

Es gibt nicht nur *ein* Design, hatten wir gesagt. Daher ist es auch kein Zufall, dass es zahlreiche sinnvolle Wortäquivalente für „Design“ gibt. Im Umlauf sind unter anderem „Gestaltung“, „Entwurf“ und „angewandte Kunst“. Mit letzterem ist Kunst gemeint, die durch äußere Zwecke bestimmt wird und nicht nur einem autonomen Formgesetz verpflichtet ist oder der Ausdrucksintention der Künstler.

Wie ist dieses komplexe Wortfeld entstanden? In der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts suchte man nach Begriffen, die beschreiben, wie Kunst sich nützlich macht, aber nicht vollends profanisiert wird. Gottfried Semper, der große Baumeister und Theoretiker, Sympathisant der bürgerlichen Revolutionen im Europa des 19. Jahrhunderts, unterschied die „freien“ oder „schönen“ von den „technischen Künsten“. „Kunsth Handwerk“ war in dieser Zeit ein gängiger Begriff. Doch damals begann, wie gesagt, der Siegeszug der Industrialisierung. Es ist interessant, in diesem Zusammenhang einen Blick auf die akademische Ausbildung von Designern zu werfen (Buchholz und Theinert 2007). Gesucht wurden seinerzeit Konzepte für Produkte, die nicht mehr kunsth Handwerklich gestaltet waren, aber auch nicht einfach nur technisch-instrumentellen Charakter hatten. Zu Beginn des 20. Jahrhunderts sprach man dann von „angewandter Kunst“, beispielsweise in den *Großherzoglichen Lehr-Ateliers für angewandte Kunst*, die 1907 auf der Mathildenhöhe in Darmstadt eröffnet wurden. In den 1950er Jahren war „Werkkunst“ der zeitgemäße Begriff. Aber das hielt auch nicht lange vor. So wurde zum Beispiel aus der *Werkkunstschule der Stadt Würzburg* 1971 die *Fakultät Gestaltung* der dort neu gegründeten Fachhochschule.

„Gestaltung“ ist ein Begriff, der aus der Tradition der klassischen deutschen Philosophie und Dichtung stammt. Er ist semantisch mit „Bildung“ verwandt. Gebilde und Gestalten sind sozusagen Formatierungen von Ideen. Man stellte sie sich

als Produkte der Schöpferkraft Gottes¹, der Natur oder des genialen, gottähnlichen Künstlers vor. In Gebilden und Gestalten sind Möglichkeiten verwirklicht. Sie können bereits als *materielle* Disposition in der Natur des Objekts angelegt sein und sich nach und nach zur Endgestalt entwickeln. Sie können aber auch als *mentale* Disposition angelegt sein, also als Entwurf im Kopf des Gestalters, dessen Ausführung dann mehr oder weniger gut gelingt. Dabei kann akademische Bildung Hilfestellung geben. Paul Klee (1921/1922) schrieb in seiner Zeit als Weimarer Bauhaus-Meister dazu: „Die Lehre von der Gestaltung befaßt sich mit den Wegen, die zur Gestalt (bzw. zur Form) führen. [...] Gestalt ist [...] eine Form mit zugrundeliegenden lebendigen Funktionen. [...] Jede Äußerung der Funktion muß zwingend begründet sein.“

In der *Gestalttheorie* wurde das philosophische Konzept des Gestaltens oder des Gestaltetseins in die psychologische Wahrnehmungslehre übersetzt. Die „gute Gestalt“ ist dort ein Ausdruck für die markante Form eines Objekts, durch das es sich von seiner Umgebung abhebt und klar erkennbar wird. Oder besser gesagt: ein Ausdruck für den Schematismus in unseren Köpfen, der die Welt aufteilt: beispielsweise in Figur(en) im Vordergrund vor einem Hintergrund, oder in gleichartige Gruppen, oder in heterogene Gruppen von Elementen, die sich nahe beieinander befinden. Der Ausdruck „Gestalt“ repräsentiert also den Schematismus, der die Erscheinungen für uns ordnet und somit beherrschbar macht.²

Neben „Gestaltung“ war auch „industrielle Formgebung“ ein geläufiger Begriff. Als Äquivalent für *industrial design* umschreibt er vieles von dem, was wir heute unter „Design“ verstehen. Das Standardwerk *Pioneers of Modern Design* von Nikolaus Pevsner aus dem Jahre 1936 erschien in den 1950er Jahren auf Deutsch unter dem Titel *Wegbereiter moderner Formgebung*. Gern sprach man auch noch von „industrieller Produktgestaltung“.

