Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 27 (2014)
Heft: 8

Artikel: Kritisches Entwerfen
Autor: Ernst, Meret
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-583504

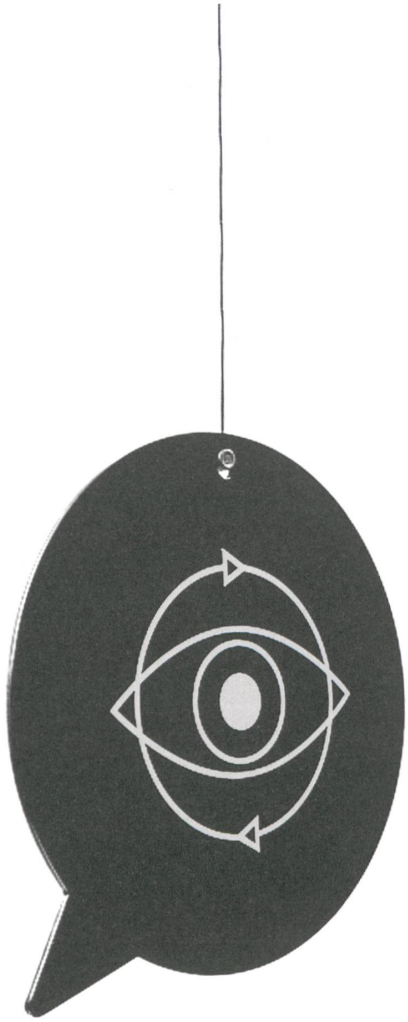
Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 08.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch



Rico Penglers Arbeit ‹Seeking Cycles› wirft einen kritischen Blick auf das Design.

Kritisches Entwerfen

Hat Design kritisches Potenzial? Diese Frage stellen sich vor allem junge Designerinnen und Designer. Sie sind idealistisch, wollen Position ergreifen und Design verändern.

Text:
Meret Ernst

Kann Design überhaupt kritisch sein? Keine gestalterische Disziplin ist so unbeirrt optimistisch wie Design. Nicht deshalb, weil Designer nur die verkaufsfördernde Schleife um Produkte binden, wie das Vorurteil lautet. Natürlich honoriert die Ökonomie des Überflusses das Neue. Doch der Optimismus gründet nicht im Verkaufsargument. Sondern im Glauben an eine bessere Zukunft, die im Design ihren Ausdruck findet. Es sind denn auch idealistische Grundsätze, die das Design antreiben. William Morris hat sie formuliert und so dem Design den Weg zur Disziplin vorgespurt: ‹Neu› allein reicht ihr nicht. ‹Besser› ist das Ziel. Seither hat Design einen Auftrag, und der impliziert Kritik am Bestehenden. Diese Kritik verschob sich vom Produkt über Systeme auf gesellschaftliche Kontexte.

Sibylle Stoeckli: Umfassende Verantwortung

«Mit vielem, was heute im Design passiert, bin ich nicht einverstanden. Ich möchte den Beruf hinterfragen», sagt Sibylle Stoeckli. Wo liegen Handlungsspielräume, hier und anderswo? Also zog sie los, reiste während sechs Monaten in fünfzehn Länder auf fünf Kontinenten. Unterwegs war sie mit einem Fragebogen, der ihr Gespräch mit Designerinnen, Handwerkern, Musikerinnen, Pastoren, mit «Monsieur et Madame Tout le monde» strukturierte.

‹Global Design Research› heisst das Projekt. Gross muss denken, wer weiterkommen will. Sibylle Stoeckli ist eine zierliche Person, die es sich nicht einfach macht. Die Erkenntnisse ihrer Reise stellt sie im Depot Basel zur Debatte. Im September wird sie im Ausstellungsraum leben, arbeiten, Gestalterinnen, Gäste und Nachbarn empfangen, für sie kochen und am Wochenende zur gemeinsamen Diskussion laden: Unter welchen Umständen ist es sinnvoll, Dinge zu produzieren? Was konsumieren wir? Und wie prägt uns das?

