

Martina Becker

Differenziertes

Design *für*

vielfältige

Lebensqualität

**Beiträge zu
einer Theorie
der
Korrespondenz
von
Design
und
ästhetischer
Erfahrung**

Martina Becker

Differenziertes Design
für
vielfältige Lebensqualität

Beiträge zu
einer Theorie
der
Korrespondenz
von
Design
und
ästhetischer
Erfahrung

Als Dissertation vorgelegt dem Fachbereich 5:
Design, Kunst- und Musikpädagogik, Druck der
Bergischen Universität - Gesamthochschule Wuppertal

Hungen im Mai 2000

Für Peter

Für die kontinuierliche Unterstützung danke ich allen, die den Entstehungsprozeß dieser Arbeit begleiteten, sehr herzlich. Herrn Dr. Lambert Wiesing verdanke ich die Motivation für den Endspurt. Mein besonderer Dank gilt Professor Dr. Dr. h. c. Siegfried Maser, der dieses Projekt ermöglichte, durch kritische Anmerkungen bereicherte und mit erfahrener Rat förderte.

Inhaltsverzeichnis	3
Einführung	9
1 Design und ästhetische Erfahrung	15
innerhalb der wirklichkeitsbildenden Basis von Erfahrung	
1.1 Theorieansatz zur Korrespondenz von Design und ästhetischer Erfahrung	16
1.2 Modell zur Organisationsdynamik der wirklichkeitsbildenden Basis	18
1.2.1 Querkausalität durch Teilprozesse und Kausalität von unten durch Subprozesse ...	20
1.2.1 Kreiskausalität und Stabilisierung durch dominierende Organisationsorientierungen	22
1.2.2 Kausalität nach oben durch den Hauptprozeß der Kreation	23
1.3 Korrespondenz von Design und ästhetischer Erfahrung	24
relativ zur wirklichkeitsbildenden Orientierung von Erfahrung	
1.3.1 Wirkungsbezogene Orientierung und die Kategorie der Aktualität von Design	25
in Korrespondenz zur gefühlsbezogenen Komponente ästhetischer Erfahrung	
1.3.2 Ursachenbezogene Orientierung und die Kategorie der Potentialität von Design ...	25
in Korrespondenz zu bedingenden Komponenten ästhetischer Erfahrung	
1.3.3 Folgebezogene Orientierung und die Kategorie der Perspektivität von Design	28
in Korrespondenz zur antizipierenden Komponente ästhetischer Erfahrung ...	
1.4 Differenzierte Richtlinien für Design	29
in Korrespondenz zur Vielfalt ästhetischer Erfahrung	
1.4.1 Komponenten zum Teilprozeß der ästhetischen Erfahrung	30
1.4.2 Kategorien zum Teilprozeß des Designens	32
2 Hauptkriterien für Design in Korrespondenz	35
zur gefühlsbezogenen Komponente ästhetischer Erfahrung	
2.1 Modell zur Organisationsdynamik der gefühlsbezogenen Komponente	36
2.1.1 Querkausalität durch Teilprozesse und Kausalität von unten durch Subprozesse ...	36
2.1.2 Kreiskausalität und Akzentuierung durch bewußte Organisationsqualitäten ..	38
2.1.3 Kausalität nach oben durch den Hauptprozeß der Evaluation	39
2.2 Kategorie der Aktualität von Design in Korrespondenz	40
zur gefühlsbezogenen Akzentuierung ästhetischer Erfahrung	
2.2.1 Perzeptive Qualität als bewußt gefühlte Akzentuierung	42
ästhetischer Erfahrung und formative Aktualität von Design	
2.2.2 Empathive Qualität als bewußt gefühlte Akzentuierung	43
ästhetischer Erfahrung und evokative Aktualität von Design	
2.2.3 Imaginative Qualität als bewußt gefühlte Akzentuierung	44
ästhetischer Erfahrung und prospektive Aktualität von Design	
2.3 Ästhetische Hauptkriterien für Design	46
in Korrespondenz zu bewußten Organisationsqualitäten	46
2.3.1 Hauptkriterien zur Dimension der Selbstreflexion	48
2.3.2 Hauptkriterien zur Dimension der Kommunikation	52
2.3.3 Hauptkriterien zur Dimension der Interaktion	57
3 Kriterien für Design in Korrespondenz	63
zur subliminalen Komponente ästhetischer Erfahrung	
3.1 Modell zur Organisationsdynamik der subliminalen Komponente	64
3.1.1 Querkausalität durch Teilprozesse und Kausalität von unten durch Subprozesse ...	64
3.1.2 Kreiskausalität und Akzentuierung durch subliminale Organisationstendenzen	65
3.1.3 Kausalität nach oben durch den Hauptprozeß der Akkumulation	66
3.2 Kategorie der Potentialität von Design in Korrespondenz	67
zur subliminal bedingten Akzentuierung ästhetischer Erfahrung	

3.2.1 Somatische Tendenz ästhetischer Erfahrung	68
und sensitives Potential von Design	
3.2.2 Introvertierte Tendenz ästhetischer Erfahrung	69
und animatives Potential von Design	
3.2.3 Explorative Tendenz ästhetischer Erfahrung	70
und impulsives Potential von Design	
3.3 Ästhetische Kriterien für Design in Korrespondenz	72
zu subliminalen Organisationstendenzen	
3.3.1 Subprozesse im Teilprozeß der Motivation	72
3.3.1.1 Kriterien zum Subprozeß der Registrierung	74
3.3.1.2 Kriterien zu Subprozeß der Kanalisierung	77
3.3.1.3 Kriterien zum Subprozeß der Zielerfüllung	80
3.3.2 Subprozesse im Teilprozeß der Kognition	83
3.3.2.1 Kriterien zum Subprozeß der Anknüpfung	83
3.3.2.2 Kriterien zum Subprozeß der Sinnbildung	87
3.3.2.3 Kriterien zum Subprozeß der Gewichtung	90
3.3.3 Subprozesse im Teilprozeß der Emotion	93
3.3.3.1 Kriterien zum Subprozeß der Zuneigung	93
3.3.3.2 Kriterien zum Subprozeß der Erfüllung	96
3.3.3.3 Kriterien zum Subprozeß der Vertrauensbildung	100
4 Kriterien für Design in Korrespondenz	105
zur sozialen Komponente ästhetischer Erfahrung	
4.1 Modell zur Organisationsdynamik der sozialen Komponente	106
4.1.1 Querkausalität durch Teilprozesse und Kausalität von unten durch Subprozesse ...	107
4.1.2 Kreiskausalität und Akzentuierung durch soziale Organisationsstrukturen	108
4.1.3 Kausalität nach oben durch den Hauptprozeß der Selektion	109
4.2 Kategorie der Potentialität von Design in Korrespondenz	111
zur sozial bedingten Akzentuierung ästhetischer Erfahrung	111
4.2.1 Integrative Struktur ästhetischer Erfahrung	112
und kollektives Potential von Design	112
4.2.2 Hierarchische Struktur ästhetischer Erfahrung	113
und distinktives Potential von Design	113
4.2.3 Polyvalente Struktur ästhetischer Erfahrung	115
und partizipatives Potential von Design	115
4.3 Ästhetische Kriterien für Design in Korrespondenz	117
zu sozialen Organisationsstrukturen	
4.3.1 Subprozesse im Teilprozeß der Konvention	117
4.3.1.1 Kriterien zum Subprozeß der Wertbestimmung	118
4.3.1.2 Kriterien zum Subprozeß der Wandlung	122
4.3.1.3 Kriterien zum Subprozeß der Zielsetzung	126
4.3.2 Subprozesse im Teilprozeß der Partizipation	129
4.3.2.1 Kriterien zum Subprozeß der Eingliederung	129
4.3.2.2 Kriterien zum Subprozeß der Anforderung	132
4.3.2.3 Kriterien zum Subprozeß der Belohnung	135
4.3.3 Subprozesse im Teilprozeß der Kooperation	139
4.3.3.1 Kriterien zum Subprozeß der Verbindung	139
4.3.3.2 Kriterien zum Subprozeß der Unterstützung	142
4.3.3.3 Kriterien zu Subprozeß der Begegnung	145

5 Kriterien für Design in Korrespondenz	149
zur medialen Komponente ästhetischer Erfahrung	
5.1 Modell zur Organisationsdynamik der medialen Komponente	150
5.1.1 Querkausalität durch Teilprozesse und Kausalität von unten durch Subprozesse	150
5.1.2 Kreiskausalität und Akzentuierung durch mediale Organisationslogiken	151
5.1.3 Kausalität nach oben durch den Hauptprozeß der Limitation	153
5.2 Kategorie der Potentialität von Design in Korrespondenz	154
zur medial bedingten Akzentuierung ästhetischer Erfahrung	
5.2.1 Organische Logik ästhetischer Erfahrung	155
und adaptives Potential von Design	155
5.2.2 Kontextuelle Logik ästhetischer Erfahrung	156
und situatives Potential von Design	156
5.2.3 Standardisierte Logik ästhetischer Erfahrung	156
und innovatives Potential von Design	156
5.3 Ästhetische Kriterien für Design in Korrespondenz	157
zu medialen Organisationslogiken	
5.3.1 Subprozesse im Teilprozeß der Aktivierung	157
5.3.1.1 Kriterien zum Subprozeß der Erzeugung	158
5.3.1.2 Kriterien zum Subprozeß der Verbesserung	163
5.3.1.3 Kriterien zum Subprozeß der Entwicklung	166
5.3.2 Subprozesse im Teilprozeß der Manifestation	169
5.3.2.1 Kriterien zum Subprozeß der Fixierung	169
5.3.2.2 Kriterien zum Subprozeß der Verbreitung	173
5.3.2.3 Kriterien zum Subprozeß der Einprägung	176
5.3.3 Subprozesse im Teilprozeß der Reaktivierung	180
5.3.3.1 Kriterien zum Subprozeß der Verfügung	180
5.3.3.2 Kriterien zum Subprozeß der Befähigung	184
5.3.3.3 Kriterien zum Subprozeß der Ausübung	187
6 Strategien für Design in Korrespondenz	193
zur antizipierenden Komponente ästhetischer Erfahrung	
6.1 Modell zur Organisationsdynamik der antizipierenden Komponente	194
6.1.1 Querkausalität durch Referenzprozesse	194
6.1.2 Kreiskausalität und Verbesserung durch antizipierende Organisationsoptionen	195
6.1.3 Kausalität nach oben durch den Hauptprozeß der Modulation	197
6.2 Kategorie der Perspektivität von Design in Korrespondenz	198
zur antizipierenden Verbesserung ästhetischer Erfahrung	
6.2.1 Resonante Option ästhetischer Erfahrung	201
und interpretative Perspektive von Design	201
6.2.2 Initiative Option ästhetischer Erfahrung	202
und emanzipative Perspektive von Design	202
6.3 Ästhetische Strategien für Design in Korrespondenz	202
zu antizipierenden Organisationsoptionen	
6.3.1 Strategien zum Hauptprozeß der bewußten Evaluation von Erfahrung	203
6.3.2 Strategien zum Hauptprozeß der subliminalen Akkumulation von Erfahrung	208
6.3.3 Strategien zum Hauptprozeß der sozialen Selektion von Erfahrung	211
6.3.4 Strategien zum Hauptprozeß der medialen Limitation von Erfahrung	216
Zusammenfassung	220
Literaturverzeichnis	222
Namensverzeichnis	228

* auf die Hinzufügung jeweils synonyme weibliche Formulierungen wird zugunsten der besseren Lesbarkeit im folgenden verzichtet.

Einführung

Diese Untersuchung richtet sich an Designstudenten, Designpraktiker sowie an alle am Designprozeß Beteiligten. Sie ist als theoretische Unterstützung der Designpraxis zu verstehen. Designpraxis umfaßt so unterschiedliche Tätigkeitsbereiche wie Modedesign, Kommunikationsdesign, Ausstellungsdesign, Service-Design, Industrial Design oder Computational Design und Interface Design. Die einzelnen Bereiche erfordern spezielles Detailwissen. Dadurch gerät das Gemeinsame aller Designdisziplinen, leicht aus dem Blick. Hier setzt die vorliegende Untersuchung an. Sie geht davon aus, daß professionelles Design nicht allein auf die Funktion als Marketinginstrument reduziert werden darf, da es für das Leben der Menschen weitgehendere Auswirkungen hat. Das Design von Umwelt und Gegenständen beeinflußt die Mensch-Welt-Beziehungen und damit die Möglichkeit des einzelnen Menschen, innerhalb seiner Lebensumstände, Lebensqualität zu erfahren. Dies ist das Gemeinsame der verschiedenen Designbereiche.

Hauptmotiv dieser Untersuchung ist es, beizutragen, menschliche Empfindungen von Lebensqualität zu verbessern und dieses Anliegen stärker in den Designprozeß einzubringen. Dies erfordert es, bereits in der Konzeptionsphase das Verhältnis der gerade zu bearbeitenden Thematik zu der Wirklichkeit und dem Leben der Menschen, für die das künftige Resultat gedacht ist, möglichst gut zu analysieren und zu verstehen. Dadurch wird eine Verbesserung der Empfindung von Lebensqualität bei den Nutzern des neuen Designprodukts zumindest wahrscheinlicher. An dieser Stelle kann die Theorie ihren Beitrag für die Designpraxis leisten. Die folgende Untersuchung entwickelt ein flexibel und spielerisch einzusetzendes Instrumentarium, das durch Analysen einen differenzierten Zugang zur Vielfalt menschlicher Wirklichkeit und Lebensqualität schafft und deren gestalterische Einbindung in das jeweilige Designprodukt durch die DesignerInnen* erleichtert.

Erfahrungen im Fühlen, Denken und Handeln lassen sich auf verschiedenste Weisen gestalten und bewerten. Forschungen zur Künstlichen Intelligenz belegen, daß es zwar leicht ist, Expertensysteme zu programmieren, aber noch sehr schwer, das Verhalten eines Kindes in einer Alltagssituation zu simulieren. Daran wird erkennenbar, daß das wesentliche Potential menschlicher Intelligenz in der Fähigkeit zu einer situationsgerechten, flexiblen Kreativität gründet und nicht in einer optimierten, festgefügtten Ordnung liegt. Solange Menschen existieren, wird die menschliche Kreativität immer wieder andere Interpretationen, neue Bezeichnungen, unterschiedliches Design für die meisten Elemente der Lebenswirklichkeit hervorbringen. Professionelles Design sollte der daraus erwachsenden Vielfalt menschlichen Lebens gerecht werden und entsprechend vielfältige, qualitative Angebote bereitstellen. In technischer Hinsicht wird künftig die Produktion von Kleinserien oder Unikaten durch computergesteuerte Fertigungsverfahren zunehmend einfacher. Die wesentlichen Anforderungen an Designer verlagern sich daher von technikbezogenen auf humanwissenschaftliche Kompetenzen. Weniger der Entwurf eines gegenständlichen Produkts als vielmehr die Gestaltung der Art und Weise seiner Verwendung und deren spezifische Einbindung in die individuelle ästhetische Erfahrung und Wirklichkeitskonstruktion bildet in Zukunft das zentrale Thema für Design. Deshalb ist es für alle am Designprozeß Beteiligten wichtig anzuerkennen, daß die Wünsche der Nutzer nach Verbesserung ihrer Lebensqualität nur durch relative, von Fall zu Fall neu zu prüfende, nicht durch absolute Kriterien zu erfassen sind. Um diese Kriterien benennen und durch Design erfahrbar machen zu können ist es notwendig, eine vieldimensional ausgerichtete ästhetische Kompetenz zu entwickeln, die sich auf die Erfassung der Problemstellung, die Generierung unterschiedlicher Lösungsmöglichkeiten, die Präsentation und den kritischen

Vergleich bezieht. Eine solche Kompetenz ist nicht auf leicht lehr- und lernbares, zur allgemeingültigen, abstrakten Essenz zu verdichtendes Wissen zu reduzieren. Sie wächst vielmehr durch die dauernde theoretische und praktische Auseinandersetzung mit den vielfältigen Ausformungen von positiv empfundener Wirklichkeit.

Aus designtheoretischer Sicht ist es daher eine vordringliche Aufgabe, zu dieser Auseinandersetzung anzuregen und die Thematik diskussionsfähig zu strukturieren. Hierzu trägt die vorliegende Untersuchung bei. Sie zielt darauf ab, das Entstehen von qualitativem Design für vielfältige Lebenswirklichkeiten zu fördern, nicht darauf, Designkriterien bezüglich einer exponierten Lebenswirklichkeit darzulegen. Diesbezüglich ergibt sich als Zielsetzung für einen guten Designentwurf, daß er, in welchem Medium er auch konkretisiert ist, eine explizit benennbare, qualitative Verbindung zwischen der problematisierten Thematik und der besonderen Lebenswirklichkeit der Menschen, für die der Entwurf gedacht ist, erzeugt. Das Erleben dieser qualitativen Verbindung, eine positive Empfindung im Zusammenhang mit einem bestimmten Design, wird im folgenden durch den Begriff der ästhetischen Erfahrung, umfaßt.

Hieraus leitet sich die Aufgabenstellung der vorliegenden Untersuchung ab, um deren Grundmotiv »Design für vielfältig erfahrbare Lebensqualität« einlösen zu können. Es geht darum, die Korrespondenz von Design und ästhetischer Erfahrung theoretisch darzulegen und zu analysieren. Dies kann nur ein theoretischer Ansatz leisten, welcher der Vielfalt und Dynamik der Erfahrung im allgemeinen und der Ausrichtung der ästhetischen Erfahrung im besonderen gerecht wird. Für die Bestimmung einer Theorieposition sind daher die beiden im folgenden umrissenen Schwierigkeiten der Theoriebildung zu berücksichtigen.

Erstens ist zu bedenken, daß die theoretische Sicht auf ein Praxisfeld immer schon eine Auswahl durch die notwendige Begrenzung des Untersuchungsfeldes beinhaltet. Diese gilt es, möglichst explizit zu machen, um den unvermeidbaren Filter der »unsichtbaren Brille«, die jeder Theoretiker durch seine fachliche Einbindung trägt, möglichst groß zu halten. Ansonsten verstärken Theorien unbemerkt Paradigmen (vgl. Kuhn, 1976), die nur das für sie Erkennbare ausfiltern und andere Praxisbereiche überhaupt nicht mehr registrieren können. Im Designbereich stellte beispielsweise der Funktionalismus ein solches Paradigma dar. In sich selbst paradigmatisch ist auch der Glaube der Moderne an einen linearen Fortschritt im Wissenschaftsbetrieb und damit die Überzeugung, daß sozusagen in aufbauender Folge jedes Paradigma von einem neuen, besseren Paradigma abgelöst oder schließlich durch das richtige und endgültige ersetzt werden wird. Heute, nach ernüchternder Kenntnismahme des Scheiterns solcher Konzepte mit Absolutheitsanspruch, gilt es immer, die Relativität des Beobachterstandpunkts und damit des Gültigkeitsbereichs einer Theorie mitzubedenken. Dies betrifft ebenso eine ästhetische Theorie für Design. So ist beispielsweise die Streitfrage, ob intuitives oder bewußt geplantes Vorgehen zu besseren ästhetischen Lösungen führt, dahingehend zu beantworten, daß jeder, der auf eine weitergehende Reflexion verzichtet, in seinem blinden Fleck gefangen bleibt, ob er nun aus dem Bauch oder mit dem Kopf entwirft. Einige glauben, indem sie ihren innersten Überzeugungen durch Entwürfe Ausdruck geben, wie von selbst die richtige Lösung zu finden. Diese später zum Beispiel anlässlich einer Präsentation zu erklären oder durch persönliche, kritische Distanz zu verbessern, fällt dann schwer. Ebenso täuscht sich der einseitig nur rationalen Kriterien Folgende, wenn er überzeugt ist, alle relevanten Kriterien miteinbezogen zu haben und sich nicht selbst auf eine weitere Beobachterposition stellt, um zumindest diese Befangenheit zu erkennen und ihre Unumgehbarkeit zu akzeptieren. Denn trotz des Wissens um die Relativität von Theorie läßt sich diejenige »Brille«, die

zur persönlichen Auswahl und Bearbeitung der relevanten Untersuchungspunkte führt, nie ganz ablegen. Bei allem Bemühen um Objektivität und eine umfassende Sicht läßt sich das subjektive Erkenntnisinteresse nicht völlig ausschalten. Wie Charles S. Peirce in seinem Aufsatz »The fixation of believe« (vgl. Die Festlegung einer Überzeugung, in: Apel, 1991, S. 149-181) herleitet, kann keine Erkenntnis, kein Wissen entstehen, ohne von einer Prämisse auszugehen, deren Richtigkeit überzeugend und glaubhaft ist. Für den aufgeklärten Menschen folgt daraus die Notwendigkeit, sich zu bemühen, seine Glaubensbasis bestmöglich mit nachprüfbaren Argumenten zu fundieren. Diese Voraussetzung für Theorieentwicklung sollte immer offensichtlich bleiben und nicht mittels eines Rückgriffs auf angeblich fundamentale Entitäten wie dem Verweis auf »die Natur« des Menschen scheinbar unumstößlich begründet werden.

Zweitens erfordert die Formulierung einer Theorie trotz der Vorsicht gegenüber ungewollter Paradigmenbildung ein gewisses Maß der Schematisierung oder der Typisierung des Untersuchungsfeldes. Die dadurch entstehende geordnete Sicht auf den untersuchten Praxisbereich begründet zum einen den Vorteil und die Sinnhaftigkeit der Theorie gegenüber der Praxis. Da der Mensch mit seinem Handeln in der sich ständig verändernden Praxis verwickelt ist, hilft ihm die Theorie dabei, zeitliche, räumliche und sachliche Distanz zu gewinnen und das Praxisgeschehen möglichst unbeteiligt von außen zu reflektieren. Zum anderen liegt in der Eigenart der Theoriebildung, distanzierend und typisierend vorzugehen, auch ihr Nachteil begründet, weil dadurch die Gefahr der Verselbständigung einer Theorie gegenüber ihrem Untersuchungsfeld besteht, indem schließlich die Theorie die Begründung ihrer Richtigkeit in sich selbst trägt und nicht mehr an der Praxis überprüft. Für viele Bereiche der mathematischen Theoriebildung ist diese Verselbständigung keine Gefahr, sondern gehört zwangsläufig zum mathematischen Forschen. Dagegen sollte eine Designtheorie immer ihren Bezug zur Lebenspraxis aufrecht halten. Wie Siegfried Maser hervorhebt, beinhaltet der Designprozeß Reflexion und veränderndes Handeln. Problemstellungen müssen erfaßt, Lösungsmöglichkeiten und -strategien entwickelt und konkrete Umsetzungen wenigstens modellhaft erprobt und beurteilt werden. Hierfür sind Theorie und Praxis gleichermaßen wichtig und in ständige Wechselwirkung zu bringen (vgl. Maser, 1976). Das heißt, daß sich nicht nur die Praxis nach den theoretischen Vorgaben richten sollte, um ein überprüfbares Ergebnis zu erzielen, sondern daß auch eine Theorie, die sich als ungeeignet erweist, praktische Probleme zu beschreiben, zu erklären, sinnvolles Handeln zu prognostizieren oder die Resultate zu beurteilen, entsprechend erweitert, umgeformt oder erneuert werden muß.

Aus diesen Überlegungen ergeben sich somit zwei wesentliche Anforderungen gegenüber einer ästhetischen Theorie für Design, die der Dynamik des Wissensgebietes gerecht wird. Sie sollte erstens ihre durch den Beobachtungsfiter bedingte Unvollständigkeit reflektieren und sich der Diskussion im Verhältnis zu alternativen Sichtweisen stellen. Zweitens muß eine Theorie für Design praxisbezogen angelegt und für Wechselwirkungen sowie für entsprechende Weiterentwicklung offen sein.

Leitende These der Untersuchung ist die Annahme, daß ästhetische Erfahrung in Verbindung mit der Entfaltung vielfältiger Lebensqualität zu verstehen ist und ein zentraler Ansatzpunkt für Design sein muß. Die Fähigkeit des Menschen zur gezielten Gestaltung von Lebenswirklichkeit, die bei Designern wohl besonders ausgeprägt ist, sollte in Korrespondenz zu vielfältigen ästhetischen Erfahrungen fruchtbar weiterentwickelt werden. Deshalb zielt die Untersuchung gleichermaßen darauf ab, die Grundannahmen bezüglich der Bedeutung von ästhetischer Erfahrung für die allge-

meine Erfahrung und das menschliche Leben theoretisch herzuleiten sowie zu überprüfen, als auch Konsequenzen für die Designpraxis aufzuzeigen (vgl. Kapitel 1.3).

Der Grundaufbau der Untersuchung ist daraufhin angelegt, erstens die ästhetische Erfahrung sowohl ganzheitlich in ihrem Zusammenhang, als auch differenziert hinsichtlich verschiedener Komponenten und deren jeweiliger Typik zu erfassen und entsprechend herauszuarbeitenden Kategorien für Design zuzuordnen, zweitens diese Verflechtung von Erfahrungskomponenten und Designkategorien durch exemplarische Ansätze aus der Praxis zu veranschaulichen und drittens durch die theoretische Konzeption und Perspektive Möglichkeiten für künftige Ergänzungen und Weiterentwicklungen offen zu lassen.

Im ersten Kapitel wird der systematische Grundaufbau, basierend auf der Konzeption von Erfahrung als dynamischer Organisation sowie der Unterteilung der ästhetischen Erfahrung in Komponenten und die Differenzierung von Design nach Kategorien, entwickelt. Die folgenden Kapitel weisen die gleiche methodische Gliederung auf, die schon im ersten Kapitel zur Anwendung kommt. Diese Gliederung ergibt sich aus dem Anliegen, die Theorie-Praxis-Verschränkung der Gesamtthematik im Verlauf der Untersuchung immer gegenwärtig zu halten. In jedem Kapitel wird im ersten Unterpunkt ein Modell für die Organisationsdynamik der jeweiligen Komponente dargestellt. Es folgt eine Aufteilung der Komponente in Teilprozesse, Subprozesse und einen Hauptprozeß. Deren Wirkzusammenhänge, sowohl zueinander, als auch in Relation zu anderen Komponenten werden durch das Modell erfaßt. Im zweiten Unterpunkt werden typische Akzentuierungen der jeweiligen Komponente in Korrespondenz zu einer Kategorie von Design gebracht, indem den herausgefilterten Typen ein spezifisch abzustimmendes Design gegenübergestellt wird. Der dritte Unterpunkt ist als Detailanalyse angelegt, die einer Untersuchungsmatrix folgt, welche sich aus den vorherigen Untersuchungen ergibt. Im Verlauf der Detailanalyse werden Richtlinien für das spezifisch ausgerichtete, einer Kategorie zuzuordnenden Design korrespondierend zu der Komponente ästhetischer Erfahrung entwickelt und anhand vieler Beispiele aus der Lebenspraxis veranschaulicht.

Die erarbeiteten Richtlinien für Design sowie die zugehörigen Beispiele sind nicht als abschließende Lösungen der bearbeiteten Problematik zu verstehen. Sie dienen lediglich dazu, das Wesentliche jedes analytisch ausgefilterten Erfahrungsbereichs hervorzuheben und exemplarisch zu verdeutlichen. Kurzdarstellung der Kriterien und Beispiele sind besonders für die Designpraxis hilfreich, da von ihnen explizite Ansätze für differenzierte Entwürfe zu einem gerade aktuellen Projekt abzuleiten sind. Durch Kombinieren der Kriterien, deren Ausweitung oder Neugewichtung kann der Designpraktiker einen weiten Spielraum von Interpretationsmöglichkeiten entfalten. Dies unterstützt das Entstehen von Vielfältigkeit im Design.

Zu Beginn der Detailanalyse wird die Untersuchungsmatrix jeweils mittels einer Übersicht dargestellt. Auf dieser sind die Analysepunkte durch grafische Symbole markiert, welche auch den zugehörigen Textabschnitten voranstehen. Diese Übersichten sind als Orientierungshilfe beim Lesen gedacht und nicht mit der Visualisierung des theoretischen Ansatzes zu verwechseln! Jeder der Analysepunkte wird erstens bezüglich seiner Bedeutung innerhalb der ästhetischen Erfahrung kurz vorgestellt und zweitens durch ein Beispiel, das die darauf abgestimmte Ausrichtung von Design aufzeigt, veranschaulicht. Dadurch treten die Unterschiede, die sich bezüglich den verschiedenen Typen einer Komponente der ästhetischen Erfahrung und der korrespondierenden Ausrichtung von Design ergeben, im direkten Vergleich hervor. Der Leser kann sich an

den Symbolen orientieren und beispielsweise die Analysepunkte zu nur einem Typ ästhetischer Erfahrung und dem zugehörigen Design verfolgen.

Der logischerweise nächste Schritt, die empirische Überprüfung der Beispiele, ihre Erweiterung oder die Revision der zugehörigen ästhetischen Kriterien für Design, bleibt im Rahmen dieser auf die Theorie begrenzten Untersuchung ausgeklammert. Er müßte vielmehr durch Anwendung der Untersuchungsergebnisse in der Praxis erfolgen.

1 Design und ästhetische Erfahrung innerhalb der wirklichkeitsbildenden Basis von Erfahrung

- 1.1 Theorieansatz zur Korrespondenz
von Design und ästhetischer Erfahrung
- 1.2 Modell zur Organisationsdynamik der wirklichkeitsbildenden Basis
 - 1.2.1 Querkausalität durch Teilprozesse und Kausalität von unten durch Subprozesse
 - 1.2.2 Kreiskausalität und Stabilisierung durch dominierende Organisationsorientierungen
 - 1.2.3 Kausalität nach oben durch den Hauptprozeß der Kreation
- 1.3 Korrespondenz von Design und ästhetischer Erfahrung
relativ zur wirklichkeitsbildenden Orientierung von Erfahrung
 - 1.3.1 Wirkungsbezogene Orientierung und die Kategorie der Aktualität von Design
in Korrespondenz zur gefühlsbezogenen Komponente ästhetischer Erfahrung
 - 1.3.2 Ursachenbezogene Orientierung und die Kategorie der Potentialität von Design
in Korrespondenz zu bedingenden Komponenten ästhetischer Erfahrung
 - 1.3.3 Folgebezogene Orientierung und die Kategorie der Perspektivität von Design
in Korrespondenz zur antizipierenden Komponente ästhetischer Erfahrung
- 1.4 Differenzierte Richtlinien für Design
in Korrespondenz zur Vielfalt ästhetischer Erfahrung
 - 1.4.1 Komponenten zum Teilprozeß der ästhetischen Erfahrung
 - 1.4.2 Kategorien zum Teilprozeß des Designens

1.1 Theorieansatz zur Korrespondenz von Design und ästhetischer Erfahrung

Der Ansatz basiert auf vergleichenden Untersuchungen vieler Theorien zur Thematik (vgl. Becker, 2000) sowie auf Beobachtungen des Alltagsverhaltens. Ausgangspunkt ist die Feststellung, daß die ästhetische Erfahrung als subjektive Empfindung von Lebensqualität viele Facetten umfaßt, von denen einige in der vorliegenden Untersuchung dargelegt werden. Mit John Dewey (1859-1952) ist eine ästhetische Erfahrung als besonderer Erfahrungsmoment, in dem Lebensfreude und Lebensqualität bewußt wird, zu definieren (vgl. Dewey, 1995). Eine erfüllende ästhetische Erfahrung kann somit als Zeichen für die subjektive positive Beurteilung des Lebens, der Möglichkeiten der Lebensführung und der erreichten Lebensqualität gewertet werden. Da zunehmend mehr Menschen wachsende Freiheiten zur bewußten, reflektierten Lebensführung haben (vgl. Schmid, 1998), entstehen differenzierte Lebenswege und vielfältige Vorstellungen von Lebensqualität. Dementsprechend sollte Design qualitative Angebote für vielfältige Lebensweisen und die dazugehörigen spezifischen ästhetischen Erfahrungen entwickeln können und sich nicht auf die Gestaltung von Angeboten für die Lebenswirklichkeit einer exponierten Zielgruppe verengen. Hierfür benötigen Designer neben der praktischen die analytische Kompetenz, verschiedene Schwerpunkte der ästhetischen Erfahrung abgrenzen sowie Kriterien für eine entsprechende Gestaltung formulieren zu können. Eine Voraussetzung zur Ausbildung dieser Kompetenz ist seitens der Designer eine grundsätzliche Offenheit und Verständnisbereitschaft für die vorurteilsfreie Registrierung unterschiedlicher Facetten der ästhetischen Erfahrung im Erleben der Menschen. Diese Kompetenz wird zunehmend auch vom Management gefordert, da die Entwicklung der Kundenwünsche und der Märkte immer komplexer wird und schwieriger vorauszusagen ist (vgl. Lester/Piore/Kamal, 1998). Im Sinne des vorliegenden Ansatzes wird der Weg zum Aufbau dieser Kompetenz in der durch explizite Analysen unter Einbezug philosophischer wie auch wissenschaftlicher Aspekte gewonnenen Kenntnis verschiedener Schwerpunkte und Akzentuierungen der ästhetischen Erfahrung gesehen.

Zur Erfahrung in einem ganzheitlichen Sinne verstanden, gehören verschiedene Faktoren, welche Erfahrungsgrenzen deutlich machen und über diese hinweg reichen können. Einige davon beeinflussen die Erfahrungsorganisation besonders charakteristisch. Jedes Charakteristikum wurde im Laufe der Zeit durch unterschiedliche philosophische Sehweisen gedeutet (vgl. Becker, 2000). Daher wird zur folgenden kurzen Darlegung des Theorieansatzes der vorliegenden Arbeit exemplarisch diejenige philosophische Richtung angeführt, die in Übereinstimmung mit der Gesamtuntersuchung die fruchtbarste und sinnvollste Anknüpfung zum jeweiligen Untersuchungspunkt bietet. Als elementare Charakteristika für die Erfahrung, die im Erleben jedes Mensch relativ leicht zu unterscheiden sind und von denen keines für die differenzierte Analyse der Erfahrung und der ästhetischen Erfahrung zu vernachlässigen ist, sind erstens die Bewußtheit, zweitens die Körpergebundenheit, drittens die Geschichtlichkeit, viertens der Konkretisierungsbezug und fünftens die Verbesserbarkeit zu nennen.

Die Bewußtheit hebt im ständigen Erfahrungsfluß phasenweise besondere Zustände der Aktualität hervorgehoben. Hierbei entwickelt das Bewußtsein eine eigendynamische Grundorientierung. Der vorliegende Ansatz knüpft am Verständnis der Erfahrung und der ästhetischen Erfahrung von John Dewey an. Für Dewey gibt das Bewußtsein den Blick auf zukünftige Handlungsziele frei. Dadurch wird Erfahrung anstelle dem passiven Treibenlassen im Erfahrungsfluß als ein aktives, bewußt bewertbares Handeln konzipierbar. Neuere Erkenntnisse sprechen dafür, daß bewußte Entscheidungen nicht

allein auf rationalen, sondern sogar stärker auf subjektiven, gefühlsmäßigen Erwägungen und Wertungen beruhen. Insbesondere die Qualität und spezielle Ausrichtung einer ästhetischen Erfahrung äußert sich durch ein bewußtes Gefühl. Das Charakteristikum der Bewußtheit wird als gefühlsbezogene Komponente präzisiert.

Das Charakteristikum der Körpergebundenheit von Erfahrung wird zunehmend wissenschaftlich untersucht. Nicht mehr Modelle, die von geistigen Eingebungen ausgehen erklären das Zustandekommen von Erfahrung, sondern Modelle, die den gesamten Organismus und die von diesem abhängigen neuronalen Mechanismen als Grundlage der Erfahrung annehmen. In der KI-Forschung wird die Neurokybernetik, welche die Biologie des Gehirns miteinbezieht, gegenüber der Konzeption rein formaler Systeme immer wichtiger. Der vorliegende Ansatz nimmt das Modell der Selbstorganisation auf, das von Humberto Maturana und Francisco J. Varela entwickelt wurde (vgl. Maturana/Varela, 1990). Aus der Annahme der körpergebundenen Selbstorganisiertheit von Erfahrung folgt das Problem, daß jeder individuelle Organismus seine spezifische Erfahrung organisiert, daß die Kommunikation dieser Erfahrung nicht als Informationsübertragung verstanden werden kann und daß die Erfahrungsorganisation nicht als Abbildung einer gegebenen Realität zu interpretieren ist. Das Charakteristikum der Körpergebundenheit wird als subliminale Komponente abgegrenzt.

Das Charakteristikum der Geschichtlichkeit erfaßt, daß die Erfahrung des Menschen erstens durch seine Lebenszeit begrenzt und durch das Wissen um diese Begrenztheit beeinflusst wird. Zweitens ist die je individuelle Erfahrungsgeschichte in einem größeren geschichtlichen Zusammenhang eingebettet. Wie ein Mensch für sich diese Einsicht interpretiert und sich die eigne Position im Verhältnis zu anderen Menschen vorstellt, hat Einfluß auf seine Erfahrung und das Empfinden von Lebensqualität. Am deutlichsten wird bei Mary Douglas (vgl. Karmasin/Karmasin, 1997), daß der Bereich des Sozialen von dessen individueller Wahrnehmung gepägt und keine feststehende Größe ist. Jeder Mensch wächst in einem sozialen Kontext auf. Seine Erfahrungen sind stark durch die Beziehungsstrukturen, an denen er sich orientieren muß oder in die er sich selbstverständlich einfügt, gefiltert. Ungeeignet zur Beurteilung ästhetischer Erfahrung ist daher die Unterscheidung von Banausentum einerseits und Kennerschaft andererseits, denn diese bestätigt nur soziale Vorurteile. Die soziale Erfahrungsselektion trägt zum Entstehen eines »blinden Flecks« hinsichtlich der kulturell und sozial ausgeformten alltäglichen Wirklichkeitserfahrung bei. Veränderungsmöglichkeiten werden kaum wahrgenommen und die im sozialen Miteinander geschaffenen ähnlichen Erfahrungen erscheinen vollkommen selbstverständlich und naturgegeben. Das Charakteristikum der Geschichtlichkeit wird als soziale Komponente definiert.

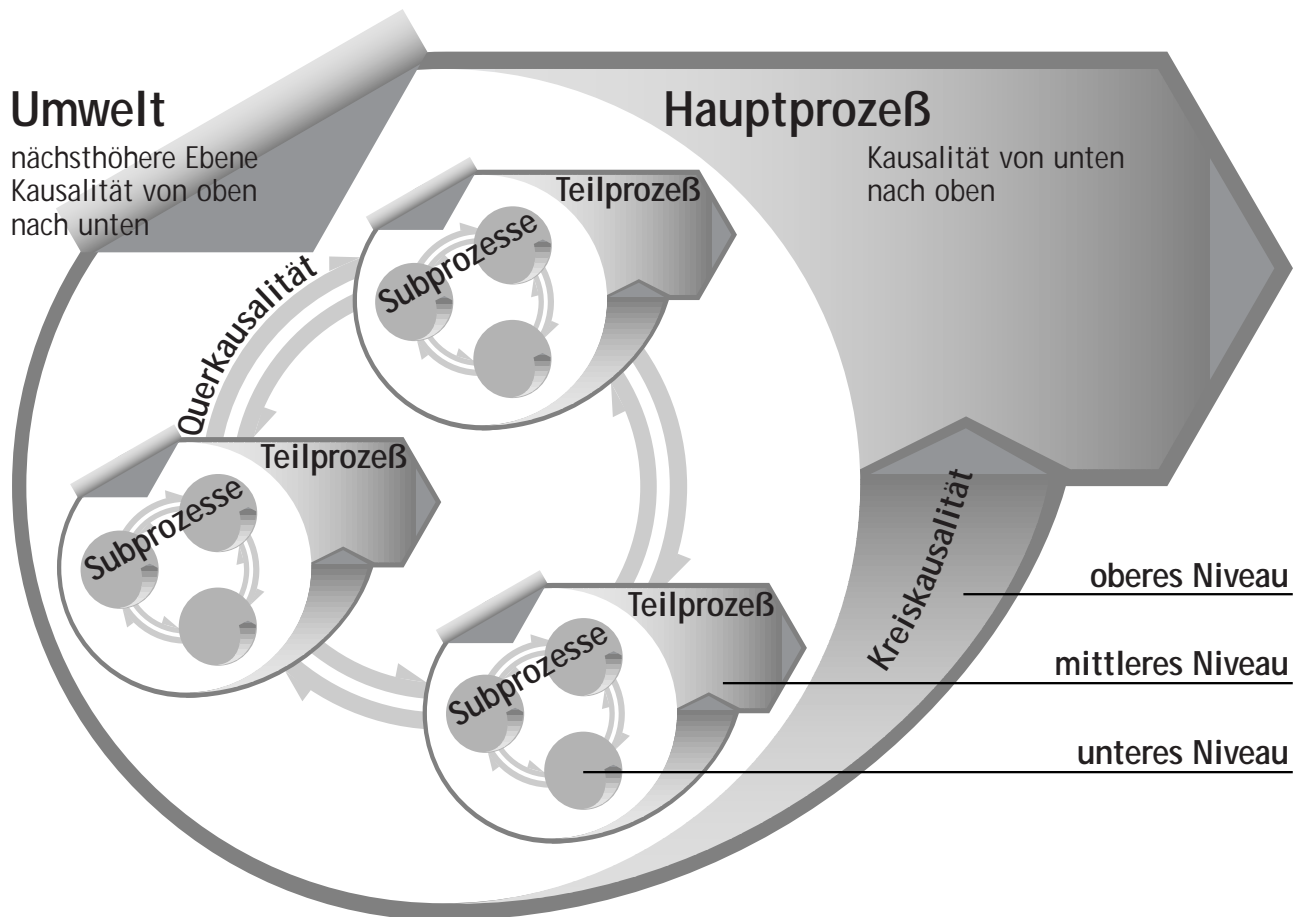
Das Charakteristikum des Konkretisierungsbezugs benennt das Bestreben des Menschen, seine eigenen, wichtigen Erfahrungssequenzen in irgendeiner Form zu stabilisieren, zu verdichten oder konkret zu machen und / oder bereits vorhandene, konkrete Orientierungspunkte zu finden. In Hinsicht auf die Konkretisierung von Erfahrung knüpft der vorliegende Ansatz an den Forschungen von André Leroi-Gourhan an. Dieser versucht eine Koevolution von Hand und Wort, bzw. Körper und Geist nachzuweisen (vgl. Leroi-Gourhan, 1988). Für ihn ist der Mensch in erster Linie ein mit Phantasie begabtes Wesen und kein Mängelwesen, wie zum Beispiel von Arnold Gehlen angenommen. Die doppelte Fähigkeit erstens zur theoretischen Ideengenerierung und zweitens zum praktischen Lernen, führt die Menschen zu immer neuen Erfahrungen, Erfindungen und Konkretisierungen in Form von Medien. Die Welt ist für den Menschen grundsätzlich medial konstituiert. Im Verlauf des elementaren Umgangs mit den Elementen des Lebenskontexts bilden sich immer neue Erfahrungen. Diese werden als

Medien konkretisiert und beeinflussen wiederum die folgenden Erfahrungen mit. Doch die Eigendynamik, welche die Medien in der Wechselwirkung miteinander entwickeln, setzen der menschlichen Erfahrungsorganisation Grenzen und zwingen ihr beispielsweise die Bewältigung technischer Folgeprobleme auf. Das Charakteristikum des Konkretisierungsbezugs wird als mediale Komponente analysiert.

Das Charakteristikum der Verbesserbarkeit beschreibt den Wunsch oder der Willen, die Erfahrungsdynamik nicht nur geschehen zu lassen oder genauso zu wiederholen, also ihre selbstorganisierte Gestaltetheit zu akzeptieren, sondern sie nach der Vorgabe der Vorstellung von einem als gut und schön zu wertendem Leben verbessernd zu gestalten. Bezüglich dem Zusammenhang von ästhetischer Erfahrung und verantwortlichem Handeln prägt die Auffassung von Heinz von Foerster den vorliegenden Ansatz (vgl. Foerster, 1988). Foerster geht von einer subjektiven ethischen Orientierung aus. Gute Lebensverhältnisse kommen nicht durch die Verwirklichung einer universellen Richtlinie zustande, sondern müssen auf die spezifischen Bedürfnisse der Individuen ausgerichtet sein. Gestaltung kann sich daher nur nach subjektiven Vorgaben richten. Diese sind jedoch daraufhin prüfend zu reflektieren, ob sie das Handeln anderer beschneiden oder weitere Wahlmöglichkeiten erzeugen und gegebenenfalls zu modifizieren. Die ästhetische Lebensgestaltung und die Vergrößerung des Gestaltungsspielraums steht in einer gleichberechtigten Wechselwirkung mit den individuell zu verantwortenden Handlungsrichtlinien. Durch Gestaltung kann keine totale Neuorganisation der Erfahrung erfolgen. Die Prozesse der Erfahrungsorganisation laufen ständig weiter, ohne Möglichkeit einer Unterbrechung oder eines Neuanfangs mittels vorher optimierten Komponenten. Design kann aber zumindest regulierend auf die Erfahrungsorganisation einwirken. Hierbei ist erstens zu berücksichtigen, daß ästhetische Erfahrung letztlich immer im subjektiven Bewußtsein zur Entfaltung und zur gefühlsmäßigen Bewertung kommt. Zweitens ist zu bedenken, daß die individuell variierenden Lebensverhältnisse mit unterschiedlichen Handlungsspielräumen und dementsprechend ungleich verteiltem Verantwortungsgewicht verbunden sind. Design sollte daher nicht nur eine Lebensform favorisieren, sondern der Vielfalt ästhetischer Erfahrungsmöglichkeiten gemäß, Gelegenheiten schaffen, diese gewünschten und verantwortbaren ästhetischen Erfahrungen auch auszuleben. Das Charakteristikum der Verbesserbarkeit wird als antizipierende Komponente beschrieben.

1.2 Modell zur Organisationsdynamik der wirklichkeitsbildenden Basis

Wie die Beschreibung der Charakteristika der Erfahrung und ihrer jeweils zugehörigen Komponenten von Erfahrung verdeutlicht, sind die Komponenten und die mit ihnen zu verbindenden Einflüsse auf die Erfahrung nur analytisch voneinander zu trennen. Sie wirken ständig an der Generierung der Erfahrung mit und wechselwirken dabei miteinander. Die Erfahrungsbildung ist daher als veränderliches Resultat komplexer, korrelierender Prozesse, im Sinne einer ganzheitlichen und dynamischen Organisation aufzufassen. Dies veranschaulicht das im folgenden darzustellende Modell (vgl. Abbildung 1), aus dem anschließend die Vorgehensweise und Gliederung der Analyse des Verhältnisses von Design und ästhetischer Erfahrung entwickelt wird. Zu berücksichtigen ist, daß bereits die Auswahl der Charakteristika im Hinblick auf die Untersuchungsthematik erfolgte und weitere, an der Erfahrungsbildung beteiligte Einflußbereiche ausklammert. Das zu entwickelnde Modell zur Organisationsdynamik von Erfahrung bringt in erster Linie die Theorieposition und die Zielsetzung der Untersuchung zum Ausdruck. Sie ist nicht als Versuch mißzuverstehen, die angenommene dynamische Ganzheitlichkeit der Erfahrung präzise nachzubilden zu wollen.



Grafik zum Modell der Organisationsdynamik der wirklichkeitsbildenden Basis

Abbildung 1

Erfahrung wird mittels der Gesamtuntersuchung als ein System modelliert. In dieses Systemmodell fließen drei Konzepte der Systemtheorie ein, die im Anschluß an die Grundlegung der Allgemeinen Systemtheorie durch den Biologen Ludwig von Bertalanffy (1901-1972) entstanden. Erstens das funktionale Konzept, das ein System vereinfachend als black-box modelliert und von außen beobachtet, welchen Einwirkungen das System in seiner Umwelt ausgesetzt ist und welche Prozesse des Systems in seine Umwelt wirken. Allerdings ist in diesem Zusammenhang nicht von input und output im klassischen Sinne die Rede, da unter Hinzuziehung des zweiten Konzepts kein festgelegter Funktionszusammenhang zwischen dem System und seiner Umwelt anzunehmen ist. Das zweite, das kybernetische Konzept, welches u.a. von Heinz v. Foerster und Maturana weiterentwickelt wurde und auf Norbert Wiener zurückgeht, stellt die Selbstorganisation eines Systems in den Vordergrund (vgl. Schmidt, 1987). Drittens ist das hierarchische Konzept einzubeziehen. Dieses gliedert die Komplexität eines Systems dadurch auf, daß ein System als von Teilsystemen generiert verstanden wird und auch diese Teilsysteme wiederum als umfassendere Systeme, welche ihrerseits aus Teilsystemen entstehen, zu analysieren sind (vgl. Lenk/Ropohl, 1978 und Seiffert, 1991).

Grundprinzip der Selbstorganisation ist die Rückkopplung. Sie entsteht dadurch, daß Wirkungen, welche ein Prozeß in Gang setzt oder Resultate, zu denen ein Prozeß führt, wieder in den Ausgangsprozess zurückgekommen und ihn ihrerseits beeinflusst.

sen. Rückgekoppelte Systeme werden erst seit wenigen Jahrzehnten wissenschaftlich differenziert untersucht. Entgegen früheren Annahmen können sie unterschiedliche Entwicklungen hervorbringen. Eine zirkuläre Organisation führt nicht zwangsläufig zu Gleichgewichtszuständen im Sinne einer ganzheitlich ausgewogenen Harmonie. Bestimmte Wirkprozesse können andere dominieren (vgl. an der Heiden, in: Zänker Hrsg., 1991). Dadurch sind im Prinzip vielfältige und weiterhin veränderbare Ausformungen möglich. Die Annahme eines Idealzustands als Grundlage für Modell und Analyse wird dieser vielfältigen Dynamik nicht gerecht. Um ein besseres Verständnis für die vielfältigen Ausformungen zu erhalten, muß das Modell auf die Erfassung der Prozesse, aus denen sich die Organisationsdynamik formt, angelegt sein und darf sich nicht auf die Abbildung von Zuständen oder Bestandteilen und Eigenschaften beschränken. Systeme oder Teilbereiche als stabile Einheiten sind daher gleichzeitig immer auch als Produkte und Zwischenstadien von Prozessen zu modellieren.

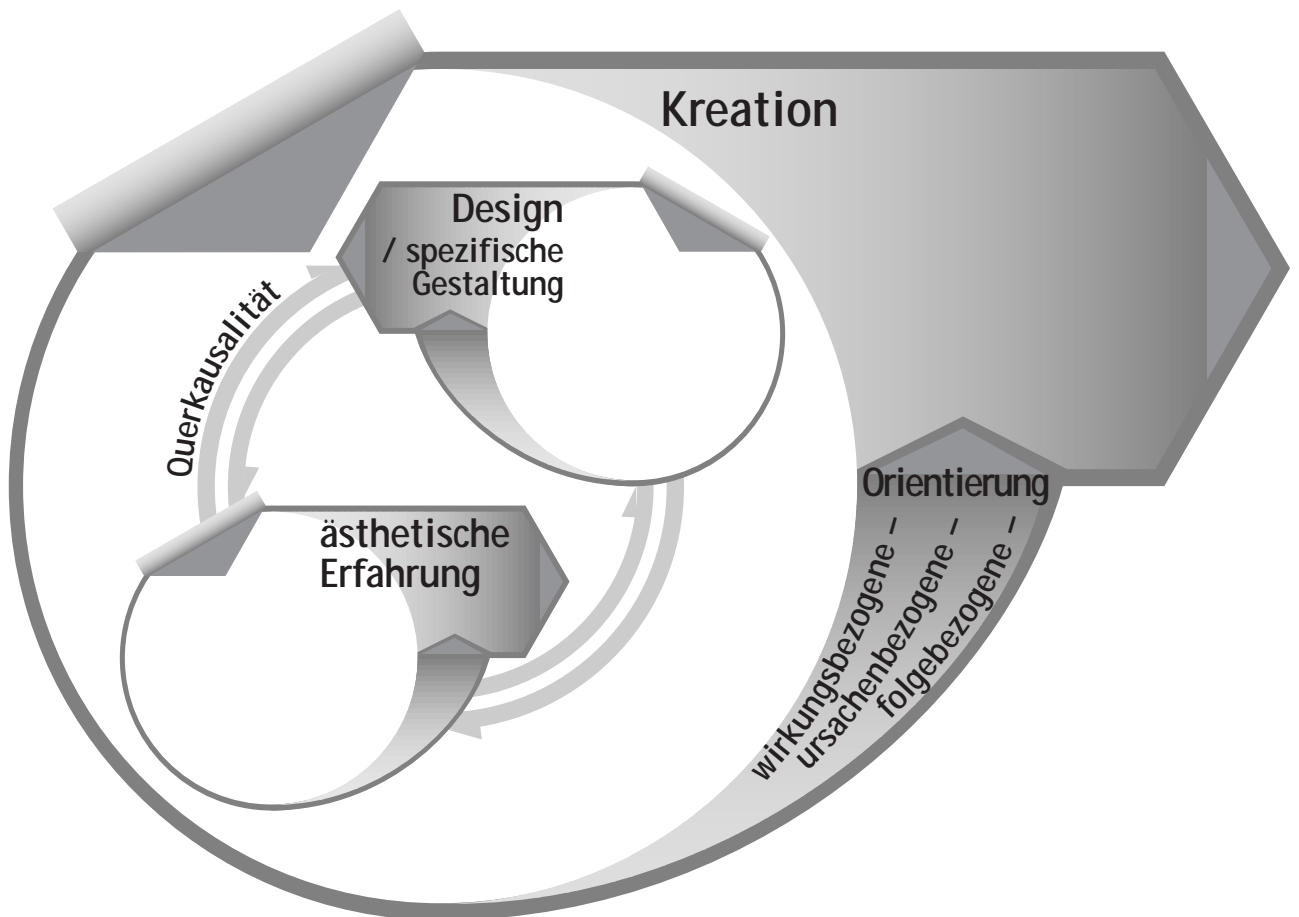
Eine weitere theoretische, von der Beobachterperspektive abhängige Differenzierung des Modells entsteht durch die Zuordnung der an der Organisation des Gesamtsystems beteiligten Teilsysteme oder -prozesse zu verschiedenen Niveaus. So bildet zum Beispiel die gesamte Organisationsdynamik der wirklichkeitsbildenden Basis das oberste Niveau. Ein mittleres Niveau umfaßt die Teilsysteme und Teilprozesse aus deren Zusammenwirken die Gesamtdynamik generiert wird. Weitere Niveaus entstehen durch die Untergliederung der Teilsysteme oder -prozesse in Subsysteme- oder -prozesse usw. Die den verschiedenen Niveaus zugeordneten Systeme sind durch die zugehörigen Prozesse miteinander vernetzt, das heißt, sie wirken aufeinander ein. Drei Wirkweisen sind zu unterscheiden. Erstens wechselwirken Systeme und Prozesse auf dem gleichen Niveau miteinander. Dies kann als Querkausalität bezeichnet werden. Zudem wechselwirken Systeme und Prozesse eines Niveaus zweitens mit dem höheren Niveau, dies wird als Kausalität von unten nach oben gekennzeichnet, und drittens mit dem niedrigeren Niveau, diese Wirkweise benennt die Kausalität von oben nach unten.

Diese allgemeinen Maßgaben zur Modellierung von Systemen und Prozessen werden im folgenden auf das Modell für die wirklichkeitsbildende Basis von Erfahrung übertragen (vgl. Abbildung 2). Auch in den weiteren Kapiteln der Untersuchung wird jeweils ein Modell entwickelt, das diesen Maßgaben entspricht.

1.2.1 Querkausalität durch Teilprozesse und Kausalität von unten durch Subprozesse

Die Charakteristika der wirklichkeitsbildenden Basis von Erfahrung zuzuordnenden Prozesse sind zwar durch Wechselwirkungen miteinander verbunden, können aber je nach Schwerpunkt der Beobachtung voneinander abgegrenzt oder nach verschiedenen Gruppen differenziert werden. Die Zielsetzung der vorliegenden Untersuchung, die Analyse des Zusammenhangs von Design und ästhetischer Erfahrung, erfordert die Hervorhebung der beiden Charakteristika Bewußtheit und Verbesserbarkeit.

Zur Bewußtheit tragen verschiedenste Prozesse bei, die in diesem Untersuchungszusammenhang nicht gleichermaßen theoretisch zu beleuchten sind. Der Fokus wird allein auf das sinnliche Gefühl, die Art und Weise des Erlebens von Bewußtheit und auf deren innere Beobachtung eingestellt. Der zugehörige Teilprozeß wird deshalb als ästhetische Erfahrung definiert. Ebenso fließen unterschiedliche Prozesse bezüglich dem Charakteristikum der Verbesserbarkeit zusammen. Hierzu gehört das Handeln im umfassendsten Sinne ebenso wie das Handeln und Verändern in konkreten Lebenssituationen. Dieses ist mit dem Teilprozeß der spezifischen Gestaltung, der dem Grundvokabular der Untersuchung entsprechend auch mit Design bezeichnet wird, zu erfassen. Die genannten allgemeineren Prozesse Beobachtung und Handlung oder die ent-



Grafik zur Organisationsdynamik und den Kausalitäten der wirklichkeitsbildenden Basis

Abbildung 2

sprechend im wissenschaftlichen Erfahrungsbereich präzisierten Prozesse von Theorie und Praxis (vgl. Einführung) stehen gleichwertig einander gegenüber und sind wechselwirkend miteinander verschränkt. Ebenso kann innerhalb der individuellen Wirklichkeitsbildung durch Erfahrung der Teilprozeß der spezifischen Gestaltung oder des Design eine Veränderung des Teilprozesses der ästhetischen Erfahrung bewirken sowie umgekehrt eine ästhetische Erfahrung verändernd auf die spezifische Gestaltung oder das Design wirken kann (vgl. Abbildung 2).

Diese gleichberechtigte, abwechselnde Wirkung von ästhetischer Erfahrung und spezifischer Gestaltung oder Design ist im unreflektierten Erleben als ganzheitlicher Prozeß erlebbar. Er ist in einer künstlerischen Tätigkeit ob handwerklicher oder geistiger Art ebenso spürbar wie in alltäglichen Tätigkeiten vom persönlichen Sichwiederfinden in einem neuen Tag, über die Kommunikation mit anderen Menschen, bis zum Umgang mit der Lebensumgebung. Mit zunehmender Komplexität der Tätigkeiten sowie der gewünschten Resultate ist jedoch eine explizite Trennung von Beobachtung und Handlung, Bewertung und Veränderung oder auch von ästhetischer Erfahrung und spezifischer Gestaltung, bzw. Design, sinnvoll. Diese erfolgt durch ihre Modellierung als Teilprozesse, welche dem gleichen Systemniveau angehören und durch eine Querkausalität aufeinander bezogen sind.

Durch die Trennung wird im Prinzip die unterschiedliche Gewichtung der Teilprozesse möglich, die dann einen kritischen Zustand erreicht, wenn einer dieser Teilprozesse auf ein deutlich höheres Niveau gehoben wird. Allerdings ist die Einlösung der Mög-

lichkeit, daß die ästhetische Erfahrung dauerhaft mehr Gewicht erhält sehr unwahrscheinlich. Eine Mehrheit der Menschen verfügt nicht über beispielsweise finanzielle Mittel, um die vielseitigen Einflüsse auf die gesamte Erfahrung wie Schicksalsschläge oder Krankheit bezüglich der Erfahrungswirklichkeit kompensieren zu können. Einfacher dagegen ist es Design auf ein höheres, umfassenderes Niveau als die ästhetische Erfahrung zu heben und zur direktiven, unilateralen, deterministischen, die Individualität der ästhetischen Erfahrung nicht respektierenden Einflußnahme von oben einzusetzen. Diese Tendenz zur Bevormundung liegt auch in der gut gemeinten, sich aus dem Denken der Moderne ergebenden Absicht begründet, die Nutzer zu einem besseren Geschmack erziehen zu wollen.

Ein solcher Ansatz wird mit Respekt vor der individuell ausgeprägten Vielfalt ästhetischer Erfahrung für die vorliegende Untersuchung abgelehnt. Vielmehr geht die leitende These der Gesamtuntersuchung davon aus, daß ästhetische Erfahrung und Design als prinzipiell auf dem gleichen Niveau des Modells der wirklichkeitsbildenden Basis von Erfahrung liegende Teilprozesse zu verstehen sind, deren Grundbeziehung mit Hilfe der Querkausalität beschrieben werden sollte.

Die Teilprozesse oder auch Teilsysteme von ästhetischer Erfahrung und Design wären im Modell wiederum in Subprozesse, die auf untergeordneten Systemniveaus angesiedelt und durch eine Kausalität von unten mit den darüberliegenden Teilprozessen verbunden sind, weiter zu differenzieren. Dieser Schritt kann zum Einstieg in diese Untersuchung nicht erfolgen, weil dadurch erstens viele weitere Einflußgrößen miteinbezogen werden müßten die zum Erreichen des Untersuchungsziels nur am Rande beitragen. Zweitens wird ästhetische Erfahrung als Teilprozeß der Gesamterfahrung im Zusammenhang der Untersuchung als eine bewußt und positiv erlebte Kulminationsphase, in die auch andere an der Organisationsdynamik der Gesamterfahrung mitbeteiligten Teilprozesse einfließen, modelliert. Daher würde der Versuch einer expliziten Zuweisung einiger Einflüsse auf ein unteres Niveau des Teilsystems der ästhetischen Erfahrung die Schwierigkeit mit sich bringen, daß hierbei weitere Teilprozesse der Gesamterfahrung nur als Subprozessen der ästhetischen Erfahrung untersucht werden könnten. Auf die explizite Differenzierung in Subprozesse wird deshalb verzichtet. Eine Verfeinerung der Analyse erfolgt statt dessen primär durch die Hervorhebung der Beziehung von Querkausalität und Kreiskausalität (vgl. Punkt 1.3).

1.2.1 Kreiskausalität und Stabilisierung durch dominierende Organisationsorientierungen

Durch rückgekoppelte Wechselwirkungen aller an der Organisation beteiligten Prozesse, insbesondere auch der Teilprozesse, entsteht eine ständige dynamische Weiterbewegung der gesamten Erfahrung und deren dauernde Neu- und Umorganisation. Im Zuge dieser rekursiven, selbstorganisierenden Dynamik können bestimmte Prozesse phasenweise mehr Gewicht gewinnen, denn Kreiskausalität impliziert kein ständiges Streben nach Gleichgewicht (vgl. Punkt 1.2). Bezüglich dem Modell eines solchen selbstorganisierenden Systems ist anzunehmen, daß unter all den möglichen Orientierungsrichtungen, welche die Dynamik entfalten könnte, durch die rekursive Organisation selbstverstärkende, typische Orientierungen entstehen, welche die Organisation abwechselnd dominieren und zumindest eine Zeitlang stabilisieren.

Die analytische Zerteilung des Modells von Erfahrung als einer rekursiven, zirkulären Organisation mittels verschiedener Kausalitäten wurde bereits eingeführt. Auch in der alltäglichen Erfahrung spielt die Vorstellung des Folgezusammenhangs von Ursache und Wirkung sowie von Möglichkeiten des aktiven Eingreifens eine wichtige Rolle. Ob ein Ereignis wie ein Verkehrsunfall vornehmlich erstens als Wirkung, in Form des

Schocks von Beteiligten und der Faszination der Beobachtenden, zweitens anhand der Ursachen wie überhöhtem Fahrtempo oder einem plötzlich geplatzten Reifen oder drittens als möglicher Anlaß eines Staus oder der Verbesserung von Sicherheitsmaßnahmen wahrgenommen und eingeschätzt wird, hängt weniger von dem Ereignis selbst ab, als vielmehr von der Erfahrungsorientierung die jeweils bei dessen Beobachtung dominiert. Daher können zum Beispiel drei Freunde ihre ästhetische Erfahrung bezüglich dem gleichen Film nach völlig verschiedenen Kriterien beurteilen, weil während dem Zusehen bei jedem eine andere Erfahrungsorientierung dominant war. So konzentriert sich der erste nur auf seine Wahrnehmung und seine Gefühle, also die Wirkungen, die er mit dem Film verbindet. Der zweite Freund spürt die Harmonie oder Diskrepanz der Hauptdarsteller im Zusammenspiel und bemerkt Fehler in der Kameraführung, weil seine Orientierung auf die Ursachen, die Rahmenbedingungen, wegen derer der Film genauso wurde, gerichtet ist. Unter der Dominanz einer weiteren Orientierung, der des Filmenthusiasten, schaut sich der dritte Freund den Film an. Im gemeinsamen Gespräch zieht er Parallelen zur Qualität anderer Filme des Genres, schlägt Veränderungen vor und spekuliert über die Anstöße dieses Films auf nachfolgende Filme.

Drei typische Orientierungen, welche wenigstens eine Zeitlang deutliche Dominanz in der Erfahrung erlangen können und diese trotz weiterer Vielfalt im Detail in einer bestimmten Weise stabilisieren, sind somit unterscheidbar. Erstens ist die wirkungsbezogene Orientierung zu nennen, zweitens die ursachenbezogene Orientierung und drittens die folgebezogene Orientierung (vgl. Punkt 1.3). Diese typischen Orientierungen können durch längere und wiederholte Phasen der Stabilisierung die Richtung der gesamten Organisationsdynamik der Erfahrung sozusagen einfärben.

