

**Zeitschrift:** Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design  
**Herausgeber:** Hochparterre  
**Band:** 2 (1989)  
**Heft:** 11

**Artikel:** Imitation : die Lust am Falschen  
**Autor:** Heller, Martin  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-119069>

### **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:** 13.01.2026

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





VON MARTIN HELLER  
FOTOS: JEAN-PHILIPPE DAULTE  
UND MICHEL BÜHRER

Am Museum für Gestaltung Zürich ist zurzeit ein Projekt in Arbeit, das bis Ende November als Ausstellung samt Katalog realisiert sein wird: «Imitationen. Nachahmung und Modell: Von der Lust am Falschen». Ein Projekt wie dieses will als kulturelle Basisarbeit verstanden sein. Es reagiert auf klimatische Veränderungen im Umgang mit Gestaltungsproblemen, auf Verdrängungen überdies, und thematisiert eine bezeichnende Differenz zwischen Sein und Bewusstsein. Daran soll es gemessen werden. Seine Konkretisierung ist angelegt in einer ebenso einfachen wie komplexen Frage: der nach dem aktuellen Tausch- und Täuschungswert des Falschen.

# IMITAT





Erinnern Sie sich an E. T.? An jene Szene, in der dem Schrumpelwesen aus dem All die Sparbüchse in Form eines übergrossen Erdnüsschens aus Kunststoff vorgeführt wird? Es bekommt zu hören, dass Erdnüsschen im allgemeinen zum Essen sind, dieses besondere aber nicht, obschon es gleich aussieht und heisst, aber offenbar anderes soll? Soweit zum Einfachen.

Imitationen also, und die Behauptung einer wie auch immer zu wertenden Lust am Falschen. Aushang der Fachzeitung «Sport» vom 13. 2. 1989, kurz nach Pirmins Ausscheiden im Weltmeisterschaftsfinale von Vail: «War dies der echte oder nur ein künstlicher Zurbriggen?» Den Idolen ist nicht mehr zu trauen – selbst unser neuer Schwingerkönig sieht aus wie das überfällige Double des einstigen Naturburschen aus



Saas Almagell. Jekyll und Hyde lauern überall. In den Möbelabteilungen der Einrichtungsgeschäfte stapeln sich die Designikonen der klassischen Moderne in allen nur denkbaren Variationen und Preislagen. Geprellt wird, wer ebenso fraglos wie naiv auf das Echte setzt. Die Videoabteilung von Ringier bietet Bahnfahrten im Führerstand von SBB-Lokomotiven an, Kassetten fürs Heimkino, wie richtig, aber ohne Joystick, wahlweise Gotthardlinie, Gornergrat, Wengernalpbahn oder Thusis–St. Moritz. In der Kunstszene erwächst den Originalen gleich mehrfach Konkurrenz: durch Reproduktionen jeglicher Art, durch Repliken, deklarierte Nachahmungen für das schmalere Portemonnaie, Faksimiles, handfeste Fälschungen oder durch auf Verwechslung angelegte Kunst über Kunst, deren Problematisierung von Status und Autorschaft allen Urheberrechtsspezialisten den Schweiss auf die Stirne treibt. Überhaupt die Kunst: Kunststeine, Kunstrasen, Kunstleder, Kunstpelze, Kunstköpfe. Währenddessen schneien die Schneekanonen, strahlen die Höhensonnen, schufteten die Kopiergeräte, röhren unzählige Hirsche von den Wänden. Die Architektur hält spielend mit: wo Botta der Atem ausgeht, stehen die Bottinis schon längst bereit. Disneyland ist

überall: gezinkte Fassaden, komprimierte Dörflichkeit, mit vermeintlich Authentischem garnierte Erlebnisräume. Das Krokodil teilt sich die Brust mit einer ganzen Menagerie von Totemtieren, und die falsche Rolex am Handgelenk weist einen besseren und – weil wissenden – verfeinerten Geschmack aus. Borkenkäfer sitzen Lockstoffen auf, Stiere besteigen künstliche Kühe, und uns Menschen versorgt der Sexshop mit ähnlichen, wenn auch naturalistischeren Hilfsmitteln. Doppelgänger haben Hochkonjunktur. Die falschen Einsteins und Bogarts der Werbeagenturen jagen sich gegenseitig die Kunden ab. Auf allen Etagen sämtlicher Gestaltungsbereiche floriert der Ideenklau: Wettbewerbsfähig bleibt nur, wer imitiert.

