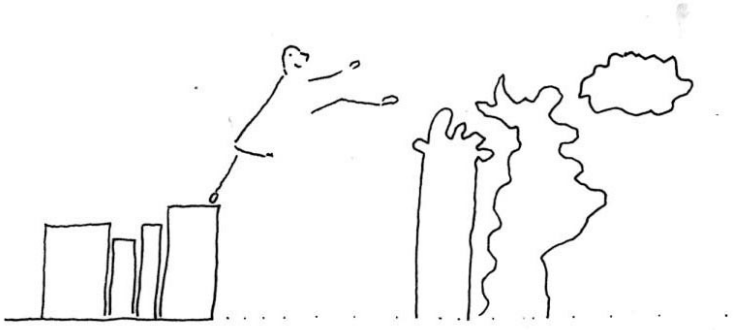
Heimatdesign: Designwissenschaftliche Untersuchung möglicher Zukünfte von Heimat und Design

Von der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig
zur Erlangung des Grades einer Doktorin der Philosophie
– Dr. phil. –
genehmigte Dissertation von
Franziska Holzner, geboren am 19.06.1979 in Füssen



Erstreferent: Prof. Dr. Wolfgang Jonas
Zweitreferent: Prof. Dr. Stephan Rammler
Tag der mündlichen Prüfung: 17. Januar 2017

Für Josy

Georg & Heiko mit Dank,
in Gedenken an Heinz Paetzold

J’ ai beaucoup aimé.
Je me suis battu et
j’ ai trouvé le mots qui saisissent.
(…)
même aux étrangers je rappellerai
que l’humanité n’est pas faite
pour abdiquer ses rêves,
qui ne sont que
des réalités mal connues.

Le bonheur existe.
(…)
Le révolutions ne viennent jamais
à point nommé:
c’ est pourquoi il faut les
poursuivre jusqu’au bout,
et à force.[1]

1 Heinrich Mann: Allocution d’Henri Quatrième. Die Vollendung des Königs Henri Quatre, Reinbek bei Hamburg 1964, 900 (Auszug FH). Deutsche Übersetzung von Helmut Bartuschek: «Ich habe viel geliebt. Ich habe gekämpft, und ich habe die Worte gefunden, die packen. (…) [S]elbst Fremden will ich ins Gedächtnis zurückrufen, daß die Menschheit nicht dazu geschaffen ist, ihren Träumen zu entsagen, die nur ungenügend bekannte Wirklichkeiten sind. Das Glück ist wirklich da. (…) Die Revolutionen kommen nicht immer wie gerufen; darum heißt es, ihnen bis zu Ende nachgehen, und das mit aller Kraft.» (Mann, op. cit., 903sq.).

Heimatdesign: Designwissenschaftliche Untersuchung möglicher Zukünfte von Heimat und Design

Vorrede

D1 | Theorie

1 Erste Drehung-Hebung: Theorie

1.1 Heimat & Heimatbegriff 17
1.1.1 Ausgang: Der Roman Heimatmuseum von Siegfried Lenz 19
1.1.2 Ermöglichung: Die Philosophie der konkreten Utopie von Ernst Bloch 25
1.1.2.1 Praxis der Theorie in der Praxis 28
1.1.2.2 ‹Aber ich habe mich nicht› 31
1.1.2.3 Daß-Was-Relation 32
1.1.3 Durchführung: Design — was machen wir damit? 35
1.1.3.1 Artefakt und Vorschein 35
1.1.3.2 Artefakt und Zeugenschaft 37
1.1.3.3 Artefakt und Projektion 41
1.1.4 Ausblick: Heimatbild & Designpraxis 43
1.1.4.1 Ort & Zuhause 43
1.1.4.2 Authentizität & Unwahrhaftigkeit 47
1.1.4.3 Aventure & Utopia 49
1.1.5 Überleitung 52

1.2 Design & Designbegriff 55
Vorbemerkung oder: Wie kommt Design dazu, Heimat gestalten zu wollen? 55
1.2.1 Was ist Design — theoretisch. 56
1.2.1.1 Philosophische Traditionslinie zum Heimatdesign — Verquickung von Theorie und Praxis. Oder: Heimat ist künstlich 56
1.2.1.2 Bekannte & Unbekannte Artefakte 61
1.2.2 Was macht Design — praktisch 63
1.2.2.1 Wer? 63
1.2.2.2 Wie? 68
1.2.3 Drei mögliche Phasen des Designprozesses 71
1.2.4 Was wird gestaltet — Heimatdesignobjekte 73
1.2.4.1 Raum, Netzwerk, System 73
1.2.4.2 Kognition, Kommunikation, Kooperation 75

2 Zweite Drehung-Hebung: Theorie der Praxis 79
Vorbemerkung 79

2.1 Designforschung als Forschung-durch-Design 79
2.1.1 Standpunkt des Forschers als Täter und Beobachter 79
2.1.2 Spezialfall abduktive Phase 81
2.1.2.1 Noch-Nicht(-Sein) als ein In-Möglichkeit-Sein 82
2.1.2.2 Noch-Nicht(-Bewusstsein) 84
2.1.2.3 Inspiration 85
2.1.3 Designmethoden in der abduktiven Phase 86
2.1.3.1 Tagtraum und ‹exakte Phantasie› 86
2.1.3.1 Lücke und kreative Spannung 88
2.1.4 Philosophische Formel der abduktiven Phase: S → P. 89
2.1.5 Ausgangspunkt & Horizont: Ethik. Oder: Es gibt nichts Gutes außer man tut es 93

2.2 Design: Subjekt wird Projekt 97
2.2.1 Begriffe & Ergriffe 97
2.2.1.1 Aufrichten 101
2.2.1.2 entwerfen 106
2.2.1.3 projizieren 112
2.2.1.4 Gestalten 114
2.2.2 Exkurs: Aufrichten – entwerfen – projizieren – Gestalten als
literarische Heimatdesignpraxis 116
2.2.2.1 Heimatdesignpraxis: Aufrichten 116
2.2.2.2 Heimatdesignpraxis: Aufrichten–entwerfen (gemeinsamer Diskurs) 120
2.2.2.3 Heimatdesignpraxis: entwerfen–projizieren (gemeinsames Projekt) – Scheitern 123
2.2.2.4 Heimatdesignpraxis: entwerfen–projizieren (gemeinsames Projekt) – Gelingen 125
2.2.2.5 Heimatdesignpraxis: Gestalten 128
2.2.3 Schlüsse für eine Heimatdesign-Methodik 133

2.3 Designmethodik: Systemdesign & Heimatdesign 135
2.3.1 Heimat als System 137
2.3.1.1 Eine offene Systemtheorie für Design: Experimentum Mundi 140
2.3.1.2 ...& die Rolle des Designers darin 144
2.3.2 Heimatdesign 147
2.3.2.1 Raum und Netzwerk 147
2.3.2.2 Hodologischer Raum 153
2.3.2.3 Prozess & Flow 157
2.3.3 Design als Praxis im Sozialraum 165
2.3.4 Überleitung 173

3 Dritte Drehung-Hebung: Praxis 176

3.1 Ein Projekt für Heimatdesign: der ForstFeldGarten 176
3.1.1 Ausgangssituation 179
3.1.2 Projektbeschreibung 182
3.1.2.1 Projekt FFG: Aufrichten 182
3.1.2.2 Projekt FFG: entwerfen 184
3.1.2.3 Projekt FFG: projizieren 188
3.1.2.4 Projekt FFG: Gestalten 192

3.2 Ein Glücksfall für Heimatdesign: der Garten 196
3.2.1 Ermöglichung von Erfahrung 197
3.2.1.1 Erfahrung von Leiblichkeit 199
3.2.1.2 Erfahrung von Produktivität und Ökonomie 200
3.2.1.3 Erfahrung von Schönheit und Heilung 201
3.2.2 Erleben von partizipativer Urbanität 202
3.2.2.1 Gemeingut, Partizipation, Ökologie 203
3.2.2.2 Leben & Erleben im Stadtquartier: Öffnung & Schließung 205
3.2.3 Gestaltung von innerer & äußerer Natur 209

3.3 Der Horizont von Heimatdesign — im Blick: die Freiheit! 213
3.3.1 Der Subjektcharakter des Anderen & die Fragilität der eigenen Entwürfe 215
3.3.2 Ewige Design-Fallen: Eitelkeit & die Blindheit vor Wandschirmen 216
3.3.3 Möglichkeiten für Design 219

Fortsetzung auf der nächsten Seite

4 Vierte Drehung-Hebung: Designwissenschaftliche Abschlussreflexion 223

4.1 Forschungsantwort aus der Designpraxis: Designaufgaben 225
4.1.1 Designaufgaben abgeleitet aus dem Projekt FFG: Aufrichten 226
4.1.2 Designaufgaben abgeleitet aus dem Projekt FFG: entwerfen 228
4.1.3 Designaufgaben abgeleitet aus dem Projekt FFG: projizieren 229
4.1.4 Designaufgaben abgeleitet aus dem Projekt FFG: Gestalten 230

4.2 Forschungsantwort: Designpraxis im Forschungskontext / Designforschungsaufgaben 232
4.2.1 Analyse 234
4.2.2 Projektion 237
4.2.3 Synthese 239

4.3 Forschungsantwort: Designforschung im Wissenschaftskontext
Designwissenschaftsaufgaben 240
4.4 Hat's was gebracht? 243
4.4.1 Was tun DesignerInnen mehr als SozialarbeiterInnen? Was tun sie Anderes? 243
4.4.2 Was ist Designwissen und wem steht es zur Verfügung? 244
4.4.3 Was sind (neue) Aufgabenfelder für Design? Mögliche Zukünfte von Heimat & Design 249
4.4.4 Folgen für das Designprodukt 253
4.4.5 Welche Folgen hat das für die Design-Ausbildung? Oder: Kann man Intuition lernen? 256

4.5 Schlußfolgerung: Zurück zum Anfang – Plädoyer für eine Philosophie des Designs 260

5 Danksagung & Epilog 265

6 Literaturverzeichnis 267

Hinweis zu den Fußnoten:
Die Fußnoten sind durchlaufend nummeriert. Sie beginnen jeweils zu Beginn eines übergeordneten Kapitels wieder mit der Zahl 1. Bei Literaturverweisen wird bei erster Erwähnung das Werk vollständig angegeben, danach nur noch Autor und Seitenzahl. Werden von einem Autor mehrere Werke zitiert, bezieht sich die Fußnote solange auf das zuvor genannte Werk, bis ein anderes wieder voll aufgeführt wird. Bei häufigem Wechsel der Werke eines Autors helfen Siglen bei der Orientierung.

«Wer das Exil kennt, hat manche Lebensantwort erlernt,
und noch mehr Lebensfragen. Zu den Antworten gehört die zunächst
triviale Erkenntnis, dass es keine Rückkehr gibt, weil niemals der Wiedereintritt
in einen Raum auch ein Wiedergewinn der verlorenen Zeit ist.»[1]

«…es gibt keine Rückkehr, es gibt überhaupt für keinen eine Rückkehr zu dem,
was einmal war, selbst wenn wir, durch Wunder und ein genaues Gedächtnis
geleitet, die zerrissenen Fäden wieder aufnehmen und sie nur kurz
zusammenknoten: Einmal jetränt – für immer jetränt, sagte
Sonja Turk; nuscht is mit neuem Beginnen.»[2]

Vorrede

Einem ambitionierten Unterfangen fällt anheim, wer sich der Gestaltung von Heimat widmet. Aufgewachsen in einer Bilderbuch-Heimat, hineingewachsen in eine Welt der mutierenden, sich verschränkenden, multiplen Heimaten, beschützt vom Glücksversprechen, lädiert von dessen Kehrseite, begann die Suche nach etwas, das zu nennen Heimat wäre.

Flucht und Elend allenthalben. Pur betrachtet, bar von Zynismus und Heuchelei: auch darin erkennbar die bahnbrechende Kraft, die das Streben nach Heimat freisetzt. Menschen wollen nach Hause, ohne zu wissen, wo das ist. Sie bauen sich ein Haus, weit entfernt von dem, was ein Haus in ihrem Träumen sein müsste. Aber sie bauen sich eines, versuchen es. Weltweit leben über eine Milliarde Menschen in Hüttensiedlungen und Slums am Rande der Megacities, Millionen auf Pritschen in Flüchtlingslagern, unzählige und ungezählte Menschen sind unterwegs, ohne Rast, ohne Lager.[3] Stätten der improvisierten Vorläufigkeit «sind die dynamischsten Teile der am schnellsten wachsenden Städte der Welt –

1 Jean Améry: Wieviel Heimat braucht der Mensch, in: Jenseits von Schuld und Sühne, Bewältigungsversuche eines Überwältigten, Stuttgart 1977, 75.
2 Siegfried Lenz: Heimatmuseum, Hamburg 1978, 538.
3 Die weltweite Anzahl von Menschen auf der Flucht schätzt das UNHCR für das Jahr 2016 auf erstmals mehr als 65 Millionen Menschen. (https://www.uno-fluechtlingshilfe.de, abgerufen 06/2016). Aktuelle Zahlen & Trends einsehbar in den Berichten und Statistiken der United Nations High Commissioner for Refugees (UNHCR): http://www.unhcr.org/statistics (abgerufen 06/2016).

selbstgebaut und selbstentworfen.»[4] Free style, entstanden aus Unfreiheit. Schätzungsweise werden in der Mitte des 21. Jahrhunderts drei Milliarden Menschen in Slums leben.[5] Aus freien Stücken? Die dort lebenden Menschen gestalten ihre Behausungen aus Lehm und Wellpappe schneller als Stadtplanung oder Heimatdesign mithalten können.[6] Welche Aufgaben hat da Design in Anbetracht der drängenden Fragen unserer Zeit? Wo sind die designspezifischen Fähigkeiten und Ansätze, wenn es um Wandel geht? Design nicht mehr zu denken als klassischen Formgeber, sondern als Transformationsbegleiter und –ermöglicher: Ist das möglich? Diesen Fragen stellt sich die Forschungsarbeit Heimatdesign. Kombiniert mit dem vermeintlich hochtrabenden Begriff ‹Transformation› oder dem bisweilen überstrapazierten ‹Design› hat *Heimatdesign* alle Chancen, spontan durchzufallen. Bevor wir uns dem konkreten Forschungsprojekt zuwenden, widmen wir uns diesen Begriffen und begründen, warum keine besseren aufzutreiben waren. So widmen sich die ersten Kapitel dieser Schrift den Begriffen *Heimat* und *Design* im Einzelnen.

Heimat hat als speziell deutscher Begriff einiges mitzuschleppen: Borniertheit, Rückwärtsgewandtheit, begrenztes Blickfeld – und noch Schlimmeres. Es ist nicht unsere Absicht, Heimat von «seinen Belastungen»[7] zu befreien. Zu fest haften sie als geschichtlicher Zement daran. Den designerischen Meißel der Moderne anzusetzen, um die Katastrophen des vergangenen Jahrhunderts abzuarbeiten oder glatt zu bügeln, scheint anmaßend, auch unpassend. Heimat ist zudem freilich kritisch zu betrachten in einer Gegenwart, in der sich Menschen, getrieben von der Hoffnung auf ein menschenwürdiges Leben oder gar aus purer Angst vor Folter und Tod, auf die Flucht in eine ungewisse Zukunft begeben, ihre Familie zurück- und unterwegs nicht selten ihr Leben lassen. Zerbrochene Floße mit Kurs auf Europa, zerberstende Flüchtlingslager allenthalben, explodierende Slums, massenweise Migration, Verfolgung, Vertreibung, globale Probleme des Klimawandels und des ökonomischen

4 Alex Steffen (ed.): World Changing. Das Handbuch der Ideen für eine bessere Zukunft, München 2008, 244.
5 Vgl. Steffen: op. cit., 245.
6 Vgl. Jonas Bendiksen: So leben wir. Menschen am Rande der Megacitys, München 2008.
7 Lenz: op. cit., 120.

Ungleichgewichts sowie der mangelnden politischen und sozialen Teilhabe eines großen Teils der Weltbevölkerung machen *Heimat als Designobjekt* scheinbar zum Luxusproblem. Zahllose Menschen scheinen nicht im Geringsten Chance auf Heimat zu haben, weder die Chance, ihre Ursprungsheimat selbständig und frei zu gestalten, noch Chance, ihr in eine neue Heimat zu entfliehen.

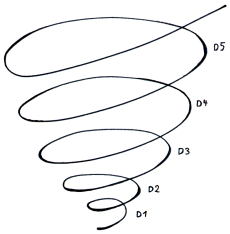
Wir unterstellen dennoch: Der Entwurf auf eine bessere Zukunft hin wohnt dem Menschen als Wesenszug inne. Diesen Entwurf einer Zukunft als Utopie, mag sie in ihrer Realisation als *konkrete Utopie* (Bloch) auch nur wenig und relativ besser sein, nennen wir Heimat. Heimatdesign möchte sich dabei nicht daran erschöpfen, den Heimatbegriff zu rehabilitieren. Dieser Versuch neigt dazu, den braunen und klebrigen Fleck, der an Heimat geschichtlich bedingt haftet, eher zu verschmieren als ihn zu entfernen. Alles wird dann nur umso schleierhafter und der Fleck umso größer. Heimatdesign möchte Heimat lediglich handhaben – handhaben als entwerf-, projizier-, gestalt- und damit realisierbar.

Die dabei sich entwickelnden Artefakte sind ebenso wie die vorliegende Schrift Ergebnisse des hier beschriebenen Designprozesses. So gesehen ist «am Ende […] alles Design»[8], und wir ergänzen: Am Anfang auch.

Der Designprozess beginnt, so scheint es, nicht erst bei der Materialisation eines Gedankens, sondern beim Gedanken selbst. Wir beziehen uns auf Ernst Bloch, wenn wir den Designprozess in Drehungen-Hebungen beschreiben und betrachten diese Arbeit selbst als einen Designprozess in Drehungen-Hebungen. Das Ergebnis ist ein strukturell spiralhaft verfasstes Designobjekt – Heimat: gedreht-gehoben.[9]

8 Heinz Hirdina: Am Ende ist alles Design, Berlin 2008.

9 Die philosophischen Schriften Ernst Blochs scheinen im Kanon der (Kunst-)Hochschulen eine unterbelichtete Rolle zu spielen. Mag es am materiallastigen Namen liegen? Was klingt besser: «Ich lese *Bloch*» oder «Ich lese *Bourdieu*»? Die Beschäftigung mit Ernst Bloch sei Designern an dieser Stelle ausdrücklich empfohlen.



ganz oben: Die (neue) Designpraxis

D4 | Designwissenschaftliche Abschlussreflexion

D3 | Praxis: Heimatdesign
D2 | Theorie der Praxis
D1 | Theorie: Heimat & Design

Als Untersuchungsgegenstand für eine offene Designmethodik des Prozessierens versuchen wir uns an diesem besonderen Artefakt: Heimat. Zunächst geht es uns darum, sowohl einen Heimat- als auch einen Designbegriff zu explizieren, der es jeweils erlaubt, Heimat zu gestalten. Designpraxis entwickelt sich selbst aus der Notwendigkeit der Situation heraus, Theorie emergiert en passant. Der Heimatdesign-Prozess in Drehungen-Hebungen wird in dieser Arbeit praktiziert und beobachtet in Anwendung und Erprobung der designwissenschaftlichen Methodik Forschung-durch-Design.[10] In der konkreten Arbeit im Projekt steht dabei das Machen im Vordergrund. Intuition ist gefragt – Gestaltungstheorie kommt hinterher. Gleichzeitig wächst im Machen das Bewusstsein dafür, dass vermittelte Gestaltungstheorie nur intuitiv abrufbar ist, für langes Überlegen fehlt die Zeit. So scheint die Erfahrung mit Objekten und Akteuren im Designprozess ausschlaggebend für den Erfolg. Dogmatisches Durchziehen der individuellen Vision von Design stößt im sozialen Gestaltungsprozess auf Granit. Vielmehr scheinen Designerinnen und Designer mit Schwämmen zu hantieren, die die vielfältigen Einflüsse aufzunehmen, und das Essenzielle in guter, verständlicher, flexibler Form abzugeben vermögen. Design in sozialen Prozessen, das waren im Fall des Untersuchungszeitraums unserer Unternehmen der Umzug und die Neuorientierung eines Geburtshauses, die Bewirtschaftung eines Milchvieh-Sömmerungsbetriebes in den Schweizer Alpen und der Aufbau eines Gemeinschaftsgartens im Kasseler Stadtteil Forstfeld. Im Zuge der Bearbeitung dieser Designprojekte veränderte sich das Selbstbild der Designerin, auch ihre Herangehensweise, begleitet durch folgende Fragestellungen: Was tun Designerinnen und Designer hinsichtlich der

10 Vgl. Wolfgang Jonas: Research through DESIGN through research – a problem statement and conceptual sketch, Design Research Society. International Conference in Lisbon, 2006.

heimatbefördernden Designpraxis in einem solchen Projekt anderes als die Hebammen, Älpler und Sozialarbeiter? Oder besser gefragt: Wie tun sie es? Was bedeutet das Bestreben, sich gestaltend in Gebiete einzumischen, die dem Design bislang nicht explizit zugeordnet wurden, für die Design-Profession? Und: Kann man Intuition lernen? Wem steht Designwissen zur Verfügung? Gestalten nicht alle Menschen designtheoretisch unbehelligt Heimat?

Sobald Heimat entworfen, projiziert, gestaltet und realisiert wird, ist sie Designobjekt und wird von Design gestaltbar als Element eines Möglichkeitsraums. Die Ermöglichung von Heimat findet zunächst also im virtuellen Raum statt. Der virtuelle Raum meint nicht das *World Wide Web*, das unsere Erfahrungen aufsaugt, sondern den wortwörtlich virtuellen Raum der Möglichkeiten, in dem sich die Erfahrungen des Einzelnen entfalten als existenzielle Realisation. Wesenhaft projektiv verfasst sind wir uns selbst stets voraus und bewegen uns rezeptiv permanent in diesem virtuellen Raum. Darin müssen wir uns nicht zwingend gänzlich verlieren, wir können uns in der virtuellen Bewegung auch *zu recht* finden, gerade in der Kooperation, zu der wir schicksalhaft verpflichtet sind. Sie ist unsere Chance – unser Glück.

Kooperation wird erst gelingen, wenn wir in der Lage sind, uns kognitiv und kommunikativ mit der uns umgebenden Lebenswelt zu vermitteln – ein erster Schritt zur Heimat. Die es nicht nötig haben, sich halsbrecherisch aufzumachen, über's Meer, konzentrieren sich kognitiv und kommunikativ angesichts der Unübersichtlichkeit des Terrains auf das Nahegelegene, Gemütliche. Die Größe des Raums der Möglichkeiten scheint uns existenziell zu verwirren. Rollenmuster sind im Aufweichen begriffen – die Masken funktionieren nicht mehr. Design beteiligt sich freilich am Erstellen neuer Masken. Wir bauen perfekt gestaltete alternative Rollenmuster, die schön anzusehen sind, und an deren Anspruch wir scheitern – auch wenn wir alles konsumieren, was wir zur Erfüllung der immer wieder neuen Rollenvorgaben zu brauchen vorgestellt bekommen. Hinsichtlich einer anzustrebenden Kooperation gehen Kognition und Kommunikation fehl. Das ist vergleichsweise luxuriös. Wagen wir einen Blick über den Tellerrand:

Andernorts schlagen allenthalben selbsternannte Despoten eine Schneise der Gewalt und Unterdrückung im Ansinnen auf Gleichschaltung der Lebensentwürfe und Zementierung der Rollen, komprimieren den Möglichkeitsraum auf ein kleines Kästchen, in das sich Existenz zu falten hat. Noch nicht einmal Scheitern ist möglich.[11]

Mit dieser Arbeit und dem Versuch, Heimat zu gestalten, wagen wir das Scheitern. Wenn wir Heimat nicht gänzlich, ver—neinen, ver—nichten wollen, so haben wir nur diese Möglichkeit: gestalten.

Schlapphäbig wär's, es nicht zu versuchen.[12]

11 Vgl. Franziska Holzner: Approaching a dog (Auf den Hund zu kommen), in: Wolfgang Jonas et. al.: Transformationsdesign, Basel 2015, 101-113.
12 Wir beziehen uns auf einen Neologismus Stefano D'Arrigos in der Übersetzung von Moshe Kahn. Stefano D'Arrigo: Horcynus Orca, Frankfurt am Main 2015, (ein Roman auch über den Entwurf von Heimat).

1 Erste Drehung-Hebung: Theorie

1.1 Heimat & Heimatbegriff

«dieses Wort [ist] in Verruf gekommen... »[1]

Im Heimatdesign soll es nicht um gestaltete Produkte aus der Heimat gehen, sondern um die Gestaltung und Transformation von Heimat selbst. Nähern wir uns zunächst also unserem Designobjekt, das wir Heimat nennen. Die Begriffswahl Heimat darf als heikel bezeichnet werden. So zieht ‹Heimat› nicht nur Erinnerungen, Sehnsüchte und Erwartungen auf sich, sondern, besonders als genuin deutscher Begriff, auch Argwohn. Dies auszuleuchten ist Aufgabe der Geschichts-, Sozial- und Kulturwissenschaften. Im Vorliegenden wird dem nur insoweit Rechnung getragen wie es die praktische Erprobung seiner Verwendbarkeit bedarf. Abgesehen davon, was Heimat außerdem noch bedeuten kann, konzentriert sich diese Arbeit also auf Heimat als Gestaltbare. Von welchen Grundlagen dieses Unternehmen ausging, und warum wir vorschlagen, Heimat nicht als Gewesene zu betrachten, sondern als Zukünftige zu gestalten, soll im Folgenden erläutert werden.

Wer den Begriff Heimat nicht laut und unverhohlen deutschtümelnd in kernige Sprüche packt oder zu den Wenigen zählt, die ein kindlich behaglich eingefärbtes Bild von Heimat leise und herzenswarm schützend in sich verstecken, der begegnet dem Begriff Heimat mit Skepsis, bedenkend, wie sehr er speziell in der deutschen Geschichte als Schlagwort verzerrt und missbraucht wurde und, so muss man aktuell leider hinzufügen, wird. Es gelingt kaum, diesen Begriff ohne die verstaubte Patina von Rückwärtsgewandtheit und Lokalpatriotismus zu betrachten.
Auch der Zusatz ‹Design› verspricht noch nicht ausreichend Schwung nach vorne in Richtung Projektion, auch er wird in seiner mittlerweile inflationären Anwendung kaum mehr als ein Gähnen hervorrufen. Was ist schon Design? Man kann sich aufreiben im Gebalge um die Bedeutung dieses Begriffs. In der Kommunikation seiner Absicht hat es Heimatdesign erfahrungsgemäß also doppelt schwer, gegen den hergebrachten

1 Lenz: op. cit., 120.

Heimatbegriff zu argumentieren oder nicht mit den mannigfaltigen anderen Designs in die Schublade der netten, aber eigentlich überflüssigen Gimmicks gesteckt zu werden. Dies ermüdende Unterfangen ersetzen wir an dieser Stelle durch ein inkludierendes Verhalten zu den besagten Begriffen. Da mit Blick auf Heimat das rückwärtsgewandte als bekannt vorausgesetzt wird, widmen wir uns vornehmlich dem zukünftig ausgerichteten Verständnis von Heimat. Gleichwohl blicken wir zunächst auf die Anfänge dieser Arbeit, die ihren Ausgang in einer literarischen Begegnung nahm: Die Idee, vermittels dieses Verständnisses Heimat als gestaltbares Artefakt zu untersuchen, entsprang Lektüre des Romans *Heimatmuseum* von Siegfried Lenz.

1.1.1 Ausgang: Der Roman Heimatmuseum von Siegfried Lenz

Im Lenzschen Roman zerstört der Protagonist Zygmunt Rogalla durch Brandstiftung das masurische Heimatmuseum, das er selbst nach Flucht und Vertreibung in Norddeutschland wiederaufgebaut hatte. Die Begründung dieser Tat bildet die Grundlage für den gesamten Roman. In einer sich monologisch auffaltenden Erzählung fügt sich zusammen, was Heimat auszumachen scheint.[2] Es sind da im konkreten Fall des Protagonisten primär zu nennen: die Sprache, die Menschen und ihre Namen, die Gegenstände des Alltags, die Orte der Kindheitsausflüge und der zugehörigen Abenteuer, die Mythen – gesponnen um die masurische Seenlandschaft, die Gerüche der mütterlichen Küche und des väterlichen Labors, die Farben der Jahreszeiten, das Essen, die Geschichten und Beziehungen. Wie wir später sehen werden, faltet sich hier etwas auf, was wir einen *hodologischen Raum*[3] nennen wollen.

Selbst vom Feuer schwer verletzt erzählt Rogalla etappenweise die Geschichte seines Lebens: Er erzählt von der Kindheit im ehemals ostpreußischen Lucknow, vom Aufbau des Museums dort, von der Kunst des Teppichwebens, von seiner Fürsorge für die Gegenstände, die es zu bewahren galt. Er entfaltet die verwickelte Geschichte Masurens, geprägt durch die Herrschaftsansprüche wechselnder Mächte, gezeichnet von Krieg und Vertreibung. Der Roman nimmt da seinen Anfang, wo auf den ersten Blick alles aufhört: bei der Zerstörung all dessen, was der Protagonist aus seiner alten Heimat hinübergerettet hatte in ein neues Leben. Es ist zunächst die Geschichte eines durch den Krieg scheinbar heimatlos Gewordenen. Immer den durch die Brandstiftung augenscheinlich

2 Für Design mit Blick auf Heimat halten wir vor allem das erzählerische Auffalten von Schichten und Geschichtungen für relevant. Die Narration wird sich im Weiteren als wesentliches Element einer Heimatdesign-Methodik erweisen. Hinweisen möchten wir in diesem Zusammenhang auf das Bachtinsche Konzept der Chronotopoi. Vgl. Michail M. Bachtin: Formen der Zeit im Roman, Frankfurt am Main 1989 (1975), 7sqq.

3 Mit dem Terminus des hodologischen Raums beziehen wir uns auf Jean-Paul Sartre, der ausführt: «…ein Sein wird *situiert* nicht durch seinen Bezug zu den Orten, durch seinen Längen- und Breitengrad: es situiert sich in einem menschlichen Raum, zwischen der ‹Welt der Guermantes› und ‹Swanns Welt›, und es ist die unmittelbare Anwesenheit Swanns, der Herzogin von Guermantes, die es ermöglicht, diesen ‹hodologischen Raum› zu entfalten, wo er sich situiert» J.-P. Sartre: Das Sein und das Nichts, Paris 1943. Deutsche Neu-Übersetzung (ed. T. König), Reinbek 1993, 500. Sartre bezieht sich hierbei auf zwei Teile von Prousts *À la recherche du temps perdu*, nämlich *Du côté de Guermantes* und *Du côté de chez Swann*. Vgl.: Marcel Proust: À la recherche du temps perdu, Paris 1954.

gewordenen Verlust im Bewusstsein, stellen sich die Fragen: Was ist Heimat eigentlich? Hängt sie an etwas? Wenn überhaupt, wie manifestiert sie sich? Und: Kann man Heimat tatsächlich verlieren oder muss man sie nicht immer erst gewinnen? Obwohl der Roman vordergründig lediglich Vergangenes verhandelt, und so von einer verlorenen Heimat erzählt, finden sich vielfältige Hinweise auch darauf, dass Heimat nicht nur Verlorene oder zu Verlierende ist. In allem Streben des Protagonisten sowie in der Auffaltung der vielschichtigen und verzweigten Geschichte der Bewohner Masurens wird erfahrbar, dass Heimat emotional und reflexiv als Zukünftige existiert. Sie nimmt in der Realisation eines Heimatentwurfs sukzessive Gestalt an. Je nachdem, wo Heimat reflexiv angesiedelt wird, in der Vergangenheit oder aber in der Zukunft, erscheint sie als verlorene oder als zu gewinnende – Objekt *von* Geschichte oder Objekt *für* Design.

Entsprechend lässt Lenz seinen Protagonisten Rogalla zu bedenken geben:

«Sie möchten (…) die Heimat verantwortlich machen für eine gewisse Art hochmütiger Beschränktheit, sie möchten ihr Fremdenhaß anlasten, den bornierten Dünkel der Seßhaftigkeit, Sie möchten sie verstehen als geheiligte Enge, in der man sich unvermeidlich seine Erwähltheit bestätigen muß, mit einem gehobelten Brett vor dem Kopf. Ich weiß, ich weiß: Heimat, das ist der Ort, wo sich der Blick von selbst näßt, wo das Gemüt zu brüten beginnt, wo Sprache durch ungenaues Gefühl ersetzt werden darf … Damit Sie mich nicht mißverstehen (…) ich gebe zu, daß dieses Wort in Verruf gekommen ist, daß es mißbraucht wurde, so schwerwiegend mißbraucht, daß man es heute kaum ohne Risiko aussprechen kann. Und ich sehe auch ein, daß es in einer Landschaft aus Zement nichts gilt, in den Beton-Silos, in den kalten Wohnhöhlen aus Fertigteilen, das alles zugestanden; aber wenn es schon so ist: was spricht denn gegen den Versuch, dieses Wort von seinen Belastungen zu befreien? (…) Heimat, das ist für mich nicht allein der Ort, an dem die Toten liegen; es ist der Winkel vielfältiger Geborgenheit, es ist der Platz, an dem man aufgehoben ist, in der Sprache, im Gefühl, ja, selbst im Schweigen aufgehoben, und es ist der Flecken, an

dem man wiedererkannt wird; und das möchte doch wohl jeder eines Tages: wiedererkannt, und das heißt: aufgenommen werden…»[4]

Hierin findet sich bereits Signifikantes, das Heimat als einen Begriff charakterisiert, auf den von diametralen Standpunkten geblickt werden kann. Der retrospektive Blickwinkel führt wie Rogalla zugesteht zum Begriff der verlorenen oder der zu bewahrenden Heimat und legt damit den Grundstein für seine Geschichte der Instrumentalisierung für propagandistische Zwecke. Gegen Ende seiner Ausführungen macht Rogalla deutlich, dass Heimat für ihn allerdings nicht allein der Ort sei, an dem die Toten lägen.[5] Lenz bietet damit einen für Heimatdesign brauchbaren Gegenentwurf und beschreibt Heimat als den «Winkel vielfältiger Geborgenheit»[6]. Heimat ist auch «der Platz, an dem man aufgehoben ist, in der Sprache, im Gefühl, ja, selbst im Schweigen aufgehoben, und es ist der Flecken an dem man wiedererkannt wird; und das möchte doch wohl jeder eines Tages: wiedererkannt (…) werden»[7]

In diesem letzten Teil dieser ‹Definition von Heimat mit Gänsehautfaktor› wird Heimat charakterisiert als Wunsch und damit explizit als Zukünftige. Heimat ist nicht passiv da, sondern entsteht in sozialer Aktion. Nicht nur das Subjekt erkennt seine Heimat wieder, sondern wird dort selbst wiedererkannt. Heimat scheint so wie die gesamte menschliche Selbstkonstitution am Anderen zu hängen, macht Heimat mitunter zur Aufgabe. Den wenigen Zeilen, die wir bislang dem Lenzschen Roman gewidmet haben, entnehmen wir bereits einige heimatstiftende Komponenten – potenzielle Ingridenzien für unseren Heimatdesign-Prozess. Konkret benennen wir zu diesem Zeitpunkt die umgebende Landschaft, die sensorischen Eindrücke, die sozialen Interaktionen und identitätsstiftenden Mythen sowie die handwerklich künstlerische Praxis als heimatdesignrelevant.

4 Lenz: op. cit., p. 120. Bei der erneuten Durchsicht dieser Zeilen im Oktober 2015, im Todesjahr von Siegfried Lenz, wirkt sein Text mit Blick auf die Herausforderungen, in die sich Europa gestellt sieht, gleichermaßen aktuell wie eindringlich.
5 Ibd.
6 Ibd.
7 Ibd.

Landschaft ist das, worin wir existenziell eingesetzt sind und bedeutend als prägendes Element des Heimatgefühls. Sich Aufgehoben-Fühlen in der Welt, Ankommen und Wiedererkennen – das sind Befindlichkeiten, die in Landschaft wahrgenommen und durch diese geprägt werden. Landschaft meint dabei nicht nur Gegend, sondern gestalthafte und gestaltete Landschaft. Gestaltet wird sie auch durch bewusste Wahrnehmung und das Sich-zu-eigen machen, auch durch ein Netz der individuellen Wege und Erlebnisse.[8] In einer Landschaft, in einer Umgebung, in persönlichen Lebensumständen, in denen diese Gestaltung nicht oder nicht ausreichend möglich ist, verliert das Wort Heimat seine Kraft, so «daß es in einer Landschaft aus Zement nichts gilt»[9]. Aufgabe von Heimatdesign wird dann sein, derartig kristalline Zustände in weiche, formbare zu verwandeln.[10] Heimatdesignaufgabe könnte weiterhin sein die Schaffung von menschlicher Konstitution angemessenen Umständen und die gelungene Vermittlung mit diesen Umständen. Weithin lassen sich Vermittlungsversuche in Form von gestalterischer Inbesitznahme gerade von zementierten Landschaften beobachten, sei es durch Initiativen im Dazwischen, Bewegungen darauf und darüber, Grenzen überschreitend, klassisch gestaltend in Wort und Bild.[11] So wird nicht selbst gestaltete Landschaft gestaltend angeeignet, wird allein dadurch gestaltbar, dass sie immer auch Sozialraum ist.

Wenig Zweifel wird darüber bestehen, dass sinnliche Wahrnehmung ein Gefühl von Heimat evozieren kann – *Gerüche, Geräusche, Geschmack*. Nach Heimat gefragt, tauchen bestimmte sinnliche Wahrnehmungen auf, die man in der Ursprungsheimat verortet, die aber, so unsere Beobachtung, entweder wieder gesucht und neu gefunden oder bewusst nicht gesucht und abgelehnt werden – in beiden Fällen haben sie so oder so Auswirkung auf das, was sich nach Heimat anfühlt. Auch in ihrer Negation vermögen sie

8 Die Idee eines *individuellen Stadtplans* finden wir bei Walter Benjamin: Berliner Kindheit um Neunzehnhundert, Frankfurt am Main 1985.
9 Ibd.
10 Terminologisch beziehen wir uns hier auf Joseph Beuys. Vgl. z.B. Joseph Beuys: Denken ist bereits Plastik. Zeichnungen zur Plastischen Theorie aus der Sammlung van der Grinten, Langen 1991.
11 Wir denken dabei beispielsweise an künstlerische Interventionen im öffentlichen Raum, auch an städtischen Gärtnern/ Urban Gardening, Straßenmusik, Flash Mobs, Parkour, Graffiti etc.

Wirkung zu entfalten als die, die eben nicht da sind oder nicht mehr gewollt sind.
Ein Spezialfall der sinnlichen Wahrnehmung, weil komplex, mitunter lustvoll und außerdem lebenserhaltend: das Essen. Alsbald fällt seine bedeutende heimatstiftende Rolle auf. Wohlfühlen hängt daran. Menschen schwärmen von Großmutters Blutwürsten und Mutters Apfelkuchen und suchen gleichzeitig ihre Heimat in neuen Kontexten. Es geht nicht primär um die Würste, sondern das Gefühl beim Verzehr, die Vorfreude darauf, das wohlig-satte Gefühl danach – Befriedigung, Friede, Zufrieden-Sein. Danach suchen viele Menschen stetig. Wir behaupten, Altbewährtes bloß zu adaptieren wird nicht befriedigend funktionieren – zu viel Drumherum hängt an den Würsten, man isst nicht mehr bei Oma, oder Oma ist nicht mehr, und die Würste sowieso zu fett, die Herkunft des Fleisches intransparent und sein Verzehr ökologisch zweifelhaft. Also was tut man? Man entwirft sich neu und die Würste gleich mit.[12]

Geschichten stiften Heimat, in *Beziehungen* wird sie erlebbar. Geschichten meint in diesem Falle vor allem das Herstellen einer gemeinsamen Geschichte im Erzählen von Geschichten, mithin auch das Herstellen von Beziehungen auf einer gemeinsamen, nicht zu hinterfragenden Grundlage – also das, was traditionell der Mythos besorgt. Menschen fühlen sich einander zugehörig, wenn sie dieselben Geschichten kennen, und voneinander wissen, dass sie dieselben Geschichten kennen. Als Mensch auf den anderen angewiesen, den Dialog suchend – so versuchen wir unser jeweiliges Selbstbild am anderen zu erarbeiten.[13] Beziehungen zu gestalten, vielmehr noch die Möglichkeit, Beziehungen herzustellen und zu pflegen, ist

12 Die Forschungsarbeit Heimatdesign startete ursprünglich mit der Beschäftigung mit dem aus dem Weinbau kommenden Begriff *Terroir*, inspiriert durch die Arbeit des Winzers Nicolas Joly, dessen Bemühen um das *Terroir* seiner Weine, das angemessene Anwenden von Kulturtechniken, die Einbettung des eigenen Tuns in einen (Natur-)Zusammenhang bei gleichzeitigem Bestreben, Freude, Genuss und Harmonie zu verwirklichen wir als stetig sich vollziehende Heimatdesignpraxis betrachten. Nicolas Joly: Beseelter Wein. Biologisch-dynamischer Weinbau, Ostfildern 2000. Vgl. auch: Cornelius und Fabian Lange: Heimat ist mehr als nur Scholle, in: Die Zeit Nr. 21, 66. Jg., Sonderbeilage: Essen ist Heimat, Mai 2011, 29.
13 Sartre arbeitet diese Grundverfasstheit menschlicher Existenz verschiedentlich heraus. Er erläutert sein oft missverstandenes Diktum «…die Hölle, das sind die anderen.» (Geschlossene Gesellschaft, 5. Szene) folgendermaßen: «Ich will sagen, wenn die Beziehungen zu anderen verquer, vertrackt sind, dann kann der andere nur die Hölle sein. Warum? Weil die anderen im Grunde das Wichtigste in uns selbst sind für unsere eigene Kenntnis von uns selbst…»
(J.-P. Sartre: Geschlossene Gesellschaft, Reinbek 1994, 61.)

Heimatdesign. Geschichten meint auch das Erfinden und Erzählen neuer Geschichten, kraftvoller und hoffnungsgenerierender Narrationen.[14]

Dem Menschen Praxis zu ermöglichen als Alternative zum bloßen Konsum ist Kernaufgabe von Heimatdesign. Der «schaffende, die Gegebenheiten umbildende Mensch»[15] ist der beheimatete Mensch. *Gegenstände* um sich zu versammeln, und sie im Betrachten oder Benutzen mit Bedeutung aufzuladen, ist auf eine konventionelle Art und Weise Heimatdesign. Bei Heimat, die wir als nicht konservierbar betrachten, geht es dabei vor allem um das Benutzen eines Gegenstandes, nicht um das Besitzen. Kurz: nicht haben – machen. *Heimatdesign findet bevorzugt nicht in Möbelhäusern statt, sondern kümmert sich um die Einrichtung des Lebens jenseits der Gegenstände.* Wenn überhaupt bemühen wir uns dabei um Gegenstände, die modular, erweiterbar, gestaltbar und in diesem Sinne lebendig sind, d.h. mit dem individuellen Entwurf mitwachsen.[16] Knapp formuliert: Heimatdesign kümmert sich um die Aktion des Benutzens nicht um die Re-Aktion des Kaufens.

14 Angesichts der aktuellen deutschen wie europäischen Krise (2015/2016) fordert Jakob Augstein in einem Interview eine «neue Erzählung von Deutschland als Einwanderungsland». Jakob Augstein im Gespräch mit Christine Heuer am 11.02.2016 im Deutschlandfunk. Augstein führt weiter aus und beschreibt darin eine Heimatdesign-Aufgabe: «Es fehlt der Mut für das, was man jetzt immer neudeutsch die neue Erzählung nennt. Wir brauchen eine neue Erzählung für Deutschland als Einwanderungsland und für Europa als Solidargemeinschaft. Wenn Sie das den Leuten nicht präsentieren, dann fallen wir tatsächlich in eine nationalstaatliche rechtskonservative Kleingeisterei zurück (...) Aber das geht ja nicht, denn diese Probleme sind nur gemeinschaftlich zu lösen und nicht durch Desintegration. Die Rechten wollen aber die Desintegration Europas, und das ist wirklich eine Katastrophe.» Textversion abgerufen am 12.02.2016 unter: http://www.deutschlandfunk.de/jakob-augstein-angela-merkel-hat-kein-grosses-interesse-an.694.de.html?dram:article_id=345196.
15 Ernst Bloch: Das Prinzip Hoffnung, Frankfurt am Main, 1959, 1628.
16 Vgl. Theaster Gates: Dorchester Projects (Chicago seit 2009), Hugenottenhaus (dOCUMENTA (13) Kassel 2010) etc.

1.1.2 Ermöglichung: Die Philosophie der konkreten Utopie von Ernst Bloch

Die Idee, Heimat sei zukünftig, ist keinesfalls neu. Das Werk Ernst Blochs bereitet philosophisch den Weg für Heimatdesign. Bloch verwendet Heimat als Begriff für das utopische Ziel menschlichen Strebens. Er legt dar, dass menschliche Praxis dem Mangel an etwas entspringt. Was Menschen in der Hoffnung auf bessere Umstände treibt, ist demnach interpretierbar als Streben nach Heimat. Heimat ist so gesehen nicht dort, wo man herkommt, sondern da, wo man hin will. Dieser Blick auf Heimat dreht den traditionell gefassten Heimatbegriff als Ort der Herkunft um und stellt Heimat nicht an den Anfang der Biografie, sondern als Wunsch und damit Invariante der Richtung mitten in die Biografie. Er macht Heimat zum Gegenstand für Design.

Blochs zentrale Definition von Heimat eröffnet nicht nur die Möglichkeit zur Gestaltung von Heimat, sondern gibt auch die Zielrichtung vor, ohne die ursprüngliche Bedeutung von Heimat auszuschließen:

«Der Mensch lebt noch überall in der Vorgeschichte, ja alles und jedes steht noch vor Erschaffung der Welt, als einer rechten. Die wirkliche Genesis ist nicht am Anfang, sondern am Ende, und sie beginnt erst anzufangen, wenn Gesellschaft und Dasein radikal werden, das heißt, sich an der Wurzel fassen. Die Wurzel der Geschichte aber ist der arbeitende, schaffende, die Gegebenheiten umbildende und überholende Mensch. Hat er sich erfaßt und das Seine ohne Entäußerung und Entfremdung in realer Demokratie begründet, so entsteht in der Welt etwas, das allen in die Kindheit scheint und worin noch niemand war: Heimat.»[17]

Darin erkennen wir erneut für unser Unternehmen, insbesondere dessen praktischen Teil, Relevantes: In der Vorgeschichte leben heißt für Heimatdesign, dass es eigentlich noch gar nicht richtig los gegangen ist, dass wir drinstecken in einem Prozess der Humanisierung, und dass die Welt, als eine rechte noch zu gestalten sei. Bloch beschreibt das, was dazu

17 Bloch: PH, op. cit., 1628.

nötig ist als typische Designaufgabe, nämlich sich an der Wurzel fassen. Jeder Designer, jede Designerin kennt dieses Gefühl, wenn es ans Eingemachte geht. Rätselhaft anmutend, in seiner unmittelbaren Wirkung aber gleichzeitig klar beschreibt er schließlich Heimat als das, was «allen in die Kindheit scheint und worin noch niemand war.»[18]

Nicht nur liefert Bloch hier die Definition von Heimat, sondern beschreibt eine Praxis, die Designerinnen und Designer ihr Handwerk nennen: Entwurfs- und Gestaltungsarbeit. Der «schaffende (…) Mensch» als «Wurzel der Geschichte» entwirft Heimat und formt «die Gegebenheiten».[19] Gegebenheiten zu formen, sie zu transformieren, zu drehen und zu heben, scheint die Designpraxis zu sein, die über das reine Gestalten hinausgeht und auf gesellschaftlichen Wandel im weitesten Sinne zielt. Gesellschaft wandelt sich zwangsläufig, Design hin oder her, das steht außer Frage. Die Frage ist nur, ob wir es uns leisten wollen, auf die genuinen Fähigkeiten von Designern und Designerinnen zu verzichten, Wandel bewusst zu gestalten. Die Praxis des Menschen, so Bloch, entsteht aus seiner Hoffnung auf Heimat. Heimat muss erst erschaffen werden. Sie ist die «rechte Welt». Die real stattfindende «wirkliche Genesis» beginnt mit der menschlichen Praxis – mit Gestaltungsarbeit. Diese Praxis entsteht aus dem Bestreben, eine unerwünschte Situation in eine erwünschte Situation zu überführen. Sie ist zunächst Entwurfs- und damit Designaufgabe.[20] Heimat als erwünschte Situation, in der der Mensch «das Seine ohne Entäußerung und Entfremdung in realer Demokratie begründet»[21] ist freilich eine komplexe Designaufgabe.[22] Heimat ist vorderhand nicht zu erwartendes fertiges Artefakt, sondern als konkrete Utopie Zielrichtung der Hoffnung und Antrieb produktiven menschlichen Strebens. Wovon wir also ausgehen: Heimat als konkrete Utopie ist als Vision utopisch, manifestiert sich in Teilen jedoch konkret in der Praxis. Dieser Begriff von Heimat macht Heimat erst gestaltbar und damit zu einem Fall für konkrete soziale, künstlerische, politische Praxis.

---

18 Ibd.
19 Ibd.
20 Vgl. Herbert A. Simon: Die Wissenschaft vom Künstlichen, Wien 1994, 95.
21 Bloch: PH, op. cit., 1628.
22 Rosan Chow weist auf die Möglichkeiten einer «kreativen Demokratie» hin. Vgl. R. Chow: Potenziale der Designwissenschaft, in: Romero-Tejedor, Felicidad und Wolfgang Jonas (eds.): Positionen zur Designwissenschaft, Kassel 2010, 35.

«...und die Ethik wird endlich Fleisch.»[23]

23 Bloch: PH, op. cit., 318. Zum vertiefenden Verständnis vor allem der Absatz über die *Subjekt-Objekt-Vermittlung* (300sqq.).

1.1.2.1 Praxis der Theorie in der Praxis

Nicht nur die hoffende Orientierung auf Heimat als Zukünftige hin, sondern auch ihre weiter greifende Theorie der Praxis macht Blochsche Philosophie relevant für Heimatdesign. Für das Verständnis des Blochschen Ansatzes und damit für die philosophische Begründung von Heimat als gestaltbarer sind dabei einige Schlüsselbegriffe relevant.
Bloch schließt in die Betrachtung der menschlichen Praxis dessen Verhältnis zur Natur ein: Praxis ist im Grunde das Sein des Menschen. Die Verquickung von Theorie und Praxis ist bei Bloch angelegt in einer Philosophie, die die theoretische Erkenntnis als «Praxis der Theorie in der Praxis»[24] bestimmt:

«*...wenn die Setzung durch die logische Bestimmung beleuchtet wird, ohne die das handelnde Setzen blind wäre, so muß sich das logische Bestimmen als Praxis der Theorie in der Praxis bewähren, ohne die das erleuchtende Bestimmen nicht nur bloß kontemplativ, sondern bloße Fahnenflucht vor der realen Veränderung, also von Realität leer wäre (...) Das Gelingen in der Praxis aber ist nicht nur der letzte Beweis für die Richtigkeit (...) sondern auch und vor allem der Durchbruch eines ganz anderen als einer bloß theoretisch bleibenden Drehung, Hebung.*»[25]

Wir blicken auf die *Praxis der Theorie in der Praxis*, also auf das, was Heimatdesign auf der Grundlage des hier Dargelegten zu unternehmen versucht. Bloch widerspricht der Annahme einer praktischen Möglichkeit, Theorie und Praxis zu trennen.[26] Zwar könne dies kognitiv möglich sein, bliebe aber Gedankenspiel, «bloße Fahnenflucht» und «von Realität leer».[27] Er führt aus, was wir in der täglichen (Design)Praxis erleben: Theorie und Praxis «oszillieren»[28] ständig. Er formuliert, was Forschung-durch-Design

24 Ernst Bloch: Experimentum Mundi, Frankfurt am Main 1975, 254sq.
25 Ibd.
26 Getrennt und in einer Drehung-Hebung zusammengeführt finden wir diese Problematik bereits ausführlich aufgefächert in den drei Kantschen Kritiken. Für Heimatdesign besonders relevant scheint uns die dritte. Vgl. Immanuel Kant: Kritik der Urteilskraft, Frankfurt am Main 1974 (1793).
27 Bloch: EM, op. cit., 254.
28 Ernst Bloch: Das Prinzip Hoffnung, Frankfurt am Main 1959, 315.

praktiziert: «Indem beide wechselnd und wechselseitig ineinander schwingen, setzt die Praxis ebenso die Theorie voraus, wie sie selber wieder neue Theorie zum Fortgang einer neuen Praxis entbindet und nötig hat.»[29] Bloch beschreibt eine Grundlage, auf die sich designwissenschaftliche Unternehmungen als Forschung-durch-Design beziehen können: Praxis ist der Theorie nicht bloß «angeklebt»[30], sondern der Gedanke wird erst in der Tat und durch sie hindurch konkret. Diese Praxiskonzeption macht deutlich, warum wir von Heimat als «konkreter» Utopie und ihrer Realisation sprechen können. Die Basis des Blochschen Praxisbegriffes findet sich in den Marxschen Feuerbachthesen[31], deren Kommentar Bloch mit den Worten beschließt: «Marxens Theorie um der Praxis willen hat beide (Philosophie und Zukunft, Anm. FH) in Funktion gesetzt, und die Ethik wird endlich Fleisch.»[32]

29 Ibd.
30 Ibd., Design als nicht bloß angeklebte Schmuckform zu sein, sondern als Praxis ist vielmehr grundsätzlich morphogenetisch tätig.
31 Vgl. Karl Marx: Thesen über Feuerbach, in: Marx-Engels Werke Bd. 3, Berlin 1969, 533sqq.
32 Bloch: op. cit., 318.

«Ich bin.

Aber ich habe mich nicht.

Darum werden wir erst.»[33]

33 Ernst Bloch: Tübinger Einleitung in die Philosophie, Frankfrut am Main 1963/64, 13.

1.1.2.2 ‹Aber ich habe mich nicht›

Aphoristisch verkürzt formulieren drei berühmte Blochsche Sätze den Grundgedanken Blochscher Philosophie und erhellen gleichzeitig ihre Relevanz für Design. In ihnen ist zusammengefasst, was Design umtreibt: Menschliche Existenz ist praktisch verfasst und mithin projektiv: Die Existenzgewissheit des «Ich bin» geht allem menschlichen Philosophieren voraus. Gleichzeitig ist die menschliche Existenz immer eine, die aus sich heraus will, die sich fortmacht, aufmacht, die überhaupt etwas «macht» und eben nicht nur «ist» – sie ist praktisch verfasst, nicht als reine Erkenntnis denkbar. «Aber ich habe mich nicht».[34] Die menschliche Existenz entgeht sich insofern, als sie sich selbst reflexiv nicht einzuholen in der Lage ist. Über sich selbst reflektierend ist sie bereits eine andere. Der Augenblick, in dem sie sich hat, ist dunkel. Aus dem *Dunkel des gelebten Augenblicks*, der ein gelebter, kein reflexiv einholbarer ist, entwickelt Bloch die *Drehungen/Hebungen*:

«*Wir sehen jedenfalls nicht, was wir leben.*
Was gesehen werden soll, muß vor uns gedreht werden.
Erst dadurch können wir es vor uns hinhalten und bleiben darin nicht unmittelbar. Das nur Gelebte, nicht Erlebte und so auch Erblickbare ist uns am dunkelsten, ist buchstäblich am wenigsten heraus-gebracht.»[35]

Was gesehen werden soll, muß vor uns gedreht werden.[36] Das ist nun, was Design ohnehin tut: Intrinsisch Verborgenes nach außen kehren, drehen, heben. Design visualisiert Ideen, lotet Möglichkeiten projektiv aus. Dem ‹nicht-Haben› entspringt die Motivation zum Entwurf, der in seiner Gestaltwerdung automatisch sozial verfasst ist: «Darum werden wir erst.»

---

34 Bloch: TE, op. cit., 13.
35 Bloch: EM, op. cit., 13.
36 Dies ist auch eine bevorzugte Aufgabe der Künste, speziell der darstellenden, des Theaters. Eine Visualisierung des *Vor-uns-gedreht-Werdens* bietet Klaus Kinski, der wie Werner Herzog berichtet eigens eine Methode entwickelt hat, wie er möglichst präsent und scheinbar unmittelbar ins Kamerabild tritt (W. Herzog: Mein liebster Feind, 1999): Nämlich nicht von der Seite, sondern mittels der *Kinskischen Schraube*: er stellte die Füße so entgegengesetzt verdreht, dass er beim Drehen den Effekt einer Schraube erzeugte: er wandt sich um die Kamera und auf diese Weise hautnah ins Bild (Aguirre der Zorn Gottes, 1972 – im Übrigen auch ein Heimatdesign-Film). Wir meinen: er verringerte so den von Bloch im Zuge der *Landschaftsproblematik* eingeführten *schädlichen Raum* (Bloch: EM, op. cit., 17).

Bloch wechselt im dritten Satz das Subjekt von «ich» auf «wir». Dies scheint nur konsequent, da menschliches Werden nur ein mit Anderen vermitteltes sein kann. Sobald der theoretische Horizont der Reflexion verlassen wird, und es ans Handeln geht, ist automatisch der Andere mit einbezogen in die Entäußerung des handelnden Subjekts. Selbst in der reflexiven Erkenntnis des «Ich bin» ist der Andere enthalten als der, der «Ich-nicht-bin». In der Praxis («als Praxis der Theorie in der Praxis»[37]) «bin ich» dann offensichtlich mit den Anderen vermittelt, es gibt kein Handeln nur «für mich».
Ergänzt wird diese Einordnung des Wechsels von «ich» auf «wir» durch eine spätere Ausführung des «Dreisatzes»: «Das Bin ist innen (...) Um sich zu sehen (...) muß es aus sich heraus (...) unter seinesgleichen, wodurch ein Ich bin, als nicht mehr an sich, zu einem Wir wird.»[38]

1.1.2.3 Daß-Was-Relation

Die Daß-Was-Relation beschreibt auf diesem Hintergrund den kategorialen Rahmen des Herausbringens, in unserem Falle des Designs, indem sie thematisiert, dass «Daß» das meint, was im Dunkel des gelebten Augenblicks verborgen bleibt, aber in der Praxis zu einem «Was» herausprozessiert und in diesem Was real wird – analog zum unbegreiflichen aber fraglosen «Ich bin», das in seiner Existenz herausgebracht und sich selbst begreiflich, überhaupt erst begreifbar, wird. Das «Ich bin» enspricht seinem «Daß», und wird im Werden herausprozessiert als sein «Was» («Wir werden»). Die Daß-Was-Relation entfaltet, einmal verinnerlicht, den Kosmos Blochschen Denkens und spannt den Bogen für gelingende (Heimat-)Designpraxis auf.

«Gelingende Praxis enthält eben im immer erneut Insistierenden des Daß den Durchbruch eines nicht nur zu Bestimmenden, sondern eines zu Verwirklichenden. Worin über das Was des Daß schon ausgesprochen ist, daß es kein vorhanden Wirkliches darstellt, wie es der menschlichen

37 Bloch: EM, op. cit., 254.
38 Bloch: TE, op. cit., 13.

Erkenntnis nur Bestimmung aufgibt. Vielmehr ist es noch erst herausbringbar (...) damit es ein nun vollständig zu Bestimmendes sei.» [39]

Hierin liefert Bloch eine Praxiskonzeption im Sinne von Forschung-durch-Design. Eingebettet ist Blochs zukünftig-offenes Philosophieren in eine Materiekonzeption, die Materie als Prozessmaterie begreift. Sie macht auf diese Weise Welt als noch nicht abgeschlossenes, nicht vollständig herausgebrachtes Experiment ihrer selbst in ihrem Werden als gestaltbar denkbar. Für Design ist Blochs Philosophie die bis ins Detail aufgefächerte und in seinem Gesamtwerk breit ausgelegte und tief begründete Spiegelung der täglichen Erfahrung im Schaffensprozess.

«Das Was dieses Daß, der mögliche Sinngehalt seines im Weltprozeß sich herausexperimentierenden, zur adäquaten Manifestierung drängenden Daßfaktors, also der Sinn dieser Welt liegt selber noch in keinerlei Vorhandenheit. Befindet sich erst im Zustand einer Möglichkeit, als einer noch nirgends gültig realisierten, freilich auch noch nirgends endgültig vereitelten.»[40]

Heimat besteht nicht bereits von selbst. Auch sie «liegt selber noch in keinerlei Vorhandenheit»[41]. Sie bildet sich heraus in der Praxis als «Umbau der Welt zur Heimat»[42]. Dieser Umbau ist als noch unfertiger ein Aufgabenfeld für Design. Der Ausgang der menschlichen Bemühungen um Heimat ist auch in Blochscher Formulierung offen.

39 Bloch: EM, op. cit., 255.
40 Bloch: EM, op. cit., 31.
41 Ibd.
42 Bloch: PH, op. cit., 334.

«Die Welt ist eine einzige
noch unablässige Frage nach ihrem
herauszuschaffenden Sinn (…). Darum
eben geschieht die große Drehung, Hebung
aus dem Dunkel des Unmittelbaren heraus,
die Weltprozeß heißt:
Mit tätiger Antizipation im Subjekt gerichtet
auf Glück, in einer Gesellschaft ohne
Herr und Knecht gerichtet auf dadurch
mögliche Solidarität aller, id est
auf Freiheit und menschliche Würde, in
Natur als einem nicht mit uns Fremdem
behafteten Objekt gerichtet auf Heimat.»[43]

43 Bloch: EM, op. cit., 247sq.

1.1.3 Durchführung: Design – was machen wir damit?

1.1.3.1 Artefakt und Vorschein

Auf der Grundlage der Blochschen Praxiskonzeption und dem erläuterten Begriff von Heimat als konkreter Utopie erweitert sich der Blick auf den die Idee zum Heimatdesign initiierenden Roman. Die im Heimatmuseum versammelten Museumsgegenstände sind vor allem hinsichtlich ihrer Fähigkeit, Emotionen hervorzurufen nicht mehr nur Dokumente einer vergangenen Heimat, sondern auch manifestierte Entwürfe hin auf eine *neue Heimat*. Übertragen wir dies auf unsere Designkonzeption, erkennen wir, dass bereits klassische Design-Artefakte nicht nur Zeugen sind eines Bedarfs, den zu decken sie zum Zeitpunkt ihrer Produktion versprachen, sondern über sich hinausweisen – sei es auf zukünftige Szenarien, sei es auf emotionale oder gedankliche Räume, die sich beim Betrachter oder Benutzer des Designobjekts öffnen. Bloch bezeichnet das Mögliche, das in Artefakten erkennbar ist, mithin das Versprechen, das sie beinhalten, als Vorschein. Entsprechend präsentieren sich uns die Gegenstände in Rogallas Heimatmuseum als in Holz, Stein, Ton, Gold und Leinen gewirkte Materialisationen teilrealisierter Utopien.[44] Bei aller dem Design entsprechenden Orientierung nach vorne, geht es nicht ausschließlich darum, Heimat als Begriff von aller Rückwärtsgewandtheit zu befreien oder lediglich neu zu interpretieren. Heimatdesign kann sicher kein bloßes «Nach-Vorne» sein, sondern pendelt der Figur des Designers als Vermittler entsprechend in einer wellenartigen «vor-zurück-weiter-vor»-Bewegung. Insofern bewegt sich Design immer auch in einem Kontext der Ungleichzeitigkeit, in einer «weitverzweigte[n] Vermittlung zwischen Gegenwart, unerledigter Vergangenheit und vor allem: möglicher Zukunft»[45].

---

44 An dieser Stelle ergänzen wir unsere frühere Interpretation des Romans: Die Zerstörung des Museumsinventars ist nicht allein eine Möglichkeit, Raum für Visionen zu schaffen, die erst eine Praxis in der Gegenwart und damit wirkliche Heimat ermöglichen: Die Gegenstände selbst haben Potenzial zum Heimatdesign. Franziska Holzner: Was heißt und zu welchem Ende gestaltet man Heimat (Magisterarbeit, vorgelegt 2008 an der Universität Kassel, 21.) Es sind im Flusserschen Sinne *informierte Gegenstände*. Vgl. Vilém Flusser: Für eine Philosophie der Fotografie, Göttingen 1983.
45 Bloch: PH, op. cit., 225.

Wenn man dem Handlungsverlauf im Roman allerdings in dieser Pendelbewegung fortschreitend folgt, nimmt Rogalla bei der Flucht aus der alten Heimat die Gegenstände des Museums nicht nur zur Erinnerung und Bestätigung des Vergangenen und im Vergehen Begriffenen mit. Die Gegenstände als gestaltete Artefakte besitzen zudem «Zeijenschaft»[46]. Diese ist nicht eine bloß dokumentarische. Design bezeugt in diesem Sinne nicht bloß was war, sondern auch, was dem Schaffenden vorschwebte, was sein würde oder sollte. Ein Designobjekt deutet auf Zukunft hin, auf möglichen Einsatz, auf praktischen Vollzug eines Gedankens, auf Erfüllung eines Werks. Ein Designobjekt beinhaltet dann einen Vorschein für den, der es betrachtet und benutzt. Beide rezeptiven Komponenten können Vorschein evozieren: Das Betrachten als visuell-ästhetische Rezeption (entsprechend der landläufigen Meinung, gutes Design zeichne sich vorderhand durch bestechendes Äußeres aus), und das Benutzen als praktische Rezeption. Es geht also um den schönen Stuhl, aber auch um den ergonomischen Stuhl, den kompostierbaren Stuhl, den faltbaren Stuhl, den überflüssigen Stuhl.

Handgefertigte Artefakte haben diesen Vorschein in besonderem Maße leicht zugänglich in sich, da die eingearbeiteten Visionen leichter entzifferbar sind, investierte Arbeit und damit Praxis sicht- und erfühlbar. Ihre Informiertheit ist unverborgen, ihre Information liegt offenkundig da. Designobjekte, zumal die im musealen Kontext bevorzugt präsentierten wie Spielzeug oder Arbeitsgeräte, sind, so interpretiert, auch immer schon Heimatdesign-Artefakte.[47] Sie sind neben ihrer gegenwartsbezogenen Bedeutung als Gebrauchsgegenstände auch Entwürfe in die Zukunft. Ihnen wohnt ein «Überschuß»[48] an Sinn inne, der ihnen als vom Menschen Gefertigte anhängt.[49]

---

46 Lenz: op. cit., 325.
47 Vgl. Rogallas Besuch beim Spielzeugmacher (S. Lenz: op. cit., 325sqq.). Besonders deutlich tritt der beschriebene Effekt zutage, als Edith eine der ‹Sokolker Büchsen› öffnet: «…sie hatte eine (…) geöffnet, das zierliche Inventar auf die Tischplatte verteilt (…), als würde es gleich von zierlichen Lebewesen in Gebrauch genommen, und davor sitzend und verloren an die einladenden, bedrohten Winzigkeiten, weinte Edith. Sie konnte keinen Grund nennen (…), warum sie beim Anblick von Gefäßen und Täßchen und Röllchen in Tränen ausgebrochen war; erst als die Frau (des Spielzeugmachers, Anm. FH) mit ruhiger Entschiedenheit das fein gedrechselte Inventar in die Büchse zurücklegte, beruhigte sich Edith…» (Lenz, op. cit., 335).
48 Beim Terminus Überschuss beziehen wir uns an dieser Stelle und im Weiteren auf Bloch, der ihn an vielen Stellen im Sinne eines *utopischen Überschusses* benutzt, z.B. Bloch: PH, op. cit., 170.
49 Designobjekte haben einen gewissen Überschuss an Sinn, Kunstobjekte sind vielleicht reiner Überschuss an Sinn. Das Objekt als zu Gebrauchendes tritt in den Dienst der Sinnproduktion,

Einen solchen, signifikant mit Vorschein durchdrungenen Gegenstand, übrigens als einzigen, wollte Rogalla aus den Flammen des selbst gelegten Feuers, das ungeplant vom Museum auf das Wohnhaus überschlug, retten – ein Buch:

«*Sonja Turk hatte das Buch in mehr als dreißig Jahren mit der Hand geschrieben, in ihrer rechthaberischen Sütterlinschrift, und ich hatte die Seiten selbst beschnitten und in rotes Ziegenleder gebunden, bevor sie es mir übergab; mir, dem einzigen Schüler, den sie jemals bereit war, anzunehmen … Wer sie war? Die größte und sonderbarste Teppichweberin Masurens … auf den fleckigen Seiten war alles versammelt, was unsere Teppichkunst einst zu dreifacher Blüte gebracht hatte: die Kombination der Symbole mit ihrer erprobten zauberischen Wirkung, die Geheimnisse der Farbgewinnung aus Kaddik, Färberkamille und Krapp-Pflanze, und natürlich auch die Muster und Techniken für unsere Doppelgewebe und Knüpfarbeiten.*»[50]

Das Buch von Sonja Turk bewahrte Schätze in Form von Realisationsmöglichkeiten und war selbst als Artefakt durch und durch Vorschein.[51]

1.1.3.2 Artefakt und Zeugenschaft

Hängt Heimat an Dingen? Wenn ja, warum lässt Rogalla sie im selbst gelegten Feuer verbrennen? Die oben angedeutete Sichtweise legt eine mögliche Interpretation nahe, warum Rogalla in der neuen Heimat schließlich das Inventar des Museums durch Brandstiftung zerstörte. Ein Motiv könnte der Schutz vor ‹falscher Zeugenschaft› sein, der Schutz also vor Missbrauch durch die ewig Rückwärtsgewandten: Heimatdesign-Bremser par excellance. Denn «…was er vor allem erhoffte: daß der

wohingegen Design sich in der Regel der Minimalanforderung der wie auch immer gearteten Nützlichkeit verpflichtet.
50 Lenz: op. cit., 12.
51 Vgl. Holzner: op. cit., 21.

Betrachter eine persönliche Beziehung zu den Dingen entdeckte, ein Gefühl von Mitbesitz, das ihn zur Feststellung nötigte: (…) so haben wir uns Freude geborgt, so widerlegte uns der Tod, und so haben wir die alten Fiktionen zum Blühen gebracht…»[52] Für grobe Geister sind die im Museum versammelten Zeugen allemal stumme Zeugen, die sich nicht wehren können. Wenn Lenz seinen Protagonisten Rogalla den Versuch unternehmen lässt, seine Motivation zur Brandstiftung zu beschreiben, so tut er das nicht im Sinne einer Erörterung der Gründe, die ihn dazu geführt haben. Es ist keine theoretische Überlegung, keine Entscheidung, die ihn zum Handeln bringt, sein Handeln ist die Entscheidung. Handeln als Entscheidung, Praxis als Theorie sind verkürzt die Sartre und Bloch entlehnten Theorie-Praxis-Konzeptionen für Heimatdesign.

Dass die Gegenstände «nie wieder zum Vorschein kommen würden» nimmt Rogalla in Kauf. Auch hier erweitert der zentrale Blochsche Begriff Vorschein den Interpretationsspielraum: Die Dinge selbst «würden nie mehr zum Vorschein kommen» bedeutet zum einen das Offenkundige: Sie sind weg – entfernt. Darüber hinaus würde aber durch sie auch nie wieder Zukünftiges vorscheinen – was einer Ent-Fernung, einer Nicht-Ferne, im Sinne des Herstellens von (projektiver) Nähe nahe käme. So ist das *Daß* in diesen Gegenständen, also sowohl die in ihnen eingeschlossene und dokumentierte Erfahrung wie auch ihre Potenzialität, die zu einem *Was* herausgebracht hätte werden wollen, vereitelt worden. Vereitelt allerdings nicht durch die Zerstörung, sondern bereits davor: übertüncht mit heimattümelndem unzeitgemäßem Nationalismus derer, die die Gegenstände in Rogallas Augen missbrauchten. Sie zelebrieren bei der Eröffnungsfeier des in Schleswig-Holstein neu errichteten Heimatmuseums die ‹erste Heimat› (das ehemalige Ostpreußen) als wäre nichts gewesen. Die Feier mündet in einen nationalistisch motivierten Totentanz im musealen Zwirn ausstaffierter Heimatzombies. Die Katastrophe des Zweiten Weltkrieges wird einfach übergangen, geradezu übersprungen – sie ist nach wie vor «unerledigte[r] Vergangenheit».[53] Rogalla rettete das Inventar des

52 Lenz, op. cit., 162.
53 Bloch: PH, op. cit., 225. ‹Unerledigte Vergangenheit› bricht sich nicht nur individuell biografisch Bahn, sondern auch im sozialen Kollektiv, wenn Unerledigtes scheinbar ‹plötzlich› erruptiv sichtbar wird: Randalierende Jugenliche in den Banlieues, mordende pseudo-religiöse Fanatiker, faschistisch hetzender Pöbel, und ganz aktuell Menschen, «die mit Fahnen und Parolen

Museums in gänzlich anderer Absicht vor der Zerstörung durch den Krieg in die zweite Heimat: «…daß ich die Funde und Dokumente, daß ich Belege und vielfache Beweise für unsere tief verfädelte Existenz nicht deshalb zum Transport fertig machte, weil sie dereinst Anspruch begründen, ein Recht einklagen sollten; vielmehr packte ich (…) alles (…), weil es einfach zu uns gehörte, (…) zu den gesicherten Erkenntnissen über uns selbst…»[54].

Der ‹Verklumpungstendenz› unerledigter Vergangenheit wird eine Lichtungskompetenz heimatdesignerischer Aktivität entgegenzusetzen sein.

vor Bussen und Heimen zum ‹Volk› verklumpen…» (David Hugendick: Klein Völkchen brüllt, in: Zeit online, 21. Februar 2016, http://www.zeit.de/kultur/2016-02/rassismus-clausnitz-bautzen-kommentar). Der Verklumpungstendenz unerledigter Vergangenheit wird eine Lichtungskompetenz heimatdesignerischer Aktivität entgegenzusetzen sein.

54 Lenz: op. cit., 537.

«Die ersten Vorbereitungen, ich traf sie (…) in der ruhigen Gewißheit, daß mir nun nichts anderes mehr übriggeblieben war, als von meiner letzten Freiheit Gebrauch zu machen, gründlich, bevor geschah, was ich nicht dulden und auf mich nehmen konnte (…) während ich schon die Stellen bestimmte, an denen es zuerst aufflammen sollte, während ich hundert Versuchungen widerstehen mußte, dies oder jenes noch im letzten Augenblick auf die Seite zu schmuggeln, hatte ich nur den Wunsch, die gesammelten Zeugen unserer Vergangenheit in Sicherheit zu bringen, in eine endgültige, unwiderrufliche Sicherheit, aus der sie zwar nie wieder zum Vorschein kommen würden, wo sich aber auch niemand mehr ihrer bemächtigen könnte, um sie für sich selbst sprechen zu lassen.» [55]

55 Lenz, op. cit., 655.

1.1.3.3 Artefakt und Projektion

Da menschliches Bewusstsein wesentlich mit dem Wahrnehmen, aber auch mit dem Produzieren von Existenz (als Wahrnehmung) beschäftigt ist, ist es naheliegend, die menschliche Existenz als wesentlich projektiv verfasst zu kennzeichnen – also sich selbst voraus. Sein und Erkennen fallen nicht zusammen, werden allerdings in der Erfahrung vereinigt erlebbar. Die Seinsweise des Menschen ist wesentlich Erkennen, sein «Bewusst-Sein» ist «onto-epistemisch» verfasst[56], seine Produktionen sind ihm mithin Erkenntnisträger. Artefakte und Designobjekte gehören «einfach zu uns»[57], nicht als bloßer materieller Besitzstand, sondern als «Erkenntnisse[n] über uns selbst»[58].

Die Grundverfasstheit des Menschen als in ständiger Projektion begriffen wird selbst in der die Gegenstände des Museums missbrauchenden Zelebrierung der verlorenen Heimat deutlich. Die Artefakte sind in diesem Falle Statisten eines Schauspiels[59]. Sie sind es allerdings als Repräsentanten einer Vergangenheit, die selbst nur Projektion ist. Gerade das Schauspiel verhandelt in ausgezeichneter Weise menschliche Sehnsüchte und Wunschträume, bietet Möglichkeiten der Projektion.[60] Im Falle der im Roman beschriebenen Szene wird die Verbindung zum Blochschen Heimatbegriff offenbar: Die Vergangenheit wird nach Maßgabe dessen, was eigentlich als Zukünftiges gewünscht wird, konstruiert. Heimat «scheint» allen «in die Kindheit»[61]. Sie scheint dort gewesen zu sein, ist aber eigentlich Vorschein einer erhofften Zukunft, zu der man sich von der Kindheit aus auf den Weg macht. Dass Heimat nicht dort war, wohin sie die Vertreter des Heimatvereins im Roman konstruieren, zeigt sich deutlich an der Tatsache, dass sie selbst nicht dort sind. Wäre dort Heimat, also sozusagen «alles gut», wären sie nicht in Egenlund (Schleswig-Holstein), sondern nach wie vor im

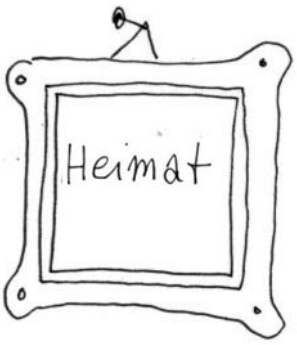
56 Vgl. Rainer E. Zimmermann: Diskurse des Unsagbaren, München 2002, 28.
57 Ibd.
58 Ibd.
59 Deutlich wird dies vor allem in Rogallas Schilderung der Wiedereröffnung des Heimatmuseums in Schleswig Holstein. «Doch die Eröffnung unseres Heimatmuseums verlief nicht so, wie wir es uns gewünscht hatten. (...) Manch einer zögerte später nicht, den Eröffnungstag einen großen Tag zu nennen. (...) uns [war] (...) das Programm der Eröffnung entglitten (...); abgenommen hatte man es uns, weggeredet unter Hinweisen auf die übergreifende Bedeutung dieses Ereignisses (...). Es fehlte nicht viel, und wir hätten abermals den Eindruck haben müssen, daß uns unser Museum nicht mehr allein gehörte.» S. Lenz, op cit., 597sq.
60 Gleichzeitig bietet Schauspiel die Möglichkeit, Alternativen zu entwickeln und zu projizieren.
61 Bloch: PH, op. cit., 1628.

inszeniert gepriesenen Herkunftsheimat. Die Gegenstände des Museums deuten nicht nur als Zeugen einer verklärten Vergangenheit, sondern in ihrem Dasein am neuen Orte, sozusagen am falschen Orte, geradezu auf menschliches Versagen und Katastrophen hin, die Heimat am alten Orte unmöglich machte: auf Krieg und Flucht. Gleichzeitig ermöglichen sie Projektion, die im Wunsche nach Besserem eigentlich nach vorne weist.

«...ich habe ihn erlebt: den Dünkel,
der aus den Ursprüngen kommt,
den Hochmut, der sich seine Bestätigung bei
den Quellen holt, ich habe einsehen müssen,
daß der Weg zu den Anfängen von Qualm
und Dampf verhüllt ist; dennoch, du kannst
doch nicht das verbannen, was verfälscht
und mißbraucht worden ist, vielmehr kommt
es darauf an, dem Mißbrauchten
Recht zu verschaffen.»[62]

62 Lenz: op. cit., 300.

«Und dann fragte Simon: Lucknow, Siechmunt, wenn
du mechtest können zurick nach Lucknow, vielleicht morgen,
mechtest dann gehen?
Und ich sagte: Ich weiß nicht, Simon,
ich weiß es wirklich nicht.»[63]



1.1.4 Ausblick: Heimatbild und Designpraxis

1.1.4.1 Ort & Zuhause

Heimat kann nur verloren, niemals aber gewonnen werden. Ein Irrtum? Ständig verlassen Menschen ihre (geografische) Ursprungsheimat gerade weil dort, wo sie geboren und oft auch aufgewachsen sind, keine Heimat für sie ist. Manchmal entspringt dem eine freudvoll-euphorische Situation des Neuanfangs, meistens wohl aber eine leidvolle Erfahrung des Verlusts und der Heimatlosigkeit. Vertriebene, Geflüchtete, Reisende, Heimatlose: Sie leben in Zwischenstadien, in der Hoffnung auf Heimat.

Mit Heimat als Ort des persönlichen, geografischen wie familiären Ursprungs wird etwas Vergangenes bezeichnet. Vieles wird in die Kindheit projiziert, was als behaglich, geborgen, warm, schön, vertraut und auf angenehme Weise begrenzt erscheint. Wenn nun aber Menschen, die aus

63 Lenz: op. cit., 649.

politischen Gründen, aus Hunger, aus Angst vor Terror und Gewalt ihre Ursprungsheimat verlassen mussten, über den Verlust der Heimat klagen, so bedarf dies einer genaueren Insichtnahme: Welche Mängel hatte diese Heimat? Meist sind es Mangel an Sicherheit, an Nahrung, an körperlicher und seelischer Unversehrtheit, an Chancen auf Bildung oder schlichtweg an Raum zum Leben.

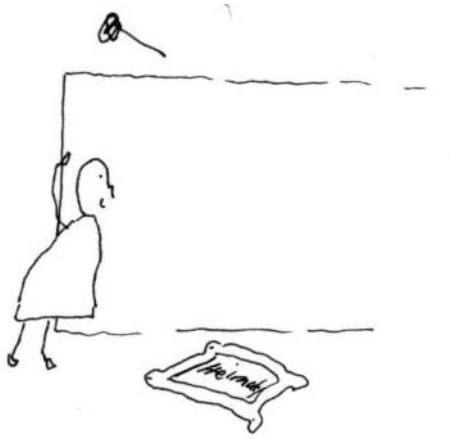
Wir verbleiben noch etwas im Roman: Dass auf die geografische Herkunfts-Heimat in Lucknow kein Verlass ist, erfuhr Rogalla früh, nämlich als er und seine Mutter vom Großvater aus der Wohnung geworfen wurden:

«Geborgt, rief meine Mutter, sie komme sich überall wie geborgt vor … Für uns, für mich vor allem, waren die Folgen unabsehbar, und vielleicht werden auch Sie zu der Ansicht kommen, mein Lieber, daß ich unser masurisches Heimatmuseum nicht zerstört hätte, wenn das kleine gekalkte Haus am See unsere Wohnung geblieben wäre.»[64]

Die Kraft der gestalteten Artefakte, welche sie aus ihrer *bloßen Materialität* beziehen, kommt zum Ausdruck und gleichzeitig ihre *immaterielle Dimension*, die letztlich Heimat stiftet. Das ‹Haus› ist die kleine materielle Heimat-Einheit, das materielle Zuhause. Es ist ein vom Menschen handwerklich hergestelltes und gepflegtes Zuhause. Das Haus ist nicht nur «das Haus», sondern das «kleine gekalkte Haus» – es ist gestaltet. Nicht nur wird es auf diese Weise verortet und in Bezug zu seiner Umgebung gesetzt, sondern verweist implizit auf die pflegerische menschliche Tätigkeit, die es herstellt und erhält. So bekommt das Haus den Bezug zur menschlichen Tätigkeit und wird Designobjekt. Es ist, wie Heimat auch, nicht nur vom Menschen hergestellt, sondern in einen größeren Zusammenhang gestellt, der durch die Erwähnung der landschaftlichen Einbindung aufscheint: «das kleine gekalkte Haus am See…». Beheimatung fand statt durch das Leben im Haus und die Entwürfe, die durch dieses Zuhause und aus diesem Zuhause heraus entstanden. Projektion als immaterielle Komponente, Handwerk und Landschaftsbezug als materielle Komponenten von Heimatdesign werden

64 Lenz: op. cit., 157.

deutlich. Der Auszug aus dem Haus zerstörte die Lebensentwürfe der Familie jäh und zeichnete bereits einen neuen Weg vor. [65]



65 Das Haus als Artefakt fällt traditionell in den Bereich der Architektur. Was aus dem Haus im Laufe der Zeit geworden ist, darüber gab die Biennale 2014 einen Überblick. Vgl. Rem Koolhaas: Fundamentals: 14th International Architecture Exhibition. La Biennale di Venezia, Venedig 2014.

«Das Entwerfen der neuen Häuser ist eine Sanierungsaktion nach dem Erdbeben, in dessen Verlauf das Individuum zusammengestürzt ist. Was einen bei den Leuten wundert, ist nicht so sehr, daß sie Heimweh haben, sondern daß sie in den vom Erdbeben zerstörten Häusern weiter hocken wollen. Daß sie die rissigen Wände, die zersplitterten Fenster und vor allem das an vielen Stellen gebrochene Dach beweinen, anstatt sich durch die ihnen jetzt offenstehenden Kabel ins Weite zu entwerfen (...) Diese Leute, über die man sich wundert, sind natürlich wir selber (...) [Wir] (...) versuchen, die Löcher zu stopfen. Unser ganzer Kulturbetrieb kann als ein derartiges Flickwerk angesehen werden.»[66]

66 Flusser: op. cit., 73.

1.1.4.2 Authentizität und Unwahrhaftigkeit

Relevant für Heimatdesign ist auch die beschriebene Empfindung der Mutter, sie komme sich überall wie geborgt vor. Dieses Gefühl beschreibt menschliche Existenz. Im Sinne der Authentizität[67], wie Sartre sie uns vorstellt, ist eine Empfindung wie diese authentisch, weil sie menschlichem Dasein als einem prozesshaften Werden entspricht. Bloch spricht wie oben ausgeführt vom Wirklichen als «Prozeßsein»[68].

