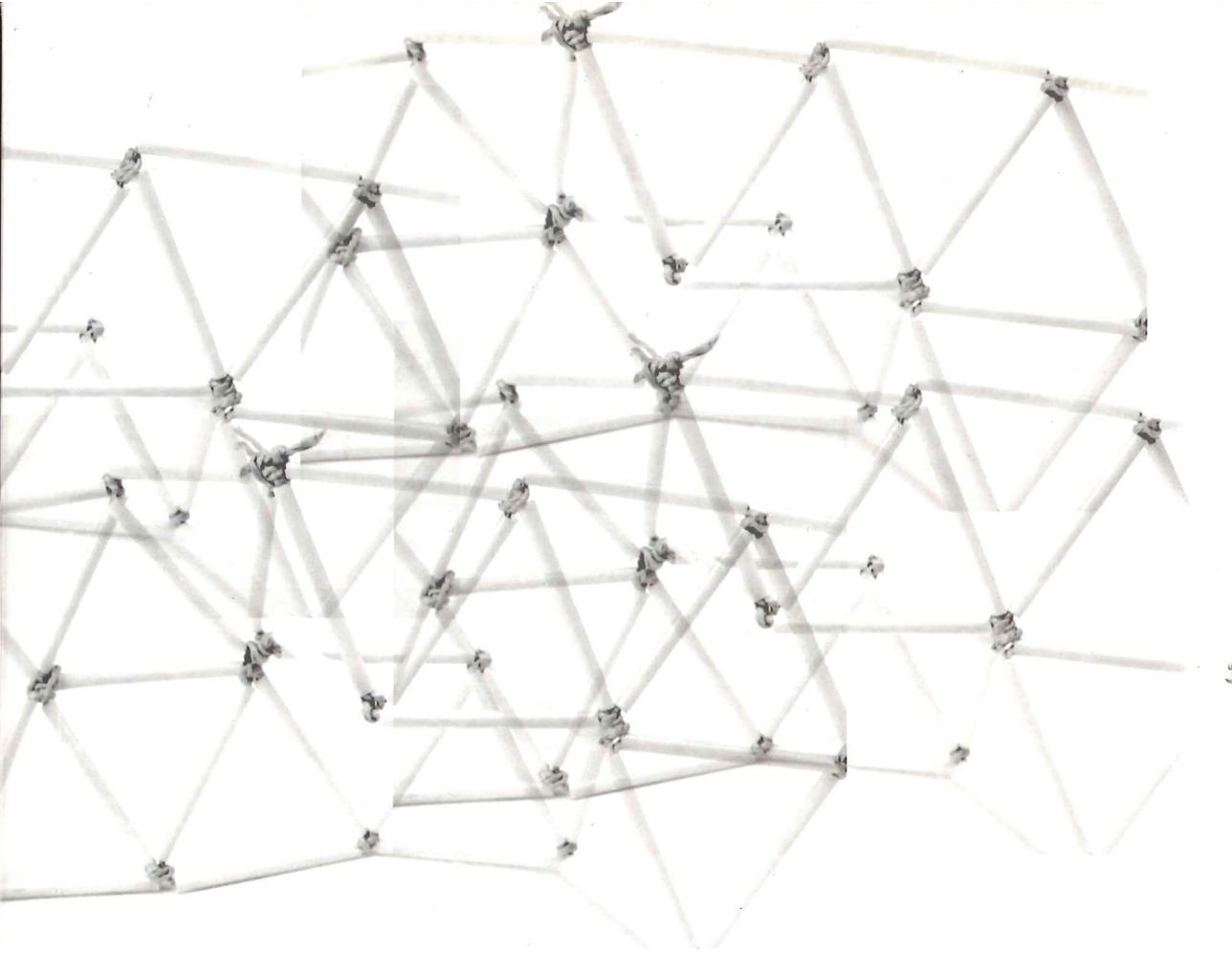
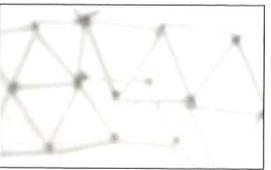
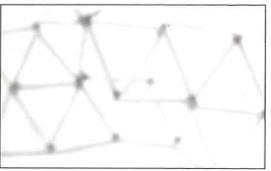
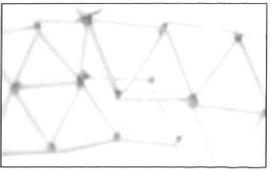
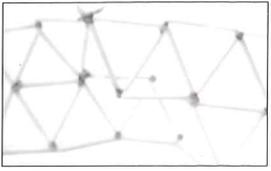
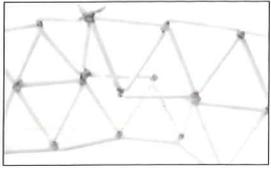
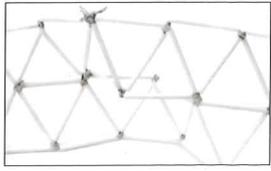
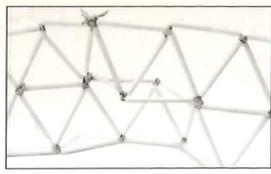


JAHRBUCH 4    **ENTWERFEN**  
HOCHSCHULE FÜR BILDENDE KÜNSTE BRAUNSCHWEIG  
SALON VERLAG



JAHRBUCH 4 **ENTWERFEN**  
HOCHSCHULE FÜR BILDENDE KÜNSTE BRAUNSCHWEIG  
SALON VERLAG



Herausgegeben von Holger van den Boom **ENTWERFEN**  
Jahrbuch 4 | Hochschule für Bildende Künste Braunschweig | Salon Verlag

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme  
 Entwerfen / hrsg. von Holger van den Boom. Mit Beitr. von Norbert Bolz... –  
 Köln: Salon-Verl. 2000  
 (Jahrbuch... / Hochschule für Bildende Künste Braunschweig; 4)  
 ISBN 3-89770-110-3

Jahrbuch der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig, Band 4  
 Herausgeber: Holger van den Boom  
 Fotoserie: Rolf Küster  
 Fotoportraits: Holger van den Boom  
 Fotomotiv: Vordiplom Karin Bertke  
 Gestaltung und digitales Layout: Felicidad Romero-Tejedor  
 Umschlaggestaltung: Tilmann Benninghaus  
 Bilderfassung: Karin Bertke und Thomas Steen  
 Lektorat: Karin Bertke, Rolf Küster, Donga & Tekampe  
 Publikationskoordination: Felicidad Romero-Tejedor, Karin Vassel

© 2000 Hochschule für Bildende Künste Braunschweig und Salon Verlag, Köln  
 Printed in Germany

## INHALT

<i>Holger van den Boom</i>	Vorwort	7
<i>Norbert Bolz</i>	Design als Sensemaking	10
<i>Holger van den Boom</i>	Entwerfen	15
<i>Manfred Bremeier</i>	Whodunnit	20
<i>Hans Dehlinger</i>	Genetische Algorithmen – oder: Wie Darwin auf die Vernissage kommt	26
<i>Sabine Foraita</i>	Das Entwerfen und seine Bedeutung im Designprozess	38
<i>Matthias Götz</i>	Entwerfen. Neun Kapitel aus der Naturgeschichte des Designs – Ein Entwurf	41
<i>Henning Hopf</i>	Konstruieren in molekularen Dimensionen	58
<i>Christoph Hubig</i>	Mittel oder Medium? Technische Weltgestaltung und ihre verkürzten Theorien	71
<i>Nam-Sook Im</i>	Designerziehung innerhalb des kunstpädagogischen Lehrerausbildungs- programms für die Grundschule in der Republik Korea	84
<i>Jürgen Jaehnert</i>	Design ist nicht spektakulär, sondern selbstverständlich	92
<i>Diethard Janßen</i>	Gedanken	106
<i>Wolfgang Jonas</i>	Entwerfen als «sumpfiger Grund» unseres Konzepts von Menschen und Natur (-Wissenschaften)	114
<i>Erich Kruse</i>	Gegen die Zufälligkeit des Designs	126
<i>Christoph Kuri</i>	In der Praxis gilt nur eine Theorie – die nützliche	133
<i>Rolf Küster</i>	95 Thesen zum Entwerfen	138
<i>Bernd Löbach</i>	Entwerfen – eine ideologiekritische Betrachtung	141
<i>Siegfried Maser</i>	Gestaltung ist wie Feuer	152
<i>Michael Mende</i>	«Einer der wichtigeren Gegenstände der neueren Mechanik und Baukunst»: Der Entwurf einer Kettenbrücke für Hameln	158
<i>Jens Müller</i>	Aufbruch zur dritten Natur. Der Entwurf medialer Lebenswelten	166
<i>Frieder Nake</i>	Begegnung im Zeichen. Informatik Medium Design	174
<i>Horst Oehlke</i>	Achtsames Sprechen über Design	187
<i>June H. Park</i>	Designdimensionen	196
<i>Gunnar Prause</i>	Zur Synergetik des Designprozesses	199
<i>Felicidad Romero-Tejedor</i>	«Design education», ihre Rolle in der Zukunft	207
<i>Arnold Schürer</i>	Paradigmenwechsel – eine Machtfrage?	213
<i>Roland Simon-Schaefer</i>	Der Mensch als Entwurf – Zwischen Anthropologie und Biotechnologie	222
<i>Ulrike Stoltz</i>	Analoge Navigation in Büchern und Bibliotheken	230
<i>Hermann Sturm</i>	Umwelt und Natur des Menschen technisch konstruieren, synästhetisch bestimmen	245