Wie lässt sich solche Komplexität bearbeiten? Museen haben einen klaren Auftrag: Sie sammeln, bewahren, erschliessen und vermitteln eine Vielzahl kultureller Güter. Damit sind sie Aufbereitungs- und Veredelungsstätten für eine bestimmte Kategorie gesellschaftlicher Werte. Üblicherweise geschieht das unter definierten inhaltlichen oder sogar thematischen Vorgaben. Die Kunstmuseen beschäftigen sich mit Kunst, die Architekturmuseen mit Architektur, die Heimatmuseen mit Heimat beziehungsweise mit dem, was sie dafür halten. Ständig nimmt die Zahl entsprechender Parzellen zu: hier ein Brotmuseum, dort eines für die Armee, jenes für Hufeisen oder Wertpapiere. Das Resultat fortschreitender Musealisierung ist eine Welt der Einzelperspektiven.

Immerhin gibt es Ausnahmen. Die Museen für Gestaltung setzen sich mit Gestaltung auseinander. Gestaltung hat mit dem Entwurf, der Fertigung, dem Vertrieb und dem Gebrauch von Industrieprodukten und Bildern zu tun. Mit Design also, im herkömmlichen Wortsinn, und darüber hinaus jedoch mit den Bedingungen, unter denen Gegenstände und Bilder zirkulieren, mit den Mechanismen solcher Zirkulation, mit den Strukturen, an denen sich unser Verstehen orientiert, und mit unseren grundsätzlichen Forderungen an die Welt der Dinge. Damit rückt ein Ganzes, ein Umfassendes ins Blickfeld. Solcher Anspruch entzieht sich simpler Etikettierung. Vielleicht haben die Tramführer, die vor dem Zürcher Museum für Gestaltung die seit kurzem offiziell gleichlautende Haltestelle ansagen müssen, schon nur deshalb ein bemerkenswertes Spektrum an terminologischen Variationen entwickelt – Gestaltungsmuseum, oder schlicht: Museum, grossartiger: **das** Museum, schliesslich vertraut, wie früher: Kunstgewerbemuseum.

Scheinbare Äusserlichkeiten sind immer auch Zeichen. Irgendwie legt sich da etwas quer, beharrt auf Unangemessenheit – hoffentlich nicht nur für die Zürcher Verkehrsbetriebe. Ausstellungen sind Aktualisierungen des musealen Selbstverständnisses. Am Horizont deshalb: die Ausstellung als kritischer Diskurs. Wer einen derartigen Diskurs initiieren will, soll sich



erst einmal gründlich umsehen. Alles Vorgefundene ist eine Gebrauchsform herrschender Mentalitäten, und bohrende Neugier an dem, was ist, bildet die unerlässliche Voraussetzung für den Versuch, Veränderungen zu begreifen. Die Realität erweist sich als Ensemble potentieller Tatorte. Haushalte, Warenhäuser, Ateliers, Plakatstellen, Galerien, Fernsehschirme, Produktionsstrassen, Printmedien, Forschungslabors: Sie liefern Indizien noch und noch. Es liegt an uns, daraus die Schlüsse zu ziehen.

