

Die Mutter der Muse

▲▲▲▲▲▲

Von Wissen und Erinnerung zu Form und Oberfläche

Wo kommen sie eigentlich her, die Ideen, die Eingebungen – jene, die sich in Entwurf und Gestaltung letztlich in Form und Oberfläche manifestieren? Form und Oberfläche können als Resultat des schöpferischen Vorgangs im Design verstanden werden. In der Oberfläche münden die auf dem kreativen Pfad des Entwerfens getroffenen Entscheidungen. Ob haptisch und /oder visuell wahrnehmbar, nicht selten „schließt“ die Oberfläche den Vollzug von Entwurf und Gestaltung, denn im Grunde geht ihr der Prozess der Ideenfindung voraus. Als Schale lässt sie oft nur vermuten, welch inspirierte Gedankenarbeit sich in ihr (beziehungsweise zu ihr führend) manifestiert.

Während Form und Oberfläche für den Gestalter oft die letzte Instanz im Designprozess darstellen, bleibt das Äußerliche für Benutzer oder Konsumenten nicht selten das zentrale Element der Rezeption. Der folgende Aufsatz möchte jedoch von der Rezipienten-Perspektive abrücken und sein Augenmerk auf den *Entstehungspunkt* der kreativen Tätigkeit legen, der letzten Endes zur gestalteten Oberfläche führt.

Wo kommen sie also her, die großen Ideen? Setzen ungewöhnliche Ideen ein besonderes Talent voraus? Gibt es so etwas wie inspirative Bezugsquellen oder die Weitergabe von kreativem Wissen? Für Fragen dieser Art hält die griechische Mythologie eine einfache Antwort bereit: *Die Muse war 's!*

Jedoch bedarf es diesbezüglich eines Plurals, denn es handelt sich um neun Schwestern. Allesamt sind sie die Töchter des Zeus und der Göttin *Mnemosyne*. Damit sind die Musen nicht nur mit olympischem

Prestige, sondern auch – dank ihrer Mutter – mit *Erinnerungsvermögen* und hoher Kompetenz im Umgang mit Wissen ausgestattet.¹

Dass Wissen und Erinnerung am Anfang jedes schöpferischen Vorgangs stehen, soll zunächst am Beispiel der Entstehung abendländischer Literatur verdeutlicht werden. Wie finden menschliche Gedanken, in Form von geschriebenen Artefakten, erstmals ihren Weg zur Oberfläche, ohne sich dabei auf andere – in dem Fall *schriftliche* – Vorläufer beziehen zu können?

Der Ursprung europäischer Literatur wird Homer und seinem Nachfolger Hesiod zugeschrieben.² Doch worauf bezieht sich Homer? Was waren seine Bezugsquellen, was seine Inspirationen? Homers Vorläufer sind nicht bekannt. Auch kann nur angenommen werden, dass sich hinter seinen Werken jeweils ein und dieselbe Person verbirgt. Zudem besagen Gerüchte, Homer sei blind gewesen. Wie konnte er also seine Texte verfassen? Der kanadische Altphilologe und Medientheoretiker Eric Alfred Havelock beantwortet diese Fragen wie folgt:

„Der Verfasser namens Homer, wer immer dahinter stecken mag, äußert seine Aufforderung an die Muse in befehlendem Ton. Wenn er also da ist, so nicht als Verfasser, sondern als Veranstalter. Er spielt den Mittelmann zwischen der Muse, wer immer das sein mag, und der Zuhörerschaft, so als wären seine Verse gar nicht seine eigenen, sondern stammten von einer äußeren Quelle, einer Quelle, die er ‚Muse‘ nennt [...]“³

Die ersten Schriftsteller der abendländischen Kultur rekurrierten weder auf Wissen und Inspiration früherer Schriftsteller, noch referierten sie ihr persönliches Erfahrungswissen. Sie vertrauten schlicht auf Inspiration und Ressourcen der Musen. Statt – wie man vermuten würde – ausschließlich persönlich akkumulierte Erfahrungen niederzuschreiben, ließen Homer und Hesiod schlicht und ergreifend die *Musen* zu ihnen sprechen.⁴

Für den amerikanischen Psychologen Julian Jaynes waren es die Götter, welche die Menschen mit Informationen versorgten. Jaynes wurde bekannt für seine These des *bicameral mind*⁵, was sich als „Zweikammergeist“ übersetzen lässt. Die Psyche – besser: der Geist – der alten Griechen lässt sich nach Jaynes funktional in zwei Kammern differenzieren. Er ist jedoch nicht zu verwechseln mit den zwei Gehirnhälften, also der Anatomie des Menschen. Jaynes benutzt die Metapher des *bicameral mind*, um eine grundlegende Funktionsweise des in der Antike herrschenden Geistes zu beschreiben. Eine der Kammern galt als für den Menschen zu-

ständig und die andere für die Götter, das heißt, mit einem Bereich ihres Geistes empfangen die Menschen göttliche Befehle, mit dem anderen führten sie diese aus. Ein Bewusstsein im modernen Sinne – also einen reflexiven Geist – besaßen die Griechen damals noch nicht.