<i>Jorge Wagensberg</i>	Grundlegende Prinzipien einer modernen wissenschaftlichen Museumskunde	259
<i>Volker Weinert und Gudrun Scholz</i>	Wen bilden wir aus? Der Designer als homogenes Bild ist schon in der Moderne eine Legende	265

## VORWORT

HOLGER VAN DEN BOOM

«Entwerfen» scheint bislang keine Kategorie zu sein, die größere nachdenkliche Aufmerksamkeit von Autoren auf sich gezogen hätte. «Entwurf» schon eher. Der Mensch ist Entwurf, das «nicht festgestellte Tier», so erklärte es uns die Philosophie. Zu diesem Entwurf, als der er erscheint, zeigt der Mensch keine offenbare Tätigkeit, die man «Entwerfen» nennen könnte. Das im alltäglichen Leben auftretende «Entwerfen» ist ausgerechnet das eines Schlachtplans. Wenn Pläne generell nicht gerade «geschmiedet» werden, «entwerfen» wir sie. In den Abendnachrichten erfahren wir, dass die Regierung wieder einmal an einem bestimmten Gesetzentwurf «bastelt». Die Konkurrenz von «schmieden» oder «basteln» deutet die Sphäre an, innerhalb derer wir dem Entwerfen begegnen. Entwerfen ist alltäglich der Modus des Provisorischen, des Noch-nicht-zu-Ende-Gedachten, des Unreifen, des Unverifizierten, des Unverbindlichen. Dementsprechend steht das Entwerfen noch nicht in voller Verantwortung. Ergebnisse des Entwerfens, Entwürfe, kann man kritisieren, das Entwerfen steht außerhalb von Kritik. Was sollte auch an der Tätigkeit des Entwerfens zu kritisieren sein? Lasst mich doch einfach mal einen Entwurf machen und dann sehen wir weiter.

Professionelles Entwerfen ist geheimnisumwittert. Leute, die gute Entwürfe machen, scheinen irgendwie traumwandlerisch zu wissen, wie man das macht. Irgendeinen Trick muss es geben. Vielleicht ist es auch bloß Talent. Ja, sicher, es ist halt eine Gabe, entwerfen zu können. Der eine hat sie, der andere nicht. Woran erkennen wir den, der sie hat?

Der Methodiker betritt den Plan. Ihm liegt daran, uns zu zeigen, wie man entwirft. Man setzt sich an den Tisch, vor sich ein schönes Blatt Papier, nimmt den Stift zur Hand ... Schon falsch! Zuerst müssen wir das Problem studieren, müssen herausfinden, was andere darüber gedacht haben. Danach sitzen wir wieder am Tisch, vor uns ein schönes Blatt Papier ... Tja, und jetzt? Wir spitzen den Bleistift. Gut. Und jetzt?

Manchmal werden tatsächlich Entwürfe mit spitzem Bleistift auf Papier gezeichnet, «hinskizziert». Ganze Filmteams haben versucht, dem Geheimnis des Entwerfens auf die Spur zu kommen, indem sie den berühmten Architekten, den berühmten Designer tagelang begleiteten und beobachteten. Das Entwerfen haben sie nicht gesehen! Es existiert nicht. Nie antwortet der Designer auf die Frage «Was tun Sie da?» mit «Ich entwerfe gerade».

Entwerfen ist jeder Prozess, der zu einem Entwurf hinführt – hinführte, denn nur a posteriori gab es den Prozess, wenn es nämlich den Entwurf gibt.

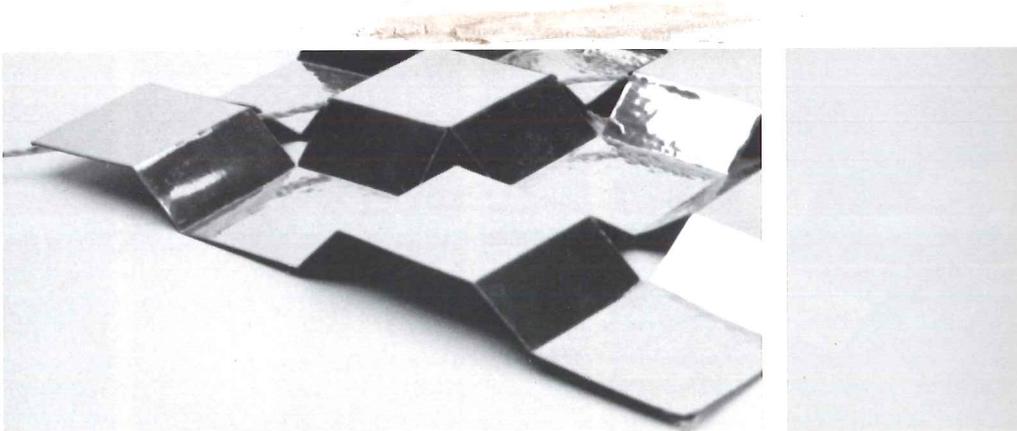
Wissenschaftler behandeln würde oder auch einen angehenden. Ein Besucher ist im Sinne des Museums erwachsen, solange er lesen und schreiben kann. Der Besucher hat immer das Recht, seine eigene Wirklichkeit für sich selbst zu bestimmen und zu finden. Es dürfen keine Botschaften übermittelt werden, die sich lediglich auf die wissenschaftliche Tradition oder Autorität berufen.

Provinzen und «Dritte Welt» haben keine eigene Wissenschaft. Ob sie nun faktisch für alle dieselbe ist – was sie ist – oder nicht. Man muss so tun, als ob sie schon für alle gültig wäre, damit sie es am Ende wird, für den Fall, dass sie es noch nicht ist.

13. Die Rolle, die ein Wissenschaftsmuseum in einer demokratisch organisierten Gesellschaft spielt, ist die einer Bühne für alle und wird durch vier Sektoren glaubhaft gemacht: 1) Die Gesellschaft selbst verstanden als gewöhnlicher Bürger, der von der Wissenschaft Vorteile hat und auch unter ihr leidet. 2) Die wissenschaftliche Gemeinschaft, in der das wissenschaftliche Wissen erzeugt wird. 3) Der produktive und Dienstleistungsbereich, in dem die Wissenschaft genutzt wird. 4) Die Administration, in der die Wissenschaft verwaltet wird.

Dieses erreicht man nur durch Ansehen. Das heißt, man gewinnt es nur mit den Jahren. Ein Wissenschaftsmuseum ist ein lebendiges Wesen – wie alle lebenden Wesen –, das sich selbst verpflichtet, in der Zeit zu überdauern, welches aber im Übrigen um seine Glaubwürdigkeit und sein Ansehen in all dem, was es macht, kämpfen muss.

(Übersetzt von André Franco Luis)



## WEN BILDEN WIR AUS? DER DESIGNER ALS HOMOGENES BILD IST SCHON IN DER MODERNE EINE LEGENDE

VOLKER WEINERT UND GUDRUN SCHOLZ

### 1. Auslöser

Ein Auslöser für diesen Text war der allseits diskutierte flexible Mensch heute (siehe z.B. Richard Sennet: *Der flexible Mensch*). Zur Flexibilität gehören weitere Bilder, z.B. das Bild der Patchwork-Biografie. Die Flexibilität ist zu einem Muss geworden, wenn man fortschrittlich sein will. So verbreitet auch die Politik dieses Bild locker, um in der Diskussion Arbeitsplätze zu sichern. Auch der Designer ist davon betroffen. (Wie wir wissen, haben Bilder eine Kraft, zumal wenn sie Konzepte sind.)

Ein anderer Auslöser war die rasante Veränderung in der Hochschule, was Lehrinhalte, Strukturen, neue Berufsbilder angeht. Es geht also auch hier um die Zukunft des Design. Und dies unter einem bisher wenig beachteten Aspekt.

### 2. Zwei Richtungen und zwei Fragen

Die Frage nach der Zukunft des Designs geht grundsätzlich in zwei Richtungen. Klassischerweise verlaufen beide Richtungen parallel und werden zusammen gesehen. Man kann aber auch beide Richtungen und beide Fragen voneinander trennen.

Die erste Frage nach der Zukunft des Designs lautet, welche Rollen das Design übernehmen wird. Dazu gehört z.B. die Frage, ob das Design überhaupt noch mit Gegenständen zu tun haben wird (Substanzverlust der Gegenstände) oder ob das, was entworfen wird, überhaupt noch als Design zu bezeichnen ist, oder, was vor allem den Designer interessiert, welches die ästhetischen Grundlagen (Qualitätskriterien der Gestaltung) sein werden. Für die Hochschule lässt sich die Frage so zusammenfassen: Wofür bilden wir aus? Das ist die eine Richtung.

Bei der anderen Richtung geht es um eine andere Frage. Und sie heißt: Wie werden wir mit dem Designer umgehen? Es ist eine Tradition des Designs, dass der Designer stets an der zweiten Stelle steht. Außerdem sind Patchwork und Flexibilität (noch) sehr allgemeine Bilder. Für die Hochschule lautet die zweite Frage: Wen bilden wir aus?

Wir möchten die zweite Frage ohne die erste behandeln. (Allerdings werden wir nicht umhinkommen, auch vom Design zu sprechen.) Und zu dieser Frage werden wir uns mit dem Designer beschäftigen, genauer mit dem Designerbild. Denn das Designerbild allein hat mit der Zukunft des Designs zu tun. Wir stellen also in der Frage nach der Zukunft des Designs den Designer in den Mittelpunkt.