1.2.2 Kausalität nach oben durch den Hauptprozeß der Kreation

Bisher wurde die Organisation von Erfahrung als dynamische Einheit modelliert. Dieses Modell ist dahingehend zu ergänzen, daß diese Einheit nicht isoliert existiert, sondern sich durch die beständige Organisationsdynamik von einem Umfeld abgrenzt. Zu präzisieren ist die Vorstellung von einem Umfeld in drei Punkten. Erstens dahingehend, daß es Raum für mehrere Einheiten der Erfahrungsorganisation bietet. Zweitens müssen in die Modellvorstellung auch unbekannte und unkontrollierbare Einflußfaktoren, die aus diesem Umfeld auf die Einheiten wirken, zumindest aufgenommen werden. Drittens entspricht es der Logik der Modellvorstellung, daß jede dynamische Organisationseinheit eine Wirkung in dem Umfeld verursacht (vgl. Abbildung 1).

Die Untersuchung der Frage, inwieweit die vorgestellten Einheiten miteinander durch eine Querkausalität verbunden sind, bleibt im weiteren außer Acht. Wesentlich für die weiteren Analysen ist nur die Integration einer Wechselwirkung zwischen Einheit und Umfeld in das Modell. Die Wirkungen von oben nach unten, von dem umfassenderen Niveau auf eine Einheit, können wegen den in die Modellvorstellung miteinbezogenen unbekanntem Faktoren nicht genauer spezifiziert werden. Nur die umgekehrte Richtung, die Kausalität von unten nach oben, die Wirkung von dem Niveau der Einheit auf das Umfeld, ist hervorzuheben. Diese ist in doppelter Weise wichtig. Erstens ist diese Wirkung aufgrund der Modellvorstellung als einer theoretischen Analyse und verändernder, verbessernder praktischer Eingriffe zugänglich zu konzipieren. Zweitens ist auch auf diese Kausalität nach oben das Modellprinzip der Rekursivität anzuwenden. Das heißt, ein Teil der Wirkungen, die von einer Einheit nach oben, auf das umfassendere Niveau des Umfelds gelangen, werden in abgewandelter Form wiederum zu Ursachen des Umfelds, die im Pool weiterer Faktoren zurück auf die Einheit wirken. So kann trotz Einbeziehung unbekannter Einflüsse, die von oben auf die

dynamische Organisationseinheit der wirklichkeitsbildenden Basis von Erfahrung wirken, angenommen werden, daß wenigstens ein Teil dieser Einflüsse auch durch die Kausalität von unten nach oben mitzuverändern ist.

Der Hauptprozeß der Organisation von Erfahrung, die Kausalität nach oben, wird im folgenden als Kreation bezeichnet. Noch deutlicher, als die Hervorhebung der Konstruiertheit von Erfahrung drückt der Begriff der Kreation aus, daß sich die vorliegende Untersuchung nicht mit der Analyse von planbaren oder für die Erfahrung konstitutiven Konstruktionsvorgängen befaßt. Die Untersuchung zielt vielmehr darauf ab, erstens die Vielfalt von kreativen, aus der korrelativen Dynamik aller Organisationsprozesse hervorgehenden spezifischen Erfahrungsschwerpunkte so detailliert wie möglich zu erfassen. Zweitens gehört es zum Untersuchungsziel, in Korrespondenz zur Analyse, positive Ansatzmöglichkeiten für praktische Veränderungen durch Einflußnahme auf die Kausalität von unten aufzuzeigen. In Anbetracht der Modellvorstellung ist mit der Bemühung kleine, wünschenswerte Schritte im Detail herauszufinden und durch Beispiele aus der Praxis Umsetzungsmöglichkeiten zu veranschaulichen, die optimistische Hoffnung verbunden, daß die kleinen Verbesserungen von unten schließlich über den Hauptprozeß der Kreation in das Umfeld einmünden und letztendlich selbstverstärkend in die dynamische Einheit der Erfahrungsorganisation zurückwirken.

1.3 Korrespondenz von Design und ästhetischer Erfahrung relativ zur wirklichkeitsbildenden Orientierung von Erfahrung

Nach der Modellvorstellung entsteht die Kreation von Erfahrung aufgrund einer interpersonell unterschiedlichen sowie intrapsychisch wechselnden Organisationsdynamik. Bezüglich derer sind nur durch analytische, theorieabhängige Trennung verschiedene Kausalitäten bestimmbar und dominierende Orientierungen typisierbar. Durch eine dominierende Orientierungen bildet die Organisationsdynamik eine gewisse Stabilität aus. Diese wirkt wiederum durch die Kreiskausalität aller Prozesse auch auf die hervorgehobenen Teilprozesse, erstens die ästhetische Erfahrung als ein in besonderer Weise erlebbarem und zweitens die spezifische Gestaltung, bzw. das Design, als handlungsbezogenem Teilprozeß, zurück.

Diese Untersuchung geht davon aus, daß der ganzheitliche Wirkzusammenhang der dynamischen Erfahrungskreation durch detaillierte Analysen zumindest annäherungsweise erfaßbar wird und ein Verständnis für die qualitative Vielfältigkeit individueller Erfahrung erleichtert. Indem die Querkausalität, also die beiden Teilprozesse der ästhetischen Erfahrung einerseits sowie der spezifischen Gestaltung oder dem Design andererseits explizit in Beziehung zur Kreiskausalität, als wirkungs-, ursachen-, und folgebezogener Orientierung, gesetzt wird, ergibt sich die Grundeinteilung der Untersuchung. Jede der drei typischen Orientierungen ist in Relation zu den Teilprozessen zu analysieren. Diese bilden wiederum eine besondere, durch die jeweilige Orientierung mitbeeinflusste sowie auf sie zurückwirkende Korrespondenz aus.

Durch die Unterscheidung von Komponenten des Teilprozesses der ästhetischen Erfahrung in Relation zu den typischen Orientierungen sowie der dementsprechend korrespondierenden Zuordnung von Kategorien für den Teilprozeß der spezifischen Gestaltung oder dem Design, entsteht eine erste Gliederung des Untersuchungsbereichs. Der wirkungsbezogenen Orientierung ist die Kategorie der Aktualität von spezifischer Gestaltung oder Design und in Korrespondenz dazu die gefühlsbezogene Komponente ästhetischer Erfahrung zugeordnet. Die Kategorie der Potentialität von spezifischer Gestaltung oder Design wird in Korrespondenz zu bedingenden Komponenten ästhetischer Erfahrung und in Relation zur ursachenbezogenen Orientierung gebracht. Den

dritten Bereich grenzt die Zuordnung der Kategorie der Perspektivität von spezifischer Gestaltung oder Design mit der antizipierenden Komponente ästhetischer Erfahrung im Verhältnis zur folgebezogenen Orientierung ein. Auf Basis dieser Grundeinteilung erfolgt (vgl. Punkt 1.4) eine verfeinerte Gliederung der Untersuchung.

1.3.1 Wirkungsbezogene Orientierung und die Kategorie der Aktualität von Design in Korrespondenz zur gefühlsbezogenen Komponente ästhetischer Erfahrung

Wird die Erfahrung und insbesondere der Teilprozeß der ästhetischen Erfahrung primär von der wirkungsbezogenen Orientierung dominiert, so bestimmt das gegenwärtige Erleben die Erfahrungswirklichkeit. Fragen nach den Ursachen und Folgen der Wirkungen, die das bewußte Erleben bewegen, bleiben ausgeklammert. Vielmehr konzentriert sich die Erfahrung auf das bewußte Empfinden der besonderen Gefühle, welche die Erfahrungsgegenwart bewirkt. Dieser Einfluß der wirkungsbezogenen Orientierung in Korrelation mit dem Teilprozeß der ästhetischen Erfahrung, wird im folgenden als gefühlsbezogene Komponente ästhetischer Erfahrung abgegrenzt.

In Hinsicht auf eine explizite Darstellung und ein besseres Verständnis der gefühlsbezogenen Komponente ästhetischer Erfahrung, für welche die Präsenz eines Gefühls wesentlich ist, sind Gefühle differenziert zu analysieren und zu untersuchen, wodurch sie zustandekommen. Hierfür können mehrere Auslöser in Betracht kommen. Zum Beispiel kann die Erinnerung an ein lange zurückliegendes Erlebnis zum Entstehen einer gefühlsbezogenen, gegenwärtigen ästhetischen Erfahrung beitragen. Denn für die Dauer der ästhetischen Erfahrung ist das Erinnernte wieder präsent. Der Auslöser oder Anlaß für eine ästhetische Erfahrung in der die gefühlsbezogene Komponente Priorität hat, muß Bewußtseinspräsenz gewinnen können, muß bewußt aktualisierbar sein. Diese Aktualisierung gelingt nicht immer. Genausowenig wie ein Kind mit dem Hinweis auf irgendein späteres schönes Erlebnis, von dem es sich keinerlei aktuelle Vorstellung machen kann, abzulenken ist, kann ein Erwachsener selten nur aufgrund der Vorlage von beispielsweise kunsthistorisch als ästhetisch wertvoll legitimierten, ihm aber fremden Gegenständen eine gefühlsbezogene ästhetische Erfahrung entfalten.

Diesen Überlegungen entspricht im Sinne des Untersuchungsziels (vgl. Punkt 1.2.2) die Forderung, daß der gegebene Anlaß die bewußte Aktualisierung einer ästhetischen Erfahrung aus dem persönlichen Erfahrungsstand erlauben sollte. Der Anlaß müßte sich zumindest minimal auf den bisherigen Erfahrungsstand und die Gewichtung von Vorlieben beziehen. Entsprechend gestaltete Anlässe in Korrespondenz zur ästhetischen Erfahrung bereitzustellen wäre demnach die Aufgabe von Design. Die Analyse der Relation der Teilprozesse von Erfahrung zu deren wirkungsbezogener Orientierung erfordert somit die Gegenüberstellung der gefühlsbezogenen Komponente ästhetischer Erfahrung und der Kategorie der Aktualität von spezifischer Gestaltung oder Design.

1.3.2 Ursachenbezogene Orientierung und die Kategorie der Potentialität von Design in Korrespondenz zu bedingenden Komponenten ästhetischer Erfahrung

Dominiert eine ursachenbezogene Organisationsorientierung die Kreation von Erfahrung, so wird dadurch die Entfaltung der Teilprozesse beeinflusst. Wichtiger als die Gegenwartserfahrung von Gefühlsbewegungen wie in Relation zur wirkungsbezogenen Orientierung wird das Aufspüren von Gründen, die zu einer Erfahrung oder ästhetischen Erfahrung führten. Eine solchermaßen ausgerichtete ästhetische Erfahrung wird als von Bedingungen eingegrenzt erlebt, wogegen zu einer primär durch die gefühlsbezogene Komponente beeinflussten ästhetischen Erfahrung das Erleben von unbefangener Offenheit gegenüber gegenwärtigen Wirkungen gehört. Das Erleben ist

nicht mit momentanen Geschehnissen oder Wirkungen sondern mit oft diffusen Fragen nach Ursachen erfüllt. Diese können die eigene Person wie die Suche nach dem Zusammenhang des gerade Erlebten mit der persönlichen Identität betreffen oder auch die Wahrnehmung anderer Menschen wie die Frage nach deren bevorzugter Reaktion auf diesen oder einen ähnlichen Moment sowie die Erforschung technischer Mittel wie das größere Interesse an den Bauteilen einer Kamera, als den Fotos, die mit ihr entstanden.

Obwohl vielen Menschen heute ein verhältnismäßig großer Spielraum zur individuellen Lebensentfaltung bereit steht, gelingt es nur wenigen, öfters eine ungebundene oder originelle Sehweise einzunehmen und den Einfluß der gefühlsbezogenen Komponente ästhetischer Erfahrung bewußt zu entfalten. Dies läßt vermuten, daß bedingene Komponenten in den Teilprozeß der ästhetischen Erfahrung einfließen und ihn in bestimmte Bahnen leiten. Der Einfluß der bedingenden Komponenten erhält aufgrund der Verstärkung durch die Rückkoppelung aller Prozesse umso mehr Gewicht, je deutlicher sich die Erfahrungskreation in Richtung der ursachenbezogenen Orientierung stabilisiert. Im Unterschied zu der gefühlsbezogenen Komponente ästhetischer Erfahrung, die zum bewußten Erleben beiträgt, bleibt der Einfluß der bedingenden Komponenten oft unbemerkt oder wird nur als diffuse Kraft erfahren. Gerade diejenigen Verhaltensweisen, die am vertrautesten und selbstverständlichsten scheinen, setzen unsichtbare Grenzen, welche gar nicht registriert und deshalb auch nicht durch bewußte Anstrengung zu erkennen und zu überwinden sind.

Jeder Mensch ist in beschränkende Bedingungen eingebunden, die durch seine genetische und allgemein stammesgeschichtliche Herkunft, die individuelle körperliche Konstitution sowie die soziale Zugehörigkeit und die natürlichen und kulturellen Gegebenheiten seiner Lebensumwelt vorgegeben sind. Diesen Bedingungen, von denen einige individuell unterschiedlich, andere ähnlich ausgeprägt sind, bilden das moderne Apriori. Sie stellen Begrenzungen und auch Voraussetzungen für Erfahrungen im Sinne Kants dar, können aber im Unterschied zu dessen Konzeption nicht mehr als allgemeingültig und unveränderlich betrachtet werden. Sie unterliegen vielmehr einer wechselwirkenden Dynamik von individuellen Lebensgeschichten, der historischen Entwicklung von Gesellschaften, dem Wandel von Kommunikationsformen wie Sprachen oder Ritualen und umweltbezogenen Interaktionsformen wie Technologien.

Die ästhetische Erfahrung wird im wesentlichen durch die gefühlsbezogene Komponente bewußt erlebt. Richtungsgebende Weichenstellungen erfährt sie jedoch unabhängig von der Bewußtwerdung durch die bedingenden Komponenten. Drei bedingende Komponenten sind aufgrund der vorangegangenen Untersuchungen hervorzuheben, erstens die subliminale Ebene, zweitens die soziale Kommunikation und drittens die medialen Weltbezüge. Jeder der bedingenden Komponenten kann je nach philosophischem Ansatz größeres Gewicht zukommen. So ist die subliminal bedingte Komponente eher mit Kants Ansatz, die sozial bedingte Komponente mit Hegels Konzeption und die medial bedingte Komponente mit dem Ansatz von Marx zu verbinden. Diesen, hier exemplarisch angeführten, philosophischen Konzeptionen ist die Annahme eines dominanten Konstruktionsprinzips der Erfahrung gemeinsam, das auf der festen Grundlage in Form der jeweils hervorgehobenen Bedingung beruht. Diese ist als harte Realität, die der erfahrbaren Wirklichkeit vorausgeht, zu kennzeichnen.

Die Philosophie des zwanzigsten Jahrhunderts thematisierte diese Problematik in zweierlei Weise. Einerseits gab es weiterführende Versuche, die der Erfahrungskreation, also der bewußt erlebbaren Wirklichkeit zugrunde liegende Realität zu erkennen wie durch Husserls Phänomenologie, den französischen Strukturalismus und einige Ansätze zur Technik- und Medientheorie. Andererseits geriet zunehmend die Thematik der

Veränderbarkeit dieser Realität in das Blickfeld, beziehungsweise wurde die Annahme eines festen, bedingenden Fundaments, welches zwangsläufig zu einer einzigen Prägung der Erfahrungsdynamik führt, in Frage gestellt. So läßt der Erklärungsansatz zur subliminal bedingten Komponente, die Selbstorganisation lebender Organismen, welche Maturana als universellen, deterministischen Mechanismus definiert, die verschiedenartigsten, funktions- und überlebensfähigen Ausformungen zu. Auch die sozial bedingte Komponente der Erfahrungskreation wirkt nicht nur in einer Richtung ein. Um die Pluralität der sozial bedingten, kommunikativen Einflüsse auf die Konstruktionen zu kanalisieren und weiterhin die Möglichkeit einer aufbauenden, nicht in Beliebigkeit sich auflösenden, wissenschaftlichen Forschung zu erhalten, schlug der amerikanische Philosoph Hilary Putnam in seinem 1981 (dt. 1982) erschienenen Werk »Vernunft, Wahrheit und Geschichte« die Einigung auf einen »internen Realismus« vor. Dieser Realismus soll sich nur auf dasjenige beziehen, was innerhalb einer Theorie vorkommt, also auf kommunikativ entwickelte, wissenschaftliche Konventionen, nicht auf eine davon unabhängige Realität. Bezüglich der Wechselwirkung der medial bedingten Komponente als eher der harten Realität zugehörig einerseits, mit der Erfahrungskreation andererseits, ist zum Beispiel eine Untersuchung von Niklas Luhmann (1927-1998) anzuführen, in der er die Konstruktion der Realität mittels der Massenmedien sowie die Realität dieser erzeugten Konstruktion thematisiert (vgl. Luhmann, 1996) und dadurch bereits die der Erfahrungswirklichkeit Bedingungen vorgebende Realität als eine konstruierte Bezugsgröße definiert. Zudem dokumentiert die Weiterentwicklung von Erkenntnissen in verschiedensten Wissensbereichen, daß zunehmend bisher als statisch angenommene Bedingungen enträtselt und zumindest teilweise für Veränderungen und verbessernde Gestaltungsversuche zugänglich gemacht werden.

Aus diesem Verständnis von Realität als einer im Prinzip veränderbaren Einflußgröße resultiert eine wesentliche Aufgabe für die spezifische Gestaltung oder das Design. Es geht darum, die bedingenden Komponenten als relativ harte Realität, welche der Erfahrungskreation vorausgeht, in ihrer Verfaßtheit für die subjektive Erfahrung erschließbar machen und dazu anregen, sowohl die dadurch erkennbare Bedingtheit der persönlichen Erfahrungskreation und Lebenswirklichkeit zu verstehen, als auch deren Veränderbarkeit. Denn die Möglichkeit, durch die bewußt einflußnehmende Gestaltung auf die Erfahrungswirklichkeit wiederum auf die jeweils grundlegende, bedingende Realität zurückzuwirken, beinhaltet einerseits Chancen und andererseits Gefahren für die menschliche Lebensgestaltung.

Trotz negativer Nebenwirkungen, die durch unbedachte Veränderungen bereits verursacht wurden, fußt im Vertrauen auf die Lernfähigkeit der Menschen die begründete Zuversicht, daß es möglich ist, aus diesen Fehlern zu lernen und schließlich mehr Positives als Negatives mit den Verbesserungsversuchen zu bewirken. Zu respektieren bleibt, daß einige der von den bedingenden Komponenten erzeugten Grenzen noch nicht oder nur sehr schwer veränderbar sind. Zudem ist zu berücksichtigen, daß viele Menschen die ursachenbezogenen Orientierung bevorzugen und an den Bedingungen, die für ihre Erfahrungsbildung prägend sind, festhalten wollen.

Die mit den bedingenden Komponenten ästhetischer Erfahrung korrespondierende Kategorie für spezifische Gestaltung oder Design sollte daher sowohl diese Grenzen mitbeachten als auch darauf hinwirken, die Erfahrungskreation weiter aus den ihr oft willkürlich oder zufällig auferlegten Bedingungen zu befreien (vgl. Kapitel 6.2). Diese Kategorie läßt sich durch die Eigenschaft der Potentialität charakterisieren. Beachtung der Grenzen heißt, daß eine spezifische Gestaltung einerseits den als gegeben angenommenen Bedingungen entspricht und die Erwartungen eines Menschen

erfüllt. Die Ausweitung der Bedingungen ist zum Beispiel dadurch zu erreichen, daß ein Designprodukt in sich bereits das Potential zur Ausweitung enthält, welches ein Nutzer für sich erschließen kann, aber nicht muß.

Als wesentlich für die Relation der Teilprozesse zur ursachenbezogenen Orientierung von Erfahrung kann somit die Korrespondenz der bedingenden Komponenten ästhetischer Erfahrung zur Kategorie der Potentialität von Design hervorgehoben werden. Die Interpretation der Potentialität orientiert sich an einer später ausführlicher herauszustellenden Eigenschaft der ästhetischen Erfahrung, der Freiwilligkeit (vgl. Kapitel 2.2.3). Diesem Verständnis der ästhetischen Erfahrung entsprechend ist das Bestreben, durch Design sozusagen eine zwanghafte, von den Betroffenen nicht gewünschte Befreiung aus den Erfahrungsbedingungen vorantreiben zu wollen, unzulässig.

1.3.3 Folgebezogene Orientierung und die Kategorie der Perspektivität von Design in Korrespondenz zur antizipierenden Komponente ästhetischer Erfahrung

Bezüglich der Dominanz der folgebezogenen Organisationsorientierung und einer entsprechenden Stabilisierung der gesamten Erfahrungskreation ist eine weitere Komponente ästhetischer Erfahrung abzugrenzen. Ihr Einfluß läßt sich als prüfende, gedanklichen Vorwegnahme von verwirklichtbaren Entfaltungsmöglichkeiten der ästhetischen Erfahrung kennzeichnen, weniger als freie, visionäre Phantasie. Sie wird im folgenden antizipierende Komponente genannt. So wäre die Vorfriede und private Planung eines zukünftigen Ereignisses wie einer Feier, einem Ausflug oder Urlaub diesem Einflußbereich der ästhetischen Erfahrung ebenso zuzuordnen wie die professionelle Konzeption einer Ausstellung. Der professionelle Aspekt steht bezüglich der Analyse dieser Komponente im Vordergrund und wird als besonders enge Verschränkung mit der zugehörigen Kategorie von spezifischer Gestaltung oder Design thematisiert.

Zu den bisher behandelten Kategorien bezüglich dem Teilprozeß Design gehört die Möglichkeit, gestalterisch auf jede Komponente und ihre jeweilige Ausrichtung bezüglich der ästhetischen Erfahrung einzugehen und verbessernde Anstöße zu geben. Diese Anstöße sollten behutsam erfolgen und den Erwartungen des Adressaten sowie dessen individueller Ausformung der ästhetischen Erfahrung angemessen sein. Deshalb kommt die spezifische Gestaltung oder das Design als eigenständiger Teilprozeß der Erfahrungskreation zugunsten einer stimmigen Korrespondenz mit der ästhetischen Erfahrung nur in abgeschwächter Form zur Wirkung. Es wird auch bei der Bestimmung der Kategorien der Aktualität und der Potentialität von Design bereits deutlich, daß die Hauptwirkung des Teilprozesses der spezifischen Gestaltung oder des Design innerhalb der dynamischen Erfahrungskreation im allgemeinen und in Korrespondenz zur ästhetischen Erfahrung im besonderen in einem auf mögliche zukünftige Entwicklungen bezogenen, regulierenden Einfluß liegt.

Die Korrespondenz von Design zur gefühlsbezogenen Komponente ästhetischer Erfahrung hinsichtlich der wirkungsbezogenen Orientierung sowie zu bedingenden Komponenten und der ursachenbezogenen Orientierung richtet sich nach dem Ist-Zustand der ästhetischen Erfahrung oder der mit ihr verbundenen Erwartungshaltung aus. Dagegen gehört zur Dominanz der folgebezogenen Orientierung in Relation zum Teilprozeß der ästhetischen Erfahrung die Setzung eines Soll-Zustands, auf dessen Erreichen die antizipierende Komponente hinzielt. Die zugehörige Kategorie von Design ist korrespondierend dazu durch die Perspektivität zu kennzeichnen. Sie umfaßt die Problematik der mittel- bis langfristigen Vorausplanung und praktischen Umsetzung von angestrebten Zielen hinsichtlich der Erfahrungsdynamik oder der ästhetischen Erfahrung. Hiervon ist nicht nur die Ausformung der Erfahrungskreation indi-

vidueller Akteure oder sozialer Gruppierungen, sondern längerfristig darüber hinausgehend auch diejenige späterer Generationen mitbetroffen.

Design, besonders hinsichtlich der Kategorie der Perspektivität, kann eine entscheidende Kraft für das Zustandekommen von persönlich wünschenswerten, sozial vertretbaren und medial konkretisierbaren Erfahrungskreationen sein. Deshalb sollten sich Designer ihrer Verantwortung bezüglich der Gestaltung von Angeboten für ästhetische Erfahrung, für deren qualitative Bedeutung innerhalb der subjektiven Wirklichkeit und für deren potentielle Rückwirkung in die Realität bewußt sein. Im Hinblick auf zukünftige Erfahrungskreationen und deren reale Bedingungen wie sie beispielweise auch die Ökologie markiert, ist daher der ästhetische, wie ethische Leitsatz des Kybernetikers Heinz v. Foerster (vgl. Foerster, in: Watzlawick, 1988) zu beachten, der besagt, daß erkennen wollen eigentlich handeln lernen bedeutet und daß es darum gehen muß, stets so zu handeln, daß weitere Handlungsmöglichkeiten offenbleiben.

1.4 Differenzierte Richtlinien für Design in Korrespondenz zur Vielfalt ästhetischer Erfahrung

Nach Herleitung der Grundeinteilung, die auf dem Modell einer Korrespondenz von Design und ästhetischer Erfahrung in Relation zu den stabilisierenden Orientierungen von Erfahrung basiert, ist im folgenden die weitere Vorgehensweise darzulegen (vgl. Abbildung 3), um differenzierte Richtlinien für Design in Korrespondenz zur Vielfalt ästhetischer Erfahrung zu entwickeln. Diese sind nicht als feststehende Sezieranleitung ein für allemal instrumentalisierbar, sondern eher graduell einstellbaren Filtern vergleichbar, die von Fall zu Fall auszuwählen und einzujustieren sind. Da Design nicht als Machtinstrument zur neutralisierenden Angleichung der vielfältigen Lebensperspektiven genutzt werden soll, müssen Designer ästhetische Ausdrucksformen finden, die sich zunehmend aus den Lebenswirklichkeiten und den dadurch definierten ästhetischen Erfahrungsqualitäten von Individuen herleiten und nicht aus einem standardisierten, puristischen, disziplinar tradierten Formenrepertoire, dessen Beherrschung vielen Designern als Legitimation dient.

Ästhetische Erfahrung als Teilprozeß der wirklichkeitsbildenden Basis von Erfahrung verfolgt keine Erkenntniszwecke und dient keinem Nutzen, aber sie stellt in Beziehung auf das eigene Selbst, auf die Mitmenschen und die Welt (vgl. Kapitel 2) Erlebnismomente bereit, welche unbezweifelbar die Lebensfreude vertiefen. Zudem lassen sie qualitative Aspekte des Lebens vor jeder moralischen oder ethischen Argumentation spürbar werden, da mit der Flüchtigkeit einer ästhetischen Erfahrung die Vergänglichkeit des Lebens bewußt wird. In der ästhetischen Erfahrung werden weder das Selbst noch die Mitmenschen oder die Welt instrumentalisiert. Deshalb verstellen weder Egoismus noch Unterdrückungsgelüste, Machtdemonstrationen oder Willkür das Bewußtsein. Vielmehr wächst, indem das Leben genügend Zeit für ästhetische Erfahrungen bietet, aus dem eingelösten Vertrauen auf die Möglichkeit von Lebensqualität Verständnis für die Lebensfreude anderer Menschen, die Achtung vor dem Leben an sich und Hoffnung auf die Fortsetzung von Leben über das Ende des eigenen Existenz hinaus.

Der Begriff der Lebensqualität oder des ›guten Lebens‹ wird in den folgenden Analysen zwar selten benannt, durchzieht aber letztlich alle Überlegungen. Die vergängliche Sequenz einer ästhetischen Erfahrung mit der zugehörigen besonderen Qualität des Erlebens geht als wertvoller Moment in das individuelle Leben ein. Er kann zu einem späteren Zeitpunkt, in dem die aktuelle Lebenssituation wenig Möglichkeiten zur Entfaltung von ästhetischer Erfahrung anbietet, aus der Erinnerung lebendig werden und ein positives Lebensgefühl wach halten. Durch wiederholtes Erleben ver-

schiedenster ästhetischer Erfahrungsqualitäten kann sich, ungeachtet negativer Ereignisse, eine dauerhafte, positive Einschätzung von Lebensqualität erhalten.

So wichtig die subjektive Konkretisierung von Lebensqualität ist, darf doch nicht übersehen werden, daß ihr Potential in Abhängigkeit zum sozialen Gefüge steht. Gerade in der heutigen, westlichen Welt, in der das leibliche Wohl der meisten Menschen gesichert ist und in der durch die zunehmende Automatisierung immer mehr Freizeit entsteht, sind viele Menschen unfähig, ästhetische Erfahrungen im definierten Sinne zu entfalten, denn nur wer etwas Nützliches leistet findet soziale Anerkennung. Die Verinnerlichung dieses Diktums der Leistungsgesellschaft erzeugt bei einem Teil der Menschen, die sich ausgeschlossen fühlen, die Grundstimmung, sich selbst als nutzlos zu betrachten, und verschließt den Erfahrungsraum für die Chance der ästhetischen Erfahrung. Ein weiterer großer Anteil der Menschen hetzt irgendwelchen Erlebnisangeboten nach, die gleichsam abgearbeitet werden, ohne als ästhetische Erfahrung, die den bisherigen Erfahrungsschatz vertieft und bereichert, zur Entfaltung zu gelangen.

Eine zu weite Definition von Lebensqualität ignoriert faktische Unterschiede, denn die Aussichten eines Straßenkindes auf ein qualitativ erfülltes Leben sind wenig erfolgversprechend. Eine zu enge Definition von Lebensqualität ist gefährlich, denn sie verleitet dazu, Menschen, deren Lebensverhältnisse dieser Norm nicht entsprechen, mit überheblichem Mitleid zu behandeln, doch ihr Leben insgeheim abzuwerten. Die Problematik des Begriffs der Lebensqualität, der erst seit circa dreißig Jahren populär ist, liegt genau darin, daß er zwar geprägt wurde, um die rein quantitativen Fortschritte der modernen Lebensumstände zu kritisieren und eine zeitgemäße Bezeichnung für den tradierten philosophischen Begriff des ›guten Lebens‹ einzuführen, dann aber zunehmend nur noch anhand von statistischen Daten dargestellt wurde.

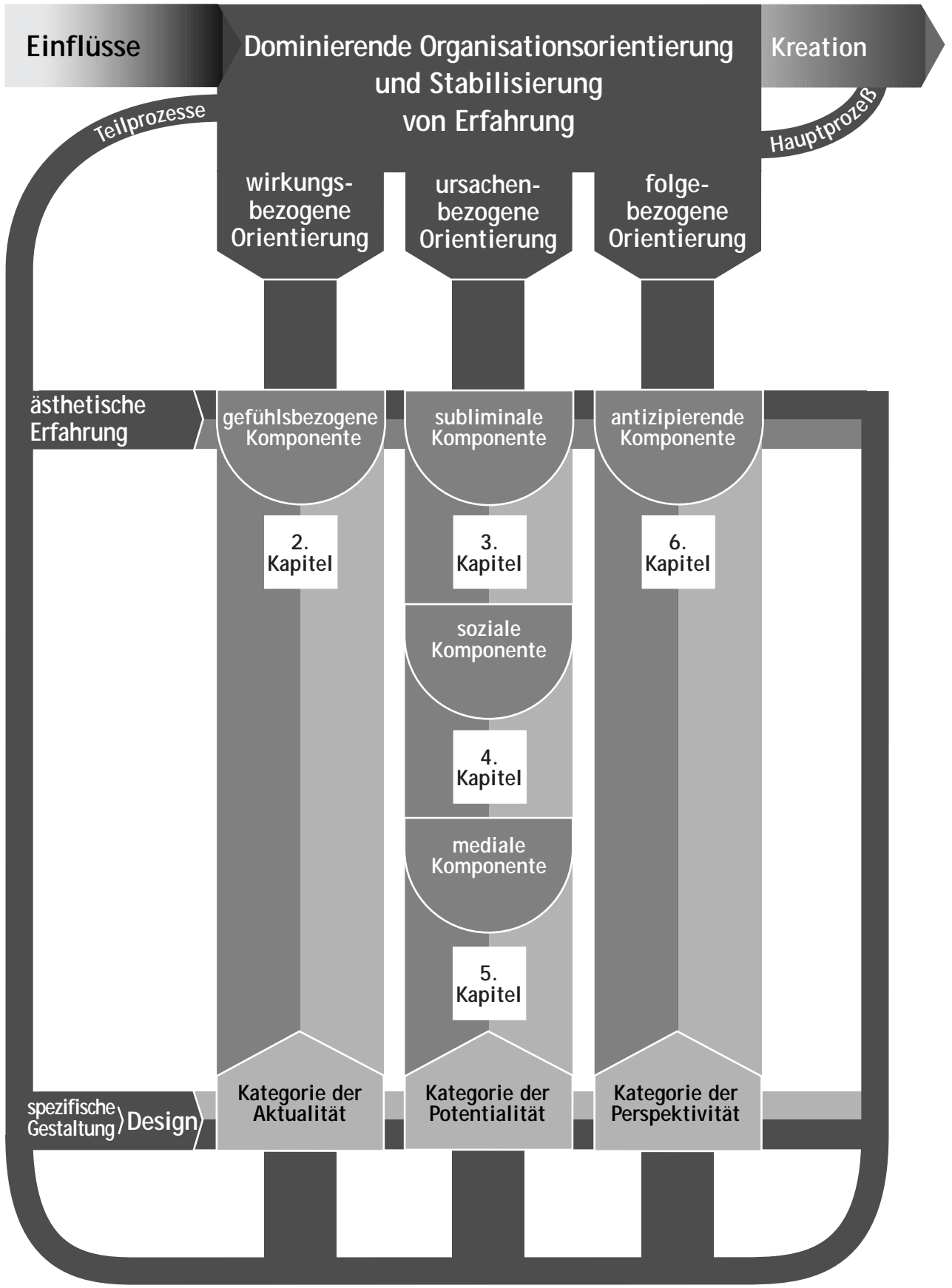
»Damit wird allerdings das Verständnis von Lebensqualität praktisch weitgehend mit der Suche nach einem Gesamtmaß des Lebensstandards verbunden. Wenn es auch im einzelnen sinnvoll sein kann, soziale Indikatoren zu erheben (als Teil einer Sozialstatistik etwa), so ist doch die Vorstellung problematisch, es könne über die Aggregation einer Liste rein quantitativer Größen ein (nicht-willkürliches) quantitatives Analogon des Bruttosozialprodukts gewonnen werden, das dann einen qualitativen Vergleich der Lebensqualität gesellschaftlicher Systeme ermöglicht.« (Mittelstraß Hrsg., EPWT 1996, Art. Lebensqualität)

Der beste Lebensstandard sichert nicht die Konkretisierung von Lebensqualität. Diese ist vielmehr anhand der Verfügbarkeit und Einlösung von solchen Angeboten, welche zur flexiblen, die Entscheidungsfreiheit der Individuen respektierenden und deren Lebensperspektiven entsprechenden Lebensgestaltung anregen, immer wieder aktuell zu bewerten. Auf die dargelegte Ausgangsthese und Zielsetzung dieser Untersuchungen bezogen, hat Design die Aufgabe, solche Angebote im Hinblick auf ihre positive Einbindbarkeit in die ästhetische Erfahrung zu gestalten.

1.4.1 Komponenten zum Teilprozeß der ästhetischen Erfahrung

Trotz der Intention, die Vielfältigkeit der Erfahrungskreationen aufgrund verschiedener Grundlagen zuzulassen, muß eine kritisierbare, mit anderen Theorien vergleichbare Theorie in sich selbst kohärent aufgebaut sein und eine modellhafte, einheitliche Sichtweise auf ihren Problembereich darstellen. Diesen Gedanken stellt Nelson Goodman seinen Überlegungen zu den vielen gleichberechtigt nebeneinanderzustellenden Weisen der Welterzeugung voraus.

»Die Bereitschaft, alternative Welten anzuerkennen, kann zwar befreiend sein und Hinweise auf neue Forschungswege geben, aber wem alle Welten gleich willkommen sind, wird keine erbauen. Die bloße Anerkennung der vielen verfügbaren Bezugsrahmen liefert keine Karte



Vorgehensweise zur Erarbeitung von Richtlinien für Design

Abbildung 3

der Himmelsbewegungen; die Einsicht, daß alternative Grundlagen wählbar sind, bringt keine wissenschaftliche Theorie und kein philosophisches System hervor; das Bewußtsein von verschiedenen Sehweisen malt keine Bilder. Ein großzügiger Geist in kein Ersatz für harte Arbeit.» (Goodman, 1995, S. 36)

Mit der vorliegenden Untersuchung wird der Versuch unternommen, in diesem Sinne eine in sich stimmige, nicht beliebige, sondern diskussionsfähige Theorie für die Relation von ästhetischer Erfahrung und Design zu entwickeln. Grundlage hierfür ist die Modellierung der wirklichkeitsbildenden Basis von Erfahrung und dem Verständnis von ästhetischer Erfahrung und Design als deren Teilprozesse, die bezüglich dieser Untersuchung besonders hervorgehoben werden. In Relation zu typischen Orientierungen, welche die Erfahrung annehmen kann, sind fünf Komponenten der ästhetischen Erfahrung und drei Arten der Korrespondenz zum Prozess von spezifischer Gestaltung oder Design unterscheidbar. Dieser Differenzierung entsprechen drei Kategorien für Design. Aus diesem Modell ergibt sich die Gliederung der Untersuchung und die Einteilung in Kapitel, die auf der Abbildung 3 dargestellt ist. In jedem Kapitel wird zunächst eine Komponente der ästhetischen Erfahrung analysiert. Anschließend wird die jeweilige Korrespondenz zu Design dargestellt. Von dieser werden Richtlinien, in Form von Kriterien für Design abgeleitet und anhand von Beispielen veranschaulicht.

1.4.2 Kategorien zum Teilprozeß des Designens

Der Begriff »Design« erlangte in den letzten Jahren steigende Popularität. Dadurch umfaßt seine Bedeutung über die fachspezifische Definition hinaus oft schillernde Konnotationen. So wird Design häufig mit Extravaganz in Verbindung gebracht. Diesbezüglich hilft es nicht, über die inflationäre Verwendung des Begriffs zu klagen oder aus einer Machtposition heraus die einzig richtige Bedeutung festlegen zu wollen. Es ist vielmehr notwendig, eine andauernde Diskussion zu den wechselnden, wichtigen disziplinären Schwerpunkten aufrecht zu halten, um dadurch eine wesentlichen Charakteristik von Design erfassen zu können, nämlich die Prozeßhaftigkeit. Diese kommt in dem deutschsprachigen Begriff für Design, »Gestaltung«, deutlicher zu Ausdruck. Trotzdem ist eine Rückkehr zum Gestaltungsbegriff, die wiederholt vorgeschlagen wird, gerade jetzt, wo sich die Rede von Design im alltäglichen Sprachgebrauch durchsetzt, nicht mehr sinnvoll. Der aus dem Englischen übernommene Begriff wird zunehmend in eingedeutschter Form als Verb oder Adjektiv verwendet. Doch auch der Brite John A. Walker weist in seinem Buch über Designgeschichte auf die Unzulänglichkeiten hin, Design zu definieren sowie die damit verbundenen Probleme für sein Fachgebiet:

»Die Designhistoriker sind sich einig, daß ihr Forschungsgegenstand die geschichtliche Entwicklung des Design ist, aber es gibt keinen Konsens darüber, welche Bedeutung mit dem Begriff oder Konzept »Design« abgedeckt wird. Ist zum Beispiel Architektur darin enthalten? Ist die Architektur Teil der Designgeschichte oder Kunstgeschichte oder gibt es eine eigenständige Disziplin »Architekturgeschichte«? Ähnliche Ungewißheiten ergeben sich für die Bereiche des Handwerks, der Volkskunst oder der Massenmedien. Design spielt mit Sicherheit beim Filmmachen, der Fernsehproduktion, der Pop-Musik und Werbung eine Rolle, aber diese Gebiete sind gleichzeitig Gegenstand der Film-, Medien und Kulturwissenschaften sowie auch der Soziologie. Für Grenzstreitigkeiten gibt es also breiten Raum.

Als sicher kann gelten, daß die Abgrenzungen aller Disziplinen eher unscharf als genau sind und daß es zu Überschneidungen kommt.« (vgl. Walker, 1992, S. 34)

Dieses Definitions- und Abgrenzungsproblem betrifft ebenso die vorliegende Untersuchung. Hier wird der Begriff Design nicht als Abkürzung für beispielsweise Industrial Design verwendet, sondern im Sinne eines ganzheitlichen Bedeutungsfelds, das

im Prinzip jede Art von Gestaltung umfaßt. Deshalb bezieht sich die Einteilung in Kategorien für Design nicht auf einzelne Medien, sondern auf Komponenten ästhetischer Erfahrung. Insbesondere bezüglich der Erarbeitung von ästhetischen Richtlinien, Kriterien und Strategien, für Design sowie deren exemplarische Veranschaulichung, wird dies deutlich. Zudem geht der Untersuchungsansatz davon aus, daß die Erfahrung und alle an ihr beteiligten Prozesse durch rekursive Wechselwirkungen unlösbar aufeinander bezogen sind und wiederum miteinander nicht zu stoppende Wandlungsprozesse erzeugen. Dementsprechend muß eine Disziplin wie Design sowohl auf der Ebene der theoretischen Reflexion, als auch bezüglich der praktischen Umsetzung, diesen Wandel mitvollziehen, um aktuell relevante Forschungen betreiben zu können.

Die leitende Intention der Untersuchung, die humane Lebenspraxis in ihrer Vielfältigkeit zu respektieren und durch Design zu fördern, fließt dadurch in die Untersuchung ein, daß diese nicht von der Dominanz einer einzigen grundlegenden Komponente der ästhetischen Erfahrung ausgeht. Vielmehr wird deren prinzipiell gleichberechtigte Korrelation im Kurationsprozeß angenommen. Entsprechend vielfältige Ausprägungen können dann für die ästhetische Erfahrung entstehen. Diese zeigen sich dadurch, daß Menschen ihre Weise der ästhetischen Erfahrung an sehr verschiedenen Anlässen festmachen.

Die differenzierte Analyse der vielfältigen Ausprägungen ästhetischer Erfahrung und die Akzeptanz ihrer jeweiligen Besonderheit ist eine wichtige Voraussetzung dafür, eine persönliche Überzeugung zur vermeintlich klaren, eindeutigen Verfassung der Wirklichkeit in ihrer Relativität zu erkennen. Dies gilt insbesondere für Designer. Nur so wird es möglich, die eigene Wirklichkeit kritisch zu relativieren, die Wirklichkeiten anderer Menschen in ihrer Andersartigkeit zu tolerieren, die verschiedenen Aspekte zu diskutieren und schließlich im kommunikativen, praktischen Handeln zu verändern und vielleicht verbesserte Wirklichkeitsinterpretationen zu erproben.

Hinsichtlich der gefühlsbezogenen Komponente bietet Design der Kategorie der Aktualität vielfältige Gelegenheiten für die aktuelle Entfaltung der ästhetischen Erfahrung und fördert das Gefühl, ein gutes Leben zu führen. Bezogen auf die bedingenden Komponenten sollte Design der Kategorie der Potentialität auf die unterschiedlich starken Bedingungen eingehen und spezifische Angebote bereitstellen, welche die spezifische Ausrichtung der ästhetischen Erfahrung eines Menschen aufnehmen und diesem ein Potential zur selbstbestimmten Weiterentfaltung anbieten. Obwohl die Eigendynamik der bedingenden Komponenten akzeptiert und entsprechend gründlich analysiert wird, entbindet der Verweis auf Bedingungen nicht von der Verantwortung, wenigstens soweit möglich gestalterisch regulierend an der Erfahrungskreation mitzuwirken. Gestalterische Mitwirkung beschränkt sich nicht auf theoretische Kritik der Bedingungen. Sie nutzt auch einen engen Spielraum aus, indem praktisch durchführbare Vorschläge oder Entwürfe entwickelt werden. Im Verhältnis zur antizipierenden Komponente sollte Design der Kategorie der Perspektivität verschiedene Lebensperspektiven anbieten, begleiten und zwischen ihnen vermitteln, damit Menschen mit vielfältigen Lebensweisen auch langfristig Chancen für die Entfaltung ihrer ästhetischen Erfahrung und ihrer Identität finden und ihr Leben in der Gesamtheit als ein gelungenes Leben beurteilen können. Entscheidend für die Ausrichtung der vorliegenden Untersuchung ist die Annahme, durch Design positiv Einfluß auf die ästhetische Erfahrung und dadurch auf die Erfahrungskreation nehmen zu können.

2 Hauptkriterien für Design in Korrespondenz zur gefühlsbezogenen Komponente ästhetischer Erfahrung

- 2.1 Modell zur Organisationsdynamik der gefühlsbezogenen Komponente
 - 2.1.1 Querkausalität durch Teilprozesse und Kausalität von unten durch Subprozesse
 - 2.1.2 Kreiskausalität und Akzentuierung durch bewußte Organisationsqualitäten
 - 2.1.3 Kausalität nach oben durch den Hauptprozeß der Evaluation
- 2.2 Kategorie der Aktualität von Design in Korrespondenz
zur gefühlsbezogenen Akzentuierung ästhetischer Erfahrung
 - 2.2.1 Perzeptive Qualität als bewußt gefühlte Akzentuierung
ästhetischer Erfahrung und formative Aktualität von Design
 - 2.2.2 Empathive Qualität als bewußt gefühlte Akzentuierung
ästhetischer Erfahrung und evokative Aktualität von Design
 - 2.2.3 Imaginative Qualität als bewußt gefühlte Akzentuierung
ästhetischer Erfahrung und prospektive Aktualität von Design
- 2.3 Ästhetische Hauptkriterien für Design
in Korrespondenz zu bewußten Organisationsqualitäten
 - 2.3.1 Hauptkriterien zur Dimension der Selbstreflexion
 - 2.3.2 Hauptkriterien zur Dimension der Kommunikation
 - 2.3.3 Hauptkriterien zur Dimension der Interaktion

2.1 Modell zur Organisationsdynamik der gefühlsbezogenen Komponente

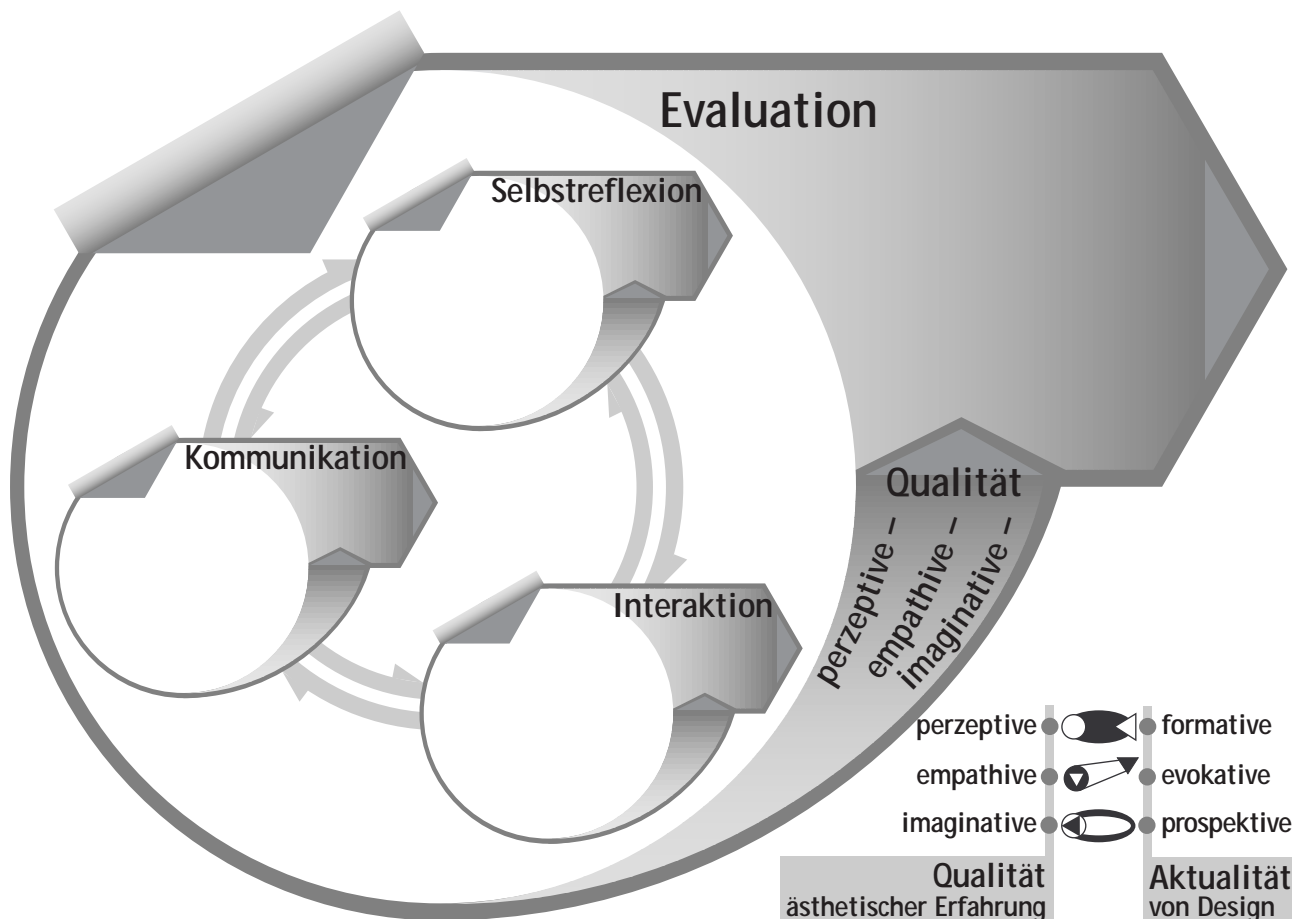
Zu einem bewußten Erfahrungsvollzug wie er durch die gefühlsbezogene Komponente zu erfassen ist gehört immer das Gefühl, daß da ein Ich ist, welches diese Erfahrung erlebt. Oft wird das Ich in Form einer stabilen Identität empfunden, einem geistigen Kern, der unabhängig von körperlichen Wandlungsprozessen zu bestehen scheint. Aber häufig wird dieses Idealbild der Identität durch Erfahrungen, die nicht recht dazu passen wollen, gestört; sei es durch die Unfähigkeit, körperlichen Gelüsten wie Heißhunger oder Bequemlichkeit zu widerstehen, im Umgang mit anderen Menschen Diskrepanzen zum eigenen Selbstbild zu spüren oder in Hinsicht auf die Welt sehnsüchtig nach etwas Unbekanntem, was die eigene Identität erweitern könnte, zu suchen. Die Ich-Identität ist daher nicht als eine die Behausung des Körpers nutzende geistigen Wesenheit zu verstehen oder als selbstverständlich in dieser Weise beschaffener Bestandteil jedes Menschen, sondern als ein modellhaftes Idealbild, das Menschen in Wechselwirkung mit allen an der Erfahrung beteiligten Komponenten erzeugen. Das Modell des Ichs kann daher sehr unterschiedlich ausfallen und muß nicht wie in individualistisch ausgerichtete Kulturen verbreitet mit der Vorstellung einer Ich-Identität verbunden sein. Verschiedene Modelle des Ichs sind theoretisch konzipierbar. So unterschied Freud das bewußte »Ich« von dem unbewußten »Es« und dem an sozialen Normen ausgerichteten »Über-Ich«. Jean-Paul Sartre (1905–1980) betonte die Bezogenheit des Ichs auf ein Du.

Zur Kennzeichnung der Modellhaftigkeit des Ichs und im Unterschied zur Vorstellung einer Ich-Identität wird in der Psychologie der Begriff »Selbstkonzept« verwendet. Die gefühlsbezogene Komponente von Erfahrung erschließt sich durch bewußtes Fühlen. Dieses ist in Anbetracht des Untersuchungsziels, differenzierte Kriterien für Design bezüglich der ästhetischen Erfahrung und einer positiven Lebensqualität auszuarbeiten, nicht abstrakt als Bewußtsein zu analysieren, sondern mittels dem Modell eines mehrdimensionalen Selbstkonzepts (vgl. Abbildung 4) detailliert zu entfalten.

2.1.1 Querkausalität durch Teilprozesse und Kausalität von unten durch Subprozesse

Das Selbstkonzept dient nur als Hilfsvorstellung. Es existiert nicht etwa als eigenständige Entität unabhängig vom Körper. Monistische Ansätze wie auch der Radikale Konstruktivismus erklären die Entstehung dieses Selbstkonzepts anhand von neuronalen Mechanismen als eine aus dem Organismus entstandene neue Qualität. Aktuelle Forschungen zu Phantomschmerzen lassen vermuten, daß diese auf eine genetisch programmierte Verschaltung der Körperteile mit dem Gehirn zurückzuführen sind. Dadurch wird ein elementares, stabiles, für den menschlichen Organismus typisches Körperschema aufgebaut, welches als Basis für das Entstehen des Selbstkonzepts fungiert. Trotz dieser ähnlichen biologischen Grundvoraussetzungen, entwickeln Menschen in Abhängigkeit von ihrer Erfahrungsgeschichte sehr unterschiedliche und sich im Laufe des Lebens verändernde Selbstkonzepte.

Das Selbstkonzept integriert mehrere, eng miteinander verschmolzene Teilbereiche. Diese können je nach momentaner Situation, Erfahrungszustand und Lebensgeschichte im bewußten Erleben Priorität erlangen und den Ausschlag für Ausrichtung und Definition des eigenen Selbsts geben. Die bevorzugte Ausrichtung wirkt auf das Empfinden der ästhetischen Erfahrung und auf die Beurteilung der persönlichen Lebensqualität. Drei wichtige Dimensionen des bewußten Selbstkonzepts und somit des jeweils dominanten Gefühlsbezugs sind zu unterscheiden. Erstens kann die Reflexion auf das innerlich gefühlte Selbst die Priorität innerhalb der bewußten Erfahrung einnehmen. Der zweite Bereich wird durch den Bezug auf die Mitmenschen definiert. Oft ist die Kom-



Grafik zum Modell der Organisationsdynamik der gefühlsbezogenen Komponente

Abbildung 4

munikation mit anderen Menschen viel wichtiger für die Ausformung der Selbstkonzepts als selbstbezogene Reflexionen. Der dritte Bereich umfaßt alle weiteren möglichen Bezugsebenen für das bewußte Handeln, die Interaktionen mit der Welt.

Der Neurologe Ernst Pöppel vermutet, daß das Bewußtsein entwicklungsgeschichtlich entstanden ist, um speziellere Probleme zu lösen, die auf der vor- oder unbewußt bleibenden Ebene nicht beseitigt werden können. Deshalb sind nach Pöppel bewußte Empfindungen und Gedanken immer schon auf Selbstreflexion, Kommunikation oder Interaktion hin angelegt (vgl. Pöppel, 1994). Im reflektierenden Selbstgespräch oder dem innerlichen Kognitionieren, das verbalsprachliche und anschauliche Vorstellungen enthält, werden Erlebnisse sortiert, verglichen, probeweise als Erkenntnis festgesetzt, weitergedacht usw. Ähnliches passiert auch während der testenden Erweiterung des Bewegungsspielraums in der Umwelt, der Interaktion, oder im Umgang mit anderen Menschen, der Kommunikation.

Die wichtigsten Dimensionen des Selbstkonzepts und damit der gefühlsbezogenen Komponente von Erfahrung und der Spezifik der ästhetischen Erfahrung sind die Selbstreflexion, die Kommunikation und die Interaktion. Diese Dimensionen sind als Teilprozesse der gefühlsbezogenen Erfahrungskomponente modellierbar. Sie wechselwirken miteinander und bestimmen durch Rückkopplung die Organisationsdynamik dieser Komponente. Zur Unterscheidung der Sonderstellung der gefühlsbezogenen Komponente von den im weiteren Untersuchungsverlauf zu thematisierenden Komponenten, werden die Teilprozesse weiterhin als Dimensionen bezeichnet.

2.1.2 Kreiskausalität und Akzentuierung durch bewußte Organisationsqualitäten

Aufgrund dem Modell einer selbstorganisierenden, rückgekoppelten Organisationsdynamik von Prozessen, die den drei differenzierten Dimensionen zuzuordnen sind, ist die mit der gefühlsbezogenen Komponente verbundene Spezifik der ästhetischen Erfahrung nicht als ein präzise festgelegbarer Bewußtseinszustand zu beschreiben, sondern als eine integrative Kulmination der Gesamterfahrung, die verschiedenste bewußte Organisationsqualitäten hervorbringen kann. Diese sind durch vielfältige, subjektiv ausgeprägte Gefühle erlebbar, deren identisches Nachfühlen unmöglich ist. Zielsetzung der Analyse von qualitativen Akzentuierungen der gefühlsbezogenen Komponente von Erfahrung ist es, zu einem besseren Verständnis für die Gefühlswelt anderer beizutragen. Diesbezüglich läßt der Versuch, alle diese Gefühlsqualitäten mittels ausdifferenzierten Bezeichnungen zu systematisieren, nach den bereits vorliegenden Ansätzen keinen Zugewinn erwarten. Zwischen vorab theoretisch ausgewählten Begrifflichkeiten entstehen im wirklichen Erleben immer weitere Gefühlsdifferenzierungen, deren Feinheiten durch das abstrakte Raster der Bezeichnungen fallen. Daher werden typische Qualitäten zur Akzentuierung der bewußten Erfahrung hervorgegestellt, deren analytische Präzisierung in Beziehung auf einen konkreten Einzelfall erfolgt

Zur gefühlsbezogenen Komponente von Erfahrung gehört das Bewußtsein um deren gegenwärtigen Vollzug sowie um deren Ende. Gegenüber der umfassenden Erfahrung hebt sich die ästhetische Erfahrung dadurch in Form eines besonderen Zeitbewußtseins ab. Dieses ist in drei Bereiche gliederbar, auf deren Grundlage sich drei typische Akzentuierungen der bewußten Organisationsqualitäten ableiten lassen.

Das Zeitbewußtsein ist als subjektives Empfinden der Zeit von der physikalischen Definition oder von soziokulturellen Einteilungen der Zeit zu unterscheiden. Die Überlegungen von Aurelius Augustinus (354–430) zum Zeitbewußtsein im 11. Buch seiner Bekenntnisse (*Confessiones*) von 397 gelten als früheste Zeugnisse für eine differenzierte Analyse der Zeit. Unabhängig von der sonstigen philosophischen Position des Augustinus ist hervorzuheben, daß er als erster das subjektive Zeitbewußtsein thematisiert. Er unterscheidet drei zeitliche Aspekte des gegenwärtigen Erlebens. Es kann sich erstens auf die aktuelle Gegenwart beziehen, zweitens auf die Gegenwart von Vergangenen und drittens auf die Gegenwart von Zukünftigem.

Mit der Methode der Phänomenologie werden diese Ausrichtungen des Gegenwartserlebens zu Beginn des zwanzigsten Jahrhunderts genauer untersucht. Die unterschiedliche Wertung der drei Aspekte von Gegenwart ist exemplarisch an vier philosophischen Ansätzen zu verdeutlichen. Henri Bergson (1859–1941) hebt den Aspekt des Vergangenen hervor und betont, daß in jedem Moment des Daseins sämtliche zuvor erlebten Erfahrungen mit vergegenwärtigt sind. Für ihn ist der Begriff der Dauer (*durée*) für das menschliche Zeitempfinden zentral. Husserl bemüht sich dagegen um die strikte Trennung des gegenwärtigen Erlebens von Vergangenen oder Zukünftigem, um die wesentliche Gegebenheitsweise von Präsenz auszufiltern. Der Aspekt des Zukünftigen im gegenwärtigen Erleben ist für Heideggers zentralen Begriff der Sorge und für Blochs bestimmendes Prinzip der Hoffnung am wichtigsten.

Um die Vielfalt subjektiven Erlebens von ästhetischer Erfahrung ansatzweise zu erfassen, ist keinem der drei zeitlichen Gegenwartsaspekte der Vorzug zu geben. Deshalb werden im folgenden entsprechend diesen drei zeitlichen Aspekten gegenwärtiger Erfahrung drei bewußte Organisationsqualitäten zur typischen Akzentuierung der gefühlsbezogenen Komponente von Erfahrung und als spezifische Erlebensformen der ästhetischen Erfahrung unterschieden.

Eine Qualität gegenwärtiger ästhetischer Erfahrung konzentriert sich auf die sinnlich gegebene Beschaffenheit eines Erfahrungsgegenstands. Sie wird als perzeptive Qualität gekennzeichnet. Für eine weitere Qualität ästhetischer Erfahrung ist der Aspekt der Vergangenheit in der Gegenwart durch innerliche Erfahrungsfülle und Intensität wesentlich. In der Hinwendung zu gegenwärtigen Erfahrungsanlässen wird die Passung zur persönlichen Erfahrungsgeschichte angestrebt. Diese Akzentuierung ästhetischer Erfahrung wird als empathive Qualität definiert. Hinsichtlich der dritten Qualität der ästhetischen Erfahrung bildet die Zukunft in der Gegenwart den entscheidenden Akzent, um den herum sich die Erfahrung organisiert. Dann stellt jeder gegenwärtige Erfahrungsanlaß nur einen vorläufigen Orientierungspunkt auf dem vorgestellten, möglichen Erfahrungsweg dar. Die entsprechende Akzentuierung der ästhetischen Erfahrung ist als imaginative Qualität charakterisierbar. Somit sind drei bewußte Organisationsqualitäten typisch für die verschiedenen Gegenwartsakzente der ästhetischen Erfahrung. In der Konzentration auf die perzeptive Qualität scheint die Zeit still zu stehen. Unter dem Organisationsschwerpunkt der empathiven Qualität erscheint die Zeit gedehnt und das Erleben intensiver. Bezüglich der Organisation von Ästhetischem unter der imaginativen Qualität wird Zeit nicht in Form einer Intensitätssteigerung und Dehnung des Erfahrungskontinuums, sondern als sprunghafter Rhythmus erlebt. In der gegenwärtigen zukunftsbezogenen Orientierung öffnet sich innerhalb der Erfahrung ein neuer Weg, der dazu reizt, ihn weiter zu erforschen.

Die perzeptive Qualität kommt Kants Definition der Besonderheit des Ästhetischen durch die innere Distanz zu dem Gegenstand der Erfahrung sowie dessen Zweckfreiheit am nächsten. Die ästhetische Reflexion der perzeptiven Qualität sucht nicht nach dem Grund oder Zweck eines Erfahrungsgegenstands, sondern analysiert diesen in seinem Sosein, seinem Eigenwert. Deshalb ist mit der Fokussierung der ästhetischen Erfahrung auf die perzeptive Qualität beispielsweise auch die Gestaltung und Rezeption von abscheuerregenden Themen möglich wie das professionelle Design im Genre von Science Fiction, Fantasy und Horror oder auch die Benetton-Campagne mit ihren letztlich doch ästhetisch prägnant arrangierten Sujets belegen. Auch die beiden anderen bewußten Organisationsqualitäten markieren eine ästhetische Erfahrung im Sinne der Reflexionsfähigkeit und der momentanen, praktischen Zweckfreiheit. Die empathive Qualität als eine Akzentuierung der bewußten Organisation von ästhetischer Erfahrung ist nicht mit dem Besitzenwollen des Gegenstands verbunden. Sie läßt sich vielmehr als Anteilnahme und gefühlvolles, weniger intellektuelles Verständnis charakterisieren, das sich im Prinzip auch unter Absehung von moralischen Argumenten entwickeln kann. Hinsichtlich der imaginativen Qualität bewegt immer schon der vorgestellte, mögliche nächste Schritt der Erfahrung das ästhetische Empfinden.

2.1.3 Kausalität nach oben durch den Hauptprozeß der Evaluation

Die Unterscheidung von drei Organisationsqualitäten als typische Ausprägungen der ästhetischen Erfahrung geht davon aus, daß diese die gefühlsbezogene Komponente der ästhetischen Erfahrung in Relation zur wirkungsbezogenen Orientierung (vgl. Kapitel 1.3.1) besser beschreibt als die Postulierung eines einheitlichen, verallgemeinerbaren Bewertungskontinuums. Je nach momentanem Handlungsbereich und bewußter Prioritätssetzung herrscht eine der Qualitäten vor. Prinzipiell ist die Wirkung aller Qualitäten auf die Erfahrung als gleichwertig zu beurteilen. Die Konzentration auf eine Qualität ist nicht durch Abhängigkeitsbeziehungen zu den anderen Qualitäten wie eine zeitliche Reihenfolge oder eine Schichtung festgelegt. Von der Persönlichkeit und der Konstellation der bedingenden Einflüsse abhängig, kann sich jeder Qualitäts-

bereich mehr oder weniger stark ausprägen. Aus analytischer Sicht sind alle Qualitäten wichtig und beeinflussen in jeweils besonderer Weise den weiteren Verlauf von Erfahrungsprozessen. Der aus der Korrelation aller an der ästhetischen Erfahrung beteiligten Komponenten entstehende Hauptprozeß der gefühlsbezogenen Komponente ist somit durch alle drei Qualitäten mitbeeinflusst. Er wird als Evaluation gekennzeichnet.

Dominiert im Hauptprozeß die perzeptive Qualität, werden die Erfahrungsinhalte bewußt unter einer ironisch distanzierteren Haltung organisiert. Diese ist als Selbstentfremdung oder Kompensation einer Sinnlücke in der vermeintlich verlorenen Lebensganzheit interpretierbar. Die Lebenswirklichkeit vieler Menschen fordert den konzentrierten Einsatz ihrer Kräfte und ihres Zeit- und Energiebudgets. Sie müssen sich häufig gegen einen unerfüllbaren Ganzheitsanspruch und für Konzentration auf den von ihnen gefundenen Bereichen entscheiden. Wer sich dann ohne Distanz und Selbstironie ausschließlich in den Dienst der gewählten Zielsetzung stellt, beraubt sich der Erfahrung von Lebensfülle, trägt »Scheuklappen« hinsichtlich der Vielfältigkeit von guten Lebensmöglichkeiten und versteckt sich vor konstruktiver Selbstkritik.