Dem für Heimat und Heimatdesign relevanten Begriff der Authentizität ist der der Unwahrhaftigkeit (Sartre: mauvaise foi) hinzuzufügen, nicht nur «weil [sie] (...) jedem Diskurs von vorneherein innewohnt, indem er sich nämlich gar nicht an den Diskurspartner richtet, sondern (...) auf sich selbst zurückverweist»[69], sondern weil wir mit Unwahrhaftigkeit im Unterschied zur Lüge eine Art unbewusster Schutzfunktion bezeichnen können, die das Bewusstsein der Vorläufigkeit verschleiert, um die Sicherheit vermeintlich stabiler Umstände zu vermitteln. Sobald klar wird, dass alles zeitweilig Verlässliche vorläufig ist bzw. in prozessualer Entwicklung begriffen, wird die Notwendigkeit der Gestaltung, also des «gestaltenden Eingreifens» bewusst. Die Vertreter des Heimatvereins im Roman sind klassische Vertreter der Unwahrhaftigkeit, obwohl oder vermutlich gerade weil sie schmerzhaft erfahren haben, dass alles nur vorläufig ist. Dennoch konstruieren sie vermeintliche Stabilität, indem sie die Gegenstände des Museums als Zeugen benutzen für die Illusion, dass alles so hätte bleiben können wie es (freilich niemals) war. Von «Wiedergutmachung» und «Vergeltung» ist bei der Museumseröffnung die Rede aus dem Munde von Menschen, die ähnliche Erfahrungen gemacht haben wie Rogalla, die aber Unwahrhaftigkeit erfolgreich praktizieren. Rogallas Empfindungen, die freilich weitaus anstrengender sind, können hingegen im Sinne Sartres als authentisch bezeichnet werden.

---

67 Wir beziehen uns hier und im Folgenden auf das Sartresche Bewusstseins- und Diskursmodell, wesentlich herausgearbeitet in *Das Sein und das Nichts*. Jean-Paul Sartre: L'Être et le néant, Paris 1943.
68 Bloch: EM, op. cit., 31.
69 Vgl. Zimmermann: Jean-Paul Sartre interkulturell gelesen, op. cit., 38.

Sie sind mithin Basis für gelingendes Heimatdesign, das nicht Verschleiern und Übermalen oder Aufhübschen will, sondern dem es um Lichtung und Aufdecken im Sinne von Entfaltung zu tun ist.

«We are currently operating on (...) three values only:
comfort, security and sustainability.
And they have basically replaced the (...) french
liberté, egalité, fraternité.
And I really don't think that's an improvement.»[70]
Rem Koolhaas

70 Auszug einer Interviewmitschrift
http://www.theguardian.com/artanddesign/video/2014/jun/06/rem-koolhaas-fundamentals-venice-architecture-biennale-video, 2:19min. Datum des Abrufs: 03.12.2015.

1.1.4.3 Aventure und Utopia

«ich [hörte] sie aus der Ferne von Haparanda schwärmen, von dem, was es dort gab und nicht gab; unaufhörlich stellte sie mir Bilder vor: den weißen Leuchtturm, weinrote Holzhäuser, die sich in ruhigem Wasser spiegelten, zahme Möwen und Segelboote, die allein nach Hause fanden; ich glaubte auch zu verstehen, daß es in Haparanda keine Mehlklunkersuppe gab, daß der Schulbesuch freiwillig war (...) Ich wollte und konnte ihr nicht widersprechen; mein Gesicht an die Netze geschmiegt, schlief ich ein ...» [71]

Aus einer authentischen Erfassung der Gegebenheiten entspringt ein Heimatentwurf, für den Lenz die schwedische Stadt Haparanda einführt, deren Name vielmehr verheißungsvolle Metapher ist als geografischer Ort – eine Narration, der Rogalla aus dem Munde seiner Kindheitsfreundin und späteren Ehefrau Edith lauscht.

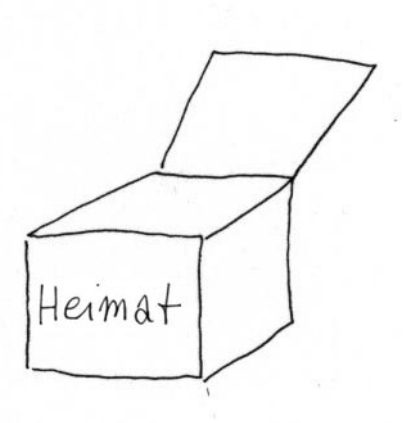
Haparanda entfaltet als Entwurf seine volle Wirkung: «Haparanda? Ob wir tatsächlich nach Haparanda durchbrannten? Sie wissen doch, je entschiedener man Zukunft festlegt, desto sicherer hat man sie verloren, und wir waren in Gedanken schon so heimisch geworden in Haparanda, daß wir gar nicht mehr dorthin aufzubrechen brauchten...»[72]

Weder das Haus als Zuhause, der Ort als Heimat noch der, der aufbrach, Heimat zu finden sind tatsächlich dieselben am vorläufigen, ganz und gar transistorisch verfassten Ende ihrer jeweiligen aventure – sie haben mithin einen Heimatdesignprozess durchlaufen.[73]

Gerade Stattfindendes trägt den Mangel des Unvollständigen, es ist eben nur teilweise herausgebracht, was da zur Vollendung drängt. Gleichzeitig verschwimmt das eben Stattfindende, ist unscharf, der Reflexion nicht unmittelbar, sondern nur im Nachhinein verfügbar. Heimat wird desto klarer vorgestellt, desto ferner sie ist. Deshalb kann sich auch Rogallas Tochter als erst lange nach der Flucht aus der Ursprungsheimat Geborene in

71 Lenz, op. cit., 205.
72 Lenz, op. cit., 207.
73 Vgl. Odyssee, oder: D'Arrigo: Horcynus Orca, op.cit.

Lucknow heimisch fühlen. Obwohl er im Gegensatz zu ihr dort einst zuhause war, kann der das nicht mehr: «...fragen Sie Henrike nach ihrer Heimat, und Sie werden erstaunt sein, von ihr zu erfahren, daß Heimat auch dort sein kann, wo man selbst nie gewesen ist»[74]. Mit Bloch könnte man sagen: Heimat ist immer dort, «worin noch niemand war»[75]. Für Henrike ist sie gerade deshalb so konturiert, weil sie dort nie war. Sie ist selbst von ihrem Vater projiziert und projiziert sich selbst zurück zu einem vermeintlich gemeinsamem Ursprung.[76] Hier wird Heimat als Utopie im ureigensten Sinne deutlich. Henrike hat sich ihren Heimat-Topos selbst gezeichnet. Es ist ihr Heimatbild.



74 Lenz, op. cit., 141.
75 Bloch: PH, op. cit., 1628.
76 ‹Kinder entwerfen› (Vilém Flusser: Vom Subjekt zum Projekt. Menschwerdung, Frankfurt am Main 1998, 119.)

«Vor den Träumen
seiner Jugend Achtung tragend, (…)
dem echten Jetzt und Hier zuliebe,
das das Seine nicht hat (…)
Werden heißt ja,
wenn es etwas taugt,
zum Unseren kommen,
es haben.» [77]

77 Bloch: EM, op. cit., 15.

«Wenn Sie Erlebnisse bewerten, wenn Sie die Gründe zählen,
die mich zuletzt dazu zwangen, unser Museum in Egenlund zu zerstören,
dann müssen Sie auch wissen (...)
ich entdeckte früh die Genugtuung der Hingehörigkeit...»[78]

1.1.5 Überleitung

Heimat ist in der Vorstellung konkretes Bild und in der Praxis freie Wahl. Unsere dem Heimatdesign zugrundeliegende Argumentation, Heimat sei eine Wahl, bezieht sich auf Heimat als Utopie, nicht auf Heimat als gegenwärtige Konkretion. Angesichts der Weltlage wäre eine Bezeichnung als in freier Wahl Entstandene zynisch. Heimat bezeichnet in diesem Sinne weder den Ort, von dem man kommt, noch den Ort, an dem man gerade ist. Das Motiv der Hingehörigkeit ist wie das des Wiedererkannt-Werden(s) zukunftsorientiert, verstanden als ‹hin zu› im Gegensatz von ‹her von›. In der Formel «alles war vertraut, ohne geheimnislos zu werden»[79] ist wohl treffend zusammengefasst, worum es bei Heimat und deren Gestaltung gehen kann. Wie man Vertrauen schafft und gleichzeitig Geheimnis bewahrt ist wie die Gestaltung von Heimat Experiment.

«Item, der Nullpunkt im Daß sucht, versucht durchs Experiment der Welt sein, das ist ihr Omega, vorscheinend eben im Subjekt als Glück, in der Gesellschaft als Solidarität menschlicher Würde, im Draußen der Weltlandschaft, mit nicht mehr ausgelassenem Insichsein, als Heimat.»[80]

Diese Arbeit ist wie das gesamte designerische Tun Narration, die Räume öffnet, nicht abschließt. Wir erzählen die Geschichte dreier Heimatdesignprojekte und einer Designforschungsarbeit. Erzählung vermag ganze auf dem gemeinsamen Mythos basierende Gesellschaften zusammenzuhalten, sie stiftet Gemeinschaft als Garant einer gemeinsamen Geschichte, gemeinsamer Heimat. So kann Heimatdesign auch als offene Narration verstanden werden, als Erzählung, die ständig im Fluss ist und sich stets weiterentwickelt. In diesem Sinne gibt es keine richtige (wahre)

78 Lenz, op. cit., 182.
79 Ibd.
80 Bloch: EM, op. cit., 261.

oder falsche (unwahre) Erzählung, wie es kein wahres und unwahres Design gibt. Sowohl der Wahrheitsgehalt der mündlichen Überlieferung als auch der von Design ist nicht nachprüfbar. Wahrheiten sind im Wandel und Wirklichkeit ist Prozess. Der geneigte Leser möge es aushalten und im besten Falle genießen, dass die hier zu etablierende Theorie keine Kiste ist mit bestimmtem Inhalt und zur Verfügung stehendem Deckel, sondern vielmehr eine Geschichte mit vielen ineinander verwobenen Handlungssträngen, Akteuren, Perspektiven. Design, und diese Arbeit ist Designobjekt, nimmt es sich zur Aufgabe, Räume zu eröffnen – Gedankenräume und emotionale Räume. Design spricht nicht bloß intellektuell an, sondern bedient sich vielfältiger Möglichkeiten der Kommunikation, so auch die Designforschungskommunikation. Dies mag ungewohnt anmuten, soll aber gerade deshalb versucht werden. Die in der Forschung-durch-Design gewonnene Theorie selbst ist ein gestaltetes Artefakt.

«Erkennen, soll es nicht bloßes idealistisch methodisches Zurechtlegen sein, sondern eben informierende Mitwissenheit mit dem Gang der objektiven Realität, ist weder passives Abbilden allein, noch aktives Erzeugen allein. Es vereinigt vielmehr beide kognitiven Akte zum objektiv-realen Fortbilden in Einklang und Vermittlung mit der jeweils faßbaren Tendenz und Latenz der Weltgestalten.»[81]

81 Bloch: EM, op. cit., 242.

1.2 Design & Designbegriff

Vorbemerkung
oder: Wie kommt Design dazu, Heimat gestalten zu wollen?

Das Objekt der Gestaltung wurde im vorigen Kapitel behandelt: Heimat. Das vorliegende Kapitel widmet sich dem Subjekt der Gestaltung, seiner Tätigkeit und Methode. Entsprechend dem oben vorgestellten projektiven und damit offenen Charakter dieser gesamten Unternehmung geschieht dies aus einer fragenden Grundhaltung heraus. Was also ist Design?

Als Design bezeichnen wir nicht nur das Endergebnis eines Designprozesses sondern den Designprozess selbst, darin eingeschlossen die Tätigkeit von Designerinnen und Designern und ihre je individuelle Involviertheit. Dabei bedenken wir, dass sie den Grundbedingungen menschlicher Existenz unterworfen sind und professionell tun, was im Grunde menschlich ist: entwerfen und gestalten. Wir bedenken weiter, «...daß diese Existenz immer aus offenen Entwürfen nach vorwärts besteht, daß sie ihre innovative Kraft gerade aus ihrer Unabgeschlossenheit bezieht, daß sie konsequenterweise dann aber auch stets dem Risiko der Kontingenz ausgesetzt ist... »[1]. Die Offenheit der Entwürfe, die im Heimatdesign als Gestaltung auf Heimat als Utopie hin besonders deutlich zu Tage tritt, birgt in entsprechend besonderem Maße die Möglichkeit des Scheiterns oder zumindest des (vorläufigen) Vereitelt-Werdens in sich. Wir speisen unsere Motivation nicht aus einer naiv optimistischen Grundhaltung, sondern aus der Erfahrung, dass zu Beginn eines Designprozesses in der Regel die Hoffnung darauf besteht, etwas zu verbessern oder eine gegebene Situation in eine erwünschte Situation überzuführen.

Wir betrachten im Heimatdesign die menschliche Existenz als Ansammlung offener Entwürfe. Außerdem behalten wir einen weiteren Aspekt für alle weitere Betrachtung der Designpraxis im Blick: «Der Mensch existiert niemals als einzelner, er ist mit allen Anderen vermittelt, er ist im Kollektiv verfangen, er ist den Grundbestimmungen dieses Kollektivs, das Naturverhältnis dabei immer mitbedacht, ausgesetzt und in ein Netzwerk sozialer Wechselwirkungen eingesetzt. In diesem Sinne ist der Mensch immer schon engagiert (denn der französische Begriff umfaßt alle diese Bedeutungen.)»[2] Wenn wir im Weiteren also vom Engagement des Designers sprechen, dann immer in diesem Sinne, der die spezifischen Eigenschaften menschliche Existenz betreffend inkludiert.

---

1 Rainer E. Zimmermann: Das Drängen des Blickes, München 2000, 13.
2 Ibd.

1.2.1 Was ist Design – theoretisch

Der designwissenschaftliche Ansatz dieser Arbeit will keine abgeschlossene Designtheorie liefern, sondern an dieser Stelle den designtheoretischen Hintergrund beleuchten, aus dem Heimatdesign sein Selbstbewusstsein schöpft – Designtheorie dabei immer betrachtet als «Praxis der Theorie in der Praxis»[3].

1.2.1.1 Philosophische Traditionslinie zum Heimatdesign – Verquickung von Theorie und Praxis (oder: Heimat ist künstlich)

Es sind nicht die Designerinnen und Designer, die den größten Teil der «Weltgestalten»[4] erzeugen. Auch ist Designkompetenz nicht Werkzeug eines speziell intellektuell-künstlerisch geschulten oder professionell gestalterisch tätigen Personenkreises, sondern als prinzipielle menschliche Modellbildung alltäglich und normal. Design ist entzauberbar. Das ist seine Chance: Design kann sich um die grundlegenden Dinge kümmern, nicht nur um das Topping, nicht um das Spektakuläre, sondern um das Solide[5].
Man kann zwar einräumen, dass Designerinnen und Designer in bewusstem, aber nicht in besonderem Maße Verantwortung für die Gestaltung der Welt tragen. Ihre professionelle Herangehensweise zeichnet sie aus – also nicht das, *was* sie tun, sondern *wie* sie es tun. Speziell das Design von dem, was wir im Zuge des Nachdenkens über Heimatdesign *unbekannte Artefakte* nennen, ist normal, da der für die Ermöglichung von Heimatdesign notwendig erweiterte Gestaltungsbegriff jede Geste, jede Handlung, jede Äußerung in die Gestaltung der Welt einbezieht und somit alle Akteure als Gestalter gesellschaftlicher Prozesse in seiner Betrachtung mit umfasst. Eine solche, auf den Gesamtzusammenhang zielende Betrachtungsweise legt eine kurze philosophische Einordnung des diese Arbeit begründenden Designbegriffs nahe.

Gesellschaftliche Prozesse fassen wir im Falle von Heimatdesign in der Traditionslinie der Schellingschen Naturphilosophie als Gestaltung der Natur auf.[6] Wobei Natur im Schellingschen, idealistisch geprägten Sinne plausibel als Subjekt und Objekt von Gestaltung fungiert. Schelling erläutert schlüssig die zwei bestimmenden, sich gegenseitig bedingenden

---

3 Bloch: EM, op. cit., 254.
4 Bloch: EM, op. cit., 242.
5 Vgl. Michael Wilkens: Raus aus der Eventkultur. In der Welt sein, in: Stadtplanungsamt der Stadt Frankfurt am Main (ed.): der architekt (Online-Ausgabe) 1/11_webspecial #001, 2011.
6 Vgl. Friedrich Wilhelm Joseph Schelling: Sämtliche Werke, hrsg. von K.F.A. Schelling, Stuttgart 1856-61, insbesondere auch: F.W.J. Schelling: Über das Verhältniß der bildenden Künste zu der Natur, in: F.W.J. Schellings Schriften. Erster Band, Landshut 1807.

Erscheinungs- und Wirkformen der Natur: *Natura naturans* und *natura naturata*. Auch der später noch näher zu betrachtende Begriff der Naturallianz bei Bloch verweist darauf, dass der Mensch, selbst Natur seiend, permanent Natur gestaltet. Relevant für Heimatdesign wird diese Einordnung, wenn man sich zum einen verdeutlicht, dass Design (als Naturprodukt im Schellingschen Sinne) schlichtweg nichts Besonderes ist, sondern ständig geschieht. Dies nehmen wir auch für Heimatdesign an. Zum Anderen dient die hier kurz angerissene Verbindungslinie zur Naturphilosophie der Einordnung von Heimatdesign in eine philosophische Linie. Es ist keinesfalls eine revolutionäre Idee, Heimat gestalten zu können. Indem Heimatdesign allerdings als solches benannt wird, wird es kommunizier- und bewusst bearbeitbar. In besagter Traditionslinie stehend hat Gestaltung von Natur demnach weniger mit Baumschnitt zu tun als mit Politik. Bedeutung für die mit Forschung-durch-Design bezeichnete Forschungsmethode gewinnt dieser Ansatz dann, wenn wir die Einordnung von methodischen Einheiten wie Induktion, Deduktion und Abduktion nicht nur in Abarbeitung an der Vorgehensweise der Physik vornehmen, sondern die Vorarbeit der Philosophie als «Wissenschaft des Gesamtzusammenhangs»[7] nutzen.

Zwar stellt, soweit wir bescheidenen Einblick gewonnen haben, zum Beispiel die Physik zweifelsohne einen wissenschaftstheoretischen Standard her sowie eine relativ leicht anzuwendende Bemessungsgrundlage, weil objektivier- und prüfbar, zur Verfügung. Dennoch lohnt eine Einordnung in die Philosophie deshalb, weil sie auf den Gesamtzusammenhang zielt und damit der oben beschriebenen universellen Herangehensweise von Design entspricht, wenngleich sie wesentlich gründlicher vorgeht. Die philosophische Bemühung um den Gesamtzusammenhang und das Denken vom Gesamtzusammenhang her ist ähnlich aufwendig wie die Abwägung angemessenen Handelns in der Ethik, die ebenfalls möglichst umfassend Wissen zu versammeln angehalten ist. Auch will sie Begründungen liefern für angemessenes Handeln. Das Denken vom Gesamtzusammenhang her und das Handeln/ Gestalten auf ihn hin ist aufwendig, aber nicht sinnlos.

Dabei gehen wir heimatdesignerisch ähnlich der französisch geprägten Philosophietradition vor, indem wir buttom-up blicken, also aus dem Kleinen versuchen das Große zu entwickeln, sei es praktisch oder reflexiv. Damit beschäftigt sich auch die Designwissenschaft, deren Repertoire wir durch diese Arbeit um die geleistete Vorarbeit von Schelling, Bloch, Sartre und Flusser zumindest umrisshaft ergänzen möchten. Designwissenschaft

7 Dieser, von Rainer E. Zimmermann verschiedentlich verwendete Ausdruck bezieht sich auf «Dialektik als Wissenschaft des Gesammtzusammenhangs» (Hans Heinz Holz: Dialektik und Widerspiegelung, Köln 1983, 25sq.)

kann zwar, wie alle Wissenschaften, aus der Philosophie schöpfen, verfolgt selbst allerdings praktisch beschränktere Ziele. So interessieren die Philosophie als Wissenschaft vom Gesamtzusammenhang alle Systeme, die Designwissenschaft speziell die künstlichen[8], also vom Menschen hergestellten, oder in Flusserscher Terminologie: die unwahrscheinlichen[9] Systeme. Wenn mit Philosophie nicht Philosophiegeschichte gemeint ist, sondern zum Beispiel in französischer Tradition stehende Alltags-Philosophie, die sich den gerade anstehenden Problemen widmet, eint beide Disziplinen als vielleicht größte Gemeinsamkeit ihr Dasein mitten unter den Alltäglichkeiten des menschlichen Lebens und deren Beobachtung, ihr Blick nach vorne, ihr Ersinnen von Möglichkeiten, ihre Fähigkeit zur Abduktion. Designwissenschaft interessiert vor allem der Entwurf vom Künstlichen. Heimat ist künstlich.

Das Verständnis von Blochs Praxiskonzeption bietet den Schlüssel zu seiner gesamten offenen Weltprozesslehre und öffnet speziell für Design und Designwissenschaft einen philosophischen Bezugshorizont. Blochs Kommentar zu den Marxschen Feuerbachthesen[10] macht diesen Praxisbegriff deutlich. Mit Blick auf die designwissenschaftliche Methodik gewinnt die Verquickung von Theorie und Praxis, wie Bloch sie mit Blick auf Marx herausarbeitet, Relevanz für Heimatdesign.

«Die Praxisbegriffe bis Marx sind also völlig verschieden von dessen Theorie-Praxis-Konzeption, von der Lehre der Einheit zwischen Theorie und Praxis.»[11]

Die «Lehre der Einheit von Theorie und Praxis» bildet schließlich die erkenntnistheoretische Grundlage von Designwissenschaft als Forschung-durch-Design. Wie wir weiter oben bereits angedeutet haben, macht sich die Blochsche Theorie-Praxis-Konzeption für eine Designpraxis insofern nützlich, als dass er die materielle Verfasstheit des Menschen, mithin seine Eingebundenheit in Naturprozesse stets mitbedenkt. Für eine Disziplin, deren Ergebnisse sich traditionell im Besonderen materiell niederschlagen ist dies von Bedeutung. Materie ist bei Bloch kein starres Etwas, sondern Prozessmaterie, die, ähnlich der Schellingschen *natura naturans* allem zugrunde liegt. Dieser Prozessmaterie unterstellt er aufgrund ihres im-

8 Vgl. Herbert Simon: The Science of the Artificial, Cambridge 1969. Zudem liefert Rolf L. A. Küster eine erhellende Zusammenstellung von Beispielen für künstliche Systeme «vom Kleinen zum Großen: Faustkeil, Schraube, Dosenöffner, Webseite, Automobil, Soziales Netzwerk, Weltklima…» (Rolf L. A. Küster: Statement zur Physik, in: Felicidad Romero-Tejedor und Wolfgang Jonas (eds.): Positionen zur Designwissenschaft, Kassel 2010, 175.)
9 Flusser unterscheidet verschiedentlich die wahrscheinlichen (ungeordneten) Zustände von den unwahrscheinlichen (hergestellten, geordneten). Vgl. Vilém Flusser: Vom Subjekt zum Projekt. Menschwerdung, Frankfurt am Main 1998 oder Ders.: Für eine Philosophie der Fotografie, Göttingen 1983.
10 Bloch: PH, op. cit., 288sqq.
11 Bloch: PH, op. cit., 315.

Prozess-Seins einen wesenhaften Möglichkeitscharakter: Sie prozessiert ihre Möglichkeiten heraus. In Aristotelischer Tradition könnte man auch sagen: Sie versucht, zu vollständigem Sein zu kommen, sich also in der Fülle ihrer Möglichkeiten zu verwirklichen. Der Ausgang ist offen, die Welt Experiment. Gemäß der Schellingschen *natura naturans* nimmt Bloch in der Materie einen subjektiven Agenskern an, der im Menschen zum Bewusstsein kommt. Menschliches Bewusstsein ist damit nur weiter entwickelte (sich qualifizierende) Materie, bemüht um das Herausprozessieren der humanistischen Aufforderung «Werde der du bist»[12]. Menschliche Praxis steht dabei an der «Front des Weltprozesses»[13]. Der Praxis kommt eine herausragende Stellung zu, und zwar in ihrem explizit reflexiven Status. Praxis im Blochschen Sinne umgreift das gesamte menschliche Sein, eingebettet in Natur, vermittelt in Gesellschaft, reflexiv verfasst.

Die Vermittlung mit den ‹Weltgestalten› und speziell die Einbettung in die Natur impliziert ein neues Naturverhältnis im Sinne der Blochschen Naturallianz als konkreter Utopie, mithin als Heimat – die Dynamik der offenen Prozessmaterie immer mit bedacht.
Die sich verwirklichende Prozessmaterie ist demnach zwar offen, aber nicht beliebig, sondern unterliegt den objektiv-realen Möglichkeiten («der jeweils faßbaren Tendenz und Latenz der Weltgestalten»[14]). Gefordert ist der Mensch, in seiner Praxis an der Front des Weltprozesses stehend, seine Möglichkeiten herauszuprozessieren, sie in Anwendung *kataleptischer Phantasie*[15] zu entwerfen, Zukunft zu antizipieren, Gegenwart zu praktizieren. Die Praxis ist das Feld der Entscheidung, nicht die Theorie. Der menschlichen Subjektivität, eingesetzt in subjektiver Antizipation, auch als abduktive Designpraxis, kommt dabei entscheidende Bedeutung zu.

12 Pindar, zitiert nach der Übersetzung von Werner Jaeger. (W. Jaeger: Paideia. Die Formung des griechischen Menschen, Berlin/ New York 1973, 285).
13 Bloch: EM, op. cit., 242.
14 Ibd.
15 Gemeint ist eine in Blochscher Terminologie exakte Phantasie, die wie Zimmermann weiter erläutert, «nicht beliebig vorgeht und Beliebiges vorstellt, sondern nur das, was im Rahmen des vorgewählten Kontextes bereits objektiv gewußt wird und daher zum Teil abgesichert ist. Nur, wenn das Raten etwas erzeugt, was mit dem Gewußten kompatibel ist, dann ist es auf konsistente Weise abduziert. (Im Grunde handelt es sich hierbei um ein altes Konzept der stoischen Philosophie: um die phantasía kataleptiké.)» Rainer E. Zimmermann: Die Idee einer Design Science. Vorstellung eines Projektes, Vortrag am 02.02.2008 in Gauting bei München. http://www.designscience.de/design-science.html (Stand: 01.07.2014).

«…das Wirkliche [hat]
erfahrungsgemäß selber einen
schweren Gang (…)
und [besteht] selten aus Flügeln»[16]

16 Bloch: EM, op. cit., 240.

1.2.1.2 Bekannte & Unbekannte Artefakte

Stand ehemals das Produkt als fertiges Designobjekt (bekanntes Artefakt) am Ende der nachvollziehbaren Produktionskette, so verschwindet Design zunehmend in den Hintergrund und die Zwischenräume. Designerinnen und Designer entwerfen und realisieren nicht mehr nur brauchbare und ästhetisch ansprechende Formen, sondern agieren in besagten Hintergründen und Zwischenräumen als Vermittler, Moderatorinnen, Brückenbauer. Sie sind im oben ausgeführten Sinne in den Prozess engagiert. Im Hinblick auf Heimatdesign ergibt sich daraus beispielsweise als Aufgabe für Designerinnen und Designer nicht unbedingt Heimat als ein unbekanntes Artefakt in eine schöne Form zu gießen, sondern eher *die Invarianz der Richtung* (Bloch) im Heimatdesignprozess zu halten, und sie beispielsweise kraft seiner Fähigkeit zu Entwurf und Visualisierung den Akteuren im Prozess vor Augen zu führen: Der Designer kümmert sich um den Prozess, nicht nur um den Feinschliff am Ende – es geht um den «Flow»[17].

Designer, die sich vom gestalteten materiellen Produkt verabschieden, haben praktische Gründe: Die Aufforderung, weniger zu konsumieren angesichts dem viel beschworenen Stichwort der Nachhaltigkeit leuchtet ein. Das macht materielle Produkte für Gestalter zunehmend uninteressant. Die Konzentration auf neue Bereiche der professionellen Gestaltung hängt eng zusammen mit der Vorstellung davon, was ‹gutes Leben› und damit Heimat bedeutet. Zunehmend wird deutlich, dass gutes Leben nicht einfach durch mehr Konsum zu erreichen ist.[18] Designerinnen und Designer, die sich dieses Zusammenhangs bewusst sind, konzentrieren sich also eher auf das gute Leben anstatt der Produkte, die darin (als Stolpersteine) herumliegen. Gleichwohl bedienen sich Gestalter einer Materie, wenn sie gestalten. Sie gestalten Materielles.

Was unterscheidet nun die bekannten Design-Artefakte von denen, die die Designwissenschaft und speziell die Forschung über Heimatdesign interessiert? «Es kommt darauf an, das Subjektive nicht idealistisch in der Luft hängen zu lassen, aber auch das Materielle nicht mechanisch auf dem Boden liegen zu lassen, als einen Klotz. Alle Materie liegt entäußert auf dem Boden, als toter Klotz, wenn sie für das subjektive Moment kein helfendes Substrat ist.»[19] Materie muss nicht ‹Klötzchenmaterie›, nicht Stolperstein

17 Vgl. Ezio Manzini: Space and pace of flows, Beitrag auf der Tagung Doors of Perception 7: Flow, Amsterdam 15.-16.11.2002, http://flow.doorsofperception.com/content/manzini_trans.html. (Abgerufen am 01.08.2013)
18 Ibd.
19 Bloch: EM, op. cit., 21.

sein, nicht Konsumprodukt. «Materie ist nicht nur (...) nach Möglichkeit (...) sondern sie ist (...) das In-Möglichkeit-Seiende... »[20]

Wenn der Fokus, zumal derer, die nicht in den Designprozess involviert sind gemeinhin eher auf dem fertig und vollendet Gestalteten (auf dem *bekannten Artefakt* als Klötzchenmaterie), erweitert sich der Fokus der Gestalter auf unfertige, unvollendete, unklare Bedürfnisse (auf *unbekannte Artefakte* als Prozessmaterie).

Der Mangel (Bloch) und damit den Anstoß zur kreativen Tätigkeit im Immateriellen, den weichen Faktoren und dem Unsichtbaren wird deutlicher als der Mangel an guter Gestaltung des Materiellen.

Designer von unbekannten Artefakten gehen entsprechend davon aus, dass die anstehenden Problemlösungen mitunter in Bereichen des nicht materiell Produkthaften liegen – es gibt genug Dinge auf der Welt. Vielmehr gewinnt ein Design an Bedeutung, das soziale Verantwortung übernimmt. Der Fokus liegt daher nicht auf den Produkten für eine (bekannte) konsumorientierte Gesellschaft, sondern auf Ideen für eine potenzielle (unbekannte) Post-Konsum-Gesellschaft.[21]

20 Bloch: PH, op. cit., 238.
21 Vgl. Veröffentlichungen von Niko Paech zum Thema Postwachstumsökonomie, z.B. Paech: Die Postwachstumsökonomie – ein Vademecum, in: Zeitschrift für Sozialökonomie (ZfSÖ) 46. Jg./160-161. Folge, April 2009, 28-31.

1.2.2 Was macht Design – praktisch

Die theoretische Begründung der designerischen Praxis ist wie wir festgestellt haben die designerische Praxis selbst. Auskunft darüber gibt uns neben der involvierten Beobachtung vor allem die Erfahrung. Aus der Erfahrung abgeleitet, teilen wir den Designprozess vereinfachend in drei Phasen ein, die induktive, deduktive und abduktive. Die induktive Phase als Phase der Analyse beschäftigt sich in rationaler Weise mit dem was ist, mit dem Stand der Dinge. Die abduktive Phase beschäftigt sich spekulativ mit dem, was wunschgemäß sein soll. Sie ist die Phase der Projektion.
Die deduktive Phase als Phase der Synthese beschäftigt sich praktisch-gestaltend mit dem «Wirklichen», der Realität. Sie macht sichtbar, was gemeinhin am ehesten als Design wahrgenommen wird: der Entwurf tritt in die Welt.[22]

An dieser Stelle interessiert zunächst, was Design erfahrungsgemäß besonders gut kann, was es auszeichnet, und was dieses Können für die Gestaltung von diffusen und schwammigen Objekten wie Heimat eines ist, nützt. Der induktiven Phase im Designprozess entsprechend wird im Folgenden der «Sumpf an Erfahrung» ausgebreitet, in dem und durch den Design agiert. Was sich daraus ergibt sind dem Designprozess wesentlich entsprechende unabgeschlossene und unordentliche (Flusser: wahrscheinliche) Aufzählungen[23].

1.2.2.1 Wer?

Der Designer ist Tagträumer und Gestalter,
Phantast und Realist,
Universalist, Dilettant und Spezialist.
Er ist genau und schlampig,
eitel und bescheiden.
Vor allem aber ist er engagiert.

Auf die produktive Praxis des Tagträumens werden wir im Zusammenhang mit Ernst Bloch noch genauer eingehen. Zunächst meint Tagträumen das aktive, bestimmte Träumen als bewusste Tätigkeit von Designerinnen und Designern, als Möglichkeit, Lücken des Vorfindlichen, Wahrnehmbaren oder

22 Vgl. Wolfgang Jonas: Designwissenschaft als Netz von Theorien und Akteuren – 10 Anmerkungen, in: Romero-Tejedor, Felicidad und Wolfgang Jonas (eds.): Positionen zur Designwissenschaft, Kassel 2010, 84.
23 Zu designspezifischen Aufzählungen, Listen und Plänen vgl. Sylvain Mazas: Dieses Buch sollte mir gestatten, den Konflikt in Nah-Ost zu lösen, mein Diplom zu kriegen und eine Frau zu finden, Stralsund 2011.

Wissbaren zu überspringen. Der Tagtraum geht dem Entwurf voraus und begleitet ihn, nährt dessen konkrete Gestaltung. Ihren immateriellen Vorstellungen geben Designerinnen und Designer materielle Gestalt, als Skizze, als Notiz, als Form, als Artefakt. Der kommunikative Teil ihres Tuns besteht darin, etwas zu visualisieren, es Gestalt werden zu lassen und damit zu veröffentlichen, also zugänglich zu machen, der Rezeption oder Weiterverarbeitung auszusetzen.

Designerinnen und Designer sind in dem Sinne Universalisten, als dass sie mit vielem zu tun haben: ihre Kompetenzen sind nicht auf ein Fach- oder Themengebiet spezialisiert. Gestaltung ist universell. Dilettanten sind sie in dem Sinne, dass sie mit vielem konfrontiert werden, von dem sie zunächst nichts verstehen, worin sie keine Erfahrung haben. Sie gestalten oft für Menschen, die sie nicht kennen, für Anwendungen, die sie selbst noch nie genutzt und auch nicht vermisst haben, für Umgebungen, die ihnen völlig neu sind. Allein die Praxis des Gestaltens bleibt konstant. Darin sie Spezialisten.

Genau müssen Designerinnen und Designer sein beim Hingucken und Zuhören, beim Wahrnehmen. Um passgenaue Lösungen zu finden, müssen sie um die jeweiligen Bedürfnisse, die wahrgenommenen Mängel und die formulierten Wünsche wissen. Schlampig dürfen sie sein, wenn es um die Versammlung von Wissen geht, das sie eher nach Relevanz und nicht nach Vollständigkeit versammeln. Da ihr Tun auf Bewegung und Entwicklung ausgerichtet ist, brauchen sie diese Schlampigkeit, um sich nicht zu lange an einer Stelle aufzuhalten.

Designerinnen und Designer sind in ihrer Freude an Autorenschaft eitel. Bescheiden sind sie inzwischen, da der Teil seiner Urheberschaft geringer wird, der dem Narziss in ihnen schmeichelte. Andere gestalten an ihren Entwürfen weiter, deren Einzigartigkeit durch den Zugang zur globalen Vernetzung relativiert wird. Sie machen nichts Besonderes mehr. Zudem treten sie wie wir oben bereits ausgeführt haben zusehends in den Hintergrund und kümmern sich nicht um das glänzende i-Tüpfelchen am Ende eines Prozesses, sondern um den Prozess selbst.

Das Engagiert-Sein der Designerinnen und Designer ist ihr charakteristischer Wesenszug. Fern der Bedeutung des pekuniär entlohnten Engagements als Profis, bedeutet das Engagiert-Sein ihre existenzielle Ausgesetztheit als Menschen nicht nur, aber im besonderen in den Designprozess, ihre Vermittlung mit den anderen Akteuren, ihr Eingesetzt-Sein in ein Netzwerk.

Designer unterscheiden sich in dem was sie tun nicht wesentlich von anderen Erzeugern *symbolischer Formen*.[24] Allerdings kann es sein, dass Designer die Technik des Gestaltens erlernt haben und ihre Fertigkeiten institutionell beurkundet und gesellschaftlich honoriert sind. Mitunter gestalten sie vielleicht auch zielorientierter, effizienter und bewusster – in diesem Maße unter Umständen auch weniger frei, gerade weil sie oft wissen, was sie tun.

Wenn wir zu ergründen versuchen, was Design als Tätigkeit ausmacht, können wir grundsätzlich werden und behaupten, alles was der Mensch als *animal symbolicum* in die Natur hinein praktiziert sei als Akt des Symbolisierens Gestaltung, mithin Design. Dann wäre am Anfang und am Ende tatsächlich alles Design[25]. Wir kümmern uns in unserer Unternehmung-zum-Glück nicht um Design an sich, sondern um Design im Besonderen: um Heimatdesign und Designforschung als Forschung-durch-design. Freilich schwingt dabei der Hang zum Design als Fähigkeit zum Entwurf als wesentlich menschliche Verfasstheit immer mit. Wenn der Mensch die Welt nicht nur intelektuell erkennt, sondern sie praktisch erfährt, sich im gestaltenden Eingreifen mit ihr vermittelt, wird Welt im wahrsten Sinne des Wortes begreifbar. Die Besonderheit nun von Forschung-durch-Design ist, dass Designerinnen und Designer zwar typisch menschlich in ihrer gestaltenden Tätigkeit ganz aufgehen können, dass sie aber diese (zu einem späteren Zeitpunkt) reflektieren. Handeln und Reflektieren laufen, bezogen auf ein und denselben Gegenstand, nicht gleichzeitig ab.

Im Gestalten ist, so sehr ihre Empfindung Voraussetzung dafür ist, die (subjektiv empfundene) Trennung Ich-Welt aufgehoben. Das macht diese Tätigkeit mitunter so attraktiv und ihr Ergebnis oft auch schlicht schön. Dabei ist uns im Heimatdesign immer bewusst, grundsätzlich nicht an einem schönen Abschluss des Ganzen interessiert zu sein. Das Hinarbeiten auf eine runde Sache würde unseren Handlungsspielraum von vorneherein begrenzen. Es ist eine durchweg ungemütliche, gar rastlose Position, die der Designer einnimmt, ständig randständig, gleichzeitig verwickelt, überfliegend, unterwühlend. Dabei beobachtet er und bewertet selten – vielleicht, weil er prinzipiell an der Form interessiert ist - der Form als Ausdruck einer gelungenen (System)Struktur.[26] In ihrer formal-praktischen Orientierung agieren Designer dilettantisch und dadurch schneller und wendiger als Philosophen, die auf Gründe zielen. Schnelligkeit ist freilich

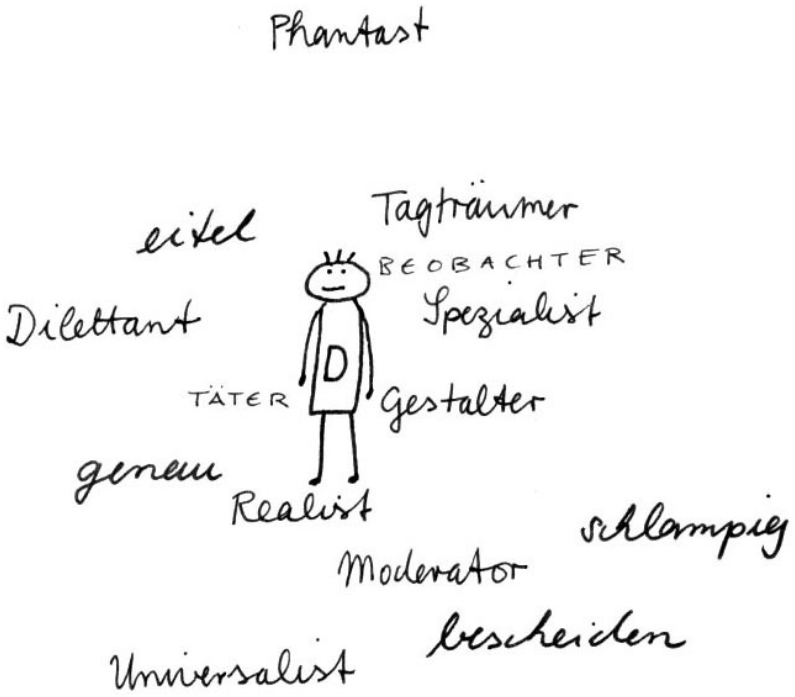
---

24 Ernst Cassirer: Philosophie der symbolischen Formen. Erster Teil: Die Sprache. Zweiter Teil: Das mythische Denken. Dritter Teil: Phänomenologie der Erkenntnis, Darmstadt 1973-75 (zuerst 1923, 1925, 1929).

25 Hirdina (2008): op. cit.

26 Wir gehen davon aus, dass bereits menschliche Wahrnehmung sich insofern als formbildende Tätigkeit erweist, als dass dabei Welt modelliert wird nach Maßgabe dessen, was der menschliche Wahrnehmungsapparat zu erfassen und abzubilden in der Lage ist. Wenn wir bei der Gestaltung von Welt und mithin der von Heimat Harmoniekriterien zugrunde legen wollen, so sei mitbedacht, dass eine solche Harmonie immer nur eine menschliche, mithin individuelle ist.

nicht alles. Gerade im Blick auf Heimat werden wir noch sehen, dass diese der Langsamkeit bedarf. Ohne seine Vorgehensweise zu bewerten, macht der Designer einfach mal und guckt sich das Ergebnis an. Wie wir weiterhin sehen werden, hat der Designer idealerweise Hofnarr-Qualitäten.



«You have to look for the beauty.

In everything.

In every moment.

And everyone.

‹Once upon a time› as Pinocchio has it,

‹there was just this little piece of wood…›» [27]

27 Vivienne Westwood und Ian Kelly: Vivienne Westwood, London 2014, 49.
Die Angabe der Seitenzahl richtet sich nach der Deutschen Übersetzung, op. cit., Köln 2014.

1.2.2.2 Wie?

Unter Designerinnen und Designern gefragt, was Design wie mache, erhält man einen bunten Blumenstrauß: Design visualisiert, stimuliert und inspiriert. Design integriert verschiedene Sprachen und baut Brücken zwischen verschiedenen Akteuren, Disziplinen, Fachbereichen. Design hat die Fähigkeit, Sachverhalte auf den Punkt zu bringen. Design ist zuweilen unverfänglich, aber nicht beliebig. Design ist kunstvoll aber nicht Kunst. Design ist undogmatisch. Design ist normal. Diese Aufzählung ist in der Summe allemal einleitende Behauptung. Egal, auf welche Design-Auffassung oder Intention man rekurriert, Design hat nach wie vor in irgendeiner Form mit Visualisierung zu tun, mit dem Vermitteln oder Vergegenständlichen einer Idee, mit Morphogenese in vielfältiger Ausprägung. Eine Idee, ein Gedankengang, ein Sachverhalt findet (visuell) wahrnehmbaren Niederschlag in einer Skizze, einem Artefakt, einem Interface etc. Dadurch werden Ideen, Gedankengänge, Sachverhalte mitteilbar, teilbar, öffentlich. Design ist immer auch Kommunikation. Diese wahrnehmbaren Niederschläge (Materialisierungen) sind Stimulanzien eines gemeinsamen Diskurses, auf dem im Wesentlichen eine herzustellende Gemeinschaft beruht. Gleichzeitig kann Design zu neuen Ideen, Gedankengängen, Sachverhalten oder Handlungen inspirieren und hält so ‹das Ganze› am Laufen. Design kann in diesem Zusammenhang Blicke fokussieren oder überhaupt erst öffnen. Der Gestaltung kommt in der sozialen Kommunikation eine essenzielle Rolle zu. Diskursdesign ist Heimatdesign.

Dem oben beschriebenen universellen Ansatz folgend ist es Design möglich, verschiedene Sprachen zu integrieren, und so einen breiten Diskurs zu fördern. Missverständnisse sind normal und schmälern die Leistung von Design nicht, das es traditionell vermag, Sprachen unterschiedlicher Milieus und Fachgebiete in eine Gestaltung einfließen und sie in der je individuell rezipierten Form verständlich werden zu lassen. Design agiert in diesem Sinne transdisziplinär und bringt die Disziplinen oder Milieus in einer allgemeinverständlichen Sprache in Kontakt zueinander, vermittelt Wissen übereinander, stellt bestenfalls eine gemeinsame Diskursebene her. Dass jeder etwas Anderes versteht bleibt davon freilich unberührt. Im Zusammenhang mit dem Ziel der Verwirklichung von Harmonie im Hinblick auf Heimatdesign werden wir feststellen, dass Harmonie nicht die Minimierung, sondern die Integration von Missverständnissen bedeutet –

gemäß dem Wunsche nach einer Vielheit in der Einheit.[28] Im Nebeneinander der unterschiedlichen Wahrnehmungen und Konzepte ist Design im besten Sinne urban[29], vielleicht gar global.

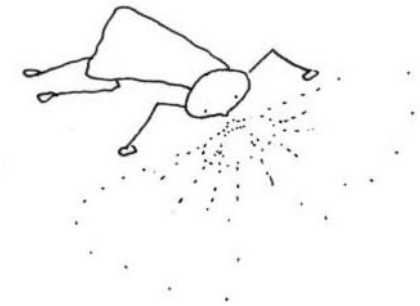
Design kann einen guten Strich machen, etwas sympathisch und schnell auf den Punkt bringen. Diese Fähigkeit äußert sich vor allem in der Magie der ersten Skizze, die man so leicht nicht wiederholen kann. Es ist der schnelle meist noch unreflektierte Niederschlag eines Gedankenblitzes. Es ist auch Geheimnis. Der Funke springt aufs Papier. Dies geschieht direkter und schneller als eine Formulierung in Worten und anderen Zeichen möglich ist. Sätze und Formeln müssen gebildet werden. Dieser Zwischenschritt fällt bei der ersten Skizze extrem kurz aus, die Umsetzung folgt direkter. Dieser direkte Ausdruck findet im Idealfall eine Entsprechung auch im fortentwickelten Design. Das macht es möglich, Menschen auf emotionaler Ebene anzusprechen. Dank seiner emotionalen Komponente ist Design dafür geeignet, ein Klima der Risiko-Minimierung (Heimatdesign in Biedermeier-Gestalt) in ein Klima der Chancen-Maximierung (Heimatdesign in kreativer Gestalt) überzuführen. Designer visualisieren Ideen oder kommunizieren diese auf andere einleuchtende Weise. Dabei ist Design zunächst einmal unverfänglich, weil es sich selbst nicht ernst nimmt und nicht ernst genommen wird.

Eine Spezialität von Design ist der Perspektivwechsel. Design setzt nicht nur beim Designer die Fähigkeit voraus, die Brillen, durch die er die Welt betrachtet, zu wechseln, sondern animiert auch die Betrachter eines Designobjekts, die Nutzer eines Designs, die Akteure in einem Prozess dazu. Design baut so in seinen beschriebenen Fähigkeiten und Fertigkeiten Brücken – und eignet sich auch darin besonders für die Herstellung von Heimat. Nun soll diese Aufzählung nicht zu einer Werbeschrift für Design gerieren. Wir zielen ab auf die dem Design innewohnende optimistische Grundhaltung, die mit der Heimatdesign zugrundeligenden Philosophie der Hoffnung (Ernst Bloch) korresponiert. Design, zumal eines auf Heimat hin, setzt die Überzeugung voraus, dass Design zu einer Verbesserung führt. Design muss, will es funktionieren, präzise arbeiten, muss analytisch und rational vorgehen. Design muss sich aber auch, will es innovativ sein, der Rationalisierung der Welt entziehen.

---

28 Einen neuen Blickwinkel auf ‹Integration› eröffnet Ulrike Guérot, wenn sie von «Segregation (…) [als einer] Form von Toleranz» spricht. (Ulrike Guérot im Gespräch mit Peter Kapern, Deutschlandfunk, 28.02.2016, http://www.deutschlandfunk.de/integration-lassen-wir-fluechtlinge-eigene-staedte-nachbauen.694.de.html?dram:article_id=346590).
29 Vgl. Rainer E. Zimmermann: Η ΝΕΑ ΠΟΛΥ. Design komplexer urbaner Systeme und Erzeugung von Heimat, in: Nadine Giese, Gerd Koch, Silvia Mazzini (eds.): SozialRaumInszenierung, Berlin 2012, 269-286.

Design kann zwar berechnen, kann die Sphäre der Berechenbarkeit aber auch zugunsten eines *Alles-ist-vorstellbar-Denkens* verlassen. Design kann dabei die relativ generalen Aussagen reinen Gedankenspiels und purer Gefühlsduselei übersetzen in etwas, das funktioniert, adaptierbar und implementierbar ist, sich also den Gegebenheiten so weit anpasst, dass die Vision zur Teilrealisation im Sinne einer konkreten Utopie wird. Wenn Design Schwingungen erspürt und sie transformiert an das soziale Kollektiv zurückgibt, kommen dem Design auch koordinative und organisatorische Aufgaben zu – die Verwirklichung dieser Schwingungen.



1.2.3 Drei mögliche Phasen des Designprozesses

Die obige nicht abgeschlossene Aufzählung von Designeigenschaften eröffnet ein Feld, auf dessen impliziten Erfahrungshintergrund Heimatdesign sich bewegt. Design so verstanden ist die Voraussetzung dafür, auf die Idee zu kommen, etwas wie Heimat gestalten zu wollen. Das unabgeschlossene (mithin unabschließbare) Feld an Erfahrungen ergänzt eine Terminologie der Designforschung als Forschung-durch-Design. Zunächst führen wir drei für den Designprozess relevante Phasen ein, die die gesamte vorliegende Arbeit prägen und im Hintergrund strukturieren. Nach diesem Modell gliedert sich der Designprozess in die induktive, abduktive und deduktive Phase.

Die **induktive Phase** als Phase der Analyse beschäftigt sich in rationaler Weise mit dem was ist, mit dem Stand der Dinge und Befindlichkeiten.[30] Sie kann im weitesten Sinne als Materialsammlung zu Beginn eines Designprojekts aufgefasst werden. Im Sinne von Heimatdesign sind hier vor allem die Fähigkeiten des Hinsehens und Zuhörens gefragt sowie eine möglichst umfassende Kenntnis der Vor-Ort-Situation, wobei Ort nicht zwingend geografisch aufgefasst werden muss. Interessant ist also nicht nur die Frage nach dem, wo wir hin wollen, sondern auch, warum, und woraus aufbrechend wir dort hin wollen. Auch wenn der Entwurf projektiv und zukunftsgewandt ist, kann er nicht blind den Gegebenheiten gegenüber sein, sondern muss um sie wissen, sie integrieren, sich auch selbst integrieren. Da im Design, hierin vielleicht in Abgrenzung zur Kunst, nicht alles möglich ist, verwirklicht Design Heimat als konkrete Utopie. Das Konkrete in der Utopie sind die Gegebenheiten, aus denen heraus der Entwurf entsteht, und in die er schließlich hinein entworfen wird.

Der Entwurf ist zentrales Element der **abduktiven Phase**. Diese beschäftigt sich spekulativ mit dem, was wunschgemäß sein soll. «Abduktion kreiert»[31]. Hier wird Heimat formuliert, vage, offen, prozessorientiert. Zwar wissend um die Gegebenheiten haben HeimatdesignerInnen dafür Sorge zu tragen, dass nicht zu viele Mauern im Weg stehen, sondern dass das Tagträumen nach vorne wesentlich ungestört stattfinden kann. Die in den anderen beiden Phasen gefragten Fähigkeiten sind nicht in dem Maße designspezifisch. Die Fähigkeit zur Abduktion dagegen kann als designspezifisch angenommen werden. Designerinnen und Designer entwerfen über Wissenslücken hinweg. Zwar haben sie in der induktiven Phase Wissen versammelt, aber zum einen kein vollständiges und zum

30 Wolfgang Jonas: Designwissenschaft als Netz von Theorien und Akteuren – 10 Anmerkungen, in: Romero-Tejedor/ Jonas (eds.): op. cit., 84.
31 Ibd.

anderen kann vieles noch nicht gewusst werden. Gleichwohl ist bereits ein Entwurf gefragt. Dabei entspricht seine Tätigkeit nicht dem blinden Raten, sondern ist bestimmt. Die Richtung, in die phantasiert wird, ist bestimmt durch die Gegebenheiten. Phantasie ist dann im Blochschen Sinne exakte (objektive) Phantasie (angelehnt an die phantasia kataleptike der Stoa).

Die deduktive Phase als Phase der Synthese beschäftigt sich praktisch-gestaltend mit den Ergebnissen der abduktiven Phase. «Deduktion prognostiziert»[32]. Hier findet in der gestaltenden, narrativen und poetischen Beschäftigung die Konkretion statt. Die Deduktion materialisiert nicht zwingend, aber die hergestellten Artefakte sind Teil dieser Phase. Das Ergebnis ist eine Welt der hergestellten Artefakte – Materie mit Blick auf Heimat hin immer bedacht im «Begriff der Aristotelischen Materie als der Möglichkeit zum Wesen, und im Leibnizschen Begriff der Tendenz.»[33] Heimat soll dergestalt sein, dass die Vermittlung des Menschen mit seiner Um- und Mitwelt im Sinne seiner Hoffnungen und Wünsche, also seiner Entwürfe gelingt.

«Wir aber tragen
diesen Funken des Endes
durch den Gang,
und der ist noch offen,
voll unbeliebiger objektiver Phantasie.»[34]

32 Ibd.
33 Bloch: PH, op. cit., 6.
34 Ernst Bloch: Geist der Utopie (Zweite Fassung von 1923), Frankfurt am Main 1959, 286.

1.2.4 Was wird gestaltet

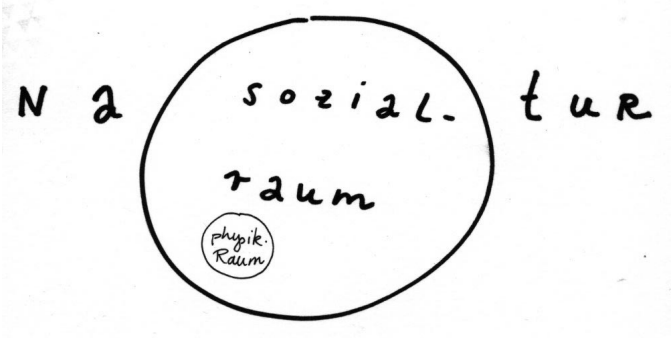
Die folgende Beschäftigung mit dem Gegenstand der Gestaltung skizziert einen Rahmen für Heimatdesign. Sie beansprucht keine Vollständigkeit. So setzen wir voraus, dass Heimat als unbekanntes immaterielles Artefakt im Wesentlichen nicht aus materiellen Artefakten besteht, sondern dass es bei der Gestaltung von Heimat vielmehr um die Gestaltung von Räumen, Netzwerken und Systemen geht. Diese drei Begriffe spannen wie auch Heimat ein schier unendlich weites Feld auf. Wir konzentrieren uns auf Raum, Netzwerk und System hinsichtlich der Designprojekte, entsprechend der induktiven Phase im Designprozess, der es nicht um die Versammlung eines vollständigen Wissens zu tun sein kann.

1.2.4.1 Raum, Netzwerk, System

Die durch die naturwissenschaftliche Prägung unseres Weltbildes festgesetzte Meinung, am Anfang und Ende und auch dazwischen sei alles Physik und ließe sich formal erklären, möchten wir relativieren durch die Feststellung, dass der *physikalische Raum* ein *Teil des Sozialraums* ist.[35] Der Sozialraum bringt den physikalischen Raum hervor.[36] Diese Behauptung stützt sich auf die Gewissheit humaner Bedingtheit, nämlich dass Physik eine menschliche Brille ist, durch die wir nach Maßgabe unserer Möglichkeiten Wirklichkeit wahrnehmen. Sie beschreibt höchstwahrscheinlich nicht die Wirklichkeit selbst. Um es philosophisch auszudrücken: Den Feststellungen, dass etwas ist, und dass «ich bin», geht ein bereits existierendes Bewusstsein voraus. Menschliches Bewusstsein aber ist immer sozial vermittelt. Es ist kein Bewusstsein ohne ein anderes Bewusstsein denkbar. Nicht nur Philosophen des ausgehenden 19. Jahrhunderts haben sich mit dieser Thematik beschäftigt. Auch bei Jean-Paul Sartre und Ernst Bloch finden wir viel Erhellendes dazu. Bei Letzterem zumal erweitert um die für Design als Disziplin der Morphogenese interessante materialistische Komponente: Blochsche Philosophie bedenkt stets die menschliche Einbezogenheit in die Natur und seine onto-epistemische Verfasstheit[37]. «Der Mensch stellt mit dieser Welt seine eigenen epistemischen Experimente an und probiert seine eigenen

35 Zum Raum als Gestaltungsmaterial verweisen wir auf Peter Brook: «Ich kann jeden leeren Raum nehmen und ihn eine nackte Bühne nennen.». Brook: Der leere Raum, Berlin 1988 (1968), 9. Sowie auf Mark Rothko: «...der Raum ist die philosophische Basis eines Gemäldes». Rothko: Die Wirklichkeit des Künstlers. Texte zur Malerei, München 2005, 119.
36 Vgl. Zimmermann: Η ΝΕΑ ΠΟΛΥ. Design komplexer urbaner Systeme und Erzeugung von Heimat, op. cit., 269-286.
37 Onto-Epistemologie im Sinne H.-J. Sandkühler meint «jene epistemische Dialektik, in welcher sich der Prozeß der subjektiven, kognitiven Weltaneignung als widersprüchliche Beziehung zwischen Erfahrung (...) und Konstruktion (...) entwickelt» (Sandkühler, Hans Jörg: Onto-Epistemologie, in: Europäische Enzyklopädie zu Philosophie und Wissenschaft, Band 3, Hamburg 1990, 608-615.

Erkenntnisse aus. Beide Bewegungen sind dadurch vermittelt, daß der Mensch letztlich als Erkenntnisorgan der Natur aufgefaßt werden kann. Das ist das, was Bloch das Experimentum Mundi nennt und was ontologisch eine Ontologie des Noch-nicht-seins begründet.»[38] Demnach behaupten wir getrost: Am Ende ist (aus menschlicher Perspektive) nicht alles Physik, sondern «am Ende ist alles Design»[39].
Wir blicken bei dem, was wir Gestaltung von Raum nennen wollen, also immer auf den Sozialraum als menschlich verfasstem und seiner Tätigkeit darin.

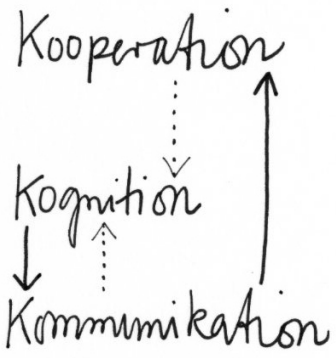


Ein Phänomen (der Natur), das die Naturwissenschaften untersucht, wird dargestellt und in seinem Aufbau oder seiner Erscheinungsweise und Wirkung erklärt durch menschliche und damit künstliche Konstruktionen. Künstlich sind diese meist sprachlich oder anders zeichenhaft verfassten Konstruktionen in dem Sinne, als dass sie vom Menschen hergestellt oder hervorgebracht sind – sie existieren nicht von selbst. Dabei ist immer mitbedacht, dass der Mensch selbst Naturprodukt ist und so alle seine Produktionen Natur sind. Insofern ist ein untersuchtes Phänomen selbst abhängig von dem, wie der Mensch sich Welt kognitiv und kommunikativ aneignet. Wir treffen an dieser Stelle keine Unterscheidung zwischen Natürlichem und Künstlichem, da sich uns beides auf dieselbe Weise erschließt, und es im Grunde für uns nur eine Natur gibt, in die wir selbst inbegriffen sind. Die geodätische Domkonstruktion (Richard Buckminster Fuller) korrespondiert beispielsweise mit Makromolekülen in der Chemie (Buckminsterfullerene). Beides sind «Konstruktionsprinzipien der menschlichen Modellbildung, des menschlichen Designs»[40]. So kann man sagen, nicht die Moleküle per se hätten eine bestimmte Form, die der Mensch entdeckt, sondern er gibt ihnen diese Form mittels seiner beschränkten Möglichkeiten der Welterfassung. Dieser Zusammenhang ist

38 Rainer E. Zimmermann: Die Philosophie Ernst Blochs, (unveröffentlicht – die englische Version ist online abrufbar unter http://www.annette-schlemm.de/gast/bloch.htm (Stand 01.07.2014).
39 Heinz Hirdina: Am Ende ist alles Design, Berlin 2008.
40 Vgl. Rainer E. Zimmermann: Die Idee einer Design Science. Vorstellung eines Projektes, Vortrag am 02.02.2008 in Gauting bei München. http://www.designscience.de/design-science.html (Stand: 01.07.2014). Vgl. auch: Rainer E. Zimmermann (ed.): Münchener Schriften zur Design Science, Bd.1: Was heißt und zu welchem Ende studiert man Design Science?, München 2007.

Grundlage der Betrachtung des Designs von unbekannten Artefakten, also auch von Heimatdesign.

1.2.4.2 Kognition, Kommunikation, Kooperation



Was wir oben als «unbekanntes Artefakt» bezeichnet haben und als zunehmend bedeutenden Fokus von Designern ist im Grunde Ergebnis einer typisch menschlichen Tätigkeit: Der Mensch erfasst kognitiv und kommunikativ die Welt, er kooperiert mit Anderen, und er modelliert, indem er das tut Raum und Netzwerk – er konstituiert und gestaltet Systeme. Der Designer tut dies bewusst und gezielt und verfolgt damit einen Zweck, den er sich in der Regel nicht selbst setzt. Übertragen wir diesen Zusammenhang auf Heimat: Heimat als System wird sowohl auf individueller wie auf kollektiver Ebene konstituiert durch kognitive und kommunikative Welterfassung, mithin auch durch Kooperation. Heimat als System zu betrachten, ist der Angewiesenheit des Menschen auf Modellbildung geschuldet. Wenn wir, um Heimatdesign beschreiben zu können, Heimat als System beschreiben, so ergibt sich für die Struktur von Heimat ihre Bestimmtheit durch die Komponenten Raum und Netzwerk.

Was wir oben als für den Designer wesentliches Engagiert-Sein beschrieben haben, entfaltet mit Blick nicht nur auf den Naturzusammenhang, sondern mithin auf die soziale Vermitteltheit des Menschen auch hinsichtlich der menschlichen Wahrnehmung und damit Modellbildung (als Design) seine Relevanz: Es können «nur ganz bestimmte Sinneswahrnehmungen gemacht werden (…), von denen aus ein Weltbild erstellt werden kann, (…) der Mensch ist von Geburt an den Eindrücken ausgesetzt, welche ihm durch seine Sinneswahrnehmungen vermittelt werden, und er hat keine andere Möglichkeit, einen Zugang zu Welthaftem zu gewinnen. Die Bedeutung dessen, was er wahrnimmt, wird ihm zudem in der kommunikativen Vermittlung mit anderen Menschen bekanntgegeben. (…) Der Mensch ist in diesem Sinne von Beginn an den Bedeutungen ausgesetzt (top-down: das soziale System gibt einen Deutungsrahmen für seine Individuen vor), beginnt aber später, selbst Bedeutungen zu produzieren (bottom-up: das

Individuum vermittelt eigene Bedeutungen oder Varianten davon ins soziale System zurück) (...) Erst, wenn die wechselseitige Abarbeitung von Kognition und Kommunikation aneinander einen rational argumentativen Zugang zu verschiedenen Kontexten gewährleistet, ist Kooperation möglich...»[41]

Menschliche Modellbildung (Design) entfaltet ihre Wirkung auch in der Aneignung von Welt, menschliches Design gestaltet mithin Kognition, Kommunikation, Kooperation – Designobjekte für Heimatdesign. Kognition und Kommunikation hängen eng zusammen, da sie «im Grunde nur zwei verschiedene Aspekte desselben sind»[42]. Kognition isoliert betrachtet beschreibt die Wahrnehmung von Welt gemäß der menschlichen Wahrnehmungs- und Modellbildungsmöglichkeiten, Kommunikation beschreibt die Vermittlung dieser Wahrnehmung mit den Anderen und zugleich die Formung dieser Wahrnehmung durch die Anderen, indem die ihre Wahrnehmung bekannt geben. Zunächst ist der Mensch dabei auf Bedeutungen angewiesen, die ihm vom sozialen Kollektiv vermittelt werden. Zusehends produziert er schließlich selbst Bedeutungen. In besonderem Maße schöpferisch produzierende Menschen tun dies auch professionell und bewusst für Andere. Heimatdesign nun beruft sich auf die Tatsache, dass Menschen in ihrer sozialen Vermitteltheit Bedeutung produzieren, Kognition interpretieren und ihre Interpretation kommunikativ vermitteln, sich also in einem Diskurs befinden, dessen Gelingen die Verwirklichung von Harmonie und damit Heimat bedeutet. Der Designer macht im Heimatdesign also von der Möglichkeit Gebrauch, einen Diskurs herzustellen, zu einem Gelingen des Diskurses, der gemeinsamen Kommunikations- und Modellbildungsarbeit beizutragen und diesen Diskurs aktiv und bewusst zu betreiben.

Aus der Vermittlung von Kognition und Kommunikation gehen als Ergebnis menschlicher Modellbildung die beiden Heimatdesign-Objekte Raum und Netzwerk hervor, die entsprechend miteinander vermittelt sind, «denn die ursprüngliche kognitive Erfahrung des Individuums entspricht der Empfindung räumlicher Vermitteltheit, die mit der Empfindung kommunikativer Vermitteltheit inmitten eines Diskurses, der wesentlich durch das interaktive Netzwerk bestimmt wird, welches die dem Individuum bekannten Personen aufspannen, einhergeht. Das Netzwerk der kommunikativen Interaktionen bildet insofern das ‹Rückgrat›, den ‹Blutkreislauf›, das ‹Skelett› des kognitiv erfaßten Sozialraums, in welchem Sozialisierung von Beginn an stattfindet. So wie auf der systematischen Ebene Kognition und Kommunikation die notwendige Voraussetzung sind,

41 Vgl. Rainer E. Zimmermann: Die Idee einer Design Science, op. cit.
42 Ibd.

um Kooperation gelingen zu lassen, Kooperation aber auch unterbleiben kann, so sind auf der methodischen Ebene Raum und Netzwerk notwendige Voraussetzung dafür, um ein System begrifflich konstituieren zu können.»[43]

Wenn wir uns vornehmen, Heimat als System zu beschreiben, so spielen Raum und Netzwerk zentrale, Heimat begrifflich konstituierende Rollen. Da Heimat kein simpler Gegenstand zu sein scheint, sondern aus einer komplexen Verflechtung von Akteuren und deren Interaktionen herausgebildet wird, bieten sich diese begrifflichen Stützen an. Im Kapitel Heimatdesign werden wir uns näher mit der konkreten Gestaltung von Raum und Netzwerk und in diesem Zusammenhang mit Systemdesign befassen.

43 Ibd.

«Entscheidend ist daher:
nur Wissen als bewußte Theorie-Praxis
betrifft Werdendes und
darin Entscheidbares,
betrachtendes Wissen dagegen
kann sich per definitionem nur
auf Gewordenes beziehen.»[44]

44 Bloch: PH, op. cit., 6sq.

2 Zweite Drehung-Hebung: Theorie der Praxis

«Wissensarbeit im Design (Forschung) ist Design! (...) Das Paradox besteht darin, dass Design die Grundlage von Design ist.»[1]

Vorbemerkung

Theorie der Praxis bedeutet in unserem Falle, die Herangehensweise vorzustellen, mit der wir Heimatdesign im Projekt verwirklichen wollen. Die Praxis mit, am und auf den Untersuchungsgegenstand Heimatdesign hin liefert keine dem Design vorgängige Theorie, sondern ist gemäß des vorgestellten Konzepts «Praxis der Theorie in der Praxis»[2] selbst die Theorie.

Theoretisch klären wir die charakteristischen Tätigkeiten im Heimatdesign, dessen Absichten wir bereits erläuterten. Weiterhin wird es um deren professionelle Anwendung im Design gehen. Es werden die Möglichkeiten einer Entwurfspraxis theoretisch erarbeitet – verbunden mit der Frage, ob es eine solche Theorie (zumal als verbindliche) überhaupt geben kann.

2.1 Designforschung als Forschung-durch-Design

«Jeder ist ein Designer, der Abläufe ersinnt, um bestehende Situationen in erwünschte zu verwandeln. Intellektuelle Aktivität, die materielle Artefakte produziert, ist nicht grundsätzlich verschieden von jener, die (...) eine Politik der sozialen Wohlfahrt für einen Staat entwirft.»[3]

2.1.1 Standpunkt des Forschers als Täter und Beobachter

Entsprechend dem sich weitenden Blickfeld der Designer erweitert sich Designforschung. Dem designwissenschaftlichen Ansatz dieser Arbeit verpflichtet, bemühen wir uns dabei nicht primär nur um Wissensproduktion *für* Design, sondern untersuchen Wissensproduktion *im* Design gemäß einer ‹Praxis der Theorie in der Praxis›. Für Designforschung liegen unterschiedliche Kategorisierungen vor. Jonas arbeitet mit einer Dreiteilung, der wir uns anschließen: Forschung-über-Design (z.B. Designgeschichte), Forschung-für-Design (z.B. Materialforschung) und Forschung-durch-Design (Research*through*Design). Während Forschung-

---

1 Wolfgang Jonas: Designwissenschaft als Netz von Theorien und Akteuren – 10 Anmerkungen, in: op. cit., 79.
2 Bloch: EM, op. cit., 254.
3 Herbert A. Simon: The Sciences of the Artificial, Cambridge, Mass. 1969, 139-167.

über-Design, vereinfacht und bildlich gesprochen, von außen agiert, sich selbst vom Forschungsgegenstand distanzierend, ist der Designerinnen und Designer bei der Forschung-durch-Design unmittelbar involviert und gestaltet selbst den Forschungsgegenstand. Forschung-durch-Design verspricht einen originären Beitrag zu leisten, der den theoretischen Diskurs um ein Wissen ergänzt, das aus und vor allem in der Praxis gewonnen wird. Designforschung generiert im Idealfall Wissen, das etwas über den Designprozess verrät und ihn auf diese Weise effektiver macht. Wobei effektiver im Sinne unseres Vorhabens nicht mit Quantität verbunden sein, nicht schneller, höher, weiter bedeuten muss, sondern, so unterstellen wir, auch moderat, maßvoll, nachhaltig, kurz: angemessen bedeuten kann. *Designwissen entspringt der Designpraxis und soll ihr dienen*. Die Designpraxis freilich erweitert sich zusehends und richtet sich auf Ziele, die außerhalb des klassischen Wirkungskreises von Design liegen. Sie dehnt sich im Falle von Heimatdesign aus auf Belange des sozialen Kollektivs, dessen Einbettung in Natur eingeschlossen.
Design als Forschungsinstrument zeichnet seine Praxis im Entwerfen, speziell im Entwerfen auch über weite Wissenslücken hinweg aus. Designforschung betrachtet in diesem Zusammenhang das, was Heimatdesign aufgrund seines utopischen Gestaltungsgegenstands zu vollziehen strebt. Da Heimat zukünftig ist, und wie oben beschrieben mitunter unerreichbar fern erscheint, ist Heimatdesign genötigt, über extrem weite Wissenslücken hinweg zu entwerfen, ausgedehnt bis zur Utopie, um sich, in Teilrealisationen, Heimat als konkreter Utopie anzunähern. Diese dem Heimatdesign per definitionem anhängige Fähigkeit steht im Mittelpunkt des Interesses der Designwissenschaft als Forschung-durch-Design.

Eine Besonderheit dieser Methodik ist der Standpunkt des Beobachters. Wiederum vereinfacht und bildhaft gesprochen: Er schaut nicht gemäß des Typus' des klassischen Forschers als externer Beobachter auf den Untersuchungsgegenstand, sondern befindet sich als involvierter Akteur mitten im Geschehen (in unserem Falle: im Designprozess) – er ist im oben ausgeführten Sinne engagiert. Seine vielfältigen Ein- und Ausgesetztheiten, die impliziten Beziehungen und Handlungen sind ebenfalls Forschungsgegenstand. Diesen objektiv kaum zugänglichen und schwerlich evaluierbaren Bereich erachten wir als wesentlich konstitutiv für den Designprozess und dessen Ergebnis. In diesem Bereich, in dem auch die für Design charakteristische Projektion stattfindet, liegt das designerische Konzept für Forschung-durch-Design. «Diese Konstellation schafft einen legitimen theoretischen ‹Ort›, der den Einstieg zum metaphorischen Raum

‹hinter dem Spiegel› markiert.»[4] Die im Zuge des vorgenommenen Heimatdesign-Projekts zu beschreibende Annäherung an diesen Ort und die dort stattfindenden abduktiven Vorgänge sind als Beiträge zu einer «Praxis der Theorie in der Praxis» zu verstehen – ein Grundlagen-Beitrag in dem Sinne, dass «Design die Grundlage von Design ist»[5].

Die Stärke von Design liegt erfahrungsgemäß nicht darin, etwas aufzudröseln bis zum kleinsten analysierbaren Element des Ganzen, sondern vielmehr darin, das Ganze zu imaginieren (vgl. abduktive Phase des Designprozesses), um es dabei in Teilen zu realisieren (vgl. deduktive Phase des Designporzesses). Forschung-durch-Design widmet sich analog den im Designprozess stattfindenden Aktivitäten also nicht nur der Analyse seines Untersuchungsgegenstandes, sondern wesentlich der Projektion und Synthese.

2.1.2 Spezialfall abduktive Phase

Wir gliedern den Designprozess je nach Komplexität, Dauer und beteiligten Akteuren in unterschiedliche Phasen, die nicht chronologisch ablaufen oder thematisch aufeinander aufbauend sind. Als grobe Gliederung bietet sich für die Betrachtung des Designprozesses entsprechend dem über die reine Analyse hinaus gerichteten Interesse eine Dreigliederung in die induktive, abduktive und deduktive Phase an.
Die induktive Phase entspricht dem Versammeln von Wissen. Die abduktive Phase entspricht der des tagträumenden Anwendens der Wunschvorstellungen auf eine potenzielle Praxis. Die deduktive Phase der der konkreten Gestaltung von Heimat in der Praxis.

Die induktive Phase als Phase der Analyse beschäftigt sich mit dem was ist, mit dem Stand der Dinge. «Induktion evaluiert»[6]. Die abduktive Phase als Phase Projektion beschäftigt sich spekulativ mit dem, was wunschgemäß sein soll. «Abduktion kreiert»[7]. Die deduktive Phase als Phase der Synthese beschäftigt sich praktisch-gestaltend mit der Welt der hergestellten Artefakte. «Deduktion prognostiziert»[8].

In dieser Arbeit ergänzen wir den Blick auf die zentrale Phase der Abduktion um einen philosophischen und konzentrieren uns dabei auf den Fundus,

4 Jonas: op. cit., 82.
5 Jonas: op. cit., 79
6 Jonas: op. cit., 84.
7 Ibd.
8 Ibd.

aus dem Heimatdesign seine unterstellte noch zu explizierende Sinnhaftigkeit schöpft. Die Philosophie bietet Begründungen für einige Geheimnisse des Designs und bietet Alternativen zum Blick anderer Wissenschaften wie beispielsweise der allenthalben zu Rate gezogenen Hirnforschung, die dem in seiner Praxis verfangenem Menschen, so scheint uns, hinsichtlich seiner konkret stattfindenden Projektionsarbeit auf Heimat hin wenig Hilfreiches zu bieten imstande ist.

Wie wir oben in Abgrenzung zur induktiven und deduktiven Phase gesehen haben, geht es in der abduktiven Phase um etwas wie Spekulation und der Beschäftigung mit dem Idealen als dem, was wunschgemäß sein sollte. Die abduktive Phase ist die der neuen Ideen, die dann Konzept und schließlich Praxis werden. Diese Phase ist besonders relevant hinsichtlich der Entwicklung eines designerischen Forschungskonzepts wie Forschung-durch-Design. Speziell in dieser Phase kommen nämlich die Eigenschaften zum Tragen, die den Designer ausmachen: Imaginations- und Antizipationsfähigkeit sowie sein im besten Falle generalistisches Denken. Diese Arbeit verfolgt getreu ihres literarischen Grundbezugs sowie ihres philosophischen Ausgriffs ins Metaphysische die Ergänzung der Designforschung speziell um literarische und philosophische Aspekte. Wir führen in diesem Ansinnen im Folgenden Grundzüge Blochscher Philosophie zur Explizierung der abduktiven Phase ein.

2.1.2.1 Noch-Nicht(-Sein) als ein In-Möglichkeit-Sein

Gemäß Blochscher Philosophie wird Heimat immer erst noch hergestellt werden wie auch alles andere Sein, das wesentlich unvollständig ist. Man könnte auch sagen: Das Sein im Abstand von seinem Wesen ist das Noch-Nicht. Der Sinn der Welt befindet sich erst im Zustand der Möglichkeit, er ist weder realisiert noch verhindert. Ein solcher Zustand der Möglichkeit ist ein klassischer Ausgangspunkt für Design. Dadurch dass Ernst Bloch den Zustand der Möglichkeit nicht nur auf zu verbessernde klassische Designobjekte richtet, sondern auch auf Ökonomie, Ökologie, Gesellschaft, Politik etc., wird deutlich, dass diese «Objekte» sich als Designobjekte nicht prinzipiell von allen anderen unterscheiden, sondern lediglich graduell: «Das Leben, das Universum und der ganze Rest»[9], sind deutlich komplexer, aber ebenso gestaltbar wie Möbelstücke, Plakate oder Haute Couture.

---

9 Douglas Adams: Live, The Universe and Everything, London 1982, in deutscher Übersetzung: Das Leben, das Universum und der ganze Rest, Hamburg 1983. Adams spielt darin auch auf weitere für DesignerInnen relevante Literatur an, auf Lewis Carroll: *Alice hinter den Spiegeln*. Die weiße Königin belehrt Alice, an Unmögliches zu glauben, sei nur eine Frage der Übung: «‹Du wirst darin noch nicht die richtige Übung haben›, sagte die Königin. ‹In deinem Alter habe ich täglich eine halbe Stunde darauf verwendet. Zuzeiten habe ich vor dem Frühstück bereits bis zu sechs

Der Sinn der Welt – und mit ihm Heimat – ist noch nicht vollständig herausgebracht. «Vollständiges Sein käme einem Seienden zu, das alle möglichen Eigenschaften hat, die es haben kann.»[10] Dann gäbe es kein Noch-Nicht, da alles bereits verwirklicht wäre. «…jenes gründlich Wesenhafte, das das volle Sein wäre, bereitet sich, wenn überhaupt, erst in den prozeßhaften Versuchen seines Unterwegs. Weshalb also Suche nach dem Sein durchaus nicht, wenn sie fruchtbar sein will, beim Keim bleibt, statt bei fruchttragenden Blüten.»[11]

Für Designforschung als Heimatdesign im Projekt bedeutet das, dass sie nicht induktiv nach ihrem Grund sucht, sondern produktiv auf ihr Werden schaut, auf die «fruchttragenden Blüten», kurz: dass sie abduktiv vorgeht. Sobald der Mensch das Nicht (im Blochschen Sinne) als ein Noch-Nicht bezeichnet, ist er mitten in der Entwurfspraxis. Im Noch-Nicht ist die Potenzialität ausgedrückt, auf die Designerinnen und Designer spezialisiert sind. Die Beschäftigung mit dem Nicht ist bei Bloch auf etwas gerichtet. Es ist keine Beschäftigung mit dem Nichts als einem Nichten. Sie ist zwar unerkennbar, aber dennoch nicht beliebig. Denn Designerinnen und Designer tun nicht lediglich ‹irgendetwas›, sondern orientieren sich an der Invariante der Richtung, die das Nicht vorgibt. Sie beschäftigen sich mit dem Noch-Nicht. Das Noch-Nicht kann erfahren werden als ein Noch-Nicht-Haben oder ein Noch-Nicht-Herausgebracht-Haben, wobei das eine eher rezeptiv, das andere eher produktiv gerichtet ist. Das Leben bietet sich so betrachtet dar als Ansammlung von Versuchen, das was noch nicht ist, herauszubringen. In einer unfertigen Welt als *Experimentum Mundi* sehen wir uns in eine Reihe nicht oder nur teilweise gelungener Versuchsproduktionen gestellt. Die Welt ist als unvollständige eine ständig werdende, ein Experiment. Alles was ist, ist transistorischen Charakters und als Noch-Nicht auf ein Sein bezogen, das noch nie war, aber «scheint». Hierin erhellt sich das zunächst rätselhaft anmutende, aber auf der Grundlage des Verständnisses des Noch-Nicht einleuchtende Blochsche Diktum, das Heimat beschreibt als das, «was allen in die Kindheit scheint»[12]. Gleichzeitig offenbart sich darin das Versprechen menschlicher Freiheit als Potenzial der Gestaltung einer Welt als noch unfertiger, unbestimmter.

unmögliche Dinge geglaubt.›» Im o.g. Adamschen Roman werden sechs Gründe aufgezählt, wieso das besagte Restaurant am Ende des Universums unmöglich sei.

10 Hans Heinz Holz: Logos spermatikos. Ernst Blochs Philosophie der unfertigen Welt, Darmstadt und Neuwied 1975, 98.

11 Ernst Bloch: Ästhetik des Vor-Scheins 1 (hgg. von Gert Ueding), Frankfurt am Main 1974, 30.

12 Bloch: PH, op. cit., 1628.

2.1.2.2 Noch-Nicht(-Bewusstsein)

Hinsichtlich der Heimatdesign-Aufgaben kann man noch grundsätzlicher ansetzen: Nicht nur die noch nicht gestaltete Heimat kann gestaltet werden, sondern bereits die Möglichkeit des Entwurfs.

So schwammig die Begriffe beim flüchtigen Kontakt mit Blochscher Philosophie erscheinen mögen, bezeichnen sie nicht Beliebiges – es ist nicht alles möglich.
Die oben beschriebene Ontologie des Noch-Nicht-Seins findet ihre Entsprechung im Noch-Nicht-Bewusst-Sein. Eine Heimatdesign-Aufgabe kann es demnach sein, das Noch-Nicht-Bewusste bewusst zu machen. Diese Design-Aufgabe ist nicht zu verwechseln mit der Arbeit des Psychoanalytikers: Das Noch-Nicht-Bewusste ist im Gegensatz zum Nicht-Mehr-Bewussten oder dem Freudschen Unbewussten, auf Zukünftiges gerichtet, auf Noch-Nicht-Gewordenes. «Nicht alle Einsichten und Werke sind zu allen Zeiten möglich, (...) oft sind die ihre Zeit transzendierenden Werke nicht einmal intendierbar, geschweige ausführbar. Das pointierte Marx mit dem Satz, daß die Menschheit sich immer nur Aufgaben stellt, die sie lösen kann.»[13] Aufgabe von Heimatdesign könnte sein, das Noch-Nicht-Bewusste zu aktivieren und daraus lösbare Aufgaben abzuleiten, realisierbar in der deduktiven Phase des Designprozesses.

Das Gespür für und das Wissen um das Noch-Nicht bewegt dazu, produktiv zu sein. «Das unmittelbar Nahe aber ist in Bezug auf sein Da durchaus nicht erschienen, ja es ist so das Nicht selber. Als eines jedoch, das es in diesem Nicht, seinem Nicht-Da nicht aushält; sondern als treibendes Daß, als Hunger und Anstoß ganz unten darauf hin treibt, immer wieder zu seinem Was herausgebracht und wachsend prädiziert zu werden. Mit allem bisher Erreichten weiter unzufrieden, sein Nein dialektisch wühlen lassend.»[14]

13 Bloch: PH, op. cit., 147.
14 Bloch: EM, op. cit., 69sq.

2.1.2.3 Inspiration

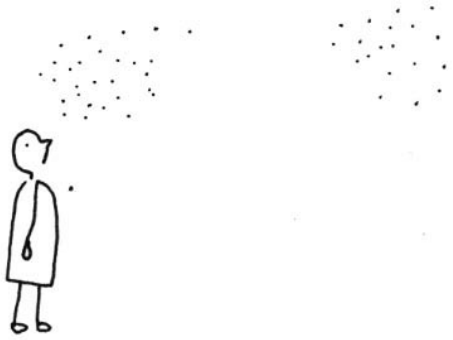
Das Erleben von nicht nur dem Designer vorbehaltenen, aber ihm gemeinhin gut bekannten inspirativen Augenblicken können wir aus dieser Perspektive so beschreiben: Wenn das subjektive Noch-Nicht-Bewusste und das objektive Latente in der Erkenntnis zusammentreffen ist dies ein inspirativer Augenblick, der nicht als allein aus dem Subjekt kommend erlebbar ist. Gute Einfälle sind nicht beliebig und sie fallen nicht in den Designer hinein, sondern fügen sich zusammen aus sinnlicher Erfahrung, intelligibler Tätigkeit, physischer Verfasstheit und womöglich unbekannter metaphysischer Ingredienzien.

