

Vorschlag für ein Blockseminar  
WS 2017/2018

Thema:  
Unsichtbares Design  
25./26.01.2018

Der Begriff *Unsichtbares Design* wurde um 1980 von Lucius Burckhardt geprägt. Damit wollte er nicht behaupten, dass, so er selbst, "die nützlichen Dinge unsichtbar seien, sondern vielmehr, dass sie alle eingebunden sind in unsichtbare Systeme, die ebenfalls menschengemacht, also 'designed' sind. Nicht nur die Form der Produkte, sondern die Regeln, welche ihre Benutzbarkeit beherrschen, müssen zum Gegenstand der Untersuchung gemacht werden."

Dieser Aufforderung werden wir im Seminar folgen und einige Beispiele für *Unsichtbares Design* im Alltag untersuchen, so zum Beispiel die *Nacht*, die *Schule* oder *die Straßenecke*, wobei Vorschläge der Teilnehmerinnen und Teilnehmer am Seminar willkommen sind. Dabei wird es zugleich um eine Reflexion und Weiterentwicklung der Thesen von Lucius Burckhardt unter Berücksichtigung der *Rahmenanalyse* von Erving Goffman und der *Rubbish Theory* von Michael Thompson gehen.

Drei für das Seminar relevante Texte (deren Lektüre empfohlen wird, um ohne Verzögerung die Arbeit aufnehmen zu können) finden sich im Anhang.

#### Vorläufiges Programm

Kurze Vorstellung der Seminarteilnehmer  
Einführung/Lektüre/Besprechung der Texte  
Sammlung von praktischen Beispielen/Recherche-Ideen  
Konzeption von kurzen Recherchen  
Praktische Ausführung  
Vorstellung und Besprechung der Ergebnisse  
Reflexion und Seminarkritik

#### Literatur:

Lucius Burckhardt, Design ist unsichtbar, in: L. B., Die Kinder fressen ihre Revolution, Köln 1985, S. 42 ff  
Erving Goffman, Rahmenanalyse (1974), dt. Frankfurt 1980  
Michael Thompson, Mülltheorie. Über die Schaffung und Vernichtung von Werten (1979/2017), dt. Essen 2003

## Design ist unsichtbar (1980)

Natürlich kann man sie sehen, die Gegenstände des Design; es sind Gestaltungen und Geräte bis hinauf zum Gebäude und hinab zum Dosenöffner. Der Designer gestaltet sie in sich logisch und gebrauchsfertig, wo bei er gewisse äußere Randbedingungen annimmt: beim Dosenöffner die Beschaffenheit von Dosen. Der Designer von Dosen geht wiederum davon aus, wie die Dosenöffner beschaffen sind; dieses ist seine Randbedingung. So kann man die Welt als eine Welt von Gegenständen auffassen und sie einteilen in - zum Beispiel - Häuser, Straßen, Verkehrsampeln, Kioske; in Kaffeemaschinen, Spültröge, Geschirr, Tischwäsche. Diese Einteilung hat Konsequenzen: Sie führt eben zu der Auffassung von Design, welche ein bestimmtes Gerät ausgrenzt, seine Außenbedingungen anerkennt und sich das Ziel setzt, eine bessere Kaffeemaschine zu bauen oder eine schönere, also das zu tun, was in den fünfziger Jahren mit der Auszeichnung Die Gute Form bedacht worden ist.

Wir können uns aber die Welt auch anders einteilen - und wenn ich die Pattern Language recht verstanden habe, so hat das Christopher Alexander dort versucht. Sein Schnitt liegt nicht zwischen Haus, Straße und Kiosk, um bessere Häuser, Straßen und Kioske zu bauen, sondern er scheidet den integrierten Komplex Straßenecke gegen andere städtische Komplexe ab; denn der Kiosk lebt davon, daß mein Bus noch nicht kommt und ich eine Zeitung kaufe, und der Bus hält hier, weil mehrere Wege zusammenlaufen und die Umsteiger gleich Anschluß haben. Straßenecke ist nur die sichtbare Umschreibung des Phänomens, darüber hinaus enthält es Teile organisatorischer Systeme: Buslinien, Fahrpläne, Zeitschriftenverkauf, Ampelphasen usw.

Auch diese Einteilung der Umwelt gibt einen designerischen Impuls. Aber dieser bezieht die unsichtbaren Teile des Systems ein. Erforderlich wäre vielleicht ein vereinfachtes Zahlungssystem für Zeitschriften, damit ich den Bus nicht verfehle, während ich die Münzen hervorklaube und der Verkäufer gerade einen anderen Kunden bedient. Manche werden nun wieder ein neues Gerät vor sich sehen, einen elektronisch summenden Zeitschriftenautomaten, wir aber einen Eingriff in das System: vereinheitlichte, runde Zeitschriftenpreise, oder Zeitungs-Abonnementkarten auf Sicht - jedenfalls eine Regelung, die sich mit der Institution der Zeitschriftenverteilung befaßt.

Was sind Institutionen? Verlassen wir Christopher Alexanders Straßenecke zugunsten einer klar erfaßbaren Institution: das Krankenhaus. Was ist ein Krankenhaus? Nun, eben ein Haus mit langen Korridoren, gebohnerten Fußböden, weiß lackierten Möbeln und Wägelchen, die mit Speisegeschirr beladen sind. Diese Sicht des Krankenhauses führt wieder zum traditionellen designerischen Anspruch: Der Architekt, der Designer sind aufgerufen, Krankenhäuser zu planen mit kürzeren Korridoren, intimerer Atmosphäre, praktischeren Speisewägelchen.