Sinn mache, so der Zürcher Psychoanalytiker Mario Erdheim unlängst in einem Gespräch, worüber man eine Geschichte erzählen könne. Das leuchtet ein. Vor allem deshalb, weil damit konsequenterweise keine

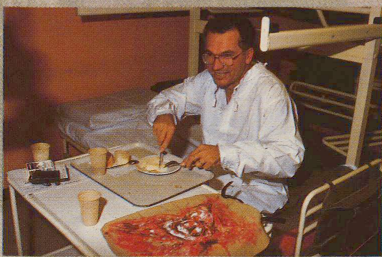


Rolle spielt, ob diese Geschichte wahr ist oder «nur» erfunden. Ohnehin sind gerade die «wahren» Geschichten lediglich Konstruktionen der Sehnsucht, die Wirklichkeit den eigenen Wünschen gemäss modellieren zu können. Mit kalkulierter Ironie gesteht denn auch David Byrne, die als Ausgangsmaterial für seinen ebenso realen wie fiktiven Film «True Stories» benutzten Fundsachen aus Zeitungen und Magazinen manipuliert zu haben. Wichtig sei einzig, dass er diese Geschichten beim Lesen **geglaubt** habe und dass sie nach entsprechender Aufbereitung «wahr» daherkämen.

Jeder Rest von absoluter, sich überzeitlich wähnender Wahrheit gehört abgeschminkt. Statt dessen geht es um Setzung und um Inszenierung. Wir können unseren Alltag nicht für dumm verkaufen. Die alltägliche, selbstverständliche Präsenz des Falschen bestimmt unser Denken und Handeln in steigendem Ausmass. Wir alle imitieren, und wir werden imitiert. Laufend. Die Geschichten, die «unser» Leben schreibt, stehen gleichsam im Zeichen eines fiktionalen Prinzips. Was wir erleben oder erträumen, steht in je besonderem Verhältnis zu unseren Erfahrungen. Sobald wir dieses Verhältnis aktivieren – und das heisst: davon Gebrauch machen – wollen, haben wir bestimmte Anpassungsleistungen zu erbringen.

Im Rahmen solcher Anpassung verbindet sich nun Imitation als Verfahren der Aneignung und Wahrnehmung von Bestehendem in dialektischer Weise mit der simulativen Vorwegnahme des erst Skizzierten, als Grundlage jeder Modellbildung und Entwurfsarbeit.





Kurz: Imitation und Simulation gehören zum Set unentbehrlicher anthropologischer Lerntechniken. Mit ihrer Hilfe stecken wir Handlungsfelder ab. Während der Begriff des Imitativen bestimmte Angleichungsprozesse zwischen Vor- und Nachbildern bezeichnet, umschreibt das Simulative die synthetische Produktion neuer Realitäten. Das heisst: Imitieren und Simulieren sind sinnvolle Lebens-, mitunter sogar Überlebensstrategien. Sie bilden deshalb einen wesentlichen Teil unserer biologischen wie sozialen Grundausstattung.

Im Spätsommer dieses Jahres hat das Schweizer Fernsehen ein der Mediengesellschaft massgeschneidertes Abenteuer realisiert. Sechs Freiwillige, Männer und Frauen, sollten zwei Wochen lang, begleitet von einem Arzt sowie einem Moderator samt TV-Equipe, als Jäger und Sammler leben, unter Respektierung der geltenden Jagd- und Naturschutzgesetze allerdings, als Urhorde auf Zeit, wohl aus Schicklichkeitsgründen bekleidet, sonst aber bar aller zivilisatorischen Errungenschaften. Drei der sechs Steinzeiter, die jeden Tag auf Sendung waren, brachen die Übung nach einer Woche ab. Der Rest schlug sich durch, Grenadiere der besonderen Art, allen misslichen Bedingungen und der Gruppendynamischen Last zum Trotz. Der Rückflug von den nasskalten Juraweiden ins Studio erfolgte per Helikopter, live, unter Szenenapplaus. Der Titel der Sendung: «Eins:zu:Eins, Thema: Steinzeit».

