

An der Zukunft scheitern

Queere Design-Utopien

Die Zukunft ist ungewiss. Zumindest sagt man das so. Aber ist sie das wirklich? Natürlich konnten die unzähligen Bilder mit motivierenden Zitaten, die uns an die Zufälligkeit unseres Lebens und all seine Chancen erinnern, die globalen Auswirkungen einer Pandemie nicht vorhersehen, die hinter all unsere Visionen Fragezeichen setzt. Wir durchleben verunsichernde Zeiten. Die ungewisse Zukunft scheint kein weiter Horizont von Möglichkeiten mehr zu sein, sondern eine hinter diesem Horizont lauernde Bedrohung. Jedoch: Es mag sein, dass der SARS-CoV-2-Virus unser Gefühl für die Zukunft verändert hat. Aber die Unsicherheit, die diese Pandemie erzeugt, ist begrenzt. Auch wenn sich Empfindungen in der Gesamtheit überschneiden, die Wahrnehmung betrifft uns persönlich und bleibt auf einer individuellen Ebene. Wir – diejenigen, die sich mit dem Virus infizieren können –, sind anfällig für die Unsicherheit, die es hervorruft. Das System des globalen digitalen Kapitalismus ist es jedoch nicht. Dort wird die Verwirklichung einer absolut sicheren Zukunft längst in jeden Aspekt unseres Lebens hineingedacht, vor allem durch die Funktionsweisen des Designs. Der digitale Kapitalismus hat sich selbst verstärkt und beschleunigt. Was der Technikphilosoph Yuk Hui so treffend als „bad infinity of mono-technologism“ der Globalisierung beschrieben hat, in dem alle Ressourcen der Erde als „standing reserve“ betrachtet werden, hat unsere Reaktion auf diese Krise bestimmt, Grenznationalismus als Autoimmunreaktion inklusive (Hui, 2020). Während einige Fluggesellschaften, die fossile Brennstoffe verbrennen, als „too big to fail“ eingestuft und damit als weiterhin zukünftig und absolut gewiss deklariert wurden, haben Verbraucher*innen ihre Online-Einkäufe intensiviert und ließen damit den Umsatz von Amazon in den ersten drei Quartalen 2020 um 35 % steigen. Das Home-Office hebt jede Trennung zwischen Arbeit und Freizeit auf, Videocalls fordern Flexibilität und dauerhafte Erreichbarkeit und haben unserer Generation einen neuen Namen gegeben: die Zoomer. Unsere öffentlichen Räume haben sich zu Chatrooms reduziert, während jeder physische Kontakt eingeschränkt ist. Eine globale Infosphäre breitet sich in unseren Alltag aus und macht unsere Wohnungen zu isolierten Positionen in einem Netzwerk, aus dem wir unser Essen, unsere Pflanzen, unsere Gadgets und unsere Liebhaber online bestellen.

Dieses System des digitalen Kapitalismus und sein Design sind weder neu noch hat sich ihre Zukunft durch den SARS-CoV-2-Virus wesentlich verändert. Es simuliert eine endlose und doch stagnierende Potenzialität, die durch die Pandemie beschleunigt wird, die der Philosoph Federico Campagna als zentrales Prinzip der Kosmologie von „technic“ beschreibt (Campagna, 2018). „Technic’s world is a world in which everything can happen, yet nothing does“ (S. 228). In dieser schlechten Unendlichkeit, in der

unendlichen Perfektion der „technic“ hat dieses System das Werden vollständig verinnerlicht (ebd.), es reibungslos gemacht, “allowing for the virtually endless presence of productive units” (S. 225). Wir sind alle nur noch Knoten in einem Netzwerk, in einer absolut abgesicherten Zukunft. Diese Zukunftssicherheit ist das verlockende Versprechen der Technik an diejenigen, die noch die Ungewissheit ertragen müssen, weil sie lebendig sind. Es ist das Versprechen der Sicherheit für diejenigen, die noch das Werden durchleben müssen. Es ist das alte Versprechen des modernen Fortschritts und es ist durch eine Pandemie noch verlockender geworden.

