

Warum gibt es mich? Wenn Probleme noch keine Designer haben

Warum gibt es mich?

Was erkennen wir, wenn wir *Designobjekte* sehen? Sehen wir noch genauer hin? Oder konsumieren schon in Gedanken den Luxus, den wir mit Design verbinden? Stellt uns gegenwärtiges Design nicht permanent die Frage: *Warum gibt es mich? Was könnte ich außerdem noch sein?* Gerade auch für Theoriekonsumenten bietet das Thema *Design* vielfältige Anschlüsse: Ist Design eine Methode, ein Problem für unbekannte Lösungen oder ein Experiment für die Erfindung neuer (Oberflächen-)probleme? Wo beginnt die Beschreibung von Gesellschaft neu, deren Beobachtung in der Kunst ihrer Selbstdarstellung liegt? Wo früher eine Theorie des Designs noch systematisch operierte, ist heute die Befragung ihrer Ambivalenz zu einem Format ihrer Beobachtung geworden.

Ritualisierung

Intensiver als Werke der Kunst erzählen Designobjekte vom Wunsch ihrer Konsumenten sich in einer Form des Gegenwärtigen heimisch zu fühlen, die gleichzeitig funktional und veränderbar erscheint. Design ist hochgradig ritualisierungsfähig. *>In Ritualen wird die Wiederholung heilig und das Heilige wiederholbar<* (Peter Sloterdijk¹). Bezieht man diese abstrakte Formel Sloterdijks auf das historische Phänomen *Design*, so kann man notieren: In Ritualen des Gestaltens, in denen so etwas wie ein Design entsteht, wird Funktionales heilig und damit das hierbei angewandte Verfahren der Veränderung zu einem funktionalen Totem moderner Wiederholbarkeit.

Funktionale Offenbarung

Der Kontext, in dem eine Darstellung steht, erschafft eine Nähe, die die Ferne einer Geschichte mit dem Geschehen ihrer Präsentation verbindet. Dinge, Lebewesen, Oberflächen – alle konsumierbaren Produkte und kreativen Prozesse, die heute *designed* werden oder zukünftig designbar sind, versuchen ihr Funktionieren zu vereinfachen, was

¹ Peter Sloterdijk, *Der Heilige und der Hochstapler. Von der Krise der Wiederholung in der Moderne.* Sendemanuskript des SWR 2, 2012, S.7.

schwieriger ist, als es klingt. Eine *Lösung* markiert einen Grenzwert und eine offenbarte Funktion: sie verkörpert eine jetzt sichtbar gewordene Funktion, die in ihrem Funktionieren einen zentralen Teil ihrer selbst offenbart. Jede Darstellung eröffnet eine Form, deren aktuelle Wahrnehmbarkeit *von sich* und *auf anderes* die Möglichkeiten ihrer Veränderung im Inneren und Äußeren steigert.

Explizit/implizit

Während *Kunst* eher als ein Format erscheint, dessen Probleme durch die Beobachtung seiner Beobachtung entstehen, verkörpert *Design* dagegen eher einen Prozess, deren Schlussfolgerungen auf Lösungen basieren, die die alte Unterscheidung zwischen Theorie und Praxis unterlaufen. Wenn etwas funktioniert, heißt das nicht, dass es Bewusstsein schafft. Im Gegenteil: *Design* verkörpert die explizite Anwendung von implizitem Wissen – Erwartungen, Übertreibungen, Vereinfachungen sind die Prozesse bzw. Anlässe, bei denen besonders häufig Designer wahlweise auch Künstler tätig werden.

Lösungen. Machen können

Noch nie in der Geschichte gab es so viele *Lösungen* für Gestaltungen aller Art – auch wenn sie sich nicht selten als überflüssig oder als Zumutungen für eine Gesellschaft erweisen, die den permanenten und schnellen Konsum von Dingen, Ideen und Menschen als zeitgenössische Haltung praktiziert. Die aktuelle, explizit gemachte Schlussfolgerung von Gestaltern (Autoren, Betrachtern und Lesern lautet: *Wenn ich nicht weiß, was ich will, mache ich etwas, ohne zu wissen, ob ich es kann – dann sehen wir schon, was wir gemacht haben.* Auch so kann man einen Sachverhalt der Moderne kennzeichnen, der einerseits das Design einer Darstellung betrifft aber auch für andere Kontexte gilt. Was ein Gestalter / Autor geistesgegenwärtig macht, ist genau genommen sekundär – doch nicht beliebig. Primär ist, dass er nichts dokumentiert, was nicht eine bestimmte Form von gestaltender Praxis werden kann. Was man macht, ist das, was man nicht beherrscht aber trotzdem kann. Kurz ist das Leben, veränderbar ist die Gegenwart. Wohl auch deswegen ist das Design so unvermindert aktuell.