

Zur künftigen Struktur eines Studienschwerpunkts Design in Forschung und Lehre

Vorbemerkung

Diese Beschreibung von Forschungshorizonten und Lehrangeboten skizziert mögliche mittel- bzw. längerfristige Neuorientierungen des Studienschwerpunkts Design an der HFBK.

Keineswegs zielt sie auf abrupte Wechsel von Strukturen der Lehre, wie sie gegenwärtig durch bestehende Professuren definiert sind. Bis auf weiteres trägt diese Beschreibung also hypothetischen Charakter und muss ebenso eingehenden Diskussionen unterzogen werden wie das konzeptionelle Denken, das ihr zugrunde liegt.¹

Insgesamt geht sie von Verschiebungen und wachsenden Instabilitäten im gesellschaftlichen Gefüge von Ware, Information und Macht aus. Diese Instabilitäten betreffen einzelne Lebenswelten und übergreifende gesellschaftliche Entwicklungen gleichermaßen. Ihre Merkmale sind Riskanz, Entscheidungsnot und Wendbarkeit. Auf sie wird ein Design nicht antworten können, wenn es sich wie selbstverständlich dem Diktat industrieller Fertigungsverfahren und den Rationalitäten der Serienproduktion unterwirft.

Vielmehr gilt es, mögliche Formen und Zeichenordnungen aus präformierten Rastern zu befreien, Virtualitäten und Transmutationen von Designationen in experimentellen Verfahren freizusetzen. So sehr es mit künstlerischen Fragestellungen korrespondiert, so sehr bleibt Design dabei strikt auf einen *praktischen Umgang mit gesellschaftlich fungierenden Objekten, Zeichenstrukturen und Lebenswelten* bezogen. Insofern setzt es sich von „freier Kunst“ ab, wie sehr es sich von ihr auch inspirieren lassen mag. Für diese gleichzeitige Nähe und Distanz von Design und Kunst ist eine Kunsthochschule ein ausgezeichnete Ort. Sie lässt Grenzen eines strikten „Anwendungsbezugs“ hinter sich, um Probleme eines konkreten „Objektbezugs“ des Design zu verändern und auf neue Weise wieder herstellbar zu machen.

Von hier aus wären folgende Schwerpunkte in Forschung und Lehre denkbar.

¹ Vgl. Hans-Joachim Lenger / Chup Friemert: *Para-Design. 8 Thesen zur Diskussion*, in: *Lerchen_Feld*, Mai 2010. – Ebenso unter: www.hjlenger.de/DOWNLOAD/Design2.pdf.

1. Objektdesign

Gegenstände – lebensweltliche Objekte, die keineswegs allein aus industriellen Herstellungsverfahren hervorgehen – verleihen dem Alltäglichen Halt, Gewöhnung und Gewohnheit. Sie determinieren nicht nur Gebrauch und Verbrauch. Ebenso richtet man sich in ihnen ein, folgt ihren Verweisen, verräumlicht und verzeitlicht sich mit ihnen oder an ihnen. Insofern üben sie eine subtile Macht aus, wie unmerklich sie auch bleiben mag.² Eine Professur für *Objektdesign* wird dem Rechnung tragen. Sie analysiert die Form der Objekte und ihren semiotischen Verweischarakter, die Reichweite der Gewohnheiten, die von ihnen eingeübt werden, sowie das sanfte Regime, das sie errichten. Das vorrangige Interesse in Lehre und Forschung gilt dabei den Rissen, Offenheiten und Porositäten, von denen die Objekte durchzogen werden. An ihnen setzt *Objektdesign* praktisch ein, um die Dinge auf Möglichkeiten hin zu befragen, die ihnen innewohnen und sich in kreativen, experimentellen Verfahren praktisch freisetzen lassen. So wird das Gewohnte ungewöhnlich, das Vertraute monströs oder zur Ausnahme seiner selbst. Erst diese Ausnahme erlaubt jenen ent-objektivierenden Blick, der dem Objekt gewachsen wäre: ihm fremd genug, um es zu verändern.