Ist die Zukunft also wirklich ungewiss? War das, abgesehen von unserer individuellen Wahrnehmung, jemals wirklich der Fall? Oder haben wir uns nicht in ein System hineindesignet, das schon eine sehr lange eine sichere Zukunft beinhaltet – zumindest für die meisten. In unserer Risikoaversion und auf der Suche nach Sicherheit haben wir Strukturen entworfen, die einen unendlichen Horizont von Möglichkeiten in eine Richtung der Weltverbesserung drängen und eine bestimmte Art der Selbstverbesserung erfordert. Entwerfendes sowie unterwerfendes Selbst- und Welt-Design spielt bei diesen Verbesserungen eine zentrale Rolle (vgl. von Borries, 2016). Obwohl es in diesem Zusammenhang kontraintuitiv erscheinen mag, macht es durchaus Sinn auf das Design zu schauen, um unsere festgefahrene Beziehung zur Zukunft neu zu bestimmen. Schließlich waren das Design und sein ständiges Entwerfen für genau dieses „Lock-in“, dieses Feststecken auf einem Weg in eine vorbestimmte Zukunft verantwortlich. Der Designtheoretiker Tony Fry spricht von den „defuturing effects“ des Designs als modernes Projekt des Fortschritts und der Verbesserung (Fry, 2009). Und obwohl man sagen kann, dass Design die Materialisierung des in Form gebrachten Projekts der Aufklärung, der Rationalisierung und des demokratischen Funktionalismus ist, verbindet Fry dies direkt mit dem Beitrag des Designs zu den systemischen Bedingungen der strukturierten ökologischen Nicht-Nachhaltigkeit, die mögliche Zukünfte eliminieren (Fry, 2011). Auch wenn ich Frys Pessimismus gegenüber Aufklärung und der liberalen Demokratie nicht teile, so stimme ich ihm doch in einem Punkt zu, – abgesehen davon, dass ich seine Bedenken in Bezug auf Nachhaltigkeit teile: Design hat „defuturierende“ Effekte. Nicht in dem Sinne, dass modernes Design jede mögliche Zukunft verhindert, sondern dahingehend, dass Design seit seinen modernen Anfängen und in den Diensten des globalen Finanzkapitalismus alle möglichen Zukünfte auf eine bestimmte, ganz gewisse Zukunft begrenzt. Auf diese eine Zukunft ist es immer ausgerichtet gewesen; auf diese eine Zukunft damit auch unser Design. Und dabei haben wir unbewusst unser eigenes Design-werden durch das, was wir designen, ebenfalls auf diese Zukunft ausgerichtet (Willis, 2006). Unser Design erfüllt unsere Bedürfnisse und gefällt uns als Konsument*innen und Nutzer*innen. Wir sind selbstgefällig in der Konstruktion von leicht zu erfüllenden Wünschen und einfacher Befriedigung, vermeiden Reibung auf der Suche nach angenehmen, erfreulichen Nutzererfahrungen und ständiger Verbesserung. Der Human-Computer-Interaction (HCI)-Forscher Erik Stolterman nennt das die „Eindimensionalität“ eines nutzer- und usability-zentrierten Designs (Stolterman, 2018). Indem es uns als

besagte Nutzer*innen adressiert, entwirft das Interaktionsdesign uns und unsere Bedürfnisse auf genau diese Weise: als Nutzer*innen (Dourish, 2018). Was wir entwerfen, entwirft uns zurück. Wir sind gefangen in einem endlosen Kreislauf von Usability, Funktionalität, Fortschritt und Leichtigkeit. Es ist die Perfektion der Technik, die Campagna beschreibt, ebenso wie die Kultur des Mono-Technologismus, die Hui sieht. Design ist der Motor der gesellschaftlichen Ordnung, der unsere eindimensionale Zukunft schafft. Auch wenn Karl Marx eine optimistische Haltung gegenüber einer technologischen Zukunft zum Ausdruck brachte, indem er bemerkte, dass Revolutionen die Lokomotive der Weltgeschichte sind, bin ich eher geneigt, die Position von Walter Benjamin einzunehmen, von dem die populäre Aussage stammt: „Aber vielleicht [...] sind die Revolutionen der Griff des in diesem Zuge reisenden Menschengeschlechts nach der Notbremse.“ (Benjamin, 2010, S. 153)

