

schweizer kulturstiftung

prohelvetia

passagen



Design? Design!

Wer unser Leben formt

Wortfindung in Leukerbad: Das Übersetzen von Sprachmusik
Bewegung in Kairo: Choreografische Recherche entlang des Nils
Beleuchtung in Delhi: Schatten und Licht bei Jonathan O'Hear

Entwerfen – für die Serie: Über diese Grundkompetenz muss verfügen, wer sich erfolgreich als Designer, als Designerin etablieren will. Aber was bedeutet Entwerfen? Ein Gespräch mit dem Designer Jörg Boner und der Designerin und Designforscherin Claudia Mareis zeichnet nach, was dieses nicht bis ins letzte rationalisierbare Tun leitet.

Ist die Vorstellung, dass die Designerin nach Gesprächen mit dem Auftraggeber mit dem Stift in der Hand vor dem leeren Blatt sitzt und skizziert, ein romantisches Klischee?

Jörg Boner: (lacht) Ja, das ist ein Mythos, den wir Philippe Starck zu verdanken haben ...

Claudia Mareis: Jeder Entwurf hat Limitationen. Das fängt mit unserer begrenzten Vorstellungskraft an, dann kommen die Begrenzungen des Materials oder der technischen Herstellung. Das gilt nicht nur für das Produkt-, sondern auch für das Grafikdesign: Was auf dem Bildschirm toll aussieht, lässt sich oft nicht drucken. Die Idee, dass es einen bedingungslosen Entwurf gibt, ist unter den Bedingungen der Produktion utopisch, ebenso ist die Metapher des weissen Blattes idealisierend. Doch die entscheidende Frage ist, wie sehr diese Limitierung auf den Entwurf zurückwirkt.

Boner: Im Design muss der Entwurf zudem für die Serie optimiert werden. Das ist der grosse Unterschied zu Architektur. Architekten haben ein Bild im Kopf und zwingen die Handwerker, auf dieses Bild hin zu arbeiten. Mich dagegen macht es glücklich, von Ingenieuren zu hören, ein Entwurf sei für die Ausführung extrem clever gedacht, weil er die Produktionsbedingungen berücksichtigt.

Mareis: Produktdesigner sind stärker auf technische Vorgaben, auf die Möglichkeiten der industriellen Produktion angewiesen. In der Grafik gibt es fließendere Prozesse, die fast nahtlos vom Entwurf über den Prototyp etwa zum Plakat führen. Sie sind weniger durch den Bruch von Entwurf und Produktion gekennzeichnet.

Was heisst genau Prototyp in der Grafik?

Mareis: Als Grafikerin musste ich meinen Kunden stets erklären, dass sie in den Arbeitsbesprechungen einen Entwurf vor Augen haben. Digitale Darstellungsformen und Drucktechniken täuschen wegen ihrer technischen Perfektion leicht darüber hinweg, dass sich gewisse Dinge noch in einem Entwurfsstadium befinden. Solange sie nicht gedruckt oder sonst wie materialisiert vorliegen, handelt es sich um Prototypen.

Boner: Prototyp und Produkt unterscheiden sich im Produktdesign demgegenüber stärker. Im formalen Ausdruck müssen wir

die Bedingungen so in den Entwurf integrieren, dass er am Schluss kompromisslos wirkt. Ich ziele stets auf eine Setzung, der man nicht ansieht, dass sie von limitierenden Faktoren bestimmt wurde.

Wenn Ihr Entwurf kompromisslos wirken soll, klingt das, als hätten Sie eine Vorstellung, an der Sie den Entwurf abgleichen. Wie kommen Sie auf diese Idee, die den Entwurf leitet?

Boner: Die eine Idee gibt es nicht. Es gibt eine Summe von Behauptungen, die im Machen entstehen. Ich beginne mit einer Behauptung, etwas könnte im Moment interessant sein. Sie muss mich zumindest auf dem Bildschirm überzeugen, das ist die erste Hürde. Dann zeichnen wir gleich digitale 3-D-Modelle, drucken sie wie ein Schnittmuster aus und bauen daraus ein präzises Kartonmodell. Wir wissen zwar schon um die Probleme, aber wir wollen sehen, ob die Behauptung trägt, die im Modell eine vorläufige Form gefunden hat.