### 3. Das Designerbild

Mit dem Designerbild meinen wir nicht das Medienbild des Designers. Der Designer ist zwar heute unbestreitbar von den Medien abhängig (auch darauf werden wir in einem Bild eingehen). Sondern wir meinen mit dem Designerbild die Bilder, die entstehen, wenn wir das Wort Designer hören. Dann haben wir bestimmte Vorstellungen. Oder dann haben wir eine bestimmte Vorstellung vom Designer. Uns geht es um das Designerbild in dieser Bedeutung, als Konzept. Um mehr nicht.

Anders gesagt, auch das Berufsbild des Designers ist nicht nur aus der Wirklichkeit genommen (abstrahiert o.ä.), sondern der Designer basiert auf einem Konzept oder auf Konzepten. Auch der Designer ist ein Konzept, wie die Patchwork-Biografie. Mit Konzepten sind jeweils auch die Designgeschichten geschrieben worden. Auffällig ist, dass dazu für die Moderne ein homogenes Designerbild entstanden ist.

Zum Designerbild hat uns das Buch von Kris und Kurz inspiriert (*Die Legende vom Künstler*). Wir werden den Designer also nicht soziologisch behandeln, sondern ebenfalls psychologisch und hier speziell biografisch.

Kris und Kurz stellen in der Kunstwissenschaft die These auf, dass der Künstler (das Künstlerbild) in der Kunstgeschichte nicht nur ein Konzept, sondern, noch weitergehend, immer auch eine Legende ist. Kris und Kurz stellen diese Legenden anhand unterschiedlicher Typen dar, die durch eine zweitausendjährige Kunstgeschichte gehen. So beschreiben sie den Typ Wunderkind, der in frühester Jugend sein Talent verspürt. Oder den Typ Autodidakt, der zufällig zur Kunst kommt. Beide Typen sind auch auf das Design anwendbar. Das Wunderkind, das immer Designer werden wollte. Oder der Typ Autodiakt, der auch in unserer Reihe vorkommt, Richard Sapper z.B. (Abb. 10).

Uns geht es jedoch hier nicht um die (weiter abstrahierten) Legenden im Kris'- / Kurz'schen Sinn, sondern wir bleiben bei den Konzepten stehen. Wir beschreiben Designerbilder als Konzepte des Designers.

### 4. Das Designerbild ist schon in der Moderne komplex

Wenn wir uns die Geschichte des Designs als Geschichte der Designer ansehen, wenn wir also biografisch vorgehen, gibt es schon in der Moderne eine Reihe unterschiedlicher Designerbilder. So ist festzustellen, dass hinter den Anfängen, die Designgeschichten setzen, verschiedene Designerbilder stehen (siehe dazu Abb. 3, 4, 5, 14), ohne dass dies jedoch explizit hervorgehoben ist.

Diese Reihe macht in jedem Fall deutlich, dass das homogene Bild vom Designer bereits in der Moderne eine Legende ist. Das Designerbild der Moderne ist (noch) nicht flexibel (dazu am Ende), aber komplex. Wir werden

dies am Industriedesigner darstellen. Und unterscheiden dazu 16 Designerbilder.

Es kommt uns dabei nicht auf die Zahl (16) an, sondern auf die Komplexität des Designerbildes seit der Moderne. Dabei gehen wir in einem Fall auch über die Moderne hinaus (Abb. 12). Außerdem ist diese Reihe (auch in der Moderne) immer noch eine offene Reihe.

Was die Ordnung angeht, haben wir diese Bilder nicht (mehr) hierarchisiert. Uns interessiert nicht, welches die wichtigsten Bilder sind oder welches das wichtigste Bild ist. Eine solche Ordnung würde die Vielfalt unterschlagen. Ansonsten gehen wir in dieser Reihe, so weit es geht, chronologisch vor. Und ein Letztes: Designer sind nicht nur einem Bild zuzuordnen, sondern können auch verschiedene Designerbilder vertreten.

### 5. Der klassische Designer<sup>1</sup>

Wir beginnen mit dem klassischen Designer. Nicht die Designgeschichte, aber das klassische Designerbild setzt erst in den 30er Jahren ein, dann vor allem mit der HfG Ulm. Zeitlich dazu setzt der Rat für Formgebung den Designer als Berufsbezeichnung fest (1957). Designgeschichten setzen dagegen andere Anfänge, und dies implizit, mit anderen Designerbildern.

Dies gehört zum klassischen Designerbild: Alle Entwürfe entstehen in Zusammenarbeit mit der Industrie. Der klassische Designer ist seit den 30er Jahren Teamworker. Er entwirft Serienprodukte. Speziell in Ulm wird anstelle von Objekt-design (erweiterbares, veränderbares) Systemdesign entworfen. Wilhelm Wagenfeld, Hermann Gretsch, später Hans Gugelot, Otl Aicher sind Designer, wie sie im Bilderbuch stehen. Im Hinblick auf neue Designerbilder ist dieses Designerbild heute ein Auslaufmodell: Der klassische Designer ist von der Industrie (als Auftraggeber) abhängig.

Außerdem erklärt Ulm die Kunst zum Tabu (und bricht damit mit dem Bauhaus). Statt einer Verbindung zur Kunst legt das Ulmer Design eine neue Verbindung, die zur Wissenschaft. (Norbert Wiener 1955, Max Bense 1953 – 58 haben in Ulm gelehrt.)

Diese Tradition geht allerdings durch die gesamte Moderne: Zum klassischen Designerbild, auch zum (traditionellen) Künstler in der Industrie (Abb. 4), gehört, dass sich der Designer im Gegensatz zum Künstler immer hinter seine Produkte stellt. Wagenfeld bekannte sich explizit dazu.

Dies hat einige Konsequenzen. Die Industrie hat vieles als Werksentwurf (ohne Namen) deklarieren können und damit viele Namen unterschlagen. Dies ergibt eine Schwierigkeit für die Designgeschichte, insbesondere für eine biografische Designgeschichte. (Die finanzielle Seite lassen wir hier aus.)

Der Designer hinter seinen Produkten führt in der Designgeschichte noch zu einer anderen Konsequenz. Die Designgeschichte arbeitet, in Analogie zur



Abb. 1. Der klassische Designer: Hermann Gretsch (1895 – 1950)

Kunstgeschichte, einerseits ebenfalls mit Namen. Jedoch nutzt die Designgeschichte die Namen nicht für eine Interpretation der Entwürfe, weil sie andererseits das klassische Designerbild in ihrer Darstellung übernimmt. Eine biografische Designgeschichte würde dagegen Aussagen über den Designer für die Interpretation nutzen (können), so wie dies die Kunstgeschichte macht. Denn auch das Design erschließt sich über die Person, das Wissen aus der Biografie oder die Arbeitsweise. Sie ermöglichen neue Interpretationen, erschließen die Produkte in jedem Fall vielfältiger.

Der Designer hinter seinen Produkten hat für den Designer noch eine andere Konsequenz. Günter Kupetz' Massenprodukte z.B. kennen viele (das sagt schon das Wort). Doch kaum einer kennt den Designer, den Namen, auch nicht bei seinem bekanntesten Objekt, der Mineralwasserflasche für die Deutsche Brunnen AG (1969). Inzwischen kennen ihn allerdings die Briefmarkensammler. Die Deutsche Bundespost wählt 1999 die Mineralwasserflasche (mit Namen) als eins von acht Biefmarken-Motiven aus.

Im klassischen Design taucht allerdings auch schon das zweite Konzept auf, dass sich der Designer zumindest neben seine Produkte stellt und als solcher akzeptiert wird. So ist Otl Aicher neben seinen Piktogrammen für die Olympiade München international bekannt geworden. Genauso steht Dieter Rams erfolgreich neben seinen Produkten, die er für Braun entworfen hat. Braun-Produkte sind mit dem Namen Dieter Rams verknüpft. (Die Fortsetzung findet sich in Abb. 13.)

#### 6. Der disziplinäre Designer<sup>2</sup>

Der klassische Designer hat sich bis zur Elektronik, analog zur Spezialisierung, zum disziplinären Designer entwickelt. Dies ist ein eigenes Bild, neben dem Bild, wie wir es zum klassischen Designer beschrieben haben.

Der Designer bedient als Spezialist nur eine Disziplin, entwirft nur Industriedesign (Wilhelm Wagenfeld, Hans Gugelot, Dieter Rams) oder nur Grafikdesign (Willy Fleckhaus). Und als disziplinärer Designer ist er seitdem an den Hochschulen so ausgebildet worden. Dass dieses Designerbild sich durch die Elektronik grundlegend ändert, wissen wir. Deswegen wollen wir uns mit dem nächsten Bild, dem interdisziplinären Designer, ausführlicher beschäftigen.

#### 7. Der interdisziplinäre Designer

Wenn wir in die Geschichte gehen, ist festzustellen, dass das traditionelle Bild, das noch vor dem klassischen Designer liegt, häufig interdisziplinär ist. Dazu gibt es drei Varianten.