Wie jedermann weiß, sind indessen die Spitäler größer, die Wege länger, die Essensangebote anonymer, die Krankenpflege ungemütlicher geworden. Denn der Architekt und der Designer durften ja nicht in die Institution eingreifen, sondern sie verbesserten Gestaltungen und Geräte innerhalb der zugeteilten Bedingungen.

Beschreiben wir also das Krankenhaus als Institution. Es ist vor allen sichtbaren Dingen ein System von Beziehungen zwischen Menschen. Auch zwischenmenschliche Systeme sind designt, entworfen, zum Teil allerdings von Geschichte und Tradition, zum andern Teil aber von heute lebenden Menschen. Wenn das Gesundheitsministerium verfügt, die Diätküche sei nicht dem medizinischen Personal, sondern der Direktion unterstellt - oder umgekehrt -, so ist dieser Beschluß ein Stück der Gestaltung der Institution.

Zunächst aber besteht das Krankenhaus aus den drei traditionellen Rollen: Arzt, Krankenschwester und Kranker. Die Schwesternrolle, assoziativ hoch aufgeladen und irgendwo zwischen Muttergottes und Ingrid Bergman, scheint klar, ist aber in Wirklichkeit höchst unklar, da sie viele ungleiche Tätigkeiten in sich vereinigt. Der Arzt, im historischen Krankenhaus eine unwichtige Figur, hat sich im 19. Jahrhundert an die Spitze manövriert, unterstützt von einem gläubig geschluckten Forschungsmythos, der über Groschen-Roman und Fernsehen dafür sorgt, daß es noch im hintersten Bezirkskrankenhaus ein bißchen nach Herztransplantation riecht. Und der Kranke? Der hat doch keine Rolle? Er ist doch einfach krank, da kann er doch nichts dafür? Also entschließen Sie sich bitte mal, ob Sie krank sein wollen oder gesund! Offenbar kann man sich dazu entschließen. Und muß: sonst geht man dem Chef auf die Nerven - dem Chef im Büro oder dem Chef im Spital. Ein Kranker liegt - bei Chodowiecki saß er noch -, oder er wandelt als Rekonvaleszent dankbar im Park herum. Jedenfalls fügt er sich dem Drei-Rollen-Spiel, das längst des Re-Design bedürfte; aber davon später.

Gibt es weitere solche Institutionen? Jawohl: die Nacht. Aber die Nacht ist doch ein Naturphänomen, die Sonne bescheint gerade die Antipoden, und bei uns ist es dunkel? Anne Cauquelin hat als erste die Hypothese

vorgeschlagen: Die Nacht ist gemacht. Und in der Tat ist es menschliches Verhalten, das entlang menschengemachter Einrichtungen die Nacht so oder anders gestaltet. In der Schweiz kann ich nach 21 Uhr ruhig arbeiten und dann schlafen gehen; so spät zu telefonieren gilt als unhöflich. In Deutschland schweigt mein Telefon den ganzen Abend bis um 23 Uhr, dann kommt Leben in den Apparat; um 22 Uhr setzt der Billigtarif ein, worauf sogleich alle Überlandleitungen überlastet sind, bis man dann nach etwa einer Stunde durchkommt.

Die Nacht also, die ursprünglich wohl einmal etwas mit Dunkelheit zu tun hatte, ist ein menschengemachtes Gebilde, bestehend aus Öffnungszeiten, Schließungszeiten, Tarifen, Fahrplänen, Gewohnheiten und auch aus Straßenlampen. Wie das Krankenhaus, so hätte auch die Nacht ein Re-Design dringend nötig: Weshalb stellen die öffentlichen Verkehrsmittel ihren Betrieb gerade dann ein, wenn die Leute nach einem Glas Wein das Wirtshaus verlassen, so daß sie sich eben doch selber ans Steuer setzen? Würde nicht eine andere Organisation der Öffnungs- und Schließungszeiten jene Frauen vor Gewalt bewahren, die nachts allein zu Fuß nach Hause müssen? Muß es auch bei uns so weit kommen, daß nur noch das fahrende eigene Auto einigermaßen Sicherheit gewährt?

Wir nennen eine weitere Institution: den Haushalt. Für den traditionellen Designer ist der Haushalt eine Ansammlung von Geräten, ein Tummelplatz für den Entwurf. Was gibt es da nicht alles zu erfinden und zu verbessern: Kaffeekocher, Mixer, Spülmaschinen, um nur die Küchengeräte zu nennen. Der Entwerfer sorgt dafür, daß mit neuen Mitteln alles beim alten bleibt. Es gab um 1900 eine Bewegung zur Reform des Haushalts; die beginnende Mechanisierung forderte eine Kollektivierung, Großküchen, Wäschereien, Zentralstaubsauger wurden ausprobiert. Mit Hilfe der Kleinmotoren kamen alle diese Funktionen wieder in den Haushalt zurück. Küchengeräte dienen dazu, der Hausfrau Zeit zu sparen... Daß ich nicht lache!

