

DESIGNABILITIES



Design Subjects

DESIGNABILITIES

Design Research Journal

Design Subjects

10/2025

Tom Bieling

Von der Subjektivierung des Designs

Im Übergang von der industriellen zur digitalen Gesellschaft erleben wir eine grundlegende Verschiebung: Während im Design der Fokus lange auf *Objekten*, aber auch dem Versuch einer weitgehenden Objektivität lag, scheinen wir heute (*wieder*)⁰¹ in einer Zeit angekommen, die durch die Aufwertung des Subjekts gekennzeichnet ist. Der im Titel dieser Ausgabe hinterlegte, englische Begriff *Subjects* kann hier durchaus in seiner Mehr-

01 Warum an dieser Stelle von (*wieder*) die Rede ist, wird im späteren Verlauf sowohl dieses Vorworts als auch des Themenhefts deutlich. Es kann hier aber schon mal festgehalten werden, dass Gestaltung im vorindustriellen Zeitalter – also als von Design noch keine Rede war, sondern von Handwerk und dergleichen – ein Möbel vom Schreiner angefertigt wurde, nachdem dieser Maß genommen und individuelle Wünsche, Anforderungen und Bedürfnisse abgeklärt hatte. Im Fokus stand hier das Individuum, das Subjekt. Erst im Zuge der industriellen Märkte (Stichwort: Massenproduktion) begann man für weitgehend unspezifische Gruppen beliebiger Menschen zu arbeiten, was nebenbei bemerkt maßgeblich mit dazu beitrug, dass bestimmte, am Rande der Mehrheitsgesellschaft befindliche Marginalgruppen gestalterisch ausgegrenzt wurden (Vgl. hierzu Bieling 2019). Eine andere Form der subjektiven Gestaltungsperspektive fand sich später in den mitunter bizarren, teilweise unverstandenen Entwürfen so genannter Autorendesigner wieder, die sich bisweilen näher an der Kunst als am Design bewegten und bei denen weniger das Nutzerbedürfnis zu zählen schien, sondern wahlweise die Handschrift, der Ausdruck, das Wagnis oder der Syle einer bestimmten, genialischen Designer:innen-Persönlichkeit repräsentierte, was nicht selten zu dem vielverbreiteten Missverständnis beitrug, man könne bei bestimmten Gegenständen unterscheiden – etwa: zwischen *Sofa* und *Designersofa*.

deutigkeit aufgefasst werden – sowohl als *Themen* als auch als *Subjekte*. Diese Bedeutungsverschiebung steht im Zentrum eines Wandels, der das Verständnis von Design grundlegend beeinflussen dürfte.

In der Ära des industriellen Designs dominierte das Objekt – funktional, standardisiert und massenproduziert. Design zielte darauf ab, das Objekt von den Fesseln des Persönlichen zu befreien und eine gewisse Objektivität zu gewährleisten. Die Moderne strebte nach universalem Nutzen und einer homogenen User Experience, die den Einzelnen nicht als Individuum, sondern als repräsentativen Teil einer Gruppe Nutzender innerhalb einer gestalteten Welt sah. Heute jedoch hat sich das Blatt gewendet. Im digitalen Zeitalter, das durch Personalisierung, Interaktivität und Vernetzung definiert ist, rückt das Subjekt in den Vordergrund. Dieses ist nicht mehr nur Rezipient von Designobjekten, sondern selbst eine aktive, teilnehmende Instanz im Designprozess. Der Mensch als *Subjekt* tritt in den Mittelpunkt.

Damit einhergehend leben wir in einer Zeit der Hyper-Personalisierung. Algorithmen entwerfen unsere individuellen Erfahrungen, maßgeschneidert auf unsere Vorlieben, Gewohnheiten und sogar unser emotionales Erleben. Was zählt, ist nicht mehr die universelle Wahrheit, das allgemeingültige (Design-) Objekt, sondern das subjektive Empfinden – das Ich. Fürs Design selbst ergeben sich daraus neue Herausforderungen: Wie gestaltet man für eine fragmentierte Welt, in der das Individuum im Zentrum steht? Wie kann Design den Ansprüchen gerecht werden, die von individuellen, gefühlsmäßigen und identitären Bedürfnissen ausgehen?

In dieser Verschiebung tritt das Design von Objekten in den Hintergrund. Design ist nicht länger nur der Versuch, Objekte in ihrer Form und Funktion zu perfektionieren. Vielmehr geht es heute darum, die Beziehung zwischen Subjekten und ihren Umgebungen zu gestalten – sei es im physischen oder im digitalen Raum. Jedes Subjekt wird zum eigenen *Design-Objekt*, das seine Umgebung und die Gegenstände, mit denen es interagiert, auf personalisierte Weise interpretiert und gestaltet.

Marshall McLuhans berühmtes Diktum, „das Medium ist die Botschaft“ (McLuhan & Fiore 1967) ließe sich angesichts dessen erweitern: *Das Subjekt ist das Medium*. Mit der Implementierung des Subjekts in die digitale Welt verändert sich der Fokus von einer objektiven Designpraxis zu einer Praxis, die das Subjekt als wandelbares, dynamisches Medium betrachtet. Im Zeitalter der sozialen Medien und der identitätsverändernden Plattformen⁰² sind wir die Medien, durch die Designobjekte hindurch fließen. Unsere Identitäten und Erfahrungen prägen die Art und Weise, wie Design wahrgenommen und genutzt wird.

Das hat weitreichende Folgen: Objektivität als Designideal verschwindet zugunsten einer subjektivierten Weltanschauung. Alles ist persönlich empfunden, identitätsbasiert, alles – geahnt haben wir das schon immer – letztlich immer auch Geschmackssache. Jeder Entwurf ist somit eine Botschaft an das Subjekt, die von diesem wiederum individuell interpretiert und somit letztlich auch modifiziert wird.

02 Gemeint ist hiermit das Phänomen, dass man sich heute Avatare schafft, indem man sich (Schein- oder Wunsch-) Identitäten auf Instagram, TikTok etc. aufbaut, die dann ihrerseits auch wieder Teil der eigenen (neuen Identität) werden. Man könnte auch sagen

Dies stellt die alte Trennung von Designer:innen und Nutzenenden in Frage – denn die einst so passiven, entsubjektivierten Subjekte sind längst zugleich Gestaltende ihrer eigenen Erfahrungswelten geworden. Diese neue Rolle des Subjekts im Design bringt gleich mehrere Herausforderungen mit sich. Zunächst die Frage der Fragmentierung: Läuft das Design in einer Welt, in der jede Erfahrung zunehmend fragmentiert und hochgradig personalisiert ist, Gefahr, sich aufzulösen in unzählige Variationen, in denen kohärente Narrative oder visuelle Identitäten schwer möglich sind? Diese Fragmentierung fordert die Designpraxis auch dahingehend heraus, dass das identitätsbasierte Design eine neue Dimension von politischer und sozialer Spannung mit sich bringt. Design, das sich an identitären Themen orientiert, läuft dabei immer auch Gefahr, stärker in kulturelle und politische Spannungsfelder zu geraten. (Wie) kann Design zu einer offenen, entkrampften Gestaltung von Identität beitragen, ohne in identitäre oder politische Kämpfe verwickelt zu werden? Kann es das überhaupt – in einer Gesellschaft, in der Identität derart omnipräsent ist?

Dass sich Design mitunter radikal vom Objekt (bzw. dem Objektiven) hin zum zur Subjektivität verschiebt, bleibt gleich in mehreren Zusammenhängen nicht folgenlos. Was in bestimmten Teilbereichen (und -diskursen) des Designs zeitweise geradezu verpönt schien, nämlich, dass der / die Designer:in als Subjekt hervortritt, individuelle Erfahrungen und Ansichten in die Gestaltung einbringt, scheint wieder salonfähiger und erscheint stellenweise fast schon grundsätzlich notwendig.⁰³

03 Ausgangspunkt dieser These sind zuletzt zahlreiche Diskurse innerhalb meiner Lehrveranstaltungen, in denen sich streckenweise zwei Lager herauszubilden scheinen: →

Auch, weil Aspekte wie kulturelle Bedeutung oder emotionale Resonanz, aber auch Vielfalt, Mehrdeutigkeit und persönliche Ausdrucksformen verstärkt in den Vordergrund rücken.

Sowohl für Designer:innen als auch deren Rezipient:innen ergibt sich daraus den Spagat zwischen subjektivem Empfinden und objektiver Argumentation zu wagen – stets im „nicht immer zufriedenstellenden Versuch, über oberflächliche Bewertungen hinauszugehen und auszuprobieren, wie sich Produkte aus verschiedenen Perspektiven betrachten lassen“ (Vgl. Bieling 2024, 243). Wird man sich dieser „fortwährenden Mensch-Objekt-Kommunikation bewusst, so wird deutlich, dass Produkte niemals von allen Menschen gleich wahrgenommen und rezipiert werden können. Jede:r hat einen anderen Hintergrund und besitzt andere Voraussetzungen, vom subjektiven Geschmack ganz zu schweigen.“ (Wellen 2024, 77) In einer Welt, die zunehmend von Identität und Subjektivität geprägt ist, wird Design somit zu einem Spiegelbild dieser tiefen inneren Strukturen. Es ist nicht mehr nur die Schöpfung von Objekten; es ist die Schöpfung der Subjektivität selbst.

eines davon der Ansicht, Design habe sich vor allem den tatsächlichen, genau analysierten Bedürfnissen und realen Anforderungen unterzuordnen; das andere den Standpunkt vertretend, das wahre Design entstehe gerade erst durch die individuelle Note seiner Schöpfungsinstant, sei also vor allem dann authentisch, wenn es eine Handschrift trage. Stellvertretend für diesen Diskurs denke ich hier an die Arbeit *Hat Autorendesign in der heutigen Zeit eine Daseinsberechtigung?* von Mike Wirthensohn & Daniel Weinaus (2023). Diese attestierten dem Autorendesign darin einerseits ein gewisses Maß an Egoismus und Überheblichkeit, andererseits schimmere in ihm häufig auch das *Funkeln in den Augen* seiner Gestalter:innen hindurch, die den Rezipient:innen nicht selten ein *Lächeln ins Gesicht* zaubern.

Das vorliegende **DESIGNABILITIES** Themenheft **Design Subjects** nähert sich diesem Themenkomplex folgerichtig indem es ihn aus unterschiedlichen (Gestaltungs- und Diskurs-) Perspektiven beleuchtet.

Jonathan Kuhlmann behandelt die politische und soziale Bedeutung der städtebaulichen Entwicklung im Offenbacher Hafenviertel. Er untersucht, wie räumliche Gestaltung soziale Spannungen und Machtverhältnisse reflektiert, indem öffentliche und private Interessen aufeinanderprallen. Kuhlmann vergleicht dabei seine subjektiven Wahrnehmungen mit soziologischen Theorien und beobachtet eine zunehmende soziale Exklusion durch Homogenisierung und Kontrolle des Raums, während das Hafenviertel ursprünglich als inklusiver Ort geplant war.

In *Fachjargon und Verschleierung* untersucht **Franziska Muncz** die Problematik der Sprachverwendung im Designkontext und vergleicht diese mit Adornos Konzept des „Jargon der Eigentlichkeit“ (Adorno 1964). Sie kritisiert, dass Fachjargon im Design oft als Schutzschild dient, um mangelnde Substanz zu verschleiern und die Relevanz des Designs zu betonen. Muncz plädiert für eine präzisere und transparentere Sprache, um Missverständnisse zu vermeiden und die wissenschaftliche und praktische Bedeutung des Designs besser zu kommunizieren.

Johannes Bietz untersucht den Unterschied zwischen Design und Engineering anhand einer Hängebrücke aus dem Hambacher Forst. In diesem Zusammenhang kritisiert er den weit gefassten Designbegriff und argumentiert, dass Design sich durch die Kombination von Ästhetik und Funktion von Engineering unterscheidet, das sich ausschließlich auf Funktionalität konzentriert.

Mit der symbolischen Bedeutung von Designobjekten und der Art, wie sie von den Nutzenden interpretiert werden können, beschäftigt sich **Samuel Schön**. In seinem Beitrag nimmt er vor allem die kommunikativen Apskete des Designs in den Blick. Hierbei stellt er zwei eigenständig entwickelte Methoden zur Entschlüsselung zur *Sprache der Dinge* vor: die mimische Imitation und die bildhafte Darstellung durch Emojis, die helfen sollen, die emotionale und symbolische Bedeutung von Designgegenständen zu verstehen.

Gilberto Vivenzio untersucht in seinem Beitrag *Hohlräume des Sub- und Objektiven* das Verhältnis von Poesie und Prosa im Design. Er zeigt, wie Design sowohl ästhetische als auch funktionale Dimensionen vereinen kann, ähnlich wie Poesie und Prosa unterschiedliche narrative Formen nutzen, aber auf einem gemeinsamen Fundament – der Sprache – basieren. Vivenzio argumentiert, dass Design sowohl schöpferisch-poetische als auch rational-prosaische Elemente integrieren kann und regt dazu an, den Designprozess auch als experimentellen, essayistischen Ansatz zu betrachten, der Raum für persönliche Interpretation und individuelle Aneignung lässt.

In seiner Auseinandersetzung mit dem Wert des Vorläufigen nähert sich **Killian Pfifferling** der Notiz als gestalterische Kulturpraktik an. Diese trage in sich eine Ästhetik des Unvollendeten. Während der vollständige Entwurf eine klare Funktion und eine abschließende Form anstrebe, repräsentiere die Notiz das Offene, das Ungeklärte und das Lückenhafte. Diese Zerstreuung schaffe Freiräume für Prozesse, in denen neue Assoziationen und Ideen entstehen können. Das Unvollendete werde hier zur „Quelle schöpferischer Energie, die gerade in ihrer Offenheit und

Unbestimmtheit eine Vielzahl von Gestaltungsmöglichkeiten eröffnet“ (S. 89). In ihrer Vorläufigkeit und Fragmentarität biete die Notiz besondere Möglichkeiten für die Gestaltung und nehme als Medium der Erinnerung und des Denkens eine wesentliche Funktion im Designprozess ein.

LITERATUR

Adorno, Theodor W. (1964): *Jargon der Eigentlichkeit, Zur deutschen Ideologie*. Suhrkamp, Berlin.

Bieling, Tom (2019): *Inklusion als Entwurf – Teilhabeorientierte Forschung über, für und durch Design. B.I.R.D. – Board of International Research in Design*. Birkhäuser, Basel.

Bieling, Tom (2024): *Die Dinge zur Sprache bringen*, Projektdokumentation, Seminar, Prof. Dr. Tom Bieling, Sommersemester 2024, HfG Offenbach. [Nicht veröffentlicht]

McLuhan, Marshall & Quentin Fiore (1967): *The Medium is the Massage: An Inventory of Effects*. Bantam Books, New York.

Wellen, David (2024): *Produktsprache als Teil einer Mensch-Objekt-Kommunikation*. In: *Die Dinge zur Sprache bringen*, Seminar, Prof. Dr. Tom Bieling, Sommersemester 2024, HfG Offenbach. S. 72–79 [Nicht veröffentlicht]

Wirthensohn, Mike & Daniel Weinaus (2023): *Autorendesign in der heutigen Zeit eine Daseinsberechtigung?* In: *Forschen im Design*, Seminar, Prof. Dr. Tom Bieling, Sommersemester 2023, HfG Offenbach. S. 110–114 [Nicht veröffentlicht]



Jonathan Kuhlmann

Politische Implikationen der räumlichen Gestaltung Eine Betrachtung der Stadtentwicklung im Offenbacher Hafenviertel

Im Norden Offenbachs entsteht auf 256.000 m² Gesamtfläche seit 2010 ein neuer Stadtteil. Es ist eines der größten Entwicklungsprojekte der Stadt. Fast zwei Drittel des Vorhabens sind fertiggestellt, Wohnhäuser sind bezogen, Büroflächen zu einem großen Teil vermietet. Die Stadt und alle beteiligten projektentwickelnden Unternehmen feiern und auch die Presse ist mal mehr, mal weniger von den vorläufigen Ergebnissen überzeugt. Derweil rückt der Baubeginn für den neuen Standort der Hochschule für Gestaltung Offenbach (HfG) am südlichen Ufer des Hafenbeckens näher. Die Entwicklung des ehemaligen Industriehafens zum „DesignPort“ (Masterplan Offenbach am Main 2030, 73) ist im vollen Gange.

Ich habe an meinem vorherigen Studienort in Münster in Westfalen nur wenige Gehminuten vom dortigen Binnenhafen am Dortmund-Ems-Kanal gewohnt. Die dortige Stadtentwicklung hat zunächst zu einem lebendigen, kreativen und ausgehfreudigen, partizipativen Viertelklima geführt, welches ich fünf Jahre genießen durfte. Später kam es durch das stetige Voranschreiten von Abriss und Neubau durch Politik und Großinvestoren immer wieder zu gesellschaftspolitischen Konflikten sowie einem Wandel der Atmosphäre.

Mit einer entsprechenden Perspektive blicke ich seither auf Hafen- und Stadtentwicklungsprozesse. Ich möchte mich mit den bisherigen Entwicklungen am Offenbacher Hafen beschäftigen. Ich möchte verstehen, warum sich dieser Hafen so anders anfühlt. Ich möchte betrachten, zu welchem vorläufigen Ergebnis die planerischen Entscheidungen geführt haben. Diese gilt es nicht nur als persönliche Umstände als Bewohner eines benachbarten Viertels zu betrachten, sondern einen qualifizierten Blick als Gestalter auf ebensolche Prozesse zu wahren. Dazu sollen verschiedene Quellen aus den wirtschaftlichen, soziologischen und geografischen Wissenschaftsdisziplinen hinzugezogen werden. Ich möchte mich zusätzlich zur Studie der Literatur, Publikationen und Pläne auch auf kritische Beobachtung stützen.

