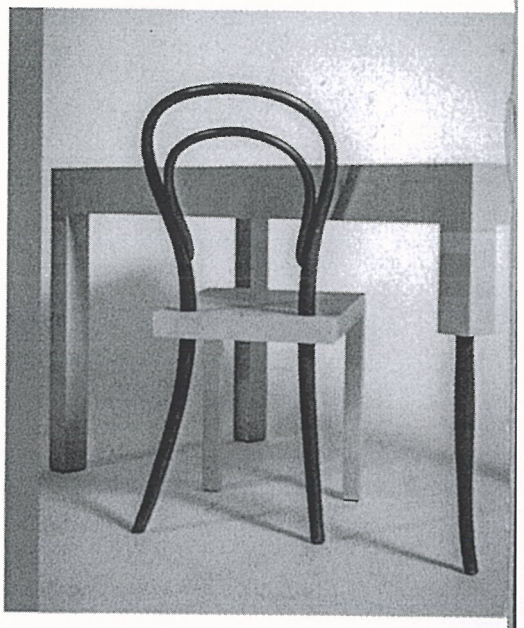
Claudia Mareis

Theorien des Designs

zur Einführung



JUNIUS

Claudia Mareis

Theorien des Designs zur Einführung

JUNIUS

Wissenschaftlicher Beirat
Michael Hagner, Zürich
Ina Kerner, Berlin
Dieter Thomä, St. Gallen

Junius Verlag GmbH
Stresemannstraße 375
22761 Hamburg
www.junius-verlag.de

© 2014 by Junius Verlag GmbH
Alle Rechte vorbehalten
Umschlaggestaltung: Florian Zietz
Titelbild: Mobilier et Thonet, © Célia Persouyre
Satz: Junius Verlag GmbH
Printed in the EU 2014
ISBN 978-3-88506-086-4

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über http://dnb.d-nb.de abrufbar.

Inhalt

1. **Prolog: Mystery of our civilization** 9
   1.1 Nail-Design oder anthropologisches Prinzip? 13
   1.2 Zum Verhältnis von Designtheorien und -praxis 21
   1.3 *Theorien* des Designs statt Designtheorie 28

2. **Design / Entwurf / Gestaltung** 35
   2.1 Definitionen und Perspektiven 35
   2.2 Entgrenzung des Designbegriffs 41
   2.3 Vom Disegno in die Fabriken des 19. Jahrhunderts . . . 44
   2.4 Gestaltung: ein holistisches Prinzip 56
   2.5 Zum Wandel von Begriffen und Konzepten 60

3. **Form-Funktion-Relationen** 64
   3.1 Funktionalismus zwischen Stil und Doktrin 64
   3.2 Von Apfelblüten und Hochhäusern 70
   3.3 Ornament und Verbrechen 76
   3.4 Bauhaus-Funktionalismus und Semantik des Industriellen 80
   3.5 Schönheit aus der Funktion 86
   3.6 Postmoderne Kritik am Funktionalismus 90
   3.7 Erweiterung des Funktionsbegriffs 96

4. **Zur Bedeutung gestalteter Dinge** 102
   4.1 Von der Funktion zur Bedeutung 102
   4.2 Strukturalistische Einflüsse 108

4.3 Semiotik und Designtheorien um 1960 115
4.4 Produktsemantik und semantische Wende 120
4.5 Mensch-Computer-Schnittstellen 132
4.6 (Visuell-verbale) Rhetorik des Designs 136
4.7 Materielle Kultur – Dinge als Akteure 143

5. Wissenskulturen des Designs 152
5.1 Kulturtechnik ›Entwerfen‹ 152
5.2 Wissenschaftliche Disziplinierung des Designs 156
5.3 Das *Design Methods Movement* 162
5.4 Die Wissenschaften vom Künstlichen 168
5.5 Bösartige Probleme in der Planung 175
5.6 Implizites Wissen – reflektierte Praxis 184
5.7 Design und ›Modus 2‹-Wissensproduktion 195