«Um Lösungen zu finden, muss man sich selber in Frage stellen. Ich tue das, indem ich das erste Objekt neu bedenke, das wir haben, nämlich den eigenen Körper.» Deshalb hat sie sich in ihrer umfassenden Recherche mit dem Thema Nahrung beschäftigt, mit allem, was an Gesten, Ritualen, Gegenständen damit zusammenhängt: «Nahrung – auch im geistigen Sinne – ist die Grundlage, daraus gewinnen wir die Energie, um leben, denken und handeln zu können.» Kochen und essen sei aber auch eine Erfahrung, die alle Menschen verbinde und doch individuell bleibe. Eine, die sich mit dem Konsumieren verknüpfe, dem umfassenden System, das sie nicht grundsätzlich in Frage stellt. «Aber wie und was konsumieren wir? Was beeinflusst unsere Wahl, und wie prägt die Erfahrung unser Verhalten als Gestalterinnen und Gestalter?»

Sibylle Stoeckli hat Lösungen. Sie glaubt an Veränderungen im Kleinen, die geteilt werden müssen: «Indem wir bewusste Entscheidungen treffen.» Für Designer heisst das, die Kraft auf sinnvolle Projekte zu lenken, Auftraggeber und Kunden zu sensibilisieren, Verantwortung zu übernehmen. Mit Design aufhören? Nein. «Ich liebe das Objekt. Mein Beruf ist meine Stärke, es gibt keinen Grund, ihn zu wechseln. Aber das Metier kann sich verändern.»

1930er: Das Dilemma wird formuliert

Kann man tun, was man grundsätzlich kritisiert? Wird Kritik innerhalb des Systems geübt, führt sie leicht in Widersprüche: Gilt Design als ‹Erfüllungsgehilfe› einer ausser Rand und Band geratenen Konsumkultur – wie soll es uns davor retten? Vor allem junge Designerinnen und Designer setzen sich mit solchen Fragen auseinander. Doch diese Kritik am Design hat eine lange Tradition. Sie setzte an den überschüssigen Formen an, die den Verschleiss fördern. Weg vom «modischen Saisonartikel» hin zum «dauerhaften Standardprodukt», lautete die Losung, die Georg Schmidt 1932 an einer Schweizer Werkbund-Tagung ausgab. Als Gestaltungsaufgabe bleibt indes auch sie dem Verschleiss der Formen unterworfen, wie die Geschichte zeigt. Die Kritik am «unmoralischen Warenverschleiss», wie Max Bill und Sigfried Giedion 1946 ihren Vorbehalt gegenüber dem «Design» bekräftigten, hallt bis heute nach. Als sie formuliert wurde, stützte sie sich auf den Glauben an die Lösbarkeit von Problemen, selbst wenn diese ästhetischer Natur sind. Aber auch daran, dass diese ein für alle Mal gelöst werden könnten. Das trieb die Disziplinierung des Design zwar voran, führte aber in neue Widersprüche.

1960er: Problem erkannt, Problem gebannt?

Anfang der Sechzigerjahre fand diese zutiefst moderne Haltung ihre methodische Zurichtung. Das angloamerikanische ‹Design Methods Movement› systematisierte Entwurfsprozesse, auch um den Anschluss an die exakten Wissenschaften zu gewährleisten. Systemtheorie statt Kunst lautete der Schlachtruf an der Hochschule für Gestaltung in Ulm. Probleme galten als lösbar – egal, ob es um die Entwicklung eines Antriebssystems, einer Supermarktkette oder eines Radioempfängers ging. Schaltkreise und Flussdiagramme zeigten den Prozess als Übersicht. Rückkoppelungen wurden bedacht, Entscheidungsfindungen strukturiert. Macht man alles richtig, so das Versprechen, fällt die perfekte Lösung aus der Maschine. Die Funktion findet ihre Form, die Ratio ihren Zweck.