Steht der Hauptprozeß der Evaluation dagegen primär unter dem Einfluß der empathischen Qualität, so konzentriert sich die Organisation der Erfahrungsinhalte stark auf das zuständige, teilnehmende Selbst. Wer eine Gefühlslage nicht aus der eigenen Erfahrung kennt, wird sie unter Umständen »leichten Herzens« abwerten und Gefühlsäußerungen, auch gestalterischer Art, gleichgültig gegenüberstehen. So hat der Esoterikboom Marketingfachleute und Designer überrascht, weil sie die ersten Anfänge ignorierten. Für Designer ist es wichtig, ein Gespür für Gefühle und Stimmungen, die sich im zwischenmenschlichen Verhalten ausdrücken, zu entwickeln, um Menschen mit verschiedensten Gefühlen und Erwartungen bezüglich der ästhetischen Erfahrung durch Umweltdesign im weitesten Sinn einen Resonanzraum bieten zu können.

Wird der Hauptprozeß der Evaluation von der imaginativen Qualität beherrscht, so erfolgt die Organisation der Erfahrungsinhalte im Hinblick darauf, nach anderen Möglichkeiten in Vergangenheit oder Zukunft Ausschau zu halten oder sich diese vorzustellen, weniger darauf, den gegenwärtigen Zustand als solchen zu genießen oder zu bewerten. Im Unterschied zur folgebezogenen Orientierung der Erfahrung und der entsprechenden antizipierenden Komponente ästhetischer Erfahrung (vgl. Kapitel 1.2.2) richtet die imaginative Qualität den Hauptprozeß der Evaluation zunächst nur auf das pure Vergnügen an phantastischen Ideen und die Lust an verändernden Aktivitäten ungeachtet einer möglichen nutzbringenden Verwertbarkeit aus. Diese visionär angelegte Evaluation bestärkt die Freude an Veränderungen. Dadurch trägt sie indirekt zum Spaß am Lernen sowie zur Durchführung innovativer und positiver Entwicklungen bei.

2.2 Kategorie der Aktualität von Design in Korrespondenz zur gefühlsbezogenen Akzentuierung ästhetischer Erfahrung

Einige Beispiele verdeutlichen zunächst die Unterschiede der drei Qualitäten für das Erleben einer ästhetischen Erfahrung. Mit Konzentration auf die perzeptive Organisationsqualität wird das sinnlich gegebene ästhetische Material weitgehend in seinem Sosein reflektiert, ohne diesbezüglich aufkommende Gefühle oder ableitbare, handlungsweisende Erkenntnisse in die momentane Wertung der Erfahrung einzubeziehen. Beispielsweise wird eine beliebige Zeitung aus einem Stapel genommen und durchgeblättert, ohne sie sofort zu lesen oder Bilder und Zeichnungen mit emotionaler Anteilnahme zu betrachten. Vielmehr richtet sich der Blick auf das Layout, die rhythmische Anordnung von Textblöcken und Spalten, auf formale Details wie Linien und

fette, große Schriftelemente o.ä. Die Spannweite und die Tiefe dieser vom eigenen Selbst distanzierter Reflexion reicht von der elementaren, kindlichen Rezeption, die, bezogen auf das vorherige Beispiel, die gestalterischen Elemente der Zeitung thematisiert, weil das Kind sowieso noch nicht lesen kann oder mit den abgebildeten Prominenten oder Karikaturen keine Gefühle verbindet, bis zur fachlich geübten Reflexion, deren Genuß darin liegt, die Rezeption zu verfeinern, sich mit Zeilendurchschuß, Einzügen, Spationierungen, Schrifttypen usw. zu beschäftigen und sich ein Urteil über deren perzeptive Qualitäten zu bilden. Ebenso können die mit der Tonwiedergabe zusammenschalteten, rhythmisch blinkenden, verschiedenfarbigen Leuchtdioden einer Hifianlage, deren Bedienelemente usw. reflektiert werden, oder ein Industriegebäude, dessen mehrfarbige, waagrechten Versorgungsrohre die massigen Baukörper verbinden und in Korrespondenz zu den düster aufragenden Schornsteinen stehen, einen Anlaß zur Entfaltung der perzeptiven Qualität bieten.

Die Organisation von Ästhetischem zur empathiven Qualität erfolgt anhand von Kriterien und Anregungen, welche die subjektive Befindlichkeit und die Innenwelt, vorgeben. Aus einem Zeitschriftenstapel wird beispielsweise die zur momentanen Befindlichkeit passende Zeitung ausgewählt. Im Wartezimmer eines Arztes, im Ungewissen bezüglich der Ursachen des persönlichen Zustands, fällt die Wahl dann eher auf Zeitschriften, welche Lebensgeschichten schildern und Fotos zeigen, die die innere Anteilnahme fordern, als auf informative Magazine oder aber fremdsprachige Zeitungen, deren ungewohnte Typografie in einer anderen Stimmung zur reflektiven Sinnlichkeit angeregt hätte. Der Blick sucht nach Anknüpfungspunkten für eine innere Nähe. Das Werbefoto einer Versicherung, auf dem nicht perfekte, aber glückliche Menschen gezeigt werden, oder die sanft geschwungene Titelschrift einer Geschichte fallen auf. Momentan interessiert weniger, welcher Sportler welches Match gewonnen hat, sondern die Schilderung der erfolgreichen Behandlung einer Knieverletzung. Es werden diejenigen ästhetischen Reize bevorzugt, die mit dem momentanen Seelenzustand in irgendeiner Form korrespondieren. Der Lebenskontext wird zur beseelten Mitwelt. Eine Hifianlage mit vielen blinkenden Leuchtdioden wird nicht als solche wahrgenommen, sondern mit der Eigenschaft von Aufgeregtheit oder Hektik belegt und je nach Temperament negativ oder positiv gewertet. Auch der Gang durch einen stillgelegten Industriekomplex ist eher von Empfindungen wie Leblosigkeit oder Hoffnungslosigkeit begleitet, als von einer perzeptiven Erfahrungsqualität.

Unter der Akzentuierung der ästhetischen Erfahrung durch die imaginative Qualität nimmt jemand beispielsweise nur zur Unterhaltung eine Zeitschrift zur Hand und blättert sie achtlos durch, bis er etwas bemerkt, das seine Aufmerksamkeit weckt. Nun konzentriert er sich auf die Zeitschrift und auf das weitersuchende Durchdenken. Auf diese Weise entwickelt sich ein Erkenntnisprozeß, während dem auch Konsequenzen des gerade Erkannten mitgedacht werden. Es entsteht der Wunsch, hierzu weiterführend aktiv zu sein. Dadurch kann sich eine Dynamik entfalten, die nicht an der kontemplativ, zeitentrückten Reflexion der perzeptiven Qualität anhält oder der innerlichen Intensität der empathiven Qualität nachspürt. In einer Art rastlosem Streben wird das ausgewählte ästhetische Material spielerisch instrumentalisiert und nur bezüglich seiner Funktion für den nächsten Sprung im Orientierungsprozeß beachtet. So tragen blinkende Dioden an einer Hifianlage nur noch wenig zur ästhetischen, unter der imaginativen Qualität akzentuierten Erfahrung eines technischen Tüftlers bei, sobald sie eingebaut sind und funktionieren. Die Organisation des Ästhetischen hinsichtlich der imaginativen Qualität, berücksichtigt die Gegenstände nur als Anlaß, sich andere Möglichkeiten ihrer Anordnung oder Verwendung vorzustellen.

Anschließend werden die typischen Qualitäten weiter differenziert und in Relation zu darauf abgestimmtem Design gebracht. Der perzeptiven Qualität ästhetischer Erfahrung entspricht die formative Aktualität von Design. Der empathiven Organisationsqualität wird die evokative Aktualität, der imaginativen Organisationsqualität die prospektive Aktualität von Design zugeordnet.

2.2.1 Perzeptive Qualität als bewußt gefühlte Akzentuierung ästhetischer Erfahrung und formative Aktualität von Design

Die bewußte Organisation von Ästhetischem unter dem Aspekt der perzeptiven Qualität und die Kommunikation mit anderen hinsichtlich dieser Qualität thematisiert die Art und Weise des Soseins des ästhetischen Materials in der Erfahrung. Weil diese ästhetische Erfahrungsqualität aus der psychischen Distanz heraus analysiert wird, kann ein angewandtes oder ein frei künstlerisches Objekt Anlaß für Wertungen sein.

»Offensichtlich hat diese Ansicht dann etwas für sich, wenn die betreffenden Objekte keine Kunstwerke sind, sondern bloß Dinge, die im Netz der Hilfsmittel, welche das praktische Leben bestimmen, eine Rolle zu spielen haben. Es ist jederzeit möglich, die praktische Verwendbarkeit aufzuheben, einen Schritt zurück zu gehen und eine distanzierte Sicht des Objekts zu gewinnen, seine Gestalt und seine Farben zu sehen, sich an ihm zu freuen und es als das zu bewundern, was es ist, ohne alle Nützlichkeitsabwägungen.« (Danto, 1991, S. 46f)

Arthur C. Danto hält deshalb diese ästhetische Einstellung sogar für geeigneter zur Analyse von Designobjekten als von Kunstobjekten, weil aus ihr kein Spezifikum für Kunst abzuleiten ist. Hinsichtlich der Einübung der entsprechenden ästhetischen Kompetenz ist es daher gleichwertig, ob Musikvideos, Werbefilme und Plakate, Bau-markt-design, Architektur, eine Industrieanlage oder Küchenutensilien usw. thematisiert werden. Design sollte Anhaltspunkte für eine Rezeption geben, die sich an der Dinglichkeit festmachend zur perzeptiven Sinnlichkeit entfalten kann. Dies ist in Reduktion auf bloße Einhaltung der Bedingungen ästhetischer Erfahrung, ohne überflüssige Reize zuzulassen, unmöglich. Im öffentlichen Raum findet aggressiver Vandalismus häufig gerade dort statt, wo eine reduzierte, reizlose Gestaltung eingesetzt wurde und kommt weniger häufig vor, wenn durch Design Anknüpfungen für die Hinwendung zu Dingen in ihrem ästhetischen Sosein eingebracht werden.

Jürgen von Kempster definiert die Hinwendung zu Dingen, die sich dadurch auszeichnet, daß sie den oder das Andere, dem sie sich zuwendet, in seiner Eigenart beläßt, als Zärtlichkeit. In seinem gestaltenden Tun sollten sich Designer diese »zärtliche« Einstellung bewahren. Zunächst gegenüber den Menschen für die sie entwerfen, indem sie deren Anders- und Eigenartigkeit im ästhetischen Ausdruck und Erleben akzeptieren, sie nicht mit dem Etikett der Trivialität versehen und nicht selbst für alles Fremdartige blind, einen elitären Sockel beanspruchen. Zweitens gegenüber den Dingen, die sie gestalten, indem sie diesen einen Hauch von Sinnlichkeit mitgeben, die sich im Akt der Zuwendung, entfalten kann. Aus der ästhetischen Einstellung des perzeptiven Qualität wird die Dinglichkeit in ihrer Eigenartigkeit akzeptiert.

»Wenn Sachlichkeit nicht nur, aber doch eben auch in Zärtlichkeit den Dingen gegenüber gründet, so schließt die sachliche Haltung als solche sicher noch kein kognitives Element ein, wohl aber ermöglicht sie Akte des Erkennens und des erkennenden Handelns in der Hingewendetheit auf Dinge oder Menschen, wie sie sind. Aber liegt vielleicht in der zärtlichen Zuwendung selber ein kognitives Element beschlossen, sagt uns das zärtliche Gefühl nicht gerade und als Gefühl: dies sei nun, wie es ist, wie wir es im Tasten, Sehen und Hören erfüllen?« (Kempster, 1983, S. 20)

Wenn aber die Dinge in ihrem syntaktischen Sosein zu unauffällig und ungeeignet zur Entfaltung von reflektierter Sinnlichkeit sind, wird die Zuwendung enttäuscht. Aus ethischen Gründen ist von Designern eine verantwortungsvolle Haltung zu ihrem Tun zu fordern. Entsprechend ergibt sich aus ästhetischen Gründen bezüglich der perceptiven Qualität als bewußte, wertende Organisation des Ästhetischen die Forderung nach einer »zärtlichen« Haltung.

Ästhetische Erfahrung als perceptive Qualität innerhalb der kognitiven Reflexion im Unterschied zur imaginativen Qualität oder zur empathiven Qualität zu begreifen, heißt auch eine ironische Distanz zur Wirklichkeit und zu sich selbst einnehmen zu können. Aus dieser Distanz kann wiederum eine bewußte Hinwendung zur Wirklichkeit erfolgen. Die spezifische perceptive Qualität liegt in dem kognitiven Spiel zwischen Distanziertheit und Zärtlichkeit bezüglich dem ästhetischen Material. Durch die Ausrichtung von Design auf die formative Aktualität kann diese Entfaltung sowie die bewußte Erfahrung der damit verbundenen positiven Qualitäten gefördert werden.

2.2.2 Empathive Qualität als bewußt gefühlte Akzentuierung ästhetischer Erfahrung und evokative Aktualität von Design

Im bewußten Erleben kann das Gefühl mitschwingen, daß hier und jetzt etwas passiert, daß es spannend ist, dabei zu sein, daß die Gegenwart das einzig wichtige ist. In der erfülltesten Form wird diese Gefühlsqualität der Authentizität als wahrhaftes Geschehen mit großer Intensität erlebt und deshalb oft mit dem Glauben an eine größere, außerhalb der menschlichen Erfahrungswirklichkeit liegenden Wahrhaftigkeit verbunden. Es entsteht ein euphorisches Gefühl, das der Körper nicht lange aufrecht halten kann und deshalb im Alltag nur dosiert erlebt wird. In einem ganz auf das Selbst bezogenen Glücksgefühl scheint der innere Erlebnisraum überzulaufen und von etwas Größerem aufgefangen zu werden. In dem starken Gefühl der gegenwärtigen Verbundenheit, das unter den Besuchern einer Sportveranstaltung ebenso aufkommen kann wie unter den Beteiligten eines Gottesdienstes, entsteht der Eindruck, daß sich die Verbundenheit von den beteiligten Akteuren ablöst und verselbständigt. Die lebendige Anmutung, welche Innenräume von barocken Gebäuden oder opulent gestaltete Hotels, die u.a. in Las Vegas vorkommen, vermitteln, ist ein Genuß für alle Sinne. Darüberhinaus entsteht das überschwengliche, Gefühl in diesem Moment die ganze Welt an Ort und Stelle konzentriert zu erleben.

Das Authentische als ästhetische Erfahrungsqualität ist nicht ausschließlich an das außergewöhnliche Erlebnis gebunden. Es ist in weniger intensiver Form vielmehr fast ständig im alltäglichen Tun präsent und fungiert als eine Art Realitätssinn. Die Authentizität eines Geschehens ist am überzeugendsten sichergestellt, wenn eine Person selbst dabei war, es hautnah erlebte, es mit eigenen Augen sah, die Erfahrung selbst gemacht hat oder aus authentischer Quelle von dem wahren Ablauf eines Geschehens informiert wurde. Obwohl Zeugenaussagen zu einem Ereignis häufig von völlig abweichenden Beobachtungen berichten, ist doch jeder Zeuge unter Hinweis auf die Authentizität seines Berichts von dessen Wahrheit überzeugt. Für die selbstbestimmte Lebensfähigkeit ist die Erfahrungsqualität der Authentizität essentiell wichtig, denn mit ihrem Verlust schwindet die innere Lebensorientierung in Zeit und Raum, der Innen- oder Außenwelt, Phantasie und Realität.

Wie durch die angeführten Beispiele deutlich wird, gibt das Erleben von Authentizität eine subjektive Gewißheit zur Wahrhaftigkeit des Erlebten, aus der jedoch nicht dessen objektive Richtigkeit abzuleiten ist. Dies ist beispielweise beim Vergleich von

Urlaubserlebnissen, dem echten Kennenlernen von Land und Leuten oder dem häufig kritisierten Urlaubsvergnügen in künstlich angelegten Themenparks festzustellen. Das sogenannte »echte Erlebnis« kann durch vorher gelesene Reiseliteratur und klischeehafte Vorstellungen oder das an den Wünschen der Touristen orientierte Verhalten der Einheimischen ebenso beeinflusst sein wie andererseits das Erleben von tropischer Pflanzenwelt und die Kommunikation mit anderen Urlaubern in einem Themenpark authentisch empfunden werden kann. Authentizität ist keine absolute, sondern eine standpunktbezogene, perspektivische Qualität, die für eine selbstbestimmte Lebensorientierung in einem soziokulturellen Rahmen unverzichtbar ist. Ein objektiv nachprüfbares Ereignis kann zwar Kommunikationsthema sein, es wird aber erst dann in die subjektive Wirklichkeit eingebunden, wenn es in irgendeiner Form gelingt, ihm gegenüber die subjektive Gefühlsqualität der Authentizität zu aktivieren.

Subjektive Erfahrungswirklichkeit ist immer durch Bedingungen, die nicht umfassend freigelegt werden können, vermittelt. Die Bedingtheit der Erfahrung durch Medien im weitesten Sinne (vgl. Kapitel 5) ist schwer durchschaubar, weil sie durch die Verkettung und Verknüpfung verschiedenster Medien mehrfach vorselektiert wird und zeichenhaft vermittelt entsteht, obwohl das Gefühl des Authentischen und mit ihm die Vermutung oder Überzeugung bezüglich des objektiven Wahrheitsgrads mit dem jeweils letzten Medium in der Reihe, beispielsweise der Präsentation einer Nachrichtensendung, eines Boulevardmagazins, einer Werbesendung, einem Krimi oder XY-ungelöst verknüpft wird. Dem Designer kommt die Verantwortung zu, diese Mediengattungen deutlich unterscheidbar und wiedererkennbar zu gestalten, um eine möglichst zuverlässige Zuordnung des objektiven Wahrheitsanspruchs oder der Glaubwürdigkeit zum subjektiven Authentizitätsgefühl zu erleichtern.

Essentiell für die empathive Qualität ästhetischer Erfahrung ist die Fähigkeit zur bewußten Einfühlung sowohl in das eigene Selbst als auch in die Erfahrungswelt der Mitmenschen. Aufgrund dieser Qualität des Mit- und Nachfühlers, wird es erstens möglich voneinander zu lernen, Erlebnisse durch Kommunikation zu vergegenwärtigen, ohne sie unbedingt selbst erleben zu müssen. Zweitens gelingt es, auch die nicht explizit artikulierten Gefühle von anderen zu erspüren und sie nach deren Interesse zu transformieren. Ohne empathives Verständnis in die ästhetischen Wirklichkeitskonstruktionen und Motivationen von den Menschen, an die sich Designentwürfe richten sollen, können keine glaubhaften Angebote zur Erhaltung oder Verbesserung von Lebensqualität entstehen. Demnach bildet nicht das Selbstgefühl des Designers, als vielmehr das mit Empathie antizipierte Gefühl des Rezipienten die Leitgröße während dem Designprozeß. Fälschlicherweise hält sich immer noch die Meinung, Designer würden sich in erster Linie im Spaß an der Arbeit verwirklichen. Dieser Aspekt gehört zu jeder kreativen Arbeit, doch letztlich geht es in der professionellen gestalterischen Arbeit nicht um den Ausdruck eigener Gefühle, sondern um die Gestaltung von nutzer- oder zielgruppenspezifischen Anknüpfungsmöglichkeiten, die der Emotionsvielfalt der unterschiedlichen Menschen entgegenkommen sollten. Die nachfolgende Analyse (vgl. Punkt 2.3) stellt heraus, wie die evokative Aktualität von Design förderlich auf das Entfalten der empathiven Qualität eingehen könnte.

2.2.3 Imaginative Qualität als bewußt gefühlte Akzentuierung ästhetischer Erfahrung und prospektive Aktualität von Design

Design oder visuelle Kommunikation haben in vielen Bereichen die Aufgabe, Orientierung für praktisches Handeln anzubieten. Zum Beispiel machen medizinische Illustrationen dem Laien verständlich, wie die Immunabwehr funktioniert. Schemata und

Diagramme zeigen ökonomische oder ökologische Zusammenhänge auf, das Design einer Fernbedienung erleichtert dem Benutzer die Bedienung durch logische, leicht lernbare Tastenanordnungen und -bezeichnungen, oder handliche, kombinierte Stadt- und Fahrpläne verschaffen auf einen Blick eine erste, zuverlässige Orientierung. Deshalb liegt nach Martin Krampen das Spezifikum der visuellen Kommunikation in der Möglichkeit, Erkenntnisse zu komplexen Sachverhalten, die in einer verballnearen Folge praktisch unbeschreibbar sind, fehlerfrei zu verbreiten (vgl. Krampen in: EPWT, Art. Kommunikation, visuelle). Krampens Definition von visueller Kommunikation betont deren nützliche Vermittlungsfunktion. Diese zu gestalten ist ein unbestritten wichtiger Aufgabenbereich für Designer. Doch dieser muß auch die Frage nach der Bedeutung oder Wirkung einer dem Rezipienten vermittelten Erkenntnis in dessen Erfahrungsfluß einschließen. Das heißt, bezüglich der imaginativen, am Orientierungswert ausgerichteten ästhetischen Erfahrungsqualität von Design oder visueller Kommunikation geht es um die Einbindung von Erkenntnis unter Berücksichtigung der inneren Orientierung der Rezipienten. Die visuelle oder, für Design im allgemeinen, die sinnlich erfahrbare Präsentation von Vorstellungen, Ideen oder Phantasien befriedigt nicht nur eine der momentanen Orientierungssuche entsprechende Informationsfunktion, sondern kann auch eine imaginative Qualität innerhalb der Erfahrungsdynamik annehmen. Deshalb ist das Angebot von unterschiedlich gestalteten und verschiedene Schwerpunkte betonenden Stadtplänen sinnvoll. Das gestalterische Ziel, den Menschen durch Design die Orientierung zu erleichtern, wird oft durch einseitig ausgerichtete Komplexitätsminderung und Ordnungssteigerung konkretisiert. Zu bestimmten Orientierungsproblemen gibt es aber nicht nur jeweils eine beste Erkenntnis und deren Umsetzung durch ein optimales Design. So möchte ein Urlauber selten auf dem schnellsten Weg sein ausgewähltes Ziel in einer Stadt erreichen. Er benötigt einen Stadtplan, der, weniger den weltbezogenen Orientierungsnutzen, als vielmehr den inneren, erfahrungsbezogenen Orientierungswert, die imaginative Qualität, fördert, indem nicht die kürzeste, sondern eine auf das Ziel einstimmende Wegführung hervorgehoben ist oder entsprechende Vorschläge für eigene Zusammenstellungen angedeutet werden.

Inzwischen hat sich mit der veränderten Vorstellung zur vieldimensionalen Dynamik von Erkenntnis auch die Einstellung zur Definition von Design gewandelt. Genau so, wie es verschiedene mögliche Erkenntnisrichtungen gibt, die von dem gleichen Problem ausgehend zu mehreren richtigen Lösungen führen, können verschiedene, jeweils für sich gute Designlösungen entwickelt werden. Die Entscheidung für eine Lösung muß kontextbezogen erfolgen. Eine beste Lösung für alle denkbaren Sonderfälle kann sich nur auf dem Niveau des kleinsten gemeinsamen Nenners bewegen. Dieses reicht zwar in Notsituationen aus, stellt jedoch im Einzelfall eine dogmatische Beschneidung menschlicher Lebensqualität dar. Insbesondere die imaginative Qualität der bewußten ästhetischen Erfahrung erhält zu wenig Impulse. Sie entsteht innerhalb der Erfahrungsdynamik immer wieder neu und ist an die Kraft der Kreativität gekoppelt. Zur imaginativen Qualität gehört die Vorstellung von ständigen Veränderungen und Zukunftsoffenheit im positiven Sinne. Sie wird als Faszination an Möglichkeiten erlebt, deren Konkretisierung nicht zwangsläufig erfolgen muß. Bewußte Erfahrungskomponenten wie das eigene Selbst, die Mitmenschen und die Welt sind nicht statisch definiert, sondern werden innerhalb der bewußten Erfahrung immer wieder anders entworfen und erhalten veränderte Bedeutungen.

Sobald Menschen mehr Freiraum haben, selber zu denken, zu gestalten und ihre imaginative Erfahrungsqualität auszuleben, benötigen sie die Unterstützung durch Designprofis weniger in Form von formalisierten ästhetischen Lösungsstandards als viel-

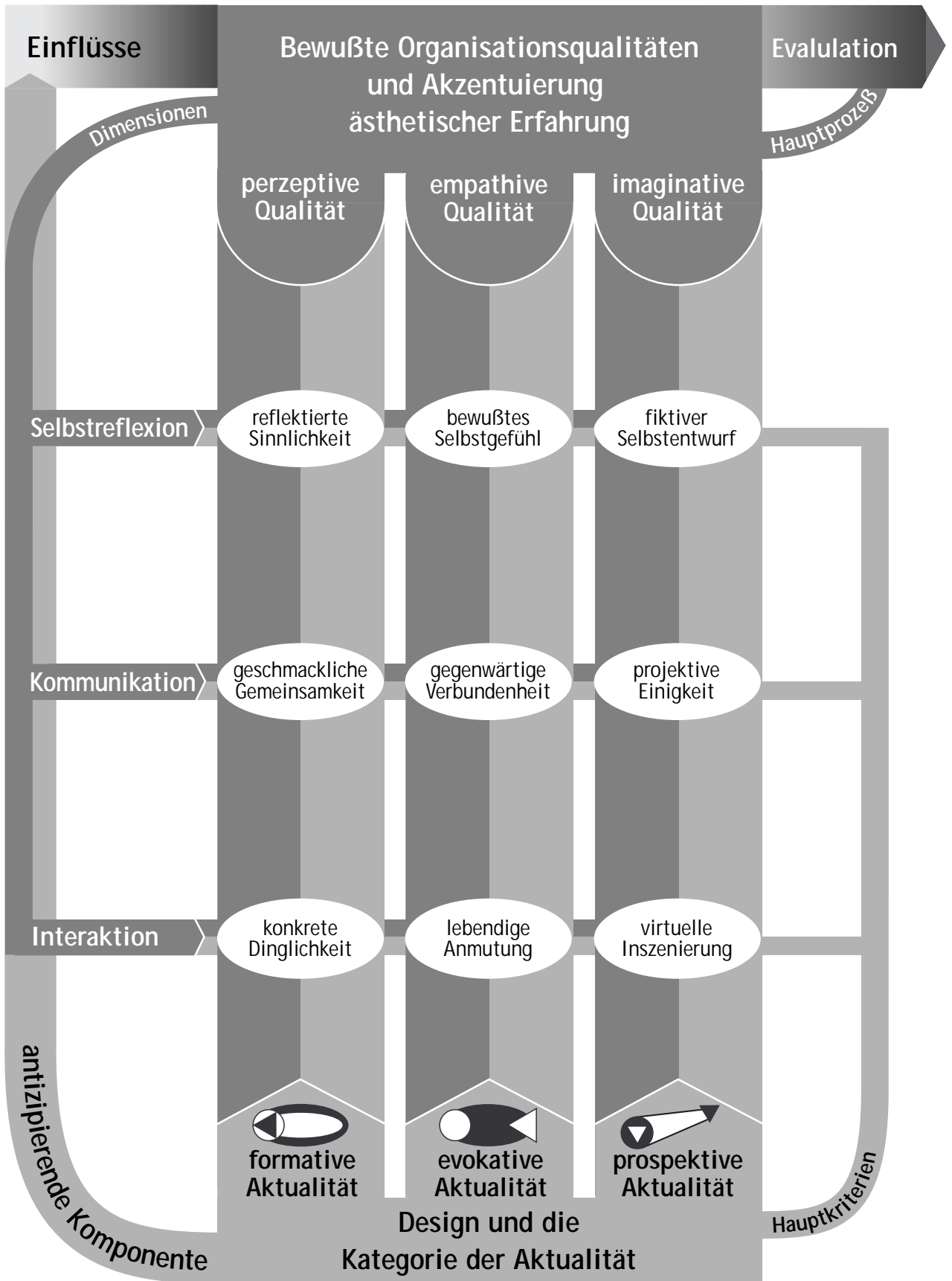
mehr durch vielfältige, die Verschiedenheit der inneren Erfahrungsdynamik berücksichtigende und ihren Verlauf vorausschauend einbeziehende ästhetische Orientierungsangebote. Wie dieses individuelle, prospektive Design produktionstechnisch ohne Verteuerung oder Qualitätsminderung der Produkte und ohne zusätzliche Umweltbelastung umgesetzt werden kann ist ein gesellschaftlich zu lösendes Problem, das nicht ausschließlich und in erster Linie die Berufsgruppe der Designer betrifft. Obwohl alle diese Produktionsprobleme für die Entwicklung eines Designkonzepts wichtig sind, bleibt doch die Beachtung und Ausrichtung von Design an der bevorzugten ästhetischen Erfahrungsqualität für die Interaktion oder Kommunikation zwischen Nutzern und Lebenskontext die fachspezifische Aufgabe von Design. Hier kann der Designer seine ästhetische Kompetenz einbringen, um für den Nutzer passende Lösungen anzubieten, ohne ihm ein ästhetisches Glaubensbekenntnis aufdrängen zu wollen. Selbst wenn Design primär durch Erkenntnisvermittlung und Orientierungshilfe definiert wird, ist es im Hinblick auf die Dynamik und Vielfalt menschlichen Lebens und der damit verbundenen Erkenntnisdynamik und Orientierungsvielfalt anzustreben, differenzierte Designlösungen zu einem Problemfeld zu entwickeln.

Für die disziplinäre Entwicklung müßte aus diesen Überlegungen der Schluß gezogen werden, daß es besser ist, die Kompetenz der Designer darauf zu trainieren, mehrere gute Lösungen zu einer Problemdefinition zu finden und ein waches Bewußtsein für qualitative Lebensvielfalt zu entwickeln als sich auf die Idee einer Optimallösung zu fixieren. Durch die Zurücknahme des ästhetischen Wahrheitsanspruchs seitens des Designs steigen jedoch auch die Anforderungen an den Nutzer hinsichtlich der Bewußtwerdung seiner Prioritäten bezüglich der ästhetischen Erfahrung sowie der Bildung seines persönlichen ästhetischen Urteilsvermögens. Wie die Ausrichtung von Design auf die prospektive Aktualität förderlich für die Priorität der imaginativen Qualität der ästhetische Erfahrung wirken kann, wird in der anschließenden Analyse (vgl. Punkt 2.3) untersucht.

2.3 Ästhetische Hauptkriterien für Design in Korrespondenz zu bewußten Organisationsqualitäten

Die bewußten Organisationsqualitäten als gefühlsbezogene Akzentuierung ästhetischer Erfahrung werden in der folgenden detaillierten Analyse hinsichtlich drei Dimensionen des Selbstkonzepts untersucht. Es werden Hauptkriterien benannt, die für das Zustandekommen der jeweiligen bewußten Organisationsqualität relevant sind. Je nach subjektiver Ausrichtung des Selbstkonzepts und des primären Gefühlsbezugs auf eine Dimension und deren Gewichtung für das Empfinden von Lebensqualität, ist die bewußte, qualitative Einlösung der entsprechenden Hauptkriterien zu finden. Da manche Hauptkriterien schwer einzulösbar sind oder eine Dominanz von wenigen Hauptkriterien vorliegt, wird die spezielle Ausprägung des Selbstkonzepts und dessen bewußtes Ausleben unterdrückt. Beispielsweise kann durch die animative Aktualität von Design das Entstehen und Ausleben der empathiven Qualität gefördert werden. Bezogen auf das innere Selbst wäre dann anzustreben, das Entstehen eines bewußten Selbstgefühls zu unterstützen. Hinsichtlich der zwischenmenschlichen Kommunikation wäre das Gefühl der geteilten Verbundenheit auszubauen und bezüglich der Interaktion in der Lebensumwelt sollte die Herstellung von Nähe durch lebendige Anmutung das Ziel sein.

Im Hinblick auf die unterschiedlichen Vorstellungen von Lebensqualität und einem geglückten, guten Leben, sollte Design viele dieser Hauptkriterien zum Ausdruck bringen können. Mittels der folgenden Detailuntersuchung (vgl. Abbildung 5) wird aufgezeigt wie die Hauptkriterien durch die gestalterische Ausrichtung auf die jewei-



Übersichtstafel zu Hauptkriterien für Design in Korrespondenz zu bewußten Qualitäten

Abbildung 5

lige Aktualität von Design als gegenwärtig bewußt erfahrbare Lebensqualität berücksichtigt werden können.

2.3.1 Hauptkriterien zur Dimension der Selbstreflexion

Der Erfahrungsbereich des persönlichen Selbsts als ein Referenzbereich des Selbstkonzepts wird durch Selbstreflexion erschlossen und mitkonstruiert. Als bedingende Einflußgrößen hierfür sind insbesondere die subliminalen Organisationstendenzen zu berücksichtigen (vgl. Kapitel 3). Selbstverwirklichung und bewußt erlebte Lebensqualität wird unter diesem Schwerpunkt hauptsächlich als Stärkung, Vertiefung und Erweiterung des inneren Selbsts verstanden.

Durch die bewußte, gefühlsmäßige Organisation der Erfahrungsinhalte nach verschiedenen Qualitäten ist das Selbst in unterschiedlichen Positionen erfahrbar. Es entstehen subjektive Wertungskriterien für Erfahrungen, die das innere Selbst betreffen. Die perzeptive Qualität wird durch das Hauptkriterium der reflektierten Sinnlichkeit, die empathive Qualität durch das Hauptkriterium des bewußten Selbstgefühls und die imaginative Qualität durch das Hauptkriterium des fiktiven Selbstentwurfs erfaßt.



Zum Hauptkriterium der »reflektierten Sinnlichkeit« bezüglich der perzeptiven Qualität

Wenn die Erfahrung als perzeptive Qualität bewertet wird, ist das bewußte Selbst in seiner Gegebenheitsweise Thema ohne jegliche Interpretation oder Wertung des seelischen Zustands. Unter diesem Blickwinkel ist das Selbst aber allein durch das Bewußtsein von sinnlichem Reizmaterial gegeben. Das Hauptkriterium der reflektierten Sinnlichkeit bewertet daher ausschließlich das reflektierende, vergnügliche Spiel mit dem die bewußte Selbsterfahrung konstituierenden, präsenten Sinnesmaterial. Fragen der Art, welche Bedeutung diese Sinnesreize haben, ob sie von natürlichen oder künstlichen, von kostbaren oder banalen Objekten ausgehen oder welche Gefühle, wie der Wunsch, ein Objekt zu besitzen, oder eine angenehme Empfindung sie sonst hervorrufen, bleiben ausgeklammert. Dadurch unterscheidet sich die reflektierte Sinnlichkeit vom ungebremsten, lustvollen Genuß. Durch die distanzierte, subjektive Reflexion des ästhetischen Reizmaterials kann dieses in seinem Sosein bestehen bleiben.

»Indem nämlich das Subjekt im Geschmacksurteil sich scheinbar nur auf sich selbst konzentriert und ganz vom Gegenstand absieht, ihn weder dem Begriff noch dem Begehren unterwirft, verzichtet es darauf, sich den Gegenstand zu eigen zu machen und läßt ihm gerade dadurch zum ersten Mal die Möglichkeit in seinem Selbstsein, seiner besonderen und irreduziblen Wirklichkeit, die sich wie die praktische Vernunft selbst ihr Gesetz zu geben scheint, hervorzutreten.« (Hauskeller, 1994, S. 218)

Die Konzentration auf den ästhetischen Eigenwert wird in der Ästhetik anstelle von Sinnlichkeit auch mit Kontemplation bezeichnet. Meist steht Kontemplation für die anschauende Versenkung, mit dem Ziel, dem Wahrhaftigen, Göttlichen, näher zu sein. So auch in der Konzeption von Plotin, der die Kontemplation als höchste Stufe ästhetischer Erfahrung deutet. Diese Assoziation zum Sakralen bricht Martin Seel auf, indem er mit Kontemplation ganz profan einen, von anderen wichtigen Aspekten des Ästhetischen benennt. Seel definiert die ästhetische Erfahrung unter dem kontemplativen Aspekt durch die Scheidung der Sinne vom Sinn. Er belegt exemplarisch, daß sie sich besonders gut mittels der Anschauung von Natürlichem entwickelt (vgl. Seel, 1996).

Wie schwierig es ist, künstlerische Objekte zu gestalten, die zur gezielten, rein kontemplativen Rezeption führen, zeigen Werke, die der konkreten Kunst zuzurechnen sind wie Arbeiten von Josef Albers u.a. Diese Werke dienen weder einem praktischen Zweck noch sprechen sie das Gefühl oder psychologische Deutungen an, und doch

entwickelt sich die kontemplative Rezeption, das reine Spiel der Sinnlichkeit, nur eingeschränkt. Mit ein Grund hierfür ist die Reduktion auf elementare Gestaltungsmittel und geometrische Anordnungen. Kant bemerkt hierzu:

»Alles Steif-Regelmäßige (was der mathematischen Regelmäßigkeit nahe kommt) hat das Geschmackswidrige an sich: daß es keine lange Unterhaltung mit der Betrachtung desselben gewährt, sondern, sofern es nicht ausdrücklich die Erkenntnis oder einen bestimmten praktischen Zweck zur Absicht hat, lange Weile macht.« (Kant, 1979, S. 163)

Es ist schwer, auf ein Minimum an Gestaltungsmitteln reduzierte und konzentrierte Objekte in ihrem reinen Eigenwert, dem syntaktischen Sosein, der reflektiven Sinnlichkeit zu entfalten, ohne an der Reflexion elementarer Bedingungen der Wahrnehmung wie dem Vergleich der Organisation der Gestaltelemente mit Gestaltgesetzen oder der Beziehung des Werks mit seinem räumlichen Kontext haften zu bleiben oder die ästhetische Reflexion zu verlassen und in die intellektuelle Reflexion, die rein theoretische Kontemplation, überzugleiten. Sinnliche Kontemplation oder reflektierte Sinnlichkeit kombiniert isolierte Reize spielerisch miteinander und ist als Dynamik vom Vielgliedrigen, Ungeordneten zum Einfachen, Harmonischen oder umgekehrt entwickelbar.

Die Ausrichtung von Design auf die formative Aktualität sollte eine Balance zwischen Sinnlichkeit und Reflexion herstellen, um nicht durch zu hohe Ordnung jede Sinnlichkeit auszuschalten oder umgekehrt durch zu viele ästhetische Reize die Reflektierbarkeit nicht lahmzulegen.

Beispiel für die formative Aktualität von Design

Der städtische Raum sollte weder zu steril gestaltet sein, noch einer chaotischen Eigendynamik überlassen werden. Plakatierungen sind eine Möglichkeit, Farbflächen zu arrangieren, welche die Sinne anregen. Das großflächige Rot eines Plakats korrespondiert mit der groben Struktur eines Stahlträgers, vorbeigehende Menschen erzeugen mit ihrer farbigen Kleidung wechselnde Kompositionen. Auch typografische Zeichen werden im Vorübergehen nicht immer gelesen, sondern einfach als anregende Strukturen wahrgenommen, die in architektonischen Elementen formal wieder auftauchen. Zufällige, zusammenhanglose Geräusche wie vorbeibrausende Autos, ein ferner Preßlufthammer, das Gespräch von Passanten oder das Rauschen der Wasserleitungen organisieren sich im Bewußtsein zu einer Melodie. Es kann auch zu einer Vermischung von den Reizen kommen, die momentan wahrgenommen werden, und solchen, die aus der Erinnerung auftauchen.

Oft ist es auf Reisen in fremden Städten faszinierend, nur die Geräuschkulisse aufzunehmen. Akustische Reize, die in der bekannten Umgebung gar nicht mehr gehört oder unmittelbar der bekannten Bedeutung zugeordnet werden, gewinnen durch ihre Fremdartigkeit eine neue, bewußt erfahrbare Sinnesqualität. Von daher erklärt sich der Erfolg von Musikstücken von Ethno-Pop bis zu Gregorianischem Gesang, die ohne Bezug auf ihre Entstehungsgeschichte oder religiöse Überzeugungen, also ungeachtet ihres Inhalts, als formative Kompositionen produziert und rezipiert werden.

Im Restaurant geht es oft weniger um die Nahrungsaufnahme als vielmehr um das Vergnügen am Schmecken und Riechen der verschiedenen Speisen und Getränke. Viele Nahrungsmittel werden nicht deshalb gegessen oder getrunken, weil sie besonders angenehm schmecken, sondern weil sie einen speziellen Geschmack oder Geruch haben, der die gustatorische und olfaktorische Sinnlichkeit bereichert.

Die Unterscheidung zwischen dem gierig schlemmenden Gourmand und dem genußvoll speisenden Gourmet eignet sich dazu, die Nähe der selbstzweckhaften ästhetischen Einstellung zu Dekadenz und Egoismus aufzuzeigen. Die der perceptiven Qualität entsprechende Selbstreflexion unter dem Hauptkriterium der reflektierten Sinnlichkeit kann auch als einzige Art des Selbstbezugs kultiviert werden. Diese Reduktion des Selbstkonzepts vollziehen wenige Menschen mit. Deshalb eignet sie sich als Mittel zur sozialen Abgrenzung. Es kommt

vor, daß die Reduktion zur Basis einer gesamten Lebensanschauung wird, wobei offen bleiben kann, ob deren Verkünder sie nur nach außen zur Schau stellt oder von ihr überzeugt ist. Dann entsteht der Typ des elitär und weltfremd wirkenden Ästheten, der seine auf die reflektierte Sinnlichkeit reduzierte Weltsicht als einzig richtige kultiviert.



Zum Hauptkriterium des »bewußten Selbstgefühls« bezüglich der empathiven Qualität

Während der empathiven Erfahrungsbewertung tritt die momentane Gegebenheitsweise der Erfahrungsinhalte zugunsten der Reflexion des inneren Zustands, der mit ihnen verbunden ist, in den Hintergrund. Das Hauptkriterium des bewußten Selbstgefühls bezieht sich auf das subjektive, innerliche Selbst. Zwei wesentliche Kriterien bestimmen das Selbstgefühl. Erstens wird mit ihm die Subjektivität, die Einmaligkeit und die Privatheit von Erfahrungen verbunden. Zweitens gehört zum Selbstgefühl immer die persönliche Perspektivität. Beide Kriterien sind durch wissenschaftliche oder philosophische Ansätze, die um die Formulierung objektiv nachprüfbarer und allgemein verwertbarer Aussagen bemüht sind, schwer zu erfassen. Die Privatheit von Gefühlen oder ästhetischen Erfahrungen wird deshalb oft abgestritten oder als unwichtig erachtet. Im Bemühen, das typisch Menschliche zu beobachten und zu beschreiben, verlieren Wissenschaft und Philosophie den konkreten Menschen aus dem Blick.

Für das Selbstgefühl jedes Menschen gibt es neben den biologisch bedingten auch auf den soziokulturellen Kontext bezogene, verallgemeinerbare Einflußgrößen. Dies sind alterstypische Entwicklungsphasen, Krankheit, Partnerwahl, soziale Anerkennung usw., die im persönlichen Erleben gefühlsmäßig verarbeitet werden müssen. Psychotherapeutische Ansätze können hierfür insbesondere in zwischenmenschlichen Problemsituationen einen unterstützenden Rahmen bieten. Die Reflexion des Selbstgefühls ist jedoch nicht nur eine Komponente der Problembewältigung, sondern gehört zu einer bewußten Lebensführung und kann auch alltägliche Situationen zum Anlaß nehmen. Durch Veränderungen und Wechselwirkungen der Beziehung zum eigenen Selbstkonzept, zum Körper, zu anderen Menschen und zur Lebensumgebung wandelt sich das Selbstgefühl ständig. Die Qualität des Selbstseins begleitet mehr oder weniger intensiv jede innerliche Reflexion. Sie ist aber nur schwer für andere oder im eigenen Denken in Worte zu fassen oder durch nonverbale ästhetische Mittel auszudrücken. Wenn es nicht gelingt, sich wenigstens ab und zu bewußt dem Fühlen der Empfindungsqualität des eigenen Selbsts hinzugeben, entstehen innere Leere, Selbstentfremdung und Langeweile. Das Leben scheint sinnlos dahin zu gleiten (vgl. Hülsemann, 1996).

Mit Thomas Metzinger ist bezüglich der Frage nach der Bedeutung von Selbstgefühlen, die den Zustand des inneren Selbsts reflektieren, deren bestehender Gewißheitscharakter und deren fehlender Wissenscharakter festzustellen (vgl. Metzinger, 1993 u. 1996). Von Selbstgefühlen als qualitative Selbstreflexion ist kein verwertbares Wissen abzuleiten, nur das sichere Gefühl, ein handelndes, verantwortliches Selbst zu sein. Wenn diese empathive Qualität der Selbstgewißheit fehlt, wird ein Mensch unsicher in seinen Gefühlen, der Verantwortung für sein Verhalten zu anderen Menschen und zu seiner Umwelt. Deshalb ist es sinnvoll, die evokative Aktualität von Design als Anregung für das Zustandekommen von bewußten Selbstgefühlen einzusetzen.

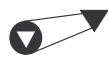
Beispiel für die evokative Aktualität von Design

Im Strafvollzug, beim Militär, im Kloster oder in Sekten benutzen Maßnahmen zur Störung des Selbstgefühls wie strenge Vorschriften für Frisur und Kleidung, strikte Zeiteinteilung, Reduktion persönlicher Utensilien, knapper Lebensraum, Beschneidung von Kommunikat-

ions- und Aktivitätsmöglichkeiten, Überforderung des Leistungsvermögens usw., stehen Möglichkeiten zur Förderung eines positiv erlebbaren, bewußten Selbstgefühls entgegen. Körperliches und geistiges Tätigsein und Wohlbefinden, individuell angepaßte Kleidung, Möbel und Wohnräume, flexible Arbeitszeiten, Achtung vor der individuellen Lebensgeschichte usw., wären dann Richtlinien für die evokative Aktualität von Design im Alltag.

In einer demokratischen Kultur, die verschiedene Lebensweisen und Selbstgefühle toleriert und in der die Menschen selbstbewußt die Freiräume zur Lebensgestaltung nutzen wollen, können sich Designer nur selten auf ein elementares, aus dem vereinheitlichenden Ansatz der Anthropologie abgeleiteten gestalterisches Repertoire beziehen, indem sie sich zum Beispiel auf die »wesenhafte« Gefühle evozierende Kraft einer Farbe, einer Form oder eines Materials berufen. Das heißt nicht, daß es unnötig oder unmöglich wäre ein Repertoire ästhetischer Mittel anzulegen, doch eine allzu schablonenhafte Anwendung von Zuordnungen zwischen Gestaltungsmitteln und Gefühlen, wie runde Formen und Erotik oder Kindchenschema, läßt die Erforschung ästhetischer Mittel im Design stagnieren.

Wenn die Erlebnisvielfalt und der das Selbstgefühl stärkende Gewißheitscharakter von Sinneswahrnehmungen akzeptiert wird, sind wissenschaftliche Forschungen zu Farben, Oberflächen, Haptik, Duft- und Geschmacksstoffen, Geräuschen usw., die meist von Herstellerfirmen oder naturwissenschaftlichen Hochschulinstituten betrieben werden, stärker in das disziplinäre Wissen einzubeziehen und durch Forschungen zur Wirkung von Formen, Materialien, Proportionen usw. zu ergänzen. Obwohl diesbezüglich häufig beispielsweise von Duft- oder Sound-Design die Rede ist, sind nur wenige Designer in solche Forschungen miteinbezogen. Hier wäre eine stärkere Kooperation bereits in der Ausbildung anzustreben, denn die Computertechnik erleichtert es, nuancenreiche Effekte bei Gestaltungsmitteln zu erzielen, die der sinnlichen Fülle und Vielfalt von Naturerscheinungen und menschlicher Erlebnisfähigkeit entsprechen und dadurch gezielter auf individuelle Wünsche einzugehen.



Zum Hauptkriterium des »fiktiven Selbstentwurfs« bezüglich der imaginativen Qualität

Erfolgt die Selbstreflexion in Hinsicht auf die imaginative Qualität, so sind die momentane sinnliche Gegebenheit und die gefühlte Zuständigkeit des Selbsts weniger wichtig. Vielmehr ist nun das Hauptkriterium des fiktiven Selbstentwurfs ausschlaggebend für die Bewertung der ästhetischen Erfahrung. Der fiktive Selbstentwurf kann über einen faktisch bestehenden negativen Zustand hinwegtäuschen, indem versäumt wird, an den derzeitigen Lebensumständen etwas zu ändern, er kann aber auch als motivierender Antrieb wirken.

Je nach Ausrichtung des Selbstkonzepts kann der fiktive Entwurf des inneren Selbsts für die persönliche Entwicklung einer Lebensperspektive und die Beurteilung von Lebensqualität entscheidend sein. Vielfach wird heute die Meinung vertreten, daß allein durch die Möglichkeit des fiktiven Selbstentwurfs und dessen schrittweiser Konkretisierung oder Modifizierung, Selbstverwirklichung möglich sei. Daraus folgt dann, daß die Erwartung einer ästhetischen Erfahrung, die nach einer erbrachten Leistung eintreten soll, allein am inneren Zustand konzentriert vorgestellt wird. Viele Sportler trainieren nicht für den Moment der sozialen Anerkennung auf dem Siegerpodest, sondern wollen sich selbst beweisen, daß sie ihrem Selbstentwurf näher kommen. Angestellte machen unbenötigte Überstunden und stellen sich vor, eine Karriereleiter zu erklimmen, ungeachtet, ob diese sozial anerkannt wird oder nicht. Manche Menschen sammeln tragische Erfahrungen, um ihr Selbst nach der Vorstellung, die sie von einem Künstler haben, zu formen und Inhalte für ihre Werke zu finden.

Das innere Selbst, das stark auf subliminaler Ebene vorstrukturiert wird, ist durch bewußte Reflexion nicht beliebig auf einen fiktiven Selbstentwurf hin umzuformen. Dieser sollte nicht als an gerade aktuellen Vorbildern angelehntes Idealbild, sondern vielmehr in Verbindung mit dem inneren Selbst als dessen positive Entwicklungsperspektive modelliert werden. Deshalb könnte die prospektive Aktualität zunächst viele Alternativen zur Entdeckung wesentlicher Eigenheiten des inneren Selbsts anbieten, um dann die Orientierung am davon abgeleiteten Selbstentwurf zu erleichtern. Insbesondere Kinder sollten die Möglichkeit haben, viele Tätigkeiten kurz auszuprobieren, um herauszufinden, was ihnen Spaß macht und worin sie gut sind und sie entsprechend den gefundenen Neigungen und Fähigkeiten fördern zu können.

Beispiel für die prospektive Aktualität von Design

Eher einem kurzichtigen, denn einem vorausschauenden Design entsprechen Wohnsiedlungen für Einfamilienhäuser mit sehr knappen Grundstücken und schmalen, gepflasterten, Spielstraßen. Solange die dort aufwachsenden Kinder klein sind, können sie relativ ungefährdet im Freien spielen, denn die Idylle scheint wie für sie gemacht zu sein. Wenn sie aber in das Jugendalter kommen, stört in dieser Enge zwangsläufig das Mofa, der Hund, das Ballspiel mit anderen, laute Musik oder jeder Ölfleck, der bei Reparaturversuchen daneben geht. Die Jugendlichen haben dort genaugenommen ebensowenig Entfaltungsmöglichkeiten wie in großen Hochhaussiedlungen. Hier wurde nur kurzfristig den Wunschträumen der jungen Eltern, Hausherrn zu sein, entsprochen ohne die zu erwartenden Bedürfnisse der Kinder nach persönlicher Entfaltung miteinzuplanen. Andererseits haben es die Hausbesitzer ebenso versäumt, für sich selbst voraus zu denken, denn auch für rüstige, alte Menschen fallen Garten, Bastelwerkstatt, Kaninchen- oder Taubenzucht usw. als mögliche Bestandteile des fiktiven Selbstentwurfs aus, weil der Freiraum um die Häuser einfach zu klein ist.

2.3.2 Hauptkriterien zur Dimension der Kommunikation

Nach der Analyse der Ausrichtung des Selbstkonzepts auf das innerliche Selbst, das in erster Linie durch Selbstreflexion zugänglich ist, wird im Anschluß die zweite Dimension des Selbstkonzepts, die an den Mitmenschen ausgerichtet ist und durch Kommunikation entfaltet wird, untersucht. Während diese Dimension hier nur als eine von weiteren Dimensionen betrachtet wird, fassen einige soziologische Ansätze das Selbst überhaupt als Produkt der Sozialisation auf. Die vorliegende Untersuchung führt zwar nicht zu dieser Auffassung, weist jedoch der kommunikativen Bezugnahme auf die Mitmenschen und deren Einfluß auf die ästhetische Erfahrung (vgl. Kapitel 4) einen hohen Stellenwert zu. Wesentlich für mitmenschliche Kommunikation ist deren dialogische Struktur, denn im Unterschied zur Selbstreflexion oder zur Interaktion in der Welt, sind bei der Kommunikation immer wenigstens zwei Subjekte beteiligt, von denen jedes dem anderen menschliche Fähigkeiten, wie in ästhetischer Hinsicht die Entwicklung eines Geschmacks, Gefühls oder projektiven Ideen unterstellt.

Kommunikation wird im folgenden nicht auf die verbale Sprache beschränkt oder im Anschluß an die technischen Kommunikationstheorie als Informationsübertragung definiert, sondern im weitesten Sinne als das Herstellen, Aufrechterhalten und Weiterentwickeln von zwischenmenschlicher Gemeinsamkeit verstanden. Der Wunsch nach Selbstverwirklichung und Lebensqualität ist bei dieser Ausrichtung des Selbstkonzepts auf Mitmenschen und Kommunikation damit verbunden, Gelegenheiten für Begegnungen zu finden oder langanhaltende, freundschaftliche Beziehungen pflegen zu können. Innerhalb der ästhetischen Erfahrung kann die Ausrichtung des Selbstkonzepts auf Mitmenschen und Kommunikation entsprechend den drei bewußten Orga-

nisationsqualitäten der Erfahrung durch drei Hauptkriterien beschrieben werden. Das Hauptkriterium der geschmacklichen Gemeinsamkeit bezieht sich auf die perzeptive, das Hauptkriterium der gegenwärtigen Verbundenheit auf die empathive und das Hauptkriterium der projektiven Einigkeit auf die imaginative Qualität.



Zum Hauptkriterium der »geschmacklichen Gemeinsamkeit« bezüglich der perzeptiven Qualität

Die Wertung von ästhetischem Reizmaterial als Eigenwert und die Qualität der Entfaltung von reflektierter Sinnlichkeit bezüglich dieser Reize ist für Kant mit dem Anspruch auf Zustimmung durch den Gemeinsinn verbunden und im Apriorischen verankert. Demjenigen, der hierzu nicht fähig ist, bescheinigt Kant einen »barbarischen Geschmack«. In der Folge bediente sich das Bildungsbürgertum zunehmend dieses Arguments, pflegte den guten Geschmack und begründete dadurch eine Gemeinsamkeit, aus der alle diejenigen, welche diesen Geschmack nicht teilten, ausgeschlossen blieben. Man hielt sie im Grunde für geistig minderbemittelt, wenn sie unfähig waren, intuitiv die Besonderheit eines ästhetischen Objekt zu erfassen. Es schien so, als gäbe es nur einen richtigen guten Geschmack. Indem sich jeder gebildete Mensch bemühte, seine ästhetischen Wertungen dieser Norm anzugleichen, wurde sie immer weiter bestätigt. Gemeinsamkeit und Kompetenz zur entsprechenden Geschmacksbildung begründeten sich gegenseitig. Aber diese Gewachsenheit des Geschmacks aus der kommunikativen Praxis der Bildungsbürger wurde von ihnen selbst nicht erkannt. Der Soziologe Pierre Bourdieu analysierte die soziologischen Bedingungen der Möglichkeit von ästhetischen Wertungen und deckte die Nutzung des Geschmacks als Unterscheidungskriterium zur Festigung sozialer Hierarchien auf.

»Damit die »Gebildeten« an die Barbarei glauben und ihre »Barbaren im Lande« von deren Barbarei überzeugen können, genügt es, daß sie es fertig bringen, die sozialen Bedingungen zu verschleiern (auch sich selbst zu verschleiern), auf denen nicht nur die als zweite Natur verstandene Bildung beruht, an der die Gesellschaft die menschliche Auszeichnung oder den »bon goût« als »Verwirklichung« in einem von der Ästhetik der herrschenden Klassen bestimmten Habitus erkennt, sondern auf die darüber hinaus auch die legitimierte Herrschaft sich stützt – oder, wenn man so will, die Legitimität eines partikularen Begriffs von Bildung. Und auf das der ideologische Zirkel sich vollständig schließt, bedarf es nur noch der Vorstellung von einer Art Wesenszweiteilung ihrer Gesellschaft in Barbaren und Zivilisierte, um ihr Recht bestätigt zu finden, über die Bedingungen zu verfügen, nach denen der Bildungsbesitz und der Ausschluß von diesem Besitz, d. h. ein Naturzustand produziert wird, der notwendig so erscheinen muß, als sei er in der Natur jener Menschen begründet, die an ihn veräußert sind.« (Bourdieu, 1974, S. 197 f.)

Bourdieu zeigt erstens, daß sich weder Gemeinsamkeit noch Geschmack weiterhin durch Berufung auf einen allseits verbreiteten Gemeinsinn begründen lassen und nur kommunikativ entwickelbar sind. Zweitens konfrontiert er das Individuum mit der Tatsache, daß die subjektive Geschmacksbildung immer schon durch das soziale Umfeld vorgeprägt ist. Drittens stellt er den Anspruch der herrschenden Klasse auf die Bestimmung dessen was Bildung und eben auch Geschmack sein soll, in Frage (vgl. dazu auch T. Veblen, 1993).

Aus all dem folgt, daß in einem aktualisierten philosophischen Modell der apriorische Anker dynamisch und zusätzlich an verschiedenen Positionen platzierbar vorzustellen ist. Die Entwicklung von Gemeinsamkeit, die sich in einem gemeinsamen Geschmack ausdrückt, ist nicht mehr allein durch die Teilnahme am bildungsbürgerlichen System legitimiert, sondern ist im Prinzip von jeder sozialen Gruppierung zu betreiben. Insbesondere junge Menschen artikulieren ihre Gemeinsamkeit durch formale

Mittel wie Musik, Kleidung, Begrüßungsrituale. Nach Bourdieu's Theorie werden diese formalen Mittel zur Abgrenzung und Unterscheidung ebenso wie zur Demonstration von Gemeinsamkeit und Zugehörigkeit genutzt. Bei längerem Bestehen solcher Szenen oder Subkulturen, wie beispielsweise Punk und Techno, oder anhaltendem Interesse an bestimmten Ausdrucksformen und Genres, wie Rock-Musik, B-Movies, Flyer usw., kommt es genauso wie in der politisch als solche definierten Hauptkultur zur zunehmenden Verfeinerung, Spezialisierung und differenzierten Qualifizierung der formalen Mittel und der gemeinsamen Kultivierung von geschmacklicher Kennerschaft.

Das Einüben einer innerlich distanzierten Beobachtungsweise, welche beispielsweise professionelle Designer und alle an der Planung von Werbekampagnen oder Konzepten für Corporate Identity beteiligten Personen praktizieren sollten, müßte anhand einem demonstrativ zur Schau gestellten Stilpluralismus auch den Laien leichter fallen. Was durch das Zappen zum Sammeln von Material als Basis für vergleichende Analysen von Ausdrucksformen geschmacklicher Gemeinsamkeit zwischen verschiedenen Fernsehsendern, Sekten, Theorien, Lebensstilen, Szenekneipen usw. an Authentischem verloren geht, kann an aufgeklärtem Bewußtsein, auch hinsichtlich der eigenen Position, hinzugewonnen werden. Das Reflektieren von Ästhetischem muß nicht mit der Verweigerung der persönlichen Teilnahme an der kommunikativen Pflege und Entwicklung geschmacklicher Gemeinsamkeit einher gehen. Weitere Wertungsdimensionen für die Reflexion werden aber erst durch das Hinterfragen eigener Gewohnheiten und dem entsprechenden Naivitätsverlust bezüglich der ästhetischen Urteilsbildung erschließbar. Dies gilt für den in modischen Accessoires schwelgenden Friseur ebenso, wie für den, einem asketischen, minimalistischen Formenkanon nacheifernden Architekten oder Designer. Keine Ausdrucksform geschmacklicher Gemeinsamkeit ist von sich aus besser oder höher zu stellen als eine andere.

Beispiel für die formative Aktualität von Design

Seit den 80er Jahren hat sich das neue Gebiet der Lebensstil- und Trend-Forschung etabliert und viele Firmen versuchen mit ihren Produkten und ihrem Firmenimage von bereits vorhandenen geschmacklichen Gemeinsamkeiten bestimmter Zielgruppen oder von deren Initiierung durch trendgerechtes Design zu profitieren. Eher traditionell geht dabei beispielsweise die Firma Ritzenhoff vor, die anstelle von Sammeltassen oder Wandtellern Milchgläser, die von Künstlern und Designern gestaltet sind, anbietet und auch einen »Milch-Club« gegründet hat.

Private Fernsehsender versuchen ebenfalls die geschmackliche Gemeinsamkeit ihre Zielgruppe durch Zusatzprodukte und Club-Angebote auszubauen. Das Werbekonzept der Firma Nike beschränkt sich nicht mehr auf traditionelle Werbeformen, hinzu kommt verstärkt Sponsoring von Sportveranstaltungen, wie Streetball, bei denen Kinder und Jugendliche Gemeinsamkeit erleben die durch Produkte und den Stil einer Firma vermittelt wird. Durch Gewöhnung (vgl. Kapitel 3, »Habituation«) soll aus dieser geschmacklichen Gemeinsamkeit eine Produktbindung entstehen, welche die Kids zu sicheren Kunden der Sportbranche aufbaut. Ein Kind nimmt eine solche Veranstaltung noch im authentischen Sinne als Lebensgefühl wahr, Jugendliche sind schon kritischer und Erwachsene müßten diese Kommunikationsstrategien zur Produktbindung vollkommen durchschauen.



Zum Hauptkriterium der »gegenwärtige Verbundenheit« bezüglich der empathiven Qualität

Der Glaube an das Mythische als Gefühl einer ursprünglichen Verbundenheit allen Lebens ist mit der von Max Weber diagnostizierten »Entzauberung der Welt« im Zuge

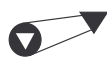
der wissenschaftlichen Aufklärung des Menschen verloren gegangen. Heute ist Verbundenheit als gemeinsames Gefühl der Zusammengehörigkeit als gegebener, sicherer Halt oder als einschränkende Bremse individueller Tätigkeitsorientierung erlebbar. In einer Kultur, die das Individuelle fördert, wird das Gefühl der geteilten Verbundenheit daher meist nur phasenweise und hinsichtlich verschiedenen Anknüpfungsmöglichkeiten gesucht. Sie muß durch ständige Kommunikation immer wieder aufgebaut oder gepflegt werden. Nicht die Auflösung der je individuellen Position im gemeinsamen Konsens, sondern die respektvolle Toleranz des Andersseins und das Aufrechterhalten der Kommunikation kennzeichnen das Gefühl der Verbundenheit. Dessen Bedeutung löst sich durch dieses Verständnis von der Assoziation der unmittelbaren Gemeinsamkeit und verbindet sie mit einem Medium. Dies kann die Sprache sein oder ein Fußballspiel, ein Film, ein Autorennen, eine Oper, ein Essen usw. Das Medium beeinflußt als bedingende Voraussetzung die Art und Weise der möglichen Kommunikation und damit auch die Qualität des Gefühls der Verbundenheit (vgl. Kapitel 5). Beispielsweise konkretisiert sich dieses Gefühl durch die Kommunikation mittels Internet in einer neuen Form, indem Menschen die Möglichkeit des Mediums nutzen, verschiedene Identitäten anzunehmen und dadurch Kontakte herstellen, die durch konventionelle Medien in dieser Art nicht zustande gekommen wären.

Während zum Beispiel das Medium Buch den Rezipienten auf sich selbst verweist, eignen sich die oben genannten Medien dafür, Kommunikation und Interaktion gemeinsam zu erleben und in gegenwärtiger Verbundenheit aktiv, sei es allein durch Anwesenheit, Beifallsbekundungen, persönliche Beiträge usw., mitzugestalten. Designer können das Entstehen des Gefühls der gegenwärtigen Verbundenheit fördern, dessen Verlauf strukturieren, sowie Gestaltungsmöglichkeiten für die Akteure anbieten.

Für die Konzeption solcher Erfahrungsangebote benötigen Designer neben dem fachspezifischen Wissen zu Gestaltungsmitteln, die räumliche und zeitliche Anschauungsformen, also Komposition und Dramaturgie verbinden, auch Kenntnisse in der Soziologie (vgl. Kapitel 4).