6. Epilog: Transformation und Krise 198
6.1 Ethisch-moralische Implikationen 198
6.2 Sozio-Design und Partizipation 203
6.3 Krisenkompetenz, Kritik und Spekulation 210

Anhang
Danksagung 219
Anmerkungen 222
Literatur 229
Bildnachweis 251
Sach- und Personenregister 252
Über die Autorin 256

1. Prolog: Mystery of our civilization

No Watson, this was not done by accident, but by design.
Sherlock Holmes

Diese Einführung widmet sich einem aktuellen und in den unterschiedlichsten Bereichen intensiv diskutierten Thema, das bis vor kurzem durch eine auffallende Paradoxie gekennzeichnet war: Obwohl nämlich die immense kulturelle Bedeutung von Designobjekten und -praktiken – ebenso wie die Kritik an ihnen – kaum zu ignorieren ist, haben *Theorien des Designs* in der akademischen Landschaft lange Zeit ein eigentümliches Schattendasein gefristet. Auf diesen Umstand wies etwa der Planungs- und Designwissenschaftler Horst W.J. Rittel in den 1980er Jahren hin: »It is one of the mysteries of our civilization that the noble and prominent activity of design has found little scholarly attention« (Rittel 1988: 1). Gegenwärtig lässt sich jedoch – davon zeugt auch der vorliegende Band – ein wachsendes Interesse an den theoretisch-methodischen Grundlagen des Designs beobachten. Zahlreiche Studien und Publikationen haben sich in den letzten Jahren der systematischen Erschließung dieses Forschungsfeldes gewidmet, sei dies aus einer historischen, kultur- oder technikanalytischen, epistemologischen, soziologischen oder praxisgeleiteten Perspektive.[1]

Der Herstellungs- und Wirkungsbereich von Design, der in diesem Zusammenhang behandelt wird, umfasst dabei keineswegs nur industriell erzeugte Konsumgüter. Vielmehr sind sämt-

Burckhardt die *Nacht*: »Die Nacht also, die ursprünglich wohl einmal etwas mit Dunkelheit zu tun hatte, ist ein menschengemachtes Gebilde, bestehend aus Öffnungszeiten, Schließzeiten, Tarifen, Fahrplänen, Gewohnheiten und auch aus Straßenlampen.« (Ebd.: 17) Gegenstand des Entwurfes sind so gesehen nicht Einzelobjekte, sondern ganze Infrastrukturen und Systeme, die im Hinblick auf ihre »mögliche Verwendung«, »Einsatzfähigkeit«, »vielfache Brauchbarkeit« und »Nicht-Verwendbarkeit« konzipiert werden (Burckhardt 2012: 11 f.). In einer verwandten Weise spricht die Kulturwissenschaftlerin Yana Milev davon, dass wir heutzutage Design in Begriffen wie »design of searches, knowledge, and behaviour« denken müssen (Milev 2013: 18). Durch die Brille eines derart weitreichenden Designbegriffs, der selbst Infrastrukturen und Verhaltensweisen einschließt, werden letztlich die politischen Dimensionen der Design- und Entwurfstätigkeit deutlich – und damit möglicherweise auch ihre Grenzen.

Unter dem programmatischen Stichwort eines *design turn* ist der Designbegriff mittlerweile auch in den Geistes-, Natur- und Technikwissenschaften angekommen und leitet dort die Erforschung von Herstellungs- und Fertigungsverfahren wissenschaftlicher Wissensproduktionen aus einer Entwurfs- und Gestaltungsperspektive an. Der Designbegriff wird im Kontext von »interdisziplinären Wissenslaboren«[3] ebenso intensiv diskutiert wie in Bezug auf rezente Entwicklungen in der Nanotechnologie oder der synthetischen Biologie. Er rückt damit von einem peripheren »Paradigma moderner Entwurfs- und Fertigungsverfahren [...] in den Kern der Forschung selbst«[4]. Mehr noch: Mit dem Designbegriff geht die Forderung nach einer Transformation kultur- und geisteswissenschaftlicher Methoden einher – hin zu den Materialien und Praktiken der Wissens*gestaltung* und zu einer Wissensproduktion *in the making*. Die mit Michel Foucault begonnene »Wende zu einer Analyse der Praktiken und materialen

Konzepte, vor allem aber interdisziplinäre Anwendungsfelder umfasste (vgl. Kapitel 5.3).

