

Der Kampf gegen das Chaos geht nicht ohne Affinität zum Gegner von statten^{1 2}

Torben Körschkes

X – The Moonshot Factory, früher bekannt als Google X, ist eine Art Forschungslabor des US-amerikanischen Unternehmens Alphabet Inc. Bei X geht es vor allem um die großen, globalen Probleme: Nahrung, Energie, Mobilität, Logistik, Gesundheit, (digitale) Vernetzung. Viele Projekte betreffen Millionen von Menschen, wie der Versuch, Internet via Ballons in ländlichen Regionen zugänglich zu machen. Aber auch Drohnenlieferungen, Robotik für den Alltag sowie die bekannten Google Glasses sind Projekte der Einrichtung.

In der von Google Design initiierten Vortragsreihe „Design Is [...]“ unternehmen Nick Foster, Head of Design bei X, und Christian Ervin, Design Lead bei X, unter dem Titel „Design Is [Messy] – Approaches to engaging with complexity“ den Versuch, das Verhältnis von Design und Komplexität darzustellen sowie einen neuen Umgang mit dieser vorzuschlagen. Beide stehen nach eigenen Angaben dem Speculative Design nahe und sehen in diesem ein großes Potenzial, kritisieren aber gleichzeitig dessen Tendenz „für die Galerie“ zu produzieren. Foster ist auch Teil des Near Future Laboratory, dessen Arbeit er wie folgt beschreibt: *„We work in the field of design fiction. We pioneered this approach to telling stories about the future in very graspable [...] ways.“* Das kann einerseits die Expertise Fosters im Umgang mit Komplexität unterstreichen, deutet aber möglicherweise auch ein Spannungsverhältnis an, wenn diese Aussage im Kontrast zu einem zentralen Argument des Vortrags gelesen wird, dass das „greifbar machen“ von Komplexität mitunter Teil des Problems sei.

¹ Review zu dem Vortrag „Design Is [Messy] – Approaches to engaging with complexity“. Zu sehen unter: <https://www.youtube.com/watch?v=LZEhLQsjgU> (abgerufen am 23.08.2020)

² frei nach: Deleuze, Gilles / Guattari, Félix: Was ist Philosophie? Suhrkamp: 1996, S. 241.

Der Vortrag fand Ende Januar 2020 statt und Foster/Ervin nutzten die Schnapszahl um den Status quo der weltpolitischen Lage zu reflektieren. Sie verknüpfen in ihrer Einleitung stark verkürzte Darstellungen globaler Missstände mit für ihren Vortrag wichtigen Schlagworten wie „messy“ oder „chaotic“. „Global politics is messy“: Armut, globale Ungerechtigkeit, Ungleichheiten, Marginalisierungen, dazu Bilder von vermutlich Flüchtenden, die aus einem Boot ans Ufer springen. Das auch bei einem Vortrag zum Thema Komplexität hier und da verkürzt dargestellt wird, ist nachvollziehbar. (Die) Komplexität (der Welt) in ihrer vollen Komplexität darzustellen – so argumentieren die beiden später – endet in Komplexität.³ Gleichzeitig – und auch so argumentieren die beiden später – bergen Verkürzungen die Gefahr, Dinge falsch darzustellen.

Eine Folie zeigt den russischen General Valery Gerasimov (englische Schreibweise) mit den Worten: „The Gerasimov Doctrine“. Foster beschreibt die vermeintliche Doktrin als das absichtliche Implementieren von Chaos in die gesellschaftlichen Strukturen des politischen Gegners: „*It's a willful adding of chaos and messiness to the world.*“ (4:32). Es geht auch um das gezielte Streuen von Falschinformation. Was dabei untergeht ist, dass es die „Gerasimov Doctrine“ nicht gibt. Der Journalist Mark Galeotti hatte 2013 einen Artikel zu einer Rede des besagten Generals mit dem Titel „The ‚Gerasimov Doctrine‘ and Russian Non-Linear War.“ veröffentlicht. Später relativierte und bereute Galeotti allerdings seine Betitelung, als er merkte, wie diese sich verselbstständigte. Denn weder ist die Doktrin eine Erfindung Gerasimovs, noch ist es eine Doktrin im eigentlichen Sinne und verzerrt, als solche interpretiert, das Bild russischer Kriegsführung.⁴