Es scheint, dass nicht einmal eine Pandemie uns dazu zwingen konnte, den Bremshebel umzulegen. Doch wenn wir es uns vorstellen – wie würde dieses Notbremsen-Design aussehen? Wie können wir unsere Handlungsweise ändern und Design als „redirective practice“ (Fry, 2011) konzeptualisieren? Wie könnte Design als Vehikel unseres Anderswerdens funktionieren? Ein möglicher Ausweg aus der modernen Fixierung des Designs auf nur eine mögliche, moderne Version der Zukunft besteht darin, die Perspektive derjenigen einzunehmen, denen diese Zukunft immer verwehrt wurde. Jene, deren Diskrepanz zur normativen Struktur zu groß war, um reibungslos integriert zu werden. Diejenigen, denen eine reibungslose Interaktion mit dem System verwehrt wurde und die sich deshalb niemals als normale Nutzer*innen mit einfachen Wünschen sehen konnten. Um Design neu zu denken und damit unsere Zukunft und uns selbst neu zu gestalten, könnten wir eine queere Perspektive auf Design einnehmen, um aus der geraden Zeit auszubrechen und etwas einzubeziehen, das der Disziplin sehr fremd ist: das Scheitern.

Bevor wir uns mit dem Anti-Design-Konzept des Scheiterns befassen können, muss ich mich dieser queeren Perspektive nähern, von der ich annehme, dass sie unser „Problem“ einer eindimensionalen Zukunft „lösen“ könnte. Was könnte eine queere Perspektive auf Design ausmachen? Zuallererst ist es wichtig festzuhalten, dass Design schon immer eine entscheidende Rolle bei der Kodifizierung und Materialisierung eines binären und oppositionellen Geschlechtersystems sowie bei der Rahmung eines normativen Verständnisses von entsprechendem „normalen“ sexuellen Verhalten gespielt hat. Obwohl Gender nur eine der normativen Einschreibungen des Designs ist, die sich mit unserem Alltag überschneiden, ist es definitiv eine der einflussreichsten. In *Bodies That Matter* greift Judith Butler auf Louis Althusser's Konzept der Anrufung zurück (Butler, 1993). Eine ideologische Aufforderung durch das Gesetz, personifiziert durch einen Polizeibeamten, konstituiert das Subjekt eben dieses Gesetzes. Es ist derselbe Mechanismus, der auch in unseren gestalteten Systemen am Werk ist, die uns als vergnügungssüchtige Nutzer*innen konstruieren (Dourish, 2018). „Klick mich!“ ist dasselbe wie der Ruf