1. *Variante.* Der interdisziplinäre Designer gestaltet Architektur und Design. So ist Peter Behrens der erste Gesamtgestalter bei der AEG, entwirft vom Grafikdesign über Industriedesign bis zur Architektur alles. Weiter deklariert das Bauhaus, unter Federführung von Walter Gropius, die Architektur als Gesamt-



Abb. 2. Der disziplinäre Designer: Hans Gugelot (1920 – 1965)

kunstwerk («Wiedervereinigung aller werkkünstlerischer Disziplinen zu einer neuen Baukunst», 1919). Viele Architekten gestalten Möbel. Auch der erste Direktor der HfG Ulm, Max Bill, steht noch für den interdisziplinären Designer. Er ist Architekt, Produktdesigner, Grafikdesigner und Künstler (siehe dazu Abb. 5). Ulm trennt sich dann mit Otl Aicher von der Architektur. Italien dagegen hat diese Verbindung lange Zeit aufrechterhalten. Bis in die 80er Jahre wird das italienische Design von ausgebildeten Architekten entworfen.

2. *Variante.* Der interdisziplinäre Designer gestaltet in den verschiedenen Designrichtungen. Dies ist vor allem die Geschichte vor Ulm. So ist Anton Stankowski zwar hauptsächlich Grafikdesigner. Er hat aber auch ein beachtenswertes fotografisches Werk hinterlassen. Oder Jupp Ernst, der Begründer der Werkkunstschule Kassel, hat Grafikdesign und Industriedesign gemacht. Er hat die gestalterischen Disziplinen (und die Kunst) geradezu auf ideale Weise miteinander verknüpft, indem er auf alle genannten Disziplinen gleichermaßen die Technik des Papierfaltens (Origami-Technik) angewendet hat. (Zu seiner Kunst siehe Abb. 5.)

Aber auch Otl Aicher ist noch ein interdisziplinärer Gestalter. Er ist zwar in erster Linie Grafikdesigner, entwirft aber auch Industriedesign und macht viele Aussagen gerade zum Industriedesign. (*Die Welt als Entwurf* 1991/92 und *Analog und digital* 1991/92.) Oder der Amerikaner Charles Eames ist Industriedesigner und im Nebenberuf Filmer.

3. *Variante.* Nach dem disziplinären Designer taucht in den 70er Jahren eine neue Variante des interdisziplinären Designers auf. Dieses Bild erweitert sich in jenem Jahrzehnt zum gestalterischen und wissenschaftlichen Konzept. Diese Variante bezieht sich vor allem auf die methodischen Diskussionen, wie sie für die 70er Jahre typisch sind. So macht z.B. Lucius Burckhardt als Soziologe bedeutende Aussagen zum Design. (*Design ist unsichtbar*, 1981) Am Design werden konzeptionell vor allem wissenschaftliche Disziplinen beteiligt. Auffälligstes Merkmal: In jenem Jahrzehnt geht der Designer in die Theorie. So machen Designer und Architekten anstelle von Entwürfen auch theoretische Abschlüsse. Gleichzeitig werden die 70er Jahre zur Schnittstelle in der Designgeschichte. Die Moderne geht zu Ende.

Von heute aus gesehen, könnten wir noch eine vierte Variante als interdisziplinär deklarieren, die Verbindung von Kunst und Gestaltung. Doch wir werden diese Verbindungen in Extra-Bildern behandeln (Abb. 4, 5, 6, 9, 14, 15). Wir trennen die verschiedenen Designerbilder, die mit der Kunst zu tun haben, weil sie das Designerbild relativieren, das vor allem Ulm bei uns geprägt hat. Außerdem geben sie weitere Aufschlüsse über den Designer in der Designgeschichte.



Abb. 3. Der Künstler in der Industrie, Wilhelm Wagenfeld vor dem Goldschmiedearbeitsplatz in seiner Werkstatt, Stuttgart, 50er Jahre

### 8. Der Künstler in der Industrie<sup>3</sup>

Der Künstler in der Industrie ist ein Gestalter. Er steht in der Tradition des Bauhauses, das zwischen Kunst und Gestaltung (auch in der Lehre) nicht trennt. Außerdem gehört zu den deklarierten Zielen in den Anfängen der Designgeschichte, eine Verbindung von Kunst und Industrie herzustellen. Dazu wird der Deutsche Werkbund 1907 gegründet.

Ein Beispiel für dieses Designerbild ist Wilhelm Wagenfeld. Er hat am Bauhaus studiert (Metallklasse), hat in den 30er/40er Jahren als künstlerischer Leiter bei der VLG Weißwasser gearbeitet und nach der Zäsur durch den Zweiten Weltkrieg, ab 1949, als freier Gestalter (mit einer eigenen Werkstatt) für WMF und andere Firmen.

Obwohl sich Wagenfeld hinter seine Produkte stellt, versteht er sich in beiden Fällen als Künstler in der Industrie. Bemerkenswert in der Designgeschichte ist, dass Wagenfeld keine Berührungspunkte mit der Kunst hat. Mehr noch, er hält sich für einen Künstler, auch wenn er Gebrauchsobjekte entwirft. («Formgeben ist träumen und denken, finden und erfinden.»)

Designgeschichten halten Wagenfeld dennoch für den ersten «Designer». Der Grund, schon genannt: Wagenfeld ist der erste, der vor Ulm nur (noch) Produkte (vor allem in Glas, Metall und Porzellan) entwirft, also schon ein disziplinärer Gestalter ist. Allerdings hat Wagenfeld für sich den Designer immer abgelehnt und spricht stattdessen vom Formgestalter.

Wagenfelds Bedeutung liegt darin, dass er vor allem bei WMF Pionierarbeit geleistet hat. Er hat die Industrie für den Designer geöffnet, sie davon überzeugt, das künstlerische Know-How der Designer für industrielle Produkte zu nutzen. (Kleine Anekdote von Kupetz: Wagenfeld genoss bei WMF nicht nur hohes Ansehen, sondern wurde auch nicht, wie üblich, an der Pförtnerloge kontrolliert. Stattdessen fuhr er stets mit schwarzem Anzug und Cabrio durch das Werkstor. Diese beiden Merkmale reichten als Erkennungszeichen.)

Der Künstler in der Industrie ist mit Ulm (Otl Aicher) für lange Zeit zu Ende. Es tritt der interdisziplinäre und der disziplinäre Designer auf. 20 Jahre später macht Memphis einen Schnitt und tritt mit großem Erfolg die Nachfolge des Bauhauses an. Mit Memphis taucht das gestalterische Konzept wieder auf, Design und Kunst nicht zu trennen. 1993 wird Enzo Mari für ein Projekt als künstlerischer Leiter von der KPM nach Berlin berufen.

Trotz dieser 20-jährigen Geschichte und trotz der verschiedenen Designerbilder, die eine Nähe zur Kunst haben (Abb. 5, 6, 14, 15), trennen Hochschulen bis heute à la Ulm ihre Designabteilungen von der Kunst (und die Kunst vom Design).



Abb. 4. Der Künstler als Designer: Max Bill vor dem Architekturmodell der HfG Ulm, um 1954

### 9. Der Künstler als Designer<sup>4</sup>

Im Vergleich zum Künstler in der Industrie, der ausschließlich Design gemacht (und studiert) hat, ist der Künstler als Designer beides. Auch dieses Bild ist ein traditionelles Designerbild. Den Künstler als Designer gibt es in diesen beiden Varianten.

1. *Variante.* Bildende Künstler gehen von der Kunst ins Design. Dies gilt auch umgekehrt. Andy Warhol ist vom Grafikdesign in die Kunst gegangen.

Zum Künstler als Designer zählen Gestalter der Moderne vom Anfang des Jahrhunderts bis zu den 30er Jahren. Peter Behrens ist Maler und wird zum ersten Gesamtgestalter bei AEG. Diesen Aspekt setzt z.B. Selle in seiner Designgeschichte als Anfangspunkt. Van de Velde ist ebenfalls Maler und geht in die Gestaltung.

Günter Kupetz gehört auch zu diesem Designerbild. Er wollte Architekt werden, hat dann Bildhauerei studiert und ist ebenfalls ins Design gegangen. Er ist einer der Begründer des VDID, war nach Wagenfeld künstlerischer Leiter bei WMF und als solcher äußerst erfolgreich.

Allerdings gibt es im Vergleich zu Wagenfeld, auch zum klassischen Designer, eine Auffälligkeit in der Arbeitsweise. Kupetz verbindet bildende Kunst (Bildhauerei) und Industriedesign miteinander. Die freien, plastischen Formen tauchen in den vielen Vasen, Flaschen, Schalen der 50er Jahre (WMF) wieder auf. Auch seine Mineralwasserflasche ist nicht nur von industriellen Produktionsvorgaben und Normen abhängig, sondern hat diese Nähe zur Plastik. Es gibt also in seinen Arbeiten eine Verbindung zwischen Bildhauerei (freien Arbeiten) und Design.

2. *Variante.* Der Gestalter praktiziert beides, Kunst und Design. Max Bill ist ein herausragendes Beispiel. Er ist nicht nur Architekt, Produktdesigner und Grafikdesigner, sondern Maler und Bildhauer. Ulm trennt sich dann von Max Bill und von der Kunst. Zeitgleich ist Jupp Ernst nicht nur Grafikdesigner, Industriedesigner, sondern ist (zwar erst im Alter) Bildhauer. Erwähnenswert ist auch, dass Jupp Ernst 1955 Mitbegründer der Documenta ist, der größten Kunstveranstaltung der Welt. (In jenem Jahr waren noch 80 Prozent von Kassel zerstört. Und in jenem Jahr wird auch die HfG Ulm eröffnet.)

Stefan Wewerka, in der Hauptsache Künstler, hat später auch Design (und Architektur) entworfen. Auf der ersten Documenta, auf der eine Abteilung für Design eingerichtet wird (1987), ist auch Wewerka mit einem Glaspavillon und Möbeln vertreten. Das Auffällige seiner Entwürfe: Wewerka überträgt seine Collagetechnik oder sein Cut-Up, die all seine Plastiken und Zeichnungen auszeichnen, auf sein Möbeldesign.