Bewusste Spaziergänge entlang der Uferzone, der Blick von der Aussichtsplattform des blauen Kranes oder ein kurzes Verweilen an der Hafentreppe erzeugen bei mir immer wieder das Gefühl hier nicht hinzugehören, auch, dass die Menschen, die sich hier aufhalten, nicht zwangsläufig auch hier wohnen. Es gibt Bereiche, an denen ich das Gefühl habe, dass ich mich hier nicht aufhalten soll, dass es Zonen gibt, in denen man sich besser nur

vorbei bewegt, statt zu verweilen. Ich bin irritiert davon, dass das Gefühl herrscht, räumlich übergangen zu werden. Dabei ist es weniger ein Gefühl von mangelnder Zugehörigkeit, sondern eher eines, das sich aus einem Widerspruch im räumlichen Gefüge ergibt. Bis ich dieses Gefühl jedoch deuten kann, muss das Thema von mehreren Perspektiven beleuchtet werden.

Gerade im Design ist man immer wieder mit abstrakten Fragestellungen konfrontiert, deren Beantwortung sich häufig im Prozess einer Bearbeitung niederschlägt, weswegen ich auch hier eine Ansammlung abstrakter Fragestellungen bearbeiten möchte: Warum fühlt sich das Offenbacher Hafenviertel so befremdlich an? Warum stellt sich ein ungutes Gefühl ein, bei dem Gedanken, dass dort zukünftig der Campus der HfG stehen soll, an dem sich kreative Menschen entwickeln sollen? Warum fühlt sich die Umgebung so unecht, gar heuchlerisch an?



Abb.1: „Öltanks mitten in Offenbach: Früher entluden Tankerschiffe ihr flüssiges, schwarzes Gold im Offenbacher Norden.“ (Lynch, 2024) © Offenbach-Post

Historischer Kontext

Ich beginne meine Suche mit einer Recherche in die Vergangenheit, ehe ich mich mit der heutigen Situation des Hafens auseinandersetze. Es ist wichtig, einen Blick auf die Geschichte des Gebietes und den regionalen sowie den nationalen und globalen Kontext zu werfen.

Anfang des 20. Jahrhunderts ist die Industrialisierung in vollem Gange, die Wasserstraße Rhein-Main wird für den Handel von Rohstoffen und Waren mit Dampfschiffen ausgebaut. Offenbach, längst von einer Residenzstadt zu einer Industriestadt aufgestiegen, beginnt 1899 mit dem Bau eines Hafenbeckens, welches im September 1902 eingeweiht wird. Es ist 770 Meter lang, 65 Meter breit und für Schiffe bis maximal 2,50 Meter Tiefgang geeignet (vgl. KulturRegion FrankfurtRheinMain, 2023). Im Laufe der Jahre gewinnt der Hafen an Bedeutung für die Industrie. Anfangs werden Kohle, Metalle und Holz nach dem 2. Weltkrieg vor allem Öl über den Schiffsweg in die Stadt befördert. Im Jahr 1972 erfährt der Hafen den Höhepunkt seiner Umschlagskapazitäten. 1,5 Millionen Tonnen werden umgeschlagen. Ein explosiver Brandunfall im gleichen und die globale Ölkrise im darauffolgenden Jahr stellen den Beginn des Niedergangs der industriellen Bedeutung des Hafens dar. Der Offenbacher Hafen ist zwar noch bis in die 1990er-Jahre in Betrieb und schlägt 1993 beispielsweise auch noch eine halbe Million Tonnen um, kann aber dem Strukturwandel der Region nicht entkommen (vgl. Lynch, 2024). Die Stadt beschließt 1998 das Areal zum neuen Wohn-, Arbeits- und Freizeitquartier umzuwandeln (vgl. Kultur Region Frankfurt-RheinMain, 2023) und folgt damit dem Beispiel des Frankfurter

Westhafens. Hier hatte die Stadt bereits 1993 eine Umnutzung zum Wohn- und Büroquartier beschlossen und 2000 das erste Gebäude errichtet (Welt 2013).



Abb.2: Blick ins Hafenviertel. Hafenschule, Gutsche Park und Blauer Kran (links), Hafentreppe und Hafenbecken (mittig), Vordere Reihe der Wohn- und Gewerbebebauung der Hafeninsel (rechts)
© Jonathan Kuhlmann

Städtebauliche Praxis – Waterfront Renewal

Was in Offenbach stattfindet, ist Teil einer globalen Stadtentwicklungs-Praxis und ein Prozess mit sozialen, ökologischen, ökonomischen, planerischen und soziokulturellen Dimensionen, der sich Waterfront Renewal nennt, zu Deutsch: eine Erneuerung der Uferzonen oder auch „Revitalisierung von brachgefallenen Hafen- und Uferzonen“ (Schubert 2001). Darunter sind unterschiedliche Prozesse zu verstehen, einerseits eine Umstrukturierung aus hafenplanerischer Sicht, andererseits aus

stadtplanerischer Sicht eine Änderung der Nutzung von industrieller hin zu einer gemischten Nutzung, vorwiegend Wohn-, Dienstleistungs-, Tourismus- und Freizeitnutzung (ebd., 49). Bereits in den 1960er-Jahren machte man in Amerika die ersten Erfahrungen mit dem Umbau der Hafenzonen von Baltimore, Boston, San Francisco und New York.

Aus den Ausführungen Schuberts lässt sich entnehmen, dass es in vielen weiteren Städten Entwicklungsprozesse dieser Art gab, die sich mit fortschreitender globaler Ausbreitung immer diversere Ausprägungen hervorbrachten. Im deutschsprachigen Raum wurde auf Grund von „lange[n] Planungsvorläufen [...] erst ab Mitte der 90er-Jahre mit ersten Vorhaben begonnen wurde“ (ebd. 50). Projekte wie die Hamburger HafenCity sowie jene an den Häfen der Rhein-Main-Region gehörten, stand 2001 zu den jüngsten Projekten.

Des Weiteren ist laut Schubert bei der Erneuerung von dieser Art Stadtvierteln zu beobachten, dass „aufgrund der wirtschaftlichen Bedeutung [...] die Planung, der Bau und der Betrieb der Hafenanlagen besonderen privaten und / oder öffentlich-rechtlichen Institutionen übertragen [wurden]“ (Schubert 2001, 7). Die Revitalisierungsplanungen basieren auf einem komplexen Akteurs-, Eigentums- und Interessengeflecht.

„Die Ressourcen und Machtpositionen zwischen den Investoren als *global players* und den Planenden als *local actors* sind dabei unterschiedlich verteilt. Während die Investoren eher kurzfristige Renditeinteressen verfolgen, müssen die Städte mittel- bis langfristige Perspektiven der Stadtentwicklung berücksichtigen.“ (Schubert 2001, 57)

Die Auseinandersetzung mit dem globalen Kontext der

waterfront renewal schärft zwar den Blick auf die Bereiche der globalen und lokalen politischen Hemisphäre, doch es lassen sich hieraus allein noch keine konkreten Schlüsse für die Klärung meiner Forschungsfrage ziehen. Ich muss mich mit der Analyse des Raumes sowie meiner Wahrnehmung dessen befassen.

Theoretischer Rahmen – Raumproduktion nach Henri Lefebvre

Um die Analyse eines Raumes durchzuführen, bedarf es einer Theorie, die der Wahrnehmung eine Sprache verleiht. 1974 erscheint Lefebvres Werk *La Production de l'espace* und schafft in ihr ein Modell, anhand dessen sich die räumlichen Dimensionen einer Gesellschaft beschreiben lassen. Lefebvre versteht Raum nicht als neutrales Behältnis, sondern als Produkt dialektischer Beziehungen, sozialer Praktiken und physischer Reproduktionen. Diese begreift er als eine sich gegenseitig beeinflussende Triade, bestehend aus Komponenten der räumlichen Praxis, der Repräsentation des Raumes sowie Räumen der Repräsentation (Lefebvre 2000, 81 und 220 ff.).

Räumliche Praxis (*espace perçu*), der **Perzipierte Raum** beschreibt die reale Lebenswelt der Subjekte und ihre körperlichen Relationen auf einer physikalischen Ebene. Hier beschreibt sich die urbane Wirklichkeit als Praxis in Architektur, Städtebau und Alltagsleben. Auch Routinen, Verkehrsnetze und gesellschaftliche Rhythmen sind hier zu verorten.

Repräsentation des Raumes (*espace conçu*), der **Konzipierte Raum** beschreiben die gedankliche abstrahierte Vorstellung und Strukturierung von Raum in beispielsweise Karten, Plänen, Bildern oder Urbanitätsfantasien (z. B. Renderings). Die Repräsentation von Raum wird meist von der Wissenschaft und Planung, aber auch von Kunst, Politik und im Alltag gedanklich konzipiert. Sie beruht auf der Fähigkeit, den gelebten, wahrgenommenen Raum mit der gedanklichen Konzeption verknüpfen zu können (Schmid 2005).

Räume der Repräsentation (*espace vécu*), der **Gelebte Raum** sind Erfahrungen des sozial Imaginären. Die Bewohner:innen oder Benutzer:innen eines Raumes erzeugen in kreativen Prozessen und kämpfen gegen die bürokratische Produktion von Raum (Schmassmann 2014, 127). In ihr werden Impulse und Imaginationen vereint, „[...] die eine Ahnung vom vorkapitalistischen, nicht homogenisierten und zerstückelten Raum aufscheinen lassen“ (Löw/Sturm 2005, 7). Es beschreibt das Streben nach der Einordnung des Raumes in eine imaginäre Ebene. Sie stützt sich auf nichtverbale Zeichen und Symbole und kann als gesellschaftlich, imaginär und räumlich unbewusst gefasst werden (Schmid 2005, 210 f., 216 f. und 222 f.).

Fallstudie Hafen Offenbach – Analyse der räumlichen Gestaltung im Offenbacher Hafenviertel

Während der Erarbeitung war die Komponente der realen Wahrnehmung der Arbeit lange Zeit nicht greifbar. Je tiefer ich mich in die Themen der Raumsoziologie hineinarbeitete, desto breiter wurde auch das Themenspektrum. Um einen Bezug zur Realität zu wahren, entschloss ich mich regelmäßige Spaziergänge durch das Viertel zu unternehmen. Ziel sollte dabei, in Anlehnung an die Methoden der Promenadologie, die bewusste Wahrnehmung der Räume sein, die ich teils fotografisch, teils als Route auf einer Karte dokumentierte. Daher stützte ich meine analytischen Aussagen zum großen Teil auf Beobachtungen, zu denen ich mich als Teil der Offenbacher Gesellschaft sowie als Student einer planerischen Disziplin befähigt fühle.



Abb. 3: Route eines reflexiven Spaziergangs am 08. August 2024 (20 – 22Uhr) im Hafengebiet Offenbach. Kartengrundlage Google Maps, Route als Grafische Elemente Eigene Darstellung



Abb. 4: Blick von der Hafentreppe auf die Wohnblöcke *Hafeninsel Mitte*, *Hafengold* und die Promenade der Hafeninsel. © Jonathan Kuhlmann

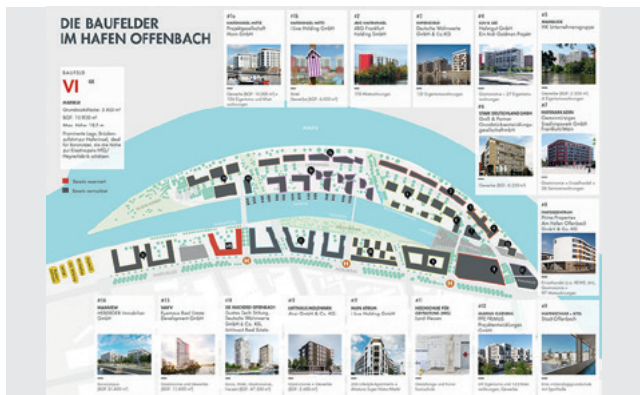


Abb. 5: Die Offenbacher Projektentwicklungsgesellschaft mbH (OPG) präsentiert die Baufelder des Hafengebietes, Stand 2021 © OPG/Stadt Offenbach

Räumliche Praxis

Das Gebiet um das Hafenbecken ist grundlegend unterteilt in drei Bereiche: Hafenplatz, Hafencampus und Hafeninsel. Der Hafenplatz stellt das zentrale Element des neuen Quartiers dar. Hier sind Nahversorgung, Gastronomie, Wohnraum und mehr angesiedelt. Er bietet neben den konsumorientierten Treffpunkten (Restaurants, Eiscafés etc.) auch Orte, an denen sich Menschen ohne Konsumzwang aufhalten können. Zwischen Platz und Hafenbecken befindet sich die Hafentreppe, auf der die Nähe zum Wasser erfahrbar gemacht wird. Das Angebot des Hafenplatzes wird von einer näheren Stadtgesellschaft sowie zahlreichen Besucher:innen rege angenommen. Architektonisch unauffällige, funktionale Bauten flankieren den industriell, maritim gestalteten Platz. Es gibt verschiedene Sitzmöglichkeiten, ein nicht funktionierendes Wasserspiel⁰¹, welches von Kindern bespielt wird und sporadische Begrünung durch junge Bäume.

Ähnliches gilt, soweit fertiggestellt, für die Bereiche des Hafen-Campus. Sie charakterisieren sich durch den Fahrrad- und Fußweg entlang des Hafenbeckens Richtung Frankfurt sowie das Gebiet des Gutsche Parks. Letzterer ist bisweilen nicht als klassischer Park zu erkennen, sondern teilt sich in zwei Bereiche auf, die sich an ähnlich starker Nutzung erfreuen. Östlich eine weitläufige Spielplatzanlage, westlich der Bereich des Hafengartens, welcher besonders unter den Aspekten des *espace vécu* an Bedeutung gewinnt. Die umliegend angesiedelte

01 Die Offenbach Post berichtete im Juli 2022 vom defekten Springbrunnen. Die Instandsetzung der Anlagentechnik sei wohl deutlich aufwändiger als erwartet (vgl. Schade, 2022).

Wohnbebauung und Bildungseinrichtungen fügen sich in das Stadtbild ein. Durch eine nach innen gekehrte Gebäudestruktur erfahren sie beim einfachen Vorbeigehen weniger Interaktion und halten sich so unauffällig zurück.

Von Zurückhaltung kann jedoch aufseiten der Hafeninsel nicht die Rede sein. Zwei Drittel der Halbinsel sind bereits bebaut – hafenseitig mit insgesamt 21 Häuserblöcken, mainseitig mit bisher drei langgestreckten Hochhauszeilen. Allesamt zeugen in ihrer Bauart von einer Copy-and-Paste-Gestaltung – in Gruppen von zwei bis neun Bauten dominiert Homogenität die architektonische Ausgestaltung der Hafeninsel. Weitere Gebäude dieser Art ist derzeit im Bau. Das letzte Drittel der Hafenspitze beheimatet einen noch nicht finalisierten Park sowie eine Freifläche, auf der bisher als Zwischennutzung ein Skatepark eingerichtet wurde. Es sollte nicht außer Acht gelassen werden, dass diese letzten freien Areale durch einen fest installierten Gittermattenzaun befestigt und einer Öffentlichkeit gar nicht oder nur zu bestimmten Öffnungszeiten zur Verfügung stehen.

Repräsentation des Raumes

Die Publikationen rund um die Planung kreieren das Bild eines Raumes voller Möglichkeiten. In dem neuen Viertel soll alles möglich sein, alles nachhaltig, alles nach den neuesten Standards. „Ein Ort, der im Herzen der Rhein-Main-Region urban und grün zugleich sein wird.“, umschreibt die Offenbacher Projektentwicklungsgesellschaft (OPG) das geplante Stadtviertel in ihrer Broschüre *Hafen Offenbach – Am Wasser und Glück*

aus dem Jahr 2013. In den fast poetisch formulierten Texten zur möglichen Verwirklichung werden immer wieder maritime Bilder gezeichnet. Man solle „an Bord“ kommen, „vor Anker [...] gehen“ und an den Stufen zum Main die „Gedanken frei fließen“ lassen (ebd. 7). Dieses maritime Lebensgefühl wird gepaart mit dem Versprechen einer „perfekten Balance [zwischen] Wohnen, Lernen, Arbeiten und Wohlfühlen“ (ebd.).

Es wird eine Vorstellung gezeichnet, dass sich zwischen den Zeilen und in den illustrierenden Bildern (ebd. 12 f.) recht unverblümt als eine urbane Utopie lesen lässt, die vor allem soziale Milieus der gut ausgebildeten, oberen (weißen/-mittel-europäischen) Mittel- bis Oberschicht ansprechen soll, jene, die sich eine der vielen Eigentumswohnungen in den Investorenbauten *Hafengold* usw. leisten können.



Abb. 6: Nördliche Seite des Hafenplatzes. Eine Person sitzt auf einem Element des defekten Wasserspiels am Hafenplatz. © Jonathan Kuhlmann

Räume der Repräsentation

Beim Durchschreiten der verschiedenen Areale des Hafen-Quartiers lassen sich verschiedene räumliche Praktiken entdecken, denen man sozial imaginäre Bedeutungen entnehmen kann.

Besonders vielfältig fallen die Bereiche des Hafenplatzes und des Hafencampus auf. Bereits genannt wurde der defekte Springbrunnen am Hafenplatz, der in spielerischer Aneignung durch Kinder der Nachbarschaft zum Spielplatz wird und infolgedessen auch vermehrt von Erwachsenen als Aufenthaltsort und Sitzmöglichkeit interpretiert wird. Einen weiteren Raum der Repräsentation finden die Teilnehmer am Projekt des Hafengartens. Dort, wo eigentlich der Gutsche Park geplant war, ist bisher eine als Zwischennutzung gestartete Nachbarschafts-Gartenanlage verstetigt worden. Dieser Raum entzieht sich der Bürokratie (Schmassman 2014, 125 f.) und wird als gesellschaftlicher Freiraum selbstverwaltet (vgl. Stadtwerke Offenbach 2023; oflovesu.com, 2017).

Auf der Hafeninsel zeigt sich ein anderes Bild des gesellschaftlichen Produktionsprozesses. Zeichen des gelebten Raumes im Bereich der Wohnbebauung lassen sich höchstens auf den Balkonen erahnen. Das Ausleben von alternativen Formen der räumlichen Gestaltung findet sich kaum für Außenstehende. Das Bild der Homogenität und der Zufriedenheit mit der Umgebung scheint sich an allgemeiner Annahme zu erfreuen. Zumindest lässt sich aus einem Artikel der FAZ entnehmen, dass ein Großteil der Bewohner weder aus Offenbach selbst kommen, geschweige denn ihre Berufstätigkeit oder sozialen Zusammenkünfte in Offenbach ausüben. Unterdessen stellt sich unter den



Abb. 7: Die Walter Spillerbrücke bietet eine schöne Panorama-Aussicht. Auf den neu installierten Beton-elementen sitzend, lässt sich der Sonnenuntergang hervorragend genießen. © Jonathan Kuhlmann

neuen Bewohner:innen immerhin ein Unter-sich-sein ein (vgl. Müller-Güldemeister 2016).