Jüngere designtheoretische Beiträge – wie etwa Klaus Krippendorffs Arbeiten zur semantischen Wende im Design (Krippendorff 2006), Yana Milevs Grundlegung einer transdisziplinären Designanthropologie (Milev 2013) oder Tony Frys provokante Ausführungen zu *Design as Politics* (Fry 2011) –, verdeutlichen, wie weit sich das Forschungsfeld Design mittlerweile erstreckt und dass es sich kaum abschließend fixieren lässt. Design sei eine Disziplin, die sich nicht disziplinieren lasse, meint Krippendorff: Das Design »stellt neue unerwünschte Konventionen, zu Unrecht bestehende Regelmäßigkeiten und zweifelbare Autoritäten durch konkrete Vorschläge in Frage. Eine wichtige Aufgabe einer Wissenschaft für das Design besteht daher in der Suche nach Variabilität.« (Krippendorff 2013: 265) Zugespitzt formuliert, will Design nicht nur als Dienstleitung Artefakte für andere entwerfen, sondern auch seine eigenen Aufgabenstellungen und Inhalte immer wieder neu erfinden und transformieren: »Ein besonderes Potential des Entwerfens besteht in seiner Eigenart, sich selbst ständig mit und in unterschiedlichen Entwurfstechniken neu zu entwerfen«, so Daniel Gethmann und Susanne Hauser (2009: 10).

Vor dem Hintergrund der skizzierten Entwicklungen im 20. Jahrhundert können die Theorien des Designs heute vom handgefertigten Unikat bis zur seriellen Massenware, von »Design als Prozess bis zum menschlichen Tun allgemein« alles umfassen (Hirdina 2010: 44). Einen derart offenen, nachgerade universalistischen Designbegriff verwenden etwa Harold Nelson und Erik Stolterman. Sie sehen in der Entwurfspraxis eine zeitgemäße Form der *praktischen* Philosophie: »Als menschliche Wesen kreieren wir andauernd Dinge, die dabei helfen, die Welt, wie wir sie kennen, zu formen und zu gestalten. Wenn wir solche neuen Dinge kreieren – Werkzeuge, Organisationen, Prozesse, Symbo-

des Werbegrafikers. Designer/innen versuchten, so Papanek, Menschen davon zu überzeugen, Konsumgüter zu kaufen, die sie weder bräuchten, noch sich leisten könnten (Papanek 2000: ix). Andere Autoren üben Kritik an einer »ästhetischen Ökonomie und einer ästhetisierten Politik« durch Design, der es nur noch um den bloßen »Inszenierungswert von Waren«, nicht jedoch um deren Gebrauchswert gehe (Böhme 2001: 160). Und Yana Milev problematisiert, dass selbst innovative Designverständnisse im Bereich der »Industrie, der Wissenschaft, der Informatik und im Entertainment-Management« bloße Neuinterpretationen konventioneller Konzepte seien: »Design ist auf der Schnittstelle von Wissenschaft, Industrie und Gesellschaft einem neobehavioristischen Forschungsverständnis, einem neokonservativen Gesellschaftsbegriff, einem neodarwinistischen Gesellschaftsbegriff und einem neoliberalen Wirtschaftsverständnis verpflichtet« (Milev 2011: 39). Diese kritischen Sichtweisen verunglimpfen jedoch nicht Design per se als Gegenstand der Forschung und Theoriebildung. Sie zeigen vielmehr auf, dass die gesellschaftlichen und technoökonomischen Produktionsverhältnisse und Strukturen, in denen sich Designpraktiken und -artefakte reproduzieren, auch im Nachdenken über Design ihren Niederschlag finden müssen. Im Hinblick auf die Theoriebildung zum Design gehen damit weitere interdisziplinäre Zusammenschlüsse sowie die Ausarbeitung neuartiger Forschungsfelder des Designs einher. In Zukunft werde, so Milev, »in zunehmendem Maße von einem Designbegriff im Untersuchungsfeld der Cultural Studies als auch der Ethnologie, Anthropologie und Lebenswissenschaften oder der Ökologie die Rede sein, so dass Begriffe wie Designsoziologie, Designethnographie, Designpolitik, Designökologie oder Designanthropologie relevant werden« (ebd.: 20).

