

Logik des Entwerfens

Florian Arnold

Logik des Entwerfens

Eine designphilosophische Grundlegung

Wilhelm Fink

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Alle Rechte vorbehalten. Dieses Werk sowie einzelne Teile desselben sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlags nicht zulässig.

© 2018 Wilhelm Fink Verlag, ein Imprint der Brill-Gruppe
(Koninklijke Brill NV, Leiden, Niederlande; Brill USA Inc., Boston MA, USA; Brill Asia Pte Ltd, Singapore; Brill Deutschland GmbH, Paderborn, Deutschland)

Internet: www.fink.de

Einbandgestaltung: Evelyn Ziegler, München
Herstellung: Brill Deutschland GmbH, Paderborn

ISBN 978-3-7705-6376-0

uns



Inhalt

1. Einleitung 1
 - 1.1 Design und Disziplin 1
 - 1.2 Design und Philosophie 15
 - 1.3 Disegno und Design 32

2. Kants Entwurf der Vernunft 47
 - 2.1 Transzendente Perspektive 49
 - 2.2 Zeitgestaltung des Bewusstseins 69
 - 2.2.1 *Drei Zeiten der Gestalt* 73
 - 2.2.2 *Der transzendente disegno* 85
 - 2.3 Dialektik von Gestalt und Gedanke 93
 - 2.4 Raumzeitgestaltung des Bewusstseins 107
 - 2.5 Transzendente Linienführung und Farbgebung 118
 - 2.5.1 *Das quantitative Vermessen der Erscheinungswelt* 121
 - 2.5.2 *Das qualitative Ermessen der Empfindungswelt* 128
 - 2.6 Ästhetische Erfahrung 139
 - 2.6.1 *Geistzeit der Gestaltung* 146
 - 2.6.2 *Zeitgeist der Gestaltung* 152
 - 2.7 Alternative Einfachheit 158
 - 2.8 Prozess des Entwurfs 173
 - 2.9 Genie und Maschine 190

3. Moderne gestalten, moderne Gestalten 201
 - 3.1 Gestaltung nach Goethe und Darwin: morphologische Evolution 205
 - 3.2 Gestalten der Gestaltungsgeschichte I 222
 - 3.3 Gestaltung nach Einstein: morphologische Evolution der Raumzeit 238

4. Heideggers Design des Daseins 247
 - 4.1 Vermögen des Entwurfs 249
 - 4.2 Aufwendigkeit der Moderne 261
 - 4.3 Zeit als Sorge des Designs 278
 - 4.3.1 *Die Sorge(n) des Designs* 284
 - 4.3.2 *Das Im-Film-sein des Daseins* 291
 - 4.4 Wie Man eigentlich gestaltet 297
 - 4.5 Dingzeichen und Zeichendinge 306

5. Schluss	323
5.1 Gestalten der Gestaltungsgeschichte II	325
5.2 Rückblick	341
5.3 Vorausblick	353
Danksagungen	369
Quellen	371
Literatur	371
Ausstellungskataloge	383
Abbildungen	385
Personenverzeichnis	387

1. Einleitung

*wir gefallen uns in einer philosophie
der erkenntnis und des wissens.
eine philosophie des machens
und des entwurfs steht aus.
(Otl Aicher)*

1.1 Design und Disziplin

Was ist Design? Was war (schon) Design? Was wird (noch) Design? – Wie bei kaum einer anderen Disziplin der Gegenwart gilt es als strittig oder zumindest als Streitbar, was es mit dieser Kulturtechnik im Kern auf sich hat. Und wie bei kaum einer anderen Disziplin könnte eine Ursache für diese Sachlage darin bestehen, dass Design einerseits – und zwar im weitesten Sinne einer gestalterischen Einflussnahme des Menschen auf seine Umwelt und auf sich selbst – so alt ist wie die Menschheit: Schon der erste Faustkeil scheint als Handwerksprodukt einem gewissen Design gefolgt zu sein. Andererseits aber, so scheint es, meint Design – und zwar im engeren Sinne eines Sach- und Fachbereichs innerhalb der modernen Wissensgesellschaft – noch eine entsprechend junge Angelegenheit: Sucht man nach Ansatzpunkten für eine Institutionalisierung dessen, was man heute mehr oder weniger deutlich als *das* Design oder *die* Gestaltung in Abgrenzung bspw. zu *der* Physik anspricht, wird man wohl frühestens Anfang des 19. Jahrhunderts im Zuge der Industrialisierung fündig. Doch egal, wie steinalt oder fabrikneu die Gestaltung auch sein mag, ihre Auswirkungen sind allenthalben zu sehen; allein ihr ursprünglicher Kern und damit auch ihre zukünftige Saat bleiben bisweilen rätselhaft. Womöglich von Natur aus? Oder handelt es sich dabei nur um eine Frage der Technik? – Aber wie auch immer man sich dazu stellt, bis heute lässt sich lediglich uneindeutig beantworten, worauf die Frage nach dem Design abzielte, abzielt und letztendlich abzielen wird.

Nun hat diese Feststellung nichts allzu Außergewöhnliches an sich, wird sie doch vom *gros* der Praktiker und Theoretiker auf diesem Gebiet geteilt. Auch scheint das Design mit seinem impliziten oder expliziten Anspruch auf den Status einer Wissenschaft auf den ersten Blick keine wirkliche Ausnahme zum Aufkommen bspw. der Human- bzw. Geisteswissenschaften zu bilden, deren reguläre Etablierungsphase in den Zeitraum des 19. Jahrhunderts fällt. Und dennoch: Was unter Bedingungen der Modernisierung und verschärft noch

unter denen einer Postmodernisierung des eigenen Legitimitätsdiskurses ins Auge sticht, ist eine geradezu *konstitutive Offenheit des Designs* und seiner Verfechter in Fragen seines „Ziels“, seines „Gegenstandes“ und seiner „Methode“¹. „Das Streben nach einer Öffnung, Erweiterung und Entgrenzung des Designbegriffs zieht sich als roter Faden durch die Geschichte des Designs – gerade so, als ob die jeweils geltenden Aufgabenbereiche und Wirkungsfelder von Design immer schon als zu klein und zu beengend empfunden wurden“² – sodass es auch seiner Theorie, man könnte meinen, sogar zunehmend schwerer fällt, eine Grenze festzulegen und eine Definition³ vorzugeben.

Sucht man deshalb den Vergleich mit bereits etablierten Wissenschaften, führt dies jedoch eher zu weiteren Schwierigkeiten als zu eindeutigen Maßgaben für die eigenen Ambitionen. Gemessen an anderen Disziplinen scheinen zwei entgegengesetzte Auffassungen möglich, die entweder einen zu behebenden Mangel an Professionalität oder umgekehrt eine persönliche Begabung des Designers konstatieren. So lassen sich für den gegenwärtigen Stand der Designforschung im deutschen Sprachraum leicht zwei Tendenzen benennen, wovon eine sich um eine *wissenstechnische Disziplinierung* bemüht, wohingegen eine andere bei einer *genialischen Undiszipliniertheit* Orientierung sucht. Und doch kann auch hierbei lediglich von Tendenzen gesprochen werden, will man dem Missverständnis vorbeugen, beide Extreme fänden sich nur zufällig in einem Diskurs versammelt und hätten zuletzt gar nichts miteinander zu tun. Denn im Gegenteil gibt es – dem „roten Faden durch die Geschichte des Designs“ folgend – durchaus wesentliche Überschneidungen, die für den Begriff des Designs nicht weniger prägend sind, ja den Begriff des Designs – sowohl historisch als auch systematisch – allererst *ausprägen*. Wie sich zeigen wird, zieht sich dieser rote Faden auch durch die vorliegende Arbeit. Beide Auffassungstendenzen aber bewegen sich auf einem gemeinsamen Terrain, auch wenn die Grenzen noch nicht abgesteckt sind oder gar nicht abzustecken sein sollten.

Aus der stetig wachsenden Anzahl von theoretischen Beiträgen zu Fragen der Designdisziplin seien darum einleitend zwei Beispiele herausgegriffen,

-
- 1 Vgl. zu diesen drei Kategorien Siegfried Maser: *Einige Bemerkungen zum Problem einer Theorie des Designs*, Manuskript, Braunschweig 1972. – Belegt bei Bernhard E. Bürdek: „Design ist (doch) eine Disziplin“, in: *Design, Anfang des 21. Jh. Diskurse und Perspektiven*, hg. v. Petra Eisele u. Bernhard E. Bürdek, Ludwigsburg 2011, S. 10–21, hier S. 18.
 - 2 Claudia Mareis: *Theorien des Designs zur Einführung*, Hamburg 2014, S. 198.
 - 3 Zur Problematik von Definition im Allgemeinen und zu der des Designs im Speziellen siehe Daniel Martin Feige: *Design. Eine philosophische Analyse*, Berlin 2018, Kap. I „Begriff des Designs“; ebenso Glenn Parsons: *The Philosophy of Design*, Cambridge 2016, Kap. 1.1 „Defining ‚Design‘“.

die als repräsentativ für die Bemühungen einer theoretischen Würdigung der Designpraxis gelten dürfen. Soll damit auch nicht behauptet werden, das ganze Forschungsfeld Design ließe sich durch beide Beispiel abschließend umreißen, so tut sich zwischen ihren divergierenden Ansprüchen, wie zwischen zwei Polen, doch ein Spannungsfeld auf, das den allgemeinen Diskurs unsichtbar durchzieht: Es handelt sich um eine im Ton persönlich gehaltene (Anti-)Theorie des Designs von Michael Erlhoff und eine wissenschaftliche Dissertation von Bernhard E. Bürdek, die beide am Ende einer Hochschulkarriere verfasst und gleichsam als Vermächtnis veröffentlicht wurden. Dabei ist bereits das jeweilige Genre der beiden Texte auf eine Weise sprechend, die sich als Appell innerhalb der Texte wiederfindet. Beginnen wir mit Erlhoff, wird auf den ersten Blick deutlich, worum es (nicht) geht. Nach einer bewusst ausufernden Beschreibung des Designs, anstelle einer exakten Definition, lässt sich der Autor wie folgt vernehmen:

Gewiss, selbst solch ein umfangreicher Versuch der Darstellung der Besonderheiten von Design scheitert hoffnungsfroh im Sinne einer Definition, offenbart jedoch sehr exemplarisch, dass solche disziplinierten Definitionen nicht mehr funktionieren und auch nicht helfen, irgendetwas zu verstehen. So bleibt auch hier die Bestimmung von Design ziemlich vage, behauptet aber zugleich, dass eben solche Offenheit oder wenigstens Un-Disziplinierbarkeit exemplarisch und wegweisend auch für andere Denk- und Handlungs-Formen ist. In der Unschärfe der Kategorie entpuppt sich die Qualität von Design. Man kann es halbwegs beschreiben, mehr jedoch nicht. Gleichwohl beflügelt genau dies eine Theorie des Designs. Zumal inzwischen in allen wissenschaftlichen Bereichen solche glücklichen Auflösungs-Tendenzen sichtbar werden und tradierte Disziplinierungen und Spezialisierungen zunehmend obsolet erscheinen.⁴

Der Begriff „Design“ scheint selbst dermaßen unklar, dass man mit ihm kaum etwas genau meinen können will, aber alles vage meinen können soll. Wissenschaft scheint aus der Perspektive eines solchen Designs selbst eine Ideologie und Zwangsvorstellung im Sinne eines selbst auferlegten Disziplinarverfahrens zu sein, wogegen sich die eigentliche Qualität des Designs eher in einem freien Assoziieren mit sozialen Folgen behauptet. Die Selbstdiagnose ergibt, dass nicht nur das Design, sondern auch alle anderen wissenschaftlichen Bereiche von „solch glücklichen Auflösungstendenzen“ befallen sind.

4 Michael Erlhoff: *Theorie des Designs*, München 2013, S. 23.

„Man kann es (nur) halbwegs beschreiben, mehr jedoch nicht“, denn man muss es gewissermaßen selbst getan und erlebt haben. Und genau in dieser speziellen „Unschärfe der Kategorie“ verbirgt sich eine eigenständige „Qualität von Design“, liegt nach Auffassung des Autors die eigentliche Stärke einer Theorie des Designs, die zuletzt auch nicht mehr *eine* geschlossene Theorie sein will, sondern eine offene Veranstaltung, der zwar jeder beitreten, aber niemand mehr eigentlich entkommen kann, sobald er sich einmal in sie hat einweisen lassen:

Eine Theorie des Designs bewegt sich in dem eklatanten Widerspruch, einerseits sich als veritable Theorie zu behaupten und andererseits sich zugleich in diverse begründete Theoreme aufzulösen, also Theorie als eine offene Form zu betreiben und die Drohungen oder die Dogmatik einer einzigen, alles durchdringenden Theorie wohlbegründet abzulehnen. Womit sowohl die altbackene und bloß ideologische Vorstellung disziplinärer Zuweisungen von Theorie (zum Beispiel Kunst-, Architektur-, Musik-, Kultur-, und andere so dogmatisch gebundene Theorie) kritisiert wird als auch disziplinübergreifende „Lehrgebäude“ nicht als in sich geschlossene Systeme akzeptiert werden. [...] Zugegeben, dies läuft Gefahr, in existierenden Theorien wie im Supermarkt herumzustöbern und zu greifen, was gerade passt. [...] Dagegen kann man – das ist das Risiko jeglicher Offenheit – lediglich den permanenten kritischen Diskurs, die ständige Auseinandersetzung und argumentative Kompetenz stellen, damit statt Beliebigkeit eine Qualität der Offenheit von Theorien entstehen möge.⁵

Den logischen Selbstwiderspruch, was den eigenen Theoriestatus anbelangt⁶, einmal positiv gewendet, fällt hier vor allem auf, dass Designtheorie eine bestimmte Vorreiterrolle gegenüber den anderen Disziplinen einnehmen soll, was eine radikale Aufklärung ideologisch-verdünsterter Denkweisen betrifft. Design hat sich nach Erlhoff als eine ewige Bewegung der (Selbst-)Kritik zu verstehen und steht damit nicht nur in der Tradition der frühen Frankfurter Schule oder der französischen Poststrukturalisten, sondern scheint deren Einsichten *eo ipso* in der Praxis auszugestalten. Worüber andere nur reden, das scheint im Design schon – mit dem stürmischen und drängenden Goethe – ‚getan, fast eh’ gedacht‘. Folglich scheint auch der Appell Erlhoffs zu guter Letzt an

⁵ Ebd., S. 24.

