

Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 12 (1999)
Heft: [4]: 1. Industrie Design Tag : Arbeit sichern - Arbeit gestalten, 1. Juli 1999

Artikel: Design für Übergänge
Autor: Gerber, Eva
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-121140>

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: 16.01.2026

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

Design für Übergänge

Industrial Design für Maschinen und grosse Apparate wird selbstverständlich. Damit nimmt die Industrial Designerin Einfluss auf die Arbeitswelt. Doch es genügt nicht: Sie muss auch die Übergänge zwischen Arbeits- und Nicht-arbeitswelt neu gestalten.

Emotion ist eines der Zauberworte am Ende des Jahrhunderts. Nach den coolen Jahren in Schwarz, Stahl und Techno, nach den Lobgesängen auf das zwar schmerzhafte, aber vernünftige – weil auf harten Fakten beruhende – «Down-Sizing» und Reengineering in den Unternehmen, schwenke das Pendel, liest man, zu den «Soft Factors». Emotionen werden geweckt, gelebt und genutzt mit Erdfarben, Holzmöbeln und Schlagerschnulzen. Unternehmensberater wie Daniel Goleman und Trendforscher wie David Bosshart unterfüttern dieses angeblich neue kollektive Bedürfnis mit einträglichen Merksätzen. An Management-Tagungen ertönt das Lied der «Emotionalen Intelligenz» und des «EQ2», des «Emotion-Managements» und des «Emotional Designs». Und um die Jahrtausendwende verlassen wir die nüchterne Informationsgesellschaft und brechen auf in die «Dream Society». Wie schön.

Emotionale Anker

Weil sich die Wirtschaft globalisiert, kulturelle Identitäten sich verwischen, gibt es so viele Informationen wie nie.

Wir ertrinken, emotionale Anker sind nötig. Im Verlangen nach Emotionen, nach Traum- und Erlebniswelten wird Design eine Schlüsseldisziplin. Designerinnen gestalten Investitionsgüter, Konsumartikel und Dienstleistungen, die Aufmerksamkeit wollen. Sie steigern so Konkurrenzfähigkeit und helfen Arbeitsplätze sichern. Designer gestalten Zeichen und Symbole und verbinden so soziale Welten und sie sorgen dafür, dass Informationen bestimmte Bedeutung bekommen. Das ist schon lange so, die dauernde Präsenz von Medien, das fröhliche Babylon überall, sorgt dafür, dass die Arbeit der Designer zunimmt. Die Kraft der Bilder bestimmt heute die Konkurrenz ebenso wie die Kraft der Hardware. Das nicht nur auf dem Markt der Güter, sondern auch dort, wo soziale Beziehungen angebahnt werden, wo Bilder wesentlich mitbestimmen, wer mit wem was zu tun haben will. Oder nicht.

Sinnbilder für Investitionen

Industrial und Graphic Designer entwerfen Bilder für technische Entwicklungen, damit die neue Maschine als lukrative Investition oder verheissungsvoller Fortschritt Sinn machen soll. Nach den Produzenten von Salzstreuer, Hi-Fi-Anlagen und Snowboards haben das mittlerweile auch die Product-Manager von Transport-, Web- und Landwirtschaftsmaschinen germarkt. Wer technische Erfindungen oder Dienstleistungen wie Bahnreisen verkauft, der vertraut nicht mehr allein auf Funktionalität und Preis. Zur Technik gehört das Sinnbild, das einen Traum transportiert, heisse dieser nun «Vision» oder «Perfection» oder «Comfort». Das war immer schon so, neu ist, wie auch dieser Teil der Produktion eines Gutes oder eines Services arbeitsteilig gestaltet wird, professionalisiert, debattiert und zum Hoffnungsträger für den Erfolg auf den Märkten wird.

Kompetenz statt Emotionalismus

Zwar begreifen erst 20 Prozent der deutschen Unternehmen – in der Schweiz dürfte es ähnlich sein – Design

als wichtigen Konkurrenzvorteil. Dank der Wiederentdeckung und Vermarktung der Sinnlichkeit als eines grundlegend menschlichen Bedürfnisses, wird die Nachfrage nach Design steigen, auch im Bereich der Investitionsgüter. Die Industrial Designer werden dafür sorgen, dass diese Entwicklung nicht zum «Emotionalismus» – form follows emotion – und als Kosmetik und Marketing-Gag missverstanden wird. Das bedingt, dass Designer zwar Bilder produzieren, dabei aber ihre Kompetenz und ihr Wissen über Systeme selbstbewusst in die Produktentwicklung einbringen. Eine Kompetenz, die funktionierende Technik und zufriedene Menschen im Blick hat. Denn Designerinnen können die Arbeitswelt humaner – sinnlicher – einrichten, indem sie bei deren Gestaltung an unsere Augen, Ohren und Nosen, aber auch an unser Bedürfnis nach Bewegung, nach Schutz und nach sozialen Kontakten denken.

Neue Gestaltungsaufgaben

Wir wissen es, die Industrie ist immer weniger auf menschliche Arbeitskraft angewiesen. Neue Arbeitsplätze entstehen vorab im Dienstleistungssektor. Teleworking und neue Selbständigkeit werden unter dem Label «New Work» gefeiert, während die, die darauf weder vorbereitet waren noch wurden, die nächsten Jahre in Beschäftigungsprojekten und Qualifizierungsprogrammen verbringen. Diese gestalten heißt darum auch die Erwerbslosigkeit gestalten, heißt neue Formen und Sinn-Bilder finden für ein Leben, das die einfache Trennung in Arbeits- und Freizeit nicht mehr zulässt. Designer werden in Zukunft nicht nur Schnittstellen zwischen Mensch und Technik gestalten wollen, sondern auch mitreden, wie Verbindungen und Übergänge zwischen Arbeits-, Lern-, Sozial- und Erholungszeit gestaltet werden sollen.

Eva Gerber

Eva Gerber ist Soziologin. Sie arbeitet als Programmleiterin des Design Centers in Langenthal. Sie hat den 1. Industrial Design Tag auf die Beine gestellt und wird ihm in einem Jahr den 2. folgen lassen.

Eva Gerber, die Leiterin des Design Centers



Bild: Christoph Schütz