Ein Musterbeispiel für das, was sich als optimistische Normalität etabliert. In einer – zumindest konzeptio-

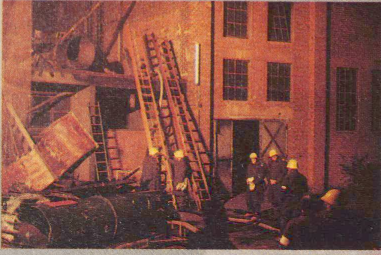
nell – simplen Fernsehproduktion verknäueln sich verschiedenste Fiktionalisierungen. «Thema: Steinzeit» reiht sich ein in die Angebote an portioniertem, über das Kursgeld oder im Pauschalarrangement abgesichertem Abenteuer. Survivaltouren, die Camel-Trophy samt ihren lokalen Ablegern oder der Samstagnachmittagskurs auf dem Uetliberg, der – Kleinplakat: «Steinzeit heute» – paläolithische Meditation und das Erlebnis echten Feuerschlagens verspricht: Sie imitieren Extremsituationen mit einer Erlebnisdichte, die dem banalen Alltag abhanden gekommen sein soll.

Als Drehbuchlieferant für derartige Unternehmungen bietet sich die Geschichte geradezu an. Wer in der Primarschule zu backen gelernt hat wie die Römer, zu tafeln weiss wie im grobianistischen Mittelalter, nach dem Besuch einer Schaukäserei käsen kann wie der mythische Senn, wünscht sich Historisches auch weiterhin so live als nur möglich. Nächstes Jahr wird die auf der Zürcher Landiwiese anstehende Pfahlbauerausstellung dafür gewiss das gesamte museums- und volkspädagogische Instrumentarium aktivieren. Die Epochen der menschlichen Anfänge warten in dieser Hinsicht schon deshalb mit spezifischen Vorteilen auf, weil – von den paar einschlägigen Filmen abgesehen – niemand so richtig weiss, wie's wirklich war.

Vom ersten zum letzten Feuer wiederum ist es ein kleiner Schritt. Die DRS-Steinzeit lässt sich auch als Simulation dessen lesen, was uns im Rahmen einer atomaren Apokalypse erwartet, als Probehandeln über alle Zivilschutzszenarien hinaus, in Vorwegnahme zweier normaler Wochen «danach». Das Medium Fernsehen wird damit gleich in mehrfacher Hinsicht zum Placebo; es legitimiert das So-Tun-als-ob im elektronischen Schutzraum, lässt die Zuschauer im Sessel gezielt, aber folgenlos mitleiden und suggeriert ihnen eine Teilhabe, die darin besteht, den Steinzeitmenschen über Telefon, Telefax oder Mailbox eigene Tips und Tops vermitteln zu dürfen.

Man mag zu derartigen Eskapaden stehen, wie man will. Stossend sind allerdings deren innere Widersprüche. «Eins:zu:Eins» ist nicht 1:1. «Eins:zu:Eins» bedeutet alles andere als die integrale Entsprechung von «realer» und «medialer» Wirklichkeit. Die numerische Relation taugt zur Beschreibung dessen, was hier abläuft, einen alten Hut. Während der Titel ein vertrautes Modell suggeriert, belegt die Sendung selbst nichts anderes als die These vom über imitative und/oder simulative Prozesse hergerichteten Falschen als nunmehr einzig Wahrem. Die Herstellung dieses Falschen erfordert im übrigen einen immensen materiellen Aufwand. Warum wird er geleistet? Weil eine massive Bereitschaft vorhanden ist, derart «Falsches» – bis hin zur Frontseite der «Schweizer Illustrierten», die im nachhinein das Alphonse des Experiments als Machohelden der Nation feierte – an die Stelle des Wirklichen zu setzen. Jenes Wirklichen, das – so Bazon Brock