⁶ Zu der inhärenten Problematik dieses Ansatzes aus begriffslogischer Perspektive vgl. auch Feige: *Design*. a.a.O., S. 24 f.

die Individualgesinnung des Designers zu ergehen, statt einem akademischen Berufsstand das Wort zu reden, besser die persönliche Berufung in die Tat umzusetzen und sich von diversen Theorien, die eben nicht primär der Designtheorie selbst entspringen müssen, eher auf das Schaffen einstimmen als im Schaffen bestimmen zu lassen.

Allerdings geht mit dieser genialischen Haltung die stets lauende Gefahr einher, dass man sich tatsächlich bloß im Supermarkt der Ideen bedient, auch wenn man meint, sich durch eine fortgesetzte und sich selbst zersetzende Kritik einer anderen statt nur verrückten Offenheit für alles Erdenkliche zu überlassen. Das Problem dieser Einstellung kommt dort zum Vorschein, wo Design als Dauerkritik nicht nur selbst zu einer Konsumhaltung zu verkommen, sondern gleichermaßen genialische Originalität in genialischen Wahnsinn umzuschlagen droht, mithin in einen *Originalitätswahn*, der selbst ohne ursprünglichen Halt bleibt im Überfluss der Ideen (und Waren). Wie Gilles Deleuze und Félix Guattari bereits Anfang der 70er feststellten,⁷ gibt es einen Zusammenhang von Kapitalismus und Schizophrenie, der in der Theorie des Designs angekommen ungefähr zu dieser Haltung führt, wobei deren konstitutive Handlungslosigkeit ihr gleichwohl zum Vorteil gereichen soll. Was sich demnach als (Anti-)Theorie des Designs präsentiert, entspricht dem alten Topos von Wahnsinn und Genialität als Legitimationsstrategie des eigenen Schaffens: der Künstler, der jeder Maßregelung und Disziplinierung entraten zu können meint, weil er sich letztlich nur für die verrückende Offenbarung seines Genius offen halten muss.⁸ In die Gegenwart des Designs übersetzt: Eine offene Theorie zu fordern, bedeutet, die Offenbarungsgewissheit von plötzlichen Eingebungen zu propagieren, in deren gleißendem Licht methodologische Reflexionen wie bloße Schattenspiele daherkommen; Schattenspiele, die zudem, denkt man an Platons Höhlengleichnis, letztlich wohl nur auf intrigante Disziplinarmaßnahmen hinauslaufen.

Akzentuiert wird damit jedoch lediglich ein Moment im Prozess der Gestaltung, mit der Folge, zugleich der Gefahr Vorschub zu leisten, dass die berechtigte Kritik an einer bloßen Disziplinierung um ihrer selbst willen sich zuletzt als undisziplinierte Kritik und genialische Hingabe an situative Beliebigkeiten entpuppt. Und so kann diese (selbst-)kritische Überzeugung nicht ohne Kritik bleiben, ja, sie muss sie geradezu provozieren, um nach ihrer eigenen Logik zum einen konsequent und zum anderen überhaupt weiter verfahren

7 Vgl. Gilles Deleuze/Félix Guattari: *Anti-Ödipus. Kapitalismus und Schizophrenie I*, Frankfurt a. M. 1974.

8 So verwundert es kaum, dass Erhoff auch auf den (vermeintlichen) *theos* der Theoria zu sprechen kommt (vgl. ebd., S. 25).

zu können. Aus dieser Perspektive aber muss es wie eine ungewollte Übereinstimmung wirken, wenn Theoretiker vom Schlage Bernhard E. Bürdeks gerade das genaue Gegenteil von ihren Zunftgenossen fordern, und damit auch den (Anti-)Theoretikern erst die nötige (wissenschaftliche) Materie zu ihrer kritischen Zersetzung bereitstellen.

Denn konstitutives Anliegen einer Designtheorie im Sinne Bürdeks ist es, ein gefürchtetes Ausufern des Designbegriffs gerade zu verhindern, indem sich die ‚Designwissenschaft‘ an den Standards bereits etablierter Wissenschaften zu messen habe. Tut sie dies aber, fällt das Ergebnis zunächst ernüchternd aus: Weder vermochte man sich innerhalb der ‚Designwissenschaft‘ bisher auf eine verbindliche Definition zu einigen, die sowohl eine exakte Einordnung unter die anderen Wissenschaften erlaube als auch eine spezifische Differenz sichere, noch ließe sich laut Bürdek ohne eigene theoretische Kernkompetenz überhaupt sinnvoll und akzeptiert in einen trans-, inter- oder gar metadisziplinären Austausch mit anderen Wissenschaften treten: „Die Flucht in die dritte Welt, verbunden mit der Weltrettungs-Botschaft (denn wer sollte das sonst erledigen, wenn nicht die Designer) befreit viele Designer davon, an der Formierung ihrer eigenen Disziplin mitzuwirken. Wenn man strenge Kriterien heranzieht, dann hat sicherlich der allergrößte Teil jener ‚Theorie-Beiträge‘, die zum Design vorgetragen wurden, keinen Bestand!“⁹ – Soll dies aber schon für eine eher freier angelegte *Designtheorie* gelten, lässt sich mit Blick auf eine strenge *Designwissenschaft* nur konstatieren: „Wie nicht anders zu erwarten, so ist auch der Bereich der Designwissenschaft gleichermaßen heterogen, um nicht zu sagen – diffus.“¹⁰

Grund für diese harte, doch letztlich wohlmeinende Kritik ist nicht nur besagte Uneinigkeit in Bezug auf eine grundlegende Definition von Ziel, Gegenstand und Methode, sondern darüber hinaus die hintergründige Überzeugung, dass „Design natürlich keine Wissenschaft sein kann oder will, obwohl die derzeit sich herausbildende Designwissenschaft intensiv darum bemüht ist, die Diskurse im und über Design selbst argumentativ – also wissenschaftlich – zu begleiten.“¹¹ Denn diese Überzeugung selbst weiß sich – entgegen aller geübten und weithin bekannten Kritik an der wissenschaftlichen Undiszipliniertheit des Designs – eigentlich doch zumindest mit derjenigen im Wortlaut eines Gui Bonsiepes einig: „Design kann nicht nach den Kriterien der Wissenschaft

9 Bernhard E. Bürdek: *Design – auf dem Weg zu einer Disziplin*, Hamburg 2012, S. 183 f.

10 Ebd., S. 184.

11 Ebd., S. 185.

bewertet werden.“¹² Nun verheimlicht Bürdek nicht, dass, wenn überhaupt ein Ansatz tragfähig wäre, um aus der „Ankündigungswissenschaft“¹³ Design zumindest eine „Wissenschaft für Design“ mit einem „disziplinären Kern“ entstehen zu lassen, dies der Offenbacher Ansatz der Produktsprache in Ergänzung durch die „Product Semantics“ im Zuge der „semantischen Wende“¹⁴ Klaus Krippendorffs sein müsste. Und so spricht aus der aufgebotenen Strenge doch die Zuversicht, dass eine fortschreitende Disziplinierung des Designs (ob nun als Theorie, Forschung oder Wissenschaft) das nötige Niveau an Professionalisierung erreichen könnte, um mit den etablierten Wissenschaften ‚auf Augenhöhe‘ zu diskutieren.

Wie dies aber auszusehen hätte, wie dieses Niveau der Professionalisierung also zu erreichen wäre, scheint der Tendenz nach darauf hinauszulaufen, ‚Wissenschaft‘ beim Wort zu nehmen und dem ‚zu schaffenden Wissen‘ (innerhalb der Designdisziplin) zuerst einmal eine verständliche Sprache zu verschaffen. So dürfte die Kommunikation der Designdisziplin mit den anderen Wissenschaften und nicht zuletzt auch die Kommunikation der Wissenschaften untereinander verbessert, ja, zuweilen gar erst ermöglicht werden. Zugespitzt könnte man also behaupten, geht es darum, die Produkte unserer autopoietischen Wissensmaschinen, die wir Wissenschaften nennen, so zu gestalten, dass man sie noch verstehen und handhaben kann. Design hätte an einer verbesserten Kommunikation im Sinne einer Synchronisierung der Wissenschaften, Produkte, Menschen etc. oder allgemeiner: der modernen Lebenswelt zu arbeiten und Designtheorie daran, die Gestaltung dieser Kommunikation wiederum kommunizierbar zu machen.

In der gegenwärtigen Debatte um Design, seine Theorie und die sich dazu parallel entwickelnde Forschung zeichnen sich zwei relevante und

12 Ebd.

13 Ebd., S. 189.

14 Vgl. Bernhard E. Bürdeks „Vorwort zur deutschen Ausgabe“, in: Klaus Krippendorff: *Die semantische Wende. Eine neue Grundlage für Design*, Basel 2013, S. 15–21, wo Bürdek (in Bezug auf Nigel Cross und Klaus Krippendorff) in Abgrenzung zu einer „Wissenschaft über Design“ und einer „Designwissenschaft“ geltend macht (S. 20): „Wissenschaft für Design [...] meint also jenen ‚disziplinären Kern‘, der die Disziplin selbst definiert. Krippendorff schreibt, dass man eine solche Forschung vom Design selbst heraus [sic!] betreiben muss um [sic! Wahrscheinlich ein Tippfehler, stattdessen „und“; Anm. d. Verf.] die ‚design community‘ mit verlässlichen Konzepten, Methoden und Wissen ausstatten müsse, also letztlich einen eigenen, disziplinären Diskurs zu entwickeln habe. Und genau dies ist im Kern das große Verdienst dieses Buchs, indem es maßgeblich diesen Diskurs befördert und dafür auch eine geeignete Sprache und Terminologie zur Verfügung stellt.“

zukunftsweisende Felder ab: Einerseits ist das der ‚systematische Blick‘ auf die Zusammenhänge, bedingt durch den rasanten Fortschritt der Wissenschaften und deren Vernetzungen. Durch die immer komplexer werdenden Vernetzungen der Wissenschaften untereinander ist es für den Designer erforderlich, sich fundierte Einblicke in deren Strukturen, Methoden und Ergebnisse zu verschaffen. Herbert Simons Überlegungen aus den 1960er Jahren erleben derzeit eine Renaissance, was durchaus angebracht erscheint, denn die Komplexität technischer Systeme (Produkte) will beherrscht, reduziert und gestaltet werden. Daraus folgt logischerweise das zweite Feld. Designer sind spätestens mit dem Einzug der massenhaften Digitalisierung in die Produktwelten nicht mehr die Erfinder technischer Systeme, sondern deren Interpretanten. Prozesse zu visualisieren und Funktionen anschaulich zu machen, dies leisten beispielsweise das Interaction- und Interface-Design. Apples I-Phone ist dabei durchaus als revolutionäres Produkt zu bezeichnen. Wenn Design Kommunikation bedeutet, dann sind Produktsemantik und Produkt Language die Grundlagen disziplinärer Design-Theorie.¹⁵

Soll Design auf diese Weise als zuverlässiger „Interpretant“ der „Komplexität technischer Systeme“ fungieren, hätte Designtheorie oder – wenn denn möglich – Designwissenschaft ihrerseits die eigenen hermeneutischen Verfahrensweisen zu reflektieren, um sie für sich selbst und andere Disziplinen nachvollziehbar zu machen. Mit diesen tatsächlich auf Augenhöhe zu diskutieren, bedeutete jedoch, den anderen Wissenschaften nicht nur ein Vokabular der Produktsprache vorzuweisen, sondern sich zudem um das Erlernen der eigenen Sprache bei den anderen zu bemühen. Denn was sollten andere Disziplinen letztlich mit einem Vokabular anfangen, das lediglich der Selbstverständigung der Designwissenschaft diene? Wenn Design also tatsächlich die Gestaltung von Kommunikation bedeutete, dann sollte Designtheorie nicht allein dabei stehen bleiben, zu übersetzen und zu interpretieren, was von anderen geäußert wird, sondern sie gleichermaßen in der ‚Kunst der Übersetzung‘ unterweisen wollen, auf dass sie sich besser zu verständigen wüssten. Oder wem nützte überhaupt noch der ‚systemische Blick‘ der Designtheorie, wenn es bei einer bloßen Privatsprache der Produktsprache bliebe? – Dagegen lässt sich behaupten: Jeder Mensch versteht die Sprache der Produkte, nur kaum einer weiß sie zu sprechen. Hier durch Designtheorie Wissen zu schaffen,

15 Bernhard E. Bürdek: „Im Dickicht der Diskurse. The Images of Design“, in: *form* 221 (2008), S. 90.

bedeutete, auch die anderen Wissenschaften mitsprechen und sie sich untereinander besser austauschen zu lassen, eben Interaktion herzustellen, ohne dabei selbst unmündig zu bleiben oder sogleich wieder mundtot gemacht zu werden.

Nimmt man diese Position einmal streng beim Wort, führt sie zu einer Auffassung von Designtheorie, mit der sich auch die Partei Erlhoffs letztendlich identifiziert: Gesetzt, man will die Designtheorie nicht einfach raushalten, dann lässt sie sich auch nicht einfach in den Wissenschaftskanon integrieren, ohne den Kanon selbst zugleich umzugestalten, mithin die *Kanonbildung* zu verändern. Soll hier auch nicht bestritten werden, dass beide Auffassungen in wesentlichen Punkten derart deutlich divergieren, dass man sie auf den ersten Blick auseinanderhalten kann, so scheint angesichts einer spezifischen Eigentümlichkeit der Designtheorie, auf der beide gegenüber dem modernen Wissenschaftsmodell beharren, noch ein zweiter, tiefergehender Blick vonnöten. Scheint Erlhoffs Ansatz auch letztlich darauf abzuzielen, den modernen Wissenschaftsbegriff einer postmodernen *Disziplin der Entdisziplinierung* zu unterziehen, die er im Design bereits verkörpert sieht, so hält sich Bürdek zunächst an eine *Selbstdisziplinierung des Designs*, das sodann aber seine eigenen Stärken gegenüber den Wissenschaftsdisziplinen zur Geltung bringen muss, wenn es nicht bei einem *fit for fun* bleiben soll. Deutlicher: Das strategische Ziel müsste letztlich darin bestehen, die anderen Wissenschaften gleichermaßen zu einer Anpassung an das Design zu bewegen.

