

Gudrun Scholz

Designtheorie. Gegen die Neoliberalisierung

Resumé: Dieser Text beschreibt die 3 verschiedenen Arten der Theorie als Intro (Angewandte, Freie, Metatheorie). Er geht in weiteren Abschnitten, das ist der Kern des Textes, über die beiden Rollen der Designtheorie, wie ich sie sehe: Das sind die mæeutische und die diagnostische Rolle für das Design. Ich habe sie bereits in meinen Hochschulanfängen beschrieben. Und enthält, der Text ist von 2011, einige Erklärungen seitens der Designtheorie gegen die Neoliberalisierung des Design. Der Text endet mit einigen Referenzen, vor allem aus der Philosophie, die mich geprägt haben. Ich bin den Autoren dafür sehr dankbar.

Inhalt

Ein Motto

Und noch ein Motto

Erfahrungen mit dem Master

1. Intro

2. Erfahrungen mit dem Master (MA)

3. Und was ist und soll Metatheorie?

Die beiden Rollen der Designtheorie (G.S.)

4. Mein Fach Designtheorie

5. Die mæeutische Rolle

6. Was ist der kreative Raum?

7. Die diagnostische Rolle

8. Sein Wahrheitsbegriff ist ebenfalls nur ein wahrscheinlicher

9. Und was genau findet im konzeptionellen Raum statt?

Noch ein Versuch. Er geht vom Bundestag aus (2010)

10. Der Bundestag und die 3 Säulen

11. Designtheorie. Die 2. und die 3. Säule

Es gibt weitere Ziele

12. Ein weiteres Ziel der Designtheorie. Gegen die (theoretische) Verabsolutierung des Design

13. Und noch ein Ziel. Optionen

14. Ich schließe mit Barbara Kruger: I shop therefore I am

15. Vom Ende der Großphilosophien bis zur Pret-a-Porter-Philosophie

16. Einige Referenzen für meine Designtheorie

Ein Motto:

Einfach mal (vorübergehend) wieder gegen etwas zu sein. Und sich dabei zu überlegen, was bringt mir das?

Und noch ein Motto:

Bildung, Bildung, Bildung. Bildung

Erfahrungen mit dem Master

1. Intro

Theorie ist langweilig. Wen soll das noch interessieren? Und wenn, dann ist Theorie zu schwierig.

Theorie ist per se schwierig. Und sie macht auch keinen Spaß. Wozu brauchen wir Theorie überhaupt (noch)?

Ich trenne hier noch nicht zwischen diesen 3 Arten: Angewandter Theorie, Freier Theorie und Metatheorie.

Und: Was ist überhaupt Theorie? Was kann sie fürs Design leisten, Designtheorie (G. S.) zum Beispiel?

Im folgenden spreche ich nur von Designtheorie. Es handelt sich um mein Konzept, für die FH Hannover.

2. Erfahrungen mit dem Master (MA)

Es tauchen im MA-Curriculum der FH Hannover, Abteilung Design und Medien, auch im BA-Curriculum, 2 (der 3) Arten von Theorie auf.

Das ist die **Angewandte Theorie**, zum Beispiel Kreativitätstechniken, Marketing, Texttheorie etc.. Das ist die **Freie Theorie**. Mögliche Fächer fürs Design, als Freie Theorie, sind, ebenfalls in alphabetischer Reihenfolge: Ästhetik, Anthropologie, Designgeschichte, Designtheorie, Kulturwissenschaft,

Kunstgeschichte, Kunstwissenschaft, Semiotik, Sozialpsychologie, Soziologie etc..

Zur 3. Art gleich

In Parenthese zu unseren Theorie-Curricula (BA und MA) 2011: Für eine Orientierung der StudentInnen halte ich es für notwendig, weiterhin Fächer anzugeben und sie zu lehren. Ich halte es auch für fairer.