Ein Untersystem der Institution Haushalt ist die Entfernung von Schmutz. Was ist Schmutz? Weshalb entfernt man ihn? Und wo ist er, wenn er angeblich entfernt worden ist? Wir wissen es alle, geben es nur nicht gern zu: Der entfernte Schmutz, zusammen mit den Reinigungsmitteln, ist die Umweltverschmutzung. Aber man muß doch putzen, Schmutz ist doch unhygienisch? Kurios, man putzte schon vor der Kenntnis der Hygiene. Und im übrigen sind die Filtermaschen der Staubsauger-Einsätze zu groß, um Bakterien zurückzuhalten. Das heißt also: Staubsauger wirbeln Bakterien lediglich auf. Schade um dieses Lieblingskind der Designer, den Staubsauger! Aber wie putzt man denn da, wo es auf Hygiene wirklich ankommt, im Krankenhaus? Die Hygiene im Krankenhaus beruht, soviel ich sehe, auf drei Pfeilern. Der erste Pfeiler ist rein symbolischer Natur: Man hält das Blinken weißer Oberflächen und das Glänzen gebohrter, also fettbeschmierter Böden für Sauberkeit. Der zweite Pfeiler beruht auf Antisepsis, also auf Giften: Die Bakterien sollen mit immer neuen Desinfektionsmitteln umgebracht werden. Unglücklicherweise erringt man damit aber nur temporäre Erfolge, denn es bilden sich ständig resistente Stämme, die eben durch diese Gifte selektiv gezüchtet werden. Der dritte Pfeiler beruht auf dem Absaugen: Im Gegensatz zum häuslichen Staubsauger, der den Staub im gleichen Raum wieder fliegen läßt, verteilen die Klimaanlage und Absaugvorrichtungen der Spitäler die gefährlichen Keime in der ganzen Umgebung. Gibt es ein Mittel gegen alle diese Übelstände? Natürlich, aber es liegt nicht im Bereich der Randbedingungen der Designer! Es lautet: Re-Design des Gesundheitssystems, vor allem in Richtung auf Dezentralisation.

Wir nennen eine letzte Institution: die Produktionsstätte. Vieles wäre da zu sagen, hier nur so viel: Auch Arbeitsplätze sind gemacht, sind Gegenstand der Gestaltung. Wir meinen damit nicht, daß am Arbeitsplatz die Stühle besser gestaltet oder die Tapeten etwas freundlicher sein könnten und Topfpflanzen aufgestellt werden müßten. Gegenstand der Gestaltung ist der Abschnitt von Arbeit, der dem einzelnen zugeteilt ist, mit dem Maß an Einsatz, Wissen, Können, oder Nicht-Können, Verblödung, Langeweile, das an dieser Stelle geleistet werden muß. Alles dieses gilt nicht nur für die Produktionsstätte im engeren Sinne, die Fabrik, sondern auch für Verwaltung, Stehkragenarbeit. Die Arbeitsplätze sind gestaltet nach einer scheinbaren Produktivität, die der Kontraproduktivität schon sehr nahe steht. Die so genannte Automatisierung vernichtet Arbeitsplätze, die noch mit Befriedigung verbunden waren, und beläßt solche, die dringend der Rationalisierung bedürften. Wir können das Problem hier nur andiskutieren und müssen den Beweis für die Behauptungen schuldig bleiben. Der Sinn der Aussage ist nur dieser: Auch Arbeitsplätze sind gestaltet, nicht nur im traditionell-designerischen Sinne, sondern in der Art, wie sie Teilarbeit aus der Gesamtarbeit ausscheiden, ihr Kompetenzen zuteilen oder wegnehmen und Zusammenarbeit erzeugen oder verhindern.

Die bisherigen Ausführungen haben zeigen wollen, daß das Design eine unsichtbare Komponente hat, nämlich die institutionell-organisatorische, über welche der Designer ständig mitbestimmt, die aber durch die gängige Art der Einteilung unserer Umwelt im verborgenen bleibt. Indem nämlich die Welt nach Gegenständen eingeteilt wird und das Unsichtbare dabei als Randbedingung auftritt, wird die Welt auch gestaltet. Auch das Nicht-Verändern der Institutionen ist ja - bei sich entwickelnder technischer Gegenstandswelt eine Gestaltung: Der Röntgenapparat wird für die Bedienung durch die Röntgeschwester ausgestattet.

Im folgenden möchten wir nun schauen, ob wir mit diesen Erkenntnissen etwas anfangen können oder ob sie

vielmehr nur der melancholische Beweis dafür sind, daß die Welt eben schlecht eingerichtet ist.

Jede Nachdenkerei über das Design hat sich mit zwei Phasen zu beschäftigen: mit der Phase des Entwurfs bis hin zur Produktion und mit der Phase der Konsumtion bis hin zum Ende im Mülleimer oder im Museum. Dazu zunächst je eine traditionelle Hypothese.

- Zum Entwurf: Gesucht ist das zweckmäßige Objekt, wobei man sich endlos darüber unterhalten kann, ob Zweckmäßigkeit schon von selbst identisch sei mit Schönheit oder ob der Designer die Schönheit zuzufügen habe.

- Und zur Konsumtion: Die Technik und die technischen Gegenstände sind neutral; ihr Mißbrauch kommt von den bösen Menschen. Das Werkbund-Jahrbuch von 1914 zeigte Kriegsschiffe als Gegenstände der Gestaltung, in gleicher Weise zeigte die Zeitschrift »Werk« im April 1976 die Kühltürme von Atomkraftwerken als eine reizvolle Aufgabe für Architekten.

