

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.¹ Stätten der improvisierten Vorläufigkeit «sind die dynamischsten Teile der am schnellsten wachsenden Städte der Welt – selbstgebaut und selbstentworfen.»² Free style, entstanden aus Unfreiheit. Schätzungsweise werden in der Mitte des 21. Jahrhunderts drei Milliarden Menschen in Slums leben.³ Aus freien Stücken? Die dort lebenden Menschen gestalten ihre Behausungen aus Lehm und Wellpappe schneller als Stadtplanung oder Heimatdesign mithalten können.⁴ 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

1 Die weltweite Anzahl von Menschen auf der Flucht schätzt das UNHCR für das Jahr 2016 auf erstmals mehr als 60 Millionen Menschen. (<https://www.uno-fluechtlingshilfe.de/fluechtlinge/zahlen-fakten.html>, abgerufen 03/2016). Aktuelle Zahlen & Trends einsehbar in den Berichten und Statistiken der United Nations High Commissioner for Refugees (UNHCR): www.unhcr.org/statistics (abgerufen 03/2016).

2 Alex Steffen (ed.): World Changing. Das Handbuch der Ideen für eine bessere Zukunft, München 2008, 244.

3 Vgl. Steffen: op. cit., 245.

4 Vgl. Jonas Bendiksen: So leben wir. Menschen am Rande der Megacitys, München 2008.

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.

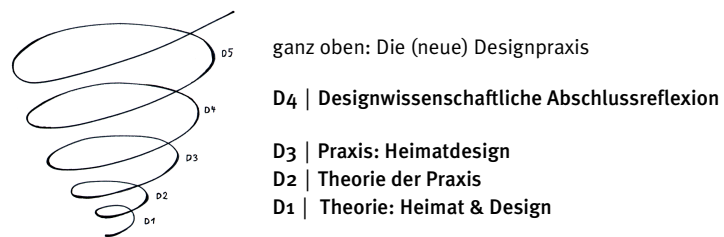
Heimat hat als speziell deutscher Begriff einiges mitzuschleppen: Borniertheit, Rückwärtsgewandtheit, begrenztes Blickfeld – und noch Schlimmeres. Es ist nicht unsere Absicht, Heimat von «seinen Belastungen»⁵ zu befreien. Zu fest haften sie als geschichtlicher Zement daran. Den designerischen Meißel 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 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.

5 Siegfried Lenz: Heimatmuseum, Hamburg 1978, 120.

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»⁶, 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.⁷



⁶ Heinz Hirdina: Am Ende ist alles Design, Berlin 2008.

⁷ 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.

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.⁸ 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 heimatbefördernden Designpraxis in einem solchen Projekt anderes als die Hebammen, Äpler 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-

⁸ Vgl. Wolfgang Jonas: Research through DESIGN through research – a problem statement and conceptual sketch, Design Research Society. International Conference in Lisbon, 2006.

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.⁹

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.*¹⁰

⁹ Vgl. Franziska Holzner: Approaching a dog (Auf den Hund zu kommen), in: Wolfgang Jonas et. al.: Transformationsdesign, Basel 2015, 101-113.

¹⁰ 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).

«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.»¹¹

«...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 jetrännt - für immer jetrännt, sagte Sonja Turk;
nuscht is mit neuem Beginnen.»¹²

¹¹ Jean Améry: Wieviel Heimat braucht der Mensch, in: Jenseits von Schuld und Sühne,
Bewältigungsversuche eines Überwältigten, Stuttgart 1977, 75.

¹² Lenz, op. cit., 538.