Zusammenfassend zeichnet sich für Theorien des Designs heute die Problematik ab, dass ihr Gegenstand äußerst weit gefasst

6. Epilog: Transformation und Krise

6.1 Ethisch-moralische Implikationen

In den vorangegangenen Kapiteln wurden unterschiedliche designtheoretische Themenkomplexe beleuchtet und vielfältige Perspektiven eröffnet. Der ›Parcours‹ verlief entlang traditioneller Debatten, avancierter Modelle und persistenter Mythen zum Design. Dabei wurde deutlich, dass sich die Designdisziplin und mit ihr die Theorien und Methodologien des Designs in steter Transformation befinden und gerade darin eine Form von Konstanz aufweisen. Das Streben nach einer Öffnung, Erweiterung und Entgrenzung des Designbegriffs zieht sich als roter Faden durch die Geschichte des Designs – gerade so, als ob die jeweils geltenden Aufgabenbereiche und Wirkungsfelder von Design immer schon als zu klein und zu beengend empfunden wurden. Besonders gilt dies im Hinblick auf solche Sichtweisen, die im Design nicht mehr sehen wollen als eine kommerzielle Tätigkeit im Kontext der industriellen Warenproduktion, eine oberflächliche Dekoration von Produkten oder ein »Make-up der Maschinen« (Sloterdijk 2010: 15). In Opposition zu diesen Ansichten, die als Designkritik durchaus ihre Berechtigung haben, stehen zahlreiche jüngere Positionen, die Design mit gesellschaftlichen und politischen Fragen verbinden. Sie heben die weitreichenden sozialen, politischen, ökologischen Implikationen und Konsequen-

zialen und ökonomischen Zustände müsse heute auch Mittel und Sichtweisen des Designs miteinbeziehen (ebd.: 4). Design wird in diesem Zusammenhang als eine spezifische Form des Fragestellens (*problem-asking*) und der Entscheidungsfindung (*decision-making*) gesehen. Design könne, so behaupten auch die beiden Designwissenschaftler Harold Nelson und Eric Stolterman, »die existierende Ordnung der Dinge auf radikale Weise transformieren« (Nelson/Stolterman 2003: 2). In Anschlag gebracht werden soll hierbei die Fähigkeit, mittels *design thinking* existierende Strukturen und Narrative zu hinterfragen, sie zu dekonstruieren und neu zu entwerfen (siehe Fry 2011: 135). Dieser Ansatz bezieht seine Legitimation im Wesentlichen aus einer Parallelisierung oder sogar Gleichsetzung der Begriffe ›Design‹ und ›Politik‹. Design und Politik hätten beide »mit der Gestaltung von Lebenssituationen zu tun«, argumentieren Hans Höger und Kerstin Stutterheim in ihrer Publikation *Design & Politik*: »Beide sind Ausdruck des Willens, Strukturen zu ersinnen, die es ermöglichen sollen, zentrale Bereiche des menschlichen Alltags zu organisieren und positiv zu bewältigen. Und beide haben unmittelbaren Einfluss auf die Vielzahl jener Prozesse und Ereignisse, die – oft ohne großes Aufsehen – Gegenwart in Zukunft verwandeln.« (Höger/Stutterheim 2005: 7)