Nicht hierher gehört der amerikanische Architekt und Künstler Alan Wexler. Wir wollen ihn aber dennoch erwähnen, aus drei Gründen. Seine Kritiker

sprechen bei Wexler von Mischkunst. Dies wäre eine ideale Verbindung von Kunst und Design. Er selbst bezeichnet seine künstlerische Arbeit in Richtung auf das Design als Choreografie der Funktion.

Wexler präsentiert als Künstler Konzepte, die auf das Design übertragbar sind. Designer würden sich kaum trauen, solche Konzepte zu formulieren und darzustellen. Dies zeigen sein «Zaunmöbel» (1985), ein weißer Palisadenzaun, der gleichzeitig als Gartenmöbel dient, oder sein «Fußboden, der zu einem Tisch auf einem Hügel wird» (1992) oder sein «Kistenhaus» (1991), seine bedeutendste Arbeit.

#### 10. Der Experimentator<sup>6</sup>

Der Experimentator macht als Designer künstlerische Experimente. Er ist also ebenfalls Designer, kein Künstler. Der Experimentator hat, wie sich das jeder Designer wünscht, die größtmögliche Freiheit in der Gestaltung und damit die größte Chance, sich zu verwirklichen, ohne Eingriffe durch produzierende Firmen (siehe auch Abb. 14). Gaetano Pesce und Ron Arad sind zwei Beispiele für dieses Designerbild. Bei beiden sind, wie bei Wagenfeld, Design und Kunst nicht getrennt, aber jeweils auf andere Weise.

Gaetano Pesce ist Architekt und Industriedesigner, hat sich außerdem mit Theater und Film beschäftigt. Seine Bedeutung fürs Design liegt darin, dass er beides betrieben hat, künstlerische Experimente und Serienobjekte. Dabei überwiegen seine künstlerischen Experimente. Sie sind aber alle in Richtung auf das Design gemacht. Dazu zählen viele Materialeexperimente mit laminiertem Polyester (z.B. Tisch und Stuhl «Golgatha», 1972/73), Gummi, Kautschuk und Latex. Latex z.B. war als Material im Möbelbereich tabu. Pesces Experimente haben dazu beigetragen, diese Materialien überhaupt ins Bewusstsein der Designer zu bringen. Insofern ist Pesce ein Vorkämpfer für neue Materialien.

Er ist aber auch ein Vorkämpfer für die Notwendigkeit von künstlerischen Experimenten im Design. So hat Pesce auch ein anderes Konzept von Industriedesign. Pesces Katalog des Centre Pompidou trägt den Titel «Le Temps des Questions» (1996). Es geht Pesce nicht darum, im Design Probleme zu lösen (das sind die 70er Jahre, Design als Problemlösungsprozess, s. später noch dazu), sondern es geht Pesce darum, und damit weist er direkt auf die heutige Situation im Design, überhaupt erst einmal Fragen zu stellen.

Hinzu kommt, dass Pesce einem Gebrauchsgegenstand etwas zuspricht, was der Tradition des Industriedesigns diametral entgegensteht. Für ihn ist jeder Gegenstand keine Banalität, sondern eine komplexe Totalität. Sie ist zu vergleichen mit Giedions Konzept: «Auch in einem Kaffeelöffel spiegelt sich die Sonne.» (Giedion, *Die Herrschaft der Mechanisierung*)



Abb. 5. Der Experimentator, Portrait von Gaetano Pesce anlässlich seiner Biografie im Katalog des Centre Georges Pompidou «Le Temps des Questions», Paris 1996

Ron Arads freie Experimente mit Stahlblech und Aluminium sind ebenfalls bemerkenswert (z.B. «Well-tempered Chair», 1986/87). Das Besondere an seiner Arbeitsweise: Einige Objekte sind später als Serienprodukte in Kunststoff oder in der Verbindung von Kunststoff und Metall übersetzt worden (z.B. sein «FPE Chair», FPE steht für Fantastic Plastic Elastic, Kartell). Diese Arbeitsweise ist im Design nicht üblich und führt bei Arad zu völlig neuen Kunststoffformen. Der klassische Designer experimentiert dagegen immer mit dem Material, in dem später die Serie gefertigt wird. (Darin hat der klassische Designer trotz Serienentwurf noch eine Nähe zum Handwerk.)

#### 11. Der Autor

Es gibt Designer, zu deren Auseinandersetzung sehr wohl auch theoretische Texte gehören. Dies ist eine eigene Ebene der Auseinandersetzung im Design. Nicht von der Theorie geliefert, sondern von den Designern selbst bestimmt. Abgesehen davon, dass das Modell der Moderne (form follows function) von einem Architekten stammt (Louis H. Sullivan 1896), schreiben einige Gestalter grundlegende Artikel und Bücher. Den Designer als Autor gibt es vom Anfang der Designgeschichte bis heute, er hat allerdings eine intensive Tradition in der Moderne. So arbeitet Adolf Loos einige Jahre als Journalist, weil er keine Aufträge als Architekt bekommt. Aus dieser Zeit stammt sein berühmter Artikel «Ornament als Verbrechen» (1907). Später werden seine Artikel zu Anthologien zusammengefasst.

Wilhelm Wagenfeld, Wilhelm Braun-Feldweg, Jupp Ernst, sie alle haben zum Design geschrieben. Wagenfeld, Ernst, Schwaigert und Sandberg haben die Zeitschrift *form* begründet. Max Bill ist zu nennen (Die gute Form 1949, Form 1952 oder der Aufsatz «Die Mathematische Denkweise in der Kunst unserer Zeit», 1949). Wilhelm Braun-Feldweg hat als Gestalter zwei Standardwerke zum Design geschrieben und darin das damalige grundlegende Wissen über Design zusammengefasst (Normen und Formen industrieller Produktion 1954, Industrial Design heute. Umwelt aus der Fabrik 1966). Otl Aichers Bücher haben wir schon genannt.

Ab den 70er Jahren gehört z.B. Alessandro Mendini zu diesem Designerbild. Er ist eine Zeitlang Chefredakteur von *Domus* und formuliert für die Studenten 15 Designempfehlungen (Aicher, Braun u.a. (Hrsg.): *Türklinken. Workshop in Brake*, 1987). Oder Philippe Starck verfasst neben seiner Gestaltung Textbücher und stellt darin sechs Parameter zur Gestaltung auf. Das sind der Minimalismus oder die Minimalobjekte, der Extra-Service, die Extra-Anonymität, der Symbolismus oder die Szenarios, das magische Design und das biomechanische Design (Christine Colin: *Starck*, 1989). Beide Entwerfer produzieren kein grundlegendes Modell (mehr) à la form follows function. Aber sie formulieren Prämissen, unter denen Gestaltung heute diskutiert werden kann.

### 12. Der Patchworker

Dieses und das nächste Bild tauchen nicht im Design auf, aber in der Architektur. Und dazu gehen wir auf Buckminster Fuller ein und heben zu Fuller zwei weitere Bilder hervor. Wir nehmen sie auf, weil diese Bilder auch für den Designer bemerkenswert sind.

Der Patchworker ist ein Bild der Moderne. Er ist die freche Erweiterung des interdisziplinären Designers. Und der Patchworker ist ein flexibles Bild.

Fuller ist ein solcher Patchworker. Er ist Architekt. Er hat, wie viele Architekten der Moderne, auch als Designer entworfen (dymaxion car, dymaxion bathroom). Und er hat eine lange Reihe weiterer Berufe ausgeübt, wie Marineoffizier, Choreograf, Erfinder, Kartograf, Pilot. Beim Patchworker ist also die Berufsbezeichnung schwierig.

Der Patchworker zeichnet sich aber nicht dadurch aus, dass er viele Berufe praktiziert. Sondern Merkmal des Patchworkers ist (und dies gilt auch für die Flexibilität, dazu am Ende), dass er durch seine Berufe bzw. biografischen Punkte immer wieder an seine Gestaltung anknüpft. So entwickelt Fuller sein Zentraltagebuch in Analogie zum Logbuch, das er als Marineoffizier geführt hat. Seine (zeitweiligen) Berufe finden in seiner Gestaltung auch diese Entsprechung. Fuller leitet sein Konzept Raumschiff Erde aus seinem Beruf als Pilot ab (1951).

Bemerkenswert ist außerdem, dass der Patchworker Fuller gleichzeitig Autodidakt ist. Es gibt beim Patchworker keine gerade Berufslinie (Karriere). Sie muss auch nicht auf der Hochschule beginnen. Allerdings zieht sich, dies heben wir noch einmal hervor, die Gestaltung als ein roter Faden selbst durch den Patchworker.

### 13. Das Idealbild

Das Idealbild kann auch für den Designer gelten. Und das Idealbild ist trotz Begriff ein realistisches Bild. Wichtigstes Merkmal: Der Gestalter überschreitet (wieder) die Grenze, die seit der Industriekultur zwischen Arbeit (Fabrikarbeiter) und Leben gezogen worden ist. Wir haben uns dieses natürliche Konzept von Arbeit seit der Industriekultur abgewöhnt. (Die Entfremdung von der Arbeit ist eine Struktur der Industriekultur.) So äußert der Politiker: Ich als Privatperson würde dies vertreten, aber offiziell kann ich dies leider nicht einfordern. Das vorindustrielle, später nicht-offizielle Idealbild trifft allerdings auch in der Industriekultur vor allem für Künstler, Erfinder, Wissenschaftler weiter zu.

