



Die reine Leere

Ein Zwischenruf

Steffen Leuschner

„Altro diletto, che 'mparar, non provo“ (*Francesco Petrarca*)
(„Ein ander Vergnügen, als zu lernen, empfinde ich nicht“)

„life is too short to do boring things“ (*David Carson*)

Ein entscheidender, um nicht zu sagen schicksalhafter Punkt während des Auswahlverfahrens für ein Designstudium ist – der *Eignungstest*. Entlang unvorhersehbarer und mitunter durchaus merkwürdiger Herausforderungen von der Art ‚*Wie lässt sich der Hunger in der Dritten Welt mit einer Plakatkampagne bekämpfen?*‘ oder ‚*Zeichnen Sie eine Vision der Stadt von morgen!*‘ soll ermittelt werden, ob und wie potenzielle Bewerber in der Lage sind, unvermittelt und ohne weitreichend vorauszusetzende Kenntnisse und Fähigkeiten, einfach loszulegen. Dabei geht es weniger um das konkrete Ergebnis, als primär um die Frage, in welcher Art und Weise man selbigem näher kommt. Bleibt eine, wenn nicht geniale, so doch wenigstens originelle Lösung des künstlich erzeugten Problems aus, wird mangelnde Eignung ebenso attestiert wie im Falle einer allzu perfekten, womöglich ultimativen Ideallösung. Der Test wird somit zur geradezu unlösbaren Balance zwischen gekonntem Handeln einerseits und der unvoreingenommenen freien Entfaltung von Phantasie und Spiel auf der anderen Seite.

Hier werden gewissermaßen die rudimentären Überreste der originär menschlichen Fähigkeit zur *Improvisation* freigelegt – der Möglichkeit also, sofort und spontan aus dem Stegreif Problemlösungen entwickeln zu können. Der *Homo technologicus* als erfolgreicher Meister evolutionärer Improvisationsprozesse – das ist eine anthropologische Konstante. „Menschen sind

spezialisiert auf das Nichtspezialisiertsein. Sie sind die einzigen Lebewesen, die sich in (*fast*) allen Umwelten einrichten können. Von seiner ‚Konzeption‘ her ist der Mensch ein ‚universeller Dilettant‘.⁴¹ Zugleich und andererseits ist eben diese universaldilettantische Disposition heute ein Auslaufmodell: „Die andauernde Spezialisierung / funktionale Differenzierung der modernen Gesellschaften führt dazu, dass diese lebensnotwendige Trans-Kompetenz des universellen Dilettantismus ihre Bedeutung verliert und sogar die weitere Entwicklungsdynamik, etwa in der Wirtschaft oder in der Wissenschaft, behindert.“⁴² Der Schriftsteller Reinhard Baumgart formulierte es in seinem 1972 im Spiegel veröffentlichten Essay **Über Dilettantismus** noch drastischer: „Überflüssiger als für diese technologisch und ökonomisch interessierte Gesellschaft waren Dilettanten nie.“⁴³

Innerhalb der allzu oft nur vermeintlich perfekt funktionierenden Expertensysteme unseres von Wissenschaftsgläubigkeit und Technikzentriertheit geprägten Zeitalters offenbart sich mit dem Bemühen des Designs um wissenschaftsadäquate Expertise bzw. das Anerkenntnis derselben die Identitätskrise einer Disziplin, deren Legitimität sich ebengerade nicht aus den belastbaren Maßstäben der etablierten, exakten Wissenschaften speist, sondern welche ihre Einzigartigkeit in der unkonventionellen, spielerisch-experimentellen, dabei nicht zuletzt fehlertoleranten Suche nach Antworten auf Fragen der Gegenwart und Zukunft findet. Vor dem Hintergrund dieser Entwicklung ist der Begriff *Design* heute weitgehend zum kalkulatorischen Marketingfaktor, zum angeblich präzise berechenbaren Erfolgsgaranten – letztlich jedoch meist nur zum bedeutungslosen ‚Plastikwort‘ (*Uwe Pörksen*) avanciert, welches die ursprünglich mit ihm verbundenen Erwar-

1 Jonas, Wolfgang: Die Spezialisten des Dazwischen. Überlegungen zum Design als Interface-Disziplin. 2002. <http://home.snafu.de/jonasw/JONAS4-58.html> (11.10.2012)

2 ebd.