Das Aufkeimen einer Idee, eines Wunschbildes, einer Zukunftsvision scheint nicht allein vom Subjekt, sondern immer auch von den materiellen Umständen abhängig zu sein.[15] Wenn diese noch nicht reif sind, ist das Bewusstmachen des Noch-Nicht-Bewussten unmöglich. Heimatdesign versucht, die materiellen Umstände (Umgebung, gesellschaftliche Kontexte, Netzwerke…) so zu gestalten, dass es dem Einzelnen möglich ist, sich mit seinem Noch-Nicht-Bewussten zu beschäftigen – tagzuträumen. Dem Tagtraum kommt bei Bloch eine entscheidende Bedeutung zu, da er, im Gegensatz zum Nachttraum, nicht vom Unbewussten gelenkt, sondern vom eigentlich wachen Subjekt bestimmt werde. Das Bewusstsein denke dabei nicht ziellos vor sich hin. Ziellosigkeit im Denken und Vorstellen ist dem Design ebenfalls fremd: es vernetzt, verarbeitet, stellt vor,… im Rahmen der *Tendenz*, die Bloch als *objektiv* annimmt. Sogenannte Kreative machen dies in der Regel ständig und haben Übung darin. Den Ausdruck, den das Noch-Nicht-Bewusste in Kunstwerken findet, bezeichnet Bloch als einen «utopischen Überschuss…»[16]. Der utopische Überschuss, erfahrbar in der abduktiven Phase, ist ein Mittel, mit dem Heimatdesign arbeiten kann. Er trägt zur Bildung eines Bewusstseins bei, das über die jeweilige Zeit hinausweist und somit bestehende Ideologien und verhärtetes gesellschaftliches Sein aufzuweichen vermag – Heimat bildet. Menschen, die aufgrund ihres Lebens- und Arbeitskontextes keinerlei Übung darin haben, tagzuträumen oder keine Möglichkeit haben, diese Träume im Sinne der Blochschen Drehung/Hebung vor sich hin zu stellen, sichtbar zu machen, könnte durch Heimatdesign Hilfe geleistet werden – indem das Potenzial tagzuträumen aktiviert, die Umgebung dafür optimiert und der Tagtraum herausgebracht und dem Diskurs dargeboten wird.

---

15 Vgl. Blochs Konzeption der Prozessmaterie, siehe oben Abs. 1.2.1.1) sowie Tetsuro Watsuji: Fudo – Wind und Erde. Der Zusammenhang zwischen Klima und Kultur, Darmstadt 1992.
16 Bloch: EM, op. cit., 27.

2.1.3 Designmethoden in der abduktiven Phase



2.1.3.1 Tagtraum und ‹exakte Phantasie›

Eine Heimatdesign-Aufgabe wird also sein, Tagträume zu ermöglichen. Gleichzeitig ist das Träumen zutage selbst eine Methode für Designerinnen und Designer. Imaginations- und Antizipationsfähigkeit hören sich gut an – was ist aber genau damit gemeint im Falle des Designers? Was unterscheidet seinen Tagtraum von dem einer Biologin, eines Krankenpflegers oder einer Künstlerin? Generell lässt sich das schwerlich sagen. Designerinnen und Designer stellen sich professionell etwas konkret vor, als Gestalt gewordenes. Ihre Tagträume dienen einem Zweck. Weder den Traum noch den Zweck wählen sich Designer in der Regel frei. Der Zweck wird von außen an sie herangetragen: Der Auftraggeber wünscht sich eine Lösung für ein konkretes Problem, das nicht das Problem des jeweiligen Designers ist. Dieser Zweck hat mitunter nicht die geringste Rolle im Leben des Designers gespielt, und plötzlich ist es (temporär) Hauptsache und Inhalt seiner Tagträume.
Die professionellen Komponenten für Designerinnen und Designer äußern sich darin, dass der Tagtraum veranlasst wird, dass er zielführend sein soll und auf seine Realisierbarkeit hin geprüft wird. Im Träumen findet bereits Morphogenese statt.

Die Methode, die wir im konkreten Fall für Heimatdesign vorschlagen, ist, was die Stoa *phantasía kataleptiké* nannte oder Ernst Bloch *exakte Phantasie*[17].
Designerinnen und Designer nutzen die von Rainer Zimmermann erhellend erläuterte «Fähigkeit der abduktiven Inferenz: Das ist das schlußfolgernde Vorgehen des Sherlock Holmes (wie einst Umberto Eco so einprägsam gezeigt hat), der weder deduziert noch induziert, sondern auf Grund seiner oft unvollständigen Information nichts weiter kann als abduzieren: das

17 Vgl. Rainer E. Zimmermann: Die Idee einer Design Science. Vorstellung eines Projektes, Vortrag am 02.02.2008 in Gauting bei München. http://www.designscience.de/design-science.html (Stand: 01.07.2014)

heißt, in den Lücken der Information gezielt raten. Es geht hierbei durchaus um Phantasie, aber um eine, die Ernst Bloch exakt genannt hat, weil sie nicht beliebig vorgeht und Beliebiges vorstellt, sondern nur das, was im Rahmen des vorgewählten Kontextes bereits objektiv gewußt wird und daher zum Teil abgesichert ist. Nur, wenn das Raten etwas erzeugt, was mit dem Gewußten kompatibel ist, dann ist es auf konsistente Weise abduziert.»[18]

Der Designer «rät gezielt in den Lücken der Information» und orientiert sich dabei an dem bereits ‹Gewußten›. Je breiter die Analyse in der induktiven Phase angelegt war, und je weiter sein individueller Horizont, desto gezielter kann er raten. Raten meint allerdings nicht, aus einer bekannten Auswahl an Möglichkeiten zu wählen, sondern phantasievoll Neues zu ersinnen – gestützt auf die objektiv-realen Möglichkeiten des Vorhandenen. Er tut es dabei nicht dem Spürhund gleich, der nur ausdauernd genug sucht bis er etwas findet, sondern der Designer imaginiert bestenfalls eine mögliche Lösung, bevor die Indizien dafür sprechen. Das macht den Detektiv zum Meisterdetektiv und den Designer zum Designer.[19]
Die oben erwähnten Wissenslücken gezielt entwerferisch zu überspringen und damit nicht zu irgendwelchen, sondern zu konkreten Entwürfen zu gelangen, ist Forschungsgegenstand der Designwissenschaft und Ziel und Aufgabe von Heimatdesign.

«Kein Vorstoß ins ‹Höhere›, auch der wirklich produktive nicht, geht ohne Selbstbehauptungen ab, die nicht oder noch nicht wahr sind. Auch der junge Musikant Beethoven, der plötzlich wußte oder behauptete, ein Genie zu sein, wie es noch kein größeres gab, trieb Hochstapelei skurrilsten Stils,
als er sich Ludwig van Beethoven gleich fühlte, der er doch noch nicht war. Er gebrauchte diese durch nichts gedeckte Anmaßung, um Beethoven zu werden, wie denn ohne die Kühnheit, ja Frechheit solcher Vorwegnahmen nie etwas Großes zustande gekommen wäre.»[20]

---

18 Ibd., Zimmermann bezieht sich in seiner Anspielung auf Sherlock Holmes auf Umberto Eco: Die Grenzen der Interpretation, München 1995, 326 sqq.
19 Der geneigte Leser möge das anhand einschlägiger Literatur nachvollziehen. Erhellend scheint der Vergleich Holmes, Marple und Blomquist (A.C. Doyle, A. Christie, A. Lindgren).
20 Ernst Bloch: Spuren, Frankfurt am Main 1969, 43sq.

2.1.3.1 Lücke und kreative Spannung

Die abduktive Phase ist die, in der die kreative Spannung, entspringend dem Defizit zwischen Vision und Ist-Zustand, produktiv zu werden beginnt. Die Projektionsarbeit in dieser Phase bleibt nicht an Lücken des linearen Denkens oder Vorgehens hängen. Eine solche Lücke kann fehlendes Wissen sein, mangelnde Ressourcen oder eine Leerstelle in der Kausalitätskette. Das entwerfende Überspringen von Raum ist eine Designmethode und beschreibt das, was wir bezüglich des Terminus des *Tagtraums* bereits ausgeführt haben. Der Designer ist in seinem entwerfenden Tun stets auch Hochstapler. Hieraus entsteht kreative Spannung, Aktion wird möglich. Bestehende Lücken sind, will man das umgehend tun, nur entwerferisch zu schließen. Zumal sich im Entwurf vielleicht erkennen lässt, ob man die Lücke auch tatsächlich überbrücken will – ob sie überhaupt relevant ist. Man muss sich etwas ausdenken, ausmalen. Phantasie ist gefragt. Nicht irgendeine Phantasie, sondern die besagte exakte (Bloch). Dabei bedenkt der Designer nicht wie der rigoros arbeitende Wissenschaftler ‹alles›. Er versucht nicht, Ergebnisse zu produzieren, die etwas nahe kommen, was man in wissenschaftlicher Terminologie eine Beschreibung der Wirklichkeit nennen könnte. Der Designer arbeitet eher relevant.[21] Auch ökonomisch betrachtet lässt sich Rigorosität nicht ins Design-Budget integrieren. Der Fokus des Designers ist immer auf die Praxis gerichtet, darauf, wie er sie jetzt ändern oder beeinflussen kann. Mitunter muss es schnell gehen.

21 Donald A. Schön: «The dilemma of ‹rigor or relevance›…» (Donald A. Schön: The Reflective Practitioner. How Professionals Think in Action, New York 1983, 42.

2.1.4 Philosophische Formel der abduktiven Phase: S→P

Die abduktive Phase lässt sich mit der Blochschen Heimatdesign-Formel S → P beschreiben: Subjekt wird Prädikat oder kurz: S ist noch nicht P.[22]
An dieser Stelle gehen wir über den Beitrag der Blochschen Philosophie zur Möglichkeit von Heimatdesign hinaus im Ringen um einen Beitrag zur Designmethodik und damit zur Designforschung. Einleuchtend lässt sich die Formel S → P erklären, wenn man unterstellt, dass eine Vorstellung von Welt für den Menschen als kommunikativ und damit sprachlich Verfasstem immer in Sätzen geschieht. Sätze sind «Prädizierungen von Begriffen. Sie haben die Standardform S = P (Subjekt = Objekt). Dabei besteht das Subjekt aus einem Begriff, der durch die Verknüpfung mit dem Objekt, welches ihm ein Prädikat verleiht, prädiziert wird (...) Man sieht aber, daß die Kopula nur näherungsweise gelten kann, wenn wir die besprochene Entwurfsstruktur unterstellen, denn dann ist ein Subjekt nicht etwas, sondern es wird immer nur etwas (vorübergehendes).»[23]
Für die Designforschung insbesondere bietet diese zunächst simpel anmutende Formel eine einfache Möglichkeit, klar zu machen, warum sie sich nicht mit Analyse, sondern mit Projektion beschäftigt, warum Designwissenschaft nicht retro-, sondern prospektiv agiert.[24]
Entsprechend wandelt Bloch die Formel S = P (Subjekt ist Prädikat) in S → P (Subjekt wird Prädikat). Es leuchtet ein, dass die Prädikation in diesem Falle immer offen ist bzw. immer nur vorläufig, entsprechend der Formen immaterieller Artefakte, die uns hier in Ergänzung zu den oben als *bekannte Artefakte* bezeichneten herkömmlichen Designartefakten interessieren. Deshalb bezeichnen wir sie auch als *unbekannte Artefakte*, da ihre Prädikation immer offen, ihre Form bestenfalls «vorläufig» genannt werden kann, im Gegensatz zu den zumindest scheinbar formvollendeten *bekannten Artefakten*.
Im Streben nach einer (narrativen) «Theorie vom Entwerfen» sind wir uns bewusst, dass sowohl wir als auch der Untersuchungsgegenstand von der untersuchten Vorläufigkeit ebenfalls betroffen sind. «Neue Theorien (die alte Theorien als Spezialfall enthalten sollten) bestehen also nicht nur aus einer Erweiterung der Satzmenge, sondern auch die alten Begriffe, nach welchen Sätze der alten Theorie gebildet werden, verändern ihre Konnotation. Bloch nennt sie deshalb Ergriffe (...) Begriffe alter Theorien sind Ergriffe neuer Theorien. Die Begriffe neuer Theorien werden erst allmählich im Zuge der Reflexion aus den letzteren herausgebildet. Das hat

22 An dieser Stelle können wir kurz vorgreifen: In der Auseinandersetzung mit Flusser wird das Blochsche S→P für Heimatdesign doppelt bedeutsam, als, im Sinne Flussers Subjekt→Projekt.
23 Zimmermann: Die Philosophie Ernst Blochs, op. cit.
24 Auf den Unterschied zwischen dem retrospektiven Ansatz der Physik und dem prospektiven der Designwissenschaft geht Rolf L. A. Küster ein. Küster: Statement zur Physik, in: Romero-Tejedor/Jonas (2010): op. cit., 175.

für die Abbildung des prozessual verfaßten Welthaften wesentliche Konsequenzen, denn zum einen kann es keine statisch-universal (gleichsam ewigen) Gesetze geben, welche das reale Korrelat des modal Welthaften bestimmen. Der Gesetzesbegriff muß vielmehr durch einen Begriff der Tendenz ersetzt werden, der nur näherungsweise gilt.»[25]
Designwissenschaft hat deshalb Mühe, zu erklären, was sie treibt. Sie arbeitet mit Tendenzen, nicht so sehr mit Tatsachen. Ihre Ergebnisse sind, gemessen am wissenschaftstheoretischen Standard der Physik, nicht analytisch und nicht unbedingt formalisierbar. Gleichwohl formuliert S→P auch klar die Notwendigkeit, sich mit dem «→» zu beschäftigen, denn darin liegt das Wesen menschlicher Existenz, die wesentlich ein Herausbringen und Projekt, mithin, wie Heimat, Designobjekt ist. Somit ist «→» recht eigentlich auch das Symbol der abduktiven Phase, die ergebnisoffener Prozess ist.[26]
Diese ontologischen Aspekte sind allesamt bekannte Faktoren, mit denen Design umgeht und bieten gleichwohl Anknüpfungspunkte für unsere Theorie der Praxis. Die menschliche Existenz ist vorläufig, wesentlich transistorisch. Der Mensch geht durch sie hindurch. Lebensentwürfe werden permanent verändert als instabile Variationen ihrer selbst. Sie umspielen, konkrete Utopien als teilrealisierte Partituren überfliegend, das Haupthema: Heimat. Variation des Lebensentwurfs ist bezüglich der menschlichen Biografie auch nachträglich möglich – durch retrospektive (Um-)interpretation in Anbetracht der Umstände, in die sich das menschliche Subjekt zum Zeitpunkt der Interpretation seiner Biografie gestellt sieht. Darin ist es, als Vergangenes, Objekt. Gleichzeitig, in der jeweiligen Richtung der Interpretation Projekt, orientiert auf Zukünftiges hin. Die Vergangenheit wird im Lichte der Zukunft und auf diese hin interpretiert und damit nicht nur eine Aussage über Vergangenes getroffen als Begriff, sondern auch ein Wunsch formuliert hin auf Zukünftiges als Ergriff.

Bloch konstatiert mit der Formel S → P diese prozessuale Verfasstheit menschlicher Existenz und die damit einhergehende epistemologische und ontologische Offenheit für jede Art von Erkenntnisprozess und -objekt. «Das heißt, die menschliche Erkenntnis ist immer unvollständig, die Information begrenzt. Aber auch das reale Korrelat zum modalen Prozeß der

25 Rainer E. Zimmermann: Die Philosophie Ernst Blochs, (unveröffentlicht – die englische Version ist online abrufbar unter http://www.annette-schlemm.de/gast/bloch.htm (Stand 01.07.2014).
26 Ähnlich beschreibt es Sarte in seinem Bewusstseinsmodell, expliziert in Das Sein und das Nichts (J.-P. Sartre: L'Être et le néant, Paris 1943.): Der Mensch ist nicht, sondern wird immer nur, entsprechend der oben angeführten Formel S → P. Der Mensch ist sich sozusagen selbst voraus und wesentlich Entwurf (Sartre: «projet»). Er ist niemals etwas ein und für allemal. Im Vergleich zum Sein des Steins als «en-soi» ist das Sein des Menschen ein «pour-soi» – ein Für-Sich-Sein. Der Mensch ist (im Gegensatz zum Stein) niemals ganz an sich, er entgeht sich permanent, ist, wie Sartre es formuliert, in Aufschub («en sursis»). Vgl. Rainer E. Zimmermann: Jean-Paul Sartre interkulturell gelesen, Nordhausen 2005, 15.

Erkenntnisgewinnung ist offen, so daß die Natur selbst ihre eigene Zukunft nicht kennt, weil sie sie noch nicht ‹herausprozessiert› hat.»[27] Die Welt selbst unterliegt insofern ihrem eigenen Experiment und probiert sich selbst aus. (Sie ist der «noch gar nicht geräumte Bauplatz»[28] ihrer selbst.) Hier sind wir nun wieder am Ausgangspunkt der (freilich viel weiter fassbaren) Linie, in die wir Heimatdesign einordnen wollen. In Kürze: Die für uns anschaubare Bildekraft der Welt, die «ihrem eigenen Experiment [unterliegt]»[29] ist die Schellingsche *natura naturans*, die sich selbst gestaltende und herausprozessierende Natur. Für Design birgt dieses Naturverständnis zweierlei zentrale Erkenntnisse: Der Mensch schafft nichts Künstliches im Sinne von etwas den Naturprodukten Entgegenstehendes oder wesentlich Andersartiges. Das Schellingsche Konzept von Natur schließt mithin als Wesenszug von Natur gerade das ein, was Herbert Simon[30] das «Künstliche» nennt, nämlich das (vom Menschen) Hergestellte und macht die vielgestellte Frage nach unserer (gestalterischen) Haltung zur Natur zu einer Frage nach unserer (gestalterischen) Haltung zu uns selbst. Hierin liegt die zweite Erkenntnis: Der Gestalter selbst ist Naturprodukt und mit ihm all seine Produktionen. Freilich mitbedacht ist, dass die gesamte Konstruktion eines Welt- und Naturverständnisses wie hier formuliert ein Produkt menschlicher Wahrnehmung und intellektueller Durchdringung ist.

Was bedeuten diese Erkenntnisse für uns als Gestalter? Sie machen die Ambivalenz deutlich, in der wir uns gestaltend bewegen: Sie entlassen uns in die Freiheit, als diejenigen, die sich die Welt nach ihren Vorstellungen bilden, und sie nehmen uns gleichzeitig in die Verantwortung, als gebildete und bildende Natur uns bewusst im natürlichen Kontext zu bewegen, in den wir qua Existenz geworfen sind. In der Erkenntnis der Bedingtheit als Naturprodukt liegt die Bedingung der Möglichkeit zur Freiheit als bewusst gestaltendes Subjekt. Der manipulierbare Status des In-Möglichkeit-Seins menschlicher Existenz und Seinsweise des «Noch-Nicht» inklusive aller Fallstricke der Vereitelung und des Scheiterns, birgt die Hoffnung darauf, Heimat realisieren zu können.

27 Zimmermann: Die Philosophie Ernst Blochs, op. cit.
28 Zitiert nach Zimmermann: op. cit.
29 Zimmermann: op. cit.
30 Vgl. Herbert Simon: The Science of the Artificial, Cambridge 1969.

«Der Mensch stellt mit dieser Welt seine eigenen epistemischen Experimente an und probiert seine eigenen Erkenntnisse aus. Beide Bewegungen sind dadurch vermittelt, daß der Mensch letztlich als Erkenntnisorgan der Natur aufgefaßt werden kann. Das ist das, was Bloch das Experimentum Mundi nennt und was ontologisch eine Ontologie des Noch-nicht-seins begründet.»[31]

31 Zimmermann: Die Philosophie Ernst Blochs, op. cit.

2.1.5 Ausgangspunkt und Horizont: Ethik. Oder: Es gibt nichts Gutes, außer man tut es

Wenn wir uns mit Projektion befassen mit Blick auf deren Realisierung als konkretes Handeln in der Welt, taucht Ethik auf am Horizont gestalterischer Perspektiven. Heimatdesign-Praxis vollzieht sich stets im Lichte der Frage nach dem ‹guten Leben›[32]. Das gute Leben zu entwerfen und zu gestalten geht einher mit einer Ethik, die die Umstände daraufhin prüft, welche Möglichkeiten angemessenen Handelns darin mit Blick auf gutes Leben als Praxis gegeben sind. Gutes Leben sei zunächst am Horizont belassen – in seiner Realisierung konfrontiert uns dieser Terminus freilich mit allerlei miserablen Implikationen – gutes Leben für wen? Für den Einzelnen? Wenn ja, für welchen? Für alle? Wenn ja, wie das?
Die Projektion richtet sich wie wir bereits ausgeführt haben nicht nach allem Möglichen, sondern gezielt nach dem Gewünschten. Eine bestehende Situation soll nicht in eine beliebige überführt werden, sondern in eine, die nach Maßgabe des aktuell Gewussten die wünschenswerte ist.
Ähnlich verfährt die Ethik: Sie fragt nach der Angemessenheit. Dies bedeutet, dass sie eine Handlung auf der Grundlage des zum entsprechenden Zeitpunkts zur Verfügung stehenden Wissens auf Angemessenheit prüft. Ethik ist also in scharfer Abgrenzung zur Moral Wissen.[33] Ethik wertet nicht, sondern prüft. Um auf Angemessenheit zu prüfen, versammelt Ethik das Wissen um eine Situation, in der eine Handlung stattfindet, so vollständig wie möglich. Analog verfährt Heimatdesign in der induktiven Phase im Designprozess – wenngleich weniger profund als Ethik. Noch nicht wissend, ob sie tatsächlich zu dessen Realisierung beizutragen in der Lage ist, leitet Ethik ihre Bewertungskriterien gleichwohl von dem ab, was Heimatdesign verwirklichen will: dem guten Leben – als Heimat. Uns bleiben einstweilen lediglich Begriffe als Näherungsversuche: ein weiterer sei Harmonie. Heimat im Sinne des ‹Guten Lebens› kann bedeuten, Harmonie zu verwirklichen. Gestalterisch ergeben sich daraus schon deutlich klarere Handlungsoptionen als aus der Vagheit eines wie auch immer gearteten oder gar zu lebenden guten Lebens als Heimat. Harmonie ist ein Gestaltungsprinzip. Dieses Gestaltungsprinzip werden wir im Weiteren zumindest auf vorerst terminologischer Ebene auf die Komponenten von Heimat als System beziehen können, insbesondere auf Kooperation und Netzwerk. Im Heimatdesign wenden wir Gestaltungsprinzipien an auf der Grundlage seines Wissens um das Spannungsverhältnis von Ausgangssituation und Ziel (S und P). Wir kümmern uns um Ausgleich,

32 Inspiriert zum ‹Guten Leben› – Helen Nearing: Simple Food for the Good Life, New York 1980.
33 Rainer E. Zimmermann: Jean-Paul Sartre interkulturell gelesen, Nordhausen 2005, 11.

Ergänzung oder bewusster Kontrastierung von Ruhe und Spannung, Passivität und Aktivität, Leisem und Lautem, Hellem und Dunklem – und vornehmlich um deren Verhältnis zueinander. Entsprechend des transistorischen Charakters der Welt, uns selbst und unserer Entwürfe liegt es nahe, sich gestalterisch mit Relationen zu befassen. Bei derart schwammigen Gestaltungsobjekten wie Heimat, Harmonie und gutem Leben, selbst verfangen darin und konfrontiert mit unzähligen harmoniebedingenden und -vereitelnden Relationen, ist kaum vorstellbar, dass wir wie auch immer geartete Regeln anwenden können. Wir sind nicht einmal gehalten an einen ‹objektiven› Anspruch (des Auftraggebers, des Umfelds, der sozialen Gruppe etc.). Gestaltend sind wir, verstrickt in die Komplexität zu gestaltenden Lebens blind für größere Zusammenhänge, bedingt durch die realen Möglichkeiten und, mangels objektiver Richtschnur, angewiesen auf persönliche Erfahrung und subjektive Intuition.

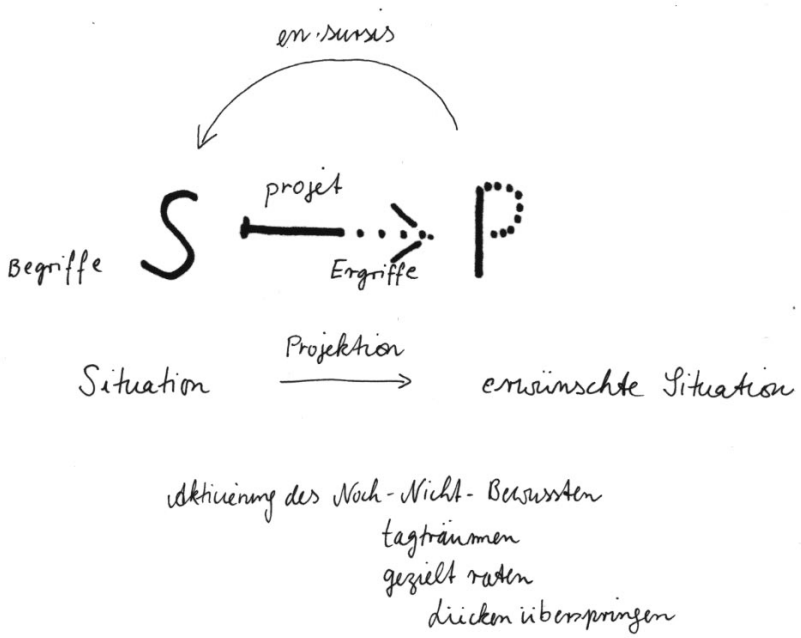
Bezugnehmend auf die für die Möglichkeit zum Heimatdesign herangezogene Naturphilosophie Schellings können wir ergänzen, dass ein bewusster gestaltender Eingriff in Natur, also Design, Ethik impliziert, nicht voraussetzt. Uns kann es nicht um die Klärung einer jeweils speziellen Design- oder einer wie auch immer disziplinär gefärbten Ethik gehen. Ethik kann immer nur eine sein, der es nicht gemäß fachspezifischer Kriterien, sondern grundsätzlich um die Prüfung der Angemessenheit geht. Demgemäß ist sie vornehmlich mit der Versammlung von Wissen beschäftigt. Es bedarf der immer wieder neu zu unternehmenden Überprüfung der Umstände, in denen Handlung vollzogen wird. Heruntergebrochen auf gestalterische Praxis braucht es, in der induktiven Phase möglichst umfassend zusammenzustellende Information über die Umstände, wo gestaltet wird, über den Gegenstand, was gestaltet wird und vor allem für wen und wohin (im Lichte guten Lebens) gestaltet wird.

Ethik ist nicht nur automatisch Teil der Heimatdesign-Praxis, sondern mitunter auch eines ihrer Ergebnisse und Ab-Fall-Produkte. Ein Ziel von Heimatdesign im Sinne von Verwirklichung von Harmonie ist es, zu einem gelingenden Diskurs beizutragen – intersubjektiv, transdisziplinär. Hier kommt die spezielle Fähigkeit des Designs zum Tragen, verschiedene Sprachen zu integrieren und selbst eine zu sprechen, die (im Idealfall) näherungsweise universell verstanden wird – und die zudem von den Rezipienten in den eigenen Diskurs integriert und produktiv weiter-gestaltet werden kann. Zur Toleranz der Differenz[34] (=Harmonie) beizutragen, heißt implizit, zu einer Ethik beizutragen: Wenn Zusammenhänge verstanden

34 Hierzu: Richard Sennett: Respekt im Zeitalter der Ungleichheit, Berlin 2004.

werden, besser: wenn das Wissen darum möglichst allgemein verfügbar ist, kann man sich schwerlich kontraproduktiv verhalten. Anders gesagt: Wenn man versteht, wie die Dinge laufen, verhält man sich, so erwarten wir, bevorzugt harmonisch zum Fluss der Dinge – freilich nicht im Sinne eines passiven Mitschwimmens. Verstehen der Zusammenhänge meint nicht allein ein theoretisches, sondern vor allem ein praktisches – als Erfahrung. Zumal das gute Handeln nicht im Erkennen des guten Handelns, sondern im Handeln selbst, und nur dort, sich vollzieht.

Dies sei kurz umrissen das designwissenschaftlich-philosophische Fundament, auf das sich Heimatdesign *in der Praxis* bezieht.



2.2 Design: Subjekt wird Projekt

2.2.1 Begriffe & Ergriffe

Heimatdesign möchte Heimat handhaben – handhaben als entwerf-, projizier-, gestalt- und damit realisierbar. Die für eine Heimatdesign-Methodik brauchbaren Begriffe lehnen sich an den Flusserschen Entwurf *Vom Subjekt zum Projekt*[1] an. Wir skizzieren im Folgenden die speziell für Heimatdesign inspirierenden Ausführungen Flussers.[2]

Flusser beschreibt das gemäß menschlicher Entwicklung zunehmende «Sich-Entfernen von der Lebenswelt» als entsprechend zunehmende Entfremdung von den den Menschen angehenden Dingen.[3] Zu dieser Entfremdung von den Dingen trügen die Wissenschaften in ihrer analytischen Kompetenz bei: Die Dinge «[sind] keine ausgedehnten Sachen mehr, sondern Partikelschwämme und haben daher die gleiche Struktur wie das numerische Denken.»[4] Flusser bedenkt analog zu unserem Heimatdesign-Konzept sowohl die materielle Komponente, also die Eingebundenheit des Menschen in dessen konkrete Lebenswelt, als auch die Auswirkungen auf Ethik und Freiheit: Parallel zum Umkodieren von Buchstaben in Zahlen im Zuge des mathematisch-technischen Denkens vollziehe sich die Ablösung der buchstäblichen Gottesgesetze durch die numerischen Naturgesetze. Diese ließen sich im Gegensatz zu den göttlichen Gesetzen nicht brechen und negierten das Konzept der menschlichen Freiheit.[5] Dennoch gibt es menschliche Freiheit für Flusser. Sie realisiert sich in projektiver Praxis. Sein Entwurf führt den Menschen in seinem «schrittweise[n] Zurückweichen von der Lebenswelt»[6] zum Design als typisch menschlicher und ihn gleichzeitig befreiender Tätigkeit.

Der erste Schritt «zurück von der Lebenswelt»[7] mache die Menschen laut Flusser «zu Behandlern, und die daraus folgende Praxis ist die Erzeugung von Instrumenten.»[8] Der zweite Schritt mache die Menschen zu Beobachtern. Die entsprechende Praxis sei das Bildermachen. Mit dem dritten Schritt würden die Menschen zu Beschreibern und erzeugten Texte, mit dem vierten Schritt schließlich zu Kalkulierern. Die «daraus folgende

---

1 Vilém Flusser: Vom Subjekt zum Projekt. Menschwerdung, Frankfurt am Main 1998.
2 Um sich die Flussersche Metaphorik erschließen zu können, verzichten wir weitestgehend auf eine Kürzung des Originaltextes. Dies scheint uns zudem angemessen, da dieser derzeit im Buchhandel vergriffen ist und alsbald nicht neu aufgelegt wird.
3 Stefan Bollmann in: Vilém Flusser: op. cit., 4.
4 Flusser: op. cit., 10.
5 Vgl. Flusser: op. cit., 10.
6 Bollmann, op. cit., 4.
7 Flusser: op. cit., 21.
8 Ibd.

Praxis ist die moderne Technik.»[9] Aus dieser Abfolge aus Schritten «zurück aus der Lebenswelt»[10] zieht Flusser für Design und speziell unser Konzept von Heimatdesign einen relevanten Schluss:
«Ein weiterer Schritt zurück in die Abstraktion ist nicht tunlich: Weniger als nichts kann es nicht geben (…) Daher die neue Praxis des Komputierens und Projizierens…»[11]. Aus der Unmöglichkeit der weiteren Abstraktion entspringt das Potenzial für entwerfende Konkretion. Das Flussersche «Weniger als nichts kann es nicht geben»[12] lässt auf die Blochsche konkrete Utopie blicken als ein herauszubringendes Noch-Nicht (in Abgrenzung zum Nichts). Die «neue Praxis des Komputierens und Projizierens»[13] ist mithin Designpraxis.

Die für Heimatdesign herangezogene Begriffsreihe Aufrichten – entwerfen – projizieren – Gestalten (A-e-p-G), an der wir unsere methodische Untersuchung orientieren, lehnt sich an das Flussersche Konzept an. Auch im Heimatdesign nehmen wir Aufrichten wörtlich, wenn wir dem von Flusser metaphorisch aufgespannten Bogen vom unterwürfigen Subjekt zum aufgerichteten Projekt folgen. Flusser argumentiert kulturgeschichtlich: In vormoderner Praxis unterwerfe der Mensch sich den Dingen, die er als überlegen (und belebt) interpretiere. Seit der Renaissance jedoch interpretiere der Mensch die Welt als eine, die unter ihm liege und unbelebt sei. Der Mensch beuge sich über die Dinge und versuche sie sich Untertan zu machen.[14] Die «Wendung der Praxis aus dem Abstrahieren ins Konkretisieren»[15], prognostiziert Flusser als das Aufrichten des Menschen, der sich nun nicht mehr über die Dinge beuge, sondern sich aufrichte und projiziere.

Unaufgerichtetheit als menschliche Haltung bietet über die unmöglich weitergehende Abstraktion einen weiteren Ansatzpunkt für Heimatdesign. Wir verbinden dabei Flussers Konzept der *Unaufrichtigkeit* mit dem der Sartreschen *Unwahrhaftigkeit*. Letztere ist eine bewährte Art, sich

---

9 Ibd.
10 Ibd.
11 Ibd.
12 Ibd.
13 Ibd.
14 Der in der Bibel formulierte Auftrag Gottes «füllet die Erde und machet sie euch untertan…» (Gen 1, 28, hier zitiert nach der Übersetzung Martin Luthers) darf, angekommen im ‹Anthropozän› (P. Crutzen), nicht als ‹Erlaubnis› zur reinen Machtausübung verstanden werden, sondern muss, betrachtend den Bedeutungsumfang des Wortes «Untertan» in seiner geschichtlichen Dimension verstanden werden – also auch als Auftrag zum Beschützen, Befrieden, Ernähren – als Verantwortung. Grundsätzlich ist freilich in Frage zu stellen, ob es Sinn macht, den Menschen überhaupt als der Natur gegenüberstehend, überstehend, sie, wenn auch vielleicht im letztgenannten Sinne positiv beherrschend zu begreifen. Also nur den Wandel vom *bad cop* zum *good cop* zu vollziehen. Naturallianz im Sinne Blochs bedeutete eher *no cop*. Auch ‹grüne› Phantasien können Allmachtsphantasien sein. Denkbar wäre alternativ ein Konzept einer *Neuen Humanökologie* oder wie es Adrienne Goehler formuliert, einer *Transformation der Zivil- in einer Kulturgesellschaft* (A. Goehler: Verflüssigungen. Wege und Umwege vom Sozialstaat zur Kulturgesellschaft, Frankfurt am Main 2006).
15 Flusser: op. cit., 23.

lebensweltlich zu orientieren und sozial einzurichten, denn «…die Struktur der konkret vorfindlichen Lebenswelt offenzulegen, ruft (…) doch bei weitem nicht immer große Freude hervor. Denn die Unwahrhaftigkeit (mauvaise foi) ist immer noch der bequemere Weg der Alltagsbewältigung.»[16]

Mit Flusser unterstellen wir der Unwahrhaftigkeit als menschlicher Praxis die Unaufgerichtetheit als entsprechende Grundhaltung: «Sei es in Form von objektzertrümmernden Atommeilern, sei es in Form von subjektzetrümmernder Vermassung, sehen wir uns (…) gezwungen, den Zerfall der Objekte und der Subjekte tagtäglich als Tatsache zu akzeptieren (…) Zwar gibt es Gebiete (zum Beispiel die Naturwissenschaft oder der praktische Umgang mit Computern), worin für alle deutlich wird, daß ein weiteres Festhaltenwollen an Objekten und ihren Subjekten aussichtslos ist. Aber auf vielen anderen Gebieten ist dies nicht ebenso deutlich. Daher sind wir alle die meiste Zeit unaufrichtig: (…) als ob sich (…) nichts an der menschlichen Existenz (…) seit Adam und Eva verändert hätte. Als seien wir noch immer Untertanen von Bedingungen und würden es für immer bleiben.»[17]

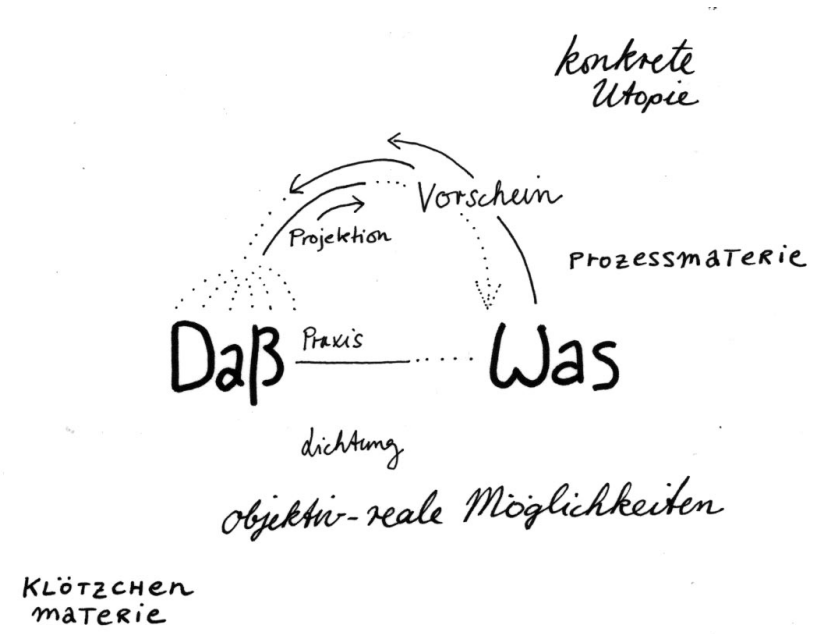
Der Übergang vom unaufgerichteten Subjekt zum aufgerichteten Projekt ist eng verbunden mit dem, was wir als genuine Fähigkeit des Designs bezeichnen wollen und was der menschlichen Existenz und dem menschlichen Sein als «S → P» entspricht:

«Gegenwärtig gibt es zahlreiche Symptome, die darauf deuten, daß wir beginnen, uns aus einer subjektiven in eine projektive Einstellung aufzurichten; daß wir uns nicht mehr vor oder über etwas beugen, sondern zu entwerfen beginnen.»[18] Im Gegensatz zu den alten Bildern sind die neuen nicht «Ab-bilder von etwas», sondern «Projektionen, Vor-bilder für etwas, das es nicht gibt, aber geben könnte (…) Konkretisationen von Möglichkeiten.»[19]

Interessant für Heimatdesign ist nicht nur die nutzbare Terminologie sondern auch die Schlussfolgerungen, die Flusser daraus zieht. Diese enden nämlich nicht im Kulturpessimismus – einer für Design als Praxis fatalen Haltung. Flusser «weist vielmehr auf die Möglichkeiten hin»[20], die sich für Heimat als alternative Sinnstruktur ergeben. «In der Auflösung der sinnhaften Strukturen der Lebenswelt durch mathematische Abstraktion steckt auch ein Moment praktischer Aufklärung: die Freiheit nämlich,

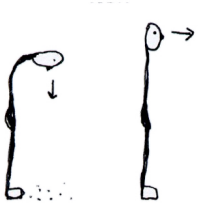
16 Rainer E. Zimmermann: Jean-Paul Sartre interkulturell gelesen, Nordhausen 2005, 127.
17 Flusser: op. cit., 30. Bloch konstatiert: «um so schlimmer für die Tatsachen!» (Arno Münster (ed.): Tagträume vom aufrechten Gang. Sechs Interviews mit Ernst Bloch, Frankfurt am Main 1977, 83).
18 Flusser: op. cit., 24.
19 Flusser: op. cit., 25.
20 Bollmann: op. cit., 2.

alternative Sinnstrukturen zu entwerfen und uns die Welt und das menschliche Leben aus eigenen Stücken und nach unseren eigenen Gesetzen neu zusammenzustellen.»[21]



21 Ibd.

2.2.1.1 Aufrichten



«Aufrechter Gang, er zeichnet vor den Tieren aus, und man hat ihn noch nicht. Er selber ist nur erst als Wunsch da, als der, ohne Ausbeutung und Herrn zu leben.»[22]

Das Entwerfen und Herausbringen von «alternative[n] Sinnstrukturen»[23] im Heimatdesign vollzieht sich gemäß unserer Konzeption in einer Vielzahl von Einzelaktivitäten, die hier unter vier Oberbegriffe subsummiert werden sollen: Aufrichten, entwerfen, projizieren und Gestalten. Zwei davon sind unstrittig designerische: entwerfen und Gestalten. Heimatdesign holt nun weiter aus und füllt gleichzeitig Lücken – der Übergang vom Entwurf zur Gestalt ist kein fließender, der Weg ist holperig. Dazwischen steht in dieser Begriffsreihe, die zwar als chronologische Abfolge formuliert aber nicht lediglich als solche verstanden werden will, das Projizieren. Alle drei setzen das Aufrichten voraus, um überhaupt Heimat als Entwerfbare in den Blick und Heimat als Projizier- und Gestaltbare in die Hand nehmen zu können.

Aufrichten bedeutet, den Blick vom Boden nach oben zu richten und dabei aufrechten Gangs die Hände frei zu haben für Projekte. Entwerfen bedeutet, in konkreter Phantasie tagzuträumen. Projizieren bedeutet, diese Tagträume zu kommunizieren, zu modifizieren und Voraussetzungen für ihre Realisierbarkeit zu schaffen. Gestalten bedeutet, die Entwürfe ins Werk zu setzen.

Um die Wirkung zu beschreiben, die diese Aktivitäten auszubilden imstande sind, arbeiten wir mit den gegensätzlichen Begriffen Heimatdesign und Heimatkonserve. In die Heimatkonserve blickt man unaufgerichtet, über die Dinge gebeugt – eine Nabelschau oder eine direkt vor die Füße. Heimatdesign betreibt man aktiv, mit beweglichem Kopf und freien Händen. Der Aktivität des Aufrichtens im Heimatdesign steht also bei der Heimatkonserve der Blick nach unten, dem Entwerfen die Wiederholung von Bekanntem (Bloch: Verhärtung der Ideologie). Dem Projizieren steht das Starren in den Fernsehen gegenüber, dem Gestalten das blinde Nachahmen von Vor-Bildern oder der schlichte Konsum. Fatal an der Heimatkonserve ist

22 Bloch: PH, op. cit., 1618.
23 Ibd.

freilich, dass der Blick nach unten die gefürchtete Veränderung nicht verhindert. Die Desorientierung beim bisweilen unumgänglichen Um-Sich-Blicken nimmt zu. Mit der gebückten «Früher-war-alles-besser-Haltung» erscheint Zukunft als Bedrohung. Aufgerichtet dagegen kann Zukünftiges als Chance zur Gestaltung wahrgenommen werden. Design macht Sinn, solange die Chance, etwas zu verbessern im Ausgang der Designaktivität steht. Insofern sind Designerinnen und Designer immer auch Optimisten. Dass Flusser angesichts seiner eigenen Analyse nicht in Pessimismus verfällt, sondern die Möglichkeiten des Projizierens herausstellt, macht ihn zu einem weiteren Ermöglicher von Heimatdesign in der Theorie.

«…*‹Ihr sollt werden wie Gott, wissen das Gute und das Böse. Ihr sollt heraus aus dem großen Garten für Tiere, der das Paradies war.› Das ist die Menschwerdung Adams und Evas geworden, daß sie werden sollten wie Gott. Und nachher, als Gott sich (…) in der Abendkühle im Garten Eden erging, sah er Adam zu seinem Erstaunen mit einem Efeublatt geschmückt und in einer ganz anderen Haltung, und Jahwe sagte: ‹Siehe – Adam ist geworden wie unsereiner.›*»[24]

Dabei sieht Flusser in «futurisierenden Szenarien»[25] (wie auch Heimatdesign sie projiziert) nicht «Symptome für den Sturz ins Bodenlose»[26]. In der Metapher des Aufrichtens macht Flusser deutlich, dass Katastrophen (ökologische, kulturelle) «nicht nur als Endpunkte, sondern vor allem als Ausgangspunkte zu sehen sind.»[27]

Zwar erachten wir das Entwerfen als Spezialgebiet von Design und zentralen Aspekt von Heimatdesign, schließen uns allerdings Flusser und Bloch in Bezug auf den «aufrechten Gang» an und setzen beim Aufrichten als erster Heimatdesign-Tätigkeit an. Aufrechter Gang, orthopädisch wie metaphorisch betrachtet, hat etwas mit Haltung zu tun. Er unterscheidet zudem vom Tier, das auf allen Vieren geht und beim Gehen selten frei hat, was bei Menschen dadurch die Hände sind. Der Aufrichtung misst Flusser in Sachen «Menschwerdung» entscheidende Bedeutung zu.

Um uns blickend und mit Veränderung konfrontiert, sind wir als soziale Wesen und im Zuge fortschreitender technologischer Entwicklung und

---

24 Münster: op. cit., 84sq.
25 Flusser: op. cit., 23
26 Ibd.
27 Flusser: op. cit., 24. Flusser stellt metaphorisch die Verbindung zum «Einnehmen der aufrechten Stellung durch die Hominiden» (op. cit., 29) her. Diese «Umstellung aus Unterwürfigkeit in Aufrichtigkeit (…) ist nicht selbst schon eine Bewegung der Freiheit.» (ibd.) Diese Bewegung sei «aufgezwungen» (ibd.). «Nicht etwa als ob sich einige von uns (…) entschlossen hätten, den Glauben an die Solidität der Dinge und des den Dingen gegenüberstehenden Subjekts aufzugeben und eine neue Lebenseinstellung zu wagen.» (ibd.)

kommunikativer Vernetzung in besonderem Maße genötigt, uns in neuen Kontexten und Systemen zu beheimaten. Dabei nach vorne zu blicken und den je eigenen Entwurf als Invariante der Richtung im Blick zu haben, nennen wir die aufgerichtete Haltung. Aufgerichtet betrachtet ist Heimat dann anzugehendes Projekt und bietet die Chance einer tatsächlichen Be-Heimatung. Heimat wird faktisch erlebbar in ihren Teilrealisationen und nicht nur erinnert als Geschichte. Die Geschichte einer (vermeintlich) besseren Vergangenheit suchen wir im Heimatdesign zu entschlüsseln als im Grunde Imaginationen einer besseren Zukunft – als Narration. Insofern ist selbst die Reminiszenz eine Projektion und als solche Designtätigkeit. Ziel des Aufrichtens ist es, mit Flusser gesprochen, die Hände frei zu haben. Auch Bloch stellt den «Aufrechte[n] Gang»[28] als Verwirklichung des Naturrechts jeder Sozialutopie voran.

«*Wie stehts denn nun mit dem aufrechten Gang, mit dem befreiten Menschen? Was steckt denn in der Kategorie Freiheit drin außer der Ausbeutung des Nebenmenschen? (Das ist die teuflische Variante davon.) Was steckt in der Kategorie der Solidarität oder Brüderlichkeit? Lauter naturrechtliche Impulse, keine sozialutopischen, denn die gehen auf das größte Glück, auf das größte Glück der größten Anzahl.*»[29]

Was ist geworden aus dem aufrechten Gang – zu was ist der Mensch als freihändiger Gestalter befreit? Bedeutet das «größte Glück der größten Anzahl» Heimat oder deren Vereitelung? Verhindert das Aufrichten gar das «größte Glück der größten Anzahl», da es den Einzelnen in die Freiheit entlässt und gleichzeitig in die Pflicht nimmt, Umstände (die eben «nicht nur herumstehen») mittels der freien Hände zu manipulieren? Zunächst hört es sich verlockend an, aber ist das «größte Glück der größten Anzahl» tatsächlich sinnvoller und realisierbarer Zielinhalt von Heimatdesign? Folgen wir Bloch, so gilt das Primat des Aufrichtens. Zunächst hat sich Heimatdesign um das Aufrichten zu kümmern, dann um das Entwerfen (in dessen Domäne auch die Projektion von Sozialutopien fiele). Die vorangestellte Bedeutung des Aufrichtens wird deutlich auch in der Gegenüberstellung der Zielinhalte von Sozialutopie und Naturrecht.

«Der Zielpunkt der Sozialutopien ist Herstellung des größtmöglichen menschlichen Glücks und einer Freiheit, die das Glücksstreben nicht verhindert. Der Zielinhalt, das Zielbild im Naturrecht ist nicht das menschliche Glück, sondern aufrechter Gang, menschliche Würde, Orthopädie des aufrechten Gangs, also kein gekrümmter Rücken vor

28 Bloch: PH, op. cit., 1618.
29 Münster: op. cit., 84sq.

Königsthronen usw., sondern Entdeckung der menschlichen Würde, die eben gleichwohl zum großen Teil nicht aus den Verhältnissen abgeleitet wird, denen man sich anpaßt, sondern (um so schlimmer für die Tatsachen!) von dem neuen, stolzen Begriff des Menschen als einem nicht kriecherischen, reptilhaften, vielmehr einem mit hocherhobenem Kopf, was uns verpflichtet und uns vor den Tieren auszeichnet und unterscheidet.»[30]

Für Heimatdesign bedeutet das, dass jeder Entwurf auf Heimat hin misslingen muss, wenn die menschliche Würde noch nicht ent-deckt ist – ein Grund für das Scheitern unzähliger gut gemeinter sozialutopischer Ansätze der Vergangenheit und Gegenwart. In der Verwirklichung einer Sozialutopie, z.B. als «größtes Glück der größten Anzahl» gibt es zwangsläufig immer auch Verlierer, Unglückliche, in unserem Falle: Heimatlose. Ist die Verwirklichung einer Sozialutopie als Vollständige, allgemein Gültige also immer zum Scheitern verurteilt? Aufrechter Gang hingegen ist erst einmal nur aufrechter Gang und bedeutet nicht automatisch Glück. Aufgerichtet und freihändig ins Unglück zu gehen ist gleichermaßen vorstellbar. Der Unterschied liegt darin, dass wir Glück in unseren Bemühungen wohl viel eher zu ersetzen haben durch Freiheit – Freiheit auch zum Unglück. «Größtes Glück der größten Anzahl» ist schwerlich entwerfbar, kaum prüfbar. Aufrechter Gang des Einzelnen ist zu entwerfen vorstellbar, wenn auch es nicht Glück bedeutet. Bedeutet es Heimat?

Heimatdesign ist wie jede Sozialutopie angewiesen auf den «Begriff des Menschen als einem nicht kriecherischen»[31]. Die menschliche Würde zu entdecken verweist wiederum auf den Bereich der Ethik und geschieht im Abkratzen und Abwischen von allem, was menschliche Würde ver-deckt. Designerisches Handeln setzt mit Blick auf Heimatdesign ein Menschenbild voraus, das menschliche Würde anerkennt und ihre Verwirklichung tätig anstrebt. Theoretisch ist dazu alles vorhanden, allein in der Praxis beobachten wir, dass die menschlichen Würde noch nicht realisiert ist. Heimatdesign wird konkret nicht nur indem es die «Fiktionen», sondern indem es den Nächsten «zum Blühen»[32] bringt, davor: aufrichtet. Das geschieht zunächst, indem man den Anderen anblickt. Bloch ergänzt die Sartreschen Ausführungen zum Blick indem er betont, dass die menschliche Würde nicht «aus den Verhältnissen (...) abgeleitet wird». Der Mensch ist dafür verantwortlich – «um so schlimmer für die Tatsachen!».

---

30 Münster: op. cit., 83.
31 Ibd.
32 Lenz: op. cit., 162.

Den Menschen in seiner Würde zu ent—decken, anzublicken und seinen Subjektcharakter anzuerkennen ist Aufgabe von und Voraussetzung für Heimatdesign, wenn es sich um das Aufrichten kümmert. Aus der menschlichen Würde leitet Bloch gar eine Verpflichtung ab, die auf Praxis verweist.

«Eine Scholastik bildet sich aus (...), welche die uns aufgezwungene Umstellung zu verneinen versucht (...)
Das Bezeichnende an dieser Scholastik ist,
daß sie auf ihre verschlungene Weise
dem gesunden Menschenverstand das Wort redet.
Dieser gesunde Menschenverstand, der ja dem wirklichen Menschenverstand um einige Generationen hinterherhinkt, kann zwar dem Gedankengang der Scholastiker nicht folgen, findet sich aber ‹von oben her› bestätigt.
Und da der gesunde Menschenverstand weiterhin untertänig ist, fühlt er sich unter der Autorität der Philosophen, Politiker, Techniker und Medienprogrammierer (...) geborgen.
Wenn diese Leute ihm (auf allerdings nicht immer durchsichtige Weise) sagen, daß er weiterhin ein herrliches Subjekt ist und daß er sich auf die Dinge verlassen kann, so wird es schon mit dem Zerfall (von dem er ja weiß) nicht so weit her sein.»[33]

33 Flusser: op. cit., 30sq.

2.2.1.2 entwerfen

«Die menschliche-Realität ist (...) bedeutend. Das heißt, daß sie sich das, was sie ist, durch das anzeigen läßt, was nicht ist, (...) daß sie sich selbst zukünftig ist.»[34]

Ist man aufgerichtet, kann man entwerfen. Unaufgerichtet geworfene Entwürfe landen auf dem Boden. Man latscht darüber. Aufgerichtet kann der Mensch Heimat nach vorne werfen, diese so entwerfen, projizieren und – da er die Hände frei hat – auch gestalten, sie ins Werk setzen.
Im Heimatdesign unterscheiden wir Entwerfen und Planen: Da nichts zur Gänze kalkulierbar ist, wird der Plan, noch dazu einer auf Heimat hin, leicht miss- oder zumindest nicht ge-lingen. Ein Entwurf dagegen ist weich, biegsam und geschmeidig. Er ist auch noch in der Umsetzung freihändig manipulierbar. Er ist ein Umriss mit Bleistift gezeichnet und wird in der Praxis koloriert, ausgeweitet, gewinnt an Form und Kontur. Ein Entwurf ist offen, neugierig und dynamisch, wenn der Heimatdesigner es ist.

Die oben angedeutete Vermittlung von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft bedeutet hinsichtlich eines Entwurfes nicht, dass eine Vision von Glückseligkeit in die Vergangenheit imaginiert wird (dies entspräche der Heimatkonserve). Das fiele freilich leicht und ist deshalb verführerisch. Ein Heimat-Entwurf wie er im Heimatdesign angestrebt wird, ist das, was dem Gestalter vorschwebt, wenn er aufgerichtet in die Ferne blickt. Er wird erst noch herausgebracht und realisiert, gedreht-gehoben.
Dabei schließt es sich nicht aus, dass Design auch für die Verschönerung von materiellen Produkten zuständig ist. Heimatdesign setzt dabei voraus, dass Verschönerung einher geht mit einer Verbesserung oder deren Ergebnis ist. Der Fokus allerdings liegt auf der Gestaltung von Zukünften, die im Gestalten Gegenwart werden. Das Produkt als Material (oder: «Klotz»[35]) verliert dabei an Relevanz, immaterielle Produkte wie Services, Interfaces und Kommunikation (oder: Prozesse) gewinnen an Bedeutung.[36] Wir gestalten nicht mehr Klötzchen- sondern Prozessmaterie.[37]

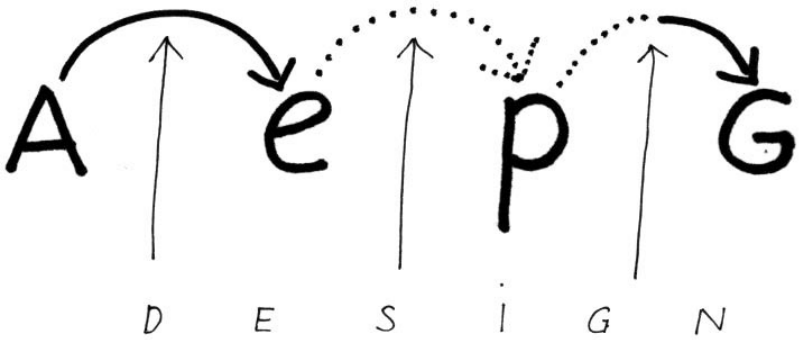
---

34 J.-P. Sartre: Das Sein und das Nichts, op. cit., 923.
35 Bloch: EM, op. cit., 21.
36 Vgl. Alain Findeli: „The vanishing product", Rethinking Design Education for the 21st Century: Theoretical, Methodical and Ethical Discussion, 2001.
37 Vgl. Bloch: PH, op. cit., 238.

Das Entwerfen ist ebenso zentraler Aspekt in der für Heimatdesign relevanten Blochschen Praxiskonzeption. Seine Konzeption des «Noch-Nicht» charakterisiert menschliche Existenz als zukünftig orientierte. In Erinnerung gerufen sei zusammenfassend der Blochsche Dreisatz: «Ich bin. Aber ich habe mich nicht. Darum werden wir erst.»[38]
Die produktive Schwingung ergibt sich auch durch die nicht auflösbare Verwebung und Angewiesenheit von Theorie und Praxis. Bloch spricht vom «dialektisch-materialistischen Theorie-Praxis-Begriff…», welcher die «Logik einer Situations- und Tendenzanalyse»[39] beinhalte – worin sich ausdrückt, was Design als Forschung-durch-Design unternimmt.
Für das Entwerfen als im Übergang von Traumbild zu Wirklichkeit stehenden Tätigkeit im Heimatdesign ergänzen sich die Blochsche Ontologie des Noch-Nicht-Seins und die Sartresche progressiv-regressive Methodik.[40]

«Natürlich hatte ich
eine unglückliche Kindheit;
eine glückliche lohnt sich ja kaum»[41]

38 Ernst Bloch: Spuren, Frankfurt am Main, 1969, 22.
39 Bloch: EM, op. cit., 249.
40 J.-P. Sartre: Fragen zur Methode, Reinbek 1964, 123sqq. Diese Methodik entfaltet Sartre in seiner Flaubert-Biografie: J.-P. Sartre: Der Idiot der Familie, Reinbek 1979.
41 Frank McCourt: Die Asche meiner Mutter, München 1997, 7.



Entwerfen als zentrale designerische Kompetenz binden wir reflexiv in die Begriffsreihe **Aufrichten – entwerfen – projizieren – Gestalten** ein. Entwerfen bezieht sich wie schon Aufrichten als speziell menschliche Eigenschaft auf die grundsätzlich zukünftig verfasste und damit projektive menschliche Existenz.

Sartre *spielt* für unsere Entwurfskonzeption insofern eine *bedeutende* Rolle, als dass er sowohl in seinem Bewusstseinsmodell (namentlich in seinen Ausführungen zu Selbstreflexion und Intersubjektivität) als auch in seinem Diskursmodell (betreffend die Zeitlichkeit der Diskurse) die «Nichtgreifbarkeit» und strukturelle Nichtausschöpfbarkeit des individuellen Subjekts unterstellt und herausarbeitet.[42] Er gelangt damit zu einem praktisch orientierten Menschenbild, auf dessen Grundlage wir auch Heimatdesign betreiben wollen.
«Jedes Objekt setzende Bewußtsein ist notwendigerweise nicht-setzendes Bewußtsein von sich.»[43] Das «nicht-setzende Bewußtsein» verweist auf den Seinstypus der Existenz. Existenz bedeutet demnach in Distanz zu sich selbst zu sein, im Abstand (décalage). So kommt Sartre zum Schluss: «Der Existierende ist das, was er nicht ist, und nicht das, was er ist.»[44] Anders formuliert: «Er koinzidiert nicht mit sich selbst. Er ist Fürsich. Und dieses ist wesentlich Mangel»[45] und damit Agens zum Entwurf.
Die «menschliche-Realität» ist also immer in ihre eigene Zukunft engagiert und erwartet Bestätigung von dieser Zukunft, als einer «Gegenwart, die sein wird»[46]. Die Gegenwart ist demnach die «freie Übernahme der Vergangenheit im Licht einer neuen Zukunft…»[47.] Die Gegenwart als «freie Übernahme…» zu bestimmen betont die Möglichkeit der Wahl, die wir

42 Vgl. Rainer E. Zimmermann: Diskurse des Unsagbaren, München 2002, 12-16.
43 J.-P. Sartre: Bewußtsein und Selbsterkenntnis, op. cit., 7.
44 Ibd.
45 Zimmermann: op. cit., 22.
46 Sartre: Das Sein und das Nichts, op. cit., 923. Erlebbar wird die mitunter heilsame Kraft dieser Bestätigung einer Zukunft als «Gegenwart, die sein wird» (ibd.), wenn Lenz seinen Protagonisten Zygmunt seiner Frau Edith von ihrer gemeinsamen Zukunft erzählen lässt. Lenz, op. cit., 372.
47 Sartre: op. cit., 924.

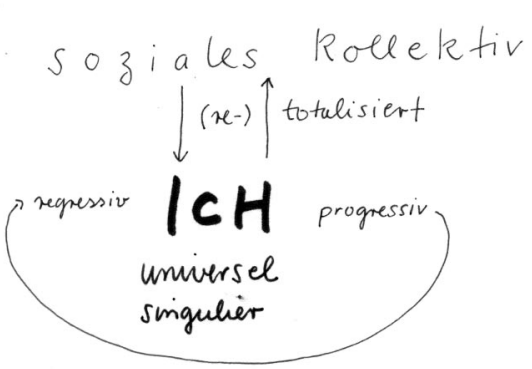
bereits bei Flusser herausgearbeitet haben. Diese «Übernahme der Vergangenheit» geschieht gemäß des Blochschen Vorscheins «im Licht einer neuen Zukunft». Die Zukunft erscheint uns damit zwar nicht als bestimm-, aber als entwerfbar.

Zum entsprechend praktisch orientierten Menschenbild gehört auch, dass der Mensch als Totalität zu begreifen ist, nicht als Kollektion: Er drückt sich in der (scheinbar) unbedeutendsten und oberflächlichsten seiner Verhaltensweisen ganz und gar aus.[48] Wenn der Designer in der induktiven Phase also nach Spuren von Beheimatung sucht, wird in der hermeneutischen Beschäftigung mit menschlichen Verhaltensweisen fündig.
In diesem Sinne ist es auch Ziel einer (existenziellen) Psychoanalyse, die empirischen Verhaltensweisen einer Person zu entziffern, um ihre ursprüngliche Wahl zu rekonstruieren. Dabei geht sie davon aus, dass die Bedeutungsfülle der Person durch die Wahl vollständig ausgedrückt wird. Für Heimatdesign sind in der Praxis psychoanalytische Methoden freilich zu aufwendig. Allerdings lohnt es sich, im Hinterkopf zu haben, dass sich eine Person in ihrer Wahl immer auf Zukünftiges hin entwirft. In der Wahl wird der Mensch als Totalität offenbar, als Ganzheit, und zwar, behelfs der Möglichkeit zur Wahl, dynamisch verfasste Ganzheit. Mit Blick auf den vielbeschworenen Begriff der «verlorenen Heimat» gewinnt diese Konzeption Relevanz. Denn sie macht deutlich, dass gerade die Diskrepanz zwischen dem «was-ich-hätte-werden-können» oder dem «wo-ich-sein-könnte» und dem «was-ich-geworden-bin» oder «wo-ich-bin» die menschliche Freiheit sichtbar macht! Die Konzeption des menschlichen Lebens als eine «zu allem möglichen verwendete Kindheit»[49] korrespondiert mit der Heimatkonzeption Blochs als dem «was allen in die Kindheit scheint, und worin noch niemand war.»[50]

Aufgabe im Heimatdesign wird es nicht nur sein, den einzelnen Entwurf herauszuarbeiten, sondern auch das Allgemeine, in dem der Entwurf schließlich aufgeht. Der Mensch ist als «universel singulier» zum einen von seiner Epoche totalisiert – er ist dadurch allgemein geworden. Zum anderen retotalisiert er diese Epoche, indem er sich als Einzelheit wieder hervorbringt. Das «Allgemeine» einer Epoche findet auf diese Weise seine Ausdrucksform im wie auch immer gearteten Werk oder in unserem Falle: im Artefakt. Das Verinnerte wird übersetzt und so der Rezeption dargeboten. Der Rezipient eines Werkes erkennt das so Rückentäußerte als

48 Vgl. Zimmermann: op. cit., 17.
49 Vgl. Zimmermann: op. cit., 25.
50 Bloch: PH, op. cit., 1628.

Etwas, was seine Empfindung über den Alltag abzubilden vermag.[51] Der Mensch ist also allgemein durch die Allgemeinheit der menschlichen Geschichte, und er ist einzeln durch die allgemeinmachende Einzelheit seiner Entwürfe. Der Mensch muss von beiden Seiten her untersucht werden. Das ist der Grundgedanke der progressiv-regressiven Methode[52], die im produktiven Schwingen zwischen Aufrichten, Entwerfen und Projizieren Heimatdesign-Methode sein kann.[53]



Wir gehen im Heimatdesign gemäß der vorgestellten Sartreschen wie Blochschen Konzeption von einer prinzipiellen Offenheit des Weltprozesses aus. Für den Entwurf bedeutet das, dass er unter Berücksichtigung der Gegebenheiten eine konkrete Antizipation ist. In Bezug auf den Entwurf (Sartre) und der konkreten Utopie (Bloch) bedeutet die Konkretheit der Antizipation, dass nicht eine induktiv hergestellte Kenntnis der realen Bedingungen ausreicht, sondern die Sachverhalte (gemäß des Konzeptes der Prozessmaterie) selbst offen sein müssen. Diese Offenheit wird von Sartre und Bloch ausführlich expliziert, wobei Bloch sie über die zwischenmenschlichen Verhältnisse auf das Gebiet der Natur und die Materie ausweitet.[54] In ihrer Praxiskonzeption des «tätigen Begreifens» (als immer schon zielgerichtetes!) beziehen sich beide Philosophen auf Marx.[55] Sartre gibt allerdings zu bedenken: «Heute jedoch läuft die Entwicklung darauf hinaus, daß die Tatsache – wie der Mensch – mehr und mehr zum Symbol wird.»[56] Die nach dem Aufrichten und dem Entwerfen dritte Heimatdesign-Tätigkeit des Projizierens arbeitet mit Symbolen bzw. bringt diese hervor. Das Symbolisieren ist typisch menschliche Tätigkeit.

---

51 Vgl. Zimmermann: op. cit., 135.
52 Vgl. Zimmermann: op. cit., 30sq.
53 Erhellend dazu ist die Beschäftigung mit den Blochschen Begriffen Tendenz – Latenz, und der Daß-Was-Relation, Realisierung des Realisierenden, vgl. Bloch: EM, op. cit., 254.
54 Ernst Bloch: Das Materialismusproblem, seine Geschichte und Substanz, Frankfurt am Main, 1972. Des Weiteren zum «Kälte- und Wärmestrom im Marxismus»: Ders., PH, op. cit., 235sqq., insbesondere 241.
55 In concreto: Karl Marx: Der achtzehnte Brumaire des Louis Bonaparte, Hamburg 1869.
56 Jean-Paul Sartre: Fragen der Methode (in neuer Übersetzung), Reinbek bei Hamburg 1999.

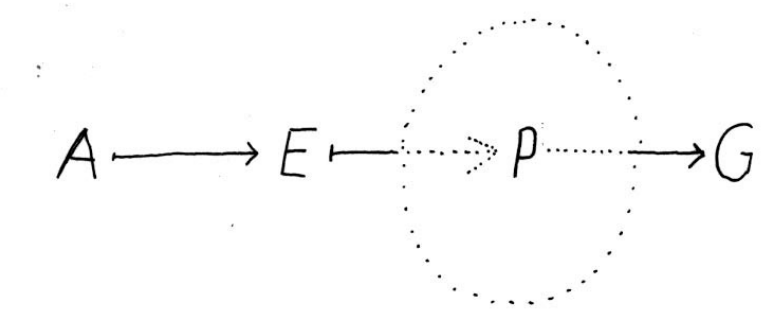
Symbole sind für Flusser gleichzeitig Ergebnis der oben beschriebenen sukzessiven Entfremdung des Menschen aus seiner ihn umgebenden dinglichen Lebenswelt. Als eine Tendenz, den «Glauben an die Solidität der Dingwelt» abzubauen, benennt Flusser das physikalische Weltbild. «Die Welt der Dinge (…) als Streuung von Teilchen» rufe die Frage hervor, «ob diese Teilchen der Teilchen (etwa die Quarks) nicht besser als Symbole des numerischen Denkens denn als Teilchen der Dingwelt anzusehen sind (…) das physikalische Weltbild hat als ganzes den unmißverständlichen Charakter einer Projektion des numerischen Denkens. Es ist nicht mehr ‹sinnlich›»[57] Bei Flusser liegt wie wir sehen werden gerade im Projizieren die Möglichkeit zur Freiheit.

«…beim Entwerfen geht es darum,
eine Geschichte zu erzählen…
Man erschafft etwas, indem man sich
inspirieren lässt; man holt tief Luft – und
plötzlich sieht man vor sich eine Pilgerin.
Der Mantel, den sie trägt, muss der
bestmögliche aller Mäntel sein.
Er muss Josephs Mantel mit all den
vielen Farben sein. Er muss der
Mantel des Zauberers von Oz sein.
Der Mantel des Troubadours.
Wenn man diese Referenzen zusammen
einatmen kann, erhält man etwas, was die
Quintessenz von ‹Mantel› zusammenfasst.»[58]

57 Flusser: op. cit., 12.
58 Vivienne Westwood und Ian Kelly: Vivienne Westwood, Köln 2014, 48.

2.2.1.3 projizieren

«Dem Thelischen des Tatfaktors wohnt das Logische inne und dem Logischen der objektiven Realität qua Daß-Faktor das Thelische, gerichtet auf den Traum von einer Sache. Diesem Traum entspricht daher die objektiv-reale Phantasie, in der sich als einer *phantasia kataleptiké* Objekt und Subjekt helfend begegnen, wechselseitig umarmen.»[59]



Projizieren meint analog zum Diaprojektor das Werfen eines konkreten Bildes an die Wand, das Schaffen eines vergrößerten Abbildes, das, weil es groß genug ist und vorne aufscheint (oder mit Bloch: «vorscheint»), von vielen gleichzeitig betrachtet, interpretiert und verändert werden kann. Dem gemeinsamen Projizieren im Heimatentwurf steht in der Heimatkonserve das isolierte Starren, zum Beispeil in den Fernseher, gegenüber. Das dem Projizieren vorangegangene Entwerfen ist ein freies Spiel im Raum der Möglichkeiten. In Ergänzung dazu meint Projizieren im Heimatdesign auch, ein Projekt zu unternehmen. Das Bild wird nicht nur an die Wand projiziert, sondern auch kognitiv von dieser abgenommen und ins Werk gesetzt, der Entwurf wird realisiert.

Bei Flusser ist das Projizieren dem Entwerfen gleichzusetzen, und verbleibt zunächst im Potenziellen. Allerdings sieht er gerade darin die Chance zur Verwirklichung von Freiheit: «...nur im Feld des Potentiellen ist die Freiheit: nur wenn man projiziert anstatt zu operieren.»[60]

Heimatdesign siedelt das Projizieren gemäß der vorgestellten Phasen des Designprozesses im Übergang (oder im Überlappungsbereich) von abduktiver und deduktiver Phase an, misst dem Projizieren also über den Aspekt des beschriebenen Tagträumens in konkreter Phantasie noch das realisierende Moment zu. Über das Projizieren sind an dieser Stelle demnach nicht allzu viel Worte zu verlieren. Wir versuchen es in anstehenden

59 Bloch: EM, op. cit., 255sq.
60 Flusser: op. cit., 154.

Heimatdesign-Projekten zu praktizieren. Projizieren bedeutet im Heimatdesign das Abrunden des aufgespannten Bogens, das Zurückholen der weitgefassten Entwürfe auf den Boden, das Realisieren von Heimat.

«Das Was dieses Daß, der mögliche Sinngehalt seines im Weltprozeß sich herausexperimentierenden, zur adäquaten Manifestierung drängenden Daßfaktors, also der Sinn dieser Welt liegt selber noch in keinerlei Vorhandenheit. Befindet sich erst im Zustand einer Möglichkeit, als einer noch nirgends gültig realisierten, freilich auch noch nirgends endgültig vereitelten.»[61]

61 Bloch: EM, op. cit., 31.

2.2.1.4 Gestalten

«Die menschliche-Realität ist (…) sich selbst *zukünftig ist*.»[62]
Anders formuliert: «Der Existierende ist das, was er nicht ist, und nicht das, was er ist.»[63]

Markiert das Projizieren den Übergang des Entwerfens zur Realisation, ist das Gestalten das Realisieren selbst, in dessen Zuge der Entwurf konkrete Gestalt annimmt. Ernst Bloch benennt, was wir als Aufgabe des Designers in diesem Prozess verstehen: «Dieses reale Herausbringen ist auf tendenzielle Möglichkeiten seiner in der vorhandenen Realität angewiesen, auf objektiv-reale Möglichkeiten, die ihrerseits in den Begriff gebracht werden müssen, damit das in ihnen Angelegte realisierbar wird.»[64] Der Designer kann dank seiner Übung im Abstrahieren, Vereinfachen und Kommunzieren die realen Möglichkeiten auf den Begriff, ins Bild, zu seiner Gestalt bringen. Erleichtert wird ihm das dadurch, dass er zwar in den jeweiligen Prozess involviert ist, aber dennoch einen Standpunkt von außen einnehmen und manches dadurch deutlicher sehen kann. Freilich reicht das nicht aus, es braucht auch die Tat:
«Im weiteren aber reicht allein das Begreifen der objektiv-realen Möglichkeiten, zum Daß (…) immer näher zu gelangen, nicht aus, sie sind nur realisierbar, wenn der subjektive Faktor kräftig eintritt, wie er hier (…) als eingreifende Beförderung des objektiv-real Fälligen, konkret Möglichen erscheint. Die objektiven Faktoren der reinen Potentialität allein, so nötig sie sind, stellen eben keine Garantie des Gelingens, sie sind auf das Vermögen, die Potenz des realisierenden Subjekts angewiesen.»[65]
Eine weitere Heimatdesign Aufgabe ist das Ansetzen beim Subjekt, das in dieser Herausforderung steht. Bezogen auf das Blochsche ‹Subjekt› (nicht das Flussersche!) entspräche in unserer Gegenüberstellung von Heimatdesign und Heimatkonserve dem Gestalten der schlichte Konsum. Realisieren bedeutet aber das Gegenteil: «Realisieren heißt demnach subjektives Vermögen in Gang setzen, um objektiv-real Mögliches zu verwirklichen und gar neue Möglichkeiten herzustellen; es bezeichnet als das Eingreifen (…) des subjektiven Faktors in den noch unentschiedenen Schwebezustand der bereits seienden Bedingungen, damit diese als objektiver Faktor ihre Potenzialität in die Aktualität des Wirkens freisetzen.»[66]

---

62 Sartre: Das Sein und das Nichts, op. cit., 923.
63 Sartre: Bewußtsein und Selbsterkenntnis, op. cit., 7.
64 Ernst Bloch: Experimentum Mundi, Frankfurt am Main 1975, 255.
65 Ibd.
66 Ibd.

Wenn wir nach praktischen Beispielen für das Gestalten im Heimatdesign Ausschau halten, ergeht es uns ähnlich wie beim Projizieren:
Da Heimat ein noch gänzlich unbekanntes Artefakt ist, und erst im Projekt versucht werden wird, schauen wir, wenn es um das Gestalten geht, zunächst auf die bekannten Artefakte, gemäß unserer Heimatdesign erst ermöglichenden Unterstellung, es gülten für diese wie jene ähnliche Gestaltungsgrundsätze.
Kommen wir damit zurück zum Anfang: Der Lenzsche Roman dient uns an dieser Stelle als literarischer Fundus der Möglichkeiten heimatdesignerischer Praxis im Aufrichten, entwerfen, projizieren und Gestalten – dargestellt in der Beziehung des Protagonisten Zygmunt und seiner Freundin und späteren Frau Edith.

Die im Folgenden am literarischen Beispiel nachvollziehbare Entwurfspraxis hin auf gemeinsame Heimat soll eine verwendbare Vorlage für die Entwicklung einer Heimatdesign-Methodik bieten. Bei der Wiedergabe der Textstellen des Romans geht es wie auch in der induktiven Phase im Heimatdesign-Prozess im Wesentlichen um den Gestaltungsraum, der zwischen den Zeilen eröffnet wird. In der hermeneutischen Auslegung auch des Ungesagten liegt Potenzial für Heimatdesign bereit.

Aufrichten – entwerfen – projizieren – Gestalten:
«Fortis imaginatio generat casum. Wer eine Sache lebhaft im Sinn hat, macht Wirklichkeit aus ihr.» [67]

67 Heinrich Mann: Die Vollendung des Königs Henri Quatre, Reinbek bei Hamburg 1964, 387.

2.2.2 Aufrichten – entwerfen – projizieren – Gestalten als literarische Heimatdesignpraxis

Wir betrachten Edith und Zygmunts gemeinsame Heimatdesign-Praxis mittels kommentierter Textauszüge. Aufrichten – entwerfen – projizieren – Gestalten überlagern sich zeitlich und greifen inhaltlich ineinander. Bereits eingeführte heimaterzeugende Komponenten werden deutlich, vor allem auf der Ebene des gemeinsamen Diskurses und der (sinnlichen) Erfahrungen. Das den Romanauszügen unterlegte Gerüst fächert sich auf zwischen den grundlegenden Heimatdesign-Tätigkeiten Aufrichten – entwerfen – projizieren – Gestalten (A – e – p – G) und den konkreten Umständen und Tätigkeiten von Edith und Zygmunt und deren zeitlicher Verfasstheit. Daraus abgeleitet werden dann jeweils konkrete Heimatdesign-Aufgaben, die unter die jeweilige Kategorie A, e, p oder G fallen.

2.2.2.1 Heimatdesignpraxis: Aufrichten

Die Phase des Aufrichtens ist angesiedelt in der gemeinsam verbrachten Kindheit von Edith und Zygmunt. Biografie und konkretes Umfeld sind in diesem Fall die gemeinsame Heimatdesign-Basis. Da noch kaum bewusste Entwurfstätigkeit stattfindet, Zukunft keine Rolle spielt, verorten wir den gemeinsamen Fokus zeitlich im Jetzt. Der Diskurs findet wie auch der Entwurf passiv statt und äußert sich in gemeinsamem Erleben und Tun. Dieses Handeln interpretieren wir durchaus als Wahl auf eine bestimmte Zukunft hin, die aber noch nicht thematisiert wird. Wir praktizieren im Folgenden, was der Designer in der induktiven Phase des Designprozesses tut: Wir deuten das literarisch dargebotene Verhalten von Zygmunt und Edith, und erarbeiten damit ihren Heimatentwurf.

Edith ist Zygmunts Begleiterin von Kindheit an. Die hörige Treue, die er ihr in der Kindheit erweist, zielt zum großen Teil auf ihren Bruder, den bewunderten und für Zygmunt scheinbar unerreichbaren Conny ab. Zygmunt entwirft sich durch seine Beziehung zu Edith auf eine Beziehung zu Conny hin. Zygmunts konkrete Utopie ist die Freundschaft mit Conny als Heimat. Gleichzeitig entwirft er sich selbst als einen, der wie Conny sein wird. Z→C (Zygmunt ist noch nicht Conny). Obwohl Edith Zygmunt quält und nichts darauf hindeutet, dass sie etwas praktizieren, was Zygmunt oder Edith für sich als Freundschaft bezeichnen würden, spielt Zygmunt die Freundschaft zu Edith als Wunschbild (Vorschein) der anvisierten Freundschaft mit Conny. Er irrealisiert sich als Ediths Gefährte hindurch als Connys Freund, der er gerne wäre.

«…Connys Schwester (…), die eines Tages gegen alle Erwartungen meine Frau wurde. Edith: ihre zeitweilige Überlegenheit rührte daher, daß ihr nichts galt und sie sich an nichts gebunden fühlte, an ein Versprechen ebensowenig wie an die Folgen einer Handlung. (…) sie machte am Fuß des Schloßbergs ein Feuer, kochte Kaulquappen und Zitronenfalter, warf Kadikbeeren in den Sud, hackte Löwenzahn hinein und beobachtete mich aufmerksam, während ich das Zeug schlürfte. Einmal ließ sie mich von einer Holzbrücke springen, mitten hinein in eine Insel schwappender Entengrütze, die die Tiefe des Teichs nicht erkennen ließ, und obwohl das Kraut mich festhielt und der schlammige Grund, gelang es mir, zum Ufer zu paddeln, doch sie erwartete mich nicht, sie war längst weitergegangen…»[68].

Ein Entwurf ist eine Projektion in die Zukunft, verknüpft mit dem je gegenwärtig Gegebenen. Er ist, in Abgrenzung zum Plan, keine Erwartung. Erwarten ist passiv, Entwerfen ist aktiv. So wird Edith als konstituierendes Element von Zygmunts Entwurf «gegen alle Erwartungen»[69] seine Frau. Ein Formulieren eines Entwurfs gemäß der Versammlung von Wissen und hermeneutischen Auslegung von Verhaltensweisen ist eine Designaufgabe (induktive Phase).

Edith verkörpert für Zygmunt das Versprechen der menschlichen Freiheit. Er empfindet Edith als überlegen, ihm voraus, näher an Conny (der in seinen Augen ultimativ Freie), weil «sie sich an nichts gebunden fühlte»[70]. Zygmunt projiziert die Freiheit, die er selbst gerne leben würde, auf Edith. Ob sie sich tatsächlich an nichts gebunden fühlte, daran ist Zweifel berechtigt. Für Zygmunt allerdings erscheinen Ediths Entwürfe frei: Sie drücken sich noch vollständig im Handeln aus. Edith bewegt sich und handelt scheinbar planlos, ohne «an die Folgen einer Handlung»[71] zu denken. Dabei darf man ihr freilich in ihrem offensiv gleichgültigen Verhalten Zygmunt gegenüber Kalkül unterstellen: Sie verhält sich gerade so, weil er ihr nicht egal ist. So daß klar wird: Zygmunt ist Edith nicht gleichgültig, sie ist es nur in seiner Projektion, an deren bildhaften Produktion sie aktiv mitarbeitet.

Hier ist das Heimat-Erleben noch ganz in den Sinnen verfangen: Zygmunt verinnerlicht sich Ediths als Launen geäußerte Wünsche bis hin zur konkreten Einverleibung: «sie (…) beobachtete mich aufmerksam, während

68 Lenz: op. cit., 80.
69 Ibd.
70 Ibd.
71 Ibd.

ich das Zeug schlürfte.»[72] Als *univers singulier* (Sartre) drückt sich Zygmunt in dieser einen kleinen Verhaltensweise voll aus: Er trinkt das Gebräu und wählt darin Edith. Durch diese Wahl hindurch realisiert er sich als Connys Freund, der er noch nicht ist. Seine Wahl drückt seine uneingeschränkte Solidarität Conny gegenüber aus. In seinem Verhalten «scheint» Heimat «in die Kindheit»[73].

Die gemeinsame Basis des Heimatentwurfs ist die Landschaft, die mit ihrem je konkret verfassten auch im übertragenen Sinne den Horizont der Handlungen bildet. Heimat stiftet das Kennen und Bennennen-Können von Umgebungen, Dingen, Menschen wie auch das Schmecken, Riechen, Spüren – das sinnliche Verinnerlichen. In dieses Gefühl von Heimat bindet uns Lenz ein, indem er Orte, Menschen, Pflanzen, Tiere nicht namenlos lässt. Wir beobachten Edith und Zygmunt am «Fuß des Schloßbergs» beim «Zitronenfalter» und «Kadikbeeren» kochen. Sie verinnerlichen sich ihre Umgebung im sinnlichen Umgang mit ihr. Die Eingebundenheit in Natur wird erlebbar und für Zygmunt zu einer Art Taufe als Kind dieser Natur und als Ediths ergebener Freund, in deren Auftrag er «mitten hinein in eine Insel schwappender Entengrütze» springt. Wir spüren den nassen, wabernden Schleim, die trübe Brühe, durch die Zygmunt ans Ufer watet. In einem solchen Sumpf bewegt sich auch Design, hat sich hineinbegeben ins Trübe, stochert, watet, blickt ans Ufer. Diese Leerstelle, die Ediths Abwesenheit dort lässt, macht sie als Entwurf nur um so präsenter. Edith entfaltet gerade in ihrer Abwesenheit Wirkung und eröffnet die Möglichkeit, in diese Leerstelle zu entwerfen: Edith ist weg, und Zygmunt ist angekommen. Er ist Ediths Freund.

72 Ibd.
73 Vgl. Bloch: PH, op. cit., 1628.

«Aber ich betone, daß ich
noch nicht häßlich war.
Ich hatte schöne blonde Haare,
volle Wangen, mein Schielen war
noch kaum bemerkbar.
Sagen wir eher, daß ich mich, auch,
wenn ich noch nicht häßlich war,
mit sicherem Instinkt darauf vorbereitete,
es zu sein.»[74]

74 Jean-Paul Sartre: Tagebücher November 1939 – März 1940, Reinbek 1984, 30sq.
Im Original: Les carnets de la drôle de guerre, Paris, 1983.

2.2.2.2 Heimatdesignpraxis: Aufrichten–entwerfen (gemeinsamer Diskurs)

Aufrichten bedeutet, den Blick vom Boden nach oben zu richten und dabei aufrechten Ganges die Hände frei zu haben für Projekte.