Welche Funktion hat dieses Kartonmodell für den Entwurf?

Boner: Es ist ein Etappenhalt. Das Kartonmodell ist wie ein Geist, wie eine Vorwegnahme des fertigen Produkts. Daran kann man den Charakter ablesen, was im Computer nicht oder nur beschränkt möglich ist. Diesem Modell fügen wir weitere Ideen hinzu – oder machen einen Schritt zurück.
Mareis: Da geht es um Verdichtung. Bis zum Moment, an dem es stimmig ist.

Boner: Diesen Moment zu erwischen, ist enorm wichtig. Wie ein Maler muss ich wissen, wann ich aufhöre.

Und wie erwischt man den richtigen Moment?

Boner: Das ist vielleicht der einzige, zentrale Moment im Entwerfen, der kein Mythos ist. Ich kann das nicht erklären. Ihn zu erkennen, darin stapeln sich meine Erfahrungen, etwa das Wissen, dass man auch schon mal am falschen Ort aufgehört hat.

Gibt es blinde Flecken, wenn Designer über ihr eigenes Entwerfen nachdenken?

Mareis: Was selten reflektiert wird, ist etwa die Tatsache, dass Designer zu einem grossen Teil am Computer arbeiten. Tastatur und Maus sind relevante Entwurfswerkzeuge. Dennoch gibt es normative Werkzeugdiskurse: Man bezieht sich lieber auf Skizzen als auf digitale Technologien ...

Stellt der Wechsel von der 3-D-Zeichnung ins Kartonmodell eine Verbindung der digitalen mit den analogen Werkzeugen her?

Der prekäre Prozess des Entwerfens

Was tun Designer, wenn sie entwerfen?
Der Designer Jörg Boner und die Designforscherin Claudia Mareis im Gespräch.

Interview: Meret Ernst

Boner: Auf dem Bildschirm bleibt der Entwurf isoliert. Das Modell dagegen interagiert sofort mit dem Raum und verändert sich. Als wir etwa das Modell einer Strassenlampe auf die Strasse trugen und an eine Verkehrstafel klebten, gingen wir gleich wieder rein, tranken Kaffee und fingen von vorne an. Das Modell war viel zu klein. Mareis: Es gibt die Vorstellung, dass man sich im Skizzieren der Form annähert und sie zugleich verifiziert. Das Modell wird zum fluiden Objekt.

Claudia Mareis, Sie machten eine Ausbildung zur Grafikerin und setzen sich heute forschend mit Fragen des Entwerfens auseinander. Hat sich Ihre Sichtweise geändert?

Mareis: Für mich war das kein grosser Bruch. Das bin immer noch ich, die dieselben Fragen stellt, aber nun mit anderen Mitteln und anderen Konsequenzen. Durch die design- und kulturwissen-

mehr. Design hat im weitesten Sinn mit Kultur und Kultivieren zu tun.

Trotzdem gibt es so etwas wie instrumentelles Wissen. Bildet es die Basis?

Mareis: Designer sollen ihr Metier beherrschen, aber sich nicht vom Metier beherrschen lassen. Eine der wichtigsten Eigenschaften für einen Designer ist die Fähigkeit, alles in Frage stellen, alles auch anders denken zu können. Die schlimmste Aussage ist: «Das geht nicht, das kann man nicht machen.»

Solche Aussagen machen Ingenieure ...

Mareis: Auch Designer haben zuweilen eine Schere im Kopf. Wollen sie erfolgreich sein, müssen sie wie ein Erfinder eine Position einnehmen, die exzentrisch, verrückt ist. Gelingt es, etwas Neues, Innovatives zu schaffen, ist die Wertschätzung hoch. Aber man kann genauso gut scheitern, positioniert man sich ausserhalb der Norm. Entwerfen und Erfinden sind prekäre Prozesse.