Am Rande dieser Umgebung lässt sich jedoch ein Spannungsfeld vernehmen. Medienberichten zufolge ist die Walter-Spiller-Brücke gesellschaftlich umkämpft. Junge Erwachsene, selbsternannte *Chiller von der Spiller* nutzen die breite Brücke seit einiger Zeit als Treffpunkt, um in und an ihren Autos zu verweilen. Zunächst mit temporärer Barriere und jüngst mit der Installation von Betonsockeln reagierte die Stadt, um die Premium Lage nicht durch die unliebsamen Zeitgenossen stören zu lassen (vgl. Reinartz 2024).

Die raumsoziologische Analyse des Offenbacher Hafenviertels verdeutlicht, wie unterschiedliche räumliche Praktiken und Repräsentationen die soziale Dynamik und das Erleben des

Raumes prägen. Dabei lassen sich zentrale Ideen Henri Lefebvres heranziehen, insbesondere sein Konzept der *Produktion des Raumes*, das zeigt, dass Raum nicht nur physisch, sondern auch sozial und symbolisch konstruiert wird. Diese Konstruktionen führen zu einer fragmentierten und teilweise konfliktreichen städtischen Landschaft, in der Machtverhältnisse und soziale Beziehungen sichtbar werden.

Der Hafenplatz und der Hafencampus verkörpern eine pluralistische Raumanweisung, in der vielfältige soziale Interaktionen sichtbar werden. Der Hafenplatz, etwa durch den defekten Springbrunnen, der von Kindern als Spielplatz umgedeutet wird, und der Hafengarten, der als selbstverwalteter Freiraum funktioniert, sind Beispiele für das, was Lefebvre als „Räume der Repräsentation“ beschreibt – Orte, an denen gelebte Erfahrungen und soziale Praktiken zum Ausdruck kommen und die über ihre rein physische Funktion hinaus eine tiefere symbolische Bedeutung erlangen (Lefebvre 2000, 39). Diese Räume bieten den Anwohnern die Möglichkeit, den Raum aktiv zu gestalten und mit Bedeutung zu füllen, wodurch sie zu lebendigen sozialen Orten werden.

Demgegenüber steht die Hafeninsel, die durch ihre homogenisierte, stark standardisierte Architektur gekennzeichnet ist. Hier zeigt sich, wie Lefebvre den „abstrakten Raum“ versteht: ein Raum, der von der Logik des Kapitalismus und der Konsumgesellschaft dominiert wird, wo alternative soziale Praktiken und Ausdrucksformen weitgehend marginalisiert oder unsichtbar gemacht werden. Dieser Raum ist durch eine durchgeplante und kontrollierte Nutzung gekennzeichnet, die primär auf eine gehobene, homogene soziale Schicht abzielt und durch die Re-

produktion sozialer Hierarchien den Zugang zu Raum kontrolliert (Lefebvre 2000, 49–50).

Die Konflikte um die Walter-Spiller-Brücke verdeutlichen das Spannungsfeld zwischen öffentlichem Raum und den Versuchen der Stadtverwaltung, diese Räume exklusiv zu gestalten. Die Installation von Betonsockeln zur Verhinderung der Nutzung durch junge Erwachsene ist ein Beispiel dafür, wie, gemäß Lefebvre, Räume der Repräsentation durch staatliche oder administrative Eingriffe umgeformt werden, um bestimmte soziale Praktiken zu kontrollieren und den Raum nach bestimmten Vorstellungen zu gestalten (Lefebvre 2000, 46–47). Diese Interventionen führen zu einer räumlichen Segregation und verdeutlichen die sozial exklusive Vision, die hinter der Planung des Hafenquartiers steht.

Insgesamt offenbart die Analyse, wie Raum im Offenbacher Hafenquartier nicht nur physisch, sondern auch sozial konstruiert wird. Die unterschiedlichen Räume reflektieren die sozialen Spannungen und Machtverhältnisse in der Stadtgesellschaft. Räume, die ursprünglich als inklusiv und offen geplant waren, können durch Prozesse der sozialen und räumlichen Kontrolle zu exklusiven Orten werden, die nur bestimmten Bevölkerungsgruppen zugänglich sind. Diese Ambivalenz urbaner Entwicklungsprojekte zeigt sich in der Dialektik zwischen Inklusion und Exklusion, die, wie Lefebvre betont, ein zentraler Bestandteil der Raumproduktion ist (Lefebvre 2000, 54).



Abb. 8: Privatgelände am Treppenaufgang zur *Hafeninsel Mitte*. Spaziergänger:innen auf dem Promenadenweg sollen vor allem eines: weitergehen. © Jonathan Kuhlmann



Abb.9: Die Spitze der Hafeninsel, bis 2015 war hier der *King Kamehameha Beachclub*. (Weber, 2015)
Heute ist das Gelände bereits zum Teil für die Nutzung als Park *In den Dünen* ausgebaut. Zwischen Sand und Sträuchern kommt auf der brach liegenden Fläche das erste Mal auf dem Spaziergang von Freiheit und Unbestimmtheit auf. © Jonathan Kuhlmann



Abb.10: Blick zurück ins Hafenbecken. Die Inselspitze ist zurzeit mit verschiedenen Bäumen, Büschen und Sträuchern bepflanzt. Fertig gestellt ist der Park *In den Dünen* noch nicht, doch wie es sich einmal anfühlen könnte, lässt sich bei geöffnetem Tor bereits erahnen. Es bleibt offen, wie sich die Atmosphäre verändert, wenn die letzten Baufelder der Insel bis kurz vor den Park mit Hotels, Büro- und Gewerbebauten besetzt werden. © Jonathan Kuhlmann

Abschluss

Es ergeben sich hieraus vermutlich mehr Fragen als Antworten, was einerseits die Zukunft des Hafenviertels für die Offenbacher Stadtgesellschaft betrifft, aber auch die meiner persönlichen Wahrnehmung. Die Betrachtung einer städtischen Entwicklung, die sich nicht nur konzeptionell, sondern auch in der öffentlichen Rezeption in einem stetigen Wandel befindet, stellt eine weitaus größere Herausforderung dar als zu Beginn meiner Annäherung an das Thema abzuschätzen war. Vielleicht liegt genau hierin eine Erkenntnis: auf abstrakte Fragen zu komplexen Zusammenhängen unserer Lebenswelt lassen sich weitaus abs-

traktere und komplexere Antworten finden, als man sich erhofft.

Ich möchte trotzdem versuchen, mich der anfangs gestellten Frage anzunähern. Warum fühlt sich das Offenbacher Hafenviertel befremdlich an? Meine Beobachtungen und die raumsoziologische Analyse legen nahe, dass innerhalb dieser neu produzierten Räume vielerlei gesellschaftliche Aushandlungsprozesse abspielen, in denen ich als Individuum eine gewisse Position einnehme. Ich wohne im benachbarten Nordend Viertel, der Hafenplatz und der Hafencampus bieten mir in ihrer räumlichen Praxis einen Mehrwert zur persönlichen Entfaltung, dort habe ich die Möglichkeit, Räume der Repräsentation zu erfahren. Ich fühle mich als junger Mensch, der in einer normalen Mietwohnung in einem etablierten Viertel wohnt und in vielerlei Hinsicht am gesellschaftlichen Leben teilnimmt, als Teil der vielfältigen Offenbacher Gesellschaft. Die exkludierende Wohnbebauung und die Privatisierung eines Ortes, der eine Oase für alle Teile der Gesellschaft sein könnte, materialisiert und reproduziert das Vorhandensein sozialer Segregation. Während ich am Hafenplatz und am Campus eine Urbanität und Gemeinschaft wahrnehme, drängt sich, durch ihre prominente Lage und den gesamten Raum des Hafens, dominierende Gestaltung, unentwegt die Bedeutungsebene der Hafeninsel auf. Die Gruppe der Bewohner:innen grenzt sich durch Privatbesitz von den Besuchern des Hafenplatzes ab. Es kommt ein Gefühl der Fremdheit auf, wenn sich innerhalb einer Raumproduktion ein Machtgefälle kristallisiert – frei nach dem Motto: Ihr dürft teilhaben, aber nur im Rahmen der gesetzten Verhältnisse. Die gesellschaftlichen Machtstrukturen verfestigen sich in den produzierten Räumen.

Doch zuletzt bleibt die Hoffnung. Warum? „Die Aneignung bildet [...] nach Henri Lefebvre ein bedeutendes Gegengewicht zu den Tendenzen der Herrschaft, [...] [sie] ist unmittelbar mit der Produktion des urbanen Raumes verbunden. Hier können sich kreative und ästhetische Ausdrucksformen gegenseitig verstärken.“ (Schmassmann 2014, 132 über Lefebvre 2009, 133) Der geplante neue Standort der HfG könnte genannte schöpferisch-entwerfende Aneignung in die Lebenswelt des Hafenviertels einbringen und somit die räumlichen Gefüge der Umgebung auf der Ebene der gelebten Räume aufmischen.

LITERATUR

Lefebvre, H. (2000): *The production of space*. Oxford: Blackwell.

Lefebvre, H. (2009): *Le droit à la ville*, *Anthropos*, Paris 2009 (Erstausgabe 1968).

Löw, M., & Sturm, G. (2005): *Raumsoziologie*. In F. Kessl, C. Reutlinger, S. Maurer, & O. Frey (Hrsg.), *Handbuch Sozialraum* (1. Auflage) (S. 31 – 48). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssaoar-59649-2>

Lynch, S (2024) *Aufstieg und Niedergang einer Ikone: Offenbachs fast vergessener Hafen*, Offenbach-Post (op-online.de) [online] <https://www.op-online.de/offenbach/offenbachs-fast-vergessener-hafen-93225278.html> (zuletzt 09.09.24)

Müller-Güldemeister, Katharina (2016): *Wer wohnt auf der Hafeninsel Offenbach?*, Frankfurter Allgemeine Zeitung (FAZ), Frankfurt [online] <https://www.faz.net/aktuell/rhein-main/wer-wohnt-auf-der-hafeninsel-offenbach-14018534.html> (zuletzt 25.08.24)

o.A. [online] *Der Hafen und sein Garten*. of loves u <https://www.oflovesu.com/oflove-su/2017/11/17/hafengarten>(zuletzt 25.08.24)

o.A. [online] *Von der Kraterlandschaft zur außergewöhnlichsten Grünanlage*, Stadtwerke Offenbach <https://www.offenbach.de/stadtwerke/immobilien/ueber-uns/alle-meldungen/10-jahre-hafengarten-10.03.2023.php> (zuletzt 25.08.24)

Reinartz, C (2024) [online] *Offenbacher Hafen: Kein Platz mehr für „Chiller von der Spiller“*, Offenbach Post (op-online.de): <https://www.op-online.de/offenbach/chiller-von-spiller-betonbarrieren-auf-walter-spiller-bruecke-am-hafen-in-offenbach-kein-platz-fuer-93231286.html> (zuletzt 25.08.24)

Schade, V (2022) [online] *Viele Brunnen und Wasseranlagen in Offenbach langfristig außer Betrieb*, Offenbach Post (op-online.de) <https://www.op-online.de/offenbach/offenbach-viele-brunnen-und-wasseranlagen-sind-langfristig-ausser-betrieb-91651602.html> (zuletzt 09.09.2024)

Schmid, C. (2005): *Stadt, Raum und Gesellschaft*. Henri Lefebvre und die Theorie der Produktion des Raumes. Stuttgart

Schubert D. *The regeneration of derelict dockland and riverside zones: Transformation processes on the waterfront*. RuR [online]. 2002 Jan. 31 [cited 2024 Aug. 25];60(1):48–60. Available from: <https://rur.oekom.de/index.php/rur/article/view/1547>

Schmassmann, H (2014): *Raum und Macht – Die Stadt zwischen vision und Wirklichkeit, Leben und Wirken von Lucius und Annemarie Burckhardt*, Ueli Mäder et al. Rotpunktverlag, Zürich

Weber, C (2015): *Aus für den Beach Club*, Journal Frankfurt [online] https://www.journal-frankfurt.de/journal_news/Panorama-2/Die-Party-am-King-Kamehameha-Strand-ist-vorbei-Aus-fuer-den-Beach-Club-24153.html

ABBILDUNGEN

Abb 1 Historische Luftaufnahme des Industriehafens Offenbach (Offenbach-Post: 2024, [online]: <https://www.op-online.de/offenbach/offenbachs-fast-vergessener-hafen-93225278.html> [zuletzt 09.09.24])

Abb 2 Blick ins Hafenviertel (Eigene Darstellung)

Abb. 3 Blick ins Hafenviertel (Eigene Darstellung)

Abb. 4 Route eines relexiven Spaziergangs (Kartengrundlage von Google Maps: 2024, Grafische Erweiterungen eigene Darstellung)

Abb. 5 Blick von der Hafentreppe (Eigene Darstellung)

Abb. 6 Die Baufelder im Hafen Offenbach (2021): Stadtwerke Offenbach/OPG Offenbacher Projektentwicklungsgesellschaft, [online] https://www.offenbach.de/medien/bindata/soh/Baufelderplan-Hafen-Offenbach_Stand-Oktober-2021.pdf (zuletzt 09.09.2024)

Abb. 7 Nördliche Seite des Hafenplatzes (Eigene Darstellung)

Abb. 8 Die Walter-Spiller-Brücke (Eigene Darstellung)

Abb. 9 Privatgelände am Treppenaufgang (Eigene Darstellung)

Abb. 10 Spitze der Hafeninsel (Eigene Darstellung)

Abb. 11 Blick zurück ins Hafenbecken. (Eigene Darstellung)



Franziska Muncz

Fachjargon und Verschleierung – Eine kritische Analyse der Sprachverwendung im Designkontext

In seiner Abhandlung zur „deutschen Ideologie“ analysiert Adorno die Sprache und Ausdrucksweise bestimmter philosophischer und spiritueller Diskurse, die er als „Jargon der Eigentlichkeit“ bezeichnet. In diesen Zusammenhang kritisiert er, wie diese Sprache eine vermeintliche Tiefe und Authentizität vorgibt, dabei jedoch oft leere Phrasen verwendet und eine Fassade der Echtheit und Wahrheit schafft, ohne echten Inhalt zu liefern. Adorno geht sogar so weit, diese moderne Spracherscheinung als Abfallprodukt der modernen Kultur zu bezeichnen. (Adorno 1964, 17)

Im Folgenden möchte ich der Frage nachgehen, ob etwaige Vorwürfe auch auf die Sprachverwendung im Designkontext zutreffen. Versucht hier das Design mit unnötigen, belanglosen, ambivalenten und irreführenden Begriffen auch über etwas hinweg zu täuschen – „[...] etwa über relevante Zusammenhänge, Informationen, wahre Begebenheiten, tatsächliche Produkteigenschaften, der Erhöhung von etwas oder jemanden, oder auch nur die eigenen – (vielleicht sogar argumentativen) – Unzulänglichkeiten?“ (Bieling 2024) Und wie könnte der Ausweg aus dem Stigma von einer nicht ernst zu nehmenden und unakademischen Disziplin aussehen?

Zur Sprache an sich

Sprache ist zunächst ein fiktives Hilfskonzept, welches uns ermöglicht, miteinander Informationen auszutauschen und dient als Instrument der Beschreibung einer inneren oder äußeren Realität. Präzise Formulierungen auf einer gemeinsamen Sprache ermöglichen uns ein objektives Erleben und Wahrnehmen – wir können sicherstellen, dass Dinge so verstanden werden, wie wir sie meinen. Für das Designfach stellt dies ein Kapital von enormer Relevanz dar, da es uns ermöglicht, durch objektive und sachliche Argumentation, die Hürde von subjektivem Empfinden zu überwinden. (Bieling 2023)

Allein mittels präzisen Sprachgebrauchs können wir Ideen schnell konkret visualisieren und vermitteln. Bourdieu bezeichnet diese Fähigkeit, eine Sprache auf eine Weise zu sprechen, die auf dem linguistischen Markt als wertvoll angesehen wird, als

sprachliches Kapital. Dieses „inkorporierte kulturelle Kapital“, wie Bourdieu (1993) es bezeichnet umfasst beispielsweise den vertrauten Umgang mit Hochsprache oder der Verwendung eines bestimmten Fachjargons. (Lueg 2021)

Die Sprache dient nicht nur als essentielle Kommunikationsform, sondern trägt auch die Funktion eines Mentalitätsindikators in sich. Die Menschheit begreift sich selbst als sprachliches Wesen, das überhaupt erst durch die Fähigkeit des Sprechens zu dem werden konnte, was wir heute sind. Als Gedächtnis sozialer Systeme ermöglicht Sprache uns, (kulturelles) Wissen weiterzutragen und abstrakte Gedanken zu formulieren und ist somit unser wichtigstes Gut zur Herausbildung einer kollektiven Identität. Dies bestätigt auch Luhmann in seiner Analyse *Gesellschaftsstruktur und Semantik*, in welcher er Sprache als den Spiegel unserer Gesellschaft bezeichnet. Die Art und Weise, wie eine Gesellschaft strukturiert ist, beeinflusst die Semantik und umgekehrt formt diese die gesellschaftlichen Strukturen. (Luhmann 1993, 239)

Durch sie schaffen wir nicht nur uns selbst neu, sondern auch unser Umfeld, wir generieren damit immer wieder neue Realitäten und formen unser Denken. Hierin erklärt sich uns zwar die Wirkungs- und Bedeutungsmacht von Sprache in seinem vollen Ausmaß, dennoch stellt sich die Frage, weshalb diese ausgerechnet im Design, welches doch von visuellen, räumlichen, haptischen oder anderweitig nichtsprachlichen Vermittlungsweisen zu leben scheint, solch eine große Rolle spielen soll.