3 Spiegel 40/1972, S.158.

tungen – *Optimierung bestehender Ding- und Lebensverhältnisse, Stiftung von Orientierung, Komplexitätsreduktion etc.* – kaum noch überzeugend einzulösen vermag. Wenn aber nun einmal die uns umgebenden Dinge bis zur Unerträglichkeit ästhetisiert und bis zur Unbrauchbarkeit optimiert sind, gibt es wohl für das Design nichts Wesentliches mehr und nicht wesentlich mehr zu tun, als die, von ihm selbst maßgeblich mit zu vertretende, Situation kollektiver Ratlosigkeit zu kompensieren helfen.

Unweigerlich drängt sich hier der im Jahre 1973 von Odo Marquard postulierte Begriff der *Inkompetenzkompensationskompetenz* auf und legt die Frage nahe, ob sich nicht ein Vergleich zwischen der Philosophie und dem Design anbietet. Analog zu der von Marquard charakterisierten Geschichte der Philosophie als eine Geschichte des sukzessiven Kompetenzverlustes erscheint die sich wandelnde Bedeutung des Designs von seinen häufig elitären Zuschreibungen hin zu einer demokratisierten, überall und jederzeit verfügbaren Praxis der Ausstattung mit bis zur Beliebigkeit oder zum Selbstzweck degenerierten Dingen, deren dünne Sinnhaftigkeit in der Ermöglichung einer pseudoprofessionellen Abwicklung banalster Handlungsvollzüge besteht.

Design also als qua Konsum aneignungsfähige Kompetenz des *gekonnten Dilettierens*? Vieles spricht dafür. „Der moderne Könnler kann immer weniger immer besser. [...] Genau mit der dramatischen Entfaltung dieser Verlegenheit findet das Prinzip Design seinen Ort im System. Denn Design ist, von einem kompetenzökologischen Ansatz her gesehen, nichts anderes als die gekonnte Abwicklung des Nichtgekonnten. Es sichert die Kompetenzgrenzen der einzelnen, indem es dem Subjekt Verfahren und Gesten an die Hand gibt, im Ozean seiner Inkompetenz als Könnler zu navigieren. Insofern darf man Design als Souveränitäts-Simulation definieren: Design ist, wenn man

trotzdem kann.“⁴ Freilich bringt das irgendwie mit sich, dass „im konventionellen Design die [...] ebenso vorsorgliche wie fürsorgliche Tendenz zu immer mehr Toleranzen gegenüber der zunehmend notorischen Inkompetenz von Nutzerinnen und Nutzern auch erheblich übertrieben wird.“⁵

Dilettantismus und Inkompetenz als Gestaltungsproblem – das ist nichts Neues. Kaum eine Profession, als welche die akademisch disziplinierte Gestaltungsausbildung anzusehen ist, wird so unentwegt und beinahe selbstverständlich mit dem Vorwurf der Unzulänglichkeit und Oberflächlichkeit konfrontiert wie das, als Berufsbezeichnung ungeschützte, *Design*. Inkompetenz im Hinblick auf die Fähigkeit zum gekonnten Dilettieren ist indes eher eine neuere Erscheinung, welche das Design zweifellos im Besonderen betrifft, welche aber keineswegs als ein spezifisch abgrenzbares Problem oder gar Dilemma nur des Designs, sondern vielmehr als ein allgemeiner Befund des Zustands der gegenwärtig in alle Richtungen unter tiefsitzender Verunsicherung bzw. umfassender Orientierungslosigkeit leidenden, modernen Gesellschaft zu diagnostizieren ist.

