

# Politiken des Alltags

Tom Bieling | Buchbesprechung

Demokratie und Design bilden ein schwer zu trennendes Beziehungskonstrukt. So wie sich Design im Gebrauch verwirklicht, ist auch eine demokratische Gesellschaft ohne Öffentlichkeit kaum denkbar. Und beides gilt erst recht, zieht man demokratisch bedingte und bedingende Gestaltungsaspekte wie Zugang zu Information, Teilhabe, Mitbestimmung und damit einhergehende Aushandlungsprozesse zwischen Kollektiv und Individuum in Betracht. Es besteht Grund zur Annahme, dass Design eine bedeutende Rolle im sozialen Gefüge einnimmt (bzw. einnehmen kann), indem es durch seine Artefakte – in Form von Produkten, Services oder Interventionen – gesellschaftliche Verhaltensformen und Rollenverteilungen tangiert, motiviert, argumentiert, oder auch unterbindet. Eine zentrale Verantwortung von Designerinnen und Designern besteht folglich darin, dass sie unweigerlich soziale Zusammenhänge gestalten. Design beeinflusst durch seine Art der Gestaltung die Form(en) in der eine Gesellschaft ihr Zusammenleben arrangiert.

In seinem jüngsten Buch „Politics of the Everyday“ setzt sich Ezio Manzini mit unterschiedlichen sozialen und politischen Dimensionen des Designs auseinander – sowohl im analytischen Sinne (Welches sind die ideologischen Bezugsebenen in der Gestaltungsethik), als auch im operativen Sinne (Welche Handlungsmuster lassen sich daraus für Designer\*innen ableiten), die er – mitunter anekdotisch und kurzweilig – mit Fall- und Projektbeispielen sozialer Innovation unterfüttert. ‚Sozial‘ meint hier insbesondere das Gemeinsame betreffende, das auf Aspekte des Zusammenlebens gerichtete. ‚Politisch‘ bezieht sich in diesem Sinnzusammenhang auf ein das Gemeinwesen beeinflussendes Handeln.

Wie auch schon bei vielen seiner bisherigen Arbeiten stehen dabei Begriffe wie „Kollaboration“ und „Partizipation“ im Zentrum des Interesses. Zumal vor dem Hintergrund der wachsenden Erkenntnis bezüglich der Grenzen eines ungebremsten Konsums, denen gegenüber Praktiken des kollaborativen Konsums („collaborative consumption“) in einer Ökonomie des Teilens („sharing economy“) stehen. Wohlwissend, dass letztere häufig selbst im Konflikt mit ausbeuterischen Aneignungspraktiken stehen. Denn gerade solche Formen jenseits von Markt und Staat angesiedelter kollaborativer Zusammenhänge – von der Soziologin Andrea Baier als *postkapitalistische Praxis* beschrieben – unterliegen früher oder später meist selbst der kapitalistischen Verwertungslogik, etwa dann wenn vormals gesellschafts- und konsumkritische Sharing-Konzepte (Car-Sharing, Couch-Surfing etc.) sich im Mainstreaming ins genaue Gegenteil verkehren. Wodurch einmal mehr deutlich wird, wie sehr sich das Prinzip Kapitalismus dadurch auszeichnet, dass es noch die radikalste Form von Gegenbewegung inkorporieren und für seine Zwecke nutzen kann. Manzini beschreibt in diesem Zusammenhang Notwendigkeiten eines kulturellen Wandels, der durch ein verändertes Bewusstsein in der Gesellschaft und durch die Etablierung neuer Verhaltensmuster angetrieben werden kann.

Dies gilt etwa dann, wenn Design – wie Manzini es fordert – nicht nur Dinge bereitstellt, sondern Rahmenbedingungen dafür schafft, dass Menschen, Gruppen und Communities an eigenen Lösungen arbeiten können, die jenseits einer direkten Intervention durch Designerinnen und Designer liegen. Manzini bezeichnet das als „Improving the Space of Possibilities“, als „Creation of an environment [...as] Enabling System“. Eine Art Hilfe zur Selbsthilfe also, ein Design als Infrastruktur, wie Pelle Ehn es bezeichnen würde. Solche Systeme der Ermächtigung („Enabling Systems“) können zum Beispiel in Form von digitalen oder analogen Plattformen, anhand von hybriden Formen des Wissensaustauschs, persönlichen Netzwerken o.ä. bestehen. Manzini nennt noch einen weiteren Punkt, der hierbei von Bedeutung sein könnte, nämlich den Aspekt des „Skill Empowerments“. Der Versuch, Menschen in ihren individuellen oder kollaborativen Projekten zu unterstützen, beinhaltet dabei auch, ihnen gestalterische Fertigkeiten zu vermitteln. Aber auch direkte oder indirekte Arten der Beteiligung wie z. B. anhand von Bürgerbeteiligungsplattformen sind hier von Bedeutung.

All das wirft unweigerlich auch Fragen auf. Wie haben Designer\*innen (analog zu Politiker\*innen, Planer\*innen etc.) aktuell die Bedeutung ihres Schaffens für den Zustand und die Aussichten demokratischer Entwicklung zu bewerten? Wer

formuliert die Anforderungen hierfür? Und welche Auswirkungen hat dies wiederum auf das Selbstverständnis der Gestaltungsdisziplinen? Dies hängt nicht zuletzt von den Platzierungen und Skalierungen designbezogener Operationsfelder ab. Manzini's Fokus liegt hierbei insbesondere auf vier Sphären: Small, Local, Open und Connected (SLOC). Deren Einordnung setzt ein tieferes Verständnis des Öffentlichen voraus. Die Architekturprofessorin Barbara Hoidn machte jüngst darauf aufmerksam, dass in der permanenten Umdeutung und Weiterentwicklung des Begriffs des Öffentlichen, und nicht zuletzt in der Grenzüberschreitung und Inbesitznahme öffentlicher Diskurs- und Handlungsräume durch wechselnde Akteure der Kraftquell für den Fortbestand demokratischer Gemeinschaften liege (vgl. Hoidn 2019).<sup>1</sup> Und Angriffe auf die Demokratie gibt es derzeit vielerorts – auch dort, wo die Demokratie lange unerschütterlich schien.