Zur Erklärung für den Leser: In unserer Hochschule sind Fächerbezeichnungen in der Theorie, nach denen wir selbst studiert haben, aufgegeben worden. Dafür gibt es in der LVM (Lehrverflechtungsmatrix) z.B. Designdiskurse. Was bedeutet so ein Fach? Ist es möglicherweise sogar ein postmoderner Methoden-Begriff? Dazu gibt es keine weiteren Angaben. Ich sehe solche Fächer als Quasi-Fächer und plädiere weiter dafür, selbst wenn das Marketing auch unseren Fächer-Kanon beeinflusst, theoretische Fächer, wie Designtheorie, Fototheorie, Kunstgeschichte, Designgeschichte, zu lehren, s. später noch dazu

Und noch eine Erfahrung: Wenn Angewandte Theorie und Freie Theorie auf demselben Niveau (im selben Modul) erscheinen, zieht die Freie Theorie immer den kürzeren. Wenn die StudentInnen zwischen den beiden Arten wählen können, wählen sie die Freie Theorie nicht oder selten als Wahlfach. Das ist so. *Weil das Wissen darüber fehlt? Weil das Angewandte näher ist? Näher an was?*

Beide Arten kann man im Curriculum nicht mixen. Doch sie werden gemixt.

3. Und was ist und soll Metatheorie?

Dies ist die 3. Art. **Metatheorie** hat keine große Frequenz, taucht auch nicht in unserem MA auf, ist wenn, dann implizit. Doch das, was das Wort bezeichnet, ist eigentlich auch für Designer von Bedeutung.

Die Metatheorie ist dazu erfunden worden, die **Methoden**

ich spreche immer von Techniken, es gibt dafür auch die noch imposanteren Strategien

zu diskutieren, mit deren Hilfe auch die Designer argumentieren oder ihre Ergebnisse präsentieren.

Außerdem sollten die Studenten die Methoden der Theorie (ob angewandt oder frei) überprüfen können.

Und das geht nicht ohne Metatheorie.

Und Metatheorie liefert neben den Methoden auch zum Beispiel die Diskussion der verschiedenen

Wahrheitswerte.

Seit der Postmoderne, Begriff von Jean-Francois Lyotard, 1979, kann auch die Wahrheit gesteigert werden: wahr, wahrer, am wahrsten. Wer also vertritt die wahrste Theorie? Und ist, wenn es sie gibt, die wahrste Theorie die beste? Und außerdem, ein kleiner Sophismus, selbst das Wahrste ist relativ geworden.

Die beiden Rollen der Designtheorie (G. S.)

4. Mein Fach Designtheorie

Und deswegen schreibe ich diesen Text überhaupt. Die Designtheorie hält sich erstens im **kreativen Raum** des Design auf. Und hier praktiziert sie ihre **mäeutische Rolle**.

dazu gleich mehr

Und die Designtheorie hält sich zweitens im **konzeptionellen Raum** des Design auf. Und hier wendet sie ihre **diagnostische Rolle** an.

auch dazu gleich weiter. Beide Rollen habe ich schon 1989 vertreten. (s. Gudrun Scholz, Die Macht der Gegenstände, Berlin 1989 (HdK Materialien). Die beiden Rollen sind also schon alt, für heutige Verhältnisse, aber noch nicht obsolet.

Der Vollständigkeit halber nenne ich noch die beiden anderen Rollen der Theorie: Das ist die prognostische oder hypothetische Rolle, Aussagen über die Zukunft zu machen. Und das ist schließlich die kritische oder ideologische Rolle, die zur Zeit wenig Anhänger hat..

5. Die mäeutische Rolle

Die mäeutische Rolle der Designtheorie heißt, Ideen der StudentInnen in die Welt zu verhelfen, durch Fragen, Einkreisen des Themas, Abstrahieren, Selektieren. Designtheorie versucht, wie die Mäeutik,

griechisch Hebammenkunst, darauf hinzuweisen, dass die neugeborenen Ideen nicht gleich wieder bewertet werden

zum Beispiel durch: Wer soll das denn kaufen?,

sondern erst einmal akzeptiert werden o.ä., wie ein Neugeborenes. Es ist immer ein Wunder.

Übrigens hat Sokrates die Philosophie in dieser mäeutischen Rolle gesehen.

Dies ist eine der Antworten auf die Frage, was soll Designtheorie.

Was die Bewertung angeht, formuliert die Kreativitätstheorie seit 60 Jahren Ähnliches. Sie weist darauf hin, dass **das Kreieren und das Kritisieren**

oder das Bewerten, das ist eine noch elementare Bedeutung von Kritik als die o.g. kritische Rolle

zwei verschiedene Prozesse sind und in der Ideenproduktion dringend voneinander getrennt werden müssen.