Nun könnte man optimistisch gestimmt behaupten, die andere Seite käme dem Design bereits auf halbem Wege entgegen. Denn die Wissenschaftsgeschichte und -theorie lässt keinen Zweifel daran, dass der Wissensbegriff selbst einem Wandel unterliegt.¹⁶ Die Stunde der Designdisziplin hat jedoch erst dann

¹⁶ So bereits Thomas S. Kuhn: *Die Struktur wissenschaftlicher Revolutionen*, Frankfurt a. M. 1967, oder im historischen und zugleich systematischen Überblick Hans-Jörg Rheinberger: *Historische Epistemologie zur Einführung*, Hamburg 2007. Speziell in Fragen der Designdisziplin hat Claudia Mareis mit ihrer Dissertation: *Design als Wissenskultur. Interferenzen zwischen Design- und Wissensdiskursen seit 1960*, Bielefeld 2011, den Begriff des Diskurses stark gemacht, um einem überholten ‚wissenschaftlichen Objektivismus‘ entgegenzuwirken. Erhellend auch Olaf Breidbach: *Neue Wissensordnungen. Wie aus Informationen und Nachrichten kulturelles Wissen entsteht*, Frankfurt a. M. 2008, S. 16: „Wenn wir verstehen, dass wir nicht in vorgegebenen Mustern denken, sondern diese Muster Resultat einer Entwicklung sind, die wir selbst bestimmen, so haben wir einen ersten wichtigen Schritt auf ein neues dynamisches Wissensmodell hin getan. Nach dieser Idee ist die Ordnung unseres Wissens über die innere Bestimmtheit eines sich in sich entfaltenden Gehirns zu begreifen. Wissensordnungen sind demnach relationale Ordnungen; sie geben kein System vor, sondern konstituieren es in und aus sich je neu.“

geschlagen, wenn dieser Wandel als solcher zu einem Gegenstand bewusster Gestaltung wird. Hat die Designtheorie diesen Wandel auch nicht selbst erwirkt, so ist sie selbst doch ein Symptom dieses Wandels und zwar jenes, durch das sich gerade eindeutig diagnostizieren und prognostizieren lässt, dass wir fortan zu einer weitreichenden Gestaltung unseres Lebensraums und unserer Lebenszeit genötigt sein werden – nicht allein, weil wir es gewissermaßen seit jeher konnten, sondern weil wir es unter den modernen Lebensbedingungen geradezu *müssen*. „Everything we have around us – our environments, clothes, furniture, machines, communication systems, even much of our food – has been designed. The quality of that design effort therefore profoundly affects our quality of life. The ability of designers to produce efficient, effective, imaginative and stimulating designs is therefore important to all of us. And so it is important, first of all, to understand what it is that designers do when they exercise this ability.“¹⁷

So ist es geradezu bezeichnend, dass sich die Designtheorie vor allem an ihrer eigenen bejahten oder verneinten Disziplinierung abarbeitet. Man könnte meinen, sie versuche als erste Disziplin bewusstermaßen für sich selbst ein Disziplinen-Design zu entwerfen, einerseits um so durch sich selbst allererst verstehen zu können, was sie als Designdisziplin und mit ihr Design überhaupt bedeutet und andererseits um in der Folge auch einen Entwurf für alle anderen Disziplinen zu liefern – im Zeichen eines nunmehr aktiv betriebenen Re-Designs der Wissenschaften, des ‚Schaffens von Wissen‘. Kurzum: *In der forcierten Designtheorie der jüngsten Zeit kommt das Bewusstsein der Moderne, die Welt von Grund auf (um-)gestalten zu können, zum Selbstbewusstsein der Postmoderne, es auch zu müssen* – egal nun, ob mit einem Zug ins Genialisch-Emotionale oder mit einem ins Maschinell-Funktionale.

Beide Zugkräfte ziehen letztlich am selben Strang – wenn bisweilen auch in entgegengesetzter Richtung. Für beide lauten die entscheidenden Fragen: Wie lässt sich durch Design Wissen schaffen, ohne zu einer bloßen Wissenschaft zu werden? Wie lässt sich das Schaffen von Wissen designen? Und nicht zuletzt: Was überhaupt hat Design mit Wissen zu schaffen? – In Anbetracht der Umstände wäre die Antwort zunächst im Begriff des Designs, statt in dem der Wissenschaft zu suchen, der dafür zudem weitaus grundlegender gefasst werden müsste, als es eine seit den Anfängen der Modernisierung gängige Designtheorie und -praxis suggeriert. Fruchtbare Ansätze hierzu gibt es bereits

17 Nigel Cross: *Designerly Ways of Knowing*, Basel/Boston/Berlin 2007, S. 33.

zuhauf. Konzepte wie der „Mode 2“¹⁸, die „third area in education“¹⁹ oder auch die „reflective practice“²⁰ werden gerne herangezogen, um die Eigenständigkeit eines genuin gestalterischen Wissensumgangs zu unterstreichen, der zugleich einen erweiterten Wissenschafts- bzw. Wissenschaftsbegriff mit sich bringt. Und als fast schon klassisch in diesem Kontext, weil diese Ansätze für die Designdisziplin gewissermaßen resümierend, hat dabei Nigel Cross' Konzept der „designerly ways of knowing“ zu gelten:

Essentially, we can say that designerly ways of knowing rest on the manipulation of non-verbal codes in the material culture; these codes translate ‚messages‘ either way between concrete objects and abstract requirements; they facilitate the constructive, solution-focused thinking of the designer, in the same way that other (*e.g.* verbal and numerical) codes facilitate analytic, problem-focused thinking; they are probably the most effective means of tackling the characteristically ill-defined problems of planning, designing and inventing new things.²¹

18 Dieses von Michael Gibbons, Camille Limonges, Helga Nowotny, Simon Schwartzman, Peter Scott und Martin Trow lancierte Konzept (dies.: *The New Production of Knowledge. The Dynamics of Science and Research in Contemporary Societies*, London 1994) ist auf teilweise vehementen Widerstand bei etablierten Wissenschaftlern gestoßen, die ihre eigene Position im Kosmos der Fachdisziplinen durch eine inklusive und transdisziplinäre Wissensproduktion („Mode 2“) gefährdet sahen. Eine spätere Stellungnahme legt die eigentlichen Absichten mit Blick auf die Frage der Transdisziplinarität offen. Mit ihr sei gemeint: „the mobilization of a range of theoretical perspectives and practical methodologies to solve problems. But, unlike inter- oder multi-disciplinarity, it is not necessarily derived from pre-existing disciplines, nor does it always contribute to the formation of new disciplines. The creative act lies just as much in the capacity to mobilize and manage these perspectives and methodologies, their ‚external‘ orchestration, as in the development of the new theories or conceptualisations, or the refinement of research methods, the ‚internal‘ dynamics of scientific creativity. In other words, ‚Mode 2‘ knowledge is embodied in the expertise of individual researchers and research teams as much as, or possibly more than, it is encoded in conventional research products such as journal articles or patents.“ (Vgl. Helga Nowotny et al.: „Mode 2 Revisited“; in: *Minerva* 41 (2003), S. 179-194, S. 180.)

19 So die Kapitelüberschrift in Bruce Archers wirkungsmächtiger Programmschrift: *Time for a Revolution in Art and Design Education*, London 1978, wo dieser ausgehend von Charles P. Snows Unterscheidung und Kritik der zwei Kulturen, „science“ und „humanities“, einen dritten Bereich, eine „material culture“, aus der Taufe hebt, dem das Design verpflichtet sei (ebd., S. 4 ff.).

20 Vgl. Donald Schön: *The Reflective Practitioner. How Professionals Think in Action*, London 1983.

21 Nigel Cross: *Designerly Ways of Knowing*, a.a.O., S. 27.

Wenn Cross hier von „non-verbal codes in the material culture“ spricht, bezieht er sich auf ein „constructive thinking“ im Sinne von „concrete/iconic modes of cognition“, die „particularily relevant in design“ seien, um davon „formal/symbolic modes“ abzugrenzen, die hingegen ihren Stammplatz in den „sciences“ hätten: „This culture relies not so much on verbal, numerical and literary modes of thinking and communicating, but on nonverbal modes. This is particularily evident in the designer’s use of models and ‚codes‘ that rely so heavily on graphic images – *i.e.* drawings, diagrams and sketches that are aids to internal thinking as well as aids to communicating ideas and instructions to others. As well as these graphic models, there is also in design a significant use of mental imagery in ‚the mind’s eye‘ [...].“²² Dazu kommt ein „solution-focused thinking“, das im Unterschied zum „analytic, problem-focused thinking“ der anderen Bereiche seine Stärke durch eine ‚synthetisierende‘²³ Bewältigung von alltäglichen Problemen beweise; von Problemen, die sich als konkrete, „ill-defined, or ill-structured“ wiederum von den eher abstrakten, „well-structured“ Problemen exakter Wissenschaften unterscheiden.²⁴

Zusammengefasst scheint die spezifische Kompetenz des Designers zunächst also in einer veranschaulichenden Problemlösungskompetenz zu liegen, die insbesondere für die alltägliche Lebenswelt taugt, indem sie den Umgang mit Objekten (und Subjekten) in einer gewissen Richtung, durch gewisse „codes“ erleichtert, unterstützt, ermöglicht („facilitate“). Diese ‚Übersetzung‘ („translate“) „either way between concrete objects and abstract requirements“ durch eine regelrechte Verbildlichung vor dem äußeren sowie dem inneren Auge werden wir im Folgenden noch als das menschliche Vermögen der *Einbildungskraft* kennenlernen. Demgegenüber prägen die „codes“ der „humanities“ und „sciences“ („verbal and numerical“) ein „analytic, problem-focused thinking“, das bei genauerer Betrachtung seinen Grund in einem der Einbildungskraft komplementär-entgegengesetzten Vermögen hat: nämlich dem der *Urteilkraft*. Auf beide im Einzelnen und auf das Verhältnis beider zueinander werden wir im Laufe der hiesigen Arbeit noch zu sprechen kommen, da es gewissermaßen den Kern des Entwurfsvorgangs bildet.

Mit Blick auf die „designerly ways of knowing“ scheint hier jedoch zunächst von vorrangiger Bedeutung, dass Cross den Akzent auf das Entwerfen („planning, designing and inventing“) von „new things“ legt und damit ein charakteristisches Problem des Designs zum Ausdruck bringt, das es letztendlich nicht

22 Ebd., S. 28 f.

23 So heißt es über die angemessene Methode im Design an früherer Stelle, sie sei „modeling, pattern-formation, synthesis“ (ebd., S. 18).

24 Ebd., S. 27.

zu lösen vermag, weil es selbst wesentlich Teil des Problems ist: Design, auch wo es in einem konkreten Produkt resultiert, bleibt andauernd in Gang. Kein bestimmter Entwurf ist endgültig, da die menschliche Fähigkeit, etwas zu entwerfen, zugleich mit der Möglichkeit einhergeht, es auch anders zu entwerfen. Etwas so oder so zu entwerfen, heißt eben, es so oder anderes entwerfen zu *können* – und wie die Geschichte des Designs oder schon jeder ältere Designgegenstand unter neueren bezeugt: es auch anders entwerfen zu *müssen*. Diese vermeintliche Trivialität betrifft das Design jedoch insofern wesentlich, als diese veranschaulichende Problemlösungskompetenz des Menschen, wie sie sich einer eindeutigen und festen Definition entzieht und gleichwohl als „designerly ways of knowing“ stets virulent bleibt, geradezu den Motor einer fortwährenden Umgestaltung der künstlichen Lebenswelt ausmacht und zwar analog zur natürlichen Evolution. Jede Form gestalterischer Umsetzung (und damit nicht schon der bloße Gedanke) bedeutet einen wirklichen Wandel, bedeutet das Werden unserer modernen Welt. Das Design als professionelle Tätigkeit des modernen Menschen bewirkt nun genau dies: *nolens volens* die *Zeitigung einer künstlichen und kulturellen Evolution* – in deren Dienst sich letztlich auch die Wissenschaft gestellt sieht.

Folglich reimt sich das konstitutive In-Gang-sein der Moderne, die fortwährende Modernisierung, insofern auch auf die konstitutive Unentschiedenheit einer endgültigen Designdefinition, als der Entwicklungsprozess des Designs selbst in seinen Momenten niemals derart abgeschlossen sein wird (bevor schon wieder neue Momente zu einer erneuten Erweiterung der Möglichkeiten führen), dass sich abschließend klären ließe, was Design je war, ist und sein wird. Scheint dies zunächst auch für alle anderen Wissenschaften zu gelten, sobald sie sich nach der kritischen Revision ihrer Genese im Netz der ‚Kulturwissenschaft‘ wiederfinden, so besteht der Unterschied des Designs jedoch darin, dass es selbst buchstäblichen derjenige Unterschied *ist*, der den Unterschied *macht*, nämlich jenen zwischen dem Sein und dem Werden von Disziplinen (und dies gemäß ihrem Ist- und ihrem Soll-Zustand). Kunst bspw. lässt sich als Künstler schaffen, Kunst lässt sich als Kunsthistoriker erzählen, Kunst lässt sich als Kunstwissenschaftler womöglich auch ihrem ‚Wesen‘ nach bestimmen (wenn es denn sein muss). Doch was den Künstler, Kunsthistoriker und Kunstwissenschaftler dazu bringt, Kunst letztendlich immer wieder aufs Neue als sich wandelnd zu begreifen, beschreibt gerade jenen Moment eines proaktiven Umgestaltungsprozesses,²⁵ der mit dem modernen Programmwort ‚Design‘ erstmals selbst thematisch wurde.

25 Dasselbe gilt für die Naturwissenschaften, wenn man Hans-Jörg Rheinberger und seiner Epistemologie der „Experimentalsysteme“ Glauben schenken darf: „Als die kleinsten

So gesehen, aus dieser für die (Post-)Moderne konstitutiven Perspektive wird sichtbar, dass mit Design im eminenten Sinne nicht bloß ein Programm der Moderne unter anderen, sondern vielmehr die *Programmierung zur Modernisierung*, sei es in der Theorie, sei es in der Praxis, mithin unserer gesamten Welt benannt ist. Wäre Design, wenn keine einfache Wissenschaft, so vielleicht die Betriebsbedingung zum Schaffen von neuem Wissen? Mikroskopisch betrachtet: eine sich unentwegt materialisierende Neugier; makroskopisch: eine Wissenschaft zweiter Ordnung, die Wissenschaft der Wissensschaffung? – Was lässt sich mit Definitionen in diesem Gebiet eigentlich noch festlegen, feststellen, festhalten? – „Wenn Design der Gegenstand von Designwissenschaft sein soll, dann sollte man sich zunächst überlegen, wie man Design definiert. Eventuell müsste man dazu eine Art Prä-Designwissenschaft benutzen, die ihren Gegenstandsbereich rekursiv selbst entwickelt und so sich selber aus dem Sumpf zieht.“²⁶

Einmal außer Acht gelassen, dass vielmehr die (Design-)Wissenschaft mehr und mehr zu einem Gegenstand des Designs wird, liegt die Pointe dieser treffenden Bemerkung darin, nicht einfach einen beliebigen Designbegriff zu präsupponieren, um ihn darauf zu entwickeln, sondern umgekehrt, bei seiner Entwicklung ansetzend, allererst die *Bedingungen seiner Möglichkeit* zu eruieren, will sagen: seine *historischen* und *systematischen* Möglichkeitsbedingungen nachzuzeichnen, um die Wirklichkeit des modernen Designdiskurses *peu à peu* erst vor Augen zu stellen. Wie sich im Durchgang der Arbeit zeigen wird, liegt die Pointe also darin, dass es eine feststehende Definition von Design nicht einfach geben kann und zwar *weil* Design sich seine Definition vielmehr selbst zu geben hat und zwar jedes Mal aufs Neue, mit anderen Worten: *weil* es seine eigene Gestalt stets umgestalten muss, um sein zu können, was es ‚ist‘, nämlich der *Prozess der Gestaltung* – kein festumrissenes Sein, sondern ein sich erst retro- wie proaktiv umreißendes Werden; weniger ein einmaliger großer Wurf als eine Wirkungsgeschichte unterschiedlichster (Selbst-)Entwürfe.²⁷

vollständigen Arbeitseinheiten der Forschung sind Experimentalsysteme so eingerichtet, daß sie noch unbekannte Antworten auf Fragen geben, die der Experimentator ebenfalls noch gar nicht klar zu stellen in der Lage ist. [...] Experimentalsysteme sind nicht Anordnungen zur Überprüfung und bestenfalls zur Erteilung von Antworten, sondern insbesondere zur Materialisierung von Fragen. In einer unauflösbaren Verquickung bringen sie sowohl die materiellen Einheiten hervor als auch die Begriffe, die sich in diesen verkörpern [...].“ (Ders.: *Experimentalsysteme und epistemische Dinge. Eine Geschichte der Proteinsynthese im Reagenzglas*, Frankfurt a. M. 2006, S. 25.)

