

Prof. Thomas Born  
Jochen Lingnau

Erschienen in: FHTW Forschungsmagazin  
2002, S 172 - 175

Es lassen sich zwei Gebrauchsweisen des Begriffs Design voneinander unterscheiden.

Zum einen kann Design als eine Tätigkeit aufgefasst werden, dann sind wörtlich die Herstellung einer Skizze, einer Zeichnung, eines Plans und im übertragenen Sinn der Akt des Entwerfens gemeint.

Zum anderen kann Design sich auf das Ergebnis dieser Tätigkeit beziehen, dann sind entweder die Skizze, der Plan, das Modell gemeint oder die Produkte, die Designobjekte, die durch die Beteiligung eines Designers entstanden sind. Dabei können die reine äussere Erscheinung, das Aussehen des Produktes oder das Produkt als Gesamtentwurf gemeint sein.

Wir glauben, dass die zweite Auffassung in der Variante, die die äussere Erscheinung der Designobjekte in den Mittelpunkt stellt, die Position ist, die die Diskussion um die Frage nach dem Design lange dominiert hat. Ein 1948 von Wilhelm Wagenfeld veröffentlichtes Buch trägt den programmatischen Titel „Wesen und Gestalt der Dinge um uns“. Der Designer Jochen Gros schreibt 1989 „Gegenstand der Produktgestaltung bzw. des Industriedesigners sind dreidimensionale Objekte. So jedenfalls lautet eine Definition, der zufolge wir u.a. bereits das Verpackungsdesign meiden. Bebildertes Papier, selbst wenn man daraus funktionstüchtige Schachteln oder Ständer faltet, ist eben kein ‚richtiges Design‘ - verkörpert Grafik höchstens.“(1)

Die Schwierigkeiten, die Gattung Design zu bestimmen, lassen sich an einigen Definitionen von Designhistorikern und Designern deutlich machen,

die einen repräsentativen Charakter haben.

S. Bayley, 1982: „Design ist das,

was sich ereignet, wenn Kunst auf Industrie trifft, wenn die Leute anfangen zu entscheiden, wie die Produkte der Massenherstellung aussehen sollen.“(2) Hier ist Design ein Resultat von Industrialisierung, Massenproduktion und bleibt aufs Visuelle, auf das Aussehen der Produkte beschränkt, und diese Produkte sind Dinge im Sinne von dreidimensionalen Objekten. Die Vorstellung, dass aus der Verbindung von Industrie und Kunst Design entsteht, war in den dreißiger Jahren vorherrschend, man sprach auch von Industriekunst.

J. Heskett, 1980: „Industriedesign ist ein von den Produktionsmitteln losgelöster Prozess der Schöpfung, Erfindung und Definition, der eine allmähliche Synthese von häufig einander widersprechenden Beitragsfaktoren zu einem Konzept dreidimensionaler Form voraussetzt; gleichzeitig ist es die materielle Verkörperung dieses Prozesses, die auf mechanischen Wegen vielfach reproduziert werden kann. Daher steht Design in spezifischer Verbindung zur Entwicklung der Industrialisierung und Mechanisierung, die mit der Industriellen Revolution in Großbritannien um 1770 ihren Anfang nahm...“(3) Hier wird die Entstehung von Design historisch und geographisch bestimmt und von der handwerklichen Produktion abgegrenzt, die Hervorbringung einer dreidimensionalen Form ist auch hier der Kern des Designs. Design ist Industriedesign, die-ser Begriff wurde 1919 von Joseph Sinel geprägt. Popularisiert wurde der Begriff vor allem in den vierziger Jahren.

F. Mercer, 1947: „Der Industriedesigner ist ein technischer Experte für visuelle Wirkung... (Er) wird von einem Hersteller nur aus einem Grund beschäftigt: er soll die Nachfrage nach den Produkten durch ihre stärkere Anziehungskraft für den Konsumenten erhöhen. Der Hersteller bezahlt ihn nach Maßgabe seines Erfolgs bei der Erreichung dieses Ziels. Der Industriedesigner steht und fällt mit seiner Fähigkeit, Handelsgewinne zu erzeugen und zu erhalten. In erster Linie ist er ein Industrietechniker und nicht vorwiegend ein Geschmackserzieher der Öffentlichkeit. Unter den vorherrschenden Bedingungen muss sein Ziel in der Profitgewinnung für seine Arbeitgeber liegen.“(4) Diese Definition macht die vorherrschende Bedingung des Kapitalismus zum einzigen Designkontext. Alle bisher betrachteten Beschreibungen klammern das nicht-industrielle Design aus. Die zeitgenössische Beschreibung und Analyse des Designs bevorzugt eine solche Position, die Design praktisch mit Industriedesign gleichsetzt. Dies bedeutet eine starke Einschränkung des Design-Begriffs. Design wird als eine Tätigkeit aufgefasst, die mit der Industriellen Revolution, der Massenproduktion, der Moderne in der Architektur und der Konsumgesellschaft in

Zusammenhang steht. Simon Jervis, der Autor des Penguin Dictionary of Design and Designers (1984) ist einer der Kritiker dieser Position, weil sie jedes Design vor 1800 praktisch ausschließt und gegen jede Form des Ornamentalen eingestellt ist.