eines Polizeibeamten: „Hey you!“. Wir werden als ein bestimmtes Subjekt von einem herrschenden Gesetz aufgerufen und unsere nächsten Schritte hängen von unserer Interpretation des Textes, seiner Codes und unserer performativen Verkörperung des Gesetzes ab. Wir werden als ein bestimmtes Subjekt durch den Akt dieses Aufrufs geschaffen. Diese „Anrufung“ lässt sich auch auf ein Stadium zurückführen, in dem wir eigentlich noch gar nicht in der Lage sind, angemessen zu antworten: „Es ist ein Junge!“ Von dem Moment an, in dem unser biologisches Geschlecht zugewiesen und ein entsprechender Name gewählt wird, werden wir durch unterschiedliche Institutionen auf eine bestimmte Art und Weise angerufen. Es zeichnet sich eine gradlinige, eine „straighte“ Zukunft für uns ab. Die Stereotypen sind bekannt: Als Junge sollst du die Farbe Blau mögen, Fußball spielen, abenteuerlustig und schmutzig sein, sogar aggressiv. Die Farbe Rosa soll man nicht mögen, Mädchen und Mädchenkram auch nicht (vorerst), und natürlich, wie ein berühmter Song von The Cure erinnert: Weinen ist verboten. Mit unserer ersten Anrufung, die geschieht, während wir noch nicht bei Bewusstsein sind, werden uns also normative Codes auferlegt und wir sollen unser soziales Geschlecht performen. In *Gender Trouble* beschreibt Judith Butler diese performative Natur als „doing gender“ (Butler 1990). Ausgehend vom Standpunkt des Designs möchte ich die materielle Perspektive des „designing gender“ hinzufügen: Alles, was rau und schmutzig ist für Jungen, mit dunkelgrüner Plastik-Bohrmaschine und Kinderkettensäge, um schwere Maschinen nachzuahmen. Der Tierärztinnen-Koffer für Mädchen, um das Steckenpferd zu untersuchen. Aber die materielle Seite des doing gender und des geschlechterspezifischen Designs begegnet uns auch abseits des Spielzeugladens. Vielmehr ist ein binäres Geschlechtersystem seit jeher in die Grundlagen der modernen Designdisziplin eingeschrieben. Die Designhistorikerin Judith Attfield hebt hervor, dass im Herzen der modernen Designbewegung dieses binäre Verständnis von Geschlecht steckt, das die Minderwertigkeit von „FORM/weiblich“ reproduziert, die auf „FUNKTION/männlich“ folgen soll (Attfield, 1989). Obwohl Frauen am berühmten Bauhaus zugelassen waren, schlug Walter Gropius vor, dass sie die Werkstätten nach realistischen Karriereöglichkeiten wählen sollten, womit er meinte, als Ehefrau eines Designers dem Weben und Töpfern nachzugehen. Viele weibliche Designpionierinnen wie Christine Frederick, Margarete Schütte-Lihotzky und Paulette Bernège widmeten sich in ihren Entwürfen der Küche als Domäne des Weiblichen und setzten sich für die Vergeschlechtlichung des Alltagsdesigns ein – manche auf emanzipatorische Weise, andere mit sehr konservativen und geschlechtsspezifischen Idealen vor Augen (Midal, 2019). Diese Vorstellung, dass Frauen nur im Hinblick auf die besonderen Interessen von Frauen entwerfen können, während der männliche Designer problemlos eine neutrale Position einnehmen und etwas von universellem Nutzen und Wert entwerfen kann, ist damit keineswegs Vergangenheit. Doch die Interpellationen dieses entworfenen Geschlechterbinarismus sind nicht nur auf weibliche Designer beschränkt: Wie die Designforscherin Ece Canlı aufzeigt, gilt das vermeintliche Verhältnis von beispielsweise Innenarchitektur, Modedesign, dekorativer Kunst und Weiblichkeit auch für das Stereotyp des schwulen männlichen Designers (Canlı, 2018). Da alles, was mit Weiblichkeit assoziiert wird, als degeneriert, primitiv, erotisch und damit minderwertig, ja sogar dumm gilt, wie die Farbe Rosa,

hat sich der Stereotyp des verweichlichten, naiven und flamboyanten schwulen Dekorateurs durchgesetzt. Die heterosexuelle Matrix, die nur eine Zukunft für möglich hält, diskriminiert im Designberuf weiter.

Wie also würde ein queer turn im Design aussehen? Wie Canli betont, bedeutet er sicherlich nicht „design for queer people’ as a new marketplace for production“ (S. 95). Queering design ist keine Geschäftsstrategie der Schaffung einer weiteren Nische in einem übersättigten Designmarkt, in dem jede politisch aufgeladene Differenz zu einem Stil für den Massenkonsum gemacht wird (Kosok, 2021). Ein queer turn im Design, ein aktives queering design, bedeutet, die Rolle des Designs bei der Gestaltung und Materialisierung von Geschlecht zu erkennen. Canli erklärt hier: “A queer turn in design, however, is first to acknowledge design’s direct and ruthless impact on bodies through its artifactual, spatial, sartorial, discursive or digital segregation; and how bodies, in turn, reintegrate and reactivate the meaning embedded in these materialities by performing, embodying or inhabiting them every day“ (Canli, 2018, S. 95). Was also könnte das Aufbrechen und Aufheben normativer Zwänge und straighter Zukünfte bedeuten, wenn wir als Nutzer*innen Sinn im Design und seinem Gebrauch nur innerhalb der durch diese Grenzen gesetzten Rahmen finden? Was erfordert queering design, wenn unser Verständnis von Design auf Funktionalität beruht? Canli setzt hohe Maßstäbe für ein Projekt des queering design: “It is a project of excavating, unfolding and unraveling the hegemonies of a material practice so deeply entrenched in our cultural, social, and daily contexts” (ebd.). Dies sei nur als dynamischer Akt möglich, “a form of undoing, unmaking and destabilizing the representation of normative identities, authorship and behaviour” (S. 96). Die Schlussfolgerung daraus ist in der Tat: “the design that is being queered is supposed to function as an anti-thesis of itself” (S. 100).