26 Leif Östmann: „Feature Discussion – Vier Positionen zur Designwissenschaft“; auf: www.designresearchnetwork.org, 27. 1. 2011, Teil 3.

27 Vgl. auch Feiges Ausarbeitung der „Geschichtlichkeit“ des Designs ausgehend von Hegels Dialektik einer nachträglichen Setzung der eigenen Voraussetzungen (ders.: *Design*,

Demnach lauten die entscheidenden Fragen zunächst: Wie könnte diese „Prä-Designwissenschaft“ aussehen? Und wie bringt sie sich selbst in Gang? – Klar scheint lediglich, lässt man sich aus obigen Gründen einmal auf diese Reflexion ein, dass mit dieser Herangehensweise eine bloße Definition von Design nicht als Ausgangspunkt dienen kann, vielmehr wäre erst am Ende, wenn überhaupt mit einer Definition zu rechnen; jedoch mit einer Definition, die zugleich auch wieder einen Anfangspunkt markierte. Das Paradox der Rekursivität wäre dadurch zu bewältigen, *von* und zugleich *auf* etwas auszugehen, das im Durchgang erst zu seiner eigenen Gestalt fände. Befinden wir uns aber angeblich in jener Phase, in der die Designtheorie zum Selbstbewusstsein gelangt, Ausdruck einer tiefgreifenden historischen und systematischen Entwicklung der Moderne überhaupt zu sein, empfiehlt es sich, zunächst aus einer mesoskopischen Perspektive noch einmal in den Blick zu nehmen, wie sich das Design von den anderen Wissenschaften absetzt, um mehr und mehr freizulegen, wie es sich am eigenen Schopf zu packen und aus dem Sumpf zu ziehen hätte. Mesoskopisch hieße aber, weder allzu konkret noch allzu abstrakt nach Antworten zu suchen, sondern vorerst – und hierin wäre die Prä-Wissenschaftlichkeit zu sehen – nach der Schnittstelle selbst von Theorie und Praxis des Designs in der Lebenswelt zu fragen, um gleichsam aus dieser Mitte heraus eine oberflächliche und doch zugleich raumtiefe Perspektivierung vorzunehmen.

1.2 Design und Philosophie

Design – mesoskopisch betrachtet – scheint vor allen anderen Wissenschaften und Praktiken auszuzeichnen, dass es gerade eine wesentliche Vermittlung von Theorie und Praxis leistet; eine Vermittlung, die erhebliche Unterschiede zum Verhältnis von Theorie und Praxis sowohl in den Natur- als auch in

a.a.O., S. 51 ff.). – In eine ähnliche, wenn auch eher systemtheoretische Richtung deutet Wolfgang Jonas, wo er behauptet, „dieser permanente (evolutionäre) Wandel des funktionalen Charakters von Design, seiner gesellschaftlichen Funktionen und Erfolgscodes, illustrier(t), dass man zwar mit Luhmannschen Systemkonzepten arbeiten kann (hinsichtlich Design-Kommunikation, Design-Institutionen, etc.), dass aber kein ‚System Design‘, vergleichbar mit Wissenschaft/Wirtschaft/Politik/ etc. zu beschreiben ist. Die Nicht-Systemhaftigkeit des Designs aufgrund seiner Außenabhängigkeit in Bezug auf Funktionen und Codes ist gerade eines seiner spezifischen Unterscheidungsmerkmale. Der Gegenstand von Design(-forschung) ist niemals genau greifbar.“ – Ebenso ders.: „Forschung durch Design“, in: *Erstes Design Forschungssymposium*, hg. v. Swiss Design Network, 2004, S. 26–33, hier S. 26 f.

den Geisteswissenschaften aufweist. Scheint die Entwicklung bspw. der modernen Physik sich immer weiter von einer Art anekdotischem Empirismus tüftelnder Entdecker entfernt zu haben, um gegenwärtig – in der Spannung abstrakter Grundlagentheorie und einer der Ingenieurwissenschaft verwandten Experimentalphysik – beide, Theorie und Praxis, auseinanderzuhalten, so scheint das Design umgekehrt gerade stets darum bemüht gewesen, eine *konkrete Vermittlung* von zunehmend komplexer werdender Theorie und komplexer werdender Praxis herzustellen – sowohl innerhalb der eigenen Disziplin als auch zwischen Theorie und Praxis überhaupt. Erweisen sich die Geisteswissenschaften in der Regel als theoretische Aufarbeitung einer von ihnen selbst zwar nicht ausgeführten Praxis (bspw. Literatur und Literaturwissenschaft), um stattdessen auf das eher existenzielle Moment der persönlichen Bildung abzuheben, so findet die Theorie des Designs nicht allein indirekt Einfluss auf die Praxis des Designs, sondern dient im besten Fall als integrales Moment eines Designprozesses; sie dient als Wissen nicht nur *über*, sondern gleichermaßen auch als Wissen *im* Design.

Wie die Geisteswissenschaft im Unterschied zur Naturwissenschaft verfolgt die Designtheorie die Absicht, einen persönlichen Zusammenhang von ‚Nachdenken über‘ und ‚Ausführen von‘ herzustellen – jedoch diesen nicht allein zu erörtern und zu begründen, sondern durch eine Sensibilisierung für die eigene Materie diese Materie selbst zugleich auch formbarer zu machen, wie wiederum die Naturwissenschaften gegenüber den Geisteswissenschaften. Während sich der Geisteswissenschaftler an und mit seiner ‚Materie‘ vornehmlich selbstzweckhaft bildet oder formt, formt oder bildet der Naturwissenschaftler gleichsam seine ‚Materie‘ selbst und zwar vornehmlich zu einem bestimmten Nutzen, d.h. eine instrumentelle Operationalisierbarkeit der Fachmaterie erweist sich zumeist als der eigentliche Endzweck seiner Forschung (Naturwissenschaft zielt auf das Schaffen von Wissen mit dem, was (gerade) als ‚Natur‘ gilt). Beide Unterscheidungsmomente finden in der Designtheorie jedoch zusammen: Theorie des Designs ist gleichermaßen individualbildender *Selbstzweck* wie ein am Kollektivnutzen orientiertes *Mittel* innerhalb der Praxis des Designs. Designtheorie belehrt nicht einfach über die Praxis, auch bildet sie nicht einfach zur Praxis aus, sondern bildet den Designer gewissermaßen derart *für* die Praxis, dass er aus seiner persönlichen Theoriebildung heraus zu praktizieren versteht.²⁸

28 Vgl. Klaus Krippendorff: *Die semantische Wende*, a.a.O., S. 268: „Wissenschaftsphilosophen untersuchen, wie Wissenschaftler ihre Objekte definieren, legen die erkenntnistheoretischen Annahmen offen, die der wissenschaftlichen Arbeit zugrunde liegen, und versuchen eine mutmaßlich gemeinsame und allgemeingültige Logik des Forschens zu

Scheint der umgekehrte Fall nahezu selbstverständlich, dass die Praxis des Designs zum Denkanstoß werden kann, mithin Theorie sich an der Praxis bildet, so tut man sich schon schwerer mit dem Gedanken, dass die Theorie selbst ein Moment der Praxis sein soll, ohne bloß zur handwerklichen Anleitung oder wissenschaftlichen Ableitung zu dienen. Stattdessen muss sie vielmehr als buchstäbliche *Einleitung* in eine genuine Arbeits- und Denkweise selbst *nachvollzogen* werden. Gemeint ist damit, dass die Theorie des Designs in der Praxis des Designs nicht vorrangig Antworten auf konkrete Probleme in der Weise eines Registers von Lösungen bereitstellte, gewissermaßen Material- und Formgesetze, die es vom Design lediglich zu befolgen gälte, um ein erwünschtes Ergebnis zu erzielen. Stattdessen ist gewissermaßen der Weg das Ziel, insofern die Theorie die entscheidenden Wege in der Praxis einzuschlagen und zu gehen lehrt. Wie? – Durch ein sensibilisiertes Problembewusstsein, durch richtungsweisende bzw. durch die ‚richtigen‘ Fragen im Gestaltungsprozess. Mithin kann die Designtheorie der Praxis streng genommen nicht schlicht vorschreiben, was sie tun *muss*, stattdessen aber dafür Sorge tragen, dass die Praxis *weiß*, was sie tut²⁹ – und lediglich in einer gewissen Abstraktionshöhe, was sie tun *sollte* (nämlich wenn es um die Vermittlung von Theorie und Praxis selbst geht).

Mit Blick auf das hiesige Problem einer Designwissenschaft und dem eigenen ‚Wissenschaftsdesign‘ drängt sich demzufolge nicht von ungefähr die Frage auf, was eine richtungsweisende oder ‚richtige‘ Frage dann meinen soll. Eine *konkrete* Antwort auf die Frage nach der ‚richtigen‘ Frage ergibt sich paradoxerweise aus der Praxis des Designs und den jeweiligen Anforderungen, die mit einer gestellten Gestaltungsaufgabe einhergehen, handelte es sich dabei nun um ein spezifisches Materialwissen oder um die verschiedenen Wissensmaterien, die für eine sachadäquate Bewältigung erforderlich sind. So wird die Praxis,

formulieren. Aktive Wissenschaftler müssen mit den Schriften von Wissenschaftsphilosophen nicht vertraut sein, und der Einfluss Letzterer auf die wissenschaftliche Forschung ist gering. Eine Wissenschaft für das Design, die die Arbeit von Designern unterstützen soll und sich zugleich kritisch untersucht, kann sich eine solche Arbeitsteilung nicht leisten. Sie ist beides, *eine Wissenschaft der Designpraktiken und eine Philosophie des Realisierens neuer Artefakte, ja neuer Welten, in Zusammenarbeit mit und für Mitmenschen die in diesen Welten leben könnten.*“

29 Vgl. Matthias Götz: „Designtheorie und Philosophie“, in: *Positionen zur Designwissenschaft*, hg. v. Felicidad Romero-Tejedor u. Wolfgang Jonas, Stuttgart 2010, S. 161–166, S. 164: „Auch die Designtheorie ist [...] weder willens noch in der Lage dazu, Rezepte zu liefern, wie man zu entwerfen hätte oder welche Entscheidung man je zu fällen hat. Es sind zuletzt oft die Praktiker des Designs, die von der Theorie erwarten, dass sie gefälligst sagen sollte, was besser und was schlechter ist – ohne zu bedenken, dass, wenn Designtheoretiker das könnten, sie ja dann auch die besseren Designer wären.“

aber auch die Theorie des Designs nie umhinkommen, sich bei den Kompetenzen und Wissensressourcen anderer Disziplinen zu bedienen, um ihre eigene Arbeit erfolgreich leisten zu können. Design ist seit jeher – sowohl praktisch als auch theoretisch – transdisziplinär *veranlagt*. Design war schon immer in wesentlichen Zügen Teamwork. Das ist keine Schwäche, sondern eine, womöglich seine Stärke – fasst man Klaus Krippendorffs Konzept eines „Netzwerkes von Stakeholdern“³⁰ auch einmal im weiteren Sinne des Wissenschaffens auf.

Allerdings bedeutet dies nicht, dass damit auch schon das Urteil über den Designer gesprochen wäre, ein Generalist ohne eigene Fachexpertise zu sein. Es lassen sich durchaus Kernkompetenzen von Designern benennen, die bei der Arbeit zur Anwendung kommen. Cross hat einen ganzen Katalog, unterteilt nach „problem formulation“, „solution generation“ und „process strategy“ angefertigt, dem man sich getrost anschließen kann.³¹ Als „key feature“, „key ,tool“ oder schlicht als „key“ werden unter ihnen das „problem framing“, das „sketching“ und der „structured process“ (von dem es genauer heißt: „The key seems to be flexibility of approach [...]“) herausgestellt; drei wesentliche Momente also eines Entwurfsprozesses, der sich mit Blick auf die Problemfindung durch eine geschärfte Urteilskraft, mit Blick auf das Anfertigen von Skizzen durch eine lebendige Einbildungskraft, endlich mit Blick auf die Strukturierung des Prozesses durch eine erhöhte Flexibilität im wechselseitigen Austausch der beiden anderen Momente auszeichnet.