Es mag zunächst wie eine Kleinigkeit erscheinen, ist jedoch im Kontext des Vortrags von Bedeutung, weil das Simplifizieren einer militärischen Strategie zu einer Doktrin, die, weiter abstrahiert und simplifiziert, einem einzigen General zugeordnet wird, nicht nur faktisch verzerrt, sondern auch den Kern des Themas (be)trifft: Wie gehen wir mit Komplexität um? Und wann verzerren Abstraktion und Vereinfachung das Bild so sehr, dass es mit dem eigentlichen nichts mehr gemein hat?

Ein weiteres Problem ist, dass Foster/Ervin nicht definieren, was genau sie mit „messy“ meinen, das sie an verschiedenen Stellen synonym verwenden mit „unstructured“ (1:35), „chaos“, „ambiguity“ (3:42) oder „complicated“ (4:36). Auch die deutsche Übersetzung von messy hilft nicht weiter, denn sie ist ebenso

³ Maybe that's ok?

⁴ vgl. zur Debatte u.a.: <https://berlinpolicyjournal.com/the-gerasimov-doctrine/> (abgerufen am 28.07.20)

vielseitig: chaotisch, durcheinander, unordentlich, dreckig, komplex. Dabei macht es einen großen Unterschied die Welt als chaotisch oder komplex zu beschreiben, so verwandt die beiden Begriffe auch sind:

„Global politics is chaotic“ (3:56) suggeriert gerade unter Missachtung der wissenschaftlichen Dimension des Chaosbegriffs – denn auf diese wird im Vortrag nicht verwiesen –, ein Durcheinander, das durch gute Organisation und Planung wieder in Ordnung gebracht werden könne. Dagegen suggeriert „Global politics is complex“, dass es eine Ordnung gibt, die jedoch nicht einfach zu verstehen ist.

„What is an appropriate response to messiness?“ (8:32)

Indem Design Gestalt gibt – so eine These meiner eigenen Arbeit –, ordnet es, schafft Ordnung. Design tut dies seiner Definition nach: es be-zeichnet, formt, klärt, ordnet durch Materialisierung und/oder Systematisierung. Auch experimentelle Ansätze tun dies, wenn sie z.B. Fragestellungen „in Ordnung bringen“, um Probleme offenzulegen. Foster/Ervin stellen drei konventionelle – und von ihnen kritisierte – „Taktiken“ vor, mit Komplexität umzugehen.

1. „Ignore the mess“

Systeme können isoliert betrachtet werden. Dieser Taktik folgen z.B. Gesamtkunstwerk, Starchitect oder eine space colony. Die Probleme dieses Ansatzes sind offensichtlich: alle externen Bedingungen werden außen vor gelassen, Abhängigkeiten ignoriert. Es gibt in dieser Taktik keine Lieferketten, Materialproduktion, Datenmanagement, Logistik usf. Ignoring the mess sei zudem eine „fantasy about control“. Ich möchte ergänzen: Die Erkenntnisse der Chaostheorie, dass in vielen Systemen kleinste Veränderungen zu gänzlich anderen Entwicklungen führen⁵, werden ebenfalls ignoriert. Foster schlägt gegen das Paradigma des „Solutionism“ den Ansatz „Solution entropy“ vor: Probleme würden demnach nie final gelöst, sondern verändern sich ständig. Aus Start – Mitte – Ende wird: „It’s all middle.“ (17:07)

2. „Simplify the mess“

Komplexität zu vereinfachen ist eine Taktik, die wir vom oberflächlichen Strang der Moderne kennen, dem Transparenz kein Wert mehr ist. Im Extrem führe sie

⁵ vgl. Ernst, Gernot: Komplexität. Chaostheorie und die Linke. Schmetterling Verlag: 2017, S. 29.