Dazu zwei Gegenthesen als Ausgang für eine neue Beschreibung der beiden Prozesse des Entwurfs und des Verbrauchs.

- Zum Entwurf: Die Objekte erhalten ihre Gestalt durch die Interaktionen des Entwurfsprozesses.

- Und zum Verbrauch: Die Produkte wirken aktiv in die Interaktion der Gesellschaft zurück; die Dinge sind nicht neutral, sondern es gibt (Illich!) Tools for Conviviality und auch ihr Gegenteil, gesellschaftsverhindernde Dinge.

Und gleich fügen wir noch probeweise eine dritte Hypothese an; eine Hypothese zur Kontraproduktivität: Jeder neue Entwurf bewirkt im Gebrauch Änderungen, und diese Änderungen ziehen die Notwendigkeit neuer Entwürfe nach sich. Werden alle diese nacheinander sich öffnenden Probleme konventionell, nämlich als Einzelprobleme gelöst, so entsteht Kontraproduktivität. Dazu kurz ein Beispiel: Die mehrere Wohnungen bedienende Zentralheizung brachte angeblich das Bedürfnis, den individuellen Verbrauch des einzelnen Bewohners zu messen. Basierend auf der Verdunstung von Flüssigkeit wurden an den Heizkörpern Meßgeräte angebracht, was zur Folge hatte, daß jeder Mieter, wenn er ausgeht, seine Radiatoren abstellt. Die Mieter verlangen dann aber auch, daß die Zimmer gleich wieder warm werden, wenn sie die Radiatoren wieder andrehen. Infolgedessen wird das Heizwasser so heiß gehalten, daß schließlich jeder Mieter, auch der sparsamste, insgesamt mehr Heizkosten zu zahlen hat als zu der Zeit, als man die Kosten nur nach Anteilen und ohne Messung verrechnete.

Beginnen wir also mit dem Entwurfsprozeß. Hier stellten wir schon eingangs fest, daß der Designer die Welt einteilt nach Objekten anstatt nach Problemen. Dies beruht auf der linguistischen Determination, welche die Benennung eines Übelstandes gleich zum Gerät seiner Abhilfe macht. Indem ich beklage, daß meine elektrische Zwiebelmaschine mir zwar beim Hacken der Zwiebel eine Minute einspart, jedoch zum Reinigen wiederum zehn Minuten verbraucht, steht mir vor Augen nicht die Rückkehr zum einfachen Küchenmesser, sondern der Entwurf eines Zwiebelmaschinen-Reinigungsgerätes. Der benannte Zweck wird direkt zur Abhilfe, anstatt daß ich generell versuche, unter den Bedingungen des Mangels an Zeit wirtschaftlicher zu kochen.

Mit zu dieser direkten Verbindung zwischen Benennung und Abhilfe gehört die Stilllegung der Randbedingungen: Über das zu entwerfende Gerät hinaus sollen keine technischen oder organisatorischen Veränderungen nötig werden. Erfolgreich ist, was in die bestehenden Systeme eingefügt werden kann, und seien die noch so überlastet: ein Abfall-Zerkleinerungsgerät im Ablauf des Spülbeckens, eine Reinigung des Backofens durch Überhitzung usw. Diese Art der Problemlösung hat ihre Ursache in der Stellung des Designers innerhalb der Entscheidungsgruppen: als ein im Grunde von der Verantwortung befreiter Ideenlieferant. Ulm, gemeint ist die zu Ende der fünfziger Jahre tätige Hochschule für Gestaltung, hat wohl als erste Instanz gemerkt, daß das Design kontraproduktiv ist, doch die Ulmer Lösungen waren technokratisch. Sie beruhten auf einer radikalen Analyse des zu erfüllenden Zwecks, stellten aber den Zweck selbst nicht in einen höheren Zusammenhang. Studentarbeiten in Ulm begannen ungefähr folgendermaßen: Die Aufgabe lautet, feste bis breiige Substanzen in Portionen von zehn bis zwanzig Gramm von einem Teller etwa dreißig Zentimeter in die Höhe zu heben und horizontal zur Mundöffnung zu schieben, wobei dann der Träger durch die Oberlippe von seiner Substanz entlastet wird... Das Resultat ist nicht etwa Charly Chaplins Eßmaschine, sondern eine etwas modernistisch gestaltete Gabel.

Inzwischen hat man wohl erkannt, daß Dinge mit so hohem Symbolwert und so geringem Anteil von Erfindung wie das Eßbesteck gar nicht Gegenstand des Design sind. Diejenigen Dinge aber, die noch zu erfinden sind, sind wohl, mindestens in ihren technischen Teilen, für den Designer zu schwierig. So muß sich das Design öffnen zu einem Soziodesign: einem Nachdenken über Problemlösungen, die dadurch entstehen, daß sowohl Rollen wie Objekte aufeinander abgestimmten Veränderungen zugeführt werden. Etwa so: eine Küche, die dazu anregt, dem Gastgeber beim Zerkleinern der Zwiebel zu helfen...