Was hierbei aber besondere Aufmerksamkeit verdient, ist weniger eine *analytische Aufzählung* verschiedener Kompetenzen, als vielmehr deren *synthetischer Zusammenhang*, gerade wo es auf den ersten Blick scheinen mag, dass die „designerly ways of knowing“ zuletzt dunkle Pfade bleiben müssten für eine systematische Erörterung. Denn selbst an der zugespitzten Behauptung von einem Generalisten ohne Fachexpertise lässt sich noch ein Wesenszug ablesen, der das Design in die Nähe einer anderen ‚Wissenschaft‘ rückt, die sich ebenfalls – und zwar schon seit ihren Anfängen – mit der Schwierigkeit

30 Vgl. Klaus Krippendorff: *Die semantische Wende*, a.a.O., S. 94 f.: „Per definitionem sind Stakeholder: – Personen, die ihr eigenes Interesse (*stake*) an einer technologischen oder sozialen Entwicklung sowie deren Resultaten oder Konsequenzen und zwar individuell wie auch als Mitglied von Interessentengruppen geltend machen können, und dies auch tatsächlich tun; – Personen, die die für eine Entwicklung entscheidenden Informationen besitzen. Sie sind die unbestrittenen Experten ihrer eigenen Welten; – Personen, die ihre Mittel für oder gegen eine Entwicklung einsetzen können; – Organisationen, die in der Lage sind, andere Stakeholder zu mobilisieren, unabhängig davon, ob deren Teilnahme auf Informationen, Know-how, Geld, Zeit, Kontakten zu anderen, Einfluss auf weitere Mitglieder der jeweiligen Gemeinschaften oder bestimmten politischen Interessen basiert.“

31 Vgl. Nigel Cross: *Designerly Ways of Knowing*, a.a.O., S. 114 ff.

konfrontiert sieht, ihren wissenschaftlichen Status zu klären, unterdessen sie sich gleichwohl einer lebendigen Geschichte und einer (anti-)systematischen Auseinandersetzung bis heute erfreut, nämlich in die Nähe der *Philosophie*. Wohl niemand wollte dieser Disziplin eine mangelnde Systematisierungskompetenz *im Denken* vorwerfen, auch wenn sie es nie zu einem *endgültigen* System ihrer selbst gebracht hat. Doch ist nicht genau dasselbe der Fall beim *Design* und seiner Systematisierungskompetenz *im Handeln*? – Schlagen wir den Bogen.

Mag die ‚Richtigkeit‘ der Frage sich zuletzt auch nur im Rückblick einer im *Konkreten* gefundenen Lösung behaupten lassen, so erfordert doch das In-Gang-kommen auf dem richtigen Weg zur Antwort gleichwohl *die abstrakte Kompetenz einer bestimmten Weise des Fragens*. Konkrete Antwort und abstrakte Frage bestimmen sich wechselseitig. Gerade der spezifische ‚Lösungs-Fokus‘ des *Designs* scheint – wie eben auch *Cross* indirekt eingesteht – insgeheim durch einen spezifischen ‚Problem-Fokus‘ ergänzt und erst ermöglicht. Dabei handelt es sich aber um einen Problem-Fokus, der über die Standardfragestellungen der anderen Wissenschaften entschieden hinausgeht.

Design und *Philosophie* haben gegenüber allen anderen Wissenschaften gemein, dass sie der Frage von Grund auf nicht ausweichen können, *was etwas ist und wie es auch anders sein könnte, damit es so wird, wie es eigentlich sein sollte*. Das Erkenntnis- und Gestaltungsinteresse von *Philosophie* und *Design* ist stets und zwar *nolens volens existenziell*.³² *Design* gestaltet nach oder um und *Philosophie* denkt um oder nach, indem beide in Frage stellen, was gemeinhin als Antwort gilt. Dazu gehört unter anderem die Frage, ob ein bestimmtes Problem womöglich gar keines ist, sondern lediglich aus der falschen Perspektive, unter den Bedingungen einer falsch gestellten Frage ein Problem zu sein scheint. Zudem ist damit nicht gesagt, dass jede Lösung, wenn sie sich tatsächlich als eine adäquate erweist, trotzdem umgeworfen werden müsste. Gewonnen ist durch dieses kritische Befragen jedoch zumindest, dass eine ‚selbstverständliche‘ Antwort auch tatsächlich als diese Lösung selbst wieder verständlich wird.³³

32 Was nicht zugleich heißt: existenzialistisch. Dass meine Deutung der *Philosophie* dennoch nicht auf die Zustimmung aller Mitglieder der *Zunft* stoßen dürfte, dessen bin ich mir nicht nur bewusst, sondern halte es sogar für ein wesentliches Legitimationsproblem philosophischen Denkens – jedoch gerade nicht für meines, sondern eben für ihres.

33 Matthias Götz: „Designtheorie und Philosophie“, a.a.O., S. 166: „Für die Designtheorie bedeutet das, dass die Affinität zur *Philosophie* nicht durch unmittelbare Verwendungsinteressen und Anwendungsaspekte bestimmt sind, sondern durch das, was traditionell wie aktuell das *Philosophieren* ausmacht: den Dingen auf den Grund zu gehen, relativ unabhängig davon, was dabei an praktisch Verwertbarem herauspringt. Je grundlegender

In diesem Sinne ist auch für das Design die ‚richtige‘ Frage schon die halbe Antwort (auch was seine eigene Wissenschaftlichkeit betrifft, wie sich gleich noch zeigen wird). Denn erst mit dieser fragenden Herangehensweise in der Praxis wird die Theorie nicht nur zu einem produktiven Moment innerhalb des Designprozesses und kann die Praxis nicht nur zu ihren der Sache nach konkreten Antworten finden, sondern vermag wiederum auch die Antwort der Praxis sich in eine Frage für die Theorie zu verwandeln, die abermals in den Prozess implementiert neue Antworten hervorbringt usw. Kurzum: Die Theorie des Designs ist ein wesentliches Moment seiner Praxis *et vice versa*. Beide aber sind Momente *eines* Designprozesses als *einer* fortwährenden *Vermittlung*.

Zu Fragen wäre demnach: Wenn dem aber so ist, wo findet dieser Vermittlungsprozess des Designs eigentlich statt? Und was hat es mit ihm eigentlich auf sich? – Das Entscheidende wird sein, die erste Frage zunächst als eine falsch gestellte zu begreifen, um auf diese Weise sodann eine Antwort auf die zweite zu formulieren. Verlangt Bürdek zurecht, dass erst ein „fundiertes Wissen über Gestaltung selbst, das Entwerfen, die Produkte, die Interfaces und die Services“ die Disziplin *inhaltlich* voranbringe,³⁴ dann braucht es noch komplementär dazu, gleichsam *formell*, eine Reflexion auf die Fundamente des Designs – mit Kant gesprochen: eine *transzendente Theorie* des Designs, die *die Bedingungen seiner Möglichkeit* offenlegt. Erst wenn beides zusammenkommt, wird sich Design als Disziplin behaupten, erst dann „kann die vielbeschworene Interdisziplinarität des Design ernsthaft und fundiert praktiziert werden: ‚inter‘ bedeutet ja ‚dazwischen, zwischen zwei oder mehreren bestehenden, sich befindend oder sich vollziehend‘. Das ‚Dazwischen‘ benennt ja einen Zwischenraum – also die Leere – und diese sollte ja wohl kaum durch das Design bestimmt werden. Diese Leere zu füllen ist übrigens die eigentliche Aufgabe von Designwissenschaft, Designtheorie und erst recht Designforschung.“³⁵ – Machen wir mit dem „Dazwischen“ einmal Ernst.

Diese buchstäblich ‚interessante‘ Bemerkung Bürdeks erlaubt gerade den Einstieg in die Klärung der aufgeworfenen Fragen. Denn der „Zwischenraum“ steht zunächst für eine räumliche „Leere“, die durch die „Designwissenschaft, Designtheorie und erst recht Designforschung“ gefüllt werden soll. Wären alle drei also lediglich wissenschaftliche Lückenbüßer? – Fragt man, *wo* der Designprozess stattfindet, geht die Antwort tatsächlich und buchstäblich ins Leere,

man die Wissenschaften vom Design auffasst, desto weniger sind sie konkret anwendbar. Das liegt in der Natur der Sache.“ – In der ‚Kunst der Sache‘ des Designs liegt dagegen das charakteristische Vermögen, diese umwegigen Gedankengänge zuletzt doch in eine Anwendung münden zu lassen.

34 Bernhard E. Bürdek: *Design ist (doch) eine Disziplin*, a.a.O., S. 20.

35 Ebd., S. 21.

jedoch in eine Leere, die als solche nur problematisch ist, weil sie selbst ortlos bleibt. Fasst man das „Dazwischen“ hingegen nicht *räumlich*, sondern *zeitlich*, ergibt sich eine andere Perspektive auf den Sachverhalt, sodass nunmehr deutlicher werden kann, was mit der Rede von einem *Designprozess* im Wesentlichen ausgesagt ist.³⁶

Mag es auch eine räumliche Leere geben, so lässt sich eine zeitliche Leere doch mitnichten annehmen. Jeder zeitliche Moment steht bereits in einem Kontinuum zu einem vorherigen und einem nachfolgenden. Das „Dazwischen“, derart aufgefasst, ist in und mit jedem Moment bereits überbrückt. Paradoxerweise ist jeder Moment lediglich ein *Übergang*, zugleich ein Anfangs- und Endpunkt einer zeitlichen Vermittlung, die dem einzelnen Moment gerade nicht äußerlich bleibt (wie es stattdessen für räumliche Parzellen wesentlich ist), sondern jeden einzelnen Moment bereits in seinem Innersten durchdringt. Das vermeintliche Problem der Interdisziplinarität eines Designs ohne disziplinären Kern besteht also darin oder vielmehr erst dadurch, dass man im Bann des alltäglichen Sprachgebrauchs dazu neigt, das Verhältnis der einzelnen Wissenschaften als ein Raumgefüge zu konzipieren, in dem die Designtheorie lediglich eine Leerstelle zu füllen hätte.

Fragt man jedoch nicht nach dem *Wo*, sondern nach dem *Wann* des Designprozesses, zeigt sich in Einem sowohl sein *Was* als auch sein *Wie*. Es kommt also darauf an, die Interdisziplinarität der Wissenschaften als einen zeitlichen Vermittlungsprozess zu konzipieren, um verstehen zu können, welche Rolle wiederum der Designprozess, nämlich als ein Moment, in der wechselseitigen Wissensvermittlung spielt: Design gestaltet (auch) auf dieser abstrakten Ebene der Vermittlung einen Übergang, ja es bildet ihn regelrecht selbst. Dieses Vermittlungsvermögen aber – sowohl im abstrakten als auch konkreten Fall – ist seine eigentümliche Wirklichkeit, als dieses ‚Vermögen‘ ‚wirkt‘ es zwischen allen möglichen Momenten einer Vermittlung – seien diese nun bestimmte Produktmaterialien oder bestimmte Wissensmaterien. *Design bedeutet wesentlich das Vermögen einer zeitlichen Synthese.*³⁷

36 So hat schon Wolfgang Jonas („Forschung durch Design, a.a.O., S. 26 f.) das Design explizit als einen Prozess begriffen, wonach Design „sich auf das ‚Dazwischen‘, die Interfaces zwischen den Artefakten und ihren Kontexten“ beziehe („wobei das so genannte Menschliche und das Soziale, insofern es nicht gestaltbar ist, zu den Kontexten gehört“) und so gerade den Übergang beider gestalte. – Ausführlicher ders.: „Die Spezialisten des Dazwischen. Überlegungen zum Design als Interface-Disziplin“; auf:<http://home.snafu.de/jonasw/JONAS4-58.html>, 26.1. 2002. Letzter Zugriff: 05.03.2018.

37 Vgl. zur Bedeutung des Synthese-Begriffs im Design das Kapitel „Synthese: Design als verbindende Instanz und ‚dritte Kultur‘“, in: Claudia Mareis: *Design als Wissenskultur*, a.a.O., S. 191–221, bes. S. 205: „Das Synthese-Motiv im Design entfaltet seine Kraft im

Auf abstrakter Ebene heißt dies: Design ist das Vermögen, gewisse Möglichkeiten Wirklichkeit werden zu lassen, indem unterschiedliche Momente zu einem Gestaltungsprozess vereint und im weitesten Sinne in ein Produkt überführt, übertragen, übersetzt, umgesetzt werden. Man könnte sagen: Design vermag Möglichkeit und Wirklichkeit zu vermitteln. Auf konkreter Ebene hingegen heißt dies: Design ist das Vermögen, einem möglichen Konzept eine wirkliche Gestalt zu geben – sei es nun als Artefakt oder „Mentefakt“³⁸. Dies geschieht aber primär als ein ‚zeitigender‘ Syntheseprozess von ‚Momenten‘, der in der Realität (oder auch der Virtualität) eine ‚raumhafte‘ Struktur gestaltet.

Nun mag der Einwand naheliegen, dass durch die Rede von ‚Momenten‘, von ‚Zeitigung‘ oder ‚Raumhaftigkeit‘ ein Homonym und zwei vage Begrifflichkeiten genutzt werden, um eine These eher zu erschleichen, als zu begründen. Doch die Pointe liegt umgekehrt darin, im Fall der Momente (*der* Moment: zeitlich und *das* Moment: prozessual) eine Übereinstimmung zu erblicken, die sich erst aus der Perspektive eines fundamentalen Gestaltungsprozesses zu erkennen gibt. Kann diese vertrackte Problematik auch erst im späteren Verlauf angemessen entwickelt werden, so lässt sich an dieser Stelle doch bereits vorwegnehmen, dass die ‚Zeitigung‘ ein Übergangskontinuum des Gestaltungsprozesses benennt: Der ‚Zeitigungsmoment‘ ist ein sowohl zeitlicher als auch prozessualer Übergangsmoment, durch den die Innigkeit der gedanklichen Konzepte sich in eine raumhafte Gestalt entäußert. Diese Gestalt ist aber insofern raumhaft, als ihre (virtuelle) Realität eine gewisse

Wissensdiskurs der Designtheorie und -forschung nicht nur als vermittelnde Instanz zwischen Wissenschaft, Kunst und Technik. Es realisiert sich überdies in Form einer *zeitlich-modalen* Synthese von Gegenwart und Zukunft. Im Grunde hat aber diese Form der Synthese ihre diskursiven Wurzeln in einer konstitutiven Polarisierung von ‚subjektiv-wertender Kunst‘ und ‚objektiv-analytischer Wissenschaft‘. Präziser formuliert, in der paradoxen Zuschreibung, dass Design zukünftige Projekte gestalten und diese Projektionen aus einer gegenwärtigen Sicht bewerten soll.“ – Dass diese Synthese sich auch auf die Vergangenheit erstreckt, wird sich noch zeigen. Auch die hier als ‚Modalität‘ der Wertung angesprochene Dimension der Synthese wird sich im selben Kontext noch vertiefen lassen. Endlich die „konstitutive Polarisierung von ‚subjektiv-wertender Kunst‘ und ‚objektiv-analytischer Wissenschaft‘“ wird sich in die Dialektik von Genie und Maschine einschreiben. So reichen die „diskursiven Wurzeln“ der Synthese durchaus tiefer in den systematischen Grund der Moderne. Die Wurzel selbst hingegen wird sich als Einbildungskraft bestimmen lassen.

38 Zum Begriff der Mentefakte vgl. John A. Walker: *Designgeschichte. Perspektiven einer wissenschaftlichen Disziplin*, München 1992, S. 78: „Denksysteme und Strukturen, die ebenfalls ein Design haben, zum Beispiel logische Systeme, Computerprogramme, Bildungsgänge, Ordnungen für Warteschleifen von Flugzeugen [...]“

Diskretheit gegenüber dem bloß kontinuierlichen Prozess unserer Gedanken aufweist.