zu einem krassen Minimalismus (es wird beispielhaft ein Rams/Braun Produkt gezeigt), der hinter einer „schönen“ Fassade alles andere versteckt. Auch die Cloud funktioniert nach dem gleichen Prinzip: sie schnürt unglaublich komplexe Zusammenhänge in einem Begriff zusammen. Komplexität zu vereinfachen birgt das Potenzial und die Gefahr, Prozesse zu verallgemeinern und zu generalisieren. Ziel sind laut Foster/Ervin totale Effizienz, Klarheit, Optimierung, Abstraktion: Messy problems → clean solutions. Sie weisen zudem darauf hin, dass Metaphorik nicht universell verständlich ist, sondern immer nur in einem bestimmten kulturellen Kontext und unter Leuten mit ähnlichen Erfahrungen ihren Zweck erfüllt.

3. „Map the mess“

Hier beziehen sich Foster/Ervin auf die Kybernetik und den Glauben, dass selbst komplexeste Systeme (Weltökonomie, der menschliche Körper, eine Stadt) modelliert und kartiert werden könnten: „map it all“. Ein Problem sei, dass Kartierung Zeit brauche und in den meisten Fällen ein statisches System suggeriere, das in Wirklichkeit dynamisch sei. Ein zweites Problem – das Foster/Ervin anders referenziert ebenfalls anbringen – beschreibt der für meine Arbeit wichtige Hakim Bey in seinem Text „Die Temporäre Autonome Zone“ wie folgt: „[...] eine Karte im Maßstab von 1:1 kann ihr Territorium nicht ‚erfassen‘, da sie im Grunde genommen mit ihrem Territorium identisch ist.“⁶ Eine Karte, die alles abdeckt, IST das Territorium.

Vier Anregungen von Foster/Ervin

Der Darlegung der drei konventionellen Taktiken – die ich gerade in ihrer Kürze als Überblick durchaus empfehlen möchte – folgt eine Kritik am Status quo der Designwelt, die immer noch an individuellen Stardesigner*innen hinge, so tue als könne sie Alltagsutopien verwirklichen⁷ und engstirnig lösungsorientiert ausgerichtet sei. Fosters und Ervins Ziel: A new disposition for Design: „*We need to fold complexity and messiness into our practice.*“ (41:00) Die Kritik am Status quo des Designs ist treffend, wenn auch etwas veraltet – die Alternativen zu den vorgestellten Ansätzen sind durchaus vielfältiger als von den beiden beschrieben. Im Anschluss proklamiert Ervin, Design müsse messiness akzeptieren und

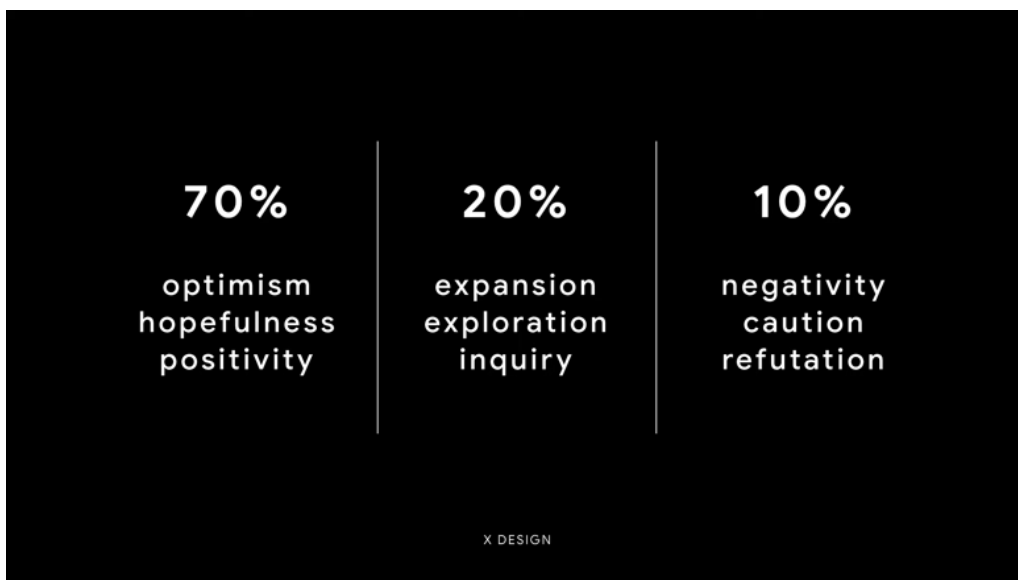
⁶ Bey, Hakim: T.A.Z. Die Temporäre Autonome Zone. Edition ID-Archiv: 1994, S. 115.