rellen Werten, Machtstrategien, ökonomischen und politischen Interessen. Die «echte» Ereignislosigkeit des saturiert Normalen und die «falsche» Ersatzbefriedigung im scheinbar Aussergewöhnlichen schaukeln sich gegenseitig hoch und verfilzen dabei. Darum brauchen uns, sofern wir über die Thematik ernsthaft nachdenken wollen, der Extremwert des unbezweifelbar Wahren oder die als Delikt belangbare spektakuläre Fälschung weniger zu interessieren als die dazwischenliegende Skala des Unauthentischen, der Kopien, Remakes, Surrogate, Zitate, Modelle, Plagiate oder Analogien, auf der sich Begriffe und Fakten programmatisch verschleifen.

Ähnliches gilt für jene Oberfläche, an der seit jeher die Lust an Illusion und Täuschung vordringlich ausgelebt wurde. Die Vielfalt der Material- oder Textur-

im Ausstellungskatalog «Imitationen» – nur noch dann wirklich ist, wenn wir darauf keinen Einfluss mehr haben.

Eine synthetische Qualität alltäglicher Wirklichkeit ist entstanden. Die grassierende Mediatisierung hat neue Parameter etabliert. Sie ermöglichen mir beispielsweise, ohne alle Gewissensbisse ein Ereignis zu analysieren, das ich überhaupt nie in seiner «authentischen» Form – im Jura? am Bildschirm? – gesehen habe, sondern das mir einzig in seiner Brechung und Verlängerung durch andere Medien gegenwärtig ist. Nur folgerichtig sind die Höhepunkte des Jekami-Survivals in der Zwischenzeit zusätzlich als Videos auf den Markt gebracht worden. Zum Nachleben. Was nicht zu beweisen, aber doch zu erwarten war.

Imitation und Simulation sind also keineswegs gegebene, unabänderliche Grössen. Wenn sie heute unsere Lebenswelt mehr und mehr bestimmen, so hat das Gründe und Folgen. Angst ist im Spiel. Zumal gegen den offenkundigen Zuwachs und die Verdichtung von «Künstlichkeit» lauthals die Bedeutung des «Originalen», «Ursprünglichen» oder «Vitalen» in allen erdenkbaren Schattierungen beschworen wird. Als ob nicht Falsches wie Echtes gleichermassen Behauptungen wären: abhängig von Geschmacksmustern, kultu-





imitationen, die ganze Berufszweige spezialisierter Kunsthandwerker hervorgebracht hat, ist durch ein ebenso unübersehbares Angebot an Ersatzstoffen abgelöst worden. Auch das ein Thema, gewiss, und der Hang etwa zu den als Folie applizierten oder ab PVC-Rolle verlegten Keramikfliesen mag einige Einsichten in die Funktion des Ornaments oder die Machbarkeit von Heimatgefühlen befördern. Jede Fixierung der Designdiskussion auf Aspekte des gestalteten Gegenstands bedeutet jedoch eine fatale Verkürzung – falls diese Diskussion überhaupt mehr erreichen will als eine Ästhetisierung oder, bei anderer Einschätzung der Bedürfnisse, Differenzierung des Warenangebots.

Alles Reden über Gestaltung steht im Verdacht blosser Wortstapelei. Was können Projekte wie «Imitationen» realistischerweise erreichen? Sie zeigen: das