Diese Auffassung von Design führt konsequenterweise zur Idee einer Designpolitik, in der es um die Dekonstruktion und Umgestaltung des Sozialen und Politischen selbst geht. Gegenstand einer solchen Designpolitik sind etwa politische Führungsstile und ›Marken‹ (Milev 2011: 52), die Planung und Gestaltung von Regierungsformen und Repräsentationspolitiken, Arbeitsformen und Ökonomien, Lebensräumen und Infrastrukturen – ja selbst Krisen und Katastrophen können unter dieser Perspektive reflektiert und analysiert werden. Yana Milev, die sich mit dem Themenkomplex ›Design und Krise‹ auseinandersetzt, schlägt

vor, soziales und politisches Handeln mit einem erweiterten Designbegriff zusammenzudenken, der im Bereich von »Kulturtechniken des Performativen und Politischen« angesiedelt ist (ebd.: 17). Den Aspekt der Partizipation erachtet sie dabei als zentral für politische Erneuerung. Erst die »Dekonstruktion der Führungsbedeutung«, die dem Politikbegriff gemeinhin zugeschrieben wird, könne dabei helfen, so Milev, den Begriff der Politik zu öffnen und ihn »wieder auf seine grundlegende Bedeutung als Kulturtechnik und Selbsttechnik zurückzuführen« (ebd.: 35).

Der Designbegriff erfährt in diesem Zusammenhang eine dezidiert politische Wendung und Erweiterung, die ihn mit anderen Formen von sozialen Utopien, Zukunftsvisionen oder Gesellschaftsfiktionen vereint. Zugleich wird er damit aber auch (unbewusst) in die Nähe eines *social engineering* gerückt. Dieser Ausdruck benennt den problematischen Versuch, moderne industrielle und post-industrielle Gesellschaften durch die »systematische Umgestaltung der Lebenswelt und der Alltagspraktiken« zu ›ordnen‹ und mittels diverser Planungs- und Kontrolltechnologien und -instanzen »Kohärenz über unterschiedliche Sozialgruppen« herzustellen (Etzemüller 2009: 34). Zu denken ist hierbei etwa an die Kontrolle von Arbeitsabläufen und -zeiten, die Normierung von Ausbildungen oder den Einsatz von statistischen Auswertungs- und Evaluationsverfahren in vielen Bereichen unseres Alltags.

Im unmittelbaren Bezug von Design zu Politik und Gesellschaftskritik zeigen sich also nicht nur die Potenziale, sondern auch die Grenzen und Anmaßungen des Designs. Das Vorhaben, Gesellschaft und Politik mittels Praktiken, Methoden und Denkweisen aus dem Design umzugestalten, mag in vielerlei Hinsicht attraktiv und bedenkenswert sein. Zugleich ist es jedoch mit demselben Problem behaftet, das jeglichem politischen Handeln eignet: Es wird, bewusst oder unbewusst, stets durch spezi-

digen soll. Die Festlegung solcher Ziele aber ist nicht Sache allein der Experten, es ist ein gesellschaftliches Problem.« (Maser 1976: 41)

Maser fordert, dass die Erkenntnis gesellschaftlicher Bedürfnisse nicht einzelnen Experten überlassen werden darf, sondern sich auf der Grundlage von basisdemokratisch geführten Diskussionen vollziehen soll. Yana Milev spricht in diesem Zusammenhang von einem »Design von unten«, das es in der Designtheorie und -forschung mittels partizipativer, also gemeinschaftlich-teilhabender Methoden zu »verifizieren« gelte (Milev 2011: 46).