Bevor wir das Gebiet des Entwurfs verlassen und zum Verbrauch übergehen, eine kurze Zwischenbemerkung zum Verkauf und seinen verborgenen Verführern. Natürlich sind sie noch am Werk, die Marketing- und Reklamefachleute, die tiefenpsychologisch Seifenflocken verkaufen und vorgemischtes Kuchenmehl, das der Mutter ein Gefühl gibt, als stille sie die ganze Familie an der Brust. Aber auf dem Gebiet des Design hat sich

doch im großen und ganzen das Fieber gelegt; ich werde mir einen neuen Eisschrank kaufen, wenn der alte nicht mehr kühlt, und nicht bloß deshalb, weil die Kante jetzt eine andere Rundung haben sollte. Auf dem Gebiet des Autos finden noch Nachhutgefechte statt; indessen erblühen auch hier die Revivals und in den übrigen Sektoren des Warenhandels kauft die Avantgarde ohnehin auf dem Flohmarkt. Der Flohmarkt wird zur Begegnungsstätte zwischen der schwindenden Verschleißbevölkerung und der wachsenden nachindustriellen Gesellschaft.

Das alles soll keineswegs heißen, daß der Fortschritt, im guten und im kontraproduktiven Sinne, etwa stillstehe. Aber der Sektor, auf dem er noch stattfindet, wird überschaubar. Neben der von ihm beherrschten Produktion für den weißen Markt wachsen der graue Markt, die Schwarzarbeit, die Eigenversorgung, der Tausch und die informelle gegenseitige Hilfe. Auch hier erzielt die weiße Produktion noch vorübergehende Erfolge: neben dem Putzmittelpotlatsch nun die Versuchung mit Hobby-Selbermach-Produkten. Das könnten aber Übergangserscheinungen sein auf dem Wege zu höherer Selbstversorgung. Ob daran alles erfreulich ist, sei dahingestellt, es droht auch die Gefahr der Verspießerung, der Isolierung; aber vielleicht sind gesellschaftliche Rückschritte unvermeidlich als Ausgangspunkt neuer Erfahrungen.

Beim Verbrauch oder Konsum wollten wir hinweisen auf die Nicht-Neutralität der Objekte. Gibt es böse Objekte? Güter sind dann schädlich, wenn sie uns von Systemen abhängig werden lassen, die uns am Ende ausplündern oder im Stich lassen. Zweifellos hängen wir alle an solchen Systemen, die uns erpreßbar werden ließen. Einfluß haben wir aber immer noch auf den Grad der Abhängigkeit. Wir sollten diejenigen Objekte meiden, die uns dazu zwingen, weitere Zusatzgeräte zu kaufen. Wir sollen den Gütern mißtrauen, die einseitige Informationswege enthalten, wenn wir wohl auch nicht mehr ohne solche auskommen. Wir sollten zurückhaltend sein im Kauf und Gebrauch solcher Güter, die isolieren. Hier ist vor allem das Auto zu nennen, das überdies die Eigenschaft hat, den Benutzer zur Rücksichtslosigkeit zu erziehen.

Das Auto hat nicht nur unsere Städte zerstört, es zerstörte auch die Gesellschaft. Da kann man lange Forschungsaufträge vergeben, weshalb die Jugendkriminalität wachse, woran es liege, daß mehr Frauen überfallen werden, weshalb Quartiere verslumen oder veröden und nachts nicht mehr zugänglich seien. Solange als Abwehr gegen das motorisierte Verbrechen eine motorisierte Polizei eingesetzt wird und dem Passanten empfohlen wird, seinerseits den Wagen zu benutzen, kann die Lösung auch ohne größere Forschung genannt werden: Die Motorisierung durch Privatwagen gab die nicht-motorisierte Bevölkerung hilflos der Unsicherheit und dem immer leistungsschwächer werdenden öffentlichen Nahverkehrssystem preis.

Dies führt zu unserer letzten Bemerkung: über Kontraproduktivität. Wir nannten das Beispiel der Messung des Wärmeverbrauchs; sie ist nur ein Ausschnitt aus der ungeheuren Kontraproduktivität des gesamten Heizungssystems, bei welchem auf jeden Fehler eine neue Abhilfe gebaut wurde, die sich wiederum als Fehler erwies, bis wir hinkamen zu unserem elektronisch gesteuerten, überhitzten, in verschwenderischer Weise auch als Boiler benutzten, auch lufthygienisch ungesunden Zentralheizungssystem, das jetzt abgelöst wird von der noch übleren Klimatisierung. Kontraproduktivität, so sagten wir, entsteht, wenn Erfindungen so eingesetzt werden, daß sich ein Bruch zum Gesamtsystem öffnet, der wiederum durch eine isolierte Erfindung zugekleistert wird. Die Summe der Nachfolgeerfindungen ergibt dann die Kontraproduktivität des Gesamtsystems.

Nochmals zum Auto: Nachdem die Durchschnittsgeschwindigkeit des Autos in Großstädten auf die des Radfahrers oder gar Fußgängers abgesunken ist, treiben die Automobilfabriken Forschungen in Hinblick auf den Nachfolger des Autos. Und was entwickeln sie? Das mit einem Zusatzgerät ausgestattete Auto, welches beim Stadteingang von einem elektronischen Kurzwellen-Fernlenksystem übernommen und seinem Ziel zugeführt wird. Oder nochmals der Staubsauger: Nachdem das Publikum gewahr wurde, daß Staubsauger um so schädlicher sind, je besser sie funktionieren, das heißt, mit je mehr Gewalt die Bakterien durch die Filter getrieben werden, sucht die Staubsaugerindustrie nach dem Nachfolgegerät, und worin besteht dieses? In einem Staubsauger, der mit einem Bakterien-Absorber ausgestattet ist.