6. Was ist der kreative Raum?

Mäeutische Rolle der Designtheorie heißt weiter, die Ideen zu begleiten und die DesignerInnen in ihren Ideen erst einmal zu bestärken. Und dies findet nicht im Kreissaal, aber im kreativen Raum statt. Das heißt noch einmal, alle bewertenden Fragen gehören nicht in den kreativen Raum.

Und was ist der kreative Raum? Er kann groß sein, vielleicht auch klein, mit konkreter, klarer und schneller Energie. Es muss auch ein Wohlfühl-Raum sein, in dem keine Forderungen gestellt werden, *wie, Du musst auch an die Umsetzung denken. Oder wie, Du musst auch an die Zielkonsumenten denken.*

In diesem Raum geht es (noch) nicht um Konzepte. Konzepte sind immer schon Bewertungen. Kreativ sein heißt, konzeptfrei sein. Und das heißt, der kreative Raum ist der konzeptfreie Raum. Doch da unser Denken von Konzepten abhängig ist, ist es schwer, den kreativen Raum (immer wieder) davon freizuhalten. Es gelingt nicht lange Zeit.

Und eine optimistische These zum konzeptfreien Raum und seinen Ideen: Ideen sind zwar sensibel, schnell vergänglich,

weil sie von Konzepten immer wieder bedrängt werden,
aber endlos oder unendlich.

7. Die diagnostische Rolle

Die Bewertung von Ideen liegt also immer außerhalb des kreativen Raums. Und dazu bietet die Designtheorie ihre diagnostische Rolle an, die Ideen und dann die Produkte in die Bewertung zu bringen. *Produkte sind jede Art von Realisierungen (auch Konzepte, auch Konzeptdesign). Produkte sind nicht nur die, die zum Verkauf angeboten werden.*

Das heißt, es geht in der diagnostischen Rolle der Designtheorie darum, Produkte zu interpretieren.

Interpretieren ist immer ein Bewerten.

Diagnostische Rolle heißt konkret, unter die Oberfläche der Ideen und Produkte zu gehen, Archäologie zu praktizieren (Michel Foucault), die Ideen und Produkte in abstrakte und konkrete Zusammenhänge zu bringen.

dazu gleich weiter

Und daraus entstehen dann die (vielgeliebten, schriftlichen) Konzeptionen der StudentInnen.

8. Sein Wahrheitsbegriff ist ebenfalls nur ein wahrscheinlicher

Bewertung heißt dann zum Beispiel auch, die Frage zu stellen: Wer kauft das? Doch dies ist, das muß ich einfach wiederholen, nicht die einzige Bewertung eines Designentwurfs, auch heute nicht. Denn zu dieser Frage kann man auch

und jetzt wird's polemisch, vonseiten der Metatheorie

eine Frage, wie diese stellen: Wer sagt denn, dass das Produkt (erfolgreich) verkauft werden kann? Das Marketing praktiziert mit seiner Antwort eine prognostische Rolle der Theorie. Doch sein Wahrheitsbegriff ist ebenfalls nur ein wahrscheinlicher.

Zurück zur Designtheorie. Sie fragt im Vergleich dazu, als eigene theoretische Option nicht: Wer kauft das Produkt? Aber : **Wo steht das Produkt?** Und diese Frage und ihre Antworten / Bewertungen finden im konzeptionellen Raum statt.

9. Und was genau findet im konzeptionellen Raum statt?

Die Designtheorie erläutert dazu zum Beispiel die Strukturen unserer 3. Welle (Alvin Toffler) oder inzwischen der 4. Welle (seit 9/11). Das heißt, sie beschreibt Vernetzungen der Ideen und Produkte. Und diese Vernetzungen finden im konzeptionellen Raum statt. Auch Vernetzungen sind Konzepte.

Die Designtheorie beschreibt zum Beispiel historische Vernetzungen.

Frage: Welches sind die Vorgänger? Es gibt immer Vorgänger.

Oder sie beschreibt zeitgleiche Vernetzungen, indem sie interdisziplinär vergleicht.

Das ist dann Fernand de Saussures Konzept der Synchronie.