Der Beginn der aktiven Entwurfsarbeit von Edith und Zygmunt vollzieht sich im gemeinsamen Diskurs und lässt sich zeitlich verorten im Übergang von der Verfangenheit im Jetzt zur perspektivischen Insichtnahme von Zukunft. Der zunächst von Zygmunt sich im Handeln entäußerte Entwurf auf Heimat hin wird ein von beiden bewusst betriebener, als ein kritischer Punkt in der gemeinsamen Biografie eintritt: Der Übergang von Kindheit zum Sein als junge Erwachsene – hier markiert durch den räumlichen Wegzug Ediths. Was sie bis zu diesem Zeitpunkt im gemeinsamen Erleben verband, wird nun sprachlich verfasst für sich und den je anderen aufbereitet und reflektiert. Es ist die Entfernung, die Ferne entfernt[75]: «Auf einmal kamen Briefe; zuerst ein kurzer, nichtssagender Brief, dem man aber gerade deshalb anmerken konnte, wie schwer er dem Absender gefallen war, und dann, nachdem ich geantwortet, den Luftballon aufgefangen hatte, kam schon drei Tage später ein neuer Brief, mitteilsamer diesmal, weitschweifiger; ich war gerade dabei, den Empfang zu bestätigen, als Karpowitz, unser Briefträger, vom Flußweg schon wieder mit einem blaßblauen Umschlag zu mir heraufwedelte, der soviele Wörter enthielt, daß ich noch Strafporto bezahlen mußte. Hatte ich bis dahin kaum einen Brief bekommen – denn wer hätte mir auch schreiben sollen – , so stiemte es auf einmal vor lauter Briefen um mich herum, gerade so, als müßte etwas nachgeholt werden (…) Worauf wir vermutlich nicht verfallen wären, wenn sie in Lucknow hätte bleiben können (…) Briefe wechselnd, entdeckten wir uns aus der Ferne, wurden immer gesprächiger, fanden uns zu Geständnissen bereit, die die Nähe niemals zugelassen hätte (…) wir schrieben uns aneinander heran…»[76].
Entwerfen ist Arbeit. Edith schreibt zunächst einen «kurze(n), nichtssagende(n) Brief, dem man (…) anmerken konnte, wie schwer er (ihr) gefallen war…»[77]. Der Blick von neuem Standpunkte, der Ferne, aus, ermöglicht Edith, Zugang zu ihrer Heimat zu finden, die auch die Freundschaft mit Zygmunt ist. Lenz nimmt uns im Benennen wieder mit

75 Man könnte auch sagen, dass die nun zwischen Zygmunt und Edith entstandene Entfernung die Ferne ent—fernt, nämlich «Dergestalt daß das von uns sich Entfernende (…) gegebenenfalls unsern eigenen Zustand uns besser spiegeln oder verraten kann als die zu große Nähe zu uns…» (Bloch: Spuren, op. cit., 109). Zimmermann weist in diesem Zusammenhang auf die ursprünglich von Heidegger gewählte Konnotation von Entfernung hin, nämlich dass Entfernen auch ein «Verschwindenmachen der Ferne» bedeute (vgl. Rainer E. Zimmermann: Jean-Paul Sartre interkulturell gelesen, Nordhausen 2005, 22.)
76 Lenz, op. cit., 295. Neben den in diesem Ausschnitt exemplarisch entfalteten Heimatdesign-Elementen wird am Beispiel des Briefträgers nachvollziehbar, was Heimat auch ausmacht: Benennen, benennen-können, erkennen und erkannt werden.
77 Ibd.

hinein in die Vertrautheit der Umgebung, wir lernen den Briefträger Karpowitz kennen und sehen ihn «vom Flußweg» mit dem Brief «heraufwedel[n]»[78]: Dieses Bild erzeugt Heimat.

Entwerfen ist nicht nur Arbeit, es ist auch Spiel[79]: Zygmunt fängt «den Luftballon»[80] auf. Und so hat das gemeinsame Aneinander-Heran-Schreiben und das gemeinsame Entwerfen beide Seiten: Es ist Arbeit und Spiel – «so stiemte es auf einmal vor lauter Briefen um mich herum.»[81] Die Worte und ihre konkrete Gestalt als Briefe umgeben Zygmunt so wie damals das schlammige Wasser im Schlossteich: Sie sind seine Umgebung, er ist nach wie vor in die Beziehung zu Edith und deren materiellen Niederschlag verfangen, er ist engagiert.

Der materiell nicht mehr für Edith selbstverständlich andauernd anwesende Zygmunt wird nun von ihr per Brief gebunden und eine neue gemeinsame Welt entsteht im Diskurs.

Dieser weitet sich aus und entfaltet darin eine solide Heimatdesign-Basis: «…unser Briefwechsel wurde (…) umfangreicher (…) weil viel Wissen nach mehr Wissen übereinander verlangt und weil wir voraussetzten, daß alles mitteilenswert sei, was einem zustieß oder was er erinnerte oder empfand.»[82]

Vergleichbar ist diese Versammlung von Wissen der induktiven Phase im (Heimat)Designprozess oder wie wir weiter unten feststellen werden, der Etablierung einer Ethik, die letztlich nichts anderes ist, als was Edith und Zygmunt im Privaten betreiben: die Etablierung einer gemeinsamen, angemessenen Praxis. Dass sie dies wiederum diskursiv in Drehungen-Hebungen vollziehen entspricht der von uns unterstellten Tatsache, das Naheliegende sei gemäß dem Vordergrund im Landschaftsbild zu nah. Edith und Zygmunt drehen sich aus dieser Nähe gleichsam heraus (durch Abstand) und halten so ihren gemeinsamen Diskurs, in dem sie sich freilich von Kindheit an befanden, vor sich hin und heben ihn damit auf eine qualitativ höhere Stufe.

Ähnlich verfahren Heimatdesigner, denen zunächst einmal alles relevant erscheinen muss, worin sich das in seinen jeweiligen Umständen verfangene Subjekt ausdrückt. Dabei wird Heimat in scheinbaren Kleinigkeiten be–gründet. Neben der reflexiven Beschreibung der eigenen Situation spielt die sinnliche Wahrnehmung eine große Rolle:

---

78 Ibd.
79 Vgl. Christoph Vitali (ed.): Ernste Spiele. Der Geist der Romantik in der deutschen Kunst 1790-1990, Stuttgart 1995. Darin insbesondere: Peter-Klaus Schuster: Auf der Suche nach dem Verlorenen Paradies: Runge - Marc - Beuys, op. cit., 47. Carla Schulz-Hoffmann: ‹Da erhielt ich von höheren Wesen den Befehl: keinen Blumenstrauß! Flamingos malen!›. Romantisch-idealistische Paraphrasen in der Kunst des 20. Jahrhunderts, op. cit., 68, sowie William Vaughan: Landschaftsmalerei und die ‹Ironie der Natur›, op. cit., 563.
80 Lenz, op. cit., 295.
81 Ibd.
82 Lenz, op. cit., 296.

«(…) sie (bat) mich, ihr meine Lieblingsfarbe zu nennen, und ich brauchte einen ganzen Brief, um zu begründen, warum Blau, Weiß und Grün meine Lieblingsfarben waren und warum Rot es nur zeitweilig war (…) einmal schrieb ich ihr, dass ich (…) in den Pilzen war, worauf sie mir mit einer Erkennungslehre für einheimische Pilze antwortete und Rezepte für die Zubereitung von Grünling, Pfifferling, Steinpilz dazulegte.»[83]
Nach der zunächst auf das gemeinsame Erleben in der äußeren Welt beschränkten Entwurfsarbeit weitet sich gemeinsames Heimatdesign auf das Beschreiben der je eigenen Vorlieben und Wünsche aus bis hin zur reflexiven Aufarbeitung der inneren Welt.

«…wir boten einander auch Beschreibungen unserer Gefühle und Stimmungen an, ließen zusammenlaufende Hoffnungen durchschimmern, tauschten sehr intime Gerichtsbefunde über unsere Umgebungen aus. Da entstand etwas, da bereitete sich etwas vor – und ich spürte es an den Abenden, wenn ich mich in meine Kammer verzog und die Geschehnisse sortierte und Metaphern für Empfindungen erfand.»[84]

Im Austausch von eigentlich Vorhandenem in «Gerichtsbefunde[n] über unsere Umgebungen» entsteht Neues. Der Diskurs lässt «zusammenlaufende Hoffnungen durchschimmern» – Heimat scheint vor. Zygmunt tritt in seiner Empfindung der zeitlichen Verfasstheit ihrer Freundschaft klar aus dem Jetzt der Kindheit heraus hin auf eine Zukunftsorientierung: «da bereitete sich etwas vor»[85]. Ihrer gemeinsamen Praxis wohnt ein utopischer Überschuss inne, unerledigte Vergangenheit, mögliche Zukunft. Dabei gehen Edith und Zygmunt bereits bewusst kreativ vor, indem sie das einem Diskurs implizite Innovationspotenzial nutzen und ihre gemeinsame Sprache erweitern. Lenz beschreibt Heimatdesign, wenn Zygmunt sich in seine «Kammer» zurückzieht, «die Geschehnisse sortiert» und «Metaphern für Empfindungen» erfindet.

83 Ibd.
84 Ibd.
85 Ibd.

2.2.2.3 Heimatdesignpraxis: entwerfen-projizieren (gemeinsames Projekt) — Scheitern

Entwerfen bedeutet, in konkreter Phantasie tagzuträumen. Projizieren bedeutet, diese Tagträume zu kommunizieren, zu modifizieren und Voraussetzungen für ihre Realisierbarkeit zu schaffen.

Der im Diskurs erarbeitete gemeinsame Entwurf geht über in eine konkretere Projektion hinein in die reale Lebenswelt von Edith und Zygmunt. Der diskursiv frei entfaltete Entwurf kollidiert mit dem Vorfindlichen und bietet beides: das Potenzial zum Misslingen wie auch die Chance zum Gelingen. Heimatdesign erkennt bestenfalls beides und weiß um seine Möglichkeiten, die Chance zum Gelingen zu vergrößern. Edith und Zygmunt zeigen uns Fallstricke bei der Überführung des Entwurfs in die Projektion auf. Hoffnung kann enttäuscht werden[86].

Im Entwerfen bereitet sich gemeinsames Projizieren vor und wird im Ergebnis in Gedanken antizipiert. Vieles wird vorweggenommen, im Gefühl und in Gedanken durchlebt und durchgespielt. Im Falle von Edith und Zygmunt geschieht das per Briefwechsel so konkret, dass ein Wiedersehen der sich in der Entfernung Nahegekommenen misslingt. Es misslingt, da der Entwurf zu konkret war, die Vorbereitung zu planvoll. «Ich beschloß, auf Edith zu warten (…) und (…) las (…) noch einmal Ediths Briefe (…) Bald konnte ich ganze Briefe auswendig. (…) ich wagte es nicht, mich zu entfernen, selbst nachdem es dunkler geworden war; (…) [ich] schreckte (…) hoch, als ein Pfiff vom anderen Ufer herübergellte, und da stand sie in ihrem fipsigen Kleid, das Pappköfferchen in der Hand, und zeigte auf den Fluß, der uns trennte (…) ja, so war ich schon einmal durch ein Gewässer gewatet (…) und für einen Augenblick fiel es mir auch ein…»[87]

War Zygmunt ehemals umschlossen vom Gewässer, in das er für Edith gesprungen war, dann umstiemt von den Briefen, die sie ihm schrieb, so ist er nun, wartend auf Edith, zunächst eingeschlossen von Dunkelheit. Ihm bleibt mangels eines verlässlichen Ankers in der Gegenwart nur der Blick zurück – er lernt den gemeinsamen Entwurf «auswendig». So verfangen in der schriftlichen Festlegung ihrer Freundschaft, vergisst er seine jetzige Situation und erschrickt, als Edith auftaucht. Ein «Pfiff» kündigt sie an, er ist noch nicht bei ihr – erneut muss er durch Wasser waten, um zu ihr zu gelangen.

---

86 Wir beziehen uns auf Blochs zu Beginn des Wintersemesters 1961 an der Universität Tübingen gehaltene Antrittsvorlesung mit dem Titel «Kann Hoffnung enttäuscht werden?»
87 Lenz, op. cit. 331sq.

Edith und Zygmunt erfahren, dass ihr präzise vorgestellter Entwurf sich so nicht realisiert. Ihr Projekt scheitert vorerst:
«…wir [gaben] uns endlich die Hand (…), vorbereitet auf etwas, was wir uns beide vorgestellt hatten, das aber nicht geschah (…) Es half nichts: das schnelle Forschen, das Vergleichen, die verstohlene Erkundung des andern – alles blieb ohne Ergebnis…»[88].

Es gelingt ihnen nicht, in der persönlichen Begegnung an ihren Diskurs anzuknüpfen: «Daß wir solange schweigen konnten! Daß keiner das Wort nahm, obwohl doch soviel gesagt werden mußte! Es schmerzte.»[89]

Sie scheitern an dem, was sie reflexiv so erfolgreich vorbereitet hatten – wohingegen das Rekurrieren auf die praktische Erfahrung reibungslos gelang – Zygmunt watet wieder einmal durch Wasser. Zwar ist Edith diesesmal da und wartet auf ihn, aber «Zu reden gelang uns (…) nicht (…) Alle Sätze klangen wie ausprobiert. Ich ließ mir die Herkunft ihrer unscheinbaren Narbe am Jochbein beschreiben, und mir entging nicht, wie sehr sie bemüht war, alles aus ihrem Fahrradunfall ‹herauszuholen›…»[90]
Edith und Zygmunt kommen diskursiv von der Invariante der Richtung auf Heimat hin ab und verheddern sich im Smalltalk. Nicht das Eigentliche wird verhandelt. Lenz beschreibt ein Heimatdesign-Problem: «Wir waren wohl anmaßend, beide: wir gingen von der Unveränderbarkeit des andern aus…»[91]; «ich habe mittlerweile eingesehen, daß mein Fehler oft darin bestand, alles, was erst noch geschehen sollte, in sorgfältigem Entwurf im voraus festzulegen, in einem eindeutigen Entwurf jedenfalls.»[92]
Ein Entwurf soll, besonders einer auf Heimat hin, weich sein – zu viele Faktoren (Natur, Mensch, objektiv-reale Möglichkeiten) gestalten mit. Eingebunden in kollektive Praxis ist das Potenzial der Kontrafinalität riesig. Ein eindeutiger Entwurf wenngleich gut kommunizier- und evaluierbar scheint geradezu automatisch zu misslingen. Sartre weist mit dem Konzept der «Kontrafinalität» darauf hin, dass mit der Überlagerung der Wünsche der je Einzelnen und ihrer je individuellen Entwürfe zu rechnen ist: Am Ende kommt meist etwas heraus, was keiner explizit genau so wollte, was aber Ergebnis der kollektiven Praxis ist.[93]
Heimatdesign könnte zur Optimierung der Realisation der Entwürfe in einem gemeinsamen Entwurf beitragen mit der Fähigkeit der

88 Lenz, op. cit., 332.
89 Lenz, op. cit., 333.
90 Lenz, op. cit., 337.
91 Lenz, op. cit, 337. Die unterstellte Unveränderbarkeit des Anderen: ein klassisches Beispiel von Unwahrhaftigkeit (Sartre: mauvaise foi).
92 Lenz, op. cit., 338.
93 Vgl. J.-P. Sartre: Cahiers pour une morale, Paris 1983, 65.

«Komplikationsreduktionskompetenz» (Jonas) oder einer Minimierung des «Widerwärtigkeitskoeffizienten»[94] (Sartre).

Als symbolhaft verfestigte und im Entäußern von Zeichen vertiefte Freundschaft, trifft ihre temporäre Zeichen- und Sprachlosigkeit gerade Edith, die ehemals Gleichgültige, ins Mark:
«Wie erschrocken sie dann zu mir aufblickte (...) erschrocken und um ein Zeichen bettelnd (...) sie lief (...) bis zum Ende des Bahnsteigs mit, nicht winkend, immer nur auf eine Geste der Bestätigung hoffend. Und dies Bild nahm ich mit (...): Edith am Ende des Bahnsteigs, Edith mit ausgebreiteten Armen unter dem milchigen Licht, unbeweglich vor Erwartung»[95].
Edith erwartet etwas, das nicht geschieht – so wie sie schließlich «gegen alle Erwartung»[96] Zygmunts Frau wird.

2.2.2.4 Heimatdesignpraxis: entwerfen-projizieren (gemeinsames Projekt) — Gelingen

Entwerfen bedeutet, in konkreter Phantasie tagzuträumen. Projizieren bedeutet, diese Tagträume zu kommunizieren, zu modifizieren und Voraussetzungen für ihre Realisierbarkeit zu schaffen.

Zygmunt und Edith halten am gemeinsamen Diskurs fest («Ich schrieb ihr gleich nach der Heimkehr.»[97]) und Hoffnung erfüllt sich im gemeinsamen Projizieren, das an einem weiteren kritischen Punkt der gemeinsamen Biografie tätig ergriffen wird: Durch die Konfrontation mit dem menschlichen Scheitern schlechthin, dem Krieg, äußern sich bei Edith schon bald auffällige Neurosen, und sie verfällt schließlich in eine schwere Depression. Zeitweise hilft ihr der gemeinsame Entwurf über ihre Ängste hinweg. Zygmunt hilft ihr beim Entwurf auf eine bessere Zukunft hin, der befeuert wird durch den Mangel der Gegenwart:

«Auf nichts als Gewißheit aus, suchte sie nach einem Faden, an dem sich entlangleben ließe (...) Sie gab nicht nach, sie brachte mich dazu, sommerliche Bilder zu entwerfen, angehaltene Szenen einer bedürfnislosen Häuslichkeit; ich photografierte selbstgewiß in unsere Zukunft hinein und stellte ihr vor, was sie brauchte»[98] Dabei geht Zygmunt ganz praktisch vor und richtet Heimat häuslich ein: «...ich hängte Blumenkästen vor die Fenster, ließ Gardinen wehen, legte die Stuben mit Teppichen aus (...) ich

94 Vgl. Zimmeramnn: Jean-Paul Sartre interkulturell gelesen, op. cit., 56.
95 Lenz, op. cit., 337-339.
96 Lenz, op. cit., 80.
97 Lenz, op. cit., 339.
98 Lenz, op. cit., 371.

mußte ihr einen Tag vom Erwachen bis zum Schlafengehen erfinden, einen Tag, an dem dauerhafte Freundlichkeit regierte»[99] Der Diskurs selbst wird nun prospektiv verfasstes heimatkonstituierendes Element: «...die Feierabendstunde (...): da saßen wir und rechtfertigten die Abwesenheit vom anderen, ich erzählte aus der Webstube, sie von den Zigeunern, denen sie aus Furcht ein frisches Brot geschenkt hatte.»[100] Dabei ist Edith sogar darauf angewiesen, dass Zygmunt ihr ihre Gefühle erklären wird, die sie erst noch haben wird: «Aber warum, fragte sie, erzähl, warum ich ihnen das frische Brot schenkte, und ich, ohne Unsicherheit: weil du nicht wolltest, daß sie dir aus der Hand lesen, du wolltest sie los sein.»[101] Im Zeichen des Krieges erscheint selbst die Zukunft in der Zukunft ungewiss, Edith möchte von den Zigeunern nicht hören, was sein wird, sie überlässt den Entwurf Zygmunt, der aufgrund ihrer seit Kindheit gemeinsam hergestellten Heimat um ihre Bedürfnisse weiß: «Sobald ich schwieg, bettelte sie: Weiter, du mußt weitererzählen, jetzt von den Kindern (...) ich ließ Paulchen aufwachsen in den Gärten am Fluß (...) ich ließ ihn durch die unabwendbaren Krankheiten kommen, machte ihn zu einem wortkargen, doch belobten Schüler, und Edith hörte schnellatmend meinen Entwürfen zu, offenbar einverstanden mit erfundenen Namen und Schicksalen...»[102] Edith treibt Zygmunt zu immer weiteren Entwürfen: «Es summte in meinem Kopf, es sirrte und zwitscherte, ich hatte das Gefühl, unter einem Telegraphenmast zu stehen oder sogar selbst einer (...) zu sein (...) Edith erließ mir nicht die Fortsetzung, doch bevor ich Paul in die Volljährigkeit versetzte, stellte sie von sich aus überrascht fest, daß die Kälte nachgelassen habe und das Bibbern vorüber sei ...»[103] Es greift der Wärmestrom der Imagination.[104]

Die Partnerschaft von Zygmunt und Edith basiert während der Zeit des Krieges, in der sie wenig gemeinsam Erlebtes teilen, hauptsächlich auf gemeinsamen Entwürfen in die Zukunft. Der Entwurf «Paul» wird noch während des Kriegs real als gemeinsames Projekt «Purzel» Paul.[105]

99 Ibd.
100 Ibd.
101 Ibd.
102 Lenz, op. cit., 372.
103 Ibd., Hervorhebung: FH.
104 Vgl. Bloch: Kälte- und Wärmestrom im Marxismus, in: PH, op. cit., 235sqq.
105 Vgl. dazu Flusser: op. cit., Kapitel: Kinder entwerfen, 119.

«Was einmal is jeschaffen, bleibt;
und wenn man bloß auch
als Mechlichkeit.»[106]

106 Lenz, op. cit., 247.

2.2.2.5 Heimatdesignpraxis: Gestalten

Gestalten bedeutet, die Entwürfe ins Werk zu setzen. Mit der Drehung hört die bloße Betrachtung auf, Wünsche bekommen Bodenhaftung.

Das Hauptthema im *Experimentum Mundi* ist das Noch-Nicht-Sein als sich selbst noch unenthülltes. In Drehungen/Hebungen macht es sich heraus.[107] Realisieren heißt demnach auch subjektives Vermögen in Gang zu setzen, also Möglichkeiten zu verwirklichen, neue Möglichkeiten herzustellen – eine Designaufgabe. Realisieren versteht Bloch als das Einbrechen des subjektiven Faktors in den noch unentschiedenen Schwebezustand der bereits seienden Bedingungen als objektiver Faktor oder Potenzialität. Das «Was»[108] ist, da es noch nicht herausgearbeitet ist, also kein zu Bestimmendes, wie es sich Analyse und Wissenschaft traditionell vornehmen, sondern ein zu Verwirklichendes.[109] Zwar spielt das Begreifen als Erkennen (auch als eine Art detektivisches Aufspüren) der objektiv-realen Möglichkeiten eine wichtige Rolle, aber entscheidend ist der subjektive Faktor als «eingreifende Beförderung des konkret Möglichen»[110]

Die Existenz von Paul, des gemeinsamen Kindes von Edith und Zygmunt, in die Welt, in den Krieg, sein Hineinragen in die Umstände, seine Geworfenheit wird durch den Beinamen «Purzel» unterstrichen. [111] Sie bleibt im Roman erste und aufgrund der durch Krieg und Flucht zwangsweise und endgültig getrennten Familie letzte faktische Konkretion, in der die Beziehung von Edith und Zygmunt Gestalt annimmt. Eine weitere Gestaltung von Heimat bleibt durch ihre utopische Verortung im Zukünftigen zwangsläufig ausstehend. Gleichwohl ziehen wir weitere im Roman verhandelte Konkretionen von Heimatdesign heran, wenngleich diese, im Roman gegenständlich gegenwärtig, zunächst immer nur Gestaltungen eines vergangenen Heimatentwurfs sein können. Der Zeithorizont des Gestaltens wendet sich entsprechend zurück vom utopischen des Entwurfs hin zum jetzigen der konkreten Umsetzung, vom Entwerferisch-Projektiven (jetzt → utopisch) zur Realisation im (soweit überhaupt erfassbaren) Jetzt. Freilich bleibt «das Dunkel des gelebten Augenblicks» (Bloch) unerfassbar, so dass auch Gestalten im Grunde eine projektive Tätigkeit ist.

---

107 Bloch: EM, op. cit., 253-254.
108 «…und dieses Daß des Anstoßes wie des Werdens zum Sein genau als einem Prozeßsein liegt eben überall im Dunkel seines noch nicht manifest gewordenen, immer erst punktuellen, unausgebreiteten Augenblicks.» (Bloch: EM, op. cit., 31)
109 Vgl. Ernst Bloch: op. cit., darin: ‹Realisieren des Realisierenden›, 254.
110 Ibd.
111 «In dem Begriff der Existenz ist die Dynamik des Entwurfsvollzugs immer schon enthalten, weil er aus dem lateinischen *existere* (existo, exstiti) stammt, was ursprünglich ‹[aus etwas] herauskommen› bedeutet.» (Zimmermann: Die Philosophie Ernst Blochs, op. cit.)

Die Praxis der Gestaltung ist mehr als reine Formgebung und ihr Ergebnis mehr als reine Form. Deutlich wird dies bei der Betrachtung der im Heimatmuseum versammelten Gegenstände. Lenz spricht ihnen etwas zu, was über sie hinausweist. Sie sind nicht nur Zeugnisse einer vergangenen Heimat, sondern dokumentieren einen Heimatentwurf. Sie sind Träger des Vorscheins (Bloch) und bringen «Fiktionen zum Blühen»[112]. Die im Museum versammelten Gegenstände sollten im Sinne ihres Sammlers die Möglichkeit bieten, «daß der Betrachter eine persönliche Beziehung zu den Dingen entdeckte, ein Gefühl von Mitbesitz, das ihn zur Feststellung nötigte: (...) so haben wir uns Freude geborgt, (...) so haben wir die alten Fiktionen zum Blühen gebracht...»[113] Daraus entfaltet sich die für Heimatdesign relevante «weitverzweigte Vermittlung zwischen Gegenwart, unerledigter Vergangenheit und vor allem: möglicher Zukunft»[114]. Sie macht die Museumsgegenstände im Lenzschen Roman relevant für unsere Artefakt-Theorie. Sie sind Objekte einer «Auseinandersetzung (...) gegen ruhige Verneinung und lautlosen Zerfall», sie bieten «Zeugenschaft (...) für das, was uns aushalten ließ (...), was das Verlangen nach Dauer wachrief.»[115]

Bereits in den konkreten (bekannten) Artefakten kann ein Entwurf auf Heimat hin enthalten sein. Auf Heimatdesign bezogen sprechen wir von einem im Artefakt eingeschlossenen Entwurf auf Heimat hin. Der Entwurf, der ihm innewohnt und qua menschlicher Rezeption potenziell entspringt, macht das Artefakt als ein angefülltes aus und verleiht ihm eine über seine rein faktische Existenz hinausweisende Wirkung. Dabei brechen sich im Artefakt Ungleichzeitigkeiten Bahn ins menschliche Bewusstsein.[116] Artefakte sind beides: Ausdruck und Dokument der Zeit, in der sie gebildet wurden und gleichermaßen darüber hinaus weisende Hoffnungsträger, Träger auch des Vorscheins (Bloch). In Artefakten scheint Zukunft vor, undeutlich, nicht zur Gänze ausformuliert und herausgebracht, aber eingewirkt und anwesend, weshalb ein solches Artefakt nicht nur Heimatdesingprodukt der Gestaltungsphase ist, sondern sich bereits in der Phase des Aufrichtens der deutenden und interpretierenden Aktivität des Designers darbietet. [117]

Die zeitlich wie inhaltlich mehrschichtige Anlage der vom Menschen gestalteten Artefakte als Träger eines noch unerfüllten Versprechens wird

112 Lenz, op. cit., 162.
113 Ibd.
114 Bloch: PH, op. cit., 225.
115 Lenz: op. cit., 162.
116 Vgl. Rainer E. Zimmermann: Das Drängen des Blickes, München 2000, 54.
117 Deutlich wird dieser Aspekt in Hinblick auf die masurische Kunst der Teppichweberei, die der Protagonist Zygmunt Rogalla als einziger Schüler der Meisterin Sonja Turk erlernt (Lenz: op. cit.).

im Roman durchgängig dialogisch thematisiert. Heimat als unbekanntes Artefakt ist nicht vergangen, sondern entfaltet ihre Möglichkeit zur Realisierung im Wirklichen als «Vermittlung zwischen Gegenwart, unerledigter Vergangenheit und (…) möglicher Zukunft»[118]:

«Eine vergangene Welt? (…) vergessen und tot sagen Sie, glücklich überwunden? (…) für mich gibt es keine vergangene Welt, abgebuchte Zeit, so einfach nur heruntergepflückt vom Abreißkalender der Geschichte; (…) das Vergangene ist unter uns, als Schmerz oder als Möglichkeit …»[119]

Das «Vergangene (…) als Möglichkeit»[120] weist hin auf Heimat als konkrete Utopie, die, eingeschlossen im Artefakt «ein Gefühl von Mitbesitz»[121] erzeugt. Dabei weist Lenz explizit auf diese Eigenschaften der Artefakte hin und grenzt sie so von deren Abbildung beispielsweise in Fotografien ab. Das gilt gleichermaßen für bekannte Artefakte (benutzte Tasse → Foto einer Tasse) und unbekannte Artefakte (Erfahrung → mediale Abbildung einer Erfahrung). Voriges zu verwahren, sein Potenzial gegenwärtig zu entfalten sowie Zukünftiges zu verheißen, zeichnet das Artefakt aus und macht es der fotografischen Abbildung überlegen. «Photographien – die haben rein nuscht zu tun mit Zeijenschaft, mit jener Zeijenschaft, die (…) ein Werkzeug besaß oder eine Waffe oder ein Spielzeug (…) denn in den Dingen war etwas eingeschlossen – tief wie in Bernstein eingeschlossen -, das nicht eindeutig erkennbar war, ein Anspruch, ein Geheimnis…»[122]
Wie oben ausgeführt, beschreibt Flusser das Bildermachen als die Praxis, die dem zweiten Schritt des Menschen «zurück aus der Lebenswelt»[123] entspricht. Der Mensch ist im Bildermachen Beobachter und seine Praxis unterliegt, wie Flusser an anderer Stelle erhellend ausführt den (technischen) Möglichkeiten des Apparates.[124]

Der Mensch ist Operator des Fotoapparates, des Computerprogramms, der Anwendung auf dem Smartphone.[125] Gleichzeitig wird den Artefakten eine

---

118 Bloch: PH, op. cit., 225.
119 Lenz: op. cit., 64.
120 Ibd.
121 Lenz: op. cit., 162.
122 Lenz: op. cit., 325.
123 Flusser: op. cit., 21.
124 Vgl. Vilém Flusser: Für eine Philosophie der Fotografie, Göttingen 1983.
Nun unterliegt mittlerweile nicht mehr nur das Bildermachen den Möglichkeiten des Apparates, sondern auch seine Kommunikation: Hatten wir schon immer Lust, ‹Selfies› mit der ganzen Welt ‹zu teilen› oder generiert erst die technische Möglichkeit das Bedürfnis? Verfangen in die vorgefertigten Möglichkeiten der benutzten Apparate scheint der Mensch mehr und mehr ‹unterwürfiges Subjekt› der Geschichte zu sein, deren Fortschreiten mehr und mehr durch die Potenziale der Technik und weniger durch das sich entwickelnde Selbst-Bewusstsein des Menschen geprägt zu sein scheint.
125 Menschen blicken nicht mehr auf das Ereignis ihres Interesses, sondern durch ihr Smartphone hindurch. Erleben wird dabei heruntergebrochen auf die visuelle Information und deren intellektuelle Verarbeitung – im Nachhinein. Eine durch unseren Wahrnehmungsapparat ohnehin schon gefilterte Erfahrung wird nochmals abstrahiert. Es wird zu beobachten sein, ob der

gewisse Permanenz zugesprochen, die über die Einzelbiografie hinausgeht. Diese Permanenz als eine, die heimatdesign-relevante Wirkung zu entfalten vermag, wird der Fotografie abgesprochen. Sripta manent. Analog mag für die in die Artefakte eingeschlossenen Entwürfe auf Heimat hin gelten: Der Produzent vergeht, das Produkt bleibt bestehen. Bereits der Akt des Gestaltens mag eine Hoffnung zum Ausdruck bringen, die über das Artefakt und die Einzelbiografie hinausweist. Im Zusammenhang mit den zur «Zeugenschaft» unbrauchbaren Fotografien denkt der Lenzsche Protagonist an einen Produzenten spezieller Artefakte: den Spielzeugmacher aus Sokolken.[126] Spielzeug ist ein Designobjekt, das sich offensichtlich zwischen den Kategorien bekanntes und unbekanntes Artefakt bewegt. Es ist zwar Zeug, und als solches Material, aber eines zum Spiel, also Potenzial. Flusser beschreibt, dass der Mensch aufgerichtet die Hände frei hat – zum Spielen. Spielzeug scheint ein für Heimatdesign besonders brauchbares Designobjekt zu sein. Die Beschäftigung damit weist auf «freie Zeit» hin, auf Imagination und unverstellte Räume.[127] Weiterhin macht es erlebbar, dass es entgegen der westlich geprägten, linearen Betrachtung von Geschichte keine «vergangene Welt (…) vergessen und tot…»[128] gibt. Mitgeschleppte Widerstände (Bloch), noch nicht herausgebrachte Tagträume und uneingelöste Hoffnung sind in der Lage, Wirkung zu entfalten. «…die Frau des alten Spielzeugmachers (…) er lag aufgebahrt in der Stube (…) als sie sagte: Was einer inne Wält jebracht hat, das bleibt inne Wält, und wenn man bloß Juchen und Gniddern jewesen is wie bei ihm da, bei Wilhelm…»[129]

Unbekannte Artefakte wie Heimat finden in der Realisation materiellen Niederschlag in bekannten Artefakten. Heimat wird in Teilrealisationen konkret. Was vorscheint wird (teil)realisiert in der Gestaltung. Wie die menschliche Existenz (Sartre: *menschliche-Realität* als *projet*) haben die bekannten Artefakte transistorischen Charakter. Sie weisen über sich hinaus auf die (noch) unbekannten Artefakte hin. Diese, in ihrer Realisierung bekannt gewordenen Artefakte, haben auf mehrfache Weise zeitlichen Charakter: Sie sind die Materialisation ‹alter› (ihnen vorangegangener) Entwürfe, und gleichzeitig weisen sie über sich hinaus auf Zukünftiges.

---

menschliche Wahrnehmungsapparat sich entsprechend dahingehend entwickelt, dass das Bild, das nicht mehr verpixelte Projektion ist, das neue Artefakt wird.

126 Lenz, op. cit., 326.

127 Freies Spiel meint damit ausdrücklich nicht zweckgebundenes Spiel, also kein Förderquatsch, keine «Lernspiele» und vor allem kein das Gegenteil vorgaukelnder, dabei aber Kognitions-, Vorstellungs- und Gestaltungskraft nichtender und vernichtender Quatsch wie «tiptoi» (ein «sprechender Stift» oder laut Hersteller «das audiodigitale Lernsystem»).

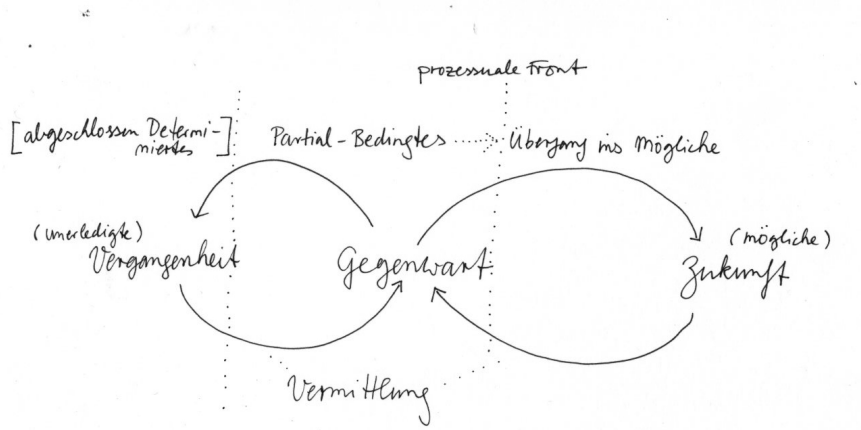
128 Lenz, op. cit., 64.

129 Lenz, op. cit., 326.

«Was einer inne Wält jebracht hat,
das bleibt inne Wält, und wenn man
bloß Juchen und Gniddern jewesen is
wie bei ihm da, bei Wilhelm…»[130]

In dem skizzierten Verhältnis von bekannten und unbekannten Artefakten wird deutlich, was Bloch als Vermittlung zwischen Gegenwart, Vergangenheit und Zukunft beschreibt, nämlich das Wirkliche (sowie die Gestaltung des Wirklichen) als (Design)Prozess: «Das Wirkliche ist Prozeß; dieser ist die weitverzweigte Vermittlung zwischen Gegenwart, unerledigter Vergangenheit und vor allem: möglicher Zukunft.»[131] Oder: «Was einer inne Wält jebracht hat, das bleibt inne Wält, und wenn man bloß Juchen und Gniddern jewesen is…»[132]

Die «Fiktionen zum Blühen»[133] zu bringen ist das poetisch formulierte Ziel von Heimatdesign und entspricht dem Blochschen Diktum von der «weitverzweigten Vermittlung». «Ich bin. Aber ich habe mich nicht. Darum werden wir erst».[134] Im Gestalten wird in der Konkretion der Tagträume (Entwerfen) ein Bogen geschlagen von der Utopie «zurück» zum Jetzt. Utopie wird jetzt konkret.



130 Lenz, op. cit., 326
131 Bloch: PH, op. cit., 225.
132 Lenz, op. cit., 326.
133 Lenz, op. cit., 162.
134 Bloch: SP, op. cit., 22.

2.2.3 Schlüsse für eine Heimatdesign-Methodik

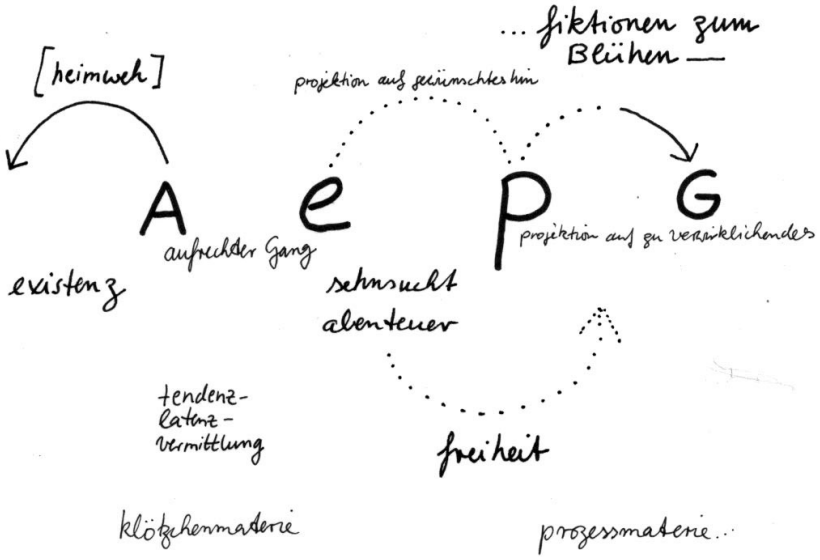
Am Beispiel des gemeinsamen Erlebens, des gemeinsamen Diskurses, der gemeinsamen Praxis und schließlich der gemeinsamen Gestaltung von Edith und Zygmunt wird neben der Tauglichkeit zum Heimatdesign auch deutlich, dass Aufrichten – entwerfen – projizieren – Gestalten keine chronologisch ablaufenden Tätigkeiten oder gestalterisch getrennten Bereiche sind. Diese Begriffe dienen als Modell, um über den Heimatdesignprozess verhandeln zu können. Das Ineinandergreifen, Überlagern und Verschwimmen der Heimatdesign-Tätigkeiten entspricht der dem gesamten Projekt unterliegenden Praxiskonzeption und mit ihr dem Konzept der Materie als Prozessmaterie: «Das Wirkliche ist Prozeß; dieser ist die weitverzweigte Vermittlung zwischen Gegenwart, unerledigter Vergangenheit und vor allem: möglicher Zukunft. Ja, alles Wirkliche geht an seiner prozessualen Front über ins Mögliche, und möglich ist alles erst Partial-Bedingte, als das noch nicht vollzählig oder abgeschlossen Determinierte.»[135]

In der Heimatdesign-Reihe Aufrichten – entwerfen – projizieren – Gestalten ist die «weitverzweigte Vermittlung» und «unerledigte Vergangenheit»[136] als in der Gegenwart wirksame im Bewusstsein. «Unerledigte Vergangenheit» beeinflusst den Entwurf und wird möglicherweise sogar (bzgl. der mitgeschleppten Widerstände) in ihm aufgehoben. Vergangenheit und Gegenwart sind kein Nacheinander, sondern sind vermittelt mit möglicher Zukunft, dem Antizipations- und Tätigkeitsfeld von Heimatdesign. Dass nicht alles möglich ist, sondern dass auf die Bedingungen geschaut werden muss, auf die «unerledigte Vergangenheit», auf das objektiv Mögliche, ist designspezifisch. Gebunden an Bedingungen, imaginieren Designerinnen und Designer gezielt, in Anwendung der *phantasia kataleptiké*.

Flussersche *Terminologie*, Blochsche *Theorie-Praxis-Konzeption* und das Sartresche *Bewusstseinsmodell* sowie die am literarischen Beispiel gewonnenen Ableitungen für eine Heimatdesign-Methodik bilden den Boden, auf dem wir uns gestaltend bewegen und spannen den Horizont auf, den wir entwerfend ergreifen. Wir stützen uns demnach gestaltend nicht allein «auf die Wissenschaft», sondern auf die Freiheit als Bedingung des entwerfenden Subjekts[137]. «Sobald man sich nicht mehr auf die Wissenschaft stützt (…) stürzt das gesamte Kulturgebäude zusammen. Und

135 Bloch: PH, 225.
136 Ibd., auch als utopischer Überschuss oder mitgeschleppter Widerstand – im Sinne einer ‹unsauberen Dialektik› (Bloch)
137 «Man hat keinen Nietzsche nötig, um zu erkennen, daß hier eine Moral von Subjekten, von Untertanen, eine ‹Sklavenmoral› zu Wort kommt (…) Hätte man im Paradies nicht gewählt, so wäre man frei geblieben, und Gott sei Dank wird man schließlich nicht mehr wählen müssen.» Flusser: op., cit., 151sq.

dies nicht nur, weil die Wissenschaft uns aus Subjekten der objektiven Welt zu Herrschern über sie macht (uns befreit), sondern noch mehr, weil die Wissenschaft unser Denken, Entscheiden und Handeln diszipliniert (uns als Subjekte würdigt) (...) ein aufrechtes, aufrichtiges Leben setzt (...) voraus, daß man (...) sich der Gefahren bewußt ist, in die man läuft, wenn man sich auf das Abenteuer des entwerfenden Lebens einläßt.»[138]



138 Flusser: op., cit., 40sq.

2.3 Designmethodik: Systemdesign & Heimatdesign

«…unser Kindertraum von Haparanda: als Conny uns am ersten Tag des Krieges vorschlug, gemeinsam nach Norden aufzubrechen, da erfuhr ich erst, wieviel mich in Lucknow hielt, und welch eine Bedeutung besonders das Museum für mich erlangt hatte. Damals erschien es mir ausgeschlossen, unsere Sammlung aufzugeben (…). Mein Verhältnis zu den Dingen (…) hatte sich geändert (…) immer wenn ich allein mit ihnen war, schienen sie mir etwas zuzusichern: daß eines Tages alles widerlegt sein würde, was sich jetzt aufspielte und großtat. (…) wenn ich manchmal allein vor den Regalen stand und einzelne Stücke zur Hand nahm und befühlte, [empfand ich] beinahe Trost (…) Das war wie eine Absprache, ja, zuweilen wie eine Art stillschweigender Auseinandersetzung: die alten bescheidenen Funde, sie antworteten mit dem Gewicht ihrer Vergangenheit der Anmaßung des Tages.»[1]

Sobald «Heimat» ausgesprochen wird, stehen sämtliche dem Design antithetischen Aspekte im Raum: Borniertheit, Rückwärtsgewandtheit, Angst vor Veränderung, Engstirnigkeit, begrenztes Blickfeld – um nur wenige zu nennen. «Heimat» wird unter dem Deckmantel retrospektiver Sentimentalität gehütet. Mit den entsprechenden Umgangsformen und Relationen (Trägheit, Ignoranz, Feiern eines Phantoms…) gehen Stagnation und Regression, Separatismus und Nationalismus einher. Diese Haltung, die dauerhaft nicht erfolgreich zu praktizieren ist (weil sie der menschlichen-Realität als wesentlich projektive widerspricht), ist eine gebückte.
Wir haben aufgezeigt, warum wir theoretisch davon ausgehen, dass Design Heimat gestalten kann. Wie es methodisch möglich sein kann, Heimat zu gestalten, dieser Frage nimmt sich dieses Kapitel an: «… was spricht denn gegen den Versuch, dieses Wort von seinen Belastungen zu befreien?»[2]

Eingangs haben wir die zu gestaltende Heimat als konkrete Utopie differenziert von der Heimat als individuellen, topologisch verfassten biografischen Ursprung.[3] Wenn Heimat lediglich als Ort des Geborenworden-Seins betrachtet würde, angesiedelt in der Phase des Hineinwachsens in die Familie und die unmittelbare Umgebung, als Raum des Aufwachsens – erinnert als der geschützte, zeitlich wie räumlich abgeschlossene Mikrokosmos zwischen heimischer Küche und Schultüte – dann taugte sie nicht zum Heimatdesign. Heimat könnte dann nicht gestaltet, sondern lediglich der Blick auf sie kommuniziert werden –

1 Lenz: op. cit., 463.
2 Lenz: op. cit., 120.
3 Vgl. hierzu auch: Rainer E. Zimmermann: Urbane Logik und Topologie der Kommunikation. Über die Hypothesen, welche der Erzeugung von Heimat zu Grunde liegen, München 2007.

soziologisch, psychologisch, kulturgeschichtlich, künstlerisch, literarisch, diskursiv. Wir haben zudem unterschieden zwischen Design, das Ausdruck von Heimat ist in Form konkreter (bekannter) Artefakte und Design, das Heimat als unbekanntes Artefakt entwirft und bildet.

Heimat nicht als individuelle biografische Singularität, sondern als gesellschaftlich verfasste Utopie zu entwerfen und zu gestalten ist ein komplexer Prozess, an dem viele Akteure mitwirken. Weder wissen die Akteure selbst immer voneinander, noch sind sie in der Lage, sich gegenseitig auf dem Laufenden zu halten. Spätestens hier setzt Designpraxis an wie wir weiter unten sehen werden. Bevor wir uns der konkreten Möglichkeiten des Gestaltens annehmen, wollen wir den Systembegriff auf Heimat als (gestaltbares) System anwenden.

2.3.1 Heimat als System

Wenn es nun über das Ersinnen von möglichen Zukünften hinaus an die Konkretisierung von Heimat geht, stellen sich die Fragen: Wie kann Heimatdesign unternommen werden? Was konkret wollen wir gestalten? Im Folgenden blicken wir zunächst auf in der Theorie heimatrelevante Gestaltungsobjekte und stellen Kategorien vor, mit Hilfe derer wir über die Gestaltung von Heimat verhandeln können. «Wir beobachten und modellieren nicht die Realität, sondern wir beobachten und modellieren unsere Beobachtungen der Realität (...) die systemwissenschaftlichen Theorien und Instrumentarien (...) sollten (...) als kommunikative Tools verwendet werden, zum Problemdesign, zur Dokumentation eines Diskussionsprozesses, zur transparenten Vereinbarung von Terminologien, als Werkzeuge zum gemeinsamen Lernen über das Phänomen, als Medien des Design Thinking.»[4]

Wenn wir über die Gestaltung von Heimat nachdenken, können wir unsere potenziellen Gestaltungen in der Terminologie des Systemdesigns beschreiben: Die zunächst relevanten, Heimat als Sozialraum aufspannenden und strukturierenden Systemkomponenten nennen wir Raum und Netzwerk (als Rahmenkategorien). Im Hinblick auf die Praxis im Sozialraum ergänzen wir Kognition, Kommunikation und Kooperation[5] (als kommunizierende und realisierende Kategorien).[6]

Für das Herausbringen von Heimat arbeiten wir methodisch mit Drehungen und Hebungen, die uns den Übergang unter den Kategorien ermöglichen. In der Praxis geschieht das voraussichtlich unbemerkt, begrifflich ist es für die Betrachtung der Praxis im Heimatdesign als Designforschungsprojekt allemal nützlich. Heimat als System wird individuell durch den je Einzelnen und gesellschaftlich durch das soziale Kollektiv entworfen und hervorgebracht. Dieses sich durch und durch durchdringende Wechselspiel der bewusst und unbewusst Heimat kreierenden Akteure ist ein schwer zu koordinierendes – auch weil Heimat als Utopie immer im Werden begriffen ist. Um das, was wir praktisch verhandeln zumindest theoretisch kommunizieren zu können, entscheiden wir uns, Heimat als offenes System zu denken. Wir gehen davon aus, dass Heimat zwar in ihren Teilrealisationen während des Gestaltens konkret wird, der Gestaltungsprozess selbst aber nicht abschließend analysiert werden kann, da er wie Heimat als offenes System nie im historischen Sinne

---

4 Wolfgang Jonas: Design – Systemwissenschaften, in: op. cit., 170ssq.
5 Vgl. Rainer E. Zimmermann (ed.): Münchener Schriften zur Design Science, Bd.1: Was heißt und zu welchem Ende studiert man Design Science?, München 2007, passim.
6 Vgl. Bloch: EM, op. cit.

abgeschlossen ist. Wir gehen davon aus, dass Heimat sich als nicht nur produziertes, sondern auch selbst produzierendes System darstellt, dessen Entwicklung nicht vorhersagbar, sondern illinear, emergent und autopoietisch ist. Emergenz, Autopoiesis und Offenheit des gestalteten Systems sind kaum theoretisch einzuholen. Gleichwohl gehen wir praktisch damit um. Der Umgang mit emergenten, autopoietischen, offenen Systemen kann bedeuten, dass wir nicht planen können. Ein Plan würde den zu erwartenden unzähligen Einflüssen, Variablen, Innovationen nicht gewachsen sein und misslingen. Wo ein Plan oder Leitfaden nicht sinnvoll erscheint, bieten Kategorien immerhin Orientierung im Gestaltungsprozess und die Möglichkeit, ihn zu kommunizieren. Die Eigenschaft von Heimat als offenem System ohne Plan wirft uns also wiederum zurück auf unsere Kernkompetenz: das Entwerfen. Ein Entwurf ist weich, biegsam, geschmeidig und entspricht der Illinearität, Emergenz und Autopoiesis eines offenen Systems. Ein System wie Heimat ist «lebende Gestalt»[7]. Heimat selbst soll gestaltetes Leben sein, so gestaltet, dass die Vermittlung des Menschen mit seiner Umwelt im Sinne seiner Hoffnungen und Wünsche, also seiner Entwürfe, gelingt: gutes Leben.

Im Zusammenhang mit dem konstatierten Zurücktreten des Menschen aus der konkreten Lebenswelt und der daraus sich ergebenden menschlichen Tätigkeit des Projizierens und Komputierens spricht Flusser vom «Umkodieren des Denkens aus Geschichtlichkeit in Systemanalyse und Systemsynthese…»[8]. Denken und Handeln in «Systemanalyse und Systemsynthese» ist «Design Thinking» und Designpraxis. Über diese Designpraxis als Heimatdesign in Kategorien des Systemdesigns zu sprechen, ermöglicht die Annahme eines offenen Systems mit wandelbaren Kategorien und offenem Ausgang. Dass ein grundsätzliches Umdenken vom Analysieren von Welt hin zu Produzieren von Welt (und Heimat) eine Möglichkeit designerischer Haltung ist, bedenkt auch Flusser. Für Heimatdesign ergibt sich sowohl durch die Metapher des über die Dinge gebeugten und des aufgerichteten Menschen sowie durch die abgeleitete Praxis eine Verbindung zum die Idee von Heimatdesign speisenden Blochschen Diktum «um so schlimmer für die Tatsachen!»[9]

Laut Flusser «läßt sich annehmen, daß man die Struktur der Welt der Struktur des Denkens anpassen kann und dies auch tatsächlich tut, wann immer man sich ‹über› sie beugt: nicht adaequatio intellectus ad rem,

7 Friedrich Schiller: Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen, 15. Brief, Stuttgart 2000, 59. Schiller vertritt eine idealistische Kunstauffassung mit anzustrebender aber unerreichbarer ästhetischer Utopie. Auf die Strukturähnlichkeiten zur materialistisch geprägten Kunstauffassung Blochs, bei der die ästhetisch verfasste Utopie konkret wird im Vorschein, sei an dieser Stelle hingewiesen.
8 Flusser: op. cit., 16.
9 Münster: op. cit., 83.

sondern rei ad intellectus (…) daß das (…) Denken sich die Dinge anpaßt (siehe Industrielle Revolution), daß es die ‹Gegebenheiten› zwingt, sich ihm anzupassen.»[10] Bloch beschreibt das sozialutopische Ziel als die «Entdeckung der menschlichen Würde, die eben gleichwohl zum großen Teil nicht aus den Verhältnissen abgeleitet wird, denen man sich anpaßt, sondern (um so schlimmer für die Tatsachen!) von dem neuen, stolzen Begriff des Menschen als einem nicht kriecherischen, reptilhaften, vielmehr einem mit hocherhobenem Kopf, was uns verpflichtet…»[11]

Mit «offenen Entwürfen nach vorne», der Welt als «Experimentum» im Sinne Blochs beschäftigen wir uns, um ein Systemmodell zur Verfügung zu haben, mithin um uns über das Design von Heimat verständigen zu können. Im Heimatdesign als gemeinschaftlichen Prozess kann es praktisch sein, in der Sprache eines (offenen) Systems sich über Heimat als unbekanntem Artefakt zu verständigen. Dabei kann nützlich sein, was uns bei der Gestaltung bekannter Artefakte eher lästig erscheint. Bei der Gestaltung unbekannter Artefakte, für die wir nicht mehr allein verantwortlich zeichnen, sondern die Teil eines gemeinschaftlichen Prozesses ist, können wir angesichts einer offenen Systemtheorie Abstand von gewissen «Missverständnissen» nehmen: «Die verbreitete designerische Aversion gegen den Systembegriff beruht auf der ideologisch missverstandenen Assoziation mit Kontrolle, Mechanismus, Rationalität…»[12]. Das Denken eines offenen Systems ermöglicht es, «Kontrolle, Mechanismus, Rationalität» gar nicht erst aufkommen zu lassen, sondern über Gegenteiliges verhandeln zu können: Komplexität, Emergenz, Autopoiesis. Begriffe, die wir in der Regel theoretisch nicht einholen, mit deren Auswirkungen wir als Designerinnen und Designer, Designforscherinnen und -forscher aber praktisch zu tun haben, wenn wir unbekannte Artefakte wie Heimat entwerfen und gestalten.

10 Flusser: op. cit., 16.
11 Münster: op. cit., 83.
12 Jonas: op. cit., 171.

2.3.1.1 Eine offene Systemtheorie für Design: Experimentum Mundi

«Nur das kann sein, das auf mehr, als es schon ist,
sich versuchend bezieht.»[13]
Oder: *«Es gibt kein richtiges Sich-Ausstrecken*
in der falschen Badewanne»[14]

Nun sprechen wir im Design, wenn wir nicht mehr über seine bekannten Ausprägungen wie Grafik-, Kommunikations-, Foto- oder Produktdesign sprechen, allenthalben vom «System». Ist das System das neue Produkt? Nicht nur im Design – scheinbar überall grassiert dieser Terminus, nicht zuletzt als «Systemkritik», die «dem System» die Hauptschuld anlastet an allem was so schräg läuft in der Welt. In unserem Ansinnen auf Heimat wollen wir versuchen, uns systemisch zu positionieren – was, wie wir sehen werden, ein für Systeme charakteristisch schwammiges Unterfangen sein wird.
Gleichwohl wir alles kritisch zu sehen angehalten sind, schließen wir uns einer Systemkritik, die den Einzelnen aus seiner Verantwortung nimmt, nicht an. Die Adornosche Sentenz, es gäbe «kein richtiges Leben im falschen»[15] wollen wir nicht interpretatorisch verwässern, in dem wir es uns ob der Fatalität unserer Bemühungen in der, wenn auch im Falschen gelebten Privatheit, gemütlich machen. Gemütlichkeit verspricht das falsche Leben allemal, die wohltemperierte Badewanne – aber gibt es darin auch Heimat? Oder ist sie nur Konserve (mit bekanntem Verfallsdatum)?
Um Heimat als Objekt der Gestaltung denken zu können, behelfen auch wir uns des Systembegriffs, nicht so sehr als anvisiertes Ergebnis eines Gestaltungsprozesses, sondern eher als Schauplatz, Bühne, Wegenetz. Das System wird so zu einem als durchlässig gedachten Spielfeld designerischer Entwurfs- und Gestaltungskompetenz in einem *Experimentum Mundi*.

Freilich kann man spielen, ohne definiertes Spielfeld und ohne die Regeln zu kennen – gar ambitionierter vielleicht. Wir sind gleichwohl angehalten, das eigene Spiel zu reflektieren, vielleicht damit auch diejenigen, die nicht mitspielen, verstehen was wir tun, oder warum. Der Gewinn, den eine Heimatdesigntheorie aus der Beschäftigung mit Blochs Experimentum Mundi ziehen kann, liegt darin, dass darin Kategorien für ein offenes System angeboten werden. So vermag es andere systemtheoretische Ansätze für

---

13 Bloch: EM, op. cit., 70.
14 Martin Mittelmeier: Es gibt kein richtiges Sich-Ausstrecken in der falschen Badewanne, in: Recherche – Zeitung für Wissenschaft, 31. Januar 2010. «Im gänzlich falschen Leben ist jede Nische, die diese Falschheit abzumildern oder zu negieren versucht, zum Scheitern verurteilt, ja, spielt dem Falschen zu, weil es scheinhaft eine Möglichkeit von richtigem Leben vorgaukelt, die es ja nicht geben kann, weil das Leben, so wie es gerade ist, gänzlich falsch ist.» (Ibd.)
15 Theodor W. Adorno: Minima Moralia, Reflexionen aus dem beschädigten Leben. Kapitel: Asyl für Obdachlose, Frankfurt am Main 1951, 59.

Systemdesign produktiv zu ergänzen. Damit können wir Schubladen denken, wo keine sind! Vielmehr als um ein ordentliches Sortieren und Einräumen geht es dabei um Durchdringung und Montage. Das Experimentum Mundi ist eine unsystematisch offene systematische Kategorienlehre. Damit ist sie wandelbar und verwandelnd. Auch Entwürfe sind angewiesen auf Schubladen, zumal, wenn sie wie im Heimatdesign vermittelt werden sollen. Der Designer benutzt speziell im Heimatdesign Schubladen, die es nicht gibt, um Sachverhalte, nicht etwa Sachen, hineinzuentwerfen, die es noch nicht gibt. Von starrem Systemdenken geht eine Gefahr der Vereitelung für Heimatdesign aus: Kategoriale Ordnungsbegriffe, so Bloch, seien zwangsläufig nicht aktuell und trügen eher zur Verschleierung als zur Erhellung bei, das «Wirre» würde ideologisch eingefroren.[16] Wenn wir Heimatdesign ernst nehmen, dann geht es tatsächlich darum, in ideologische Eiszeiten hinein ein Lichtlein zu stellen. Erhellung, Lichtung, vielleicht gar ein Schmelzen, das sind die neuen Effekte, die Design zu leisten imstande sein kann. Ein Plädoyer für diese Art der Designpraxis im System darf an dieser Stelle grundsätzlich werden.

Der Versuch, ein System zu denken, wo keines ist oder jedenfalls nicht solange Bestand hat, dass es reflexiv durchdrungen werden könnte, ist der Annahme einer noch unfertigen Welt geschuldet – einer noch herauszubringenden Heimat.

«Philosophie kann nicht weiterbestehen in der Überlieferung (…) eines fertig geschlossenen Systems mit festen Begriffen, geschichtslos sich repetierenden Strukturen, gar ewig Wahrem, Gutem, Schönem innerhalb eines harmonisch ausgeklügelten Buchs, worin alles zusammenstimmt. Ohne daß die unfertige Welt gerade mit ihren Widersprüchen, ihren Unterbrechungen, Rändern, sachgemäßen Montagen, vor allem Offenheiten darin Platz hätte.»[17]

Entsprechend will Design nicht weiterbestehen in der Annahme, es gäbe das ewig Wahre, Gute und Schöne in einem harmonisch gestalteten Artefakt, in dem alles zusammenstimmt. Heimatdesign betrachtet und

16 Bloch: EM, op. cit., 24. Bloch legt anschaulich dar, dass es bislang keine Kategorien ohne Ideologie gegeben hätte, weil hinter der Ideologie immer ein verschleiertes Klasseninteresse stünde. Anders als von Vielen, die sich auf Marx beziehen, praktiziert, unterstellt Bloch, dass gerade das in eine Revolution inbegriffene Proletariat keiner Ideologie bedürfe, da es kein Klasseninteresse zu verschleiern gäbe: Alle Klassen, inklusive der eigenen, sollten abgeschafft werden. Es gehe nicht um verschönende Ideologie, sondern um detektivische Durchschauung. Insofern sei der Marxismus keine, wie gemeinhin angenommen, zeitbedingte Ideologie einer bestimmten Klasse – sonst gäbe es so viele Kategorienlehren wie Gesellschaftsformen. Was uns der Marxismus im Sinne heimatdesignerischer Tätigkeit also lehren könne, sei, und darin folgen wir weiter Bloch: 1. die Ideologiedurchschauung, 2. das Erkennen und Handhaben des utopischen Überschusses im Vergangenen und 3. das Prüfen und Erkennen der Zukunft in der Gegenwart als Möglichkeit. Der Versuch einer Ideologiebefreiung der Kategorien sei das Grundanliegen jedes reflektierten Übersichdrehens (Objektivierens) (Vgl. Bloch, EM, op. cit., 25sqq.)
17 Bloch: EM, op. cit., 28.

bearbeitet die Widersprüche, Unterbrechungen und Ränder, namentlich *Prozess* und *Flow*, nicht mehr das eine Produkt. Dabei bedient Heimatdesign sich des Systembegriffs ohne Ansinnen auf Kontrolle und Prognose. In einem «fertig geschlossenen System mit festen Begriffen, geschichtslos sich repetierenden Strukturen»[18] könnte Heimat als «unfertige Welt gerade mit ihren Widersprüchen, ihren Unterbrechungen»[19] und in ihrer prozessualen «Offenheit»[20] nicht entworfen werden. Heimatdesign als Systemdesign löst sich von der Gewohnheit hierarchischen Denkens. Im Systemdenken geht es Heimatdesign vielmehr um die «offenen Stellungsprobleme von Werden und Ruhe, von Sittlichem, Ästhetischem, Religiösen»[21], ihrem Verhältnis zueinander. Heimatdesign beschäftigt sich wesentlich mit Relationen und keineswegs mit Hierarchien. Wenn der Designer also Aussagen über potenzielle Heimat trifft, so im Bewusstsein, dass die Kategorien (Schubladen), in die er Heimat entwirft nicht gleichzusetzen sind mit einer Aussage über Heimat. «Κατηγορεῖν heißt Aussagen, was in der Kategorie als Aussage gesagt wird, ist nicht, wie der erkenntnistheoretische Idealismus angibt, das Aussagen an sich, sondern der dadurch ausgesagte Rahmen, vor allem der ausgesagte Rahmen als Zeit und Raum, sodann die logischen Transmissionen zwischen seinen Inhalten, schließlich die Kategorienfolge als eine der kategorial-objektiven Gestalten selbst.»[22]

Die Scharniere der Kategorien, gedacht als Schubladen, bilden die Drehungen/Hebungen. Das Betätigen der Scharniere, das Ziehen, Schauen, Hineinlegen, Herausnehmen, Betrachten, Verändern… sind Designtätigkeiten. Dabei ergeben sich vielfältige Verschachtelungen, Überlagerungen, Verzahnungen – im Heimatdesign-Atelier geht es ähnlich zu wie in jedem anderen Design-Atelier – das Wenigste ist wohlsortiertes Nacheinander. Bloch konstruiert Geschichte nicht als ein Zusammenfügen von Nacheinander, sondern als zusammenhängenden Prozess, als historisch-materialistische Kontinuität und Einheit, die wandelbar ist. Die Welt ist gemäß eines Systemdenkens ein System im Sinne eines einheitlichen strukturierten Ganzen, sie ist aber auch «prozesshaftes Inswerksetzen des Noch-Nicht» als Designprozess – ein Experimentum. Das «Inswerksetzen» als Design erfolgt in unaufhörlichen Drehungen/Hebungen, die beim Unmittelbaren beginnen. Das «Übersichdrehen» ist dabei gleichzusetzen mit dem Versuch des Objektivierens. Denn die bloße Betrachtung hört auf, wenn «mit der Drehung das Denken auf die Füße

18 Ibd.
19 Ibd.
20 Ibd.
21 Ibd.
22 Bloch: EM, op. cit., 54.

gestellt wird»[23]. Das Denken auf die Füße zu stellen ist Design-Aufgabe als Betätigung der Scharniere. Die bloße Betrachtung der Schubladen oder deren Inhalt hat den entscheidenden Mangel, «…‹daß der Gegenstand, die Wirklichkeit, Sinnlichkeit nur unter der Form des Objekts oder der Anschauung gefaßt wird, nicht aber als menschliche sinnliche Tätigkeit, Praxis, nicht subjektiv.› (Marx, 11 Thesen üb. Feuerbach, I). Es kommt darauf an, das Subjektive nicht idealistisch in der Luft hängen zu lassen, aber auch das Materielle nicht mechanisch auf dem Boden liegen zu lassen als einen Klotz.»[24]

Darin ist die Aufgabe des Designers im Heimatprozess formuliert: er ist Vermittler, der sich darum bemüht, dass «das Subjektive nicht (…) in der Luft» und «das Materielle nicht (…) auf dem Boden» bleibt, denn «Theorie ohne wechselwirkenden Praxisbezug bleibt abstrakte Ideologie, wirksam nur als Rechtfertigung des schlecht Bestehenden.»[25] Das «schlecht Bestehende» zu rechtfertigen hieße, es in unveränderbar beschriftete Schubladen einzusortieren, es zu bewerten, es in Kategorien einzufrieren. Design nun hat praktisch die Aufgabe, in unbeschriftete Schubladen umzusortieren, ohne Bewertung zu betrachten, die Kategorien zu belegen, das heißt die Scharniere quietschen zu lassen.
«Die Kategorien sind als die eines Prozesses selber im Prozeß; fest steht nur, dass sie Beziehungen eines Daß auf ein Was sind, also insgesamt in der thelisch-logischen, energetisch-entelechetischen Urrelation zusammenhängen. Kategorien sind daher (…) nirgends als bereits geschlossene bestimmbar; sie sind (…) die jeweiligen Daseinsprägungen der sich umwälzenden Wirklichkeit. Sind geprägte Formen, die lebend sich entwickeln, indem sie (…) sich (…) als versuchtes Werk in Beziehungen ausprägen.»[26]
Systemdenken für Heimatdesign bedeutet also zu allererst, nicht die starren Objekte zu denken, sondern die Entwürfe, als Wege zwischen den Objekten – nicht sich um Sachen zu kümmern, sondern um Sachverhalte, um Verhältnisse und Beziehungen. Entwürfe sind nicht immer, und vielleicht auch nie, tatsächlich neue Ideen, sondern entstehen aus der Vorbedingung der Anknüpfbarkeit ans Bestehende, werden also nicht nur (weit) weg geworfen, sondern auch wieder (nah) herangeholt, in Beziehung gesetzt.

---

23 Bloch: EM, op. cit., 21.
24 Ibd.
25 Bloch: EM, op. cit., 65. «Das heißt, Logisches und Materielles stehen zueinander nicht in dem Verhältnis bloßer Analogie oder üblicher Entsprechung, sondern in einer umfunktionierenden, zu prüfenden und zu reflektierenden Entsprechung (conformitas, laut dem dialektischen Scholastiker Abälard) von sachhaft Methodischem und Weltweg (…) Theorie ohne wechselwirkenden Praxisbezug bleibt abstrakte Ideologie, wirksam nur als Rechtfertigung des schlecht Bestehenden.» (Ibd.)
26 Bloch: EM, op. cit., 72.

2.3.1.2 ….& die Rolle des Designers darin

«Das nur Gelebte, nicht Erlebte (…) ist buchstäblich
am wenigsten herausgebracht (…).
Erleben (…) setzt die Drehung des zu Erlebenden vor uns voraus.»[27]

«Es ist dabei gerade die Beziehungsstellung des Daß zum Was, also praktisch der versuchte Abbildungsvorgang des einen auf das andere, welche(r) die Kategorien definiert, die das Instrumentarium der Prädikation bestimmen. Im Grunde ist das Fassen des Welthaften unter die Kategorien der menschlichen Reflexion Ausdruck des Ressentiments: Der Mensch klagt die Natur an[28], weil sie nicht unter seine eigene Seinsweise fällt, und somit listet er als Anklagepunkte alle Begriffe (Kategorien) auf, welche diese Diskrepanz bezeichnen. Und die letztere entspricht gerade dem Übergang vom Daß zum Was.»[29]

Die Kategorien hängen also vom Standpunkt des Beobachters ab, nicht von den beobachteten Dingen. Kategorien dienen nicht der Aussage über die Welt/ die Materie/ die Dinge, sondern deren Organisation. Bloch beginnt bei der Eigenperspektive der beobachtenden Person – und wir entsprechend beim Designer als Designforscher. Die bestehende Distanz zu sich selbst bedingt die erste Drehung/Hebung, aus der Bloch den methodischen Apparat für die «Erfassung von Welthaftem»[30] entwickelt, und der wir eine Methodik für Design als Forschung-durch-Design entlehnen. Das heißt, alles «Faßliche» ist höher gelegen. Höher zu liegen bedeutet dabei nicht gleichzeitig, dass es schon vermittelt ist, es kann durch eine erstarrende Drehung auch entfremdet werden.
Aus der je individuellen Insichtnahme der Welt entwickelt Bloch zunächst Raum und Zeit sowie Auszugsgestalten (materiell/ raumhaft) als Rahmenkategorien. Die folgenden Drehungen/Hebungen führen zu Transmissionskategorien (hierunter die heimatdesignrelevanten Kategorien Potenz (als subjektiver Faktor) und Potenzialität (als objektiv-reale Möglichkeit), Novum, Tendenz und Latenz, weiter zu den Manifestierenden Kategorien (Invariante der Richtung, Dialektik), den Kommunizierenden Kategorien und schließlich den Realisierenden Kategorien.
«Daß aber zwischen Daß und Was überhaupt bezogen werden kann: diese Beziehung ist selber die Grundkategorie, und alle anderen führen sie nur

27 Bloch: EM, op. cit., 14.
28 «Das griechische Verbum kategorein bezeichnet ursprünglich in der Rechtssprache den Vorgang des Verlesens der Anklageschrift» (Zimmermann: Die Philosophie Ernst Blochs, op. cit.).
29 Zimmermann: Die Philosophie Ernst Blochs, op. cit.
30 Ibd.

aus, alle anderen sind nur die fortgeführte Lichtung der aus dem Daß entspringenden Etwas-Vielheit durch ein Wegnetz."[31]

«Prozeßsein»[32]: «Nur das kann sein, das auf mehr, als es schon ist, sich versuchend bezieht.»[33]

Wir sind im Heimatdesign selbst Teil des zu gestaltenden Systems.[34] Wir beobachten nicht von außen. Unser «Werk» ist nicht abschließbar. Involviert in das System und es mitgestaltend unterliegen wir wie alle anderen Mitglieder des Systems ebenfalls dessen Veränderungen, die wir gleichzeitig beeinflussen. Wenn sich alles stetig verändert, was können wir dann noch gestalten? Die Veränderung.

Die Verstricktheit in die Relationen des Systems zeitigt für uns noch weitere Folgen. Nicht nur geht uns das klassische Artefakt verloren, auch wird die eigene Position zusehends undurchsitig, gar das Nächste unsichtbar. Deutlich wird unsere Situation, wenn wir uns des Blochschen Vergleichs der Landschaftsmalerei[35] bedienen.
«...in einem rein betrachtenden statt engagierten Denken des Jetzt und Hier»[36] kann die vor uns gestellte Landschaft nicht mit uns zusammen herausgebracht werden – es «bleibt der Vordergrund bloß schädlicher Raum...»[37] Der Maler kann sich nicht selbst in die dargestellte Landschaft malen. Der Designer sieht sich nicht selbst, das heißt, mindestens ein Teil des zu gestaltenden Systems ist ihm unbekannt. Beim Maler ist es so: auch das direkt ihn Umgebende, unmittelbar Angehende, findet keinen Niederschlag im Bild. Es ist ihm zu nah. Das Übersehen des *schädlichen Raums* schadet dem Landschaftsbild als solchem nicht unbedingt, wie auch unsere Blindheit für das uns Nächste nicht zu verfehlter Designpraxis führen muss. Dass wir selbst und unsere jeweils unmittelbare Umgebung unsichtbarer und uneinholbarer Teil dessen ist, was wir gestalten zeitigt allerdings Konsequenzen für die designerische Haltung in dieser Landschaft / in diesem System: Wir können uns selbst nicht gestalterisch erfassen während wir gestalten. Wir können das System betrachten oder handelnd inbegriffen (engagiert) sein – nicht beides gleichzeitig. «Und trotzdem soll (...) die vor uns liegende Landschaft mit uns zusammen herausgestellt,

31 Bloch: EM, op. cit., 71.
32 Bloch: EM, op. cit., 31.
33 Bloch: EM, op. cit., 70. Kapitel: Daß-Anstoß und Was-Gehalt im kategorialen Verhältnis.
34 «Es ist wahrhaft und an sich nur Ein Wesen, Ein absolut Reales, und dieses Wesen als absolutes ist untheilbar, so daß es nicht durch Theilung oder Trennung in verschiedene Wesen übergehen kann; da es untheilbar ist, so ist Verschiedenheit der Dinge überhaupt nur möglich, insofern es als das Ganze und Ungetheilte unter verschiedenen Bestimmungen gesetzt wird.» (F.W.J. Schelling: Philosophie der Kunst, in: Ausgewählte Schriften, Bd. 2, Frankfurt am Main, 1985, 194 (I/5, 366). Oder: «Wenn überall Torte ist, wohin mit dem Tortenstück?“ (FH)
35 Bloch: EM, op. cit., 16sq.
36 Bloch: EM, op. cit., 17.
37 Ibd.

herausgebracht werden. Was allerdings (…) in einem rein betrachtenden statt engagierten Denken des Jetzt und Hier nicht gelingen kann.»[38] Durch anschauende Analyse allein können wir nicht begreifen, was Heimat ist, durch Entwürfe in weite Ferne sie nicht ergreifen. Es bedarf, wissend um die uneinholbare Unzulänglichkeit der eigenen Position, sich um eine Einholbewegung zu kümmern, die den weiten Wurf mit der ungreifbaren Nähe vermittelt. Die Nähe und das (allzu) Nahe werden nicht begriffen, gleichwohl erlebt. Gerade das punktuell blindmachende Engagement befähigt uns, Mittlerinnen und Mittler zu sein – wir sind engagiert. Im Herausbringen von Heimat als «die vor uns liegende Landschaft» wir in den Heimatdesignprozess eingesetzt, ihm ausgesetzt. Was tun mit dem Vordergrund, der Nähe? Für die Designforschung als Forschung-durch-Design ergibt sich daraus die Methode der Drehungen/Hebungen: **«Wir sehen jedenfalls nicht, was wir leben. Was gesehen werden soll, muß vor uns gedreht werden (…) Erst dadurch können wir es vor uns hinhalten und bleiben darin nicht unmittelbar.»**[39]

38 Ibd.
39 Bloch: EM, op. cit., 13.

2.3.2 Heimatdesign

«Die Entwerfer (…) haben Staubsauger zu projizieren, dank derer die verstreuten Knoten des zwischenmenschlichen Netzes einander nähergebracht werden sollen.»[40]

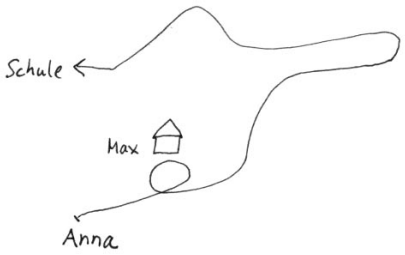
2.3.2.1 Raum und Netzwerk

Es ist kaum vorstellbar, wie wir ein System als Ganzes gestalten könnten – zumal in Anbetracht der oben beschriebenen *Landschaftsproblematik*. Bedienen wir uns also der unsichtbaren Schubladen und konzentrieren uns in der Beschreibung der Möglichkeit von Heimatdesign zunächst auf Raum und Netzwerk als *Rahmen- oder strukturierende Kategorien* sowie mit Blick auf die Praxis im Sozialraum (in dem Heimat schließlich emergieren möge) auf Kognition, Kommunikation und Kooperation. Raum und Netzwerk können nicht voneinander getrennt betrachtet oder gestaltet werden. Deutlich macht dies die kognitive Erfahrung des Individuums: Der Diskurs mit den uns umgebenden Menschen prägt von Anfang an die Empfindung räumlicher Vermitteltheit (durch Kommunikation). Der Raum wird bestimmt durch ein interaktives Netzwerk. «Das Netzwerk der kommunikativen Interaktionen bildet (…) den ‹Blutkreislauf›, das ‹Skelett› des kognitiv erfaßten Sozialraums…»[41]. Heimat wird diskursiv entworfen und etabliert. Dieser zentrale kommunikative Aspekt legt nahe, dass sich bei der Gestaltung von Raum und Netzwerk die Kompetenzen des Kommunikationsdesigns bewähren könnten. Für Heimatdesign würden sich daraus bekannte Designaufgaben ergeben, die sich in ihrer Ausprägung von hergebrachten Designstrategien nicht prinzipiell, nur graduell unterscheiden. Heimat ist zwar ein komplexes unbekanntes Artefakt. Hinsichtlich der Gestaltung von Raum und Netzwerk ergeben sich dennoch normale Designaufgaben mit dem ganz normalen Ziel der Reduzierung von Missverständissen und der Ermöglichung von Kooperation.

Dabei spielt nicht nur die diskursive Verräumlichung eine Rolle. Die Verortung im Raum und das Aufspannen von Netzwerken findet auch als Entfaltung eines «individuellen Stadtplans»[42] statt durch Orientierung in der Umgebung und der Bewegung von Diskursangebot zu Diskursangebot. In der *Berliner Kindheit um Neunzehnhundert* betont Walter Benjamin den Stellenwert der «Schauplätze, an denen wir andern oder uns selbst

40 Flusser: op. cit., 54.
41 Flusser: op. cit., 26.
42 Walter Benjamin: Gesammelte Schriften, Bd. I–VII, hg. von Rolf Tiedemann u. Hermann Schweppenhäuser, Frankfurt am Main 1972-1989, Bd. VII.

begegneten»[43]. Diese «Schauplätze» verräumlichen menschliche Existenz insofern, als dass sie ein Netz aufspannen, in dem sich das Individuum diskursiv und in der Bewegung beheimatet. So zeichnete Benjamin in einen Stadtplan Berlins seine individuellen Bewegungslinien ein und machte so das «Labyrinth»[44] seiner Existenz sichtbar. Netzwerkaufspannende und damit Heimat entfaltende Wege werden im konkreten Heimatdesignprojekt als Projekt im Stadtquartier eine Rolle spielen.



«Nicht die Bestimmung eines Raumes durch dessen (vermeintlich naturgegebene) Territorialität mit ihren jeweils zu untersuchenden Grenzen und Grenzziehungen, sondern die historisch akkumulierten und entfalteten Netzwerke von Bewegungsformen und Bewegungsfiguren sollten als Ausgangspunkt und Grundlage dafür herangezogen werden, eine bestimmte Area vermittels der sie querenden und dadurch mobil konstituierenden Beziehungsgeflechte und Verknüpfungen relational-dynamisch zu begreifen sowie transareal zu analysieren.»[45]

Raum und Netzwerk zu gestalten scheint dabei nicht so sehr eine auf konkrete Gestaltwerdung ausgerichtete Aufgabe für Heimatdesign zu sein, sondern vielmehr eine des Schaffens von Voraussetzungen für die je individuelle Gestaltung. Trampelpfad und Sitzmulde versprechen Heimat. Es spricht nicht nur metaphorisch viel dafür, dass die Ermöglichung, Alltägliches «zu Fuß» zu erledigen, zur Etablierung von Heimat beiträgt. Zum Beispiel fußläufig erledigte Schulwege (heute ein rar gewordener Luxus) mit ihren Möglichkeiten der (spontan wählbaren!) Umwege und zu ergreifenden Freiräume, lassen mitunter biografisch Essenzielles geschehen.[46] Nischen im eigentlich schon vorstrukturierten Alltag entstehen, in ihnen entfaltet sich Heimat. Ungeplantes darf geschehen, Diskurse sich ‹zufällig› ereignen. Explorationen der Kindheit finden und bilden ihren Raum. Und später? Freilich wird in einem Stadtquartier, in dem man sich er-geht, anders gelebt (überhaupt auch Heimat möglich) als in einem Stadtquartier, das nur zum Fernsehen und Schlafen aufgesucht wird.

---

43 Benjamin: op. cit., Bd. VI, 491.
44 Benjamin: op. cit., Bd. VI, 466sq.
45 Rainer E. Zimmermann: H NEA ΠΟΛΥ. Design komplexer urbaner Systeme und Erzeugung von Heimat, op. cit., 22sq.
46 Wenn nicht selbst erlebt, per Lektüre nachvollziehbar bei: Flaubert, Mann, Lindgren, McCourt, Munro et. al.

Grüne wie auch Flussersche Ökologie sprechen für ein möglichst vollständiges Leben an der Wohnstatt und um die Wohnstatt herum zu unterstützen inklusive etwas, das man Kommunikationszentrum im Sinne eines Marktplatz bezeichnen könnte.[47] Öffentlicher Diskurs ist ein gesellschaftliches Standbein, an dem nicht zuletzt das großartige Vernetzungswerkzeug ‹Internet› sägt. Online-Foren und virtuelle Netzwerke scheinen einer Beheimatung im oben beschriebenen Sinne nicht nur zuträglich zu sein. Die sogenannten ‹sozialen Netzwerke› überspringen oftmals zu weite Räume und greifen nicht aus auf das direkt Umgebende, sind mithin also kein Gestaltungswerkzeug für Alltägliches.[48] Öko-logisch ist die Etablierung eines lebendigen Netzwerkes zwischen anfassbaren und ansprechbaren, lebendigen Menschen. Ökologisch ist auch die Vermeidung weiter Wege, zu deren Überwindung auf eine das individuelle Netzwerk zerfransende Infrastruktur zurückgegriffen werden muss.

Wie auch der Systembegriff dienen uns Raum und Netzwerk als Modell, um über die Gestaltung von Heimat (zumal im und als Sozialraum) sprechen zu können. Dabei versuchen wir nicht, Design in ein System zu verorten – das System als Modell ist selbst Design. Wir arbeiten dabei mit dem Bild des Systems als einer «Verknotung von Relationen…»[49]. Die Gestaltung von Relationen wird demnach wesentliche Aufgabe von Heimatdesign sein. Relationen und mithin Netzwerk wollen wir dabei nicht verstehen als geografische Verflechtung oder Anhäufung von (virtuellen) Kontakten. Wir verhandeln nicht mehr geografische, sondern topologische Denkkategorien. Das ermöglicht überhaupt erst, Heimat als Entwurf zu denken. Im Sinne der Heimatdesign-Formel S → P formulieren wir die Flussersche Stellungnahme vom «Städte entwerfen» um, indem wir «Stadt» durch «Heimat» ersetzen:

«Um sich eine solche (…) [Heimat] überhaupt vorstellen zu können, muß man die geographischen zugunsten von topologischen Denkkategorien aufgeben (…) Man darf sich die zu entwerfende (…) [Heimat] nicht als einen geographischen Ort vorstellen (…), sondern als eine Krümmung im intersubjektiven Relationsfeld (…) sobald wir topologisch, das heißt in vernetzten konkreten Beziehungen zu denken beginnen, wird (…) [Heimat] nicht nur lokalisierbar, sondern überall im Netz lokalisierbar. Sie entsteht überall und immer, wo sich intersubjektive Beziehungen nach einem zu entwerfenden Schaltplan ballen (…) Die zu entwerfende

---

47 Der Architekt Michael Wilkens (Baufrösche) nennt es «Vollständiges Wohnen».
48 Gleichzeitig muss beispielsweise ein einzelner «Spinner», der einst noch durch das ihn direkt und konkret umgebende und damit erfahrungsreiche soziale Kollektiv wieder «eingenordet» wurde (zum Beispiel am Stammtisch), sich bewegend in globaler Vernetzung, so vorkommen, als wäre er eben nicht allein mit seinen Ideen, als würde er im Namen einer großen Mehrheit handeln.
49 Flusser: op. cit., 209sq.