Design hat von seiner Entstehung her zweifellos mit Produkten im Sinne von Gegenständen, von Dingen, zu tun. Mit der Transformation von Kommunikation in Technokommunikation finden Gestaltungsprozesse aber notwendigerweise Anwendung auf den immateriellen Gegenstand Information. In diesem Zusammenhang korreliert der Begriff Design mit medialen Problemen, und es ist offenkundig, dass sich Designvorstellungen aus der Objektwelt kaum auf den Gegenstand der Information übertragen lassen. Wir könnten für eine Klärung des veränderten Designbegriffs im medialen Kontext bei der schon bezeichneten anderen Auffassung von Design ansetzen: Design kann als eine Tätigkeit aufgefasst werden, die den medientechnischen Kontext berücksichtigt, und das ist zur Zeit vor allem der Computer.

Abraham A. Moles hatte 1967 in einem seiner programmatischen Texte („Über die Verwendung von Rechenanlagen in der Kunst“) die Funktion des Gestalters noch darin bestimmt, Weltanschauung durch Weltgestaltung zu ersetzen.

Die Gestaltung in der technologischen Welt als „Originalitätstankstelle“ sei durch die technischen Reproduktionsmöglichkeiten und die damit verbundene massenhafte Verbreitung ständig von der Banalisierung bedroht. Auf dieser Folie stellt sich für Moles die Frage nach dem Verhältnis von Gestaltung und Maschine.

Dieses Verhältnis aus dem Blickwinkel der Gestaltung zu bestimmen, bedeutet dann, den Einsatz des Computers nicht primär unter der Dominanz technisch-instrumenteller Wissensvermittlung zu beurteilen. Nur ein Konzept, das von den kulturellen, gesellschaftlichen und ökonomischen Bedeutungen ausgeht, wird der Beurteilung der Computertechnologie gerecht.

Die Suche nach einer Ästhetik der technischen Bildmedien hat bei Bense zu einer abstrakten, mathematischen, zur Numerischen Ästhetik geführt. Moles hat geglaubt, dass zwar die Maschinensprache für den Gestalter, der am Umgang mit Farben, Worten und Klängen orientiert sei, eine fremde Sprache wäre, dass das Problem dieser Fremdheit selbst aber durch Übersetzungsapparate zu lösen sei.

Nimmt man Positionen, die Ende der sechziger, Anfang der siebziger Jahre das Verhältnis von Gestaltung und Maschine reflektieren, so ist festzustellen, dass die Ansicht vorherrscht, dass es doch der technische Spezialist ist, von dem man sich ästhetischen Universalismus erwartet. Der Gestalter verwendet neue Medien, die wissenschaftlicher sind als die alten, woraus folgt, dass technische

bzw. technologische Fragestellungen zunehmend in gestalterische einbezogen werden müssen. Dies macht schließlich den Gestalter zum technischen Spezialisten. Die Perspektive wechselt, er ist kein Schöpfer von Werken mehr. Der Gestalter wird zum Ideenschöpfer für Werke. Moles hatte noch in technischer Konsequenz gefordert, der Gestalter solle Programmierer werden.

Mit solchen Feststellungen mag man Moles und Bense zur Technik-affirmierenden Literatur der fünfziger und sechziger Jahre rechnen. Wenn auch nicht unkritisch gegenüber der Kybernetik, so wird doch die Vision vom Menschen sichtbar, der durch Technik sein gesellschaftliches wie auch ästhetisches Freiheitspotential realisiert. Von Horrorvisionen, die den Selbstverlust in der Technik fürchten (z.B. G. Anders), ist nichts zu bemerken.

Die Vision vom Design-Ingenieur ist heute überholt. Für uns ist die Auffassung vom Computer von Interesse, die ihm mit dem Begriff der Ideenschöpfung in Beziehung setzt. Als das Primäre am Computer wird die Software verstanden. Das ist die strukturierte Abfolge von Zeichen, die nach logischen Schluss-Regeln miteinander verknüpft sind.

Die Auffassung von der klassischen Maschine war an der Projektion menschlicher Organe orientiert. Was den Menschen in der Maschinenwelt entgegentritt, ist eine zweite Natur, deren konkretes Bild abgenommen ist vom Bild des Menschen selbst. Die Maschine ist Expansion der Organe: Arme, Hand und schließlich Gehirn. Die maschinellen Expansionen haben den Sinn zu entlasten, zu verstärken, zu ersetzen und zu übertreffen.

