

SURFACE- UNHEIMELICHE TIEFE. DESIGN AM ABGRUND VON TECHNOLOGIE, KÖRPER, PSYCHE UND KOMMUNIKATION

In der TV-Serie „Surface - Unheimliche Tiefe“ tauchen mysteriöse Unterwasserwesen an verschiedenen Stellen im Ozean auf. Eine junge Meeresbiologin macht während einer Tiefsee-Expedition auf äußerst unangenehme Art Bekanntschaft mit einem dieser Seewesen. Als sie weitere Nachforschungen anstellen will, um Beweise für die neue Spezies zu finden, wird sie vehement von Regierungsbeamten behindert und bedroht. Um die Wesen filmen zu können, baut sie schließlich eine Tauchglocke und begibt sich auf Expedition in die Tiefen des Ozeans.

Auf Expedition in die Tiefen des Designs zu gehen, fordert dem Designer des 21. Jahrhunderts einiges ab. Es kann durchaus unangenehme Begleiterscheinungen haben, sich in einer Tauchglocke einzuschiffen, um die Oberflächen zu durchdringen. In die Tiefe der Fragestellung einzudringen, was heute und in Zukunft Gestaltung ist und sein kann, wird sich nämlich nicht innerhalb einer einfachen „Über-Wasser/Unter-Wasser-Logik“ abspielen.

Im Design ist Durchdringungstiefe nicht unbedingt gängig. Elena Esposito stellte unlängst, wie andere schon vor ihr, fest, dass wir im Zeitalter der Oberflächen leben und „Sinnsurfen“ besser sei als „Tief-schürfen“. Derartige markant und flockig vorgetragene Positionen werden in Kunstzeitschriften abgedruckt und im Designbereich als Bestätigung für eine Gestaltungsposition angesehen, die exklusive Oberflächen für edundante Produktwelten, jedoch ohne Innovation für unsere Lebenswelt schafft.

Der Titel der oben genannten TV-Mysteryserie deutet auf schöne Art und Weise das Dilemma an, in dem sich Design befindet. Einerseits ist es eine Oberflächendisziplin, die darin und dadurch ihre Berechtigung hat. Gestaltete Oberflächen sind nun einmal sehr wichtig für die Orientierung, das Wohlbefinden und den Aufenthalt in einer komplexer werdenden Umwelt. Die Paradoxie der Oberfläche kann man sehr gut an einer Diskussion nachvollziehen, die seit dem 19. Jahrhundert in der Architektur geführt wird, da diese eine Disziplin ist, die zwischen der Oberfläche und komplexen Raumstrukturen changiert. Gottfried Semper, der im 19. Jahrhundert seine Bekleidungstheorie entwickelte, wurde zum auserwählten Feindbild der Moderne stilisiert. Er trat eine Debatte los, in der Siegfried Giedion zu Anfang des 20. Jahrhunderts die nur äußerliche Verwendung von historischen Motiven, Ornamenten und Profilen als „dekorativen Schleim“ bezeichnete. Die entschlackte Weiterentwicklung fand sich dann in den vorgehängten Fassaden und scheinbar vorgehängten Glashäuten beim Internationalen Stil mit den „surfacing materials“. Die komplexe Planung, die sich hinter den Fassaden verbirgt, schützt die Architektur jedoch vor dem Ruf, eine Oberflächendisziplin zu sein.

Andererseits hat Design das Potential, als offene Disziplin über das derzeitige enge Denken im Designbereich hinauszudeuten. Leicht gemacht wird es dem Design dabei nicht. Der alltagsprachliche und engstirnige Umgang mit dem Begriff Design ist immer noch fest verankert: Dass es eine weitgehend theoriefreie Oberflächendisziplin sei, die sich visuell dominiert mit der Formfindung, allenfalls noch mit Material, auseinandersetzen habe. Diese Überzeugung findet sich vor allem in deutschsprachigen Ländern. Die verwandten Disziplinen, die Architektur und die Kunst, gehen sogar soweit, eine unausgesprochene Hierarchie der Disziplinen vorzunehmen, in der Design intellektuell an letzter Stelle steht.

Dies erinnert an einen Wettstreit der unterschiedlichen Gattungen, der um das Jahr 1500 ausgetragen wurde. Der so genannte Paragone wurde offen in Form von theoretischen Schriften und Kunstwerken zwischen den Disziplinen Skulptur, Malerei und Architektur ausgetragen. Die jeweilige Gattung versuchte sich über die anderen zu erheben. Während die Malerei ihre illusionistischen Fähigkeiten, ihren Erfindungsreichtum und die Möglichkeiten der Nachahmung der Natur mit perspektivischen und koloristischen Mitteln ins Feld führte, berief sich die Bildhauerei auf ihre Mehrdimensionalität, die haptischen Qualitäten und ihre Materialität.