(…) [Heimat] ist für das zwischenmenschliche Beziehungsfeld, was ein Himmelskörper für das Schwerefeld ist, nämlich eine Krümmung, welche die Relationen ‹anzieht›.»[50]

Oben haben wir bereits festgestellt, Designerinnen und Designer werden sich mehr um die Verhältnisse als um die Sachen kümmern, auch denkbar als benanntes «zwischenmenschliches Beziehungsfeld».
Wenn «sich intersubjektive Beziehungen (…) ballen», so ballen sich die für uns relevanten kommunizierenden und realisierenden Kategorien Kognition und Kommunikation, ohne die menschliche Beziehung nicht vorstellbar ist. Kognition und Kommunikation sind die zwei Seiten der «menschlichen Erfassung von Welthaftem»[51]. Wenn diese eng miteinander verknüpften Bereiche einen gemeinsamen (topologisch verfassten) Kontext herstellen, in dem sich die systemimmanenten Akteure im Wesentlichen einig sind, ist Kooperation und damit die Etablierung von Heimat möglich. Praktisch erscheint in diesem Sinne eine zu erreichende Harmonisierung von Weltorientierung, zum Beispiel in der Organisation eines konkreten Sozialraums.[52] Eine entsprechend vorstellbare Harmonik lässt sich kaum rein theoretisch erarbeiten, sondern scheint auf Experiment und Erprobung in der Praxis angewiesen. Welche Komponenten zu Heimat als dem «guten Leben» beitragen, und wie sie harmonisch gestaltet werden können, wird Untersuchungsgegenstand des Heimatdesign-Projekts sein. Die Aufgabenstellung unterscheidet sich dabei von anderen Designaufgaben erneut nur graduell, nicht prinzipiell: Heimat ist ziemlich komplex. Design allerdings zielt traditionell auf die Herstellung von Harmonie als zusammengesetztes Ganzes ab. Eine solche Harmonie ist keine prästabilierte, sondern eine hergestellte. Sie meint im Falle von Heimatdesign oder dem Design der «unbekannten Artefakte» auch die Ausgewogenheit im Einsatz der Gestaltungskomponenten und die entsprechend harmonische Erscheinungsform des geschaffenen Artefakts, das eben nur wesentlich unübersichtlicher als ein schön gestaltetes «bekanntes Artefakt» ist. Heimat und eine gut gestaltete Badewanne haben prinzipielle und strukturelle Gemeinsamkeiten.

Raum und Netzwerk zu gestalten gehört zu den vornehmen Aufgaben von Heimatdesign. Dabei kann sich Design auf eine ureigene Kompetenz besinnen: Attraktivität herstellen. Flusser konstatiert zum Raum, in dem unserer Annahme nach Heimat emergieren kann: «Es muß ein Raum sein, in

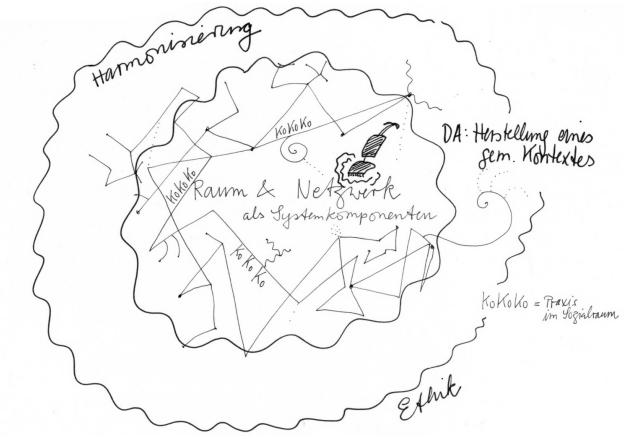
50 Flusser: op. cit., 53sq.
51 Zimmermann: Die Idee einer Design Science, op. cit.
52 Ein Ziel der Design Science in der Tradition Buckminster Fullers ist die Entwicklung einer solchen formalen Harmonik der Gestaltungsprozesse, also auch der Gestaltungsprozesse von Heimat. Relevant scheint hier auch die Anbindung des Konkreten an das Symbolische. (Vgl. ‹Die Höhle des Gelben Hundes› Byambasuren Davaa 2005. Angesichts der Zwangsansiedlung tibetischer Nomaden durch die chinesische Regierung auch ein Film über ‹verlorene Heimat›).

den zwischenmenschliche Beziehungen ‹irgendwie› eingesogen werden. Er muß ‹attraktiv› sein. Das Bild eines Staubsaugers bietet sich an: Die Entwerfer (…) haben Staubsauger zu projizieren, dank derer die verstreuten Knoten des zwischenmenschlichen Netzes einander nähergebracht werden sollen.»[53] Die Erzeugung von Attraktivität bedeutet also nicht mehr das Setzen oder Befolgen von konsummaximierenden Trends, sondern das Ansaugen von «verstreuten Knoten des zwischenmenschlichen Netzes» als Bündelung von Energien, Interessen und deren gleichzeitige Freilassung. «Die Implikation ist dabei folgende: Die zwischenmenschlichen Beziehungen sind Möglichkeiten, welche sich desto mehr realisieren (konkret werden), je dichter sie sich ballen. Und die Stadt [oder Heimat, Anm. FH] ist jene Krümmung, innerhalb welcher sich die zwischenmenschlichen Virtualitäten konkretisieren.»[54] Das Konkretisieren der «zwischenmenschlichen Virtualitäten» ist das Herausbringen der Möglichkeiten, die im Zustand des «Noch Nicht» zur Realisierung drängen. Der virtuelle Raum zwischenmenschlicher Beziehungen, verbildlicht im Netzwerk, ist wesentlich ein Raum der Möglichkeiten, und damit ein Raum für Design.

In diesem Raum der Möglichkeiten hat auch das Individuum entsprechend verschiedene Möglichkeiten, sich selbst zu realisieren, das heißt mithin darzustellen. Der virtuelle Raum ist nicht nur der gemeinhin im world wide web angesiedelte rezeptive Freiraum. Dieser ist nur ein kleiner Teil der menschlichen Virtualitäten. Wir sind uns selbst stets voraus und bewegen uns rezeptiv permanent in einem virtuellen Raum als Raum der Möglichkeiten. Darin müssen wir uns nicht zwingend gänzlich verlieren, wir können uns in der virtuellen Bewegung auch zu recht finden, gerade in der Kooperation, zu der wir schicksalhaft verpflichtet sind. Sie ist unsere Chance – unser Glück. Flusser sieht in der «zivilisatorischen Krise», in der das Individuum aufhört, sich zu identifizieren, die Chance zur Kooperation (als realisierender Kategorie) im Sinne von Heimatdesign: «Die bisherige Zivilisation war ein System, dank dessen Masken hergestellt wurden, mit denen und in denen sich die Knoten im zwischenmenschlichen Beziehungsfeld als Individuen identifizieren konnten. Sie war ein Instrument zum Erzeugen von ‹Identitäten›. Die Masken haben sich jetzt als reifizierte Beziehungen herausgestellt (zum Beispiel die Maske ‹Vater› als reifizierte ‹Vater-Sohn-Beziehung›), und das sich hinter den Masken verbergende Individuum hat sich als nichts erwiesen – nimmt man eine nach der anderen Maske ab, so bleibt nichts übrig (…) Wir befinden uns (…) in einer ‹zivilisatorischen Krise›, und diese soll dank des Staubsaugers überwunden werden. Die Knoten des zwischenmenschlichen Beziehungsfeldes sollen sich nicht mehr identifizieren (und können es auch

53 Flusser: op. cit., 54.
54 Flusser: op. cit., 54sq.

nicht mehr), sondern sie sollen sich durch Aneinanderrücken realisieren (...) Die Schwierigkeit ist dabei folgende: Woher kommt der Staubsauger?»[55] – Eine Design-Aufgabe!



Die Biografien haben Brüche, Lebensläufe machen Kurven, nahezu alle Rollenmuster scheinen im Aufweichen begriffen – die Masken funktionieren nicht mehr. In die daraus resultierende Unsicherheit schlagen allenthalben Despoten eine Schneise der Gewalt und Unterdrückung im Ansinnen auf Gleichschaltung der Lebensentwürfe und Zementierung der Rollen. Wie Cassirer eindrücklich herausarbeitete, scheinen sich «an der Front des Weltprozesses» zweierlei Wege anzubieten: den der Verhärtung der Verhältnisse oder den des Aufweichens bei gleichzeitig zu zollendem Tribut der permanenten Unsicherheit. Sich bewegend im Netz der Relationen rücken dann im Abgesang auf die alten Masken, im Sich-Entpuppen aus alten Rollen nicht mehr die Fragen: Wer bin ich? Was habe ich? als Fragen nach Status und Anerkennung in den Blick, sondern, den Staubsauger in der Hand: Was mache ich und mit wem?

Aus dieser menschlichen Fragestellung heraus ergeben sich freilich neue Aufgabenfelder für Design und neue Designprodukte. Designprodukte, die gesellschaftliche Verhältnisse nicht zementieren, sondern aufweichen, die mitunter nicht mehr greifbar sind, sondern sich in Beziehungen, ökologisch, realisieren. Aus diesen Annahmen bezüglich Raum und Netzwerk als Heimat strukturierende Systemkomponenten entsteht eine weitere neue Designaufgabe: **Ökologie zu gestalten**. Ökologie in diesem Falle nicht nur verstanden als etwas, das wir mit der Farbe Grün assoziieren, sondern als Systemstruktur. Mit Ökologie wollen wir die Beziehungen innerhalb eines Systems bezeichnen, das auf Kooperation basiert. Ökologie zu gestalten beginnt damit, Raum, Netzwerk, Kognition, Kommunikation und Kooperation als Prozess und Flow zusammenzudenken.

55 Flusser: op. cit., 55.

«Es gibt eine Disziplin, die von derartigen Dingen wie Zwischenräumen zwischen Bäumen handelt. Sie heißt Ökologie, ist relativ neu, und die meisten von uns haben noch nicht gelernt, in ihren Kategorien zu denken. Wer nämlich ökologisch denkt, der begreift nicht Sachen, sondern Sachverhalte, nicht Objekte, sondern Systeme.»[56]

2.3.2.2 Hodologischer Raum

«A synthetic way to talk about what we are facing, is to call it an ecology of networks. ‹Ecology› here doesn't mean green, and all that that word stands for. It means a particular structure of the system, the meta-system in which you have many different systems that co-operate and compete.»[57]

Raum ist unserer Auffassung nach nicht nur Bühne für eine stattfindende Heimatdesign-Praxis sondern Produkt individueller Entwurfsarbeit. Der Raum wird etabliert durch die diskursive Tätigkeit des je Einzelnen in dessen Existenz, in seinem Eingesetzt-Sein und Heraus-Ragen, auch in seinem Sein als *projet*.
In seiner Auseinandersetzung mit Prousts Recherche konstatiert Sartre: «...ein Sein wird situiert nicht durch seinen Bezug zu den Orten, durch seinen Längen- und Breitengrad: es situiert sich in einem menschlichen Raum, zwischen der ‹Welt der Guermantes› und ‹Swanns Welt›, und es ist die unmittelbare Anwesenheit Swanns, der Herzogin von Guermantes, die es ermöglicht, diesen ‚hodologischen Raum' zu entfalten, wo er sich situiert.»[58]
Sartre erläutert den Begriff des hodologischen Raums in Bezug auf die Situierung des (menschlichen) Seins. Das menschliche Sein (und mithin Heimat) wird nicht situiert (passiv) «durch seinen Bezug zu den Orten», sondern «es situiert sich» (aktiv) «in einem menschlichen Raum», also einem hergestellten Raum (als Artefakt).

Im Beispiel entfaltet sich ein hodologischer Raum (sozusagen als Bühne für Heimat) dadurch, dass der kleine Marcel mit seinen Eltern Spaziergänge unternimmt und damit unterschiedliche Räume aufspannt: nämlich den zum Sitz der Familie Guermantes oder den zu Monsieur Swanns Landhaus.

---

56 Flusser: op. cit., 208.
57 Vgl. Ezio Manzini: Space and pace of flows, Beitrag auf der Tagung *Doors of Perception 7: Flow*, Amsterdam 15.-16.11.2002, http://flow.doorsofperception.com/content/manzini_trans.html. (Abgerufen am 01.08.2013)
58 Sartre: Das Sein und das Nichts, op. cit., 500sq. Sartre bezieht sich hierbei auf zwei Teile von Prousts *À la recherche du temps perdu*, nämlich *Du côté de Guermantes* und *Du côté de chez Swann*. (Marcel Proust: À la recherche du temps perdu, Paris 1954.)

Nicht nur der konkrete Weg unterscheidet sich, sondern auch die Gedankenwelt, in die Marcel dadurch jeweils eintaucht. Konkret manifestieren sich Marcels gedankliche Unternehmungen, seine Projektionen, in Bezug auf einerseits die junge Gilberte Swann und andererseits die Herzogin Guermantes, die beide wie Anker unterschiedlicher Welten fungieren. So arbeitet sich Proust mikroskopisch-minutiös literarisch daran ab, was «allen in die Kindheit scheint»[59]. Spaziergänge der Kindheit entfalten einen hodologischen Raum als Raum der Möglichkeiten. Die konkreten Spaziergänge und die in Gedanken spannen ein persönliches Wegenetz und damit eine Topografie der Sozialisation auf.[60] Heimat situiert sich im Raumgefühl. Das Menschliche (und damit in unserem Sinne Künstliche oder Artifizielle) bei der Entfaltung dieser Art von Raum ist, dass er konkret als Spaziergang vollzogen, also erlebt, aber auch im Bewusstsein entfaltet wird. Das geschieht laut Sartre durch die «unmittelbare Anwesenheit Swanns»[61]. Selbst wenn Marcel Gilbertes Vater, Monsieur Swann, noch nie getroffen hat, ist dieser anwesend, dadurch dass Marcels Eltern ihn erwähnen und den im Spaziergang zurückgelegten Weg mit Swann konnotieren. Sie laden den im Gehen zurückgelegten Weg mit Bedeutung auf. Swann erweitert den hodologischen Raum wesentlich, da er Person ist – im Gegensatz zu einem Stuhl beispielsweise. Netzwerke, die Heimat etablieren, werden von Personen oder ihren Repräsentanten aufgespannt. Das kann auch Swanns Stuhl sein, oder eben sein Landhaus und der Weg dorthin. Unvergleichbar signifikanter und deutlicher freilich seine Tochter Gilberte.

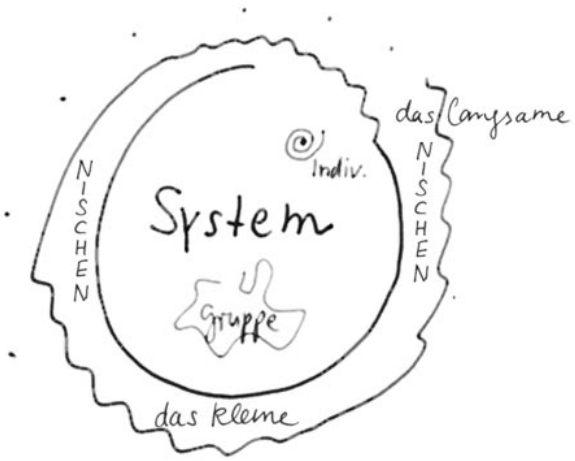
Der *hodologische Raum* ist, in Unterscheidung zum physikalischen oder geographischen, mit Bedeutung aufgeladen und dient nicht nur der rein formalen Alltagsorientierung. Daß der hodologische Raum (mithin Heimat) mit Bedeutung aufgeladen ist, liegt daran, dass er menschlicher Raum ist. Die menschliche Seinsweise charakterisieren wir als eine, die deutet und be-deutet. Sie muss deuten, da ihr die Welt, die Anderen und sie selbst immer fraglich sind und bleiben. Sie ist be-deutend, da sie über sich selbst hinausweist. Bei der Gestaltung von Heimat können wir bedenken, dass jede einzelne Person ihren eigenen hodologischen Raum entfaltet, der nicht objektiv sein kann. Die einzelnen Personen wiederum entfalten im hodologischen Raum der je anderen Person nicht vorhersagbare Wirkungen. Der hodologische Raum gerät für Heimatdesign zur potenziellen Bühne, auf der sich der je Einzelne inszeniert, um seinen Selbst- und Weltbezug herzustellen. Die verschiedenen Wege, die den je Einzelnen zu den Objekten seiner Welt (Heimat) führen, und vor allem auch das je individuelle

59 Bloch: PH, op. cit., 1628.
60 Vgl. unsere Anmerkungen zu Benjamins privatem Stadtplan.
61 Sartre, op. cit., 501.

Verhältnis zu diesen Orten (geprägt durch die damit konnotierten Personen) bestimmt die Mentalität. Diese Wege strukturieren die Sozialisation, die wesentlich bestimmt ist durch die diskursive Tätigkeit, die in diesem Raum stattfindet. Als Konsequenz des Begriffs des hodologischen Raums ist eine Theorie des Raums denkbar, die es ermöglicht, alle Beziehungsgrößen der menschlichen Lebenswelt (Heimat) als Raumdimension einzuführen. Eine Konstruktion von Räumen kann als Designtätigkeit der Konzeptualisierung von sozialen Räumen, auch als virtuelle, also Möglichkeitsräume, dienen. Erstrebenswert wäre mit Blick auf die spezifischen Designkompetenzen, Räume nach ästhetischen Kriterien so zu gestalten, dass erwünschte Wirkungen entfaltet werden können. Dies nun wieder führt uns zu der unseren gesamten Bemühungen zugrundeliegenden heimatdesignrelevanten Fragestellung: Wie muss eine Welt (ein Raum, eine Bühne…) beschaffen sein, dass eine Ethik in der Lage ist, Kriterien für angemessenes Verhalten zur Verfügung zu stellen? Die konkret vorfindliche Lebenswelt ist die Artikulationsstruktur der Lebensstile, die wesentlich expressiv sind – sie machen die Lebenswelt zu einer mit Bedeutungsverweisungen aufgeladenen[62]. Eine entsprechende Theorie des Raumes wäre also eine, die den Raum als *hodologischen Raum* betrachtet. Dieser Raum entfaltet sich zwischen differenten Orten, faltet sich auf über differente Wege, differente Wegarten. Sie alle sind mit Bedeutung aufgeladen und unterliegen somit permanenter Veränderung. Ein solches Netzwerk als Raumkonstruktion ist autopoietisch und seine Strukturen sind emergent. Die räumliche Morphogenese (individuell als projiziertes Bild, also: Biografie) wäre somit eine Metatheorie für eine Theorie der Sozialisation: alle möglichen (alle, möglichen!) subjektiven Morphogenesen konstituieren eine objektive Morphogenese (Stadt, Gesellschaft, Heimat…).

62 Lohnenswert wäre sicherlich einen noch ausstehenden Bogen zu schlagen von den Auswirkungen des Konzepts vom hodologischen Raum hin zum Konzept des Habitus bei Bourdieu.

«Die meisten von uns haben
noch nicht gelernt, ökologisch zu denken,
weil wir dann Gefahr laufen,
überhaupt nichts mehr zu begreifen.
Wenn man dennoch so zu denken versucht (…) stößt
man gegen die Kategorie der Nische.
‹Stößt dagegen› ist zuviel gesagt,
denn Nischen sind nicht so harte Widerstände
wie etwa Menschenaffen oder Flöhe.
Es sind eher leerstehende Fächer,
die nur dem Einräumen von Menschenaffen
und Flöhen dienen,
also wieder ausradierbare Hilfsfiguren.»[63]



63 Flusser: op. cit., 208sq.

2.3.2.3 Prozess & Flow

Bei der Gestaltung von Heimat als System denken wir im Flusserschen Sinne ökologisch und beschäftigen uns mit Zwischenräumen und Nischen, in denen und durch die sich Harmonie an «reichen Orten» verwirklichen kann. Ein «reicher Ort» ist im oben beschriebenen Sinne hodologisch aufgeladen, in ihn scheint Heimat als konkrete Utopie vor. «Reiche Orte» entstehen durch eine Überlagerung von Netzwerken, Knotenpunkten und Flow-Ebenen.[64] Diese «reichen Orte» (auch im Sinne der Flusserschen Ökologie) können Orte, aber auch Konstellationen, Situationen oder Konzepte sein. Je lebendiger der Flow, je geschmeidiger, desto größer die Chance, dass reiche Orte vermehrt auftreten. Besonders relevant scheint hier auch das Konzept der Öffnung und Schließung, gerade in Bezug auf Stadtquartiere, auf das Zimmermann an verschiedenen Stellen hinweist.[65] Auch Enge und Weite, Schnelligkeit und Langsamkeit spielen hier als Gestaltungskomponenten vermutlich eine wesentliche Rolle. Hier greift das Bild des wärmenden, knetenden, weich-machenden Designers. Er manipuliert den Flow. Wir unterstellen, je vielschichtiger und geschmeidiger ein Netzwerk ist, desto größer die Chance, dass «reiche Orte» in Nischen oder Knotenpunkten emergieren.

«Die Niederträchtigkeit des Ökosystems ist die Tatsache, daß alles darin danach trachtet, in Nischen eingelagert zu werden, daß sich alles darin dazu herablassen muß, eingeschachtelt zu werden.»[66]

Im Sinne der von uns eingeführten Kategorien, geht es bei der Gestaltung von Ökologie nicht so sehr um das Einschachteln und auch nicht um das Design von Schachteln oder Schubladen, sondern um deren lebhafte Betätigung, in der Hoffnung, dass möglichst viele Zwischenräume zwischen den Schachteln entstehen. Im Bewegen der Schachteln werden diese geknickt, verbogen, offen stehengelassen, anders einsortiert – sie sind nicht mehr passgenau. Diese Beweglichkeit und Unaufgeräumtheit bietet sowohl Möglichkeiten des Verschwindens wie des Entdeckens: Keller, Dachboden und Ordner auf dem Desktop machen es vor. Für die Gestaltung von Heimat als System ergibt sich daraus die Konsequenz, besonders die Zwischenräume zu beachten, in die Heimat fallen und verloren gehen kann (die Gefahr des Kleinen und Langsamen im Verhältnis zum Großen und

64 Die Idee, Heimat auch als „reichen Ort» zu bezeichnet geht auf den Vortrag von Manzini zurück. Manzini: «...the idea of a place, of a rich place, is the richness of the many different layers of the flow that are connected together in a certain.» (Manzini, op. cit.)
65 Vgl. u.a. Rainer E. Zimmermann: Η ΝΕΑ ΠΟΛΥ. Design komplexer urbaner Systeme und Erzeugung von Heimat, op. cit., 269-286.
66 Flusser: op. cit., 209.

Schnellen – siehe unten)[67], oder aus denen Heimat genauso gut emergieren und überhaupt erst entstehen kann. Die Nische ist in jedem Fall bedeutungs-voll. Was für jede Ökologie gilt, unterstellen wir auch für Heimat, besonders für Heimat als «reichen Ort»: eine hohe Diversität, und damit eine hohe Anzahl an unterschiedlichsten Nischen, ist wünschenswert. Wenn die Ökologie reicher wird, wird Harmonie wahrscheinlicher. Mit einem hohen Maß an Diversität erreichen wir ein hohes Maß an Potenzialität im Netzwerk. Je offener das System, desto potenter. Designaufgabe könnte es sein, Diversität zu fördern und zu moderieren, Verbindungen herzustellen und zu pflegen, Knotenpunkte zu verknüpfen, Nischen zu schonen und zu nutzen.

Die Flussersche Nische ist für Heimatdesign das Dazwischen Blochscher Kategorien: Offenes Dazwischen offener Schubladen. Theoretisch kaum aushaltbar, dem Verständnis scheinbar nicht dienlich. Der «Gefahr (…) überhaupt nichts mehr zu begreifen»[68] begegnet Design dann auch durch tatsächliches Begreifen in der Praxis als Forschung-durch-Design. Heimatdesign verhandelt über Systeme und gestaltet sie gleichzeitig. Die «Disziplin, die von derartigen Dingen wie Zwischenräumen (…) handelt»[69] ähnelt dem Ansinnen von Heimatdesign als Systemdesign darin, «nicht Sachen, sondern Sachverhalte, nicht Objekte, sondern Systeme»[70] zu bedenken und, im Falle von Design, zu gestalten. Um mit der Komplexität von solchen Sachverhalten und Systemen klar zu kommen, bedienen wir uns der Schubladen, die gleichwohl nur Konstrukt sind. Wie ein System wie Heimat anhand von darin wabernden Sachverhalten gestaltet werden kann, ist «nicht einfach (…) zu begreifen (…), weil die Relationen, die sich zu einem System verknoten, immer nur einzeln und nie in ihrer Verknotung aufgegriffen werden. Es ist kaum möglich, den Menschenaffen in seiner Verknotung mit Baumkronen, mit den in seinem Pelz wohnenden Flöhen, mit den ihn anlockenden Vogeleiern, mit den auf ihn lauernden Großkatzen, mit der durch seine Lunge ziehenden Luft, mit der niederträchtig an ihm zerrenden Schwerkraft, mit den Folgen der Mondzyklen und mit den übrigen unzähligen (wenn auch nicht zahllosen) Faktoren in den Griff zu bekommen.»[71]

Im Bewusstsein der schieren Unmöglichkeit alle Relationen «in den Griff zu

---

67 Cassirer zeigt auf, dass Technik zu beidem nützen kann: sowohl zur Befreiung des Menschen als auch zu seiner Unterjochung. Das Word-wide-web kann eine Chance sein, gerade für das Kleine und Langsame, als solches überhaupt entdeckt und wertgeschätzt zu werden. Auf dem Bildschirm ist erst einmal alles gleich groß. Das je spezifische Kommunikationsmedium hat Einfluss auf die Art der Kommunikation und Rezeption. Noch nicht abschätzen können wir, wie grundlegend sich allein die Textrezeption und –produktion ändern wird durch den Bildschirm als Rezeptionsoberfläche, der eben ein Bild-Schirm und kein Text-Schirm ist, mithin Text nicht primär entziffert, sondern erst einmal als Bild rezipiert wird.
68 Flusser: op. cit., 208.
69 Ibd.
70 Ibd.
71 Ibd.

bekommen», werkelt Heimatdesign dennoch daran herum. Volle Kontrolle über den Gestaltungsprozess können wir vergessen – das Märchen der Omnipotenz mag uns unterhalten, aber es hilft nicht weiter. Freilich sind wir weiterhin darum bemüht, zu begreifen, was wir tun – darin bewegen wir uns bislang auf einer begrifflichen Metaebene, auf der wir Tätigkeiten und Designobjekte begrifflich zu abstrahieren versuchen – wir reißen sie aus ihrer Verknotung (und verändern sie dadurch). In der Praxis geht es dann nicht mehr darum, den Gegenstand der Gestaltung zu begreifen, sondern darum, ihn zu manipulieren, zu informieren, an ihm rumzufummeln, zu spielen. Die rein betrachtende Sichtweise «reißt» den Gegenstand «heraus», um ihn zu begreifen. Heimatdesign als Systemdesign lässt ihn in seiner «Verknotung» und verstrickt sich selbst ins System, nicht, um es zu begreifen, sondern um es zu gestalten.

«The purpose of systems literacy in design
is not to watch from the outside - it is to enable action. »[72]

In der Abstraktion der Einzelelemente des Systems Heimat würden wir Heimat nicht in den Griff bekommen. Ökologisch zu denken bedeutet für Design, ökologisch zu handeln, getragen vom Optimismus, Heimat möge emergieren – «und wenn man bloß Juchen und Gniddern jewesen is»[73]. Gleichwohl versucht das Heimatdesign. «In den Griff» zu bekommen heißt nicht einfangen und festhalten, sondern frei lassen und zum Blühen bringen. Darin steckt das revolutionäre Moment von Design, seine Magie – «Do it, with love.»[74]

Um zu Begreifen, was Designer tun, haben wir bis jetzt versucht, einzelne Tätigkeiten und Designobjekte begrifflich zu abstrahieren. In der Praxis geht es dann nicht mehr darum, den Gegenstand der Gestaltung zu begreifen, sondern darum, mit ihm umzugehen. Die rein betrachtende Sichtweise reißt den Gegenstand heraus, um ihn zu begreifen. Heimatdesign als Systemdesign lässt ihn in seiner Verknotung und verstrickt sich selbst ins System, nicht, um es zu begreifen, sondern um es zu gestalten. In der Abstraktion der Einzelelemente des Systems Heimat würden wir Heimat nicht in den Griff bekommen. Ökologisch zu denken bedeutet für Design, ökologisch zu handeln, getragen vom Optimismus, Heimat möge emergieren.

---

72 John Thackara: Welcome to the space of flows. Conference introduction, http://flow.doorsofperception.com/jt_intro.html (zuletzt abgerufen am 06.02.2015)
73 Lenz: op. cit., 326.
74 Frank Bodin: Do it, with love. 100 Creative Essentials, Mainz 2015.

Eine ästhetisch ansprechende Abbildung einer Prozessarbeit zu generieren, fällt nicht mehr in den Aufgabenbereich der Designerinnen und Designer. In den Prozess verwickelt haben sie dafür weder den Überblick noch die Zeit. Wir verabschieden uns vom Bild des Autors und agieren zunehmend in Zwischenräumen und Hintergründen. Wir kümmern uns mehr um einen gelingenden Ablauf eines Prozesses als um den Feinschliff am Endprodukt. Mitunter sehen wir die zerbeulten Schachteln gar nicht, weil wir in den Nischen herumkruschteln – denn soviel wissen wir: Heimat ist keine Schachtel. Für die «Konstruktion von Heimat» wäre eine optische Abbildung und damit Fixierung nicht unbedingt zielführend.[75] Heimat als Utopie kann nie Endprodukt im Sinne des klassischen Artefakts sein. Da Heimat auf Menschen bezogen ist und deren «gutes Leben», geht es um die Gestaltung eines Prozesses, in den Menschen als Akteure involviert sind. Sie betreiben den Prozess, bauen und verbeulen Schachteln, verstecken sich in Nischen und spannen in ihrer sozialen Vermitteltheit (bestimmt durch die je individuellen Diskurse), das Netzwerk und damit den Raum auf, in dem sich Heimat etabliert. Wenn der Prozess auf Heimat hin im Wesentlichen von den beteiligten Akteuren gestaltet wird, was können wir dann als genuin designerische Aufgabe zur Etablierung von Heimat im Prozess unterstellen? Der Designer könnte sich in seiner Rolle als universaler Dilettant um geschmeidige Abläufe im Prozess kümmern – um den Flow.

«...these flows can be designed - but ‹designed› in a way that entails a fundamental change in the relationship between ‹producer› and ‹consumer›. This transformation involves a focus on principles of relationship, connection, communication, and interaction.[76]

Für Design bedeutet die Zuwendung zum Flow, nicht mehr Techniken zu gestalten, die Netzwerke bilden oder (technische) Kommunikation ermöglichen, sondern die Netzwerke (Diskurse) selbst zu gestalten. Im Sinne der Etablierung von Heimat gehen wir davon aus, dass durch immer fortgeschrittenere technische Möglichkeiten der Kommunikation die Diskurse nicht gleichfalls fortschreiten. Gelingende Diskurse aber wiederum sind die Basis von Kommunikation und Kooperation, der Etablierung von Harmonie als Charakteristikum von Heimat.

---

75 Vorstellbar wären Arbeiten, wie sie die amerikanische Künstlerin Julie Mehretu herstellt und u.a. auf der dOCUMENTA (13) präsentiert hat. «Julie Mehretus großformatige Gemälde und Zeichnungen könnte man als geistige Landschaften beschreiben, die historische, architektonische und geografische Verweise mit abstrakten Linien und Farben zu (...) komplexen Kompositionen verweben.» (documenta und Museum Fridericianum Veranstaltungs-GmbH (ed.): dOCUMENTA (13) Das Begleitbuch/ The Guidebook, Ostfildern 2012, 186.) Julie Mehretu: «Um herauszufinden, wer ich bin, und um meine Arbeit zu verstehen, versuche ich, Systeme zu begreifen.» (Ibd.)
76 John Thackara: op. cit.

Den Begriff «Flow» verwenden wir, um den Fluss des offenen Systems zu bezeichnen. Wir verhandeln nicht nur die Schubladen, Schachteln, Nischen und deren Verknotung, sondern auch die Bewegung darin, unter- und miteinander. Weg und Ziel dabei ist der optimale Flow. Flow ist Systemeigenschaft und deutet gleichzeitig hin auf individuelles Erleben (beim Entwerfen und Gestalten). Heimatdesign hat sich mit dem Individuum und dem sozialen Kollektiv zu beschäftigen, die wechselseitige Beeinflussung als dritte Komponente stets im Blick. Bezogen auf den Heimatentwurf bedeutet das: Das Individuum projiziert seinen je eigenen Heimatentwurf in das soziale Kollektiv. Dieses prägt durch seine Beschaffenheit und seine Diskurse, in die das Individuum verstrickt ist, diesen Entwurf wesentlich mit. Der Entwurf des Individuums wiederum, mithin seine konkreten Handlungen und Diskurse (seine Entäußerungen / Exteriorisierung) prägen das soziale Kollektiv. Aus dieser Relation ergibt sich ein dritter Flow neben dem optimalen Fluss innerhalb eines Prozesses des sozialen Kollektivs und dem des individuellen Erlebens: der optimale Fluss von Exteriorisierung und Interiorisierung zwischen Individuum und sozialem Kollektiv, sozialem Kollektiv und Individuum.

Wenn wir uns Heimat als geschlossenes System vorstellen, nehmen wir an, dass der Informationsfluss stockt und Heimat «unordentlich» wird, das heißt in unserem Falle: unharmonisch. Unordnung ist ein wahrscheinlicher Zustand. Harmonie dagegen ist unwahrscheinlich und muss hergestellt werden. In einem lebendigen, offenen System scheint dies verwirklichbar. In der Vorstellung von Heimat als System bevorzugen wir deshalb den lebendigen Austausch mit anderen Systemen. Der Mensch, und auf professioneller Ebene speziell der Designer, schafft ständig unwahrscheinliche Zustände. Diese unwahrscheinlichen Zustände nennen wir Kultur. Heimat (oder ihre Vorstufe: Harmonie) ist als Produkt menschlicher Entwurfsbildung besonders unwahrscheinlich, in Verbindung mit Angst und Blick nach unten noch unwahrscheinlicher.
Die für Heimatdesign als relevant angenommenen Systemkomponenten bezeichnen also nicht nur Kognition, Kommunikation und Kooperation innerhalb des Systems, sondern auch die Kommunikationen und Aktionen, in denen sich das System mit seiner Umwelt und anderen Systemen vermittelt. Als gelingend wollen wir ein System dann bezeichnen, wenn systeminterne und intersystemische Kommunikation gelingt, also ein möglichst geringes Maß an Missverständnissen besteht, und die Aktion an der Invariante der Richtung (Heimat) ausgerichtet entworfen, projiziert und gestaltet wird. Aus den Nischen, die Missverständnisse mitunter bilden, kann freilich gerade Innovatives oder gar Heimat entstehen.

Im Heimatdesign wollen wir als Flow bezeichnen, was jeder kennt, der die meist freudvoll und befriedigend empfundene Erfahrung vom produktiven Versinken in einer Tätigkeit einmal erlebt hat. Volle Konzentration auf das jeweilige Tun in erlebter Harmonie, entspannt durch das angenehme Ausblenden sonstiger Dinge, die ablenken, nerven oder stressen – weggeblasen sind physische Zipperlein, alltägliche Stressfaktoren beruflichen oder privaten Ursprungs, unsichtbar sind Wäscheberg und Steuererklärung. Das was uns je individuell aus einer produktiven Grundspannung herausreißt oder deren Aufkommen von vorneherein unterminiert, wollen wir auf den Flow eines Systems wie Heimat übertragen. Wenn wir Flow allgemein vom individuellen Flow ableiten, müssen wir davon ausgehen, dass Flow selbst nicht hergestellt werden kann. Den Flow zu gestalten scheint unmöglich. Er emergiert. Daher liegt es nahe, nicht den Flow selbst gestalten zu wollen, sondern die Voraussetzungen dafür. Dabei unterstellen wir mit Blick auf Orte und Umgebungen, an denen Heimat stattzufinden scheint, dass eine heimatbegünstigende Form von Flow eher mit Langsam- als mit Schnelligkeit zu tun hat, und strukturell eher mit dem Kleinen als dem Großen. Das hängt mit den Nischen zusammen, in denen Heimat emergieren kann. Das Große drängelt sich vor, das Schnelle lässt uns Nischen übersehen. Heimat fällt hinein und niemand stolpert mehr darüber geschweigedenn guckt in die Nische – man ist unter Zeitdruck. So könnte eine Designaufgabe hinsichtlich Flow sein, das Kleine und das Langsame in Netzwerken zu befördern. Das bedeutet neben den kurzen Wegen auch nahe Kommunikationsstrukturen, persönliche Begegnung, Kenntnis voneinander, begünstigt auch durch «vollständiges Wohnen»[77]. Heimat, angesiedelt und entfaltet im persönlichen Erleben wird eher klein und langsam wahrgenommen als groß und schnell – entsprechend der Möglichkeiten des menschlichen Wahrnehmungsapparates. Die Entwürfe mögen groß sein, aber ihre Konkretion und Rezeption findet im Kleinen statt. Wenn wir also der Meinung sind, auf diesem Planeten liefen ein paar Dinge schief, so sind wir angehalten, diese Dinge im Kleinen zu modifizieren – den Makrokosmos kriegen wir nicht in den Griff. Netzwerke zu gestalten bedeutet unter Umständen auch, als Seiteffekt, den Flow für im Sinne von Heimatdesign Unerwünschtes zu verbessern. Heimat konservierende statt entwerfende Gefühle von Unsicherheit und Sorge begleiten Menschen täglich auch wegen funktionierender (Informations-)Netze. Im Angesicht der ganzen Welt (durch das world wide web) scheint der individuelle Handlungsvollzug oder Heimatentwurf marginal – Hoffnung schwindet.

---

77 Michael Wilkens prägte diesen Ausdruck, der nicht nur beschreibt, was für den Einzelnen vollständiges Wohnen bedeuten kann (nämlich nicht nur Schlafen, Essen, Fernsehen), sondern auch die Möglichkeit der Etablierung von tatsächlichen sozialen Netzwerken, in dem es beides gibt: private Räume und öffentliche (in überschaubarer Gemeinschaft geteilte, wie z.B. Werk-, Musik-, Wäscheraum, Gemeinschaftsgarten etc.)

Wie alle gut funktionierenden Designs können auch die Ergebnisse von Heimatdesign in ihr Gegenteil verkehrt und missbraucht werden wie wir am Beispiel des Lucknower Heimatvereins eingangs zu zeigen versucht haben.[78]

Wenn wir über die Gestaltung von Flow im Heimatdesign nachdenken, ziehen wir speziell seinen grassierenden Gegner in Betracht: Angst. Angst macht nicht nur den Heimat unterstützenden Flow unmöglich, sondern auch Heimat als progressiven Entwurf. Angst drängt zurück ins vermeintlich Heimelige, in die «geheiligte Enge»[79], in das geschlossene System mit seinen den Blick verstellenden Masken und den verhärteten Rollen.

Nun haben wir bereits betont, dass wir dieses Unternehmen nicht im naiven Glauben an das allein oder vorzugsweise durch Design verwirklichbare Glück der Menschheit antreten, sondern lediglich in der Überzeugung, dass zu Beginn eines Designprozesses das Bestreben steht, etwas zu verbessern. Wenn wir im Zuge der Untersuchung eines Designprozesses von der Gestaltung von Netzwerken und dem darin emergierenden Flow sprechen, dann stets im Bewusstsein, dass nicht nur dem Heimatdesign Förderliches sich durch ein gut gestaltetes Netzwerk verbreitet, sondern auch Kontraproduktives wie Angst. Bei Gestaltungsprojekten scheint es also sinnvoll, diese Angst zu berücksichtigen.

Was konkret kann nun Angst dem Entwurf und der Gestaltung von Heimat anhaben? Der Flow wird eingefroren durch Angst, der weiche, warme, formbare Zustand wird hart und kalt.[80] Wenn noch gar kein Flow da ist, verhindert Angst das Weich- und Formbar-Werden und die dafür nötige Wärme. Der Zustand (des Individuums, des sozialen Kollektivs, der Gesellschaft) bleibt hart und kalt. An anderer Stelle verwendeten wir bereits das Bild des «designerischen Meißels» (der Moderne). Es leuchtet ein, dass der Meißel eher zerstörerische Wirkung hätte. Das Bild, harte Erde oder Knetmasse solange in Händen zu halten und zu kneten bis sie warm und formbar ist, passt besser. Wenngleich beide Bilder den Eigenschaften des bekannten Artefakts entsprechen und dem Designer als einem, der ein materielles Werk fabriziert. Prozess und Flow sind nur in der Vorstellung

---

78 Vgl. Ernst Cassirer: An Essay on Man, New Haven/ London 1944 und Ders: The Myth of the state, Yale 1946). Jede weiterentwickelte Technik, jedes Design, das zur Befreiung der Menschen beitragen kann, hat gleichzeitig das Potenzial der Unterjochung in sich.
79 Lenz: op. cit., 120.
80 Vgl. hierzu auch die soziale Plastik (J. Beuys) sowie die Ausführungen zum Kälte- und Wärmestrom im Marxismus (Bloch: PH, op. cit., 235sqq.) «Selbstverständlich bin ich… mit den Gegebenheiten der Zeit durchaus konfrontiert. Gewisse Dinge, die aus realen Situationen in meiner Umwelt sich ergeben, … muß ich einfach aufgreifen, wenn ich sehe, daß darin Dinge enthalten sind oder schwierige Momente, in die man eingreifen kann, … wie ein Plastiker in eine unfertige Plastik eingreift; ‚einfach, indem ich im Evolutionsprozeß, am Evolutionsprozeß mich beteilige.» Joseph Beuys in: Heute ist jeder Mensch Sonnenkönig, Interview zwischen Joseph Beuys und Helmut Rywelski, Köln 1970.

plastisch. Sie sind immaterielle unbekannte Artefakte. Gleichwohl verwenden wir plastische Kategorien, um unsere Gedanken und Ideen zum Heimatdesign in nach allen Seiten offene, bodenlose Schubladen zu legen.

«Besonders die Furcht, sagt Sartre, ist ein Zustand, der den Menschen aufhebt; sinngemäß gilt von der Hoffnung subjektiv wie erst recht objektiv das belebend Umgekehrte. Und wenn es auch beim Bau bloßer Luftschlösser auf ein Mehr oder Weniger an Unkosten wenig ankommt, woraus dann eben die fehlgeleiteten, schließlich betrügerisch gebrauchten Wunschträume resultieren, so ist die Hoffnung mit Plan und mit Anschluß ans Fällig-Mögliche doch das Stärkste wie Beste, was es gibt. Und wenn auch Hoffnung den Horizont nur übersteigt, während erst Erkenntnis des Realen mittels der Praxis ihn auf solide Weise verschiebt, so ist es doch sie wieder allein, welche das anfeuernde und tröstende Weltverständnis, zu dem sie leitet, zugleich als das solideste und tendenzhaft-konkreteste gewinnen läßt. Zweifellos, der Trost dieses Weltverständnisses muß angestrengt mitgebildet werden.»[81]

81 Bloch: PH, op. cit., 1617sq (Hervorhebung F.H.).

2.3.3 Design als Praxis im Sozialraum

Praxis im Sozialraum – Möglichkeiten zur Gestaltung

«…Was hat man zu tun, um sich aus der Unterwürfigkeit aufzurichten? (…) Wenn man jede Stütze verloren hat (…) wo anders kann man Hilfe suchen als beim ebenso unbeholfenen Nächsten? Die Hände, die sich an keinen Ast mehr klammern können, wo andershin können sie langen als in Richtung der Hand des anderen? Das ist die Geste des Hausentwurfs, wie er hier vorgeschlagen wurde.»[82] Das ist auch die Geste des Heimatentwurfs, wie er hier vorgeschlagen wird.

Wie wir damit umgehen, dass wir nicht wissen, nicht überblicken und nicht bestimmen können? Nicht ist eben nicht Nichts, trägt also immer auch das Noch-Nicht mit sich herum, das In-Möglichkeit-Sein. Welche Möglichkeiten zur konkreten Gestaltung haben wir also? Wir stellten bereits fest: «Das Unternehmen dieser Arbeit speist seine Motivation demnach nicht aus einer naiv optimistischen Grundhaltung, sondern aus der Erfahrung, dass zu Beginn eines Designprozesses immer die Hoffnung darauf bestehen muss, etwas zu verbessern oder eine gegebene Situation in eine erwünschte Situation überzuführen». Gleichwohl sind wir uns dessen bewusst, was Sartre bezeichnend als Kontrafinalität[83] beschreibt. Als Effekt von kollektiven Prozessen, und auch Heimat können wir als solchen annehmen, kann man davon ausgehen, dass am Ende etwas herauskommt, was keiner, gemessen an seiner je individuellen Motivation, so wollte – auch wir als Designerinnen und Designer nicht. Wir erzählen eine Geschichte und sind gerade deshalb nicht nutzlos. Es ist unsere Aufgabe, moderierend und so geschmeidig wie möglich zwischen den Akteuren uns zu bewegen. Dabei fassen wir zusammen, horchen auf, vermitteln, bieten Bilder an. Universale Dilettanten sind gefragt, in unseren nicht von einander abgegrenzten Rollen als unterhaltsamer wie schlauer Begleiter (Hofnarr), Götterbote (Hermes) und diskreter wie effektiver Arbeiter (Wühlmaus). Mal sind wir bunt geschmückt, mit Glöckchen, alle blicken auf uns, mal haben wir Flügel und beschauen alles von oben, mal sind wir unansehnlich und dreckig, wühlen im Untergrund. Im Idealfall wissen wir über alles im System Bescheid, sind aber nicht zur Gänze involviert. Wir verfolgen kein systemimmanentes Eigeninteresse. Wir werden nicht wirklich ernst genommen. Uns wird unterstellt, für uns gülten andere oder keine Regeln. Wir bewegen uns geflügelten Schuhs zwischen den Akteuren, man vertraut uns alles an. Wir betrachten die Dinge von verschiedenen Perspektiven, auch von unten. Wer eine im Garten hat, weiß: Wühlmäuse sind zäh – und radikal! Aber auch

82 Flusser, op. cit., 74.
83 Vgl. Rainer E. Zimmermann: System des transzendentalen Materialismus, Münster 2004, 162.

Ästheten![84] – und in dieser Eigenschaft Heimatdesign-Spezialisten. Wir erinnern uns: «Die wirkliche Genesis ist nicht am Anfang, sondern am Ende, und sie beginnt erst anzufangen, wenn Gesellschaft und Dasein radikal werden, das heißt, sich an der Wurzel fassen.»[85]

Zu wühlen, zu graben, die induktive Phase des Designprozesses mit allen Sinnen auskosten – das sind erste Aufgaben von Heimatdesign. «Wir [stecken] (…) unsere Hände (…) in den Erdboden (…), der uns ernährt.»[86] Die physische Involviertheit ins Geschehen, die Bewegung zwischen den Stühlen, zwischen Himmel und Erde und der damit verbundene Perspektivwechsel scheinen neben der Fähigkeit, projektiv zu entwerfen, zentrale Eigenschaften von Designerinnen und Designern, verwickelt in einen Heimatdesignprozess, zu sein. Speziell in Bezug auf das angedeutete Problem der Kontrafinalität wird unsere Aufgabe darin liegen, die einzelnen Entwürfe zu einem sich potenzierenden Entwurf zu integrieren. Dabei ist das angedeutete ständige Hin und Her (zwischen den Akteuren) und das Vor-Zurück-Vor (die Verwebung von reflexiver Rückkehr zum Ausgangspunkt und die proflexiver Vision) Bedingung der Möglichkeit für einen Entwurf, den wir als gemeinschaftlichen «potenzierenden Entwurf» nennen wollen. Die reflexive Rückkehr im Heimatdesign unterscheidet sich dabei wesentlich von der sentimentalen Rückbesinnung auf eine scheinbar «verlorene» Heimat. Es ist eine im produktiven Sinne romantische, poetische Rückbesinnung, wissend, dass romantisch immer auch revolutionär bedeutet. «In diesem Sinne heißt ‹Romantisieren› nicht, Wiederkehr des Altbackenen, sondern ‹qualitative Potenzierung›, und zwar ein Potenzieren, das (…) sich im dialektischen Wechselspiel einer Entzauberung und Wiederverzauberung der Welt vollzieht. (…) ‹Poetisch› heißt (…) die Betrachtungsweise von einem schaffenden, konstruierenden Gesichtspunkt aus, der jedes Wirkliche immer auch im Horizont des Virtuellen, des Möglichen sieht.»[87]

---

84 Darüber hinaus sind sie ausgesprochen pfiffig und schwer fassbar. Von allen sich an Gärtners Gemüse labenden Viechern im Garten beweist die Wühlmaus nicht nur Intelligenz, sondern auch Sinn für Ästhetik: Eine Selleriewurzel so elegant von unten hohl zu nagen, dass ein dünne Schicht über der Erde formschön stehen bleibt, das schafft nur sie. In dem *was* sie macht unterscheidet sie sich nicht von den anderen, aber in dem *wie* sie es macht.
85 Bloch: PH, op. cit., 1628. Bloch bezieht sich in diesen als populär zu bezeichnenden Sätzen auf Marx: «Radikal sein ist die Sache an der Wurzel fassen. Die Wurzel für den Menschen ist aber der Mensch selbst.» (Karl Marx: Marx-Engels-Werke, Bd. 1, 1843 (1956), 385.)
86 Amy Franceschini: Kunst als Konsumkritik: Wie künstlerische Prozesse neue Antworten auf ökologische Fragen liefern [Interview], in: Jutta Nachtwey und Judith Mair: Design ecology! Neo-grüne Markenstrategien, Mainz 2008, 214.
87 Michael Wetzel: Zur Bildung der Erde. Das Revolutionäre des Universalimsus. Zum 200. Todestag des Dichters Novalis, http://www.freitag.de/2001/13/01130301.htm (abgerufen am 03.02.2013).

Wühlmäuserisch «an der Wurzel fassen» wird nicht reichen: das so Gefasste muss gedeutet werden. Die hermeneutische Erfassung besteht auch in der Erhebung des Ungesagten, Unsagbaren und Unsichtbaren. Ihm unterstellen wir genau so Erkenntniswert wie im offensichtlich zugänglich Niedergelegten. Beides ist gleichermaßen bedeutungs-voll. Demnach muss auch das gelesen/ gehört/ gesehen werden, was abwesend ist.[88] Der Designer geht ständig mit dem um, was (noch) unsichtbar ist. Besonders aufschlussreich ist das hermeneutische Vorgehen bei der nun vorgestellten Heimatdesign-Methode der Narration.

Wir haben behauptet, auch das muss gelesen/ gehört/ gesehen und damit dem Heimatprozess «dienlich» gemacht werden, was abwesend ist. Wie kommen wir an das Unsichtbare heran?
Das narrative Interview ist vorstellbares Element einer Heimatdesign-Methodik anwendbar in sozialen Prozessen. Motiviert durch die Absicht, die darin involvierten Protagonisten in deren Entwürfen zu unterstützen scheint Zuhören dabei alternativlos zu sein. Aktives Zuhören befördert die Selbstreflexion des Erzählenden deutlich mehr als dies durch bloße Niederschrift oder Sprechen in ein Diktaphon der Fall wäre. Eine Heimatdesign-Methode wird sein, gemeinsame Geschichten zu erfinden, unterstützt durch gemeinsame Erlebnisse.

Krisen in der Biografie sind Stellen, an denen Heimatdesign besonders effektiv ansetzen und einen qualitativen Sprung generieren kann.[89] Der Bedarf nach Problemlösung ist besonders groß, die Empfänglichkeit für Neues auch. Literarisch wird uns diese Szene mannigfaltig dargeboten: Einer hockt einsam rum und weiß nicht weiter – da erscheint ein Anderer aus einer anderen Welt, nicht verfangen in die Krise, scheinbar naiv, auch oft voller Tatendrang – ein Hofnarr, ein Hermes, eine Wühlmaus, eine Fee, ein Prinz, ein Forsch.[90] Allen gemeinsam ist die Aufgabe: die Beförderung des Selbstgesprächs, der Erkenntnis und mithin der Tat. Wie wir im Folgenden erläutern wollen, ist die Beförderung der Narration und deren hermeneutische Auslegung eine vornehme Aufgabe des Heimatdesigners. Als literarisches Beispiel eines Punktes, den wir im Heimatdesign als Rampe zum «qualitativen Sprung» benutzen können, ziehen wir Zygmunt Rogallas Ankunft in der «neuen Heimat» heran. In Masuren hat Rogalla das meiste Inventar seines Heimatmuseums zurückgelassen, seine Frau Edith und seinen Sohn Paul auf der Flucht verloren, und ist schließlich im schleswig-holsteinschen Egenlund gestrandet. Dieses Beispiel dient uns später

88 Vgl. Rainer E. Zimmermann: Diskurse des Unsagbaren, München 2002, 16.
89 Zimmermann: Diskurse des Unsagbaren, op. cit., 60.
90 Die literarische Produktion ist so gesehen ein Herausbringen und Darbieten von Heimatentwürfen.

gleichermaßen zur Veranschaulichung der oben beschriebenen Landschafts-Problematik.

«Allein auf der schiefen Holzbrücke, in der Windstille eines trüben Nachmittags, saß ich (...) und während ich die Verluste erwog, ruderte der Fischer vorbei, und ich sah ihm nach und wollte es nicht für wahr haben (...), daß der Krieg dieses alte friedliche Bild noch zuließ. Nicht die Vergangenheit, die Gegenwart kam mir unwirklich und unentzifferbar vor (...) ich (...) ahnte nicht, daß ich angekommen war - nicht heimgekehrt, nur eben angekommen am Breitengrad eines neuen Anfangs.»[91]

Es scheint uns für die Untersuchung der Entwurfspraxis nicht relevant, ob die Erzählung einer Biografie dem entspricht, was gemessen an objektiv überprüfbaren Sachverhalten geschah. Es zählt im Sinne des für Heimatdesign verwendbaren Materials, wie die Person selbst ihren Weg bis dahin beschreibt, wo sie jetzt ist, welche Schwerpunkte von ihr in der Erzählung gelegt werden, wie sie selbst ihre Biografie narrativ interpretiert – und auch: was sie nicht sagt. Die Deutung der erzählten Geschichte und die Gewichtung der darin explizit ausgedrückten aber auch verschwiegen enthaltenen Episoden versprechen entscheidende Hinweise für den zu erarbeitenden Entwurf zu geben. Es geht also vielmehr um die Interpretation der eigenen Biografie als um die Biografie selbst. Vor der Deutung und Verwendung für einen Entwurf steht als mögliche Designaufgabe die Ermöglichung und Beförderung der Narration.

Beförderer der produktiven Narration ist im Roman Heimatmuseum ein quasi unsichtbarer Zuhörer des Ich-Erzählers. «Unsichtbar» auf zweifache Weise: Zum Einen tritt er für den Leser insofern nicht als Person in Erscheinung, da Lenz ihn weder beschreibt noch ihn selbst zu Wort kommen lässt. Der zuhörende Besucher am Krankenbett ist für den Erzähler und somit auch für den Leser auch tatsächlich unsichtbar, da letzterer aufgrund seiner beim Brand des Museums zugezogenen Verletzungen komplett in Verband liegt und seine Erinnerungen blind vorträgt. Desto reicher erscheinen die inneren Bilder. Man könnte unterstellen, der Protagonist Rogalla würde ein Selbstgespräch führen. Es liegt allerdings ein qualitativer Unterschied im Vergleich von Selbstgespräch und Narration: In der Narration bietet (wie auch beim Verfassen eines Tagebuchs) der Erzählende seine Geschichte immer schon jemandem dar. Sie ist auf Rezeption hin verfasst und beinhaltet bereits die Deutung der Geschehnisse

91 Lenz: op. cit., 581.

durch den Erzählenden selbst im Lichte zukünftiger Rezeption des Dargebotenen und ist mithin Projektion – und eben nicht Dokumentation. Die Erzählung selbst überschreitet bereits das konkret Gelebte, macht es zu einem Erlebten. Diese Deutung macht die Narration relevant für Heimatdesign, denn sie be-deutet Heimliches und Heimatliches. Der Zuhörer im Lenzschen Roman ist ebenfalls unsichtbar. Als Designerinnen und Designer haben wir bisweilen ebenso unsichtbar zu sein. Wir bewegen uns zwischen den Stühlen, überfliegen das Geschehen, wühlen unterirdisch.

«Gerade Dialektik geht nicht ohne den Maulwurf sous la terre»[92]

So neutral die Rolle des «unsichtbaren» Zuhörers erscheint, so wichtig ist sie doch sowohl für die Ermöglichung als auch die Kontinuität der Geschichte. Auch daraus können wir die bereits eingeführten Designaufgaben der Ermöglichung und des Haltens der Invariante der Richtung auf den Heimatentwurf hin ableiten. Nicht Designerinnen und Designer selbst erzählen die Geschichte, sondern ermöglichen die (gemeinsame) Geschichte auf Heimat hin.

Bei der Rekonstruktion der Vorgeschichte dient der unauffällige Zuhörer als Ermöglicher der Konstruktion der Folgegeschichte. Mit Flusser haben wir festgestellt, dass es in der Phase «Komputierens und Projizierens»[93] nicht mehr vorrangig um Analyse, sondern um Synthese geht. So ist die Narration, sei es nun die narrative Rekonstruktion der Vorgeschichte (im Lichte gegenwärtiger Wünsche und damit als Interpretation!) oder die Konstruktion der gewünschten weiteren Geschichte Mittel zum Entwurf von Heimat, der wir uns gemeinschaftlich nur diskursiv nähern können. Der neutrale Zuhörer bewirkt durch Aussprechenlassen und den Verzicht auf Nachfragen, dass der Erzählende die Geschichte lediglich erzählt und nicht jemandem erzählt. Der, dem eine Geschichte erzählt wird, hat wesentlichen Einfluss auf die Interpretation durch den Erzählenden, der sich selbst im Blick des Anderen bestimmt.[94] Diese Fähigkeit des Zuhörens (und damit zur Provokation von Narration) entspricht der (ebenfalls literarisch bedeutsamen) Rolle des Hofnarrs, der vordergründig keine eigenen Interessen verfolgt und von niemandem wirklich ernst genommen wird – ihm kann man getrost «alles» erzählen, auch Ungereimtheiten, unfertige Entwürfe, Tagträume. Spuren des Vorscheins werden gelegt: narrativer Goldstaub auf dem Asphalt des Alltags.

---

92 Bloch: EM op. cit., 28.
93 Flusser: op. cit., 21.
94 Lenz lässt den Protagonisten seine Geschichte nicht dessen Tochter, sondern einem nahezu neutralen Zuhörer erzählen, der keinerlei Vorgeschichte mit dem Protagonisten teilt.

Durch diese Form der Narration gewinnt die Biografie für den Erzähler selbst an Leben und wird wiedererlebt. Wiedererlebt aus dem Jetzt heraus, so dass «unerledigte[r] Vergangenheit»[95] im Sinne des unterstellten «Vor-Zurück-Vor» produktiv verwoben wird mit gelebter Gegenwart und «möglicher Zukunft»[96,97]

Für den Zuhörer ergibt sich freilich wiederum ein individuell gefärbtes Bild. Die in der erzählten Biografie enthaltenen Muster und gelebten Systeme sind aus der je eigenen Geschichte bekannt. Kränkung wird nachempfunden, Freude ebenso, Hoffnung, Verlust, die Gerüche der Kindheit steigen auf, die Heiligkeit bestimmter Rituale, Ehrfurcht. Je breiter die Erfahrung des Designers, desto lebendiger wird der gemeinsame Entwurf werden, desto offener, desto unanfälliger für Kontrafinalität.

Um ein **geografisches Ankommen** in ein **topologisches Heimkehren** zu wenden, kann es für Heimatdesign nützlich sein, sich der Methode der Narration bewusst zu sein. Die menschliche Erinnerung scheint dabei für einen Heimatentwurf insofern zentral, als dass sie die je eigene Würdigung der Vergangenheit ist.[98]

Hinsichtlich des Entwurfs können wir in diesem Zusammenhang von rekonstruierter Antizipation sprechen, die als Interpretation wiederum freie Wahl ist. Diese Interpretation der Vergangenheit als freie Wahl (und damit Vorschein von Heimat) ist imstande, Wesentliches zur Entwurfspraxis auf Heimat hin beizutragen: Die konkrete Person wählt in ihrer Biografie aus dem praktischen Feld der Möglichkeiten. Das Ergebnis dieser Wahl wird erst im Nachhinein als das Gewordene bezeichnet und erhellt gleichzeitig die singuläre Freiheit der je einzelnen Person – nämlich im Vergleich zu dem, was hätte werden können.[99]

Wir haben nun qua Praxis einen spezifischen Zugriff auf das praktische Feld der Möglichkeiten, da wir zum eigentlichen Geschehen haben. Wir befinden

---

95 Bloch: PH, op. cit., 225.
96 Ibd.
97 Das im Lenzschen Roman besonders gewürdigte Artefakt des handgewebten Teppichs versinnbildlicht dies durch seinen strukturell ablesbare Zeitlichkeit in besonderem Maße. Auf der Ebene der Artefakte werden die hier dargelegten Zusammenhänge deutlich: Muster und gewebte Symbole erscheinen sowohl als tradierte Codes der Vergangenheit als auch als Träger einer Zukunft in Form einer Vorwegnahme von Möglichem. Gleichzeitig wird im Teppich die Zeit besonders deutlich, die seiner Herstellung bedurfte in der Verwebung von Kette und Schuss. Er selbst ist ein besonders ‹geschichtliches› Artefakt. Man kann ihn betreten, be—sitzen oder an die Wand hängen und – aufgerichtet – betrachten.
98 Zimmermann: Diskurse des Unsagbaren, op. cit. , 54.
99 Zimmermann: op. cit., 61.

uns, ähnlich dem Hofnarr, in einem ständigen Zustand der Depersonalisation, sind strukturell randständig.[100]

In der Narration besteht zumal die Chance, den «schädlichen Raum» einigermaßen aufzuheben oder wenigstens zu verkleinern, da durch den Ich-Erzähler Vergangenheit automatisch mit Gegenwart vermittelt wird. Anders als beim Historiker, der schon allzu viel Abstand zwischen sich und den Betrachtungsgegenstand gebracht hat. Der «Vordergrund» ist eben nie «ordentlich und überschaubar»[101]. Er kann analog zur Landschaftsmalerei nicht wirklich mit-gemalt werden (der Maler selbst fehlt im Bild). Aus alldem entspringt der prinzipielle «Fehler», Vergangenheit als abgeschlossen zu betrachten, nicht ihre Vermittlung mit Gegenwart und Zukunft anzuerkennen, ihren utopischen Überschuss. Daraus resultiert auch der «Warencharakter des verdinglichten Denkens, das sich in fertiger Vergangenheit am sichersten fühlt.»[102]

An anderer Stelle hatten wir die im Lenzschen Roman versammelten Museums-Gegenstände als reine Widerstände im Sinne der unsauberen Dialektik (Bloch) interpretiert, als mitgeschleppt und nicht produktiv überwunden. Nach der hier einzuführenden Heimatdesign-Methode scheinen sie nun viel eher deutbar als Gegenstände, die gar nicht überwunden werden müssen, sondern die im Gegenteil produktives Potenzial in sich tragen, das es zu erkennen und zu nutzen gegolten hätte, ganz im Sinne der vorgeschlagenen Reihe Aufrichten-entwerfen-projizieren-Gestalten. Die durch mitgeschleppte Widerstände entstehende Ungleichzeitigkeit als Vermittlungsaufgabe anzunehmen «zwischen Gegenwart, unerledigter Vergangenheit und vor allem: möglicher Zukunft»[103] scheint eine Aufgabe für Heimatdesign zu sein. Ungleichzeitigkeit äußert sich für den Heimatdesigner ähnlich wie für einen Maler, der Rücksicht darauf nehmen muss, dass aus früherer Zeit Kunstwerke da sind, die er nicht entfernen kann.[104] Ungleichzeitigkeiten manifestieren sich im Heimatdesignprozess also nicht bloß als unzeitgemäße Fundstücke einer Realität, die überholt wäre, und die der konkreten Realität, zumal dem Entwurf auf Zukunft hin, entgegenstünden. Wenn Rogalla, wie an anderer Stelle ausgeführt, den hier unterstellten produktiven Heimatbegriff praktiziert, dann nicht

100 Zimmermann: op. cit., 135sq., 148.
101 Bloch: EM, op. cit., 20.
102 Ibd. Die ‹fertige Vergangenheit› tragen nationalistisch motivierte Demagogen unter dem Deckmantel der sogenannten ‹Heimatliebe› derzeit wieder durch die Straßen Deutschlands und Europas. In ihrem Denken werden Menschen ‹verdinglicht›, in ihrer Sprache erhalten sie ‹Warencharakter›. Zum Grausen. (Kommentar verfasst am 02.02.2016).
103 Bloch: PH, op. cit., 225.
104 Hanna Gekle beschreibt diesen Zusammenhang anhand der Basilika San Clemente in Rom. Hanna Gekle: Wunsch und Wirklichkeit. Blochs Philosophie des Noch-Nicht-Bewussten und Freuds Theorie des Unbewussten, Frankfurt am Main, 1986, 135sqq.

ausschließlich in letzter Konsequenz als Zerstörung des Museums, sondern (als eigentlich letzte Konsequenz) vor allem auch durch das narrative Einholen der Vorgeschichte und der darin eingewebten scheinbar ewig gültigen Realitäten. Die Zerstörung des Museums war also lediglich insofern ein produktiver Akt, als dass sie der Schlüssel zur narrativen Aufarbeitung der Erinnerung war und somit ein aktives Durchleben und vor allem Mitteilen (und damit Interpretation) der eigenen Geschichte ermöglichte.[105] Die für Heimatdesign relevante praktizierte Methode kann im Sinne der Sartreschen Biografieforschung als progressiv-regressiv bezeichnet werden.

105 Vgl. Ernst Bloch: Pippa geht vorüber, in: Spuren, Frankfurt am Main, 1969, 82sqq. Bloch kannte freilich noch nicht das «‹Insignificant› Bridesmaid's Dress» der ebenfalls vorübergehenden Pippa (Scarlett Kilcooley-O'Halloran, Vogue.co.uk/news/2014/07/01/pippa-middleton-bridesmaid-wedding-dress, abgerufen am 12.12.2015).

2.3.4 Überleitung

Bezogen auf unsere bisherige Betrachtung von Heimat als System haben wir festgestellt, dass Heimat auf individueller wie auf kollektiver Ebene konstituiert wird durch kognitive und kommunikative Welterfassung, mithin durch Kooperation. Die Struktur von Heimat als System wird demnach bestimmt durch die Komponenten Raum und Netzwerk. Heimatdesign hat sich damit zu beschäftigen, wie Kognition, Kommunikation und Kooperation und mit ihnen Raum und Netzwerk gestaltet werden können. Dazu gehört freilich auch das konkrete Ausprobieren im Projekt. Ohne Faktizität bleibt «Heimat als System» ein Begriffskonglomerat und lediglich mögliche Repräsentation eines Systems. Heimatdesign-Theorie verbindet auf formaler/ begrifflicher Ebene Raum-, Netzwerk- und Systemtheorie. Design gestaltet hierbei Kognition, Kommunikation und Kooperation und wirkt damit zurück auf Raum und Netzwerk. Heimatdesign-Praxis setzt auf faktischer/ materieller Ebene die Frage nach dem «guten Leben» voraus. Das gute Leben zu gestalten geht einher mit einer Ethik, die prüft, was gutes Leben als Praxis voraussetzt.

Im Zusammenhang mit der Gestaltung von Heimat haben wir den Harmoniebegriff eingeführt, in Bezug auf Raum und Netzwerk wesentlich als Harmonisierung von Weltorientierung. Harmonie selbst ist ein Gestaltungsprinzip und kann als übergeordnete Leitidee über den oben aufgeführten Designaufgaben angesiedelt werden. Als Leitidee schwebt Harmonie über den eingeführten Komponenten von Heimat als System, insbesondere über Kooperation und Netzwerk. Im Grunde machen wir als Designerinnen und Designer im Heimatdesign ‹design as usual›: wir wenden Gestaltungsprinzipien an auf der Grundlage unseres Wissens um Ausgangssituation und unserer Vorstellungen auf ein Ziel hin. Wir suchen nach Ausgleich oder Ergänzung von Ruhe und Spannung, Passivität und Aktivität, Leisem und Lautem, Hellem und Dunklem usw. In Bezug auf Heimat nehmen wir an, dass es nicht mehr so sehr auf Spannung und Highlights ankommt, sondern mehr auf Ausgleich, Ruhe, Regeneration und Regenerativität. Heimat, so unterstellten wir oben, hat mit dem Kleinen und Langsamen zu tun. Heimat blüht in resilienten und regenerativen Kontexten, die Unabhängigkeit versprechen. Heimatdesign sieht sich in der Tradition des wabi sabi. In der konkreten Gestaltung wenden wir nicht stur Regeln an, sondern werden zum einen geleitet vom «objektiven» Anspruch (des Auftraggebers, der Gesellschaft, der sozialen Gruppe) und von unserer je subjektiven Intuition. Was dabei herauskommen soll, wenn wir uns um Flow und Kooperation kümmern, kann im Falle von Heimatdesign verwirklichte Harmonie oder gutes Leben genannt werden.

Das alles sind momentan freilich lediglich mentale Modelle, wenn auch geformte, gestaltete. Auch wenn methodologisch zu diesem Zeitpunkt noch nicht klar ist, wie diese mentalen Modelle als konkrete Designs umzusetzen sind, sind wir überzeugt, dass diese mentalen Modelle der Veränderung der Designaufgaben entsprechen und sich mit ihnen weiter entwickeln werden (Stichwort: unbekannte Artefakte).[106]

Eine Untersuchung, wie eine Welt aussehen kann, in der nicht Konsum und ökonomisches Wachstum als einzige das Versprechen von Wohlstand (für wenige) einzulösen in der Lage sein sollen, sondern in der es um Heimat als Potenzialität der Verwirklichung von etwas wie dem «guten Leben» (für alle) geht, ist auf Experimente angewiesen. Da wir in Anwendung der «exakten Phantasie» nicht ins Blaue hineinexperimentieren wollen, werden wir die oben eingeführten Begriffe und Designaufgaben als Richtschnur für das Heimatdesign-Experiment nutzen.

106 Vgl. Manzini: op. cit.

«Wer (…) die beobachtbaren Tendenzen hinzunehmen bereit ist, der wird von ihnen zu Phantasien getrieben. Das war mit der Andeutung gemeint, die Trägheit der Intersubjektivität äußere sich als Motivation zum Engagement für Kreativität, für den anderen, als ein Träumen.
Der eben skizzierte Stadtentwurf ist ein phantastischer Traum, er ist aus Engagement für Kreativität und für andere geboren, und gerade deshalb ist er realistischer als die Szenarien, die uns seitens der Pessimisten geboten werden – unter anderem aus dem seltsamen Grund, daß sich die Realität als Phantasie zu erweisen beginnt.»[1]

1 Flusser: op. cit., 60.

3 Dritte Drehung-Hebung: Praxis / Praktische Anwendung der Theorie

«Theorie ohne wechselwirkenden Praxisbezug bleibt abstrakte Ideologie, wirksam nur als Rechtfertigung des schlecht Bestehenden.»[2]

Wo kann sich Design versuchen, wenn es um den Entwurf und die Gestaltung von Heimat geht? Die These, Heimat habe etwas mit Gestaltung zu tun, hänge gar von ihr ab und sei entsprechend wesentlich prozessual verfasst, entsprang literarischer Lektüre, persönlicher Erfahrung und der in französischer Philosophie-Tradition stehenden Praxis des Beobachtens gesellschaftlichen Alltags. Dieses geht nun über in den aktiven Eingriff im Projekt. Die vorgestellte Theorie verschränkt sich mit der Praxis. Beide beeinflussen sich, bestätigen, ergänzen, korrigieren sich – eine Verwebung findet statt. «Design lebt von und mit dem Situativ-Aktionistischen: Theorie – Forschung – Entwurf – Umsetzung sind essentiell aufeinander verwiesen und miteinander verzahnt»[3].

3.1 Ein Heimatdesign-Projekt: der ForstFeldGarten

Wir wähnten Heimat bereits emergierend aus dem Kleinen und Langsamen, nicht aus dem Großen und Schnellen. Die Sehnsucht nach Heimat ist für uns ablesbar im allenthalben kommunizierten Wunsch ‹ganz› zu sein, ‹ganz bei sich›, ‹ganz im Hier und Jetzt› – kurz: alle rennen zum Yoga. Es geht im Kern darum, heil zu sein, unversehrt, ungestört, wohl auch ‹echt› oder ‹authentisch›. Das entspricht unserer Beobachtung der um Erfahrung gebrachten Zeitgenossen: Zerfranste Identitäten, zersplittert zwischen den nicht zu erfüllenden Ansprüchen auszufüllender Parallelidentitäten und Mehrfachtätigkeiten. Wirklich heimatlich ist da nichts – außer vielleicht ein theoretisches Lebensportfolio, das, getrimmt auf Selbstoptimierung, allenfalls intellektuelle Freude generiert. Mit der Konformität des Lifestyles wächst nicht das Glück – weder das globale noch das einzelne. Keine Heimat. Nirgends.

Heimatdesign hat wesentlich mit Freiheit und Autonomie zu tun, freilich auch mit Gesundheit, Wohlfühlen und sozialer Akzeptanz. In den von uns beobachteten Projekten steht dabei eine strukturell kleinteilig realisierte Autonomie im Fokus.

---

2 Bloch: EM, op. cit., 65.
3 Brandes, Uta et. al.: Designtheorie und Designforschung, Paderborn 2009, 192.

Das Kleine und Langsame haben wir bereits als charakteristisch für Heimat herausgestellt. Etwas Kleinteiliges oder Langsames strukturell zu bewahren bedeutet nicht, es zu konservieren, sondern gemeinsam Perspektiven zu entwickeln und sie konkret zu leben, das heißt zu gestalten.

Heimatdesign erweist dem Ort, den Menschen, der Tätigkeit seine Reverenz. Als gekoppelt an menschliches Glück und damit an die spezifisch humane Kondition, siedeln wir unsere Praxis an im Bereich der Gestaltung sozialer Systeme. Bei der Recherche begegnen wir Heimatkonstituenten, die wir in unsere Praxis zu integrieren versuchen. Die Kategorisierungen sind freilich begriffliche Hilfsfiguren, als Schubladen dienen sie uns keinesfalls.

Grundlage für die Projektwahl ist die im Vorfeld dargelegte Hypothese, der Entwurf auf Heimat hin entspränge einem Mangel. Weiterhin hoffen wir zu Projektbeginn, Heimat könne mit den Methoden des Systemdesigns entworfen und gestaltet werden. In der Phase des Aufrichtens sehen wir, dass Erfahrung im zu gestaltenden Heimatdesignprojekt sowie persönliche Begeisterung, auch als emotionale Teilhabe, förderliche Ingredienzien für einen gelingenden Heimatdesign-Prozess sind.

Diese aus der Masse an beobachtbaren Entwurfs- und Realisationsversuchen von Heimat herausgepickten Unternehmungen sind gemäß unserer im Vorigen herausgearbeiteten Annäherung an Heimat Heimatdesignprojekte. Sie verwirklichen Beheimatung als Teilrealisationen. Eingehender betrachtet und engagiert haben wir uns in den Projekten *ForstFeldGarten* (Nachbarschaftsgarten in Kassel, 2011-2014), *Geburtshaus Kassel* (Hebammen in Partnerschaft, 2014-2015)[4] und *Alpe Nanz* (Sömmerungsbetrieb für Milchvieh, Wallis/ Schweiz, 2015).[5]

---

4 Die Hebammen des Geburtshauses Kassel haben wir bei ihrem Umzug in neue Räumlichkeiten und der Erweiterung ihres Angebots betreut. Dieser Schritt stellt ein heimatdesignerisches Wagnis der Hebammen dar, da ihr Berufsstand in seiner eigentlichen Kernkompetenz, der Geburtshilfe, in Frage steht. Hohe Haftpflichtversicherungssummen machen die außerklinische Geburtshilfe fast unmöglich. Durch eine räumliche Erweiterung ist es den Hebammen des Geburtshauses Kassel nun möglich, ihre eigentliche, geburtshilfliche Arbeit durch ein erweitertes Kursprogramm zu finanzieren. Dabei wird die gesellschaftliche Relevanz der außerklinischen Geburtshilfe weithin unterschätzt. Das heimatdesignerisch Relevanteste, weil Freiheit generierend: der Frau und ihrem Kind wird ein selbstbestimmtes Geburtserlebnis ermöglicht. Geburt wird zunehmend pathologisiert. Vorauseilender Einsatz invasiver Methoden und der grassierende Irrglaube, alles kontrollieren zu können, treibt Frauen zusehends in eine passive Rolle, gerade dort, wo sie eigentlich ihre Autonomie und Aktivität erleben und verwirklichen könnten. Im Gebären greifen Frauen auf etwas zurück, was, wie die von uns als Designmethode eingeführte Intuition aus der Mode gekommen ist: Weisheit. Ersetzen wir Vertrauen auf Intuition und Weisheit durch den Anspruch planerischer Kontrolle, werden nicht nur Frau und Kind um das seelisch heilsame und physiologisch sinnvolle, weil gesundheitsstabilisierende Geburtserlebnis geprellt, sondern auch das Gesundheitswesen unnötig belastet. Ein Fall für Design. Die Hebammen des Geburtshauses Kassel tragen die Vision, Frauen, auch unter gesundheitspolitisch zusehends erschwerten Bedingungen für die Hebammen, zu ermöglichen, autonom und kreativ mit Schwangerschaft und Geburt umzugehen und stehen mithin an der Schwelle zu gelingendem Heimatdesign: Aufrichtung von Anfang an – oder für viele Frauen als neuerliche Chance, in Aufrichtung zu kommen. Gebären als aktiver Prozess hat wesentlich mit Freiheit und Autonomie zu tun, freilich auch mit Gesundheit, Wohlfühlen und sozialer Akzeptanz.

5 Im Schweizer Sömmerungsbetrieb tummeln sich vielfältige Heimatdesingaufgaben: neben sinnlich-nahrhafter Heimat in Form von aromatisch vielfältigem Käse als natürliches und im unverfälschten Sinn vollwertiges Lebensmittel und Kulturprodukt auch die Entwicklung einer

Gemeinsam haben die Projekte, dass sie neben ihrer kommunikativ vernetzenden Arbeit einen konkreten Ort bieten, eine Art Station zum Andocken. Dieser konkrete Ort hat offene Türen. Prinzipiell hat jeder Zugang. Ein charakteristischer Kommunikationsstil ist auffällig: freundlich, zugewandt, aufmerksam. Zuhören und Interesse am Einzelnen spielen eine wesentliche Rolle. Persönliches Interesse und Überzeugung prägen und ermöglichen den Arbeitsalltag. Alle beobachteten Projekte sind geprägt und getragen vom persönlichen Engagement, das über das berufliche und monetär entlohnte hinausgeht. Gemessen an gesellschaftlichen Standards sind die Akteure unterbezahlt. Die Projekte verbindet die Notwendigkeit, mit alternativen Einkommensquellen ihr eigentliches Anliegen zu finanzieren. Sie werden gesellschaftlich vordergründig befürwortet und positiv bewertet. Dennoch fehlt die spürbare Anerkennung und die entsprechenden politischen Konsequenzen, die ein nicht bloß ehrenamtliches oder von Idealismus getragenes Agieren auch ökonomisch sinnvoll werden ließen. Im Folgenden widmen wir uns dem zentralen Heimatdesignprojekt unserer Untersuchung, dem ForstFeldGarten.

---

tragfähigen Zukunftsperspektive für die wenigen noch verbliebenen bergbäuerlichen Betriebe vor Ort. Auch hier steht als für unser Ansinnen relevantes Heimatdesign-Artefakt strukturell kleinteilig realisierte Autonomie im Fokus. Die Nahrungsmittelproduktion, einhergehend mit der Pflege einer (zunehmend von erholungssuchenden Freizeitsportlern geschätzten und genutzten) Kulturlandschaft ist in einen transparent nachvollziehbaren Wirtschaftskreislauf eingebunden, der der Lebensweise der Menschen vor Ort entspricht. Gleichzeitig entsteht ein hochwertiges Lebensmittel, da die Milch nicht unnötig lange gekühlt und transportiert werden muss. Der Mensch in seiner Tätigkeit, seine Umgebung, auch sein Material, hier die Milch, wird strukturell weitestgehend nicht beschädigt. Milchvieh-Sömmerungsbetriebe leisten den relevanten Beitrag zur Wertschöpfung im Berggebiet. Heimat im Sinne von Heimatdesign hat in diesem Falle erneut nichts mit geografischer Herkunft, sondern mit gemeinsamer Vision zu tun. Die Idee, die Milchverarbeitung in der Bergsennerei zu behalten anstatt die Milch an eine Großmolkerei zu verscherbeln verwirklicht eine Vision von Heimat, konkret, den Alpenraum in seiner kleinteiligen Struktur lebendig zu erhalten. Das Kleine und Langsame haben wir bereits als charakteristisch für Heimat herausgestellt. Den Alpenraum strukturell zu bewahren bedeutet nicht, ihn zu konservieren, sondern gemeinsam Perspektiven zu entwickeln und sie konkret zu leben, das heißt zu gestalten. Um die Kulturlandschaft Alpen zu erhalten ist die dort praktizierte Sömmerungswirtschaft unentbehrlich. Sie pflegt und erhält die Biodiversität, vermindert Verbuschung und macht die Berge für Touristen überhaupt erst nutzbar. Heimatdesignaufgabe ist die Kommunikation der Wertschöpfung und damit die Etablierung einer Vermarktungsstrategie, die Alpwirtschaft lohnenswert macht. Kurz und gut: Wenn wir die Alpen als Kulturlandschaft erhalten wollen, nicht nur für die unzähligen Pflanzen- und Tierarten, sondern auch für die vielen bunt bekleideten Leute, die dort Erholung suchen, und letztlich für unsere Kinder und Enkel, brauchen wir die Alpwirtschaft. Dieses Wissen gehört noch nicht zum Allgemeinwissen. Die Alpwirtschaft braucht aufgerichtete, aufgeklärte Konsumenten, sanfte Touristen und eine politische Lobby und ist damit ein Fall für Heimatdesign.

3.1.1 Ausgangssituation

Das Projekt *ForstFeldGarten* entsteht aus einer Initiative der Mitarbeiter einer Kasseler Wohnungsbaugesellschaft, des Vereins *Essbare Stadt* und der Kasseler *Mach-Was-Stiftung* und orientiert am Göttinger Modell der Interkulturellen Gärten[6]. In diesen geht es um «die Aneignung öffentlichen Raums durch das gemeinsame Handeln von ZuwanderInnen und Einheimischen»[7]. Der hinsichtlich urbaner Gärten oft zentrale Aspekt der lokalen Nahrungsmittelproduktion rückt in diesem Blickwinkel hinter der sozialen Komponente zurück, gleichwohl bleibt beides eng verwoben. Die Erfahrung in *Interkulturellen Gärten* zeigt, warum sie ein praktisches Instrument sind, Menschen zu ermöglichen, sich neu zu beheimaten, im wahrsten Sinne des Wortes Wurzeln zu schlagen.
«Integration benötigt Orte und praktische Bezüge. Ein Interkultureller Garten ist ein solcher Ort: Hier können und müssen alle Beteiligten ihre Wirklichkeit mit der der anderen täglich neu verhandeln. Hier findet die Vielfalt von biografischen Hintergründen, Erfahrungen und Fähigkeiten einen gebührenden Platz. Hier sind alle unmittelbar an der Gestaltung der Migrationsgesellschaft beteiligt. Aus der lebendigen und keineswegs konfliktfreien Praxis des gemeinsamen Gärtnerns ergeben sich beinahe organisch weitere Schritte in die Mehrheitsgesellschaft.»[8]

Die Ausgangslage im konkreten Fall scheint zunächst günstig für eine gemeinsame Entwurfspraxis: Motivierte Akteure, viele Ideen, eine bespielbare Fläche im Kasseler Stadtteil Forstfeld – eine heimatdesignerische Brache mit Potenzial: Was dort im Überfluss vorhanden ist, ist Zeit – eine entscheidende Voraussetzung für Heimatdesign.
Neben dieser Einschätzung der aktuellen Lage, waren sich die Initiatoren des Projekts darin einig, dass zu viel Lebenszeit, Energie und Potenzial vernichtet wird: vor dem Fernseher, hinter dem Monitor, mit dem Smartphone, im Internet (um nur einige «Staubsauger» zu nennen). Um die Wohnsiedlungen herum grüne, glatt gemähte Langeweile, deren Instandhaltung das Gemeinwesen verrückt viel Geld kostet. Die Menschen sitzen in ihren Buden, niemand ist zu sehen – soziales Leben findet nicht statt. Auch in den Wohnungen gibt es kaum Möglichkeit, sich zu betätigen – Musikräume, Werkstätten, Gemeinschaftsräume sind in den Wohnanlagen nicht vorgesehen, nicht-rezeptive Lebensäußerungen, verbunden mit

6 Christa Müller: Interkulturelle Gärten – Urbane Orte der Subsistenzproduktion und der Vielfalt, in: Deutsche Zeitschrift für Kommunalwissenschaften - Die ‹grüne› Stadt – urbane Qualitäten durch Freiraumentwicklung, 1/2007, Berlin 2007, 55-67.
7 Ibd.
8 Stiftung Interkultur (ed.): Interkulturelle Gärten. StadtLandschaften der Migrationsgesellschaft, München 2008.

Geräuschen, ebensowenig. Der Mensch verkümmert zum Konsumenten (dem ökonomischen Vorteil Einzelner dienender Medien) und Operator (derselben Logik folgender Programme). Viele der dort lebenden Menschen sind einsam oder wagen sich aus Mangel an Sprachkenntnissen, an sozialer Integration und unklarem Status nicht aus ihren vier Wänden. Ohne Arbeit fehlt der Anknüpfungspunkt, die soziale Rolle – nicht nur etwas, das man tun, sondern gleichzeitig auch etwas, über das man sprechen könnte.