Der Optimismus, der sich aus dem zweckrationalen Handeln speist, ist an Voraussetzungen gebunden: Systeme und Probleme müssen in ihren Grenzen erkannt, definiert und analysiert werden können. Doch der damit verknüpfte Zukunftsglaube (Die Welt ist beschreibbar! Alle Probleme sind lösbar!) rostete bald, die Ränder der Systeme wurden unscharf. Die Definitionsmacht des – meist weissen, männlichen – Problemlösers begann Ende des Jahrzehnts zu bröckeln. Die ökologischen und sozialen Kosten des Zweckrationalismus wurden neu berechnet.

Der Designmethodologe Horst Rittel zeigte, dass es unlösbare Probleme gibt. ‹Wicked problems› entwischen einem stets, weil jeder Lösungsvorschlag nur das Problem neu definiert. Wie soll Design darauf reagieren? Sein ‹Systemansatz der zweiten Generation›, den er 1972 beschrieb, will auftauchende Probleme sichtbar machen, die richtigen Fragen stellen, Direktbetroffene mit einbeziehen, denn die wissen es am besten.

Rico Pengler: Besser wissen

«Fragen um knappe Ressourcen begegnen uns täglich. Aber die Dinge, die uns umgeben, sind selten als Kreisläufe konzipiert.» Rico Pengler, der 2013 den Bachelor in Industrial Design machte, wollte herausfinden, weshalb wir Ressourcen verschwenden und was Designer dazu beitragen. In der Ausbildung kamen solche Fragen zu kurz. «Nachhaltigkeit ist schwierig auf den Punkt zu bringen. Ein ausgelutschtes Thema. Ich wählte eine Form, mit der ich Leute auf meine Seite ziehe statt zu moralisieren.»

Sein Projekt ‹Seeking Cycles› kommentierte die Abschlussprojekte der Kommilitonen auf ökologische Aspekte hin. Sein Fazit? «Halbwissen macht halbschlau – nachhaltig zu handeln, setzt sehr viel Wissen voraus.» Nicht nur Laien, auch Spezialisten müssen ihr Wissen revidieren, um sich entscheiden zu können. Die Faszination am Produkt verlor Pengler deswegen nicht. Auch wenn es schwierig sei, als Designer Nachhaltigkeit in die Produktgestaltung einzubringen. «Designer haben zu wenig Einfluss. Leider.» Nur für den Markt zu entwerfen, kommt deshalb für ihn nicht in Frage. Er arbeitet als fester freier Mitarbeiter beim Industrial Designer Thomas Steuri und an eigenen Projekten. Sie sind – wie seine Abschlussarbeit – auf Vermittlung und Ausstellungsgestaltung ausgelegt.

1970er: Basteln statt konstruieren

Junge Designer wie Rico Pengler beziehen sich gerne auf Diskurse, die in den Siebzigerjahren wurzeln. Etwa auf Victor Papanek: Der Designer setzte mit seinen Do-it-yourself-Konzepten auf die Kompetenz des Einzelnen statt auf die Industrie mit ihren Obsoleszenz-Wünschen.

Er führte damit nicht nur die Nachhaltigkeitsdiskussion, sondern werkelte kräftig an der Entgrenzung des Designbegriffs, die in den Achtzigerjahren so richtig erblühte. «Alle Menschen sind Designer. Fast alles, womit wir uns beschäftigen, ist Design, Planung, Entwurf, denn Design ist die Grundlage jeder menschlichen Tätigkeit», meinte er 1972 – in jenem Jahr, in dem der Bericht ‹Die Grenzen des Wachstums› des Club of Rome erschien. Papanek verstand das als Kritik gegen alle jene, die mit professionellem Entwurfswissen den Überfluss mehren. Seine Wiederentdeckung war unvermeidlich.

Christian Pfeifer: Lernt reparieren!