Wie dies zu Stande kommt, erklärt ein Blick in die Bildung und Erziehung der Griechen. Von Kindheit an wurde ihnen Wissen mit Hilfe von Geschichten vermittelt, welche durch *Rhapsoden* (den Erzählern der Antike) in Form von Dichtung wieder und wieder rezitiert wurden. Diese Mythologien wurden von den alten Griechen so verinnerlicht, dass die Erzählungen stets präsent waren. Daher lebten die Menschen der Antike in einer Welt mit ihren Göttern.

Entstehende Literalität, als Folge der Erfindung des Vokalalphabets, führte jedoch zum Zusammenbruch des „bikameralen“ Systems; die Weitergabe durch Schrift bedeutet einen anderen Zugang zur Welt. Sie lässt eine größere Distanz zu ihrem Inhalt zu und eröffnet Möglichkeiten der Reflexion, wie sie bei der oralen Wissensübergabe durch Repetition nicht gegeben sind.⁶

Doch was bedeutet dieser Zusammenhang für zeitgegenwärtige Entwurfshandlungen? In einer Welt vor den schriftlichen Artefakten waren die Geschichten der Götter allgegenwärtig. Die Menschen hatten ihre Erzählungen – sie lebten nicht nur mit ihren Geschichten, sie lebten in ihnen. Götter und Musen speisten einst das Gedächtnis, nicht nur das des antiken Individuums, sondern das des Kollektivs – das Gedächtnis der Kultur.

In Homers Welt ließen die Menschen, wenn es um kreatives Handeln ging, niemand Geringeres als Mnemosynes Töchter zu ihnen sprechen. Heute sind die „Geschichten der Kultur“ medial erfasst. Die Medien als Speicher und Kommunikationsmittel ermöglichen eine Distanz zum Gegenstand und damit zur Reflexion. Wir wissen von Göttern und Musen, leben jedoch nicht mehr in einer Welt mit ihnen.

Die Musen waren für Wissen und Erinnerung zuständig. Wenn sie sprachen, zeigten sie sich verantwortlich für das, was als *Einfall*, also die in der jeweiligen Situation nötige, passende oder rettende *Erinnerung*, bekannt wurde. Doch woher kommt die Idee, die Eingebung oder Inspiration heute, also in einer Zeit, in der die Musen nicht mehr sprechen (sollten)?

Musen sind in unserer Zeit in Bücher oder andere Medienformen verbannt. Moderne Menschen sind auf sich allein gestellt. Auf die richtige Inspiration, die richtige Idee kann also nur gewartet werden. Der moderne

Gestalter hofft auf die Eingebung oder lässt sich von ihr überraschen. Doch wer gibt sich schon mit dem Zufall zufrieden?

Entwerfen ist Arbeit, und Ideen sind das nötige Arbeitsmaterial. Dem Designer bleibt heute nichts anderes übrig, als nach den „richtigen“ Ideen zu suchen, denn schließlich ist er angehalten, Lösungen (Entwürfe) für ein Problem (Aufgabe) zu finden. In der Regel beinhaltet die Aufgabenstellung keine genaue Beschreibung des (Design-) Problems. Nur zu oft wird von Designern erwartet, nicht nur die Lösung, sondern auch das Problem selbst zu finden.⁷

Bevor jedoch ein Problem untersucht werden kann, muss es zunächst wahrgenommen oder erahnt werden. Schon Platon hat diesen Widerspruch im *Menon* diskutiert. Die Suche nach der Lösung eines Problems ist nach Platon immer ein Widerspruch, denn wenn man weiß, wonach man sucht, gibt es für Platon kein Problem. Weiß man nicht, wonach man sucht, kann man auch nicht erwarten, etwas zu finden.⁸

Für den Designtheoretiker Jörg Petruschat bedeutet „kreativ zu sein“ daher, „das Bewusstsein über erworbene Problemlösungen aufzugeben, sich auf vorbewusste Phasen geistiger Prozesse einzulassen, um Kausalitäten, die feststehen, ins Fließen zu bringen und die Assoziation neuartiger formaler Arrangements zu ermöglichen.“⁹ Das Entworfenen besitzt, so Petruschat, eine „Doppelnatur, [...] [e]s ist immer sowohl ‚Wurf‘, ein Abreißen von Bekanntem, um neue Möglichkeiten zu treffen, als auch ‚Ent‘-wurf, also Zurückbindung des Neuen an die bekannten Formen der Kultur“.¹⁰