Vor diesem Hintergrund richtet sich der Ansatz des *partizipatorischen Designs*, der sich in der Nachkriegszeit in den westlichen Industriestaaten herausbildete, explizit gegen eine expertokratische Entscheidungshoheit. Versucht wird stattdessen, alle von einem Planungsprozess ›betroffenen‹ Stakeholder in diesen Prozess mit einzubeziehen. Der Planungstheoretiker Horst Rittel kommentierte dies mit den Worten: »Design is not the monopoly of those who call themselves ›designers‹« (Rittel 1988: 1). Während über lange Zeit das ästhetische Urteil und die technische Expertise von professionellen Fachleuten für Planungs- und Designentscheide maßgeblich waren, entwickelte sich ›Partizipation‹ in der Nachkriegszeit zu einem Schlüsselthema in der Architektur- und Designtheorie (siehe Schregel 2013). Bereits Ende der 1950er Jahre wurde das Fehlen eines partizipatorischen Designdiskurses als Problem in der Stadtplanung bemerkt. Der Soziologe Lucius Burckhardt kritisierte, dass es bei der Planung des öffentlichen Raums, die im Grunde jede/n Bürger/in angeht, einen eklatanten Mangel an Mitbestimmung gebe. Zwar seien unterschiedliche »entscheidungsfindende Kollektive« in diese Planungsprozesse involviert, die Stimme der »Verplanten« jedoch sei ungenügend vertreten (Burckhardt 2004: 82 f.). In dem Essay *Wer plant die Planung?* von 1974 stellt Burckhardt die entschei-

lie Probleme von Demokratie politischer Teilhabe umso deutlicher ab. Denn der Wunsch nach Teilhabe gründet nicht selten auf idealisierenden, vergleichsweise unkritischen Vorstellungen einer unmittelbaren Demokratie. Auch werden partizipatorische Designprojekte in der Regel nicht von Laien, sondern von professionellen Designern/Designerinnen initiiert und angeleitet – ungeachtet der Frage, warum gerade ihnen die Auswahl und Deutungshoheit über Fragen zukommen soll, die weite Teile der Bevölkerung betreffen. Partizipation allein bedeutet daher noch keine Verbesserung oder Veränderung bestehender Machtstrukturen. Entscheidend ist in diesem Zusammenhang vielmehr die Frage, wie sich vorherrschende Macht- und Wissenskonstellationen durch organisierte und dadurch zwangsläufig vorstrukturierte Teilhabeprozesse überhaupt neu konstruieren lassen – oder ob sich nicht im Gegenteil hegemoniale Machtgefüge und bestehende soziale Strukturen gerade durch Teilhabe erst recht aktualisieren und stabilisieren. Dieser Punkt wird vor allem dort relevant, wo tieferliegende strukturelle Probleme in Politik und Gesellschaft außer Acht bleiben. Durch partizipatorisches Design wird dann zwar eine Form der Teilhabe realisiert, diese zieht jedoch vermutlich keine weitreichenden Konsequenzen und gesellschaftspolitischen Veränderungen nach sich.

6.3 Krisenkompetenz, Kritik und Spekulation

Das skizzierte Spannungsfeld von Design, Gesellschaft und Politik findet eine besonders markante Ausprägung in Verbindung mit Rhetoriken der Krise und des Wandels. Zunehmend machen sich Ansätze vernehmbar, die Design als politische Erneuerungskraft, als existenziellen Handlungsmodus in Zeiten von Umbruch, Chaos, Orientierungslosigkeit, Ausnahme und Krise

