Design muss zur Welt kommen

1. Abklärung statt Aufklärung

Fachhochschulen sehen sich seit jüngstem mit einem erweiterten Leistungsauftrag konfrontiert. Dazu gehören Forschen und Entwickeln im Bereiche des Designs. Diese Aufforderung zieht das Selbstverständnis von Designerinnen und Designern in Mitleidenschaft; Unschärfen und Widersprüche, die das weite Feld des Designs beleben, werden offensichtlich. Plötzlich sollen Designerinnen und Designer gemeinsam darüber entscheiden, wofür sie einstehen. Sie sollen programmatisch darstellen, was sie vertreten. Solche Verbindlichkeiten lassen sich nicht mit einem Griff aus der Schublade zaubern. Vielmehr gehören die grundlegenden Fragen, die dem Design Tiefenschärfe und Perspektiven verleihen , bereits zu den Traktanden einer Forschungs-Agenda. Design muss fürderhin nicht nur zeigen, was sinngemäss darunter zu verstehen ist. Design muss sich auch von einem Bild emanzipieren, das ihm von allen Seiten zugeschrieben wird. Denn Design hat nach wie vor mit Vorurteilen zu kämpfen, die durch ein anderes Selbst-Bewusstsein und offensive Formen der Vermittlung zu entkräften sind.

Der Entwurf von Vorstellungen, die dem Design ernstzunehmende Konturen und Gewicht verleihen, wird hier als Design-Problem verstanden. Design übernimmt die Aufgabe, praktisch und theoretisch Konzeptions-Prozesse einzuleiten, die sich dem Umfang seiner Zuständigkeiten und Fragen nicht länger verschliessen. Ganz im Gegenteil. Die Gelegenheit wird leidenschaftlich an die Hand genommen, Design allen Grund zu geben. Als heterogenes und undifferenziertes Gesamt von Manifestationsformen stellt sich Design einer eingehenden Beobachtung. Es lässt sich portraitieren. Von allen Seiten. Design schreibt sich jene Rollen auf den Leib, die es in einem soziokulturellen Kontext zu spielen gedenkt. Dabei wird der Spielraum, der den Designkompetenzen bislang zugestanden wird, kritisch durchleuchtet, um einer konsequenten Anteilnahme konkrete Möglichkeiten zu eröffnen. Auf allen Ebenen. In wissenschaftlichen, technischen, wirtschaftlichen und lebensweltlichen Zusammenhängen. Kurz: Kultur-Design schafft Design-Kultur.

2. Figur und Grund

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 mag den wiederholten Sachzwängen auf die Spur kommen:

Zwischen authentischem Handwerk und industrieller Produktionsweise, zwischen Unikat und Massenware, zwischen Autonomieansprüchen und Einordnung, zwischen Wertbeständigkeit und vergänglicher Aktualität, zwischen Stil und Mode, zwischen volkstümlichem Temperament 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 - seit dem letzten Jahrhundert -, Design als „etwas“ zu begreifen, sehen sich immer schon von Rahmenbedingungen umstellt, deren Ursachen mit der Wirklichkeit verwechselt werden. 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. Design 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 Ueberlieferung einher. Kompetenzen und Wissen setzen sich fort als blinde Passagiere. Meister zeigen den Gesellen, was Sache ist. Aneignung und Anwendung vermitteln sich unter der Hand. Stilnormen und der gestalterische Kanon verpflichten sich der Kontinuität. Könnerschaft und Performanz liegen der Interpretation näher als der Innovation. Designerinnen und Designer jeder Couleur sind 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 akut vorliegenden Fall.

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

3.Vielfalt und Einheit

Die heillose Skepsis nicht nur Poeten, sondern Gestaltern gegenüber, verschafft sich seit den platonichen Dialogen wiederholt Luft. Hinter Design und Kunst lauert eine anarchische Gefahr. Kreativität stört - wie die Wahrnehmung auch, die immer gewillt ist, die Dinge nicht nur so, sondern auch anders zu sehen. Gestalter sind zu bändigen, damit sie nicht auf andere Gedanken kommen. Sie haben sich der begrifflich-diskursiven Einvernahme zu beugen. Gegen die schillernde Vielfalt kreativer Ausdrucksmöglichkeiten wird die Einheit des Begriffs gesetzt. Dagegen ist Design wehrlos. Design lebt von der Vielschichtigkeit und zuweilen von der Unvereinbarkeit seiner Auffassungen. Design ist die Domäne der Alterität, der Alternativen, der Varianten und Korrekturen. Darüber gibt es zwingend mehrere Ansichten. Entwürfe fordern das andere ja geradezu heraus. Die Orthodoxie der „guten Form“ kappt die Mehrzahl der Möglichkeiten eben nicht; sie verführt bloss zu einem Gegen-Entwurf.

Indem sich Design gegen Beliebigkeit verteidigt, verliert es sein Gesicht. Verlangt wird ein Beweis, der die Wahrheit des Begriffs erhärten soll - und nicht die Qualität ästhetischer Ereignisse.

Wenn Bazon Brock etwa behauptet, Design sei keine Wissenschaft und keine Kunst zweiter Klasse, bestätigt sich nur, was das Postulat verhindern möchte. Was Design nicht ist, kann nur gesagt werden, indem auf ehrwürdige Nachbarn Bezug genommen wird, um Design davon auszunehmen. Als was?

