# Wenn Design zur Welt kommt : Designertheorie : die Emanzipation des Designs

Autor(en): **Vladimir, André**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design**

Band (Jahr): **13 (2000)**

Heft 3

PDF erstellt am: **26.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-121300

**Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

**Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

**http://www.e-periodica.ch**

Wort-Bild: Mayo Bucher

# Wenn Design zur Welt kommt

**Wissenschaft, Technik, Kunst und Wirtschaft geben zwar auch kein klares Bild, aber sie decken ein je landläufig verständliches Gebiet ab. Design hat es schwerer. Gewiss, Formgebung oder Design als Gegenwart von Verkörperungen und Gegenständen. Aber Design muss sich von einem Bild emanzipieren, das ihm von allen Seiten zugeschrieben wird. Ein Essay des Designtheoretikers André Vladimir Heiz klärt die dafür nötigen Gedankenformen und -figuren.**

Optimistischer Fortschrittsglaube allein kann nicht überwinden, was in einem Kulturorganigramm als Design bereits vorgesehen ist. Design muss sich vergegenwärtigen, welche mentalen Erbschaften es immer schon antritt, bevor es mit seinen Kompetenzen zum Zug kommt. Ein Zeitraffer durch die Geschichte kommt den wiederholten Sachzwängen auf die Spur: Zwischen authentischem Handwerk und industrieller Produktionsweise, zwischen Unikat und Massenware, zwischen Autonomieansprüchen und Einordnung, zwischen Wertbeständigkeit und vergänglicher Aktualität, zwischen Stil und Mode, zwischen volkstümlicher Eintracht und elitärer Avantgarde, zwischen dem ‹Ornament als Verbrechen› und der Tugend ‹maximaler Reduktion›, zwischen Kunst und Wissenschaft, technologischer Optimierung und ökonomischer Ausbeute weiss Design nicht, wo ihm der Kopf steht. Von Anfang an. Die Initiativen, Design als ‹etwas› zu begreifen, sehen sich immer schon von Rahmenbedingungen umstellt, deren Ursachen mit der Wirklichkeit verwechselt werden. Und Design hat das Nachsehen.

Damit zurechtzukommen, gehört zwar zu den herausragenden Qualitäten des Designs. Dass über Jahrhunderte hinweg davon nicht gesprochen wird, heisst nicht, dass es Design nicht gäbe. Es fällt wunschgemäss nicht auf. Die autoritäre Unterteilung etwa in höhere und niedere, in nachahmende, mechanische und gebrauchende ‹Künste› stammt von Schreibtischen, an denen keine Designerinnen und Designer sitzen. Dadurch geht Design lange Zeit mit der mündlichen Überlieferung unbemerkt einher. Kompetenzen und Wissen reisen mit wie blinde Passagiere. Meister zeigen den Gesellen, was Sa-

che ist. Aneignung und Anwendung vermitteln sich unter der Hand. Stilnormen und der gestalterische Kanon verpflichten sich der Kontinuität. Die Könnerschaft liegt der Interpretation näher als der Innovation. Designerinnen und Designer jeder Couleur sind immer zur Stelle. Aber sie haben keinen Platz. Sie halten sich an die Regeln, die sie situationsgemäss aktualisieren und variieren. Sie werden gerufen, wann sie gebraucht werden. Sie werden geschätzt, wenn sie die Lösung finden. Für den vorliegenden Fall.

Dass Design eine kulturstiftende Rolle spielt, ist eine späte Entdeckung. Ethnologische und kulturanthropologische Sichtweisen bringen Artefakte zum Sprechen. Sie geben Mensch und Alltag ein Gesicht.

**Vielfalt und Einheit**

Die Skepsis, nicht nur Poeten, sondern gegenüber Gestaltern schlechthin, verschafft sich seit den platonischen Dialogen wiederholt Luft. Hinter Design und Kunst lauert eine anarchische Gefahr auf. Kreativität stört. Gestalter sind zu bändigen, damit sie nicht auf falsche Gedanken kommen. Sie haben sich der diskursiven Einvernahme zu beugen. Gegen die schillernde Vielfalt kreativer Ausdrucksmöglichkeiten steht die Einheit des Begriffs. Dagegen ist Design wehrlos. Design lebt von der Vielschichtigkeit und zuweilen von der Unvereinbarkeit seiner Auffassungen. Design ist die Domäne der Alternativen, der Varianten und Korrekturen. Eine Welt der Differenzen. Darüber gibt es zwingend mehrere Ansichten. Entwürfe fordern das andere ja geradezu heraus. Die Orthodoxie der einen Form, die sich Ewigkeit verspricht, kappt die Mehrzahl der Möglichkeiten eben nicht; sie verführt bloss zu einem Gegenentwurf. Indem sich Design gegen die Vielfalt der Möglichkeiten verteidigt, verliert es seinen Beweggrund. Verlangt wird ein Beweis, der die Wahrheit des Begriffs erhärten soll – und nicht die Qualität ästhetischer Ereignisse.