Theater der Phänomene. Sie analysieren: Objekte, Prozesse, Resultate. Sie rekonstruieren: Absicht, Wirkung, Kontext. Sie sensibilisieren: für das, was unter die Haut geht, was den Kern, die Substanz des Subjekts anzugreifen droht. Aus dieser Perspektive schrumpfen die Gegenstände selbst auf ein dienliches Mass an Bedeutung zusammen. Ob der Wassily-Sessel im ABM eine Spur originalgetreuer ist als jener im Globus – wen braucht es zu kümmern? Spielbergs Erdnüsschen wiederum gehört ohnehin in jene Kategorie trivialer Objektkultur, die den formstrengen Gestaltern entweder Pornographie oder Folklore ersetzt. Was schliesslich die ehrwürdige Imitation der Natur anbelangt, so setzen die perfekten Plastikblumen vor den Hintergrund expandierender Gentechnologie bestenfalls anekdotische Farbtupfer. Nur: Aufklärung lässt sich auch mittels Anekdoten betreiben. Denn an diesem Anspruch bleibt festzuhalten. Auch sich selbst gegenüber: Eigenaufklärung. Wer aber mehr weiss, soll damit auch etwas anfangen können. Wie bewege ich mich in einer Welt der imitativen und simulativen Täuschungen? In der Sandkastenspiele zur Realität erklärt werden, damit kein Bewusstsein von Differenz das Hochgefühl des «alles ist machbar» trübe? Wie behaupte ich mich im Wust kontroverser Behauptungen, die mir ein produktives Verhältnis zum Imitativen als mögliches Authentisches verwehren? Im Sumpf falscher Begründungen für eine Praxis der Haltlosigkeiten?

Boden soll gewonnen werden. Dafür gibt es keine Rezepte. Aber eine Voraussetzung: die aufrichtige, überholte Moralismen abschüttelnde Legitimierung des eigenen Handelns. Das läuft auf eine Anerkennung des Falschen als Bedingung jeder Suche nach Eigentlichkeit hinaus. Denn selbst die unbestrittene Lust am Falschen kann nur dann echt sein, wenn sie sich als Akt und Ergebnis von Täuschung begriffen hat. Die Rollen in Platons Höhle sind mittlerweile anders verteilt. Alle spielen im Spiel der Schattenfiguren mit. Dessen Regeln jedoch bedürfen der Revision, und Revisionen sind Machtfragen.

Aus solcher Einsicht heraus wäre das Design auf die Füsse zu stellen. Gestaltung ist immer sowohl Herstellung von Schein als auch physisch und psychisch konkrete Zurichtung der Welt. Gerade der reflektierte Verzicht auf überholte Wahrheitsansprüche setzt hier indessen klare Prioritäten. Ganz einfach: Zurichtung zerstört nachhaltiger als jeder Schein. Deshalb haben uns in der Gestaltungsdiskussion Wirkungen mehr und anders zu kümmern als die vom ethischen Leistungsdruck entlasteten Formen und Hüllen. Für Wirkungen aber bestehen klare Verantwortlichkeiten. Benutzer und Produzenten sind darin beide – wenn auch keineswegs zu gleichen Teilen – eingebunden. Diese Verantwortlichkeiten müssen bedacht, erarbeitet und eingefordert werden.



## Die Ausstellung

22. November 1989 bis 28. Januar 1990, Museum für Gestaltung Zürich, Ausstellungsstrasse 60, 8031 Zürich. Ausstellung und Katalog wurden konzipiert beziehungsweise herausgegeben von Jörg Huber, Martin Heller und Hans Ulrich Reck. Der Katalog – mit Beiträgen der Herausgeber sowie u. a. Martin Roda Becher, Bazon Brock, Lucius Burckhardt, Stefanie Endlich, Hans G. Helms, Dieter Hoffmann-Axthelm, Eva Meyer, Mark Pieth, Urs Ruckstuhl, Liliane Weissberg – erscheint im Stroemfeld-Verlag, Basel/Frankfurt am Main (rund 300 S., 350 Abb. s/w, Fr. 38.–).

Die Argumentation des vorliegenden Aufsatzes verdankt sich über weite Strecken den gemeinsamen Vorarbeiten für das Ausstellungsprojekt.

Martin Heller (geb. 1952), Kunsthistoriker, arbeitet als Konservator und Ausstellungsleiter am Museum für Gestaltung in Zürich. Er ist Erster Vorsitzender des Schweizerischen Werkbundes.