Zu den Interdisziplinaritäten gehören natürlich auch die Fragen zur Ästhetik, zu den Stilen, den gestalterischen Parametern. Sie sind immer noch die Grundfragen des Design. Das heißt, auch die gestalterische Ästhetik ist interdisziplinär zu fassen, allemal in der Vernetzung von Kunst und Design, *in Fragen, wie: Was haben Damien Hirst und Droog Design gemeinsam?* Auffällig ist, dass wir zu den Inhalten von Schönheit, Ästhetik, Gestaltung bemerkenswerterweise wenig Begriffe haben.

Die diagnostische Rolle, und das ist zu betonen, legt großen Wert auf die **Gemeinsamkeiten der Ideen mit anderen.**

Deswegen habe ich stets den Begriff Analyse vermieden, der so schön theoretisch klingt. Der Analyse geht es vor allem um die Differenzen. Die Analyse zerlegt. Die diagnostische Rolle verbindet, ihr geht es um die Gemeinsamkeiten.

Und noch dies: Es ist auch bei den interdisziplinären Bewertungen sinnvoll, hinter die Bewertungen zu sehen, zu fragen, welches sind die Absichten der Bewertung?

Denn Theorie ist nicht objektiv, aber wertfrei. Das ist ihr Auftrag. Dazu wurde sie erfunden. Theoria, griech. heilige Schau, ist ein Dabei-Sein, wie im Theater. Doch nicht ein Auf-der-Bühne-Sitzen und Mitspielen, aber ein Auf-der-Zuschauertribühne-Sitzen. Kein Beteiligtsein., aber ein mit Abstand Sehen. Darin liegt die (vorgestellte) Neutralität der Theorie. So gesehen, ist Theorie wenigstens ein Abstand-Halten.

Noch ein Versuch. Er geht vom Bundestag aus (2010)

10. Der Bundestag und die 3 Säulen

Der Bundestag stimmt im November 2010 einem Antrag zu, nach dem eine Kommission eingerichtet werden soll, die sich mit der Frage beschäftigt: Was ist außer Wachstum

verstanden als Bruttosozialprodukt

für unsere Gesellschaft noch wichtig? Oder was heißt überhaupt Wohlstand (außer Wachstum)? (Der Tagesspiegel 17.1.2011: 2) Schließlich ist auch das Design für diese Kulturstufe zuständig, die sich Wohlstand nennt.

Zum Wohlstand werden in der Politik

mit Hilfe von Wissenschaftlern, (wer, ist nicht bekannt)

diese 3 Säulen aufgestellt. Das sind **das Bruttosozialprodukt**, 1. Säule, **das Ökosozialprodukt**, 2. Säule und **die Lebensqualität** als 3. Säule.

Wir sollten in den verschiedenen Theorien, die sich mit dem Design beschäftigen, auch diese drei Säulen diskutieren. 1 und 2 lassen sich leicht in Zahlen fassen. Das überzeugt immer. Bei der 3. Säule ist das schwierig. Lebensqualität lässt sich nicht einfach (oder gar nicht) in Zahlen fassen. Deswegen sind die Argumente für die 3. Säule auch schwieriger. Deswegen leiden Designer auch leicht, wenn sie in ihren Entwürfen nicht das Wachstum entdecken oder keine Zahlen vorlegen können.

Das Leiden geht weiter: Woher nehmen sie dann ihre Berechtigung?

Das Bild solcher 3 Säulen könnte helfen.

Um dies konkreter zuzuordnen: Das (neoliberale) Marketing, das sich zum Bruttosozialprodukt mit den Parametern Zielkonsument, Effektivität und Innovation beschäftigt, ist für die 1. Säule klar zuständig.

11. Designtheorie. Die 2. und die 3. Säule

Das Ökosozialprodukt ist eine eigene Größe, gerade auch in unserer Konsumkultur. Seit 1972 werden die Grenzen des Wachstums gefordert. (Club of Rome) Das Ökosozialprodukt zeigt sich auch darin, dass die Natur nicht (mehr) zum Nulltarif da ist. Es ist Frederic Vester, der das vernetzte Denken als erster fordert. Von ihm stammt auch der Begriff. Und: Das vernetzte Denken ist das einzige ganzheitliche Denken.

Und dies als Info: Ökologie ist schon früh, bereits seit den 1960ern, ein ernstgemeintes Thema im Produktdesign. Parallel zu den geforderten Grenzen des Wachstums beginnen in den 1970ern die Krisen des Produktdesign. Sie spiegeln sich dann auch in der ästhetischen Krise überhaupt, der von form follows function. Ökologische Themen sind in Designtheorien zweifelsohne zu diskutieren.