Dieses natürliche Konzept ist selbstorganisiert, nicht von außen bestimmt. Außerdem unterscheidet sich das Idealbild vom klassischen Designer dadurch, dass es nicht reagiert, sondern agiert.

Das Idealbild macht also zwischen Leben und Arbeit keine Trennung. So versteht Fuller seine Gestaltung als Lebensprojekt, das er in seinem Zentraltagebuch festhält. Fuller hat darin sein Leben (einschließlich Mahnungen unbezahlter Telefonrechnungen) und seine Arbeit (Skizzen, Entwürfe) abgeheftet. Dieses Zentraltagebuch ergibt bis zu seinem Tod 100 m laufende Bücher. Damit wollte er sein Leben und seine Gestaltung als Lebensprojekt überprüfbar machen, so wie der Marineoffizier alles in seinem Logbuch festhält. Fuller verbindet Biografie und Arbeit ideal miteinander. Das Idealbild ist die beste Verbindung zwischen Leben und Arbeit.

Fuller versteht Gestaltung als ein Experiment, in das er sich selbst einbezieht. Daraus ergibt sich ein weiteres Merkmal des Idealbilds: Gestaltung ist, wie das Leben selbst, ein Experiment mit offenem Ausgang. Dieses Konzept steht im Gegensatz zum Konzept des Serienprodukts (das als fertig, abgeschlossen angesehen wird, das aber auch vieles offen lässt). Schon die 70er Jahre haben das Design nicht nur als Problemlösungsprozess gesehen, sondern formuliert, dass die Problemlösung die nächste Problemlösung zur Folge hat (Horst Rittel oder Lucius Burckhardt, der die Problemlösung als Leidverschiebung definiert).

### 14. Der Autodidakt

Der Autodidakt entspricht einer der klassischen Legenden des Künstlers (Kris / Kurz). Dieses Designerbild hat also auch eine Nähe zur Kunst. Der schon genannte Richard Sapper kommt als Autodidakt zum Design. Er ist ausgebildeter Betriebswirtschaftler und schließt mit einer Diplomarbeit über «Wirtschaftliche Rahmenbedingungen industrieller Formgestaltung» ab (1956). Im gleichen Jahr geht Sapper in die Designabteilung von Daimler-Benz, 1958 nach Mailand. Die Zeit der Zusammenarbeit mit Marco Zanuso (1959 – 1975) hat ihn berühmt gemacht. Aus dieser Zeit stammen so bekannte Serienobjekte wie das klapp- und tragbare Radio «TS 502» (1964, von Magistretti und Sapper) oder seine Schreibtischleuchte «Tizio» (1970).

Auch Luigi Colani ist als Designer Autodidakt. Genauso beginnt Philippe Starck als Autodidakt. Er hat am Anfang seiner Karriere ein eigenes Büro und arbeitet als Art Direktor in Paris für Pierre Cardin (1971). Schließlich ist David Carson professioneller Surfer, bevor er das Kommunikationsdesign nach Neville Brody digital revolutioniert.

### 15. Der Konzeptdesigner

Es gibt zwei Arten von Konzepten, angewandte und freie Konzepte. Heute wird zu allem und jedem ein Konzept erwartet. Solche Konzepte, auch die des Marketing, gehen in der Regel in eine direkte Nutzung über, sind also angewandte Konzepte. Sie beliefern die heutige Forderung nach Effektivität auf perfekte Weise.

Freie Konzepte dagegen – und darum geht es beim Konzeptdesigner – liegen nicht in der primären Verwertbarkeit. Gerade der Konzeptdesigner ist heute gefordert, Konzepte für unsere deklarierte Superindustriekultur zu entwickeln. Dass es dabei nicht um das Praktische, sondern um das Denkmögliche (Fuller) geht, liegt nahe.

Die Geschichte des Konzeptdesigners beginnt in den 60er Jahren. Raakes Pappmöbel gehören zu den ersten Vorschlägen, ohne dass die Ökologie schon als Begriff präsent ist. Die ökologischen Objekte von Jochen Gros, HfG Offenbach (Des-in, 1975), besonders sein Reifensofa, folgen in einer Zeit, in der die Grenzen des Wachstums das erste Mal thematisiert werden (erster Bericht des Club of Rome, 1972).

Ende der 70er geht Memphis mit Konzeptdesign an die Öffentlichkeit und kennzeichnet damit die Schnittstelle zur Moderne. Vorstufe von Memphis ist das Radical Design, das sich gegen das Diktat der industriellen Massenproduktion richtet.

Auch bei Memphis steht nicht die Effektivität im Vordergrund. Das Memphis'sche Konzeptdesign präsentiert sich als gestalterische Position, die zunächst äußerst umstritten ist und die wenig ernst genommen wird. Memphis fordert in seinen Unikaten dazu auf, über die Grundlagen der Gestaltung (Funktion) nachzudenken. Hierzu zählen Michele de Lucchis elf freundliche Haushaltsgeräte (u.a. Staubsauger, Bügeleisen, Fön für die Firma Girmi, 1979). Schärfer werden der provokante Anti-Funktionalismus (Sottsass), das provokante Bekenntnis zum Dekor (Mendini) und der provokante Rückgriff auf die Geschichte durch historische Zitate (Mendini). Dennoch profitiert die Industrie gerade von Memphis, und dies kostenlos, bis heute.

Schließlich wird für den Konzeptdesigner kurze Zeit darauf die Elektronik zum zweiten großen Thema (nach der Ökologie). Kunstflug stellt z.B. bei uns einen fingerelektronischen Handrechner vor (1986/87). Dieser Entwurf hebt in der Relation Mensch – Technik den Menschen hervor. Denn das menschliche Verhältnis sollte immer noch heißen: So viel Technik wie nötig, und so viel Mensch wie möglich.

Mit dem Konzeptdesigner kann auch eine eigene Designgeschichte geschrieben werden. In einer solchen Designgeschichte könnten auch die Objekte publiziert werden, die nicht serienfähig waren oder die von der Industrie nicht als solche angesehen worden sind.

#### 16. Der Designer als Medienimage

Durch die Medien ändert sich das Designerbild entscheidend. Auch hier hat McLuhan recht, dass das Medium den Inhalt Designer verändert. Die italienische Gruppe Memphis stellt Ende der 70er Jahre diese Schnittstelle im Designerbild dar (und natürlich auch im Design). Memphis entwirft keine

anonymen Serien- oder Massenprodukte mehr, sondern Einzelobjekte. Zum ersten Mal wird, von heute aus gesehen, das Design als Unikat akzeptiert.

Entscheidend ist, dass Memphis-Objekte, mit dem Einzelobjekt verbunden, als erstes durch die Medien bekannt gemacht werden, bevor sie in den Wohnzimmern landen oder nicht. Sie landen aber vor allem in Ausstellungen, Museen und gleich darauf in den Medien. Design wird also schon vor dem Serienprodukt ausstellungs-, museums- und medienfähig. Auch die Publizität des Designers ist nicht mehr von Serienprodukten abhängig.

Damit wird der Designer auch z.B. zum Galeristen oder Ausstellungsmacher. Ein deutsches Beispiel: Möbel perdu (unter Claudia Schneider-Esleben und Michel Feith), die als Architekten Anfang der 80er in Hamburg eine Galerie für neues Design betreiben. (Dies hat auch schon in der Moderne eine Tradition. Hermann Gretsch war in den 30er Jahren Leiter des Landesgewerbemuseums Stuttgart.)

Mit Memphis kehrt sich also die Reihenfolge, erst Produkt dann Bild, um. Damit wird auch der Designer als erstes durch die Medien bekannt. Der Designer wird, wie sein Design, zum Medienbild. Damit beginnt in der Geschichte des Industriedesign die Zeit der Bilder. Und diese Bilder gehen ohne Umwege über das Produkt direkt in den Alltag.

#### 17. Der Selbstdarsteller<sup>6</sup>

Dieses Designerbild kehrt das klassische Designerbild um. Es setzt die Reihe fort, in der der Designer sich als erstes hinter und dann neben seine Produkte stellt. Der Designer tritt vor seine Produkte. Wir nennen ihn den Selbstdarsteller, ohne dies zu sanktionieren. Mit dem Selbstdarsteller beginnt die Geschichte des Designers vor dem Produkt.

Der erste Selbstdarsteller im deutschen Design ist Luigi Colani. Colani ist von den klassischen deutschen Designern der einzige, der sich ein Pseudonym zulegt (sein bürgerlicher Name: Lutz Ecke). Colani meint, als Deutscher in den 60er Jahren chancenlos zu sein. (Es muss schon ein italienischer Name sein.) Die erste Konsequenz: Auf Grund seiner Selbstdarstellung wird Colani zum Infant terrible des Designs und ist es bis heute geblieben. Denn dieses Designerbild ist aus der klassischen Perspektive ein Makel. Die andere Konsequenz: Colani ist deswegen bis heute der bekannteste deutsche Designer.

Raymond Loewy ist ein anderes Beispiel. Allerdings steht Loewy in einer anderen Tradition, in der der Selbstdarsteller eher akzeptiert ist. Das ist die amerikanische Tradition des Styling. (Dazu ist auch sein Buch *Häßlichkeit verkauft sich schlecht* aufschlussreich, 1953.) Auch sein Bildband *Industrie-Design. Raymond Loewy* (1979) zeigt in diversen Fotos seine hohen selbstdarstellerischen Bedürfnisse und Qualitäten.