Insbesondere hier liefert Design, obschon und wengleich, wie oben angedeutet, keine wirkliche Orientierung, so doch immerhin ideale, vielfältig aufladbare Projektionsflächen für ambitiös-selbstermächtig oder laienhaft-kreativ sich entfalten wollende Ideen und Visionen und mithin für ausgemachte Dilettanten. Nicht zu Unrecht kommt hier der Hinweis auf die Unhaltbarkeit der Auffassung, „das Vermögen, neuen, unbekanntem Herausforderungen zu begegnen und neue Probleme angemessenen Lösungen zuzuführen“⁶, sei eine besondere, womöglich exklusive Domäne der sich gern selbst so bezeichnen-

4 Sloterdijk, Peter/Voelker, Sven: Der Welt über die Straße helfen. Designstudien im Anschluss an eine philosophische Überlegung. München 2010, S.11.

5 Götz, Matthias: Ankündigung zum 21. Designtheoretischen Symposium. Halle 2012.

6 Henckmann, Wolfhart/Lotter, Konrad: Lexikon der Ästhetik. München 1992, S.127.

den *Kreativen*. Kreativität ist stattdessen ein immanenter, gar konstitutiver Bestandteil vieler (*dabei viel weniger von sich reden machender*) Disziplinen und Professionen, des menschlichen Handelns überhaupt und – darüber ist man heute weithin einig – sie ist erlernbar.

Apropos *erlernbar*, hier liegt der Kern dieser kritischen Betrachtung: Designausbildung wird selbst zur Ursache des hier zur Debatte stehenden *Design-Dilettant-Dilemmas* – falls es ein solches überhaupt geben sollte. Etwas gelernt zu haben, bedeutet nicht zwangsläufig, dass man es auch gut kann und etwas gut zu können wiederum bedeutet noch nicht automatisch, dass man es gern tut. Hier muss und soll nicht abermals darauf eingegangen werden, was der Bologna-Prozess mit Blick auf die Qualität akademischen Lernens alles bewirkt oder besser: angerichtet hat. Soviel steht aber fest: die eklatante Studienzeitverknappung liquidiert gerade jene, zum buchstäblichen Studieren (*studere: (nach etwas) streben, sich (um etwas) bemühen*) unentbehrliche Freiheit – nicht nur aber vor allem auch im Design.

Nur scheinbar paradox ist der Wunsch, besser die Forderung nach einer (*Rück-*)Besinnung auf ausreichende Freiräume für die dilettantische Komponente beim Erwerb professioneller Problemlösungskompetenzen. Das kontemplative Beobachten und Analysieren und die daraus erwachsende freie Entfaltung eben jener, dem Dilettanten zugeschriebenen, Lust und Leidenschaft an dem, was man tut, ermöglicht erst eine andere Sicht, ein anderes Verständnis und einen anderen Zugang zu den gestalterischen Herausforderungen unserer Tage. Gleichzeitig und ganz widerspruchsfrei bedarf es dabei selbstverständlich *auch* der Beherrschung grundlegender (*theoretischer*) Kenntnisse und (*praktischer*) Fertigkeiten im Kontext gestalterischen Wahrnehmens und Handelns, auf deren kenntnisreicher Basis man erst wirklich *frei* arbeiten kann.