⁷ Der neue Stardesigner heißt nicht Foster oder Ervin, sondern X. Die neuen Alltagsutopien sind autonomes Fahren und globaler Internetzugang.

willkommen heißen, anstatt diese zu simplifizieren. Es folgen vier Anregungen für eine neue Designpraxis:

1. Designer*innen müssen explorativer und kritischer arbeiten

Neben der Aufforderung, we would have to „widen our reading circle“ (41:50), beziehen sich Foster/Ervin auf spekulatives und kritisches Design und schlagen vor, über das „then what?“ nachzudenken. Da dies in einem System von Abhängigkeiten (Angestellte, Stakeholder, Auftraggeber*innen, unternehmerische Hierarchien) nur bedingt möglich sei, empfehlen sie 10% der Arbeit den möglichen negativen Folgen eines Projekts zu widmen.



2. Break from solutionism

Die oberste Prämisse könne nicht mehr sein, Dinge final lösen zu müssen. (S.o.: „It’s all middle.“)

3. Embrace plurality

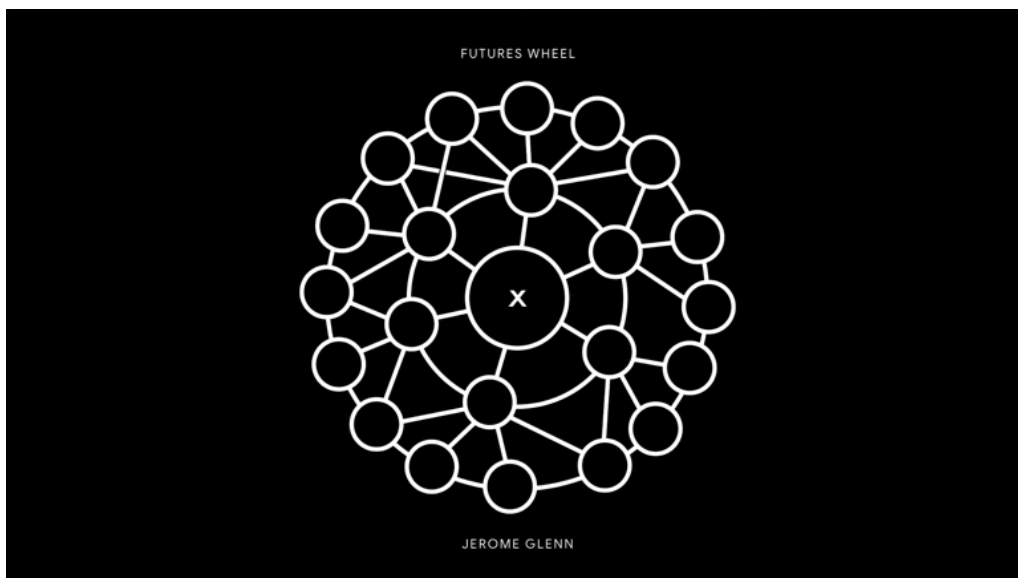
Für unterschiedlichste Zukunftsentwürfe brauche es unterschiedlichste Blickwinkel. Ervin ermuntert, andere Perspektiven einzubeziehen: Frauen, People of Color, Menschen verschiedener kultureller und politischer Hintergründe usf.

4. Design should move beyond user centered design

Der Designprozess solle Überlegungen zur nächsten räumlichen (Stuhl → Raum, Raum → Gebäude, Gebäude → Stadtteil usf.) und zeitlichen Ebene einbeziehen.