Der Obsoleszenz eine lange Nase drehen, das will auch Christian Pfeifer. Der Architekt hat eben an der ZHdK einen Master of Design abgelegt. Seine Arbeit ‹Zürich repariert› nimmt auf, was als Trend in grossstädtischen Repair-Cafés gelebt und diskutiert wird: «Wer die Lust am Reparieren entdeckt, entwickelt erstens ein besseres Verständnis für reparierbare Objekte, was künftige Kaufentscheidungen beeinflusst. Zweitens trägt er Sorge zu seinen Dingen. Und drittens wird er geflickte Gegenstände länger nutzen.» Gelernt hat er das von seinem Grossvater, der in der DDR lebte. →

→ Die Theorie lieferte ihm der Wirtschaftswissenschaftler Niko Paech und dessen Postwachstumsökonomie. Das Modell eines ‹zukunftsfähigen Konsums› basiere auf selbermachen, teilen und reparieren. Weil die Industrie einiges effizienter und zum Teil auch nachhaltiger herstellen kann, als die boomende ‹Makers Culture› suggeriert, konzentrierte sich Pfeifer auf das Thema Reparieren. Auch deshalb, weil er dort die grössere Herausforderung für das Produkt- und Industriedesign vermutet – komplexer als dies bei Sharing-Konzepten der Fall ist, die weitgehend unabhängig vom Design der Produkte funktionieren.

2000er: Von radikal zu spekulativ

Kritik am Design bleibt nicht an Texte gebunden. Das zeigen viele Abschlussarbeiten, die hierzulande, in Eindhoven, Berlin oder London entstanden. Historisches Vorbild ist das ‹Radical Design› respektive ‹disegno radicale›. Auch es wurzelte in den Sechzigerjahren, vorangetrieben wurde es durch Kollektive wie Archigram und Superstudio in England und Italien. Es verwirklichte sich in der Utopie, eröffnete der Architektur und dem Design neue Diskurse und brachte ein paar Möbel-Ikonen hervor, die inzwischen wieder aufgelegt werden. Sie zeigen, dass Kritik in den Formen und mit den Mitteln der Architektur, der Grafik oder des Möbeldesign möglich ist.

Seit Mitte der Neunzigerjahre knüpften Anthony Dunne und Fiona Raby am Londoner Royal College of Art (RCA) daran an. Ihr Manifest ‹a / b› fasste 2009 zusammen, was Design leisten muss, wenn es nicht nur Objekte, sondern Ideen hervorbringt. Sie prägten so den Begriff des ‹Critical Design›. Inzwischen tritt die Unlösbarkeit vieler Probleme noch deutlicher zutage, meinen Dunne & Raby: «Der einzige Weg, sie zu bewältigen, ist es, Werte, Überzeugungen, Haltungen und Verhalten zu verändern.» Design könne dabei von Kulturtechniken wie Science-Fiction lernen. Statt wie bisher eine wahrscheinliche Zukunft vorauszusagen, müsse Design eine wünschenswerte Zukunft für eine gegebene Gruppe von Menschen skizzieren und zur Debatte stellen. Die Szenarien dieses ‹Speculative Design› wählen sie absichtlich provokativ, vereinfachend und fiktional, um zu zeigen: Es gibt eine Alternative.

Sebastian Marbacher: Was wäre, wenn ...

Sebastian Marbacher wurde in London auf die Arbeiten von Dunne & Raby aufmerksam. Er absolvierte bei RCA-Abgängern wie Glithero, Max Lamb und Daniel Eatock ein Praktikum. «Glithero verstehen ihre Produkte als Echo des Prozesses, in dem sie entstanden sind.» Diese Sichtweise war ihm neu. Sein Weg war weit, beschreibt er im Rückblick: «Ich habe Konstrukteur gelernt, musste mich im Designstudium erst davon trennen, alles im Normenbüchlein nachzulesen.» Hier begann er sich auch vom Problemlösungsdogma zu befreien: «Unser Dozent Herbert Pauser verlangte von uns, dass wir hundert Ideen formulieren – er meinte das als Scherz, ich nahm ihn beim Wort.» Das zeigte ihm: Die eine Lösung gibt es nicht. Was die bestmögliche ist, bleibt auszuhandeln.