Inzwischen sind diese Termini weniger verbreitet. Seit den 1970er Jahren, stellt der Schweizer Designwissenschaftler Beat Schneider (2005, S. 196) fest, „setzte

¹ Eine Karikatur dieser Auffassung wird, allerdings in vollem Ernst, heutzutage noch von den Kreationisten verfochten: eine kleine Schar christlicher Fundamentalisten, die sich weigert, die wissenschaftlich gesicherten Erkenntnisse der Evolutionstheorie anzuerkennen und behauptet, das Universum könne nur das Ergebnis der kreativen Entwurfsarbeit eines „intelligenten Designers“ sein.

² Siehe dazu Arnheim 1972. – Die Grundannahme geht mittelbar auf Immanuel Kants (1787, B 176–178) Theorie vom „Schematismus der reinen Verstandesbegriffe“ zurück. Sie beleuchtet jenes Zwischenreich, das abstrakte Begriffe und innere Vorstellungsbilder in unserem mentalen Apparat bilden. Heute geht man davon aus, dass es sich bei der „Gestaltwahrnehmung“ teils um biologisch-neuronale *patterns* menschlicher Welterschließung handelt und teils um erlernte Schemata, die sich historisch und kulturell ändern können. Siehe zur neueren Rezeption der Gestalttheorie im interdisziplinären Kontext Bürdek 2002.

sich ‚Design‘ auch im deutschsprachigen Raum endgültig durch“. Eine Ausnahme war die DDR. Dort versuchte man, den „kapitalistischen“ Begriff zu vermeiden und sprach bis in die 1980er Jahre von „industrieller Formgestaltung“. Für diesen Sektor gab es in Berlin (Ost) ein eigenes staatliches Amt. Dort wurde das wissenschaftliche Designperiodikum der DDR namens *Form + Zweck. Fachzeitschrift für industrielle Formgestaltung* herausgegeben.³

Im Laufe der Zeit hat sich der Begriff „Design“ auch in der zweidimensionalen Welt etabliert. Das heißt, auch für „den Entwurf und die Fertigung grafischer Produkte“ – ein Bereich, wo zuvor von „Gebrauchsgrafik“ oder „Werbegrafik“ bzw. „Reklamegrafik“ die Rede gewesen war und der seit den 1970er Jahren als „Grafikdesign“ bezeichnet wurde (Schneider 2005, S. 196). Auch hier hatte der Designbegriff einen verhältnismäßig weiten Umfang. Die zweckorientierte Verbindung von Zeichnung und Typografie „konstruiert die Lesbarkeit der Welt“, fasste der Kybernetiker Abraham Moles (1989, S. 11) zusammen.

Für das Gebiet des Grafikdesigns hat sich seit den 1970er Jahren allmählich der Ausdruck „visuelle Kommunikation“ eingebürgert, der freilich für ein größeres Feld steht. Es ging programmatisch darum, das Tätigkeitsfeld vom herkömmlichen Verständnis des Grafikdesigns abzugrenzen. Dieses war in erster Linie als angewandte Kunst verstanden worden. Es wurde in einem Feld verortet, auf dem Illustration, Dekoration und Reklame zu Hause waren. Nun wollte man sich vom bildungsbürgerlichen Kunstverständnis abgrenzen und den sozialen Auftrag kommunikativer Prozesse akzentuieren. Neben traditioneller Grafik und Typografie waren daher auch neue Formen der bildlichen Mitteilung zu würdigen, also Fotografie, Film und Fernsehen. Sie wurden in eben dem Maße als sozial authentisch bewertet, in dem sie sich vom überlieferten Verständnis der Bildkunst abgrenzten. „Visuelle Kommunikation“: In den Augen von Otl Aicher, dem spiritus rector der HfG Ulm, stand dieses Konzept für die anschauliche Kritik an „nationalstaat, militarismus und ökonomische[r] herrschaft“ und für den „protest gegen kunst als selbstgenuß und intellektuellen narzißmus“ (Aicher 1989, S. 9).

Mittlerweile sind die kämpferischen, sozialkritischen Konnotationen in den Hintergrund getreten. Stattdessen hat sich die Bezeichnung „Kommunikationsdesign“ eingebürgert. Diese Umbenennung trägt auch der Ausweitung der neuen audiovisuellen Medien Rechnung, dem bevorzugten Arbeitsfeld von Kommunikationsdesignern.