2. Technisches und Mediales Design

Techniken sind zunächst keine Maschinen oder Geräte, Medien keine Apparate, die Botschaften übermitteln. *Téchne* geht den Dingen vielmehr voraus, wo sie in Erscheinung treten, und insofern noch sich selbst, soweit sie die Form apparativer Technik annehmen; nicht anders ist jeder Mitteilung eine Teilung vorausgeschickt, die ebenso techno-logisch wie medial zu denken ist.³ Keineswegs einem äußerlichen, instrumentellen Technik-Begriff verpflichtet, berührt *Technisches und Mediales Design* insofern den „Sinn von *téchne*“ selbst: alle Weisen eines Hervorbringens, das Dinge, Formen, Zeichen und Bedeutung entstehen lässt, sie verteilt und medial in Zirkulation versetzt. In diesem Sinn ist *Technisches und Mediales Design* zunächst „Grundlagenforschung“ – gäbe es hier denn überhaupt so etwas wie „Grundlagen“. Im engeren Sinn fragt es nach der Genese gegenständlicher und medialer Formen, die der Natur, den Menschen wie den Produkten Platz und Funktion zuweisen und praktisch in Beziehung zueinander setzen. Die technische Steuerung gesellschaftlicher Teilprozesse gehört hierzu

² Vgl. Roland Barthes: *Semantik des Objekts*, in: ders.: Das semiologische Abenteuer, Frankfurt/M.: Suhrkamp 1988, S.187ff.

³ Vgl. Hans-Joachim Lenger: *Einschnitte des Technischen*, Vortrag an der Universität Basel, 12.6.2010, <http://www.hjlenger.de/einschnitte.htm>

ebenso wie die Konstruktion ökologischer „Regelkreisläufe“, mediale Verbundsysteme ebenso wie die Designation raum-zeitlicher Gefüge, die das Leben in spezifische Horizonte einlässt. *Technisches und Mediales Design* erforscht die Instabilitäten solcher Horizonte. Es geht ihrer Krisenanfälligkeit nach, um die Frage beantworten zu helfen, welchen Beitrag es zu ihrem Umbau leisten kann. Beispielhaft gilt dies für alle „Schnittstellen-Technologien“ im weitesten Sinn, die den Zugang zu sozialen, politischen wie technischen Prozessen konditionieren, oder für die Anordnung von Dingwelten, deren „Sinnhaftigkeit“ oder Legitimation zusehends brüchig wird und die neue Formen und Relationen entstehen lassen.

3. Design der Lebenswelten

Im gleichen Ausmaß, in dem die Lebenswelten ökonomischen und technologischen Kolonisierungen unterworfen werden, greift Design auch auf Lebensentwürfe, Lebensstile und -praktiken über. Nicht mehr nur Dinge des Gebrauchs, der Mode oder Gadgets der „feinen Unterschiede“ (Bourdieu) sind heute „Design“. Ebenso übernimmt es die Funktion, Räume lückenlos abzutasten und zu kontrollieren, Zeitabläufe minutiös zu diktieren und zu normieren. Mikrocomputer werden in Textilien vernäht, um ihre Träger zugleich hier wie anderswo anwesend zu machen; technische Prothesen lassen akustische und visuelle Welten der Wahrnehmung entstehen, die den Alltag von einer vieldimensionalen Medienwelt ununterscheidbar werden lassen. Selbst Prozesse der Verelendung werden, so steht zu erwarten, einem Design unterzogen werden, das sie kommunisierbar und zirkulationsfähig machen soll. In diesem Feld bewegt sich die Frage, die ein *Design der Lebenswelten* aufwirft: wie lässt sich, in einem gegebenen System von Zeichenformen, zur Sprache bringen, was sich herrschenden Semiokratien zu entziehen sucht, indem es nach anderen Sprachspielen verlangt? In welchen Formen werden alltägliche Lebenswelten von einem „Aufstand der Dinge und Zeichen“ durchzogen, der zu Entscheidungen nötigt oder nach Veränderungen verlangt? Antworten auf solche Fragen generiert nicht erst ein „Design“; sie werden in vielfachen Lebensformen bereits spontan hervorgebracht: in begrenzten Kulturen und Subkulturen, in klassenspezifischen Milieus oder technologisch ermöglichten „Communities“. In solchen Kontexten interveniert ein *Design der Lebenswelten*, um Entwicklungen zu antizipieren und Beiträge zu kommenden Formen anderer Lebenswelten zu leisten.