Um es erneut zu betonen: Hier kann es noch nicht darum gehen, diesen diffizilen Übergang von einer (primär zeitlichen) Kontinuität der Gedanken in eine (primär räumliche) Diskretheit der Gestalt gänzlich zu erörtern. Jedoch lässt sich zumindest die oberflächliche Beobachtung daran knüpfen, dass mit dem Moment des Übergangs ein Vermittlungsvorgang bezeichnet ist, der ebenso gut auch in die entgegengesetzte Richtung laufen kann: Anstelle vom Gedanken zur Gestalt, von der Gestalt zum Gedanken. Wir werden im Folgenden dafür die zwei bereits erwähnten Vermögen geltend machen, die uns nicht nur erlauben, den Gestaltungsprozess als eine konstitutive Dialektik präziser zu entfalten, sondern die uns darüber hinaus auch verständlicher machen, in welchem grundlegenden Verhältnis Design und Philosophie zueinander stehen. Für den Übergang von Gedanke zu Gestalt wird sich die *Einbildungskraft* als dasjenige Vermögen erweisen, das im Kern die *Praxiskompetenz des Designs* ausmacht. Für den Übergang von Gestalt zu Gedanke wiederum mag im Weiteren die *Urteilkraft* als dasjenige Vermögen verantwortlich zeichnen, das im Kern die *Theoriekompetenz des Designs* darstellt.

Mit Blick auf das Verhältnis von Design und Philosophie als solche wiederum heißt dies, dass das Design mit der Philosophie enger verzahnt ist als mit allen anderen Disziplinen. Wie die spezifische Einbildungskraft des Designs (Übergang von Gedanke zu Gestalt) nicht ohne Urteilkraft auszukommen vermag, so auch die spezifische Urteilkraft der Philosophie (Übergang von Gestalt zu Gedanke) letztendlich nicht ohne Einbildungskraft. Damit soll nun nicht behauptet werden, dass das Vermögen der Einbildungskraft allein für das Design reserviert wäre und umgekehrt das der Urteilkraft allein für die Philosophie. Vielmehr bedienen sich auch andere Disziplinen mehr oder weniger dieser Vermögen, um zu ihren Ergebnissen zu kommen. Was jedoch Design und Philosophie in ihrem Verhältnis zueinander gegenüber anderen denkbaren Verhältnissen im Besonderen hervortreten lässt, ist eine konstitutive *Komplementarität*: Während beim Design in der Dialektik von Urteilkraft und Einbildungskraft der Akzent auf der Einbildungskraft liegt, liegt derjenige der Philosophie im selben Verhältnis auf der Urteilkraft. Zugespitzt: *Design ist eine praktische resp. angewandte Philosophie* und umgekehrt *Philosophie ein theoretisches resp. freies Design*. Beide aber setzen bei der Problematik der Vermittlung an, wengleich gegenläufig.

In jüngster Zeit häufen sich erfreulicherweise Publikationen, die auf das Verhältnis von Design und Philosophie eigens aufmerksam machen und dabei wesentliche Aspekte auch aus teilweise systematischer Perspektive in den

Blick rücken.³⁹ Doch statt etwa einer Durchwanderung oder Kartierung⁴⁰ des noch jungen Gebiets, soll auf den Seiten dieses Buches, wie es der Untertitel bereits ausspricht, eine tatsächliche *Grundlegung* der Designphilosophie unternommen werden. Geht es im Folgenden also darum, das Vermittlungsvermögen des Designs theoretisch einzuholen, geschieht dies nicht allein mit dem Gedanken an die Philosophie, sondern nicht weniger auch durch die Gedanken der Philosophie. Der *Grund* ist eben der, dass der konstitutive Zwischenstatus des Designs, was seine Wissenschaftlichkeit anbelangt, dem der Philosophie komplementär ist. Während Design gleichsam die Gestaltung von Praxis schlechthin bedeutet, so bedeutet die Philosophie schon seit ihren Anfängen die Reflexion von Theorie schlechthin. Und wie das Design ‚praktisch‘ gleichsam alles gestalten könnte, weil es kein festumrissenes Sachgebiet besitzt, sondern sich immer zwischen den anderen Disziplinen bewegt und sich durch sie bereichern lässt, weil es vielmehr ein praktischer (Analyse-)Syntheseprozess ist – so gilt auch für die Philosophie, dass sie ‚theoretisch‘ alles reflektieren könnte, weil auch sie kein spezifisches Sachgebiet mit sich bringt, sondern zwischen den verschiedenen Lebens- und Wissenschaftspraktiken ihr Material zusammensucht, um sie in einen theoretischen (Synthese-)Analyseprozess zu überführen.

So scheint es nicht bloß von besonderem ‚Interesse‘, einmal beide Disziplinen – oder wie man sie auch immer nennen mag – derart in Verbindung zu bringen, dass sie sich wechselseitig ergänzen; sondern, um die Katze aus dem Sack zu lassen, scheint es für die Designtheorie geradezu unabdingbar, sich mit dem Theoriedesign der Philosophie einzulassen, wenn sie denn beabsichtigt, ihren eigenen Disziplinstatus zu klären (das Gleiche gilt umgekehrt für die moderne Philosophie, doch das steht auf einem anderen Blatt). *Wie* dies systematisch aussehen könnte, ist bereits mit dem Stichwort einer transzendentalen Theorie des Designs angeklungen. *Warum* das so aussehen sollte, hat wiederum

39 Um nur die drei derzeit in deutscher Sprache verfügbaren Bücher zu nennen, die beides bereits im (Unter-)Titel anführen: Daniel Martin Feige: *Design*, a.a.O.; Julia-Constance Dissel (Hg.): *Philosophie & Design. Schnittstellen und Wahlverwandtschaften*, Bielefeld 2016 und Florian Arnold: *Philosophie für Designer*, Stuttgart 2016. Ferner sind noch zu nennen: Vilém Flusser: *Vom Stand der Dinge. Eine kleine Philosophie des Design*, Göttingen 1997, das derzeit vergriffen ist und Glenn Parsons: *The Philosophy of Design*, Cambridge 2016, dessen Titel für sich spricht (und doch nur ansatzweise über den tatsächlichen Inhalt, siehe die nächste Fußnote).

40 So bekennt Glenn Parson etwa in aller Bescheidenheit (die ihn freilich nicht davon abhält, seine Überlegungen *The Philosophy of Design* zu titulieren): „In this attempt to map the terrain; I do not claim to have identified, much less definitively answered, all of the philosophical issues relevant to design. However, I will consider the book worthwhile if it succeeds in showing that design is a realm worthy of philosophical exploration in its own right.“ (Ebd., S. 3)

mit dem Design als historischer Praxis zu tun, die lange Zeit gewissermaßen blind für sich selbst war. ‚Theorie ohne Praxis ist leer, Praxis ohne Theorie ist blind‘, heißt es in einer Umwandlung eines Kant-Zitates,⁴¹ das seinerseits eine der Grundeinsichten der ‚kopernikanischen Wende‘ Kants zum Ausdruck brachte. Gerade ausgehend von Kant wird sich zeigen, inwiefern beide Zitate gleichsam aus derselben Wurzel erwachsen, inwiefern Theorie und Praxis in gewisser Hinsicht auch durch Philosophie und Design ersetzt werden könnten.

An dieser Stelle aber kann es zunächst nur bei der Andeutung bleiben, dass die Blindheit der modernen Designpraxis für ihre eigene Theorie nicht unwesentlich auch mit dem Verkennen der eigenen Vermittlungsvermögen, Einbildungskraft und Urteilskraft, zu tun hat. Erst beide *im Verein* kennzeichnen den Prozess der Gestaltung in seiner wechselseitigen Bestimmung und Selbstkorrektur. *Einbildungskraft und Urteilskraft stehen ihrerseits nochmals im Verhältnis einer dialektischen Vermittlung.*⁴² Das *eigentliche und einheitliche Medium* dieser dialektischen Auseinandersetzung (bzw. gegenläufigen Ausdifferenzierung als Vermittlung) bildet aber eine wiederkehrende Gedankenfigur, die sich in unterschiedlichen historischen Gestalten – wenngleich erneuert – als Übergangspunkt der Gestaltung erweist. Unter den Begriffen des *disegno* (Einleitung), des *Schemas* (Hauptteil) und des *Interface* (Schluss) wird sich ein regelrechtes ‚Denk-Bild‘ *mutatis mutandis* durch die Jahrhunderte hindurch verfolgen lassen. Angefangen beim *disegno* bildet sich die Gestaltungs-dialektik selbst in diesem Denk-Bild ab: Es macht uns anschaulich, wie wir reflektieren, und umgekehrt lässt es erst beurteilen, was wir (uns) einbilden. Systematische Struktur und historische Genese des Designbegriffs können hieran paradigmatisch aufgezeigt werden. Schon eine kurze Skizze des Aufbaus der vorliegenden Arbeit macht dies deutlich.

• • •

41 Das Original lautet: „Gedanken ohne Inhalt sind leer, Anschauungen ohne Begriffe sind blind“ und findet sich in der *Kritik der reinen Vernunft* (KrV A 51, B 75) – Hier und im Folgenden zitiert nach dem Wortlaut der Edition Immanuel Kant: *Werke in zwölf Bänden*, hg. v. Wilhelm Weischedel, Darmstadt 1964, Bd. 3 u. 4. Für die *Kritik der reinen Vernunft* wird das Kürzel „KrV“ verwendet und die entsprechende Stelle durch die erste (A) und/oder zweite Auflage (B) der Schrift im Fließtext wiedergegeben.

42 Vgl. Wolfgang Jonas: „Die Spezialisten des Dazwischen“, a.a.O., S. 1: „Design im modernen Verständnis entsteht, als sich eine *vermittelnde – trennende und verbindende –* Instanz zwischen das Machen und das Nutzen der Artefakte schiebt. Schon diese Beobachtung legt nahe, die Begriffe des *Mediums* und der *Schnittstelle* im Hinblick auf eine Theorie des Entwerfens näher zu beleuchten. Als treibende Kraft auch der Entstehung des Designs lässt sich die funktionale Differenzierung der modernen Gesellschaft mit ihren Folgen für die Prozesse der sozialen Interaktion und Kommunikation identifizieren.“ [Kursivierung durch den Verf.]

Ausgangspunkt der hiesigen Überlegungen wird also die Theorie des *disegno* bei Giorgio Vasari sein, gleichsam der Nagel, an dem sich das historische Gemälde des Designs in der Moderne allererst aufhängen lässt. Es handelt sich dabei um eine Konzeption, dessen Modernität in der Designforschung allzu leicht übersehen wird, scheint es sich dabei doch nur um einen entfernten (kunstwissenschaftlichen) Verwandten zu handeln, der kaum etwas zu den eigenen Angelegenheiten beitragen zu können scheint. Inwiefern der *disegno* jedoch nicht nur als ein historisches Relikt zu untersuchen ist, sondern vielmehr als ein systematisches Scharnier zwischen Gedanke und Gestalt den ganzen Designdiskurs der Moderne hindurch bis heute virulent geblieben ist, dies wird sich eben erst im Durchgang erweisen können. Das abschließende Kapitel der Einleitung eröffnet bereits die Perspektive auf eine im künstlerischen *disegno* der Renaissance angelegte Emanzipationstendenz des Designs gegenüber der Kunst in der Moderne.

Der Hauptteil der Arbeit setzt bei Immanuel Kants *Kritik der reinen Vernunft* ein. Obige Überlegungen wieder aufgreifend, scheint das Design nicht von ungefähr zum Thema der Modernisierung geworden zu sein, als die Philosophie ihre transzendente Wende durchmachte. Wie die Philosophie mit Kant erstmals die Möglichkeitsbedingungen der Objekterfahrung durch und für die menschliche Subjektivität reflexiv einholte, so wird komplementär dazu mit dem Design mehr und mehr Wirklichkeit, dass die menschliche Subjektivität die sie umgebende Objektivität nach eigenen Möglichkeitsbedingungen zu gestalten vermag. Was Kant denkt (ohne die neuen Gestaltungsmöglichkeiten vor Augen zu haben), nämlich dass die Erscheinungswelt in wesentlichen Teilen Projektion im Sinne von Vorstellungen eines sich selbst unbekanntem Subjekts ist, das setzt das Design gleichsam in die Tat um, ohne darüber nachzudenken, warum es die menschliche Umwelt gänzlich meint auf sich zuschneiden zu müssen. Beide vermögen dies aber nicht zuletzt darum, weil die Industrialisierung *neue Möglichkeitsbedingungen* für eine gestalterische Einbildungskraft sowie eine philosophische Urteilskraft bereitstellt, nämlich *jene* eines fortwährenden Modernisierungsprozesses, der zuerst auf seine Bedingungen reflektiert, um sodann seine Möglichkeiten auszugestalten; *jene* einer sich immer wieder neu *entwerfenden* Moderne, letztlich *jene* einer *kreativen Schematisierung* von Zeit und Raum.

Als bezeichnend für diesen Prozess wird sich erweisen, dass der Mensch bei seiner eigenen Gestaltungstätigkeit Maß nimmt an zwei *Selbstentwurfsmodellen*, die ihm einerseits durch eine tradierte *Genievorstellung* und andererseits durch die aufkommende *Maschinenwelt* nahegelegt werden. Beide Auffassungen dienen gleichsam als moderne Mythen, um einem sich zusehends automatisierenden Gestaltungsprozess und der eigenen Rolle im

Geschehen Sinn abgewinnen zu können. Beide Auffassungen vernebeln jedoch die eigentliche Position des menschlichen Designers zwischen den Extremen. Soll die menschliche Verantwortung nicht aus den Augen verloren werden, kann es weder um eine Mystifizierung des Gestaltungsprozesses noch um dessen gänzliche Mechanisierung gehen. Stattdessen gehen beide Extreme lediglich auf unterschiedliche Momente innerhalb des Entwurfs selbst und seiner Logik zurück: dem einer emotionalen Undiszipliniertheit und dem einer funktionalen Diszipliniertheit, die sich durchaus miteinander ergänzen lassen. Die Wahrheit liegt in der Mitte, auch hier verlangt das Selbstbewusstsein des Designers nach einer Vermittlung von genialischem Übermut und maschineller Unterwerfung.