“ Eine der wichtigsten Eigenschaften für einen Designer ist die Fähigkeit, alles in Frage stellen, alles auch anders denken zu können. ”

schaftliche Reflexion wurde mir aber bewusst, wie wenig ich über die eigene Praxis weiss – und gleichzeitig wie viel. Als Gestalterin glaubte ich stets, über eine ausgeprägte Bildkompetenz zu verfügen. Erst in der Beschäftigung mit den Bildwissenschaften realisierte ich, dass Designer zwar eine bestimmte praktische Bildkompetenz haben, dass diese aber limitiert ist. Designer schauen Bilder selten als Bilder an, sondern reflektieren sie im Hinblick auf eine potenzielle Verwendung. Es fehlt ihnen an Beschreibungskompetenz und an «visual literacy».

Welches Wissen steckt im Entwerfen?

Mareis: Im Entwerfen können vielfältige Wissensformen beobachtet werden. Oft geht es um handwerkliches und technisches Wissen, aber auch um implizites Wissen, um Erfahrungswissen im Umgang mit Materialien, Techniken und Entwurfsmethoden sowie um eine ästhetische Expertise. Obwohl dieses Erfahrungswissen so wichtig ist, gibt es in der Designausbildung wenig explizite Diskurse darüber, ebenso werden Entwurfsmethoden immer noch tabuisiert.

Wie bringt man Studierende zu ihrer eigenen Entwurfskompetenz?

Boner: Ich lehre sie, genau hinzuschauen und sich von medial vermittelten Bildern zu lösen und versuche, ihnen den persönlichen Anteil am Entwurfsprozess bewusst zu machen. Denn das einzige was in dem Beruf interessant ist, ist die eigene Freude daran. Verlierst du sie, hast du alles verloren.

Mareis: Aus meiner Sicht geht es um Bildung. Gestaltung ist eine Haltung, wie man der Welt gegenübertritt. Methodendiskurse und feste Gestaltungsregeln können hier nur einen kleinen Beitrag leisten. Wichtiger ist, dass die Studierenden Zeit haben, sich zu bilden und zu entwickeln.

Boner: Stimmt, es geht um sehr viel mehr, als nur den Gegenstand sauber hinzukriegen. Methoden sind ein Gerüst, aber nicht

Ist das nicht lediglich ein weiterer Mythos, wonach Kreative Grenzen überschreiten müssen, um das Neue zu erobern? Weshalb bewerten wir das höher, als Bestehendes zu optimieren?

Boner: Ich bewerte das erst mal nicht. Innovativ ist nicht zwingend gut. Atmosphärisch tolle Objekte hinkriegen ist mindestens so wertvoll.

Mareis: Man schätzt am Design verschiedene Dinge: das Herausragende oder das Typische, den Fleiss, das Durchhaltevermögen oder das Exzentrische. In dieser wechselnden Wertschätzung spiegelt sich unser Verhältnis zur materiellen Welt. Doch wir tendieren dazu, nur über hervorragendes Design und Entwurfsprozesse zu sprechen und nicht über Alltagsdesign. Bereits in den 1970er-Jahren galt jeder als Designer, der eine bestehende Situation in eine bessere veränderte. Dazu gehören auch Ärztinnen, Genetiker, Ingenieure. Trotzdem halten sich die normativen Diskurse bis heute, die festlegen, wer ein Designer ist und wer nicht. Hairdesign oder Naildesign gehört nicht dazu. Aber warum eigentlich?

Boner: Laiendesign funktioniert ungebrochen nach dem Mythos von Design, den wir eben dekonstruiert haben: Als hundertprozentiger Selbstaussdruck. Das beendet jede Diskussion darüber. Doch je mehr kulturellen Mehrwert Design hat, desto komplexer wird Entwerfen.

An Entwürfen lassen sich unterschiedliche auktoriale Haltungen ablesen. In der Kunst ist sie zentral. Aber braucht es das im Design?

Mareis: Die Anerkennung von Autorschaft ist immer mit Kenner-schaft verbunden. Ohne sie lassen sich keine Rückschlüsse auf eine Handschrift ziehen. Diese Wertschätzung hängt auf Rezipienten-seite mit Bildung zusammen, mit Wissen um Verortung und dem Herstellen von Zusammenhängen.