„The master's tools will never dismantle the master's house“

Foster/Ervin proklamieren, Designer*innen müssten über den Tellerrand hinaus lesen, geben aber keinen Hinweis auf die naturwissenschaftlichen Dimensionen von Chaos und Komplexität. Sie proklamieren im Sinne der Pluralität, auch Frauen mit einzubeziehen, verlieren aber kein Wort über die Grafikdesignerin Martha Scotford, die bereits 1994 über „Messy History vs. Neat History“ geschrieben hat und insofern nicht nur ebenfalls auf das Wort messy verwies, sondern auch bereits einen neuen Ansatz für Designer*innen mitlieferte.⁸ Foster/Ervin stellen die wichtigen Fragen, machen es sich bei den Antworten aber zu leicht. Das Diagramm von Jerome Glenn (43:50) funktioniert nach der selben Logik, wie die zuvor kritisierte: Es ist nicht möglich alle Implikationen zu mappen.



Die akkurate Darstellung von Komplexität endet in Komplexität. Foster/Ervin sind nicht im Stande ernsthaft anders über das Verhältnis von Komplexität und Design nachzudenken. Und das liegt nicht daran, dass sie vornehmlich einen Überblick liefern. In dem Versuch einer Antwort auf die Frage: Wie mit Komplexität umgehen?, verfallen die beiden wieder dem Drang, Komplexität mit Ordnung und Übersicht zu begegnen. Sie versuchen Komplexität durch eine „wenn, dann-Logik“ (then what?) zu zähmen.

⁸ http://www.marthascotford.org/wp-content/uploads/2015/12/MessyvsNeatHistory_article.pdf (abgerufen am 11.08.20)

Ja, vor allem Design, das so tut, als bestünde die Welt aus geschlossenen Systemen und linearen Funktionen, fehlt die Einsicht des „then what?“, die Projektion eines „What might happen, if we do this?“, die Einbindung in komplexere Zusammenhänge und Beziehungsgefüge. Die Forderung danach ist folgerichtig, wenn wir die Welt als messy anerkennen. Es ist aber gleichzeitig der erneute Versuch, messiness zu beherrschen. Nichtlineare Systeme entziehen sich dieser Logik; in der Chaostheorie spricht man von der Unvorhersagbarkeit von Prozessen. „Then what?“ ist sinnvoll, wenn es nicht zum Vorhersage-Paradigma wird, das in seinem Extrem, wie wir von Hannah Arendt wissen, jede Form von Freiheit verdrängt⁹, die doch Voraussetzung wäre, für gelebte Pluralität.

Es fällt mir nicht leicht in Worte zu fassen, was genau mich an dem Vortrag über die konkreten, bereits genannten Anmerkungen hinaus stört. Ich vermute es hat mit dem zu tun, was Audre Lorde 1984 in ihrem kurzen Essay über weißen Feminismus und Rassismus wie folgt ausdrückte: *„For the master's tools will never dismantle the master's house. They may allow us temporarily to beat him at his own game, but they will never enable us to bring about genuine change. And this fact is only threatening to those women who still define the master's house as their only source of support.“*¹⁰ Foster/Ervin beschreiben die Abhängigkeiten und Hierarchien der Unternehmenswelt als Hindernis, mehr über „then what?“ nachzudenken und schlagen vor, den möglichen negativen Folgen eines Entwurfs 10% der Zeit/Ressourcen zu widmen. Die beiden deuten es selber an: Es sind genau diese Hierarchien und Abhängigkeiten, die ein anderes Designdenken verhindern. Sie sind des „master's house“. Der beschriebene Zustand der Welt ist auch Resultat von unternehmerischer Gier, Ausbeutung und globalem Finanzkapitalismus. Die Feststellung, dass 40.000 Menschen jedes Jahr im US-amerikanischen Straßenverkehr sterben und 90% dieser Unfälle menschlichem Versagen zuzuschreiben sind, muss nicht, wie von Foster proklamiert, mit autonomem Individualverkehr beantwortet werden. X könnte ebenso gut an einem öffentlichen Verkehrssystem der Zukunft arbeiten. Die vorgeführte Kausalität ist eine neoliberale, verpackt in einen wichtigen Begriff linker,