Die Konsequenzen dieser kantischen Weichenstellung lassen sich an der Geschichte einer entstehenden Designdisziplin ablesen. Die designtheoretischen Erwägungen nebst den unterschiedlichen Produktentwürfen kreisen in der Folge um eine neue Verortung innerhalb einer sich unter eigenem Zutun rasant wandelnden Lebenswelt. Diese moderne Lebenswelt lässt das (Selbst-)Bewusstsein mehr und mehr erstarken, dass die gegebenen Existenzbedingungen letztlich selbstgegebene sind, mithin entweder *regressiv* oder *progressiv* verändert werden können *und* müssen. Es wird eine Aufgabe der vorliegenden Arbeit sein, dieses gegenläufige Selbstverständnis im exemplarischen Durchgang der verschiedenen Phasen nachzuzeichnen, um zugleich eine Dynamik vor Augen zu stellen, die sich in ihrer energischen Durchsetzung bis heute nicht hat aufhalten lassen. Stattdessen hat lediglich ihre Gestalt gewechselt und sie damit einem morphologischen und zugleich evolutionären Gesetz entsprochen: einer genialisch-luxurierenden Variation und einer funktional-reduzierenden Selektion. Die verschiedenen Designpositionen im Laufe der Jahrzehnte, egal ob regressiv oder progressiv, zeigen sich so rückblickend angepasst an einen Wandel, der seine Kritik noch als *movens* der Fortentwicklung zu nutzen weiß.

Dies gilt auch für den zweiten Denker innerhalb der hiesigen Auseinandersetzung, Martin Heidegger, der als Kritiker der Modernisierung gleichwohl entscheidende Einsichten in den Prozess einer zunehmenden Entfremdung des Menschen bereithielt und dabei doch nicht umhinkonnte, diesen Prozess auf seine eigene oder eigentliche Weise weiter voranzutreiben. Was bei Heidegger als Vermögen des Entwurfs zum Vorschein kommt, folgt nicht nur zeitgenössischen Überlegungen bspw. dem ‚Möglichkeitssinn‘ eines Robert Musil, sondern vollendet zugleich jene Bewegung einer umsichgreifenden Rationalisierung (für die Heidegger bereits die Philosophie Immanuel Kants im Verdacht hatte). Spätestens bei Heidegger begegnet alles von selbst nur noch als ein Entwurf, als ein bestimmtes Design des Daseins, und scheint somit einem

unerbittlichen Prozess ausgeliefert, in dem sich auch der Mensch zu guter Letzt – und womöglich verzweifelt – darum bemühen muss, seine Heimat in diesem Unterwegs selbst zu finden.

Gibt Kant gewissermaßen das Paradigma einer primär funktionalistisch-maschinell orientierten Denkweise ab, lässt sich Heidegger hingegen als Protagonist einer mehr emotional-genialisch orientierten Denkweise interpretieren, auch wenn dies zunächst etwas befremdlich klingen mag. Grund hierfür ist sein Begriff von Eigentlichkeit in der Absetzung vom alltäglichen Man-selbst, der einen letzten Funken quasi-göttlichen Geistes unter den Bedingungen einer sich entmystifizierenden Moderne zu retten sucht. Doch auch diese Haltung lässt sich selbst nur solange halten, wie nicht eigens auf ihre Funktion der Absetzung vom und doch zugleich bloß innerhalb des funktionalistischen Rationalismus reflektiert wird. Die Beteuerung wahrhafter Eigentlichkeit wird (wie sich spätestens mit der Abwendung des Designs vom Funktionalismus und mit der Zuwendung zu Emotionalität und Bedeutung in den 70er und 80er Jahren bewahrheitet) vielmehr auf eine Teuerung der eigentlichen Ware und eine Vermarktung auch noch der Gefühle und des Sinns hinauslaufen. Die heideggersche Eigentlichkeit des je einzelnen Daseins ist ins Extrem getrieben auch ein Warenwert im Marketing für Jedermann. Dagegen, so wird sich zeigen, lässt sich mit einer angemessenen, weder bloß rationalen, noch irrationalen Auffassung von Design ein Weg in die Zukunft bahnen.

Liegt in dieser Gegenüberstellung zum einen die untergründige Spannung des modernen Designdiskurses offen zu Tage, lässt sich zum anderen mithilfe der heideggerschen Analysekatoren von Zuhandenheit und Vorhandenheit nachzeichnen, wie sich der industrielle Wandel durch seine Produkte auch zusehends im alltäglichen Umgang des Menschen mit der Welt niederschlägt. Heidegger will in einen eigentlichen Umgang mit den Dingen zurückfinden und formuliert so indirekt die Herausforderung *des* Designs in der Moderne, ein humanes Leben auch unter Bedingungen überfordernder Komplexität weiterhin zu ermöglichen. Verschiebt sich die Realität der Dinge auch zunehmend in eine Virtualität der Zeichen, so muss diesem Übergang doch derart begegnet werden, dass er sich nicht zu einer unüberbrückbaren Kluft ausweitet.

Lässt sich schon bei Heidegger *en détail* beobachten, wie ausgehend von einer Analyse der Artefakte als „Zeug“ in ihrem Funktionszusammenhang als „Zeugganzheit“ eine Netzwerkstruktur erstmalig zum Vorschein kommt, die gegenwärtig im ‚Internet of Everything‘ Wirklichkeit wird, so liegt der Akzent zu Zeiten Heideggers jedoch noch auf einer Art ‚Virtualisierung‘, die zunächst einmal Dinge und Waren in Zeichen verwandelt, um mit ihnen in einem doppelten Sinne zu handeln, bevor das menschliche Dasein dann, selbst auch

als Zeichenware behandelt, in den ‚neuen Kommunikationsverhältnissen‘ der Gegenwart gänzlich aufzugehen droht. Heideggers Konzept der Zeichenstiftung erlaubt es dabei, die Produktsprache oder Product Semantics in ihrer Entstehung aus der alltäglichen menschlichen Praxis zu verfolgen, mithin gewissermaßen fundamental-praxeologisch eine Theorie der Produktsprache zu entwickeln, die sich nicht mehr auf den *linguistic turn* als (geisteswissenschaftlicher) Behelf zu stützen braucht, vielmehr umgekehrt einen *design turn* zum Ausgangspunkt werden lässt, *Kommunikation* überhaupt als ein Moment *gestalteter Vermittlung* zu begreifen.

Entscheidend für den gesamten Hauptteil der Arbeit wird sein, dass die Moderne der Gestaltung – angefangen bei Kant über Heidegger bis in die Gegenwart – geradewegs, d.h. durchgehend und zusehends deutlicher auf die Losung hinausläuft: „Dasein ist Design“⁴³. Diese Losung aber ihrerseits soweit einzulösen, dass aus diesen drei Worten – auch durch ihre Umkehrung: ‚Design ist Dasein‘ – der spezifische Sinn jenes allenthalben diagnostizierbaren Design-Syndroms der Moderne zu Tage treten kann, dies wird zu guter Letzt nicht geschehen können, ohne die für den Menschen konstitutive Sorge um seine zeitliche Existenz darzulegen; mit den Worten Heideggers: ohne die Sorge des Daseins als eine Frage seiner Zeitlichkeit in der dreifachen Ekstase der Gegenwart, Gewesenheit und Zukunft zu erfassen.

Dasein bedeutet Design, weil Dasein eine Sorge um die eigene Endlichkeit zum Ausdruck bringt und in dieser Sorge gefangen (‚geworfen‘, wie Heidegger sagen würde) sich nicht anders zu helfen weiß, als dadurch, die eigene

43 Diese Losung, die ursprünglich auf Henk Oosterling zurückgeht, ist auch von Bruno Latour aufgegriffen worden: „Natürlich könnte man in allen diesen Dimensionen von Design wie auch in der Entwicklung der *science and technology studies* ein klares Zeichen für die Postmoderne sehen, für eine friedliche und träge Preisgabe der Aufgaben des prometheischen Modernismus. Einige unverbesserliche Modernisten denken so, ich glaube jedoch nicht, dass es sich so verhält. Wie ich bereits deutlich gemacht habe, kommt die Bedeutungsausweitung des Wortes ‚Design‘ nicht zu einem Zeitpunkt, an dem weniger, sondern zu einer Zeit, in der mehr zu tun ist. Unendlich viel mehr, da das gesamte Lebensgefüge betroffen ist, aufgrund der ökologischen Krise. Was keine Revolution je in Betracht gezogen hatte, nämlich unser kollektives Leben auf der Erde zu erneuern, wird nun mit Einstellungen durchgeführt, die revolutionären und modernisierenden Einstellungen genau entgegengesetzt sind [...]: Bescheidenheit, Sorge, Vorsorge, Fertigkeiten, Kunstfertigkeit, Bedeutungen, Aufmerksamkeit für Details, achtsames Bewahren, Redesign, Artifizialität und stets sich verschiebende, vorübergehende Moden. Wir müssen radikal achtsam sein, oder achtsam radikal.“ (Vgl. ders.: „Ein vorsichtiger Prometheus? Einige Schritte hin zu einer Philosophie des Designs, unter besonderer Berücksichtigung von Peter Sloterdijk“, in: *Die Vermessung des Ungeheuren. Philosophie nach Peter Sloterdijk*, hg. v. Marc Jongen et al., München 2010, S. 356-373, hier S. 363 f.)

Zeitlichkeit durch unterschiedliche Welt- und Selbstentwürfe zu gestalten. Der Mensch lebt nicht nur in der Zeit, sondern er lebt als einziges Wesen in einer Weise selbst zeitlich, dass er sein Leben nicht einmal zu führen vermöchte, wenn er nicht zugleich stets darum wüsste, es auch anders führen zu können. Der Mensch ist das Möglichkeitstier. Er hat überhaupt das Vermögen, Möglichkeiten wahrzunehmen und sie in die sog. Wirklichkeit zu überführen. Die Wirklichkeit kann aber wiederum nur so genannt werden, weil sie vor der schöpferischen Phantasie bzw. Einbildungskraft des Menschen lediglich als *ein* wirklicher Entwurf unter unzähligen anderen, möglichen Entwürfen zu bestehen weiß. Derart ist der Mensch der Welt und sich selbst stets schon voraus, in den Worten Heideggers: er ‚existiert‘, steht aus dem augenblicklichen Andrang der mannigfaltigen Eindrücke heraus und überblickt Vergangenheit und Zukunft, auch wenn er sie nicht ohne weiteres zu kontrollieren vermag. Doch er versucht es mit zunehmendem Erfolg – im Guten wie im Schlechten.

Die Sorge des menschlichen Daseins manifestiert sich in der Tugend und zugleich der Not, entwerfen zu können, entwerfen zu müssen. Menschen *sind* allein für sich selbst tatsächlich *da*, d.h. (be-)greifbar präsent, weil ihre Selbstgegenwart paradoxerweise zugleich eine Zerstreuung in unterschiedliche Entwürfe – und seien es nur Erinnerungen und Erwartungen – bedeutet. Der Mensch vermag sozusagen als einziger, auch anderes zu vermögen; er vermag, überhaupt zu vermögen, weil ihm die gegenwärtige Wirklichkeit letztlich nicht mehr bedeutet, als die Möglichkeit einer anderen Zukunft und die Notwendigkeit einer Vergangenheit.⁴⁴ So vermag der Mensch zuletzt als einziger sich um seine Endlichkeit zu sorgen, weil er überhaupt einen Begriff von Zeit hat, will sagen: vom erbarmungslosen Durchschreiten von Möglichkeiten oder kurz: vom *Entwerfen und Verwerfen* der Wirklichkeit in einem fortwährenden Designprozess. Die Moderne ist der Zeitraum der sich designenden Zeitlichkeit.

Worum es der vorliegenden Arbeit also im Prinzip geht, ist diese Logik des Entwerfens, wie sie sich in der Moderne des Designs *praktisch* entfaltet, *theoretisch* zu reflektieren, will sagen: sie *auch* bis auf ihre philosophischen Grundfesten zu verfolgen, um die fundamentale Bedeutung des Designs nicht nur für

44 Vgl. Victor Margolin: „Design, the Future and the Human Spirit“, in: *Design Issues* 23/3 (2007), S. 4–15, bes. S. 4 f.: „As creators of models, prototypes, and propositions, designers occupy a dialectical space between the world that is and the world that could be. Informed by the past and the present, their activity is oriented towards the future. They operate in situations that call for interventions, and they have the unique ability to turn these interventions into material and immaterial forms. [...] From the dialectic of past and present come the situations that determine the possibilities for the future. To plan effectively in the present requires a vision of what the future could and should be.“

die Philosophie, sondern für die ganze Moderne herauszukehren, indes umgekehrt die Philosophie dadurch ihre Relevanz für das Design erweisen wird. Freilich soll und kann damit eine anderweitige Designtheorie, -forschung oder gar -wissenschaft, wie sie hier bereits bei einigen Protagonisten angeklungen ist und im Laufe der Arbeit noch anklingen wird, gerade nicht erübrigt werden. Im Gegenteil sähe sie sich lediglich um eine Designphilosophie, eine „Prä-Designwissenschaft“ in *historischer* Breite und *systematischer* Tiefe ergänzt, von der aus womöglich am Ende von Neuem in den Blick genommen werden könnte, was es mit dem Design der Moderne auf sich hat(te).