Unsichtbares Design. Damit ist heute gemeint: das konventionelle Design, das seine Sozialfunktion selber nicht bemerkt. Damit könnte aber auch gemeint sein: ein Design von morgen, das unsichtbare Gesamtsysteme, bestehend aus Objekten und zwischenmenschlichen Beziehungen, bewußt zu berücksichtigen imstande ist.

Aus: Lucius Burckhardt: Wer plant die Planung? Architektur, Politik und Mensch, Jesko Fezer / Martin Schmitz (Hrsg.), Berlin 2004.

## Rahmenanalyse (Frame Analysis 1974) – kurze Zusammenfassung

Goffman definierte *frame* folgendermaßen:

"I assume that definitions of a situation are built up in accordance with principals of organization which govern events [...] and our subjective involvement in them; frame is the word I use to refer to such of these basic elements as I am able to identify" (Goffman 1974, S. 10 f)

*Frames* sind danach die grundlegenden kognitiven Elemente, mit deren Hilfe man sich in der Wirklichkeit zurechtfindet. Ein *frame* selektiert die wahrgenommenen Elemente einer Situation und kombiniert sie so, dass sie "verständlich" werden. *Frames* bestehen also sowohl aus Struktur- als auch aus Inhaltselementen zur Interpretation einer Situation.

"Frames are principles of selection, emphasis and presentation composed of little tacit theories about what exists, what happens, and what matters." (Gitlin 1980, S. 6)

"To frame is to select some aspects of a perceived reality and make them more salient in a communicating text, in such a way as to promote a particular problem definition, causal interpretation, moral evaluation, and/or treatment recommendation." (Entman 1993, S. 52)

*Frames* sind "Selektions-, Hervorhebungs- und Darstellungsmechanismen, die aus stillschweigend vorhandenen Mini-Theorien über die Existenz, Bedeutung und Konsequenz von Phänomenen, bestehen" (Thomas König, [http://link.springer.com/content/pdf/10.1007%2F978-3-322-99781-4\\_5.pdf#page-1](http://link.springer.com/content/pdf/10.1007%2F978-3-322-99781-4_5.pdf#page-1))

Was geht hier vor? Was ist die Wirklichkeit?

(Wirklichkeit ist eine Funktion der Aufmerksamkeit)

Unter welchen Bedingungen halten wir etwas für wirklich?

Auf welchen Kanälen nehme ich was war?

(Sinne – Sinn –kognitiver Stil)

### Primäre Rahmen

Ermöglichen

Lokalisierung  
Wahrnehmung  
Identifikation  
Benennung

einer unbeschränkten Anzahl von Vorkommnissen, die im Sinne des Rahmens definierbar sind. Es gibt zwei Klassen von Rahmen:

Natürliche Rahmen  
Soziale Rahmen

Natürliche Rahmen identifizieren Ereignisse, die als

nicht gerichtet  
nicht orientiert  
nicht geleitet

determiniert erlebt werden: kein Willen; keine Absicht; keine Handelnden, die Einfluss nehmen; kein Erfolg oder Misserfolg; keine Wertungen; keine Sanktionen usw.

Soziale Rahmen sind fast immer Teil von natürlichen Rahmen, folgen jedoch im Unterschied zu diesen immer bestimmten (wenn auch nicht immer bewussten) Regeln (Konventionen).

Das Theater kann als Modell für soziale Rahmen dienen

Typische Frames:

Verwissenschaftlichungs- und Verrationalisierungs-*frame*  
Moralisierungs-*frame*

Gemeinsame-Interessen-*frame*  
Ökonomische-Interessen-*frame*  
Konflikt-*frame*  
human interest frame  
Verantwortlichkeits-*frame*  
*troubled industry frame*  
*affirmative action frame* (Gamson 1992: 223ff),  
Frauenrechte-*frame*  
Individuum-und-Staat-*frame*  
Migrations-Autonomie-*frame*

### **Modulationen (sekundäre Rahmen) - Keying**

"Bezeichnung für die Anwendung eines System[s] von Konventionen, wodurch eine bestimmte Tätigkeit, die bereits im Rahmen eines primären Rahmens sinnvoll ist, in etwas transformiert wird, das dieser Tätigkeit nachgebildet ist, von den Beteiligten aber als etwas ganz anderes gesehen wird" (Goffman, S. 55)

### **Fragen**

Inwiefern wirken sich *frames* auf soziale Handlungen aus?  
Welche *frames* sind besonders erfolgreich, d.h. verdrängen andere *frames*  
und/oder ziehen besonders einschneidende Handlungskonsequenzen nach  
sich?  
Wie kann man *frames* verändern?

Um Erfolg und Misserfolg von *frames* zu erklären, bedient man sich vor allem dreier Konzepte, den *master frames*, der empirischen Glaubwürdigkeit eines *frames* und der *narrative fidelity* von *frames*.