Die Tragweiten der Politiken des Alltags legen aus dieser Perspektive auch das Potenzial für das offen, was Manzini als „Project-centered Democracy“ bezeichnet, in dem man sich den projektiven und zugleich pragmatischen Wesenszug von Design zu Nutze macht, um Vorstellungen einer besseren Zukunft auf den Weg zu bringen („making things happen“) und zugleich ebensolche Zukünfte zu prototypisieren, d.h. ein Stück weit in die Gegenwart zu befördern, um ein Gespür dafür entwickeln zu können, wie die Zukunft vielleicht tatsächlich aussehen, oder besser noch: wie sie sich anfühlen könnte.

Dies mag vielleicht nicht ausreichen, um die Welt (und mit ihr das fragile Konzept der Demokratie) aus ihren mitunter katastrophal anmutenden Entwicklungserscheinungen zu katapultieren, jedoch können wir es als eine Art Vorbedingung dafür betrachten, genau dies überhaupt zu ermöglichen. Gesellschaft als immersive User Experience? Mehr noch: *“We need to create a mesh of design actions and activities operating in different ways on different scales. All this together can be seen as a new form of democracy, or more precisely, as a new ramification of participatory democracy; a project-centred democracy in which the everyday-life policies [...] have a role that gives a voice to the life projects of people and communities and at the same time embraces and consolidates their transformative capabilities.”* (S. 96)

---

<sup>1</sup> Daraus, so Hoidn, entstehe nicht zuletzt „Wahrhaftigkeit gegen autoritäre und diktatorische Übergriffe“. [Hoidn, Barbara (2019): Demo:Polis – The Right to Public Space. In: Tom Bieling (Ed.) (2019): Design (&) Activism – Perspectives on Design as Activism and Activism as Design. Mailand: Mimesis.]

Dies zu erreichen, erfordere jedoch auch ein Umdenken hinsichtlich der herkömmlichen Auslegungs- und Anwendungsformen von Design. Manzini nimmt hierzu die „Design Community“ in die Pflicht. Es sei heute essenziell, einen starken Standpunkt zu entwickeln und aktiv zu vertreten. Einen Standpunkt gegen die fortlaufenden De-Demokratisierungsprozesse. Die Entwicklung demokratischer Formen und Prozesse habe immer schon Design involviert, und dies solle auch so bleiben, jedoch mit weitaus mehr Einsatzgebieten und Handlungsoptionen für Designerinnen und Designer. Und gerade weil sich globale Herausforderungen wie die Zukunft der Arbeit, soziale Ungleichheit oder ökologische Nachhaltigkeit mitunter stark gegenseitig bedingen, bestehe die Chance für Design darin, hier neue, dynamische Form des „proaktiven Widerstands“ zu entwickeln.

Hier schließt sich der Kreis zum eingangs erwähnten Beziehungskonstrukt. Denn die – nicht zuletzt gesellschaftliche(n) – Machtfrage(n) der Gestaltung gelten top-down wie bottom-up. Insbesondere dann, wenn man davon ausgeht, dass sich jedwede Gestaltung überhaupt erst in ihrem Gebrauch verwirklicht, also ein Produkt (ein System, ein Prozess) ohne die Aneignungspraktiken seiner Nutzer letztlich wirkungs- und somit sinnlos bleibt. Auch, und gerade dann, wenn die Art der Aneignung gar nicht der ursprünglichen Gestaltungsintention entspricht.

Etymologisch geht der Begriff Demokratie (altgr. *démos* = „Volk“, *krátos* = „Macht/Gewalt/Herrschaft“) zurück auf das Prinzip der Macht die vom Volke ausgeht (Herrschaft des Staatsvolkes). Ein Begriff der seinerseits eng gekoppelt ist, an drei weitere Begriffe – Freiheit, Gleichheit und Gerechtigkeit. Wenngleich der Begriff der Gerechtigkeit in sich sehr komplex und eine Frage des Standpunkts ist (z. B. liberales vs. sozialistisches Verständnis von Gerechtigkeit), so wird auch deutlich, wie eng diese Begriffe mit dem Verständnis von sozialer Innovation verknüpft sind.

Darin, dies plausibel zu vermitteln, besteht die Hauptleistung dieses Buches. Darin und in der Geste, Mut und Hoffnung in düsteren Zeiten zu machen.

***Tom Bieling***, April 2019

# Politics of the Everyday

Ezio Manzini

B L O O M S B U R Y

Ezio Manzini  
**Politics of the Everyday**  
136 Seiten; Bloomsbury, 2019  
ISBN 978-1-350-053643

© 2019: Tom Bieling, DESIGNABILITIES Design Research Journal (ISSN 2511-6264)

Authors retain the rights to their articles, which are published by DESIGNABILITIES Design Research Journal with their permission. Any use of these materials provide proper citation to the author and DESIGNABILITIES | [www.designabilities.org](http://www.designabilities.org)

**Citation Information:**

Bieling, Tom (2019): Politiken des Alltags. Buchbesprechung. In: DESIGNABILITIES Design Research Journal, (04) 2019. <https://tinyurl.com/yyxf8jsa> ISSN 2511-6274