•••

Was ist Design? Was war (schon) Design? Was wird (noch) Design? – Diese Fragen sind nicht einmalig und einfach zu beantworten, sondern vielmehr bewusst zu halten, damit wir nicht blind werden für den Designprozess selbst, der sich alltäglich vor unseren Augen abspielt, sei er nun selbst bewusst intendiert oder nur unbewusst initiiert. Es sind zuletzt kritische Fragen, die eher aufwecken, als beruhigen. Was sie vereint, ist die Aufforderung, Design zu einer Antwort in der Praxis werden zu lassen, für die seine Theorie wiederum die entsprechenden Fragen bereithält. Vielleicht lässt sich gerade an und mit der Designtheorie heute am besten beobachten, dass man nicht mehr einfach sagen kann, was Sache ist, weil die Sache selbst sich zunehmend in einen virtuellen Sachverhalt der Information und Einbildung auflöst, dessen Wandel sich zwar nicht mehr aufhalten, aber durchaus gestalten lässt.

wie hat eine welt auszusehen, die den menschen beherbergen kann, und wie soll der mensch aussehen, der verhindern kann, daß ihn seine welt in frage stellt, sogar physisch in frage stellt? philosophie und design finden nicht nur gemeinsame begriffe. beide gehen auch einen gemeinsamen weg. im gebrauch erfahren sie, was sein sollte. philosophie und design gehen auf einen gemeinsamen punkt zu, philosophie im denken, design im machen. dieser punkt ist, daß unsere welt im zustand ihrer herstellung ist. sie ist entworfen, sie ist gemacht, wir müssen im gebrauch sehen, wie gut, wie schlecht wir sind.⁴⁵

Wollte man (doch) eine Definition wagen, um die gestellten Fragen auf eine Antwort zu verpflichten, so lautete die Definition wohl eher metaphorisch

45 Otl Aicher: „design und philosophie“, in: ders.: *analog und digital*, Berlin 1991, S. 73–91, hier S. 91.

denn logisch: Design ist, was es gewesen sein wird – für den kurzen Moment, in dem wir in den Zeitfluss der Moderne blickten und uns selbst zunächst nicht wiedererkannten. Doch bald werden wir erkannt haben, dass wir es sind. Die Antwort wiederum lautete also: *Design ist die eigene Frage in Gestalt.*

1.3 Disegno und Design

Disegno ist der Vater unserer drei Künste Architektur, Bildhauerei und Malerei, der aus dem Geist hervorgeht und aus vielen Dingen ein Allgemeinurteil (*giudizio universale*) schöpft, gleich einer Form (*forma*) oder Idee (*idea*) aller Dinge der Natur, die in ihren Maßen einzigartig ist. So kommt es, daß *disegno* nicht nur in menschlichen und tierischen Körpern, sondern auch in Pflanzen, Gebäuden, Skulpturen und Gemälden das Maßverhältnis des Ganzen zu den Teilen, der Teile zueinander und der Teile zum Ganzen erkennt. Und da aus dieser Erkenntnis eine gewisse Vorstellung und ein Urteil (*giudizio*) entsteht, das im Geist die später von Hand gestaltete und dann Zeichnung (*disegno*) genannte Sache formt, so darf man schließen, daß *disegno* nichts anderes sei als eine anschauliche Gestaltung und Darlegung jener Vorstellung (*concetto*), die man im Sinn hat, von der man sich im Geist (*mente*) ein Bild (*imaginato*) macht und sie in der Idee (*idea*) hervorbringt.⁴⁶

Von Giorgio Vasari der zweiten Ausgabe seines Werks *Vite de' più eccellenti pittori, scultori e architettori* von 1568 eingefügt, bringt diese Passage den Stand einer Diskussion zum Ausdruck, die auf zweifache Weise grundlegend ist für die weitere Entwicklung der neuzeitlichen Kunsttheorie bis hin zur Designtheorie der Moderne.⁴⁷ Zum einen wird der *disegno* hier als Grundkategorie der zentralen Renaissancekünste: Architektur, Bildhauerei, Malerei und zwar als deren „Vater“ benannt; und zum anderen geschieht dies auf eine Weise, die von gewissen Unklarheiten in der Konzeption des *disegno* zeugt und dabei weniger auf ein Verschulden Vasaris als auf das grundsätzliche Problem seiner

46 Giorgio Vasari: *Einführung in die Künste der Architektur, Bildhauerei und Malerei. Die künstlerischen Techniken der Renaissance als Medien des Disegno*, hg. v. Matteo Burioni, Berlin 2006, S. 98.

47 Zur Problematik begriffsgeschichtlicher Argumentationen speziell für den hiesigen Fall vgl. Feige: *Design*, a.a.O., S. 41: „Entsprechende Hinweise begriffsgeschichtlicher Art können prinzipiell aufschlussreich sein. Das sind sie aber nur dann, wenn argumentativ gezeigt wird, inwieweit sich der Sinn von Begriffen *tatsächlich* ausgehend von der Geschichte ihrer Verwendungen explizieren lässt.“ – Das wird im Folgenden unternommen.

Bestimmbarkeit zurückgeht. Vielmehr kommt allen voran Vasari das Verdienst zu, durch seine bis heute anhaltende Wirkungsgeschichte (nicht zuletzt auch als eine Art Stifterfigur der gegenwärtigen Kunstwissenschaft) die Auseinandersetzung mit einem Problem wachgehalten zu haben: Ist der *disegno* die Zeichnung eines Konzepts oder das Konzept einer Zeichnung? – Oder womöglich gar beides?

Freilich war Vasari nicht der Erste, der sich des *disegno* als Prinzip des künstlerischen Schaffens explizit angenommen hat; bereits der Zitatcharakter⁴⁸ dieser Ausführung legt offen und die einschlägigen Arbeit seiner Vorgänger (Cennino Cennini, Leon Battista Alberti oder auch Leonardo da Vinci) legen nahe, dass der *disegno* als Programmwort des florentinischen Kunstdiskurses zugleich eine entscheidende Funktion erfüllte. In der Debatte um den Status des *disegno* – und damit ist ein Spektrum angesprochen, das vom semantischen über den soziopolitischen bis zu seinem philosophischen Status reicht⁴⁹ – lässt sich gleichsam *in statu nascendi* der Ausdifferenzierungs- und Autonomisierungsprozess der *bildenden* gegenüber den *mechanischen* Künsten innerhalb der traditionellen *artes* verfolgen. Es geht um den Status *der* Kunst in Abgrenzung zu *den* Künsten als unterschiedlichen Formen einer letztlich nutzenorientierten Praxis.⁵⁰ Architektur, Bildhauerei und Malerei

48 Siehe den Textkommentar zu dieser Stelle, ebd., S. 158, Anm. 123: „Eine Vorlage von Vincenzo Borghini, die fast wortgleich ist, bewahrt das Florentiner Staatsarchiv.“

49 Vgl. Heinz Hirdina: „Design“, in: *Ästhetische Grundbegriffe*, Bd. 2, hg. v. Karlheinz Barck et al., Stuttgart 2010, S. 41–63, bes. S. 42: „Disegno ist mit wechselnder Bedeutung geistiges und formales Prinzip, Prinzip des Entwerfens und des Ausführens, Prinzip des Erfindens und der Naturnachahmung, der Ursprung von allem oder ein Ideal. Seine Funktion reicht von der Kommunikation zwischen Künstlern und Auftraggebern über die Nobilitierung von Kunst (gegenüber dem Handwerk) bis zur Aufwertung des menschlichen Tuns durch ein allgemeines Prinzip – des bis zur Wissenschaftlichkeit reichenden Vordenkens für ein (gestaltendes) Tun.“

50 So auch die Einschätzung der Bedeutung Vasaris bei Georges Didi-Huberman: *Vor einem Bild*, München 2000, S. 62 ff. – Dort heißt es zusammenfassend (S. 80): „Vasari siegte also auf ganzer Linie. [...] So treffen wir etwa auf die *rinascita*, das neu erfundene und neu besetzte Totemwort, mit dem der Sinn der modernen Geschichte dekliniert wird; oder wir treffen auf *disegno*, das neu erfundene und besetzte Totemwort, mit dem der letzte synchronische Sinn künstlerischen Schaffens im allgemeinen dekliniert wird, eines Schaffens, das als Nachahmung verstanden wird. Diese magische Operation hatte es Vasari ermöglicht, den Ausdruck ‚Kunstgeschichte‘ in seiner radikalsten Wortbedeutung auszusprechen: *rinascita del disegno*. *Rinascita* [...] ist das, was der Einsetzung eines Zeitalters Sinn gibt, das zum absoluten Zeitalter der Kunstgeschichte erklärt werden sollte.“ – Und zur Bedeutung des *disegno* ein paar Seiten weiter (S. 84 ff.): „*Disegno* dient bei Vasari zunächst einmal dazu, *die Kunst als einheitliches Objekt zu konstituieren*, wenn nicht als ein regelrechtes Subjekt, dem sie sozusagen das Prinzip einer symbolischen Identifizierung verschafft. [N]iemand vor ihm hatte so nachdrücklich und feierlich behauptet, daß die

wandeln sich im Zeichen jener vagen Zeichnung, im Zeichen des *disegno*, mehr und mehr von einem primär meisterlichen Handwerk zu einem genialischen Kopfwerk *der Kunst*, dessen konkrete Ausführung wenngleich nicht ausbleiben, so bisweilen doch von zweitrangiger Bedeutung sein kann.⁵¹

Fragt man also, was es mit dem *disegno* genauer auf sich hat, scheint es nicht allein unvermeidlich, sondern ebenso erhellend, sich auf ein problematisches Konzept einzulassen, das bei Vasari noch im Begriff ist, allererst Begriff zu werden, und gerade darum ein besonderes Augenmerk auf gewisse Unklarheiten zu legen erlaubt. So meint man beim genaueren Hinschauen gerade in der skizzenhaften Unbestimmtheit dieses Begriffs ein wesentliches Moment des *disegno* als solchen zu erblicken; und man sieht sich dabei wohl nicht getäuscht, hält man sich vor Augen, dass unter dem Begriff *disegno* von Vasari zwei Aspekte vereinigt werden, deren *Verhältnis* das eigentliche Problem ausmacht: Die entscheidende Frage scheint, wie sich der wechselseitige Übergang von Idealität und Materialität im *disegno* gestaltet, in welchem Zusammenhang „forma“, „idea“, „conchetto“ mit der konkreten Zeichnung stehen, kurzum: was ein gleichsam inneres und äußeres Bild im *disegno* miteinander verbindet.

Einem zeitgenössischen Gemeinverständnis folgend, scheint mit dem *disegno* zunächst nichts anderes gemeint als die Zeichnung im Sinne von *lineamento* (Umriss) und zwar in klassischer Absetzung von der Farbgebung, dem *colorito*. Beide sind nach Alberti wesentlich für eine gelungene Komposition.⁵² Nach Vasari aber verbirgt sich hinter diesem Zusammenspiel eine Rangfolge, die zugleich ausschlaggebend ist für die Befürwortung der eigenen

Zeichnung den gemeinsamen Nenner abgeben könnte für alles, was wir ‚Kunst‘ nennen. [...] Von nun an sagte man nicht mehr *die Künste*, sondern die *Zeichenkünste*. [...] Doch die Einheit der Künste kam nicht ohne ein Spaltung zustande, so wie die geschichtliche Unsterblichkeit der Kunst nicht ohne die Tötung von etwas anderem ausgekommen war. Vasari hatte das Mittelalter getötet, um die Renaissance umso unsterblicher machen zu können; er hat eine Spaltung zwischen den *hohen* und den *niedrigen* Künsten vollzogen – anders gesagt, er hat die Unterscheidung von Kunst und Handwerk erfunden bzw. neu erfunden – nur um die Aristokratie der drei *arti del disegno* zu retten.“ – Dass diese Unterscheidung aber letztlich auf eine „*rinascita del disegno*“ zurückgeht, ist dahingehend von Bedeutung, dass sich der *disegno* auch weiterhin gewissermaßen als das Prinzip der Vereinigung und Spaltung, der Synthese und Analyse in der geschichtlichen Ausdifferenzierung der Künste – und zwar zuletzt im Verhältnis von *der Kunst* und *dem Design* – erweisen sollte. Diese Funktion des *disegno* selbst wird in der Moderne wiedergeboren. Wir kommen darauf zurück.

51 Bestes Beispiel ist Leonardo da Vinci, dessen fertiggestellte Arbeiten der Anzahl nach recht überschaubar blieben, der aber aufgrund seiner mannigfaltigen Skizzen dennoch die höchste Anerkennung seiner Zeitgenossen erfuhr.

52 Leon Battista Alberti: *Das Standbild, die Malkunst, Grundlagen der Malerei*, hg. v. Oskar Bätschmann u. Christoph Schäublin, Darmstadt 2000, S. 283.

florentinisch-römischen Tradition gegenüber der venezianischen. Mag Tizian auch zweifelsohne zu den begnadetsten Künstlern seiner Zeit gehören, so lässt Vasari seinen Leser durch Michelangelo jedoch eines noch Besseren belehren. Zunächst in indirekter Rede, sei es „schade, daß man in Venedig nicht von Anfang an gut zeichnen lernte und sich jene Maler nicht mit der besten Methode ihrem Studium widmeten“. – Sodann anschließend im fingierten Wortlaut: „Wenn deshalb [...] dieser Mann, vor allem bei der Nachahmung des Lebendigen, von der Kunst und dem *disegno* genauso gefördert würde wie von der Natur, könnte man weder Größeres noch Besseres vollbringen [...]“. – Im Anschluss pflichtet Vasari dieser Auffassung bei: „Und tatsächlich verhält es sich genau so, denn wer nicht genügend gezeichnet und ausgewählte Dinge an Antikem oder Modernem studiert hat, vermag weder allein aus Übung heraus gut zu arbeiten noch das nach dem Leben Gemalte zu verbessern und ihm dadurch jene Anmut und Perfektion zu verleihen, die die Kunst unabhängig von der Ordnung der Natur erzeugt, die manches für gewöhnlich nicht schön hervorbringt.“⁵³

Was Tizian in den Augen Vasaris abgeht, um mit seinem Inbegriff des Genies, Michelangelo, gleichziehen zu können, ist gewissermaßen das *geistige* Auge für den *disegno* als Zeichnung, das sich von der Natur allein nicht schulen lasse.⁵⁴ Gerade weil Tizians Farbgebung am natürlichsten scheint, droht auch ihm die ‚Gefahr‘ seiner venezianischen Vorgänger, zu sehr dem ‚Naturalismus‘ zu frönen. So wirft Vasari diesen vor, „die aus der Unkenntnis im Zeichnen resultierende Anstrengung unter der Anmut der Farben verbergen zu müssen“.⁵⁵ Meint dies auch nicht, dass der *disegno* alles wäre und die Natur durch die Farbe lediglich wiedergegeben werden könnte,⁵⁶ bleibt für Vasari und seine Tradition doch unumstößlich, dass ohne den *disegno* hingegen alles nahezu nichts bedeutet. Worauf Vasari also unter anderem abzielt, ist eine Subordination des

53 Giorgio Vasari: *Das Leben des Tizian*, hg. v. Christina Irlenbusch, Berlin 2005, S. 36.

54 Vgl. auch die mehr oder weniger fingierte Kritik Fra Sebastiano del Piombo an Tizian (ebd., S. 20): „Und ich erinnere mich, daß Fra Sebastiano del Piombo mir in einem Gespräch dazu sagte, daß Tizian herrlichste Dinge vollbracht hätte, wenn er zu jener Zeit in Rom gewesen wäre und dort die Werke Michelangelos, Raffaels und die antiken Statuen gesehen und sich dazu im Zeichnen geübt hätte. Dann nämlich wäre er, dessen schöne Praxis in der Farbgebung offensichtlich sei und der es verdiene, hinsichtlich der Farbe als der beste und größte Naturnachahmer unserer Zeit gerühmt zu werden, in der Grundlage des großen *disegno* dem Urbinaten und Buonarroti gleichgekommen.“

55 Ebd., S. 16.

56 So soll Raffael sogar das Verdienst zukommen, die Natur noch durch seine Farben „besiegt“ zu haben (vgl. Giorgio Vasari: *Kunstgeschichte und Kunsttheorie. Eine Einführung in die Lebensbeschreibungen berühmter Künstler*, hg. v. Matteo Burioni u. Sabine Feser, Berlin 2004, S. 117).