Beispiel für die evokative Aktualität von Design

Beispiele hierfür lassen sich beim Event-Design ebenso finden, wie bei der Gestaltung des alltäglichen Lebensraums. So kann das Konzept der Frankfurter Küche von Margarete Schütte-Lihotzky bei allen Pluspunkten dahingehend kritisiert werden, daß gemeinsames Kochen als Medium zur Pflege familiärer Verbundenheit in dem schmalen Raum fast unmöglich ist. Im Bereich der Arbeitsplatzgestaltung ist es wichtig, Zonen einzurichten, die zum kurzen Verweilen einladen, wie Stehtische für Raucher oder in Nähe eines Kaffeeautomaten, und dadurch das Zustandekommen eines Gesprächs erleichtern. Bei Messen ist es entscheidend, geschäftlich oder privat interessierte Besucher, beispielsweise durch schmale oder breite Durchgänge zu kanalisieren, damit potentielle Gesprächspartner zusammenfinden. Ein Event, wie die Präsentation eines neuen Rennwagens oder der Haute-Couture, die Eröffnungsfeier von Olympischen Spielen, die Höhepunkte eines Abenteuerurlaubs usw. muß allen Beteiligten das verbindende Gefühl vermitteln, an einem unwiederholbaren Ereignis teilzunehmen. Die Gestaltung von Events im weiteren Sinne wird voraussichtlich in Zukunft durch die Globalisierung der Wirtschaft weltweit stärker nachgefragt. Bisher sind nur vereinzelt Designer in diesem Bereich tätig. So inszenierte der Designer Hans Donner die Samba-Parade in Sao Paulo. In gesellschaftlicher Hinsicht kann das Gefühl der gegenwärtigen Verbundenheit sowohl durch Machtdemonstrationen, wie Militärparaden, als auch durch Protestmärsche zur Bekundung von Solidarität politische Brisanz gewinnen.



Zum Hauptkriterium der »projektiven Einigkeit« bezüglich der imaginativen Qualität

Während das gegenwärtige Gefühl der Verbundenheit flüchtig ist und an momentanes Erleben gekoppelt bleibt, ergibt sich aus der Gedächtnisfunktion von Gefühlen als allgemeinen Erfahrungsqualitäten die Grundlage zur langfristigen Erhaltung von gemeinsamen Erlebnissen, die zu einem späteren Zeitpunkt wieder aktiviert und weiterentwickelt werden können. Eine kommerzielle Umsetzung findet das Wissen um die Wichtigkeit dieses Wir-Gefühls für das Selbstkonzept und die Wertung von Erfahrung anhand der Hauptkriterien der gegenwärtigen Verbundenheit und der projektiven Einigkeit durch Incentives-Agenturen. Diese organisieren besondere Reisen als Belohnung und Ansporn für erfolgreiche Mitarbeiter eines Unternehmens. Mit diesen Reisen wird für die zur Teilnahme ausgewählten Firmenmitglieder zunächst ein verbindendes Erlebnis erzeugt. Darüberhinaus wird aber auch die Projektion von Einigkeit in Form einer unvergeßlichen gemeinsamen Erinnerung oder der Aussicht auf ein noch schöneres Zusammensein im nächsten Jahr geschaffen.

Die Erinnerung oder die Vorstellung in Zukunft etwas ähnlich Schönes zu erleben ist der imaginativen Qualität zuzuordnen. Hinsichtlich der Beziehung von imaginativer Qualität und Kommunikation, wird die projektive Einigkeit zwischen den Menschen zum wichtigsten Hauptkriterium zur bewußten ästhetischen Erfahrungsbeurteilung. Die Projektion dieser Einigkeit kann sowohl in die Zukunft, als auch in die Vergangenheit gerichtet sein und ist unabhängig von einer gegenwärtigen Zusammenkunft, obgleich diese bestärkend wirken kann.

So bilden Menschen, die ansonsten völlig unterschiedlich leben, Gruppierungen aufgrund des gemeinsamen Bezugs auf die projektive Einigkeit, die wesentlich zu ihrem Selbstkonzept gehört. Menschen die ihre Heimat verlassen mußten und sich entwurzelt fühlen, treffen sich mit Schicksalsgefährten, mit denen sie daheim womöglich niemals zu tun gehabt hätten, und stellen eine projektive Einigkeit durch den gemeinsamen Bezug auf das Heimatland her. Wissenschaftler, die in ihre einsame Forschung vertieft sind, werten ihre damit verbundenen ästhetischen Erfahrungen trotz gegenwärtiger Mißerfolge an der imaginativen Qualität und fühlen sich durch eine projektive Einigkeit mit Kollegen verbunden. Die gemeinsame Hoffnung auf das Erreichen eines wissenschaftlichen Durchbruchs in der Zukunft, kann sogar Konkurrenten vereinen. Ebenso stellen beispielsweise Politiker die Reflexion ihrer auf das innere Selbst bezogenen ästhetischen Erfahrung zurück und bewerten diese vorwiegend im Hinblick auf die projektive Einigkeit, das gemeinsame Ziel der Partei.

Durch das Hauptkriterium der projektiven Einigkeit entsteht einerseits ein starkes Zusammengehörigkeitsgefühl und andererseits ein markanter Orientierungswert als Bezug für die individuelle ästhetische Erfahrung. Dies gilt ungeachtet der inhaltlichen Bedeutung oder ethischen Bewertung gleichermaßen für kommunikatives Engagement innerhalb auf breiter Basis sozial legitimer Gruppen, wie auch innerhalb problematischer Randgruppen. Eine Lebensgestaltung die größtenteils aus der kommunikativen, auf die Mitmenschen bezogenen Dimension des Selbstkonzepts erwächst und sich die perzeptive und die empathive Qualität vernachlässigend an der imaginativen Qualität und dem Hauptkriterium der projektiven Einigkeit orientiert, ist immer wieder kritisch zu prüfen. Die Ausrichtung der ästhetischen Erfahrung auf eine Projektion und die Gewöhnung an diese kann leicht dazu führen, daß sie zum lebensfremden und gefährlichen Dogma mutiert. An diesem kann zwar die eigene Lebensqualität verankert bleiben, aber durch die Bindung des Selbstverständnisses an Mitmenschen und Kommunikation wird mit der persönlichen Orientierung an der projektiven Einigkeit un-

geprüft die Überzeugung verbunden, daß diese Projektion auch für andere Menschen gut sein muß. Darin liegt die Gefahr einer gewaltsamen Realisation der projektiven Einigkeit. Dies gilt für rückwärtsgewandte Projektionen von Fundamentalisten ebenso, wie für zukunftsweisende Projektion von Utopisten.

Der Gefahr einer Verabsolutierung der projektiven Einigkeit ist dadurch zu begegnen, daß die Projektionen nicht in weite Ferne gerückt werden oder zu große Mächtigkeit erhalten wie dies bei religiösen Projektionen oft der Fall ist. Ihre Einlösungsmöglichkeit muß erreichbar erscheinen und nach einer eventuellen Konkretisierung der projektiven Einigkeit als gegenwärtige Verbundenheit, sollten neue Projektionen entwickelbar bleiben. Mit diesem Verständnis kann die projektive Einigkeit als Hauptkriterium der imaginativen Qualität innerhalb der ästhetischen Erfahrung viel zur Kommunikationsbereitschaft und zum friedlichen Zusammenleben beitragen und ist deshalb durch die Ausrichtung von Design auf die prospektive Aktualität zu fördern.

Beispiel für die prospektive Aktualität von Design

Erfolgreiche Projekte mit als schwierig geltenden Jugendlichen zeigen, wie wichtig es für die Überwindung deren negativer Situation ist, eine Perspektive von zukünftiger Einigkeit zu entwickeln, auf die schon jetzt gemeinsam hingearbeitet werden kann. Anstelle ein perfektes Jugendzentrum errichten zu lassen, ist es besser, die Betroffenen in die Planung und den Bau des Zentrums aktiv miteinzubeziehen und die entwickelten Ideen nicht alle sofort, sondern Schritt für Schritt umzusetzen. Das gemeinsame Ziel überbrückt gegenwärtige Differenzen und verhilft zu einem langfristigen Verständnis der Jugendlichen füreinander.

Die von Gene Roddenberry begründete Science Fiction Serie Star Trek entwirft eine Zukunft, in der Lösungswege für moralische und technische Probleme entwickelt werden und friedliches Koexistenz von Menschen mit Außerirdischen möglich ist. Einzelne Episoden thematisieren Fragestellungen, die im heutigen Alltagsleben aktuell werden könnten und bieten Lösungen im Sinne der projizierten Lebensweise an. Weil diese Projektion von Einigkeit nicht zu phantastisch, sondern konkretisierbar erscheint, vermittelt sie den Zuschauern die ästhetische Erfahrung der auf Kommunikation und Mitmenschen bezogenen imaginativen Qualität. Im Rahmen der Conventions ist zu beobachten, welche unterschiedliche Menschen sich aufgrund dieser Perspektive begegnen und miteinander kommunizieren.

2.3.3 Hauptkriterien zur Dimension der Interaktion

Die dritte Dimension der schwerpunktmäßigen Ausrichtung der bewußten Organisationsqualitäten und des Selbstkonzepts ergibt sich aus der Interaktion mit der Welt. Diese Dimension ist die elementarste und liegt der Selbstreflexion, welche die Erschließung und Entwicklung des inneren Selbsts betrifft sowie der Kommunikation, welche die Beziehung zu den Mitmenschen erfaßt, zugrunde. Sie bezieht sich auf das Verhältnis des Menschen zur Welt, das Umgehen mit den Konkretisierungsformen von Erfahrung, den Dingen sowie auf die dadurch zustandekommenden Wechselwirkungen, Veränderungen an den Dingen wie auch im Verhaltensprozeß des Akteurs. Der Begriff Interaktion ist hier nicht im Sinne der soziologischen Theoriebildung zum symbolischen Interaktionismus nach G. H. Mead gemeint. Er drückt vielmehr im Sinne von Dewey aus, daß jegliches Handeln auf raumzeitlich stabilisierte Einheiten trifft, die dadurch nicht völlig unverändert bleiben, sondern ihrerseits ein aktives Potential besitzen. Für die weiterführende Analyse der ästhetischen Erfahrung von Interaktion mit der Welt, sind als deren wesentliche Bedingungen die Einflüsse der medialen Komponente einzubeziehen (vgl. Kapitel 5).

Oft wird in bezug auf Tastaturen oder Bedienfelder von interaktivem Design gesprochen. Bei dieser Produktkategorie tritt die Wechselwirkung zwischen menschlichen

Aktionen und umwelt- oder gegenstandsbedingten Reaktionen sowie eigenständigen Wirkmechanismen, auf die menschliches Agieren abzustimmen ist, besonders offensichtlich hervor. Aber auch jeder Tisch ist nicht nur ein passives Ding. Er wirkt durch interaktives Design, indem er demjenigen, der sich an ihn setzt, bestimmte Sitzpositionen wie Stirn- oder Längsseite zuweist. Der bewußte Mensch nähert sich den Dingen oder der Welt je nach Erfahrungsschwerpunkt mit unterschiedlichen Erwartungen an die Erfahrungsqualität. Diese ist bezüglich der perceptiven Qualität durch das Hauptkriterium der konkreten Dinglichkeit, bezogen auf die empathive Qualität durch das Hauptkriterium der lebendigen Anmutung und in Hinsicht auf die imaginative Qualität mittels dem Hauptkriterium der virtuellen Inszenierung beschreibbar.



Zum Hauptkriterium der »konkreten Dinglichkeit« bezüglich der perceptiven Qualität

Die perceptiven Qualifizierung erfolgt unter völliger Absehung von subjektiven Interessen. Deshalb wird sowohl im eher rezeptiven, als auch eher produktiven Interagieren der Anlaß der Reize, beispielsweise die Gegenstände des Lebenskontexts, in ihrer konkreten Dinglichkeit angenommen. Jedes Ding ist demnach in der bewußten ästhetischen Anschauung thematisierbar, ohne gleichzeitig psychologische Interpretationen ausdrücken oder anregen zu müssen. Dadurch wird es möglich nach Kriterien und Gesetzmäßigkeiten der Anschauung zu forschen, die sich nur auf die Organisation der Gestaltungsmittel, die für die das Zustandekommen und die perceptive Qualität von konkreter Dinglichkeit nötig sind, konzentrieren. Diese Überlegungen prägten zu Beginn dieses Jahrhunderts das künstlerische Denken, flossen in die Lehre des Bauhauses ein und trugen zu einem an der formalen Ästhetik ausgerichteten ästhetischen Grundverständnis bereits in der Entstehungsphase von Design als eigener Disziplin bei.

»Kandinsky attestiert dem zweidimensionalen Formelement die Qualität eines Dinges, um es von jeder Nachahmungsfunktion zu entbinden und seine Eigenständigkeit zu betonen – denn ein Ding ahmt ja nichts nach, sondern stellt sich selbst dar.« (Hofmann, 1987, S. 55)

Eine Linie soll nicht als Abbild, Ornament, Symbol oder sonstiges Zeichen, sondern einzig in ihrer Selbstbezüglichkeit als geformtes Ding gesehen werden. Hier ist nochmals daran zu erinnern, daß die konkrete Dinglichkeit nur in der sinnlichen Anschauung durch Interaktion entfaltet wird, also nicht in gleicher Form unabhängig vom Instrumentarium des menschlichen Körpers und der gehirnternen Verarbeitung real existiert. Design mit dem Schwerpunkt der formativen Aktualität wird im Hinblick auf die Förderung der perceptiven Erfahrungsqualität entworfen. Dies heißt bezüglich dem Hauptkriterium der konkreten Dinglichkeit, daß es eine bestimmte Art und Weise der Interaktion mit der Welt kennzeichnet und diese fördert.

Die Besonderheit dieser Interaktion liegt bei der Rezeption oder Nutzung in der Akzeptanz und bei der gestalterischen Produktion in der Konzeption der Eigenaktivität der Dinge. Entsprechend dem ästhetischen Eigenwert oder Selbstzweck liegt der Zweck der solchermaßen gestalteten Dinge primär in ihrem Gebrauch, das heißt, der auf sie gerichteten Interaktion selbst, nicht in ihrem instrumentellen Potential. Inwieweit die rezeptive Interaktion festgelegt ist, ob ein großer Spielraum bleibt oder strikte Grenzen gesetzt sind, ist graduell variierbar. Nicht jeder ist gewillt oder fähig, sich auf die allzu einengende formative Aktualität von Design einzulassen. Die Einschätzung der formativen Aktualität als reizvolle oder zwanghafte konkrete Dinglichkeit hängt von der qualitativen Ausrichtung der ästhetischen Erfahrung und der Kennerschaft ab.

Designer erliegen während dem Designprozeß, der sich im Wechsel von produktiver und rezeptiver Interaktion entwickelt, oft selbst dem Reiz der konkreten Dinglichkeit, indem sie letztlich zu viele Details bezüglich der perzeptiven Qualität festlegen. So lassen sich manche Entwürfe für das heimische Badezimmer zwar schön fotografieren, sind aber für die interaktive Erschließung der konkreten Dinglichkeit als Hauptkriterium der Erfahrungsqualität nicht mehr geeignet, weil ihre Perfektion durch jede Interaktion sofort zerstört wird.

Beispiel für die formative Aktualität von Design

Viktor Vasarely (1908–1996) entwickelte eine Methode, um wissenschaftliche Vorstellungen von Raum und Zeit in Sinnesempfindungen zu übertragen. Er konzipierte beispielsweise eine Art abstraktes Puzzle, das auch ohne künstlerische Vorbildung zu verschiedenen sinnlich reizvollen Form- und Farb-Kompositionen arrangiert werden kann. Es entstehen also keine beliebigen Arrangements, weil bestimmte Vorgaben eingebaut sind, die der spielerisch Interagierende beachten muß.

Einige Computerspiele sind dann der formativen Aktualität von Design zuzuordnen, wenn der Spieler zwar Entscheidungsfreiheiten hat, aber der Spielverlauf relativ festgelegt und mit der Absicht geplant ist, dem den Regeln folgenden Spieler ein gewisses Maß an ästhetischem Vergnügen zu garantieren.

Ebenso gibt die barocke Gartengestaltung bestimmte Wegeführungen vor, die nicht in erster Linie dazu dienen, den Garten schnell zu durchqueren. Vielmehr geht es darum während der Interaktion mit der Gartenanlage eine perzeptive Qualität entfalten zu können. Ähnliches erlebt man beim steßfreien Schlendern durch eine unbekannte Altstadt. Auch einige neuere Wohnsiedlungen bieten regelmäßige und doch variierende Strukturen an, deren Erschließung durch einem Spaziergang sinnlich perzeptives Vergnügen macht.



Zum Hauptkriterium der »lebendigen Anmutung« bezüglich der empathiven Qualität

Zum Gefühl, in einer Umgebung zu Hause zu sein, gehört die sinnliche Erfahrung von Anmutungsqualitäten, die eine Beziehung von Nähe und Lebendigkeit zu diesem Umfeld vermitteln. In einer völlig reizarmen Umgebung fühlen Menschen sich auf Dauer nicht wohl, da ihre sinnliche Aktivität keine Angebote findet und keine positive atmosphärische Stimmung zu der Umgebung aufbauen kann. Sogar das Rauschen einer Klimaanlage kann das Gefühl einer lebendigen Anmutung vermitteln wie sich an einem konkreten Fall zeigen läßt (vgl. Bedrohliche Stille, in: Der Spiegel, 10/97, S. 227). Eine Großbank hatte ihre Klimaanlage erneuern lassen und die Beschäftigten litten unter der ungewohnten Stille. Deshalb wurden nachträglich Lautsprecher angebracht, die mit einem speziellen Sound-Design gespeist werden, das in Form unterschiedlicher Maskierungsgeräusche einzelne Arbeitsinseln erzeugt.

Zu den Gestaltungsmitteln, durch die das Entstehen eines Gefühls von lebendiger Anmutung begünstigt werden kann, gibt es viele Untersuchungen, die sich auf die Anthropologie oder auch die Anthroposophie berufen (vgl. z.B. Schneider, 1995) und um die Aufstellung allgemeingültiger Regeln hinsichtlich dem ästhetischem Empfinden bemüht sind. Beispielsweise stehen rötliche Farbtöne eher für ein Gefühl von Wärme oder Nähe und blaue Farben eher für ein Gefühl von Kühle oder Ferne. Gerade das Farbempfinden ist aber in hohem Maße neben den gattungsspezifischen physiologischen und den psychologischen Bedingungen sehr stark von den Einflüssen des Lebenskontexts geprägt (vgl. Heller, 1989).

Aussagen zum Gefühl der lebendigen Anmutung von Gegenständen bis zur gesamten Lebensumwelt sind nicht pauschal festlegbar und wie Faktenwissen weiterzuge-

ben oder als Vorratswissen für eine später möglicherweise eintretenden Situation zu erlernen. Vielmehr sind die hinter den Aussagen stehenden Kriterien zu erfassen und je nach der Problemstellung des Projekts neu mit Leben zu füllen. Wenn über die Umsetzung erlernten, scheinbar verlässlichen Faktenwissens, hinausgehend nicht auch auf die spezielle Situation angepaßte Gefühle aus- und angesprochen werden, wirken Designentwürfe irgendwie leblos. Doch in Hinsicht auf das Verhalten in der gegenständlichen Umwelt spielt das Gefühl als Motivation für ästhetische Erfahrung eine große Rolle. Je größer der Anteil von gesichtslos und steril wirkenden Objekten, die der Suche nach Gefühlen keine Resonanz bieten, in der menschlichen Lebensumgebung wird, desto verlorener und haltloser fühlen sich viele Menschen. Besonders fatal wirkt sich hier die Ansicht vieler Planer und Gestalter aus, gefühlvolles Design sei zwar im privaten, jedoch nicht im öffentlichen Raum angebracht. Die evokative Aktualität könnte demgegenüber durch entsprechende Gestaltung das Gefühl von lebendiger Anmutung wecken und zur aktiven Mitwirkung zur Erhaltung einer lebenswerten Welt einladen.

Beispiel für die evokative Aktualität von Design

Weil viele Menschen bezüglich ihrer öffentlichen, alltäglichen Lebensumgebung nur wenige Gefühle von lebendiger Anmutung entwickeln können, verlieren sie das Interesse an dieser »kalten Welt«. Um durch die gefühlsorientierte ästhetische Erfahrung den gegenwartbezogenen Kontakt zum Lebenskontext zu erhalten, ist es besser, zum Beispiel in sozialen Einrichtungen Zonen zu schaffen, die mangels Möglichkeit der gemeinsamen Abstimmung zunächst irgendeine Form von lebendiger Anmutung ansprechen, als dem vermuteten kleinsten gemeinsamen Nenner entsprechend ein unauffälliges Reizniveau zu erzeugen.

Menschen engagieren sich für die Pflege und Mitgestaltung der Qualität ihres Lebenskontexts, sei dieser privat oder öffentlich wie ein Park, eine Wohnstraße, ein Gruppenraum usw. sicher intensiver, wenn sie das Gefühl der lebendigen Anmutung und der innerlichen Nähe zu den Gegenständen und ihrem Lebensumfeld einmal bewußt erfahren haben. Deshalb sollten Designer besonderes Verständnis für die Vielfalt von angenehm und lebendig empfundenen Anmutungen bezüglich des Lebensumfelds und Sensibilität für deren Ausdruck durch unterschiedlichste Gestaltungsmittel entwickeln und gestalterische Freiräume für Eigeninitiativen anbieten. Wie groß das Interesse an markant gestalteten Erlebnisräumen ist, zeigt mangels vergleichbarer qualitativ besserer Angebote in der Region, der Erfolg des Einkaufszentrums Centro, der nach Auswertung erster Bilanzen weniger im guten Absatz, als vielmehr an dem Interesse der Besucher liegt, sich in einem lebendig wirkenden, freundlichen Ambiente aufzuhalten.

Zum Hauptkriterium der »virtuellen Inszenierung« bezüglich der imaginativen Qualität

Der Bezug zur Welt unter der imaginativen Qualität der ästhetischen Erfahrung ist durch das Hauptkriterium der virtuellen Inszenierung zu kennzeichnen. Die ästhetische Qualität der Interaktionen mit der Welt wird nicht am konkreten Sosein der Dinge festgemacht und auch nicht am Zustandekommen einer lebendig scheinenden Nähe; vielmehr werden neue Möglichkeiten der Interaktion ausprobiert und alternative Dinge und Welten kreiert. Die Welt wird als virtuelle Inszenierung aufgefaßt, die dem Erfahrungsprozeß entsprechend zu verändern, neu zu arrangieren, in unterschiedlichster Weise zu entfalten ist und nicht als feste Größe akzeptiert. Das Potential für Interaktionen erscheint dann beinahe unendlich, obwohl die eigentliche Bedeutung der Dinge genauso bewußt bleibt. Jedoch liegt der Reiz der ästhetischen Erfahrung gerade darin, die Dinge und die Welt ungeachtet ihrer zweckvollen Ordnung immer wieder neu zu inszenieren und zu ordnen.

Menschen mit einem Selbstkonzept innerhalb dem der Weltbezug und die imaginative Qualität dominiert, räumen beispielsweise ihre Wohnung öfters um, verändern sonstwie ihr Umfeld oder ihre gedanklichen Fixierungen und sind erfinderisch. Nicht alle Personen mit dieser Neigung können Künstler oder Designer werden. Zudem entwerfen diese Berufsgruppen die Welt nicht aus beliebiger Lust und Laune heraus ständig neu. Ihre Professionalität erfordert in hohem Maße Ernsthaftigkeit und Verantwortung, so daß für bewußtes ästhetisches Vergnügen beim Tun wenig Raum bleibt. Ihre Aufgabe ist es, für anderen Menschen, die sich selbst durch Interaktivität in der Welt definieren und diese Erfahrung zur Entfaltung von Lebensqualität benötigen, Angebote für die Gestaltung ihres Lebenskontexts zu entwerfen, die das flexible Interagieren erleichtern und zu virtuellen Inszenierungen anregen. Die prospektive Aktualität sollte daraufhin konzipiert sein, Veränderungen zuzulassen und zu erleichtern.

Beispiel für die prospektive Aktualität von Design

Ein Mal- und Tagebuch für Kinder von Keith Haring enthält einige Bilder und Erzählelemente sowie Anhaltspunkte, Anregungen und viel freien Raum zum Ausgestalten. Dadurch wird eine Möglichkeit der Inszenierung gezeigt, die Angst vor dem großen, weißen Blatt genommen und gleichzeitig die interaktive Entwicklung eigener Szenarien erleichtert. Vielleicht entwickeln einige Kinder daraufhin eigenständig weitere Bücher.

Während viele Möbelhersteller Kinderzimmer für Kleinkinder mit reichlich Spielmöglichkeiten anbieten, gibt es für Jugendliche in dieser wichtigen Entwicklungs- und Veränderungsphase kaum Möbel, die dem Hauptkriterium der virtuellen Inszenierung entsprechend für alternative Interaktionen geeignet sind.

Von dem Wunsch, sich selbst durch die Interaktion mit der Welt immer wieder anders zu erleben, profitiert die Mode. Einkaufszentren oder Kaufhäuser arrangieren ihre Ware immer wieder anders, dekorieren die Schaufenster um, bieten besonderer Ereignisse an, damit sich der Kunden bei jedem Besuch als Akteur in einer neuen virtuellen Inszenierung fühlt.

Die prospektive Aktualität kommt nur zur Geltung, wenn Nutzer oder Rezipienten aktiv die vorausschauend auf die Zukunft gerichteten, gezielt angelegten Möglichkeiten entfalten. Vielfach wünschen sich die Nutzer zwar eine virtuelle Inszenierbarkeit, aber sie sind später nicht entsprechend aktiv. Viele Produkte wie Kameras, Computer oder Hifi-Anlagen sind technisch überfrachtet, weil sie auf alle Eventualitäten hin angelegt sind und werden nie über die normale Beanspruchung hinaus eingesetzt.

In Städten werden Bewohnern und Gästen phasenweise durch künstlerische Themenschwerpunkte oder Park- und Gartengestaltung, Straßenfeste usw. Inszenierungen geboten, die den Bewohnern ihre städtische Umgebung auf neue Weise erfahrbar machten. Die Bewohner erhalten dadurch die Anregung, sich über die normalerweise im Alltäglichen verborgenen Möglichkeiten des städtischen Lebens bewußt zu bleiben.

3 Kriterien für Design in Korrespondenz zur subliminalen Komponente ästhetischer Erfahrung

- 3.1 Modell zur Organisationsdynamik der subliminalen Komponente
 - 3.1.1 Querkausalität durch Teilprozesse und Kausalität von unten durch Subprozesse
 - 3.1.1 Kreiskausalität und Akzentuierung durch subliminale Organisationstendenzen
 - 3.1.2 Kausalität nach oben durch den Hauptprozeß der Akkumulation
- 3.2 Kategorie der Potentialität von Design in Korrespondenz
zur subliminal bedingten Akzentuierung ästhetischer Erfahrung
 - 3.2.1 Somatische Tendenz ästhetischer Erfahrung
und sensitives Potential von Design
 - 3.2.1 Introvertierte Tendenz ästhetischer Erfahrung
und animatives Potential von Design
 - 3.2.3 Explorative Tendenz ästhetischer Erfahrung
und impulsives Potential von Design
- 3.3 Ästhetische Kriterien für Design in Korrespondenz
zu subliminalen Organisationstendenzen
 - 3.3.1 Subprozesse im Teilprozeß der Motivation
 - 3.3.1.1 Kriterien zum Subprozeß der Registrierung
 - 3.3.1.2 Kriterien zu Subprozeß der Kanalisierung
 - 3.3.1.3 Kriterien zum Subprozeß der Zielerfüllung
 - 3.3.2 Subprozesse im Teilprozeß der Kognition
 - 3.3.2.1 Kriterien zum Subprozeß der Anknüpfung
 - 3.3.2.1 Kriterien zum Subprozeß der Sinnbildung
 - 3.3.2.2 Kriterien zum Subprozeß der Gewichtung
 - 3.3.3 Subprozesse im Teilprozeß der Emotion
 - 3.3.3.1 Kriterien zum Subprozeß der Zuneigung
 - 3.3.3.1 Kriterien zum Subprozeß der Erfüllung
 - 3.3.3.2 Kriterien zum Subprozeß der Vertrauensbildung

3.1 Modell zur Organisationsdynamik der subliminalen Komponente

Bewußtsein ist eine Erscheinungsform subliminaler Prozesse. Die Organisationsdynamik dieser Prozesse beeinflusst, was als Ich-Bewußtsein erlebt wird. Jeder Mensch entwickelt dadurch seine mehr oder weniger ausgeprägte Individualität. Sie auszuleben gehört zur ästhetischen Erfahrung und zum Gefühl von Lebensqualität. Design muß daher in Anbetracht dieser nicht zu verhindernden bedingenen Wirkung der subliminalen Komponente die Ausformung von Individualität und ästhetischen Vorlieben respektieren und entsprechende Gestaltungskriterien berücksichtigen. Hierzu ist eine genauere Differenzierung und Typisierung der subliminalen Einflüsse notwendig, die auf der Grundlage des im folgenden darzulegenden Modells (vgl. Abbildung 6) zur Organisationsdynamik der subliminal bedingten Komponente basiert.

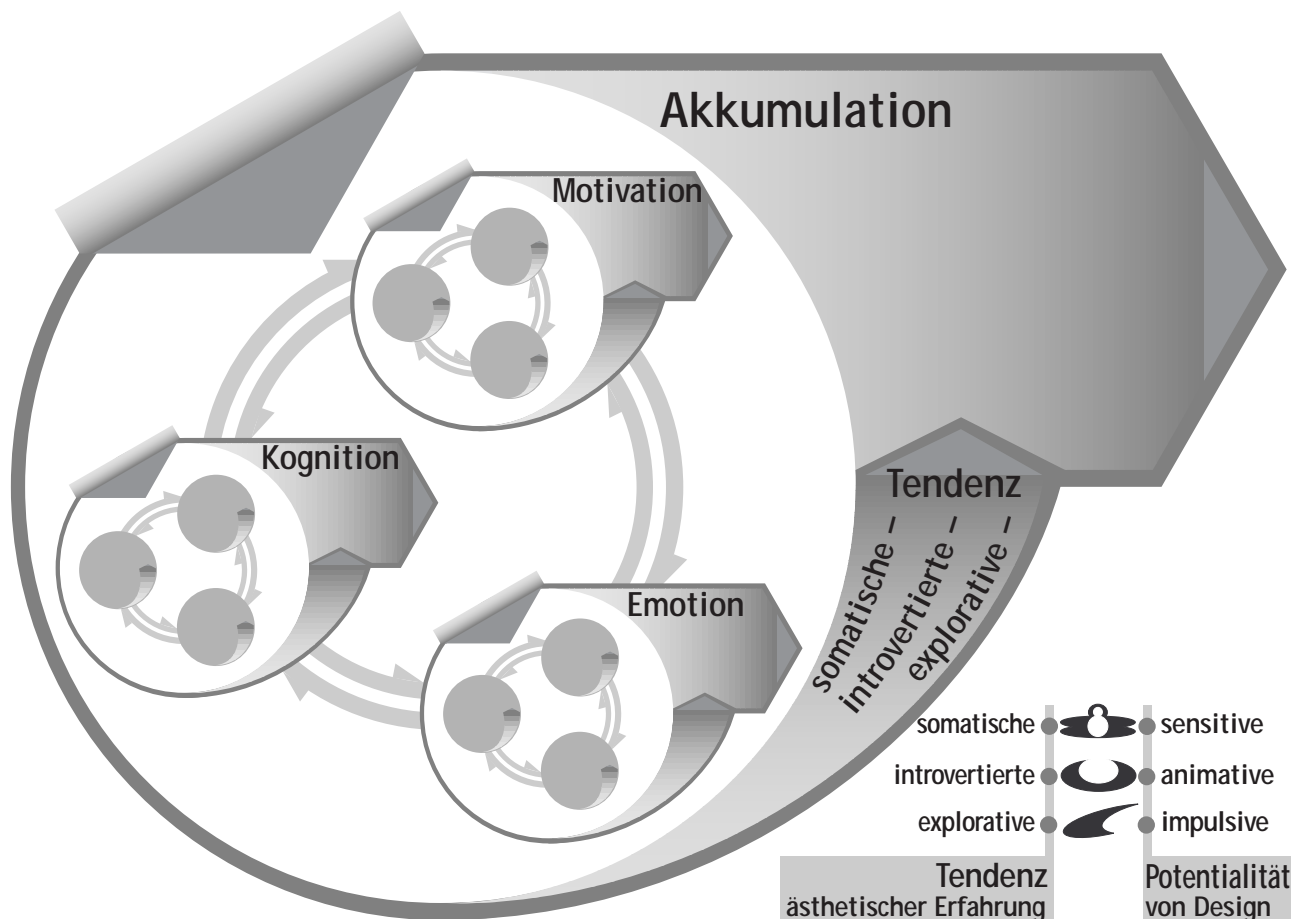
3.1.1 Querkausalität durch Teilprozesse und Kausalität von unten durch Subprozesse

Die Korrelation der gefühlsbezogenen mit der subliminal bedingten Komponente von Erfahrung wird durch die Bestimmung von Teilprozessen der subliminalen Bedingtheit besonders offensichtlich. Das Zustandekommen der Priorität einer bewußten Organisationsqualität in der ästhetischen Erfahrung ist zum Teil darauf zurückführbar, daß bereits auf subliminaler Ebene der motivationale, der kognitive oder der emotionale Teilprozeß gerade dominiert und das Bewußtsein entsprechend beeinflusst.

Bis heute ist unzureichend geklärt wie Bewußtsein entsteht. Sicher scheint zu sein, daß der Zustand des Bewußtseins und damit einer bewußten ästhetischen Erfahrung nur in Form von Sequenzen aus dem psychischen Gesamtprozeß auftaucht. Ein Bewußtseinszustand beinhaltet dennoch alle Hauptkomponenten, durch deren Wechselwirkungen die erfahrbare Wirklichkeit konstituiert wird. Eine Schwierigkeit hinsichtlich der modellhaften Beschreibung des Bewußtseins entstand insbesondere durch die Verknüpfung von Denken mit oraler Sprache und abstrahierendem Verstand, wodurch andere Denk- und Kommunikationsformen wie sinnliche Anschauungen (vgl. Arnheim, 1996) ausgeklammert wurden. Die heutige Psychologie erprobt daher zur Erklärung der Gesamtheit menschlicher Wirklichkeitserfahrung verschiedene Modelle.

Eines davon unterscheidet anknüpfend an die Alltagserfahrung und die philosophische Differenzierung von Denken, Fühlen und Wollen, weiterhin drei Teilprozesse. Erstens ist die Kognition zu nennen, der gleichermaßen sinnliche, multimodale Anschauungen wie auch Begriffe zugeordnet sind und die nach einer weiten Definition auch unbewußte, nicht nur dem Denken zugehörige, sortierende Prozesse umfaßt (vgl. Benesch, 1987). Der zweite Teilprozess betrifft die unbewußt ablaufenden, wertenden Gefühlsprozesse und wird als Emotion bezeichnet. Die Motivation als dritter Teilprozeß integriert alle aktivierenden und orientierenden Prozesse. Kognition, Emotion und Motivation sind in diesem Modell gleichberechtigt und wechselwirkend aufeinander bezogen (vgl. Spada, 1992, S. 480). Sie benennen psychische Teilprozesse, die großteils unabhängig von Bewußtsein ständig aktiv sind.

Da diese Untersuchung von der prinzipiellen Ganzheitlichkeit der Erfahrung ausgeht, werden die Teilprozesse gleichermaßen in ihrer je speziellen bedingenden Funktion hinsichtlich der ästhetischen Erfahrung analysiert und nicht gegeneinander abgewogen. Das Festhalten an der Unterteilung der psychischen Teilprozesse, ohne deren Zusammenhang in Frage zu stellen, ist für die angestrebte Erarbeitung differenzierter Kriterien für Design fruchtbar. In diesem Fall macht es dann aber auch keinen Sinn, einen Teilprozeß wie die Kognition zum Hauptprozeß zu erheben und generell als die relevanteste Bezugsebene für Design darzustellen. Im Verlauf der Ausfilterung von ästhetischen Kriterien, die den subliminalen Tendenzen zugehören, wird die Besonder-



Grafik zur Organisationsdynamik und den Kausalitäten der subliminalen Komponente

Abbildung 6

heit der Teilprozesse nochmals kurz umrissen und eine weitere Differenzierung in Subprozesse vorgenommen (vgl. Punkt 3.3).

3.1.1 Kreiskausalität und Akzentuierung durch subliminale Organisationstendenzen

Der bedingende Einfluß der subliminalen Organisationsmechanismen auf die ästhetische Erfahrung ist nur zum Teil durch gattungsspezifische, intersubjektiv ähnliche, gehirninterne Mechanismen bestimmt. Wie sich als Fazit der Analysen zur Charakterisierung der subliminal bedingten Komponente ergibt, liegt der im vorliegenden Untersuchungszusammenhang wesentlichere Anteil in der individuellen, einzigartigen Ausprägung der subliminal bedingten Komponente der Erfahrung. Diese entsteht durch die rückgekoppelte Organisationsdynamik der subliminalen Teilprozesse. Anknüpfend an das Modell des Radikalen Konstruktivismus, ist die Selbstorganisation des Organismus nicht nur der Motor, sondern zum großen Teil auch das Steuer für dessen Verhalten. Aus der subliminalen Organisationsdynamik erwachsen Tendenzen, welche bevorzugte Akzentuierungen, nicht nur allgemeine Bedingungen in die gesamte Erfahrungsgestaltung einfließen lassen. Diesen akzentuierenden Tendenzen, die durch die selbstorganisierte neuronale Dynamik bereits auf subliminaler Ebene entstehen, kann sich kein Mensch mit bewußter Anstrengung auf Dauer entziehen, ohne seinen gesamten Selbstorganisationsmechanismus zu schädigen und geistig oder körperlich krank zu werden. Daher ist die Beachtung der subliminalen Tendenzen als das bewußte Verhalten beeinflussende und in besonderer Weise akzentuierende Bedingungen für das Empfinden von Lebensqualität wesentlich. Entsprechend muß Design, das der Verbesserung von Lebensqualität dienen soll, auf diese Tendenzen abgestimmt sein.

Erschwert wird die Typisierung der subliminalen Organisationstendenzen dadurch, daß sie für eine explizite Analyse genaugenommen verschlossen sind, da ihre Anfänge ja auf einer dem Bewußtsein nicht zugänglichen Ebene liegen. Trotzdem bietet sich ein sinnvoller Ansatz zur Unterscheidung von drei markanten Tendenzen an. Er gründet in der von jedermann nachvollziehbaren Zuordnung der bewußten Erfahrungen in drei Bereiche. So scheint das Wirklichkeitsempfinden, beziehungsweise die phänomenale Erfahrung der Welt in selbstverständlicher Weise in drei deutlich unterscheidbare Richtungen zu tendieren. Gerhard Roth stellt diesen Zusammenhang zwischen gehirnter Selbstorganisation und bewußter Erfahrung folgendermaßen dar:

»Wir gehen in Einklang mit der Gehirnforschung davon aus, daß die phänomenale Welt ein Konstrukt unseres kognitiven Systems und damit unseres Gehirns ist. Diese phänomenale Welt umfaßt alles, was wir überhaupt erleben können, nämlich sinnliche Wahrnehmungen, Gedanken und Empfindungen, Vorstellungen und natürlich auch Konstrukte unseres Denkens. Ebenso ist die grundsätzliche Untergliederung der phänomenalen Welt in drei Bereiche, nämlich die uns umgebende Welt, unseren Körper und unsere mentale Welt, eine Konstruktion unseres Gehirns. Diese Untergliederung vollzieht sich auf der Basis der sensomotorischen Interaktion mit der Umwelt, auch wenn diese drei Bereiche »ontologisch« verschieden erscheinen. Das Gehirn nimmt diese Unterscheidung vor, da sie von entscheidender Bedeutung für das Überleben des Organismus ist: es muß für den Organismus stets klar sein, was Ereignisse der Umwelt sind, was den eigenen Körper betrifft und was »bloß« gedacht, gefühlt, erinnert, gewollt ist. Es ist eine der Hauptleistungen unseres kognitiven Systems während seiner Ontogenese, diese »ontologischen Bereiche« zu konstituieren.« (Roth, 1992, S. 128)

Daher sind im Zustand der Bewußtheit die entsprechenden Bereiche, eine innere Welt, eine äußere Welt und eine körperliche Welt, klar voneinander zu trennen und meist ist problemlos zu sagen, welche Welt im Erleben gerade Vorrang hat. Im Zustand von weichendem oder erweitertem Bewußtsein wie Müdigkeit, Drogeneinwirkung oder Streß öffnen sich die Grenzen und die Bereiche scheinen sich zu einer neuen schrankenlosen Welt zu vereinigen. Das heißt, daß sich die subliminalen Tendenzen in der Übergangszone vom Subliminalen zum Bewußten zunehmend ausprägen und für das Bewußtsein erstens die Trennung der Bereiche vorstrukturieren und zweitens das bewußt einer Motivation folgende Handeln auf die Priorität der jeweiligen subliminalen Tendenz zu einem Bereich hindrängen. Jedem der drei phänomenalen Bereiche ist eine Tendenz zuzuordnen, der körperlichen Welt die somatische Tendenz, der inneren Welt die introvertierte Tendenz und der äußeren Welt die explorative Tendenz.

Für ein erfülltes Menschsein sind Möglichkeiten zum Ausleben jeder der drei subliminalen Tendenzen wichtig. Je nach persönlicher Entwicklungsgeschichte und Lebensphase oder soziokultureller, steuernder Einflußnahme, erlangen die Tendenzen unterschiedliches Gewicht im individuellen Verhaltensfluß. Sie können einseitige Priorität entwickeln, sich in unregelmäßigen Abständen nacheinander in den Vordergrund drängen und den Hauptprozeß der subliminalen Komponente dominieren oder in einem ständigen Streben nach gleichgewichtiger Verteilung abwechseln. Eine klare Trennung der Tendenzen ist nur im Zuge der Analysen notwendig, zwar für die Analyse notwendig, im konkreten Erleben kommt es zu Wechselwirkungen und Mischformen.

3.1.2 Kausalität nach oben durch den Hauptprozeß der Akkumulation

Die rückgekoppelte Organisationsdynamik der subliminalen Teil- und Subprozesse erzeugt eine individuelle Erfahrungsgeschichte als ein implizites, subliminales Ganzes, einen Erfahrungsschatz. Daher ist die Akkumulation als wesentlicher Einfluß, Bedingung und Voraussetzung der subliminalen Komponente innerhalb der korrelativen Kreation von Erfahrung unter Beteiligung aller Komponenten herauszustellen.

Der Psychologe John Korte weist anhand vieler Beispiele nach wie durch den Einfluß der subliminalen Akkumulation von Erfahrung wirklich Erlebtes, nur Gehörtes oder Erträumtes vermischt wird (vgl. Korte, 1996). Die Erfahrungsakkumulation ist nach dem heutigen Kenntnisstand als dynamisch und variabel aufzufassen. Dagegen schienen Wilder Penfields Versuche ca. 1960 dem älteren Theoriemodell eines permanenten Gedächtnisses recht zu geben. Penfield entdeckte bei Operationen am offenen Gehirn, daß einige Patienten bei Berührungen des Cortex spontan längst zurückliegende Ereignisse wiedererlebten. Die Erinnerungen erschienen den Patienten als absolut authentisch und unverändert. Allerdings hatten nur 40 von etwa 1100 Versuchspersonen solche Erfahrungen und es ist unmöglich zu überprüfen, ob die Erinnerung tatsächlich ohne Veränderung wiedererlebt wurde.

Neuere Untersuchungen weisen im Gegensatz dazu nach, daß jede bewußte Erinnerung das damit zu verbindende subliminale Muster im Hinblick auf den jetzigen Erfahrungsstand leicht modifiziert. Versuchspersonen, die wiederholt in größeren Zeitabständen, nach ihrem Erleben des Challenger Absturzes befragt wurden, erzählten, wie die Versuchsleiter feststellten, jedesmal neue Geschichten mit der Überzeugung, sie würden immer die gleiche Erinnerung reproduzieren. Um zu verdeutlichen was dies bedeutet, zitiert William H. Calvin in seinem Buch »Die Symphonie des Denkens« eine Aussage des Computergurus und Texters der Gruppe Grateful Dead, John P. Barlow:

»Geschichte ist das, woran man sich erinnert, und wer meint, sie würde nicht ständig revidiert, hat nur die eigene Erinnerung nicht genügend beachtet. Wenn man sich an etwas erinnert, dann nicht an die Sache selbst, sondern nur an das letzte Mal, wo man sich an sie erinnert hat.« (Barlow 1984; in: Calvin 1995, S. 168)

Diese unvermeidliche Veränderbarkeit ist als Identitätsverlust zu bedauern. In ihr liegt aber die Lernfähigkeit des Menschen begründet. Diesem neuen Erkenntnisstand trägt die Ablehnung des Einsatzes von Lügendetektoren zur gerichtlichen Beweisführung in dem Urteil des Bundesverfassungsgerichts von 1998 Rechnung. Im Unterschied zur Begründung eines früheren ablehnenden Urteils, welche als Argument das Recht auf Unantastbarkeit der Seele anführte und davon ausging, daß mittels dem Gerät tatsächlich ein Weg zum stabilen, innersten Kern eines Menschen geöffnet werden könnte, beruft sich die aktuelle Argumentation auf die Dynamik und leichte Beeinflußbarkeit des seelischen Geschehens auch durch persönliche Vorstellungen wie etwa dem Wissen gerade an einen Lügendetektor angeschlossen zu sein.

Die subliminale Akkumulation, im Sinne eines Sammelns, Speicherns, Verwaltens, Vergessens und Veränderns als Hauptprozeß der Organisationsdynamik der subliminal bedingten Komponente ist nicht bewußt zu unterdrücken. Sie wirkt wesentlich in der Korrelation aller Erfahrungskomponenten mit. Ihre Bedeutung für die ästhetische Erfahrung liegt besonders in der lange Phasen oder das gesamte Leben eines Menschen mitprägenden Wirkung. Inwieweit Design langfristig auf die Zielrichtung der Akkumulation als Hauptprozeß der Organisationsdynamik der subliminal bedingten Komponente Einfluß nehmen kann, wird im sechsten Kapitel hinterfragt.

3.2 Kategorie der Potentialität von Design in Korrespondenz zur subliminal bedingten Akzentuierung ästhetischer Erfahrung

Das Modell der Organisationsdynamik der subliminal bedingten Komponente von Erfahrung verdeutlicht einerseits die prinzipielle Unhintergebarkeit der subliminalen Mechanismen, andererseits aber auch ihre Veränderbarkeit. Deshalb ist es erstens notwendig, mit Design auf die subliminale Akzentuierung der ästhetischen Erfahrung

einzugehen. Zweitens besteht die Chance, durch Design positiv auf Veränderungsprozesse einzuwirken. Hierfür ist die spezifische Abstimmung von Designangeboten nötig. In Korrespondenz zu der Unterscheidung von drei typischen subliminalen Organisationstendenzen, welche die subliminalen Einflüsse auf die Erfahrung in besonderer Weise akzentuieren, werden daher im folgenden drei Ausprägungen von Design hergeleitet, welche der Kategorie der Potentialität von Design zugehören.

3.2.1 Somatische Tendenz ästhetischer Erfahrung und sensitives Potential von Design

Die somatische Tendenz erzeugt den körperbezogenen Erfahrungsbereich. In die zugehörige ästhetische Erfahrung können alle körperlichen Empfindung von der Nahrungsaufnahme und -verdauung, den Sinnesorganen, dem Bewegungsgefühl usw. bis zu Schmerz oder Lust einfließen. Zwar bildet sich im Lauf einer normalen Ontogenese aufgrund der genetischen Anlagen ein elementares Körperschema aus, doch damit dieses aufrechterhalten und ständig korrigiert werden kann, benötigt der Körper sensorische Rückmeldungen, durch die er immer in der Lage ist zu unterscheiden, ob beispielsweise der eigene Finger Druck auf eine Oberfläche ausübt oder ob diese gegen den Finger drückt. Die Registrierung eines körperlichen Feedbacks ist für das subjektive Wirklichkeitsempfinden entscheidend.

Das meist unbewußt bleibende Körperschema fungiert als sicheres Unterscheidungsinstrument zwischen Innen- und Außenwelt und ist nicht mit dem sozial beeinflussten Körperbild zu verwechseln. So fühlen sich korpulente Menschen häufig innerlich warm und beschwingt, locker und leicht beweglich. Ihr subliminal konstruiertes Körperschema kontrastiert mit dem sozial konstruierten Körperbild, das dicke Menschen als träge und fad darstellt. Zum Glück orientieren sich viele Menschen stärker am Selbstgefühl ihres Körpers als an sozialen Vorgaben und durchbrechen dadurch Vorurteile. Zur Bejahung des eigenen inneren Körperschemas gehört in Konfliktfällen ein starkes Selbstwertgefühl. Kann dieses dem bestehenden oder nur vermeintlich angenommenen Druck des sozialen Körperbildes nicht standhalten, treten Eß- oder Haltungsstörungen auf und der eigene Körper wird vom organischen Medium zur kreativen Entfaltung und ästhetischem Erleben (vgl. Kapitel 5) zunehmend zum entseelten, kontextuellen Medium für soziale, situative Interaktion. Während Menschen, die professionell mit ihrem Körper als Medium arbeiten wie Models, Schauspieler, Artisten usw. durch Training lernen, mit dem Unterschied zwischen ihrem innerlichen Körperschema und dem nach außen vermittelten Körperbild umzugehen, fehlt Menschen mit gestörtem Körperschema diese Unterscheidungsfähigkeit ebenso wie die Fähigkeit, den Körper in seinem Sosein, seiner ureigensten ästhetischen Qualität zu empfinden.

Die Binsenweisheit, daß selbst ein willensstarker Geist oft vor dem schwachen Fleisch kapituliert, verdeutlicht das Durchsetzungsvermögen der subliminal gesteuerten Eigendynamik der somatischen Tendenz gegenüber bewußter Willensanstrengung oder sozialer Manipulation. Im Wissen um die Wechselwirkungen von Geist und Körper und um ihre Untrennbarkeit sollte der somatischen Tendenz und ihren in das Bewußtsein dringenden ästhetischen Qualitäten mehr Aufmerksamkeit zukommen. Auf das individuelle Körperempfinden eingehendes, sensitive Aspekte besonders berücksichtigendes Design könnte mit dazu beitragen, daß Menschen sich in ihrem Körper wohl fühlen, selbstbewußt ihr Körperschema annehmen und sich nicht lebenslang von einseitigen, unerreichbaren Schönheitsidealen einschnüren lassen. Das heißt, daß neben der kommunikativen Funktion als ein ästhetischer Aspekt des Modedesigns

auch die sensitive Funktion als Beitrag zur Qualität der körperlichen ästhetischen Erfahrung stärker durch Design eingebracht werden sollte.

Heutiger Komfort erleichtert es, jederzeit körperliche Anspannungen sofort zu lösen oder sie zum Vergnügen zu erzeugen. Trotzdem bleibt die Frage zu entscheiden, welche Angebote dem eigenen Körper guttun. Diese Entscheidungsfähigkeit spricht Paul Virilio in einem Essay (vgl. Virilio, 1996) ab. Er charakterisiert den heutigen Menschen als überreizt und mit der Wertung und Selektion der ihn umgebenden Reizeangebote überfordert. Im Gegensatz dazu ist eine zunehmende Suche nach ästhetischen Qualitäten des Körpererlebens zu beobachten. Zunächst unbemerkt von der intellektuellen Reflexion nahm beispielweise das Interesse an aktivem Bodybuilding in den letzten Jahrzehnten stark zu. Vordergründig ist die Präsentation des Körpers das Ziel. Um dies zu erreichen ist die genaue Kenntnis des Körpers unverzichtbar. Zeichen von Anspannung sind richtig zu deuten und um den Körper gezielt zu formen ist es erforderlich, die gesamte Lebensweise umzustellen. Auch in alltäglichen Erfahrungsbereichen erfährt der Körperkult einen bereits langanhaltenden Boom. Menschen spüren, daß sie mit der Mißachtung körperlicher Existenzbedingungen wie gesunder Luft und Nahrung, Sexualität, Schmerzen, Alterungsprozesse zugunsten bewußter, intellektueller Zielsetzungen, einen wichtigen Teil ihres Selbsts verlieren und versuchen die somatische Tendenz wieder stärker in ein ganzheitliches Selbstverständnis einzubeziehen.

Im Zuge der Moderne waren auch die Designer von der zivilisatorischen Entwicklung zum Geistigem unter Verabschiedung des Körperlichen, bzw. des Materiellen überzeugt. Eine Fotoserie von Bauhäuslern zur Illustration der Entwicklung des Stuhles zeigt nach dem Freischwinger Marcel Breuers am Ende die Vision einer Luftsäule als entmaterialisiertes Design. Die von Japan ausgehende Miniaturisierung und technische Optimierung von Geräten gipfelte in den 80er Jahren in Produkten, deren zierliche Tastaturen kaum mehr zu bedienen waren und die Firma Siemens präsentierte auf Flächen reduzierte Designstudien zu Kommunikationsgeräten von Tönis Käo (in: Design heute, 1988). Durch solche Entwürfe wurde zum einen das Bewußtsein um die Wichtigkeit benutzungsfreundlicher Schnittstellen im Design geweckt und zum anderen, als ein Gegentrend zum Immateriellen, die Körperlichkeit neu entdeckt. Die Firma Alessi brachte 1996 eine Serie von Haushaltsgeräten auf dem Markt, welche durch ihre Voluminösität die haptische Sensibilität anspricht. Dies sind Anknüpfungspunkte für sensitives, auf die somatische Tendenz abgestimmtes Design.

3.2.2 Introvertierte Tendenz ästhetischer Erfahrung und animatives Potential von Design

Die introvertierte Tendenz zieht das bewußte Empfinden zu einer inneren Tiefe, der Seele. In der Versunkenheit, dem innerlichen Kreisen um ein Thema, das die introvertierte Tendenz in Gang hält, macht das Bewußtsein um äußere Rahmenbedingungen wie Situation, Raum und Zeit dem innerlichen Erleben von Erinnerungen, momentanen Empfindungen, Vorstellungen und Phantasien Platz. Ob angenehme, aufwühlende, schwierige Erlebnisse, sie alle können die introvertierte Tendenz aktivieren. Eine passende ästhetische Erfahrung für diese nach innen gerichtete Bewegtheit läßt sich mit der Formulierung: »... und Maria hörte diese Worte und bewegte sie in ihrem Herzen«, aus der Weihnachtsgeschichte annäherungsweise ebenso veranschaulichen wie mit Auguste Rodins (1840–1917) Skulptur »Der Denker« von 1880 oder dem 1514 entstandenen Kupferstich »Melancholie« von Albrecht Dürer (1471–1528). Die entrückte Aktivität der introvertierten Tendenz im Wachzustand läßt sich mit dem Träumen im Schlaf vergleichen. Ähnlich wie im Traum, dessen Funktion je nach Theorie darin

gesehen wird, das tagsüber Erlebte nach Müll oder Verwertbarem zu sortieren oder als Quelle für Erkenntnis Lösungsansätze für Probleme zu generieren, konzentriert die introvertierte Tendenz alle Kräfte auf das innerliche Erleben von Motivation, Kognition und Emotion. Wie Versuche beweisen, macht Schlafentzug psychisch krank, weil keine Möglichkeit zum Träumen besteht. Vergleichsmessungen zur Gehirnaktivität und Beobachtungen der Augenbewegungen von Schläfern, die glaubten nicht zu träumen und solchen, die sich an ihre Träume erinnern konnten, belegen, daß es bei beiden Gruppen Traumphasen gibt. Entsprechend ist zu vermuten, daß Menschen je nach ihrer charakterlichen Eigenart und den Lebensumständen mehr oder weniger häufig auch tagsüber Phasen durchleben, in denen die introvertierte Tendenz gegenüber anderen Tendenzen Vorrang gewinnt. Differenzierter als die generelle Anklage der Reizüberflutung verdeutlicht die Annahme einer subliminal eigeleiteten introvertierten Tendenz die Notwendigkeit, sich je nach Verfassung öfters aus dem allgemeinen Treiben zurückzuziehen, die aufgefangenen Reize zu sortieren, eine Pause einzulegen, sich zu besinnen und sich selbst und den Sinn des eigenen Tuns wiederzufinden.

Bei einer Umfrage zur treffendsten Bezeichnung der Gesellschaft gaben sechzig Prozent der Befragten den Begriff Leistungsgesellschaft an. Unklar bleibt, ob die Befragten damit Positives oder Negatives konnotierten. Der introvertierten Tendenz in ausreichendem Umfang nachzugehen erbringt zumindest vordergründig gesehen keine direkt verwertbaren Leistungen, weshalb dafür zu selten Gelegenheit geboten wird.

Die seelische oder mentale Befindlichkeit ist eine grundlegende Einflußgröße für die Qualität der ästhetischen Erfahrung. Sie mag zwar hinsichtlich der Konzeption von auf soziokulturelle Wirkung angelegten Projekten eher vernachlässigbar sein, keinesfalls jedoch bei der Konzeption von Projekten, die das alltägliche Leben betreffen und durch wiederholte Interaktion im Nahfeld des Einzelnen aufgenommen werden. Zu den alltäglichen Dingen, die das Leben begleiten, dem Sessel, der Kaffeetasse usw. wird mit der Zeit eine mentale Nähe aufgebaut. Es scheint so, als wären die Dinge vom Geist des Nutzers beseelt. Umgekehrt trägt jeder diejenigen Dinge zusammen, von deren ästhetischer Erscheinungsweise er sich angesprochen fühlt. Empfindungen werden auf Dinge projiziert, die dadurch ihrerseits beseelt erscheinen. Nahverhältnisse, in denen die Dinge als Impulse für eine ästhetische Berührung der eigenen Seele angenommen werden, entstehen. Sie bilden die Grundlage für Vertrautheit und verantwortliche Behutsamkeit im Umgang mit dem Lebenskontext. Daher ist das Entstehen mentaler Nähe im Mensch-Objekt-Bezug durch das animative Potential von Design zu fördern.

3.2.3 Explorative Tendenz ästhetischer Erfahrung und impulsives Potential von Design

Die explorative Tendenz drängt nach Aktivitäten in der unbekanntten Außenwelt. Diese Welt verheißt, ob in Form von Wissensangeboten wie Bibliotheken und dem Internet oder in Form von Erlebnisangeboten wie Reisen, Sportereignissen, Museen, unvorhersehbare Überraschungen. Das einzelne Ereignis bremst den Aktivitätsdrang der explorativen Tendenz nur kurz ab, denn schon wird nach dem nächsten Ereignis Ausschau gehalten. Ruheloser Erlebnishunger, Wissensdurst oder Abenteuerlust wirken nach dem Motto der Textzeile »...das nächste Tal kann noch grüner sein und da hinten glänzt Gold im Sonnenschein...«, aus einem Song von Udo Lindenberg, als unaufhörlicher Antrieb. Die explorative Tendenz treibt auch die bewußte Erkenntnissuche an, die Goodman in seiner Interpretation der ästhetischen Erfahrung als deren wesentlichen Wert hervorhebt, indem er bezüglich der ästhetischen Tätigkeit betont:

»... , daß der Anreiz in der Neugier und das Ziel in der Aufklärung liegen. Über das unmittelbare Bedürfnis hinaus werden Symbole um des Verstehens, nicht um der Praxis willen gebraucht; was uns treibt, ist der Wunsch nach Wissen, was uns Freude bereitet, ist die Entdeckung, und die Kommunikation ist gegenüber dem Erfassen und Formulieren dessen, was kommuniziert werden soll, sekundär. Der primäre Zweck ist Erkenntnis an und für sich; Brauchbarkeit, Wohlgefallen, Zwang und kommunikative Nützlichkeit, alle hängen von ihr ab.« (Goodman, 1997, S. 237)

Im Zusammenhang der vorliegenden Untersuchung wird die explorative Tendenz nicht als wichtigste Quelle der ästhetischen Erfahrung definiert. Gleichwohl begleitet sie jedes engagierte wissenschaftliche Forschen, auch das in diesem Untersuchungsprojekt betriebene. Sie findet in der Erkenntnisfreude und der imaginativen Qualität als ästhetische Erfahrung ihre bewußte Ausprägung.

In der Vergangenheit hat die explorative Tendenz bereits verschiedene Ausformungen angenommen und soziale Wertungen erfahren, die in der Literaturgeschichte zum Ausdruck kommen. Im Unterschied zu den zuvor umrissenen Tendenzen entwickelt das Verhalten unter dem Einfluß der explorativen Tendenz in größerem Maß verändernde Tatkraft. Diese betrifft nicht nur die Erfahrung eines individuellen Akteurs. Sie beeinflusst auch andere Erfahrungskomponenten mit. Daher ist es sinnvoll, die Anregung zum Ausleben der explorativen Tendenz mit einem erzieherischen Anspruch zu verbinden. Beispielhaft stellt Hans Jakob C. von Grimmelshausens (1625–1676) Entwicklungsroman »Der abenteuerliche Simplicissimus« von 1669 dar, wie ein Abenteurer auf seiner Entdeckungsreise durch die Welt Erfahrungen sammelt, die ihn zur inneren Reife führen. Wolfram von Eschenbach (ca. 1170–1220) schildert in dem Epos »Parzival« von 1210 nach der Vorlage von Chrétien de Troyes (ca. 1191–1144) einen abenteuerlustigen Helden, der letztlich seine Energie durch die Suche nach dem Gral auf ein für alle lohnenswertes Ziel hin kanalisiert. Auch der Abenteurer Don Quijote aus dem gleichnamigen Roman von 1605 läßt nach dem Willen seines Schöpfers Miquel de Cervantes Saavedra (1547–1616) seiner explorativen Tendenz keinen freien Lauf, sondern schaltet seine Wertvorstellungen als Filter vor und interpretiert die Ereignisse trotz Irritationen im Sinne seiner Erwartungen und weltverbesserischer Anliegen. Dagegen stellt Homer um 800 v. Chr. in der bunten Schilderung der Abenteuer des Odysseus, der sich seiner explorativen Tendenz hingibt, keine belehrende Botschaft in den Mittelpunkt. Der Kinderbuchautor Janosch thematisiert einen wesentlichen Lerneffekt von explorativen Phasen in seiner Erzählung »Oh, wie schön ist Panama« von 1986, in der die Abenteurer nach einer Wanderung im Kreis wieder vor ihrem Haus landen, das sie nun mit neuen Augen sehen und mit stärkerer Zuneigung genießen.

All diese Beispiele verbindet die Gemeinsamkeit, daß die Entdeckungsreise der Hauptfiguren in irgendeiner Form zu einem Ende kommt. Dagegen repräsentieren die Science-Fiction-Serien, die mit »Raumschiff Enterprise« begannen, eine zeitgemäßere Umsetzung von modernen Vorstellungen zur explorativen Tendenz. Deren Aspekte und Lerneffekte werden als punktuelle Impulse auf einem unvorhersehbaren menschheitsgeschichtlichen Entwicklungsweg dargestellt, dessen Ende im Prinzip offen bleibt.

Bezüglich dieser aufklärerischen Weltvorstellung liegt die prinzipielle Bedeutung und Aktualität von Design in der Auffassung, daß die Entdeckung der punktuellen Impulse weder im Laufe des individuellen, noch des sozialen Auslebens der explorativen Tendenz allein dem Zufall überlassen werden darf, sondern durch strategisch geplante Angebote wenigstens ergänzt werden muß (vgl. Kapitel 6). Diese Überzeugung von der Möglichkeit einer bewußten Einflußnahme auf Veränderungstendenzen steht als Leitmotiv letztlich hinter jeder Kategorie von Design, auch wenn im Kontext dieser Ana-

lysen nicht von einer einzigen, richtigen, fraglos zu unterstützenden Tendenz die Rede sein kann. In diesem Sinne geben auch sensitives und animatives sowie die später zu analysierenden speziellen Ausrichtungen von Design mehr als nur zufällige Impulse.

Hinsichtlich der explorativen Tendenz sind zwei Bezüge zu Design hervorzuheben, die stärker als bei den anderen subliminalen Tendenzen dessen Einflußmöglichkeit auf die Erfahrungskonstruktion betonen. Erstens ist dies die Aufgabe, die drängende Neugier und auf alles einstürmende Kraft der explorativen Tendenz zu zähmen und in konstruktive Bahnen zu lenken. Zweitens geht es darum, gezielte Anstöße zur Förderung eines positiven Entwicklungsflusses anzubieten. Auf diese Aufgaben hin ist das impulsive Potential von Design zu konzipieren.