Wie entwerfen wir dann etwas als seine eigene Antithese? Damit wir über die Möglichkeit anderer, queerer Zukünfte nachdenken können, möchte ich mich einem sehr queeren Modus des In-der-Welt-seins zuwenden, der bereits von mir angesprochen wurde und auf den sich auch Canli bezieht: dem Scheitern. Denn wie Jack Halberstam in *The Queer Art of Failure* schreibt, ist Scheitern nicht nur ein Modus des „In-der-Welt-seins“, ein möglicher Stil oder eine ganze Lebensweise, die im Gegensatz zu all den kapitalistischen und neoliberalen „grim scenarios of success“ stehen kann (Halberstam, 2011, S. 3). In seinem selbstzerstörerischen Potenzial ist das Scheitern, verstanden als „unbeing [...] and unbecoming“ (S. 23), ein Bruch in der straighten Zeit, der im Gegensatz zum reibungslosen Funktionieren andere mögliche Zukünfte eröffnet. Um die Ästhetik des Scheiterns zu veranschaulichen liefert Halberstam ein Beispiel für ein sehr seltsames und in der Tat queeres Verhältnis aus dem Design: Auf einer Reise nach Californien hielt das Künstlerduo Cabello/Carceller die leeren Versprechen der Utopie fotografisch fest, die in entleerten, ausgetrockneten Swimmingpools zum Ausdruck kommen; leer und doch voller Sehnsucht und Melancholie (S. 111). Die Leere der Pools ist es, die laut Halberstam den Betrachter über die Rolle von

Form und Funktion nachdenken lässt. Und in ihrem ruinierten Zustand repräsentieren sie "a perversion of desire, the decay of the commodity, the queerness of the disassociation of use from value" (ebd.). Das übergeordnete Ziel in Halberstams Analyse des queeren Scheiterns ist es, Alternativen zu erforschen, nach einem Ausweg aus den üblichen Fallen und Sackgassen binärer Formulierungen zu suchen und die negativen affektiven Effekte des Scheiterns wie Enttäuschung, Desillusionierung und Verzweiflung zu nutzen, um Löcher in den toxischen Optimismus des zeitgenössischen Lebens zu reißen (S. 3).