Design bewegt sich zwischen der Ungreifbarkeit der Verallgemeinerung und der Vorläufigkeit des Naheliegenden. Daraus scheint auch der Kulturtheoretiker Bazon Brock nicht ganz klug zu werden. Wenn er etwa behauptet, Design sei keine Wissenschaft und keine Kunst zweiter Klasse, bestätigt er nur, was das Postulat verhindern möchte. Was Design ist, kann offensichtlich nur gesagt werden, indem auf ehrwürdige Disziplinen Bezug genommen wird. Wo aber bleibt die positive Definition? Welche Vorstellungen können dem Umfang des Design-Anliegens Tiefenschärfe und verlässliche Perspektiven verleihen?

Wir kommen der Sache näher, wenn wir hinter dem Begriff ‹Form› immer auch die Fragilität aller Identität in Betracht ziehen. Wir können es an uns beobachten. Konstanten unseres Selbst stehen Bildern, Figuren, Konturen als Variablen gegenüber. Keine dieser willkommenen Formen deckt uns ganz. Es ist ein Spiel auf Zeit. Die französische Alltagsfrage zur Begrüssung «tu es en forme?» zeigt es mit aller Deutlichkeit. An der Form messen wir den Zustand unseres Wohlbefindens, unseres Daseins.

Design ist dabei eine Blickrichtung, eine Tendenz der Wahrnehmung, die zwischen vorher, nachher und jetzt unterscheidet und über das Zustandekommen von Formen entscheidet. Gegend und Gegenstand sind gewissermassen nur der Vorwand, Verwandlungen gekonnt zu bewerkstelligen. Dabei meint Design gleichzeitig Ganzheit und Detail. Design erfindet sich fortwährend selbst. Es erschliesst sich nicht nur adäquate Formen; es nistet sich auch immer wieder in neuen Interventionsfeldern ein.

**Wissen und Design**

Es wäre vorteilhaft, vom Begriff Design in der Einzahl die Finger zu lassen. Obschon wir uns von den Überschriften Wissenschaft, Technik, Kunst oder Wirtschaft auch kein klares Bild machen können, decken die Zuordnungen zumindest ein Gebiet ab. Die Begriffe sprechen für sich, auch wenn sie wenig sagen. Sie schützen vor und ab. Aber Design? Wenn sich vor dem inneren Auge nicht zufällig ein schönes Beispiel einstellt – und sei es eine ominöse Saftpresse –, geht der Begriff leer aus. Im Schlepptau grosser Namen haben die Lizenzen heroischer Einzelgänger Design zwar in Marken verwandelt. Doch – erweisen Zeichen Design einen Dienst? Die vergangenen Dekaden zeigen, dass Wissenschaften, Techniken und Künste auch an die Grenzen ihres Selbstverständnisses gestossen sind. Gegenstandsbereiche und entsprechende Methoden werden durchlässig und fragwürdig. Die allseitige Entdeckung der Komplexität bringt es mit sich, dass die klassischen Wissenschaften ihre Vorgehensweisen einer dezidierten Beobachtung unterziehen. Zusammenhänge werden nicht nur als Systeme und Konstruktionen durchschaut; sie werden auch auf ihre elementaren Voraussetzungen hin abgehorcht. Die Bauweise unserer Weltanschauungen, die Formen unseres Denkens und Empfindens kommen zur Sprache. So hat etwa der Begriff ‹Gestalt› mit all seinen einhergehenden Anfälligkeiten in der Medizin, in der Psychologie und organischen Mikrouniversen längst Einzug gehalten. Alles, was unter dem Gesichtspunkt der Konstruiertheit betrachtet werden kann, hat in einem Mal mit den tiefgründigen Problemstellungen des Designs etwas zu tun. Wissen und Glauben fallen nicht vom Himmel; Tatsachen werden gemacht.