### **Masterframes - Metanarrative**

Frames, die soweit verinnerlicht worden sind, dass ihre empirische Angemessenheit nicht mehr hinterfragt wird, zu identifizieren. Beispiele

Ethno-Nationalismus  
der liberale Individualrechts- beziehungsweise Staatsbürgerschafts-*frame*  
Einheit-mit-Natur-*frame*

Frame und Gegenframe:

erfolgreichste *Gegenframe* zum Ethno-Nationalismus ist der Multikulturalismus. Dieser *frame* übernimmt jedoch das Grundgerüst des Ethno-Nationalismus *frames*. Wie Nationalisten gehen Multikulturalisten von der Existenz kulturell weitgehend homogener Gruppen aus. Diese Ethnien werden als über längere Zeiträume beständig und zentral für die Selbstdefinition ihrer Mitglieder imaginiert. Lediglich das Verhältnis zwischen Staat und

Ethnien wird von den beiden Gegnern anders definiert: Während die Nationalisten homogene kulturelle Staaten fordern, fordern die Multikulturalisten die Förderung ethnischer Gruppen innerhalb des Staates. Der eigentlich Gegenentwurf zum Nationalismus, der universalistisch ausgerichtete Kosmopolitismus wird dagegen von beiden Seiten bestenfalls verachtet, aber normalerweise nicht einmal ernst genommen.

Goffman, Erving. 1974. *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*. New York, NY et al.: Harper & Row. – dt. Rahmenanalyse, Frankfurt 1980

Michael Fehr (2008) (Auszug aus einem längeren Text)

Müllhalde oder Museum. Endstationen in der Industriegesellschaft

In ihrem Buch *Die Wa(h)re Kunst* (1991) beschreiben Holger Bonus und Dieter Ronte zwar sehr zutreffend, wie Kunst heute gehandelt und vermarktet wird, erklären allerdings nicht, warum bestimmte Kunstwerke oder Künstler im Markt Erfolg haben, andere aber nicht.

Denn wenn die beiden Autoren schreiben: "Das Kunstwerk eröffnet Aussichten, es ermöglicht Einsichten, es lädt zur Sammlung ein. Es besitzt Eigenschaften, die sonst nicht erfahrbar sind; im Werk schlummern Kräfte, die sich entfalten und auf den Betrachter übergehen können.", so ist damit nicht nur eben nicht gesagt, welches Kunstwerk einen solchen Gebrauchswert besitzt und warum eben dieser nachgefragt wird, sondern bloß die Konvention variiert, in der seit Mitte des letzten Jahrhunderts das Verhältnis zwischen Künstler und Rezipienten bzw. Käufern ideologisiert wird: Die Mythe vom verkannten Outsider, der, ob seiner Unkonventionalität und seines Eigensinns von seinen Zeitgenossen abgelehnt, wenn nicht gar zum Verrückten erklärt, sein Leben lang dahinvegetiert, dann schließlich doch von einem unkonventionellen Sammler entdeckt und gefördert wird, zu spätem Ruhm kommt, posthum womöglich die Kunstgeschichte revolutioniert – und seinen Gläubiger reich macht.

Auch wenn man in der Kunstszene, an erster Stelle im Kunsthandel, tatsächlich alles unternommen hat und unternimmt, diese vor allem am Leben von Vincent van Gogh gewonnene Mythe zu unterlaufen, so wird sie offiziell dennoch nicht nur gepflegt, sondern durch entsprechende Anekdoten und Geschichten über lebende Künstler immer wieder genährt. Denn sie formuliert auf plausible Weise die Möglichkeit, wie in den westlichen Gesellschaften selbst aus dem Nichts Werte erzeugt werden können – und leistet so als überzeugendes Script, das sowohl den Künstlern als auch ihrer Klientel eine praktikable Rolle zuschreibt, immer noch unschätzbare Dienste für eine Orientierung innerhalb des Auf und Ab der Bewertungsprozesse, denen heute allerdings nicht mehr nur die Künstler und ihr Werk, sondern gleichfalls auch ihre Klientel, z.B. Kuratoren und Kunstsammler, und jetzt schließlich auch die Kunstmuseen unterliegen.

Zum Verständnis der Kunstszene reicht es daher nicht hin, nur den Kunstmarkt zu untersuchen, sondern muß der Rahmen beschrieben werden, innerhalb dessen Bewertungen vorgenommen werden.

Den nach wie vor intelligentesten Ansatz, die allgemeine Bewertungsproblematik wie im Speziellen auch das Problem der Beurteilung von Kunstwerken zu analysieren, bietet aber meiner Ansicht nach immer noch die "Rubbish Theory", die der britische Autor Michael Thompson 1979 vorgelegt hat.

Die Essentials dieser Theorie sind: (1) Alle Objekte, mit denen wir umgehen, seien es Dinge oder Ideen, lassen sich jeweils einer der folgenden drei Kategorien zuordnen: der des Vergänglichen, der des Dauerhaften oder der Müllkategorie. (2) Es gibt ein Gesetz, das den Transfer zwischen diesen drei Kategorien regelt; seine Kernaussage ist, daß Objekte von der Kategorie des Vergänglichen in den Müllstatus absinken können, und daß sie aus der Müllkategorie in die des Dauerhaften aufsteigen können, daß es aber vom Vergänglichen keinen direkten Weg in die Kategorie des Dauerhaften gibt.