Sprache als Schutzschild

Ein lange währendes Problem des Designfachs stellt sich laut Petra Kellner folgendermaßen dar: „Das Potenzial und der Impact von Design [wird] vom Gegenüber oft falsch bzw. sehr reduziert wahrgenommen, was dazu führt, dass (...) Design oft erst dann ins Spiel kommt, wenn es eigentlich zu spät ist.“ Dann wird es nämlich oft als rein kosmetische und kaschierende Maßnahme eingesetzt, die ausgleichen soll, was zuvor falsch oder gar nicht durchdacht wurde. (Kellner 2021, 292ff)

Für solche Fälle bedarf es einer Fachsprache, mit welcher die eigene Kompetenz zum Ausdruck gebracht werden kann. Es geht darum, die Notwendigkeit und Relevanz des eigenen Berufs zu artikulieren und damit eine Ernsthaftigkeit und Professionalität zu erzeugen. Diese Fachsprache schafft wiederum eine Distanz, mit welcher man sich von vermeintlich unterstellter Laienhaftigkeit abheben kann, erzeugt Autorität und dient als Schutzschild gegen unqualifizierte Einmischung.

Design, so wie es heute praktiziert wird, ist stark von der Notwendigkeit geprägt, wirtschaftliche Entscheidungen zu begründen und zu rechtfertigen. Jede gestalterische Maßnahme in einem ökonomischen Kontext braucht eine Begründung, um im Wettbewerb um Ressourcen (finanzielle Mittel und Aufträge) bestehen zu können. Hier zeigt sich abermals die Bedeutung einer spezifischen Fachsprache, mit welcher die Gestalter:innen ihren wirtschaftlichen Wert formulieren und sich im Markt positionieren können. Eine unangemessene Sprache zu wählen, könnte sogar geschäftsschädigend sein, da die Großartigkeit und Raffiniertheit eines Entwurfs dem Gegenüber nicht richtig

vermittelt werden und dieser daher im Vergleich zur wortgewandteren Konkurrenz nicht überzeugen kann. (Buck 2021, 410)

Einzug des Designs in die Wissenschaftlichkeit

Die Ursprünge der heute im Designkontext verwendeten Sprache sind eng mit den, im 20. Jahrhundert entstandenen Ansätzen des Bauhauses und der in dessen Tradition stehender Hochschule für Gestaltung (HfG) Ulm. Entsprechend des *Ulmer Modells*, wollte man das Design nicht mehr nur als kosmetischen, sondern ganzheitlichen und wissenschaftlich fundierten Prozess verstehen. Wichtige Persönlichkeiten wie der Bauhaus-Gründer Walter Gropius, Ulmer Urgesteine wie Max Bill, Inge Aicher-Scholl und Otl Aicher, Theoretiker und Philosophen wie Tomás Maldonado, Gui Bonsiepe, Christopher Alexander und Victor Papanek (die Liste könnte hier noch lange weitergeführt werden) trieben Ideen einer funktionalen Gestaltung und kybernetische Ansätze voran und verhalfen dem Design zu einem neuen Status mit akademischer Anerkennung. Der systemische und interdisziplinäre Anspruch verhalf der Gestaltungsdisziplin einen eigenen, breit gefächerten Wortschatz auszubilden. Mit fachübergreifenden Begriffen – entlehnt aus unterschiedlichsten Wissenschaften, wie Psychologie, Philosophie, Soziologie, Ökonomie, Politik uvm. – entstand eine neue Sprache für das Design.⁰¹ Ein Befreiungsschlag, um dem Mythos des

01 Sprechen wir von einer Gestalt eines Objektes, oder der Affordanz (Gibson 1979; Norman 2013) – dem Angebotscharakters einer Sache, bewegen wir uns in den Kompetenzbereichen der Wahrnehmungs- und Gestaltpsychologie. Wollen wir

kreativ-künstlerischen Genies zu entkommen. In den späteren Jahren erlangte zudem die Produktsprache, ein Konzept das vor über 50 Jahren federführend von Theoretiker:innen wie Jochen Gros (1983), später auch von Dagmar Steffen (2000) an der HfG Offenbach vorangetrieben wurde, eine immer größer werdende Relevanz. Mit erstmalig eigenen Grundbegriffen⁰² stattete es das Design mit einem Wortschatz aus, wodurch es zuletzt seinen Status als eigenständige, wissenschaftliche Disziplin erlangen konnte – „bis heute gilt der Offenbacher Ansatz zu Recht als Meilenstein in der Designtheorie.“ (Gessmann 2021, 402)

Nicht nur für die Außenwirkung war die Einführung einer eigenen Lingo revolutionär, sondern auch für die Lehre und Wissensvermittlung – Gestaltungsentscheidungen, deren Zusammenhänge und Ausmaße konnten nun formuliert und damit vermittelt werden.

Nicht mehr länger war man auf hilflos, laienhaft und belanglos wirkende Begriffe des Alltags wie schön, hässlich, zeitlos, stylisch, modern, optisch, etc. angewiesen, sondern konnte sich eines Wortschatzes bedienen, welcher den Eindruck von Professionalität und Kompetenz vermittelt. Eine Argumentation auf der Basis von Anzeichen, Symbol und Formalästhetik eröffnete ein völlig neues Handlungs- und ernstzunehmendes Berufsfeld. (Kellner 2021, 294)

unsere Entwürfe schlüssig und nachvollziehbar argumentieren, ist es nur schlüssig, sich auch der entsprechenden Sprache zu bedienen. Diese Begriffe wurden immerhin genau dafür geschaffen, so präzise wie möglich das auszudrücken, was wir meinen. Einem in Größe und Proportionen ausgewogenen Entwurf liegt gegebenenfalls eine mathematische Formel zugrunde – man denke nur mal an den visuellen Harmoniegaranten, den goldenen Schnitt. Auch diese Formeln können Teil unserer Entwurfsbegründung werden und in numerischer Sprache unsere Entscheidungen untermauern.

02 Formalästhetik, Anzeichenfunktion und Symbolfunktion sind als die Grundpfeiler der Theorie der Produktsprache an dieser Stelle anzumerken.

Mythos Kreativität – ein paradoxes Erwartungskonstrukt

„Worte zu dem finden, was man vor Augen hat – wie schwer wird das sein. Wenn sie dann aber kommen, stoßen sie mit kleinen Hämmern gegen das Wirkliche, bis sie das Bild aus ihm wie aus einer kupfernen Platte herausgetrieben haben.“ (Benjamin 1966)

Beim Lesen dieses Benjamin Zitats erhält man fast den Eindruck, man brauche die schicksalsgegebenen Fähigkeiten eines genialen, kreativen Kunstgenies, um für die eigenen Imaginationswelten, Visionen und Zukunftsentwürfe die richtigen Worte zu finden. Es scheint mehr eine Art Kunsthandwerk, als eine Sache des Intellekts. Ein Handwerk, in dem sich prozesshaft mit den eigenen Worten an das herangetastet wird, was man vor dem inneren Auge hat. Kellner stützt diese These mit ihrer Aussage, das was man sehe und spüre auch zu benennen, sei nicht so einfach. (Kellner 2021, 294)

Diese Erzählung ist es, welche Gestalter:innen heute vor solch ambivalente und damit unerfüllbare Ansprüche an ihr Schaffen stellt. Einerseits erwartet man von ihnen eine künstlerisch-expressive Geniehaftigkeit mit hoch individuellen Produktideen, andererseits werden ihnen diese Eigenschaften – herabgesetzt zu launischen und sozial inkompatiblen Künstlerpersönlichkeiten – zum Vorwurf gemacht. (Oschatz 2021, 395)

Dem Geniekult entfliehen und warum visuelle Sprache nicht für sich stehen kann

In den 1960er Jahren rückten mit der theoretischen Wende in den Kulturwissenschaften und der Einführung des Begriffs *Iconic Turn* visuelle Zeichen- und Bildsprachen zunehmend in den Fokus. Dabei wurde auch erkannt, dass visuelle Sprache selten die gleiche Eindeutigkeit erreichen kann wie die verbale Sprache. Folgendes Beispiel soll verdeutlichen, dass visuelle Sprache – für sich stehend – sehr unterschiedlich, demnach auch falsch gedeutet werden kann. Gerade nach den Jahren der Instrumentalisierung von Design und Gestaltung im Nazideutschland mit seinen von Ideologie und Rassismus durchzogenen Entwürfen wollte man sich bewusst vom irrationalen Geniekult in Gestaltungsentscheidungen distanzieren. Auf keinen Fall sollte der fast schon spirituell geprägte Kunstcharakter von Gestaltung weiter fortgesetzt und damit Gefahr gelaufen werden, Raum für völkisches Gedankengut zu lassen. (Gessmann 2021, 403) Trotz aller Bemühungen und gutem Willen scheiterte dennoch das Vorhaben, sich in seiner Außenwirkung von der Linie deutscher Gestaltung mit technologisch und ingenieurhaft anmutender Kriegsästhetik zu distanzieren. „Während man in unserer Nachkriegsmoderne die grauen Geräte von Hans Gugelot oder Dieter Rams für neutral und sachlich hielt, wurden genau diese technischen Objekte von Pressestimmen im Umfeld der Triennale di Milano 1957 ganz anders codiert.“ (Bertsch 2021, 414) Im Kontext der gerade mal 14 Jahre zurückliegenden Machtübernahme der Wehrmacht rief diese Ästhetik anders als beabsichtigt, Assoziationen von Uniformen und Schützenpanzern hervor. Der Farbe

Grau traute man also mit einer gefährlichen Selbstverständlichkeit größeren sachlichen Wert zu, als ihr im internationalen Kanon inne ist. (ebd.) Anhand dieses Beispiels lässt sich also folgendes Fazit ziehen: „Auch in [visueller] Sprache vollzieht sich Verstehen gleichermaßen wie Missverstehen.“ (Felder & Jacob 2014, 141)

Wir können uns also nicht ausschließlich auf die bildhafte Sprache verlassen, oder darauf, dass unsere Objekte in einer unmissverständlichen Eindeutigkeit im Sende:innen-Empfänger:innen Kollektiv kommunizieren. Am Ende bedarf es ergänzend wohl immer einer verbal basierten Erklärung um, – über ihre „sichtbare Beschaffenheit“ hinaus – in einen tatsächlich sachlichen Dialog über ihre inhärenten, nicht sichtbaren Eigenschaften treten zu können. (Bieling 2023, 11)

Hierin begründet liegt also eine weitere Notwendigkeit für die Aus- und Weiterentwicklung eines eigenen Designlingos. Noch immer stellt sich aber die Frage, wie eine sinnhaftere und effizientere, verbalsprachliche Kommunikationsform genau aussehen könnte.

Entwürfe zu Vermittlungsweisen

Eine große Herausforderung in der Gestaltungs- und Verkaufsphase von Design besteht darin, wie komplexe Strukturen und Ideen auch Fachfremden und Co-Creator:innen kommuniziert werden können. An dieser Stelle sei auf Christopher Alexanders Theorie der Pattern Language verwiesen (Alexander 1977). Der österreichisch-amerikanische Architekt und Mathematiker stellte damit in den 1960er Jahren eine Theorie mit einem Ansatz für einen kommunizierbaren, transparenten und partizipativen Designprozess auf. Dieser zielt darauf ab, komplexe Strukturen in kleinere, verständliche Einheiten zu zerlegen und diese Komponenten so miteinander zu verknüpfen, dass sie Menschen zum Mitmachen animieren und benutzerfreundlich sind. Diese Methoden der Pattern Language könnten auch im Kontext der Produktsprache hilfreich sein, um die Beziehung zwischen Sichtbaren und Unsichtbaren, zwischen Objekten und dem, was dazwischen liegt, besser zu verstehen. Voraussetzung ist ein interdisziplinärer Ansatz, darin eingeschlossen eine sorgfältige Beobachtung, präzise Beschreibung und das Konzept der Beziehungen. (Kellner 2021, 293)

Problemstellungen werden zerlegt in kleine Häppchen vermittelbar, nachvollziehbar und vor Allem – was uns auch in unserer Gestaltungsarbeit hilft – lösbar. Eingegliedert in seine Kontexte wiederum, können somit auch Lösungen in größeren Dimensionen systematisch und kollaborativ entwickelt werden.

Designsprache als Suchensprozess

Auch in der Pattern Language zeigt sich eher ein methodischer Ansatz zur Vermittlung von Objektaussagen als ein tatsächliches lexikalisches Artefakt – eine Art Handbuch mit erlaubten und unerlaubten Wörtern. Eine Grundlagenlosigkeit, welche Gui Bonsiepe dem Designfach einst als defizitär diagnostizierte indem er den Wortschatz von Medizin-, Jura- und Linguistikstudent:innen mit dem von Designstudent:innen vergleicht (vgl. Bonsiepe & Petruschat 1992), scheint dennoch etwas weit gegriffen. Anders als die traditionellen Wissenschaften lebt das Design von einer faktischen Flexibilität. Es ist ein formendes Fach, welches es eben mit dem Wandel der Zeit und stetiger soziokultureller Entwicklungen immer wieder neu zu formen gilt. Es ist verständlich, dass das Design als vergleichsweise junge Wissenschaft noch kein umfassendes Repertoire an eigenen Fachwörtern entwickelt hat. Dies stellt jedoch keinen Mangel dar, da Design eine interdisziplinäre Tätigkeit ist, die sich Fachbegriffe aus anderen Disziplinen aneignet. Von einer von Bonsiepe und Adorno zurecht kritisierten, aussagelosen und sinnentleerten Stammelsprache (Bonsiepe 1992) ist selbstverständlich abzusehen, ratsam scheint gleichwohl, seine Worte weise und mit einer obsessiven Aufmerksamkeit fürs Detail und Präzision zu wählen. Bruno Latour zieht in seiner Schrift *Ein vorsichtiger Prometheus* einen Vergleich zwischen den zur Vorsicht ermahnten Titanen und dem Schaffen von Designer:innen. Sein Plädoyer „radikal achtsam [zu] sein oder achtsam radikal“ (Latour 2009) lässt sich somit nicht ausschließlich auf die formale Gestaltung beziehen, sondern auch auf unsere Wortwahl.

Abschließend ein Appell

Nicht zuletzt ist an eine Reduktion auf das Wesentliche, einen Verzicht auf aussagelose Füllwörter und Floskeln zu appellieren. Ein ganzheitlicher Entwurf auf der Basis ausführlicher Analysen und Erkundungen bedarf keiner Wortkünsteleien. Ein in allen Details und Kontexten wohl durchdachter Entwurf kann auch ohne verschleiender Verbalornamentik gut argumentiert und verkauft werden. Am Ende sollte Design nicht ausschließlich zum Selbstzweck der wissenschaftlichen Legitimation zu etwas erhoben werden, was es nicht ist. Gutes Design ist das Resultat fachübergreifender, gründlicher Recherche und dem abschließenden Abwägen unterschiedlicher Gestaltungsoptionen unter Berücksichtigung dieser (Nach-)forschungsergebnisse und eigener moralisch-ethischer Werte. Nicht mehr und nicht weniger.

Der erste Schritt, zu einer Designsprache mit Sinn und Relevanz zu gelangen, ist „[...] in einer sinngebenden Anwendung ihr neues und übergeordnetes Ziel [zu] finden. Dann ist sie in der Lage, wie schon vor 50 Jahren, ein Zeichen in der Designtheorie, aber auch im Kanon der Geisteswissenschaften im frühen 21. Jahrhundert, zu setzen.“ (Gessmann 2021, 405f)

LITERATUR

Adorno, Theodor W. (1964): *Jargon der Eigentlichkeit*, Zur deutschen Ideologie, Suhrkamp Verlag 18. Auflage, Berlin.

Alexander, Christopher et al. (1977): *A Pattern Language – Towns, Buildings, Construction*. Oxford University Press.

Benjamin, Walter (1966): *Denkbilder*, Suhrkamp Verlag 4. Auflage, Berlin.

Bertsch, Georg-Christof (2021): „*Design muss als politisch hoch aufgeladene Praxis gelehrt werden ...*“, in Thilo Schwer / Kai Vöckler (Hg.) *Der Offenbacher Ansatz – Zur Theorie der Produktsprache*. Transcript Verlag, Bielefeld, S. 412 – 416.

Bieling, Tom (2023): *Zur Sprache des Designs und dem Design der Sprache*. Designabilities Design Research Journal 10/2023, S. 10f.

Bieling, Tom (2024): *Dingliche Versprachlichung – Sprachliche Verdinglichung Studentische Perspektiven zum Thema*. Seminardokumentation *Die Dinge zur Sprache bringen*, SoSe 2024, HfG Offenbach. [unveröffentlicht]

Bonsiepe, Gui / Petruschat, Jörg (1992): *Peripherie und Zentrum*. In: Jörg Petruschat (2015): *Design Talks – Gespräche zu Design Technologie Kultur*. Form + Zweck, Berlin.

Bourdieu, Pierre (1993): *Language and Symbolic Power*, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts.

Buck, Alex (2021): *Gestalterischer Alltag ist kein Wettbewerb um die beste gestalterische Lösung, sondern um die beste Begründung!*, in Thilo Schwer / Kai Vöckler (Hg.) *Der Offenbacher Ansatz – Zur Theorie der Produktsprache*. Transcript Verlag, Bielefeld, S.407 – 411.

Felder, Ekkehard & Katharina, Jacob (2014): *Die Praxis wertender Sprachreflexion in europäischen Gesellschaften als Spiegel ihres Selbstverständnisses*. Das Projekt Europäische Sprachkritik Online (ESO), in Thomas Niehr (Hg.): *Sprachwissenschaft und Sprachkritik – Perspektiven ihrer Vermittlung*. Hempen Verlag, Bremen.

Gessmann, Martin (2021): *Der Offenbacher Ansatz – und was aus der Produktsprache heute wird*, in Thilo Schwer / Kai Vöckler (Hg.) *Der Offenbacher Ansatz – Zur Theorie der Produktsprache*. Transcript Verlag, Bielefeld, S. 402 – 406.

Gibson, J. J. (1979): *The Ecological Approach to Visual Perception*. Houghton Mifflin.

Gros, Jochen (1983): *Grundlagen einer Theorie der Produktsprache*. Einführung. Bd. 1, HfG Offenbach.

Kellner, Petra (2021): „... mit dieser Theorie kann nur umgehen, wer auch aktiv gestaltet“, in Thilo Schwer / Kai Vöckler (Hg.) *Der Offenbacher Ansatz – Zur Theorie der Produktsprache*. Transcript Verlag, Bielefeld. S. 289–295

Lueg, Klarissa (2021): *Symbolische Macht*, [online] <https://www.uni-flensburg.de/fileadmin/content/seminare/soziologie/dokumente/klarissatxt/lueg-symbolische-macht-2016.pdf>.