Die mithin zu Untätigkeit verdammten Menschen, die «in den kalten Wohnhöhlen aus Fertigteilen»[9] in Trägheit erstarren, wohnen «unvollständig»: Es fehlt den Wohnanlagen an Möglichkeiten zum Tätigsein, Werkeln, Gärtnern, Musizieren – Lebensäußerungen, die planerisch unzureichend unterstützt wurden. Es gibt kaum ernstzunehmende Gemeinschaftsflächen. Die grünen Fluchten zwischen den Häusern, einsichtig von allen Parteien sind schlicht vergeudete, teuer zu pflegende Fläche. Keiner will sich darauf lange aufhalten. Nun stehen sie da, die Bauten der autofreundlichen Nachkriegszeit, und wir haben damit umzugehen, uns in ihre Nischen hineinzuentwerfen. Begeben wir uns ins Präsens und erzählen die Geschichte des unternommenen Projekts.

Was bis hierin niedergeschrieben wurde ist der buchstäbliche Niederschlag, der den Sumpf beschreibt, aus dem heraus das Projektteam den lokal zu realisierenden Entwurf von Heimat projiziert. Das Waten in diesem Sumpf ermöglicht weder dem Projektteam noch der Designerin, im Trüben stochernd und bis zum Hals im oft allzu persönlichen Alltag verstrickt, freilich keine, herkömmlichen Standards gehorchenden oder gar entsprechenden Analyse der globalen Nahrungsmittelproduktion. Eher noch, aber nicht vollständig, kommen wir der einer lokalen Wohnsituation nahe. Was den Ausschlag für die Initiation des Projekts ForstFeldGarten gab, war neben sich scheinbar zufällig zusammenrottenden Interessen vielmehr das andauernde und unangenehme Gefühl, in diesem Sumpf zu stehen. Mit Intellektualität hatte dies im besten Sinne nichts zu tun. Die übergeordnete Vision, als Teilrealisation von Heimat, war eine Idee von urbaner Landwirtschaft und von Relokalisierung von Nahrungsmittelerzeugung. Auch wir haben nun durch die «Entengrütze»[10] zu waten, ans Ufer, an das wir unser Entwürfe werfen – als Traum und auch als Anker.

Aus dieser schlammigen Basis heraus entwickeln sich erste Entwürfe: Unsere Entwürfe sind nicht formal, es sind vielmehr topologisch verfasste Sozialutopien, aus denen dann erst die Form sich etabliert.

9 Lenz: op. cit., 120.
10 Lenz: op. cit., 80.

Sie zielen zunächst darauf ab, die bestehende Brachfläche, die die heimatdesignerisch optimierbare Wohnsiedlung im Kasseler Stadtteil Forstfeld flankiert, zu nutzen als Fläche zum gemeinschaftlichen Gärtnern, Verweilen, Treffen. Diese Fläche ist zu Projektbeginn zu begreifen als Frei-Fläche, auf die wir unsere Visionen werfen können. Wichtig ist allen Beteiligten eine möglichst undidaktische Vermittlung von Wissen über lokale Nahrungsmittelproduktion, saisonal angepasst, chemiefrei, nachhaltig. Basis soll ein Klima der Wertschätzung der eigenen Fähigkeiten sowohl innerhalb der Initiativgruppe als auch der Nutzer untereinander sein. Perspektivisch etwas weiter gedacht ist uns die Generierung von Autonomie bei den Beteiligten ein das langfristige Gelingen des Projekts bedingendes Anliegen.

Wissen, Wertschätzung und Autonomie sollen dabei nicht im Sinne von Informationsvermittlung in Trainings, Food-Workshops oder Kochkursen, sondern im Sinne von Erfahrung generiert werden. Dabei steht nicht die effekthaschende Eitelkeit der Kochshows, nicht die Konfusion erzeugenden Diättips der Nahrungsmittelindustrie und ihrer ernährungsberatenden Erfüllungsgehilfen, sondern die elementare Erfahrung des Nährens und Genährtwerdens im Vordergrund, mithin die elementare Erfahrung, Hunger selbst zu stillen. Der Ersatzhandlung des Konsumierens wollen wir eine Alternative zur Seite stellen: das Produzieren. Ein Gartenprojekt dient nicht nur der Ganzjahresselbstversorgung mit schmackhaftem Obst und Gemüse, es ist auf vielschichtige Art und Weise ein Autonomieprojekt.
Von diesem im Garten mannigfach dargebotenen Potenzial zur Erfahrung versprechen wir uns, zu autonom gebildeten, weil nicht lediglich angelernten Bewertungskriterien von Nahrung zu kommen.

Konkretisiert kristallisieren sich folgende Projektionen:
In der Nutzung vorhandener Ressourcen (Daß-Faktor), die Obstbäume und Sträucher zu regenerieren, die auf der Fläche zumeist unentdeckt vor sich hinwachsen, um einen permakulturell angelegten Waldgarten zu etablieren (Was). Ergänzend dazu, den Gemüseanbau möglich zu machen, als offenes, in Parzellen unterteiltes Grabeland. Die übergeordnete Vision ist der Wunsch, Möglichkeit zu schaffen für die Menschen vor Ort, sich in Gemeinschaft zu beheimaten, sich zu verwurzeln. Um Spielraum dafür zu schaffen werden weiterhin Flächen und Ressourcen für Gemeinschaftsaktionen, Feste, Werkeln, Spielen projiziert.

Wie die Entwürfe Gestalt annehmen wird im Anhang berichtet, auch, um herauszufinden, welche Rolle Design darin einnehmen kann.

3.1.2 Projektbeschreibung

«An dieser Stelle wird es notwendig, den hypothetischen Charakter dieses Versuches zu betonen. Bei dem Bedenken möglich gewordener Entwürfe handelt es sich selbst um einen Entwurf, um den Versuch, Möglichkeiten zu komputieren, um sie einer Konkretisierung näher zu bringen (…) diese Möglichkeiten (…) sind bestenfalls zum Konkreten tendierende (…) Träume, welche nach anderen Träumenden rufen, um sich ballen zu können und dadurch möglicher zu werden. Dies auszusprechen ist auch eine der Voraussetzungen für ein aufrichtiges Leben.»[11]

3.1.2.1 Projekt FFG: Aufrichten

Das Heimatdesign-Projekt (als Forschungsgegenstand) startet am 1.1.2011 mit dem persönlichen Kontakt zu Mike Wilkens. Ein Mitstreiter ist gefunden. «Heimatdesign, whow! Mein Thema!». Im Stadtteiltreff Forstfeld findet noch im Januar ein erstes Treffen und damit Kennenlernen der zukünftigen Initiativgruppe statt. Es bedarf dabei eines sensiblen Umgangs mit den unterschiedlichen Visionen und Wünschen. Die Mitarbeiter des Stadtteiltreffs der Wohnungsbaugesellschaft haben zu diesem Zeitpunkt die Vorstellung, die direkt an den Treff anliegende Grünfläche als kleines Gärtchen, vor allem für Kinder, zu nutzen. Entsprechend sorgen sie sich, dass die großen Visionen des Vereins *Essbare Stadt* (Permakultur- und Selbsternteprojekt), der *Mach-Was-Stiftung* (Integration von möglichst vielen Menschen) und der Designerin (Heimat) in der Umsetzung an ihnen hängen bleiben wird, und ein Projekt der angedachten Größenordnung mit den vorhandenen Ressourcen nicht zu stemmen sei. Zudem sind sie zwar Gastgeber der Treffen im Stadtteiltreff, haben aber, gebunden an ihren Arbeitgeber (Wohnungsbaugesellschaft) wenig eigenen Entscheidungsspielraum. Die *Essbare Stadt* träumt von einem essbaren *Waldgarten*, angelegt als *Permakultur* sowie von einem *Selbsterntefeld*, offen für Menschen auch aus anderen Stadtteilen. Der *Mach-Was-Stiftung* geht es vor allem darum, Menschen Möglichkeiten zu bieten, im Öffentlichen Raum selbständig und kreativ tätig zu werden. Alle beschäftigen die Fragen, ob das Gelände überhaupt zum Gärtnern taugt, ob der Boden brauchbar ist, und wie die nötige Arbeitskraft organisiert, bevor überhaupt der erste Salat ausgesät werden kann. Dabei geht es nicht nur um die Aufrichtung der Menschen, sondern sozusagen erst einmal um die Aufrichtung der Fläche. Mit Letzterem sollte aber, so hofften wir, eine Aufrichtung der Menschen

11 Flusser: op. cit., 42.

einhergehen: In der Präparierung der Umstände präpariert man sich selbst. Aus einer heimatdesignerischen Brache wollen wir einen Boden mit Potenzial machen, eine beackerbare Fläche, angereichert mit Mutterboden, befreit von Stolpersteinen. Den Boden muss man pflügen, den Mutterboden ranschaffen und Steine, schwitzend, wegschleppen: Die physische Komponente von Heimatdesign![12]

Die klassischen Design-Kompetenzen kommen zum Einsatz, wenn es darum geht, aus dem Wust an Wünschen und Ansprüchen ein handhabbares Ganzes zu machen. Die Rolle der Designerin im Projekt *ForstFeldGarten* hat in der Praxis kaum noch etwas mit dem zu tun, was alle Beteiligten anfangs von Design erwartet hatten – dennoch fallen immer wieder klassische Design-Tätigkeiten an. Das gemeinsame Konzept impliziert einen Anschaffungs-Wunschzettel (Pflanzen, Arbeitsgeräte, Baumaterial) und einen damit verbundenen Finanzplan. Hatten die Leute vom Stadtteiltreff anfangs nur das Grün direkt am Stadtteiltreff im Blick, erweitern die *Essbare Stadt* und die *Mach-Was-Stiftung* diese Perspektive nun auf das gesamte angrenzende Areal (7000qm). Das heimatdesignerische Potenzial wächst entsprechend an. Mehr Fläche bedeutet mehr Raum für Visionen.

Eine weitere dankbar angenommene eingebrachte Designkompetenz ist das Erstellen unterschiedlicher Kommunikationsmittel, speziell das Finden einer angemessenen Sprache für eine Einladung zu einem Treffen der Anwohner, Vorstellung der Idee bei der Wohnungsbaugesellschaft, bei der Politik, in der lokalen Presse. Das Sammeln von Hintergrundinfo (Interkulturelle Gärten, Anbaumethoden, Bewässerung…) gerät zu einer Überschüttung der Beteiligten mit einer Menge an Information, die zwar theoretisch nützlich, praktisch aber nicht zu bewältigen ist. Ein Schluss für die Designpraxis des Aufrichtens: Näher an den Menschen und in der konkreten Situation zu bleiben, bringt beim Aufrichten mehr als schon zu weit vorauszueilen in der Vision (im konkreten Fall war die Vision bereits bei der Wurmkompostanlage bevor ein einziger Mitgärtner für die Idee des Gartens gewonnen war.)

Es folgen Treffen im zweiwöchigen Turnus. Neben den Fragen, wie die Fläche bespielt werden soll, plagt die Gruppe vor allem die Frage, wer vor Ort langfristig verantwortlicher Ansprechpartner sein kann, und wie man Nutzer aquirieren und für das Projekt begeistern soll. Sorge ist, dass wir auf dem Reißbrett etwas entwerfen, was am Ende niemand möchte. Alles scheint Kommunikations- und damit Designaufgabe.

---

12 Der physischen Komponente des Gestaltens, und bereits auch des Imaginierens wird an anderer Stelle Aufmerksamkeit zu schenken sein. Eine erste Idee vom physischen Aspekt der Erzeugung konkreter Utopien bietet Werner Herzog, gebündelt in seiner Aussage: «Film muss physisch sein» (Beat Presser (ed.): Werner Herzog, Berlin 2002, 2.)

3.1.2.2 Projekt FFG: entwerfen

Mitte Februar 2011 steht das gemeinsame Konzept, ein «Wir-Gefühl» entsteht.
Zunächst geht es weiter um praktische Fragen: Wie macht man das Land urbar, welche baulichen Maßnahmen müssen unternommen werden und vor allem, wieviel planen wir? Es soll kein geplanter sondern ein gemeinschaftlich umgesetzter Garten werden, als Möglichkeitsraum. Als spezifische Designfragen ergeben sich daraus folgende: wieviel Gestaltung muss mindestens sein und wieviel darf höchstens sein? Wie unterstützt man sanft den Prozess des Sich-zu-Eigen-Machens durch die Bewohner des Stadtteils? Wie hilft Design da weiter? Wie eröffnen wir Möglichkeitsräume, und wie geschieht es, dass Menschen sie nutzen und (eigenständig) gestalten?
Das Sich-Erarbeiten der Heimat-Grundlagen ist Voraussetzung für das Gelingen von Heimat als gestalteter. Die geschenkte Heimat der Kindheit ist eine andere als die, nach der der Mensch ans Heranwachsender oder Erwachsener strebt. Im Verlauf des Projekts *ForstFeldGarten* sehen wir, dass ein Sich-zu-eigen-Machen nur in partizipatorischer Teilhabe, Mitverantwortung und Mitgestaltung gelingt, sei es nun auf den Boden im Gartenprojekt oder in politische Teilhabe, in «realer Demokratie».[13]

Im Zuge des gemeinsamen Konzepts geben wir dem Projekt in Anlehnung an den Stadtteil Forstfeld sowie an die zu realisierenden Teile Waldgarten – Gemüsefeld – Kinderlerngarten den Namen ForstFeldGarten. Auch topografisch passt die Reihung von Wald-, Feld- und Gartenelement im Forst – Feld – Garten, da sie der Anordnung des permakulturellen Waldgartens neben dem Gemüsefeld neben dem Kinderlerngarten entspricht. Als klassische Designaufgaben fallen die Entwicklung von Schriftzug und Schreibweise an.

Ende Februar steht nach der Erarbeitung eines gemeinsamen Konzepts das Finden einer gemeinsamen Position gegenüber potenziellen Nutzern an: Was bieten wir an? Was wünschen wir uns von den Nutzern? Außerdem versuchen wir anhand eines detaillierten Plans, die Fläche sinnvoll aufzuteilen.

Anfang März ereilt das Projektteam eine Krise: Die Leute vom Stadtteiltreff fühlen sich überrollt von den Ausmaßen, die das Ganze, zumindest in der Vision, annimmt. Ein weiteres Gruppenmitglied kündigt seinen Ausstieg an, weil es ihm im Gegenzug zu langsam und zu Klein-Klein vorangeht. Schnell

---

13 Bloch: PH, op. cit., 1628.

und langsam, verschiedene Tempi, verschiedene Empfindungen und Einschätzungen stoßen aufeinander. Manche finden schneller Worte, manche langsamer, der eine greift zum Spaten, während der andere noch denkt. Heimatdesignaufgaben ergeben sich daraus: Supervision und Integration, Flow-Design. Dabei ist darauf zu achten, sich bei allem gemeinsam erlebten Flow oder Nicht-Flow nicht emotional zu sehr zu verwickeln, sondern möglichst neutral die Standpunkte zu sichten und dazwischen zu vermitteln.
Integration ist also sowohl innerhalb der Projektgruppe als auch im Umgang mit den potenziellen Nutzern das große Thema. Wiederholt stellt sich die Frage, wie es gelingt, dass Menschen sich das zur Verfügung gestellte Areal zu eigen machen, Wurzeln schlagen, sich beheimaten.
Begleitet wird das Holpern und Stolpern von konkreten Maßnahmen, die schlicht gemacht werden müssen und nicht auf Konsens hinsichtlich des großen Ganzen warten können. Ein Gartenspezifikum: der Jahreslauf gibt den Rhythmus vor, alles hat seine Zeit und wartet nicht auf Konsens: Betonbrocken müssen aus dem Gelände geschafft werden, wenn der Boden noch rechtzeitig zum Gärtnern bereit sein soll. Die Vegetation gibt die Deadline vor: März 2011. Im Wühlen zwischen eigenen Ansprüchen, weittragenden Visionen und bremsenden Realitäten tut der Projektgruppe die bestätigende Veröffentlichung von Christa Müller in eben diesem anstrengenden Projektmärz gut, die «den hoffnungsvollen Hintergrund unserer Aktionen»[14] beschreibt – Betonbrocken hin oder her.[15]

In der Krise bewährt sich eine sture Tagesordnung bei den Treffen – auch eine Invariante. Heimatdesign bedeutet, dass jeder die Möglichkeit hat, zu Wort zu kommen, und dass am Ende nicht alle außer Puste sind.
Über den Stadtteilarbeitskreis beginnen wir uns außerdem in die Lokalpolitik einzumischen und versuchen auch hier, Begeisterung für unser Projekt zu schüren. Minimalziel ist bei allem, zumindest Akzeptanz zu generieren.

Klassische Designaufgabe: Formulierung einer Projektbeschreibung und Gestaltung von Postwurfsendungen für die Nutzer-Aquise. Obwohl der Projekterfolg mit der Aktivierung potenzieller Nutzer auf Gedeih oder Verderb verbunden ist, ist die aufwendigere Designaufgabe die Formulierung und das Design des über Wohl und Weh entscheidenden Konzepts zur Vorlage bei der Wohnungsbaugesellschaft. Von dieser Seite fehlt uns nach wie vor eine offizielle Stellungnahme und damit auch tatsächliche eine Planungssicherheit.

14 M. Wilkens in einer Email an FH.
15 Christa Müller: Urban Gardening: Über die Rückkehr der Gärten in die Stadt, München, 2011.

Ende März ein großer Rückschlag: Unser Konzept und damit auch die Arbeit der letzten Wochen wird von Seiten der Wohnungsbaugesellschaft ignoriert oder vielmehr uminterpretiert: das bis dahin vernachlässigte Gelände wird einer Verkaufsprüfung unterzogen. Designaufgabe: ruhig bleiben, überlegen, woran die plötzliche Absage liegt und wie alles noch zu retten ist. Wir benennen eine Delegation, die das Konzept erneut vorstellt. Vermutlich haben wir bereits zu viel geplant und zu wenig bei der anderen Seite nachgefragt. Das Ganze sieht wohl schon zu fertig und zu perfekt aus. Vielleicht fühlt man sich überrumpelt.

Immer wieder muss sich die Gruppe klar machen, dass es wertvoll ist, was in zahlreichen unentgeltlichen Arbeitsstunden bislang gemeinsam erarbeitet wurde. Designaufgaben: gelassen bleiben, konstruktiv mit der Krise umgehen. Aktionsradius: systemintern bei gleichzeitigem distanzierten Blick ohne persönliches Interesse. Designerisch herrscht die Hoffnung, dass der beste Entwurf dann kommen wird, wenn alles bisherige verworfen ist und einen Moment Ideenlosigkeit herrscht: Das weiße Blatt (April 2011).

Selbst noch in den Unsicherheiten einer möglichen Realisierung stehend, weckt unser Konzept Interesse von Außen. Vertreter von Transition Town[16] kommen auf uns zu. Designaufgaben sind in dieser Zeit: Moderation, Informationsverteilung, Motivation.
Obwohl wir von Seiten der Wohnungsbaugesellschaft weiter in der Schwebe hängen, reichen wir unser Projekt als Projektvorschlag für die 1100-Jahrfeier (2013) der Stadt Kassel ein, gehen schrittweise weiter an die Öffentlichkeit.

Blockiert durch mangelhafte Kommunikation mit der Wohnungsbaugesellschaft nehmen wir Ende April hin, dass wir das große Ostereier-Suchen auf dem Gelände (23.04.11) nicht wie geplant zur Nutzer-Aquise nützen können.

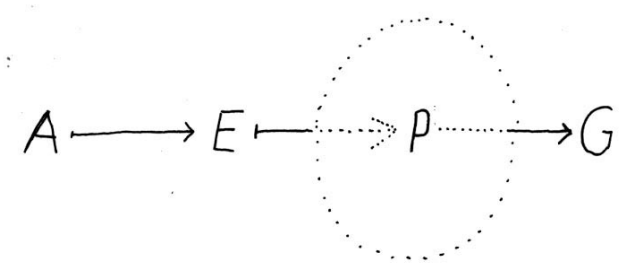
Ende Mai dann endlich die gute Nachricht: Wir dürfen die Fläche nutzen – das Projizieren beginnt.

16 Die Initiativgruppen der sogenannten Transition-Town-Bewegung versuchen in Städten und Gemeinden einen Wandeln hin zu einer postfossilen, relokalisierten Wirtschaft zu gestalten. Dabei beruft sie sich auch auf den Permakultur-Designer Rob Hopkins.

«Der große Unterschied zwischen (...)
Entwerfen und (...) Utopie besteht darin,
daß hier die Stadt [/Garten/ Heimat, Anm. FH]
zu einem (...) Wurmfortsatz des theoretischen Raums wird,
während ihr in der Utopie die Aufgabe zufiel, einen theoretischen
Raum zu öffnen. Die Absicht dieses projektiven Raums ist (...)
dem intersubjektiven Netz (...) einen Sinn zu geben; kurz,
Theorie nicht mehr als Entdecken der Wahrheit, sondern
als Projizieren von Bedeutung zu begreifen.»[17]

17 Flusser: op. cit., 57.

3.1.2.3 Projekt FFG: projizieren



Nach der internen Entwurfsarbeit können wir nun projizierend an die Öffentlichkeit gehen. Als Designaufgabe bedeutet das erneut Kommunikation auf verschiedenen Ebenen und in angepassten Formen (Anwohner, Presse, Politik, Nutzer, Projektgruppe). Designaufgabe: Abstand nehmen von «zu intellektuellen» Formulierungen, alles muss kurz und knapp sein: Weglassen als große (Heimat)Designaufgabe. Nicht jeder muss den ganzen Weg mitgehen – Aufspringen ermöglichen.

Ein Plakat für die Baustelle wird gestaltet, das den Anwohnern vorstellt, was die nächsten Wochen passieren wird. Vor allem den Leuten, die die Fläche als Hunde-Auslaufplatz nutzen, soll die Umnutzung der Fläche auf diese Weise bekannt gemacht werden. Hier können wir feststellen, dass ein schönes Plakat nichts nützt, wenn der persönliche Dialog fehlt. Vieles wird missverstanden, die Gerüchteküche kocht. Eine von uns unbeabsichtigte Botschaft grassiert: Wir haben nichts anzubieten, sondern wir nehmen etwas weg, sperren die Fläche ab usw. Deutlich wird hier die von Heimatdesign bereits bedachte zerstörende Kraft von Angst: Ohne dass etwas abgesperrt war, entstehen bei den Menschen sofort Assoziationen davon, sie würden übergangen, nicht gefragt, hätten sich schlicht anzupassen. Öffnung und Wohlwollen müssen kommuniziert werden. Mit Heimatdesign hat keiner gerechnet.

Im Sommer 2011 sind wir vor allem mit der Vorbereitung der Fläche für den Gemüseanbau, mit der Befriedung der wegen Fehlinformationen zum Teil aufgebrachten Anwohner und der Vorbereitung der Infrastruktur (Geräte, Wasser, Schuppen…) beschäftigt. Ergänzend geht es nun endlich daran, Leute zur Mitarbeit zu motivieren.

Im August erklärt sich eine weitere Kasseler Wohnungsbaugesellschaft bereit, uns zu unterstützen. Es findet ein Pressetermin mit den Geschäftsführern statt. Für Präsentationstermine vor den beiden Wohnungsbaugesellschaften erarbeiten wir Präsentationsvorlagen – vor allem Bildmaterial von anderen gelungenen Urban-Gardening-Projekten.

Grundsätzlich geht es um den Perspektivwechsel: nicht die Projektgruppe möchte etwas von den Wohnungsbaugesellschaften, sondern diese profitieren vom freiwilligen Einsatz der Projektgruppe.

Im September 2011 erfahren wir, dass die 2012 anstehende *documenta* unserem Projekt entsprechende Themenbereiche beackern wird.[18] Wir versuchen, eine Vision zu entwickeln, wie wir diese Tatsache produktiv für unser Projekt nutzen können.
Im selben Monat wird der *ForstFeldGarten* in die Offzielle Projektliste für die 1100-Jahr-Feier der Stadt Kassel (2013) aufgenommen. Sowohl die Verbindung zur documenta als auch die offzielle Würdigung unserer Unternehmungen sind Balsam auf der durch Bürokratie und zähem Anfang gebeutelten Seelen der Heimatdesigner.

Ende September treffen wir uns mit zwei documenta-Künstlern der Künstlergruppe *AND AND AND*. Sie interessieren sich für potenzielle Flächen, die sie im Rahmen der documenta für Aktionen nutzen wollen. Wir zeigen ihnen neben verschiedenen von der *Essbaren Stadt* bespielten Flächen auch den ForstFeldGarten. Wir teilen mit ihnen die Idee von Erhalt und Würdigung von Gemeingut. Im Brief, den *AND AND AND* an die «Bewohnerinnen und Bewohner Kassels»[19] schreiben, werden gemeinsame Positionen deutlich: «dass wir hier in Kassel ein öffentliches Experiment starten wollen, wobei gemeinschaftlich geteilte Räume geschaffen beziehungsweise zurückgewonnen werden sollen.»[20] Aneignung öffentlichen Raums bewirkt, was wir als Beheimatung bezeichnen wollen und in der Kooperation mit der Künstlergruppe *AND AND AND (documenta 13)* deutlich wird. «Wir verstehen die Kollektivinitiative Commoning in Kassel als eine Anstrengung, sowohl in kultureller wie auch in politischer Hinsicht die Notwendigkeit gemeinsamer Räume und Praktiken in unseren Leben erneut zu bestätigen.»[21]

Nach der Tour durch Kassel dann eine klassische Heimatdesignaufgabe: Einen großen Topf schmackhaftes Gemüse aus dem Garten zubereiten und gemeinsam verzehren, dabei über Heimat und Kunst sprechen.

---

18 Vgl. auch: dOCUMENTA (13) – Ausstellungsort Ottoneum Kassel: «Einige Kunstwerke und Projekte zu Fragen von Saatgut und der Erzeugung von Erde, Leben, Nahrungsmitteln, Kunst, Geschichten, Intra-Aktion und In-der-Welt-Sein.» (documenta und Museum Fridericianum Veranstaltungs-GmbH (ed.): dOCUMENTA (13) Das Begleitbuch/ The Guidebook, Ostfildern 2012, 200.)
19 AND AND AND 2012, http://andandand.org/
20 Ibd.
21 Ibd., vgl. auch: Ayreen Ananstas und Rene Gabri: Ecce occupy: fragments from conversations between free persons and captive persons concerning the crisis of everything everywhere, the need for great fictions without proper names, the premise of the commons, the exploitation of our everyday communism..., Ostfildern 2012.

Für uns im ForstFeldGarten bedeuten die Ideen von AND AND AND die Möglichkeit zur Teilnahme am öffentlichen Diskurs zu den Themen, die uns am Herzen liegen. Die Künstler Anastas und Gabri formulieren den Wunsch «urbane Gartenprojekte in der Stadt umzusetzen.»[22] Zu den entsprechenden Veranstaltungen in Kassel werden wir eingeladen.[23] «Commoning in Kassel ist ein künstlerisches und soziales Gemeinschaftsprojekt, das versucht, unterschiedliche Anstrengungen von Einzelpersonen und Gruppen in Kassel sichtbar zu machen und zu unterstützen, deren Ziel es ist, Gemeingüter zu schützen, zurückzufordern oder zu schaffen.»[24]

Dabei verbindet ein gemeinsamer Blick auf aktuelle Probleme und auf gemeinsame Wünsche:
«*Unsere Meere, unsere Luft, unser Wasser, unsere Wälder, unsere Geschichten, unser Wissen, unsere Arbeit und unsere Kulturen sind Gemeingüter. Sie sind die Grundlage und die Voraussetzung unserer Existenz, die wir mit allem Leben teilen. Heute sind diese unermesslichen Aspekte des Lebens auf diesem Planeten – angefangen bei den Genen über die Samen bis zum Boden – von einer Logik bedroht, die davon ausgeht, dass alles seinen Preis haben und irgendjemandes Eigentum sein muss, um überhaupt einen Wert zu besitzen.*»[25]

Was wir als Voraussetzung und Begleiterscheinung von Heimat als Vision der Naturallianz im Heimatdesign formulieren, findet Ausdruck im gemeinsamen Gewahrwerden von Mangel und beschreibt gleichzeitig den Bedarf an Heimatdesign: «*Jeder von uns ist gegenwärtig mit einer Krise konfrontiert, die weit über die der Weltwirtschaft hinausreicht. Es ist eine Krise, die das gesamte System von Werten und Normen erfasst hat, die heute Geltung besitzen. Auf dem Spiel steht die Zukunft des Planeten.*»[26]

Daraus ergeben sich für *AND AND AND* die Fragen, die wir uns als Designforschungsfragen zu Beginn der Beschäftigung mit potenziellen Heimatdesignprojekten stellten:
«Wie schaffen wir es, unser Ernährungssystem im Kontext der derzeitigen Krise [‹the crisis of everything everywhere›[27]], neu zu überdenken? Können wir uns eine Kultur der Lebensmittelerzeugung und des Lebensmittelkonsums vorstellen, die unsere gemeinsame Welt bereichert und zu ihrer Regenerierung und Vervielfältigung beiträgt?

---

22 AND AND AND 2012, http://andandand.org/
23 ‹Commoning in Kassel› am 03.04.2013 (Kunsthochschule Kassel)
24 AND AND AND 2012, http://andandand.org/
25 Ibd.
26 Ibd.
27 Anastas & Gabri: Eccy occupy, op. cit.

Können die zahlreichen Experimente der Anlage urbaner Gärten Beispiele für ein neues Auftauchen nachhaltiger Lebensmittelkultur und nachhaltiger Praktiken des Umgangs mit Gemeingütern geben?»[28]

Gleichzeitig zum motivierenden Kontakt zu *AND AND AND* treffen uns erneute Rückschläge: die Präsentation vor den Wohnungsbaugesellschaften, von denen wir uns finanzielle und materielle Unterstützung erhofft hatten, wurde zwei Mal um jeweils einen angesichts der fortschreitenden Gartensaison wertvollen Monat verschoben. Die Gruppe ist enttäuscht und fühlt sich nicht wahrgenommen. Die Saison 2011 ist hinsichtlich konkreten Gärtnerns nun also endgültig verstrichen. Die Permakultur-Designer im Team lassen sich nicht schrecken und schaffen Tatsachen mit einer Pflanzaktion im permakulturellen Waldgarten Anfang November 2011.[29] Kurz danach findet endlich die Präsentation statt. Uns wird finanzielle Unterstützung zugesagt und der *Mach-Was-Stiftung* ein Pachtvertrag für die Fläche angekündigt.

Nicht nur *AND AND AND*, sondern auch die Transition Town Bewegung bearbeitet unseren Themenkreis. Eine Gruppe in Kassel formiert sich und bietet im November 2011 einen Abend zu ‹Urban Gardening› und ‹Consumer Supported Agriculture› an.[30] Die Leute, die am Gartenprojekt selbst teilnehmen werden, werden sich dazu voraussichtlich aus anderen Gründen entscheiden: die Versorgung der Familie mit Gemüse und vielleicht auch des Gefühls wegen, ein Stück Boden für sich zu haben. Der wird Ende November mit gutem Erfolg urbar gemacht. Alles von Hand umzugraben, erscheint uns eine zu große Hürde zu sein – wenngleich im Sinne der physischen Aspekts von Heimatdesign durchaus erfolgversprechend. Die Gruppe stimmt für den Wunsch, die Tat zu überspringen zu Gunsten einer überzeugenden Vorstellung: Möglichst schnell soll etwas wachsen und grüner Erfolg sichtbar sein. Der einzige im Stadtgebiet Kassel verbliebene Bauer kümmert sich um die feinere Bodenbearbeitung, so dass wir noch vor dem ersten Frost zufrieden auf die Fläche gucken und unsere Visionen fruchtbar sprießen lassen können. Mittlerweile werden sogar Auszubildende der Wohnungsbaugesellschaft zum Gucken in den *ForstFeldGarten* geschickt. Es folgen Anfragen von anderen Projekten, die Kommunikationsmittel entsprechend gestaltet haben wollen. Der Funke springt in viele Richtungen über.

---

28 Ibd.
29 Film zur Pflanzaktion im ForstFeldGarten: http://www.youtube.com/watch?v=92GsdcGAnGw&feature=related. Bilder von der aktuellen Entwicklung des permakulturellen Waldgartens innerhalb des Projekts ForstFeldGarten abrufbar unter: http://essbare-stadt.de/wp/projekte/forstfeldgarten/permakultur-waldgarten/
30 Transition Town Kassel – Stadt im Wandel, d:gallery Kassel, 07.11.2011

So endet das erste Projektjahr mit einem eingespielten Team, einem gut vorbereiteten Boden und konkreten Entwürfen für 2012.

3.1.2.4 Projekt FFG: Gestalten

Anfang 2012 suchen wir weiter nach einem «Chief», der vor Ort sein kann und für die Leute ansprechbar. Die Projektgruppe will sich im Laufe des Jahres zurückziehen, damit die Leute den *ForstFeldGarten* zu ihrem Projekt machen und selbst gestalten können. Ob unsere Entwürfe bei den Menschen auf fruchtbaren Boden fallen werden, ist indes noch ungewiss. Anfang März 2012 laden wir die Interessenten zu einer Informationsveranstaltung in den Stadtteiltreff ein, Mitte März sind alle Parzellen vergeben. Nun können wir aufatmen: Es besteht Interesse am Projekt, es ist nicht nur heimatdesignerisches Hirngespinst! Als es daran geht, konkret zu gestalten, wird deutlich, dass wir Bedarf an einer gemeinsamen Regelung haben hinsichtlich der Nutzung der Flächen. Vor allem in Sachen Müll, Plastik und Ökologie sind unterschiedliche Herangehensweisen zu vermitteln. Auch steht die Frage im Raum, ob man die Verteilung der Nutzer auf verschiedene Nationalitäten anstreben soll, so wie in den Interkulturellen Gärten vorgesehen.

Die Kommunikation mit den Nutzern läuft schleppend an. Zudem wird im April 2012 der Ruf nach besseren Kommunikationsstrukturen innerhalb der Gruppe laut. Unabgemeldetes Fernbleiben von Besprechungsterminen und Arbeitseinsätzen nervt die Wenigen, die noch regelmäßig kommen. Die Vegetation wartet gleichwohl nicht auf einen Konsens. Die Gartensaison startet. Es wird gestaltet.

Vieles an eigentlich gemeinschaftlichen Aufgaben übernehmen während der Gartensaison 2012 einzelne Wenige. Die Nutzer sind zwar auf ihren jeweiligen Parzellen fleißig zu Gange, für Gemeinschaftsaufgaben aber nur schwer zu aktivieren (Wasseranschlüsse installieren, Zäune bauen, Hütten und Bänke aufstellen, Wege anlegen…). Zu Stress innerhalb der Projektgruppe führt vor allem die Tatsache, dass zwar alle gute Pläne haben, es aber an der Umsetzung mangelt. Hier scheint weniger Unlust die Bremse zu sein als die Schwierigkeit neben den anderen alltäglichen Aufgaben noch Kraft und Raum für gemeinsame Termine zu finden. Es bestätigt sich die These, dass Heimatdesign einen souveränen Umgang mit Zeit voraussetzt.

Im Juni 2012 kommen wir mit Christa Müller (Stiftung Interkultur) ins Gespräch sowie erneut mit der Künstlergruppe *AND AND AND*. Im Rahmen der *documenta* soll die *Mobile Küche* Station machen im *ForstFeldGarten*.

Diese Gelegenheit wollen wir für ein Fest mit den Gärtnern nutzen, um gemeinsam Geerntetes zu verspeisen und in Kontakt zu kommen. Ernten und Teilen gehören zusammen. Nirgends so wie im Garten. Die Produkte des Gartens sind konkret. Das gemeinsame Mahl mitunter ritueller Akt, bei dem man sich erkennt – so unsere Heimatdesign-Intention. Das Fest findet im August statt, ein ursprünglich anvisiertes Gespräch über das Projekt und die Gemeinschaftsarbeit allerdings nicht. Gleichwohl wiegt die gemeinschaftsbildende Kraft eines gemeinsamen Festes das ausgefallene Gespräch bei weitem auf.

Im September 2012 werden uns Reste der *AND AND AND* -Projekte (documenta) angeboten: Paletten, Platten und Pflanzen. Die Abholung müssen wir selbst organisieren. Von den Gärtnern hilft dabei keiner, da es schnell gehen muss, und wir nicht die Möglichkeit sehen, die Gärtner zeitnah und zuverlässig zu aktivieren. Heimatdesign-Panne. Hier fehlen uns noch die nötigen Ressourcen. Im Oktober 2012 machen wir erneut ein (kleines) Fest zum Saison-Abschluss. Die Projektgruppe gewinnt den Eindruck, ihr Einsatz würde von den Gärtnern hin- aber nicht wahrgenommen. Dass da plötzlich Bänke stehen (aus den documenta-Paletten gebastelt), Wasser angeschlossen, ein Tor und ein Zaun aufgestellt sind und schließlich sogar eine documenta-Hütte angeflogen kommt, wird als selbstverständlicher Service, nicht als Aufforderung zum Mittun wahrgenommen. Heimatdesignerisch stellen wir uns die Frage: Wer gestaltet da eigentlich seine Heimat? Unter Umständen doch mehr das Projektteam als die Nutzer.

Um den Projektverlauf zu dokumentieren, unsere Vision zu vermitteln sowie Spender zu aquirieren beschließen wir Ende 2012, eine Website für den ForstFeldGarten einzurichten. Die Nutzer sollen Bilder vom Fest angucken und sich im besten Falle zu Gemeinschaftsarbeiten verabreden können, potenzielle Spender sollen nachlesen und nachschauen können, was die Mach-Was-Stiftung eigentlich macht. Anstatt eine eigene Seite für den ForstFeldGarten neu aufzubauen, soll die Website der Mach-Was-Stiftung renoviert und ein eigener Bereich für den ForstFeldGarten integriert werden. Während das Projekt ForstFeldGarten in der Gestaltungsphase ist, beginnt für die Mach-Was-Stiftung bereits das Aufrichten und Entwerfen für mögliche neue Heimatdesignprojekte in Kassel.
Idee ist es, bald eine weitere Fläche neben einer Kasseler Großsiedlung zu besetzen mit dem ForstFeldGarten als Hoffnung machendem Beispiel und Vorbild – der ForstFeldGarten selbst ist nur ein Schritt zur Verwirklichung von Heimat.

Wir verhandeln zäh mit der Kasseler Wohnungsbaugesellschaft, in deren Besitz unsere Wunschfläche sich befindet. Auf dieser 7000qm großen Brachfläche legen wir einen «öffentlicher Park der neuen Art» (M. Wilkens) an als Gemeinschaftsgarten und permakultureller Waldgarten. Dort gärtnern überwiegend türkische Frauen aus der Nachbarschaft. Kinder spielen auf den Obstwiesen und helfen beim Gemüseanbau. Barrierefreie Hochbeete werden angelegt sowie aus den beiden Hälften einer documenta13-Hütte zwei Unterstellterrassen gebaut. Mithilfe der großen Dachflächen wird Regenwasser gesammelt. Das Projekt wird über die Lokalpresse und das word-wide-web kommuniziert, vornehmlich mit dem Ziel der Spendenaquise.

Im Rückblick auf die im Projekt geleistete Heimatdesignarbeit lässt sich feststellen, dass das konkrete Projekt die Ziele vereint, die wir uns ursprünglich, noch ohne Ansinnen auf Konkretion, als Potenziale eines Heimatdesign-Projekts ausgedacht hatten:
Beheimatung im Diskurs, in einer gemeinsamen Sprache,
Beheimatung in der Natur durch eine Technik, die Natur nicht ausbeutet,
Beheimatung im Mythos durch eine gemeinsame Geschichte.
Heimat als offenes Projekt, das der Mensch handhabt, weil ihm der Entwurf Heimat als Invariante der Richtung vorschwebt und so seine Praxis bestimmt. Der Mensch als solcher ist bereits aufgerichtet, der Designer kann ihm diesen Zustand aber durch seine je empathischen Fähigkeiten bewusst machen und ihm Möglichkeiten aufzeigen, die er, zwar aufgerichtet, aber den Blick nach unten, nicht gesehen hat. Der zweite Schritt, der Entwurf, entsteht aus einem Mangel, aus dem heraus sich der Mensch in eine bessere Zukunft entwirft, da ihm eine andere kaum lohnenswert erscheint. Aus dem Entwurf, einer der Kernkompetenzen des Designs, entwickelt sich das konkrete Projekt, die Handhabung, die Bewerkstelligung, und Heimat gewinnt schließlich als Teilmanifestation Gestalt. In dieser Reihung verstehen sich Designerinnen und Designer als empathische und visionäre Berater, Vermittler und Gestalter, die den je eigenen Entwurf erkennen und befördern. Der je eigene Entwurf entsteht im Individuum, die daraus resultierende Praxis ist aber immer eine gesellschaftliche, weil auf den Anderen bezogen und mit dem Anderen vermittelt. Auch hier können wir zu einer gelingenden Vermittlung der Entwürfe vor allem in kommunikativer Hinsicht beitragen. Unsere gestalterische Kompetenz ermöglicht es uns, die jeweiligen Entwürfe so zu verbal- und visualisieren, dass sie der je Andere gemäß seiner Möglichkeiten versteht.[31]

31 Nachtrag Juni 2016: Der ForstFeldGarten wird inzwischen von über 24 Aktiven (in der Mehrzahl türkischstämmige Frauen) und ihren Familien genutzt und gestaltet. Der permakulturelle Waldgarten gestaltet sich weitgehend selbst.

«Der Garten ist der letzte Luxus unserer Tage,
denn er fordert das, was in unserer Gesellschaft am seltensten und
kostbarsten geworden ist: Zeit, Zuwendung und Raum.
Er ist Stellvertreter der Natur, in dem wir Geist, Wissen und
Handwerk wieder gebrauchen im sorgsamen Umgang mit der
Welt und ihrem Mikrokosmos, dem Garten.»[1]

1 Dieter Kienast: Sehnsucht nach dem Paradies, in: Professur für Landschaftsarchitektur ETH Zürich (ed.): Dieter Kienast - Die Poetik des Gartens. Über Chaos und Ordnung in der Landschaftsarchitektur, Basel 2002, 76.
Einen Brückenschlag lohnt sich zu unternehmen zu Zumthors ‹geheimem Garten›, dem Hortus Conclusus für den Serpentine Pavillon 2011. Die Gestaltung der Bepflanzung übernahm Piet Oudolf. In der dazugehörigen Publikation besonders lesenswert ist der Beitrag von Alexander Kluge. Peter Zumthor, Hortus Conclusus: Serpentine Gallery Pavilion 2011, London 2011.

3.2 Ein Glücksfall für Heimatdesign: der Garten

«Das Ungewohnte und Ungewöhnliche (...) kann nur im Gewohnten und Gewöhnlichen zu einer Erfahrung prozessiert werden.»[2]

Der Garten als Ort und Objekt heimatdesignerischer Praxis verdient mit seinen vielfältigen über das Gärntern und Lustwandeln hinausweisenden Implikationen und menschlichen Entfaltungsmöglichkeiten eingehendere Betrachtung. Er dient uns als Heimatdesignobjekt im konkreten Projekt, als Teil einer lebensfreundlichen Urbanität, als designerisches Mittel zur Erfahrungsermöglichung. Ein Garten ist für die Ermöglichung von Erfahrung ideal geeignet. Kontinuierlicher Einsatz ist gefordert, Erfolg schnell sichtbar, Dranbleiben wird mit reicher Ernte belohnt. Er vereint im Kleinen das große Ganze, das sich dem Begreifen entzieht, das aber tätig erlebt werden kann.

Zu Beginn unserer Beschäftigung mit dem Thema Heimatdesign haben wir uns gefragt: Wie kann man dem Menschen seine ihm ureigensten Fähigkeiten der Schöpferkraft, der Kreativität und der Imagination zugänglich machen?
Die Fähigkeit (konkret) zu hoffen scheint bedingt durch die Fähigkeit zur Imagination. Elementar wichtig für das Gelingen von Heimatdesign erscheint uns die Förderung der je individuellen Erlebnisfähigkeit. Im Projekt war uns also primär daran gelegen, einen Raum für Erfahrungen zu schaffen. Neben der Ermöglichung von je individueller Erfahrung und Auseinandersetzung mit der (inneren) Natur, mit den eigenen Wünschen und Bedürfnissen, bietet der Garten die Möglichkeit der Erfahrung der umgebenden (äußeren) Natur, beides freilich in wechselseitiger Verzahnung. Im gestaltenden Eingreifen und im pflegenden Umgang entfaltet sich schier unendliches Potenzial für Kreation, Erkenntnis, Tagträume vom aufrechten Gang, sogar Heilung – allesamt essenzielle Heimatbausteine.

Bei der Gestaltung von Natur im und durch den Garten geht es um einen bewussten Umgang mit ihr, der sich nicht in Regeln fassen lässt. Es geht darum, sich als handelndes, in geschichtlicher Verantwortung stehendes Subjekt und die dieses Subjekt einschließende Natur von ihrem Wesen her zu begreifen und entsprechend zu handeln. Ethik ist natürliche, gleichsam implizite Folge und Forderung solcher Erfahrung. Um etwas von seinem Wesen her zu begreifen und angemessen zu (be)handeln, braucht es weniger Begriffe als vielmehr Erfahrung, weniger Spezial-Ethiken als vielmehr Bewusstseins-Weite. Ergänzend zur Bedeutung des intellektuellen

2 Flusser: op. cit., 61.

Zugangs zur Welt und seiner diskursiven Aufarbeitung, mithin im Bemühen um Etablierung einer Ethik jenseits überkommener Moralvorstellungen, vertreten wir im Heimatdesign die Ansicht, Erfahrung, zumal sinnliche, sei unentbehrlich für die Entfaltung von Heimat, die nicht nur Modell bleiben, sondern Leben werden soll.

3.2.1 Ermöglichung von Erfahrung

Die Möglichkeit zur Partizipation als Messlatte für gelungenes Design ist erstrebenswerter Gegenpol zum verschlüsselten, chiffrierten Design und seinen undurchschaubaren Produkten, die dem Nutzer lediglich Handlungsoptionen zur Verfügung stellt, ihn aber nicht tatsächlich partizipieren lässt. «Eine andere Gestaltung für eine andere Entwicklung ist eine partizipative Gestaltung (...) nämlich die Abschaffung der Fetische, das Ende der Entfremdung, die Entzauberung der Gestaltung, kurz und gut, die Wiedereroberung der eigenen Kraft des Menschen.»[3]
Durch die Partizipation am Garten werden nicht nur Nutzpflanzen, sondern wird Erfahrung kultiviert, mithin die «eigene Kraft wiedererobert».

Der Garten ist Ernährer und Lebensraum, Lernort, Oase, Heimat – ein komplexes Kunstwerk, dem mit Design allein nicht beizukommen ist. Er gestaltet sich selbst. Wenn wir uns mit dem Garten beschäftigen, beschäftigen wir uns mit «jenem Kunstwerk, von dem Kant gesagt hat, dass es das vollkommenste überhaupt wäre...»[4], wir beschäftigen uns mit urbanen Gärten, mit mikroökonomisch agierenden Hausgärten, mit Schreber- und Gemeinschaftsgärten, mit innerstädtischen Grünflächen als potenziellen Gärten – mithin mit einer genuin menschlichen Kulturtechnik: der Verwandlung eines Stück Lands in urbares Land, kurz: mit Urbanität. Der Garten ist seit jeher Artefakt, das das schlichte Überleben sichert und gleichzeitig das Potenzial hat, zum Kunstwerk zu werden. Der Kulturauftrag, den der sich dem Garten widmende Mensch erfüllt, ist ein mehrschichtiger: Neben dem Erhalt und der Weitergabe von Saatgut und dem Sortenerhalt, dem Wissen um die regional spezifischen Eigenheiten der Sicherung der Lebensgrundlagen, neben Kompost, Würmern und Schnecken denken wir beim Garten auch an den «Garten Petrarcas (...), Orsinis heilige[m] Wald, (...) Le Nôtres Vaux und Lancelot Browns arkadische[n] Landschaften...»[5].

---

3 Claude Schnaidt: Der Anfang vom Ende des Produktivismus,
in: Hochschule für Künste Bremen (ed.): positionen zur gestaltung, 1995, 63-66.
4 Kienast, op. cit., 71.
5 Ibd.

Authentische Erfahrungen sind innerhalb dieses Kunstwerks vielfach möglich.[6,7]

Unser Entwurf für ein Heimatdesignprojekt arbeitet mit erdigem Grün, bei dem es nicht um Produkte, sondern um Aufklärung, Austausch und Verständnis geht.[8] Verständnis hat wesentlich mit Erfahrung zu tun. Deshalb verstehen wir unser Heimatdesignprojekt als Erfahrungsermöglichungsprojekt.
Neben vielzähligen Orten und Projekten, die Erfahrung ermöglichen, die der Etablierung von Heimat dient, bietet der Garten nun die Möglichkeit, die Hände in den Erdboden zu stecken, und zwar nicht mehr als zwingende Tätigkeit für den Menschen als unaufgerichtetem Objekt der Geschichte, sondern als zur Projektion fähigem, aufgerichteten Subjekt, nämlich als Akt der Freiheit, als Akt der Humanität, als kultureller Akt der Selbstvergewisserung. Es geht darum, wortwörtlich radikal zu werden. «…wenn Gesellschaft und Dasein radikal werden, das heißt, sich an der Wurzel fassen (…) entsteht in der Welt etwas, das allen in die Kindheit scheint und worin noch niemand war: Heimat.»[9]

«…ich mag den Prozess von: irgendwer kommt hier rein, fragt, kriegt eine Antwort und dann sagt er, aber man könnte ja auch… Ja, könnte man, wenn du Lust hast, dann mach das doch einfach… die Leute denken ein Stück weit mit… dann zu sagen: los, dann nimm einen Akkuschrauber in die Hand, wir stellen dir zur Verfügung was wir haben – wir schaffen's alleine sowieso nicht, wir kommen nicht hinterher… Das ist hier partizipativ von Anfang an…»[10]

Die für uns im Heimatdesign-Projekt zentralen Aspekte seien im Folgenden noch einmal herausgestellt.

---

6 Wie Schelling in seiner Akademierede herausarbeitet, sind die Erfahrungen in und durch Natur und die in und durch Kunst im Wesentlichen ähnlich (F.W.J. Schelling: Über das Verhältnis der bildenden Künste zu der Natur, in: Sämtliche Werke, hrsg. von K. F. A. Schelling, Band VII, Stuttgart , 1856-61).
7 Speziell mit Blick auf Kassel fallen uns neben den Schrebergärten die Gemeinschaftsgärten in der Unterneustadt, der ForstFeldGarten, das Gartenprojekt am Huttenplatz und das Permakulturprojekt am TRA.fo-Häuschen genauso ein wie der landwirschaftliche Versuchsbetrieb Domäne Frankenhausen, der Waldhof und der Schlosspark Wilhelmshöhe, inzwischen Weltkulturerbe. Es darf hinsichtlich der vielschichtigen Verzahnungen von Natur und Kunst, von Gärtnern, Nähren und Lustwandeln und auch der spezifisch lokalen Situation als Geniestreich von Carolyn Christov-Bakargiev bezeichnet werden, einen Teil der dOCUMENTA (13) in die Karlsaue in Kassel verlegt zu haben.
8 Vgl. Franceschini: op. cit., 212sqq.
9 Bloch: PH, op. cit., 1628.
10 Mitschrift aus einem Interview mit Robert Shaw aus einem Kurzfilm von George Eich. Eich (2010): Nomadisch Grün: Der Prinzessinnengarten in Berlin, in: Gründämmerung. Neue urbane Gärten im Porträt, http://anstiftung-ertomis.de/urbane-gaerten/dvd-gruendaemmerung.

3.2.1.1 Erfahrung von Leiblichkeit

Der Garten besticht durch seine ihm innewohnenden Potenziale, vieles nebenbei zu befördern, was sonst, wenn überhaupt, durch kostspielige und oft wenig nachhaltige Reparaturmaßnahmen versucht wird, zu vermitteln. «Der Zusammenhang zwischen sozialer Marginalisierung und Fehlernährung ist komplex und das Verständnis von Essen und Leiblichkeit hochgradig kulturell bestimmt. Aus diesem Grund ist das Ernährungs- und Gesundheitsthema eine der ganz ‹starken Seiten› (...) Das ressourcenreiche Umfeld wird vielerorts genutzt, das eigene Ernährungsverhalten zu thematisieren und verschiedene Wissens- und Erfahrungsebenen miteinander zu verbinden.»[11] Gleichzeitig bietet ein Garten gerade Menschen mit Migrationshintergrund die Möglichkeit, Traditionelles anzubauen, das sie vor Ort im Handel nicht immer finden. Das Glück, endlich genau die Sorte Zucchini ernten zu können, die man für ein bestimmtes Gericht braucht, scheint dem von scheinbarer Vielfalt eingelullten Konsumenten, befremdlich. Die im Handel angebotene Vielfalt ist eine der Äußerlichkeiten: Verschiedenste Marken und Aufmachungen versprechen Vielfalt, die sie aber hinsichtlich des Inhalts nicht halten. Zucchini ist eben nicht Zucchini. Einmal erfahren, leuchtet das ein. Zudem führt der Austausch darüber, wie bestimmte Früchte der gemeinsamen Arbeit verwertet werden können, zu einer Potenzierung gemeinschaftlichen Wissens über zentrale Aspekte von Heimat: gutes, schmackhaftes Essen, Wohlsein, Zufriedenheit.
Besonders wertvoll für die Etablierung von Heimat ist die heilsame Erfahrung, Hunger selbst stillen zu können. Hunger ist mehrdimensional: materiell zumindest hierzulande oft gut versorgt geht es weniger um den Bauchweh-Hunger, sondern um emotionalen, zwischenmenschlichen oder sinnsuchenden Hunger. Das zunehmende Verschwinden elementarer Erfahrungen, der gesellschaftlichen Bemühungen, die Welt von Schmerz, Dreck, Schweiß, körperlicher Anstrengung, unverplanter (ungenutzter) Zeit zu befreien, erzeugt nicht nur Wellness, sondern auch betrübliche Leere.

Wie in der Beuysschen Idee der Sozialen Plastik ist es auch Ziel von Heimatdesign, Leere durch Fülle zu ersetzen, Kälte durch Wärme, Erstarrung durch Evolution abzulösen und Rationalisierung in Kreativität umzuwandeln. Beuys' Materialen, die Bezug nehmen auf den angestrebten weichen, also gestaltbaren Gesellschaftsprozess waren Fett, Filz und Kupfer, im Garten sind es Erde, Grün- und Werkzeug (im Idealfall aus den warmen Materialien Holz und Kupfer). Die gesellschaftliche Utopie, die die Menschen gestalten, heißt bei Bloch und im Heimatdesign Heimat und äußert sich in der Beuysschen Sozialen Plastik als einer warmen, weichen, gestaltbaren

11 Stiftung Interkultur: op. cit.

Gesellschaft, in der Mensch und Natur miteinander vermittelt sind. Zu diesem Zustand unser Scherflein beizutragen, war leitender Wunsch im Projekt ForstFeldGarten. Neben dem heilsamen Umgang mit lebendigem Material, ergeben sich vielfältige Möglichkeiten der Vernetzung und des Teilens.

3.2.1.2 Erfahrung von Produktivität und Ökonomie

Die soziale (und ökonomische!) Bedeutung der Kleinstlandwirtschaft in Stadt und Land weltweit wird unterschätzt. Es ist eine «weibliche Ökonomie»[12], da sie hauptsächlich von Frauen zur Selbstversorgung der Familie betrieben wird. In Statistiken taucht dieser Wirtschaftszweig nicht auf.

«Die ökonomische Dimension des Gärtnerns ist heute in den Hintergrund gerückt (...) Die geernteten Früchte sind Grundlage eines vielfältigen Hin und Her. Es wird verschenkt, getauscht und verzehrt. Die Voraussetzung dafür ist, selbst produktiv zu werden und urbane Landwirtschaft im kleinen Maßstab zu betreiben. Diese materielle Dimension von Interkultur und die ihr innewohnende Dauer und Verbindlichkeit sind Teil der hier betriebenen Ökonomie.»[13]

Heimat zu erleben ist verbunden mit dem Gefühl, etwas zu haben, das man teilen kann. Die Fähigkeit, geben zu können und nicht nur zu empfangen, befördert das Gefühl von Heimat. Speziell für Menschen mit sogenanntem Migrationshintergrund und vor allem für geflüchtete Menschen macht das Sinn: Sich nicht immer nur als Empfänger zu fühlen, als geduldet und gesellschaftlich mitgeschleppt. Das gilt insbesondere auch für Menschen, die keiner Erwerbsarbeit nachgehen und von Sozialleistungen leben. Der Garten beschert vieles im Überfluss, so dass aus vollen Händen verschenkt werden kann. Etwas geben zu können, beheimatet Menschen in dem Umfeld, in dem sie gebend tätig sind. Sie geben etwas von sich an die Umgebung weiter und verankern sich so im Kontext. Gleichzeitig erleben Gärtner den Garten als letzten Non-Profit-Freiraum, in dem es nicht um eine wirtschaftliche Verwertung des Geleisteten geht, nicht um das Verhältnis Produkt-Kunde, sondern in dem sie selbstverständlich und selbstbewusst Herr ihrer eigenen Produkte sind, die sie nach eigenem Gutdünken verwenden.

---

12 Vgl. Elisabeth Meyer-Renschhausen: Die Gärten der Frauen. Zur sozialen Bedeutung von Kleinstlandwirtschaft in Stadt und Land weltweit, Herbolzheim 2002, sowie: Heidrun Hubenthal und Maria Spitthöver (eds.): Frauen in der Geschichte der Gartenkultur, Kassel 2002.
13 Stiftung Interkultur: op. cit.

3.2.1.3 Erfahrung von Schönheit und Heilung

Das Schöne im Sinne der den Sinnen wohltuenden Anordnung der Pflanzen wird im Nutzgarten nicht primär angestrebt, sondern entsteht implizit bei Schärfung der Wahrnehmung durch den direkten Umgang mit dem Lebendingen – Emergenz wird erfahrbar.

Ein Garten heilt viele Wunden dank seiner Schönheit und Fülle und verwirklicht darin zentrale Aspekte von Heimat. Heilsam ist nicht allein das, was als offensichtliches Design im Garten ins Auge springt. Im Heimatdesign sind wir im Garten nicht nur an anmutigen Produkten und Bildern orientiert, die er gleichwohl selbsttätig bietet. Das Schöne wird nicht angestrebt, sondern entsteht durch den direkten Umgang mit dem Lebendingen, durch die Handhabung der Schöpfung, deren Teil das schaffende Subjekt ist. Natur als *natura naturata* und *natura naturans* ist Objekt und Subjekt im Heimatdesign, Artefakt und selbst Gestalterin.

«Wenn man nicht allzu viel verkehrt macht, herrscht bald Überfluss – Gärten sind ein hervorragendes Heilmittel bei Erfahrungen von Mangel und Armut. Ganz nebenbei entsteht der Boden für eine fruchtbare und ‹gedeihliche› Beziehung zu sich selbst und zu anderen.»[14] Heimatdesign bedeutet auch Schönheit zu erzeugen. Diese emergiert aus dem Prozess und ist nicht dessen Ziel. Diese Erfahrung lehrt der Garten: Zwar müht man sich pflegerisch, bestimmte Ideen zu verwirklichen, aber es wächst von selbst, ein eigener Plan wohnt dem Geschehen inne, auf den man nicht absoluten Einfluss hat, dessen Schönheit man aber gerade deshalb umso mehr bewundert. Auf ihr Erscheinen ist Verlass. Es ist eine unordentliche Schönheit, die viele Menschen, müde vom ‹cleanen Style› der sie umgebenden Produkte, als erholsam empfinden. Der Garten, zumal der Nutzgarten als Dauer-Baustelle, bringt bestenfalls den Fetisch des Fertigen und Ordentlichen[15] zum Verschwinden.[16] So wird, nebenbei, Essenzielles für eine transkulturell verfasste Gesellschaft trainiert: Undurchschaubarkeit aushalten, Fremdartiges tolerieren, Diversität schließlich genießen. Insofern ist der Garten immer schon urban verfasst.

---

14 Ibd.
15 Claude Schnaidt spricht von einer «Mystik des Fertigen», die «jede Spur ihrer Genesis verwischt», Schnaidt: op. cit., 62.
16 Eduard W. Kleber führt erhellend aus, wie Annäherungen an den Permakultur-Garten als ‹Wildnis› möglich sein können, um einen «zukunftsfähigen Garten (…) zu einem fruchtbaren Erfahrungsraum und zu einer konstruktiven Bildungssituation zu machen.» Dies geschieht durch behutsames Design, das sich dadurch auszeichnet, jährlich weniger aktiv zu gestalten – der Designer tritt in den Hintergrund, das Design verschwindet, so schlägt Kleber vor, «im ersten Jahr einige kleine Inseln (…) in der Wildfläche (…) mit einer dekorativen (…) Wildblumenkombination an[zu]pflanzen» um schließlich «solche Inseln (…) ganz auf[zu]geben.» Eduard W. Kleber: Gärtnern im Biotop mit Mensch, Kevelaer 2010, 241.

3.2.2 Erleben von partizipativer Urbanität

«Naturströmung als Freund, Technik als Entbindung und Vermittlung der im Schoß der Natur schlummernden Schöpfungen, das gehört zum Konkretesten an konkreter Utopie. Doch auch nur der Anfang zu dieser Konkretion setzt zwischenmenschliches Konkretwerden (…) voraus; eher gibt es nicht einmal eine Treppe, geschweige eine Tür zur möglichen Naturallianz.»[17]

Gärten haben nicht nur persönliche Bedeutung für die, die sie betreiben, sondern für die gesamte Gesellschaft als Erholungsraum für Mensch und Tier, als grüne Lunge der Stadt und als Beitrag zur Biodiversität mithin politische Bedeutung.[18]
Der urbane Garten ist nicht mehr der individuell gepflegte Garten um das Eigenheim herum oder der bestenfalls als Abstandshalter zur Straße fungierende Vorgarten, sondern einer, der ‹zwischenmenschliches Konkretwerden› ermöglicht. Eine junge Gärtnerin beschreibt ihren Einsatz für den Berliner Gemeinschaftsgarten Rosa Rose: «Sich damit auseinanderzusetzen, wie die Stadt eigentlich entsteht, wer die Stadt bestimmt, wer die Stadt gestaltet, wer welche Rechte und Pflichten in der Stadt hat. Wer darf welche Lebensqualität für sich beanspruchen?»[19]
Der Garten ist in seiner urbanen Verfasstheit nicht mehr Abgrenzung zum umgebenden Quartier, sondern ermöglicht Öffnung der individualisierten Existenz hin zur umgebenden Sozietät. Er ist weniger ortsabhängig verfasst als vielmehr sozial. Was einst für Dörfer charakteristisch war und nun Neubausiedlungen zum Opfer fällt, wird gerade in Städten wieder kultiviert: das enge Zusammenleben, das Teilen, die Rekultivierung des Gemeinguts.
In Dörfern beobachten wir gegenläufige Entwicklungen: Hinter dem Gartenzaun wird versucht, zu realisieren, was einst im Dorf als Ganzem kultiviert war: eigener Biogarten, obligatorischer Wintergarten, Carport, Trampolin – jeder «versucht seine Vorstellung von Dorf auf dem eigenen Grundstück zu bauen und zu leben. Das dörfliche Leben individualisiert»[20].
Da im Dorf und vor allem um das Dorf herum scheinbar ausreichend Platz für die Realisierung ‹individueller›, dabei meist erstaunlich gleichförmig anmutender Vorstellungen vom grünen Glück vorhanden scheint, entsteht

---

17 Bloch, PH, op. cit., 813. Zur Naturallianz außerdem: Ernst Bloch: Das Materialismusproblem, seine Geschichte und Substanz, Frankfurt a. M. 1972. Sowie Wolfdietrich Schmied-Kowarzik: Ernst Bloch – Hoffnung auf eine Allianz von Geschichte und Natur, in: G. Flego, W. Schmied-Kowarzik (eds.): Ernst Bloch – Utopische Ontologie, Bochum 1986.
18 Bekannte Beispiele sind das ‹Community Gardening› in New York als politische Bewegung gegen eine restriktive, ganze Stadtteile ignorierende städtische Verwaltung oder die politische Bedeutung der Selbstversorger-Landwirtschaft im Wendland für die Anti-Atomkraft-Bewegung.
19 Mitschrift aus einem Kurzfilm von Eich (2010): Der Nachbarschaftsgarten Rosa Rose, op. cit.
20 abrufbar unter: http://www.dorfwiki.org/wiki.cgi?InnovativeThemen/SiedelnBauenWohnen/SiedlungsgeschichteDesL%E4ndlichenRaumes (Stand 03/2014).

kaum Impuls zur Gründung eines Gemeinschaftsgartens. Die Stadt nun bietet gerade in der Begrenzung des zur Verfügung stehenden Frei-Raumes Chancen zum multi- besser: transkulturellen Miteinanders und damit zur Entstehung von Heimat. Gleichzeitig lädt die Begrenzung dazu sein, sich für den Erhalt von Freiflächen als Gemeingut einzusetzen.

3.2.2.1 Gemeingut, Partizipation, Ökologie

Engagement als zentraler Begriff im Heimatdesign entsteht im Gemeinschaftsgarten automatisch. Der Garten verzeiht keine Vernachlässigung. Während der Saison muss man Dranbleiben, alles wächst, und die Gemeinschaft mit. Durch diese Verpflichtung entsteht eine regelmäßige Teilnahme an Gemeinschaft und ein für die Entstehung von Heimat entscheidendes Gefühl der Teilhabe. Gleichzeitig erntet man direkten Erfolg für die eingebrachten Mühen. Kaum etwas belohnt so schnell, nachhaltig und wohlschmeckend wie Gartenarbeit. Die Erfahrung der Interkulturellen Gärten bestätigt: «Ein Interkultureller Garten zeigt Auswege aus dem ‹Ghetto des Andersseins› auf. Langsam kann hier Vertrauen zu sich selbst und zu den MitstreiterInnen entstehen – und in der Folge das vielseits vermisste bürgerschaftliche Engagement von MigrantInnen Raum greifen.»[21] Die Verzweigung, die Gestaltung von Ökologie, von Netzwerken und Flow geht also fast automatisch weit über den eigentlichen Garten hinaus und ermöglicht auch denjenigen Partizipation, die nicht direkt dabei sind und ihre Hände in den Boden stecken. Dabei spielen Aspekte eine Rolle, die wir bereits als Elemente zur Etablierung von Heimat dargelegt haben: das harmonische Verhältnis von Öffnung und Schließung, das Kleine, das Langsame und die essenziellen Nischen.[22] «Was alle Leute verbindet, wenn sie in den Garten kommen, ist die Erfahrung von Langsamkeit.»[23] Heimat emergiert, so nehmen wir an, im Kleinen und Langsamen. Ein Garten ist voller Nischen, ein Gemeinschaftsgarten gleichzeitig voller Relationen – er bietet auf vielerlei Ebenen Intimität und Diversität.

Der Gemeinschaftsgarten als offen konzipierter ergänzt den individuell organisierten Schrebergarten, der sich oftmals eher als national beflaggte Trutzburg, denn als sozialer Raum gestaltet. Ein Gemeinschaftsgarten steht im Austausch mit der ihn umgebenden Stadt, er ist ein durchlässiges System und wird als solches auch durchlässig gestaltet – er wächst

21 Stiftung Interkultur: op. cit.
22 Werner Kienast beschreibt, welche Rolle Ecken, Höhlen, Winkel, die nicht einsehbar sind, in der Gartenplanung, vor allem zur Nutzung durch Kinder, spielen. Kienast, op. cit., passim. Vgl. auch das von uns eingeführte Konzept der ‹Nischen›, die nötig sind zur Etablierung von Heimat.
23 Marco Clausen (Prinzessinnengärten Berlin) in: Eich (2010): Nomadisch Grün, op. cit.

organisch in den Austauschprozessen mit der Urbanität. Das produktive Element ist für Außenstehende erlebbar und zieht Leute aus verschiedensten Schichten an. «Es gibt so viele unterschiedliche Möglichkeiten, sich an einen solchen Ort anzudocken. Das Gemüse ist das universale Vehikel über das das funktioniert (…) Gemüse ist das Elementare daran (…) weil es nicht nur einen ästhetischen Reiz hat, sondern weil es auch wirklich notwendig ist.»[24]

Die Erfahrungen in den Interkulturellen und Nachbarschafts-Gärten zeigen, dass es längst nicht nur um Gemüseanbau geht, dass aber diese gemeinsame aktive und kreative Tätigkeit imstande ist, Gemeinschaft zu erzeugen, wo vorher keine war. «Gemüseanbau allein reicht nicht. Es gilt, Differenzen und Gemeinsamkeiten zu entdecken (…) Ein neues ‹Wir› (…) ersetzt nicht die bestehenden Zugehörigkeiten und Sicherheiten, ergänzt aber die mentalen Landkarten und Befindlichkeiten um eine neue Dimension. Aus Brachliegendem entsteht etwas Neues».[25] Diese Erfahrung, dass aus «Brachliegendem (…) etwas Neues» entstehen kann, zu ermöglichen, ist eine zentrale Aufgabe von Heimatdesign. Was Designerinnen und Designern alltägliche Realität, ist bei den potenziellen Heimatdesignern unter den Herausforderungen des Alltags mitunter verschüttet: Das Wissen um die eigene Kreativität, um die Möglichkeit, etwas heraus- und hervorzubringen, die Chance, an einer Situation zu arbeiten, Mangel zu beseitigen. Die Krusten des Alltags abzukratzen, Blick auf Möglichkeiten zu eröffnen, die «mentalen Landkarten (…) um eine neue Dimension»[26] zu bereichern ist Heimatdesign. Heimatdesign setzt dabei immer bei Gemeinschaft an, da nur in dieser Heimat zu entstehen vermag. Zwar ist das Heimatgefühl ein individuelles, wird aber erst in der sozialen Vermittlung erlebbar. Im Gemeinschaftsgarten passiert das ganz automatisch: «Der gegenseitige Austausch vervielfältigt das vorhandene ‹Gewusst wie› und stellt es allen zur Verfügung.»[27] Die kleinräumige Konzeption ermöglicht das Miterleben des Gelingens oder Scheiterns der Mitwerkelnden. Das gemeinsame Ziel motiviert zu Kommunikation und Hilfestellung.

Heimatdesign bedeutet auch immer, Vertrauen zwischen den Menschen zu ermöglichen. Dies geschieht am ehesten, wenn Orte geschaffen werden für Begegnung, Austausch und gemeinsame Erfahrung. Der Gemeinschaftsgarten bietet die Möglichkeit, das soziale Netz enger zu knüpfen, Heimat dichter zu gestalten. Auch zurückhaltende Menschen

24 Marco Clausen (Prinzessinnengärten Berlin) in: Eich (2010): Nomadisch Grün, op. cit.
25 Stiftung Interkultur: op. cit.
26 Ibd.
27 Ibd.

kommen in Kontakt mit anderen – allein dadurch, dass man lange vor Ort ist, werkelt – es bleibt mehr Zeit als nur der eine Augenblick beim vielleicht nicht einmal stattfindenden Grüßen im Treppenhaus, den es zu nutzen gilt, um ins Gespräch zu kommen. Das gemeinsame Anschauungsmaterial Gemüse ermöglicht zumal den Dialog auch über Sprachbarrieren hinweg – man hat ein Thema. Entscheidend ist zunächst die Etablierung einer Diskurskultur – der Inhalt scheint zunächst nicht so wichtig. Sich gemeinsam über Blumen zu freuen oder über Schnecken zu ärgern bietet Möglichkeiten, sich gegenseitig zu erkennen. So bietet der Gemeinschaftsgarten „ein riesiges Potenzial zur sozialen Verknüpfung. Da die Gärten Orte sind, in denen sich Menschen oft und lange aufhalten, kann der soziale Kontakt hier mehr Tiefe entwickeln als bei sporadischen und zeitlich begrenzten Begegnungen. MigrantInnen haben oft nur begrenzte Möglichkeiten, sich auszutauschen. Ein Interkultureller Garten eröffnet den Beteiligten Möglichkeiten, Kontexte zu verstehen und Ziele zu erreichen.»[28]

3.2.2.2 Leben & Erleben im Stadtquartier: Öffnung und Schließung

Hier stehen neben der Nahrungsmittelproduktion vor allem die heimatstiftenden Komponenten der sozialen Teilhabe und der sinnstiftenden Tätigkeit im Vordergrund: der Einzelne tritt in Erscheinung, erlebt sich als sinnhafter Teil eines gemeinschaftlichen Projektes, das imstande ist über seine Grenzen hinaus Wirkung auf den umgebenden Stadtraum zu entfalten.

Wie bereits ausgeführt, entsteht Heimat nur mit dem Anderen, mit der Gesellschaft und mit der Natur, also in Naturallianz (Bloch). Auch hier entsteht durch die Vielfalt, die ein Garten in mannigfacher Hinsicht erzeugt, das Potenzial nicht nur zur individuellen Heilung, sondern zur ökologischen Sanierung eines ganzen Stadtteils. Nicht nur die direkt Involvierten haben in ihrem persönlichen Heimatdesignprozess einen Gewinn vom Projekt. Ein gelingendes Heimatdesignprojekt strahlt aus auf die Umgebung und letztlich auf die Gesellschaft als Ganzes. «Nicht zuletzt sind die Interkulturellen Gärten auch Orte der Artenvielfalt (...) Interkulturelle Gärten sorgen für mehr Grün in der Stadt und für eine ökologische Aufwertung des Stadtteils.»[29]

Ein Gartenprojekt birgt Potenzial für gelingendes Heimatdesign auch hinsichtlich Quartiersplanung und Stadtteilsmanagement. Wie es scheint, sind Quartiere sozial funktionierend, die eine ausgewogene Mischung der

28 Ibd.
29 Ibd.

Aspekte Schließung (Geborgenheit) und Öffnung (Freiheit) bieten und eine fußläufige Vernetzung der dort lebenden Menschen möglich machen. Idealerweise haben Menschen dort möglichst viel zu tun, wo sie auch wohnen. Zum ‹vollständigen Wohnen› (Wilkens/ Baufrösche) brauchen sie Möglichkeiten, sich außerhalb der Wohnung zu betätigen. Schöne und als Heimat gelingende Quartiere können weder reine Schlafstätten noch Orte nichtstuerischen Abhängens sein. Die Frage «Was soll ich denn tun?» beantwortet ein Garten zügig. Das tätige Eingreifen in die Struktur eines Quartiers führt die Menschen über den Garten hinaus zum Mitmachen im Stadtteil.

«Der Austausch auf räumlicher und institutioneller Ebene führt über kurz oder lang dazu, dass die GärtnerInnen mit und ohne Zuwanderungsgeschichte ihr Viertel mit neuen Augen sehen. Nämlich mit den Augen derjenigen, die mitgestalten. Insofern verändern sich nicht nur die eigenen Parzellen, die umgegraben und immer wieder neu bepflanzt werden. Auch das Stadtviertel verändert sich; zuerst in der Wahrnehmung: Es wird zum Beziehungsgeflecht, das Wiedererkennen ermöglicht. Man trifft sich auf der Straße, man grüßt sich, man wechselt ein paar Worte. Davon profitieren nicht nur die Einzelnen, sondern auch das Ganze: Die Stadt lebt von aktiven und kreativen BewohnerInnen, die sich den Nahraum aneignen und das Stadtviertel aufwerten; z.B. indem sie aus vermüllten Brachen blühende Gärten und beliebte Treffpunkte machen.»[30] So gehört zu der Gestaltung urbaner Wohnquartiere nicht nur die stadtplanerische und architektonische. Zur Gestaltung urbaner Wohnquartiere gehört auch die Gestaltung von eigentlich Unsichtbarem: von Kommunikation und Kooperation, von Begegnungen, von Beziehungen und Netzwerken, also: Heimatdesign. Der Garten im Heimatdesign ist Naturraum, Sozialraum, Erfahrungsraum. In ihm wird möglich, was wir eingangs mit Lenz als Heimat beschrieben: **«Heimat, das ist für mich nicht allein der Ort, an dem die Toten liegen; es ist der Winkel vielfältiger Geborgenheit, es ist der Platz, an dem man aufgehoben ist, in der Sprache, im Gefühl, ja, selbst im Schweigen aufgehoben, und es ist der Flecken, an dem man wiedererkannt wird; und das möchte doch wohl jeder eines Tages: wiedererkannt, und das heißt: aufgenommen werden…»**[31] Der Wunsch, wiedererkannt zu werden ist zukunftsorientiert – es geht um Hin-Gehörigkeit, weniger um Her-Kunft. Die Formel, «alles war vertraut, ohne geheimnislos zu werden»[32] beachten wir im Hinblick auf die Gestaltung von Heimat, konkret auch in der Gestaltung von Lebensräumen als Garten, Wohnanlage, Stadtquartier.

30 Ibd.
31 Lenz: op. cit., 120.
32 Lenz, op. cit., 182.

Der Aspekt der Öffnung und Schließung scheint dabei ein zentraler: Der Garten ist offen, da er Gemeingut ist, und er ist in sich geschlossen, da er als Garten sich von der ihn umgebenden Stadt thematisch abgrenzt. Gestalterisch haben wir das im ForstFeldGarten durch ein (immer offenes) Tor symbolisiert. Und auch im Kasseler Gemeinschaftsgarten am Huttenplatz, den verschiedenen Selbsterntegärten in Stadtraum und den anderen von *AND AND AND* initiierten Gartenprojekten scheint es so zu funktionieren wie es Marco Clausen von den Berliner Prinzessinnengärten formuliert: «Rein kommen in einen Ort, wo diese Art von kümmernder Tätigkeit passiert und wo auch diese Langsamkeit, dieses Ausgesetzt-Sein dem Klima, den Bodenverhältnissen, den Wasserverhältnissen, das sorgt für eine ganz spezielle Atmosphäre der Ruhe… durch diese rosa Pforte zu treten, bedeutet in ein anderes Reich einzutreten, wo eine andere Zeit auch gilt, das spürt jeder, das ist auch gartenspezifisch.»[33]

Marco Clausen bringt einige Essentials von Heimatdesign auf den Punkt, wenn er seine Arbeit im Prinzessinnengarten beschreibt: «Wir haben nicht den Masterplan, wir sind keine Landschaftsarchitekten, die wissen so und so soll der Garten aussehen und die und die Funktion soll er haben, sondern wir wollen lebendige Interaktion zwischen dem Garten und der Nachbarschaft. Das ist ein offener Prozess, und wesentlich dafür ist unser Dillettantismus. Dass wir ganz offen zugeben, wir haben von den meisten Dingen keine Ahnung (…) wir können höchstens Verbindungen herstellen.»[34]

33 Eich (2010): Nomadisch Grün, op. cit. (Hervorhebung FH)
34 Ibd. (Hervorhebung FH)

«I was trying, in my head and in what I said, to deal
with culture at the same time as dealing with the environment,
which is difficult, but if you get it right (…)
you can make sense of so much. (…)
I try to link it and I need to link it – culture and environment,
the physical an the ethical environment,
and I am better now at linking it all, because,
of course, it's all connected.»[35]

35 «Ich versuchte, sowohl im Kopf als auch bei meinen Aussagen, die Themen Kultur und Umwelt unter einen Hut zu bringen, was schwierig ist, aber wenn man es richtig macht (…) kann man so vieles erklären. (…) Ich versuche, die beiden Themen miteinander zu verknüpfen – Kultur und Umwelt, die ethische und die physische Ebene –, und ich bin inzwischen schon besser darin geworden, alles miteinander zu verknüpffen, weil natürlich ohnehin alles miteinander verbunden ist.» Vivienne Westwood: op. cit., 495.

3.2.3 Gestaltung von innerer & äußerer Natur

Im Heimatdesign gehen wir davon aus, dass wir Teil dessen sind, was wir gestalten: Natur. Die herkömmliche Krux des gestalterischen Eingriffs des Menschen in Natur liegt darin, dass unterstellt wird, Mensch und Natur seien zweierlei. Demnach sei entweder die Natur Bedrohung für den Menschen oder der Mensch sei Bedrohung für die Natur.[36] Wenn Designerinnen und Designer sich ebenso als Subjekte dem Objekt Natur gegenüberstehend wahrnehmen, ist der Umgang mit Natur und ihr Verhältnis zur Welt von vorneherein das der Außen- oder Gegenüberstehenden. Wir gestalten dann gemäß dem ‹alten› Designbegriff Natur, formen Gegenstände, informieren sie, stellen sie zur Verfügung.
Die Gestaltung von Natur schließt allerdings uns Menschen und unsere zum Teil komplexen Designs (Gesellschaft, Wirtschaft, Politik…) ein. Es soll uns im Gestalten darum gehen, Natur von ihrem Wesen her zu begreifen und entsprechend gestalterisch zu handeln. Um etwas von seinem Wesen her zu begreifen, braucht es Erfahrung. Der Mensch als inbegriffener Teil der ihn hervorbringenden und bedingenden Natur sowie der von ihm hervorgebrachten und ihn wiederum bedingenden künstlichen Welt erlebt sich bedingt durch seine Subjekt-Objekt-basierte Wahrnehmung von Welthaftem ‹allem anderen› gegenüberstehend. Wir müssen uns dementsprechend anstrengen, um uns als inbegriffener Teil des Systems ‹Natur› zu erleben und darin mitzuschwingen. Im Kleinen hieße das beispielsweise unseren Energieverbrauch, unser Konsum- und Mobilitätsverhalten entsprechend anzupassen. Auch der gutgemeinte Terminus ‹Naturschutz› verfehlt das eigentliche Ziel: Natur als ‹die Andere› (schützenswert oder bekämpfenswert, je nachdem) übersieht, dass eigentlich ‹alles› Natur ist, in unterschiedlicher Gestalt[37] mit wesentlich transistorischem Charakter: «die Natur hat ihre Realität aus sich selbst – sie ist (…) ein aus sich selbst organisirtes und sich selbst oganisirendes Ganzes.»[38] Die Produkte der Natur sind selbst Produktivität, sich selbst neu erschaffend, sich selbst neu gestaltend. Das ständige Formen (natura naturans) ist, was als Experimentum Mundi permanent stattfindet.

---

36 Ein Wandel in der Beziehung ist kunsthistorisch erhellend nachvollziehbar. Als Beispiele seien genannt: Giorgione: La Tempesta (1508, Accademia Venedig), Hercules Seghers: Mountainous Landscape (um 1633, Galleria degli Uffizi Florenz), C.D. Friedrich: Der Mönch am Meer (1808-1810, Alte Nationalgalerie Berlin), Mark Rothko: Untitled /Black on Grey (1970, National Gallery of Art, Washington D.C), Shinro Ohtake: Mon Cheri: A Self-Portrait as a Scrapped Shed (dOCUMENTA (13), Karlsaue Kassel 2012), Pierre Huyghe: Untitled (dOCUMENTA (13), Karlsaue Kassel 2012).
37 Vgl. hierzu: Vandana Shiva: Geraubte Ernte: Biodiversität und Ernährungspolitik, Zürich 2011.
38 F.W.J. Schelling: Erster Entwurf eines Systems der Naturphilosophie (1799), Vorlesungshandexemplar, Friedrich Wilhelm Joseph Schelling: Sämtliche Werke, Band III, hrsg. von K.F.A. Schelling, Stuttgart 1856-61, 17.

In diesem strengen Sinne gibt es kein Produkt, lediglich Produktivität.[39] Natur als autonome Prozessualität hat den Menschen mit seinen charakteristischen Fähigkeiten, der Reflexion und des Vorstellens, hervorgebracht, er ist Produkt und Produzierender zugleich. Wie jedes andere Naturprodukt sind auch Gesellschaft als soziale Plastik mit all ihren Einrichtungen nie endgültiges Produkt, sondern selbst Produktivität, ständig im Wandel – «die Welt ist unfertig»[40].

Der von uns propagierte Designbegriff befördert in Ergänzung dazu unsere Involviertheit in das zu gestaltende System. Im Idealfall führt das bezüglich der Gestaltung von Natur nicht zu noch mehr materiellen Produkten, was letztendlich noch mehr Müll und damit Belastung bedeutet, sondern zu dem, was Manzini «regeneration of our context of life»[41] nennt und hängt eng mit dem Gestalten von «Flow“ und «Ökologie» im Flusserschen Sinne zusammen.

«My invitation to you is think about how we might display this information for designers and engineers so that we begin to see nature as a mentor, as a source of ideas and wisdom, rather than a warehouse.»[42]

Der Designer ist gestaltend an Bord des «Raumschiff Erde»[43]. Wenn der Mensch Natur gestaltet, gestaltet er immer auch sich selbst. Design, das Heimat gestaltet, kann Natur nicht als abgetrenntes Objekt behandeln. Im Garten wird die Inbegriffenheit des Menschen in das was ihn irdisch umgibt und bedingt erlebbar im produktiven Umgang mit den nährenden Grundlagen des Lebens. Heimatdesign zielt also auch immer darauf ab, den Menschen mit seinem natürlichen Kontext zu versöhnen. Natürlicher Kontext bedeutet nicht per se kultivierte Natur im Sinne eines Gartens. Der Garten ist nur ein praktisches Beispiel. Bei der Gestaltung von Natur geht es um die Gestaltung von Beziehungen, es geht um das Dazwischen. Interface-Design nicht gedacht als anwenderfreundliche Benutzeroberfläche, sondern als Haltung zu- und Umgang miteinander (im Sinne von ‹attitude›, das Standpunkt, Gesinnung, Haltung und Verhalten (!) einschließt). Gesellschaft, soziale Netzwerke und städtische Kontexte sind als menschliche ebenso Naturprodukte. In diesem Sinne argumentiert auch Bloch, wenn er von Beheimatung des Menschen spricht und von

39 F.W.J. Schelling: Ideen zu einer Philosophie der Natur als Einleitung in das Studium dieser Wissenschaft, in: F.W.J. Schelling: Sämmtliche Werke, K.F.A. Schelling (ed.): I. Abteilung Bd. 2, Stuttgart 1856-1861, 11sqq.
40 Bloch: EM, op. cit., 28.
41 Manzini, op. cit.
42 Janine Benyus http://flow.doorsofperception.com/content/benyus_trans.html
43 Richard Buckminster Fuller: Bedienungsanleitung für das Raumschiff Erde, Hamburg 2008.