In *The Politics of Things* geben Michelle Christensen und Florian Conradi Designbeispiele dafür, wie queeres Scheitern im Design aussehen könnte. Auf der Suche nach Möglichkeiten, "to release ourselves from the conditioning that we are producing and produced by" bzw. in einem Versuch, mögliche Fluchtwege zu finden (Christensen & Conradi 2020, S. 12), führen die beiden Designforscher eine Reihe von Designexperimenten durch, die ich durch die Linse des queeren Scheiterns lesen möchte. Christensen und Conradi experimentieren mit „material mischief“ (S. 75), in denen sie die Skripte alltäglicher Objekte, die unseren Tag strukturieren, aufbrechen, um die Logik des Leistungsprinzips der Produktivität umzukehren und beschreiben das als „doing drag with things“ (S. 131). In ihrem Projekt „AI/IA“ handelt es sich um den Versuch, Taktiken des effektiven Scheiterns auf unser Verhältnis zu künstlichen intelligenten Sprachassistenten anzuwenden (S. 148). Innerhalb dieser Versuchsanordnung wurde ein Dialog mit dem künstlich intelligenten System begonnen, der Flirten, Necken und Nörgeln integrierte, oder zum Beispiel versuchte, der Maschine beizubringen, wer Judith Butler war, um nicht-intendierte Informationen und aktive Missverständnisse in das System sowie in die Mensch-Computer-Interaktion einzufügen. Sie trainierten einen „Droiden-Sitter“ für das KI-Gerät mit ihren eigenen Stimmen, der immer wieder Fragen zum Begriff Gender stellte und so das System abfragte und langsam queerte. Dieser Eingriff in den Pragmatismus der Technik, von Daten bis hin zu Dada, erinnert an Donna Haraways Essay „A Cyborg Manifesto“ von 1985, in dem sie unsere neue *conditio humana* dezentriert in Netzwerken von Informationen beschreibt (Harraway, 1991). Dies deckt sich sehr gut mit Conradis und Christensens Untersuchung des Scheiterns im Design, die Missverständnisse, Versagen und Ungewissheit sowohl im Menschen als auch in der Maschine zu verorten sucht, indem sie die Positionen verwischt. In der Folge stellen sie damit natürlich auch unser Verständnis davon infrage, was es bedeutet, erfolgreich ein Mensch zu sein. Sie durchbrechen den Mono-Technologismus und die Eindimensionalität der Mensch-Computer-Interaktion und öffnen durch eine Design-Intervention die Totalität der Technik für andere mögliche Zukünfte.

Können wir also durch Designinterventionen einen Blick auf mögliche andere Zukünfte erhaschen? Durch die Integration einer Perspektive des queeren Scheiterns in das Design kann ein zentrales Versprechen der Moderne und der Vision für die Zukunft neu aufgegriffen werden: das Versprechen der Utopie. Freilich eine ganz andere Art von utopischer Vision für eine Vielzahl von Zukünften. Es ist eine utopische Vision,

die das enthält, was der Philosoph Federico Campagna als das Gegenstück der Technik beschreibt: eine andere welterschaffende Kosmologie der „magic“ (Campagna, 2018). Nicht Magie im Sinne von Zauberkünsten, die eher technisch funktionieren, sondern Magie im Sinne einer unaussprechlichen Dimension des Seins (S. 118), die sprachlich nur im Modus des „als ob“ (S. 214) fassbar ist. Es ist ein magischer Modus des Denkens einer utopischen Sehnsucht nach einer anderen Zukunft, der sich im queeren Begehren wiederfindet. Jose Muñoz beschreibt in *Cruising Utopia* ein Bedürfnis nach utopischem Denken und hebt gleichzeitig mit Verweis auf Ernst Bloch und Theodor W. Adorno hervor, dass Utopie immer nur die bestimmte Negation dessen sein kann, was bloß ist, und indem sie sich als dieses Falsche konkretisiert, weist sie immer zugleich auf das hin, was sein sollte (Muñoz, 2009, S. 36). Auf der Suche nach der Verbindung zwischen utopischer Sehnsucht und queerem Begehren nutzt Muñoz die Welt des schwulen männlichen Cruisings für anonymen Sex. Nicht nur als starke Metapher für die vom Begehren getriebene Suche nach zukünftigen Freuden, sondern auch als eine tatsächliche ekstatische Praxis des Cruisens im Dunkeln für „the anticipatory illumination of the utopian“ (S. 18). Das wiederum verbindet eine gewisse Art von queerem Scheitern im Design mit einer Sehnsucht nach einer anderen Art von Zukunft. Wie Muñoz betont, ist das moderne Badezimmer der Ort, an dem Nicht-Funktionalität und totale Funktionalität auf ganz magische Weise verschmelzen (S. 7), ein Ort der Ornamentik und Funktionalität und vor allem der Selbstpflege. Als besondere Form des Badezimmers verbinden insbesondere öffentliche Toiletten, die bevorzugte Orte des schwulen Cruisings sind, ein abstraktes Ideal demokratischer Gleichheit mit einem modernen disziplinarischen Regime der Hygiene. Dabei wurden öffentliche Toiletten in Europa kurioserweise zur Weltausstellung in London 1851 eingeführt (Hibbert, 2006, S. 668), die vielen als Geburtsstunde des modernen Designs gilt (Bürdek, 2015). Indem öffentliche Toiletten jedoch von schwulen Männern als Cruising-Orte, als Orte nicht-normativen Vergnügens, poröser Männlichkeiten (Florêncio, 2020) und radikaler Passivität (Halberstam, 2011) missbraucht werden, als ob sie für diese Nutzung schon immer gedacht gewesen wären, -öffnen sich diese Hygieneräume und Badezimmer für eine Potenzialität anderer möglicher und queerer Zukünfte. Zur gleichen Zeit, in der es den Toiletten nicht gelingt, schwule Männer als straighte Nutzer ihrer angedachten sanitären Funktionen anzurufen, entwerfen sich schwule Männer durch ihr Begehren als Fehlnutzer und queeren durch ihr Entwerfen die latente Potenzialität der Toiletten. Sie betreiben eine queere Politik des Scheiterns, indem sie etwas tun, was nicht getan werden sollte, was nicht passieren sollte, indem sie die Ordnung der Abfolge an einem Ort durchbrechen, der nicht für sie entworfen wurde, der aber dennoch auf die Möglichkeit eines Noch-nicht-hier verweist.