Marbacher interessiert sich seither für andere Ziele als das Produkt, das im Laden verkauft wird. Auf die Wirkung, die er erzielen kann, wenn seine Entwürfe im Alltag gebraucht werden, will er keinesfalls verzichten. Design, das als schönes Objekt im Museum landet, interessiert ihn dagegen nicht. Der öffentliche und halböffentliche Raum bietet ihm zweierlei: die Diskursivität und den Gebrauch. Beides thematisierte er mit Projekten wie der ‹Baustellenbank›, die für den Swiss Design Award nominiert wurde. Oder mit der Mitarbeit bei der Gestaltung des Foyers für das Aarauer Stadtmuseum.

Jo-Nanda Teuber: Sowohl als auch

Marbacher gehört zur Generation junger Designer, die sich einen dritten Weg zwischen den Modellen ‹Dienstleister› und ‹Autorendesign› suchen. Die materielle Basis bleibt ein Problem, viele schliessen sich zu Kollektiven zusammen. Andere, die nicht in die Industrie gehen wollen, teilen ihr Designer-Ich auf: der Brotjob – vorzugsweise bei kulturnahen Auftraggebern – bringt das Geld, ambitionierte eigene Projekte festigen das Selbstverständnis.

Das schildert auch die Grafikerin Jo-Nanda Teuber, die vor zwei Jahren in Zürich mit der Arbeit ‹Theoretical Duties / Practical Pleasures› ihren Master in Design abschloss. Darin verarbeitet sie die Diskrepanz zwischen Theorie und kritischer Praxis. Inzwischen lebt sie wieder in Berlin. Sie teilt ihre Arbeitszeit in Auftragsarbeit bei einem Wirtschaftsmagazin und freien, auch künstlerischen Projekten. «Ich kann inzwischen meine kritische Haltung bei Auftragsarbeiten einbringen. Dabei helfen mir die Erfahrungen, die ich in freien Projekten mache. Aber es bleibt ein stetes Aushandeln.» Die Masterarbeit half ihr, Argumente zu formulieren, Kritik am Auftrag in den Prozess zu integrieren. Zugleich gebe ihr die Auftragsarbeit eine gewisse Freiheit, auf beide Seiten hin tätig zu sein: «Meine freien Arbeiten bleiben näher am Design, am Alltäglichen.» Auch das ist eine Lösung, auf die Arbeitssituation bezogen, die nicht das grosse Ganze umwerfen will, sondern in kleinen Schritten die Dinge verändert. Pragmatisch, praktisch, klug.

Kommentar

Kritik der Kritik

Kritik, innerhalb des Systems formuliert, bedroht die Praxis. Das wissen junge Designerinnen und Designer. Trotzdem sind sie es, die das kritische Potenzial von Design ausschöpfen wollen – sie lassen sich weder vom eingebauten Optimismus noch von unausweichlichen Widersprüchen irritieren. Sie weichen nicht auf Texte aus, sondern nutzen die Mittel des Designs. Offensichtlich ist auch, dass ihre Kritik nicht an Gerät und Objekt, Form und Funktion ansetzt. Das unterscheidet sie von vielen ihrer Vorgänger. Sie arbeiten gerne im Kollektiv, wollen im Austausch mit anderen eine Haltung formulieren, Wissen austauschen, Auftragssituationen verbessern. Sie wollen weder ins Museum noch die Welt retten. Aber sie reflektieren unser Verhalten und arbeiten daran, es zu verändern. Sie wissen, dass es heute vor allem um die bewusste Entscheidung geht, die wir Konsumierenden, die sie selbst je treffen müssen. Daran arbeiten die hier erwähnten Designerinnen und Designern – stellvertretend für viele andere. An uns ist es, den Ball aufzunehmen und kritisches Verhalten einzuüben. **Meret Ernst** ●

Alle erwähnten Projekte sind online dokumentiert. Eine Literaturliste führt weiter ins Thema.

www.hochparterre.ch