Abb. 6. Der Selbstdarsteller: Philippe Starck vor seiner Stehleuchte «Rosy Angelis» (1994)

Bei uns tritt vor allem Philippe Starck Ende der 80er Jahre deutlich vor seine Produkte (mit der Leuchte «Ara», Firma Flos, 1988). Es gibt auch bei Starck Selbstdarstellungen à la Loewy oder Colani, die allerdings, entsprechend der 90er Jahre, krasser werden. Doch im Unterschied zu beiden hat die Art, wie Starck häufig vor seine Produkte tritt, mit seinen Produkten selbst zu tun (siehe seine Stehleuchte «Rosy Angelis», 1994, Abb. 6, oder seine Serie «Faitoo» für Alessi, 1996).

Starck ist also der erste, der das Miteinander von Person und Produkt praktiziert und sich in seinen Selbstdarstellungen zu seinem Design bekennt. Damit übernimmt Starck eine mediale Verantwortung für seine Arbeit. Diese Art von Selbstdarstellung könnte als neue Signatur im Design gewertet werden (siehe seine Objekte als Tätowierungen auf dem Titel des Starck Buchs im Taschen Verlag, 1996).

#### 18. Der mäzenatische Designer?

Der mäzenatische Designer ist gerade kein Teamworker, sondern freischaffender Designer. Er ist außerdem frei von Aufgabenstellungen, arbeitet also autark. So wird Pesce ein Jahr lang von der italienischen Firma Bracciodiferno finanziert. Dieses Sponsoring legt die Grundlage für eine Zusammenarbeit zwischen Pesce und der genannten Firma (zit. n. Helmut Staubach).

Dieses Bild gibt es auch schon in den Anfängen der Designgeschichte: Fürst Metternich holt Thonet nach Wien, stellt dessen Arbeiten dem österreichischen Kaiser Franz Josef vor. Daraufhin erhält Thonet 1841 die Privilegien (Patent) für seine Arbeiten, Holz in jede beliebige Form zu biegen. Ohne Metternich also hätte Thonet seine Weltproduktion nicht starten können. Ein nicht unwesentliches Detail: Nicht in Boppard, aber in Wien und um Wien herum gibt es viele Buchenwälder. Mit Thonets Massenstühlen (Nr. 14, 1859) wird ebenfalls der Beginn einer Designgeschichte gesetzt.

#### 19. Der Designer als Auftragskünstler

Den Auftragskünstler als Designerbild gibt es, wie den mäzenatischen Designer, in der Geschichte und heute. Auch er hat, wie das Bild sagt, eine Nähe zum Künstler.

Beim Künstler gibt es, historisch gesehen, beide Modelle, den Auftragskünstler und den freien Künstler. Der Auftragskünstler wird jedoch heute als zweitrangig angesehen. Wir fokussieren uns stattdessen auf das Bild vom freien Künstler. Wenn wir aber z.B. in die Geschichte der Neuzeit zurückgehen, so sind viele Renaissance-Künstler Auftragskünstler gewesen (einschließlich Michelangelo oder Botticelli), ohne dass dies ihre künstlerische Bedeutung geschmälert hat. Der Künstler emanzipiert sich erst im 18. Jahrhundert von seinen Mäzenen, wird erst in jener Zeit zum freien Künstler.



Abb. 7. Der mäzenatische Designer: Michael Thonet mit seinen fünf Söhnen, um 1850

Der Auftragskünstler ist, wie der klassische Designer, von Auftragsarbeit abhängig. Doch der Auftragskünstler und seine Arbeit unterscheiden sich vom klassischen Designer durch folgende Merkmale: 1. Auftraggeber ist in der Regel nicht die Industrie (dazu gleich mehr). 2. Der Auftragskünstler wird nicht als Garant für Verkaufszahlen, aber als Garant für gestalterische Qualität angesehen. Das heißt nicht gleichzeitig, dass der Auftragskünstler bekannt sein muss. 3. Seine Arbeit zeichnet sich aufgrund des Einzelauftrags durch eine noch größere gestalterische Geschlossenheit aus. 4. Der Auftragskünstler kann sich im Vergleich zum klassischen Designer kompromisslos durchsetzen. Und 5. Der Auftragskünstler profitiert nicht nur vom Entwurf, sondern von der Publizität des Auftraggebers oder des Anlasses.

Der Auftragskünstler arbeitet in zwei Stufen. 1. Stufe: Der Designer erhält einen Einzelauftrag, den er unter eine einheitliche Idee stellt. 2. Stufe: Teile aus der Arbeit gehen anschließend in die Serie (gilt auch für Abb. 6 oder 14). Oder der Einzelauftrag löst einen weiteren Auftrag aus (siehe dazu gleich Adolf Loos, Café Museum Wien).

Auftragskunst im Design kann zwei Auslöser haben. Der erste Auslöser: Der Designer entwirft für Anlässe. So entwirft Philippe Starck Sitzgelegenheiten für den Pariser Park La Villette. Oder Mies van der Rohe entwirft in der Moderne seinen Sessel «Nr. 250» für die Weltausstellung in Barcelona (1929).

Der zweite Auslöser für Auftragskunst: Der Designer produziert für bekannte Persönlichkeiten aus Politik (Präsidenten) und Kultur (z.B. Filmemacher) oder für finanzkräftige Auftraggeber (Hotelbesitzer). So erteilt der französische Präsident Mitterand Philippe Starck den Auftrag, seine Arbeitsräume zu entwerfen (1981). Mitterands Auftrag verhilft Starck zu seinem endgültigen Durchbruch. Außerdem gehen Mitterands Sessel «Pratfall», der Tisch «Président M.» und andere bei Driade in Serie. Oder Borek Sipek entwirft die Arbeitsräume auf der Burg in Prag für den tschechischen Präsidenten Vaclav Havel. (1994) Anschließend werden auch Sipeks Entwürfe in Serie hergestellt (Vitra).

Eine vergleichbare Idee steht hinter einem Auftrag von Vitra. Er geht an verschiedene (allerdings bekannte) Designer, für VIPs (u.a. für Wim Wenders oder für Jil Sander) jeweils ein Büro zu entwerfen. Im Fall von Vitra profitiert auch der Auftraggeber, und dies gleich zweimal, erstens vom Designer und zweitens von den Personen, für die entworfen wird. Anschließend übernimmt Vitra Starcks Entwurf eines Hockers für Wim Wenders in die Serie («W.W. Stool», 1990).

Aus Starcks Arbeit sind noch zwei andere Einzelaufträge bemerkenswert. Es handelt sich um die beiden Aufträge des Besitzers der Hotels Royalton,

New York (1988) und St. Martin's Lane, London (1999). Auch aus ihren Einzelkonzepten stellen später Driade und Kartell Serienprodukte her.

Auftragskunst gibt es auch in der Moderne. Das Café Museum Wien erteilt Adolf Loos den Auftrag, dieses einzurichten (1898). Anschließend übernimmt Thonet den Stuhl- und Tischentwurf für die Serie. Das charakteristische Merkmal des Loos-Stuhls ist, dass er im Vergleich zu den üblichen Thonet-Stühlen einen elliptischen Querschnitt hat, dadurch leichter wird, ohne an Stabilität zu verlieren. Genauso stammt Mies van der Rohes Sessel «NH 254» (1929/30) aus einem privaten Auftrag in Brünn. Später geht er, nach seinem Auftraggeber benannt, als «Tugendhat-Sessel» in die Geschichte ein.

#### 20. Die Designerin als Muse<sup>8</sup>

Wir schließen mit einem Designerbild, das in der klassischen Designgeschichte (noch) nicht auftaucht. Das ist die Designerin als Muse. Die Muse ist natürlich weiblichen Geschlechts, auch in der griechischen Geschichte. Es gibt keine männliche Muse, auch im Design nicht. Die Muse hat ihre Geschichte in den Künsten, die bis heute geht. Dazu zählen z.B. im 20. Jahrhundert die Frauen und Lebensgefährtinnen von Picasso, dazu zählt Gala Dalí oder die Frau und Muse des Deutschen H. P. Schult.

Die Musen sind also z.T. bekannt, wie die genannten. Z.T. sind sie aber auch (von der Geschichtsschreibung) unterschlagen worden. Und um die geht es hier im Design. Es gibt allerdings inzwischen Musen, zu denen man sich nicht nur bekennt, sondern die auch als Designerinnen auftreten. Zurückzuführen ist die Entdeckung der Musen als Inspirationen oder als gleichberechtigte Entwerferinnen auf die Emanzipationsbewegungen bei uns. In den 80er Jahren werden auch die Frauen in der Gestaltung entdeckt. So ist etwa die (Wieder)Entdeckung von Eileen Gray einer studentischen Monografie zu verdanken (Seminararbeit, SS 1978 am Lehrstuhl für Entwerfen, München).

Zunächst noch ein Beispiel aus der Kunst. Auch bei Christo wird dieses Bild inzwischen korrigiert. Seit der Reichstagsverhüllung 1995 in Berlin treten Christo und Jeanne-Claude auch (namentlich) als gleichberechtigte Künstler auf.

Die Designgeschichte gibt zu den Musen immer noch wenig Auskunft, aber auch sie ist in Einzelfällen korrigiert worden. Nach Corbusiers Tod wird z.B. bekannt, dass Charlotte Perriand maßgeblich an den Möbelentwürfen Corbusiers beteiligt gewesen ist oder sie möglicherweise auch selbst entworfen hat, so die berühmte Corbusier-Chaiselongue «B 306», den Sessel «B 301» oder den Stuhl «B 302» (alle drei Thonet, Paris 1928). Ein ähnliches Verhältnis ist bei Lilly Reich und Mies van der Rohe anzunehmen.