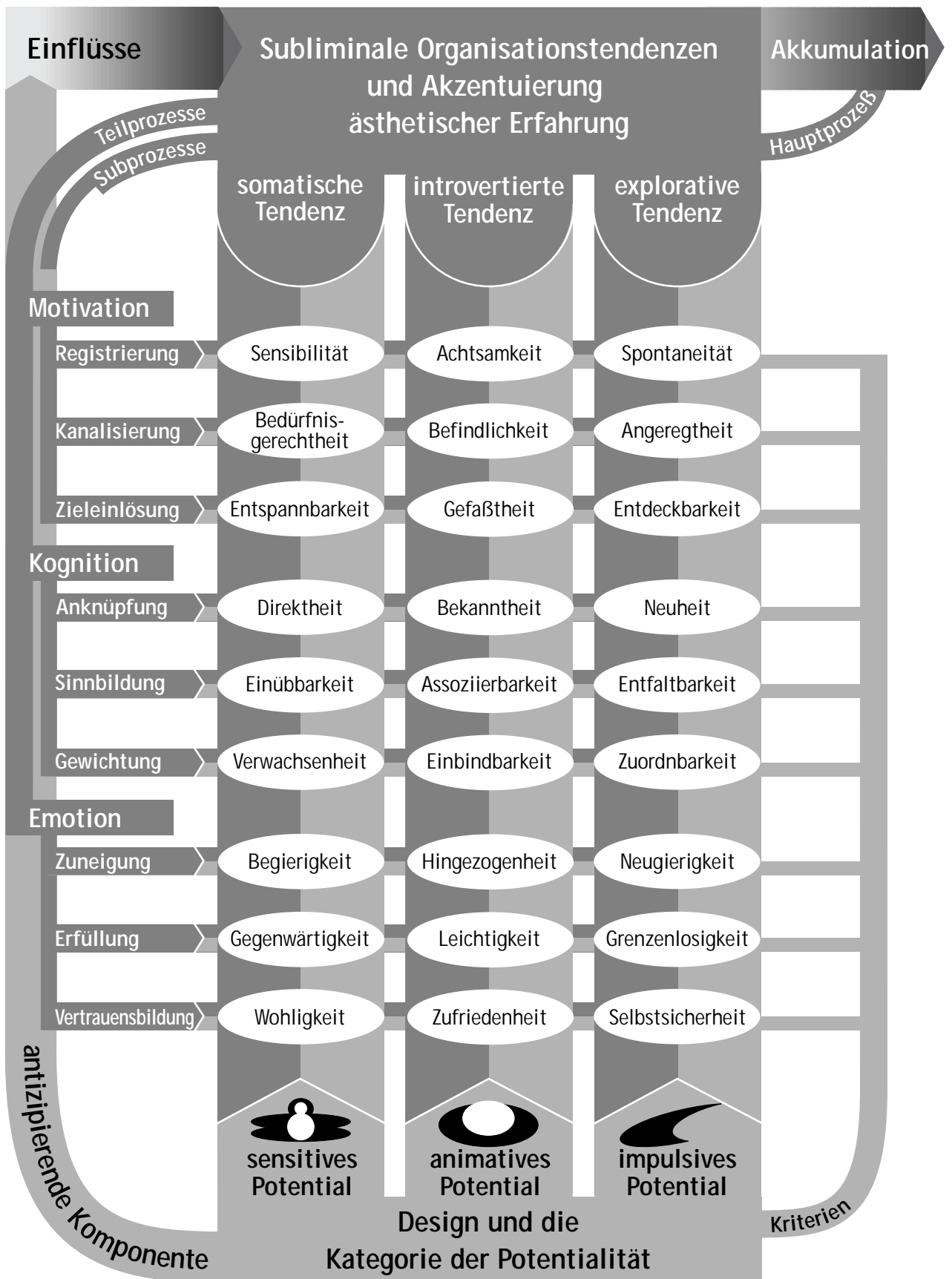
3.3 Ästhetische Kriterien für Design in Korrespondenz zu subliminalen Organisationstendenzen

Wie oben hergeleitet, umfaßt die Funktion der subliminalen Reizorganisation mehr als nur die quantitative Entlastung des Bewußtseins. Subliminale Tendenzen beeinflussen auch die Qualität der bewußten ästhetischen Erfahrung. Dies gilt ebenso für die Persönlichkeit der Designer selbst. Für sie ist es wichtig, mittels distanzierter, differenzierter Analysen subjektive Prägungen ihrer ästhetischen Konzepte zu erkennen und unbefangener an das Design nutzergerechter Angebote heranzugehen.

Aus dem Konzept zur Relation von Design und subliminalen Organisationstendenzen entsteht ein Untersuchungsmatrix in der die subliminal vorstrukturierten Verhaltenstendenzen, somatische, introvertierte und explorative Tendenz, jeweils im Verhältnis zu den Teilprozessen der Psyche, Motivation, Kognition und Emotion sowie zu deren Subprozessen analysiert werden. Aus der detaillierten Untersuchung sind je spezifische Kriterien abzuleiten. Jedes Kriterium wird hinsichtlich seines Einflusses innerhalb der Erfahrung analysiert. Beispiele zu den Einzelkriterien veranschaulichen, auf welche Weise die spezifisch gestaltete Potentialität von Design jedem Kriterium entsprechen kann (vgl. Abbildung 7).

3.3.1 Subprozesse im Teilprozeß der Motivation

Je nach psychologischem Ansatz erhält der Begriff Motivation, als Wille, Drang, Trieb zu handeln, eine andere Bedeutung. Freud hielt den Sexualtrieb für zentral, Adler den Macht und Geltungstrieb. Später entstanden dualistische Theorien, die einen rückwärts- oder nach innen gerichteten und einen vorwärts, nach Neuem strebenden Trieb annahmen. Auch der egoistische Selbsterhaltungstrieb, dem allerdings häufig auftretende altruistische Motive widersprechen, wird oft genannt. Basis der modernen Psychologie ist jedoch eine athematische Theorie geworden, wie sie bereits C. G. Jung konzipierte (vgl. Schönplflug/Schönplflug, 1989). Diese geht davon aus, daß zunächst auf subliminaler Ebene eine Aktivitätstendenz eingeleitet wird, die sich als unspezifische körperliche Erregung äußert. Diese wird schließlich bewußt und je nach Situation gedeutet. Aus Sicht der konstruktivistischen Psychologie und durch empirische Versuche belegbar ist hinzuzufügen, daß die Deutung nicht beliebig ausfallen kann. Sie muß wenigstens der groben Richtung einer subliminalen Tendenz entsprechen, um durch den Vollzug einer entsprechenden Aktivität die Erregung lösen zu können. Die Motivation als psychischer Teilprozeß hat eine den Antrieb aktivierende, für die momentane Verhaltensorientierung ausschlaggebende Funktion und kann in drei Subprozesse, Registrierung, Kanalisierung und Zielerfüllung untergliedert werden.



Übersichtstafel zu Kriterien für Design in Korrespondenz zu subliminalen Tendenzen

Abbildung 7

3.3.1.1 Kriterien zum Subprozeß der Registrierung

Zum Subprozeß der Registrierung als subliminaler Grundvoraussetzung für motivationale Aktivität gehört eine innere Bereitschaft, eine allgemeine Empfänglichkeit für Reize, die zu verschiedenen Zeitpunkten unterschiedlich stark ausgeprägt sein kann. Auf den graduellen Aufbau des Bereitschaftspotentials im Zuge der Registrierung kommt es bei den folgenden Überlegungen an, nicht auf affektgesteuertes Verhalten. Bei dauerhaft gleichmäßiger hoher Bereitschaft könnte das Gehirn gegenüber den wechselnden Reizen, ob von innen oder außen kommend, weder Eigenständigkeit noch Konzentriertheit entwickeln. Bei niedrigem Bereitschaftsniveau ist die subliminale Generierung von Entwicklungsalternativen durch Ignoranz gegenüber dem Reizgeschehen zu stark eingeschränkt. Die Registrierung als erster Subprozeß im Teilprozeß der Motivation läßt sich im Verhältnis zur somatischen Tendenz durch das Kriterium der Sensibilität erfassen, bezüglich der introvertierten Tendenz durch das Kriterium der Achtsamkeit und für die explorative Tendenz mit dem Kriterium der Spontaneität.



Zum Kriterium der »Sensibilität« bezüglich der somatischen Tendenz

Manche Menschen erwachen sehr leicht, wenn sich an ihrem Zustand etwas ändert. Der Anlaß kann von außen kommen wie ein Geräusch oder ein kühler Luftzug oder von innen wie ein Hungergefühl oder ein schlechter Traum. Auch im Wachzustand nimmt der Körper durch seine Sensibilität dauernd das Bereitschaftspotential in Anspruch und kann dadurch die Konzentrationsfähigkeit für bewußte Tätigkeiten stören. Ob übersteigerte Sensibilität durch den situativen Kontext, der den körperlichen Verhaltensdrang zu stark einschränkt, oder organische Reaktionen verursacht ist, bleibt oft unklar. So kann die Hyperaktivität von Kindern als Kompensierung des aufgezwungenen Stillsitzens in der Schule oder als Energieüberschuß durch Überzuckerung des Organismus gedeutet werden. Die Ursache von chronischen Schmerzen wird als gegen den eigenen Körper gerichtete Reaktion des Immunsystems interpretiert oder auf schwierige Lebensumstände zurückgeführt.

Aus diesen Alltagsbeobachtungen ist bezüglich dem Kriterium hoher Sensibilität als Bereitschaft zur somatischen Tendenz zu folgern, daß sich das Körperliche während bewußt eingeschlagenen Motivationstendenzen in verschiedensten Formen durchsetzt. In der speziellen genetischen Prägung der körperlichen Konstitution manifestiert sich Individualität. Diese muß in das zwischenmenschliche Zusammenleben integriert werden. Deshalb ist ein Großteil bewußter individueller und sozialer Anstrengungen darauf gerichtet, die körperliche Sensibilität entsprechend den jeweiligen kulturellen Konventionen zu regulieren (s.o. zu Freud und Elias). Diese im öffentlichen Leben geforderte Körperkontrolle kann zur Abschottung gegenüber jeglichen somatischen Reizen führen. Ein Niesreiz, ein Lachreiz oder das Gefühl, sich strecken zu müssen, werden ebenso unterdrückt wie sexuelle Regungen.

Ein zweiter Grund für mangelnde Sensibilität bezüglich der somatischen Tendenz resultiert aus der Diskrepanz zwischen registrierten Umweltreizen und der inneren Kapazität, diese zu verarbeiten. Die persönlichen Reizschwelle wird dann zum Schutz erhöht und matte Farben, leise Töne, feine Formen fallen durch das subliminale Raster. Die Bereitschaft zur sensiblen Registrierung von unterschiedlichen Reizen auf gleichen und verschiedenen Intensitätsniveaus ist die wichtigste Voraussetzung für die Untersuchung aller weiteren, die somatische Tendenz betreffenden ästhetischen Kriterien. Deshalb sollte das sensitive Potential darauf angelegt sein, durch das Angebot differenzierter Reizniveaus, die Fähigkeit zur Sensibilität zu wecken, zu erhalten und auszubauen.

Beispiel für das sensitive Potential von Design

Hersteller von hochwertigen Beschichtungsmaterialien für Oberflächen erforschen das Verhältnis zwischen der Rauigkeit des Materials und der Hautfeuchtigkeit sowie dem Temperaturgefühl bei Berührung. Lackhersteller entwickeln Autolacke, die bei Änderungen des Lichteinfalls ihre Farbreflexion verändern. Die Autos wirken dadurch weniger plakativ auffallend, als vielmehr sensibel und in immer neuer Weise reizvoll.

Die Planung eines Supermarkts kann aus kommerziellem Interessen mittels dem sensitiven Potential von Design die Sensibilität unterstützen. Indem die Waren nicht durch Barrieren verstellt werden, wird die Bereitschaft der Kunden zur sensiblen Registrierung verschiedenster Produkte gefördert. Anstelle rechtwinkliger Regalführung kann die Wegeführung dem Rollradius des Einkaufswagens angepaßt sein, um störendes, holpriges Schieben zu vermeiden. Die Gemüsetheke lädt beim Selbstabwiegen zum Spiel mit dem Tastsinn ein. Die Hand gleitet über glatte Tomaten, feine Folien, knubbelige Nüsse, bauschigen Salat usw. Beleuchtung mit unterschiedlichen Lichtwellen markiert den Übergang in die nächste Zone.

Bedienelemente werden durch sanfte Wölbungen oder Vertiefungen auf die haptische oder durch Klickgeräusche auf die akustische Sensibilität abgestimmt. Ein Kranführer bewegt zwar große Lasten, muß diese jedoch sehr sensibel steuern. Eine Kassiererin tippt nur Zahlen ein, muß aber das sichere Feedback spüren, jede Taste richtig aktiviert zu haben.

Plakate oder Titelseiten sollen Aufmerksamkeit wecken. Wenn sie aber generell ein zu starkes Reizniveau erreichen, werden sie nicht mehr differenziert registriert. Formatwechsel, unterschiedliche Farbsättigung, verschiedene Papierqualitäten erfordern eine eher sensible Beachtung.



Zum Kriterium der »Achtsamkeit« bezüglich der introvertierten Tendenz

Mit einer achtsamen Grundhaltung werden ständig Reizangebote registriert und auf die innere Wirklichkeit bezogen. Jede geringfügige Veränderung veranlaßt zum Nachsinnen. Das Kriterium der Achtsamkeit als Bereitschaftshaltung der introvertierten Tendenz regelt noch vor dem Bewußtwerden den Zugang zum Innersten. Das gilt gegenüber Reizen die von außen kommen wie das freundliche Lächeln oder die Körpersprache eines Gesprächspartners, die Farbigkeit eines Plakats, die Düsterei einer Bahnstation ebenso wie bezüglich der Reize, die von innen kommen wie Tagträume oder assoziative Phantasievorstellungen. Im Zustand der introvertierten Achtsamkeit geht das Gefühl für Zeit leicht verloren. Während die Zeit im inneren Empfinden verfliegt und übertoll scheint, kommt einem Beobachter das Verhalten eines achtsamen, introvertierten Menschen sehr langsam vor.

Ob ein Mensch in einem Moment achtsam oder unachtsam ist, hängt zum größten Teil von seiner inneren Verfassung ab. Jemanden aus einer unachtsamen, oberflächlichen Haltung herauszureißen, ist relativ schwer. Ein geeignetes gestalterisches Mittel hierfür sind auffällige Kontraste. Ästhetische Elemente erzeugen durch starke, mit dem Kontext kontrastierende Reize ein Wirkungspotential, das sich deutlich vom übrigen Reizangebot unterscheidet und dadurch wenigstens leichter Beachtung findet und die Chance erhöht, in die innere Wirklichkeit aufgenommen zu werden.

Beispiel für das animative Potential von Design

Balladen von Hard Rock Gruppen wirken deshalb besonders eindringlich, weil sie in deutlichem Kontrast zu dem Outfit und der üblichen Musik dieser Bands stehen. Eine ganzseitige Bildanzeige in der typografisch sehr zurückhaltend gestalteten FAZ scheint eher beachtenswert, als wenn sie auf einer Plakatwand positioniert wäre. Schwarzweiß gedrehte Wer-

befilme wecken die Achtsamkeit, weil sie irgendwie tiefsinniger zu wirken scheinen als das bunte Drumherum.

Gestalterisches Ziel sollte es nicht sein, Menschen kurzfristig aus ihrer Unachtsamkeit für die Qualität der inneren Wirklichkeit, sei es der eigenen oder der von anderen Menschen, durch schockierende Ästhetik aufzurütteln, sondern vielmehr mittels differenzierter ästhetischer Elemente dazu beizutragen, Achtsamkeit zu wecken, die langfristig bestehen bleibt und zur Stärkung des Selbst beiträgt. Die Werbekampagne der Firma Benetton (vgl. Toscani, 1996) fällt auf, weil sie mit den Gesetzen des Werbegesetzes kontrastiert und Anstöße für Diskussionen zu aktuellen Problemen gibt. Sie ist, in Ausklammerung der Diskussion um ihre Eignung zur Verkaufsförderung, ein Beispiel für die gelungene Verbindung von kurzfristigem Aufrütteln aus der Unachtsamkeit und langfristigem Aufrechterhalten der Achtsamkeit für die thematisierten Probleme durch gestalterische Mittel.

Designer sollten zudem ihre eigene Bereitschaft hinsichtlich der introvertierten Tendenz kritisch hinterfragen, um einerseits zu verhindern, daß sie sich unachtsam und oberflächlich gegenüber einer Thematik, die sie gestalterisch umsetzen wollen, verhalten oder sich andererseits zu achtsam für Unterschiede selbstverliebt in Details verlieren.

Zum Kriterium der »Spontaneität« bezüglich der explorativen Tendenz

Die Bereitschaft zur explorativen Tendenz, konkretisiert sich in einer Haltung der Offenheit und Spontaneität bezüglich Reizen, die in der äußeren Wirklichkeit lokalisiert werden. Mit der offenen Haltung wird häufig Neues entdeckt und viele gleichzeitig stattfindende Reizereignisse werden gemeinsam registriert. Dadurch entstehen neuronale Verknüpfungen, die später zu kreativen Assoziationen beitragen können. Bei Kindern und Jugendlichen ist die offene Spontaneität häufig zu finden, wenn sie sich noch keine skeptische Vorsicht als Schutz vor Enttäuschungen angewöhnt haben.

Spontaneität äußert sich in impulsivem Verhalten, das Kinder und Jugendliche noch weniger steuern können als Erwachsene. Spontan gehen sie auf Reizangebote, die sich ihnen bieten zu. Das Kind läuft mitten durch die Pfütze, staunt über den Stab mit Zuckerwatte, steckt den Schnee in den Mund, reißt im Supermarkt an den bunten Verpackungen, lächelt fremden Menschen im Bus zu usw. Jugendliche, bei denen die explorative Tendenz der Spontaneität durchschlägt, erkunden aktiv ihre Umwelt. Sie setzen sich dabei oft unbeabsichtigt über konventionelle Grenzen hinweg und finden ihre eigenen Grenzen. Sie probieren, einen Lichtmast zu erklettern, mit dem Bike eine Treppe hinunterfahren, auf der Autobahnbrücke den Fahrenden zuwinken usw. Die Erhaltung von Offenheit und Spontaneität in der Begegnung mit der Außenwelt, der Natur, den Medien und den anderen Menschen ist eine wichtige Voraussetzung für die Fähigkeit, ethisches Bewußtsein und produktiven Gestaltungswillen zu entwickeln und sollte deshalb durch Design, das Gelegenheiten für spontanes, exploratives Verhalten schafft und zu weiteren Initiativen anregt, gefördert werden.

Beispiel für das impulsive Potential von Design

Die baulichen Konzepte von Schulen sollten in Hinsicht der Schaffung von Möglichkeiten zum Ausleben von Spontaneität neu überdacht werden. Es sollten Möglichkeiten für Begegnungen von Schülern verschiedener Klassen oder Schulrichtungen bestehen. Die Schüler sollten spontan, auch nachmittags nicht nur den Schulhof, sondern auch Sportgeräte oder Computer nutzen zu können oder sich zum gemeinsamen Lernen im Klassenraum zu treffen können.

Wie wichtig für viele Menschen das Gefühl spontan handeln zu können ist, auch wenn sie es nicht jederzeit einlösen, zeigt die ungebrochene Beliebtheit des Autos, das immer bereit steht. Außerhalb der Ballungsgebiete sind öffentliche Verkehrsmittel wegen ungünstigen Fahrzeiten oder zu großer Kapazität oft nicht ausgelastet. Hier müßten neue Konzepte, die im Ansatz bereits als Studien vorliegen (vgl. Vester, 1988) den flexibleren Einsatz kleinerer Fahrgastzellen und dem aktuellen Bedarf entsprechender Fahrplanzeiten ermöglichen.

3.3.1.2 Kriterien zu Subprozeß der Kanalisierung

Der Subprozeß der subliminalen Kanalisierung wirkt sich zweifach aus. Einerseits werden bestimmte Reizereignisse, die zwar nicht zum bekannten Erfahrungshorizont eines Menschen gehören, sich in ihrer sinnlich erfahrbaren ästhetischen Verfaßtheit aber in das Bekannte eingliedern lassen, manchmal bereits auf subliminaler Ebene ausgefiltert und gelangen nicht in das Bewußtsein. Diese Vorauswahl entlastet das Bewußtsein und kann als ein Schutz oder als Konzentrationshilfe fungieren, erschwert aber auch das Lernen von Neuem. Andererseits werden durch die Kanalisierung diejenigen Reizangebote ignoriert, die nicht mit dem gegenwärtig verfolgten Motivationsziel in Zusammenhang zu bringen sind. Wer Hunger hat, sich innerlich traurig fühlt oder gerade bemüht ist, eine Abkürzung für die Verkehrsumleitung zu finden, läßt sich nicht so leicht durch andere Reizangebote ablenken. Um die Motivation bezüglich langfristig erreichbarer Ziele aufrechtzuhalten ist immer wieder bewußte Reflexion und Konzentration nötig, denn die wechselhafte, situationsbezogene subliminale Kanalisierung kann auf ein bewußt eingeschlagenes Tätigkeitsziel hin rasch ablenkend auswirken. Der Einfluß des subliminalen Subprozesses der Kanalisierung auf die Erfahrung kann im Bezug auf die somatische Tendenz durch das Kriterium der Bedürfnisgerechtigkeit, hinsichtlich der introvertierten Tendenz mittels dem Kriterium der Befindlichkeit und in Relation zur explorativen Tendenz mit dem Kriterium der Angeregtheit untersucht werden.



Zum Kriterium der »Bedürfnisgerechtigkeit« bezüglich der somatischen Tendenz

Ein Bedürfnis der somatische Tendenz macht sich durch ein Gefühl von nervöser Anspannung, die sich auf einen bestimmten Bereich des Körperschemas richtet, bemerkbar. Die grobe Richtung eines Bedürfnisses wie Hunger, Durst, Sehnsucht nach Streicheleinheiten, Bewegungsdrang usw. bringt sich recht eindeutig ins Bewußtsein. Schwieriger ist die spezielle Bestimmung, wodurch der Hunger gestillt werden kann, wie der Bewegungsdrang auszuleben ist. Wird kein der Anspannung und dem Bedürfnis entsprechendes Verhalten eingeleitet, fordert der Körper durch Streßreaktionen die Aufmerksamkeit. Es ist daher wichtig zu lernen, das eigene Körperschema ständig zu aktualisieren und die Signale des Körpers richtig zu interpretieren. Vielen Menschen kommt dieses Gespür heute abhanden. Mitschuld daran sind Visionen mancher Computerforscher, die wie Hans Moravec oder vorher Norbert Wiener, die Überwindung des Körperlichen durch zukünftige intelligente, zur Selbstreplikation fähigen Roboter voraussagen, von der Unnötigkeit des Leibes für den Geist ausgehen und das Körperliche gegenüber dem Geistigen degradieren. Sie stehen in der langen, das Denken vieler Wissenschaftler prägenden Tradition der idealistischen und rationalistischen westlichen Philosophie. Dagegen bezieht die östliche Philosophie das Körperliche stark ein.

Ungeachtet aller Zukunftsphantasien wie die von William Gibson in seinen Science Fiction Geschichten geschilderten beliebig veränderbaren Cyber-Körper oder der Experimente des australischen Künstlers Stelarc mit technischen Erweiterungen seines

Körpers, hat jeder Mensch noch immer nur den einen Leib, in dem sich seine Seele und Lebenszeit konkretisiert. Es bleibt daher im Streben nach Lebensqualität notwendig, die aufkommenden Bedürfnisse der somatischen Tendenz interpretieren zu lernen und nicht wiederholt durch Ersatzangebote abzubauen, da dies dem eigenen Wohlbefinden und der Gesundheit dauerhaft schadet.

Im medizinischen Bereich ist es besonders wichtig, sich bei einer unklaren Diagnose langsam an die Ursache eines Schmerzgefühls, das ja auch eine Art von Bedürftigkeit darstellt, heranzutasten. Hierzu werden verschiedene Untersuchungsmethoden genutzt. Ebenso muß eine diffuse somatische Anspannung zunächst einmal nach ihrer spezifischen Tendenz diagnostiziert werden, indem körperlichen Empfindungen und Erfahrungen nachgespürt wird, um dann die weitere Aktivitätsrichtung zu selektieren. Bei der Auswahl, ob dem Hungergefühl eher mit Schmalzbrotten oder mit Salaten abzuwehren ist, sollte das körperliche Gedächtnis als Referenzebene fungieren und signalisieren können, ob der Körper in dieser Situation eher Fett oder Ballaststoffe benötigt. Das sensitive Potential von Design könnte dem Kriterium der Bedürfnisgerechtigkeit entsprechen, indem es den Aufbau dieses Gedächtnisses fördert, dabei hilft, es zu verfeinern und ein Gespür für die Deutung der spezifischen Ursache eines Bedürfnisses zu bewahren.

Beispiel für das sensitive Potential von Design

Nahrungsmittel werden zunehmend industriell gefertigt. Food-Design erhält dadurch wachsende Bedeutung, denn es gibt die Rezepturen und Geschmacksrichtungen vor. Durch künstliche Aroma- oder Farbzugaben, Verdickungs- und Streckungsmittel sind viele Nährstoffe weder an ihrem reinen Geschmack zu erkennen, noch mit ihrer Wirkung auf den Körper zu verbinden. Anstelle selbst ein Gespür für die Nahrungsmittel, die der Körper benötigt, zu entwickeln, entsteht Abhängigkeit von dem speziellen Geschmack und der Zusammensetzung eines Industrieprodukts. Hier müßten im Interesse der Konsumenten neue Möglichkeiten gefunden werden, trotz oder gerade durch den Einsatz von Nahrungsmitteltechnik eine gesunde, den verschiedenen Bedürfnissen entsprechend differenzierte und geschmacklich ausgewogene Kost anzubieten. Um Kindern ein bewußteres Empfinden für Nahrung zu vermitteln, führen einige Schulen lebenspraktische Unterricht durch, indem morgens gemeinsam ein Frühstück zubereitet und verzehrt wird.

In der Deutung von Bedürfnissen nach körperlicher Bewegung sind viele Menschen völlig ungeübt und wissen nicht, mit welcher Bewegung sie eine momentane Anspannung beheben können. Das sensitive Potential müßte auch die Zeitgestaltung des institutionalisierten Schul- und Arbeitstags umfassen, um mehr Gelegenheiten zu schaffen, zwischendurch Bewegungsbedürfnisse auszuleben und Körpererfahrungen aufzubauen (vgl. Kapitel 5).



Zum Kriterium der »Befindlichkeit« bezüglich der introvertierten Tendenz

Hinsichtlich der introvertierten Tendenz stellt die Befindlichkeit oder die Stimmung den Selektionsfilter für die Kanalisierung dar. In einer fröhlichen Stimmung werden negative Reize ausgeblendet und umgekehrt. Der Filter der jeweiligen Befindlichkeit färbt die gesamte Wirklichkeitserfahrung ein. Da Befindlichkeiten schwanken und instabil sind, erhält die nach Integrität und Gefäßtheit strebende introvertierte Tendenz ständig verändernde Impulse, die intern austariert werden müssen.

Vielen Menschen fällt es schwer, negative Befindlichkeiten zuzulassen oder positive Stimmungen auch im Wissen um ihre Kurzfristigkeit zu genießen, weil sie im Sozialisationsprozeß dazu angehalten wurden, ihre wechselnden Befindlichkeit zugun-

sten der Präsentation eines stabilen Charakters zurückzustellen. Gerade in der inneren Hingabe an vorübergehenden Befindlichkeiten entwickelt sich aber eine basale Empfindungsfähigkeit, die eine Voraussetzung für die Entfaltung von Selbstgefühl und Empathie ist. Subjektive, sich von innen aufdrängende Befindlichkeiten, ob leidvoller oder freudvoller Art sollten seltener als Störungen der bewußten Selbstdarstellung oder der reibungslosen Kommunikation interpretiert und unterdrückt, sondern als seelische Signale angenommen werden. Ein auf die spezifische Befindlichkeit abgestimmtes, animatives Potential von Design trägt dazu bei, diese Signale der introvertierten Tendenz besser zu deuten und auszuleben.

Beispiel für das animative Potential von Design

Im Streit zwischen der sogenannten Schulmedizin und der alternativen Medizin, geht es um die Definition von Gesundheit. Während die Schulmedizin durch Meßverfahren das Befinden des Patienten ermittelt, fragt der alternative Arzt explizit nach dessen Befindlichkeit. Alternative Heilmethoden bleiben nicht am Körper fixiert. Sie regen auch eine Regeneration der Seele an. Vielfach werden heute beide medizinischen Richtungen angewendet, denn nicht der medizinische Richtungsstreit, sondern das Wohlbefinden des Patienten soll im Vordergrund stehen.

Ebenso müßte innerhalb der Designdisziplin umgedacht werden. Das Design technischer Produkte braucht nicht unbedingt mit einer kühlen, distanzierten Anmutung verknüpft zu sein. Diese häufig angestrebte Verbindung ist weder generell besser als andere Designansätze, noch muß sie zwangsläufig im Konflikt mit diesen stehen. Dies demonstrieren italienische Leuchtenhersteller mit ihren technisch ausgefeilten Konzepten für stimmungsvolle, der jeweiligen Befindlichkeit entsprechend variierbare Wohnraumbeleuchtung. Auch Wettbewerbsentwürfe für zukünftiges Wohnen integrieren Technik und animative Anmutung, indem sie große digitale Bildwände, deren Motive oder Farbmuster je nach Befindlichkeit programmierbar sind, vorschlagen.



Zum Kriterium der »Angeregtheit« bezüglich der explorativen Tendenz

Von der explorativen Tendenz motiviert strebt der Verhaltensfluß relativ unbestimmt irgendwelchen Reizangeboten zu. Auch hierdurch entsteht eine verengende Kanalisierung. Diese ist nicht durch das somatische Kriterium der Bedürfnisgerechtigkeit oder das introvertierte Kriterium der Befindlichkeit vorgegeben, sondern formt sich durch zufällig vorgefundene und im Verhalten verknüpfte Reize der externen Welt nach dem explorativen Kriterium der Angeregtheit. Insbesondere für Kinder ergeben sich aus diesem Effekt weitreichende Konsequenzen für ihr Wirklichkeitsverständnis.

Ansätze zur explorativen Tendenz bei Kindern zu ermuntern, sie mit allzu vielfältigen Angeboten in Kontakt zu bringen, kann zu einem konfusen Verhältnis zur Wirklichkeit führen, denn diese ist durch die einseitige Förderung der explorativen Tendenz weder im Innersten verankert, noch in einer kommunikativen Beziehung zu einer sozialen Gruppierung ausgerichtet. Dabei ist es egal, durch welche Medien, ob Buch, Fernsehen, Internet, Museen oder auch Reisen, diese Angebote erfolgen. Anstatt der elterlichen Erwartung entsprechend, Wissen anzusammeln, vermischt sich im Erfahrungshintergrund des Kindes Vergangenes, Aktuelles, Historisches oder Erfundenes, Wissenschaftliches oder Sektiererisches, zu einem neuen Zusammenhang. Im positiven Fall resultiert daraus Kreativität. Im negativen Fall entsteht weder ein stabiles Selbstgefühl noch Nähe zu anderen Menschen. Das Kind oder der Jugendliche treibt ohne interne Selektions- und Wertungsfähigkeit von einem Reiz zum nächsten. Für

Erwachsene, die bereits ein Selbstgefühl und kommunikative Kompetenz entwickeln konnten, ist die Gefahr, zum Spielball des durch die explorative Tendenz motivierten Aktivitätsdrangs zu werden, geringer. Zu wenige Reizangebote sind für die kindliche Entwicklung ebenso schädlich, da sie frühzeitig eine verengte Kanalisierung einleiten.

In pädagogischer Hinsicht ist deshalb eine verantwortliche Haltung bei der Konzeption von Design mit dem Schwerpunkt des impulsiven Potentials einzufordern. Das impulsive Potential von Design kann nur durch den maßvollen und im Ansatz zielorientierten, jedoch nicht instruieren wollenden Einsatz gestalterischer Mittel förderlich auf das Kriterium der Angeregtheit wirken.

Beispiel für das impulsive Potential von Design

An vielen Kindergärten werden seit einigen Jahren spielzeugfreie Wochen durchgeführt. Die Kinder müssen erst wieder lernen, einen selbstbestimmten Verhaltensfluß zu entwickeln, denn es stehen nicht mehr ständig initiierte Angebote in Form der Spielsachen bereit. Es wird mehr miteinander gespielt und die Natur wird stärker einbezogen. Trotz positiver Ergebnisse beschloss alle Beteiligten, wie Kinder, Eltern und Erzieher, daß ein dauerhafter Verzicht auf Spielzeug nicht sinnvoll wäre, denn ein Großteil der Kinder wird nach einiger Zeit in dem Drang nach geistiger explorativer Aktivität unterfordert.

Fernsehprogramme für Kinder und Jugendliche werden auf ihre erzieherische Tauglichkeit hin auch unter Einbeziehung der Zuschauerreaktion geprüft. Kinder riechen eine allzu erzieherische Selektion und instruierende Absicht hinter der Umsetzung einer Sendung meilenweit gegen den Wind und wehren dieses pädagogisch zu einseitig definierte impulsive Potential von Design durch Umschalten sofort ab.

3.3.1.3 Kriterien zum Subprozeß der Zielerfüllung

Nach den beiden Subprozessen der Registrierung und der Kanalisierung, folgt als letzter Subprozeß im subliminalen Teilprozeß der Motivation, die Zielerfüllung. Diese richtet sich ganz allgemein auf den Abschluß eines motivationalen Prozesses, der als Befriedigung erfahrbar ist. Je nach dominanter Relation zu den verschiedenen subliminalen Tendenzen läßt sich diese Befriedigung bei der Zielerfüllung durch spezifische Kriterien bewerten. Bezüglich der somatischen Tendenz ist das Kriterium der Entspannbarkeit, hinsichtlich der introvertierten Tendenz das Kriterium der Beruhigbarkeit und im Verhältnis zur explorativen Tendenz das Kriterium der Entdeckbarkeit zu untersuchen und Konsequenzen für das zugehörige Potential von Design abzuleiten.



Zum Kriterium des »Entspannbarkeit« bezüglich der somatischen Tendenz

Wird eine motivierte Aktivität zu schnell durch prompte Zielerfüllung beendet, bleibt erstens keine Zeit, das wiederhergestellte Gleichgewicht qualitativ zu werten und wirkliche Befriedigung zu empfinden, zweitens gibt es keine Möglichkeit zur individuellen Regulierung der weiteren Aktivität. Für die Qualität einer Erfahrung unter dem Schwerpunkt der Motivation bezüglich der somatischen Tendenz ist daher das Kriterium der Entspannbarkeit im Zusammenhang mit deren individuell dosierbarer Herbeiführung zu beachten.

Aktuelle Forschungen der Medizinerin Linda Bartoshuk zur Geschmackssensibilität im Vergleich zur Häufigkeit der Geschmacksknospen auf der Zunge legen nahe, daß etwa ein Viertel der Menschen Superschmecker, ebensoviele Schlechtschmecker und der Rest Normalschmecker sind. Um den Hunger nach Sahnetorte zu befriedigen und die Entspannung der somatischen Tendenz zu erreichen, müssen die Schlechtschmecker mehr Torte essen als die Superschmecker und tatsächlich bestätigte sich die Ver-

mutung, daß Schlechtchmecker im Durchschnitt korpulenter sind. Das unbewußte Ziel, welches der Prozeß der Motivation anstrebt zum Beispiel eine Sättigung bei Hunger wird durch langsames, dosiertes und geschmacksprüfendes Eßverhalten nachhaltiger erfüllt als durch hastiges Schlingen.

Diese Trägheit des somatischen Spannungsabbaus ist kommerziell ausnutzbar. Beispielsweise indem bei den kleinen Jahrmarktsattraktionen zunächst der Tendenz nach körperlichem Erleben entsprochen wird, die Fahrzeiten aber so kurz eingestellt sind, daß eine Fahrt meist nicht ausreicht, um eine befriedigende Spannungslösung zu erreichen. Wenn es nicht gelingt, dem körperlichen Rhythmus von Anspannung und Entspannung durch individuell dosierbare und regulierbare Aktivität zu entsprechen, kann die somatische Tendenz sich zu drängendem Suchtverhalten entwickeln. Auch Aggressivität kann aus dem unbefriedigten Drang nach individuell bemessener körperlicher Aktivität und dem unerfüllten Kriterium der Entspannbarkeit entstehen. Daher sind durch das sensitive Potential Gelegenheiten anzubieten, die es erlauben, eine auf die somatische Tendenz bezogene Motivation beispielsweise im sportlichen Kräftemessen auszuleben sowie dosiert und regulativ zu gestalten, damit nachhaltige Entspannung eintreten kann.

Beispiel für das sensitive Potential von Design

Durch industrielle Fertigungserfordernisse sind seit dem letzten Jahrhundert individuelle Dosierungen in allen Lebensbereichen mit durchschnittlichen Portionierungen, die dem ergonomisch erfaßten Standardmenschen entsprechen, ersetzt worden. Einer Anspannung soll ein bestimmtes, portioniertes Aktivitätsziel zum Spannungsabbau entsprechen. Bereits ein Baby wird dazu angehalten, sein Portionsgläschen leer zu essen oder mit dieser festgesetzten Menge auszukommen. Im Medizinbereich, der das umfassendste Wissen zum Körper zusammenträgt, gibt es noch Mankos. Obwohl es die heutige Herstellungstechnik von Kapseln erlauben würde, Dosierungen nach individuellem Bedarf herzustellen, werden weiterhin einheitliche Portionen gefertigt, wobei es oft sogar unmöglich ist, eine Tablette zu halbieren, da diese dann ihre Wirkstoffe zu früh freisetzt. Die Beachtung des Kriteriums der Entspannbarkeit könnte in der Pharmaindustrie und auch in der Lebensmittelindustrie zu neuen und besseren Produkten führen. Die Verpackung von Getränken in wiederverschließbaren Flaschen ist im Sinne des sensitiven Potentials von Design günstig, da mit diesen der momentanen Anspannung, bzw. dem Durstgefühl entsprechend portioniert werden kann. Dementsprechend müßte beispielsweise auch eine Chipstüte mit Restinhalt sauber verschließbar sein und attraktiv aussehen.

Im Bereich der Kleidung können körperliche Veränderungen wie dickere Beine am Nachmittag oder der gefüllte Magen nach dem Essen zu Anspannungen führen, die durch entsprechende Details wie dehnbare Material, Zweifachverschlüsse im Design abzubauen und zu regulieren sind. Weshalb sollten nicht auch Produkte in anderen Bereichen durchdachter und vielfältiger konzipiert sein, um sensitive Dosierung und Regulierung der körperlichen Entspannung zu unterstützen? Beispielsweise lehnen viele Menschen Zeitungen wie »Die Zeit« nicht wegen ihrem Inhalt, sondern dem großen Format, das ihnen beim Lesen körperliche Haltungsprobleme bereitet, ab. Neue Zeitungen wie »Die Woche«, mit kleinerem Format, finden hierdurch ein Marktsegment.

Bereits bestehende Konzepte für Maßschneiderei in Kaufhäusern oder ein Baukastensystem für individuelle Bettenproduktion zeigen, daß es kein Luxus bleiben muß, Produkte, die somatische Anspannungen, wie Rückenschmerzen, abbauen, kompensieren oder regulieren sollen, speziell einjustierbar und nouanciert zu gestalten. Insbesondere die computergesteuerte Fertigung erleichtert die Produktion differenzierter, nach dem Kriterium der Entspannbarkeit gestalteter Produkte.



Zum Kriterium der »Gefaßtheit« bezüglich der introvertierten Tendenz

Grundmotiv oder Aktionsziel der introvertierten Tendenz ist es, innere Gefaßtheit zu erreichen. Wichtig hierfür ist, das oben beschriebene Umgehen mit Befindlichkeiten zu üben, die weder unterdrückt noch radikal gegensteuernd ausgeglichen, sondern durch Unterstützung des animativen Potentials von Design ausgelebt werden sollten. Während allen wechselnden Erfahrungen formt sich mit jedem zwischenzeitlichen Zustand von Gefaßtheit das Selbstgefühl als eine fließende und doch inneren Halt gebende Identität. Diese Gefaßtheit ist zwar als Harmonie oder Ruhe erlebbar, beinhaltet aber bereits die innere Sammlung von Kraft für die Auffrischung der Motivation und für weitere Aktivität, die sich dann auch auf andere psychische Bereiche wie Kognition oder Emotion oder andere Erfahrungsbereiche wie Körperwelt oder Außenwelt richten kann. Damit geht die Gefaßtheit in den gesamten Erfahrungshintergrund ein und bleibt nicht nur in der Innenwelt verhaftet. Um diese innere Gefaßtheit erreichen zu können, benötigt jeder Mensch Zeit und Rückzugsmöglichkeiten. Das animative Potential von Design sollte dem Kriterium der Gefaßtheit entsprechend darauf angelegt sein, solche Orte bereitzustellen.

Beispiel für das animative Potential von Design

Während der private Wohnraum schon in sich ein Rückzugsort darstellt, fehlen diese Orte im öffentlichen Raum oder auch im Arbeitsumfeld. Tests zeigten, daß die Mehrzahl der Menschen es vorzieht, in einem Wartezimmer, einem Café oder einem Restaurant eher am Rand als im Mittelbereich zu sitzen. Vermutlich gilt dies in besonderer Weise für Menschen, die einen zur inneren Sammlung geeigneten Platz suchen. Bänke mit hochgezogenen Rückenlehnen oder umseitig geschlossen wirkende Stühle, Nischen durch Trennwände usw. können Rückzugsorte markieren. Streß im Arbeitsleben entsteht häufig durch das Gefühl ständiger Überwachung. Hier müßten Rückzugszonen für Pausen geschaffen werden. Bei Platzmangel könnten Räume durch mobile Trennwände abgeteilt werden. Eine neue Glastechnik ermöglicht es, eine Glaswand entweder transparent oder opak zu schalten.

Das animative Potential von Design erleichtert die Erlangung von Gefaßtheit im Sinne der Entspannung als ein abschließender Subprozeß der auf die introvertierte Tendenz bezogenen Motivation. Angestellte werden angeregt, am Arbeitsplatz persönliche Objekte wie Fotos, Blumen, Andenken usw. aufzustellen. Ein flüchtiger Blick auf einen solchen vertrauten Gegenstand hilft dabei, sich innerlich zu sammeln ein negative Gefühle zu besänftigen oder auch Anlaß für ein kurzes Gespräch mit Kollegen sein. Die Softwarefirma Intershop in Jena ermöglicht es jedem Mitarbeiter, seinen Arbeitsplatz frei zu gestalten, mit brennender Kerze auf dem Besprechungstisch oder einem Windspiel vor der Tür. Im Gegensatz zu dieser Intention einer Stärkung des animativen Potentials von Design, beschneidet das CI-Konzept der Firma Erco in Lüdenscheid dieses völlig. Die Arbeitsplätze der meisten Angestellten sind innenarchitektonisch nicht deutlich von Fluren usw. abgetrennt und daher ständig von Besuchern und Kollegen einsehbar. Ein Gebot des CI-Konzepts verlangt es, keine privaten Dinge auf dem Schreibtisch oder der Werkbank zu plazieren.



Zum Kriterium der »Entdeckbarkeit« bezüglich der explorativen Tendenz

Aktivitätsziel der explorativen Tendenz ist es, irgendeine Entdeckung zu machen, die den motivierten Verhaltensfluß vorläufig zum Stillstand bringt und dazu anregt, das Gefundene kognitiv und emotional weiterzuverarbeiten. Das impulsive Potential von Design kann diese Anregung in vielfältiger Weise anbieten. Die ästhetische Ge-

staltung der Umwelt sollte Menschen Gelegenheiten zum verschiedenartigen, mehrere Sinnesmodalitäten aktivierenden Ausleben ihrer explorativen Tendenz aufzeigen. Nicht nur im Städtebau wurden diesbezüglich in der Vergangenheit Fehler gemacht. Anstelle inspirierender, der Vielfalt von Lebensinteressen entsprechender Angebote wurden langweilige Einheitskästen fabriziert. Das impulsive Potential von Design kann dem Kriterium der Entdeckbarkeit insbesondere durch unerwartete Details entsprechen.

Beispiel für das impulsive Potential von Design

Im Industriedesign war lange Zeit das perfekte und reibungslos funktionierende Produkt das Gestaltungsziel. Viele Nutzer suchen aber eine spannendere Interaktion mit den Produkten ihres Lebensumfelds als die erwartungsgemäße Erfüllung des genau definierten Nutzens. Sie wollen etwas entdecken, was nicht bereits vorhersehbar ist. Ein strikt ergonomisch gestalteter Arbeitsplatz, der keine Anregungen zu Tätigkeiten bietet, die nicht direkt mit dem Arbeitsziel in Verbindung stehen, zwingt den Nutzer zur eindimensionalen Ausrichtung seiner Motivation und fördert das Entstehen einer ermüdenden, passiven Haltung. Arbeitsplatzgestaltung welche weniger stark planbare Aktivitäten einbindet, zum Beispiel durch morgendliche Arbeitsplatzwahl, Stehpulte, Arbeitstühle mit verschiedenen Sitzprinzipien, unterschiedliche Lichtquellen, flexible Wände zur Abgrenzung oder Kommunikation mit Kollegen usw., regt Aktivität hinsichtlich der explorativen Tendenz an und verhilft im Rahmen der Möglichkeiten innerhalb des Arbeitsalltags zu eigenständigen Entdeckungen.

Kommunikationsdesign kann durch Integration von verschiedenen ästhetischen Elementen wie unterschiedlichen Bild Darstellungen, Illustrationen, Schemata, Tabellen, Karikaturen usw., Wechsel im Layout, Verwendung mehrerer Schrifttypen, wechselnder Papierqualitäten usw., eine mehrdimensionale, also nicht nur visuelle, sondern auch haptische, nicht nur zur Aufnahme von Information instruieren, sondern zur aktiven Entdeckung und Kombination von Informationen anregen. Trotz berechtigter Kritik an der Gestaltung von Illustrierten oder den Programmen der Fernsehanstalten, bieten gerade diese Medien durch ihr impulsives Potential von Design Ansatzpunkte für Entdeckungen an.

3.3.2 Subprozesse im Teilprozeß der Kognition

Der Kognitionsbegriff nimmt seit seinem Aufkommen in den sechziger Jahren eine zentrale Rolle in der Psychologie und in anderen Wissenschaften ein. Die Begriffsdefinitionen sind vielfältig und reichen von der sehr engen Bezeichnung der höheren geistigen Fähigkeiten zu weiten Begriffsfeldern wie bei Maturana. Im vorliegenden Zusammenhang reicht es aus, das Bedeutungsfeld wie folgt, grob zu umreißen. Die Kognition als einer der drei Teilprozesse psychischer Aktivität umfaßt alle sortierenden Tätigkeiten. Diese können mit und ohne bewußte Reflexion ablaufen und beziehen sich sowohl auf sprachliches Denken, als auch auf multimodales ästhetisches Material wie Wahrnehmungen, Vorstellungen und Phantasien. Diese kognitive Funktion des Sortierens ist durch drei Subprozesse gliederbar. Aus deren Analyse bezüglich der subliminalen Tendenzen und deren Einfluß auf die Erfahrung ergeben sich entsprechende Kriterien. Ein erster Subprozeß betrifft die Anknüpfung, der zweite Subprozeß die Sinnbildung und ein dritter Subprozeß die Gewichtung.

3.3.2.1 Kriterien zum Subprozeß der Anknüpfung

Den Kommentar: »damit kann ich nichts anfangen«, mußte wohl jeder schon einmal abgeben. Das Reizangebot wird zwar registriert, aber die Kognition findet weder auf der subliminalen Ebene, der somatischen, der introvertierten oder der explorativen Tendenz noch auf der bewußten Wertungsebene hinsichtlich des Aspekts des

Gefühls oder der Erkenntnis eine Anknüpfung. Meist ist dieses Erlebnis der Verständnislosigkeit frustrierend. Der ästhetische Eigenwert stellt dahingehend einen Sonderfall dar, da sich seine Erfahrung gerade dann leicht einstellt, wenn keine sonstige Anknüpfung möglich ist. Es geht allein um den Moment, in dem das Reizangebot erlebt wird, nicht um daraus erwachsende Konsequenzen. Zunehmend spielt dieser ästhetische Aspekt auch beim Design von Gebrauchsgegenständen eine Rolle, denn die Zeit des Gebrauchs ist oft sehr kurz im Vergleich zur Zeit, in welcher ein Gegenstand zwar verfügbar ist, jedoch nicht benutzt wird. Daher ist auch Gebrauchsgegenständen ein ästhetischer Eigenwert zuzugestehen. Sie müssen nicht immer nach den Kriterien, die sich dem Subprozeß der Anknüpfung zuordnen lassen gestaltet sein.

Durch entsprechende Gestaltung bieten Reizangebote für bestimmte Menschen oder Zielgruppen bereits auf der subliminalen Ebene eine kognitive Anknüpfung oder geben eine Abgrenzung vor und sind auch als soziales Steuerungsinstrument einsetzbar. Auf diese Weise können Dinge gestaltet werden, die nur dem kognitiven Anteil der ästhetischen Erfahrung einer Gruppe von Eingeweihten eine Anknüpfung bieten.



Zum Kriterium der »Direktheit« bezüglich der somatischen Tendenz

Während einer Sightseeing-Tour in einer fremden Stadt ergreifen Touristen häufig unmittelbar jede Gelegenheit, die sich zum kurzfristigen Hinsetzen und Ausruhen des Körpers bietet. Darüber, ob sich ein Geländer, ein Stein, eine Treppe, ein Brunnenrand usw. zum bequemen Sitzen eignet, wird nicht lange kognitioniert. Die Anknüpfung scheint direkt möglich zu sein. Aufgrund solcher Beobachtungen entwickelte James J. Gibson eine Theorie der »direkten Wahrnehmung«, die er in seinem Hauptwerk »Die Wahrnehmung der visuellen Welt«, 1973, darlegte. Wie die konstruktivistische Wahrnehmungstheorie lehnt auch Gibsons Repräsentationsmodelle, von denen die Kognitivisten ausgehen, ab. Seine Begründung hierfür basiert allerdings konträr zur Annahme der Konstruktivisten, daß Wirklichkeit eine vom menschlichen Organismus abhängige Konstruktion ist, auf der These, der Organismus sei im Lauf der Evolution für die unmittelbare Aufnahme von Informationen aus der Umwelt optimiert worden. Diesem Ansatz folgt die vorliegende Untersuchung nicht.

Interessant bleibt die Beobachtung Gibsons, daß Menschen hinsichtlich der somatischen Tendenz mit großer Direktheit Anschluß zu dem vorgefundenen Reizmaterial herstellen können. Gibson beschreibt dies mit dem Begriff der Affordanz, des Aufforderungscharakters eines Objekts. Zum Werfen werden Dinge genommen, die greifbar sind, zum Anlehnen werden Dinge gesucht, die stabil sind, zum Streicheln werden Dinge berührt, die haptisch reizvoll sind usw. Durch diese Beobachtungen erlangte Gibsons Ansatz in der Designtheorie Bedeutung, denn er stellt die Wichtigkeit der speziellen Beschaffenheit, des Designs von Dingen heraus. Was heißt es aber zu sagen, daß ein Stuhl zum Sitzen, ein Türgriff zum Greifen, ein roter Knopf zum Drücken, eine Treppe zum Hinaufgehen usw. je besser auffordert, desto direkter sein Design wahrnehmbar ist? Design wird dann über eine instruktive Funktion definiert, die dazu beiträgt, das selbstbestimmte Verhalten eines Individuums ähnlich dem Reiz-Reaktions-Ansatz auszuklammern oder abzuwerten.

Trotz dieser Kritik an der designtheoretischen Adaption von Gibsons Ansatz, ist Direktheit als eine Art unmittelbarer Anschließbarkeit in der Interaktion mit Objekten der Umwelt bezüglich der somatischen Tendenz ein wichtiges Kriterium für das sensitive Potential von Design. Dies gilt insbesondere in Situationen, die schnelles Handeln erfordern und hinsichtlich allen Tätigkeiten, welche vom Einzelnen nur selten ausgeübt werden und für die deshalb keine körperliche Routine vorausgesetzt werden

kann. Die Art und Weise des entsprechenden sensitiven Potentials ist durch möglichst eindeutig interpretierbare, direkte Aktivierungsmöglichkeiten zu charakterisieren, um zu betonen, daß letztlich das Individuum handelnder Akteur bleibt und nicht durch den Begriff des Aufforderungscharakters.

Beispiel für das sensitive Potential von Design

Die richtige Aktivierung von Sicherheitseinrichtungen wie den Sicherheitsgurten im Auto oder einem Feuerlöscher sollte möglichst direkt erfaßbar und ausführbar sein. Durch dem sensitiven Potential von Design entsprechende Gestaltung der Bedienelemente, seien dies Druckknöpfe, Haltegriffe oder Düsenverschlüsse, muß eine möglichst unmittelbare kognitive Anschließbarkeit und eine problemlose Handhabung erreicht werden. Bewegliche Teile müssen als solche zu erkennen sein. Die Art der Bedienung wie Drücken oder Ziehen sowie eine Vorstellung des Kraftaufwands sollte direkt in das Agieren einfließen können. Manchmal ist es dagegen notwendig, die Direktheit als Kriterium des Subprozesses der Anknüpfung zu erschweren, bzw. Aktivierungsmöglichkeiten zu verstecken wie bei der Gestaltung von Schutzeinrichtungen – Drehverschlüsse, Steckdosenabdeckungen, TV-Sicherungen – für Kinder.



Zum Kriterium der »Bekanntheit« bezüglich der introvertierten Tendenz

Die Anknüpfung an ein Reizangebot wird bezüglich der introvertierten Tendenz durch Intuition auf der Basis von Bekanntheit entschieden. Bei intuitiven Entscheidungen, die schnell Weichen für anschließendes Handeln stellen, ist es notwendig, sich auf sich selbst verlassen zu können. Bereits Bekanntes dient als Entscheidungsgrundlage. Für die introvertierte Tendenz, deren Aktivitätsziel innere Gefäßtheit ist, stellt Bekanntheit einen positiven Aspekt dar, weil sie stabilisierend auf die kognitive Einordnung von Reizen wirkt. Das animative Potential von Design, das intuitive Anschließbarkeit als ersten Schritt zur Entfaltung von sinnvollen Assoziationen hinsichtlich der introvertierten Tendenz begünstigen will, muß deshalb bekannte Reize integrieren. Bekanntheit als positives Kriterium für die Erfahrung unter dem Einfluß des kognitiven Subprozesses der Anknüpfung wird auch zur Markenbindung eingesetzt. Daher ist der ästhetische Charakter des Erscheinungsbilds bewährter Marken nur im Rahmen der Einhaltung des Kriterium der Bekanntheit veränderbar und aktualisierbar.

Zu fragen ist, ob die Fähigkeit zur Konzeption von Design mit dominierendem animativen Potential, das subjektiv oder zielgruppenspezifisch bekannte ästhetische Elemente einsetzen muß, um einzelne Personen oder Gruppen von Gleichgesinnten zu erreichen, überhaupt durch distanzierteres Beobachten und bewußtes Analysieren erlernt werden kann. Manche Designer verneinen dies und verlassen sich völlig auf ihr eigenes Gespür. Viele Firmen setzen dagegen zunehmend Trendforscher ein, die aufgrund der Analyse jetzt vertrauter ästhetischer Elemente Vorhersagen zur Konzeption neuer Produkte machen. Das animative Potential, dem es gelingt, durch Einsatz des ästhetischen Kriteriums der Bekanntheit eine unmittelbar scheinende Anknüpfung zu erleichtern und eine intuitive Nähe herzustellen spielt im Konsumgüterbereich eine große Rolle. Dabei ist darauf zu achten, daß das verwendete Bekanntheit ausdrückende Reizmaterial nicht negativ besetzt oder bereits veraltet sind.

Beispiel für das animative Potential von Design

Ökologische Produkte, deren Ästhetik durch braune Farbtöne, einfachste Verarbeitung und naturbelassenen Materialeinsatz geprägt ist, begünstigen zwar intuitive kognitive Anknüpfungen, diese sind jedoch oft negativ besetzt. Das heißt aber nicht, daß ökologische

Produkte keine Akzeptanz finden. Mit einem Gespür für das veränderte Lebensgefühl von Menschen, die im Grunde für den Problembereich der Ökologie aufgeschlossen sind, läßt sich durch den Einsatz bekannter und entsprechend aktualisierter ästhetischer Mittel wie Farbigkeit, perfekter, hochwertiger Verarbeitung oder mittels Veredelungsverfahren aufgewerteter Materialien, eine positive empfundene Anknüpfung erreichen.

Um sicherzustellen, daß ein Entwurf ein positives Gefühl von Bekanntheit herstellt, werden neben Designern auch Insider für die Designkonzeption herangezogen. Viele Firmen, die Produkte für Kinder herstellen, beziehen Entwürfe von Kindern zunehmend in die Produktentwicklung ein, um herauszufinden, zu welchen Farben, Mustern, Formen usw. Kinder eine intuitive Nähe im kognitiven Subprozeß der Anknüpfung herstellen. Das Kriterium der Bekanntheit ist ebenso in technisch orientierten Produktbereichen wichtig. Die nur für Ausstellungen entwickelten Konzeptautos der Automobilindustrie dienen dazu, die Resonanz der Kunden zu prüfen und eine erste Bekanntheit mit Gestaltungselementen, die in abgeschwächter Form beim nächsten Modell zum Einsatz kommen sollen, aufzubauen.

Zum Kriterium der »Neuheit« bezüglich der explorativen Tendenz

Während hinsichtlich der introvertierten Tendenz das Bekannte die intuitive Anknüpfung erleichtert, ist bezüglich der explorativen Tendenz die Neuheit das Kriterium, mit dem ästhetisches Material den ersten Anschluß begünstigt. Nicht das bewährte Alte, sondern das vielversprechende Neue wird gesucht. In der progressiven Dynamik der explorativen Tendenz geraten viele Reize in das Blickfeld, die am Ende nicht halten, was sie versprechen und es ist ein gewisser Energieverschleiß einzukalkulieren.

Für den Einzelnen heißt das, daß er für die Suche nach Neuem mehr Energie aufwenden muß, als sich auf das Bekannte und die introvertierte Tendenz zu konzentrieren. Jemand, der aufgrund der Erfahrungsqualität der Neuheit einer Kamera, einer Skiausrüstung, eines Fahrrads, einer Software usw. einen ersten kognitiven Anschluß herstellt, das Produkt kauft und sich damit in den Strudel von Folgeentwicklungen begibt, die er ebenfalls erwerben muß, um das erste Produkt immer auf dem neuesten Stand zu halten, kommt selten dazu, die Aktivierungsmöglichkeiten des Produkts für sich sinnvoll zu entfalten. Eine Begleiterscheinung dieser einseitigen Aufmerksamkeit für das Neue ist der Verschleiß ästhetischer Mittel und ihrer potentiellen Erlebnisqualität. Sie werden nicht hinsichtlich ihrer sensitiven oder animativen Funktion entfaltet, sondern bei nächster Gelegenheit durch eine neue Entdeckung ersetzt.

Immer das Neueste zu wissen oder um sich zu haben ist ein psychisches Bestreben, das aus der explorativen Tendenz resultiert. Indem die Jagd nach Neuem und die Bevorzugung der explorativen Tendenz zur gesamtgesellschaftlichen Orientierung erhoben wird, erfährt das Handeln des Einzelnen eine zusätzliche Beschleunigung, die sich in sozialen Systemen fortsetzt. In diesem Zusammenhang zeigt sich der Energie- und Ressourcenverlust anhand von technischen Innovationen, für die man sich um ihrer selbst Willen begeistert, ohne zu prüfen, ob sie sich im gewohnten Leben bewähren können. Die Formierung von Design als Wissenschaft steht in diesem Kontext, der die explorative Tendenz und das Neue hoch einschätzt und die somatische und introvertierte Tendenz sowie das sensitive und das animative Design hauptsächlich in ihrer, die Akzeptanz von impulsivem Design unterstützenden Funktion miteinbezieht. So ist die Frage, was den nun eigentlich das Neue an dem Entwurf sei, bei Diplompräsentationen obligatorisch, selbst wenn das Design durch explizite Bezugnahme auf sensitive oder animative ästhetische Kriterien entstanden ist und Neuheit als solche kein entscheidendes Gestaltungskriterium war.

Die negativen Kritikpunkte zum Kriterium der Neuheit ergeben sich aus dessen Überbewertung und der Vermischung von Neuheit im Verhältnis zur individuellen Erfahrung und zum gespeicherten Wissen sozialer Systeme. Wenn Neuheit ihren Stellenwert als erste kognitive Anknüpfung in der von der explorativen Tendenz getriebenen subjektiven Erfahrung erhält, dann relativiert sich ihrer Bedeutung, denn als weitere ästhetische Kriterien folgen ihr die sinnvolle Entfaltbarkeit und die Zuordnbarkeit. Das impulsive Potential von Design, das der explorativen Tendenz einen Anschluß bieten will, sollte durch Neuheit auffallen und gleichzeitig darüber hinausweisen.

Beispiel für das impulsive Potential von Design

Ein negatives Beispiel zum Kriterium der Neuheit geben viele Homepages ab, die zwar durch Interesse weckende Links und auffallende Gestaltung zunächst Anknüpfungen für die explorative Tendenz bieten, bei weiterem Erkunden aber triviale Inhalte darbieten. Ebenso faszinierte die Produktgattung der Pager anfangs durch ihre Neuheit, sowohl bezüglich der Erscheinung, als auch der versprochenen Funktionen, die sie aber durch zu hohe Nutzungskosten bisher nicht einlösen konnte.

Folgenreich im positiven Sinne waren dagegen die neuen Impulse, die David Carson in den 90er Jahren im Kommunikationsdesign setzte. Er zeigte innovative Lösungen, die vielen Designern auf der Suche nach neuen ästhetischen Ausdrucksmöglichkeiten Anregungen zur Entfaltung weiterführender eigenständiger Inspirationen boten.

3.3.2.2 Kriterien zum Subprozeß der Sinnbildung

Nach dem Subprozeß der Anknüpfung folgt im Teilprozeß der Kognition der Subprozeß der Sinnbildung. In welcher Form und hinsichtlich welcher Tendenz sich diese vollzieht, hängt von der momentanen Gesamtorganisation der subjektiven Erfahrung ab, die sich in jedem Augenblick verändert. Gleichgültig, ob neue Reize von außen oder innen eintreffen, werden einige schon auf subliminaler Ebene mehr oder weniger stark in die bereits vorhandene Organisation der Erfahrung eingebunden. Dadurch entstehen stark vernetzte, sinnhafte, konstruktive oder relativ isolierte, unverständliche, zerstreute Erfahrungseinheiten.

Dieser aus Erlebnisverbindungen gewachsenen Sinnhaftigkeit, welche das Selbstverständnis ausmacht, steht eine zur Unveränderlichkeit erstarrte und unverständlich bleibende Isoliertheit von wahrgenommenen Reizmustern gegenüber. Ob ein Reizmuster innerhalb dem unbewußten kognitiven Subprozeß der Sinnbildung einen Anfang markiert und Bedeutung erlangt oder als abgeschlossene Einheit zwar zur Kenntnis genommen, jedoch nicht zur sinnhaften Entfaltung, sei es innerhalb der somatischen, der animativen oder der explorativen Tendenz gebracht wird, hängt nicht von der objektiv beschreibbaren Struktur des Reizangebots ab, sondern entscheidet sich relativ zur subjektiven Erfahrungswelt. Daher kann ein ästhetisches Ereignis, das der eine Mensch ohne bewußtes Zutun sofort in sein Sinnuniversum einbezieht, den anderen Menschen völlig unbeteiligt lassen.



Zum Kriterium der »Einübbarkeit« bezüglich der somatischen Tendenz

Die somatische Erfahrungswelt als Teilbereich der Kognition beinhaltet alles psychomotorisch Erlernte. In Fortführung einer direkten Anknüpfung an ein Reizangebot durch das Kriterium der Einübbarkeit kann die somatische Tendenz in diesem Bereich eine eigendynamische Sinnhaftigkeit entwickeln. Das sensitive Potential von Design sollte auf diese Einübbarkeit abgestimmt sein und auf ihr aufbauen, um ihre sinn-

volle Weiterentwicklung zu fördern. Als Vorstufe zum Kriterium der Verwachsenheit, durch welches die wichtigsten Körpererfahrungen stabilisiert werden, bleiben für das Kriterium der Einübbarkeit noch Variationen innerhalb dem Sinnzusammenhang ähnlicher Körperbewegungen offen. Das sensitive Potential von Design unterstützt das Kriterium der Einübbarkeit durch Möglichkeiten der individuellen Anpassung eines Produkts auf körperliche Erfordernisse.

Beispiel für das sensitive Potential von Design

Bei der Auswahl eines neuen Fahrrads steht die Fähigkeit zum Radfahren oder die Funktionsfähigkeit des Rades meist außer Frage. Hauptkriterium ist vielmehr die Prüfung, ob das Körpergefühl beim Radfahren mit dem neuen Rad zusammenpaßt. Rahmen, Sattel- und Lenkerhöhe usw. sollen so beschaffen sein, daß eine Haltung eingenommen werden kann, die ein Körpergefühl von leichter Einübbarkeit und Beweglichkeit vermittelt.

Einen Sinnzusammenhang hinsichtlich Gleichartigkeiten von Bewegungserfordernissen bieten Sportarten wie Surfen, Snowboarden, oder Skaten an. Die Geübtheit in einigen Bewegungsabläufen ist durch die Gestaltung nach dem Kriterium der Einübbarkeit auf ähnliche Sportarten übertragbar und weiterentwickelbar.