**Empirie und Praxis**

Kultur, Natur, Sprache, Kommunikation, Medien, Markt, Raum, Zeit, Gegenstand oder Bild: Design stellt sich überall, wo die Sinne im Spiel sind. Machbarkeit hat System. Designerinnen und Designer definieren fortan die Bedingungen und Möglichkeiten ihrer Beteiligung. Sie mischen sich ein: interdisziplinär im Cross-over von Kunst und Wissenschaft. Organisationsebenen umreissen dabei das Spektrum möglicher Interventionen und die Verlässlichkeit der Konzepte. Das Interesse von Generalisten und Spezialisten gilt zunächst allen nur vorstellbaren Zusammenhängen, deren Konstruktion mit gestalterischen Massnahmen einhergeht. Für welche Formen von Handeln erklären sie sich zuständig? Womit wollen sie etwas anfangen?

Designer und Designerinnen lassen sich in die Karten blicken. Kreativität und Subjektivität werden entmystifiziert. Das Inventar gestaltgebender Prozesse und Entscheidungen wird erforscht. Und bezeichnet. Unter der Hand. Am Werk. Es gibt Einblick in die Eingriffe und Anwendungen. Verbindliche Prozessdarstellungen lassen sich kommunizieren, diskutieren und vergleichen.

Zu diesem Ineinander und Durcheinander kreativer Umwandlungen gehört vornehmlich die Reduktion lebensweltlicher Komplexitäten. Design stellt Fragen, erkennt Probleme; die Lösung stellt sich immer als Form heraus. Als mögliche Form. Richtig oder falsch? Gut oder schlecht? Urteile, die sich ausschliesslich dem Konglomerat der Form verschreiben, weichen einer nachhaltigen Analyse ästhetischer Ereignisse. Einzelfälle fördern dabei keine Gesetze – in einem herkömmlich naturwissenschaftlichen Sinne – zutage. Sie bleiben gesetzt: als Prototypen.

Wegweisendes Design entsteht nur, wenn die Finalität aller Form relativiert wird. Uniformität ist kein Ziel. Die Voraussetzungen und Nachwirkungen aller Formalisierungen werden einer empirischen Durchleuchtung erschlossen. Was bewährt sich? Unter welchen Umständen?

Massnahmen antworten auf Ursachen: Bestehende Formen bedeuten für Designer und Designerinnen eine ununterbrochene Verführung. Sie wollen ersetzt, ergänzt, erneuert und verändert werden. Was bliebe sonst zu tun? Die Werkstatt von Designerinnen und Designern deckt sich somit mit der Realität. Design ist jene Instanz, die Wirklichkeit durch Vorstellungen ersetzt und ergänzt – und diese wiederum der Realität überführt. In aller Form. Die Praxis spielt dabei Scharnier. Sie ist nicht länger jener Vorbehalt, der dem Designprogramm als Fakten und lineare Arbeitsweisen vor Augen geführt wird. Designer und Designerinnen besinnen sich auf ihre Rolle als Vermittler. Sie beziehen alle Ressourcen des Wissens und die Kompetenzen ihrer Partner in das Geschehen ein. Das gilt vornehmlich für Entscheidungsträger und Auftraggeber, die vor lauter Form ihren unüberlegten Geschmack zuweilen für bare Münze halten. Andere Wege bedürfen des kühnen Wechsels der Standpunkte, die für innovative Formen der Vermittlung und der Vermarktung von erheblicher Konsequenz sind. Kultur-Design bedingt transparente Rituale der Kommunikation zwischen allen Beteiligten. Vom Entwurf bis zu dessen Realisierung. Nur so kann Design-Kultur Fuss fassen.

Problemstellungen, die der Komplexität der Zusammenhänge Rechnung tragen, Entwicklungsprogramme, die Vorstellungen und Realisierungen idealtypisch erwägen, begründen die Methode und die Empirie der Designkompetenzen. Du und ich, Umwelt und Bild: Design steht der wissenschaftlichen Gebärde in nichts nach. Es erfüllt unseren Bedarf an Realitäten. Es unterhält unsere Umgangsformen.

Solche Handlungspraxis kommt nie zu spät. Auch wenn Alfred Nobel 1895 bei der Verfassung seines Testamentes den Designpreis noch vergass. Um Tisch und Stuhl besorgt zu sein, von denen aus die Welt Geschichte macht, hat weitreichende Konsequenzen. Design hat es in der Hand.

André Vladimir Heiz ist Semiotiker. Er lehrt an der Hochschule für Gestaltung und Kunst in Zürich. Er arbeitet derzeit mit Caroline Grimm und Oliver Emch an einem Forschungsprojekt über Repräsentations-Standards im Design.