Und dies zur 3. Säule aus der kurzen Designgeschichte, es geht um Lebensqualität. Schon seit den 1970ern weisen italienische Architekten darauf hin, Alessandro Mendini zum Beispiel, **dass der Mensch im Zentrum ihres Design steht**, dass sie ihn aber nicht weiter funktionalisieren können und dennoch eine Reihe von Parametern für die Gestaltung empfehlen, aber eben eine Reihe und keine kurze Gleichung.

Es gibt weitere Ziele

12. Ein weiteres Ziel der Designtheorie. Gegen die (theoretische) Verabsolutierung des Design

Die inhaltlichen Ziele der Designtheorie im kreativen und konzeptionellen Raum habe ich beschrieben. Ich hoffe, es ist außerdem deutlich geworden, dass die Designtheorie, ein weiteres Ziel, gegen die (theoretische) Verabsolutierung des Design steht, seiner Ziele, seiner Rollen, seines Sinns.

s. dazu auch Referenzen am Ende

Designtheorie vertritt stattdessen die Auffassung, so gut es geht, dass alle 3 Säulen gleichberechtigte, theoretische Optionen sind. Und trotz dieser Großzügigkeit leiste ich mir jetzt noch eine kleine Polemik: Ein einsäuliger Tempel

mit der Bezeichnung: Wer kauft das?

wäre mal was anderes. Ich denke aber, er wäre hässlich. Auch die Spar-Varianten, für den Tempel verschieden große Säulen vorzusehen, zum Beispiel die größte für das Marketing zu reservieren *weil das Marketing näher am Leben ist und deswegen die größte Säule fürs Design bräuchte*, wären zumindest architektonisch fragwürdig.

13. Und noch ein Ziel. Optionen

Die Designtheorie legt keinen Wert auf antithetische Positionierungen (Entweder – Oder), auch nicht gegenüber dem Marketing. (Die Dialektik ist passé.) Außerdem ist das Entweder – Oder eine (manipulative) K.O.-Argumentation, die nicht zum Ziel führt (außer den Gegner k.o. zu legen). Das heißt, auch hier ist das Ziel der Designtheorie anstelle von Antithesen **Optionen** zu setzen.

Leider ist die Polemik nicht immer zu vermeiden gewesen. Ich habe mich aber bemüht, in meinen Aussagen zur Designtheorie eine Neutralität zu wahren.

14. Ich schließe mit Barbara Kruger: I shop therefore I am

Ich komme zum Ende. Die Amerikanerin Barbara Kruger macht vorausschauend schon in den 1980ern dieses Kunstobjekt: I shop therefore I am. Nicht nur die Kunst, auch die Designtheorie weist darauf hin, dass die Neoliberalisierung des Design gegen die Relativierung von Wirklichkeit, Praxis, Design steht. Oder dass die Neoliberalisierung weiter ein absolutes Paradigma verkauft. Nur wenn Du das verkaufen kannst, hat die Idee einen Wert. Das verunsichert auch die kreativen StudentInnen.

Stattdessen steht die Designtheorie dafür ein, dass wir im Denken freier sind. (mäeutische Rolle)
Damit folgt sie auch unserem heutigen Stand in der Theorie, der Philosophie, kurz in den Geisteswissenschaften.
Und sie setzt sich einfach mit anderen Fragen auseinander. (diagnostische Rolle)

15. Vom Ende der Großphilosophien bis zur Pret-a-Porter-Philosophie

Schon in den 1960ern lässt sich in Frankreich eine radikale Abkehr vom klassischen Denken (Marx, Hegel) erkennen. Sie tritt als Nouvelle Philosophie auf, wird von den Medien zitiert und auch in der französischen Politik viel stärker beachtet, als dies bei uns möglich gewesen wäre.

Die Verbindung von Politik und Philosophie ist eine französische Spezialität. Übrigens auch die Verbindung von Politik und Design, s. Francois Mitterand und Philippe Starck

Die Schnittstelle Nouvelle Philosophie, an der eine Reihe von Geisteswissenschaftlern beteiligt sind, wird mit dem verglichen, was in den Naturwissenschaften der Quantensprung durch Einsteins Relativitätstheorie gegenüber der Newtonschen Physik darstellt. An die Stelle der Großphilosophien, der Totalität, der Dialektik (Marx und Hegel) treten auch in den Geisteswissenschaften neue Vorbilder und Ausgangspunkte, Friedrich Nietzsche und Martin Heidegger. Eine Einschätzung.