Inwieweit Designer Konzepte für das sensitive Potential einbringen können, ohne selbst entsprechende Körpererfahrungen in dem jeweiligen Gebiet eingeübt zu haben, ist fraglich. Insbesondere Sportgeräte, Turnschuhe und weitere Ausrüstungsgegenstände sind nicht aufgrund theoretischer Vorgaben oder formalästhetischer Gesichtspunkte gestaltbar. Beispielsweise wird die Designabteilung für Sportschuhe bei der Firma Nike nicht von einem studierten Schuhdesigner geleitet, sondern von einem ehemaligen Läufer.

Zum Kriterium der »Assozierbarkeit« bezüglich der introvertierten Tendenz

Freies Assoziieren ist eine Methode, um die Ideenfindung nicht durch bewußte Reflexion vorzeitig abzublocken. Spontan werden Gedanken geäußert, die bezüglich einem gegebenen Begriff oder einer Problemstellung in den Sinn geraten. Diese Assoziationen können sich verselbständigen und sozusagen vom Hundertsten ins Tausendste gehen. Es entsteht ein assoziatives Sinngewebe, welches in seinen fortgeschrittenen Verästelungen und Verbindungen mit dem anstoßgebenden Anlaß oft gar nichts mehr zu tun hat. Trotzdem kann der Anlaß später stellvertretend für den Assoziationsprozeß stehen. Dann wird ein Bild, ein Plakat, ein Film, eine Hausfassade oder ein Möbelstück, eine Werkzeug usw. in der ästhetischen Erfahrung zum Knotenpunkt, der ein viel größeres Sinngewebe zusammenhält. Solche Assoziationen sind durch den Erfahrungshintergrund geprägt und gestaltet. Sie nehmen im Erleben großen Raum ein, beispielsweise auch als Tagträume. Dadurch bewegt sich jeder Mensch, dem eine selbständige Entwicklung möglich ist, in seiner speziellen Wirklichkeit. Wissenschaftliche, philosophische, religiöse oder künstlerische Beschreibungen dieser Wirklichkeiten, sind je auf ihre Art bestrebt, deren gemeinsames Fundament zu erfassen und setzen dieses oft mit der einen zeitlosen oder sich linear entwickelnden Realität gleich, innerhalb derer die verschiedenen Erlebniswirklichkeiten der einzelnen Menschen nur vergängliche Nischen bilden. Gerade in der dynamischen Entfaltung von Nischenwirklichkeiten und der Generierung von unterschiedlichen Sinnzusammenhängen kann aber der eigentliche Wert des individuellen Lebens liegen.

Bezüglich der Position von Design und den zugehörigen ästhetischen Präferenzen, ist zu fragen, ob Design als zeitlose Deutung der einen objektiven Realität, bzw. als deren linear fortschreitende Modellierung oder im Unterschied zu diesem vereinheitlichenden Ansatz als Ausdruck und immer neue Interpretation der in verschiedenen Le-

bensprozessen generierten Vielfalt von Wirklichkeiten verstanden werden soll. Im ersten Fall bezeichnet Design abgekapselte Einheiten, Black-Boxes, die den Nutzern ohne Rücksicht auf spezielle Sinnzusammenhänge vorgesetzt werden. Im zweiten Fall, der die Aufgabe des animativen Potentials von Design bezogen auf die Assoziierbarkeit innerhalb der introvertierten Tendenz bezeichnet, sollte sich Design aus der Wirklichkeit der Nutzer entwickeln und potentiell zu einem sinnhaften Knotenpunkt werden können.

Beispiel für das animative Potential von Design

Ein gutes Erscheinungsbild eines Unternehmens vom Briefkopf über Architektur, Produktgestaltung und innerbetriebliche Organisation vermittelt nach innen und nach außen die Assoziation eines stimmigen, sinnvollen Zusammenhangs. Corporate Identity und Corporate Image müssen in Kooperation mit den Mitarbeitern und den Kunden gestaltet werden, um durch den Einsatz von Gestaltung in allen Bereichen intuitiv funktionierende Sinnanschlüsse anbieten zu können. Insbesondere die Mitarbeiter von Dienstleistungsunternehmen sollten selbst positive Assoziationen mit der Unternehmensidentität verbinden, damit sie diese im Kundenkontakt weitergeben können.

Entgegen strikten CI-Konzepten, in die sich die Mitarbeiter einfügen müssen, bietet das animative Potential die Möglichkeit der Assoziierbarkeit zu verschiedenen subjektiven Wirklichkeiten an. Das animative Potential von Design sollte daher nicht unbedingt nur eine perfektionierte Lösung fixieren, sondern müßte im ästhetischen Ausdruck variabel sein und durch technisch leicht zu realisierende Änderungen Assoziierbarkeit und sinnvolle Entfaltung innerhalb verschiedener Erlebnismöglichkeiten anbieten. Ein gutes Beispiel hierfür ist das Swatch-Prinzip.

Ein Werbespot von Microsoft zeigt mittels einem filmischen Streifzug über die Welt die Begegnung mit verschiedensten Menschen, die in ihrem Bereich das beworbene Produkt einsetzen. Hier wird auf subtile Weise die Assoziation vermittelt, daß das Produkt sinnvoll in verschiedenste subjektive Lebenswirklichkeiten integriert werden kann und diese qualitativ bereichert.



Zum Kriterium der »Entfaltbarkeit« bezüglich der explorativen Tendenz

Sinnhaftigkeit kommt in bezug auf die explorative Tendenz in Form von Entfaltbarkeit dadurch zum Ausdruck, daß das Streben nach Entdeckungen nicht weiter zieht, sondern bei einem Reizangebot anhält, weil es Impulse für innerhalb dem momentanen Verhaltensfluß sinnvolle Aktivierungen findet, die zur weiteren Entfaltung anregen. Das impulsive Potential von Design muß in ungefähre Entsprechung zum Erfahrungsstand der Menschen, an die es sich richtet, Aktivierungsmöglichkeiten für die sinnhafte Entfaltbarkeit von Design durch die explorative Tendenz einbauen.

Beispiel für das impulsive Potential von Design

Museen versuchen durch neue Konzepte die explorative Tendenz von Besuchern stärker einzubeziehen. Es werden Ansatzpunkte zur eigenständigen Entfaltung von weiterführenden Informationen oder zum persönlichen Ausprobieren angeboten. Nicht die lückenlose Wissensvermittlung zu einem Fachgebiet, sondern die Anregung zur explorativen Entfaltung von persönlichen Interessensgebieten ist das Ziel aktueller Ausstellungskonzepte. Die Ausstellung zum »Mythos Titanic«, 1998 in Hamburg, zeigt eine Vielfalt von unterschiedlichsten Objekten, die mit der Titanic zusammenhängen. Es gibt keine vorgeschriebene Führung. Jeder Besucher kann innerhalb vielfältigen Impulsen seiner explorativen Tendenz folgend

einen persönlichen Zugang zum Thema entfalten, indem er durch das Schiffsmodell geht, Berichte von Augenzeugen anhört usw.

3.3.2.3 Kriterien zum Subprozeß der Gewichtung

Selbst wenn ein Reizangebot eine Anknüpfung ermöglicht hat oder zur Erfahrung eines ästhetischen Eigenwerts veranlaßte, wenn es zur Sinnbildung anregen konnte oder als isolierte Black-Box behandelt wird, ist noch zu entscheiden, ob das Reizangebot weiterhin wichtig bleibt und längerfristig kognitiv eingeschlossen oder ob es endgültig ignoriert wird. Dieser Subprozeß der Kognition wird daher als Gewichtung bezeichnet. Die Gewichtung ist nur relativ zum bestehenden individuellen Erfahrungshintergrund zu untersuchen. Dieser ist dynamisch angelegt. Jahre später kann die Konfrontation mit einem zuvor als unwichtig ausgeschlossenen Reizangebot zu einer völlig anderen Entscheidung führen. Die subliminale Ebene ist nicht festgelegt, sondern nimmt Veränderungen auf. Lernen findet, wenn auch oft sehr langsam, bereits dort statt und setzt nicht erst mit der bewußten Reflexion ein.

Ständig ist von wichtigen Informationen die Rede. Die meisten dieser Informationen werden schon nach kurzer Prüfung ignoriert. Nur wenige Informationen entfalten ihre Wichtigkeit innerhalb dem kognitiven Bereich der somatischen, der introvertierten oder der explorativen Tendenz. Die häufige Bedeutungskoppelung des Informationsbegriffs mit Wichtigkeit suggeriert, daß hier eine Auswahl nach objektiven Kriterien erfolgen kann. Die Entscheidung für Wichtigkeit wird aber von jedem Einzelnen nach subjektiven Kriterien getroffen. Wenn sie keinen Impuls erhalten, prallen alle angeblich wichtigen Informationen wirkungslos, ohne eine Bewegung im Kopf oder der Kognition zu initiieren, ab. Die Einschließung von Wichtigem im kognitiven Bereich ist hinsichtlich der somatischen Tendenz durch das Kriterium der Verwachsenheit, bezogen auf die introvertierte Tendenz durch das Kriterium der Einbindbarkeit und in Relation zur explorativen Tendenz durch das Kriterium der Zuordnbarkeit analysierbar.



Zum Kriterium der »Verwachsenheit« bezüglich der somatischen Tendenz

Das Kriterium der Verwachsenheit bezeichnet die stabile Einschließung von allem, die somatische Tendenz betreffendem Wichtigem durch das Körperschema. Beispielsweise werden Schmerzen die phasenweise wiederkommen nicht nur emotional erlebt. Wenn sie kognitiv erklärbar sind, verwachsen sie schließlich mit dem Körperschema und erscheinen weniger unangenehm. Ebenso stellt sich zu anderen wiederkehrenden wichtigen Erfahrungen der somatischen Tendenz eine selbstverständliche Verwachsenheit ein. Das sensitive Potential von Design unterstützt diese Verwachsenheit.

Beispiel für das sensitive Potential von Design

Menschen, die körperlich arbeiten verwachsen nach einiger Zeit mit ihren Arbeitsgeräten. Ihre Motorik und ihr Krafteinsatz ist genau auf die Erfordernisse des Geräts abgestimmt. Hierdurch können Haltungsschäden auftreten, die von den Betroffenen nicht unbedingt schmerzhaft erlebt werden, denn man hat sich an die mit der Arbeit verbundenen Körpergrenzen gewöhnt. Trotzdem kommt dem sensitiven Potential von Design in diesem Fall die Aufgabe zu, durch Neuentwicklung der Geräte diesen negativen Auswirkungen auf den Körper entgegenzuwirken. So kamen viele kräftige LKW-Fahrer auch ohne Servo-Lenkung mit ihren Fahrzeugen zurecht und waren mit ihrem Gefährt verwachsen, doch inzwischen erleichtert die Gestaltung der Fahrerkabinen auch weniger kräftigen Fahrern die Arbeit.

Viele Sportler, die für große Firmen werben, benutzen individuell auf ihre Anforderungen zugeschnittene Spezialanfertigungen der Produkte. Für sie ist es von Wichtigkeit, ihre Motorik exakt auf die erforderlichen Bewegungsabläufe hin zu trainieren und mit ihren Sportgeräten völlig verwachsen zu sein. Jede Umstellung durch neue Materialeigenschaften oder Maßveränderungen der Geräte muß durch vermehrtes Üben kompensiert werden.

Als Stradivari des Pop wird Jerry Auerswald im Zeit-Magazin (vgl. Die Zeit, Nr. 20, 1997) bezeichnet. Er spielt selbst Gitarre und baut Instrumente, die speziell für die Fingertechnik und die Motorik seiner bekannten Kunden konzipiert sind. Das sensitive Design des Gitarrenbauers geht auf die Verwachsenheit der Musiker mit ihren Instrumenten ein. Dadurch können Gitarristen während einem Konzert mehrere unterschiedlich klingende Instrumente benutzen, ohne die Handhaltung bei jedem Wechsel umstellen zu müssen.



Zum Kriterium der »Einbindbarkeit« bezüglich der introvertierten Tendenz

Kognitiv Wichtiges wird bezüglich der introvertierten Tendenz durch das Kriterium der Einbindbarkeit in den Teilprozeß der Kognition eingeschlossen. In Phasen der introvertierten Besinnung entstehen charakteristische, sinnliche Vorstellungen zu erinnerten Erlebnissen, die wichtig für die introvertierte Tendenz sind. Zum Beispiel sind in dem Bild der Straße, in der man aufgewachsen ist, ganz bestimmte Details eingebunden. An diesen macht sich das Typische einer Erinnerung fest. Das Wiederfinden ähnlicher Details im derzeitigen Lebenskontext, die ebenfalls wichtig genommen werden, erweitert und stabilisiert diese Eingebundenheit und vergrößert und vertieft auf diese Weise den kognitiven Erfahrungsbereich der introvertierten Tendenz. Die Innenwelt wird dann nicht als eng, leer und beschränkt erlebt, sondern als weit, voll und reichhaltig. Sie bietet viele Ansätze für weitere Einbindungen an, wirkt also auch bereichernd auf das Kriterium der Bekanntheit zurück und schafft somit eine größere Basis für Toleranzfähigkeit gegenüber Unbekanntem.

Das animative Potential von Design kann durch wiederholte, aktualisierte oder modifizierte Präsentation der in der Erinnerung lebendigen sinnlichen Anschauungen dem Kriterium der Einbindbarkeit entsprechen. Dazu muß es so beschaffen sein, daß es überhaupt differenzierte ästhetische Wertungen zuläßt. So ist zum Beispiel die Beliebtheit der Orte, die Gudrun Scholz anhand des CI-Konzepts der Hilton-Hotels in den 60er Jahren, deren Zimmer auf der ganzen Welt gleich eingerichtet waren, illustriert (vgl. Scholz, 1989), ungeeignet über eine vordergründige Orientierungserleichterung hinausgehend, innerliche Nähe und Wichtigkeit aufkommen zu lassen und dadurch das Kriterium der Einbindbarkeit zu erfüllen.

Menschen, die häufig umziehen, können dadurch den Bedarf der introvertierten Tendenz an einem sicheren Vertrauensanker schwer an freundschaftlichen, zwischenmenschlichen Bindungen ausgleichen. Dies gilt ebenso für Menschen, die sich neu kennenlernen und eine enge Beziehung aufbauen, zu der es auch gehört, Vorstellungen der Innenwelt einander zugänglich zu machen und gegenseitig einzubinden. Hier kommt dem animativen Potential verstärkt Bedeutung zu. Mit Hilfe des Kriteriums der Einbindbarkeit entscheidet die introvertierte Tendenz intuitiv darüber, was zu der Innenwelt gehören soll und was ausgeschlossen bleibt. Die innerliche Einbindung von ästhetischen Reizen in den sortierenden Teilprozeß der Kognition schließt die Verwendung derselben ästhetischen Elemente in völlig verschiedenen Kontexten aus. Diese mit der Einbindbarkeit einhergehende Festlegung ist hinsichtlich dem animativen Potential von Design zu berücksichtigen.

Beispiel für das animative Potential von Design

Das Kriterium der innerlichen Einbindbarkeit von wichtigen, das persönliche Leben begleitenden ästhetischen Reizen läßt sich mit vernünftigen Argumenten schwer fassen. Als Zeitungsleser beispielsweise zum ersten Mal mit serifenloser Schrift konfrontiert wurden, riefen sie ablehnend, diese Schrift sei »grotesk«. Der Versuch von Adolf Hitler, eine neue Schrift für Zeitungen einzuführen, scheiterte an dem Protest der Leser, die ihre Zeitung unabhängig von jedem Inhalt nicht akzeptierten und die Frakturschrift zurückforderten. Von jüngeren Menschen wird diese Schrift fälschlicherweise hauptsächlich mit der Zeit des Nationalsozialismus verbunden und es würde trotz besserem Wissen größte Ablehnung hervorrufen, sie beispielsweise für Werbung einzusetzen.

Der Erfolg von Ostalgie-Veranstaltungen einige Jahre nach der deutschen Wiedervereinigung läßt sich weniger politisch, als vielmehr durch die innerliche Einbindbarkeit von bestimmten ästhetischen Gestaltungsmitteln, von Grußformen über die Lokaleinrichtung bis zum Geschmack der gewohnten Getränke begründen.

Firmen und Vereine versuchen davon zu profitieren, daß ihre Produkte, die im nahen Lebenskontext stehen mit der Zeit innerlich eingebunden werden, indem sie diese durch weitere Produkte ausbauen. Eine Adaption von Gummibärchen wird als Leuchte angeboten. Die Milka-Kuh gibt es als Stofftier. Ob es jedoch gelingt, allein durch massive Werbepresenz ein Produktimage aufzubauen, das dem Kriterium der Einbindbarkeit entspricht, ist zweifelhaft. Am ehesten gelingt diese Beeinflussung noch bei Kindern. Doch auch diese sind nicht beliebig beeinflussbar. Wichtig für das Entstehen von Eingebundenheit ist die persönliche Erfahrung mit dem Design eines Gegenstands. So empfinden viele Menschen aufgrund schöner Erinnerungen und der Überzeugung von guter Qualität noch eine innere Eingebundenheit gegenüber dem alten VW-Käfer-Modell, dessen Namensgebung zusätzlich das animative Potential bereichert. Die Neuauflage, der Beetle, kann den alten Erfolg nur auf dem amerikanischen Markt fortsetzen. Dort verbinden die Käufer des Beetle mit dem Design das positive Legensgefühl der Jugend, während der Käfer für viele deutsche Autofahrer nur ein normales, kostengünstiges Fahrzeug war. Der Verkaufserfolg von Produktserien im Retro-Design wie Hifi-Produkte der Marke Dual oder aus den Anfangszeiten der industriellen Produktion wie Radiogeräte aus Bakelit basiert auf der kognitiven Einbindbarkeit des Designs dieser Produkte, die durch den Kauf eines früher vertraut gewesenen Produkts wieder aufgefrischt wird.

Zum Kriterium der »Zuordnbarkeit« bezüglich der explorativen Tendenz

Die Stabilisierung von Wichtigem im kognitiven Subprozeß der Einschließung ist auch bezüglich der explorativen Tendenz mit ihrem Drang nach Neuem relevant. Wenn ein Reizangebot kognitive Entfaltungsmöglichkeiten für die explorative Tendenz anbietet, kann daraus eine längere und wiederholte Beschäftigung mit dem Reizangebot und eine zunehmend geordnetere Interaktion erfolgen. Diese Geordnetheit ergibt sich aus der individuellen explorativen Vorgehensweise, wird aber durch allgemeine subliminale Mechanismen, wie beispielsweise den Gestaltgesetzen beeinflusst. Das impulsive Potential von Design kann das Zustandekommen dieser Geordnetheit fördern, indem es mittels ästhetischer Elemente die Reizangebote den Organisationsmechanismen der Kognition entsprechend räumlich strukturiert und zeitlich staffelt. Hierbei liegt die Schwierigkeit darin, die richtige Gewichtung zwischen zu hohen Ordnungsvorgaben, die für die explorative Tendenz schnell langweilig werden und zu niedrigen Vorgaben, die alle Ordnungsarbeit allein der explorativen Tendenz überlassen, zu fin-

den. Der Charakter der explorativen Tendenz, als nach Neuem suchende Aktivität muß trotz der Gestaltung eines Reizangebots nach dem Kriterium der Geordnetheit erhalten bleiben, um diese Tendenz nicht zu stark abzubremsen. Nur mit dem Spielraum für eigenständige Ordnungsarbeit kann individuell Wichtiges in den kognitiven Erfahrungshintergrund einfließen und zur spezifischen Persönlichkeitsbildung mitbeitragen.

Beispiel für das impulsive Potential von Design

Durch die Schriftkultur hat sich der lineare Aufbau von Informationen weit verbreitet. Vom Rezipienten fordert er ein entsprechend lineares Abarbeiten. Dagegen ermöglichen verbesserte Drucktechniken, Fernsehen und inzwischen auch die Multimedia-Technologie vielfältige ästhetische Umsetzungen. Designer und Rezipienten müssen erst den Umgang mit diesen Möglichkeiten lernen. Solange es beispielsweise nur ein Fernsehprogramm gibt, bleibt dem Zuschauer dessen eigene Filterwirkung verborgen. Er folgt mit seinem Interesse der Ordnung einer Nachrichtensendung und verläßt sich darauf, daß alles gezeigt wird, was für ihn von Wichtigkeit ist. Wenn stattdessen mehrere qualitativ anspruchsvolle Programme konkurrieren muß der Rezipient seine konsumierende Haltung aufgeben und selber auswählen. Zunächst kann er durch die Möglichkeit des Zappens zwischen verschiedenen Programmen und Sendungen zufällig für ihn Wichtiges entdecken. Mit zunehmender Stärkung seiner explorativen Tendenz erwächst aus diesem zufälligen Verhalten vielleicht eine individuelle Geordnetheit in der Interaktion mit dem Medium. Auf diese Weise wird die Macht derjenigen, die bestimmen, was Wichtigkeit erlangen soll, aufgesplittet.

Die Gestalter sind gefordert, differenzierte und für die explorative Tendenz interessante Entscheidungskriterien anzubieten. Logos von Fernsehstationen, Inserts zu den Sendungen, Intros für die thematische Einleitung usw. markieren Aufgabenfelder für Kommunikationsdesigner, die bisher in der Ausbildung verstärkt zu behandeln sind.

3.3.3 Subprozesse im Teilprozeß der Emotion

Der psychische Bereich der Emotion hat zum einen die Funktion der abschließenden Bewertung einer Verhaltenssequenz und zum anderen die Funktion deren Verankerung im Erfahrungshintergrund. Das Gedächtnis kann emotional gefärbte Erinnerungen leichter reaktivieren und das Wertungsergebnis bleibt mit der Erinnerung an die vorhergehende Aktion verbunden und fließt wiederum in die Motivation zur nächsten Aktion ein. Für die qualitative Bestimmung eines Erlebnisses ist hauptsächlich die Emotion zuständig. Die Dynamik emotionaler Prozesse läßt sich ähnlich der motivationalen Prozesse durch einen Spannungsbogen beschreiben. Dessen einzelne Subprozesse werden im folgenden als Zuneigung, Erfüllung und Vertrauensbildung differenziert. Dementsprechend sind die emotionsbezogenen Kriterien je nach bevorzugter Verhaltenstendenz zu differenzieren und bei der Konzeption des sensitiven, animativen und impulsiven Potentials von Design besonders zu beachten.

3.3.3.1 Kriterien zum Subprozeß der Zuneigung

Die Konfrontation mit einem Reizangebot kann trotz motivationsbezogener Aufmerksamkeit oder kognitiver Anschlußfähigkeit zur emotionalen Ablehnung führen. Dagegen setzt sich manchmal das Gefühl der Zuneigung durch und regt beispielsweise zur Beschäftigung mit dem Eigenwert des Reizangebots an. Dem Teilprozeß der Emotion kommt der größte Anteil an der subjektiven und bereits subliminal erfolgenden Bewertung des momentanen Verhaltens zu. Ein Reizangebot, dem nicht minimale Sympathie entgegengebracht wird, bleibt letztlich unwirksam. Deshalb muß der Versuch,

eine elementare, über sachliches Interessen hinausgehende Zuneigung zu erzeugen, ein Hauptanliegen von jedem sein, der etwas mitteilen will. Erst aufgrund der Zuneigung als erstem Subprozeß im Teilprozeß der Emotion kann eine längerfristige und vielleicht mühevoll Beschäftigung mit einem Reizangebot erwachsen. Andererseits könnte durch Design, das negative Emotionen hervorruft, absichtlich Ablehnung erzeugt werden, um Menschen von der Interaktion mit einem Reizangebot abzuhalten. Der subliminal bedingende Einfluß auf die Erfahrung durch den Subprozeß der Zuneigung ist in Relation zu der somatischen, der introvertierten und der explorativen Tendenz durch die Kriterien der Begierigkeit, der Hingezogenheit und der Neugierigkeit zu erfassen und zu bewerten.



Zum Kriterium der »Begierigkeit« bezüglich der somatischen Tendenz

Der Organismus wird aus einer Kombination von genetischen und erlernten Programmen gesteuert. Untersuchungen belegen, daß dem Menschen durch die Gene eine Abneigung vor blau aussehenden Nahrungsmitteln mitgegeben ist. Das Ekelgefühl gegenüber bestimmten Gerüchen von Eßbarem kann aber auch in negativen subjektiven Erfahrungen gründen. Wenn beispielsweise nach dem Verzehr einer Speise Übelkeit auftrat, erinnert sich der Körper später wieder an dieses Ereignis und reagiert ablehnend auf Geruch, Geschmack oder Farbe ähnlicher Speisen. Solche Gewohnheiten entwickeln sich ebenso gegenüber positiven Körpererfahrungen und den mit ihnen verbundenen sinnlichen Reizen und sind die Basis für das Zustandekommen von Begierde bezüglich dem Subprozeß der Zuneigung in Relation zur somatischen Tendenz. Die intuitive emotionale Bewertung der Reizangebote aufgrund dieser gewachsenen Erfahrungen muß nicht unbedingt mit den tatsächlichen Wirkungen auf den Organismus konform gehen und die Begierigkeit kann auch ohne konkrete Begegnung mit einem äußeren Reiz, allein durch die subliminal erzeugte innere Vorstellung einsetzen. Das Kriterium der Begierigkeit beinhaltet bereits eine differenzierte emotionale Erstbewertung. Das heißt, in diesem Zusammenhang ist mit Durst nicht die allgemeine Vorstellung von irgendeinem Getränk verknüpft, sondern eine bestimmte Weinsorte und ein spezielles Trinkgefühl.

Mittels dem sensitiven Potential von Design sind Reizangebote entsprechend dieser emotionalen, körperlichen Begierigkeit zu gestalten. Zudem sind durch speziell gestaltete Angebote neue Vorlieben erzeugbar.

Beispiel für das sensitive Potential von Design

Die Glasfirma Riedel ist bekannt für die besonders sensible, auf die Geschmacks- und Geruchsentsaltung von Getränken abgestimmte Gestaltung von Trinkglasserien. Solche Gläsern vermitteln ein spezielles Trinkgefühl. Die Begierigkeit als Kriterium für die körperliche Zuneigung zu einem Getränk weitet sich dann sogar auf die Verwendung eines bestimmten Glas-typs aus. Passionierte Pfeifenraucher stellen sich, wenn der Gedanke an das Rauchen aufkommt, eine bestimmte Pfeife und den passenden Tabak vor. Appetit richtet sich auf ganz bestimmte Speisen, deren gleichmäßige Zubereitung beim Restaurantbesuch erwartet wird.

Lebensmittelhersteller setzen das sensitive Potential von Design zum Beispiel ein, indem sie nach umfassenden Marktforschungstudien Geschmacksnuancen konzipieren, um ihr Produktsortiment zu erweitern und neue Käufer zu gewinnen. So bietet die Firma Dr. Oetker Kuchenfertigmischungen an, die einen Geschmack wie bei Oma garantieren oder Knorr geht mit den Produkten zur internationalen Küche auf die Geschmackserlebnisse im Urlaub

ein und sogar ein relativ neutrales Produkt wie Speiseöl wird durch Zugabe von Basilikumaroma charakterisiert.

Auch bei Autoherstellern spielt das sensitive Potential von Design in Form der Konzeption eines typischen, wiedererkennbaren, vom ganzen Körper spürbaren Fahrgefühls, das zur Unterstützung der Produktbindung beiträgt, eine Rolle. Zu diesem Fahrgefühl gehört der berühmte, satte Klang der zuschlagenden Tür bei Mercedes ebenso wie die harte Federung eines Geländefahrzeugs oder die unbequemen Sitze eines Sportwagens. Ein Käufer, der auf das körperliche Fahrgefühl Wert legt, wird den gleichen Autotyp nur dann nochmals erwerben, wenn auch die Modellvariante seine zuvor entwickelte Begierigkeit intuitiv stimuliert.



Zum Kriterium der »Hingezogenheit« bezüglich der introvertierten Tendenz

Das Kriterium der Hingezogenheit bezeichnet eine erste emotionale Bewertung von Ästhetischem bezüglich der introvertierten Tendenz. Als Auslöser für die intuitive Zuneigung zu einem Reizangebot soll hier weniger die von Eibl-Eibelsfeld diagnostizierte emotionale Empfänglichkeit, welche beispielsweise eine Gestaltfiguration im Kindchen-Schema anspricht, untersucht werden, als vielmehr das subtile Empfinden einer inneren Nähe, welches durch das unbestimmte Gefühl, etwas von der internen Wirklichkeit in einem externen Objekt wiederzufinden, entsteht.

Er reicht aus, wenn kleine ästhetische Hinweise wie bestimmte Farben, Materialien, Formen, Düfte usw. zu einem positiven Wiedererkennen oder einer schönen Erinnerung veranlassen und ein Gefühl von Sympathie wecken. Auf diese Weise werden Gegenstände zusammengetragen, welche durch das Kriterium einer persönlichen Hingezogenheit aufeinander bezogen sind und unabhängig vom gebrauchsbedingtem Verschleiß und Ersatz die ästhetische Historie des ganz persönlichen Lebenskontexts schreiben. Umgekehrt werden zu negativen Erinnerungen gehörende ästhetische Reize abgelehnt. Hierin liegt eine wichtiger Ursache für die emotionale Bewertungsvielfalt gegenüber Ästhetischem, die sich trotz aller Gleichschaltungsversuche durch Modediktate behauptet und sich auch der bewußten Reflexion widersetzt. Designkonzepte, welche auf diese bestehenden emotionalen Bindungen nicht eingehen, werden bereits auf subliminaler Ebene mit negativen Emotionen belegt und die zugehörigen Produkte werden nicht pfleglich, sondern gleichgültig bis aggressiv behandelt.

Beispiel für das animative Potential von Design

Gert Selle schildert sein ambivalentes Verhältnis zwischen distanzierter Selbstreflexion und emotionaler Hingezogenheit anhand einer Erinnerung an die Sitzecke seines Vaters (vgl. Selle, in: Ruppert, 1993). Das Wissen um die miefige Kleinbürgerlichkeit des Wohnmobiliars wechselt mit der innerlichen Zuneigung zur väterlichen Wohnspäre ab. Wie viele Menschen sich in diesem Konflikt für die Fortschreibung ihrer ästhetischen Prägung und zum Eintreten für ihre emotionale Hingezogenheit gegenüber zeitweise diskriminierten ästhetischen Elementen entscheiden, zeigt zum Beispiel die stabile Präsenz der Möbelkette Domizil im Hintegrund des aktuellen Möbelangebots oder auch der Kult um den deutschen Schlager, Sissi-Filme, Blumenmotive usw.

Schülerstatements zu neuen Schulbauten mit sehr unterschiedlichen architektonischen Konzepten in Wien belegen, daß viele Schüler eine innerliche Hingezogenheit zu Gebäuden entwickeln, die aus dem Alltagsleben bereits bekannte und positiv besetzte ästhetische Elemente wie kleinteilig gegliederte Raumsituationen, verschiedene Farben und Materialien usw. einbringen, während ausschließlich helle, offen und weiträumig angelegte Stahl-Glasstrukturen eher abgelehnt werden.

Zum Kriterium der »Neugierigkeit« bezüglich der explorativen Tendenz

Von der explorativen Tendenz beeinflusste Aktivitäten sind vom Gefühl der Neugier und des Erlebnishungers begleitet. Die emotionale Erstbewertung entsteht unter der Erwartung, daß die Interaktion mit dem vorgefundenen Reizangebot spannend ist und die Neugier aufrecht hält. Mit der Neugierigkeit gegenüber einem Reizangebot ist nicht zwangsläufig dessen absolute Neuheit verknüpft. Beispielsweise können viele Spiele, deren Regeln bekannt sind und die schon oft gespielt wurden, im Moment des Spielens immer wieder neugierig auf den nächsten Spielzug machen und sehr spannend sein. Beim regelgeleiteten Spielen ergänzen sich die Kriterien der Geordnetheit und Neugier sehr gut. Durch die Stimulanz von Neugier und Spannung beschäftigt sich die explorative Tendenz länger mit einem Reizangebot. Diesen Effekt nutzen beispielsweise Spiele-Designer aus und Fernsehsender bemühen sich darum, vor einem Werbeblock oder nach dem Ende einer Sendung nochmals einen Neugierschub zu erzeugen, um den Zuschauer an ihren Sender zu binden. Das impulsive Potential sollte eine emotional aufgeschlossene Neugierphase nicht zur irreführenden Überlistung mißbrauchen, sondern sie im Erziehungsprozeß als Vehikel durch didaktische Interessensunterstützung nutzen.

Beispiel für das impulsive Potential von Design

Die Neugier von Kindern, die voller Freude über jede Entdeckung die Welt erkunden, sollte nicht ständig durch vordergründig kindgerechte Reize, wie Buntes, Süßes, Niedliches usw. in Kombination mit simplen kognitiven Anschlußmöglichkeiten gefesselt und von der Erforschung der sogenannten Erwachsenenwelt abgehalten werden. Vielmehr sollte das impulsive Potential, welches das emotionale neugierige Interesse der Kinder beispielsweise zu den beruflichen Tätigkeitsfeldern ihrer Eltern, dem Alltagswissen oder der Lebensumgebung fördert, aktiv unterstützt werden. Die Kinderserie »Die Sendung mit der Maus« liefert hierfür positives Anschauungsmaterial.

Wenn der Autor Robert Bly in seinem 1998 erschienen, gleichnamigen Buch »die kindliche Gesellschaft« diagnostiziert und den Mangel an verantwortlicher Ernsthaftigkeit beklagt, so ist zu fragen, ob sich viele Menschen nicht deshalb in eine verlängerte Pubertät flüchten, weil sich die tradierte Erwachsenenwelt auch in weniger ernsten Bereichen vor einer Bestätigung emotionaler Aspekte der explorativen Tendenz verschließt. Noch bevor sich das Kriterium der Neugierigkeit aufgrund des Spaßes während der Beschäftigung mit einem Wissensbereich entwickeln kann, wird diese Art emotionaler Zuneigung durch Barrieren wie Prüfungen oder die Forderung nach umfassender Einarbeitung in Grundlagenwissen abgetötet, ohne garantieren zu können, daß dieses Austrocknen des neugierigem Engagements durch einen sicheren Platz in der Erwachsenenwelt belohnt wird.

Die Faszination beim Erkunden des Internets liegt dagegen darin, daß der Neugierde freier Lauf gelassen werden kann. Emotionales und Kognitives werden hier beim Entfalten der explorativen Tendenz verbunden. Initiativen zur Wissensvermittlung wie das Comenius-Programm für Schulen und andere Angebote im Netz geben Impulse und regen zum neugierigen Weiterforschen an.

3.3.3.2 Kriterien zum Subprozeß der Erfüllung

Zu den Emotionen, die das Erleben am intensivsten erfüllen und deren subliminale Tiefe deutlich spürbar ist, weil sie aus dem Innersten aufzusteigen scheinen und sich mit Macht ins Bewußtsein drängen, gehören Freude und Angst. Freude bezeichnet ein Erlebnis von Freiheit, Sicherheit und offener Leichtigkeit. Im Kontrast dazu gehört zur

Angst das Erleben von Gezwungenheit, Unsicherheit und erdrückender Schwere. Die Intensität, Weite und Fülle dieser Gefühle kann vom Organismus nicht dauerhaft aufrecht erhalten werden. Mit ihrem Abklingen bleiben positive oder negative emotionale Marker im Erfahrungshintergrund zurück, die sich auf die weitere Tätigkeitorientierung entscheidend auswirken können. Zudem drücken sie sich durch die gesamte Person, beispielsweise auch in der Körperhaltung bis hin zur Gestaltung des persönlichen Lebenskontexts aus, dies wird auch für Außenstehende spürbar. Umgekehrt kann entsprechendes Design im Lebensumfeld förderlich auf das Entstehen positiver oder negativer emotionaler Erlebnisintensität wirken.

Freude als positives Gefühl wird gegenüber der negativ besetzten Angst bevorzugt. Ihre Entfaltung kann behindert sein, wenn im Hinterkopf der Gedanke an ihre Vergänglichkeit und die Bedrohung durch die wiederkehrende Angst wach bleibt. Die Bewältigung eines angstmachenden Problems kann das Selbstvertrauen stärken und Freude noch freier erleben lassen. Dieses innere Wachsen im Überwinden der Angst ist hinsichtlich aller drei subliminalen Tendenzen nur dann möglich, wenn eine Aktivitätssequenz vollständig aus eigenem Antrieb zum Abschluß gebracht wurde. In einer Situation der Abhängigkeit von äußerlichen Größen, die aus eigener Kraft nicht verändert werden können wie Drogen, beruflicher Druck, sozialer Zwang usw. wird das Handeln zunehmend von Angst beherrscht. Design sollte dazu beitragen Lebensverhältnisse zu gestalten, die Menschen darin bestärken, ihr Leben in den jeweiligen Möglichkeiten selbstbestimmt zu gestalten und sie nicht zu Marionetten ihrer Angst werden lassen. Wichtige Voraussetzung hierzu ist die zunehmende Einbeziehung der subjektsspezifischen ästhetischen Kriterien in den Designprozeß, um einen auf die Persönlichkeit abgestimmten Zugang zu einer angstfreien Interaktion und nachfolgenden kritischen Reflexion mit Objekten der Lebensumwelt zu erleichtern. Der positiv ausgerichtete Subprozeß, die Erfüllung, innerhalb dem Teilprozeß der Emotion beeinflusst die Erfahrung bezüglich jeder Tendenz unterschiedlich. Bezogen auf die somatische Tendenz ist er durch das Kriterium von lebendiger Gegenwärtigkeit, hinsichtlich der introvertierten Tendenz durch das Kriterium der innerlichen Leichtigkeit und relativ zur explorativen Tendenz mit dem Kriterium der Grenzenlosigkeit beschreibbar.



Zum Kriterium der »Gegenwärtigkeit« bezüglich der somatischen Tendenz

Das körperbezogene Glücksgefühl drückt sich in der Erlebnisqualität von Gegenwärtigkeit aus. Im Hier und Jetzt übersteigt das körperliche Erleben von positiver Intensität die Einflüsse der anderen subliminalen Tendenzen und hebt den Unterschied zwischen innen und außen, vorher und nachher auf. Neben den körperlichen Erfahrungsbereichen von Erotik und Sexualität vermitteln vor allem positiv motivierte körperliche Arbeit, Sport und Musik erfreuende Emotionen, die im gegenwärtigen Erleben zur Entfaltung kommen und daher durch das Kriterium der Gegenwärtigkeit zu bewerten sind.

Eine körperliche Stimulanz der Endorphine oder Glückshormone durch entsprechende Drogen ohne körperliche Bewegung erzeugt nicht die gleiche Qualität von Gegenwärtigkeit, weil das mit der Körperaktivität verbundene somatische Feedback fehlt. Für dieses glaubt der Physiologe Neil Todd (vgl. New Scientist, Bd. 2047, S. 10) eine Erklärung gefunden zu haben, die den Reiz solch unterschiedlicher Aktivitäten wie Tanzen bei lautstarker Musik, Bungee-Jumping, Rafting oder Motorradfahren betrifft. Ein Teil des Innenohrs, der Sacculus, der ebenso für das Hören, wie für die Gleichgewichtsfindung zuständig ist, verursacht bei Stimulanz ein Bewegungsgefühl, das durch

die somatische Tendenz zu mehr Aktivität und zur Verstärkung des Gefühls drängt. Extremsportler werden durch zunehmende Gewöhnung regelrecht süchtig nach Steigerung von Geschwindigkeit oder Lautstärke. Normale Körperaktivität reicht nicht aus, um dieses Feedback zu stimulieren. So hat die Empfehlung von Karl Schallaböck vom Wuppertal Institut, Aktivität und ökologisches Bewußtsein miteinander zu verbinden und öfters mal zu Fuß zu gehen keine große Attraktivität für Bewegungshungrige. Das sensitive Potential muß daraufhin angelegt sein, körperliche Belastungsproben im Alltag nicht völlig auszuräumen und zusätzlich durch positive, risikoarme Tätigkeitsangebote intensive körperliche Aktivitätserfahrung zu fördern.

Einige Bereiche, in denen das sensitive Potential im beschriebenen Sinne zum Einsatz kommt, werden aufgrund der Geringschätzung des Körpererlebens und dem Mangel an entsprechenden persönlichen Erfahrungen von Theoretikern diskriminiert. Doch der somatische Drang nach der Erfüllung der Sinne und dem Genießen der Körperlichkeit gehört zum Menschsein und ist auch aus historischen Schilderungen und Erfahrungsberichten von extremen Erlebnissen, insbesondere im Zusammenhang mit kriegerischen Auseinandersetzungen bekannt. Diese Bereiche sollten auch von Designern aufgegriffen werden, um die Thematisierung der somatischen Tendenz nicht denjenigen zu überlassen, die dem Kriterium der Gegenwärtigkeit von Körperempfindungen einzig durch extreme Reize, die spontan Emotionen wie blinde Faszination oder Aggressivität auslösen, entgegen kommen.

Beispiel für das sensitive Potential von Design

Viele Fahrgeschäfte auf Jahrmärkten bieten ein intensives, erfüllendes Erlebnis von Gegenwartigkeit an. Das ungewohnte Bewegungsgefühl bei weitgehend garantierter Sicherheit erfreut die Menschen. Die intellektuelle Mißachtung solcher Erlebnisangebote konnte ihren Erfolg nicht bremsen und ist ungerechtfertigt, denn das komplexe Design von Achterbahnen ist längst eine Angelegenheit für Experten.

Die Techno-Musik basiert nicht auf melodischen Kompositionen, sondern auf dem sensitiven Potential von subliminalen Wirkungen auf die ästhetische Erfahrung durch Klänge und Rhythmen. Filme für Kinos mit Imax-Technologie, die eine Panorama-Projektionswand mit beweglichen Zuschauerplätzen kombiniert, haben nicht in erster Linie die Aufgabe, eine gute Geschichte zu erzählen, sie sind vielmehr durch das sensitive Potential dahingehend zu gestalten, daß sie eine intensive Körpererfahrung des gegenwärtigen Beteiligtseins am Geschehen ermöglichen. Auch Computerspiele, die Autorennen oder Flugerfahrungen simulieren, bieten eine ungefährliche Möglichkeit des intensiven Auslebens der somatischen Tendenz an.

Küchenutensilien zur Zubereitung der Speisen und zum Servieren vom Kochtopf bis zum Serviettenhalter haben nicht nur die Aufgabe gebrauchsgerecht zu funktionieren, sondern dienen darüberhinaus dem die Sinne erfreuenden und der somatischen Tendenz entsprechenden Genuß beim Kochen und Essen. Das Kriterium der Gegenwartigkeit kann gerade bezüglich dem alltäglichen Vorgang des Essens qualitativ gefördert werden und die Vielfalt der Speisen sollte sich auch in der Vielfalt der Service, Gläser und Bestecke ausdrücken. So hat es sich die Bewegung »Slow Food« zur Aufgabe gemacht, alles was zur Leibesfreude des Essens gehört, zu kultivieren. Denn letztlich trägt eine Erfüllung der Sinne und das positive Erleben von körperlicher Gegenwartigkeit auch zu einer Abkehr von kalter, distanzierter Oberflächlichkeit und einer Bereicherung der Herzensbildung bei. Da nicht jedermann in seiner eigenen Küche diese Qualität erreichen kann, ist die Gastronomie gefordert, auch breiteren Zielgruppen einen genußvollen Umgang mit Nahrung, wenn auch nicht jeden Tag, so doch bei Gelegenheit zu ermöglichen.



Zum Kriterium der »Leichtigkeit« bezüglich der introvertierten Tendenz

Bezogen auf die introvertierte Tendenz qualifiziert das Kriterium der Leichtigkeit den emotionalen Subprozeß innerer Erfüllung. Die Dimensionen der inneren Welt sind in Phasen, in denen der Subprozeß der Erfüllung dominiert, mit Gedanken und Anschauungen gefüllt zu sein, die sich wie von selbst zu einer ungezwungenen Ganzheit von tiefen und oberflächlichen, vergangenen und künftigen Erfahrungen verbinden. Erfahrungen von Leichtigkeit begünstigen das Entstehen eines positiven, das eigene Ich bejahenden Selbstgefühls. Sie sind eine wichtige Voraussetzung zur bewußten Genußfähigkeit von Lebensqualität. Zudem fördert innere Leichtigkeit zwangloses, ehrliches zwischenmenschliches Aufeinanderzugehen. Das animative Potential von Design sollte die Erfahrung von Leichtigkeit durch die Verwendung von bekannten, angenehm empfundenen, der mentalen Einstellung entsprechenden ästhetischen Mitteln anregen und sparsam mit irritierenden oder beängstigend wirkenden Reizen umgehen.

Beispiel für das animative Potential von Design

Wenn Menschen sogar ihren kleinen privaten Lebenskontext nicht mehr als ihrer inneren Wirklichkeit zugehörig verstehen und selber beherrschen können, fehlt dem Gefühl von Leichtigkeit die Basis. Es stellt sich selten ein. Was als gemütlich oder heimelig empfunden wird, kann im Detail sehr unterschiedlich aussehen und von sozialen Konventionen beeinflusst sein (vgl. Becker, 1988). Ob das Sofa im geblühten Stoff mit passenden Kissen oder ein Ledersofa mit verchromtem Gestell, eine rustikale Eckbank oder ein Glastisch mit Freischwingern, die Ecke mit Familienfotos oder die Vitrine mit exklusiven Sammlerstücken, jeder sollte sich ungeachtet aller Repräsentationsabsichten in seiner Wohnung intuitiv wohl und innerlich frei fühlen können. Das Angebot an Einrichtungsgegenständen muß daher neben den Objekten, die zur repräsentativen Ausstattung gehören immer auch alltägliche oder einem speziellen Geschmack entsprechende, Erinnerungen tradierende oder eine aktuelle persönliche Veränderung ausdrückende Objekte umfassen. Gerade hinsichtlich der Gestaltung und Einschätzung solch alltäglicher Designaufgaben beweist sich das Selbstverständnis von Design als Dienstleistung durch entsprechend vorsichtigen Einsatz von gestalterischen Ideen und rücksichtsvollem Einbezug der ästhetischen Erwartungen von Nutzern.

Auch die Einrichtung eines Cafés oder eines Pausenraums kann das Aufkommen von Leichtigkeit begünstigen, wenn der Besucher in dem Ambiente zu Ruhe und Gefaßtheit kommen und innerlich unbeschwert den Abstand zur Arbeit genießen kann. Allzu modisches Design von Cafés wirkt auf Menschen, die nicht jeden neuen Trend verinnerlichen, bezüglich der introvertierten Tendenz nach kurzfristigem Rückzug, regenerativem Genuß und innerlich aufatmender Leichtigkeit abschreckend und irritierend. So fühlen sich oft die Stammkunden von Lokalen und Cafés nach deren uneinfühlsamer Renovierung dort nicht mehr wohl und heimisch. Firmeninterne Pausenräume sollten eine deutlich zu unterscheidende Ästhetik zur restlichen Firmeneinrichtung aufweisen, um ihre Funktion als regenerative Oasen für Körper und Seele zu erfüllen.



Zum Kriterium der »Grenzenlosigkeit« bezüglich der explorativen Tendenz

Das Erleben von Freude stellt sich unter dem Einfluß der explorativen Tendenz ein, wenn die Neugier viele freie Entfaltungsmöglichkeiten vorfindet und dadurch ein Gefühl der Grenzenlosigkeit entsteht. Der Besuch einer Ausstellung zu einem interessanten Themengebiet, bei dem jedes Exponat wie eine persönliche Entdeckung erscheint, zur kognitiven Entfaltung führt und als Bereicherung der Erfahrung erlebt

wird, kann das Erlebnis von Grenzenlosigkeit ebenso anregen, wie ein Abenteuerspiel, die touristische Erkundung einer Region oder die Nutzung einer Bibliothek ohne Zeitlimit für ein Forschungsprojekt. Die emotionale Erfüllung einer explorativen Aktivitätssequenz durch das Fühlen von Grenzenlosigkeit wird oft von vielerlei Einschränkungen behindert, von denen manche berechtigt, andere willkürlich sind. Zum impulsiven Potential von Design gehört die verantwortungsvolle Gestaltung von Grenzen, die dem Kriterium der Grenzenlosigkeit entsprechend genügend Raum zur persönlichen Entfaltung der explorativen Tendenz lassen.

Beispiel für das impulsive Potential von Design

Ein vermeidbarer Grund für übervorsichtigen Umgang mit Gebrauchsobjekten, die Unterdrückung von Freude bezüglich der explorativen Tendenz und damit die Mißachtung des Kriteriums der Grenzenlosigkeit, ist die Empfindlichkeit von Materialien und Oberflächen bei Kinderspielzeug. Wenn Kinder ständig zum Aufpassen ermahnt oder für Beschädigungen, die im Spieleifer entstehen bestraft werden, bleiben für spontane, Lebensfreude ausdrückende und fördernde explorative Aktivitäten zu wenig Gelegenheiten. Diese fehlen aber auch den Erwachsenen. Anstatt sich an den technischen Geräten, die sie unter dem Einfluß der explorativen Tendenz angeschafft haben, zu erfreuen und durch die vielversprechenden Funktionen Grenzenlosigkeit empfinden zu können, steckt ihnen die Angst im Nacken, das teuer erworbene Gerät, ob Kamera oder Automobil, zu beschädigen. Die meisten Besitzer von Videorecordern nutzen nur die Basisfunktionen. Selten nehmen sie Sendungen zu für sie interessanten Themen auf, um sie zu archivieren oder später in Ruhe anzuschauen, weil sie die Geräte nicht programmieren können und befürchten, etwas kaputt zu machen.

Auch falsche Verkehrsplanung wie lange Abschnitte von Stadtautobahnen ohne Wende- oder Überquerungsmöglichkeit, kann dazu führen, daß der Bewegungsdrang der explorativen Tendenz eingeschränkt werden muß und das Kriterium der Grenzenlosigkeit unerfüllt bleibt. Ebenso schneiden zeitliche Vorgaben wie die Öffnungszeiten von Universitäten, Bibliotheken, Werkstätten und Museen oder lange Wartezeiten bei der Arbeit mit dem Internet oft eine explorative Phase noch vor ihrem erlebten Höhepunkt von Grenzenlosigkeit ab und verhindern somit die positive Verankerung dieses Erlebnisse in der Erinnerung.

3.3.3.3 Kriterien zum Subprozeß der Vertrauensbildung

Ohne Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten kann ein Mensch kein selbstbestimmtes Handeln entwickeln. Das Gefühl des Vertrauens bildet sich durch Bestätigung einer Erwartung, die mit einer Tätigkeit verbunden wurde. Wenn keine Gelegenheit zur Einübung selbstbestimmten Handelns gegeben ist, wird das Vertrauen nicht an der eigenen Person, sondern an anderen Personen oder Objekten verankert. Solange Erziehungssysteme die Schüler dauerhaft in eine passive Rolle drängen und den Eindruck vermitteln, alles Wissen würde bereits feststehen und sie könnten daher fraglos ihren Lehrern und Büchern vertrauen, fördern sie das Verlangen nach einer feststehenden, verlässlichen Richtschnur an der sich eigenes Handeln risikolos orientieren kann. Alles Fremde, was dieser Richtschnur nicht entspricht wird dann aus Angst davor, die scheinbar existierende Sicherheit zu verlieren, abgelehnt. Konträr dazu begünstigt übertriebene Bestätigung das Entstehen von übertriebenem, die eigenen Fähigkeiten überschätzendem Selbstvertrauen.

Welches Angebot für die Verankerung von Vertrauen in einer Gesellschaft bevorzugt wird, hängt von den angestrebten oder von den politischen Machthabern vertretenen sozialen Organisationsmodellen ab. Weil Menschen ohne das Gefühl von Vertrautheit den Boden unter den Füßen verlieren, in Existenzangst und Streß geraten, also die

psychische Stabilität in besonderer Weise von verlässlichen Bezugspunkten für Vertrauen abhängt, ist die Verantwortung derjenigen, welche die Vertrauensanker für Individuen und soziale Gruppen mitgestalten, besonders hoch.

Soweit Designer an dieser Problematik beteiligt sind, sollten sie zumindest bemüht sein, durch den Einsatz von ästhetischen Elementen keine übertriebenen oder falschen Hoffnungen zu wecken, die dann nicht einzulösen sind und das in sie gesetzte Vertrauen enttäuschen. Doch es gibt keine Garantie auf einen unveränderlichen, sicheren Vertrauensanker. Menschen müssen lernen, zeitweise die Unsicherheit zu bewältigen und durch Eigeninitiative immer wieder die Ankerpunkte ihres Vertrauens zu prüfen und zu erneuern. Der Subprozeß der Vertrauensbildung und dessen bedingender Einfluß auf die Erfahrung wird bezogen auf die somatische Tendenz mit dem Kriterium der Wohligkeit, innerhalb der introvertierten Tendenz durch das Kriterium der Zufriedenheit und im Zuge der explorativen Tendenz durch das Kriterium der Selbstsicherheit beschrieben und bewertet.



Zum Kriterium der »Wohligkeit« bezüglich der somatischen Tendenz

Nach der positiven Bewältigung einer körperlichen Aufgabe und dem Abklingen der emotionalen Intensität der Gegenwärtigkeit kommt das Gefühl einer anhaltenden Wohligkeit auf. Das somatische Feedback der Wohligkeit wird als Stärkung der körperlichen Kondition erlebt. Ob der Körper objektiv eine Funktionssteigerung aufweist ist in diesem Zusammenhang zweitrangig; wichtig ist das subjektive Fühlen eines stärkeren Körperschemas und tieferer Vertrautheit mit dem eigenen Körper.

Wohligkeit heißt, sich wie ein Fisch im Wasser zu fühlen, sicher, locker, wohl in der eigenen Haut. Aktuelle Umfragen zu den Erwartungen an sportliche Aktivität sind dahingehend interpretierbar, daß Menschen weniger die Teilnahme an sportlichen Leistungswettkämpfen anstreben, als vielmehr Erlebnisse suchen, welche die Kombination aus lustvollem, Gegenwärtigkeit vermittelndem Kick und dauerhaftem Wohlbe-finden vermitteln (vgl. Opaschowski, 1997). Das sensitive Potential kann körperliche Erholung und das Empfinden von Wohligkeit unterstützen, indem in Körpernähe ein Resonanzraum geschaffen wird, der die somatischen Aktivitäten, wie Atemrhythmus, Herzschlag, Körpertemperatur, sanft auffängt und bestätigend zurückgibt.

Beispiel für das sensitive Potential von Design

Autogenes Trainig oder die therapeutische Wirkung von alternativen Heilmethoden wie die Behandlung mit Düften, Klängen, Licht, Wärme oder Massage basieren auf dem Prinzip der positiven Stärkung des Bio-Feedbacks. Diesem Effekt setzt auch die Technologie der Mind Machines des Wissenschaftsteams FOCUS ein (vgl. Ars Electronica, Virtuelle Welten, Linz 1990). Körper und Computer werden durch Sensoren, die den körperlichen Zustand messen und deren Daten mittels Software in Töne und Lichtreize transformiert werden, verbunden. Durch auf den individuellen Biorhythmus abgestimmte audiovisuellen Impulse, die von einer Brille und Kopfhörern übertragen werden, um den Nutzer von störenden Umweltreizen abzuschirmen, wird der Hypothalamus direkt stimuliert, bis die erwünschte Wohligkeit eintritt.



Zum Kriterium der »Zufriedenheit« bezüglich der introvertierten Tendenz

Innere Leichtigkeit als Kriterium für die emotionale Intensität innerhalb der introvertierten Tendenz verflüchtigt sich nach einiger Zeit und geht in die Stimmung von Zufriedenheit über. In dieser Stimmung kommt die introvertierte Tendenz nach einer

aktiven Phase zur inneren Sammlung und zur selbstbezüglichen Vertrautheit. Die Emotion der Zufriedenheit schafft innere Harmonie und Sicherheit. Sie erzeugt eine starke mentale Bindung zu den assoziierten ästhetischen Reizen und integriert sie als positive Qualitäten in den Erfahrungshintergrund. Aus dieser ausgeglichenen, gestärkten Basis kann ohne Streß der nächste Aktivitätsschub erwachsen. Die innere Ausbreitung von Zufriedenheit wird durch einen ruhigen oder vorhersehbaren Reizkontext und ausreichend Zeit für lässige Muße begünstigt. Hier wird der Kontrast zu dem Empfinden während einer explorativen Tendenz, aus deren Sicht Zufriedenheit eher negativ als Lethargie, genügsame Bescheidenheit oder Langweile erscheint, besonders deutlich.

Zufriedenheit länger als für die Regeneration zur nächste Aktion notwendig zu genießen, erscheint im heutigen sozialen Leben als altbacken und regressiv. Trotz Überproduktion in den verschiedensten Lebensbereichen bleibt die Fähigkeit zum ruhigen Genießen und dauerhafter Zufriedenheit nach einer intensiven Phase suspekt. Sie verlangsamt als Pause im individuellen Tun bei zunehmender Verbreitung auch politische oder ökonomische Entwicklungsprozesse. Deshalb wehrten und wehren sich an sozialer Gleichberechtigung interessierte Vertreter der gestalterischen Moderne gegen den Gebrauch ästhetischer Elemente, die geeignet sind, das Aufkommen einer die Seele einullenden, heimeligen, biedereren, gemütlichen Zufriedenheit zu begünstigen. Die Konsumgüterindustrie thematisiert zwar ständig die Kundenzufriedenheit, müht sich aber gleichzeitig darum, sie durch immer neue Produktangebote weiter anzustacheln und zur Erreichung eines vermeintlich höheren Zufriedenheitsniveaus zu drängen.

Diese konträren Aspekte sind bei der Konzeption von Design mit Dominanz des animativen Potentials hinsichtlich der Förderung von Zufriedenheit einzubeziehen und abzuwägen. Das Kriterium der Zufriedenheit läßt sich nicht an Einzelobjekten festmachen. Wie Abraham Moles mit seiner Konzeption von Design als Umgebungsdesign (vgl. Beitrag von Moles in: Gsöllpointner Hrsg., 1981) verdeutlicht, benötigt der Mensch zum streß- und angstfreien Leben ein Gefühl der Stabilität seiner Umwelt. Dieses konkretisiert sich innerhalb der introvertierten Tendenz durch Angebote, die dazu animieren, ihnen gegenüber mentale Nähe und innere Eingebundenheit zu entwickeln und Lebensqualität mit Zufriedenheit genießen zu können.

Beispiel für das animative Potential von Design

Zufriedenheit als positiver emotionaler Abschluß einer introvertierten Aktivitätsphase stellt sich nach dem Einrichten einer neuen Wohnung ein, indem zu dieser ein Verhältnis innerer Nähe entsteht, weil erfahrbar wird, daß sie mit liebgewonnenen Gewohnheiten harmoniert und die vertauten Möbel gut zur Geltung kommen. Parameter des animativen Potentials sind bezüglich der Architektur die Ausrichtung der Fenster, Höhe und Zuschnitt der Räume, das Vorhandensein eines Balkons oder eines Gartens sowie Geschäfte und andere soziale und kulturelle Angebote im nahen Umfeld. Möglichkeiten zum Ausweiten des als vertraut empfundenen Nahfelds wie Rad- oder Wanderwege bieten positive Anregungen zur weiteren qualitativen Bereicherung der introvertierten Tendenz und Erneuerung von Zufriedenheit an.



Zum Kriterium der »Selbstsicherheit« bezüglich der explorativen Tendenz

Der emotionale Höhepunkt, die Erfahrung von Grenzenlosigkeit, im Zuge einer von der explorativen Tendenz beeinflussten Aktivität, ebbt nach einer intensiven Phase ab und geht im Subprozeß der Vertrauensbildung in ein Empfinden von Gewißheit und Mutigkeit über. Diese Empfindung ist durch das Kriterium der Selbstsicherheit zu erfassen.

sen und zu bewerten. Obwohl all die grenzenlos erscheinenden Angebote nicht gleichzeitig zu erforschen sind, bildet sich Vertrauen auf die eigenen Fähigkeiten aus, mehr entdecken zu können als das Gewohnte, weitere Vorstöße zu einem späteren Zeitpunkt unternehmen zu können und mit dem Drang nach Neuem, sei es im Denken oder im Tun nicht alleine zu sein. Das impulsive Potential von Design sollte das Kriterium der Selbstsicherheit mitberücksichtigen und dadurch die positive Vertrauensbildung zu Stärkung der Selbsteinschätzung und damit die furchtlose Offenheit gegenüber Erwartungen anderer Menschen und allgemeinen Anforderungen der Welt unterstützen.

Beispiel für das impulsive Potential von Design

Werbung wird von den meisten Menschen nicht mehr als Information wahrgenommen. Seitdem mehrere Fernsehsendungen Werbespots thematisieren, weiß jeder, mit welchem Aufwand die ästhetisch perfekten Bilder fabriziert werden. Der Reiz an neuer Werbung gründet daher nicht im Inhaltlichen, Erkenntnis anbietenden, sondern in der Erwartung von ästhetisch unterhaltenden Effekten. Mit deren Einlösung durch das Genre der Werbung ist die Vertrautheit oder Selbstsicherheit der explorativen Tendenz verbunden.

Von einem Nachrichtenmagazin ist dagegen die verständliche, gewissenhaft recherchierte Aufbereitung von Information zu erwarten. Der Zuschauer oder Leser eines Magazins vertraut auf die verantwortliche Vorauswahl der Produzenten. Wenn dann eine Zeitschrift wie Focus mit einem innovativen, ästhetisch ansprechenden, die explorative Tendenz anregenden Design auftritt, ihrem Anspruch auf fundierte Informationen aber nicht gerecht wird, dann rückt diese Täuschung auch das aufwendige Design in ein negatives Licht. Das Vorurteil einer zwangsläufigen Verknüpfung von ästhetischer Vielfalt mit geistiger Einfalt wird dadurch leider wieder bestätigt. Eine ähnliche Diskrepanz zwischen vielversprechender, der explorativen Tendenz entgegenkommender Ästhetik und seichtem Inhalt weisen bedauerlicherweise viele Multimedia-Produktionen auf.

4 Kriterien für Design in Korrespondenz zur sozialen Komponente ästhetischer Erfahrung

- 4.1 Modell zur Organisationsdynamik der sozialen Komponente
 - 4.1.1 Querkausalität durch Teilprozesse und Kausalität von unten durch Subprozesse ...
 - 4.1.2 Kreiskausalität und Akzentuierung durch soziale Organisationsstrukturen
 - 4.1.3 Kausalität nach oben durch den Hauptprozeß der Selektion
- 4.2 Kategorie der Potentialität von Design in Korrespondenz
 - zur sozial bedingten Akzentuierung ästhetischer Erfahrung
 - 4.2.1 Integrative Struktur ästhetischer Erfahrung
 - und kollektives Potential von Design
 - 4.2.2 Hierarchische Struktur ästhetischer Erfahrung
 - und distinktives Potential von Design
 - 4.2.3 Polyvalente Struktur ästhetischer Erfahrung
 - und partizipatives Potential von Design
- 4.3 Ästhetische Kriterien für Design in Korrespondenz
 - zu sozialen Organisationsstrukturen
 - 4.3.1 Subprozesse im Teilprozeß der Konvention
 - 4.3.1.1 Kriterien zum Subprozeß der Wertbestimmung
 - 4.3.1.2 Kriterien zum Subprozeß der Wandlung
 - 4.3.1.3 Kriterien zum Subprozeß der Zielsetzung
 - 4.3.2 Subprozesse im Teilprozeß der Partizipation
 - 4.3.2.1 Kriterien zum Subprozeß der Eingliederung
 - 4.3.2.1 Kriterien zum Subprozeß der Anforderung
 - 4.3.2.2 Kriterien zum Subprozeß der Belohnung
 - 4.3.3 Subprozesse im Teilprozeß der Kooperation
 - 4.3.3.1 Kriterien zum Subprozeß der Verbindung
 - 4.3.3.2 Kriterien zum Subprozeß der Unterstützung
 - 4.3.3.3 Kriterien zu Subprozeß der Begegnung

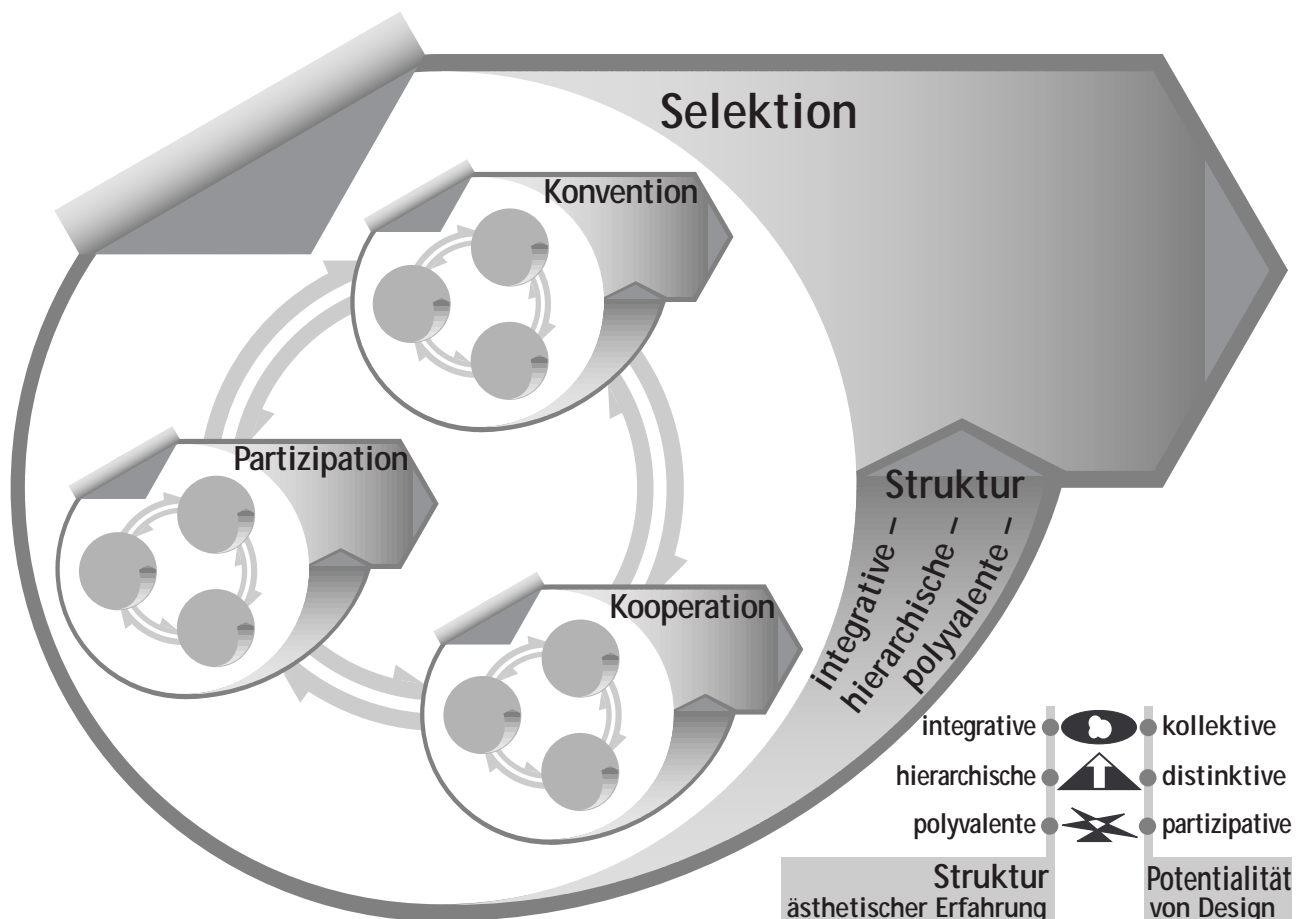
4.1 Modell zur Organisationsdynamik der sozialen Komponente

Anknüpfend an Luhmanns Theoriemodell (vgl. Luhmann, 1984) ist davon auszugehen, daß soziale Systeme durch Kommunikation entstehen und sich nicht etwa aus Individuen zusammensetzen. Zu dieser Annahme gehört die Trennung zwischen Bewußtsein und Kommunikation, die in dem vorliegenden Untersuchungszusammenhang als verschiedene Dimensionen des Selbstkonzepts, der Ausrichtung auf Selbstreflexion oder Kommunikation, analysiert werden. Die Individuen können sich als soziale Akteure nur durch ihre Mitwirkung an der Kommunikation aktiv an dem Erhalt, der Entstehung oder Veränderung sozialer Systeme beteiligen. Ob und wie weitgehend sich Individuen für soziale Systeme engagieren, hängt maßgebend von der persönlichen Wahrnehmung der kommunikativen Dimension und deren Einfluß auf die ästhetische Erfahrung ab. Das im folgenden zu entwickelnde Modell für die Organisationsdynamik der sozialen Komponente bezüglich der Erfahrung (vgl. Abbildung 8) ist daher darauf angelegt, die Wahrnehmung der sozialen Dimension von Erfahrung detailliert analysieren zu können.