Latour, Bruno (2009): *Die Vermessung des Ungeheuren, Ein vorsichtiger Prometheus?*, Brill|Fink Verlag, Leiden.

Luhmann, Niklas (1993): *Gesellschaftsstruktur und Semantik*, Suhrkamp Verlag 4. Auflage, Berlin.

Niehr, Thomas (2014): *Sprachwissenschaft und Sprachkritik – Perspektiven ihrer Vermittlung*, Hempen Verlag, Bremen, S. 141.

Norman, Donald A. (2013): *The Design of Everyday Things*. Basic Books.

Oschatz, Sebastian (2021): „Wir müssen die Schnittstelle zur Gesellschaft und unseren Auftraggebern besser gestalten ...“, in Thilo Schwer / Kai Vöckler (Hg.) *Der Offenbacher Ansatz – Zur Theorie der Produktsprache*. Transcript Verlag, Bielefeld, S. 392–397.

Steffen, Dagmar (2000): *Design als Produktsprache: Der „Offenbacher Ansatz“ in Theorie und Praxis*. Verlag form.



Johannes Bietz

Design und Engineering – Warum ein klarer Design- begriff wichtig ist.

Die Ausstellung **Protest / Architektur – Barrikaden, Camps, Sekundenkleber** im Deutschen Architekturmuseum in Frankfurt beginnt mit einer eindrucksvollen Installation. Der erste Raum der Ausstellung wird fast vollständig von einem einzelnen Objekt dominiert: Einer Hängebrücke aus dem Hambacher Forst. Statt in schwindelnder Höhe zwischen Bäumen hängt sie jetzt von massiven Stahlträgern nur wenige Zentimeter über dem Betonboden des Ausstellungsraums. Und trotzdem: Wer der Einladung an der Wand neben dem Exponat Folge leistet, die Schuhe auszieht und das wackelige Gebilde betritt, kann erahnen, wie es sein muss, dieses Artefakt in seinem natürlichen Lebensraum zu nutzen. Hier gibt es keine ausgefeilte Linienführung, clevere Anzeichen oder geschmackvolle Farbkombinationen. Nur grobe Bretter, Spax-Schrauben und handgeknüpfte Knoten.

Dieses Objekt ist eine Brücke, nicht mehr und nicht weniger. Sie hat nur eine Funktion: Von einem Ende sicher zum anderen zu gelangen.

Ich beschäftige mich in diesem Text mit widerständigen Dingen⁰¹, Artefakten die sich einer Vereinnahmung durch das Design widersetzen: Ich gehe dabei erst darauf ein, dass die Designtheorie oft mit einer zu weit gefassten Definition von Design arbeitet und das dem Diskurs mehr schadet als nützt. Im Anschluss grenze ich den Designbegriff ein und folge dabei der Definition des Philosophen Daniel Martin Feige. Ich möchte zeigen, dass neben dem Design und der Kunst noch Platz für eine weitere Kategorie ist: Dem Engineering – hier möchte ich die Hängebrücke verorten. Den Abschluss macht ein kurzer Exkurs zu Heidegger und seinem Konzept von *Zeug*. Hier wird die Unterscheidung zwischen Engineering und Design zementiert, indem gezeigt wird, wie ein Gegenstand sich allein über seine Funktion definieren kann.

Der entgrenzte Designbegriff

Richtet man sich nach populären Definitionen von Design wie der von Herbert Simon, „Everyone designs who devises courses of action aimed at changing existing situations into preferred ones.“ (Simon 1996, 111), dann ist auch die Hängebrücke ein Designgegenstand. Aber auch praktisch alles andere, was jemals ein

01 Der Begriff geht zurück auf das Seminar: *Widerständige Dinge*, Prof. Dr. Tom Bieling, HfG Offenbach, Wintersemester 2023/24.

Mensch absichtlich hervorgebracht hat. Damit ist diese Definition so weit gefasst, dass sie jede Aussagekraft verliert. Unter so einer Definition fällt es schwer, irgendeine zielgerichtete Handlung zu finden, die nicht Design ist. Genauso gut könnten wir statt vom Designen einfach vom Handeln sprechen.

Nun kann man berechtigt einwenden, dass Simon mit Design etwas beschreibt, das weit über das hinausgeht, was man im deutschen Sprachgebrauch als Design bezeichnet. Aber selbst in der deutschsprachigen Designtheorie sieht es nicht besser aus, so definiert Friedrich von Borries: „Design ist das planvolle – also absichtliche, vorsätzliche, zielorientierte – Gestalten von physischen und virtuellen Gegenständen, Innen- und Außenräumen, Information und sozialen Beziehungen [...] aber auch Bereiche der bildenden Kunst und des sozialen und künstlerischen Aktivismus.“ (von Borries 2011, 9)

Oder Uta Brandes: „Zweifellos [...], dass alles um uns herum gestaltet, also Ausdruck von Design ist – jedes Produkt, alle Zeichen, Wegweiser und dergleichen, Bilderwelten jeglicher Art, Kleidung und Gesten, auch Töne, Gerüche und Geschmack, sogar die uns umgebende, doch nur noch gestaltete Natur und alles andere“. (Brandes et al. 2009, 12)

Dass so eine Definition unbrauchbar ist, um das zu beschreiben was wir als Design verstehen, kann man gut an einem argumentativen Widerspruch herauslesen, der jüngst in einem Gastvortrag Maziar Rezais zum Ausdruck kam: Während Rezaï sich am Anfang seines Vortrags auf die Definition von Simon stützte, sprach er trotzdem später von *Nicht-Designer:innen*: „[...] my current research uniquely centers on the actions of ordinary individuals, non-designers, who, under specific circumstances,

exhibit design-oriented behaviors.“ (Rezai 2023) Bei einem derart weit gefassten Verständnis von Design scheint die Unterscheidung zwischen Designer:innen und „Non-Designers“ konstruiert. Und trotzdem scheint diese Distinktion im Diskurs relevant zu sein. Und zwar nicht nur, um für die Existenzberechtigung des Designberufs argumentieren zu können.

Eine solche breite Definition scheint zuerst die Arbeit von *Nicht-Designer:innen* aufzuwerten, ein ehrenwertes Anliegen, oder? Eher nicht, denn vor allem kannibalisiert das Design damit benachbarte Disziplinen. Aktivist:innen und Ingenieur:innen als Designer:innen zu bezeichnen ist nur eine Aufwertung dieser, wenn man Design als etwas diesen Disziplinen Überlegeneres versteht. Damit verkommt die vermeintliche Inklusion zu einer anmaßenden Vereinnahmung.

Eine philosophische Eingrenzung

Eine Definition von Design, die ohne diese Hybris auskommt, liefert der Philosoph Daniel Martin Feige bereits auf dem Klappentext seines Buches *Design – Eine Philosophische Analyse*. „Design ist eine ästhetische Form der praktischen Welterschließung.“ (Feige 2019) Der Knackpunkt liegt hier in dem Aspekt der Ästhetik. Feige differenziert Design klar von der Kunst. Zwar seien beide ästhetisch, aber doch kategoriell unterschiedlich dahingehend, dass die Kunst nicht funktionsbezogen ist.

„Design ist als ästhetisch-praktische Form der Welterschließung zu bestimmen. Kunst hingegen als Reflektionsgeschehen im Medium eigensinniger Formgebung zu begreifen.“ (Ebd. 90)

Genauso lässt sich auch das Design vom Engineering abgrenzen. Nur weil sich beide mit der Funktion von Artefakten befassen, sind sie nicht deckungsgleich, da dem Engineering die ästhetische Dimension fehlt, die für das Design zentral ist. Design steht somit zwischen den Disziplinen Kunst und Engineering. Während die Kunst allein der ästhetischen Sphäre zuzuordnen ist, ohne ihre Artefakte mit praktischen Funktionen zu versehen, und das Engineering als das Entwerfen von Artefakten mit reiner Funktion ohne einen Fokus auf ästhetische Form verstanden werden kann, verbindet das Design beide Bereiche miteinander.

Es wäre aber ein Fehler das Design als Überlappungsbereich der beiden anderen Disziplinen zu begreifen. Das würde auch der Definition widersprechen: Ein Artefakt kann nicht gleichzeitig (verkürzt ausgedrückt) Form ohne Funktion und Funktion ohne Form sein. Designgegenstände sind zwangsläufig sowohl zu Kunst und Engineering kategoriell verschieden wie auch Kunst und Engineering zueinander kategoriell verschieden sind. Ein Designartefakt lässt sich nicht in einen Teil Kunst und einen Teil Engineering auflösen, da beim Design Ästhetik und Funktion untrennbar verbunden sind. Die Ästhetik eines Designartefakts existiert nicht ohne seine Funktion und seine Funktion nicht ohne die Ästhetik. Daraus aber abzuleiten, es könne keine Funktion ohne Form geben, ist ein non sequitur.

„Die These lautet nicht, dass es faktisch keine ungeformten Funktionen gibt“ (Feige 2019, 137). Bei dieser ebenso beiläufigen wie zentralen Feststellung belässt es Feige, ohne weiter auf diese *Funktion ohne Form* einzugehen. Doch genau das ist Engineering, genau das ist die Hängebrücke: *Funktion ohne Form*. Nun kann man einwenden, dass sich diese Hängebrücke sehr

wohl als gestalteter Designgegenstand betrachten lässt – aber das wäre das gleiche wie Designgegenstände als Kunstwerke zu betrachten. Dadurch werden sie aber auch nicht zu Designgegenständen, denn wie Feige schreibt: „Man kann nämlich auch etwas falsch anschauen.“ (Ebd., 88) Der Fehler liegt bereits darin, die Hängebrücke überhaupt zu *betrachten*, denn eigentlich ist sie *unsichtbar*. Und damit sind wir bei Heidegger.

Zeug

Unsichtbar bedeutet natürlich nicht, dass man die Hängebrücke nicht sehen kann. Es bedeutet, dass man durch bloßes Hinsehen nicht das verstehen kann, was die Brücke im Kern ausmacht. Dieser Gedanke basiert auf Heideggers Konzept von *Zeug*, welches Feige folgendermaßen auffasst: „Zeug meint Gegenstände, die immer schon vorrangig im Lichte ihrer praktischen Brauchbarkeit erschlossen sind. Sie dienen immer schon bestimmten Zwecken, die nicht von außen an sie herangetragen werden, sondern die einen Moment dessen ausmachen, was sie sind.“ (Ebd. 81)

Um es auf die Hängebrücke zu beziehen: Sie ist als Artefakt allein durch ihre Funktion geprägt: Einfach aufgebaut und mit minimalen Materialaufwand ermöglichte sie eine komfortable Mobilität zwischen den Baumhäusern des Barrios, ohne die Bäume selbst zu beschädigen. Diese Grundfunktion ist Wesenskern der Brücke und keine äußere Zuschreibung, denn der Wesenskern erschließt sich erst durch den praktischen Gebrauch.

Ein *Zeug* wie die Brücke widersetzt sich also äußerer Zuschreibung, sie ist für eine ganz bestimmte Sache da und für nichts anderes, und dies ist ihr auch fest eingeschrieben. Hier lässt sich die Engineering-Leistung verorten, definiert nach der Britannica: „the creative application of scientific principles to design or develop structures, machines, apparatus, or manufacturing processes, [...] all as respects an intended function, economics of operation and safety to life and property“ (britannica.com).

Die Brücke erfüllt diese Kriterien vollkommen. Und braucht keine ästhetische Dimension dazu. Damit ist gezeigt, dass die Brücke ein Artefakt des Engineerings ist. Um besser zu verstehen, warum es falsch ist, sie als Designgegenstand zu betrachten, lohnt ein abermaliger Blick auf Heidegger. Diesmal in Bezug auf den Begriff der *Zuhandenheit* von *Zeug*, die Feige etwas reißerisch als „unsichtbar“ beschreibt: „Die Seinsart von *Zeug*, in der es sich von ihm selbst her offenbart, nennen wir *Zuhandenheit*. [...] Das schärfste nur-noch-hinsehen auf das so und so beschaffene *Aussehen* von Dingen vermag *Zuhandenes* nicht zu entdecken. Der nur *theoretisch* hinsehende Blick auf Dinge entbehrt des Verstehens von *Zuhandenheit*“ (Feige 2019, 82).

Die Kurator:innen der Ausstellung haben diesen Gedanken offensichtlich verinnerlicht: Eine Hängebrücke kann man nicht durch reines Anschauen verstehen, ihr Aussehen gewährt keinen Zugriff auf ihren Wesenskern. Nur über die regelmäßige Anordnung der Bohlen, die Oberfläche des Holzes, die Eleganz der von der Halteseile beschriebenen Kurve zu sprechen (also über Form und Ästhetik), erkennt ihren Wesenskern. Man muss sie betreten, damit sie *zuhanden* wird

und verstanden werden kann. Form, Farbe und Finish der Brücke sind dahingehend absolut nebensächlich.

Feige kritisiert an Heideggers Konzept von *Zeug*, dass dieses die ästhetische Dimension des Designs nicht erfassen könne. Aber genau deshalb ist es ein so mächtiges Werkzeug, um uns näherzubringen um welche Art von Artefakten es beim Engineering geht, da die Ästhetik hier bestenfalls eine untergeordnete Rolle spielt.

LITERATUR

von Borries, Friedrich (2016): *Weltentwerfen*, Suhrkamp, Berlin.

Brandes, Uta, Michael Erhoff & Nadine Schemmann (2009): *Designtheorie und Designforschung*, Brill, Fink, Paderborn.

Feige, Daniel Martin (2019): *Design – Eine philosophische Analyse*, Suhrkamp, Berlin.

Heidegger, Martin (2001): *Sein und Zeit*, Niemeyer, Tübingen.

Rezai, Maziar (2023): *Design as Act: A Discussion on Empowering Change Through Design*.
Gastvorlesung im Zuge des o.g. Seminars, 30.10.2023

Simon, Herbert, A. (1996): *The Sciences of the Artificial*, MIT Press, Cambridge.

<https://www.britannica.com/technology/engineering>, abgerufen am 12.12.2023.



Samuel Schön

Die Sprache der Dinge – Wege zur Dechiffrierung und Interpretation von Designobjekten

Design hat heute vermutlich mehr denn je mit der Vermittlung von Bedeutung und dem Verständlichmachen komplexer Zusammenhänge zu tun. Neben Formgebung, Entwurf und Produktplanung gewinnt der Kommunikationsaspekt an Relevanz im Gestaltungsprozess. Daraus ergibt sich die Notwendigkeit, sich intensiver mit dem Phänomen Design und Sprache auseinanderzusetzen. Welche Geschichten erzählt Design und wie gelingt es, die zeichenhaften Botschaften von Designobjekten zu entschlüsseln? Da in der Literatur entsprechende Fragestellungen meist die gestalterische Perspektive, also die Codierung, beleuchten, widmet sich der folgende Text der Position der Nutzenden. Es geht darum, Wege zu ergründen, die Design-Rezipient:innen dazu befähigen, aktive Interpret:innen ihrer produzierten Umwelt zu werden.

Die Sprache der Dinge

Die Produktsprache stellt allgemein eine nonverbale Form der Verständigung dar. Angesichts der zunehmend komplexeren Produkte ist sie ein wichtiges Werkzeug der Gestaltung. Wahrnehmbare Eigenschaften wie Material, Form, Farbe und Oberfläche geben Aufschluss über den funktionalen Nutzen und deuten auf die Handhabung hin. Als Anzeichen helfen sie den Nutzenden bei der Orientierung in der Produktwelt. Seit geraumer Zeit beschäftigen sich zahlreiche produktsprachliche Überlegungen mit dem Zeichencharakter von Objekten. Im Zentrum der Betrachtung stehen dabei meist semiotische Theorien, die annehmen, dass Objekte neben dem wahrnehmbaren Äußeren eine Art lesbaren Code besitzen. Theoretiker wie Roland Barthes, Umberto Eco und Nelson Goodman stützen dabei die Annahme, dass dieser Code eine gewisse Analogie zur Grammatik von Sprachen besitzt, da er einen wortlosen Austausch von Informationen ermöglicht. Barthes weist in seiner *Semiotik der Artefakte* (1964) den Gebrauchsgegenständen eine spezifische „Ausdruckssubstanz“ zu, die ihnen anhaftet und auf die Betrachtenden wirkt. Goodman hingegen betrachtet die ästhetisch gestalteten Codierungen als „Referenzobjekte“, die gelesen werden können. Eco wiederum beschäftigt sich in seiner *Einführung in die Semiotik* (1968) ausführlich mit dreidimensionalen Hinweisen, die ähnlich wie zweidimensionale Bilder eine visuelle Zeichenstruktur haben, die Botschaften im Raum vermittelt. (Vgl. Stehr, o.D.)

Der deutsch-amerikanische Kommunikationswissenschaftler und Designtheoretiker Klaus Krippendorff definiert die

transportierte Aussage, also die Symbolhaftigkeit von Dingen, als entscheidendes Merkmal, das es zu verstehen gilt. Während die praktische Funktionalität heutzutage als selbstverständlich vorausgesetzt wird, rückt die Bedeutung der Produkte für den Menschen in den Vordergrund der Betrachtung. Dazu ist es unerlässlich, sich mit der Wechselwirkung zwischen der Produktwelt und dem kulturellen Umgang des gesellschaftlichen Umfelds auseinanderzusetzen. Bedeutung sei dabei als Summe der vorstellbaren Kontexte definiert, in denen ein Objekt für jemanden vorstellbar ist. Anhand von Luxusgütern beschreibt Krippendorff die Relevanz der Symbolhaftigkeit. Die Existenz von teuren Uhren oder PS-starken Autos fußt demnach nicht auf rationaler Zweckmäßigkeit, sondern auf der damit einhergehenden Aussage. Die offensichtliche Funktion, also in diesem Fall das Anzeigen der Uhrzeit oder die Fähigkeit zur Fortbewegung, sei für den Wert entsprechender Produkte ebenso irrelevant wie die Geometrie oder die Materialität. Entscheidend sei das Erlebnis, also die emotionale Verwicklung und die nach außen transportierte Symbolik. (vgl. Krippendorff, 1989, 269f.)