Der bildungsreformistisch-rationalisierungsbedingte Rückbau dieser essenziellen Grundlagen erzeugt ein großes methodisches und handwerkliches Vakuum, welches kompensiert wird mit dem infantilen Versprechen, dass vor allem die routinierte Beherrschung digitaler Medien und Werkzeuge sowie die Verinnerlichung vermeintlich bewährter und erfolgreicher technischer Standards und populärer Methoden von der allzu großen Bürde kreativer Anstrengung entlaste und erfolgreiche Gestaltungsarbeit quasi auf der Grundlage von Templates ermögliche. Traditionsreiche ebenso wie aufstrebende (*private und staatliche*) Bildungsstätten mit ambitionierten, zukunfts zugewandten Ausbildungsgängen pfeifen den Abgesang der Grundlagen, konzipiert und getragen von theoriemüden und/oder grundlagenschwachen Lehrenden, deren abgekühlte Leidenschaft zur Leidenschaft mutiert im Spannungsfeld von Education und Evaluation, eingeklemmt zwischen Sparauflagen und Exzellenz-Phantasien. Am Ende bleiben *potemkinsche Dörfer* des verhinderten kreativen Spiels und der erlahmenden Geistesertüchtigung. Derart skeptische Beobachtungen machte auch Arthur Schopenhauer, als er den Schriftsteller der Aufklärung *Nicolas Chamfort* zitierte: ‚La société, les cercles, les salons, ce qu’on appelle le monde, es tunc piéce misérable, un mauvais opéra, sans intérêt, qui se soutient un peu par les machines, les costumes, et les décorations.‘ (*Die Gesellschaft, ihre ‚Kreise‘, die Salons – all das, was man die ‚Welt‘ nennt – ist ein erbärmliches Theaterstück, eine schlechte Oper, der man kein Interesse abgewinnt, die sich nur durch die Ausstattung, die Kostüme und die Kulissen ein wenig hält.*), um dann fortzufahren: „Desgleichen sind nun auch Akademien und philosophische Katheder das Aushängeschild, der äußere Schein der Weisheit: aber auch sie hat meistens abgesagt und ist ganz woanders zu finden.“⁷

7 Dr. L. W.-Winter (Hg.): Arthur Schopenhauer. Aphorismen zur Lebensweisheit. München 1960, S.122

Hartnäckig verfestigen sich an dieser Stelle Widersprüche und Missverständnisse zwischen Lehrenden und Lernenden und zementieren stereotype Klischees: Heutige Design-Aspiranten wollen (*oder können*) gar nicht mehr im klassischen Sinne etwas über Gestaltung lernen, sondern *konsumieren* vielmehr die Inszenierung von Design als akademische Form des Entertainments. Das entspricht im Wesentlichen der medienkonditionierten Mentalität einer designaffinen Generation, welche – am liebsten vorm Rechner sitzend – die, von ihnen selbst zum Selbstvergewisserungsvehikel erhobene, wunderbare Welt des Design als Attitüde, als habitualisierte Praxis der Gestaltung an und für sich selbst⁸ erschließen und verinnerlichen. Fasziniert von den eigenen Vorstellungen davon, was sie für Design halten, treiben sie – widerspruchslos und unbelastet von jeder Form politischen Interesses, dafür ausgestattet mit den unausweichlichen, standesgemäß trendsicheren Attributen der Saison – im unbeschwerten Wechselspiel zwischen karrieristischer Getriebenheit und bekennendem Müßiggang (*Generation Maybe*). In Wahrheit tun Sie einfach nur das, wozu sie *Lust haben*, woran sie *sich erfreuen* und scheinen damit gar nicht so schlecht zu fahren. „Es kann damit sogar dahin kommen, daß sie ihren Wünschen und Bestrebungen gewissermaßen *nur noch zum Schein* und tändelnd nachgehn, eigentlich aber und im Ernst ihres Innern bloß Belehrung erwarten; welches ihnen alsdann einen beschaulichen, genialen, erhabenen Anstrich gibt. – Man kann in diesem Sinne auch sagen, es gehe uns wie den Alchimisten, welche, indem sie nur Gold suchten, Schießpulver, Porzellan, Arzneien, ja Naturgesetze entdeckten.“⁹

„Ist eine Investition in Bildung“ – so fragte die Ausgabe 05/2008 des Wirtschaftsmagazins **brandeins** mit dem Titel ‚Dummheit gibt’s gratis.‘ im Editorial – „am Ende nur Liebhaberei?“ Was wäre dagegen einzuwenden?

8 „Design your life“; http://www.ausbildung-und-studium.de/projekte/Flyer_dyl_2012_mail.pdf
 9 W.-Winter, a.a.O., S.125