Elementare Grundlagen für das Entstehen sozialer Organisationen erwachsen aus dem biologisch determinierte Zusammenleben von Menschen wie der Angewiesenheit des Neugeborenen auf Schutz und Nahrungsversorgung. Von der biologischen Notwendigkeit des sozialen Miteinanders, ist jedoch nicht auf eine sozusagen natürlich sich ergebende soziale Beziehungsform wie beispielsweise der zweckvoll deterministischen Struktur eines Bienenstaats zu schließen. Wie ethnologische Forschungen belegen, läßt sich keine universale Entwicklungslogik für das soziale Leben feststellen. Vielmehr sind verschiedene Varianten oder differenzierte Ausformungen des sozialen Miteinanders unterschiedlicher Völker in Gegenwart und Historie beobachtbar. Das im folgenden zu entwickelnde Modell soll daher keine detaillierte Darstellung der möglichen sozialen Beziehungsformen bieten. Für eine solche Detailanalyse wäre eine starke Bezugnahme auf aktuelles sozioempirisches Forschungsmaterial notwendig, die mit der vorliegenden Untersuchung nicht geleistet werden kann.

Doch auch die verschiedenen, in Details gehenden Studien zu sozialen Milieus können die soziale Verfassung einer Gesellschaft niemals adäquat abbilden. Dieses Problem wird durch die unterschiedliche Anzahl der von den Studien angenommen Milieus deutlich. Insbesondere ist zu fragen, ob diese Studien, deren Grundlagen vor der Wiedervereinigung entstanden und von der Zeitstimmung der 80er Jahre geprägt sind wie insbesondere »Die Erlebnisgesellschaft« von Schulze heute noch genügend Aussagekraft besitzen. Das Milieumodell erfaßt die soziale Dynamik nur ungenügend. Dies belegt das Entstehen von vielfältigen milieuübergreifenden, junge und alte Menschen ansprechenden Szenen. Daher hat das Szenemodell das Milieumodell bezüglich der Erfassung von Konsumbedürfnissen im Bereich der temporären Konsumgüter wie Kleidung oder Nahrungsmittel abgelöst. So beschäftigt sich beispielsweise Gerd Gerken mit der Entwicklung von Szenen in virtuellen Räumen. Ob die sozialen Akteure noch lange gemäß dem Szenemodell handeln werden, wenn die Szenen zum Kampfplatz der Marktstrategen werden, ist fraglich. Die Analyse der Szenen verlangt, viel Detailwissen und ist im vorliegenden Zusammenhang nicht weiter verfolgbar.

Demgegenüber ist beispielsweise das durch Karmasin adaptierte Modell von Douglas praktikabler, weil es sich nicht nur auf die Analyse von Märkten, sondern auch auf andere Arten von sozialen Beziehungen anwenden läßt und je nach Bedarf und Problemstellung spezifisch weiterentwickelt werden kann. Mit der Definition der »fatalistischen Kultur« können sich jedoch nur wenige Menschen identifizieren und die »individualistische Kultur« bezeichnet eine Summation von Individuen, also im stren-



Grafik zur Organisationsdynamik und den Kausalitäten der sozialen Komponente

Abbildung 8

gen Sinne kein soziales Beziehungsmuster. Zudem enthält die Kennzeichnung der individualistischen Kultur negative Konnotationen dahingehend, daß es suggeriert, jeder könne tun was er will. Um die daraus ableitbare, vereinfachende Konfrontation zwischen dem Sozialen und dem Individuellen zu vermeiden und um beiden Bereichen in ihrer Wichtigkeit als korrelative Komponenten der Erfahrungsdynamik gerecht zu werden, geht der Grundansatz der vorliegenden Untersuchung davon aus, daß die Trennung und gleichwertige Beachtung der selbstbezogenen und der kommunikativen Dimension von ästhetischer Erfahrung sinnvoller ist (vgl. Kapitel 2). Nachfolgend wird daher ein Modell für die Organisationsdynamik der sozial bedingten Komponente entwickelt, das zwar ähnlich dem Kulturmodell von Douglas die Ausbildung typischer Orientierungsmuster bezüglich der Wahrnehmung und Erfahrung des Sozialen annimmt, diese jedoch in anderer Weise kennzeichnet.

4.1.1 Querkausalität durch Teilprozesse und Kausalität von unten durch Subprozesse

Drei Teilprozesse sind für das Zustandekommen, Erhalt und Entwicklung der sozial bedingten Komponente besonders wichtig. Im Verlauf des ersten Prozesses, der Stabilisierung von Konventionen, wird die Thematik der Kommunikation sowie deren Wertung und geplante Entwicklung durch ein zugehöriges soziales System definiert. Das heißt, Kern, Grundinhalte und Grenzen eines sozialen Systems werden durch die Konvention bestimmt. Der zweite Teilprozeß, die Partizipation, betrifft die Beziehung der

sozialen Akteure zu einem sozialen System, also deren Beteiligung an der systemspezifischen Kommunikationsthematik. Der dritte Teilprozeß, die Kooperation, erfaßt die durch die Orientierung an einem sozialen System mitbedingte Beziehung der Individuen oder sozialen Akteure zueinander, also die Rückwirkung der kommunikativen Ausrichtung an einem Strukturtyp und deren Einfluß auf die mitmenschliche Begegnung. Alle hervorgehobenen Teilprozesse wechselwirken miteinander. So kann der als gelungen und positiv erfahrene Teilprozeß der Kooperation entsprechende Veränderungen am Teilprozeß der Konvention mitbewirken.

Alle drei Teilprozesse werden im Verlauf der weiteren Analyse genauer bestimmt und zur weiteren Detaillierung der Analyse der sozial bedingten Komponente ästhetischer Erfahrung nochmals in drei Subprozesse differenziert. (vgl. Punkt 4.3).

4.1.2 Kreiskausalität und Akzentuierung durch soziale Organisationsstrukturen

Die Wahrnehmung und ästhetische Erfahrung der sozialen Komponente wird nicht von den einzelnen Teil- und Subprozessen als solchen bestimmt. Hierfür sind vielmehr die Rückkopplungsprozesse, welche die individuelle Erfahrungsgeschichte bezüglich der sozialen Komponente mitgenerieren maßgebend. Aufgrund dieser Kreiskausalität zwischenden Teilprozessen, Subprozessen und Einflüssen durch andere Komponenten oder sonstige Faktoren bilden sich trotz der prinzipiellen Ganzheitlichkeit von Erfahrung unterschiedliche Schwerpunkte aus. Dadurch erfährt die sozialen Dimension von ästhetischen Erfahrung eine mehr oder weniger stabile Akzentuierung. Typische Akzentuierungen sind als Vorstellungen von verschiedenen sozialen Strukturen modellhaft beschreibbar. Zwar wird ein Kommunikationsbeitrag auch in seinem Eigenwert und seiner Bedeutung bezüglich dem sozialen System beurteilt, aber die eigentliche Bedingung der kommunikativen, menschenbezogenen Dimension der ästhetischen Erfahrung resultiert aus der bewußten oder unbewußten Orientierung an Vorstellungen von sozialen Strukturen. Ob die sozialen Strukturen als mental verdinglicht und subjektiv projiziert oder als kommunikativ entwickelt und konkret verwirklicht verstanden werden, in jedem Fall bietet die Orientierung an ihnen wie Giddens hervorhebt jeweils strukturtypische Ressourcen an und gibt ebenso strukturtypische Regeln vor. Deshalb ist weniger nach der Ursache einer Orientierung zu fragen, als vielmehr zu untersuchen, in welcher Weise die Orientierung an einer Struktur durch deren typische Bedingungen, in Form von Regeln oder Ressourcen, die mit dieser verbundene kommunikative Dimension ästhetischer Erfahrung akzentuiert und beeinflußt. Hierzu sind zunächst typische Strukturen zu differenzieren.

Eine Variable für die Differenzierung von sozialen Organisationsstrukturen stellt die Erfahrung bezüglich dem Teilprozeß der Partizipation, beispielsweise durch Kommunikationsbeiträge, dar. Eine Struktur ist hinsichtlich der individuellen Beteiligung als offen oder geschlossen erlebbar. Eine zweite Variable ergibt sich aus der Wirkung der Kommunikationsbeiträge, indem eine Struktur als dynamisch oder statisch erfahren wird. Sowohl die Orientierung an einer für die individuelle Mitwirkung offenen, als auch an einer geschlossenen Struktur kann die kommunikative Dimension der ästhetischen Erfahrung positiv oder negativ akzentuieren. Dies gilt ebenso für eine im Verhältnis der möglichen Wirkung eines Kommunikationsbeitrags dynamische oder statische Struktur.

Eine extrem offene Grundstruktur wäre beispielsweise dadurch gegeben, daß jede individuelle Äußerung als Kommunikationsbeitrag in einem sozialen System Eingang fände. Die dadurch erzwungene Beteiligung an der Kommunikation ließe den Indivi-

duen keine Zeit und keinen Freiraum dafür, die ästhetische Erfahrung an anderen Dimensionen des Selbstkonzepts auszurichten. Einige Personen die im sogenannten öffentlichen Leben stehen, sind diesem Druck einer solch allumfassenden Struktur ausgesetzt. Inwieweit diese totalitäre Struktur in einer Gesellschaft verwirklicht ist, wird daran erkennbar, ob die prinzipielle Möglichkeit besteht, sich beispielsweise als Einsiedler absichtlich aus der Kommunikation und der Mitwirkung an der sozialen Selektion auszuklinken. Dagegen wäre eine extrem geschlossene Grundstruktur dadurch gekennzeichnet, daß die Mehrzahl der Menschen in keiner Weise an der kommunikativen Selektion teilnehmen könnte. Mit einer solchen Struktur ist beispielsweise das soziale System der Atomwissenschaft assoziierbar.

Eine extrem dynamische Struktur läge dann vor, wenn jeder Kommunikationsbeitrag sofort verändernd auf die Struktur einwirken könnte. Eine anfänglich gegebene Struktur wäre dann bald nicht mehr erkennbar und die Wirkung eines speziellen Beitrags nicht mehr zu verfolgen. Für Paul Virilio ist diese dynamische Struktur, durch die Geschwindigkeit der elektronischen Datenübertragung und die damit verbundene Beschleunigung der Kommunikation sowie der Wahrnehmung schon verwirklicht. Die verselbständigte Beschleunigung macht jede ästhetische Erfahrung gegenüber einer sozialen Struktur unmöglich. Es kommt zu einer »Ästhetik des Verschwindens«. Beispielsweise gelingt es vielen Menschen bezüglich dem Nachrichtensystem kaum, sich annähernd auf einem aktuellen Informationsstand zu halten, um wenigstens noch der Berichterstattung zum Zeitgeschehen folgen zu können. Durch die Unfähigkeit mit dem Tempo mithalten zu können, bleiben Versuche aktiver Kommunikationsbeteiligung auf der Strecke. Im Gegensatz zu dieser extremen Dynamik weist beispielsweise das soziale System der Kirche, insbesondere die Organisation des Klosterlebens, eine extrem statische Struktur auf. Eine wiedergeborenen Nonne aus dem Mittelalter könnte sich vergleichsweise leicht in eine gegenwärtige klösterliche Struktur einfinden.

Durch die Kombination der Parameter »offen und geschlossen« für die Variable der Beteiligung an der Kommunikation und der Parameter »dynamisch und statisch« für die Variable der Wirkung des Kommunikationsbeitrags sind typische Organisationsstrukturen zu definieren, welche die ästhetische Erfahrung bezüglich der sozial bedingten Organisationsdynamik akzentuieren. Zu Beginn kann die Akzentuierung durch den Strukturtyp, der theoretisch aus der Kombination der Parameter »geschlossen und statisch« entsteht, als wenig ergiebig für die weiteren Untersuchungen ausgeschieden werden. Der Typ mit den Parametern »geschlossen und dynamisch« ist als hierarchische Struktur definierbar. Aus den Parametern »offen und statisch« ergibt sich eine integrative Struktur. Den Parametern »offen und dynamisch« ist eine polyvalente Struktur zuzuordnen. Diese drei verbleibenden Strukturen zur Akzentuierung der ästhetischen Erfahrung bezüglich der sozial bedingten Komponente werden im anschließenden Untersuchungspunkt in Korrespondenz zu Design genauer definiert.

4.1.3 Kausalität nach oben durch den Hauptprozeß der Selektion

Die typischen Akzentuierungen schlagen sich wiederum in dem wesentlichen Einfluß der sozial bedingten Komponente auf die Gesamterfahrung nieder. Je nachdem, welcher sozialen Struktur die Mehrheit einer Gesellschaft anhängt und hinsichtlich derer sich die Menschen wechselseitig in ihren Vorstellungen bestätigen und bestärken, erfährt auch der Hauptprozeß eine entsprechende Akzentuierung. Wie die Herleitung der typischen sozialen Organisationsstrukturen zeigt, kann nicht jede persönliche Erfahrung in die sozial geteilte und durch Kommunikation weiterentwickelbare Erfahrung eingehen. Daher ist der Hauptprozeß der sozialen Komponente als Selektion

tion von Erfahrung charakterisierbar. Dominiert die Akzentuierung der sozialen Dimension von Erfahrung durch die integrative Struktur, so ist der Selektionsfilter durchlässig und bei Dominanz der hierarchischen Struktur engmaschig angelegt. Die polyvalente Struktur läßt verschiedene Selektionsfilter nebeneinander zu. Zudem ist der Unterschied zwischen der von außen beobachtbaren Einbindung eines Menschen in eine soziale Struktur von seiner persönlichen Orientierung an einer sozialen Struktur zu beachten. Auch bezüglich dem Hauptprozeß der sozialen Komponente ästhetischer Erfahrung, der Selektion, kann die persönliche Wahrnehmung von sozialen Strukturen der an einem sozialen System Beteiligten stärkere Bedeutung gewinnen, als eine von außen registrierte Struktur.

Die drei vorgestellten Strukturtypen sind als modellhafte Beschreibungen für die Erfahrung der kommunikativen mitmenschlichen Beziehungen zu verstehen, nicht als Abbildung einer solcherart existenten sozialen Realität. Weitere Strukturtypen oder Mischungen und Überschneidungen der dargestellten Strukturtypen sind denkbar. Trotzdem eignet sich der eine oder andere Strukturtyp besser zur Analyse dieses oder jenen sozialen Systems und den durch die Orientierung an der Struktur des System bedingten, in die kommunikativen Beziehungen im Zusammenleben zurückwirkenden Einflüsse. Bei der Verstärkung eines vorhandenen Strukturtyps, der Implementierung einer Struktur in ein bestehendes System oder der Neuentwicklung einer Struktur zusammen mit einem sozialen System ist zu beachten, daß die Orientierung an jedem Strukturtyp bestimmte Vor- und Nachteile als Grundbedingungen vorgibt. Deshalb ist es vorteilhafter, wenn nicht allein die Akzentuierung durch nur einen Strukturtyp das gesamte soziale Leben oder den Hauptprozeß der sozialen Komponente dominiert. Wegen der Möglichkeiten durch die Kategorie der sozial bedingten Potentialität von Design an der Modifizierung der Strukturtypen mitzuwirken, sollten auch Designer analysieren, welcher Typ positiv mit einem sozialen System und dem zugehörigen Kommunikationsbereich zusammenpaßt (vgl. Kapitel 6.3.2). Beispielsweise kann die Architektur und weitere Ausgestaltung von Parlamentsgebäuden den primären Strukturtyp, den die Politiker eines Land nach innen sowie nach außen präsentieren wollen, symbolisieren (vgl. Beyme, 1998).

Die Demokratie als staatliche Organisationsstruktur ist je nach Gewichtung unterschiedlich interpretierbar. Prinzipiell weist sie aber Ähnlichkeiten sowohl mit der integrativen, als auch mit der polyvalenten Struktur auf und kann, obwohl sie den Gegensatz zu autoritären Staatsformen bildet, auf soziale Systeme mit hierarchischer Struktur nicht völlig verzichten. Ihr besonderer Vorteil gegenüber anderen Staatsformen liegt genau darin, daß sie als ein lockerer Zusammenschluß aller sozialen Systeme deren strukturelle Verschiedenheit ermöglicht und dadurch verhindert kann, daß ein einziger Strukturtyp in den Köpfen der Menschen zu stark verankert wird oder ein einziges soziales System dominiert. Dieses Konzept zur Kategorie der Potentialität von Design in Korrespondenz zu sozial bedingten Akzentuierung von ästhetischer Erfahrung durch Organisationsstrukturen, geht demgemäß davon aus, daß die dynamische Bezogenheit unterschiedlicher Strukturen nicht durch eine optimale Ordnung zu fixieren ist. Individuen sollten ihrer Erfahrungsgeschichte und ihrer bevorzugten Akzentuierung gemäß die soziale, kommunikative Dimension von Erfahrung durch die Orientierung an verschiedenen Strukturtypen ausleben können (vgl. Punkt 4.3.1.2). Kein Strukturtyp sollte totale Übermacht für die Akzentuierung der kommunikativen Erfahrung und die Selektion als Hauptprozeß der sozialen Komponente innerhalb der Wechselwirkung aller Komponenten gewinnen. Deshalb kann an dieser Stelle nur ein

Vorschlag für die sinnvolle Gewichtung und Anpassung der Strukturtypen bezüglich sozialen Systemen vorgelegt werden.

Hinsichtlich der Orientierung an der polyvalenten Struktur sind Sprünge zwischen verschiedenen Systemen am einfachsten und die Vorhersage und gestalterische Antizipation allgemeiner sozialer Tendenzen am schwierigsten. Zur ästhetischen Erfahrung eines gelingenden Lebens gehört jedoch für die Mehrzahl der Menschen eine gewisse Sicherheit bezüglich der Gestaltung ihrer Lebensperspektive, beispielsweise durch die Berufswahl oder Familiengründung. Daher ist die polyvalente Struktur als grundlegende Hauptstruktur innerhalb der Bezogenheit sozialer Strukturen eher ungeeignet. Neben der hierarchischen Struktur als Grundstruktur könnten anders strukturierte Systeme auf Dauer nicht gleichwertig bestehen. Am geeignetsten für eine soziale Basis wäre demnach die integrative Struktur. Sie sollte das Gelingen des sozialen Miteinanders garantieren und besonders im Alltagsleben gepflegt werden. Hierzu gehört die Organisationsstruktur von Bürgerkontakten auf Ämtern, von Kundenservice im Handel, von Patientenberatung im Medizinbereich usw. Beispielsweise müßten Schulen durchgängig geöffnet sein und mitmenschliche Begegnungen zwischen Schülern und Lehrern außerhalb des Unterrichts ermöglichen, gerade weil die Beibehaltung von Frontalunterricht und die Orientierung an einer hierarchischen Struktur in einigen Wissensgebieten sinnvoll ist und das Lernen erleichtern sowie in der Weiterbildung zur Effizienz des Lernens beitragen kann. Eine hierarchische Struktur sollten Sicherheitsorganisationen wie beispielsweise Zivilschutz oder Feuerwehr aufweisen, da diese im Notfall die größte Stabilität und Funktionalität der sozialen Koordination gewährleisten. In allen Fällen, in denen es wichtig ist, daß jeder genau seinen zugeteilten Bereich ausfüllt und keine Zeit bleibt über Zuständigkeiten oder verschiedene Lösungswege zu diskutieren, ist die hierarchische Struktur von Vorteil. Systeme mit hierarchischer Strukturen wären dann als eine Art Schutzpyramide vorstellbar und Bestandteil der sozialen Basissysteme mit integrativer Struktur. Die polyvalente Struktur könnte für diejenigen sozialen Systeme stehen, die sich um spezifische Kommunikationsthemen organisieren und alternative Wege entfalten wie bezüglich Wissenschaft, Sport oder Kunst. Systeme mit polyvalenter Struktur organisieren sich um experimentelle Themeninhalte und sind daher mit dem Risiko des Scheiterns behaftet. Deshalb sollten auch diese als Teilsysteme der sozialen Basis mit einer integrativen Struktur konzipiert werden, denn die vom Zerfall eines System betroffenen Individuen können dann von der Basis aufgefangen werden.

4.2 Kategorie der Potentialität von Design in Korrespondenz zur sozial bedingten Akzentuierung ästhetischer Erfahrung

Im Sinne des Modells zur Organisationsdynamik ist jeder Strukturtyp hinsichtlich den Bedingungen, die er als Akzentuierung der sozialen Dimension von Erfahrung in die korrelative Erfahrungskreation einbringt, positiv oder negativ wertbar. Zudem ist jede Akzentuierung durch die andauernde Organisationsdynamik veränderbar. Daher besteht die Möglichkeit, die Qualität der sozial bedingten Komponente für die Erfahrung und die Richtung von Veränderungen durch das Angebot von korrespondierendem Design mitzubeeinflussen. Nachfolgend werden die Strukturtypen in Relation zu dem jeweils spezifischen Potential von Design – integrative Struktur und das kollektive Potential von Design, hierarchische Struktur und das distinktive Potential von Design, polyvalente Struktur und das partizipative Potential von Design – ausführlicher umrissen.

4.2.1 Integrative Struktur ästhetischer Erfahrung und kollektives Potential von Design

Die integrative Struktur ist offen für Kommunikation. Sie gibt keine strikte Grenze für die kommunikative Beteiligung vor. Im Prinzip kann jeder, ob Kind oder Wissenschaftler, Millionär oder Straßenkehrer gleichermaßen an der Kommunikation mitwirken. Dadurch entsteht für die Beteiligten das Gefühl, einer gleichberechtigten Gemeinschaft anzugehören. Auf die Wirkung der Kommunikationsbeiträge hat die integrative Struktur durch die große Zahl der unselektiert eingehenden Beiträge und deren ständige Durchmischung einen bremsenden Einfluß. Sie ist daher eher als statisch denn als dynamisch einzuordnen. Veränderungen, beispielsweise bezüglich mehr Geschlossenheit oder Offenheit, vollziehen sich langsam im Zuge der Beteiligung aller sozialer Akteure. Die integrative Struktur ist als selbstverständlich empfindbare, kontinuierlich gewachsene Struktur zu kennzeichnen.

In Bezug auf diese gewachsene, integrative Struktur kennt jeder seinen Platz und füllt ihn ohne große Veränderungswünsche aus. Dadurch eventuell entstehende soziale Ungleichheiten werden nicht als gravierend erfahren. Deshalb mag Viktor Papanek recht haben, wenn er von dem hohen Niveau gesellschaftlicher Zufriedenheit in den brasilianischen Slums berichtet. In traditionsreichen Familienbetrieben herrscht oft ein gutes Betriebsklima. Chef und Arbeiter sind mit ihren Rollen innerhalb der sozialen Struktur verwachsen und fragen nicht nach deren Gründen. Neben dem familiären Zusammenleben gilt diese Struktur auch im alltäglichen öffentlichen Leben häufig noch als maßgebend, soweit es die elementarste Kommunikation betrifft. Ein freundlicher Gruß, das spontane Gespräch über das Wetter, kleine Hilfeleistungen wie eine Wegbeschreibung zu geben oder ein Gepäckstück weiterzureichen usw. sind wichtig, um einen Grundtenor von Mitmenschlichkeit zu pflegen. Beispiele hierfür sind Begegnungen, in denen es um den Kontakt von Mensch zu Mensch geht, weniger um eine anspruchsvolle Kommunikation.

Positiv an dieser Struktur ist die Integration aller Kommunikationsbeiträge der sozialen Akteure und damit die weitgehende Gleichbehandlung der Akteure selbst. Diese Struktur bietet auch denjenigen Menschen ihre Offenheit für Beteiligung an, die im Vergleich zu den anderen irgendeinen Mangel aufweisen. Als harmonisch wird die Orientierung an dieser Struktur jedoch nur solange erfahren, wie die beteiligten Akteure sich an dem kleinsten gemeinsamen Nenner ausrichten. Problematisch wirkt sich diese grobmaschige Erfahrungsselektion aus, wenn ein Individuum zum Beispiel schwer kommunizierbare Gedanken entwickelt oder wissensspezifische Kommunikationsbeiträge einbringt. Auch diese werden, ohne große Wirkung zu hinterlassen, absorbiert. Hochbegabte Kinder fallen dadurch in ihrem sozialen Kontext oft gar nicht auf. Negativ bezüglich der integrativen Struktur ist daher die Beliebigkeit und Einseitigkeit sowie die Langsamkeit der qualitativen Optimierung der Erfahrungsselektion zu werten. Die solchermaßen skizzierte integrative Struktur weist Ähnlichkeiten mit dem Konzept der Gemeinschaft bei Tönnies und der Lebenswelt bei Habermas auf. Sie wird im vorliegenden Untersuchungskontext nur als ein sozialer Strukturtyp verstanden, der mit anderen Strukturtypen in Beziehung steht. Jeder von diesen kann im zeitlichen Wandel des sozialen Lebens einmal dominieren, beziehungsweise eine bessere oder schlechtere Wahl für die individuelle oder soziale Orientierung darstellen.

Das Potential von Design, welches als Angebot für die Orientierung an der integrativen Struktur fungieren soll, hat eine wichtige Anforderung zu erfüllen. Es muß in ähnlicher Weise wie der Kommunikationsfluß langsam durch das kollektive Miteinander wachsen oder so konzipiert sein, daß es sich gut einfügen läßt, indem es

große Akzeptanz und Verbreitung findet. Die ästhetische Erfahrung der kommunikativen Orientierung an der integrativen Struktur ist geprägt durch ein Gefühl von Harmonie und Zusammengehörigkeit. Design für potentielle Angebote in Relation zur integrativen Struktur ist daher als kollektives Potential anzulegen.

4.2.2 Hierarchische Struktur ästhetischer Erfahrung und distinktives Potential von Design

Bezüglich der Beteiligung an der Kommunikation gibt die hierarchische Struktur strikte Grenzen nach außen wie nach innen vor. Während innerhalb der integrativen Struktur keine weiteren Vorgaben den Kommunikationsfluß kanalisieren, zeichnet sich die hierarchische Struktur nicht nur durch ihre Geschlossenheit nach außen, sondern auch durch ihre interne Grenzsetzung gegenüber der Wirkung der Kommunikationsbeiträge aus. Es findet eine gestaffelte Selektion, bzw. Regulation der Kommunikation statt. Diese erfolgt je nach der Grundausrichtung des zugehörigen sozialen Systems, in dem zum Beispiel dessen Erhaltung oder dessen Optimierung Vorrang hat.

Im zeitlichen Wandel verändert sich die integrative Struktur nahezu unmerklich. Weil viele Kommunikationsbeiträge ohne abrupt große Wirkung zu entfalten, im breiten Kommunikationsfluß absorbiert werden, erscheint sie relativ stabil obgleich sie einer schleichenden Dynamik unterliegt. Dagegen läßt sich der Kommunikationsfluß bezüglich der hierarchischen Struktur als eine regulative Dynamik beschreiben. Obwohl ein System mit hierarchischer Struktur von außen betrachtet oft eher statisch wirkt, prozessieren intern die Kommunikationsbeiträge und werden ständig reguliert. Falls diese interne Dynamik zur Ruhe kommt, indem die internen Regelmechanismen erstarren, ist das hierarchisch strukturierte System vom Zerfall bedroht. Denn diese innere Erstarrung kann gegenüber der Kommunikationsbeteiligung zu einer noch strengeren Abschottung führen, bezüglich derer nur noch wenige Menschen in der Lage oder willens sind, sie durch ihre Kommunikationsbeiträge zu durchbrechen. Somit sind immer weniger Menschen durch Kommunikationsbeiträge an dem System beteiligt. Dadurch verliert es seine soziale Bedeutung und löst sich schließlich auf.

Der hierarchische Aufbau der Struktur richtet sich nach einer Zielvorgabe. Diese bestimmt die Selektion der Kommunikationsbeiträge nach außen und reguliert den internen Kommunikationsfluß. Die sozialen Akteure müssen sich bemühen, mit ihren Kommunikationsbeiträgen der Zielvorgabe zu entsprechen, um kommunikativ an einem hierarchisch strukturierten sozialen System mitwirken zu können. Wer dieser Zielvorgabe nicht folgt, sie nicht kennt, verletzt oder ihr aus einem anderen Grund nicht ausreichend genügt, wird ausgeschlossen. Durch diese Projektion eines Ziels oder eines Ideals, egal ob dieses in der Zukunft oder der Vergangenheit liegt, ob es materiell oder geistig vorgestellt wird, entsteht auch eine hierarchische Rangordnung unter den Individuen, die die Zielvorgabe besser oder schlechter erfüllen können. Diese Grundlegung von sozialer Ungleichheit als negativ zu wertende Auswirkung einer hierarchischen Struktur ist besonders zu beachten, wenn ein hierarchisch strukturiertes System im Verbund der sozialen Systeme zu dominant wird.

Positiv an der hierarchischen Systemstruktur ist die Möglichkeit, die eingehenden Kommunikationsbeiträge nach Effizienz und qualitativer Optimierung zu selektieren und eine dementsprechende Erfahrungsselektion bei den beteiligten Akteuren anzuregen und weiterzuentwickeln. Dies gilt besonders hinsichtlich der Thematisierung von komplexen Problemstellungen, die von einem Menschen alleine in Anbetracht seiner begrenzten Lebenszeit niemals bewältigt werden könnten. Zwar gibt es Kulturen, in denen Menschen ohne den durch hierarchische Strukturen angespornten Konkurrenz-

kampf und Leistungswillen zusammenleben, innerhalb den westlichen Gesellschaften hat jedoch die Orientierung an der hierarchischen Struktur in vielen Lebensbereichen Vorrang. Ohne die generationenübergreifende Orientierung an Systemen mit hierarchischer Struktur, dem Willen, auf ein Prinzip hinzuarbeiten und das System gegenüber zu vielen alternativen Kommunikationsbeiträgen abzuschließen, wären viele wissenschaftliche Erkenntnisse oder technische Erfindungen niemals entstanden.

Negativ ist bezüglich der hierarchischen Struktur zu werten, daß die spezifisch optimierten Ergebnisse, deren Hervorbringung sie begünstigt, meist mit dem Anspruch der Absolutheit verknüpft sind und keine Alternativen zulassen. Diese Konzentration auf eine Zielvorgabe kann von der beteiligten sozialen Akteure als unterdrückender einschränkender Zwang oder als klar vorhersehbare, langfristige Sicherheit bezüglich ihrer gesamten kommunikativ ausgerichteten Erfahrungsdimension erlebt werden.

Gegenüber den breit angelegten Systemen mit integrativer Struktur sind spezifisch optimierte Systeme mit hierarchischer Struktur langfristig zerfallsgefährdeter. Die an der Kommunikation bezüglich einer hierarchischen Struktur beteiligten Akteure versuchen durch gemeinsame Anstrengungen, die Zielvorgabe zu erreichen, stabilisieren das System und setzen eine interne lineare Entwicklung auf ständige Optimierung in Gang. Doch wegen dieser Konzentration von Zeit und Energie auf die interne Kommunikationsselektion, können andere wichtige Aspekte wie die Pflege der Attraktivität des Systems für die Mitwirkung an der Kommunikation nach außen in Vernachlässigung geraten. Dann entsteht für das System zunehmend die Gefahr, an der einseitigen Ausrichtung zu zerbrechen, obwohl es nach systemintern gesetzten Maßstäben immer perfekter wird. Dieser Prozeß der internen Optimierung und dem externen Attraktivitätsverlust ist beispielsweise bei Vereinen, religiösen Gruppierungen, wissenschaftlichen Disziplinen, Industrieunternehmen, politischen Organisationen zu beobachten. Nur wenn das hierarchisch strukturierte System nach außen attraktiv bleibt und seine soziale Bedeutung behauptet, wollen sozialen Akteure mitwirken und bemühen sich darum, den Zielvorgaben zu entsprechen und sich den zugehörigen Schwierigkeitsgraden und Selektionsstrategien zu stellen.

Die ästhetische Erfahrung der Orientierung an der hierarchischen Struktur ist gekennzeichnet durch die ständige Einschätzung der eigenen Position und dem Bemühen um Aufstieg. Zudem ist mit ihr oft die Neigung verbunden, alle sozialen Systeme mit einer hierarchischen Struktur zu verknüpfen. Beispielsweise kann ein Lehrer seine höhere Position im Schulsystem verallgemeinern und auch in der eigenen Familie oder dem Freundeskreis, gegenüber Handwerkern oder als Patient die Rolle des Besserwissenden beanspruchen. Wie Untersuchungen zum »autoritären Charakter« belegen, die in Amerika nach dem zweiten Weltkrieg unter der Mitwirkung von Theodor W. Adorno (1903–1969) durchgeführt wurden, wird dessen Entstehen in hohem Maße durch die unkritische, verallgemeinernde Orientierung an der hierarchischen Organisationsstruktur sozialer Systeme begünstigt. Eine Versuchsperson der Gruppe, die Adorno mit dem »autoritären Syndrom« charakterisiert, antwortet auf die Frage, was sie tun würde, wenn sie mehr Geld hätte:

*»Das würde unseren Lebensstandard anheben, eine Auto; wir könnten in eine bessere Wohngegend ziehen; wir würden geschäfts- und persönliche Beziehungen zu bessergestellten Leuten haben, abgesehen von einigen guten Freunden, zu denen man immer hält; und wir würden natürlich mit Leuten, die eine Stufe höher stehen, zusammenkommen mit besserer Erziehung und mehr Erfahrung. Wenn man da angelangt ist und mit solchen Leuten Verbindung hat ... dann wird man von selbst auf die nächst höhere Stufe befördert...«
(Adorno, 1973, S. 324).*

Diese Äußerung verdeutlicht den Glauben an die Wirkung der repräsentativen oder demonstrativen zur Schauellung des eigenen Besitzes auf eine allgemeine soziale Anerkennung. Während Bourdieu mit seinem Konzept des Habitus bezüglich der französischen Gesellschaft zeigt, daß ein sozialer Aufstieg sozusagen durch das Einkauf in eine höhere Schicht nicht gelingen kann, muß doch vermutet werden, daß im Zuge der Verbreitung der Konsumkultur weiterhin viele Menschen der zitierten Argumentation zustimmen und sich wechselseitig durch ihr dementsprechendes Verhalten bestätigen. Die Orientierung an der hierarchischen Struktur, die kritiklose Übernahme der Zielvorgaben und der Glaube an die Möglichkeit des persönlichen Aufstiegs führen zu einer Konkurrenz, bei der nur wenige Sieger übrig bleiben. Trotzdem wird nur dieser Weg gesehen und alle Störfaktoren wie beispielsweise andere Menschen, die sich nicht an dieser Konkurrenz beteiligen wollen oder es nicht können, werden mißachtet. Hier liegt die Gefahr der Verstärkung von sozialer Ungleichheit und die Bestätigung bestehender sozialer Machtverhältnisse durch die dominante Orientierung an der hierarchischen Struktur.

Bei der Wertung, ob ein System mit hierarchischer Struktur negativ oder positiv einzuschätzen ist und daher durch Design entsprechend beeinflußt oder unterstützt werden sollte, sind wenigstens die Zielvorgaben, an denen sich die hierarchische Struktur ausrichtet, zu überprüfen. Solange sich jedoch moderne Gesellschaften über das Konsumangebot definieren und der Ausdruck von Kaufkraft durch demonstrativen Konsum wichtig ist, um eine bestimmte soziale Position zu behaupten, stellt Design einen wichtigen Marketingfaktor dar. Design hat diesbezüglich die Funktion, Produktmarken zu charakterisieren und in Relation zur Preisgestaltung und zur Kaufkraft der Kunden Niveauunterschiede im Produktangebot einer Firma auszudrücken. Wenn diese Funktion von Design auch in vielen Fällen fragwürdig erscheint, deckt sie doch einen Bereich ab, dem große wirtschaftliche Bedeutung zukommt. Demgegenüber ist allerdings eine zunehmende Zahl bewußter und kritischer Konsumenten zu registrieren, die sich nicht durch ein aufgeblähtes Markenimage blenden lassen.

Neben der hier hervorgehobenen Ausrichtung der hierarchischen Struktur an der Kaufkraft als Leitgröße, sind noch andere Zielvorgaben denkbar, die nicht zu einer willkürlichen sozialen Ungleichheit führen, sondern der Verschiedenartigkeit der Menschen im positiven Sinne entgegenkommen. Beispielsweise bietet der Leistungssport körperlich mit ungewöhnlichen Fähigkeiten ausgestatteten Menschen die Möglichkeit, sich mit ihresgleichen zu messen. Ebenso fühlen sich hochbegabte Kinder in Eliteschulen besser verstanden und in ihren Anlagen gefördert, ohne deshalb andere Schüler geringzuschätzen.

Diesem festzustellenden Bedürfnis vieler Menschen, ihre besonderen Fähigkeiten mit Gleichgesinnten messen und weiterentwickeln zu können, sich also von andersartigen Menschen zu differenzieren, sollte die Bereitstellung von Angeboten für die kommunikative Erfahrungsdimension bezüglich der hierarchischen Struktur entsprechen. Hierfür ist ein Potential von Design erforderlich, das Unterschiede kenntlich macht. Diese spezifische Ausrichtung von Design wird im folgenden als distinktives Potential bezeichnet.

4.2.3 Polyvalente Struktur ästhetischer Erfahrung und partizipatives Potential von Design

Ein soziales System mit polyvalenter Struktur ist offen für verschiedenste Kommunikationsbeiträge. Der interne Kommunikationsfluß läßt sich weder als Durchmischung wie hinsichtlich der integrativen Struktur, noch als regulative Optimierung wie bezüg-

lich der hierarchischen Struktur, sondern als flexible, interdependente Vernetzung charakterisieren. Ein sozialer Akteur kann sich im Prinzip parallel an verschiedenen Entwicklungslinien beteiligen. Durch die Interdependenz der unterschiedlichen Kommunikationsverzweigungen und Knotenbildungen entsteht eine aktiv mitgestaltbare, jedoch nicht vollständig planbare Dynamik.

Obwohl die polyvalente Struktur jedermann zur Beteiligung an der Kommunikation offen steht, gelingt es den passiven Akteuren selten, effektive Beiträge einzubringen. Durch die im Vergleich zu den anderen Strukturtypen schnelle Veränderung ihrer Ausrichtungen, können nur ständig aktiv an der Kommunikation beteiligte soziale Akteure jeweils adäquate und die Kommunikationsdynamik beeinflussende Beiträge liefern. Hinsichtlich der Orientierung an der polyvalenten Struktur sind also diejenigen Menschen, die ihre kommunikativen Beiträge lange vorbereiten oder auf eine langfristige Beziehung zu anderen sozialen Akteuren bezüglich dieser Struktur setzen, eher benachteiligt. Dagegen bietet die polyvalente Struktur agilen Menschen, die dem Leben nicht einfach seinen Lauf lassen wollen oder sich von den Vorgaben einer hierarchischen Struktur erdrückt fühlen, die Möglichkeit, ihre kommunikative Dimension von Erfahrung auszuleben und zu entfalten.

Beispielsweise könnte das universitäre Bildungssystem durch eine stärkere Verlagerung von der Orientierung an der hierarchischen auf die polyvalente Struktur profitieren, wogegen die integrative Struktur hier kein geeignetes Modell darstellt, weil sie nur zu einer oberflächlichen Durchmischung der Wissensbereiche führen würde. Viele Bildungsbereiche müssen sich ständig in der lebendigen Anwendung bewähren und häufig klafft eine breite Lücke zwischen dem Wissen, das bezüglich einer hierarchisch strukturierten Disziplin hochspezifisch ausselektiert wurde und den ständig verändernden, weniger spezifisches Wissen erfordernden praktischen Bereichen. Ein Student, der seine Fachkompetenz strikt an den Anforderungen zur Beteiligung an der hierarchischen Struktur seiner Disziplin entwickelt, indem er eine universitäre Laufbahn anstrebt, steht mit der diesbezüglich verengten kommunikativen Erfahrungsselektion völlig im Abseits, wenn er aus irgendwelchen Gründen an der weiteren Beteiligung an dem zugehörigen sozialen System ausgeschlossen wird. Dagegen hätte ein Student in einem universitären System mit polyvalenter Struktur die Möglichkeit, je nach Fähigkeiten, Interessen oder momentaner Aktualität, diejenigen Disziplinen gezielt kombiniert auszuwählen, in die er sich einarbeiten und an deren Kommunikationsfluß er sich beteiligen will. Indem jeder Kommunikationsbereich der polyvalenten Struktur eine lebendige Dynamik entwickelt, wäre nur ein aktiver Student in der Lage mitzuhalten. Durch diese produktive Dynamik der Kommunikationsbeiträge bezüglich der polyvalenten Struktur bleibt ein bloß oberflächlicher Dilettantismus ebenso auf der Strecke wie die elementare Grundlagenforschung. Da diese weiter wichtig bleibt und eine kompetente Beteiligung im Sinne tiefen Fachwissens erfordert, müßte das Bildungssystem für die sozialen Akteure Übergänge zwischen der Orientierung an einer polyvalenten und an einer hierarchischen Struktur enthalten.

Positiv bezüglich der polyvalenten Struktur ist die Möglichkeit, daß sich Menschen gemäß ihren verschiedensten Interessen kommunikativ beteiligen können und ohne sich nach festen Zielvorgaben richten zu müssen, aus der Dynamik der Struktur heraus jeweils neue relevante Perspektiven entfalten können. Negativ ist zu werten, daß die polyvalente Struktur dem Individuum im Vergleich zu den anderen Strukturen zwar mehr Wahlmöglichkeiten und Freiheit, jedoch auch geringere Sicherheit und weniger dauerhafte Solidarität bietet. Menschen müssen den eigenverantwortlichen Umgang mit der polyvalenten Struktur erst lernen. Anders als bezüglich der Orientierung an

der hierarchischen Struktur, die beispielsweise die marktstrategische Konzeption von Produkten hinsichtlich ihrer Eignung als niveaudäquate Statussymbole verlangt, geht es hinsichtlich der polyvalenten Struktur darum, Wahlmöglichkeiten zwischen verschiedenen aber gleichwertigen Produktkategorien anzubieten. Mobilität wird zum Beispiel nicht mit der Frage nach dem repräsentativen Status des Fortbewegungsmittels, als vielmehr mit der momentanen Entscheidungsgrundlage für eines der alternativen Angebote wie Bahn, Auto, Fahrrad, Fußwege usw. verknüpft.

Die bevorzugte Orientierung an der polyvalenten Struktur und schlägt sich in der kommunikativen Dimension von Erfahrung als Bedürfnis nach aktiver Mitwirkung nieder. Durch Design zu schaffende, entsprechende Angebote sollten dieses Mitwirkungsbedürfnis fördern. Die hierfür geeignete potentielle Spezifik von Design wird im folgenden als partizipatives Potential von Design bezeichnet.

4.3 Ästhetische Kriterien für Design in Korrespondenz zu sozialen Organisationsstrukturen

Aufgrund der zuvor dargestellten Korrespondenz von Design und sozialen Organisationsstrukturen kann im folgenden untersucht werden, in welcher Weise die typischen sozialen Strukturen als Akzentuierungen der sozial bedingte Komponenten die Erfahrungsdynamik und die ästhetische Erfahrung beeinflussen und welche ästhetischen Kriterien für das jeweils entsprechende Potential von Design abzuleiten sind. Der Grundaufbau der Analyse entsteht durch das Nebeneinanderstellen der definierten typischen Organisationsstrukturen und der Gegenüberstellung des jeweils zugehörigen spezifisch ausgerichteten Potentials von Design. Die weitere Untergliederung der Analyse ist durch die erwähnten Teilprozesse, Konvention, Partizipation und Kooperation, gegeben. Mittels der dadurch zu erstellenden Untersuchungsmatrix sind die sozial bedingten ästhetischen Kriterien für Design auszufiltern. Die drei ausgewählten sozialen Organisationsstrukturen, integrative, hierarchische und polyvalente Struktur, akzentuieren in spezieller Weise die Qualitätsempfindung von ästhetischer Erfahrung. Hiefür werden im folgenden differenzierte Kriterien erarbeitet, die durch das korrespondierende, spezifisch ausgeformte Potential von Design zu verwirklichen sind. Dies wird jeweils an einem Beispiel erläutert (vgl. Abbildung 9).

4.3.1 Subprozesse im Teilprozeß der Konvention

Eine soziale Organisation festigt und verdinglicht sich als soziale Wirklichkeit, durch die Konventionen, die mit ihr in Zusammenhang stehen. Der soziale Teilprozeß der Ausbildung von Konventionen definiert ein soziales System strukturell, zeitbezogen und inhaltlich. Dementsprechend kann es weiter untergliedert werden. Grundlegend für die strukturelle Ausrichtung des Kommunikationsflusses in einem sozialen System ist das geltende Wertungsprinzip. Für den dauerhaften Bestand des Systems bildet die der Konvention gemäße Auslegung von Wandlungsprozessen die zweite elementare Orientierungsgröße. Drittens ist das jeweils systemspezifische Entwicklungsziel durch die Konvention mitdefiniert.

Durch langfristige Kommunikation ausgeformte und verfestigte Konventionen werden schließlich durch die Institutionalisierung eines sozialen Systems stabilisiert. Schon vor der kommunikativen Entwicklung eines sozialen Systems wäre in Bezug auf die Sache emotionslos von den beteiligten sozialen Akteuren zu entscheiden, welches Wertungsprinzip und welcher Umgang mit der Wandelbarkeit des Systems für das jeweils beabsichtigte Entwicklungsziel besonders geeignet ist. Diese gezielte Planung

und Implementierung des geeigneten Strukturtyps und der Konvention gelingt beispielsweise beim Aufbau von neuen Firmen. Meist formiert sich jedoch bereits im Verlauf des Stabilisierungsprozesses ein bestimmter Strukturtyp aus. Weil die sozialen Akteure schon während der Aufbauphase vorgefaßte Erwartungen an die kommunikative Dimension der ästhetischen Erfahrung, die sie mit der Orientierung an diesem System verbinden, einfließen lassen, stellen sie dadurch die Weichen für das Entstehen von strukturtypischen Konventionen. So lehnen zum Beispiel viele sozial engagierte Menschen den hierarchischen Strukturtyp ab, nicht nur als Form des Zusammenlebens, sondern auch bezüglich der Organisation ihrer Arbeit, obwohl diese vielleicht effizienter mittels dem Bezug auf einen hierarchischen, als auf den meist gewählten integrativen Strukturtyp erfolgen könnte.

Später hinzukommende soziale Akteure müssen diese elementaren Konventionen und den durch diese mitbestimmten Strukturtyp sowie die thematische Grundrichtung des sozialen Systems zunächst akzeptieren. Die sich daraus ergebenden Konsequenzen betreffen in erster Linie den Teilprozeß der Partizipation. Durch den Teilprozeß der Generierung von Konventionen werden somit die härtesten Bedingungen für die kommunikative Dimension der ästhetischen Erfahrung festgelegt. Dies geschieht in drei differenzierbaren Subprozessen, der Wertbestimmung, der Wandlung und der Zielsetzung.

4.3.1.1 Kriterien zum Subprozeß der Wertbestimmung

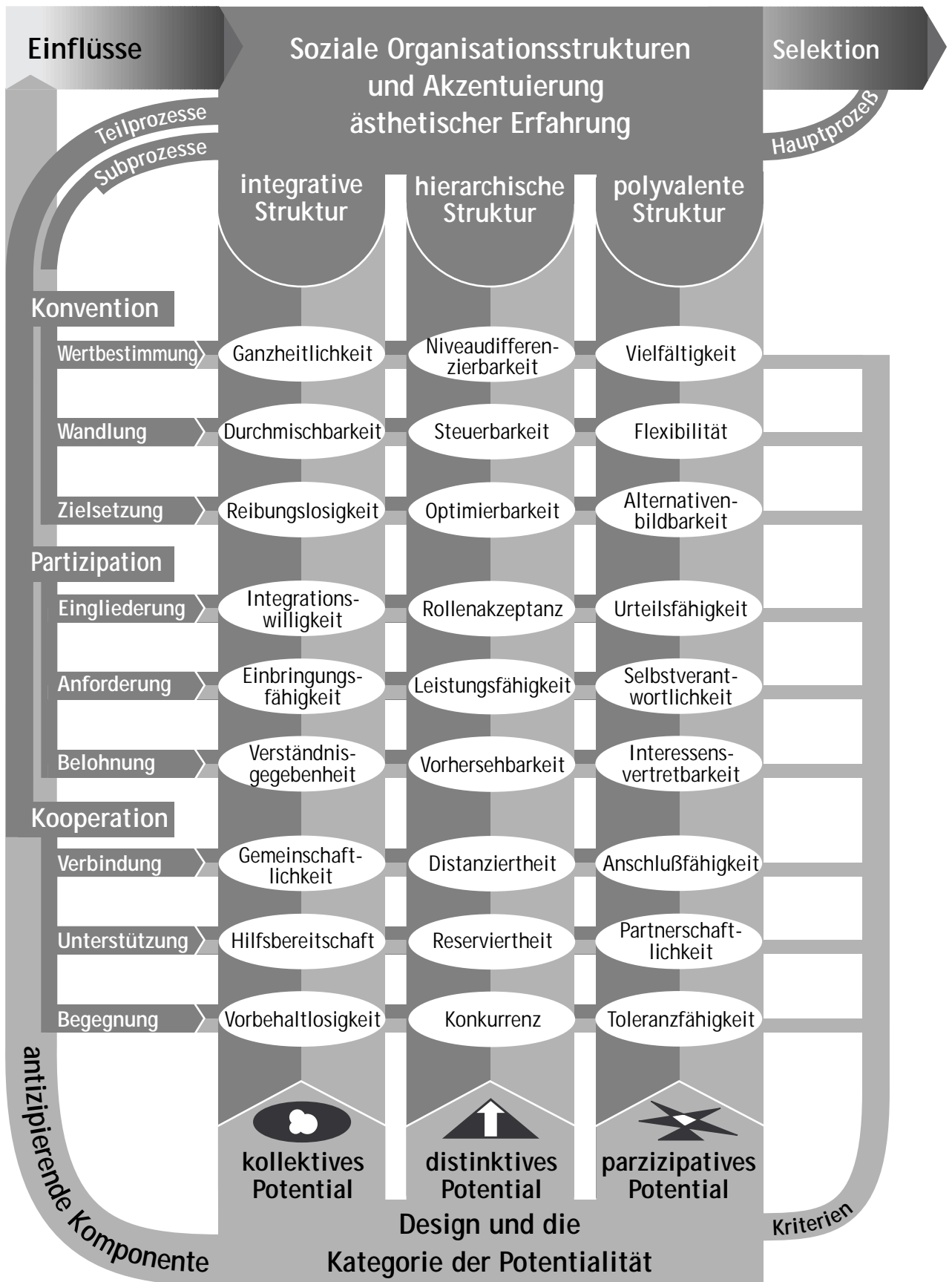
Durch die Wertbestimmung wird gleichsam als verbindene Seele der grundlegende Strukturtyp eines sozialen Systems festgelegt. In diesem Subprozeß wird entschieden, ob die Kommunikationsbeiträge gleichmäßig aufeinander abgestimmt, ob sie nach einer Zielvorgabe bewertet und unterschiedlichen Niveaus zugeordnet werden oder ob sie problemorientiert in Relation zum Einzelfall in die dementsprechende Richtung zu kanalisieren sind. Aus dem jeweils wichtigsten Wertungsprinzip ergeben sich bedingende Einflüsse auf die Erfahrungsgenerierung der sozialen Akteure. Diese Bedingungen sind durch ein qualifizierendes Kriterium zu erfassen. Der Subprozeß der Wertbestimmung wird relativ zur integrativen Struktur durch das Kriterium der Ganzheitlichkeit, bezüglich der hierarchischen Struktur durch das Kriterium der einer Zielvorgabe entsprechenden Niveaudifferenzierbarkeit und in Hinsicht auf die polyvalente Struktur durch das Kriterium der fallspezifische Vielfältigkeit gekennzeichnet.



Zum Kriterium der »Ganzheitlichkeit« bezüglich der integrativen Struktur

Ganzheitlichkeit ist das elementare Wertungsprinzip der integrativen Struktur. Konflikte durch gegensätzliche oder einen Unterschied hervorhebende Kommunikationsbeiträge werden im Konsens aufgehoben. Nach dem Prinzip der Ganzheitlichkeit hängt alles mit allem zusammen. Menschen, die sich an diesem Wertungsprinzip orientieren oder es als wesentliche Konvention eines Systems implizit verinnerlicht haben, neigen dazu, mit einem Hang zur Romantik oder zum Mythos, das Kriterium der Ganzheitlichkeit zu universalisieren. Alles Leben entfaltet sich aus dieser Einheit und führt wieder zu ihr zurück. Individuen sind als Teile der umfassenden Ganzheitlichkeit zu verstehen. Mit gemeinsamer Orientierung an dem Wertungsprinzip der Ganzheitlichkeit überbrückt die zwischenmenschliche Kommunikation alle möglichen Unterschiede.

Ganzheitlichkeit in ihren verschiedensten Erscheinungsformen wird auch als Wertungsprinzip für die ästhetische Erfahrung übernommen. Hierin gründet eine Verweigerungshaltung gegenüber komplexem Fachwissen, sei es geistiger oder praktischer Art, wie Mathematik oder Technik. Dies stellt zum Beispiel R. M. Pirsig in seinem Roman »Zen und die Kunst, ein Motorrad zu warten« (dt. 1978) dar. Er schildert die



Übersichtstafel zu Kriterien für Design in Korrespondenz zu sozialen Strukturen

Abbildung 9

Schwierigkeit eines Motorradfahrers, der eher dem integrativen Strukturtyp und damit dem Wertungsprinzip der Ganzheitlichkeit zugeneigt ist, sich mit der differenzierten Technik seines Fahrzeugs auseinanderzusetzen. Zu dem ästhetischen Kriterium der Ganzheitlichkeit gehört die Vorstellung der Möglichkeit eines unmittelbaren harmonischen Miteinanders. Das diesbezüglich spezifizierte Potential von Design sollte diese kommunikative Erfahrung der Harmonie unterstützen.

Weil schwer nachvollziehbare Spezialisierungen, ob funktionaler, materialspezifischer oder produktionstechnischer Art eher abgelehnt werden, zeichnet sich das kollektive Potential von Design durch eine unspezialisierte Gebrauchsfunktion, wenig veredelte Materialien, eine leicht herstellbare Konstruktion und eine tendenziell schlichte ästhetischer Anmutung aus.

Beispiel für das kollektive Potential von Design

Volkstümliche Musik, bei der jeder mitsingen und mitschunkeln kann, die Eckbank daheim, auf der sich immer noch ein Platz für unerwartete Besucher findet, Eintopfgerichte, die TV-Show für die ganze Familie oder die den gewöhnlichen Alltag thematisierende Serie vermitteln als kollektives Potential von Design das ästhetische Kriterium der Ganzheitlichkeit.

Selten sind solche Produkten oder Ausdrucksformen tatsächlich das Resultat von kollektivem Zusammenwirken. Dies ist für die Menschen, die sich an der integrativen Struktur orientieren, meist weniger wichtig. Sie akzeptieren ebenso Produkte, die gezielt so gestaltet sind, als wäre ihr Harmonie ausdrückendes Design kollektiv entstanden, denn auch diese können das Zustandekommen und die Erhaltung von Harmonie fördern. So darf beispielsweise ein Volkslied auch neu komponiert sein. Der Erfolg von Guildo Horn im Jahr 1997 ist als ein Indiz für den großen Bedarf an dem Ganzheitlichkeit und zwischenmenschliche Harmonie ausdrückenden, kollektiven Potential von Design.



Zum Kriterium der »Niveaudifferenzierbarkeit« bezüglich der hierarchischen Struktur

Während bezüglich der integrativen Struktur die Ganzheitlichkeit als Wertungsprinzip implizit die kommunikative Dimension der ästhetischen Erfahrung beeinflusst, basiert die hierarchische Struktur und die daran orientierte Kommunikation auf einem explizit definierten Wertungsprinzip, das durch unterschiedlichste Zielvorgaben konkretisiert sein kann. Einige Individuen schaffen es der expliziten Zielvorgabe näher kommen und andere entfernen sich von ihr. Die Zielvorgabe ist nicht für alle sozialen Akteure gleichermaßen erreichbar. Zudem erfordert eine der Zielvorgabe entsprechende Beteiligung spezielles Vorwissen, das nicht jeder erwerben kann. Deshalb führt diese Wertbestimmung zu einer Ungleichheit in der Kooperation der Individuen. Zum wesentlichsten Inhalt der Erfahrung wird es, die eigene Position im Vergleich zu den anderen zu bestimmen. Deshalb ist das Kriterium der Niveaudifferenzierbarkeit für Menschen, die sich primär an einer hierarchischen Struktur orientieren, so wichtig.

Im Unterschied zum Kriterium der Ganzheitlichkeit, das im Sinne der erkenntnistheoretischen Richtung des naiven Realismus ohne weitere Reflexion mit dem Glauben an ein unmittelbares Grundverständnis zwischen den Menschen und auch zwischen Mensch und Umwelt verbunden wird, erreicht das Kriterium der Niveaudifferenzierbarkeit bezüglich der hierarchischen Struktur ein höheres Abstraktionsniveau. Konkretisierungen in Form eines entsprechenden Potentials von Design sind nicht bereits im alltäglichen sozialen Miteinander wie durch das kollektive Potential von Design gegeben, sondern müssen grundsätzlich erst entwickelt werden.

Logisches Denken, präzises Befolgen von einmal formuliertem Wissen, exakter Umgang mit Handwerkszeug und ranggemäße Zuordnung des individuellen Vermögens innerhalb der Niveaudifferenz, gehören zu diesem ästhetischen Kriterium. Für jemanden, der sich auf ein bestimmtes Wertungsprinzip eingeschworen hat und seine ästhetische Erfahrung an der diesbezüglichen Perfektion aller Komponenten ausrichtet, ist es oft nicht mehr möglich auf kritische Distanz zu gehen und erstens zu bemerken, daß neben dem gewählten Wertungsprinzip noch alternative Prinzipien stehen sowie zweitens deren mögliche Gleichwertigkeit anzuerkennen. Dies gilt nicht nur hinsichtlich Werten wie dem Einkommen oder dem Bildungsstatus, sondern kann auch die nach spezifischen Zielvorgaben entstandene Niveaudifferenzierung innerhalb wissenschaftlichen Systemen beeinflussen. Die Konzentration auf eine dominante Wertbestimmung erschwert einen Paradigmenwechsel (vgl. Kuhn, 1976).

Eine an der hierarchischen Struktur orientierte ästhetische Erfahrung sucht nach Designangeboten, die dem jeweils erreichten Niveau Ausdruck geben. Das distinktive Potential von Design muß daher, um dem Kriterium der Niveaudifferenzierbarkeit zu entsprechen, Abstufungen hinsichtlich dem repräsentativen Status wie Funktionsqualität oder handwerklicher Präzision ausdrücken.

Beispiel für das distinktive Potential von Design

Ein Merkmal des distinktiven Potentials von Design ist die niveaugerechte, spezialisierte, ohne Vorwissen nicht erschließbare Verkoppelungen von Form und Inhalt. Deshalb sind Materialien, Konstruktion und Fertigungstechniken nach expliziten Regeln anzuwenden. Kein Detail ist zufällig, jedes Gestaltungselement repräsentiert eine Bedeutung. Bezüglich dem distinktiven Potential von Design entspricht jedem ästhetischen Ausdruckselement ein bestimmter Wert auf einer gedachten Skala zur Niveaudifferenz. Insbesondere im Automobilbereich gibt es fein abgestufte Unterschiede in der Ausstattung der Typenklassen. Wie wichtig dieses distinktive Potential von Design für die Kunden ist, zeigt der Markterfolg von Accessoires, die mit dem Produkt Auto wenig zu tun haben, aber sich dessen jeweiligem Niveau und Sozialprestige zuordnen lassen. Diese Produkte geben auch einem Kunden, der sich das zugehörige Auto nicht leisten kann das Gefühl, wenigstens mit der richtigen Sonnenbrille und der aus seiner Sicht standesgemäßen Lederjacke ausgestattet zu sein.

Durch solche Zuordnungen entsteht ein Stil, der die niveaugerechte kommunikative Dimension der ästhetischen Erfahrung prägt. Solange der Zusammenhang der Ausdruckselemente mit einem Niveau durch entsprechende Kennerschaft der sozialen Akteure lebendig gehalten wird, gilt dieser Stil zwar als ästhetischer Kanon, der als Idealzustand anzustreben ist, jedoch ständig kleine Veränderungen erfährt und in der gewünschten Perfektion oft unerreichbar bleibt. Kommt es aber zu einer Absolutsetzung der Zielvorgabe, dann erstarren die kleinen Veränderungsprozesse und das Erkennen der zugehörigen Niveaudifferenz erfordert immer weniger spezifische Kennerschaft, bis schließlich ein Bruch der spezifischen Einheit von Form und Inhalt und die Mutation des lebendigen Stils zu einem inhaltsleeren Formalismus eintritt.

So wählen viele Menschen, die schnell zu Wohlstand gekommen sind, sich an der hierarchischen Struktur orientieren und ihren neuen Status durch den Erwerb teurer Produkte präsentieren wollen, nicht die wirklich wertvollen Stücke aus, sondern diejenigen, die von jedermann für solche gehalten werden. Beispielsweise ist dies am Konsumverhalten wohlhabender Bürger ehemaliger Ostblockländer zu beobachten, welche sich mit überdimensionierten Möbeln, die teils aus Spanplatten gefertigt sind, ausstatten. Ihnen fehlt zwar die erforderliche ästhetische Kennerschaft, die sie bräuchten, um von den Insidern dieses Niveaus anerkannt zu werden, dies schadet aber nicht, wenn die Deutlichkeit und leichte

Erkennbarkeit des nun erreichten Niveaus für gesellschaftlich weiter unten stehende Menschen ihres Landes Priorität hat.