Eine ähnliche Karriere in der Geschichtsschreibung hat inzwischen auch Ray Eames gemacht. Ray Eames wird bei Braun-Feldweg noch nicht erwähnt (1966). Viele Fotos demonstrieren aber, dass Ray und Charles Eames gemein-



Abb. 8. Die Designerin als Muse: Charles und Ray Eames

sam an diversen Prototypen gearbeitet haben. Außerdem haben beide z.B. in den 60er Jahren an einer Hochschule in Indien gelehrt. Inzwischen heißt es etwa im Katalog des Landesgewerbeamts Baden-Württemberg, ohne dass allerdings die jeweilige Urheberschaft genannt oder auch zugeordnet werden kann: «Ray Eames war an allen Entwürfen ihres Mannes maßgeblich beteiligt.» (Landesgewerbeamt Baden-Württemberg [Hg.]: *Frauen im Design*, 1989, S. 142) Nach dem Tod ihres Mannes (1978) wird Ray Eames Beraterin bei IBM.

#### 21. Konsequenzen

Dass es in der Diskussion über die Zukunft des Designs auch um Designerbilder bzw. Konzepte geht, haben wir in der Einleitung beschrieben. Aus den geschilderten Designerbildern ergeben sich für uns sechs Konsequenzen.

Erstens: Die biografische Methode gibt einen Anstoß, über das Design in der Designgeschichte neu nachzudenken. Man könnte mit der biografischen Methode eine eigene Designgeschichte schreiben. Wir konnten die Designerbilder hier also nur andeuten.

Die biografische Methode stellt nicht nur eine Verbindung zwischen Person und Werk her, sondern sie stellt den Designer in den Mittelpunkt seiner Arbeit. Dabei gehen wir davon aus, dass eine Beschäftigung mit dem Werk oder einem Produkt, unabhängig von der Person (Arbeitsweise u.a.), wesentliche Teile weglässt, eine Beschäftigung mit der Person dagegen das Produkt nahe liegend und umfassend erklärt.

Zweitens: Heute noch mit einem homogenen Designerbild (dem klassischen Designerbild) zu operieren, widerspricht der Geschichte. Außerdem wäre dieses Bild, praktisch gesehen, in der Diskussion über die Zukunft kontraproduktiv. Der Ausgangspunkt für heutige Diskussionen kann nur in den verschiedenen Designerbildern liegen (oder in einem komplexen Designerbild). Viele der geschilderten Bilder sind weiter aktuell. Oder sie eröffnen Möglichkeiten für neue Berufsbilder.

Drittens: Dass wir heute interdisziplinär (oder auch transdisziplinär) ausbilden müssen, ist bekannt. Wenn wir dazu in die Geschichte gehen, hat der interdisziplinäre Designer in den unterschiedlichen Varianten schon eine Tradition in der Moderne. Dies ist also nicht neu.

Interdisziplinarität kann heute allerdings nicht mehr heißen, völlig verschiedene Disziplinen zusammenzubringen, wie dies die 70er Jahre versucht haben. Der Designer als Generalist ist gescheitert. Weil die 70er Jahre die Gestaltung zum kleinsten gemeinsamen Nenner deklariert haben. Gestaltung muss anwesend sein, nicht abwesend sein (unabhängig davon, wie die zukünftigen Berufsbilder aussehen). Mit Ulm hat das Design die höchste gestalterische Abstraktionsstufe erreicht. In jedem Fall kann sich die geforderte Interdisziplinarität nicht vom Gestalter als professionellen Spezialisten für

Gestaltung verabschieden. Auch eine Interdisziplinarität heute hochschulpolitisch z.B. dadurch zu erreichen, dass alle Studiengänge aufgehoben werden, kann keine Antwort sein. Denn Kleidung, Gegenstände, Bilder – diese drei Objektbereiche – hat es auch schon vor dem Design gegeben. Und sie wird es weiterhin geben. Für diese drei Bereiche sind weiter Gestalter auszubilden. Abgesehen davon wissen Studenten sehr wohl, ob sie Modedesign, Produktdesign, Film oder Kommunikationsdesign studieren wollen.

Worin besteht also die Interdisziplinarität? Interdisziplinarität heißt, interdisziplinär in Bezug auf die Themen des Design zu werden. Interdisziplinär heißt, sich thematisch zusammenzuschließen. (Die Themen sind die zukünftigen Inhalte des Design.) Die Frage ist: Für welche Themen wird das Design in Zukunft gestalten? Diese Themen hat der Designer in Zukunft auch selbst zu bestimmen und zu suchen.

Viertens: Auffällig sind bei den Designerbildern die verschiedenen Verbindungen zum Künstler, vom eigenen Bekenntnis zur Kunst, über die Deklaration von Experimenten bis zur Verbindung von Leben und Werk. Diese Bilder sind nicht primär industrieorientiert. Und da die Zukunft des Design nicht mehr primär industrieorientiert sein wird (wer werden die zukünftigen Auftraggeber sein?), bieten gerade die verschiedenen Künstlerbilder Aufschluss über zukünftige Designerbilder.

So liegt eine der Aufgabe der Hochschulen darin, auch solche künstlerischen Designerbilder (und damit implizit ihre Arbeitsweisen) zu fördern. Die Aufgabe der Hochschule kann also nicht nur in der praxisnahen Effektivität liegen. (Die Frage ist: Wo hat die Kreativität in Zukunft an der Hochschule ihren Platz?) Das künstlerische oder gestalterische Experiment ist weiter explizit als eine wichtige Aufgabe der Hochschule zu deklarieren.

Abgesehen davon ermöglicht das digitale Produktionsmedium nach der Industrieproduktion wieder Einzelobjekte und knüpft damit an die erste Welle (Alvin Toffler) wieder an. (Das waren einmal die individuellen Einzelobjekte des Handwerks.)

Fünftens: Heute wird der flexible Mensch, der flexible Gestalter als Bild gefordert. Die Flexibilität, wie sie im Marketing und in der Politik gehandelt wird, ist auch für den zukünftigen Designer nicht denkbar.

Je weiter ein Gestalter ist, desto klarer wird, was er will. Gleiches gilt für den Künstler. Man kann nicht mal drei Jahre Kunst machen (z.B. mal drei Jahre professionell Klavierspielen). Genauso kann man nicht mal drei Jahre Design machen. Und dann etwas anderes machen (es sei denn, das Design ist nicht der geeignete Beruf). Etwas anderes ist der Patchworker als Gestalter. Er ist am nächsten an der Flexibilität, wie wir sie uns vorstellen. Denn Gestaltung ist für uns immer noch eine Lebensaufgabe. Außerdem erfordert die Fähigkeit zu

gestalten eine langjährige Ausbildung (ob an der Hochschule oder anderswo). Da ist nichts abzuhaken. Die Flexibilität ist also für den Designer zu relativieren.

Neben der (deklarierten) unfreiwilligen Flexibilität lässt sich eine zweite Art unterscheiden, die freiwillige Flexibilität. Wenn wir die Flexibilität als eine Suche nach neuen Themen und Formen definieren, war der Gestalter schon präelektronisch flexibel. Flexibilität zu fordern (unfreiwillig), gibt keinen Sinn. (Freiwillige) Flexibilität stellt sich durch (eigenes) Wachstum ein.

Sechstens: Der Mensch steht bei uns an letzter und dennoch an wichtigster Stelle. Das ist aus unserem Text ablesbar. Der flexible Mensch klingt sehr fortschrittlich, sehr technikabhängig, aber nicht besonders menschlich. Der flexible Mensch kann nicht unabhängig vom Menschen diskutiert werden (nach dem Motto, was alles können wir dem Menschen, uns, zumuten). Der flexible Mensch könnte z.B. zu der Forderung führen, Leben und Arbeit nicht zu trennen. Dies trifft für das Idealbild und auch für den Künstler zu. Auch hier können die Designer von den Künstlern lernen.

Denn wir bilden nicht nur Designer, sondern Menschen aus, die in den zukünftigen Strukturen von Mobilität, Geschwindigkeit oder Virtualität leben werden. Die Diskussion über die Flexibilität braucht eine Verbindung Mensch - Gestaltung, in der die Technik zum ergänzenden Prinzip des Menschen (Sloterdijk) wird und nicht umgekehrt.

#### Bildnachweis

1. Eine Form die Geschichte macht. «Arzberg 1382», Porzellanfabrik Arzberg, Arzberg o. J.
2. Hans Wichmann (Hrsg.): *System-Design. Bahnbrecher: Hans Gugelot 1920 – 1965*, München 1984.
3. Beate Manske u. Gudrun Scholz (Hg): *Täglich in der Hand. Industrieformen von Wilhelm Wagenfeld aus 6 Jahrzehnten*, Bremen 1987.
4. Eugen Gomringer (Hrsg.): *Max Bill*, Teuffen, Arthur Niggli 1958.
5. Gaetano Pesce: *Le Temps des Questions*, Katalog des Centre Georges Pompidou, Paris 1996.
6. Starck, Köln, Benedikt Taschen 1996.
7. Georges Candilis u. a.: *Bugholzmöbel*, Stuttgart, Karl Krämer 1979.
8. *Die Welt von Charles und Ray Eames*, Berlin, Ernst und Sohn 1997.