In der Vorstellung von der Maschine entäußert sich der Mensch in abbildhafter Form. In der Umkehrung dieses Verfahrens stellt sich der aufklärerische Materialismus den Menschen selbst als Maschine vor. Damit entsteht unter anderen die Frage, nach welchen Kriterien ein Vergleich zwischen dem me-

chanischen Abbild und dem Menschen (dem Original) entschieden werden kann. Die Antwort bestand in der Feststellung, dass Maschinen niemals Worte oder andere selbstproduzierte Zeichen verwenden könnten.

Die konkreten Maschinen bleiben als Abbild des Menschen dem Vorbild unterlegen, sie bleiben stumpfsinnige und einfältige Gehilfen ihrer Konstrukteure.

Der Computer ist anders als die klassische Maschine durch das Abbildprinzip im Bereich der symbolischen Reproduktion entstanden. Nicht mehr die materiell-physische Bearbeitung des Gegenständlichen ist Sujet der Maschinenarbeit, sondern die vorher ausgeschlossene Welt des Zeichens und der Sprache oder anders gesagt: der Kommunikation. Damit werden Maschinen nicht mehr primär von den

Eigenschaften der Materie her bestimmt. An die Stelle der Dominanz des Materials treten die Möglichkeiten der formalen Logik. Die Codier- und Dekodiersysteme der Computer zeigen uns, dass es Realitäten gibt, die ungreifbar scheinen. Schon die Turing-Maschine, die formal, logisch und universell ist, benutzt mit den binären Symbolen „0“ und „1“ Zeichen, die durch Digitalisierung Informationen ohne Analogie zu ihrem Ursprung entstehen lassen.

Die Basis des Computers, der transklassischen Maschine, ist anders als die der klassischen Maschine, nicht das Prinzip der Abbildung.

Noch McLuhan hatte Medien als „extension of man“ begriffen. Für eine Theorie des Computers reicht das nicht mehr aus. Alles abbildende, gestalterische und theoretische Denken war stets auf die Modifikation des Gegebenen fixiert. Auch das scheint als Bestimmung des Computers nicht auszureichen, je nach Software wird er zu dieser oder jener konkreten Maschine. Dabei scheint die Möglichkeit, Programme zu realisieren, im Prinzip nicht begrenzt, deshalb schließen wir, dass der Computer im Sinne seiner ihm immanenten medialen Eigengesetzlichkeiten für alle Arbeitsformen einzusetzen ist, die an der Ermöglichung von Alternativen interessiert sind, die sich explizit nicht als Abbild oder Modifikation des Gegebenen begreifen.

Damit begreifen wir das Medium Computer weder als Werkzeug zur Realisierung gestalterischer Konzepte, noch verstehen wir unter einem Gestalter denjenigen, der sich zum Meister einer seelenlosen, dumpfen Apparatur macht.

Der Gestalter kann gegenüber dem Computer dazu beitragen, eine in der wissenschaftlich-technischen Welt implementierte Reduktion von Vernunft auf Rationalität, von Bewusstsein auf Erkenntnis, von Denken auf Rechnen zu unterlaufen. Gestaltung ist im Kern symbolische Interaktion, nichts anderes ist der Computer. Ihn auf einen technisch-instrumentellen Automaten zu

reduzieren, heißt ihn im Kern zu verfehlen.

So wie Design von seiner Entstehung her mit Produkten im Sinne von dreidimensionalen Gegenständen, von Dingen, zu tun hatte, so lässt sich sagen, dass gestaltete Information primär einen verbildlichenden Charakter hat. Die Tätigkeit des Designers richtet sich auf diese gestalteten Flächen, auf das Bild, genauer auf das technische Bild. „Was uns das Gefühl eines Pictorial Turn vermittelt, (...) hat nichts damit zu tun, dass es irgendwelche besonders starken neuen Darstellungsmöglichkeiten visueller Repräsentation gäbe, die die kulturtheoretische Begrifflichkeit bestimmen. Aber das Bild spielt in einem breiten Spektrum der gegenwärtigen intellektuellen Debatte ganz offenbar eine wichtige Rolle, indem es Gegenstand eines merkwürdigen Unbehagens ist. Es ist angesiedelt irgendwo zwischen Paradigma und Anomalie, um hier mit zwei Begriffen des Philosophen Thomas Kuhn zu operieren. In der Wissenschaft hat das Bild inzwischen einen ebenso zentralen Platz eingenommen, wie ihn zuvor die Sprache hatte.“(5).

Für eine entscheidende Perspektive der Designtheorie halten wir deshalb die Fundierung auf eine Medientheorie des Computers und eine Theorie des technischen Bildes.

#### Anmerkungen

- (1) J. Gros, Design im Vorzeichen der Digitale, Offenbach/M. 1990, S.72
- (2) S. Bayley, Art and Industry, London 1982, S.9
- (3) J. Heskett, Industrial Design, London 1980, S.10
- (4) F. Mercer, The Industrial Design Consultant, London 1947, S.12
- (5) W.J.T. Mitchell, Picture Theory, Chicago, 194, S.13