Reiner Schein sei die Malerei, während die Bildhauerkunst das Sein verkörperere. Übertragen auf den heutigen Designbereich wäre der Vorwurf von Seiten der Architektur und der Kunst, Design sei eine reine Oberflächendisziplin, die an die intellektuellen Leistungen der Architekten und Künstler nicht herankomme.

Es gibt jedoch längst Theoretiker aus anderen Bereichen, die Design als Leitwissenschaft des 21. Jahrhunderts ansehen. Design hat den großen Vorteil – das ist paradoxerweise zugleich auch der größte Nachteil –, dass alles, was uns umgibt – ob für die menschliche Wahrnehmung unmittelbar erfahrbar oder nicht – auf irgendeine Art und Weise gestaltet ist und somit ein Design darstellt. Vor diesem Hintergrund hat Design einen wesentlich größeren Aufgabenbereich und steht vor ganz anderen gesellschaftlichen Herausforderungen als beispielsweise die Architektur und die Bildende Kunst. Dirk Baecker hat schon im Jahr 2000 das Konzept des Interface eingeführt und beschreibt die Bedeutung von Design in der Zukunft:

„Man wird das Design als Praxis des Nichtwissens auf unterschiedlichste Interfaces hin lesen können, aber dominierend sind wahrscheinlich die Schnittstellen zwischen Technik, Körper, Psyche und Kommunikation: Wenn man diese „Welten“, die jeweils von einem mehr oder weniger elaborierten Wissen beschrieben werden, miteinander in Differenz setzt, verschwindet dieses Wissen und macht Experimenten Platz, die die Experimente des Designs sind. [...] Hier nichts mehr für selbstverständlich zu halten, sondern Auflösungs- und Rekombinationspotential allerorten zu sehen, wird zum Spielraum eines Designs, das schließlich bis in die Pädagogik, die Therapie und die Medizin reicht [...]“¹

Noch stehen die Vorzeichen anders, die anderen „Welten“ (Medizin, Naturwissenschaften und Technik), die Dirk Baecker beschreibt, forschen immer noch in ihren warmen Kemenaten und wagen nicht den Blick nach draußen. Die bundesdeutsche Forschungslandschaft sieht auch nicht vor, dass sich Geisteswissenschaften, Designwissenschaften, Kunst und die genannten „Welten“ miteinander verbinden – weil man einer Kombination von Geistes- und Designwissenschaften und Kunst nicht wirklich zutraut, in dieser Transdisziplinarität wertschöpfend zu sein. Stattdessen ist eine rückschrittliche Bewegung im Designdenken zu beobachten. In Berlin, der „City of Design“, werden gerne handgewebte Designerschals mit

Pixelmustern von Berliner Designern ins chinesische Shen Zhen und dann über London nach Berlin zurückgeschickt und so global fein gemacht.

Kein Wunder also, dass das Image von Design bestenfalls in den Kategorien von Bauhaus und Werkbund stattfindet, ansonsten aber als Werkzeug der Eitelkeit verstanden wird. Obwohl Designtheoretiker, wie etwa Wolfgang Jonas, seit Jahrzehnten das Designdenken und die Designtheorie gegen den Strich bürsten und zu öffnen versuchen, herrscht innerhalb der Disziplin selbst oftmals eine enge Definition von Design vor.

Der Begriff aber hat längst in jenen anderen „Welten“ Anwendung gefunden: Designerinsulin, Studiendesign, Design eines Krieges und so weiter sind hier nur einige Beispiele. Problematisch ist jedoch die Reduzierung auf die Begrifflichkeit, die oft losgelöst vom Designdenken angewendet wird. Von daher ist es Zeit, verstärkt den umgekehrten Weg zu gehen, auf dass das Design-Denken – und nicht nur der Begriff – Anwendung in den anderen „Welten“ findet. So nähert sich beispielsweise der Designer Mathieu Lehanneur mit naturwissenschaftlichem und technischem Hintergrund an seine Projekte an. Die *Therapeutic Objects* von 2001 hat er in enger Zusammenarbeit mit Pharmazeuten und Psychologen entwickelt. Philippe Rahm, ein Schweizer Architekt, schlägt eine Neudefinition der architektonischen Mittel vor, die auf dem Verschwinden der physischen Grenzen zwischen Raum und Organismus beruht und sich auf Erkenntnisse aus der Chronobiologie und den Neurowissenschaften bezieht. Er bringt eine vierte Dimension in die Architektur ein, die physische, biologische, elektromagnetische und chemische Einflüsse auf den Menschen untersucht. Sozusagen der menschliche Körper als architektonisches Element:

„Bei meinen Projekten macht die Information keine Umwege über traditionelle Formen der Kommunikation wie Analogie, Poetik, Ästhetik oder Rhetorik, sondern nimmt den kürzesten Weg – den über die physiologische Rezeption“²

Was lässt sich daraus schließen? Design braucht Tiefe im komplexen Sinne. Also doch mit der Tauchglocke Richtung Meeresgrund und Monster filmen? Das Unheimliche an der hier zu untersuchenden Tiefe ist, dass sie sich nicht nur in eine Richtung – „nach unten“ – ausdehnt. Design braucht eher parasitäres, symbiotisches, rhizomartiges und komplexes Denken und Handeln. Dies ist nicht in einer eindimensionalen Beschränkung zu fassen.