Ein anderes Beispiel, welches die These Krippendorffs stützt, ist das iPhone von Apple. Wie wohl kaum ein zweites Unternehmen versteht es Apple, seine Produkte emotional aufzuladen. Ein iPhone ist nicht nur ein sichtbares technisches Gerät. Es ist zudem ein Statussymbol und kommuniziert eine Lebenseinstellung. Somit kann es selbst als Symbol verstanden werden, schließlich weckt es bei den Betrachtenden Assoziationen wie *Stilbewusstsein* und *Kreativität*. Im Gegensatz zu den funktional-ästhetischen Anzeichen eines Produkts sind die symbolischen und emotionalen Facetten mitunter schwer zu begreifen. Den

allermeisten Rezipient:innen begegnen sie nur unbewusst. In Erscheinung eines Gefühls beeinflussen sie jedoch in hohem Maße das Handeln. Die Wahl für ein Produkt im Supermarkt und gegen ein anderes beschreibt den Grad der Manipulation. Im Kontext einer sogenannten *Sprache der Dinge* geht es folgerichtig nicht um ein verbales Äußerungsvermögen von Dingen, sondern um die Fähigkeit, Bedeutung zu vermitteln. Umgekehrt geht es aus der Perspektive der Nutzenden darum, diese Bedeutung zu identifizieren. Designobjekte können sich zwar nicht aktiv mitteilen, wohl aber haben sie einen Ausdruckswert. Der Philosoph und Kulturkritiker Walter Benjamin stellt in seinem Buch *Über Sprache überhaupt und über die Menschen* fest, dass jedem Ding wesentlich sei, sich mitzuteilen, und entwickelt darin ein Konzept der Sprache der Dinge. Demzufolge hat jeder Gegenstand der Betrachtung eine eigene Sprache. Somit gibt es nach Benjamin eine Sprache der Tiere, Steine oder Lampen und in die Gegenwart übersetzt eine Sprache der Toaster, Espressomaschinen und Haartrockner. Diese seien aber für den Menschen in aller Regel stumm. Nach Benjamin erfordert es eine Übersetzungsleistung, um verständlich zu werden. (vgl. Benjamin, 1916, 23f.)

Als Prinzip des Ausdrucks sowie Medium der Interpretation lässt sich Sprache auf die Dingwelt übertragen. Diese Feststellung folgt Bruno Latours Unterscheidung zwischen passiven Objekten und aktiven Dingen unter dem Aspekt der Bezugnahme. Demnach werden Objekte im Moment des menschlichen Reflektierens in gewisser Weise zum Leben erweckt. In Form „lebendiger“ Dinge stehen sie in Beziehung zum Menschen und beeinflussen dessen Handeln. Diese Auffassung deckt sich mit

der Beeinflussung durch die Kommunikation von Bedeutung im Kontext der Mensch-Objekt-Interaktion. Im Moment der Betrachtung senden Dinge Signale und entfachen eine Wirkung, die es zu lesen und zu interpretieren gilt. (vgl. Latour, 2009)

Der substanzielle Unterschied in der Grammatik

Für die Untersuchung potenzieller Mechanismen der Übertragung, spricht der Deutung von Zeichen, ist es zunächst unumgänglich zu definieren, was als Zeichen zu betrachten ist. Für Umberto Eco ist ein Zeichen „alles, was sich als signifikanter Vertreter für etwas anderes auffassen lässt“. (vgl. Eco, 1987: 26). Krippendorff definiert den Charakter von Zeichen im Tragen von Bedeutung und dem Vermögen, gelesen und verstanden zu werden. Die Existenz eines Zeichens ist somit auch abhängig vom kulturellen Erfahrungshintergrund der Rezipient:innen und dem Kontext, in dem sich das Zeichen befindet. Was als Zeichen wahrgenommen werden kann, ist somit relativ und individuell geprägt (vgl. Krippendorff, 1989, 270f.) Eco spricht in diesem Zusammenhang von einem „Möglichkeitsfeld“, bei dem von Mal zu Mal unterschiedliche interpretative Entscheidungen ausgelöst werden können. (vgl. Eco, 1977, 90).

Bei der Erörterung von Wegen zur Übersetzung ist es dennoch sinnvoll, sich solchen Zeichen zu widmen, die innerhalb einer Gruppe mit einer relativen Wiederholgenauigkeit verstanden werden können. Neben der Definition des Zeichens ist es essenziell, den grammatikalischen Unterschied der Dingsprache zu verstehen. Im Gegensatz zur menschlichen Sprache

stellen sich Designobjekte unmittelbar dar. Ein Ding mit all seinen Anzeichen ist, was es darstellt – es ist authentisch. Ähnlich einem zweidimensionalen Bild registriert die menschliche Wahrnehmung materielle Dinge oder Interfaces ohne Umwege. Entsprechende Anzeichen sind unverfälscht wahrnehmbar. Dabei folgt die Beobachtung keiner vorgegebenen Reihenfolge, sondern variiert im Sinne der Aufmerksamkeit der Betrachtenden. Wörter, zusammengesetzt aus Lauten oder Buchstaben, werden hingegen immer stellvertretend gebraucht. Ihre Abfolge ist linear und folgt Regeln der Anordnung. Während die menschliche Sprache den Umweg der Bezeichnung wählt, sind die Zeichen der Dingsprache immanent. Im Unterschied zur repräsentativen Logik der menschlichen Sprache folgt die Dingsprache einer präsentativen Logik. (vgl. Stehr, o.D.)

Wege zur Dechiffrierung und Interpretation von Designobjekten

Nimmt man an, dass der Zeichencharakter der Dingsprache einem System unterworfen ist, müsste es entschlüsselt und übersetzt werden können. Es ist daher zu erörtern, in welche Form des Ausdrucks die Sprache der Dinge zum besseren Verständnis übersetzt werden soll. Zunächst scheint die Übersetzung in verbale Sprache naheliegend. Sie ist dem Menschen am vertrautesten und wirkt objektiv. Zudem ist sie aufgrund ihres stellvertretenden Charakters universell einsetzbar. Jedoch ist ihr Vokabular begrenzt, und gerade auf der Ebene der Gefühle und Emotionen fällt es häufig schwer, präzise Worte zu finden.

Sprache beschreibt darüber hinaus nicht nur Vorhandenes, sondern konstruiert soziale Realität. Das heißt die menschliche Wahrnehmung und das Verständnis der Welt wird durch sprachliche und kommunikative Prozesse maßgeblich beeinflusst. (vgl. Berger/Luckmann, 1969) Beispielsweise werden in der politischen Rhetorik Begriffe wie *Freiheitskämpfer* oder *Terrorist* genutzt, um einen Personenkreis in ein völlig unterschiedliches Licht zu rücken. Allein die Wortwahl stellt eine andere Wirklichkeit her. Angesichts dessen wird der Versuch unternommen, die Dekodierung durch Übersetzen in andere Ausdrucksformen zu wagen. In dem Wissen, dass jede Interpretation unweigerlich verschiedene Betrachtungsweisen und Deutungsvariationen hervorbringt, sollen im Folgenden zwei erkenntnistheoretische Wege vorgestellt werden, die näherungsweise funktionieren. Es liegt in der Natur der Sache, dass der Deutungsprozess von Zeichen niemals abgeschlossen sein kann. Vor diesem Hintergrund sind die vorgestellten Wege als Hilfestellung zu verstehen. Ein Lösungsansatz ist der Transfer emotionaler Facetten eines konkreten Designobjekts in Körpersprache und Mimik. Ergänzend dazu wird die bildhafte Darstellung von Emojis als abstrahierte Form des Ausdrucks von Emotionen untersucht. Der Darstellung beider Varianten ist voranzustellen, dass der Zugang zur eher abstrakten Dingsprache in jedem Fall bewusste Wahrnehmung erfordert. Darüber hinaus ist zu empfehlen, möglichst mit der Praxis des Überfliegens gewohnter Muster zu brechen. Schließlich können die Signale, die es zu erkennen gilt, so offensichtlich in Erscheinung treten, dass es ein Leichtes ist, sie zu übersehen.

Eine beispielhafte Analyse

Die Anwendung der zwei vom Autor entwickelten Übersetzungsansätze erfolgt exemplarisch am allgegenwärtigen und für viele Rezipient:innen nahbaren Designobjekt des Automobils. Für diejenigen, die im Sommer die Reise in den Urlaub mit dem PKW antreten lohnt sich daher der Blick in den Rückspiegel. Dabei lässt sich das Frontdesign unzähliger Automodelle beobachten. Fahrzeughersteller sprechen gerne vom Gesicht eines Autos. Diese Metapher wird im Folgenden buchstäblich aufgegriffen. Die charakteristischen Konturen der Frontpartie dienen als Grundlage für die beispielhafte Analyse. Für viele Menschen ist der eigene PKW nach wie vor ein wichtiges Statussymbol und Ausdruck der persönlichen Identität. Im gesellschaftlichen Prozess des Sich-Einordnens und Abgrenzens erfüllen Autos eine wichtige Symbolfunktion. Je nach Gestalt werden unterschiedliche Assoziationen vermittelt. Während beispielsweise scharf gezeichnete Kanten und große Proportionen Attribute wie *Erfolg*, *Überlegenheit* und *Macht* verkörpern, prägen runde Scheinwerfer und weiche Konturen tendenziell ein freundliches Erscheinungsbild. Jenseits der bewussten Wahrnehmung vieler Autokäufer:innen produziert die Erscheinung der Modelle Zeichen, die gelesen werden können. Es ist zwar nichts Neues, dass sich das Design vieler PKWs an der menschlichen Mimik orientiert. Genau diese Tatsache macht das Auto jedoch zum idealen Gegenstand der Untersuchung. Um den Code hinter den Zeichen zu entschlüsseln, bietet es sich an, die Erscheinung des zu untersuchenden Gegenstands, in diesem Fall die Front des entsprechenden PKWs, mimisch zu imitieren. Die menschliche

Mimik ist nicht nur Ausdruck unserer Gefühle, sondern kann umgekehrt auch Emotionen beeinflussen. Beispielsweise kann ein Lächeln, selbst wenn man sich nicht fröhlich fühlt, positive Gefühle hervorrufen. Die mimische Imitation wird in diesem Fall als Schlüssel zur persönlichen Gefühlswelt genutzt. Die Ausdruckskraft eines Designobjekts wird dadurch mit menschlichen Emotionen verknüpft, sodass die emotionale oder symbolische Bedeutung erkannt und nachempfunden werden kann. Der Mensch verfügt über eine ausgeprägte Sensibilität zur Erkennung und Interpretation von Emotionen. Wie die Beobachtung von Kleinkindern zeigt, handelt es sich um evolutionär erlernte Mechanismen. Unterbewusst interpretieren Menschen anhand der wahrnehmbaren Gesichtsausdrücke ein Stimmungsbild ihrer Umgebung. Dieser Mechanismus lässt sich auf Dinge übertragen und kann insbesondere dabei helfen, die grundsätzliche Bedeutung von Designobjekten zu interpretieren. Für die spezifische Definition der Anzeichen bietet es sich an, systematisch vorzugehen. Im Kontext mimischer Imitation wäre dafür jedoch einiges an schauspielerischem Geschick vonnöten, um ein gewisses Maß an Präzision zu wahren. Daher wird an dieser Stelle der Schritt in die zweidimensionale Bildwelt vorgeschlagen. Hierzu wird ein Emoji entwickelt, das die Symbolhaftigkeit abstrahiert und zum Ausdruck bringt. Wesentliche Gesichtszüge dienen dabei als Analogien für die gestalterischen Zeichen von Designobjekten. Gegenstand der Analyse sind im Wesentlichen Augen, Augenbrauen, Mund, Nase sowie die Stirn (Abb. 1). Am konkreten Beispiel des expressiven Designs eines Audi Q8 lassen sich dann etwa eine gerunzelte Stirn, zusammengezogene Augenbrauen, schmale, scharf gezeichnete Augen und ein starrer, fokussierter

Blick sowie erweiterte Nasenflügel, markante Wangenknochen und ein kantiges Kinn identifizieren. Die Erscheinung wirkt bedrohlich, einschüchternd, und im selben Moment kann sie beim Betrachter den Impuls hervorrufen, sich im Sinne einer Flucht nach vorne behaupten zu wollen.

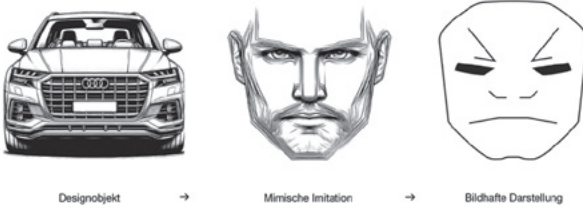


Abb. 1: Zeichenprozess – Exemplarischer Weg zur Dechiffrierung und Interpretation von Designobjekten

Die Darstellung in Form eines Emojis offenbart die Anzeichen des Ausdrucks. Anhand dieser Abstraktion fällt es leichter, die Symbolhaftigkeit des Modells abzuleiten. Ausdrucksstark kommuniziert der Audi Q8 Selbstbewusstsein und Stärke. Seine Gestalt weckt Assoziationen wie *Entschlossenheit* und *Autorität* – Attribute, mit denen sich die meisten Fahrer:innen unbewusst identifizieren. Wachsamere Rezipient:innen hingegen können den unsichtbaren Code mithilfe des geschilderten Vorgehens entschlüsseln.

Resümee

Hieran verdeutlicht sich eine gewisse emanzipatorische Relevanz, die sich aus dem Verständnis der symbolischen Bedeutung von Alltagsgegenständen ergibt: Die Dinge und ihre symbolische Konstitution zu reflektieren, vermag Rezipient:innen dabei zu helfen, sich aus ihrer Passivität zu befreien und ermöglicht es ihnen, als aktive Interpret:innen in der Wechselbeziehung der Mensch-Objekt-Interaktion zu partizipieren. Dadurch kann der Mensch einen Standpunkt einnehmen, der die Konsequenzen seines Handelns und seine Rolle im kulturellen Umgang mit den Dingen hinterfragt. Hierfür ist es unerlässlich, das Wesen dieser Sprache der Dinge in Abgrenzung zur menschlichen Sprache zu verstehen. Subtile Zeichen, die den Gegenständen immanent sind, formen diese stumme und zugegebenermaßen abstrakte Sprache. Folgerichtig bedarf es einer Übersetzungsleistung durch die Betrachtenden. Aufgrund der unterschiedlichen Grammatik ist die direkte Übersetzung in verbale Sprache nicht zu empfehlen. Die hier vorgestellte, beispielhafte Analyse stellt zwei stark vereinfachte Wege zur Dechiffrierung und Interpretation vor. Der Grad der Komplexität wird jedoch der Zielsetzung dieser Arbeit gerecht. Die beiden Methoden (Mimische Imitation und bildhafte Darstellung mit Hilfe von Emojis) bieten Hilfestellungen zur Entschlüsselung der Bedeutung von Dingen. Dabei sind kein großes Vorwissen oder Vokabular vonnöten. Die zwei Ansätze funktionieren unabhängig voneinander. Je nach Detailgrad eines Designgegenstandes sowie der gewünschten Tiefe der Analyse greifen sie jedoch wunderbar ineinander und ergänzen sich. Der Prozess kann auf ganze Designobjekte an-

gewendet werden oder in einem iterativen Vorgehen bestimmte Teilaspekte behandeln. Wenngleich das Beispiel sehr plakativ in Erscheinung tritt, erzielen die Methoden doch das gewünschte Resultat. Denn sie schaffen Zugang und helfen, zu verstehen. Für eine umfassende Bewertung der Herangehensweise empfiehlt es sich die Methoden in anknüpfenden Studien auf weitere Designgegenstände anzuwenden, um ihre Übertragbarkeit auf das Spektrum der Produktwelt zu überprüfen.

LITERATUR

Benjamin, Walter (1916): *Über Sprache überhaupt und über die Sprache des Menschen*. Reclam

Berger, Peter L. & Thomas Luckmann (1969): *Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit: Eine Theorie der Wissenssoziologie*. Fischer, Frankfurt am Main.

Eco, Umberto (1977): *Das offene Kunstwerk*. Suhrkamp

Eco, Umberto (1968): *Einführung in die Semiotik*. utb

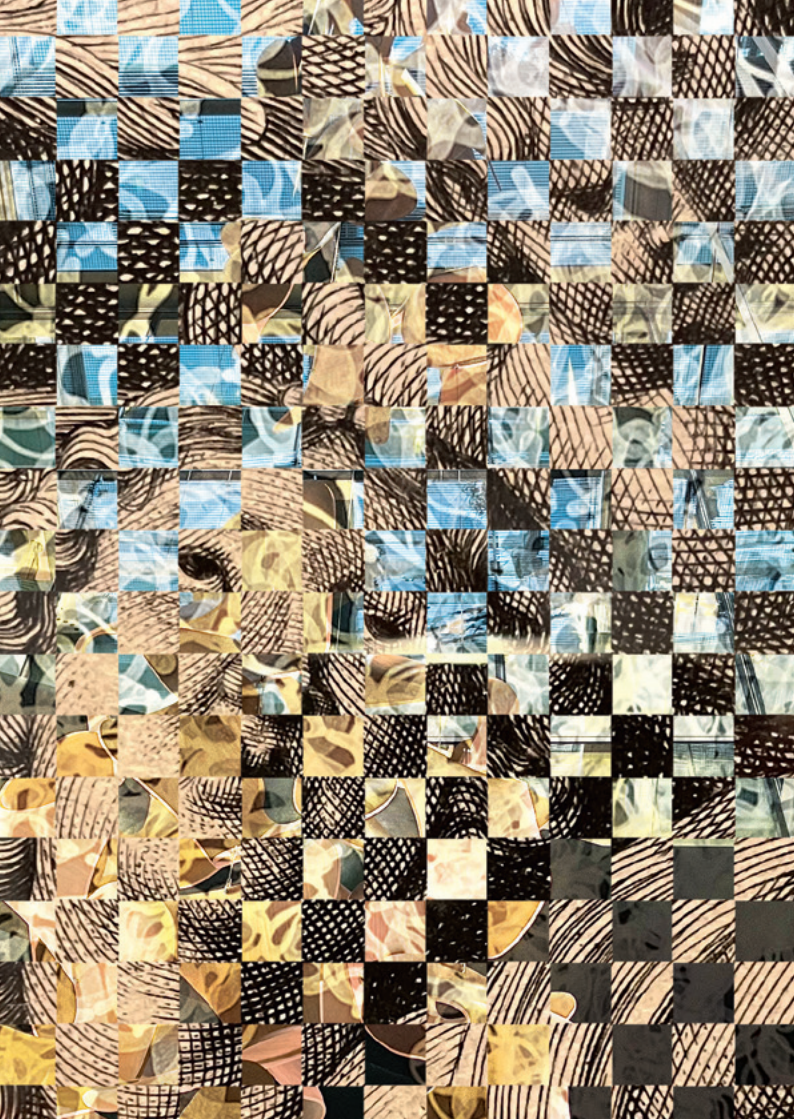
Krippendorff, Klaus (1989): *Design muss Sinn machen – Zu einer neuen Designtheorie*. In: *hfg forum* 14, 10. Jg., hg. v. der Hochschule für Gestaltung Offenbach

Latour, Bruno (2009): *Das Parlament der Dinge – Für eine politische Ökologie*. Suhrkamp

Steier, Werner (o.D): *Zur Sprache des Design*. Unter: <https://designwissen.net/zur-sprache-des-design/>, [zuletzt abgerufen am: 20.08.2024].