Generell kann man sagen, dass die Zuständigkeit von „Design“ zunächst im dreidimensional-gegenständlichen Produktbereich lag. Dann ging sie in den zweidimensionalen Mitteilungs- und Kommunikationsbereich über. Mittlerweile reicht

³ Es enthält übrigens viele Beiträge, die heute noch lesenswert sind.

sie bis in den Bereich des Immateriellen: „Waren es früher nur die Formen greifbarer Dinge, so sind es heute Computerprogramme, Abläufe, Organisationsformen und Dienstleistungen, Erscheinungsformen von Firmen (Corporate Design) oder Personen, die es zu gestalten gilt.“ (Schneider 2005, S. 196 f.)

Seit den 1980er Jahren ist allmählich, gleichsam von den Rändern her, ein erweiterter Designbegriff ins Gespräch gekommen. Gestaltung wird als soziale Praxis verstanden. Dann geht es nicht um Dinge oder Artefakte, die man entwirft und produziert, sondern um das Entwerfen und Gestalten von *Beziehungen*, *Kommunikationsräumen* und *Kommunikationsformen*. „Heute ist das Design eine Art zu dialogisieren, sich selbst und seine Umwelt darzustellen, damit man mit den anderen in Konkurrenz oder in Kommunikation treten kann“, schrieb Lucius Burckhardt (1995, S. 107), ein seit den 1970er Jahren vielbeachteter Vertreter einer ökologisch orientierten Designtheorie. Hier wird „Design“ nicht bloß produktorientiert verstanden, sondern vor allem *handlungsorientiert* (siehe Mareis 2011). Oder, mit den Worten des Designhistorikers Gert Selle (2007, S. 11): „Einerseits dient der Begriff Design noch immer zur Bezeichnung des Entwurfs und der realisierten Gestalt von Industrieprodukten. Andererseits ist seine Erweiterung in Dimensionen des Unsichtbaren erforderlich. Denn es geht auch um historische Strategien der leiblichen, psychischen und mentalen Formierung, das heißt des Entwurfs am Menschen.“⁴

Wie gesagt: Die Frage „Was ist Design“ ist leicht gestellt, aber schwer zu beantworten. Statt „Was *ist* Design?“ sollte man vielleicht besser folgende Grundfragen stellen: Was *will* Design? Was *kann* Design? Was *soll* Design?

Sinnvoll wäre auch ein Ansatz mit folgenden Fragen: *Warum* wird „designed“? *Wozu* wird „designed“? Die Form dieser Fragen ist an Aristoteles' Lehre von den Ursachen des Seienden angelehnt. In diesem Kontext unterscheidet Aristoteles (Metaphysik, Buch I.3; Physik, Buch II.3) unter anderem die Wirkursache und die Zweckursache. Die Frage nach der Wirkursache (*causa efficiens*) ist die nach dem *Warum* oder dem *Woher*. Beziehen wir sie auf das Design, dann führt uns die Frage zur Bedürftigkeit des Menschen, der seine Lebensbedingungen – genauer gesagt: die Bedingungen, unter denen er sein Leben reproduziert – beständig verändert und neu gestaltet. Die Frage nach der Zweckursache (*causa finalis*) ist die Frage nach dem *Wozu*. Beziehen wir sie auf das Design, dann führt sie uns zur Zwecksetzung von lebensnotwendiger Arbeit. Arbeit ist Mittel, um etwas herzustellen, und nicht Selbstzweck. Ursache von Arbeit ist die Not(wendigkeit) – und der Zweck

⁴ Man kann an dieser Stelle auch auf „die allumfassende Gestaltung unseres Lebens“ hinweisen und betonen, „dass alles um uns herum gestaltet, also Ausdruck von Design ist – jedes Produkt, alle Zeichen, Wegweiser und dergleichen, Bilderwelten jeglicher Art, Kleidung und Gesten, auch Töne, Gerüche und Geschmack, sogar die uns umgebende, doch nur noch gestaltete Natur und alles andere“ (Brandes et al. 2009, S. 12).

von Arbeit ist Nicht-Arbeit, Muße, Genuss, also: Freiheit ohne Not. Ebendies gilt auch für das Design, für die Entwurfs-Arbeit jedweder Art. Zur Zweckbestimmung von Design gehört jedoch nicht nur die Ermöglichung von Muße. Design hat auch Formen (und Foren) der Praxis, des gemeinsamen Handelns, zu gestalten.