Naturallianz: «die Naturalisierung des Menschen, die Humanisierung der Natur aus der realen Möglichkeit zur Wirklichkeit überführen.»[44] Naturallianz meint nicht nur Versöhnung im Sinne eines Waffenstillstands, eines friedlichen Nebeneinanders, sondern ein tatsächliches Miteinander. Naturallianz meint einen Menschen, der wirklich solidarisch in und mit der Natur handelt. «Unsere bisherige Technik steht in der Natur wie eine Besatzungsarmee in Feindesland, und vom Landesinnern weiß sie nichts, die Materie der Sache ist ihr transzendent (…) Wäre aber die Natur nicht verhüllt, so wäre der Riese nicht gefesselt; Fessel und Schleier also sind hier Allegorien des gleichen Sachverhalts, und sie sind nirgends sicherer einander korrelativ als in der Gesellschaft durchgehender Abstraktheit.»[45] Es steht zu vermuten, dass für die von Bloch geforderte Allianztechnik ein Wissen notwendig ist, das das Selbstverständnis des Menschen berührt. Allianztechnik nimmt den Menschen in die Verantwortung, eine Beziehung zur Natur herzustellen, die das rein intellektuelle Bestreben des Verstehens von meist in physikalischer Terminologie beschriebenen Abläufen, ergänzt. Den Zugang zur Natur im Habitus der techne, durchaus auch in ihrem poietischen Charakter, erweitert die bloße Forderung nach Wissen um erkenntnistheoretische Zusammenhänge als theoria. Der derzeitig zu konstatierende Zustand des Erkennens reicht dabei nicht aus. «Der trotz aller Unterschiede durchschaute Zusammenhang des (…) Verhaltens von Menschen zu Menschen mit dem zur Natur hebt noch nicht die technische Naturentfremdung auf, wohl aber ihr gutes Gewissen.»[46] Erkenntnis als theoretisches Wissen wird ergänzt durch etwas wissenschaftlich kaum messbares: Einsicht durch Praxis. **Design als grüner Anstrich und ökologisch verbrämtes Nachhaltigkeitsgesäusel geht fehl. Ein zarter Windhauch, frisch, grün und chic wird nicht reichen. Gleichwohl frägt man sich, wieviel Stürme uns noch um den Kopf jagen müssen, um die Ideen in der Praxis auf die Füße zu stellen, in Allianztechnik.** Nicht das Auto müssen wir umdenken, sondern Mobilität, nicht die Art der Energiegewinnung, sondern unseren Umgang mit Energie, nicht die Art der Konsumartikel (grün oder nicht, bio oder konventionell…), sondern unseren Konsum. Der viel beschworene Paradigmenwechsel gleichwohl bleibt aus. Er ist derweil, zumindest auf politischer Ebene, diskursgenerierter Paradigmenwechsel und verbleibt in angepasster Sprache auch dort, wo er entstanden ist: im Diskurs. Im Sinne einer Blochschen Drehung-Hebung haben wir die Kategorie zu wechseln und zum Handeln zu kommen. Genuin designerisches Handeln wäre demnach eines, das in Allianztechnik etwas schafft, das nicht gleichzeitig zerstört. Wie denken wir uns ein Design, das zwar poietisch, aber nicht mehr konventionell produktiv ist? Neue Produkte

44 Bloch: PH, op. cit., 285. Zum Verhältnis Natur – Technik – Freiheit siehe auch: «Gefesselter Riese, verschleierte Sphinx, technische Freiheit» (Bloch, op. cit., 813-817).
45 Bloch: PH, op. cit., 814.
46 Ibd.

sind nicht die Antwort auf unsere Fragen, sondern neue Handlungsweisen, neu Handelnde, modifizierte Konfigurationen.

In einer **Allianztechnik** (durchaus vorstellbar als Designpraxis) vollzieht sich die Umsetzung der Verantwortlichkeit, die dem Menschen im Anthropozän zukommt – er «[erfaßt] sich als Hersteller der Geschichte (…), [hebt] folglich das Schicksal in der Geschichte auf…»[47] Ein Baustein einer solchen Allianztechnik als Mittel zur Etablierung von Heimat kann der Garten sein, der gedeihliches Miteinander ermöglicht. Was öko-romantisch klingt ist nur öko-logisch, im Sinne des Gestaltens von Beziehungen, des Begreifens nicht von Sachen, sondern von Sachverhalten, nicht von Objekten, sondern von Systemen[48] – von Ökologie im Flusserschen Sinne. Design, das sich um Themen wie Nachhaltigkeit und Regeneration (auch als «regeneration of our context of life»[49]) bemüht, nimmt Abschied von Verführung oder Verpflichtung zum Konsum. Design, das sich um Harmonie, gutes Leben und Heimat kümmert, kommt nicht umhin, öko-logisch zu denken und zu gestalten. Öko-logisch zu denken ist komplex und aufwendig wie Flusser einleuchtend darlegt. Heimatdesign und Öko-Logie gehören zusammen, denn «Existenz in sozialer Freiheit und in Harmonie mit den erkannten Naturgesetzen sind zusammengehörig.»[50]

Für unseren Entwurf eines Heimatdesign-Projekts bedeutet das, dass es uns bei Entwurf und Gestaltung von Ökologie weder um ein chices Grün zu tun sein kann, um eines, das smart ist, leicht konsumierbar, im Trend, noch darum, uns zurück auf die Bäume zu wünschen, um dort vermeintlich eins mit der Natur zu sein. «Das paläolithische Paradies derjenigen, die im Überfluß der Mammuteingeweide wühlen und Vogeleier schlürfen, ist keine Alternative zur Zivilisation: Solche Utopien können wir nicht entwerfen.»[51] Wir sind im Anthropozän angekommen – darum müssen und können wir überhaupt Heimat gestalten – als Freiheit, die uns verpflichtet.

«Marxismus der Technik, wenn er einmal durchdacht sein wird,
ist keine Philanthropie für mißhandelte Metalle,
wohl aber das Ende der naiven Übertragung des Ausbeuter-
und Tierbändigerstandpunktes auf die Natur.»[52]

47 Bloch: PH, op. cit., 813.
48 Flusser: op. cit., 208.
49 Was Manzini «Regeneration of our context of life» nennt hängt eng mit dem Gestalten von «Flow» und «Ökologie» im Flusserschen Sinne zusammen. Manzini: op. cit.
50 Bloch: PH, op. cit., 816.
51 Flusser: op. cit., 43.
52 Bloch: PH, op. cit., 813.

«Alles um uns herum – Umwelt, Gesellschaft, Bewußtsein – und damit alles in uns – Werte, Bedeutungen, Entscheidungen – ist dabei zu zerfallen. Aber es gibt ebenso viele Symptome für ein beginnendes Projizieren von Alternativen.»[1]

3.3 Der Horizont von Heimatdesign — im Blick: Die Freiheit!

Die vorliegende Arbeit ist der materielle Niederschlag eines Entwurfs von Design als Heimatdesign. Im Anfang stand die Idee, eine Designpraxis zu entwerfen, die den Menschen zu dem bringt, was wir Fähigkeit zum Heimatdesign genannt haben und nicht zu dem, was er konsumieren soll. Wir formulierten: «Wie sieht ein Design aus, das den Menschen zu sich bringt und nicht zu den Produkten?» Ein solches Design will möglichst keine Produkte hervorbringen, die dem Menschen den Blick auf sich und die Welt verstellen – ihn unfrei machen. Ohne die fortschreitende Kodierung des menschlichen Erlebens zu dämonisieren, scheint es einer innovativen Designpraxis nicht nur zuträglich zu sein, dass mehr und mehr (unsichtbare) Lesegeräte zwischen der praktischen Erfahrung und der Wahrnehmung dieser Erfahrung stehen «und alle Erscheinungen in gleicher Weise kodiert werden.»[2] Der Blick auf Design wird vielfach gleichgesetzt mit der Betrachtung eines Produkts. Design ist visuell konnotiert und entsprechend kodiert.[3] Zunächst einmal geht man davon aus, Design zu sehen. Das Ansehen und Betrachten eines *bekannten Artefakts* entspricht der traditionellen Rezeption von Design. Wenn wir uns nun, fast am Ende unserer Ausführungen, noch einmal mit der Freiheit als zentralem Versprechen schöpferischen Tuns beschäftigen, tun wir das in Verbindung mit den Ausführungen Sartres zum menschlichen Blick, der in unserer Konzeption wesentliches (Erkennungs-)Merkmal menschlicher Freiheit ist.

«...so engagiert mich jede meiner freien Verhaltensweisen in eine neue Umgebung, wo schon die Materie meines eigenen Seins die unvorhersehbare Freiheit eines andern ist.»[4]

---

1 Flusser, op. cit., 17sq.
2 Leonard Koren: Wabi-sabi für Künstler, Architekten und Designer. Japans Philosophie der Bescheidenheit, 1997, 8.
3 Entsprechend haben wir uns beim Designprojekt ForstFeldGarten um eine möglichst geringe Kodierung bemüht, also um die Gestaltung von Erfahrung und nicht um deren Bild.
4 Sartre: Das Sein und das Nichts: op. cit., 473.

Das angesprochene Modell ist selbst auch Design – und **auch Freiheit ist ein unbekanntes Artefakt.**

Wir orientieren uns im Bemühen um eine Einordnung gestalterischen Handelns im Produzieren unbekannter Artefakte am Sartreschen Konzepts des Blicks, das auf das individuelle Bewusstsein und dessen Orientierung in und an der Welt abzielt. Da wir nicht mehr (Design-)Objekte gestalten wollen, die angesehen werden, sondern uns um die Beheimatung des Menschen in der Welt kümmern wollen, interessiert uns die «*menschliche-Realität*»[5]. Der Blick auf die Welt ist in gewisser Weise immer ein verstellter, da die Welt, die *Ich* wahrnehme, dem Anderen eine Seite zuwendet, die *Ich* nicht kenne. Der Blick spielt dabei eine zentrale Rolle. Im Blick enthüllt sich die Subjektivität des Anderen, die *mich* zum Objekt macht. Der Andere blickt *mich*, im Gegensatz zum Stein, an. Er blickt *mich* an und interpretiert *mich* gleichzeitig, er sieht *mich* also nicht nur.[6] Das *Ich* als *Sein-für-Andere* ist keine Erkenntnis, sondern es ist das Faktum der Anwesenheit einer «fremden Freiheit»[7]. Spätestens jetzt wird es spannend für Heimatdesign: Die «fremde Freiheit» ist zum einen das, was die Freiheit des gestaltenden Subjekts einschränkt, aber gleichzeitig auch bedingt. Es gibt keine Freiheit ohne die Freiheit des Anderen. Durch den Anderen *Erblickt-Werden* bedeutet für das *Ich*, die Grenze der eigenen Subjektivität und damit Freiheit zu erfahren, da *Ich* dadurch Objekt werde für den Anderen, der auch *ein Ich* ist, also für *das andere Ich*. Gleichzeitig erkenne *Ich* damit den Anderen als Subjekt an – und er *mich*. **Ich und der Andere setzen sich gegenseitig als frei.** Der Andere ist nicht nur *Objekt-für-mich*, sondern auch *Subjekt-für-sich*, und konstituiert sogleich meine eigene Subjektivität und damit Freiheit. Wie wir an anderer Stelle betont haben, ist eine Entwurfspraxis, wie wir sie hier vorschlagen, ohne das Konzept menschlicher Freiheit nicht denkbar. **Der Andere ist als fremde Freiheit Garant meiner Freiheit und gleichzeitig der «versteckte Tod meiner Möglichkeiten»[8].** Der Andere kann nicht nur Objekt sein, ohne daß zugleich das *Ich* aufhört, Subjekt für den Anderen zu sein und sich auflöst.[9]

Wenn Design sich vornimmt, in immateriellen Kontexten produktiv zu werden, gehört eine wie auch immer geartete Bewusstseinstheorie zum Handwerkszeug. Die Beschäftigung mit der eigenen Freiheit als Gestalter ist verbunden mit der Anerkennung anderer, der eigenen mitunter

5 Sartre: op. cit., 923.
6 Sartre führt anschaulich aus, dass die Tatsache, dass *Ich* angeblickt werde zur Folge hat, dass *Ich* dem Anderen nicht ohne weiteres ein Bein absägen würde – dem Stuhl, auf dem der Andere sitzt dagegen wohl (Sartre: op. cit., 457sqq).
7 Sartre: op. cit., 494.
8 Sartre: op. cit., 477.
9 Vgl. Sartre: op. cit., 470.

zuwiderlaufenden, und sie damit recht eigentlich erst bedingender, Freiheiten. Welche Folgen das für Heimatdesign hat, fassen wir im Folgenden zusammen.

«Der Andere ist der versteckte Tod meiner Möglichkeiten…»[10]

3.3.1 Der Subjektcharakter des Anderen & die Fragilität der eigenen Entwürfe

Die Aberkennung des Subjektcharakters und damit der Freiheit des Anderen löst gleichzeitig die Freiheit des Gestalters und damit seinen Subjektcharakter auf. Das ist eine fundamentale Erkenntnis für Heimatdesign. Hinsichtlich politischen Handelns gewinnt diese Einsicht mit Blick auf diktatorisch installierte ‹Heimat›, auf Flüchtlingsbewegungen, Menschenrechtsverletzungen, irreversible Klimaschädigungen und Ausbeutung ökologischer Lebensgrundlagen an Brisanz. Indem ein Mensch als Gestalter im Handeln die Menschlichkeit der Anderen ignoriert, nimmt er sich selbst das, was ihn als Mensch auszeichnet. «Ich bin, jenseits aller Erkenntnis, die ich haben kann, dieses Ich, das ein Anderer erkennt (…) denn der Blick des Andern umfasst mein Sein»[11]. Der Andere verleiht ‹mir› meinen Subjektcharakter nur, wenn auch ‹ich› ihn als Subjekt und damit Freiheit an sich anerkenne.

Der Andere ist es, der die (absolute) Freiheit des Ich negiert, in dem er dieser Freiheit eine andere gegenüberstellt. In dem ein Anderer in einer Situation auftaucht, entfremdet er *mir* diese Situation, weil *mir* bewusst wird, dass die Situation für ihn eine andere ist als für *mich*. Was bedeutet das für Design? Design hat bewusst damit umzugehen, dass die Konstitution von Welt immer eine fragile ist, dass die eigenen Entwürfe, wenn auch bei unbekannten Artefakten nicht mehr materiell, aber dennoch begrenzt sind. Begrenzt auch durch die Entwürfe anderer. So erklärt sich auch die Kontrafinalität: nämlich, dass am Ende eines Prozesses etwas herauskommt, was keiner der am Prozess Beteiligten je (genau) so wollte. Umso entscheidender kann Design mit seiner Entwurfs- und Visualisierungskompetenz dazu beitragen, Kontrafinalitäten abzumildern oder produktiv aufzulösen. Da der Mensch «transistorisch» ist und «nichts ein und für allemal»[12] liegen im Sammelsurium der Bewusstseine,

10 Sartre: op. cit., 477.
11 Sartre: op. cit., 471.
12 «Denn von einem Stein zum Beispiel bleibt nur zu sagen, daß er nichts weiter als ein Stein sei, ein und für allemal. (…) Aber ein Mensch ist eben niemals etwas ein und für allemal.» (Zimmermann: Jean-Paul Sartre interkulturell gelesen, op. cit., 15.)

Wahrnehmungen und Entwürfe auch die unendlichen Möglichkeiten seiner Entfaltung und bilden den Fundus für Design. Das Ich, das ein Für-Sich und ein Für-Andere ist, ist in Verbindung eben mit den unendlichen Möglichkeiten eines freien Anderen erst die unendliche und unerschöpfliche Synthese nicht-enthüllter Eigenschaften.[13]

«Eine tief verwurzelte Tradition will, daß Dinge (...) ‹ordentlich› aussehen. ‹Baracken›, kunterbunte Objekte sind nicht beliebt. Man möchte lieber feine Werke, wo jede Spur ihrer Genesis verwischt worden ist. Diese Mystik des Fertigen muss verschwinden zugunsten ungeschminkter Objekte, die sich nicht schamhaft verstellen.»[14]

3.3.2 Ewige Design-Fallen: Eitelkeit & die Blindheit vor Wandschirmen

Das Konzept vom Verhältnis von Für-Sich und Für-Andere ist imstande, Auwirkungen auf eine Designpraxis zu entfalten, indem es Mechanismen enthüllt, mit denen Design ohnehin täglich umgeht. Eitelkeit ist etwas, das Design beschäftigt, sei es die eigene Eitelkeit oder die der Konsumenten (von Designprodukten in Form bekannter Artefakte). Die Eitelkeit nun beschreibt Sartre als «labiles unaufrichtiges Gefühl»[15]. In der Eitelkeit versuche Ich auf den Anderen einzuwirken, insofern Ich Objekt bin[16]. Hier fängt bereits Design an: Ich mache mich zum Objekt und gestalte mich selbst so wie Ich meine, dass der Andere-als-Subjekt Mich-als-Objekt sieht. Die Schönheit, die er mir verleiht, will Ich gegen ihn kehren, um ihn passiv mit einem Gefühl von Bewunderung oder Liebe zu affizieren.[17] Design gelingt es mitunter sehr gut, einem wie auch immer gearteten Anderen-als-Objekt ein Gefühl unterzuschieben, mit dem Effekt, dass der Andere es als Subjekt und das heißt als Freiheit empfindet.[18] Damit bewusst umzugehen, ohne diese gestalterische Macht zur Zerstörung der Freiheit des Anderen zu nutzen, ist Heimatdesign-Aufgabe.

---

13 Vgl. Sartre: op. cit., 483.
14 Claude Schnaidt, op. cit., 62.
15 Sartre: op. cit., 519.
16 Vgl. ibd.
17 Vgl. ibd.
18 Vgl. ibd. Mit Sartre lässt sich erklären, was Menschen bewegt, nicht nur rezipierend, sondern sich aktiv als Teilnehmer an aktuellen mediale Phänomene wie Casting-Shows zu beteiligen: «Kurz, es gibt zwei authentische Haltungen: die, durch die ich den Andern als das Subjekt anerkenne, durch das ich zur Objektheit komme – das ist die Scham; und die, durch die ich mich als den freien Entwurf erfasse, durch den der Andere zum Anderer-sein kommt – das ist der Hochmut oder die Behauptung meiner Freiheit gegenüber dem Objekt-Andern (...) diese Schönheit oder diese Stärke oder diesen Geist, den er mir verleiht, insofern er mich als Objekt konstituiert, will ich gegen ihn wenden, um ihn passiv mit einem Gefühl von Bewunderung oder Liebe zu affizieren. Aber dieses Gefühl als eine Sanktion meines Objekt-seins soll der Andere obendrein als Subjekt empfinden, das heißt als Freiheit. Das ist ja die einzige Art, meiner Stärke oder meiner Schönheit die absolute Objektivität zu verleihen...» (J.-P. Sartre, op. cit., 519).

Designwissenschaft als Wissenschaft vom Entwerfen beschäftigt sich mit der menschlichen Existenz, die wir im Heimatdesign wesentlich als Entwurf verfasste behandeln. Wir gehen davon aus, dass dem Menschen in seiner Existenz die Welt (präreflexiv) unmittelbar zugänglich ist. Er ist in seinem Sein in sie hineingestellt. Wahrnehmung und Reflexion sind dann bereits erste Schritte der Entfremdung: Bilder von der Welt sind Vermittlungen. Sie machen die Welt vorstellbar. Der Mensch stellt sie vor sich hin, ist darin nicht mehr unmittelbar. Die Kehrseite, die dem Designer bewusst sein sollte: Bilder erhellen nicht nur den Weg zur Welt, sondern verstellen auch die Welt: Der Mensch beginnt, in Funktion der von ihm geschaffenen Bilder zu leben.[19] Vor allem mit unserer Ausgangsfrage «Welche Aufgaben hat Design, wenn jeder selbst gestaltet?» im Hinterkopf liest sich Flussers Kulturtheorie von der schrittweisen Entfernung des Menschen aus dem Kontext der ihn umgebenden Dinge wie eine Designtheorie. Flusser unterstellt, dass der Mensch damit aufhört, Bilder zu entziffern (wie er einst Buchstaben entzifferte), sondern sie stattdessen unentziffert in die Welt projiziert. Damit wird ihm die Welt bildartig, sie erscheint als Kontext von Sachverhalten.[20] Aufgrund der weiter entwickelten technischen Möglichkeiten sowie der massenweisen Verbreitung dieser Möglichkeiten werden permanent nicht nur Bilder von der Welt produziert, sondern virtuell neu entworfen und in die Welt geworfen. Die Verteilung via Internet ignoriert kulturelle Seh- und Rezeptionsgewohnheiten, und so ist der Mensch permanent mit einer unüberschaubaren Vielzahl von Entwürfen konfrontiert, die nicht die seinen sind. Was Verwirrung stiftet: Er nimmt sie mitunter für wahr – und das obwohl sie ihm via Bild-Schirm nur visuell zugänglich sind. Der Mechanismus der Selbsttäuschung funktioniert perfekt. *Mauvaise foi par excellance!* Und auch hier greift das Konzept der Eitelkeit als Produktivkraft für das mannigfache Kreieren und Verwalten dieser Bilder – das zum Teil manisch anmutende Unterfangen, das Bild, das der Andere sich von *mir* macht, zu gestalten, in dem *Ich* nur noch als Bild auftauche – das *Ich*, im Gegensatz zu mir, auch rezipieren und verändern kann. Das *Ich* gerät so zur Marionette seiner selbst, angefüllt mit den krudesten Ansprüchen auf (mediale) Perfektion und sogenannte Performance, dahinter steckend der Wunsch nach Permanenz. Also PePePe statt KoKoKo?.[21] Dass sich die technischen Möglichkeiten einer Publikation derart simplifiziert haben, führt freilich dazu, dass nicht mehr der Funke

19 Vgl. Vilém Flusser: Für eine Philosophie der Fotografie, Göttingen 1983. Flussers Gedanken versprechen, die Hintergründe kursierenden Ehrgeizes, eine möglichst perfekte bildhafte Darstellung des Ich auf Plattformen im Netz zu erzeugen, zu verstehen. Einleuchtend und spielerisch hat Darby Cisneros ihre Kritik daran in ihrer online inszenierten Kunstfigur der ‹Socality Barbie› umgesetzt. https://www.instagram.com/socalitybarbie (Stand: 02/2016).
20 Flusser: op. cit., 9.
21 Wir spielen hierbei an auf den eingeführten heimatdesignerischen Dreiklang Kognition – Kommunikation – Kooperation, der in diesem unerquicklichen Falle von ‹mauvaise foi› ersetzt würde durch Perfektion – Performance – Permanenz.

eines Innehaltens, sozusagen als Selbstzensur, keine Nacht-darüber-Schlafen und schon gar kein Lektorat zwischen Produktion und Publikation stehen. Wir finden bei gewissenhafter Betrachtung darin durchaus konkrete Heimatentwürfe als Bilder massenweise im world-wide-web: Einzelpersonen werfen ein Bild von sich ins Netz, sie verpixeln ihr Dasein und teilen es möglichst vielen Subjekt-Anderen mit, für die sie sich dadurch zum Objekt machen, um so ihre Subjektivität scheinbar zu sanktionieren.[22] Wie schon bei den vorigen Beispielen deutlich wurde, ist auch hier die Situation eine ambivalente: Der eigene Entwurf wird durch die unendlich vielen anderen Freiheiten unter Umständen konterkariert. Er wird aber auch potenziert und befördert. Im Bezug auf die Bilder, die projiziert werden, muss dem (Heimat)Designer klar sein, dass sie auch als Abbilder von Realität Abbilder sind, und dass die aktuellen Publikationsplattformen zwar ‹Tore zur Welt› sind, aber eben zu einer eigentlich sehr kleinen, nämlich der der Akteure, die auf dieser Plattform ihre Entwürfe präsentieren (sie werfen die Bilder hinein) und vor allem derer, die die Plattform zur Verfügung stellen und deren Motivation meist eine ökonomische ist.

22 Der mitunter menschenverachtende Umgangston in den sogenannten ‹sozialen Medien› lässt sich erklären: Der Andere, der sich durch seine Ich-Perfomance im Netz zum Objekt gemacht hat, wird als solches behandelt – man spricht über einander wie über Möbel: ‹gefällt mir, gefällt mir nicht.› Auch ablesbar darin ist der Trend, alles, selbst Menschen zu puren Objekten der reinen Bewertbarkeit zu machen. Oder wie *AND AND AND* formuliert: «[Alle] Aspekte des Lebens (…) [sind] von einer Logik bedroht, die davon ausgeht, dass alles seinen Preis haben (…) muss, um überhaupt einen Wert zu besitzen.» (*AND AND AND*, op. cit.) Diese Warenlogik greift auf die menschliche Existenz aus, hat sie längst eingeholt und beginnt, auch den meist letzten, eigentlich privaten Schutzraum, mithin partnerschaftliche und familiäre Beziehunge zu okkupieren, indem sie alles und jeden einer Bewertungslogik unterwirft und das je eigene Leben gemäß dieser Bewertungslogik einem Optimierungszwang, getarnt als Selbstverwirklichung, unterwirft.

«Immer näher komme ich dem Ziel, dem ich Sie auf einem wenig ermunternden Pfade entgegen führe. Lassen Sie es Sich gefallen, mir noch einige Schritte weiter zu folgen, so wird ein desto freyerer Gesichtskreis sich aufthun, und eine muntre Aussicht die Mühe des Wegs vielleicht belohnen.»[23]

3.3.3 Möglichkeiten für Design

Die Möglichkeiten für Design scheinen unerschöpflich. Die Frage ist, ob Design sich neben dem Agieren in verpixelten Wandschirm-Realitäten darum bemühen kann, diese Wandschirme abzutragen, um auf die *Welt-für-sich* zu blicken. Die Welt verstellen können Programme und ihre Funktionen schneller und effektiver. Design könnte da ansetzen, wo es spezifisch menschlich wird, wo es tatsächlich um Kreation geht und nicht um bloße Operation innerhalb der Funktionen der Programme. Statt in den Grenzen, die ein Werkzeug (Computerprogramm) vorgibt, zu agieren, könnte Design (unbekannte, unwahrscheinliche) Werkzeuge kreieren und alternative Sinnstrukturen entwerfen. Das entspricht der propagierten Rolle des Designers, der systemimmanent agiert, aber auch von außen darauf blickt, um eine Entwicklung qualitativ zu befördern.

Das «Umkodieren des Denkens», das «zu Wissenschaft, Technik und Aufklärung führt, zeigt sich als ein mörderisches und selbstmörderisches Unternehmen – und dies nicht nur auf der (...) ‹theoretischen› Ebene, sondern vor allem auch in seinen praktischen (politischen) Folgen, etwa Auschwitz, Hiroshima, Umweltverschmutzung und nukleare Drohung (...). Als Objekt des Kalkulierens zerfließt der Mensch in sich einander überschneidende Netze von physiologischen, psychischen, sozialen und kulturellen Relationen; und der Mensch als Subjekt des Kalkulierens löst sich im Kalkulieren selbst auf. **Das ist der berüchtigte ‹Tod des Humanismus›. Dies alles ist jedoch keine Ursache für nihilistischen Pessimismus. Das Zurücktreten des Denkens aus der Linie in den Punkt (der ein Nichts ist) ist (...) ebensosehr eine Bewegung des Komputierens: des Synthetisierens von Welt und Menschen (...) damit [wird] das Feld für das Projizieren alternativer Welten und Menschen frei...»**[24]

Der Zerfall der identitätsstiften (und damit heimatbildenden) symbolischen Formen bietet Raum für das Entwerfen neuer symbolischer Formen (z.B. ForstFeldGarten).[25] Mitzuwirken, dass diese symbolischen Formen die Sicht

23 Schiller: Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen, op. cit., 58.
24 Flusser: Vom Subjekt zum Projekt. Menschwerdung, op. cit., 15sqq., Hervorhebung: FH.
25 Im Werk Ernst Cassirers stehen den progressiven, in unserem Sinne heimaterzeugenden Möglichkeiten der menschlichen Kultur (Ernst Cassirer: An Essay on Man, New Haven/ London 1944) die desaströsen gegenüber (Ernst Cassirer: The Myth of the state, Yale 1946). Cassirer zufolge

auf das (wie immer geartete, frei gewählte) Wesentliche als Invarianz der Richtung (Bloch) nicht verstellen, kann (neue) Designaufgabe sein. Damit die mitunter von Tradition und Konvention losgelösten symbolischen Formen nicht ins Nichtende verkehrt werden, scheint die Auseinandersetzung mit Geschichte, Kultur und Philosophie alternativlos. Wie Ethik überhaupt als Voraussetzung die Versammlung von Wissen hat, so ist Aufklärung und Bildung der Schlüssel zu jedweder gelingenden Heimat, zu friedvoller Transkulturalität und produktivem Design unbekannter Artefakte. Wissen hat dabei unmittelbare Auswirkungen auf die Praxis.

«Nachdem wir uns als ein Nichts im Nichts aufgeklärt haben (…) können wir überhaupt erst beginnen, dieses Nichts zu verneinen. Eine derartige negative Anthropologie (…) ist nicht etwa nur eine theoretische philosophische Sicht (…), sondern vor allem eine Praxis.»[26] Designwissenschaftler betonen entsprechend die Verzahnung von Theorie und Praxis im Design: «Es ist Herbert Simon zu verdanken, dass Design heute von Vielen als ein Wissens- und Aktionsmedium angesehen wird, das es uns ermöglicht, die künstlich geschaffene Welt um uns herum zu formen».[27] Die Erkenntnis, dass alles was uns umgibt, künstlich geschaffen ist, bietet neben der verunsicherten Sichtweise auf eine unzuverlässige, hybride, projizierte Welt auch die produktive Sichtweise auf eine formbare Welt der erfüllbaren Möglichkeiten.

Vordergründig betrachtet verschwindet zwar die Domäne des professionellen Designs, nicht als Domäne an sich, aber als exklusives Betätigungsfeld. Das Auflösen der verbindlichen Tätigkeitsfelder von Design eröffnet aber gleichermaßen neue Möglichkeitsräume für Design. Um alternative Sinnstrukturen entwerfen zu können, mag es sinnvoll erscheinen, sich um die Strukturen des eigenen Fachs zu sorgen, seine Grenzen, aber auch seine Fähigkeiten zu kennen, denn «Wo aber Gefahr ist, wächst / Das Rettende auch»[28]. Das «Rettende» sehend zu ergreifen und zu befördern, ist Designaufgabe: «insoweit wir (…) eine derartige Formulierung der Freiheit anzunehmen bereit sind, zum Beispiel als negentropische Tendenz oder als Sinngebung oder auch nur als Spiel mit dem Zufall,

---

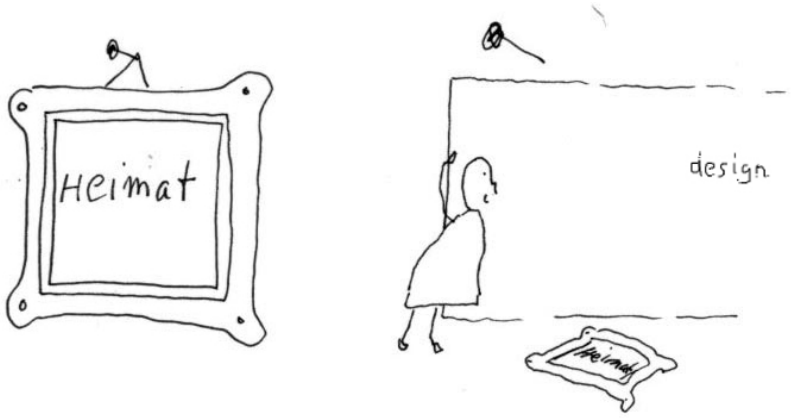
gibt es auch einen «illegitimen, aber darum doch äußerst wirkungsvollen Gebrauch vom Mythischen.» (Heinz Paetzold: Ernst Cassirer, Hamburg 1993, 10). Cassirer bezieht sich dabei wie auch wir in unserer Kritik an Heimat als missbräuchlich verfremdeten Begriff insbesondere auf die totalitären Regime des 20. Jahrhunderts. Im 21. Jahrhundert stehen totalitären Regimen noch weitaus mächtigere Mittel (Technik) zur Verfügung, um «den Mythos zu den Zwecken einer affektiven und mentalen Gleichschaltung der Menschen» einzusetzen (Paetzold, op. cit., 10). Jedes Design, das zur Befreiung der Menschen beiträgt, hat gleichzeitig das Potenzial ihrer Unterjochung in sich.

26 Flusser: op. cit. 18.

27 Rosan Chow: Potenziale der Designwissenschaft, in: Romero-Tejedor und Jonas: op. cit., 35.

28 Friedrich Hölderlin: Patmos (1802/03), hier zitiert nach: Friedrich Hölderlin: 10 Gedichte, Stuttgart 2008.

insoweit sind wir tatsächlich ‹post-modern› (…) Dann nämlich beginnen wir uns (…) aus der Untertänigkeit ins Entwerfen aufzurichten, in vollem Bewußtsein der Tatsache, wie unbequem, gefährlich und wenig versprechend das Abenteuer ist, auf das wir uns einlassen müssen. Ist das Optimismus?»[29] Es ist: Heimatdesign.



29 Flusser: op. cit., 27.

«My duty is to understand. To understand the world.
This is our exchange for the luck of being alive.
(...) we form our own ideas of a world better than the one we are in,
the one that we've made a mess of.
We can change our future. In the pursuit of ideas
you will start to think, and that will change your life.
And if you change your life, you change the world.»[1]

1 Westwood: op. cit. , 5. Die Angabe der Seitenzahl richtet sich nach der Deutschen Übersetzung, Köln 2014.

4 Designwissenschaftliche Abschlussreflexion

In dieser letzten, als designwissenschaftliche Abschlussreflexion (D4) überschriebenen Phase führen wir also die in der Projektphase (D3) unternommenen Designpraxis mit Blick auf die in der Theorie (D1 und D2) vorweggenommenen Designaufgaben zusammen und versuchen uns an einer Definition neuer Designaufgaben im Lichte heimatdesignerischer Praxis. Hintergrund unserer gesamten Unternehmung war und ist, herauszufinden, ob die im Projekt vollzogene und dokumentierte Praxis zusammen mit der designwissenschaftlichen Reflexion imstande ist, eine *genuin designerische Antwort* auf unsere Forschungsfragen zu bieten. Am Anfang stand dabei eine **Forschungsfrage**. Wir versuchten, aus einer Forschungsfrage **Designfragen** abzuleiten, diese mittels Design zu beantworten (**Designantworten**), um aus der praktisch gewonnenen Erkenntnis wiederum eine **Forschungsantwort** auf die am Ausgang stehende Forschungsfrage ableiten zu können.[2]

↳Forschungsfrage→Designfragen→Designantworten→Forschungsantwort↱

Forschungsfrage:

- *Kann man Heimat gestalten?*

↳ **Designfragen**:

- *Wie können wir Heimat als Artefakt entwerfen & gestalten?*
- *Taugen die Mittel des Systemdesigns dazu?*
- *Kann es ein erfolgreiches Design geben, das sich nicht mehr um Dinge kümmert?*
- *Um was kümmert sich Design dann – und wem nützt es?*
- *Was bedeutet das für die Designwissenschaft?*

↳ **Designantwort:**

- *Heimat als Artefakt gestaltbar annehmen*
- *Projekt ForstFeldGarten inkl. Dokumentation*
- *Projekt Dissertation Heimatdesign (als Artefakt)*
- *Biografie der Autorin (unabgeschlossenes Artefakt)*

↳ die **Forschungsantwort** *setzt sich zusammen aus*

- *der Designpraxis,*
- *der Designforschung als Designpraxis im Forschungskontext*
- *und der Reflexion über diese*

---

2 Wir lehnen uns im Vorschlag der Reihenfolge Forschungsfrage – Designfrage – Designantwort – Forschungsantwort an Rosan Chow an. Chow: What to do with the different versions of research-through-design?, Vortrag in Berlin am 16.11.2009, DRNetwork Forum, www.designresearchnetwork.org

↳ FF→ DF→ DA→ FA ↱

4.1 Forschungsantwort aus der Designpraxis: Designaufgaben

Die Praxis im Projekt ForstFeldGarten unterteilten wir der Übersicht halber in die Heimatdesigntätigkeiten *Aufrichten – entwerfen – projizieren – Gestalten* auf. Wir formulierten: «Aufrichten bedeutet, den Blick vom Boden nach oben zu richten und dabei aufrechten Ganges die Hände frei zu haben für Projekte. Entwerfen bedeutet, in konkreter Phantasie tagzuträumen. Projizieren bedeutet, diese Tagträume zu kommunizieren, zu modifizieren und Voraussetzungen für ihrer Realisierbarkeit zu schaffen. Gestalten bedeutet, die Entwürfe ins Werk zu setzen.»

Die Übergänge sind dabei freilich fließend. Um eine Forschungsantwort auf unsere Frage «Kann man Heimat gestalten?» zu erhalten, versuchen wir aus den konkreten Aufgaben im Projekt allgemeine abzuleiten. Wir haben dabei Designprojekte im Auge, die unbekannte Artefakte wie Szenarien, Situationen, Systeme oder Heimat zum Gegenstand haben. Bei der Auflistung der aus dem Designprozess extrahierten Aufgaben schwebt eine große Aufgabe über allen: Umwandlung einer bestehenden (mangelhaften) Situation in eine erwünschte. Wie wir bereits in der Betrachtung des Gartens als Möglichkeitsraum für Heimatdesign gesehen haben, geht es bei den neuen Designaufgaben wesentlich um die Ermöglichung und Gestaltung von Erfahrung. Was wir gewöhnlich mit Material gemacht haben (wir haben es, wenn wir zum Beispiel ein Werkzeug daraus gemacht haben, im Flusserschen Sinne informiert[3]), können wir auch mit Immateriellem versuchen, indem wir es entwerfen, projizieren, gestalten, kommunizieren, verändern – wiederum im Sinne einer Information. **Die Designaufgaben und -kompetenzen scheinen dieselben, wenn auch angewandt in flüssigen, wandelbaren, unsicheren und unbekannten Kontexten.**

3 Vgl. Flusser (1983): op. cit.1983.

4.1.1 Designaufgaben abgeleitet aus dem Projekt FFG: Aufrichten

Aufrichten geschieht in mehrfacher Hinsicht. Zunächst richten wir uns als Designerinnen und Designer auf, um von den direkt vor uns liegenden Produkten, Fakten, Informationen, Materialien auf Umgebungen, Kontexte, Situationen, Menschen zu blicken. Wir richten außerdem mittels Visualisierung und Kommunikation unserer Entwürfe die am Prozess Beteiligten auf. Gleichzeitig werden wir selbst durch unser Design aufgerichtet, da wir als in den Prozess Involvierte Teil des zu gestaltenden Prozesses sind. Aus den im Projekt gemachten Erfahrungen leiten wir folgende Aufgaben ab:

↳ Mangel erkennen und Probleme artikulieren

Die spezielle Designkompetenz liegt dabei in den Möglichkeiten, die Design in den Bereichen Kommunikation und Visualisierung zur Verfügung stehen. Sprache und Stil können gemäß der beteiligten Personen, Gruppen und Institutionen angepasst werden, Gestaltungsmittel gezielt gewählt werden.

↳ Relevantes Wissen versammeln

Nicht möglichst viel Wissen muss versammelt werden, sondern relevantes. Der Fokus liegt dabei auf dem Wissen, das gebraucht wird, um eine bestehende Situation in eine erwünschte umzuwandeln. Dazu gehören die Bestandsaufnahme aktueller Entwicklungen im zu gestaltenden Bereich unter dem design-spezifischen Blickwinkel. Das beudeutet, fokussiert auf gestaltbare, weiche Faktoren, mit Mut zur Lücke und zum Weglassen, engagiert und zukunftsorientiert zu analysieren. Damit verbunden ist auch der Blick über den Tellerrand zu anderen erfolgreichen oder nicht erfolgreichen Projekten (Flopologie).

↳ Gemeinsamkeiten synthetisieren

Hier geht es darum, mit anderen Akteuren ins Gespräch zu kommen, Dialoge herzustellen, einen gemeinsamen Diskurs zu etablieren. Dies geschieht durch die designtypische Bewegung zwischen den Stühlen und dem damit verbundenen Perspektivwechsel. Wir übersetzen komplexe Inhalte und Expertensprachen in leicht verständliche Alltagssprache oder visualisieren entsprechend mit passenden Mitteln und vereinfachen so komplexe Zusammenhänge. Wir pointieren.

↳ Expertise der Nicht-Experten nutzen

Im Aufrichtungsprozess geht es nicht darum, eine Zukunftsvision des

aufgerichteten Designers zu vermitteln und andere dafür zu begeistern, sondern in die Perspektive der Nicht-Designer zu schlüpfen, um aus ihren Belangen heraus zu gestalten, und um aus ihrem meist reichen, erfahrungsbasierten Wissen zu schöpfen. Dieses Wissen erarbeiten wir uns in gemeinsamen Gesprächen, vor allem aber im gemeinsamen Tun und im spielerischen Ausfüllen unverplanter, gemeinsam verbrachter Zeit, zum Beispiel beim Teetrinken.

↳ Vielfältiges, lebendiges, engmaschiges Wunschnetz generieren

Das bedeutet ein Versammeln und Gewichten der Wünsche der beteiligten Akteure, ggf. auch eine chronologische oder hierarchische Strukturierung. Die Wunschliste wiederum ist sprachlich und/ oder visuell so aufzubereiten, dass sie allen Beteiligten zugänglich und verständlich ist. Die Wunschliste ist nicht vergleichbar mit der zu Weihnachten verfassten, sondern ist vielmehr ein fluides, lebendiges, hierarchieloses Konglomerat teilformulierter Tagträume.

↳ Aktivieren: Individuen, Gruppen, Institutionen, sich selbst

Zur Aktivierung von Ressourcen hilfreich sind die Fertigkeiten von Kommunikationsdesign im weitesten Sinne. Dazu gehören nicht nur die Vermittlung von Fakten, sondern auch das Herstellen von Beziehungen (zwischen Individuen, Gruppen, Institutionen). Aufmerksamkeit und Empathie für die jeweiligen Belange sind nicht immer gegeben, können aber gebildet werden. Wichtigste Eigenschaft von Design ist hierbei eine optimistische Grundhaltung und die Fähigkeit zur Moderation. Bewusstsein für zukünftige Belange wecken kann Design nur, wenn es selbst an eine bessere Zukunft glaubt. Dies sollte zu Beginn geprüft werden. Sonst lohnen keinen Entwürfe.

Heimatdesign bietet demnach keine Anleitung. Es geht dabei nicht darum, etwas begrifflich oder analytisch aufzuschlüsseln, sondern recht eigentlich um einen Anstoß, allerdings einen, der nicht alleine lässt. Reine Aktivierung allein reicht nicht.

4.1.2 Designaufgaben abgeleitet aus dem Projekt FFG: entwerfen

Beim Entwerfen nun betreten wir als Designerinnen und Designer bekanntes Terrain. Hier gibt es scheinbar nichts zu erobern oder zu verteidigen. Aber es gehört uns nicht mehr ganz alleine – gehörte es nie. Wie wir eingangs zu bedenken gaben, entwirft eigentlich jede/r, mindestens Heimat. Nun geht es also darum, die spezifischen Komponenten des Entwerfens zu erkennen, für die Designerinnen und Designer kompetent sind. Darüber hinaus ist zu formulieren, was zu tun ist, wenn unbekannte Artefakte wie zukünftige Systeme, Szenarien oder Heimat entworfen werden.

↳ Helfen

Neu ist im Verhältnis zur klassischen Entwurfsarbeit, bei der sich Designerinnen und Designer im Namen oder Auftrag eines Dritten etwas ausdenken, die Anforderung mit ihrer Entwurfskompetenz Hilfe bei individuellen und kollektiven Entwürfen zu leisten, die nicht die ihren sind.

↳ Katalysieren

Da wir nicht die Rolle der alleinigen EntwerferInnen innehaben, sondern involviert sind in ein komplexes Netz von Akteuren, Beziehungen und Prozessen kommt uns eher die Rolle der Katalysatoren und Manager zu. Allerdings lenken wir die ablaufenden Prozesse nicht, sondern stimulieren sie vielmehr, inspirieren, fördern, pflegen.

↳ Gezielt Raten

Da unbekannte Artefakte in der Regel komplex und außerdem nicht zur Gänze vorstellbar sind, sind Desigerinnen und Designer gehalten, in der Entwurfsphase zu raten. Wir müssen uns auf unsere Intuition verlassen. Basis unserer Ratens sind das in der Aufrichtungsphase gesammelte Wissen und die persönlichen Eindrücke. Wir raten nicht wild darauf los, sondern gezielt.

↳ Entwerfen über Lücken hinweg in Lücken hinein

Entwerfen im Heimatdesign bedeutet auch immer ein Entwerfen über Lücken hinweg: Lücken des Wissens, der Realisierbarkeit, der Finanzierung, der Erfahrung. Die Lücke als Nische zu begreifen, in die gleichzeitig auch hineinentworfen werden kann, bietet Potenzial für Design. Die Lücke entsteht zwischen Bestehendem. Das Bestehende zu sehen und zu erkennen (Aufrichten) bietet die Möglichkeit, angemessen zu entwerfen. Das ist eine Spezialität von Design: Passgenauigkeit herstellen.

↳ Erzählen

Der Entwurf unbekannter Artefakte ist nur bedingt visualisierbar. Die Visualisierung als Skizze, Montage oder Simulation wären die klassische Designmethoden, um etwas vorzuführen, was noch nicht ist. Im Heimatdesign bewährt sich wohl eher eine Erzählung als Sammelsurium der bereits formulierten und der noch erst geahnten Wünsche, Entwürfe, Utopien.[4]

4.1.3 Designaufgaben abgeleitet aus dem Projekt FFG: projizieren

«Wir können uns an nichts mehr halten (wie es damals die Hände nicht konnten): weder an die Dinge noch an uns selber (…) [und] beginnen zu projizieren – wobei ‹wir› nicht als eine Gruppe von Individuen, sondern als vernetzter Dialog zu verstehen ist. Da wir uns nicht mehr identifizieren können, beginnen wir uns als Knotenpunkte eines dialogischen Netzes und dieses intersubjektive Netz als ein Relationsfeld hinzunehmen, von dem aus auf andere Felder Projektionen entworfen werden…»[5]

Für Heimatdesign bedeutet der Übergang vom Entwerfen zum Projizieren die (fließende) Landung aus dem mitunter weitgreifenden Entwurf und Höhenflug hinein in ein umsetzbares Thema als eine konkrete Teilrealisation der Utopie.

↳ Das Noch-Nicht zum Vorschein bringen

Sich damit zu beschäftigen, was zwar noch nicht ist, aber sein kann, ist Kernkompetenz von Design. Die Bindung an das Realisierbare unterscheidet die Beschäftigung mit dem Noch-Nicht von der möglicherweise weitscheifenden Erzählung aus der Entwurfsphase. Dabei macht Design das bislang nur Gelebte erlebbar, erblickbar. Wie schon beim Aufrichten ermöglicht Design durch seine Kompetenz, etwas den Sinnen zugänglich und Umstände, Wünsche, Verhältnisse bewusst, sichtbar, erlebbar zu machen.

---

4 Eine gute Erzählung, eine, die nicht Dampfplauderei ist, sondern eine, die sich aufgrund ihres in *kataleptischer Phantasie* entwickelten Inhalts und ihrer emotional fassbaren Perspektive nicht der Bodenlosigkeit und Irrlichterei überführen lässt – eine solche Erzählung ist das Mittel gegen jede Form populistischen Ressentiments, dessen Argumente zwar plakativ schlagend, aber leicht der Haltlosigkeit zu überführen sind. Phantasien und Emotionen sind nicht allein den ewig Gestrigen zu überlassen, die ‹Heimat› als hohles Schlagwort im Munde führen. So sind wir der festen Überzeugung im Angesicht der aktuellen Lage (2015/16): Wir brauchen eine neue Erzählung für Europa. Eine, die tatsächlich transnational ist. Ein Europa, das sich in «realer Demokratie» begründet, eines «worin noch niemand war.» (Bloch, PH, 1628).
5 Flusser (1998): op. cit., 26.

↳ Formulieren

Wurden in der Entwurfsphase noch Wünsche zu konkreten Entwürfen gebündelt, geht es beim Projizieren um die Formulierung potenzieller Wege vom Ist-Zustand zum gewollten Zustand.
Die Frage nach dem «Was wollen wir?» wird abgelöst durch die Frage «Wie wollen und können wir es/ Teile davon realisieren?».

↳ Engagement begreifen & ergreifen

«Ich erfasse mich ja nie abstrakt als reine Möglichkeit, ich selbst zu sein, sondern ich lebe meine Selbstheit in ihrem konkreten Entwurf auf diesen oder jenen Zweck hin: ich existiere nur als *engagiert*...»[6]
Designerisches Engagement wird in dieser Phase umso mehr deutlich, als dass sich Designerinnen und Designer nun *im* Evolutionsprozess *am* Evolutionsprozess[7] beteiligen. Wurde im Entwurf der konkrete (materielle) Erfahrungsbereich gedanklich verlassen, geht es nun darum, konkret an den Status quo anzuknüpfen und mit dem Entwurf vor Augen zu handeln. Der Designer blickt dabei nicht von außen auf das, was er gestaltet, sondern ist selbst Teil des Designprozesses. Entsprechend dieses Engagiert-Seins kümmert sich Design um das systemisch Ganze, nicht um das analytisch Einzelne.

4.1.4 Designaufgaben abgeleitet aus dem Projekt FFG: Gestalten

«...meine Möglichkeit [wird] außerhalb von mir *Wahrscheinlichkeit...*»[8]

Das Gestalten ergibt sich organisch aus den vorangegangenen Schritten. Designerinnen und Designer sind bei der Gestaltwerdung unbekannter Artefakte nicht unbedingt mehr involviert. In den vorangehenden Phasen sorgen wir für unsere Entbehrlichkeit. Im Projekt ForstFeldGarten bedeutete das, dass wir uns zurückzogen, als es soweit war, dass man mit der ‹eigentlichen (Garten-)Arbeit› beginnen konnte. Wenn wir uns beim Heimatdesign als Etappenziel vorgenommen haben, Erlebnisfähigkeit als Basis eigener Heimatentwürfe zu fördern, ist das mit der Bereitung des Bodens für die eigene Entwurfsarbeit gelungen.

---

6 Sartre (1943/1993): op. cit., 521.
7 Wir beziehen uns hier mit gleichzeitigem Blick auf die noch unfertige Welt (Bloch) auf eine Aussage Joseph Beuys': «Selbstverständlich bin ich... mit den Gegebenheiten der Zeit durchaus konfrontiert. Gewisse Dinge, die aus realen Situationen in meiner Umwelt sich ergeben, ... muß ich einfach aufgreifen, wenn ich sehe, daß darin Dinge enthalten sind oder schwierige Momente, in die man eingreifen kann, ... wie ein Plastiker in eine unfertige Plastik eingreift; ‚einfach, indem ich im Evolutionsprozeß, am Evolutionsprozeß mich beteilige.» Joseph Beuys: Einzelheiten. Heute ist jeder Mensch Sonnenkönig, Interview zwischen Joseph Beuys und Helmut Rywelski, Köln 1970.
8 Sartre (1943/1993): op. cit., 477.

Mit Blick auf die geleisteten Designaufgaben stellen wir fest, dass sich methodisch Vieles im Bereich von dem abspielt, was Design ohnehin tut: Kommunizieren in Produkt, Wort und Bild sowie diese Kommunikation organisieren, Verbindungen herstellen. Als essenziell hat sich erwiesen, das persönliche Gespräch zu suchen, dabei vor allem zuzuhören und zunächst nichts zu machen – zumindest nichts traditionell Designspezifisches. Eine methodische Orientierung am narrativen Interview (Bourdieu) scheint im Heimatdesign angebracht. Die meisten der erledigten Aufgaben lassen sich unter Kommunikationsdesign (vor allem im Aufrichten und Projizieren) und unter Systemdesign (vor allem im Entwerfen) verbuchen. Die Gestaltung selbst fällt gemäß unserer Betrachtungsweise dann gar nicht mehr in den genuinen Kompetenzbereich von Design.
Ungewöhnlich oder neu scheint also nicht das zu sein, was wir als Designerinnen und Designer tun, sondern das, wie und womit wir es tun und worauf wir uns beziehen.

↳ Spielen & Feiern, Ausatmen

Es muss ihn für das Entstehen von Heimat wieder geben: den Non-Profit-Freiraum: den Ort und die Zeit unorganisierten Seins, ohne ökonomische Zielsetzung, ohne Verwertungsanspruch. Wenn Spiel und gemeinsamen Festen Ort und Raum gegeben wird, entsteht die Möglichkeit, durchzuatmen, sich frei von Ansprüchen zu fühlen. Für Viele ist dies auch die (einzige) Möglichkeit, in Kontakt zu kommen mit ihrem sozialen Umfeld, sich als Teil zu fühlen einer Gemeinschaft, ins Gespräch zu kommen.
Schulterzuckend könnte man konstatieren: ‹Ist das neu?›
Nein, ist es nicht, es scheint Vielen in die Kindheit. Aber die Wenigsten sind noch darin.

4.2 Forschungsantwort:
Designpraxis im Forschungskontext / Designforschungsaufgaben

Wir versuchen einen Abgleich der stattfindenden Praxis mit den theoretischen Ideen sowie die Abstraktion der konkreten Praxis auf allgemeine Fragen. Idee dabei ist, die Möglichkeit der Anwendbarkeit auf andere Projekte zu generieren. Forschung durch Design hat immer auch sich selbst zum Gegenstand, entwickelt sich im Tun als Methode und beobachtet sich darin selbst. Wir extrahieren aus dem Designprojekt ForstFeldGarten Designantworten auf die Frage, was die (neuen) Aufgaben von Design sein können. Im Folgenden beschäftigen wir uns ergänzend mit der Frage, was die Aufgabe von Designforschung sein kann. Dabei dient uns gemäß dem Forschungsansatz Forschung-durch-Design die Erfahrung aus dem konkreten Projekt als Fundus für unsere (Design)Antworten.

Formal unterscheiden wir also Designaufgaben, wie oben angeführt, und Designforschungsaufgaben. *Faktisch* sind sie verwoben, sie ergänzen sich. Designforschung kann ein eigenständiger Problemlösungsansatz für die Bearbeitung komplexer gesellschaftlicher Problemsituationen sein. Designpraxis als Teil von Forschung-durch-Design kann vielfältige Perspektiven, Anforderungen und Expertenkulturen integrieren – praxisorientiert. Zwei Grundfragen der Designforschung können dabei sein:

◦ «*We know what new technology can do, but what is it for?*» [9]

◦ «*How do we want to live?*» [10]

Diese Fragen sind auch Fragen nach dem *guten Leben* – Fragen von und für Heimatdesign. Es wird dabei auch deutlich, dass wir forschend im Wesentlichen das tun, was wir als Designaufgaben oben beschrieben haben. Wir ergänzen die Designantworten der Designpraxis durch den Versuch einer abstrahierenden Formulierung um Forschungsantworten.
Mit welchen Mitteln und Methoden generiert Designforschung also Wissen?

↳ Wissensproduktion durch gezieltes Raten

Design als «Science[s] of the artificial»[11] nimmt Unbekanntes vorweg und realisiert es. Wie Design beschäftigt sich auch Designforschung mit dem, was sein kann, aber noch nicht ist. Dabei ist Design in irgendeiner Form gebunden, beispielsweise an einen Auftraggeber oder an die Minimalanforderung der Realisierbarkeit. Designforschung, die ihre

9 John Thackara: Welcome to the space of flows. Conference introduction. Doors of Perception 7: Flow, Amsterdam 15.-16.11.2002, http://flow.doorsofperception.com/jt_intro.html.
10 Ibd.
11 Simon (1969).

Erkenntnisse aus der Designpraxis ableitet, geht davon aus, dass Design auch beim Entwerfen von unbekannten Artefakten nicht ins Blaue hineinfabuliert, sondern gezielt rät. Entsprechend bewegt sich Designforschung gezielt in den Lücken des Wissens. Man könnte auch sagen, Design beschäftigt sich im Blochschen Sinne mit dem Noch-Nicht, das heißt die mögliche Realisierung ist (im Gegensatz zur Beschäftigung mit dem Nichts) ontologisch immer mitbedacht. Da Designforschung wesentlich mit Entwürfen zu tun hat, kann es ihr nicht um den Nachvollzug einer stringenten Kausalkette gehen, die zu einem objektivierbaren Ergebnis führt. Ihr geht es vielmehr um die Etablierung einer genuin designerischen Problemlösungsstrategie, die, wie es scheint, nicht so sehr auf einer rigorosen Analyse als auf einer relevanten Synthese basiert.
Nun könnte man sagen, dass sich Naturwissenschaft vornehmlich mit den Produkten analytisch-retrospektiv, Designwissenschaft sich mit dem Prozessieren abduktiv-prospektiv beschäftigt.

↳ Wissensproduktion durch den Blick auf's Ganze

«Design research is a systematic (…) acquisition of knowledge related to general human ecology considered from a ‹designerly way of thinking› (i.e. project-oriented) persepective.»[12]

Im Designprojekt ForstFeldGarten als Designforschungsprojekt kümmerten sich Design und damit Designforschung um das systemische Ganze, nicht um das analytisch getrennte Einzelne, und das nicht im Labor, sondern im ‹laufenden Betrieb›. Um überhaupt zu Aussagen kommen zu können, haben wir uns auf ein konkretes Projekt beschränkt, das in sich zwar ein einzelnes unter vielen möglichen Heimatdesign-Projekten ist, gleichwohl ein systemisches Ganzes in Anbetracht der Vielzahl der beteiligen Akteure, von denen die Designerin selbst eine war.
Dabei gestaltete das System ForstFeldGarten als Teilsystem von Heimat nicht ein außenstehender ‹Super-Designer›. Wir praktizierten hier die «Kybernetik des involvierten Akteurs (Kybernetik 2. Ordnung)»[13]. Die (Design-)Antwort auf eine (Forschungs-)Frage ist das (Design-)Projekt selbst. **Das ganze Projekt ist nicht nur Designobjekt, sondern Designforschungsantwort und als solche auf keine andere Weise als durch sich selbst adäquat zu formulieren.** Der ForstFeldGarten selbst ist die Narration des Designprozesses und damit Antwort auf die Designfrage. Eine daraus abzuleitende Antwort für Designforschung ist, dass Designforschung nicht an Einzelheiten orientierte sprachlich und formelhaft

12 Alain Findeli: Searching for Design Research Questions, keynote at Questions & Hypotheses, Belrin, 24-26 Ocotber 2008.
13 Wolfgang Jonas: man&systems, Vorstellung Lehrkonzept Kunsthochschule Kassel, unveröffentlicht.

verfasste Antworten gibt, sondern den ‹Blick auf's Ganze› beschreibt, welches selbst die Antwort ist.

↳ **Wissensproduktion durch Praxis**

Die Wissensproduktion im Designprojekt lässt sich in die Phasen Analyse, Projektion und Synthese aufteilen. Wir betrachteten oben die Designaufgaben aus den Projektschritten Aufrichten, entwerfen, projizieren, Gestalten (A-e-p-G). Freilich greift in der Praxis alles ineinander. Die Beschriftung und Befüllung der Schubladen, die wir offen lassen, dienen der Forschungskommunikation: Designaufgaben sind die, die Designerinnen und Designer übernehmen, auch ohne Forschungabsicht. Designforschungsaufgaben sind die, die wir unternehmen nicht nur im Streben nach einer Verbesserung der bestehenden Situation, sondern auch im Bemühen um (vermittelbaren) Erkenntnisgewinn. Hierfür unterteilen wir den Design(-Forschungs-)prozess gemäß der Phasen in folgende Fragestellungen:

↳ **Analyse:** Wie sieht die Situation aus? → Aufrichten

↳ **Projektion:** Wie soll eine mögliche Zukunft aussehen? → Überspringen der Wissenslücken, Raten, Tagträumen, Entwerfen…

↳ **Synthese:** Schließen der Realitätslücken im Tun → Verwirklichen, Gestalten…

4.2.1 Analyse

«Üblicherweise analysieren wir (…) die Schwäche (…) Aber dadurch werden nur die Lücken und Probleme besonders deutlich. Die Hauptschwierigkeit bei dieser Herangehensweise ist, dass die Bewohner nur als Kunden oder Konsumenten gesehen werden und nicht als mündige Bürger und aktive Beteiligte an einem gemeinsamen Prozess. Erfolgsversprechender ist es, wenn die Kompetenzen des Einzelnen und die sozialen Stärken und Potenziale in der Gemeinde betrachtet und zusammengetragen werden, um anschließend in einer bunten Landkarte als Chancen verzeichnet zu sein (…) Der partizipatorische Entwicklungsprozess beginnt also mit einer ‹Inventur der Kapazitäten›, baut auf Vorhandenem auf und bindet die Menschen als aktive Beteiligte ein, damit sie gemeinsam und kreativ ihre zukünftigen Wege selbst bestimmen.»[14]

14 Marianne Bojer: Potenziale der Menschen - Visualisierung der Chancen, in: Steffen: op. cit., 293.

Die Designfragen in dieser Phase lauten: Wo fehlt es an Heimat? Wie können wir mittels Design behilflich sein?
Im Sinne von Forschung-durch-Design liegt unser Hauptaugenmerk in dieser Phase nicht primär darauf, Lösungen zu ersinnen, sondern die *Probleme zu benennen und zu definieren.* Das ist, was wir im Heimatdesign unter *Aufrichten* verstehen. Wenn wir dabei analytisch vorgehen, meint Analyse nicht die rigorose Wissensproduktion der disziplinären Wissenschaften, sondern das Versammeln des zur Umwandlung einer bestehenden in eine erwünschte Situation *relevanten Wissens*. Die Analyse findet im Heimatdesign in der Vorbereitung und Durchführung des Aufrichtens statt und ist selbst die Vorbereitung für das Entwerfen (Forumlieren / Visualisieren / Erzählen) potenzieller Wege vom Ist-Zustand zum gewollten Zustand, vom Nicht zum Noch-Nicht.

Analyse bedeutet also die Insichtnahme existierender Projekte, die die herausgearbeiteten Heimatkomponenten erfüllen. Dabei extrahieren wir die Eigenschaften, die diese Projekte gemeinsam haben, in ihren Voraussetzungen, in ihrem Erfolg und in ihren Problemen. Wir formulieren das gemeinsame Gelingen sowie den gemeinsamen Mangel.
↳ **Mangel → Wunsch**

Methodisch bewährt sich, was wir in Anlehnung an die *Epstorfer Weltkarte* eine *Heimatkarte* nennen. Die designerische Kompetenz der Visualisierung wird genutzt, um den Stand der Dinge, die Akteure, Initiativen und vernetzten Systeme sichtbar in Verbindung zu bringen. Dabei vermeidet die Heimatkarte aufgrund ihres modularen und wandelbaren Aufbaus Hierarchien und ist anschlussfähig. Jede/r kann an das Bestehende anknüpfen, Teile ersetzen, Elemente ergänzen. Die Heimatkarte wirkt wie ein Puzzle und ist doch Ganzes, das aus einzelnen Ganzen besteht (im Unterschied zum Puzzle). Bewährt hat sich die handschriftliche Abfassung und Gestaltung der Karte. Zum einen wird der Pluralismus der Beiträge so sichtbarer, zum anderen verstellt kein Medium den direkten Ausdruck. Auch Durchgestrichenes, unsicher Hingekritzeltes oder fett Markiertes ist wertvoll für die hermeneutische Auslegung des Vorfindlichen.

Entscheidend für eine effiziente heimatdesignerische Analyse scheint der persönliche Kontakt zu den Akteuren zu sein. Im persönlichen Gespräch erweist es sich als dienlich, zunächst ausschließlich zuzuhören. Mögliche Entwürfe werden zurückgehalten bis der Impuls zum Entwurf durch die anderen Akteure kommt. Wir sind im Heimatdesign eher die Impulsempfänger als die Ideengeber, eher Ermöglicher als Realisierer. Auch dient es der Schaffung einer produktiven Arbeitsatmosphäre, wenn wir uns, gerade in Umgebungen, wo wir bislang nichts zu suchen hatten, erst einmal

zurückhalten und scheinbar nichts machen.

Designaufgaben:

↳ Das persönliche Gespräch suchen, Zuhören, Nichts machen!

↳ Bestandsaufnahme aktueller Entwicklungen im zu gestaltenden Bereich

↳ Gemeinsamkeiten synthetisieren, Erfolgreiches abgucken

↳ Wunschliste erstellen

↳ Heimatkarte gestalten

Methodisch haben wir uns dabei am narrativen Interview (Bourdieu) orientiert. Entsprechend unserer Gestaltungsgegenstände *Prozess und Flow*, mithin *Kognition, Kommunikation und Kooperation*, gehen wir davon aus, «dass die soziale Wirklichkeit nicht außerhalb des Handelns der Gesellschaftsmitglieder ‹existiert›, sondern jeweils im Rahmen kommunikativer Interaktionen hergestellt wird»[15]. Was sich uns in der Phase der Analyse der (hermeneutischen) Auslegung darbietet, ist sprachlich verfasste soziale Wirklichkeit, vermittelt über die Narration der Einzelbiografie (wie bei Lenz literarisch dargeboten)[16]. Das narrative Interview dient dabei nicht der Bestätigung zielgerichtet gestellter Forschungsfragen, also der Bestätigung einer Hypothese. Die Auslegung des Gesagten bildet vielmehr die eigentliche Forschungshypothese, den Ausgang zum Entwurf.

Designerinnen und Designer haben beim Aufrichten angesichts der analysierten Problemsituation also nicht mehr die Aufgabe, daraus ein fertiges und schönes Produkt zu kreieren, sondern sind vielmehr daran beteiligt, etwas wirksam werden zu lassen, was schon da ist (vgl. Bloch Tendenz – Latenz). ‹Quidquit latet apparebit.›

«Selbstverständlich bin ich… mit den Gegebenheiten der Zeit durchaus konfrontiert. Gewisse Dinge, die aus realen Situationen in meiner Umwelt sich ergeben, … muß ich einfach aufgreifen, wenn ich sehe, daß darin Dinge enthalten sind oder schwierige Momente, in die man eingreifen kann, … wie ein Plastiker in eine unfertige Plastik eingreift; einfach, indem ich im Evolutionsprozeß, am Evolutionsprozeß mich beteilige.»[17] Methodisch bedeutet das Engagement der Designerinnen und Designer, sich *im* Evolutionsprozess *am* Evolutionsprozess zu beteiligen, dass sie nicht (nur)

15 Ivonne Küsters: Narrative Interviews. Grundlagen und Anwendungen, Wiesbaden 2009, 18.
16 Lenz: op. cit.
17 Joseph Beuys: Einzelheiten. Heute ist jeder Mensch Sonnenkönig, Interview zwischen Joseph Beuys und Helmut Rywelski, Köln 1970.

vor dem weißen Blatt Papier sitzen, sondern eingebunden sind in Gegebenheiten, die wie mitgestalten, die sie aber auch selbst beeinflussen. Wir haben keineswegs die volle Kontrolle, nicht einmal über den Entwurfsprozess geschweigedenn über das sogenannte Endprodukt, das freilich nur Teilrealisation und selbst stetig im Wandel sein kann. Designerisches Handeln wird im Heimatdesign zu einem Handeln unter dem Gesichtspunkt des ständigen Bauens an einer Plasitk, die je nachdem gelingt oder misslingt, teilweise zerstört und wieder erneuert wird. Jede Aktion hat Einfluss auf das Design.

4.2.2 Projektion

Forschung-durch-Design beschreibt eine designerisch forschende, also entwerfende Vorgehensweise. Involvierte DesignerInnen gestalten dabei den Forschungsgegenstand.
In Ergänzung zur Analyse orientiert sich Design in der projektiven Phase nicht an dem was ist, sondern an dem, was verwirklicht werden soll. Design geht dabei spekulativ vor. Hier ist noch mehr als in der Analyse-Phase die Rolle von Design als Katalysator gefragt. Designaufgaben in dieser Phase sind, neben den klassischen Designaufgaben des Entwerfens und der Visualisierung, Stimulation und Inspiration. Designerinnen und Designer entwerfen dabei nicht aus sich schöpfend, sondern leisten mit ihrer Entwurfskompetenz Hilfe bei individuellen und kollektiven Entwürfen, die nicht die ihren sind. Sie nutzen ihr in der Analysephase gesammeltes Wissen und seine Erfahrungen mit den Akteuren dazu, deren Entwürfe zu befördern. Damit Heimat gelingt, müssen die Entwürfe mutig sein. Mutig bedeutet, es muss über weite Wissenslücken hinweg entworfen werden. Nicht der nächste Schritt will geplant sein, sondern die Erfüllung entworfen werden. Alles erscheint in dieser Phase hypothetisch und so braucht es auch Moderation und Optimismus, um die Akteure bei Laune zu halten. Es werden hypothetische Zukunftsbilder entworfen, die nicht abgesichert sind. Für Forschung durch Design bedeutet das eine produktive Zusammenarbeit mit Akteuren, die bewusst nicht aus dem wissenschaftlichen Bereich kommen. Deren Expertise in Alltagsangelegenheiten wird genutzt, wenn es um ein Design für und mit den Beteiligten geht. Designerinnen und Designer werden das System wieder verlassen, die Akteure bleiben dabei. Wir müssen entbehrlich sein, soll das System auch ohne uns weiter funktionieren. Es verhält sich ähnlich wie beim im Waldgarten angewandten Prinzip des Permakultur-Designs.

Designerische Projektionsarbeit produziert keine bekannten Artefakte, sondern evoziert unbekannte: Vorstellungen, Empfindungen, Ideen. Der

Ausgangspunkt ist dabei beim Einzelnen zu suchen, bei seiner Fähigkeit, Heimat zu entwerfen und ins Leben zu rufen. Design vereint dabei im Idealfall rationales Wissen um technische Möglichkeiten und kreatives Gespür für künstlerisch-subversive Zukunftsentwürfe. Das Wissen um die Möglichkeiten lässt uns zielgerichtet fantasieren. Wir beschäftigen uns mit dem was sein kann, aber noch nicht ist. Wir helfen dabei, rumzuspinnen, gedanklich weit vorzugreifen. «Der übersprungene Raum…», so war und ist es auch im ForstFeldGarten, «…füllt sich auch mit der Zeit wohl von selber aus»[18]. Freilich sind es die Akteure, die den Raum füllen, aber ihr Hauptaugenmerk liegt auf der Idee, die am Horizont steht. Steine im Weg sind nicht im Fokus.

«Desto schlimmer für die Tatsachen.»[19]

18 «Will man glauben, daß dies die intensivste und stolzeste, vielleicht förderlichste Art des Lernens ist – das antizipierende Lernen, das Lernen über weite Strecken der Unwissenheit hinweg? (…) der übersprungene Raum füllt sich auch mit der Zeit wohl von selber aus.» Thomas Mann: Doktor Faustus. Das Leben des deutschen Tonsetzers Adrian Leverkühn, erzählt von einem Freunde, Frankfurt am Main, 1947, 76.
19 Bloch: EM, op. cit., 238.

4.2.3 Synthese

«Being a designer means being an optimist: given the problems (...) all we can do is to presume there is a possibility of solving them, not because we cannot see the difficulties (...), but because we have no alternative (...) faced with a world drifting rapidly towards catastrophe, we need this designer realism-optimism (...). We have (...) to think that in spite of everything, it is possible to solve them»[20]

In der Phase der Synthese, die wir im Heimatdesign als Phase des realisierenden Gestaltens bezeichnen, geht es um eine Verwirklichung der Entwürfe der Projektionsphase, und damit um eine konkrete Veränderung des aktuell Vorfindlichen. Hier wird Design praktisch gestaltend tätig.
Die Synthesephase ist die, die von außen am deutlichsten sichtbar wird. An ihr werden von externen Standpunkten aus Ergebnis und Erfolg ablesbar.

«Entwerfen ist wie die Wissenschaft ein Instrument ebenso des Verstehens wie des Handelns.» [21]

Sieht in der Synthese nichts nach fertig gestaltetem Artefakt, sondern alles nach im Werden begriffener Baustelle aus, so entspricht das unserer theoretischen Grundlegung (D1 & D2), alles um uns herum bestehe aus Produktionen einer noch unfertigen Welt, es seien Versuchsproduktionen, die gerade wegen ihrer Unvollkommenheit zur Vollendung strebten. Designaufgabe ist, die Versuchsproduktionen als solche zu erkennen, aus der unfertigen Welt die fertige als Bild, Narration, Vision abzuleiten und die Teilrealisation voranzutreiben. Optimismus ist neben Dilettantismus unbedingte Voraussetzung. «...Optimismus (...) mit dem höchst konkreten, not at all resignierenden Kampfruf: Desto schlimmer für die Tatsachen. Denn das Reale enthält in seinem Sein die Möglichkeit eines Seins wie Utopie, das es gewiß noch nicht gibt, doch es gibt den fundierten, **fundierbaren Vor-Schein** davon und dessen utopisch-prinzipiellen Begriff, so politisch wie ethisch wie ästhetisch wie metareligiös.»[22]

Die konkret im Projekt untersuchungsleitende Frage war:
◦ Was kann Design zur Verfügung stellen, dass es uns im Kasseler Stadtteil Forstfeld gelingt,
◦ einen «Winkel vielfältiger Geborgenheit» zu gestalten,
◦ einen «Platz, an dem man aufgehoben ist», und zwar aufgehoben

---

20 Manzini, Ezio: http://www.sustainable-everyday-project.net
21 Herbert Simon, zitiert nach Wolfgang Jonas, Promotionskolleg Klimawandel, Universität Kassel, Juli 2010.
22 Bloch: EM, op. cit., 238 (Hervorhebung FH).

◦ «in der Sprache»,
◦ «im Gefühl»
◦ «ja, selbst im Schweigen aufgehoben»,
◦ einen «Flecken, an dem man wiedererkannt wird»? [23]

Aus den gemachten Erfahrungen können wir schließen: Damit dies gelingt, sollte die Gestaltung urbaner Wohnquartiere möglichst unsichtbar gestalten und das Unsichtbare gestalten. Verbindung schafft dies zu den unbekannten Artefakten als zukünftige Designobjekte.

Dieses Wiedererkennen und Wiedererkannt-Werden können wir mithilfe von Design ermöglichen, indem wir Entwürfe und Strukturen schaffen, die vertraut sind, also Höhenflüge aus der Projektionsphase ohne Bruchlandung realisieren. Das gelingt, wenn sie organisch aus einem gemeinsamen (kollektiven) Prozess entstehen. Design sollte zu diesem Zwecke zwar visionär, aber nicht eitel sein.

4.3 Forschungsantwort: Designforschung im Wissenschaftskontext / Designwissenschaftsaufgaben

«Designwissenschaft ist ein buntes Netzwerk aus Akteuren, Wissensklumpen, Kommunikationen, Theorien, Institutionen, Medien, (...) kein geschlossenes, axiomatisches Gebäude mit paradigmatischem Anspruch.»[24]

Wir unterscheiden und ergänzen in unserem Ansinnen Designpraxis, Designforschung und Designwissenschaft. Designpraxis findet im konkreten Projekt statt. Designforschung stellt diese Designpraxis in einen Forschungskontext und konfrontiert sie mit dem Wunsch nach Erkenntnisgewinn. Die Designwissenschaft reflektiert über die Designforschung als Designpraxis im Forschungskontext. Sie betreibt Forschungskommunikation.

Zwar möchten DesignwissenschaftlerInnen etwas herausfinden, was dem Designprozess nützt, können sich, wie wir es im Projekt ForstFeldGarten versucht haben, dabei aber durchaus um Probleme kümmern, die nicht im eigenen disziplinären Kernbereich liegen. Mit Blick auf die Gestaltung von Heimat stellen wir uns dabei folgende Fragen:

---

23 Für dieses und die in der Aufzählung vorangegangenen fünf Zitate: Lenz: op. cit., 120.
24 Jonas: op. cit. (2010), 79.

◦ War das Heimatdesignprojekt ForstFeldGarten erfolgreich?
◦ Wann kann man ein solches Designprojekt als erfolgreich bezeichnen?

Dabei unterscheiden wir, ob das Projekt als Designprojekt erfolgreich war oder als Designforschungsprojekt oder gar beides. Es ist denkbar, dass das Projekt erfolgreich installiert ist und sich weiterentwickelt ohne einen relevanten Erkenntnisgewinn für die Designwissenschaft produziert zu haben. Es kann aber auch als Projekt im Stadtteil nicht funktionieren, und gerade deshalb Erkenntnisgewinn für die Designwissenschaft bereitstellen.

«Die Gegenwart markiert keinesfalls die Wellenfront des Fortschritts, sondern besteht aus dem, was aus der Vergangenheit übrig geblieben ist. Und so leben wir nicht in der besten aller möglichen Welten. Harmonie, wenn sie überhaupt besteht, ist ‹poststabiliert› und wird in unseren Erzählungen kreiert. Das Studium fehlgeschlagener Innovationen (‹Floppologie›) könnte ein vielversprechender Ansatz zur Verbesserung von Designqualität sein. Die ‹dunkle Seite› des Feldes ist vermutlich reicher als das Reservoir der ‹best practice›.»[25]

Beheimatung im eingangs geforderten Maße findet im Projekt statt. Dabei greift die Methodik des Systemdesigns: menschliche Bedürfnisse wurden unter Einbeziehung von ökonomischen Aspekten und ökologischen Faktoren als Ausgangs- und Zielpunkt berücksichtigt, um ein funktionierendes Teilsystem in ein vorhandenes einzufügen. Der ForstFeldGarten funktioniert. Nicht nur die beteiligten Akteure, sondern auch das Umfeld akzeptiert das Projekt, lebt in und mit ihm. Es ist abzuwarten, wie sich das Projekt weiterentwickelt, welche Früchte es trägt, und wie sich das Verhältnis Initiatorengruppe und Nutzer entwickeln wird. Design als Servicedisziplin hat hierbei funktioniert. Kritisch dürfen wir gleichwohl fragen: Hätte es auch ohne Design funktioniert?
Das begleitende Design war für den «Heimat-Erfolg» unserer Einschätzung nach nicht ausschlaggebend, aber hilfreich. Wesentlich zum Erfolg beigetragen haben das persönliche Engagement und die Vision Einzelner. Die Wenigen, die den kleinen harten Kern bildeten, der selbst bei Termindruck, Regen oder Stimmungsflaute nicht kniff, waren die eigentlich erfolgreichen Heimatdesigner des Projekts.[26]

Diese Arbeit nun versucht, über die erfolgreiche Installierung eines Heimatdesignprojekts einen Beitrag zur Designwissenschaft in der

25 Wolfgang Jonas: Mind the gap! – Über Wissen und Nichtwissen im Design. Oder: Es gibt nichts Theoretischeres als eine gute Praxis, in: M. Eibl, H. Reiterer, P.F. Stephan und F. Thiessen (eds.): Knowledge Media Design, München 2005, 60.
26 Namentlich Jürgen Siegwolf, Rainer Steube, Bernd Walter, Mike Wilkens, Karsten Winnemuth. Danke!

Anwendung von Designforschung als Forschung-durch-Design zu leisten. In Anwendung dieser Methode gehen wir davon aus, dass die Theorien der Designwissenschaft aus dem Tun emergieren. Den Designprozess selbst betrachten wir als Forschungsprozess, der Wissen produziert – einfach, indem er stattfindet. Die Konzentration bei der Betrachtung des stattfindenden Designprozesses liegt dabei weniger auf systemtheoretischen Ansätzen. Im Vordergrund steht die Untersuchung von Design als Mittel zur Problemlösung, um perspektivisch die Anwendungsfelder von Design zu erweitern. Wie eingangs erläutert unterstellen wir, dass Design Bedeutung gewinnen wird in der Bearbeitung komplexer Problemsituationen, in denen die entwerfenden und integrierenden Fähigkeiten von Design gefragt sind. In diesem Zusammenhang haben wir den Begriff der unbekannten Artefakte eingeführt und sprachen von einem erweiterten Designbegriff.
Ob aus einer Vielzahl auf diese Weise durchgeführter und betrachteter Designprojekte ein eigenes Designforschungsparadigma abgeleitet werden kann, womöglich unabhängig von hergebrachten Methoden der Natur- und Geisteswissenschaften, wird sich noch zu zeigen haben. Diese Arbeit versteht sich als Beitrag zu einem noch zu ergänzenden Puzzle. Sicherlich soll auf diese Weise generiertes Designwissen dazu beitragen, zielorientiert zu Lösungen in mangelhaften Realsituationen beizutragen. In Anbetracht des Projekts ForstFeldGarten können wir zumindest Schlüsse ziehen, wie das geschehen könnte, und was die Rolle der DesignerInnen dabei sei. Die abgefasste Arbeit ist also auch zu lesen als Erzählung, als Basis zum Weitererzählen, als Angebot zum Diskurs. Die so entstehende narrative Theorie ist selbst gestaltetes Artefakt, ein Designprodukt.
Diese hier in ihrer Gesamtheit, gleichwohl Unabgeschlossenheit, vorliegende Narration ist Teil gelingenden Heimatdesigns. Für die im Projekt involvierte Designerin bejaht sich die Frage nach der Gestaltbarkeit von Heimat. Damit ebenfalls beantwortet sind im individuellen Vollzug dieser Narration die persönlichen Fragen nach dem Entwurf und der Gestaltbarkeit von Heimat als Artefakt sowie die Tauglichkeit des Systemdesigns für diese Aufgaben. Die Erzeugung dieses Artefakts war imstande einen Beitrag zum Gelingen von Heimat zu leisten. Nun bleibt zu erwarten, ob sie Wirkung darüber hinaus zu entfalten vermag. «Sie verbindet die Forschung mit der Praxis und betritt die Agora, um den Dialog mit der Gesellschaft zu suchen.»[27]

27 Rosan Chow: Potenziale der Designwissenschaft, in: Romero-Tejedor/Jonas: op.cit., 34.

4.4 Hat's was gebracht?

Die Antworten auf unsere Forschungsfragen sind dabei allemal unvollständig, da nicht die extrahierte Theorie, sondern nur die Designpraxis die eigentliche Antwort sein kann. «Der Fokus verschiebt sich vom (…) Erklären zum Verändern, entsprechend einer pragmatischen Epistemologie, die Erkenntnis und Handlungspraxis als untrennbar ansieht.»[28] Den für die Designwissenschaften extrahier- und abstrahierbaren Erkenntnisgewinn versuchen wir in der Beantwortung der eingangs gestellten Fragen nachzuvollziehen.

- 1. Was tun DesignerInnen mehr als der SozialarbeiterInnen? Was tun sie anderes?
- 2. Was ist Designwissen und wem steht es zur Verfügung?
  oder: Gestalten nicht alle Menschen designtheoretisch unbehelligt Heimat?
- 3. Was sind (neue) Aufgabenfelder für Design?
- 4. Welche Folgen hat das für die Design-Ausbildung?
  oder: Kann man Intuition lernen?

4.4.1 Was tun DesignerInnen mehr als SozialarbeiterInnen? Was tun sie anderes?

«Social Design? Der Autoren- und Werkbegriff wird arg ramponiert.»[29]

Was DesignerInnen mehr als SozialarbeiterInnen tun, hat das Forschungsprojekt nicht verraten, denn Entscheiden und Handeln der Initiativgruppe waren immer gemeinsame Sache. Man könnte also anders fragen: Was tun sie anderes oder besser noch: Wie tun sie es anders? Da sicherlich trat die vielbeschworene Designkompetenz des Entwerfens zutage, der Visualisierung und Projektion. Insofern konnte Design in diesem Projekt politisch wirksam werden und ein Versprechen einlösen: «Eine kreative Demokratie ist dort lebendig, wo Vertreter verschiedener Wissensformen an zukunftsweisenden Entscheidungen beteiligt sind. Designkompetenz in Form von Visualisierung, Imagination oder Projektion ist ein wesentliches Element dieser Demokratie. Oder, um mit Bruno Latour zu sprechen: Designer können ‹die Anliegen der Menschen visualisieren›, indem sie alternative Zukunftsszenarien aufzeigen und allen Betroffenen die Teilnahme an Debatten und Diskussionen zu wichtigen Themen ermöglichen.»[30]

---

28 Wolfgang Jonas, Promotionskolleg Klimawandel, Universität Kassel, Juli 2010 (unveröffentlicht).
29 Wolfgang Jonas, in: Romero-Tejedor/Jonas: op. cit., 81.
30 Rosan Chow, in: Romero-Tejedor/Jonas: op. cit., 35.