Eine andere, weniger lobende Einschätzung: Einige Stimmen bezeichnen die Nouvelle Philosophie als Pret-a-Porter-Philosophie, kein schlechter Begriff, wenn er nicht abwertend gemeint wäre. Dennoch, man kann ihn, sollte ihn positiv sehen. Oder die Nouvelle Philosophie wird als neuer Irrationalismus, wieder mal antithetisch, abgelehnt.

Das brauche ich nicht mehr zu kommentieren, weil das Vorangehende meine Position deutlich gemacht hat.

16. Einige Referenzen für meine Designtheorie

Es gibt zwei große Philosophen für meine Designtheorie (das sind Max Bense und Friedrich Nietzsche, sein Wissenschaftsbegriff). Außerdem sind es die Folgenden, Genannten (ich schätze sie weiterhin sehr trotz jetziger innovativer PostNouvelle Philosophie).

Die Liste zitiert vor allem die (französische) Nouvelle Philosophie.

Roland Barthes, Am Nullpunkt der Literatur, frz. 1953 / dtsh. 1959. Oder: Das Reich der Zeichen, frz. 1970 / dtsh. 1981

(ist radikale Theorie der Zeichen, bin als Semiotikerin von ihm beeinflusst)

Jean Baudrillard, Kool Killer oder der Aufstand der Zeichen, dtsh. 1978. Oder: Agonie des Realen, dtsh. 1978

(Katastrophentheorie und das Denken der Verführung, ist eine sehr gute Schulung für die Fotografie)

Gilles Deleuze / Felix Guattari, Rhizom, frz. 1976 / dtsh. 1977. Oder: Kapitalismus und Schizophrenie I und II, 1972 und 1980

(propagieren das nomadische Denken (Nomadismus), das an allen Fronten operiert, anstelle des systematischen Denkens. Vertreten das Rhizom (anstelle des Baums) als theoretische Denkstruktur. Auch sie haben mich beeinflusst.)

Jacques Derrida

(Aufgabe des Logozentrismus, das unterstreiche ich als Theoretikerin)

Michel Foucault, Die Ordnung der Dinge. frz. 1966 / dtsh. 1971. Oder: Der Wille zum Wissen.

Sexualität und Wahrheit, frz. 1976 / dtsh. 1977

(Es gilt, die Archäologie der Diskurse zu praktizieren. Diagnose statt Analyse. Der Strukturalismus legt ähnliche Denkweisen in sehr unterschiedlichen Disziplinen zur gleichen Zeit frei. Foucault hat mich ebenfalls äußerst stark beeinflusst.)

Henri Levebre, La conscience mystifiée. 1930er

(Das individuelle Denken und das kollektive Denken formulieren keine Wahrheit mehr.)

Claude Levi-Strauss, Strukturele Anthropologie, frz. 1958 / dtsh. 1967

(ein perfekter Anthropologe, der in den 1960ern Methoden diskutiert, z.B. methodische Beziehungen zwischen Wissenschaft und Kunst formuliert)

Jean-Francois Lyotard, Das Postmoderne Wissen. frz. 1979 / dtsh. 1982

(Verbreitung des Begriffs Postmoderne. Übergang von den großen Erzählungen (Ideologien) zu den kleinen Erzählungen, die sich verknüpfen und unterirdisch weiterwirken (ist natürlich auch ein Einfluss)

Ferdinand de Saussure, Cours de linguistique generale

(Saussure wurde mir als Semiotikerin auch nahegebracht, aber immer in Relation zu Charles Sanders Peirce. Seine Unterscheidung von Diachronie und Synchronie ist für den nachfolgenden Strukturalismus eine wichtige Grundlage.)

Paul Virilio, Ästhetik des Verschwindens, frz. 1980 / dtsh. 1986

(ebenfalls bedeutend für die Fotografie)

Aby Warburg

(von ihm stammt z.B. die Idee und der Begriff der Ikonologie der Bilder (1912), die mit der Synchronie von Saussure vergleichbar ist)