Die Möglichkeit anderer und queerer Zukünfte ist natürlich nur ein Schimmer im Dunkeln, eine Illumination, die vom Begehren verschlungen wird. Deshalb lautet Muñoz' zentrales Argument, mit dem er sein Buch eröffnet: „queerness is not yet here“ (Muñoz, 2009, S. 1). In einer Welt voller sozialer Normen, gerader Zeit und straighter Funktionen, die von der Eindimensionalität des funktionalistischen Designs

geleitet und von der Totalität der Technik beherrscht werden, sind wir noch nicht queer. Aber weil wir es bisher versäumt haben, queer zu werden, müssen wir in unseren „designs“ und „desires“ immer zukunftsorientiert bleiben (S. 185), müssen wir so tun, als wären wir schon queer – müssen wir utopisch sein. Auch wenn Queerness noch nicht da ist: “it approaches like a crashing wave of potentiality“ (ebd.).

Queeres Design kann uns also helfen, andere mögliche Zukünfte vorzustellen. Zum Abschluss meiner Auseinandersetzung über queeres Scheitern im Design möchte ich zum Hier und Jetzt unserer aktuellen Situation zurückkehren, zur persönlichen Unsicherheit, die durch die Pandemie sowie ein Virus ausgelöst wird. Dabei handelt es sich um dieselbe Ungewissheit und Angst vor dem Fremden, Unbekannten und Seltsamen, die uns zu den Diskursen der nationalen Identität und Sicherheit, dem ultimativen Versprechen der Technik, geführt hat. Wieder einmal sind sie zunehmend darauf ausgerichtet, den Körper des Staates gegen fremde Körper und andere mögliche Zukünfte zu immunisieren, indem sie seine Grenzen schließen – durch ihr Design (Keshavarz, 2018). Um diese ängstliche Verstrickung in eine eindimensionale und heterosexuelle Zukunft zu überwinden, dürfen wir nicht den Fehler machen, queere Negativität und Scheitern nur auf eine selbstzerstörerische Erfahrung individuellen Vergnügens zu richten, sondern müssen ihr gemeinschaftliches, weltbildendes Potenzial aufdecken. In *Bareback Porn, Porous Masculinities, Queer Futures* zeigt João Florêncio diese Möglichkeit von queerem Vergnügen und Solidarität auf (2020). Darin beschreibt er Bareback-Pornos und Sex, also kondomlosen schwulen Sex, der einst die tödliche Bedrohung durch einen Virus enthielt und nun pharmakologisch durch antiretrovirale Therapie und Präexpositionsprophylaxe beherrschbar ist. Florêncio deckt die radikale Offenheit und Ethik des „pig-becoming“ auf, des Schwein-wedens, das Experimentieren mit pharmakopornographischen Technologien (Preciado, 2013), um eine Zukunft hervorzubringen, die sich von den zeitlichen Koordinaten des Heteropatriarchats und des Kapitalismus abwendet (Florêncio, 2020, S. 255). Strukturen der Fürsorge und Solidarität sind das Fundament, auf dem nicht nur queere Offenheit für das Scheitern ruhen muss. Sie müssen in unser Entwerfen integriert werden, um eines Tages queer zu sein, damit unsere Zukunft endlich ungewiss wird. Indem wir das Scheitern, das queere Vergnügen und die Magie unseres Designs leiten lassen, wird unsere Zukunft wieder offen für eine Fülle von Möglichkeiten sein.