propagieren. Gemeint sind hier meist Krisen globalen Ausmaßes wie Kriege, Flüchtlingsströme, Klimawandel oder Finanzkrisen. Der Designer Bruce Mau etwa behauptet, dass das enorme Potenzial von Design erst in solchen Krisenmomenten erkannt werden könne: »Unfälle, Katastrophen, Krisen. Erst wenn Systeme zusammenbrechen, werden wir uns zeitweise der außerordentlichen Stärke und Leistungskraft von Design und den Effekten, die es generiert, bewusst.« (Mau 2004: 6) Seine Aussage kann in zwei Richtungen gelesen werden. Sie weist zum einen auf die Gemachtheit von gesellschaftlichen Systemen und Infrastrukturen hin, die erst in der Krise ihre Belastbarkeit beweisen können, zum anderen deutet die Aussage aber auch auf Strategien und Kulturtechniken des Designs, die in der Krise zum Tragen kommen und dabei helfen, diese zu überstehen. Yana Milev definiert Design in diesem Kontext als eine »Kulturtechnik des Überlebens« (Milev 2011: 20). Mit dem Begriff des *Emergency Design* umreißt sie ein verstörendes Handlungs- und Wirkungsfeld von Design, das durch Katastrophenszenarien, Konflikte, Krisenökonomien und prekäre Lebensräume bestimmt wird.

»Der Slogan *Lebensräume sind Krisenräume* ist ein Plädoyer für die Inkonsistenz und Unsicherheit von Räumen, Historien und Paradigmen, Rechten und Werten, Körpern und Identifikationen, wie auch eine Forderung an neue raumstrategische, wissensstrategische und designstrategische Kompetenzen – an Emergency Designs.« (Ebd.: 93)

Ein derart um das Krisenhafte erweiterter Designbegriff ist für Milev eng mit der Frage nach den notwendigen Kompetenzen und Strategien verbunden, die es braucht, um »gesellschaftlich *relevant* zu handeln« (ebd.: 102). Sie definiert den Bereich des *Emergency Design* als »Operator der künstlerischen, krisenökonomischen und mikropolitischen Forschung«; als eine Protest-

und Widerstandskultur, die »designstrategische Kompetenzen« ausbilden und in eine partizipative »Politik des Kulturellen« münden soll (ebd.). Die Erwartungen, die hier an das Design gerichtet werden, sowie das revolutionäre Potenzial, das diesem attestiert wird, erinnern nicht von ungefähr an künstlerische Manifeste und gegenkulturelle Formen des Protests. Der Transfer von subversiven Strategien aus der Kunst ins Design ist hier beabsichtigt, ebenso die Indienstnahme dieser Strategien für den gestalterischen Protest gegen herrschende politische und ökonomische Systeme. Bei *Emergency Design* handle es sich, so Milev, um »Kulturen und Szenen des Überlebens und Erhalts des Anderen, die im Grunde allesamt in verschiedenen Formen des Widerstands gegen staatliche Biopolitik oder neoliberale Unternehmenspolitik zu Werke gehen« (ebd.: 110). Das größte Potenzial solcher Überlebens- und Protestkulturen sieht sie in der »Identifikation mit ihrem autoenergetischen Krisenpotential« (ebd.), also in der Rückbesinnung auf die den Individuen jeweils eigenen Ressourcen und Fähigkeiten, um selbst in Zeiten größter Not und Repression handlungsfähig und souverän zu bleiben.

Ähnlich argumentiert auch Peter Sloterdijk in seinem Aufsatz *Das Zeug zur Macht*, in dem er Design als ein »Können des Nichtkönnens« definiert (Sloterdijk 2010: 12). Design sei »von einem kompetenzökologischen Ansatz her gesehen – nichts anderes als die gekonnte Abwicklung des Nichtgekonnten« (ebd.). Es sichere, so Sloterdijk, »die Kompetenzgrenzen der einzelnen, indem es dem Subjekt Verfahren und Gesten an die Hand gibt, im Ozean seiner Inkompetenz als Könner zu navigieren« (ebd.). Sloterdijk bezeichnet Design in diesem Zusammenhang »als Souveränitäts-Simulation«: »Design ist, wenn man trotzdem kann.« (Ebd.). Gerade in Zeiten der Krise und Orientierungslosigkeit soll diese *In-Kompetenz* des Designs zum Tragen kommen: »Gekonntes Nichtkönnen stiftet eine Art Leerlaufverhalten