⁹ Felix Weißenbach zitiert in seinem Text über „Chaos und Ausnahmezustand“ Hannah Arendt passend: „Totale Beherrschung kann freie Initiative in keinem Lebensbereich erlauben, weil sie kein Handeln zulassen darf, dass [sic!] nicht absolut voraussehbar ist.“ in: Amin / Niekrantz / Weißenbach (Hg.): Chaos. Zur Konstitution, Subversion und Transformation von Ordnung. Berliner Wissenschafts-Verlag: 2018, S.122.

¹⁰ Ich stelle das Zitat hier in einen völlig anderen Kontext, denn es geht ja weder um Feminismus noch Rassismus. Es geht aber um strukturelle Machtverhältnisse und die Aneignung links-progressiver Begriffe durch neoliberale Unternehmen und das ist die Ebene, auf der das Zitat weit über seinen eigentlichen Kontext hinaus gültig ist. Zitat aus: Lorde, Audre: Sister Outsider. Penguin: 2019, S. 105.

dekolonialer, anti-hegemonialer Diskurse: messy. Die master haben die tools geklaut und diese zweckentfremdet.

Indem es Ordnung schafft, produziert Design die Verhältnisse der Welt mit. Dynamische, komplexe Systeme tendieren dazu, selbstordnend Hierarchien aufzubauen.¹¹ Design könnte sich zur Aufgabe machen, diese immer wieder in Frage zu stellen, indem es andere Ordnungen anbietet, die Verhältnisse immer wieder neu zu ordnen versucht. Design muss nicht messy werden. Aber Design kann Wege finden messiness zu provozieren und zu fördern.

Foster/Ervin können die „richtigen“ Begriffe benutzen, weil sie diese nicht definieren. Eine Auseinandersetzung mit dem Chaosbegriff würde diesen mit jeder Logik, die auf totale Information, Gewinn und Wachstum baut, unvereinbar machen. Die Projekte von X entsprechen folglich auch nicht dem neuen Designansatz, den die beiden proklamieren. Der Versuch diesen Ansatz in ihre Unternehmenslogik zu implementieren wird langfristig, wie Audre Lorde andeutet, nicht zu dessen Verwirklichung führen. Ein linker, anti-hegemonialer, dezentraler Designansatz muss aus der linken, anti-hegemonialen, dezentralen Bewegung heraus entwickelt werden.

Torben Körschkes, *September 2020*

¹¹ Ernst: Komplexität, 2017, S. 52 f.



Torben Körschkes ist Wissenschaftlicher Mitarbeiter im Forschungsprojekt Speculative Space an der HAW Hamburg. Designstudium an der Folkwang Udk (BA) und HFBK Hamburg (MFA). 2016 Gründung des Design- und Forschungskollektivs HEFT mit Ina Römling. Mitinitiator des Projekts Mikropol. Förderungen u.a. durch: Elbkulturfonds, Hamburg (2020), Bibliothek Andreas Züst, CH (2019), Behörde für Kultur und Medien, Hamburg (2018), Spiegel Online Social Design Award (2018). Im Mittelpunkt seiner zumeist im Kollektiv organisierten Arbeit stehen dialogische Strukturen und Verhandlungspraktiken in sozio-politischen Räumen. Aktuell promoviert er zu Chaos und Design.

© 2020: Torben Körschkes, DESIGNABILITIES Design Research Journal (ISSN 2511-6264). Authors retain the rights to their articles, which are published by DESIGNABILITIES Design Research Journal with their permission. Any use of these materials provide proper citation to the author and DESIGNABILITIES | www.designabilities.org

Citation Information:

Körschkes, Torben (2020): Der Kampf gegen das Chaos geht nicht ohne Affinität zum Gegner von statten. In: DESIGNABILITIES Design Research Journal, (09) 2020 <https://tinyurl.com/y3wv3j6z>
ISSN 2511-6274