Zwei Kernmotive treiben die Designpraxis an. Beides sind vitale Faktoren des modernen Lebens. Sie stehen in einem Spannungsverhältnis: einerseits das Bedürfnis nach der Gestaltung einer humanen *Lebenswelt* und andererseits der Wunsch nach Optimierung der *Arbeitswelt*, also der Welt der Produktion und des Warenverkehrs. Die Arbeitsteilung, die auf diesem Sektor entwickelt wurde, erweitert die Selbstbestimmung. An bestimmten Punkten schlägt sie jedoch um in Fremdbestimmung.

Das *gelingende* Leben ist der Ort lebensweltlicher Praxis. Es ist Gegenstand ethischer (sowie ästhetischer) Reflexion und kann als Zielbestimmung im Sinne eines umfassenden Begriffs von Gestaltung in den Blick treten. Dabei ist freilich zu bedenken, dass zuvor das *funktionierende* Leben der Arbeitswelt im Zentrum steht, in dem sich alles um die Poiesis dreht. Dort treten Selbstbestimmung und Fremdbestimmung zu einer widersprüchlichen Einheit zusammen. – Mehr dazu im vierten und sechsten Kapitel.

Soviel ist jetzt hoffentlich klar geworden: Eine Theorie des Designs kann Vieles, und recht Verschiedenes, umfassen. Zur Orientierung kann man, wie bereits angedeutet, davon ausgehen, dass heute zwei Designbegriffe im Umlauf sind, die beide ihre Berechtigung haben: ein enger und ein erweiterter. Designtheorie kann sich mit dem Entwerfen und Gestalten von dreidimensionalen Dingen beschäftigen. Dann spricht man von einer Theorie des Produktdesigns. Sie kann sich auch mit dem Entwerfen und Gestalten von zweidimensionalen Artefakten beschäftigen. Dann spricht man von einer Theorie des Kommunikationsdesigns oder von einer Theorie der visuellen Kommunikation. Design wird heute freilich oft nicht nur als Entwerfen von einzelnen *Produkten* verstanden, sondern als Entwerfen von ganzen *Systemen* und *Umgebungen*: Man denke an Flughäfen, Transportsysteme, Märkte und Freizeitparks oder an Lehrpläne, Rundfunkprogramme, Versorgungssysteme, Banksysteme und Computernetzwerke. Es kann aber auch – und dann erweitert sich das Designkonzept noch mehr – gar nicht um *Dinge* (Artefakte) gehen, die man entwirft und produziert. Es kann vielmehr um das Entwerfen und Gestalten von *Beziehungen* gehen, um das Gestalten – wie gesagt – von *Kommunikationsräumen* und *Kommunikationsformen*. Dann wird Gestaltung als soziale Praxis verstanden. Sie basiert auf Kommunikation. Und das heißt: auf dem Gebrauch von Zeichen mit dem Ziel der Verständigung, der Handlungskoordination, des strategischen und des konsensorientierten Handelns. Wenn Design als ein Me-

dium der Partizipation verstanden wird, dann geht es letztlich um die Teilhabe der Öffentlichkeit an politischen und ökonomischen Entscheidungsprozessen.

Im Zuge der Akademisierung hat sich Design als Bildungsdisziplin etabliert, die Kunst und Wissenschaften verbindet und möglicherweise über beide produktiv hinausgeht. Die Fähigkeit zum Design wird dabei auch als Kreativkraft verstanden, die potenziell in jedem Menschen steckt. Solche Überlegungen zum Design von Lebensformen hat der US-amerikanische Designwissenschaftler C. Thomas Mitchell (1992, S. 58) vor rund 25 Jahren formuliert. Er hat damit einerseits überlieferte Motive der Sozial- und Lebensreformbewegung aus der Wende vom 19. zum 20. Jahrhundert wieder aufgegriffen; andererseits hat er damit Motive aus unserer Gegenwart vorweggenommen. Und auch der bereits erwähnte Lucius Burckhardt vertrat einen radikal erweiterten Designbegriff. Er hielt den Prozess des Entwurfs für wichtiger als die resultierende Gestalt. Gestaltet werden ihm zufolge eigentlich nicht „Einzelobjekte, sondern potentielle Einsatzfähigkeiten, Umnutzungen, Verwendungen, aber auch Nichtverwendbarkeit“ (Mareis 2011, S. 115).

Designtheorie

Schweppenhäuser, G.

2016, XI, 42 S. 1 Abb. in Farbe., Softcover

ISBN: 978-3-658-12659-9