4. Experimentelles Design

Design genügt heute seinem eigenen Begriff nur, wo es angestammte Kontexte verlässt und experimentelle Räume eröffnet, in denen es sich nicht zuletzt anderen Erfahrungen, Disziplinen und Verfahren aussetzt. Kunst, Architektur oder

Bewegungs- und Zeitbilder spielen hier ebenso eine Rolle wie ökonomische Strukturen; politisch-soziologische Dispositionen ebenso wie Planungskalküle, die künftigen Entwicklungen unterschoben werden. *Experimentelles Design* setzt sich vermeintlich schon verfügbaren Strukturen aus, um ihre unterdrückten oder verstellten Offenheiten zu entziffern: in ihnen Erfahrungen zu machen, die das Unbestimmte in eine *Vielfalt* denkbarer Bestimmungen übersetzt. Insofern lässt sich *Experimentelles Design* als gesellschaftliches und ästhetisches Sensorium beschreiben, das auf der Suche nach anderen Formen und Zeichen ist, die gesellschaftlichen Entwicklungen, ihren Krisen und Umbrüchen gewachsen wären. Stets nämlich ist, was wird, anders möglich. *Experimentelles Design* lässt deshalb Heterotopien und Distopien⁴ in vermeintlich vertrauten und gesicherten Kontexten aufbrechen, um sie ihrer eigenen Erschöpfung zugleich auszusetzen wie sich ihr zu entziehen und neue Kreativitäten hervorzubringen. Ohne sich auf tradierte Verfahren eines „Design“ festlegen zu lassen, durchquert es künstlerische, technische, wissenschaftliche oder semiotische Kontexte, in denen sich das „Design“ ebenso in Frage stellt, wie es sich verschieben und neu konfigurieren lässt.

5. Designtheorie / Designgeschichte

Designtheorie und Designgeschichte werden, unter solchen Prämissen, von Festlegungen auf eine schon festgelegte „Fachdisziplin“, ihre Grenzen und arretierten Bestimmungen, weitgehend befreit sein müssen. Wissenschaftliche Reflexion von Designationen findet ihren Ausgang in einer Kulturtheorie, die ökonomische und technologische, soziale und mediale, geistesgeschichtliche wie ästhetische Probleme ebenso bearbeitet wie Fragen der Gegenwart. Insofern verschränkt sie sich auch mit dem bestehenden wissenschaftlichen Angebot der HFBK.

Schlussbemerkung

Die hier skizzierten Fragestellungen lösen sich offenbar weitgehend von jedem Diktat einer unmittelbaren Anwendung oder Verwertbarkeit; dies könnte die Frage nach der „beruflichen Perspektive“ aufwerfen, die auf Absolventen eines solchen Studiums wartet. Als zu wenig spezifisch, zu wenig „zielführend“, zu wenig „anwendungsbezogen“ könnte erscheinen, was hier vorgeschlagen wird.

⁴ Vgl. Michel Foucault: *Von anderen Räumen*, in: ders.: Schriften Bd.4, Frankfurt/M.: Suhrkamp 2005, S.931ff.

Dieser Einwand zerstreut sich jedoch, sobald gesellschaftliche Entwicklungen in Rechnung gestellt werden, die von eskalierenden Umbrüchen gezeichnet sein dürften. Vielfache Krisen – und zwar im Wortsinn von Situationen, die kein Regelwerk für Entscheidungen mehr vorgeben, Entscheidungen jedoch unabdingbar machen – werden einen „Blick aus der Distanz“ zusehends wichtiger machen: sich selbst fremd, könnte er allein noch erlauben, was früher „Übersicht“ hieß. Nicht also die Fixierung auf festgelegte „Gegenstände“, heißt das in anderen Worten, sondern die Umsicht freien Urteilsvermögens dürfte sich von hier aus einer zunehmenden und gesellschaftlich relevanten Nachfrage erfreuen.

Nicht anders nämlich als einem gesellschaftlichen Reichtum, der in bestehenden ökonomischen Dispositionen seiner Verwertung nicht mehr beherrschbar ist, geht es den Zeichen und Formen als tradierten Gegenständen des „Design“: überall sprengen sie Funktionskreisläufe, auf die man sie hatte festlegen wollen. Sich diesem Bersten zu widmen, steht einer Ausbildung von Designern an einer Kunsthochschule nicht nur an; es dürfte sie auch nicht ohne praktische gesellschaftliche Perspektive lassen.

Hans-Joachim Lenger, Juli 2010