ABBILDUNG

Abb. 1: Eigene Abbildung, mit Hilfe von Microsoft Copilot



Gilberto Vivencio

Hohlräume des Sub- und Objektiven – Design im Dazwischen von Poesie und Prosa

In der Vielgestaltigkeit seiner Handlungsebenen eröffnet das Design einen Raum, in dem sich Poesie und Prosa zu einer Form des projektiven Ausdrucks verdichten, die zugleich beides sein können: reflektiert und intuitiv.

Prosa leitet sich vom lateinischen *prosa oratio* ab und lässt sich als *geradeausgerichtete Rede* übersetzen. Das bedeutet, dass sie nicht an irgendwelche Regeln gebunden ist, der Begriff beschrieb früher jegliche Schrift, die keine Dichtung war, ursprünglich vor allem genutzt für wissenschaftliche Schriften. Die Poesie ist hingegen an Vorgaben wie Verse, Metrum und Reime gebunden, sie wird für Gedichte genutzt (abi.unicum.de 2024). Diese Eingrenzung definiert den groben Rahmen, aber was genau verkörpern diese Begriffe? Max Bense erforscht in seinem Essay *Über den Essay und seine Prosa* (Bense 1947) das Thema und

nutzt andere Begriffe zur Gegenüberstellung wie Ästhetik und Ethik, Schöpfung und Tendenz oder Leidenschaft und Wille. Er sieht die Poesie als ein Werk eines Schöpfers, der „das Sein vermehrt“ (Bense 1947), also erschaffen will und sich selbst auszudrücken beziehungsweise sich in dem Werk zu verwirklichen versucht. Der Schriftsteller in der Prosa hingegen will erziehen, er hat eine Haltung, die er vermitteln, ein Ziel, das er zum Ausdruck bringen will. Dabei ist er viel mehr an Logik und Ethik gebunden, da er sich kritisch selbst hinterfragen muss. Im Design verortet sich Poesie beim Ästhetischen und Künstlerischen, Prosa hingegen im Funktionalen und Rationalen.

Im Grunde gemeinsam

Trotz der Unterschiede zwischen Poesie und Prosa, ist es zunächst einmal wichtig anzuerkennen, welche Grundvoraussetzungen bei beiden gegeben sein müssen, um zu existieren. Beide sind im großen Ganzen Erzählungen, die nur nach unterschiedlichen Regeln gestaltet werden. In der geschriebenen Sprache benötigt man für beides Stift, Papier und eine Idee bzw. eine Grundvorstellung der Geschichte, der Handlung und der Gestaltung. Ähnliches lässt sich auch für den Designkontext sagen. Unabhängig davon, wie ausdifferenziert die Unterschiede zwischen Poesie und Prosa später sein mögen, sie starten an derselben Stelle mit den gleichen Voraussetzungen. Es muss erst ein Gerüst bestehen und eine Idee vorhanden sein, bevor der Schaffensprozess beginnen kann. Zudem sind beides (nicht zuletzt auch sprachliche) Äußerungen, d. h. beide nutzen die

Sprache als Ausdruck und formen sie neu. Ein und dasselbe Thema kann beispielsweise in einem Prosatext und einem poetischen Text aufgegriffen und behandelt werden, so dass sich zeigt, wie unterschiedlich mit Themen umgegangen werden kann und welche Aspekte jeweils beleuchtet werden. Dies sollte aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass sich trotz allem eines gemeinsamen Systems bedient wird – nämlich der Sprache.

Obwohl sich Poesie und Prosa stark unterscheiden, bauen sie doch auf demselben Fundament auf. Bezogen auf den Designkontext könnte das heißen, dass egal ob designte Gegenstände einen praktischen Nutzen haben oder eher ästhetisch und nicht zum Gebrauch gedacht sind, trotzdem auf das gleiche Ziel ausgerichtet waren.

Eine gestalterische Erzähltechnik lässt sich in Bezug auf Prosa und Poesie verwirklichen und sie kann in ganz verschiedene Richtungen gehen. So werden Gestaltende mit ein und demselben Auftrag niemals zum gleichen Ergebnis kommen, weil der Designprozess durch so viele unterschiedliche Bedingungen geprägt wird. Daran anschließend lässt sich der Gedanke, dass Probleme, die sich im Designprozess ergeben, auf vielfältige Weise gelöst werden können. Man denke hier an Raymond Queneau, der in seinen „Stilübungen“ (Queneau 2016) darlegt, wie man eine alltägliche Situation auf verschiedenste Weise fassen, begreifen und schildern kann. Die Sprache bleibt bei all dem Dreh- und Angelpunkt. Übertragen auf den Designprozess bedeutet das, dass sich Designer:innen Gedanken darüber machen (sollten), welche Umsetzungsformen möglich sind und welche passend. Wie kann eine Idee beispielsweise unkonventionell, schnell verständlich, neuartig oder lebendig dargestellt

werden? Selbst wenn es darüber hinaus noch zahlreiche weitere Umgangsmöglichkeiten mit Gestaltungsherausforderungen gibt, so lassen sie sich doch als Teil eines zuvor festgelegten gemeinsamen Fundaments begreifen.

Proesie

Dass es dabei auch zu (stilistischen) Mischformen kommen kann, liegt auf der Hand.

Designklassiker wie der *Pantone Chair* vereinen die Ästhetik der Poesie mit dem Funktionalen der Prosa. Freischwingende und organische Formen, die poetisch anmuten, treffen auf innovative Grundlagen- und Materialforschung, um ein langwirkendes und zukunftsorientiertes Design zu schaffen. Die Verschmelzung der beiden Welten ist nicht nur in Klassikern zu finden, auch Designstudios wie Teenage Engineering, die heute im Trend sind, schaffen den Spagat zwischen Poesie und Prosa. An Produkten aus dem Audiobereich, wie Synthesizer und Drum Machines wird der künstlerische Ausdruck durch Musik und das dazu nötige *Instrument* in einem minimalistischen Rahmen integriert, der durch seine Nüchternheit die schöpferischen Funktionen nicht auf den ersten Blick erkennen lässt. Man kann auch in die entgegengesetzte Richtung blicken, etwa beim *Carlton Raumteiler* von Ettore Sottsass (1981). Er nimmt das simple Konzept eines Regals, das auch mit einigen Brettern und rechten Winkeln funktional gelöst werden könnte, und verwandelt es in ein Kunstwerk aus Farben und Formen.

Dabei spielt das bewusste Missachten von Regeln eine große Rolle. Regeln spiegeln das zuvor beschriebene gemeinsame Fundament in einem besonderen Maße wider, denn sie sind der Inbegriff von Maßnahmen, an die sich gehalten werden muss oder sollte. Doch ob Regelkonformität immer sinnvoll ist, darf durchaus kritisch gesehen werden. Denn nicht selten ist es so, dass erst durch den Bruch der Regeln die Regeln (im Designkontext) überhaupt sichtbar werden.

Gestaltende sollten sich darüber im Klaren sein, dass mit den von ihnen getroffenen Entscheidungen andere Wege, in die der Designprozess hätte gehen können, ausgeschlossen werden. Erst dadurch wird ein Endprodukt möglich. Den Unterschied zwischen Poesie und Prosa zu reflektieren heißt für den Designprozess, dass diverse Perspektiven mitgedacht werden. Deren Ausgestaltung können an derart langwierige und vielschichtige Prozesse gekoppelt sein, dass es an vielen Stellen zu Problemen kommen mag. Die Suche des Designs nach neuen Lösungswegen mutet daher – im besten Wortsinn – wie ein Experiment an, bei dem unendlich viele Wege offen stehen.

Design verhält sich dabei durchaus selbst metaphorisch. Wenn in der Lyrik Metaphern oder Vergleiche verwendet werden, um bestimmte Sachverhalte auszuschmücken und zu verdeutlichen, sind es im Design dagegen beispielsweise Farben, bestimmte Formen oder symbolische Funktionen die mit bestimmten Eigenschaften assoziiert werden, und häufig allein deshalb Verwendung finden, da die Wirkung bekannt, also gelernt ist. Rot kann seine (Signal-) Wirkung z. B. vor allem deshalb entfalten, weil es als Warnfarbe bereits etabliert ist.

Wann es beim Gestalten Sinn ergibt, auf entsprechende Symbolik zurückzugreifen und auf Metaphern aufzubauen und wann es besser ist, klare Kommunikationsformen zu nutzen, ist dabei sicher eine der Kernfragen. Können Informationen auf eine poetische Art und Weise dargestellt und verstanden werden, ohne übertrieben oder unnötig überhöht zu wirken? Und wer bestimmt darüber? Die Gestaltenden selbst oder die Betrachtenden? Die Herausforderung fürs Design besteht darin, richtig einzuschätzen und abzuwägen, wie sich die Relation von Prosa zu Poesie verhält.

Design als Essay

Der Essay unterscheidet sich zu vielen anderen Schriftformen, indem er nicht versucht, zuvor Gewusstes und Entschiedenes zu präsentieren, sondern etwas durch den Prozess des Schreibens und Erkundens entstehen lässt. Dies lässt er zu und gibt Freiheit, die Idee wird „unter Zuhilfenahmen von Assoziationen, Bildern und Vergleichen gleichsam *durchexperimentiert*“ (Bense 1947, zitiert nach Busch 2016, 237). Heißt alle Möglichkeiten, um das behandelte Thema herum zu entdecken, was auch die Option beinhaltet, nicht ganz naheliegende Verknüpfungen zu finden. Dabei können Rezipient:innen auch selbst einen Beitrag bei der Wissensproduktion leisten und sich ihren Teil denken.

Soviel sei gewiss: Design trifft in der Regel klare Entscheidungen für die *Endnutzenden*. Dies mag in den meisten Fällen auch hilfreich sein, um Produkte, Dienstleistungen und dergleichen unmissverständlich zu machen. Was aber wäre, wenn

die Rezipient:innen wie im Essay die Möglichkeit bekommen, selbst zu erkunden und zu entscheiden? Muss Design immer autoritär sein? Vielleicht sollten Designer:innen öfter Raum für persönliche Einordnungen, Anpassungen und Aneignungen lassen. Vielleicht sollten wir den Designprozess doch häufiger essayistisch denken: man nähert sich einem Thema von vielen Blickwinkeln an, nicht zuletzt, um eine holistische Perspektive auf die Einflüsse und Auswirkungen zu erlangen und bei Bedarf entsprechend anzupassen.

Um mit den Worten Benses zu schließen: „Der Gedanke an den Leser lenkt von der Dichtung ab, ebenso wie der Gedanke an den Nutzen den Gang der Wissenschaft beeinträchtigt“ (Bense 1947). Vielleicht darf und muss man manchmal nicht an den Sinn in einer Arbeit denken, ohne Ziel designen, neue Wege öffnen und zu Ergebnissen finden, die man einfach nicht hätte einplanen können. Design essayistisch zu denken, kann dabei helfen auf neuen Wegen zu gestalten und dabei ergebnisoffen und neugierig zu bleiben.

LITERATUR

Bense, Max (1947): *Über den Essay und seine Prosa*. Merkur.
<https://www.merkur-zeitschrift.de/max-bense-ueber-den-essay-und-seine-prosa-75-jahre-merkur/> [abgerufen am 16. September 2024]

Busch, Katrin (2015): *Essay*. in: Badura et al.: *Künstlerische Forschung*. Diaphanes, Zürich, S. 235–238.

Queneau, Raymond (2016): *Stilübungen*. Suhrkamp Verlag, Berlin.

<https://abi.unicum.de/deutsch-im-abi/prosa-definition#Unterschiede>
[Zugriff am 25.08.2024].



Kilian Pfifferling

Vom Wert des Vorläufigen – Die Notiz als gestalterische Kulturpraktik

Die Notiz ist ein alltägliches Objekt, das auf den ersten Blick unscheinbar wirkt, in seiner Einfachheit jedoch eine zentrale Rolle im gestalterischen Prozess einnimmt. Sie spiegelt die Vielfalt menschlicher Gedankenprozesse und Kommunikationsformen wider. Eine Notiz kann eine schnelle Skizze, eine Erinnerung, ein flüchtiger Gedanke oder der Beginn eines umfassenderen Werks sein. Doch was macht die Notiz in der Designtheorie und -praxis so bedeutsam? Wie prägt sie Gestaltungsprozesse, und welche Funktion nimmt sie im Entwurf ein? Um diese Fragen zu beantworten, ist es sinnvoll, zwischen Notiz und visueller Skizze zu differenzieren, auch wenn beide häufig Hand in Hand gehen. Besonders in Sketch- und Notizbüchern von Designer:innen findet oft ein ständiges Wechselspiel zwischen sprachlicher

Notiz und visueller Skizze statt. Während die Notiz primär dazu dient, Gedanken in Worte zu fassen, dient die Skizze der Visualisierung dieser Gedanken. Krauthausen und Nasim (2010) betonen, dass „die Beweglichkeit in der Verwendung von Techniken und Verfahren“ das Notieren und Skizzieren als zentrale Praktiken im Entwurfsprozess auszeichnet. Sie erklären, dass diese Praktiken nicht nur Vorstufen eines fertigen Werkes darstellen, sondern vielmehr „ein Panorama von Verfahren des Entwurfs“ bieten, die „in Notizbüchern und auf Skizzenblättern“ sichtbar werden. Notizen und Skizzen ermöglichen einen flexiblen, dynamischen Gestaltungsprozess, der ständig zwischen verschiedenen Medien und Techniken wechselt (Krauthausen & Nasim 2010, 23). Ihre Stärke zieht die Notiz dabei gerade aus ihrer Vorläufigkeit und Offenheit.

Ästhetik des Unvollendeten

Die volle Wirkungskraft der Notiz verdeutlicht sich im Lichte einer Ästhetik des Unvollendeten, die in Form von experimentellen, prototypischen, ergebnisoffenen, von Suchbewegungen gekennzeichneten Denkformen gerade in den frühen Phasen der Designpraxis von zentraler Bedeutung ist. Während der vollständige Entwurf eine klare Funktion und eine abschließende Form anstrebt, repräsentiert die Notiz das Offene, das Ungeklärte und das Lückenhafte. Roland Barthes beschreibt die „zerstreute Textur“ der Notiz, die durch ihre sprunghafte und fragmentierte Natur einen anderen Zugang zur Welt ermöglicht, als der zusammenhängende Fließtext: „The best way to

conceive the classical plural is then to listen to the text as an iridescent exchange carried on by multiple voices, on different wavelengths and subject from time to time to a sudden dissolve, leaving a gap which enables the utterance to shift from one point of view to another, with out warning: the writing is set up across this tonal instability (which in the modern text becomes atonality), which makes it a glistening texture of ephemeral origins.“ (Barthes 1970, 41 – 42). Diese Zerstreuung schafft Freiräume für (experimentelle, gestalterische) Prozesse, in denen neue Assoziationen und Ideen entstehen können. Das Unvollendete wird hier zur Quelle schöpferischer Energie, die gerade in ihrer Unbestimmtheit eine Vielzahl von Gestaltungsmöglichkeiten eröffnet.

Notiz und Gedächtnis: Ein Medium der Spur

Neben ihrer Rolle im Entwurfsprozess hat die Notiz eine tiefgehende Verbindung zum Erinnern. Notizen dienen dazu, flüchtige Gedanken festzuhalten und sie über die Zeit hinweg abrufbar zu machen. Walter Benjamin beschreibt in seiner Sammlung *Denkbilder* im Kapitel *Ich packe meine Bibliothek aus* das Sammeln von Notizen als einen Akt des Spurensetzens. In diesem Sinne sind Notizen nicht nur Dokumentationsmittel, sondern auch Werkzeuge der Vergegenwärtigung und des Erinnerns (Benjamin 1933, 388). Benjamin schreibt: „Alles Erinnerte, Gedachte, Bewußte wird Sockel, Rahmen, Postament, Verschluß seines Besitztums.“ Dies verdeutlicht, dass durch das Festhalten von Gedanken in fragmentarischer Form eine Spur im Medium

entsteht, die das Gedachte nicht nur konserviert, sondern es in einen wiederaufrufbaren Zustand bringt. So ermöglichen Notizen, den ursprünglichen Gedanken später wieder aufzugreifen und weiterzuentwickeln. Damit symbolisiert die Notiz einen Prozess der Reflexion, der über das bloße Speichern von Informationen hinausgeht und eine aktive Auseinandersetzung mit dem Denken und Erinnern darstellt.