Ein Paradigma für diese „neue Tiefe“ liefert am ehesten die Open Source- und Creative Commons³-Bewegung. In beiden Strömungen ist das Innovative nicht eine gestalterische Repräsentation, sondern ein soziales Moment. Hier wie dort wird dem Individuum überlassen, ob es „nur“ Nutzer einer oberflächengesteuerten Technik (beziehungsweise eines solchen Mediums) ist oder ob es Mit-Autor, Gestalter und Interpret werden möchte. Die allermeisten Benutzer von Open Source-Programmen verwenden diese nicht kritischer als kommerzielle Software. Der Unterschied ist, dass sie potenziell „unter die Haube schauen können, um dort mitzuschrauben“. Durchdringungstiefe im Design heißt also potenzielles Mitbestimmungsrecht. Freilich sind bislang die immateriellen Güter wie Software und Information wegen ihrer beinahe ressourcenlosen Multiplizierbarkeit stark im Vorteil gegenüber dem handgreiflich Dinglichen. Aber auch hier erleben wir vielleicht den Anfang einer Renaissance: Die wiedererstarbte Diskussion über die Allmende⁴ (freie Gemeingüter) weist den Weg.

Der nämliche Verbleib des Designs beim Stereotyp der exzentrischen Oberflächen ist am ehesten zurückzuführen auf die Gestaltung als Erhöhung der Konkurrenzfähigkeit von Unternehmen, die sich mit ihren Produkten in weitgehend gesättigten Märkten bewegen. Durch ästhetische Innovation (man könnte auch sagen: modischen Verschleiß) wird ein zweifelhaftes „metaphysisches Surplus“ geschaffen, das weitgehend funktionsidentische Produkte künstlich differenziert. Damit wird viel Energie gebunden, um Bedürfnisse und damit Konsumenten zu generieren, die an anderer Stelle fehlt, wenn es um echte Innovation geht. In der rein privaten Auftraggeberschaft greift die „Ideologie des Briefings“: Design bleibt in seiner bekannten Rolle fixiert, solange der Kunde das Ergebnis in engen Rahmenbedingungen vorwegnimmt. Weil die Offenheit von Schnittstellen eine Bedrohung von Konkurrenzfähigkeit und bestehenden Eigentumsverhältnissen darstellt, ist Durchdringungstiefe à la Open Source dort stets ein Feindbild.

Auch hier begegnet uns ein Paradoxon: Die Fortsetzung der Designentwicklung liegt nicht in der direkten Reichweite der Gestaltung selbst. Privatwirtschaftliche Interessen oder Open Source sind Entscheidungen, die im gesellschaftlichen „Metaspiel“, nicht im alltäglichen „Basis-spiel“ der Gestaltung getroffen werden. Gleichzeitig verstärkt jedoch das Basisspiel, solange es als Oberflächendesign gespielt wird, die Tendenz

zur Unmündigkeit. Wenn Gestaltung transdisziplinär wirksam werden soll, dann nur unter der Maßgabe, im Metaspiel eine Rolle einzunehmen - und das heißt nicht weniger als die Politisierung der Gestaltung.

- 1 Baecker, Dirk: Wie steht es mit dem Willen Allahs? in: Ders.: Wozu Systeme? Berlin 2002, S. 155.
- 2 Hartmann Schweizer, Rahel: Décosterd & Rahm - physiologische Architektur, in Tec21 Nr. 43. Zürich 2004, S. 7.
- 3 Zum Begriff der Creative Commons siehe: <http://de.creativecommons.org> (01.10.2009).
- 4 Vgl. hierzu das in kollektiver Autorenschaft im Rahmen des Interdisziplinären Politischen Salons der Heinrich-Böll-Stiftung „Zeit für Allmende“ 2008/09 entstandene Manifest: „Gemeingüter stärken. Jetzt!“, zu finden unter: http://www.petrakellystiftung.de/programm/veranstaltungsdetails/select_category/9/article/manifest-gemeingueter-staerken-jetzt/55.html (01.10.2009) sowie Friebe, Holm; Ramge, Thomas: Marke Eigenbau. Der Aufstand der Massen gegen die Massenproduktion. Frankfurt a. M. 2008, S. 239 - 249.