

Motti: "Wem wollen wir den Begriff Design verkaufen?" (Jörg Hundertpfund) Oder: Form follows art. (G. S.)
Curriculum-Fächer: Designtheorie. Fototheorie. Texten-To-Go. Kunstwissenschaft (Kunst und Designdiskurs).
Fotogeschichte. Coaching. Ästhetik

Handout Designtheorie

DESIGNTHEORIE (DIES GILT AUCH FÜR FOTOTHEORIE, KUNSTWISSENSCHAFT, ÄSTHETIK)

1.

Designtheorie, wie ich sie an der Hochschule Hannover vertrete, beschäftigt sich erstens mit **Theorien der Gestaltung**. D.h. die Form, die Gestaltung, die Ästhetik, das Schöne, die Bildsprache, der Stil stehen im Mittelpunkt. Sie unterscheidet sich daher implizit und explizit sowieso vom Marketing. (à la form follows selling.) Und damit das nicht falsch verstanden wird: Es geht im Design nicht nur um die Form, sondern auch um die Funktion (oder die Information oder den Inhalt o.ä.) Beide gehören zusammen.

2.

Designtheorie berücksichtigt in besonderem Masse **die Theorie, die die Gestalter, Designer, Fotografen selbst konzeptioniert und geschrieben haben**. Von ihnen stammen wichtige gestalterische Paradigmen (von form follows function, Weniger ist mehr oder Der entscheidende Augenblick bis zu function follows form, form follows form).

3.

Designtheorie ist zweitens eine **Kulturtheorie der Gegenstände und Konzepte**. (s. auch unter Säule 2) Auch sie formuliert Parameter für die Gestaltung. Wie gesagt, Form und Inhalt sind nicht zu trennen.

4.

Und schließlich: Designtheorie geht **nicht ohne Geschichte (Kunstgeschichte, Designgeschichte, Fotogeschichte)**. Historisches Wissen ist für Designdiskurse (+ Fotodiskurse) und Entwürfe unerlässlich.

MEINE LEHRE

5.

Meine Designtheorie hat in der Lehre 3 Säulen. Sie sind die Basis meiner Veranstaltungen.

Säule 1: Modelle. Das sind u.a. Interpretationsmodelle aus der **Kunstwissenschaft** (Aby Warburg, John O. Stevens). Parameter aus der **Ästhetik** (auch von Designern, Philippe Starck, Alessandro Mendini). Modelle aus der **Wahrnehmungstheorie** (Rudolf Arnheim). Modelle aus der **Semiotik** (Charles S. Peirce, Fernand de Saussure, William Morris). Denkmodelle aus der **Philosophie** (z.B. abstraktes, analoges Denken, hybrides Denken). Solche Modelle liegen nicht nur den Entwürfen zugrunde. Sie können in der Gestaltung auch strategisch eingesetzt werden. Und sie werden auch in Argumentationen für oder gegen Entwürfe verwendet.

Säule 2: Strukturen. Strukturen (genauer: Kulturelle Strukturen) verbinden alle Disziplinen, auch die gestalterischen Disziplinen, auf der zeitlichen Achse miteinander und heben so ihre Gemeinsamkeiten (zu einer bestimmten Zeit) hervor. Es geht bei der Beschreibung von Strukturen nicht um die Differenzen, aber die Gemeinsamkeiten. Das ist das disziplinäre Cross Over. Im Zentrum stehen die Strukturen der 2. Welle (Begriff: Alvin Toffler oder Industriekultur), der 3. Welle (Superindustriekultur) und um die bereits einetzende 4. Welle (seit 2001, 2008).

Säule 3: Techniken. Dazu gehören u.a. **Interpretationstechniken** (historisch, vergleichend, biografisch, kompositorisch, strukturell, pragmatisch, perspektivisch, ikonografisch). **Kreative Techniken des Denkens und Gestaltens** (u.a. Analogie, Hybridbildung, Kontextübertragung, Cut-Up, Historisches Zitat, Anthropologisches Denken). Die üblichen **Kreativitätstechniken** (u.a. Phantasiereise, Zeitreise, Brainstorming). **Argumentationstechniken** (u.a. Dilemma-Technik, praktischer Syllogismus). Sie können den Begriff Techniken auch durch Strategien ersetzen.

6.

Und aus der Perspektive der StudentInnen: Die wichtigsten studentischen Fähigkeiten, die die Designtheorie ausbildet, sind: **Kreation.** Kreieren und Bewerten eigener Ideen. **Konzeption.** Konzeptionieren und Argumentieren zu eigenen Produkten, in eigenen Texten. **Bewertung.** Interpretieren eigener und fremder Produkte und Konzepte. Bewerten von Gestaltung.