Literatur

Attfield, Judith (1989), “FORM/female FOLLOWS FUNCTION/male: Feminist Critiques of Design” In: Design History and the History of Design, edited by John A. Walker, London: Pluto Press, S. 199–221.

Benjamin, Walter (2010). Über den Begriff der Geschichte. Werke und Nachlaß / kritische Gesamtausgabe ; Bd. 19 1. Aufl., Berlin: Suhrkamp

- von Borries, Friedrich (2016). *Weltentwerfen. Eine politische Designtheorie*. Berlin: Suhrkamp.
- Bürdek, Bernhard (2015). *Design. Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung*, 4. Auflage, Basel: Birkhäuser.
- Butler, Judith (1990) *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York and London: Routledge.
- Butler, Judith (1993), *Bodies that Matter*. New York and London: Routledge.
- Canli, Ece (2017), *Queering Design: Material Re-Configuration of Body Politics*, University of Porto, PhD dissertation.
- Campagna, Federico (2018): *Technic and Magic: The Reconstruction of Reality*, London, New York u.a.: Bloomsbury Academic.
- Christensen, Michelle; Conradi, Florian (2019), *The Politics of Things: A Critical Approach Through Design*, Basel: Birkhäuser.
- Dourish, Paul (2018), "Ideology and Interpellation: Althusser's 'Ideology and Ideological State Apparatuses'", in: Bardzell, Bardzell, Blythe (Hrsg.), *Critical Theory and Interaction Design*, S. 407–416.
- Florêncio, João (2020), *Bareback Porn, Porous Masculinities, Queer Futures: The Ethics of Becoming-Pig*, New York and London: Routledge.
- Fry, Tony (2009), *Design Futuring: Sustainability, Ethics and New Practice*, London, Oxford: Bloomsbury Visual Arts.
- Fry, Tony (2011), *Design as Politics*, Oxford, New York: Berg.
- Halberstam, Jack (2011), *The Queer Art of Failure*, Durham, London: Duke University Press.
- Haraway, Donna (1991), *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, New York: Routledge.
- Hibbert, Christopher (2008). *The London Encyclopaedia*, London: Macmillan.
- Hui, Yuk (2020), "One Hundred Years of Crisis", in: e-flux journal #108. Online: <https://www.e-flux.com/journal/108/326411/one-hundred-years-of-crisis/>
- Keshavarz, Mahmoud (2019), *The Design Politics of the Passport: Materiality, Immobility, and Dissent*, London, Oxford: Bloomsbury.
- Kosok, Felix (2021), *Form, Funktion und Freiheit: Über die ästhetisch-politische Dimension des Designs*, Bielefeld: Transcript.
- Midal, Alexandra (2019), *Design by Accident: For a New History of Design*, Berlin: Sternberg Press.
- Muñoz, José Esteban (2009), *Cruising Utopia: The Then and There of Queer Futurity*, New York, London: New York University Press.
- Preciado, Paul (2013), *Testo Junkie: Sex, Drugs, and Biopolitics in the Pharmacopornographic Era*, New York: The Feminist Press.
- Stolterman, Erik (2018), "Herbert Marcuse and the 'One-Dimensional Man'", in: Bardzell, Bardzell, Blythe (Hrsg.), *Critical Theory and Interaction Design*, Cambridge, Mass., London, S. 357–370.

Willis, Anne-Marie (2006). "Ontological Designing—Laying the Ground", In: Design Philosophy Papers Collection Three, Ravensbourne, Queensland: Team D/E/S Publications, S. 80-98.