Es wäre wahrscheinlich vorteilhaft, vom Begriff Design in der Einzahl die Finger zu lassen. Obschon wir uns von den Ueberschriften Wissenschaft, Technik, Kunst oder Wirtschaft vielleicht 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 beispielhafter Einzelfall einstellt - und sei es eine ominöse Saftpresse -, geht der Begriff leer aus. Gewiss, im Schlepptau grosser Namen haben die Lizenzen heroischer Einzelgänger Design in Markenzeichen verwandelt. Aber das liesse sich - nebenbei - von Filmschauspielern und Models ebenfalls sagen.

Die vergangenen Dekaden zeigen, dass Wissenschaften, Techniken und Künste auch an die Grenzen ihres Selbst-Verständnisses gestossen sind. Gegenstandsbereiche und Territorien, die entsprechenden Methoden vertrauen, werden durchlässig und fragwürdig. Die allseitige Entdeckung der Komplexität bringt es mit sich, dass auch die klassischen Wissenschaften ihre Vorgehensweisen einer dezidierten Beobachtung unterziehen. Zusammenhänge werden nicht nur als Systeme und Konstruktionen durchschaut, sondern auch auf die ihre elementare Voraussetzungen hin abgehorcht.. Die Bauweise unserer Weltanschauungen wird zum Thema. Alles, was unter dem Gesichtspunkt der Konstruiertheit und der Darstellbarkeit betrachtet werden kann, hat in einem Mal mit den tiefgründigen Problemstellungen des Designs etwas zu tun.

4. Emprie und Praxis

Kultur, Information, Kommunikation, Medien, Marketing, Raum, Gegenstand oder Bild: Design stellt sich überall, wo die Sinne im Spiel sind. Design gehört überall hin. Das hat ein Symposium der Gruppe Insign, Köln, jüngst mit aller Deutlichkeit gezeigt. Gestalterinnen und Gestalter haben für die Kapazität ihrer Interventionen Ebenen der Organisation zu entwerfen. Für welche Formen des Handelns und Bezeichnens erklären sie sich zuständig? Das Interesse sowohl von Generalisten als auch von Spezialisten hat sich auf alle nur vorstellbaren Zusammenhänge auszurichten, deren Konstruktion mit gestalterischen Massnahmen einhergehen. Sie mischen sich ein, sie reden dazwischen, im eigentlichen Sinne interdisziplinär, künstlerisch und wissenschaftlich.

Designerinnen und Designer dürfen sich in die Karten blicken lassen. Kreativität wird entmystifiziert. Wahrnehmung wird erprobt. Die gestaltkonstituierenden Prozesse und Entscheidungsvorgänge werden erforscht. Unter der Hand. Am Werk. Sie geben Einblick in den Umfang der Design-Kompetenzen. Verbindliche Prozessdarstellungen lassen sich kommunizieren und vergleichen; sie machen offenkundig, womit sich Design beschäftigt.

Wegweisendes Design kann nur entstehen, wenn die Finalität aller Form relativiert wird. Wie woll gezeigt, gesagt werden, was noch nicht zu sehen ist? Wie kommt Form zustande? Welche Formen des Denkens, der Anschauung, des zwischenmenschlichen Handelns, des Gegenstandes entstehen - wie und weshalb? Als brauchbare Reduktion lebensweltlicher Komplexitäten. Im Hinblick auf ein Wohlbefinden in der Gegenwart.

Der Triumph des schönen Beweises ist dabei nur das eine; die Empirie das andere. Richtig oder falsch, gut oder schlecht: voreilige Urteile haben einer nachhaltigen Analyse ästhetischer Ereignisse zu weichen. Die Offensive von Designerinnen und Designern ist ununterbrochen einzigartig, aber pluralistisch. Jedes Beispiel ein Fall, dessen Voraussetzungen und Nachwirkungen miteinentscheidend sind.

Der Forschungsort von Designerinnen und Designer heisst damit immer: Praxis. Aber nicht jene, die sich dem theoretischen Beitrag verweigert, und nicht diese, die dem Design-Programm als ungeprüfte Tatsachen und lineare Arbeitsweisen vor Augen geführt wird. Design ist jene Instanz, die Vorstellungen zur Wirklichkeit erklärt und diese in die Realität überträgt. In aller Form. Mit allen Bedingungen und Möglichkeiten, die dabei erkannt, ergänzt und ersetzt werden. Designer und Designerinnen haben die vornehme Aufgabe, alle Ressourcen des Wissens und kompetente Akteure an dieser ständigen Grenzüberschreitung zu beteiligen. Davon sind vornehmlich Entscheidungsträger und Auftraggeber zu überzeugen, die den Begriff Design nicht selten mit Namen und vorbildlichen Formalien verbinden oder ihren zweifelhaft subjektiven Geschmach für bare Münze halten. Auch der Begriff der Forschung ist dabei vorläufig noch ein Klischee, dessen formaler Engpass mit inhaltlichen Perspektiven zu füllen ist.

Design kennt kein Ende. Bedarf und Bedürftigkeit haben System. Sinnfällige Realisierungen kommen ihnen entgegen. Dass Alfred Nobel 1895 bei der Verfassung seines berühmten Testamentes den lebenswicktigen Bereich des Designs vergass, zeigt ja nur, dass Designerinnen und Designer einmal mehr die Chance verpasst haben, um die Qualität des Tisches und des Stuhls, auf dem er sass, besorgt zu sein. Das Spektrum der Veränderungen bleibt nach wie vor offen.

André Vladimir Heiz, Autor, Semiotiker und Dozent arbeitet derzeit zusammen mit Caroline Grimm und Oliver Emch an einem Forschungsprojekt über Repräsentations-Standards im Design-Bereich.