Das, was Petruschat als „vorbewusste Phasen geistiger Prozesse“¹¹ bezeichnet, ist äquivalent zu dem, was Michael Polanyi als implizites Wissen beschreibt: Menschen wissen von wichtigen Sachverhalten, ohne diese in Worte fassen zu können. Das Sich-bewusst-machen von bereits Wahrgenommenem, jedoch bisher nicht reflektiertem Gedankengut, ist ein *Akt des Erinnerns*.

Die Eingebung verknüpft dabei das Wahrnehmen von optimierbaren Zusammenhängen (Problem) mit mindestens einer imaginierten – zum Beispiel gestalterischen – Idee (Lösung). Zum Entwerfen im Sinne des Designs gehört jedoch mehr als nur die Eingebung, denn Entwerfen ist die Eingebung im Dienste der Sache. Entwerfen benötigt also das *Erinnern* von zu gestaltenden beziehungsweise zu verbessernden Zusammenhängen, das *Entwickeln* und *Verwalten* von Vorschlägen der Verbesserung

(Ideen) und deren *Reflexion* im Kontext der Gestaltungsaufgabe. Von Julian Jaynes haben wir gelernt, dass Reflexion eng mit einer – anhand medialer Darstellungen – reflektierten Welterfahrung verknüpft ist. Analog dazu kann also behauptet werden, dass das Notieren von Entwurfsideen – zum Beispiel in Form von Skizzen – eine Voraussetzung ist, diese zu reflektieren und damit evaluieren zu können. So bedarf es beim Entwerfen – wie zum Entwickeln von Form und Oberfläche – neben der Wahrnehmung beziehungsweise der Erinnerung eines zu gestaltenden Zusammenhangs und der Idee der gestalterischen Lösung ebenso einer minutiösen und fortlaufenden Erfassung der Idee und ihres Kontextes. Erst dann ist es möglich – um heuristisch weiterhin bei Jaynes zu bleiben –, die eigenen Ideen zu reflektieren und weiterzuentwickeln.

Doch wurden Museen in der Welt der Massenmedien wirklich obsolet? Können uns Speicher- und Notationssysteme wie die Schrift, wirklich im entscheidenden Augenblick das Richtige zuflüstern? Zur Welt der griechischen Götter stehen wir heute sicher in einem kritischen Abstand, doch einer Frage konnten wir trotz allem nicht nachgeben: Woher kommen sie nun, die guten Ideen?

Meist unerwartet tauchen sie einfach auf – dabei sind sie nichts weniger als die *Erinnerung* dessen, was wir gestalten könnten, gekoppelt mit einer Vorstellung des in der Zukunft gestalteten Zustandes. So lässt sich die richtige Eingebung nicht immer und zu jeder Zeit abrufen. Oft müssen wir geduldig darauf warten. Doch – Zeus sei Dank – hat Mnemosyne nicht eine, sondern neun Töchter. Hoffen wir also, dass, wenn es wirklich darauf ankommt, zumindest *eine* von ihnen in der Nähe ist.

- 1 Vgl. Havelock, Eric A.: Schriftlichkeit. Das griechische Alphabet als kulturelle Revolution. Weinheim 1990, S. 8.
- 2 Homers *Illias* und *Odyssee* sowie die *Theogonie* und die *Werke und Tage* von Hesiod gelten als erste abendländische Schriften. Vermutet werden die ersten schriftlichen Fassungen im frühen siebten Jahrhundert v. Chr., denn dieser Zeit wird die Erfindung des griechischen Vokalalphabets zugeordnet (vgl. ebenda, S. 7f.).
- 3 Ebenda, S. 8f.
- 4 Ebenda, S. 8.
- 5 Vgl. Jaynes, Julian: Der Ursprung des Bewusstseins durch den Zusammenbruch der bikameralen Psyche. Reinbek 1988.
- 6 Vgl. ebenda, S. 251ff.
- 7 Vgl. Cross, Nigel: Lösungen gestalten, in: form 2008, Nr. 218, S. 86.

- 8 Vgl. Polanyi, Michael: Implizites Wissen. Frankfurt a. M. 1985, S. 28.
- 9 Petruschat, Jörg: Das Leben ist bunt. Einige Bemerkungen zum Entwerfen, in: form + zweck 2005, Nr. 21, S. 110.
- 10 Ebenda.
- 11 Ebenda.