Thompson's grundlegende Annahme ist also, daß die Kategorien des Vergänglichen und des Dauerhaften zumindest in den westlichen Gesellschaften offen sind, und das bedeutet, daß bestimmte Gemeinschaften ihre eigenen Annahmen darüber bilden, was jeweils als Vergänglich oder Dauerhaft angesehen wird, und weiterhin, daß jedes Mitglied solcher Gemeinschaften genau erkennen kann, zu welcher Kategorie ein bestimmtes Objekt gehört. Alles andere, also alle Objekte, die nicht eindeutig einer der beiden Kategorien zugeordnet werden können, bezeichnet Thompson als Müll. Anders gesagt, als Müll werden alle Objekte definiert, die ohne soziale Funktion sind.

Ausgehend von diesen Annahmen läßt sich für die Objekte eine idealtypische Karriere beschreiben, die in den westlichen Industriegesellschaften etwa folgenden Verlauf hat: Mit seinem Eintreten in den gesellschaftlichen Kontext, also in der Regel in Markt, hat das Objekt einen bestimmten Wert, eine bestimmte erwartete Lebensdauer und gehört es per Definition in die Kategorie des Vergänglichen. In diesem Status wird es in der Regel solange verbleiben, wie seine erwartete Lebensdauer reicht, doch wird es ständig an Wert verlieren. Zwar kann das Objekt, wenn es zum Beispiel repariert oder wiederverkauft wird, noch einmal etwas im Wert steigen, doch wird dieser in jedem Fall irgendwann gegen Null tendieren. Zu diesem Zeitpunkt geht das Objekt über in die Kategorie des Mülls. Abgesehen von Objekten, die zu diesem Zeitpunkt völlig verbraucht sind, vollzieht sich dieser Übergang allerdings meistens unmerklich und über einen längeren Zeitraum. Das Objekt wird nach und nach aus dem Gebrauch genommen, gerät also langsam an den Rand des sozialen Geschehens, um schließlich auf einen der vielen Plätze, die dem Müll vorbehalten sind, zu landen. An diesen Plätzen kann ein Objekt insbesondere dann, wenn es nicht zerstört ist, unter Umständen sehr lange überleben, wie lange,



ist allerdings kaum zu prognostizieren. Irgendwann aber wird jemand das Objekt dann doch wieder ans Licht ziehen, abstauben und daraufhin befragen, ob es nicht doch noch in irgendeiner Weise verwendbar sein könnte. Wird diese Frage negativ beantwortet, so wird das Objekt bestenfalls im Müll verbleiben. Fällt die Antwort hingegen positiv aus, so ist der Moment gekommen, an dem das Objekt in die Kategorie des Dauerhaften überwechseln kann: wir die Geburt eines neuen Wertes erleben können.

An dieser Stelle ist es überaus wichtig, sich bewußt zu machen, daß die Neubewertung von Müllobjekten nur möglich ist, wenn die in einer Gemeinschaft jeweils geltenden ästhetischen und ökonomischen Wertvorstellungen zumindest zum Teil ignoriert oder übergangen werden. Anders gesagt, Neubewertungen von Müllobjekten können immer nur von einzelnen Individuen vorgenommen werden, Personen, die aus welchen Gründen auch immer unabhängig genug sind, sich über geltende Wertvorstellungen hinwegsetzen und für sich zu entscheiden zu können, welchen Wert sie einem bestimmten Objekt zumessen. Wenn nun ein Müllobjekt als irgendwie wertvoll angesehen werden wird, dann werden diejenigen, die diese Bewertung vornehmen, normalerweise anfangen, solche und ähnliche Objekte zu suchen und zu sammeln - und das womöglich nur, um ihre Neugierde zu befriedigen und ihre Neubewertung zu überprüfen, also nicht unbedingt aus einem ökonomischem, sondern z.B. aus einem Forschungsinteresse. Allerdings wird dieses womöglich naive Interesse früher oder später die Aufmerksamkeit anderer Individuen auf eben diese Objekte lenken, und mehr und mehr Individuen werden sich für diese Objekte interessieren, bis schließlich professionelle Händler auf diese Objekte aufmerksam werden. Jetzt entsteht ein Markt für diese Objekte, und haben sie wieder einen Preis, der langsam steigt. In der nächsten Phase dieser Entwicklung beginnen nun Wissenschaftler sich für diese Objekte zu interessieren, sie zu klassifizieren, zu bewerten und die neue Bewertung in Ausstellungen und Publikationen zu veröffentlichen. Dies wird wiederum das Interesse der Sammler an den Objekten - und ihren Preis - steigern; und wenn dann irgendwann nachgewiesen werden kann, daß die Anzahl der Objekte begrenzt ist, wird es bereits einen Run auf sie geben. Am Ende dieses Prozesses werden die Objekte einen Wert erreicht haben, der es nahezu unmöglich macht, sie zu handeln - und daher werden sie vom Markt genommen und an Museen gegeben, wo sie nicht nur gut aufbewahrt werden, sondern einen weiteren Wertzuwachs erfahren, ohne daß dies für den ökonomischen Prozeß von Bedeutung wäre.

Im Hinblick auf den Markt haben die Museen daher eine wichtige regulierende Funktion. Denn neu bewertete Müllobjekte haben im Unterschied zu allen anderen Objekten die Eigenschaft, daß sie weder konsumiert noch in einem Produktionsprozeß aufgezehrt werden können. Damit der ökonomische Prozeß in Gang bleiben kann müssen sie daher auf andere Weise als Wert vernichtet werden, was über die Museen möglich ist, insoweit ihnen die Funktion eines absoluten Tresors, der Kapital faktisch bindet, doch symbolisch erhält, zugeschrieben wird.