Materialität und Form der Notiz

Materialität und Form der Notiz können dabei maßgeblich mitbeeinflussen, wie Gedanken entwickelt und verarbeitet werden. Ein Beispiel dafür ist die klassische handschriftliche Notiz auf Papier, die durch ihre physische Materialität – das Papier, die Tinte, die Haptik des Stifts – eine direkte Verbindung zwischen dem Gedachten und dessen Ausdruck schafft. Richard Sennett argumentiert, dass der haptische Akt des Schreibens eine tiefere Form der Reflexion ermöglicht, da das Schreiben mit der Hand den Schreibenden zwingt, langsamer und bewusster zu arbeiten. Dies verdeutlicht er mit der Feststellung, dass der dieser Prozess typisch für die Vorgehensweise des physischen Arbeitens sei, da man gleichzeitig denkt und handelt: „You do it, you redo it, and you redo it again“ (Sennett 2008, 40). Diese Wiederholung und ständige Auseinandersetzung mit dem Geschriebenen schafft eine tiefergehende Reflexion und führt zu einer intensiveren Auseinandersetzung mit den eigenen Gedanken, während das Schreiben auf einer Tastatur oft zu einem eher flüchtigen und schnellen Prozess wird. Sennett schreibt:

„How could such a useful tool possibly be abused? When CAD first entered architectural teaching, replacing drawing by hand, a young architect at MIT observed that ‘when you draw a site, when you put in the counter lines and the trees, it becomes ingrained in your mind. You come to know the site in a way that is not possible with the computer. [...] You get to know a terrain by tracing and retracing it, not by letting the computer *regenerate* it for you.’ This is not nostalgia: her observation addresses what gets lost mentally when screen work replaces physical drawing. As in other visual practices, architectural sketches are often pictures of possibility; in the process of crystallizing and refining them by hand, the designer proceeds just as a tennis player or musician does, gets deeply involved in it, matures thinking about it. The site, as this architect observes, ‘becomes ingrained in the mind’.“ (Sennett, 2008, 40).

Neben der handschriftlichen Notiz gibt es auch die digitale Notiz, die über Apps, Textprogramme oder digitale Tools erstellt wird. Diese Form bietet eine Vielzahl von Vorteilen, wie die Möglichkeit, Notizen leicht zu organisieren, zu durchsuchen und zu editieren. Die Materialität dieser Notizen liegt in ihrer digitalen Struktur – sie sind immateriell, unbegrenzt speicherbar und können leicht geteilt werden. Nach Sennett kann das Fehlen einer physischen Verbindung zum Medium zu einer Oberflächlichkeit im Denken führen, indem sie den spontanen und oft unorganisierten Charakter der handschriftlichen Notiz glättet. Der Prozess des handschriftlichen Schreibens, bei dem Fehler, Durchstreichungen und Änderungen sichtbar bleiben, reflektiert den Rohzustand des Denkens, während digitale Notizen oft zu scheinbar makellosen, perfekt bearbeitbaren Dokumenten

führen, die diese Rohheit nicht abbilden. Die Materialität, so ließe sich argumentieren, bestimmt somit nicht nur die Form des Ausdrucks, sondern auch die Qualität und Tiefe des Denkens im gestalterischen Prozess.

Ein weiteres Beispiel sind visuelle Notizen, wie Skizzen oder Diagramme, die vor allem in gestalterischen Prozessen eine Rolle spielen. Hier wird der Gedanke oft durch Bild, Form oder Linie ausgedrückt, was eine andere Dimension des Denkens ermöglicht. Skizzen, wie Sennett es beschreibt, sind „pictures of possibility“, die durch ihre wiederholte Bearbeitung und visuelle Entwicklung zu einem tiefen Verständnis des Gegenstands führen (Sennett 2008, 40). In der Gestaltung werden Ideen oft erst durch das wiederholte Skizzieren konkretisiert und ausgereift.

Die Wahl des Mediums, ob Papier, digitales Tool oder eine visuelle Darstellung, beeinflusst daher maßgeblich, wie Gedanken strukturiert und verarbeitet werden. In diesem Zusammenhang weist Vilém Flusser darauf hin, dass „die informatische Revolution den Buchdruck, das Alphabet und dieses Denken überflüssig“ mache und „zu einer neuen, noch nicht ersichtlichen, aber bereits erahnbaren Denkart“ führe (Flusser 1987, 56). Diese Veränderung in der Materialität und Struktur der Notation deutet auf eine tiefgreifende Verschiebung hin, wie wir Wissen generieren und verarbeiten. Während analoge Notizen durch ihre physische Materialität eine gewisse Rohheit und Tiefe im Denkprozess ermöglichen, könnte die digitale Form ein anderes, möglicherweise schnelleres und effizienteres, aber auch entmaterialisiertes Denken begünstigen.

Zwischen Ordnung und Chaos

Die Notiz bewegt sich bei all dem immer zwischen den Polen von Ordnung und Chaos. Als Kulturtechnik⁰¹ ist sie eng verbunden mit der Strukturierung von Wissen und der Organisation von Gedanken. Auf der anderen Seite steht die Notiz auch für das Zufällige und Ungeordnete. Häufig entstehen Notizen in spontanen Momenten, in denen Gedankenblitze festgehalten werden, ohne einem klaren Schema zu folgen. In dieser Spannung zwischen Systematik und Spontaneität entfaltet die Notiz ihre besondere Kraft als kreatives Werkzeug. Gerade das Zusammenspiel von Ordnung und Chaos schafft die Bedingungen, unter denen Neues entstehen kann. Für die Gestaltungspraxis ist diese duale Funktion der Notiz von zentraler Bedeutung, da sie es ermöglicht, sowohl strukturiertes Wissen zu generieren als auch den gestalterischen Raum für unkonventionelle Ideen zu öffnen.

01 Kulturtechnik sei hier verstanden als eine „jene[r] alltäglichen Praktiken, in denen – wie etwa beim schriftlichen Rechnen – das Symbolische und das Technische so eng sich verschwistern, daß unser Wissen die Form eines technisierbaren Könnens annimmt“ (Bredekamp & Krämer 2003, 9f.)

Praktische Anwendungen: Die Notiz im Designprozess

In vielen Designprozessen spielen Notizen eine zentrale Rolle – sei es bei der Ideenfindung, der Konzeptentwicklung oder der Strukturierung von Projekten. Designerinnen und Designer nutzen Notizen oft als Werkzeuge des *Denkens auf Papier*, um ihre Gedanken zu visualisieren und zu ordnen. Dabei entstehen nicht nur lineare, sondern auch netzwerkartige Strukturen, die durch Querverweise gekennzeichnet sind. Dieser Prozess ermöglicht es, verschiedene Ideen zu kombinieren und neue Lösungen zu entwickeln, die ohne die spontane und oft fragmentarische Natur der Notiz möglicherweise unentdeckt geblieben wären. Ein populäres Beispiel für den Einsatz von Notizen in der Praxis ist das *Design Thinking*. Darin wird großer Wert auf das Festhalten von Ideen in Form von Notizen und Skizzen gelegt. Diese werden in entsprechenden Workshops vorrangig auf Post-its gesammelt und anschließend diskutiert sowie miteinander verknüpft. Durch die räumliche Anordnung und flexible Um-/Gruppierung der Notizen – häufig in Form von Clusterbildung auf Whiteboards oder (Pinn-) Wänden – entstehen idealerweise neue Verknüpfungen, Impulse und Betrachtungsweisen⁰². Der kollaborative Charakter dieser Methode betont die Bedeutung der Notiz als flexibles und adaptives Werkzeug, das darauf abzielt, den Gestaltungsprozess zu informieren und zu unterstützen.

02 Vgl. hierzu die soziologischen Betrachtungen von Tim Seitz auf das Feld Design Thinking und damit in Verbindung stehenden Ansätze einer Innovationskultur (Seitz 2017).

Fazit

Die Notiz ist nicht nur ein Hilfsmittel zum Festhalten von Gedanken und Informationen, sondern ein aktiver Bestandteil und oftmals Startpunkt von Entwicklungsprozessen. Sie dient als Schnittstelle zwischen flüchtigen Ideen und ausgearbeiteten Entwürfen und schafft durch ihre Variabilität Raum für Reflexion, Assoziation und Rückkehr. Besonders in der Gestaltung ist dies entscheidend, da die Notiz nicht nur als Medium der Erinnerung und Archivierung dient, sondern auch als Werkzeug der Weiter- und Neuentwicklung von Ideen fungiert. Für die Gestaltungspraxis bedeutet das, dass die Notiz als variabel vielseitiges Instrument genutzt werden kann, um sowohl spontane Einfälle als auch systematische Prozesse zu unterstützen. In einer zunehmend digitalisierten Welt stellt sich die Frage, ob digitale Tools dieselbe Tiefe der Reflexion ermöglichen wie die handschriftliche Notiz auf Papier und ob etwaige andere Vorteile diese überwiegen. Es zeigt sich jedoch, dass die Materialität der Notiz – insbesondere die Haptik und das physische Schreiben – einen entscheidenden Einfluss auf die Qualität des Denkens und den Entwurf haben können. Für das Design bedeutet dies, dass der Prozess des Skizzierens und Notierens nicht nur als Mittel zum Zweck, sondern als integraler Bestandteil der Reflexion und Entwicklung gestalterischer Prozesse verstanden werden sollte.

LITERATUR

Barthes, Roland (2002): *S/Z*. Blackwell Publishing, Oxford.

Verfügbar unter: https://monoskop.org/images/d/d6/Barthes_Roland_S-Z_2002.pdf
[Zugriff: 12. September 2024].

Benjamin, Walter (1972): *Gesammelte Schriften*, Bd. IV. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main.

Verfügbar unter: <https://ia902705.us.archive.org/35/items/GesammelteSchriftenBd.4/BenjaminGs4.pdf> [Zugriff: 12. September 2024].

Bredekamp, Horst & Krämer, Sybille (2003): *Kultur, Technik, Kulturtechnik: Wider die Diskursivierung der Kultur*. In: Horst Bredekamp, Sybille Krämer (Hrsg.): *Bild-Schrift-Zahl*. Wilhelm Fink Verlag, München 2003, S. 9–22.

Flusser, Vilém (1987): *Die Schrift. Hat Schreiben Zukunft?* Immatrix Publications.

Krauthausen, Karin & Nasim, Omar W. (Hrsg.) (2010): *Notieren, Skizzieren: Schreiben und Zeichnen als Verfahren des Entwurfs (Bd. III)*. Diaphanes, Zürich.

Seitz, Tim (2017): *Design Thinking und der neue Geist des Kapitalismus. Soziologische Betrachtungen einer Innovationskultur*. Transcript, Bielefeld.

Sennett, Richard (2008): *The Craftsman*. Yale University Press, New Haven.

Verfügbar unter: <https://archive.designinquiry.net/wp-content/uploads/2014/01/Richard-Sennett-The-Craftsman-Chapter-1.pdf> [Zugriff: 12. September 2024].

KURZBIOGRAFIEN



Prof. Dr. TOM BIELING ist Professor für Designtheorie und Vorsitzender des Promotionsausschusses an der HfG Offenbach. Zuvor Vertretungsprofessor für Designtheorie und -forschung an der HAW Hamburg sowie Gastprofessuren an der Universität zu Trient (Design Science) und der GUC Cairo. Lehraufträge u. a. an der HAWK Hildesheim (Designwissenschaft) und der NDU St. Pölten (Transformation Design). Herausgeber des *DESIGNABILITIES – Design Research Journals* | designforschung.org, Mit-herausgeber der *BIRD* Reihe (Birkhäuser) des *Board of International Research in Design*, und der Buchreihe *Design Meanings* (Mimesis). Mitbegründer des *Design Research Networks*, sowie Co-Host der Konferenzreihe *NERD – New Experimental Research in Design*.

Bücher (Auswahl): *NERD III* (2025), *Specology – Zu einer ästhetischen Forschung* (2023), *Gender (&) Design* (2020), *Inklusion als Entwurf* (2019), *Design (&) Activism* (2019).



JOHANNES BIETZ ist Produktdesigner und studierte an der HfG Offenbach. Er setzt sich kritisch mit dem Design auseinander. Ein Fokus seiner Theoriearbeit liegt auf der Abgrenzung des Designs zu anderen Disziplinen und der Kritik des aktuellen Designdiskurses. So zum Beispiel in seiner Diplomarbeit *Design als Interpretation – Ein Plädoyer gegen das konfliktthafte Framing des Disziplinierungsdiskurses und für eine Annäherung an das Ingenieurwesen*. Des Weiteren beschäftigt er sich mit ethischen Fragestellungen im Design und verfolgt aus kritischer Perspektive aktuelle Entwicklungen im Transhumanismus und anderen Techno-Utopien.



JONATHAN KUHLMANN ist Masterstudent an der Hochschule für Gestaltung Offenbach (HfG). Er studiert in den Bereichen Integrated Design und Mobility Design. 2022 schloss er sein Bachelorstudium an der Fachhochschule Münster mit einer Arbeit im Bereich Material und Circular Design ab. Berufliche Erfahrungen sammelte er bisher in verschiedenen Agenturen in Münster und Köln sowie als freiberuflicher Designer in unterschiedlichen Projekten. Neben seinem Studium engagiert er sich im gemeinnützigen Verein *radraum e. V.* für Mitgestaltung von Fahrradkultur, Mobilität und Nachhaltigkeit in der Offenbacher Stadtgesellschaft. Kennzeichnend für seine Arbeit ist das besondere Gespür, Entwürfe in der Realität und ihren Systemen zu verankern und ihnen eine gewisse Selbstverständlichkeit zu verleihen.



FRANZISKA MÜNCZ geboren 1998 in Bayern, studiert Produktdesign an der HfG Offenbach. Die gelernte Tischlerin verfolgt dort Projekte mit einem hohen Anspruch an Realitätsbezug und Anwendbarkeit. Mit einem ausgeprägten ethischen Kompass und der ständigen Frage nach Verantwortung strebt sie Gestaltungsweisen an, welche einen positiven Beitrag zum Wandel der Gesellschaft leisten können. In ihren theoretischen Auseinandersetzungen mit dem Designfach hinterfragt sie immer wieder kritisch, ob Gestaltung als rein ästhetische Praxis anzusehen ist, oder nicht etwa mit einer größeren sozialen und politischen Verantwortung einhergeht.



KILIAN PFIFFERLING geboren 1994, startete seine Karriere im Handwerk, gefolgt von Abschnitten im Marketing und in der Technologiebranche. Nach einer Ausbildung mit Auszeichnung zum Maler und Lackierer und dem Fachabitur absolvierte er eine zweite Ausbildung zum Kaufmann für Marketingkommunikation und arbeitete bei der renommierten Werbeagentur Huth + Wenzel, wo er für nationale und internationale Kunden wie ING und Suzuki tätig war. Als agiler Projektleiter beim Coding-Studio Sensory-Minds steuerte er die Entwicklung digitaler Produkte für globale Marken wie HD Plus. Getrieben von dem Drang, praktischer zu arbeiten, kehrte er ins Design-Umfeld zurück und strebt nun ein Design-Studium an der HfG Offenbach an.



SAMUEL SCHÖN Designstudent an der HfG Offenbach. Geboren und aufgewachsen im Herzen von Europa studierte er zunächst Bauingenieurwesen an der TU Darmstadt und absolvierte ein Studium in International Business Administration (Schwerpunkt: Entrepreneurship) in Frankfurt am Main. Seine Haltung und das Grundverständnis, dass sich positive Visionen nur in partizipativen Prozessen entfalten können, kennzeichnen seine Tätigkeit. In seinen gestalterischen Arbeiten setzt er sich insbesondere mit den Potentialen gesellschaftlicher Transformation auseinander und bringt hoffnungsvolle Perspektiven des Wünschenswerten zum Ausdruck.



GILBERTO VIVENZIO geboren 2000 in Ludwigsburg, studiert Produkt- und Prozessgestaltung im Bachelor an der HfG Offenbach. Zwei Semester lang erhielt er hierfür das Deutschlandstipendium. Dem Studium ging eine abgeschlossene Ausbildung als Kaufmann für Marketingkommunikation voraus. In seinen Arbeiten beschäftigt er sich mit Materialität und kombiniert mechanische Lösungen mit funktionaler Klarheit, um nachhaltig nutzbare Produkte zu schaffen.

IMPRESSUM

DESIGNABILITIES is the name under which we publish special issues or curated compilations of texts from designforschung.org as open access PDF files or printed publications. As an internationally peer assessed journal we invite papers that enrich the discourse on design (research, theory, practice) and welcome submissions from designers, researchers, artists, non-/academics, curators and critics which seek to engage with all areas of research for, about or through design. The journal is concerned with the epistemic potentials of design research, as well as with the question of which ways and practices of knowledge production we can develop and apply in and beyond the design disciplines. This also involves a critical examination concerning the role of design(ers) in relation to societal conditions and hegemonies, and the search for ways to make these visible and transformable. The journal is international in nature but is mindful of cultural differences and encourages diverse local practices. Use of language besides English or German and form of discourse besides academic are welcome.

© 2025: DESIGNABILITIES Design Research Journal. Authors retain the rights to their articles, which are published with their permission. Any use of these materials provide proper citation to the author and DESIGNABILITIES, ISSN 2700-5992 (online) / ISSN 2940-0090 (print).

The German National Library lists this publication in the German National Bibliography; detailed bibliographic data is available online via <http://dnb.dnb.de>

ISSN 2511-6274 (Online)
www.designforschung.org

ISSN 2700-5992 (Journal web)
ISSN 2940-0090 (Journal print)
www.designabilities.org

Mit freundlicher Unterstützung der

hfg_{OF MAIN}

DESIGNABILITIES

Design Research Journal
Issue: Design Subjects
10/2025

Editor

Tom Bieling

Editorial Board

Jonas Berger
Lisa Lenkersdorf
Susanne Wieland

Editorial Advisory Board

Gui Bonsiepe
Uta Brandes
Arturo Escobar
Klaus Krippendorff (+)
Maria C. Loschiavo dos Santos
Juliette MacDonald
Lesley-Ann Noel
Herman Pi'ikea Clark
Ravi Poovaiah

Layout

Lisa Lenkersdorf

Font

Sprat by Ethan Nakache,
Collettivo, 2020
National by Kris Sowersby,
Klim Type, 2007

DESIGNABILITIES

HfG | Tom Bieling
Schlossstraße 31
63065 Offenbach am Main

twitter | facebook: @dsgnblts
instagram: @designforschung

Tom Bieling	Von der Subjektivierung des Designs	→ 3
Jonathan Kuhlmann	Raum und Macht	→ 13
Franziska Muncz	Fachjargon und Verschleierung	→ 39
Johannes Bietz	Design und Engineering	→ 55
Samuel Schön	Die Sprache der Dinge	→ 65
Gilberto Vivencio	Design zwischen Poesie und Prosa	→ 79
Kilian Pfifferling	Vom Wert des Vorläufigen	→ 89