Im Projekt ForstFeldGarten haben wir gesehen, dass die Designerin ihre Ziele mit den Sozialarbeitern, dem Architekt, dem Permakulturdesigner, den GärtnerInnen,... zu einen imstande ist, dass ihre Werkzeuge allerdings andere sind. Die Frage wird in Zukunft vielleicht nicht mehr so sehr lauten: ‹Was gestalte ich?› (ein Auto, eine Verpackung, eine Broschüre...), sondern ‹Wie bin ich im Prozess am Prozess beteiligt?› ‹Wie tue ich das, was ich tue?› Im Wie liegen die designspezifischen Ansatzpunkte. Nicht mehr so sehr am Endprodukt wird man sehen oder ablesen, dass DesignerInnen dabei waren (Designer-Auto, Designer-Lampe,...), sondern im Prozess spüren. Design wird unsichtbar, aber bemerkbar im Workflow, in Prozessen, in der Planung...

Für die Design-Profession bedeutet das nicht nur eine andere, wie oben beschriebene Herangehensweise an ein Designprojekt, sondern auch eine andere Art der Aquise. Das klassische Portfolio mit schönen Endprodukten wird ergänzt durch Narrationen von Prozessen. Die Formulierung der eigenen Rolle wird schwammig, der Boden wackelig, die Sicht trübe. Vielleicht wird sich das Gewicht von Präsentation und Aquise verlagern von der perfekten oberflächenkonzentrierten Inszenierung hin zur packenden Erzählung oder gar zum schlichten Tun. DesignerInnen machen einfach, ihr Dabei-Sein wird normal, Design wird normal.

4.4.2 Was ist Designwissen und wem steht es zur Verfügung?

Wenn der Mensch sich, bestärkt durch das ihm über die Natur zur Verfügung stehende Wissen, als im idealistischen Sinne absolutes Subjekt der Natur als reinem Objekt seiner beliebigen Zwecksetzung gegenüberstellt, entwindet er sich im Bewusstsein seiner Eingebundenheit in die Natur, auch seinem Sein als Natur, und stellt sich über sie. Er zerschneidet, wie Schelling gegen Fichte polemisiert, das «Band mit der Creatürlichkeit» und fällt «aus Uebermuth alles zu seyn, ins Nichtseyn.»[31]

Wenn wir Heimat gestalten, dann im Wissen, dass wir ein Modell für die Wirklichkeit nehmen – und so unser Wissen immer nur begrenztes sein kann. Das uns zur Verfügung stehende Wissen absolut zu setzen vereinfacht vieles – es muss nicht ständig alles in Frage gestellt werden. Was wir kognitiv tatsächlich erfassen, ist Ergebnis unserer Modellbildung und damit unseres unbewusst ablaufenden Designs. Die Wirklichkeit entzieht sich uns

31 Schelling, VII, op. cit., 390sq. Vgl. dazu auch: Wolfdietrich Schmied-Kowarzik: Schellings Idee einer Naturphilosophie – Ein heute noch herausforderndes Projekt, in: Information Philosophie, 27. Jahrgang, Heft 2, Juni 1999.

aufgrund der begrenzten Möglichkeiten unseres Wahrnehmungsapparates und der vielfältigen Interpretationsfehler und Einschränkungen, so «…daß nur solche Phänomene überhaupt wahrgenommen werden, die schon zuvor gewußt werden – daß wir nur wahrnehmen können, was wir schon kennen (…) Wahrnehmungen sind Komputationen von Reizen nach Modellen, und wo es keine Modelle gibt, kann man nicht komputieren (…) Wenn das Wissen dem Wahrnehmen vorausgeht (und nicht auf es folgt), dann ist die ganze Wissenschaft ein methodologischer Irrtum (…) der Wissensbegriff [muß] umformuliert werden (…), soll er dem gegenwärtigen Stand der Wissenschaft entsprechen.»[32]

Zum Beispiel: Das von einer Forschung-für-Design zur Verfügung gestellte Wissen um die physikalische Wesenheit eines Baumes versetzt in die Lage, zu beurteilen, wie er benutzt werden kann, etwa, um Möbel daraus zu machen. Von einer Forschung-durch-Design versprechen wir uns ein Wissen, das hilft uns in eine produktiv-lebendige Beziehung zum Baum zu setzen. Was nicht (nur) heißt, ihn mit Blumen im Haar zu umarmen, sondern zu erleben, wie ein, unseren ‹context of life› integrierendes, dann vielleicht gar ‹transmaterielles› Wachstum entstehen kann, als gedeihliches Miteinander. Manch ein Augenpaar rollt sich gen oben – Ökoschwafel nervt. Kollabierende Ökosysteme auch. Das Reden über Designpraxis, in Worte gefasst, ist Schwafel – gleichwohl: Kollabieren ist keine Alternative. Das macht Design vielleicht so bedeutsam im Ringen um einen angemessenen Umgang mit den Grundlagen, auf denen wir Heimat etablieren wollen: Design zerredet nicht, sondern agiert praktisch und versucht, Beziehungen herzustellen. Physikalisches Wissen ist dabei unter Umständen sogar unpraktisch: Je mehr wir in dessen Sinne vom Baum wissen, desto fremder wird er, seltsam, unnahbar, aufgesplittert in Atome, die wir als Modell verstehen, aber nicht konkret erfahren können. Designwissen in der Analyse-Phase ist aber wesentlich Erfahrungswissen. Erfahrungswissen nicht im Sinne empirisch erhobener Datensätze, sondern als nicht vermitteltes, vielleicht ganz und gar privates, intimes Wissen. Vermittlung ist unabdingbar für erkenntnistheoretischen Fortschritt, aus dem wiederum eine Praxis abgeleitet werden kann. Designwissenschaft kann sich kaum als Ersatz verstehen, sondern als Ergänzung. Indem Design nicht die wissenschaftlichen Stufen der lebensweltlichen Entfernung beschreitet, sondern bei den Dingen, wie sie sich unmittelbar darstellen und bei den Menschen, die mit ihnen hantieren (oder: die in Situationen leben) verbleibt, verzichtet es auf den Reichtum und damit die argumentative Schlagkraft der harten Fakten, bereichert sich aber um den Schatz der weichen Faktoren wie der individuellen Erlebnisfähigkeit. Design hat so die Möglichkeit, der

32 Flusser: Vom Subjekt zum Projekt, op. cit., 35sqq.

Komplexität der menschlichen Realität gerecht zu werden, da es nicht mit Modellen von Wirklichkeit hantiert, die dasjenige herausfiltern, was in die Terminologie des Modells passt und anderes durch die terminologisch nicht definierten Ritzen lässt – aus Versehen. Design arbeitet mit dem Unbenennbaren.

Wenn ein ökologischer Standpunkt im Falle von Designforschung eben keiner klassisch-grünen Anstrichs ist, sondern einer, der die Verstricktheit des Menschen, mithin sein Engagement im Sartreschen Sinne bedenkt, so ist eine Überlegung zur Sinnhaftigkeit von Massentierhaltung gerade keine Attitüde übersättigten Lifestyles, sondern die nüchterne Feststellung, dass ein wesenhaftes Erkennen eines Nutztieres es zum Lebewesen macht, und sich vielleicht nicht unbedingt gleichzeitig seine Nutzung, aber zumindest der Entwurf von Legebatterien und anderen Grausamkeiten erübrigt hat.

Dabei agiert und kommuniziert Design intuitiv und ist an lebensweltlichen Zusammenhängen näher dran als die Naturwissenschaft. Naturwissenschaft mit ihren komplexen analytischen Methoden ist oft zu aufwendig für den Einzelnen, obwohl sie, nach Aufschlüsselung aller Daten eventuell zu einem ähnlichen Ergebnis käme wie die intuitive Herangehensweise.

«Wir kommen nur sehr allmählich dahinter, dass der Begriff der *Komplexität* (für den es viele sehr wissenschaftlich klingende Definitionen gibt) eigentlich die Umschreibung der Tatsache ist, dass es für ein Phänomen eben *nicht* das eine richtige wissenschaftliche Modell gibt.»[33]

Designwissen nun nimmt sich vor, das aus den klassischen Wissenschaften gewonnene, gemeinhin überprüfbare Wissen zu ergänzen, um eines, das man als Erfahrungswissen bezeichnen kann. Dieses Wissen, das die obige Aufforderung Flussers, es möge der Wahrnehmung folgen, nicht umgekehrt, als Paradigma annimmt, ist ein Wissen, das durch Design als Praxis generiert wird. Dadurch steht es jedem zur Verfügung, der am Designprozess beteiligt ist, ob nun ausgebildeter Designer oder Laie. Designwissen ist Erfahrungswissen und als solches nicht objektivierbar. Keine Deutungshoheit ist aus ihm ableitbar. Ein Versinken «ins Nichtseyn»[34] aus «Üebermuth alles zu seyn»[35] ist insofern nicht zu befürchten. Der Umgang mit Wissen als Erfahrungswissen ist ein anderer als der mit dem Wissen der klassischen Wissenschaften. Streng genommen ist nicht zuerst das Subjekt da, das dann Erkenntnis anhäuft, sondern zuerst ist das Wissen

33 Wolfgang Jonas, in: Romero-Tejedor/Jonas: op. cit., 172.
34 Schelling, VII, op. cit., 390sq.
35 Ibd.

um die eigene Existenz da und deren soziale Vermitteltheit. Das ‹Ich bin› geht jeder weiteren Erkenntnis voraus. Dabei ist menschliche Erkenntnis immer gebunden an die Verfasstheit des menschlichen Wahrnehmungsapparates und der eingeschränkten Möglichkeiten der Modellbildung. «Also setzt das Subjekt sein eigenes Wissen voraus: Man ist, was man ist, nur in jenem Maß, in dem man etwas weiß (und andere Beziehungen einhält). Nicht ‹hat› man ein Wissen, sondern man ‹ist› (zum Teil, unter anderem) Wissen. Dadurch wird sowohl die Frage ‹wer weiß?› als auch die andere ‹was weiß er?› als falsch formuliert ausgewiesen. Statt dessen ist jetzt zu fragen: ‹Wie ist das Wissensnetz konstruiert, in das wir eingebaut sind, und wie verhält es sich zu den übrigen uns einbegreifenden Netzen, etwa zu jenem der Entscheidungen, der Wahrnehmungen oder des Verhaltens?»[36] Möglich wäre dann, den «Glauben an die Wissenschaft» aufzugeben und «uns in Weisheiten [zu] stürzen» oder, im Sinne von Heimatdesign zu «versuchen, die jetzige Aussage der Wissenschaft als Ausgangspunkt für eine neue Wissensweise zu akzeptieren. (Das ist, was hier mit aufrechtem und aufrichtigem Leben gemeint ist.)»[37]
Diese dem Design entspringende Wissensweise ist etwas anderes als Designtheorie, die über das nachdenkt, was bereits stattgefunden hat. Designwissen entspringt dem Designprozess selbst, ist sozusagen der Designprozess, dessen Voraussetzung und Begleitung.

Die Idee, die Designforschung in den wissenschaftlichen Diskurs einbringen kann, ist die des involvierten Beobachters, der nicht permanent beobachtet, sondern auch erlebt. Beides schließt sich aus. ‹Ich› kann zusehen oder mitmachen, nicht beides gleichzeitig. Das Landesinnere, so unsere Hypothese, kann nur erlebend begriffen werden. Mit dem Wissen um das Landesinnere geht sowohl ein wirkliches Begreifen von Natur als auch die Forderung nach einer Naturallianz einher.[38]

Die Antworten, die Designforschung gibt, können wir konsequenterweise nicht mit den Mitteln der Wissenschaften bewerten. Designforschungsantworten müssen nicht in Sätzen, Formeln, Theorien gefasst werden können, mitunter sind die gestalteten Artefakte selbst die Antwort auf die Forschungsfrage. Da Designwissenschaft wie auch Design sich mit Zukünftigem beschäftigt (Bloch: Noch-Nicht), kann sie keine traditionellen Sätze (Theorien) formulieren (S = P). Designwissenschaft als wissenproduzierendes Design agiert vielmehr zwischen dem, was ist und dem, was noch nicht ist, bildet die Verbindung, schafft eine Brücke (S → P).

---

36 Flusser: Vom Subjekt zum Projekt, op. cit., 36.
37 Ibd.
38 Vgl. hierzu auch: Wolfdietrich Schmied-Kowarzik: Ernst Bloch – Hoffnung auf eine Allianz von Geschichte und Natur, in: G. Flego, W. Schmied-Kowarzik (eds.), Ernst Bloch – Utopische Ontologie, Bochum 1986.

Design als Forschungsdisziplin beschäftigt sich mit dem, was möglich ist. Dabei blicken DesignforscherInnen tendenziell auf das Real-Mögliche, als das, was dem Bestehenden als Potenzial innewohnt oder aus ihm emergieren kann. Das Objektiv-Mögliche ist eher Areal der traditionellen Wissenschaften und ihrer Methoden. «*Objektiv* möglich ist alles, dessen Eintritt auf Grund einer bloßen Partial-*Erkenntnis* seiner vorhandenen Bedingungen wissenschaftlich erwartbar ist oder wenigstens nicht ausgeschlossen werden kann. *Real* möglich dagegen ist alles, dessen Bedingungen in der Sphäre des Objekts selber noch nicht vollzählig versammelt sind; sei es, daß sie erst noch heranreifen, sei es vor allem, daß neue – obzwar mit dem vorhandenen vermittelte – Bedingungen zum Eintritt eines neuen Wirklichen entspringen.»[39] Designwissenschaften produzieren weniger Be-, mehr Ergriffe.

Designwissen nicht nur als Wissen von, sondern auch als Wissen durch Design relativiert hergebrachte wissenschaftliche Methoden nicht in ihrer Form des Erkenntnisgewinns, ergänzt sie aber gleichwohl um etwas, was gemeinhin als unwissenschaftlich gilt, aber dennoch, so meinen wir, unbestreitbar zu Erkenntnissen führt. «Was die Sache allerdings erschwert ist die Tatsache, dass die zielstrebigen Akteure (Produzenten wie Rezipienten) eigensinnige autopoietische Systeme sind, die im Medium Sinn agieren und keine einfach beobachtbaren natürlichen Phänomene. Diese Zielsuche ist eingebettet in den end- und ziellosen Prozess der Evolution. Kausalität spielt im Design keine Hauptrolle; wir sind nie modern gewesen. Epistemologisch umfasst Design die ganze Spanne der teleologischen, der kausalen und der evolutionären Modelle der Wissensproduktion. Schon hier scheint der Gedanke durch, dass Designdenken möglicherweise das anthropologische Konzept ist, aus dem sich die jeweils spezifischen Ausprägungen des Erkenntnisgewinns entwickeln.»[40] Erklärter Dilettantismus ergänzt die Expertise. **Das dilettantische Springen zwischen den Stühlen ergänzt die detailreiche Sichtweise der Experten und bereichert sie um das Dazwischen, das keinesfalls leer ist.** Die designerische Synthese, welche, ohne eine umfassende Analyse abgewartet zu haben, gestaltend Realität verändert, verbindet Theorie mit Praxis, setzt Erkenntnisse nicht nur handelnd um, sondern produziert im Handeln Erkenntnisse. Präzise Quellenforschung und empirische Feinarbeit ergänzt Designforschung um im Nebel stochernde Zukunftsforschung. Sie ist dabei bewusst ungenau, lässt sich auf Nichtwissen ein. Designforschung unternimmt wahrscheinlich vergleichsweise kurzfristige Projekte, die

39 Bloch: PH, op. cit., 225sq.
40 Jonas, in: Romero-Tejedor/Jonas: op. cit., 80.

Realisierung ist Teil der Untersuchung. Ihre Methoden wendet sie eher qualitativ an als quantitativ an.

4.4.3 Was sind (neue) Aufgabenfelder für Design? Mögliche Zukünfte von Heimat & Design

«I refer to the creation of a new new economy – one that is environmentally sustainable, and socially just (…) the ‹service and flow economy›. We are in a transition from an economy of transactions – selling and buying things – to (…) ‹an ecology of relationships and contexts›. The quality of these services – not the acquisition of goods – will become our measure of affluence. In this new new economy, new kinds of services are needed that will promote well-being in ways that better protect the ecosystem, and cultural and social infrastructures, upon which we all depend. But the greater part of this service-and-flow economy has yet to be designed. (…) Flows – of matter, of energy, of information, of people – these flows can be designed – but ‹designed› in a way that entails a fundamental change in the relationship between ‹producer› and ‹consumer›. This transformation involves a focus on principles of relationship, connection, communication, and interaction.»[41]

Kognition – Kommunikation – Kooperation; dieser, unserer gesamten Forschungsarbeit zugrundeliegende und sie überschwebende Dreiklang korrespondiert mit und erfüllt sich im zentralen, Heimat begründenden und ermöglichenden Blochschen ‹Dreisatz›:

◦ Kognition	«*Ich bin.*
◦ Kommunikation	*Aber ich habe mich nicht.*
◦ Kooperation	*Darum werden wir erst.»*[42]

Wie wir im Speziellen mit Blick auf die Sartresche Blickkonzeption herausgearbeitet haben, kann ‹Ich› *mich* nur erfassen und entfalten im ‹Wir›, in der Kommunikation mit dem Anderen. Es gibt kein Handeln nur ‹für mich›. Heimat kann wiederum nur aus diesem ‹Wir› entstehen, in Kooperation. Nichts ist für ein und allemal, Gesellschaft schon gar nicht. Das flüssige ‹Wir› ist täglich neu zu ergreifen und zu gestalten.

Mögliche Heimat kann, so unser Schluss aus der gemachten Untersuchung, nur entstehen, wenn wir Heimat nicht mehr als privat-

41 John Thackara, http://flow.doorsofperception.com/jt_intro.html (Stand: 12/2014)
42 Bloch: TE, op. cit., 13.

biografische Angelegenheit, sondern als gemeinschaftlichen Entwurf begreifen.[43]

«Das Bin ist innen (…) Um sich zu sehen (…) muß es aus sich heraus (…) unter seinesgleichen, wodurch ein Ich bin, als nicht mehr an sich, zu einem Wir wird.»[44]

Oder wie Carolyn Christov-Bakargiev als Leitthema für die *documenta 13* die Bearbeitung der Fragestellung formulierte:

Where we are
Where we come from
and where we might go and why

Lange dachten wir, wir müssten, um besser zu leben, einfach mehr konsumieren. Das Problem dabei ist, dass wir gerade dadurch, dass wir mehr konsumieren, unseren «context of life» zerstören[45], der Leben überhaupt erst ermöglicht. Designerinnen und Designer, die sich dieses Zusammenhangs bewusst sind, konzentrieren sich also eher auf den ‹context of life› anstatt der Produkte, die darin herumliegen (und über die man stolpern könnte). Wie kann man nun etwas, wie zum Beispiel Heimat, gestalten, das unkontrollierbar scheint bei gleichzeitigem Bedürfnis, dies zu tun?

«I have no real answer (to this dilemma) (…) we cannot imagine to really direct this learning process because, like all learning processes, it will be very contradictory.»[46]

Wie wir bei den oben aufgelisteten Design-Eigenschaften gesehen haben, ist das eine Chance für und ein Spezialgebiet von Design: Mit Widersprüchlichkeiten umzugehen, und sie zu integrieren[47]. Was wir zur Gestaltung von Prozess und Flow ausgeführt haben, stellt sich auch in diesem Zusammenhang als Aufgabe für Design heraus: Designaufgabe ist also nicht mehr oder nicht nur, die (Oberfläche der) Technik zu gestalten, die Netzwerke abbildet, sondern die Netzwerke (Diskurse) selbst zu gestalten.

Netzwerke, und darin Diskurse, zu gestalten bedeutet dabei nicht, Erfahrung, Sinne oder gar Gefühle zu gestalten, sondern die Möglichkeit zu gestalten, dass Erfahrung, Sinnliches und Gefühle stattfinden, dass sie

---

43 Oder: «Neu-Aleppo» denken. (Vgl. Ulrike Guérot im Gespräch mit Peter Kapern, Deutschlandfunk, 28.02.2016, op. cit.)
44 Bloch: TE, op. cit., 13.
45 Vgl. Manzini, Ezio: Space and pace of flows, Beitrag auf der Tagung ‹Doors of Perception 7: Flow›, Amsterdam 15.-16.11.2002., http://flow.doorsofperception.com/content/manzini_trans.html
46 Ibd.
47 Siehe dazu auch: François Jullien: Über die Wirksamkeit, Berlin 1999.

emergieren. Das Designprojekt ForstFeldGarten hatte auch zum Ziel, Erkenntnis durch Erfahrung zu ermöglichen. Das Erfahrungswissen wiederum ist eines, das imstande ist, eine produktive Ethik zu entfalten. Ethik ist im Grunde Wissen. Je mehr Wissen zur Verfügung steht, desto angemessener wird das Handeln sein, entsprechend des von uns vorgeschlagenen Dreiklangs Kognition – Kommunikation – Kooperation. Wissen für Handeln ist in diesem Falle ein durch Erfahrung gewonnenes. Das Handeln und Verhandeln im Garten unterliegt ähnlichen Bedingungen wie Forschung-durch-Design: Erkenntnis entsteht durch und in der Praxis. Der souveräne Umgang mit Zeit spielt dabei eine entscheidende Rolle. Gerade im nicht-verplanten Raum, in den von uns so genannten ‹Nischen› entstehen Möglichkeiten zum Heimatdesign und zur Entfaltung einer gemeinsam etablierten Ethik. Die sogenannte verschwendete oder gar verlorene Zeit[48] wird so zur erst recht genutzten.

Ein bewusster Akt der Gestaltung bringt die Etablierung einer Ethik mit sich.[49] Nun wollen wir uns an dieser Stelle nicht mit einer spezifischen Design-Ethik befassen, zumal es eine solche nicht so recht geben kann. Ethik ist nicht teilbar. Handelt sie doch stets und stetig von und in der Angemessenheit des Verhaltens, unabhängig vom Objekt, auf das sich dieses Handeln bezieht. Dabei ist Ethik auf die Versammlung von möglichst viel Wissen angewiesen, um eine Situation angemessen beurteilbar zu machen. Das unterscheidet die Ethik von der Moral. Ethik baut ihre Selbstgewssheit auf Wissen, Moral auf Urteil. So kann freilich ein bestimmtes Verhalten retrospektiv als unmoralisch verurteilt werden, aber ethisch bewertet angemessen sein.

Kognition – Kommunikation – Kooperation entfaltet in den Kontext der Ethik gestellt auf diese Weise nicht nur Wirkung auf das soziale Miteinander, sondern mithin auf das Miteinander mit der Natur. Beim Umgang mit der Materie (werkelnd) oder mit dem Anderen (kommunizierend) wird sich der Akteur der Wesenhaftigkeit der Materie oder seiner sozialen Vermitteltheit gewahr. In diesem Gewahrwerden ist es kaum möglich, ein Bild von Natur (den darin vermittelten Anderen immer mitbedacht) zu entwerfen, das es möglich macht, sie (nur) als Mittel zu sehen und nicht (auch) als Zweck an sich selbst (Kant)[50].

Design hat die Fähigkeit, Bewusstsein entstehen zu lassen, dass viele erlebte Mängel nicht durch Konsum behoben werden können. Dies lässt sich nur erleben. Insofern kann Design auch imstande sein, seinen Beitrag zu einer

48 Man begebe sich mit Proust auf die Suche nach derselben – für Heimatdesign liegt zuhauf Erhellendes auf dem Weg bereit. Marcel Proust: Auf der Suche nach der verlorenen Zeit, Frankfurt am Main, 1953-1957.

49 Oder wie Jonas anmerkt: «a new ethic arises as a side-effect of enlightened planning» (Wolfgang Jonas: Design and Ethics - Or: does design require a special moral code? Alternative title: A special moral code for design? Or: Aristotle will do (English translation by Meike Asbach, unveröffentlicht).

50 «Zwei Dinge erfüllen das Gemüt mit immer neuer und zunehmender Bewunderung und Ehrfurcht (…) Der bestirnte Himmel über mir und das moralische Gesetz in mir.» Immanuel Kant: Kritik der praktischen Vernunft. Grundlegung zur Metaphysik der Sitten, Riga 1785, 289.

Postwachstumsökonomie[51] zu leisten, indem es das Bewusstsein weckt, dass etwas fehlt, das man nicht kaufen kann und auch nicht berechnen, nur erleben. Im Sinne der von uns eingeführten *unbekannten Artefakte* gehen wir davon aus, dass diese Erfahrungen Artefakte sind, die gestaltet werden können. (Heimat)Design arbeitet nicht mehr mit Produkten, sondern mit Möglichkeiten, die in ihrer Umsetzung zu Erfahrungen werden. Der Erkenntnisgewinn aus der Erfahrung prägt Design und Designforschung. Es geht dabei nicht um den großen Wurf, das Universale, das Allgemeingültige, so wie es die Moderne beschwor, es geht dabei vielmehr um ein unauffälliges nachhaltiges Zick-Zack.[52] Dabei scheint es, Design sollte demütig sein und souverän auf Siege verzichten.[53] Erfahrungsbasiertes, auf Zukunft gerichtetes Design zeichnet sich durch eine angenehme, uneitle Anmutung aus. Es erzeugt und befördert Klarheit, ist handlich und elegant.

Design bleibt dabei Servicedisziplin, agiert für andere. Während Kunst unabhängig agiert und immer wieder neu und anders wirkt, in weiten Teilen abhängig von der Herangehensweise, der Vorbildung, den Erwartungen des Betrachters, versucht Design, funktional zu sein, eine Bestimmung zu erfüllen. Design sieht seine Leistung gerade in der Aufschlüsselbarkeit, wohingegen Kunst (auch) vom Geheimnis lebt. Design legt offen, welche Materialen (Soft- und Hardware) es benutzt und macht seine Wirkung erklärbar. Erfahrungs-ermöglichendes Design ist weiterentwickelbar, seine Produkte kann man reparieren, sie sind keine *black box*. Design und seine Produkte sind verständlich.

Bei der Gestaltung von Heimat geht es wesentlich um die Gestaltung von Sozialräumen, Beziehungen und Kontexten, sowie um die Verbindungen, die Netzwerke, den Flow.[54] In Designprojekten nehmen wir uns demgemäß vor, Natur (meint auch: soziale Systeme) harmonisch zu den natürlichen, den Systemen immanenten Prozessen zu gestalten. DesignerInnen sind dabei Teil des Gesamtsystems, nicht Wächter darüber. Wie der Gärtner verstanden hat, dass er nur in einem Verhalten der pflegerischen Aufmerksamkeit, eher dienend als beherrschend, mit reicher Ernte beschenkt wird, kann der Designer gestaltend nur dann zu einem harmonischen Verhältnis zu seiner Umgebung gelangen, wenn er den

---

51 Paech, Hubenthal et al. entlarven den Slogan der Nachhaltigkeit als Deckmantel dafür, die bestehenden Verhältnisse aufrecht zu erhalten. Wachstum und Wirtschaftsweise an sich werden nicht in Frage gestellt, sondern sollen lediglich grün verpackt sein. Heimat kann jedoch erst entstehen, wenn wir nicht mehr nur hübsch verpacken, sondern wenn «Gesellschaft und Dasein (…) sich an der Wurzel fassen…» (Bloch: PH 1959, 1628). Niko Paech: Die Postwachstumsökonomie – ein Vademecum, in: Zeitschrift für Sozialökonomie (ZfSÖ) 46. Jg./160-161. Folge, April 2009, 28-31. Christine Hubenthal: Einfach mal anfangen…! Resilienz am Beispiel einer zukunftsfähigen Landwirtschaft, München 2012.
52 Michael Wilkens: Am schönsten sind nach alledem die Entwürfe des Esels, Kassel 2005.
53 Vgl. Peter Handke: Über die Dörfer, Dramatisches Gedicht, Frankfurt am Main 1984.
54 Vgl. hierzu auch: Rainer E. Zimmermann: Urbane Logik und Topologie der Kommunikation. Über die Hypothesen, welche der Erzeugung von Heimat zu Grunde liegen, München 2007.

Anspruch, alles zu überblicken, zu lenken und zu formen loslässt und sich in ein offenes Austauschverhältnis begibt. Die Erfahrungen, die der Garten als «Stellvertreter der Natur»[55] ermöglicht, beziehen sich freilich nicht nur auf das pflegerische Umgehen mit einem Stückchen Land, sondern es geht dabei um einen «sorgsamen Umgang mit der Welt»[56]. Gärtnern bedeutet auch (und bereitet vor auf) das gestaltende Eingreifen in die *Um*welt, im Sinne dessen, was *um*gibt.

4.4.4 Folgen für das Designprodukt

Neue Produkte sind nicht die Antwort auf unsere Fragen, sondern neue Handlungsweisen, neue Handelnde, neue Konfigurationen. Neue Produkte reproduzieren lediglich die Nichtbefriedigung von Bedürfnissen.

«Die Ware, die nicht mehr als erzeugt erfaßt wird, sondern die ihr selbständiges Leben zu führen scheint…»[57] ist der Sichtbarkeit ihrer Geschichte als human gestaltetes Ding beraubt. Was für das Ding zunächst kein Schaden ist, dem Prozess des Herstellens aber nicht gerecht wird. Wo sich Prozesse, Herstellungstechniken und beteiligte Ressourcen hinter den Wandschirm des Marketings zu verkriechen haben, verfestigt sich der Fokus auf das gestaltete Objekt, das entweder funktioniert und zur Verfügung steht oder kaputt ist und weggeworfen wird. Die vollkommen verpackten, narrativ hermetisch abgeschlossenen Produkte werden nicht nur anders rezipiert als unvollkommene, unfertige, erzählende Objekte, sondern wirken zurück auf die Rezeptionsfähigkeit des Betrachters und Benutzers, der zurückweicht vom Behandeln, Begreifen, Verstehen zum Operieren auf einer meist gleichförmigen Benutzeroberfläche. Die Erfahrung mit einem solchen Ding wird flach und taugt, so meinen wir, kaum noch zum Heimatdesign. Was entsteht ist ein «Warencharakter des verdinglichten Denkens, das sich in *fertiger* Vergangenheit am sichersten fühlt.»[58]

Produkte und Waren werden zunehmend uninteressant für DesignerInnen. Interessanter werden unbekannte Artefakte, umschreibbar mit ‹context of life›, ‹flow›, ‹ecology› (im Flusserschen Sinne), Heimat. Ziel ist es, bestehende Situationen in erwünschte zu verwandeln.[59] Typische Designfragen am Ausgang eines Designprozesses können zukünftig sein:

---

55 Dieter Kienast: Sehnsucht nach dem Paradies, in: Professur für Landschaftsarchitektur ETH Zürich (ed.): Dieter Kienast - Die Poetik des Gartens. Über Chaos und Ordnung in der Landschaftsarchitektur, Basel 2002, 76.
56 Ibd.
57 Bloch: EM, op. cit., 14.
58 Bloch: EM, op. cit., 20.
59 Simon: op. cit., 139-167.

‹Für welchen Zweck außer sich selbst ist das bestimmt, was ich gestalte?› oder ‹Wie wollen wir leben?›.

Der Dreiklang Kognition – Kommunikation – Kooperation ist dabei immer mitbedacht. Das essenzielle ‹Wir› ist Ausgangs- und Zielpunkt der Gestaltung von Heimat. Die Rolle des ‹isolierten› Designers scheint nicht erfolgsversprechend für die Gestaltung von unbekannten Artefakten, Systemen oder Heimat. Zum Einen kommt der Designer nicht zu dem, was wir authentische Erfahrung im Bereich des zu Gestaltenden genannt haben. Zum Anderen verstärkt alles Tun aus der Empfindung des Gegenüberstehens heraus automatisch die Isolation und verunmöglicht die genuin designerische, engagierte Herangehensweise an eine zu verändernde Situation.[60] Das ist die Perspektive der Wühlmaus unter Tage: Sie ist effektiv, aber während sie wühlt, sieht sie nicht, was sie gerade treibt. Handeln und Reflektieren geht nicht gleichzeitig. Ist der Standpunkt der Designerinnen und Designer fluide geworden, so auch das Handwerkszeug.
Design kann sich allerdings nicht mehr auf die Wirkung durch den gezielten Einsatz von bestimmten Formen, Materialien oder Stilen verlassen. Die Konstellationen sind so komplex, von Interaktion und Transfer durchsetzt, dass das markant Neue an Design nicht mehr die Möglichkeit zur seriellen Herstellung und industriellen Massenproduktion sein könnte.
War modernes Design gerade dadurch modern, dass es reproduzierbar war, so ist Design, verstanden als Anregung zum Überschreiten, jedesmal neu, auch autopoietisch, sein Ergebnis in Teilen emergent.
Neben morphologischen und formalen Kriterien, angesetzt am Produkt, sollte gute Gestaltung solide sein, im Tun und im Effekt.
«Solide soll heißen, unspektakulär, aber mit Bestand, nachhaltig. Es wird (…) Zeit, die Eventkultur zu verlassen und (…) nicht auf Originalität aus zu sein, sondern wie ein guter Handwerker statt an modernen lieber an soliden Entwürfen zu arbeiten. Mehr üben, mehr Konzentration auf das Übliche, auf die (bekannte und bewährte) Form. Und mehr Konzentration auf das, was an der vertrauten Form verbessert, reformiert werden muss.»[61]

Zunehmend wichtiger wird weiterentwickelbares Design sein.[62] Also Design, das bewusst unfertig ist. In der Synthese, beim sichtbaren Gestalten, ist der Designer eigentlich gar nicht mehr dabei. Er ist überflüssig. Gutes

60 Der ‹Evaluierungs-Irrsinn› zieht mittlerweile weite Kreise und verunmöglicht mit seinem ihm impliziten beobachtenden Blick eine persönliche, eben nicht beobachtende, sondern gelebte und erlebte Beziehung zum ‹Objekt›. Das muss besonders dann schiefgehen, wenn ein Subjekt durch den Blick des Beobachtenden zum bloßen Objekt verkommt. Folgen sind erlebbar in den pflegenden oder pädagogischen Berufen, beim Arztbesuch, im Altenheim, im Kindergarten. Vor allem mit Blick auf den allenthalben geforderten Kita-Ausbau für Kleinkinder unter drei Jahren mit möglichen fatalen Folgen: nirgends scheint eine gelebte Beziehung zum Anderen so wegweisend für die gesamte Biografie wie in diesen frühen Jahren.
61 Michael Wilkens: Raus aus der Eventkultur. In der Welt sein, in: der architekt 1/11_webspecial #001, 2011.
62 Vgl. Schnaidt, in: Hochschule für Künste Bremen, op. cit., 59sqq.

Design ist durchschaubar, zerlegbar, modular, kompatibel. Das verhindert, dass es vorschnell verworfen wird, wenn etwas nicht (mehr) oder noch nicht funktioniert. Design ist keine geheimnisvolle Ware mehr, es verliert seinen Kultstatus, es ist normal. Und das ist das Beste, was Design sein kann: normal, Gemeingut.

Für Design stellt sich in einer postmaterialistischen Ära die Frage, wie ‹schöne Dinge› geschaffen werden können, «ohne dabei von dem Materialismus ergriffen zu werden, der mit kreativen Tätigkeiten gewöhnlich verbunden ist.»[63] Wir wähnen eine Lösung für Design in der Gestaltung der unbekannten Artefakte, gleichermaßen wie eine Lösung für Menschen, die nicht mehr primär oder gar ausschließlich Konsumenten sind. Den Blick auf und die Sensitivität für unbekannte Artefakte zu ermöglichen und zu schärfen kann gleichermaßen Aufgabe für Design sein, wie es bislang den Blick auf bekannte Artefakte (Konsumgüter) schärfte und Begehrlichkeiten zu wecken imstande war. Unbekannte Artefakte zeichnen sich im Gegensatz zu bekannten Artefakten dadurch aus, dass sie nicht wie ein Industrieprodukt seriell herstellbar sind (einst die Auszeichnung für gutes Design), dass sie nie fertig sind, grundsätzlich unkontrollierbar, organisch, weiterentwickelbar, individuell, ständig im Fluss.
Postmaterialistisch orientiert lässt Design los, was ihm lieb und teuer war: universelle Modelle, Kontrolle, fertige Produkte. Zerstörte der Gebrauch eher das schöne Design oder nutzte es ab, so intensiviert das Engagement der Akteure die Ausdruckskraft des unbekannten Artefakts. Das Vergängliche, Schwammige, Mehrdeutige steht im krassen Gegensatz zum Design, das in moderner Tradition gerade nicht mehrdeutig und widersprüchlich sein möchte. War Design «vollendete Körperlichkeit», so strebt es in der Gestaltung unbekannter Artefakte «vollendete Körperlosigkeit» an[64].
Auch Attribute wie unbegrenzte Haltbarkeit verlieren in einer Welt, in der zu viel Zeug unterwegs ist, an Attraktivität. Im Sinne der Sartreschen Wahrhaftigkeit scheint es zudem angemessen, die Vergänglichkeit der Dinge gestalterisch einzubeziehen. Erfahrung im Garten:
«Jedes Ding hat seine Jahreszeit»[65]

63 Leonard Koren: Wabi-sabi für Künstler, Architekten und Designer. Japans Philosophie der Bescheidenheit, Tübingen 1995, 9.
64 Vgl. die Gegenüberstellung von Moderne und wabi-sabi, in: Koren, op. cit., 26sqq.
65 Koren: op. cit., 28.

4.4.5 Welche Folgen hat das für die Design-Ausbildung?

oder: Kann man Intuition lernen?

«Wenn einer klabastrig is, denn isser klabastrig; da jiebts nuscht zu glubschen, und auch zu winseln jiebt's nuscht mehr, weil einmal is zu spät mit all dem Winseln. (...) Wenn ich nochmal kennte, sagte Sonja Turk, denn wirde ich eine Schule jründen, in der jelehrt wird, wie man sich mit dem Ände abfindet ohne Raunzen und Jammern. (...) und dann lud sie uns ein, ‹auf nuscht› anzustoßen.»[66]

Der Anspruch angemessener Designpraxis und das Agieren in komplexen Prozessen verlangt nach entsprechender Ausbildung. Unsere Frage nach der Lernbarkeit von Intuition zielte darauf ab, dass die klassisch handwerklichen Designfertigkeiten (Zeichnen, Schriftsatz, Modellbau...) zusehends von Programmen übernommen werden. Designerinnen und Designer werden im Bedienen dieser Programme zu Operatoren, Ergebnisse werden von den Potenzialen der Programme bestimmt. Umso wichtiger erscheint es, die Entwurfskompetenz jenseits der Programme zu stärken. Designausbildung sollte insofern Intuition lehren, als dass die Studierenden hingeführt werden zu ihrem Wesen als Mensch, der fühlen, denken, handeln kann in bewusstem Umgang mit sich und seiner Um- und Mitwelt. Dazu braucht es weniger Lehrpläne als vielmehr Entwicklungsräume und die Möglichkeiten, tiefgründig vielfältige Erfahrungen zu machen. Darin wird auch die eigene Begrenztheit erlebbar. **Der Abschied von Allmachtsphantasien ist der Beginn einer nachhaltigen Einbindung des eigenen Tuns in einen Weltzusammenhang**. Teilnahme an (nicht-universitären) Prozessen sind obligat, Praktika gerade nicht in Designbüros, sondern in allen möglichen anderen gesellschaftlichen Bereichen, gedacht in Kategorien wie Umgang mit Menschen, Kindern, Alten, mit Tieren, mit Erde.

«Wir sollten (...) uns dafür einsetzen, dass das, was frei ist, auch frei bleibt – und unsere Hände einfach öfter in den Erdboden stecken, der uns ernährt.»[67] Das bedeutet, dass angehende DesignerInnen eben nicht das machen, was in auszuübender Berufspraxis auf sie zukommt – wir wollen sie nicht darauf abrichten, sondern einen Background schaffen, einen persönlichen Urgrund, auf den verlassend, sie autonom gestalten können. Außerdem dient ihnen das so erfahrene Wissen als Quelle projektiver

---

66 Lenz: op. cit., 400.
67 Amy Franceschini: Kunst als Konsumkritik: Wie künstlerische Prozesse neue Antworten auf ökologische Fragen liefern (Interview), in: Jutta Nachtwey und Judith Mair: Design ecology! Neo-grüne Markenstrategien, Mainz 2008, 214.

Designarbeit: DesignerInnen «raten gezielt in den Lücken der Information» und orientieren sich dabei am bereits Gewussten. Je breiter die Analyse in der induktiven Phase angelegt war, und je weiter ihr je individueller Horizont, desto gezielter können sie raten. Wichtig dafür: Reisen[68]. Reisen ist dabei nicht zu verwechseln mit einem ‹Auslandsaufenthalt›. Auslandsaufenthalte lassen sich wie Prüfungen erledigen. Reisen will aber nicht erledigt sondern unternommen, Bildung gewagt werden. Wandlung gibt es inklusive: man wird ein Anderer. Weiterhin wünschen wir uns möglichst wenig Benotung, möglichst viel persönliches Gespräch, Zuhören üben, Erzählen dürfen. Vieles erinnert in unserer Vorstellung an ein Studium der Kunst, das idealerweise möglichst frei verläuft[69]. Wenn Design wie oben behauptet, normal wird, werden DesignerInnen immer weniger verhinderte oder verkappte Künstler sein müssen – eine Rolle, die uns nie gut stand. Weder genießen wir absolute Narrenfreiheit noch produzieren wir unabhängig.[70] DesignerInnen werden als transdisziplinäre Generalisten zunehmend in der Entwicklungsphase, sei es von Produkten (bekannte Artefakte) oder Szenarien (unbekannte Artefakte) einsetzbar sein. Damit verbunden sind erweiterte Erwartungen an uns: es kann wesentlich mehr schief gehen – aber auch gelingen!

«*Wo Gefahr ist, wächst das Rettende auch, das ist die beste Hoffnung, doch wo das Rettende ist, wächst auch die Gefahr, das gehört gleichfalls zum Ende und macht die geprüfte Hoffnung aus, die keineswegs bereits garantierte, sondern eben militante, auf das Nichts ebenso feindselig visierte wie auf das Alles radikal verwandt hinzielende.*»[71]

Transdisziplinäre Fragestellungen bedeuten steigende Anforderungen an Design und damit an Designausbildung. Versammlung von Wissen, Bewusstheit und Varianzmöglichkeit der Entwürfe und ihrer konkreten Ausgestaltung hängen an den Fertigkeiten des Designers, seiner Sozialisation, Ausbildung, Praxis, Erfahrung. Die Notwendigkeit, Menschen zum je eigenen Handeln zu befähigen, ist dringlich. Der Glaube an die Gesetzeswissenschaften, die technisch umsetzbare Ergebnisse produzieren, ist *en vogue*. Das spiegelt sich auch in den Lehrplänen wieder. Dieser Glaube

---

68 Der permanenten Mahnung von Michael Brix an die geflissentlich schreibenden Studenten verdanken wir die Entdeckung dieser Designpraxis – wie im Übrigen auch die Entdeckung der Gartenkunst. «Reisen Sie! Reisen Sie!» (Michael Brix: Design- und Kunstgeschichte des 20. Jahrhunderts, Vorlesungen an der Hochschule München, 2000-2003).
69 Im Ergebnis gleichwohl wird ein Designstudium freilich anders ausgerichtet sein als eines der Kunst, aus existenzphilosophischer Sichtweise insofern, als dass sich Kunst «mit den Übergängen vom Nichts zum Nichtsein befaßt», wohingegen Design als Design von unbekannten Artefakten sich eher mit den «Übergängen vom Nichtsein zum Sein befaßt», also mit dem was möglich ist. Freilich verschieben sich diese Übergänge stetig, und in allen Übergängen liegt das Potenzial der Innovation. (Vgl. Zimmermann: Das Drängen des Blickes, op. cit., 10.)
70 Wobei selbst der Narr freilich gebunden ist an die Disziplin des Hofes und Produkt desselben ist. Wo kein Hof, da kein Narr, wo keine Gesellschaft, da kein randständig kritisches Potenzial.
71 Bloch: EM, op. cit., 238.

führt dazu, dass alles, was nicht zu technisch umsetzbaren Ergebnissen führt (sondern zum Beispiel zum Selbstverständnis des Menschen), uninteressant ist. Prinzip dahinter ist der erhoffte Beitrag zu wirtschaftlichem Fortschritt, gleichgesetzt mit Wachstum, das nach wie vor als Erfolgsindikator einer Gesellschaft gehandelt wird. An deutschen Universitäten können wir in den letzten Jahren, namentlich seit Einführung des Bachelors, eine immer einseitigere Aus-Bildung beobachten, die eine universitäre, durch den invididuellen Erkenntnisgewinn geleitete Bildung in humanistischer Tradition, ablöst. Nun wird man gemeinhin milde belächelt, betont man die Wichtigkeit der Geisteswissenschaften. Das Primat der (kurzfristigen) wirtschaftlichen Verwertbarkeit wissenschaftlicher Produktionen zeitigt gravierende Folgen: Das eigentliche subjektive Zentrum eines gebildeten, das heißt, eines zu eigenen Entscheidungen fähigen Menschen fällt weg.
Jeder Designer, der sich auf einen Entwurfsprozess einlässt, wie er im geschützten Raum einer Hochschule freizügig genutzt werden sollte, bieten genau diese Unwägbarkeiten gleichwohl wahrlich ungeahnte Möglichkeiten. Aus Missverständnissen oder die Richtung konterkarierenden Aktionen können Innovationen entstehen.
Design in diesem Sinne will nicht versuchen, den Menschen ihr Leben oder die Welt zu erklären oder entsprechend eines modernistischen Ansatzes gar versuchen, den ‹neuen Menschen› zu schaffen. Es will vielmehr von der eigenen Hybris absehen und mehr beobachten als bewerten. Idee dabei ist, was Platon in seinen Dialogen Sokrates praktizieren ließ: Den Menschen helfen, ihre Möglichkeiten zu erkennen und ihre Fähigkeiten weiter auszubilden. Das beginnt bei Platon mit der Anregung, zum Denken und damit zum eigenen Handeln zu kommen. Das muss auch Ziel aller Pädagogik und damit auch einer Designausbildung sein.
Das Selbstbewusstsein des Menschen ist das Zentrum kritischer Potenzen und damit Agens der Etablierung von Heimat.

«Das Leben aller Menschen ist von Tagträumen durchzogen, darin ist ein Teil lediglich schale, auch entnervende Flucht, auch Beute für Betrüger, aber ein anderer Teil reizt auf, läßt mit dem schlecht Vorhandenen sich nicht abfinden, läßt eben nicht entsagen. Dieser andere Teil hat das Hoffen im Kern, und er ist lehrbar. Er kann aus dem ungeregelten Tagtraum wie aus dessen schlauem Mißbrauch herausgeholt werden, ist ohne Dunst aktivierbar.»[72]

72 Bloch: PH, op. cit., 1.

Wo wir uns nicht nur auf Statistiken und Algorithmen, auf Hirnforschung und Wirtschaftsanalyse verlassen wollen, schauen wir auf das, was Menschen seit jeher relativ erfolgreich praktiziert haben, und **worin wir gleichzeitig dem Problem der Inkohärenz von Reflexion und Handlungsvollzug näherungsweise beikommen, auch der angestrebten Identität von Symbolischem und Gemeintem (die nicht der Anpassung des Lifestyles an Ikonen der Werbekultur entspringt).** Wo die Möglichkeit zur Erfahrung verschütt geht, geraten wir, unsere Intuition befragend, in Konfusion. Sich auf **die Intuition**, auch gestalterisch, zu verlassen, macht freilich angreifbar. Aber auch Zahlen können sich irren und nicht immer haben wir Zeit, auf sie zu warten. Realität schreitet voran, während wir sie berechnen. Da liegt, so meinen wir, die Stärke von Design: im Entwerfen über Wissenslücken hinweg, auch und gerade wenn «die exakten Zahlen noch nicht vorliegen», basierend oft auf Intuition. Um diese lebendig zu halten, sind wir auf vielfältige Erfahrungen angewiesen. Es geht um Weisheit.

«Die Verschulung des Lebens entspricht einer schleichenden Regression der Gesellschaft, in der alle länger leben, aber niemand mehr alt werden will. Die Gesellschaft flüchtet in die kindliche Idylle, um sich die Zumutungen der Wirklichkeit vom Hals zu halten. Die Utopie einer goldenen Kindheit verlangt nach einer lebenslangen pubertären schulischen Wohlfühlphase. Das ist gut für die Stellenpläne der Schulverwaltung, aber schlecht für ein erfahrungsreiches Leben, das seine Lösungen nicht aus einem Wissensspeicher entnimmt, sondern aus einem erlebnisreichen Fundus von erfahrungsgesättigten Grundeinstellungen, die man Bildung nennen könnte.»[73]

73 Norbert Blüm: Freiheit! Schule (durchgestrichen, FH). Über die Enteignung der Kindheit und die Verstaatlichung der Familie. Eine Streitschrift, in: DIE ZEIT, 12/2012, 15.03.2012, 75.

4.5 Schlußfolgerung: Zurück zum Anfang – Plädoyer für eine Philosophie des Designs

Enden möchten wir mit einem Plädoyer für eine Philosophie des Designs. Entsprechend unserer Überzeugung von der Unteilbarkeit der Ethik sprechen wir nicht von einer Designphilosophie, sondern plädieren für eine Philosophie des Designs, die sich um Design kümmert oder besser noch für Designerinnen und Designer, sich um Philosophie zu kümmern. In Anlehnung an Flusser[74] schließen wir, es wäre produktiv, Design dächte über sich selbst nach. Die Philosophie hält Schätze für DesignerInnen bereit, die das eigene Tun in einen Sinn- und Verpflichtungszusammenhang stellen, der Auswirkungen auf die tägliche Praxis zu entfalten vermag. Design als Design von unbekannten Artefakten verpflichtet sich, stehend im vorgeführten Verantwortungszusammenhang, sich um seine erkenntnistheoretische, kulturelle, philosophische Traditionslinie zu kümmern, die nicht nur eine Traditionslinie in gestalterischer oder formal-ästhetischer Hinsicht ist, also eine aus der Beschäftigung mit der Geschichte des Designs (Designgeschichte) hinlänglich vertraute. Diese wird uns anhand von gestalteten Produkten, also von bekannten Artefakten vermittelt. Sie erzählt sich selbst. Ergänzt kann diese Traditionslinie mit Blick auf unbekannte Artefakte werden durch eine, die Erkenntnisse darüber liefert, wie der Mensch entwirft, was überhaupt Visionen und Ideen sind – und in unserem Falle: wie er sich beheimatet. Für die Gestaltung von Heimat als unbekanntem Artefakt bedeutet das für uns bei der Frage nach der Angemessenheit menschlichen Handelns auf Spinozas Ethik zu rekurrieren, die uns Ausgangslektüre sei für die Anstrengung, (gestalterisches) Handeln unabhängig von moralischen Vorurteilen auf Angemessenheit zu prüfen. Sartre hat mit Spinoza gemein, dass eine philosophische Aufgabenstellung immer auf eine Ethik und damit auf Praxis zielt. «Die Fragestellung ist also: Wie müssen die Bedingungen menschlichen Lebens beschaffen sein, damit eine Ethik Kriterien für angemessenes Verhalten inmitten der Welt bereitzustellen in der Lage ist?»[75] Ethik ist somit immer auch eine Forderung nach einer Totalisierung des Wissens als Zusammenführung dessen, was zu einem gegebenen Zeitpunkt gewusst werden kann und verbleibt gleichzeitig nicht in diesem Wissen stecken, der allein theoretischen Erkenntnis verhaftet.
Schellings philosophische Grundlegung einer Natur, die in ihrer Wesenheit als produktive *natura naturans* begriffen wird, führt zur Einsicht, dass wir stets in ihr handeln, selbst Teil ihrer Produktivität sind, mithin uns selbst

74 Flusser: Für eine Philosophie der Fotografie, Göttingen 1983.
75 Rainer E. Zimmermann: Jean-Paul Sartre interkulturell gelesen, Nordhausen 2005, 11.

gestalten. Bloch kommt in seiner Interpretation des Marxismus zum Schluss, dass Heimat als konkrete Utopie vorschwebt, und wir sie nur in Naturallianz verwirklichen können. Sartre hilft verstehen, dass die menschliche-Realität und Biografie Entwurf ist, und wie sich dieser, und damit in unserer Interpretation Heimat, in Freiheit realisiert.

Mit Blick auf Heimatdesign haben wir den Begriff der Harmonie eingeführt. Wenn wir uns fragen, ob ein Heimatdesign-Projekt erfolgreich ist, gehen wir davon aus, dass der Versuch, Heimat zu gestalten, gelungen ist, wenn das gestaltete System harmonisch und stabil besteht und sich weiterentwickelt, also wenn Kognition, Kommunikation und Kooperation im Fluss sind, Netzwerke emergieren. Heimatdesign hat in einer Teilrealisation von Heimat reüssiert, wenn entstanden ist, was wir als Flow bezeichnen. Design hat sich in diesem Sinne um Abläufe, nicht um Produkte zu kümmern.[76]

Die Idee der Sozialen Plastik von Beuys ergänzt die Blochsche Marx-Interpretation und eröffnet das Feld der konkreten Gestaltung von Gesellschaft. Beuys sieht darin ab von einer rein materialistischen Interpretation des Marxismus, die den Menschen als absolut abhängig von den Verhältnissen, in denen er steht, charakterisiert. Für Heimatdesign ermöglicht das den Blick auf die konkrete Utopie Heimat. Beuys und Bloch haben mit Blick auf Heimatdesign gemein, dass sie in der rein materialistisch geprägten eine verkümmerte oder isolierte Sicht auf den Menschen sehen, der zwar gesellschaftlich und materiell gebunden, aber auch frei ist. Diese Freiheit im Denken und damit im Entwerfen, setzen wir für Heimatdesign voraus. Erst durch diese Freiheit bringt der Mensch Neues hervor. Dieser Freiheitsbegriff verbindet bei Beuys Denken und Plastik. Gleichwohl ist der Mensch gebunden.[77] Diese Gebundenheit beschäftigt Heimatdesign vor allem in der Phase der Analyse, in der wir die Gegebenheiten als bindende Faktoren betrachten und den Mangel erkennen und die zu lösenden Problem benennen. Unbekannte Artefakte wie Heimat als konkrete Utopie, deren Entwurf einem erkannten Mangel entspringt, zu gestalten gelingt nur durch angemessene Praxis und in Naturallianz. Heimat und Glück können weder gegen den sozial vermittelten Anderen realisiert

---

76 Zimmermann führt dazu aus, dass ein Leben in Harmonie sich «in einer engen Anbindung des Konkreten an das Symbolische (Abstrakte) – in einer unmittelbaren Vermittlung von Reflexion und Handlungsvollzug» äußere und schließt daraus weiter: «Harmonie der Lebenswelt hängt wesentlich von der Sprache ab, also vom Diskurs, über die/den man verfügt (...) Mit anderen Worten: Gelingende Orientierung in der Welt ist das Gleiche wie die kompetente Formulierung von Sätzen über die Welt.» Rainer E. Zimmermann: Die Idee einer Design Science. Vorstellung eines Projektes (Vortrag am 02.02.2008 in Gauting). Vgl. auch: Rainer E. Zimmermann: Was heißt und zu welchem Ende studiert man Design Science? Münchener Schriften zur Design Science, Bd. 1, Aachen 2007. Das könnte erklären, warum uns manches Leben so ‹einfach›, so ‹richtig› erscheinen mag – so geschehen im für Heimatdesign ebenfalls inspirierenden Film: *Die Höhle des gelben Hundes* (Regie: Byambasuren Davaa, 2005).
77 Vgl. Wolfgang Zumdick: «Der Tod hält mich wach». Joseph Beuys – Rudolf Steiner, Grundzüge ihres Denkens, Dornach 2001.

werden noch gegen alles andere, was uns im Sinne des Schellingschen Naturbegriffs umgibt.

Die Bedeutung der Ambivalenz menschlicher Freiheit für eine Designpraxis haben wir bereits mit Blick auf Sartre und auch Flusser zu verdeutlichen versucht. Um einen Entwurf auf Heimat hin überhaupt denken zu können, müssen wir zumindest das Bewusstsein von Freiheit voraussetzen. Nun ist Freiheit als Begriff nicht zuletzt im Zuge aktueller Hirnforschung, ähnlich wie Heimat, «in Verruf»[78] geraten. Wir folgen in unseren Betrachtungen der für uns maßgeblichen Wahrnehmung von Freiheit, die nach wie vor Grundlage menschlichen Selbstverständnisses, mithin verantwortlichen Handelns in der Gesellschaft (verstanden als Welt-Gesellschaft) sein muss. Wir gehen vom Freiheitstreben als bewusstseinstypischer Eigenschaft des Menschen aus. Dieses Bewusstsein (potenzieller) Freiheit, so arbeitet Schelling in seiner Naturphilosophie heraus, ermöglicht es dem Menschen, sich als der Natur gegenüberstehend zu begreifen. Für Heimatdesign bedeutet das, dass DesignerInnen sich zwar dem Gegenstand der Gestaltung gegenüberstehend begreifen, realiter aber inbegriffener Teil des zu Gestaltenden sind. Schelling erkennt das darin liegende Problem: Das menschliche Bewusstsein, als «größtes Geschenk»[79] der Natur an den Menschen, führt dazu, dass er sich selbst «verkennt». Nur durch das Bewusstsein der Freiheit ist es möglich, dass der Mensch Natur zum Objekt seiner Verfügbarkeit erklären kann[80]. Im Bewusstsein kann der Mensch ‹Unmögliches› tun: Er kann sich von der Natur lösen in Anwendung seiner bewusstseinstypischen Fähigkeiten, dem Erkennen, dem Wollen und dem Gestalten. In designwissenschaftlicher Terminologie ausgedrückt: Designer, die auch Designforscher sein können, lösen sich reflektiv aus dem zu gestaltenden System in Anwendung der Analyse, der Projektion und der Synthese. Auch methodisch gibt es dabei Überschneidungen mit der angedeuteten Traditionslinie. Designforschung als Forschung-durch-Design eint mit der französischen Philosophie-Tradition (Sartre) die Herangehensweise: «Die ‹französische› Tradition setzt unmittelbar bei der *empirisch vorfindlichen Praxis* an und bezieht ihre Relevanz aus den Einsichten, die sie über die allgemeinen Zusammenhänge des tatsächlichen Lebens inmitten alltäglicher Situationen zu gewinnen imstande ist.»[81]

Wiederholt betonten wir in unserer Herangehensweise die erwünschte Naturallianz. Ist das also die eigentlich neue Designaufgabe: Den Weg zu einer Vermittlung des Menschen mit sich, seinen Bedürfnissen, der

78 Lenz: op. cit., 120.
79 Vgl. Wolfdietrich Schmied-Kowarzik, Schellings Idee einer Naturphilosophie – Ein heute noch herausforderndes Projekt, in: Information Philosophie, 27. Jahrgang, Heft 2, Juni 1999.
80 Vgl. Ibd.
81 Zimmermann: Diskurse des Unsagbaren, op. cit., 11.

Gesellschaft, der Natur zu ebnen, kurzweilig, vielleicht sogar fröhlich zu gestalten? Auch Designer genießen ihre Freiheit, Natur als Objekt menschlicher Verfügung zu gestalten. Sich dieser kognitiven Freiheit bewusst zu sein, impliziert zum einen den noch intensiveren Genuss dieser Tätigkeit als Fröhlichkeits-Faktor, zum anderen einen angemessenen Umgang mit Natur als Nachhaltigkeits-Faktor.
Bei all den freilich ernsthaften Problemstellungen, die (speziell das deutsche) Gemüt mindestens seit der Romantik traditionell belasten, bleibt der Aufruf zur «fröhlichen Wissenschaft»[82] als Aufgabe für Design: Steine im Weg lieben lernen, sie zum Verweilen nutzen, zum Innehalten, Rast machen. Der Stein im Weg ist Wegmarkierung, Stein des Anstoßes, Stolperstein, der uns in sonst unentdeckte Richtung lenkt oder ablenkt, zum Spiel verleitet. Die geraden Straßen sind nicht immer die schönsten und schon gar nicht die menschlichsten. Gerade das Nicht-Perfekte, das eben nicht Neue, sondern bloß neu Verwendete (Stichwort: Upcycling) trägt ungeheures Heimatpotenzial in sich – allein durch seine Anmutung, die offen darlegt: ‹mit mir wurde schon umgegangen, ich bin schon lange da – und: mich kann man wieder und wieder verwenden, ich bin eine Aufforderung zum Weiterdenken, Basteln, Spielen!› Vom Produkt weggedacht hin zu Orten, sind gerade Stätten der improvisierten Vorläufigkeit Ausdruck menschlicher Existenz als *projet*, und damit wahrhaft im Gegensatz der unwahrhaften In-Stein-Meißelei. **Das Schreiben in Sand ist insofern tatsächlich weniger fragil, da es aufrichtig ist.** Es täuscht uns nicht über unsere transistorische Verfasstheit und die ebensolche unsere Existenz hinweg. Wie wir uns von den Dogmen des (materiellen) Wachstums verabschieden, so mithin gar von der Arbeit als Last. Anstatt die Steine zu schleppen, könnten wir auf ihnen rasten. Eine bemerkenswerte Idee zur Aussicht auf Arbeits-Losigkeit: «Arbeit [scheint] eine Auszeichnung zu sein (…) Das war allerdings nicht die vor der Renaissance gültige Ansicht. Im Gegenteil hielt man Arbeit für eine Strafe, die wir uns zugezogen haben (…) Arbeitslosigkeit (Sabbathruhe oder theoretische Beschaulichkeit) wurde als die menschenwürdige Daseinsform angesehen (…) Arbeit ist ein Akt; das Wort kommt aus dem Stamm ‹ag›, welches ‹treiben, ziehen› bedeutet. Laut der seit der Renaissance üblichen Ansicht sind wir Ochsen. (…) Die Renaissance (…) meinte, Müßiggang sei aller Laster Anfang, während man vorher angenommen hatte, Arbeit sei aller Laster Folge.»[83] Arbeit als Strafe ist die Arbeit des unaufgerichteten Subjekts, das, vertrieben aus dem Paradies, sich nicht mehr im Garten laben kann, sondern sich auf dem Feld abrackern muss. Menschwerdung als Aufrichtung, als Entwicklung ‹vom Subjekt zum Projekt› (Flusser) gewinnt

82 Friedrich Nietzsche: Die fröhliche Wissenschaft, Chemnitz 1882.
83 Flusser: Vom Subjekt zum Projekt, op. cit., 174.

im Sinne von Heimatdesign aus dieser Sichtweise einen besonderen Witz: Arbeit als Strafe ist die Folge des ‹Sündenfalls›: Der Mensch wird aus dem Garten auf den Acker geschickt, er muss arbeiten, für seinen Unterhalt selbst sorgen. Nun steckt in dieser Selbstsorge eben dieses Potenzial der Freiheit, das der Mensch im Durchlauf der Geschichte als Herausbringen seiner Möglichkeiten, entfaltet: Als sein eigener Gesetzgeber wird deutlich, dass es gemäß der Prinzipien der Ethik keinen Sündenfall geben kann – und somit keine Strafe. Sich aufzurichten ins Projektive heißt im Sinne heimatdesignerischer Spekulation, sich vom Acker in den Garten zu begeben, der materielle Lebensgrundlage mit spezifisch menschlichen projektiven Bedürfnissen vereint: nahrhafte Lebensmittel mit kontemplativer Schönheit, pflegerische Aktion mit genussvoller Ruhe, Logos und Eros, Leben und Sterben – Heimat.

«Frederick, Du bist ja ein Dichter!»[1]

5 Danksagung & Epilog

Mein Dank gilt

Thomas Abold, Wolfgang Adamczak, Kerstin Beer, Wolfgang Felbinger, Harald Fischer, Rene Gabri, Philipp Gelitz, Peter Gerle, Nadine Gießler, Ruth Hahn, Alexander Heckmayr, Hanni Heckmayr, Gabriele Holzner, Gottfried Holzner, Matthias Holzner, Johanna Holzhauer, Georg Huber, Josef M. Huber, Rupert Huber, Wolfgang Jonas, Michael Keller, Mirjam Kuhlmann, Anton Lehner, Gundel Liebmann, Rosmarie Maier, Johann Maier, Ursula Martin, Helga Meier-Warnke, Kilian Müller, Klaus Müller, Christa Nölting, Wiebke Nölting, Adrian Ortiz, Heinz Paetzold, Ursula Panhans-Bühler, Patrizia Rossano, Franziskus Reitemann, Gabriel Rinderle, Gabriela Rivas, Heiko Schätzle, Lioba Schätzle, Wiebke Schlott, Wolfdietrich Schmied-Kowarzik, Martina Schmidt, Wolfgang Slaby, Christoph van Berkum, Bernd Walter, Madelaine Weber, Anne Welteke, Martina Wiedenmann, Ludwig Wiedenmann, Herold Zimmermann, Rainer E. Zimmermann und Herrn Eberle.

Die letzten Worte überlasse ich der Poesie, die mich der Narretei überführt, indem sie in wenigen Worten zu eröffnen vermag, was meine Arbeit, so meine ich, im Kern bereitzustellen in der Lage sein kann.

Kassel, im Juni 2016
Franziska Holzner.

---

1 Leo Lionni: Frederick (Deutsch von Günter Bruno Fuchs), München 2003.

Auf einmal war Dunkelheit wie vorher, und man rieb sich die Augen.
Ein Feuerwerk, sonst nichts (…). Indessen es aber abbrennt, steigen in dem
oder jenem kühne Gedanken auf und wären sonst am Grunde geblieben.
Erheben sich zu seinem inneren Himmel, der davon wunderbar
anzusehen ist.

Henri erblickte das Feuerwerk in sich selbst, sein ganzer Himmel flammte.
(…) Jetzt sagte er, daß er es vollbringen wollte und wollte stürzen
das Reich der Finsternis. ‹(…) Meine Sache ist, daß die Völker leben sollen,
und sollen nicht statt der lebendigen Vernunft an bösen Träumen leiden (…)
Nichts ist sicher, warum das böse Ende. (…)

Mein Reich beginnt an der Grenze, wo die Menschen weniger dumm und
nicht mehr ganz unglücklich sind. Mit Gott, erobern wir's!› (…)
die Zusammenhänge sind unendlich. Einer mag sie ahnen, solange das
Feuerwerk währt, und dann nicht mehr. (…)

[E]r geleitete seine teure Herrin in ihr gemeinsames Gemach (…).
Er schüttelte den Kopf, als säh er das Bett zum erstenmal. (…)
Seine Liebste bemerkte, daß er zögerte. «Geliebter Herr, Sie denken wie ich,
daß wir alles verkaufen müßten, um Ihre Kriegskasse zu füllen.»

«Ich habe leider viel gewagtere Träume gehabt», antwortete Henri.
«Hielt sie für den wahren Sinn der Dinge, solang das Feuerwerk
abbrannte. Wahrhaftig gelangte ich währenddessen in ein hohes Gefilde –
weiß nicht mehr, wieso ich dorthin abirrte. Wir sind hier unten, tun
immer nur das nächste, dabei bleibt es, und das allernächste ist,
daß ich dich liebe.»[2]

2 Gesamter Text dieser Seite: Heinrich Mann: Die Vollendung des Königs Henri Quatre, Reinbek bei Hamburg 1964, 377sq. Gliederung in Absätze: FH.

Adams, Douglas: Live, The Universe and Everything, London 1982.
Aicher, Otl: die welt als entwurf, Berlin 1991.
Améry, Jean: Wieviel Heimat braucht der Mensch, in: Jenseits von Schuld und Sühne, Bewältigungsversuche eines Überwältigten, Stuttgart 1977.
Ananstas, Ayreen; Rene Gabri: Ecce occupy: fragments from conversations between free persons and captive persons concerning the crisis of everything everywhere, the need for great fictions without proper names, the premise of the commons, the exploitation of our everyday communism..., Ostfildern 2012.
Bachtin, Michael M.: Formen der Zeit im Roman, Frankfurt am Main 1989 (1975).
Bätzing, Werner: Die Alpen. Geschichte und Zukunft einer europäischen Kulturlandschaft, München 2015.
Barthes, Roland: Die Mythen des Alltags, Frankfurt am Main 1964.
Beißner, Friedrich (ed.): Friedrich Hölderlin – Sämtliche Werke, 5. Bd., Stuttgart 1974.
Bendiksen, Jonas: So leben wir. Menschen am Rande der Megacitys, München 2008.
Benjamin, Walter: Berliner Kindheit um Neunzehnhundert, in: Gesammelte Schriften Bd. VI, Frankfurt am Main 1985.
Beuys, Joseph: Einzelheiten. Heute ist jeder Mensch Sonnenkönig, Interview zwischen Joseph Beuys und Helmut Rywelski, Köln 1970.
Beuys, Joseph: Denken ist bereits Plastik. Zeichnungen zur Plastischen Theorie aus der Sammlung van der Grinten, Langen 1991.
Bloch, Ernst: Geist der Utopie (Zweite Fassung von 1923), Frankfurt am Main 1959.
Bloch, Ernst: Das Prinzip Hoffnung, Frankfurt am Main, 1959. (PH)
Bloch, Ernst: Spuren, Frankfurt am Main 1969. (SP)
Bloch, Ernst: Tübinger Einleitung in die Philosophie, Frankfurt am Main 1970. (TE)
Bloch, Ernst: Das Materialismusproblem, seine Geschichte und Substanz, Frankfurt am Main 1972.
Bloch, Ernst: Ästhetik des Vor-Scheins 1 (ed.: Gert Ueding), Frankfurt am Main 1974.
Bloch, Ernst: Experimentum Mundi, Frankfurt am Main 1975. (EM)
Bodin, Frank: Do it, with love. 100 Creative Essentials, Mainz 2015.
Bourdieu, Pierre: Zur Soziologie der symbolischen Formen, Frankfurt am Main 1974.
Bourdieu, Pierre: Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft, Frankfurt am Main 1982.
Bourdieu, Pierre et al.: Das Elend der Welt. Zeugnisse und Diagnosen alltäglichen Leidens an der Gesellschaft, Konstanz 1997.
Brandes, Uta et. al.: Designtheorie und Designforschung, Paderborn 2009.
Brook, Peter: Der leere Raum, Berlin 1988 (1968).
Lewis Carroll: The Annotated Alice: Alice's Adventures in Wonderland & Through the Looking-Glass: The Definitive Edition. Illustriert von John Tenniel, New York City 1999.
Cassirer, Ernst: Philosophie der symbolischen Formen. Erster Teil: Die Sprache. Zweiter Teil: Das mythische Denken. Dritter Teil: Phänomenologie der Erkenntnis, Darmstadt 1973-75 (zuerst 1923, 1925, 1929).
Cassirer, Ernst: An Essay on Man, New Haven/ London 1944.
Cassirer, Ernst: The Myth of the state, Yale 1946.
Cassirer, Ernst: Wesen und Wirkung des Symbolbegriffs, Darmstadt 1959.
Castells, Manuel: The Information Age: Economy, Society, and Culture. Vol. 1: The Rise of the Network Society, Oxford 1996.
Chönz, Selina; Alois Carigiet: Schellenursli, Zürich 1971.
Chow, Rosan; Jonas, Wolfgang: Beyond Dualisms in Methodology – an integrative design research medium ('MAPS') and some reflections, DRS conference Undisciplined!, Sheffield 07/2008.
Cross, Nigel: Designerly Ways Of Knowing, London 2006.
Danto, Arthur C.: The Madonna of the future, Berkeley / Los Angeles 2001.
Davaa, Byambasuren: Die Höhle des gelben Hundes, 2005.
Dönt, Eugen (ed.): Pindar: Oden, Stuttgart 1986.
documenta & Museum Fridericianum Veranstaltungs-GmbH (ed.): dOCUMENTA (13) Das Begleitbuch/ The Guidebook, Ostfildern 2012.
Davidis, Henriette: Der Gemüse-Garten. Praktische Anweisung zur Kultur eines Gemüsegartens unter Berücksichtigung der Schönheit und des reichlichen Ertrages; so wie auch das Nöthige über Lage, Boden, Umzäunung, Einrichtung, Dünger, Garten-Geräthschaften, Kultur der Pflanzen und fruchtbringenden Sträucher, Samenziehung, Dauer der Keimkraft, die erforderliche Quantität der Sämereien und wie mit den Gemüsen am zweckmäßigsten abzuwechseln ist nach den Monaten geordnet. Nebst einem Anhange über das Conserviren der Gemüse. Sowohl nach eigenen, als nach den langjährigen Erfahrungen praktischer Gartenfreunde mit besonderer Berücksichtigung der Anfängerinnen und angehenden Hausfrauen bearbeitet von Henriette Davidis, Iserlohn 1859.

Eco, Umberto: Die Grenzen der Interpretation, München 1995.
Findeli, Alain: Research through Design and Transdisciplinarity: A Tentative Contribution to the Methodology of Design Research, in: Proceedings of Focused, Swiss Design Network Symposium, Bern 2008.
Findeli, Alain: «the vanishing product», Rethinking Design Education for the 21st Century, 2001.
Findeli, Alain: Searching for Design Research Questions. Keynote at Questions & Hypotheses, Berlin, 24-26 October 2008.
Flego, Gvozden; Wolfdietrich Schmied-Kkowarzik (eds.): Ernst Bloch – Utopische Ontologie, Bochum 1986.
Flusser, Vilém: Für eine Philosophie der Fotografie, Göttingen 1983.
Flusser, Vilém: Vom Stand der Dinge. Eine kleine Philosophie des Design, Göttingen 1993.
Flusser, Vilém: Vom Subjekt zum Projekt. Menschwerdung, Frankfurt am Main 1998.
Flusser, Vilém: Heimat und Heimatlosigkeit, Köln 1999.
Flusser, Vilém: Kommunikologie, Frankfurt am Main 2007.
Franz, Michael; Stefan Richter (eds.): Eco. Im Labyrinth der Vernunft, Leipzig 1989.
Fuller, Richard Buckminster: Bedienungsanleitung für das Raumschiff Erde, Hamburg 2008.
Fukuoka, Masanobu: Der Große Weg hat kein Tor, Darmstadt 1983.
Gekle, Hanna: Wunsch und Wirklichkeit. Blochs Philosophie des Noch-Nicht-Bewussten und Freuds Theorie des Unbewussten, Frankfurt am Main 1986.
Giese, Nadine; Gerd Koch; Silvia Mazzini (eds.): SozialRaumInszenierung, Berlin 2012.
Goehler, Adrienne: Verflüssigungen. Wege und Umwege vom Sozialstaat zur Kulturgesellschaft, Frankfurt am Main 2006.
Handke, Peter: Der Dramaturgie zweiter Teil, in: Die Zeit, Nr. 24, 13.6.1969.
Handke, Peter: Über die Dörfer, Dramatisches Gedicht, Frankfurt am Main 1984.
Hasse, Jürgen: Erlebnisräume. Vom Spaß zur Erfahrung, Wien 2002.
Hirdina, Heinz: Am Ende ist alles Design, Berlin 2008.
Hochschule für Künste Bremen (ed.): positionen zur gestaltung, 1995.
Höger, Hans; Kerstin Stutterheim (eds.): Design&Politik. Texte zur gesellschaftlichen Relevanz gestalterischen Schaffens, Würzburg 2005.
Hölderlin, Friedrich: 10 Gedichte, Stuttgart 2008.
Holz, Hans Heinz: Logos spermatikos. Ernst Blochs Philosophie der unfertigen Welt, Darmstadt und Neuwied 1975.
Holz, Hans Heinz: Dialektik und Widerspiegelung, Köln 1983.
Hopkins, Rob: The Transition Handbook. From Oil Dependency to Local Resilience, Dartington 2008.
Hubenthal, Christine: Einfach mal anfangen...! Resilienz am Beispiel einer zukunftsfähigen Landwirtschaft, München 2012.
Hubenthal, Heidrun; Maria Spitthöver (eds.): Frauen in der Geschichte der Gartenkultur, Kassel 2002.
Jaeger, Werner: Paideia. Die Formung des griechischen Menschen, Berlin/ New York 1973.
Janosch: Oh wie schön ist Panama, Weinheim Basel 1978.
Joly, Nicolas: Beseelter Wein. Biologisch-dynamischer Weinbau, Ostfildern 2000.
Jonas, Wolfgang: Design – System – Theorie, Essen 1994.
Jonas, Wolfgang: Mind the gap! On knowing and not-knowing in design, Bremen 2004.
Jonas, Wolfgang: Research through DESIGN through research – a problem statement and conceptual sketch, Design Research Society. International Conference in Lisbon, 2006.
Jonas, Wolfgang: Research through DESIGN through research - a cybernetic model of designing design foundations, in: Kybernetes Vol 36 No 9/10, special issue on cybernetics and design, 2007.
Jullien, François: Über die Wirksamkeit, Berlin 1999.
Kant, Immanuel: Kritik der praktischen Vernunft. Grundlegung zur Metaphysik der Sitten, Riga 1785.
Kavafis, Konstantin: Ithaka. Das Hauptwerk, Heidelberg 2003.
Kleber, Eduard W.: Gärtnern im Biotop mit Mensch, Kevelaer 2010.
Rem Koolhaas: Fundamentals: 14th International Architecture Exhibition. La Biennale di Venezia, Venedig 2014
Koren, Leonard: Wabi-sabi für Künstler, Architekten und Designer, Tübingen 1995.
Krippendorff, Klaus: Design Research, an Oxymoron?, in: Design Research Now - Essays and Selected Projects, Basel 2007.
Küsters, Ivonne: Narrative Interviews. Grundlagen und Anwendungen, 2. Aufl. Wiesbaden 2009
Latour, Bruno: Wir sind nie modern gewesen. Versuch einer symmetrischen Anthropologie, Frankfurt am Main 1998.
Lauber, S.; Herzog, F.; Seidl, I.; Böni, R.; Bürgi, M.; Gmür, P.; Hofer, G.; Mann, S.; Raaflaub, M.; Schick, M.; Schneider, M.; Wunderli, R. (eds.): Zukunft der Schweizer Alpwirtschaft. Fakten, Analysen und Denkanstösse aus dem Forschungsprogramm AlpFUTUR. Digitale Version [am 02.06.2014 unter http://www.wsl.ch/ ebooks/alpfutur/de online publiziert]. Birmensdorf, Eidg. Forschungsanstalt WSL; Zürich-Reckenholz, Forschungsanstalt Agroscope Reckenholz-Tänikon 2014.

Lenz, Siegfried: Heimatmuseum, Hamburg 1978.
Lionni, Leo: Frederick (Deutsch von Günter Bruno Fuchs), München 2003.
Mager, Birgit: Design und Forschungskommunikation, Hamburg 2003.
Mann, Heinrich: Die Vollendung des Königs Henri Quatre, Reinbek bei Hamburg 1964.
Mann, Thomas: Doktor Faustus. Das Leben des deutschen Tonsetzers Adrian Leverkühn, erzählt von einem Freunde, Frankfurt am Main, 1947.
Manzini, Ezio: Prometheus of the Everyday. The Ecology of the Artificial and the Designer's Responsibility, in: Buchanan; Margolin (eds.): Discovering Design, Chicago ILL 1995.
Marx, Karl: Der achtzehnte Brumaire des Louis Bonaparte, Hamburg 1869.
Marx: Marx-Engels-Werke, Bd. 1, 1843 (1956)
Mazas, Sylvain: Dieses Buch sollte mir gestatten, den Konflikt in Nah-Ost zu lösen, mein Diplom zu kriegen und eine Frau zu finden, Stralsund 2011.
McCourt, Frank: Die Asche meiner Mutter, München 1996.
Meyer-Renschhausen, Elisabeth: Die Gärten der Frauen. Zur sozialen Bedeutung von Kleinstlandwirtschaft in Stadt und Land weltweit, Herbolzheim 2002.
Müller, Christa: Wurzeln schlagen in der Fremde. Die Internationalen Gärten und ihre Bedeutung für Integrationsprozesse, München 2002.
Müller, Christa: Urban Gardening: Über die Rückkehr der Gärten in die Stadt, München, 2011.
Münster, Arno (ed.): Tagträume vom aufrechten Gang, Frankfurt am Main 1977.
Nachtwey, Jutta; Judith Mair: Design ecology! Neo-grüne Markenstrategien, Mainz 2008.
Nearing, Helen: Simple Food for the Good Life, New York 1980.
Nelson, Harold G.; Erik Stolterman: The design way. Intentional change in an unpredictable world, Englewood Cliffs (NJ) 2003.
Paech, Niko: Nachhaltiges Wirtschaften jenseits von Innovationsorientierung und Wachstum. Eine unternehmensbezogene Transformationstheorie, Marburg 2005.
Paech, Niko: Die Postwachstumsökonomie – ein Vademecum, in: Zeitschrift für Sozialökonomie (ZfSÖ) 46. Jg./160-161. Folge, April 2009.
Paetzold, Heinz: Ernst Cassirer, Hamburg 1993.
Papanek, Victor: The Green Imperative. Ecology and Ethics in Design and Architecture, London 1995.
Presser, Beat (ed.): Werner Herzog, Berlin 2002.
Proust, Marcel: Auf der Suche nach der verlorenen Zeit, Frankfurt am Mai 1953-1957.
Professur für Landschaftsarchitektur ETH Zürich (ed.): Dieter Kienast - Die Poetik des Gartens. Über Chaos und Ordnung in der Landschaftsarchitektur, Basel 2002.
Raulet, Gérard: Natur und Ornament. Zur Erzeugung von Heimat. Darmstadt, Neuwied 1987.
Reitz, Edgar: Heimat, 1982-2004.
Romero-Tejedor, Felicidad; Wolfgang Jonas (eds.): Positionen zur Designwissenschaft, Kassel 2010.
Rosenthal, Stephanie: Die Farben Schwarz in der New York School. Robert Rauschenberg, Ad Reinhardt, Frank Stella und Mark Rothko, München 2003.
Rothko, Mark: Die Wirklichkeit des Künstlers. Texte zur Malerei, München 2005.
Sandkühler, Hans Jörg: Onto-Epistemologie, *in*: Europäische Enzyklopädie zu Philosophie und Wissenschaft, Band 3, Hamburg 1990.
Sartre, Jean-Paul: L'Être et le néant, Paris 1943.
Sartre, Jean-Paul: Bewußtsein und Selbsterkenntnis, Reinbek 1973.
Sartre, Jean-Paul: Cahiers pour une morale, Paris 1983.
Sartre, Jean-Paul: Das Sein und das Nichts (ed.: Traugott König), Reinbek bei Hamburg 1993.
Sartre, Jean-Paul: Fragen der Methode (in neuer Übersetzung), Reinbek bei Hamburg 1999.
Sartre, Jean-Paul: Geschlossene Gesellschaft (ed.: Traugott König), Reinbek bei Hamburg 1994.
Schelling, Friedrich Wilhelm Joseph: Ausgewählte Schriften, Bd.1 und 2, Frankfurt am Main, 1985.
Schelling, K.F.A. (ed.): Friedrich Wilhelm Joseph Schellings Sämmtliche Werke, Stuttgart 1856-1861.
Schiller, Friedrich: Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen. Stuttgart 2000.
Schmied-Kowarzik, Wolfdietrich: Schellings Idee einer Naturphilosophie – Ein heute noch herausforderndes Projekt, in: Information Philosophie, 27. Jahrgang, Heft 2, Juni 1999.
Schön, Donald A.: The Reflective Practitioner. How Professionals Think in Action, New York 1983.
Sennett, Richard: Respekt im Zeitalter der Ungleichheit, Berlin 2004.
Shiva, Vandana: Jenseits des Wachstums. Warum wir mit der Erde Frieden schließen müssen, Zürich 2014.
Simon, Herbert A.: The Sciences of the Artificial, Cambridge Mass. 1969.
Steffen, Alex: World Changing. Das Handbuch der Ideen für eine bessere Zukunft, München 2008.
Stiftung Interkultur (ed.): Interkulturelle Gärten. StadtLandschaften der Migrationsgesellschaft, München 2008.
Vitali, Christoph (ed.): Ernste Spiele. Der Geist der Romantik in der deutschen Kunst 1790-1990, Stuttgart 1995.

Watsuji, Tetsuro: Fudo – Wind und Erde. Der Zusammenhang zwischen Klima und Kultur, Darmstadt 1992.
Watsuji, Tetsuro: Ethik als Wissenschaft vom Menschen, Darmstadt 2005.
Westwood, Vivienne; Ian Kelly: Vivienne Westwood, London 2014.
Wilkens, Michael: Am schönsten sind nach alledem die Entwürfe des Esels. Aufsätze und Reden zu Architektur und Städtebau 1973-2003, Kassel 2005.
Yovel, Yirmiyahu: Die Abenteuer der Immanenz, Göttingen 1994.
Zimmermann, Rainer E.: Das Drängen des Blickes, München 2000.
Zimmermann, Rainer E.: Subjekt und Existenz. Zur Systematik Blochscher Philosophie, Berlin 2001.
Zimmermann, Rainer E.: Diskurse des Unsagbaren, München 2002.
Zimmermann, Rainer E.: Jean-Paul Sartre interkulturell gelesen, Nordhausen 2005.
Zimmermann, Rainer E.: Was heißt und zu welchem Ende studiert man Design Science? Münchener Schriften zur Design Science, Band 1, Aachen 2007.
Zimmermann, Rainer E: Urbane Logik und Topologie der Kommunikation. Über die Hypothesen, welche der Erzeugung von Heimat zu Grunde liegen, München 2007.
Zimmermann, Rainer E.: Η ΝΕΑ ΠΟΛΥ. Neue Stadtbegriffe auf dem Weg in die Heimat, Münster 2014.
Zudeick, Peter: Der Hintern des Teufels. Ernst Bloch – Leben und Werk, Zürich 1987.
Zumdick, Wolfgang: ‹Der Tod hält mich wach›. Joseph Beuys – Rudolf Steiner, Grundzüge ihres Denkens, Dornach 2001.
Zumthor, Peter: Therme Vals, Zürich 2006.
Zumthor, Peter: Hortus Conclusus. Serpentine Gallery Pavilion 2011, London 2011.