Boner: Wichtiger als eine Handschrift zu erkennen, scheint mir zu wissen, von welchem Hersteller, aus welcher Kollektion ein Produkt stammt. Deshalb ist es für uns Designer entscheidend,

diejenigen Hersteller zu wählen, die nicht schon klar ersichtliche Defizite haben. Auch deshalb, weil sie es sind, die dafür sorgen, dass unsere Entwürfe ihren Markt finden, verkauft und rezipiert werden. Wir Designer müssen uns stets fragen, für wen wir unsere Kraft einsetzen. Design ist per se kein Wirtschaftsfaktor. Es wird nur dann zu einem, wenn es am richtigen Ort daheim ist und gut gehütet wird.

Mareis: Nicht nur die Handschrift, auch die Produkte erzählen uns viel über bestimmte Gestaltungsweisen, über den Umgang mit Materialien oder wie zum Beispiel ein Verschluss funktioniert – das alles kann man an den Objekten lernen, ohne zu wissen, von wem der Entwurf stammt. Diese Beobachtungen sind ein «reverse engineering», das man als Designer wieder für den eigenen Entwurfsprozess nutzen kann.

Boner: Als Designer ist man grundsätzlich ein Dilettant. Das heisst, ich lerne von bestehenden Objekten. Bevor ich eine Strassenlampe entwarf, habe ich sie kaum angeschaut. Ein Lichtingenieur wies mich darauf hin, dass die Lichtstreuung zentral ist. Sie leuchtet zwanzig Meter in der Länge, aber nur acht Meter in der Tiefe aus. Erst in diesem Moment ist mir das klar geworden.

Designer müssen dieses Wissen reflektieren, um es für neue Entwürfe zu nutzen. Im Unterschied dazu brauchen wir die Dinge meist ohne gross darüber nachzudenken. Was beobachten Sie dabei?

Mareis: Die Frage ist, wo hört Design auf? Wenn wir Objekte anders als vorgesehen nutzen, ist der Gestaltungsprozess nicht abgeschlossen, sondern läuft in der Nutzung weiter. Damit stellt sich die Frage nach den Möglichkeiten von Co-Design, von non-intentionalem und partizipatorischem Design.

Boner: Es ist ein schöner Moment, wenn die Leute mit einem meiner Entwürfe anders umgehen, als ich mir das vorgestellt habe.

Vermittelt Ihnen das nicht ein Gefühl der Entfremdung von Ihrem eigenen Entwurf?

Boner: Auf jeden Fall. Sobald ein Entwurf als fertiges Produkt auf der Messe, etwa in Mailand steht, wirkt er fremd. Im Atelier dagegen gibt es Momente die viel intensiver sind. Wenn ich spüre, jetzt ist ein Entwurf, ein Vorhaben auf Kurs, macht mich das richtig glücklich.

Mareis: Bei einem Buch ist es ähnlich. Als Autorin sehe ich die Gemachtheit und die unterschiedlichen Phasen eines Textes viel deutlicher. Ein Buch eines anderen Autors wirkt dagegen wie aus einem Guss.

Boner: Stimmt. Man gibt immer das Beste, aber man weiss auch, dass man wieder gescheitert ist. Doch das Wissen um Fehler akkumuliert sich, fliesst in den nächsten Entwurf als implizites Wissen ein.

Prof. Dr. Claudia Mareis, 1974 in Zermatt geboren, ist Designerin sowie Design- und Kulturwissenschaftlerin. Seit Februar 2013 ist sie Professorin für Designtheorie und -forschung an der Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel und leitet dort das Institut Design- und Kunstforschung IDK.

Jörg Boner, 1968 in Uster geboren, studierte Produktdesign in Basel. Er ist Mitglied der Gruppe *N2*, führt seit 2001 ein eigenes Büro in Zürich und unterrichtet seit 2002 an der ECAL. 2011 erhielt er den *Grand Prix Design* vom Bundesamt für Kultur.

Meret Ernst leitet seit 2003 die Redaktion für Kultur und Design bei der Zeitschrift *Hochparterre*.