Zum Kriterium der »Vielfältigkeit« bezüglich der polyvalenten Struktur

Im Vergleich zur integrativen Struktur, in der ein implizites Verständnis des Wertungsprinzips der Ganzheitlichkeit angestrebt wird oder zur hierarchischen Struktur, hinsichtlich der die Niveaudifferenz an einer expliziten Zielvorgabe gemessen wird, entwickelt sich das Wertungsprinzip der Vielfältigkeit in der polyvalenten Struktur durch mehrere, meist explizite und verschiedenartige Kommunikationsprozesse zu einer Thematik. Dadurch führt die Orientierung an der polyvalenten Struktur die sozialen Akteure nicht dazu nach der einen, besten Lösung eines Problems zu suchen. Es werden viele kommunikative Wertungsprozesse relational zu unterschiedlichen Bezügen initiiert, die verschiedenartige gute Ergebnisse anstreben.

Vielfältigkeit als ästhetisches Kriterium bezüglich der kommunikativen Dimension der ästhetischen Erfahrung wirkt sich dahingehend aus, daß erstens die Fähigkeit zur ironischen Distanz wichtig wird, die beispielsweise hinsichtlich dem Kriterium der Ganzheitlichkeit eher negativ wirken würde. Zweitens ist flexibles Denken gefordert und drittens die Kompetenz zur adäquaten Definition einer dem speziellen Fall entsprechenden Richtgröße.

Das partizipative Potential von Design kann dem ästhetischen Kriterium der Vielfältigkeit zum Beispiel durch das Angebot von unterschiedlichen, je spezielle Vorteile bietenden Entwurfsvarianten zu einer Thematik entgegenkommen.

Beispiel für das partizipative Potential von Design

Die Befürwortung des Privatfernsehens zu Beginn der achtziger Jahre war großteils dadurch motiviert, ein vielfältiges Angebot zu erzeugen und das Meinungsmonopol der staatlichen Sender zu brechen. Nachrichten sollten unterschiedlich kommentiert werden, um diesbezüglich das Entstehen vielfältiger Kommunikationsprozesse zu fördern. Ob dieser Anspruch jemals mit der wünschenswerten Qualität eingelöst wird, ist fraglich. Trotzdem setzen die Sender in ihrer Berichterstattung zum gleichen Ereignis verschiedene Schwerpunkte und regen dadurch nicht nur zur passiven Rezeption, sondern auch zur kritischen Diskussion im Kreise der Zuschauer an. Daß durch die Quantität der Medien und ihrer gegenseitige Bezugnahme oft belanglose Themen aufgebauscht werden, kann nicht den Effekt verdecken, daß dieser Mechanismus auch hinsichtlich wichtiger Themen die Möglichkeit öffnet, diese für zielgruppengerecht aufzubereiten und unter verschiedensten Aspekten zu behandeln.

Dem Kriterium der Vielfältigkeit entspricht auch die Adaption und neue Interpretation von altbekannten Opern, Theaterstücken oder Literaturvorlagen für Drehbücher. Diese gewinnen durch neue Interpretationen ein größeres Publikum. Durch Kontroversen um die vielfältigen Auslegungen kann zudem Konfliktfähigkeit eingeübt werden.

4.3.1.2 Kriterien zum Subprozeß der Wandlung

Indem viele Individuen ihre Verhaltensorientierung an einer der drei Strukturen ausrichten, verstärkt sich durch wechselseitig bestätigende Kommunikation die Vorstellung von der Richtigkeit und allgemeinen Verbindlichkeit der gewählten Struktur und des entsprechenden Wandels der gemeinsamen Wirklichkeit. Beispielsweise wird die Wandelbarkeit bezüglich der integrativen Struktur als schicksalhaft und zwangsläufig aus dem in der harmonischen Ganzheitlichkeit des Systems gegebenen, aber verborgen bleibendem Sinn des Systems folgend, gedeutet. Deshalb werden Wandlungspro-

zesse wie Jahreszeiten, Krankheit, Alter, politische Prozesse ohne gezielt gegensteuernde Einflußnahme akzeptiert. Auf diese Weise entstehen Argumentationsketten, welche eine schicksalhafte Folgerichtigkeit des Strukturwandels zu belegen scheinen.

Ob die Wandlung eines Systems auf Zufall, Tatkraft oder Schicksal zurückgeführt wird, hat entscheidende Konsequenzen hinsichtlich der Einschätzung von Veränderungen und der Möglichkeit, Entwicklungsziele zunächst gemeinsam zu definieren und dann tatkräftig an deren Verwirklichung zu arbeiten. Eine schicksalhafte Wandlung wie bezüglich der integrativen Struktur angenommen kann nicht durch menschliches Einwirken verändert werden, sie ist als solche fatalistisch hinzunehmen. Der Einfluß des Subprozesses der Wandlung auf die Erfahrung ist bezüglich der integrativen Struktur durch das Kriterium der Durchmischbarkeit, in Hinsicht auf die hierarchische Struktur durch das Kriterium der Steuerbarkeit und im Verhältnis zur polyvalenten Struktur durch das Kriterium der Flexibilität erfaßbar und bewertbar.



Zum Kriterium der »Durchmischbarkeit« bezüglich der integrativen Struktur

Eine Wandlung wird bezüglich der integrativen Struktur durch das Kriterium der Durchmischbarkeit für die Erfahrung positiv erfaßt. Derjenige, der sich in ein System mit integrativer Struktur eingebunden fühlt, orientiert sein Verhalten am langsamen, von Durchmischung der Kommunikationsbeiträge geprägten Wandel des Systems. Hierzu tragen erstens Alterungsprozesse von Material, Vergänglichkeit und Erneuerung oder die jeweils aktualisierte Anpassung des Menschen an die vorgefundene Umwelt, Natur, Behausung, Gebrauchsggerät und zweitens die Fortsetzung der gewachsenen Tradition bei. Spezialisierte oder kontroverse Wandlungsprozesse bestehen in der integrativen Struktur nur kurz. Da alle Beteiligten eines integrativ strukturierten Systems durch ihre Kommunikationsbeiträge einen stetigen Durchmischungsprozeß erzeugen, nivellieren sie dadurch zu exponierte Beiträge.

Die neutralisierende Durchmischung der Kommunikationsbeiträge in sozialen Systemen mit integrativer Struktur, in die verschiedene individuelle und soziale Prozesse einfließen und dabei zunehmend ihre Besonderheit verlieren, verändert sich im zähen Dahinfließen. Dieser langsame Wandel wird seit Dilthey inzwischen auch alltags-sprachlich mit Zeitgeist bezeichnet. Im Unterschied zu Hegels Begriff des Zeitgeists als Erscheinung des objektiven Geistes einer Zeit, der sich in einem spiralförmigen, dialektischen Fortschrittsprozeß zum absoluten Geist perfektioniert, meint die umgangssprachliche Verwendung des Begriffs das Entstehen eines zu einer bestimmten Zeit allgemein verbreiteten Lebensgefühls und Wissensstands. Rock, Punk und Techno usw. sind zunächst als musikalischer Ausdruck für die Mitwirkung an einem bestimmten sozialen System entstanden, wurden dann aber in alle Lebensbereiche integriert und als populäres, kollektives Potential gemeinsam weiterentwickelt. Gleiches gilt für Modeströmungen. Inhalte, die anfangs hinter diesen Ausdrucksformen standen verlieren ihre Bedeutung, indem sie vom allgemeinen Zeitgeist aufgesogen werden und in der mitmenschlichen Begegnung keine besondere Beachtung mehr finden. Nach dieser Absorption ist es kein geheimes Gruppenzeichen mehr, einen Ohrring oder Nasenring zu tragen, sich tätowieren zu lassen usw., sondern es gehört zum allgemeinen In-Sein, mit diesen Zeichen zu spielen, ohne deren gewachsene Bedeutung zu kennen oder mitteilen zu wollen.

Von dem kollektiven Potential von Design erwartet jeder an der integrativen Struktur Beteiligte, daß er dies ohne großen Lernaufwand für die weitere Kommunikation nutzen kann. Dies unterstützt bezüglich der kommunikativen Dimension der ästhe-

tischen Erfahrung das Gefühl, jederzeit, trotz der Wandlung als einem Subprozeß im Teilprozeß der Bildung von Konventionen, auf dem letzten Stand der Kommunikation zu sein. Das kollektive Potential von Design wandelt sich mit dem Durchmischungsprozeß. Es entspricht dem Kriterium der Durchmischbarkeit durch die unspezifische Verwendung ästhetischer Elemente oder auch durch naheliegende, nicht experimentell entwickelte oder kreativ geschaffene Kombinationen von tradierten und neuen Herstellungstechniken und Materialien.

Beispiel für das kollektive Potential von Design

Innerhalb der japanischen Kultur sind große individuelle Unterschiede im Verhalten oder der Kleidung nicht erwünscht. Sie basiert in weiten Bereichen auf der integrativen Struktur und unterliegt einer von Durchmischungsprozessen gekennzeichneten Wandlung. Traditionen werden zwar gepflegt, doch neue, interessant scheinende Elemente, beispielsweise der westlichen Kulturen, werden zwanglos aufgenommen.

Ein Beispiel für die praktische Umsetzung des ästhetischen Kriteriums der Durchmischbarkeit ist die Verbreitung von kommunikativ erzeugtem Wissen als Basis des kollektiven Potentials von Design auf alle möglichen Bereiche. Dies kommt im Heimwerkerbereich vor: wenn einmal bekannt ist, wie Dielen verlegt werden wird der gesamte Fußboden belegt und anschließend die Wände verkleidet; in der Industrie: wenn einmal bekannt ist, wie Leuchten aus Metallrohr hergestellt werden, entstehen unzählige Variationen; im Designstudium: wenn einmal bekannt ist, wie interessant lackiertes, geriffeltes Plexiglas wirkt, wird es für jedes Modell verwendet oder in Designstudios: wenn einmal bekannt ist, wie ein modisches Layout entsteht, werden die gleichen Gestaltungselemente ob für Printmedien, TV-Inserts oder CD-Roms eingesetzt. In allen Fällen wird nicht gefragt, ob die Ausdehnung des Erkenntnis auf andere Bereiche sinnvoll ist oder ob dies den Nutzern zusagt. Ohne Rücksicht auf bereichsspezifische Probleme oder individuelle Vorlieben wird eine neue Erkenntnis in alle Bereiche integriert und mit dem bisherigen Wissensstand durchmischt, bis auch sie zum kollektiven Allgemeingut gehört.



Zum Kriterium der »Steuerbarkeit« bezüglich der hierarchischen Struktur

Anders als in der integrativen Struktur folgt die Verhaltensorientierung bezogen auf die hierarchische Struktur expliziten Vorgaben und Regeln. Diese dienen in erster Linie der sicheren Erhaltung der Zielvorgabe und dem Kriterium der Niveaudifferenzierbarkeit. Veränderungsversuche oder Experimente werden als Störfaktoren ausgeschaltet. Die an der hierarchischen Struktur orientierte kommunikative Dimension der ästhetischen Erfahrung ist von dem Bemühen um die Stabilität der Struktur geprägt. Weil die Kommunikationsbeiträge in ständiger Dynamik prozessieren, muß einem zu raschen Wandel, der in eine nicht gewünschte Richtung laufen könnte, durch andauernde Regulierung gegengesteuert werden. Während das kollektive Design die fatalistische Verhaltensorientierung mithilfe unreflektierter Gewohnheit unterstützt, lenkt das distinktive Design die regulative, bewahrende und sichernde Verhaltensorientierung durch bewußt vollzogene Wiederholungen und Bestätigungen. Es erzeugt durch klare Vorgaben an jeder Stelle der Hierarchie ein rational begründbares Überzeugungsfühl von Richtigkeit und Sicherheit hinsichtlich Handlungsentscheidungen.

Das Kriterium der Steuerbarkeit, ist auf die Bewahrung und Sicherung des erreichten Ist-Zustands angelegt. Das distinktive Potential von Design kann diesem Kriterium durch die strikte Anwendung von immer gleichen ästhetischen Mittel hinsichtlich einer Niveaustufe und durch Wiederholungen und Bestätigungen entsprechen.

Beispiel für das distinktive Potential von Design

Beispielsweise wiederholen altägyptische Inschriften endlos die Preisungen der Herrscher. An der Zahl der mühsam eingemeißelten Inschriften läßt sich der Status des Herrschers ablesen. Durch den aufwendigen altägyptischen Totenkult wird der natürlichen Wandlung der hierarchischen sozialen Organisationsstruktur regulativ entgegengesteuert.

Vom distinktiven Potential dominiertes Design muß sich streng nach den maßgebenden Vorgaben richten. Deshalb gibt es keine echten Alternativen quer zu den Niveaus, sondern nur Variationen auf dem gleichen Niveau. Die Dinge ähneln, zitieren, wiederholen, bestärken sich gegenseitig und manifestieren die Beziehung zu einem bestimmten Niveau.

Die Regulierung hinsichtlich der Beständigkeit und Stimmigkeit des adäquaten Designs für ein bestimmtes Niveau erfolgt durch die Erfüllung von Erwartungen an die demonstrative Kraft des distinktiven Potentials. So gehört das ausladende Ledersofa in einen großzügig gebauten Wohnraum, der mit üppig fallenden Stoffen und bauchigen Keramikgefäßen punktuell dekoriert ist. Eine private, aus zusammengewürfelten Erinnerungstücken gewachsene Bilderwand wirkt in diesem Ambiente kleinkariert und deplaziert. Durch die festgefahrenen Erwartungen und Wahrnehmungen der Ausdrucksformen sozialer Niveaus, kann ein unpassender oder sogar lächerlicher Eindruck entstehen, wenn Produkte, die verschiedenen Niveaus zugehören, kombiniert werden. Zur Orientierungserleichterung der Kunden werden deshalb zunehmend Produktkombinationen, eine Automarke plus Parfum, Lederjacke oder Sofa, Trimmgerät oder Kamera, Biermarke oder Kaffee usw. in der Werbung gezeigt. In dieser Sparte trägt das distinktive Design eindeutig auch zur weiteren Verfestigung sozialer Ungleichheit bei. Ähnlich wie im Mittelalter, als das kostbare Rot den Adeligen vorbehalten war, wogegen ein nicht zu intensives Blau von jedermann getragen werden durfte und daher kaum ein Adelige sich in blauer sowie kein Arbeiter oder Bauer in roter Kleidung zeigen durfte, erscheint es heute vielen Menschen unpassend, wenn ein Arbeiter mit einem silbernen Auto der gehobenen Klasse vorfährt und der Chef mit einem unscheinbaren Kleinwagen. Allein durch die Weigerung, an dieser Art des distinktiven Potentials von Design mitzuwirken, ist nicht zu verhindern, daß sich weiterhin viele Menschen daran sowie an der zugehörigen hierarchischen Struktur mit der Zielvorgabe der Kaufkraft orientieren. Diese Regulierung zieht die prinzipiell stattfindene Wandlung wieder in die tradierten Bahnen zurück.

Einen anderen Akzent bezüglich dem Kriterium der Steuerbarkeit setzt das distinktive Potential von Design auch in eigener Sache durch die Bewahrung von einmal erreichten Standards. Anstelle weiter mit Design zu experimentieren gehen oftmals gerade die Innovatoren in einer zweiten Phase wieder auf die kanonischen Traditionen zurück und halten an der als Quereinsteiger erreichten Position innerhalb der hierarchischen Struktur fest. Eine Besinnung dieser Art mit teils regressiven Zügen ist beispielsweise in den Arbeiten von Neville Brody, Philippe Starck oder Vivienne Westwood zu beobachten, die alle nach einer Experimentierphase zu beruflichem Erfolg kamen und anschließend wieder die Wichtigkeit von stabileren Gestaltungskriterien betonten.



Zum Kriterium der »Flexibilität« bezüglich der polyvalenten Struktur

Hinsichtlich der polyvalenten Struktur können sich ausgehend von dem gleichen Problem mehrere Lösungsprozesse mit verschiedenen Auswirkungen entwickeln. Das Auffinden einer zeitlos richtigen Lösung wird dabei nicht erwartet. Vielmehr stehen die verschiedenen Einzelprozesse in ständiger Interdependenz zueinander. Dadurch entstehen Prozesse, die sich wechselseitig, schneller oder langsamer beeinflussen und die prinzipielle Wandlung sowie die Flexibilität hinsichtlich weiterer Entwicklungsziele der polyvalenten Struktur begründen.

Die mit der Orientierung an der polyvalenten Struktur verbundene Erfahrung beinhaltet die ständige Bereitschaft zur bewußten Erprobung von verändernden Einflußgrößen. Sie erfordert geistige und praktische Flexibilität von den sozialen Akteuren und nicht das fatalistische Akzeptieren oder das steuernde Absichern gegenüber Wandlungen. Die Erfahrung und Fähigkeit zur Flexibilität werden besser durch breit gefächerte Wissensbildung oder spielerische Sportarten, als durch selektiv optimiertes Wissen oder gerätespezifische Kondition ausgebildet.

Die Wandlung von Konventionen der polyvalenten Struktur und die das mit ihr verbundene Kriterium der Flexibilität bezüglich der Erfahrung spricht besonders das Lebensgefühl oder die ästhetische Erfahrung junger und jung gebliebener Menschen an, die sich nicht auf die festgelegte hierarchische Struktur einlassen wollen und sich nicht fatalistisch der integrativen Struktur überlassen können. Während diese Flexibilität in der hierarchischen Struktur ein Störfaktor wäre, bietet die polyvalente Struktur eine positive Auseinandersetzung mit der flexiblen Suche nach alternativen Entwicklungszielen. Das ästhetische Kriterium der Flexibilität kann auch zu kommunikativem Verhalten motivieren, weil es den sozialen Akteuren Gelegenheit gibt, ihre kommunikative Erfahrungsdimension in verschiedene Richtungen zu testen.

Das partizipative Potential von Design wächst von unten aus Initiativen von Einzelpersonen, Interessensgruppierungen oder Subkulturen, die in ihren Lebensbereichen etwas verändern wollen, im Gegensatz zu dem von Fachleuten von oben installierten, instruierenden, distinktiven Potential von Design. Dieser Flexibilität als Kriterium der kommunikativen Dimension ästhetischer Erfahrung kann das partizipative Potential von Design durch die Möglichkeit, Veränderungen an einem Produkt vornehmen zu können oder durch das Angebot völlig neuer Produktkonzepte entsprechen.

Beispiel für das partizipative Potential von Design

Viele Möbel von Ikea eignen sich als Beispiel für das partizipative Potential von Design, denn sie können leicht auf- oder abgebaut, mit Farbe oder wenigen Zusatzteilen optisch oder funktional in Relation zu den spezifischen Wünschen oder der flexiblen Lebensweise der Nutzer verändert werden. Sie erleichterten ein an dem ästhetischen Kriterium der Flexibilität orientiertes Verhalten. Auch die wechselhaften ästhetischen Angebote der Mode sind dem partizipativen Potential zuzurechnen, wenn sie nicht als Modediktat nur befolgt, sondern mit eigenen Zutaten vermischt werden und als flexible kommunikative Zeichen innerhalb dem sozialen Miteinander fungieren.

Aber auch in professionellen Handlungsbereichen, die häufig eine hierarchische Organisationsstruktur aufweisen wie Wissenschaft, Forschung, Sport, Theater usw. kann das Kriterium der Flexibilität ein erstarrtes System aufbrechen, neue Impulse setzen und Entwicklungen ermöglichen. Bewährte Methoden werden testweise modifiziert, alte Deutungen uminterpretiert usw. Beispielsweise präsentieren Studenten der HBK Saarbrücken ihre Projekte nicht in etablierten Galerien, sondern auch mal mitten in der Stadt und provozieren dadurch die Passanten dazu, flexible Kommunikationsprozesse zu beginnen. Der Eventkünstler Christoph Schlingensiefel stört durch seine Projekte den erwartungsgemäßen Ablauf von traditionellen Ereignissen indem er zusätzliche Kommunikationsprozesse inszeniert, Menschen zum Mitmachen auffordert und somit flexible Wege aufzeigt.

4.3.1.3 Kriterien zum Subprozeß der Zielsetzung

Jede der drei Strukturen kann langfristig bestehen. Es gibt daher die Möglichkeit, daß die beteiligten sozialen Akteure gemeinsame Ziele für die zukünftige Entwicklung des kommunikativen Systems setzen. Die Weise, auf die der Faktor Zeit und die mögliche Antizipation von Zielen bei der kommunikativen Beeinflussung der Entwick-

lungsziele Berücksichtigung finden, ist hinsichtlich jedem Strukturtyp verschieden. Zur Gewichtung der bedingenden Wirkungen auf die Erfahrung durch den Subprozeß der Zielsetzung wird nachfolgend in Relation zu der integrativen Struktur das Kriterium der Reibungslosigkeit, im Verhältnis zur hierarchischen Struktur das Kriterium der Optimierbarkeit und bezüglich der polyvalenten Struktur das Kriterium der Alternativenbildbarkeit untersucht.



Zum Kriterium der »Reibungslosigkeit« bezüglich der integrativen Struktur

Zur integrativen Struktur paßt die Überzeugung, daß sie sich aus sich selbst heraus weiterentwickelt. Im Vertrauen auf die Logik der Natur wird angenommen, daß alles, einer inneren Zielrichtung folgend zweckmäßig, sich Schritt für Schritt verbessernd weiterwächst. Das höchste Qualitätskriterium der integrativen Struktur ist die Reibungslosigkeit, das zweckmäßige, harmonische Ineinandergreifen aller Einzelfunktionen. Eine bestimmte Auffassung von Bionik, der Kombination aus Technik und Biologie, vergleicht systematisch technische mit biologischer Zweckmäßigkeit. Häufig belegt das Ergebnis die Überlegenheit der Natur. In der Natur scheint alles aufs beste, ohne überflüssige Details, zweckmäßig organisiert zu sein. Laut diesem Modell entfalten sich die immanenten, teleologischen Anlagen der Natur von selbst. Der Mensch braucht sich nur einzufügen und sollte keine Veränderungen vornehmen. Hier wird die zu der integrativen Struktur passende mythische Auffassung einer zweckvollen und zielstrebigem Eigendynamik des Weltgeschehens mit dem Wunsch nach der Sinnhaftigkeit dieses Geschehens für die Menschheit kritiklos vermischt. Fälle in denen offensichtlich unzweckmäßige Formen entwickelt wurden wie Untersuchungen von Vogelarten oder Fischen beweisen, bleiben ausgeklammert oder werden als Fehlentwicklungen abgewertet.

Dem Kriterium der Reibungslosigkeit in der integrativen Struktur entspricht das kollektive Potential von Design, das von dem natürlichen Ineinandergreifen von Individualität und sozialem Miteinander ausgeht. Für alle Menschen, da sie von gleicher Natur sind, gelten die gleichen ästhetischen Kriterien. Alles Zweckmäßige und reibungslos Funktionierende ist gleichzeitig gut, einfach und schön.

Beispiel für das kollektive Potential von Design

Als beispielhaft für Design, das aus der Intention entstand, zu einer zweckvolle Reibungslosigkeit des sozialen Alltagslebens beizutragen, gelten die Gebrauchsgegenstände der Shaker, einer religiösen Glaubensgemeinschaft, die in Amerika in der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts erstarkte. Auch die Entwürfe von Jasper Morrison folgen diesem Ansatz, keine Statusobjekte, sondern funktionierende, schlichte Gegenstände zu entwerfen, ähnlich wie bereits Mart Stam, dessen Entwürfe seinem sozialreformerischen Anliegen verpflichtet waren. Allerdings haben weder die Produkte der Shaker, noch die Stams oder Morrisons Eingang in das kollektive Potential gefunden, sondern blieben einer designbewußten und zahlungskräftigen Klientel vorbehalten.

Aktuelle, tatsächlich im kollektiven Potential von Design verankerte und dem Kriterium der Reibungslosigkeit entsprechende Gegenstände aus dem Alltag sind stapelbare, billige Plastikstühle und quadratische Freizeitzelte, die in jedem Baumarkt erhältlich sind und sich rasch in in den Vorgärten ausgebreitet haben sowie auch die überall verwendeten Einkaufstaschen aus unbedrucktem, naturfarbenem Stoff. Viele Küchenutensilien der Firma Fackelmann sind in jedem Haushalt zu finden, ohne daß die Benutzer den Firmennamen oder gar den Designer kennen und sind somit dem kollektiven Potential von Design zuzuordnen.



Zum Kriterium der »Optimierbarkeit« bezüglich der hierarchischen Struktur

Der Subprozeß der Zielsetzung ist bezüglich der gesamten Selbstdefinition eines sozialen System mit hierarchischer Struktur entscheidend. Anders als hinsichtlich der integrativen Struktur, wo alle an ihr Orientierten zwanglos und selbstverständlich der gegebenen Zielrichtung zuarbeiten, muß die Zielvorgabe bezüglich der hierarchischen Struktur immer wieder gegen Anfechtungen verteidigt und abgesichert werden. Langfristig geschieht dies, indem die Organisation des sozialen Systems und die Ergebnisse der produktiven Tätigkeit zunehmend optimiert werden. Ist Ökonomie ein Ideal, dann steht auch bezüglich Ergonomie oder Technologie usw. nur die Gewinnmaximierung im Vordergrund. Ist Produktivität ein Ideal wird diese optimiert. Analoges gilt für Ergonomie oder Technologie usw.

Dem Kriterium der Optimierbarkeit entspricht das distinktive Potential von Design durch ästhetische Mittel, die zunehmend explizit benennbar, nach perfektionierten Regeln geordnet und nach präziseren Vorgaben ausgeführt werden. Der Einzelfall, die Gestaltungsidee oder ein Nutzerbedürfnis bleiben dem optimierten, das Ideal der hierarchischen Struktur essentiell repräsentierenden Gestaltungskanon untergeordnet.

Beispiel für das distinktive Potential von Design

Die Deutsche Industrienorm, kurz DIN, legt detailliert fest, welchen Kriterien, inklusive ästhetischer Vorgaben, ein Produkt entsprechen muß. Solange diese Normierung im Sinne einer Garantie für die Einhaltung eines minimalen Standards bei der Produktion verstanden wird, setzt sie nur weiterentwickelbare Rahmenbedingungen fest (vgl. Kapitel 5.3.2). Wenn die Normierung aber als ein qualitatives Gütesiegel fungieren soll, dann wird sie zunehmend zum optimal zu erfüllenden Ideal. In einigen Bereichen ist die Optimierung der Normen schon so weit fortgeschritten, daß diese sich verselbständigen haben und nur noch dem Profit und der Monopolstellung derjenigen Firmen dienen, die sie perfekt einhalten können. So ist es nicht sinnvoll, Arbeitsplätze für behinderte Menschen streng nach DIN Vorschriften zu gestalten, denn die Behinderungen sind zu individuell, um über den Minimalstandard hinausgehend vorab komplett erfaßt und genormt zu werden. Die Optimierung der Normen sollte für alle Nutzungsbereiche vorsichtig gehandhabt werden. Wie die europäische Normendiskussion zeigt, bestehen regional sehr verschiedene Gewohnheiten und Ansichten zu den Sollmaßen von Betten und passendem Zubehör.

Dem Kriterium der Optimierbarkeit entspricht auch das Bestreben der Autoindustrie, zunehmend Telekommunikations- und Computertechnik in die Fahrzeuge einzubauen. Ohne den Sinn von Fernsehgeräten oder Internetanschlüssen usw. zur Bedienung durch den Fahrer zu hinterfragen, werden einfach alle Möglichkeiten ausgereizt. Ziel ist es, den hohen technischen Level einer Firma zu demonstrieren und den Kunden davon zu überzeugen, daß der Erwerb eines solchen Wagens auch der Entwicklung und Optimierung seines Lebens Ausdruck gibt und den bereits erreichten Status steigert.



Zum Kriterium der »Alternativenbildbarkeit« bezüglich der polyvalenten Struktur

Im Subprozeß der Zielsetzung wird bezüglich der polyvalenten Struktur nicht eine einzige Zielvorgabe angestrebt oder an nur einer Zielrichtung festgehalten. Als wertvoll für die Erfahrung wird vielmehr die Möglichkeit angesehen, zu einem Problembereich mehrere alternative, vielversprechende Entwicklungsziele auszubilden, um unterschiedliche Interpretationen zu einer Thematik entwickeln zu können. Daher ist das Kriterium der Alternativenbildbarkeit maßgebend zur Bewertung der Zielsetzung.

Das partizipative Potential von Design kann dem Kriterium der Alternativenbildbarkeit dadurch entsprechen, daß einige Elemente eines Produkts ohne große Preisunterschiede frei wählbar und variabel kombinierbar sind. Entwicklungen auf alternative Zielsetzungen hin werden nicht in erster Line als konkurrierend, sondern als bereichernd für das System erlebt.

Beispiel für das partizipative Potential von Design

In der Autobranche setzten die Firmen nicht mehr allein auf Geschwindigkeit und männliche Potenz. Parallel werden verschiedene Konzepte für die individuelle Mobilität erarbeitet. Autos wie der Twingo, ein Volvo Kombi, ein Geländefahrzeug oder ein Porsche Cabrio stellen jeweils verschiedene Interpretationen für das Autofahren dar. Ebenso gibt es nicht eine festgeschriebene Form oder Typographie für ein Buch, sondern der gleiche Titel ist häufig als Taschenbuch, gebundenes Buch oder bibliophile Ausgabe erhältlich.

Das in seiner Ausgereiftheit und Komplexität beste Beispiel für die Herstellung von Produkten, die durch das partizipative Potential von Design einer polyvalenten Struktur entsprechen, stellt das Swatch Konzept dar. Es wurde von Nicolaus Hayek etwa 1983 für Armbanduhren entwickelt und wird inzwischen auch im Telefon- und im Automobilsektor umgesetzt. Das systematisierte Herstellungsverfahren, das die technische Kombinierbarkeit verschiedenenr Systemmodule garantiert, ermöglicht eine fast unerschöpfliche Alternativenbildung. In naher Zukunft wird es den Kunden möglich sein, auch in weiteren Produktsegmenten per Internet eine individuelle Designalternative zusammenzustellen. Damit auf diesem Wege nicht nur Varianten, sondern echte, sinnvolle Alternativen entstehen können, ist es notwendig, das zugrundeliegende Bausystem ständig zu erweitern und umzubilden. Die Bewältigung dieser Aufgabe fordert Techniker und Designer gleichermaßen und fällt sicher leichter, wenn sich das Arbeitsteam ebenfalls an der polyvalenten Struktur orientiert.

4.3.2 Subprozesse im Teilprozeß der Partizipation

Ein weiterer Teilprozeß, der die kommunikative Dimension der Erfahrung beeinflusst, ist die Partizipation. Die Erhaltung einer sozialen Organisationsstruktur erfordert die Mitwirkung von sozialen Akteuren. Auch dieser Prozeß ist in drei Subprozesse zu gliedern. Der erste Subprozeß kann als Eingliederung gekennzeichnet werden. Hierbei ist darauf zu achten, die bestehende Struktur nicht durch beliebige Kommunikationsbeiträge zu gefährden. Deshalb werden je nach Strukturtyp schwächere oder strengere Beteiligungsvorgaben aufgebaut. Zudem entwickelt jeder Strukturtyp in einem zweiten Subprozeß bestimmte Anforderungen an die wesentliche Art und Weise, in der die sozialen Akteure ihre Beteiligung ausrichten sollen. Neben den Anforderungen bietet jeder Strukturtyp den Akteuren auch eine Belohnung an, welche die Mitwirkung an dem System attraktiv macht und als dritter Subprozeß zu differenzieren ist.

4.3.2.1 Kriterien zum Subprozeß der Eingliederung

Den drei untersuchten Strukturtypen läßt sich jeweils eine besonders erfolgreiche und bevorzugte Methode zuordnen, nach der neu hinzukommende, an der Partizipation interessierte soziale Akteure, seien es Kinder, Immigranten, Berufswechsler usw., selektiert und eingegliedert werden. Obgleich kein soziales System ohne die Mitwirkung individueller Akteure bestehen kann und ständig weitere Individuen für die Beteiligung gewonnen werden müssen, sind die bereits Beteiligten bestrebt, je nach Strukturtyp, die Partizipation durch bestimmte Beteiligungsvorgaben (vgl. Kapitel 4.2) zu erleichtern oder zu erschweren, bzw. das System für Kommunikationsbeiträge zu öffnen oder zu schließen. Der Subprozeß der Eingliederung und sein Einfluß auf die Erfahrung läßt sich bezüglich der integrativen Struktur durch das Kriterium der In-

tegrationswilligkeit, hinsichtlich der hierarchischen Struktur mit dem Kriterium der Rollenakzeptanz und relativ zur polyvalenten Struktur durch das Kriterium der Urteilsfähigkeit charakterisieren und werten.



Zum Kriterium der »Integrationswilligkeit« bezüglich der integrativen Struktur

Die integrative Struktur steht für Partizipation grundsätzlich offen. Es werden keine spezifischen Fähigkeiten verlangt, allein auf die Integrationswilligkeit kommt es an. Der Einsteiger lernt hauptsächlich durch Nachmachen, kaum durch explizite Erklärungen. Mit der Zeit wächst er beinahe unmerklich in das System hinein. Das Lernen läuft hier sehr stark auf subliminaler Ebene ab und Gelerntes bleibt daher tief im Innersten verankert. Wissen, das auf diese Weise verkörpert ist, erscheint bald so selbstverständlich zu sein, daß es für prinzipiell von jedem erschließbar gehalten wird. Fragen werden weniger verbal, als bevorzugt durch anleitendes Vormachen beantwortet. Wichtig ist nicht die Perfektion mit der die Anleitung nachvollzogen wird, wie dies in der hierarchischen Struktur verlangt werden würde, sondern das Erwerben einer innerlichen Befähigung, die Anleitung auch unter etwas veränderten Rahmenbedingungen ähnlich auszuführen.

Das kollektive Potential von Design unterstützt das Kriterium der Integrationswilligkeit im Subprozeß der Eingliederung durch eine unspezifische Ausführung und intuitive Erfassbarkeit der Gegenstände, die zur Lebensgestaltung der an einem sozialen System mit integrativer Struktur Beteiligten gehören.

Beispiel für das kollektive Potential von Design

Die Gestaltung von Behördenformularen ist häufig nicht an dem kollektiven Potential von Design orientiert und für die Mehrheit der Bürger, insbesondere auch der ausländischen Mitbürger, die sich dem Kriterium der Integrationswilligkeit entsprechend verhalten möchten, nur schwer verständlich. Gerade in diesem Bereich sollten sowohl Texte als auch deren grafische Einteilung leichter erfassbar gestaltet werden.

Aus der Forderung nach Erleichterung einer intuitiven Erlernbarkeit des Umgangs mit der sozialen, durch die integrative Struktur geprägten Wirklichkeit ist jedoch nicht die absolute Selbsterklärungsfähigkeit eines Produkts abzuleiten. Diese ist hinsichtlich Produkten mit breitem Leistungsumfang nicht einzuhalten. Das Erlernen des Umgangs mit vielen Produkten, die aus dem modernen Alltag nicht mehr wegzudenken sind, kann weder allein der Eigeninitiative der Nutzer überlassen, noch diesen vollständig von den Designern der Interfaces abgenommen werden. Es ist vielmehr notwendig, dementsprechende Fähigkeiten bereits im Kindergarten und in der Schule zu lernen und beispielsweise durch Angebote der Volkshochschule auszubauen. Die Bedienung komplexer Automaten, die Abwicklung von Bankgeschäften, das Wissen um steuerliche Verpflichtungen und Bürgerrechte, das Ausfüllen von Formularen ist nicht ad hoc erst im Bedarfsfall allein aufgrund einer intuitiven Nutzerführung erlernbar. Damit das kollektive Potential von Design nicht auf einem allzu niedrigen Nenner festgeschrieben wird oder auch die Erklärung eines einfachen Produkts sozusagen bei Null beginnen muß, bleibt es notwendig, elementare Fähigkeiten zur Alltagsbewältigung wie die Teilnahme am Straßenverkehr einzuüben und ständig weiterzuentwickeln.



Zum Kriterium der »Rollenakzeptanz« bezüglich der hierarchischen Struktur

Als Beteiligungsvorgabe für die kommunikative Partizipation an einer hierarchischen Struktur wird im Subprozeß der Eingliederung eine strikte Rollenakzeptanz verlangt, die auch eine Unterordnung beinhaltet. Explizit vorgegebenes Wissen muß

präzise übernommen werden. Wem dies nicht gelingt oder wer Fähigkeiten entwickelt, die nicht in das System passen, wird ausgeschlossen. Auch kann der Einstieg nicht beliebig erfolgen, er ist an die verschiedenen Stufen der Hierarchie und an die Einstufung des Einsteigers durch legitimierte Verwalter der Organisation gebunden.

Bezüglich der hierarchischen Struktur hat sich der Einzelne dem System unterzuordnen. Selbst wenn er innerhalb dem System eine höhere Position erklommen hat, gilt es, die eigene Persönlichkeit zurückzustellen und die Aufgaben, die sich bezüglich der Position ergeben, gewissenhaft und pflichtgemäß zu erfüllen. Die Partizipation an einem sozialen System mit hierarchischer Struktur verlangt in erster Linie nicht Kompetenz zur individuellen Urteilsbildung und kann auch nicht nur durch Integrationswilligkeit erreicht werden. Es kommt darauf an, einen Platz bezüglich dem System zu finden und zu behaupten sowie die dadurch zugewiesene Rolle zu akzeptieren.

Dem Kriterium der Rollenakzeptanz entsprechend kann das distinktive Potential von Design mithelfen, einen Beteiligungswilligen dazu zu befähigen, sich in das Rollenschema einzufinden und die zur Erfüllung der angestrebten Rolle nötigen Grundkenntnisse anzueignen. Hier wird offensichtlich, daß Designer mit der Unterstützung eines solchermaßen distinktiven Potentials von Design selbst vor der Entscheidung stehen, abzuwägen, ob sie einer primären Orientierung an der hierarchischen Struktur sowie deren damit verbundenen Festigung Vorschub leisten wollen.

Beispiel für das distinktive Potential von Design

Der sozialpolitisch engagierte Friedrich Freiherr von Knigge, vertrat das Anliegen, jungen Menschen, die in sozial benachteiligten Familien aufwuchsen durch gute Erziehung bessere Chancen für einen zukünftigen beruflichen Aufstieg zu verschaffen. Als bestes Mittel hierfür empfahl er das Training von an gutbürgerliche Verhaltensformen angepaßten Fähigkeiten wie gutes Benehmen, höfliche Zurückhaltung, Beherrschung der Schönschrift usw. Diese gut gemeinten Ratschläge trugen mit dazu bei, daß viele Menschen zur kritiklosen Rollenakzeptanz und Unterordnung in bestehende soziale Konstellationen bereit waren und durch voreilenden Gehorsam die hierarchische Organisation derjenigen Systeme aufrecht hielten, die sich für ihre eigenen Lebensperspektiven eher negativ auswirkten.

Auch der Berufsstand der Designer bildet ein soziales System, an dem ein Interessierter erst nach der Durchführung des Subprozesses der Eingliederung mitwirken kann. Wird das System durch eine hierarchische Struktur definiert, führt dies seitens der Studenten zur voreiligen Anpassung an disziplinäre ästhetische Vorschriften für gutes Design wie geometrische Formen oder unbunte Farben. Dies trägt während dem Studium dazu bei, daß viele Studenten anstelle ihr ästhetisches Empfinden und ihre Ausdrucksfähigkeit kennenzulernen, weiterzuentwickeln und zu modifizieren unkritisch einem distinktiven, kanonischen Regelsatz folgen und keine selbständige ästhetische Urteilskompetenz erwerben. Wahrscheinlich begründet sich in dieser frühen Unterordnung in die vermuteten Normen des Berufs die Tatsache, daß sich beispielsweise deutsche Designer bezüglich einer sinnbetonten Gestaltung schwer tun, während diese südländischen Designern locker von der Hand geht.



Zum Kriterium der »Urteilsfähigkeit« bezüglich der polyvalenten Struktur

Da der Teilprozeß der Konvention durch die den Subprozessen entsprechenden Kriterien Vielfältigkeit, Flexibilität und Alternativenbildbarkeit ausgerichtet ist, gibt es nur eine Minimalmenge an feststehendem Grundwissen, das der Einsteiger bezüglich einem sozialen System mit polyvalenter Struktur erwerben muß. Frühzeitig wird er zur Mitwirkung aufgefordert und es wird ihm zugestanden, durch seine Tätigkeit eine abzweigende Perspektive zu öffnen. Die Schwierigkeit des Einstiegs in eine polyvalen-

te Struktur liegt nicht im Überwinden von Hierarchien, sondern im Überschauen und Auswählen des Einstiegsbereichs. Die Bewertung vieler Alternativen erfordert Urteilsfähigkeit. Ist diese nicht vorhanden, verzögert sich der Subprozeß der Eingliederung.

Die Beteiligungsvorgabe hinsichtlich der polyvalenten Struktur umfaßt aber eher ein grundsätzliches Engagement für die Partizipation, auch wenn die konkreten Zielbereiche später wechseln, als das Verharren auf einem außenstehenden Beobachtungsstandpunkt zur Urteilsfindung. Die Orientierung an der polyvalenten Struktur beinhaltet die Erkenntnis, daß es keinen Beobachtungspunkt gibt, der absolut sicher zu dem einzig wahren Urteil führt. Daher ist die Urteilsfähigkeit im Laufe der Partizipation an einer polyvalenten Struktur ständig weiterzuentwickeln und zu verfeinern.

Das partizipative Potential von Design wird dem Kriterium der Urteilsfähigkeit gerecht, indem beispielsweise differierende Lösungen zu einem Problembereich vergleichbar dargestellt und bewertet werden. Dies erfordert aber auch von den Designer selbst Weitblick und vorurteilsfreies Experimentieren mit Lösungsalternativen.

Beispiel für das partizipative Potential von Design

Die Designausbildung muß stärker an einer polyvalenten Struktur ausgerichtet werden, um die Studenten zu befähigen, das partizipative Potential von Design gestalterisch umzusetzen. Eine didaktische Hinführung zur gestalterischen Kompetenz für die Konzeption von Design mit einem klaren partizipativen Potential stellt daher vorhandene Auffassungen im kritischen Vergleich nebeneinander dar, um zur eigenständigen Meinungsbildung und Urteilsfähigkeit anzuregen. Die ersten Projektübungen sollten weniger auf Optimierung eines Ansatzes, als auf kreative Ideenproduktion und gemeinsame Diskussion mehrerer Alternativen zielen. Um im Sinne der polyvalenten Struktur mitzuwirken, reicht es nicht aus wie bezüglich der integrativen Struktur einen vorgefundenen schicksalsgegebenen Weg weiterzugehen und sich zu integrieren oder sich durch unterordnende Rollenakzeptanz eine sichere Position innerhalb der hierarchischen Struktur zu verschaffen. Lernziel ist es, durch die Partizipation Urteilsfähigkeit zu entwickeln, indem die eigenen Ideen wiederholt reflektiert, auf Relevanz für andere Menschen geprüft, modifiziert und erneuert werden.

Bezüglich der polyvalenten Struktur und dem zugehörigen partizipativen Potential von Design hat jeder die Chance durch seine Mitwirkung zukunftsbezogene Vorschläge für bessere Lebensformen zu machen und nicht in blinde Anpassung an bereits Bewährtes zu versinken. Viele Studienprojekte, die ohne den Druck einer hierarchisch organisierten Firma oder die wohlwollende, aber fachlich inkompetente Hilfe einer integrativ organisierten Hobbywerkstatt entstanden sind, dokumentieren die Urteilsfähigkeit der Studenten und ihr Engagement, kommunikative Beiträge hinsichtlich der polyvalenten Struktur zu liefern.

4.3.2.2 Kriterien zum Subprozeß der Anforderung

Im zweiten Subprozeß im Teilprozeß der Partizipation, der Anforderung, entwickelt jedes soziale System entsprechend seiner typischen Organisationsstruktur bestimmte Hürden, deren Bewältigung von den Beteiligungswilligen verlangt wird. Diesen Anforderungen nachzukommen kann beispielsweise in Bezug auf die hierarchischen Struktur einen so großen Teil der Erfahrung beanspruchen, daß für das Ausleben anderer Erfahrungsdimensionen wenig Zeit und Raum bleibt. Trotzdem möchten sich weiterhin viele soziale Akteure am hierarchischen Strukturtyp orientieren, da dieser wie jeder Strukturtyp bezüglich der Partizipation nicht nur Anforderungen stellt, sondern auch eine Belohnung bietet, deren Einfluß auf die Erfahrung als dritter Subprozeß im folgenden Unterpunkt untersucht wird (vgl. Punkt 4.3.1.2). Der bedingende Einfluß auf die Erfahrung, der im Subprozeß der Anforderung dominiert, kann

in Beziehung zur integrativen Struktur mit dem Kriterium der Einbringungsfähigkeit, in Hinsicht auf die hierarchische Struktur mit dem Kriterium der Leistungsfähigkeit und in Relation zur polyvalenten Struktur mit dem Kriterium der Selbstverantwortlichkeit erfaßt und qualifiziert werden.



Zum Kriterium des »Einbringungsfähigkeit« bezüglich der integrativen Struktur

Bezüglich der intergrativen Struktur werden alle mithelfenden, die Persönlichkeit zurückstellenden Aktivitäten, die dem Fortbestand der Struktur und dem Wohlergehen aller dienen, benötigt. Neue Impulse, die im polyvalenten Strukturtyp aufgenommen werden würden oder pedantisches Nachmachen, das in der hierarchischen Struktur Belohnung fände, bleiben unbeachtet. Grundsätzlich wird das Mitmachen bei allen gemeinsamen Aktivitäten erwartet, ohne daß es erforderlich ist, in einer Richtung hervorragende Leistungen zu erbringen, allein das Kriterium der Einbringungsfähigkeit muß erfüllt sein. Beispielsweise kann sich im Prinzip jeder an Karnevalveranstaltungen beteiligen, wenn er ein Kostüm trägt und sich in eine Gruppe einbringt. Manchmal wird durch Vereinfachung der Anforderung ein zuvor hierarchisch strukturiertes System mit strengen Beteiligungsvorgaben und hohen Anforderungen aufgebrochen und kollektiv zugänglich gemacht. So sind Vereine, die an Mitgliederschwund leiden, gezwungen, ihre Anforderungen gegenüber Interessenten herunterzuschrauben und in erster Linie deren grundsätzliche Einbringungsfähigkeit zu würdigen.

Das Erfüllen der Anforderung der Einbringungsfähigkeit kann erstens durch die Vereinfachung der Aufgaben mittels dem kollektiven Potential von Design erleichtert werden. Zweitens hilft die Modifizierung von Aufgaben dabei, das Kriterium der Einbringungsfähigkeit als positiv erfahrbar zu gestalten.

Beispiel für das kollektive Potential von Design

Um mehr Menschen aktive Beteiligung, nicht nur passives Zuschauen oder Zuhören bei Radio- oder Fernsehsendungen zu ermöglichen, werden kleine Gewinnspiele oder Quizsendungen mit sehr leicht zu beantwortenden Fragen durchgeführt. Viele Fernsehshows sind so konzipiert, daß die Mitwirkenden nur solche Aufgaben zu lösen haben, die wenig Geschicklichkeit oder die übliche Allgemeinbildung erfordern und deren Lösung vom Zufall abhängt, um die Einbringungsfähigkeit der Kandidaten zu würdigen und sie nicht bloßzustellen.

Die Werbung einiger Internetprovider ist darauf angelegt, Menschen, die sich an der integrativen Struktur orientieren, anzusprechen. Den Kunden wird in Aussicht gestellt, daß sie nach der Einrichtung eines Netzanschlusses nur das Kriterium der Einbringungsfähigkeit durch Beteiligung an Chat-Gruppen usw. erfüllen müssen, um zu einem Mitglied der Netzgemeinschaft zu werden.

Wiederholt kommen Diskussionen um den Sinn von uniformer Schulkleidung, die für das kollektive Potential von Design steht, auf. Sie sind davon motiviert, Barrieren abzubauen, die zwischen Kindern, deren Eltern sich teure Markenkleidung leisten können und solchen, die hierzu nicht fähig sind, entstehen. Die Kinder sollen dazu gebracht werden, sich an einer integrativen Struktur zu orientieren und ihre Einbringungsfähigkeit in die Gemeinschaft sowie den Unterricht, positiv zu entwickeln. Solange dieses Problem nicht gelöst ist, wird die umgekehrte Richtung verfolgt. So unterstützt das Sozialamt die Kinder finanzschwacher Familien durch den Kauf von Markenkleidung oder Markenspielzeug, damit die elementare Einbringungsfähigkeit und Integration in eine Gruppe Gleichaltriger gesichert ist.



Zum Kriterium der »Leistungsfähigkeit« bezüglich der hierarchischen Struktur

Für einen an der hierarchischen Struktur orientierten sozialen Akteur hat der Teilprozeß der Konvention die höchste Bedeutung. Der Prozeß der Partizipation wie auch dessen zugehörige Subprozesse und Kriterien dient der Pflege und Optimierung der Konvention. Gefordert wird deshalb eine disziplinierte Leistungsbereitschaft und deren konkrete Umsetzung in eine leistungsfähige Erfüllung der anstehenden Aufgaben. Dies gilt sowohl hinsichtlich der Beteiligung auf unteren Niveaustufen wie auch in Spitzenpositionen. Die Beteiligten müssen daher im Subprozeß der Anforderung ständig ihre Leistungsfähigkeit aufrecht erhalten, sie ausbauen und unter Beweis stellen.

Vom distinktiven Potential von Design wird zur Unterstützung des Kriteriums der Leistungsfähigkeit erwartet, daß es einerseits entsprechende, abgestufte Hilfestellungen bereit hält. Andererseits sollte das distinktive Potential von Design Gelegenheiten zur Demonstration der Leistungsfähigkeit und somit eine positive Erfahrung während dem Subprozeß der Anforderung für diejenigen anbieten, die die geforderte Leistung erbringen können.

Beispiel für das distinktive Potential von Design

Das distinktive Potential von Design kann durch Rangabzeichen oder einen Titel, der die Leistungsfähigkeit seines Trägers repräsentiert, konkretisiert sein. Bereits Niccolò Machiavelli (1469–1527) empfahl einem politischen Führer seine Berater durch die Verteilung von Titeln zu belohnen und dadurch an sich zu binden. Doch hinsichtlich der Mitwirkung an einer hierarchischen Struktur geht es nicht nur um Repräsentation, sondern auch um die tatkräftige Einlösung der Leistungsfähigkeit. Diese wird durch Prüfungen oder in Firmen durch Erhöhung der Zielvorgaben wie Umsatzsteigerung oder Verkürzung der Entwicklungszeiten usw., immer aus Neue eingefordert. In hierarchisch strukturierten Organisationen ist die Verteilung von Belobigungen, sei es in Form einer Urkunde, einer Erwähnung in der Hauszeitung oder durch die Übertragung von Vorrechten wie einem besonderen Parkplatz ein wichtiges internes Führungsmittel, das dem distinktiven Potential von Design zugehört.

Allerdings enthält die Gestaltung des distinktiven Potentials von Design hinsichtlich dem Kriterium der Leistungsfähigkeit einigen Spielraum, denn die Anforderungen können durchschaubar oder undurchsichtig, schwer oder einfach erfüllbar sein. Oft ist es weniger wichtig innerhalb dem hierarchisch strukturierten System die Leistungsfähigkeit eines Beteiligten zu überprüfen, als vielmehr nach außen hin zu demonstrieren, welche schwere Anforderungen für die Mitwirkung an dem System zu erfüllen sind, um dessen besondere Stellung sowie die der Beteiligten in Relation zu anderen sozialen Systemen zu sichern. So dient die Verwendung von Latein im Medizinsektor teilweise dazu, gegenüber den meist dieser Sprache unkundigen Patienten, die tatsächlichen Wissensanforderungen der Ärzte zu verschleiern und zu überhöhen. Ebenso verwenden Betriebswirtschaftler, Marketing- und Unternehmensberater zunehmend Anglizismen, um Kunden zu beeindrucken. Hier wird Sprachdesign betrieben um ein distinktives Potential auszudrücken.



Zum Kriterium der »Selbstverantwortlichkeit« bezüglich der polyvalenten Struktur

Die Partizipation bezüglich der polyvalenten Struktur wird nicht durch zu starke Beteiligungsvorgaben erschwert. Das heißt aber nicht, daß beliebige Kommunikationsbeiträge eingebracht werden können. Jeder soziale Akteur muß selbstverantwortlich zu seinen Beiträgen stehen. Der Einfluß auf die Erfahrung bezüglich dem Subprozeß der Anforderung kann daher durch das Kriterium der Selbstverantwortlichkeit erfaßt

werden. Dieses Kriterium schränkt die offenen Perspektiven des polyvalenten Strukturtyps, die durch die bisher vorgestellten Kriterien wie Vielfältigkeit, Flexibilität und Alternativenbildbarkeit gegeben ist, wesentlich ein. Insbesondere solche Beiträge, die ein großes Risiko beeinhalteten, werden in Anbetracht der Selbstverantwortlichkeit nur nach reiflicher Prüfung eingebracht.

Der partizipierende Akteur erhält bezüglich der polyvalenten Struktur die echte Chance, die zukünftigen Entwicklungsziele der Struktur aktiv mitzugestalten. Im Unterschied zu den beiden anderen Strukturen, die ihre Perspektiven langfristig in eine Hauptrichtung kanalisiert haben, sei diese durch die Orientierung an einer Zielvorgabe mit zugehöriger Niveaudifferenz oder die schicksalsergebene Hoffnung auf harmonische Ganzheitlichkeit gegeben, bevor der individuelle Akteur mitentscheiden kann, ist die polyvalente Struktur offen für alternative Entwicklungsperspektiven. Diese Chance ist mit der Anforderung der Selbstverantwortlichkeit verknüpft.

Das Kriterium der Selbstverantwortlichkeit kann durch das partizipative Potential von Design in Form von zurückhaltendem Vorgehen bei der Einrichtung von Verboten oder Regulierungsmaßnahmen unterstützt werden. So ist es in der Verkehrsplanung oft effektiver, an belebten Kreuzungen mit gleichermaßen stark frequentierten Fahrbahnen einen Kreisverkehr anstelle einer Ampelanlage einzurichten und die Fahrer zum aufmerksamen und selbstverantwortlichen Fahren anzuregen.

Beispiel für das partizipative Potential von Design

Viele Menschen sind von der prinzipiellen Möglichkeit der Partizipation an verschiedenen Ereignissen und dem freiem Meinungsaustausch, die das Internet bietet, begeistert. Eine Botschaft im Netz kann neue Kommunikation initiieren. Es liegt in der Verantwortung der Nutzer, welche Themen sie anbieten und wie intensiv sie sich beteiligen. Nach dem Modell einer integrativen Struktur im Netz wäre zu vermuten, daß tabuisierte Themen gar nicht auftauchen oder nur sehr geringes Interesse finden. Mit der Installation einer hierarchischen Struktur würden unpassende Themen sofort durch Verbote ausgegrenzt, bevor sie noch eine gewisse Verbreitung entwickeln könnten. Nach dem Vorbild der polyvalenten Struktur im Netz wird auf selbstregulierende Effekte durch die verantwortliche Nutzung vertraut. Das heißt, nach anfänglich großem, neugierigen Interesse flaut die Nachfrage an anstößigen Themen ab, weil die Nutzer durch eigenständige Überlegungen, ohne Restriktionen, Verantwortungsgefühl entwickeln und das Anwählen solcher Websites meiden. Das in den USA ausgesprochene, kurzzeitige Verbot von pornografischen Mitteilungen im Internet wurde im Juni 1996 wieder zurückgenommen, denn durch dieses Verbot war auch der Austausch von medizinischen Informationen erschwert worden. Bereits entwickelte Programme zur Filterung des Netzes nach anstößigen Inhalten werden inzwischen auch von der chinesischen Regierung eingesetzt, um das Zustandekommen politisch unliebsamer Diskussionsforen auszuschließen.

4.3.2.3 Kriterien zum Subprozeß der Belohnung

Die Orientierung an jedem der drei Strukturtypen kann in Anbetracht unterschiedlicher Neigungen oder Befindlichkeiten von Menschen attraktiv sein. Deshalb ist nach dem Subprozeß der Anforderung als dritter Subprozeß des Teilprozesses der Partizipation die Belohnung zu differenzieren. So liegt die Beteiligung an einer polyvalenten Struktur sicher einem Menschen mit ausgeprägter explorativer Tendenz mehr, während ein der introvertierten Tendenz folgender Mensch die Harmonie der integrativen Struktur bevorzugt. Wahrscheinlich wechselt die Attraktivität der Strukturtypen als Orientierungsmotiv auch mit dem Alter, der Lebenssituation usw. Die Orientierung an der

hierarchischen Struktur ist für junge, leistungsfähige Menschen, die auf eine Karriere hoffen, attraktiver als für Menschen, die beispielsweise durch eine Krankheit oder familiäre Umstände die Aussicht auf einen beruflichen Aufstieg aufgeben müssen. Unterschiedliche Einflüsse des Subprozesses der Belohnung, die hinsichtlich der Orientierung an einem Strukturtyp entstehen und auf die Erfahrung einwirken sind durch zugehörige Kriterien zu erfassen und zu werten. Bezüglich der integrativen Struktur ist das Kriterium der Verständnisgegebenheit, relativ zur hierarchischen Struktur das Kriterium der Vorhersehbarkeit und hinsichtlich der polyvalenten Struktur das Kriterium der Interessenvertretbarkeit zu untersuchen.



Zum Kriterium des »Verständnisgegebenheit« bezüglich der integrativen Struktur

Im Hinblick auf die Orientierung an der integrativen Struktur findet der Einzelne jederzeit Verständnis und kann sich in der Gemeinschaft aller an einem sozialen System Beteiligter geborgen fühlen. Am ehesten ist dies im Bezug zur sozialen Wirklichkeit innerhalb der Familie oder dem engen Freundeskreis der Fall. Ein Interessenskonflikt zwischen dem Individuum und dem sozialen System wird nicht registriert. Daher leidet das Individuum nicht unter seiner Abhängigkeit von der Gemeinschaft. Die Einschätzung der individuellen Position erfolgt deshalb nicht im Vergleich mit höheren, besseren oder weiterentwickelten Positionen, sondern in direkter Bezugnahme auf das Gefühl der Zusammengehörigkeit, das Verständnis, den Konsens, die verbindende Ganzheitlichkeit als Wertungsprinzip. Eine Sehnsucht nach Verständnis füreinander und die Empfindung dessen Mangels in der heute vorherrschenden Gesellschaftsorganisation drücken die Statements der anlässlich der 12. Shell-Jugendstudie befragten Jugendlichen aus (vgl. Jugendwerk der Deutschen Shell, 1997). Das Kriterium der Verständnisgegebenheit als positiv empfundene Bedingung für die Erfahrung mit dem Schwerpunkt der kommunikative Dimension und der integrativen Struktur ist ein wichtiger Anreiz zum Engagement bezüglich einem sozialen System.

Da die heutige soziale Lebenskomplexität nicht mehr durch ein einziges, die gesamte Gesellschaft umschließendes System mit integrativer Struktur zu erfassen ist, filtern sich verschiedene soziale Systeme aus, die jeweils ihr internes, selbstverständliches, mit einem blinden Fleck belegtes und daher unsichtbares, kollektives Potential pflegen. Deshalb bestehen heute mehrere, durch ästhetische Gewohnheiten Gemeinsamkeit kultivierende und Verständnis für die Beteiligten ausdrückende soziale Systeme mit integrativer Struktur nebeneinander. Diese konkurrieren nicht automatisch, denn jede Gruppierung belegt ihre soziale Nische. Beispielsweise engagieren sich die Menschen nicht mehr ausschließlich in der offiziellen Amtskirche, sondern in Sekten oder Vereinen mit sozialem Engagement, um genau das Verständnis zu finden und weiterzuerbreiten, das sie anspricht.

Der Konsens im ästhetischen Empfinden ist wichtiger als die Erfüllung individueller Vorlieben oder die repräsentative Aufwertung der eigenen Person. Naturgegebene Besonderheiten wie körperliche Merkmale oder Behinderungen werden hingenommen aber ansonsten ist Auffallen verpönt. Deshalb werden Designgegenstände, welche die Integration der Person in ihrem sozialen Umfeld verstärken und ihrem Gemeinsinn Ausdruck geben, ausgewählt und ungewöhnliche Objekte, die eine Besonderheit offenlegen könnten, gemieden. Dementsprechend kann das Kriterium der Verständnisgegebenheit als attraktive Belohnung im Teilprozeß der Partizipation bezüglich einem sozialen System mit integrativer Struktur durch das kollektive Potential von Design gefördert werden.

Beispiel für das kollektive Potential von Design

Im Modebereich gibt es bei fast jeder Firma eine Produktkategorie, welche die Basisprodukte wie Sweat-Shirt, Hose, Bluse und Jacke abdeckt. Diese Kleidung paßt im Prinzip immer, weil sie nicht besonders auffällt und kann je nach Gelegenheit aufgepeppt werden. Solche Produkte, die häufig auch die Geschlechter einander angleichen wie die Parfums von Calvin Klein oder Hugo Boss, erleichtern durch ihr kollektives Potential von Design das gemeinsame Grundverständnis zwischen jungen Leuten. Zuerst setzten die Firmen Benetton und Esprit dieses Basic-Konzept um. Wegen seinem Markterfolg wurde es inzwischen auch von anderen Produktbereichen wie Küchenbedarf oder Mobiliar übernommen.



Zum Kriterium der »Vorhersehbarkeit« bezüglich der hierarchischen Struktur

Der Subprozeß der Belohnung im Teilprozeß der Partizipation läßt sich bezüglich einem sozialen System mit hierarchischer Struktur, unabhängig von dem erreichbaren Niveau, durch das Kriterium der Vorhersehbarkeit und die damit verknüpfte persönliche Sicherheit für die Zukunft umreißen. Anstelle sich selbst ein Urteil bilden zu müssen, schließt man sich dem durch das System legitimierten Urteil der Fachleute oder einer anderen einmal ausgewählten Instanz an. Beispielsweise einem bestimmten Fernsehsender, dessen Berichte für glaubhafter gehalten werden, als diejenigen anderer Sender oder einer Marke, deren exklusive Club-Artikel nur für Mitglieder erhältlich sind oder einer Versandfirma wie Manufaktur, welche die schönen Dinge, die es noch gibt, laut ihrem Slogan ausfindig gemacht hat und ausgewählten Interessenten anbietet.

Mit der hierarchischen Struktur sind pyramidenförmige, klar geordnete Vorstellungsbilder zu verbinden. Hierzu paßt auch die Zentralperspektive, die dem Betrachter einen Punkt zuweist, von dem aus alle Bildelemente oder auch Gebäude, wie in der Stadtplanung, in der richtigen Anordnung zu sehen sind. Unter anderem brach der Kubismus diese zwingende Sehweise und die mit ihr verbundene Denkweise auf und zeigte Objekte gleichzeitig von mehreren Seiten. Diese Vielseitigkeit kann sowohl die visuelle ästhetische Empfindung, als auch das geordnete Denken verwirren, da die gewohnheitsmäßig erwarteten und vorhersehbaren Fixpunkte nicht aufzufinden sind.

Das distinktive Potential von Design bietet demjenigen, der sich an der hierarchischen Struktur orientiert, Fixpunkte an, entspricht damit dem Kriterium der Vorhersehbarkeit und löst die mit der Orientierung an der hierarchischen Struktur verbundene Belohnungserwartung somit ein. Störende, den vorhersehbaren Gang der Dinge womöglich durchkreuzende Ereignisse werden augesondert.

Beispiel für das distinktive Potential von Design

Ästhetische Kriterien des Bildungsbürgertums leiten sich nicht von gewachsenen Gewohnheiten, individuellen Vorlieben oder der spezifischen Wahrnehmungsfähigkeit wie synästhetischen Erfahrungen ab. Sie sind vielmehr erlernt und folgen der legitimierenden Kritik von Fachleuten, nicht dem persönlichen Urteil. Ästhetisches, exklusiv verstanden als das Schöne, erscheint deshalb objektiv ohne persönliches Zutun zu bestehen.

Abweichende, nicht dem Kriterium der Vorhersehbarkeit entsprechende oder dem einmal gewählten und legitimierten Kanon folgende Meinungen oder ästhetische Ausdruckformen werden aussortiert, beziehungsweise als »visuelle Umweltverschmutzung« diskriminiert. So wird kollektives, aus dem sozialen Zusammenhang gewachsenes Design wie Weihnachtsschmuck oder Ohrensessel dem Kitsch zugeordnet; Design mit dominantem partizipativen

Potential wie ein umgebautes Auto oder selbstgestaltete Kleidung wird als kurzlebige, modische Selbstdarstellung abgelehnt.

Ohne inhaltliche Wertungen, die über visuelle Ordnungskriterien hinausgehen, kommt diese Aufräumaktion nicht aus. Deshalb wird aussortiert, was der jeweiligen Zielvorgabe des Systems nicht entspricht und verstärkt, was durch diese legitimiert ist. Reliefmuster auf Kunststoffgehäusen gelten dann beispielsweise als modischer Zierrat, an der restaurierten Stuckdecke sind sie jedoch ästhetisch reizvoll. Kunst am Bau ist als ästhetisch wertvoll anerkannt. Dagegen erfüllen Graffities ungeachtet ihrer Ausführung nicht das Kriterium der Vorhersehbarkeit und werden als Schmutz eingestuft. Eine solcherart verkürzt verstandene Reinigung der Umwelt von visueller Verschmutzung soll nicht nur unerwünschte ästhetische Ausdruckselemente, welche nicht zu der Zielvorgabe eines hierarchisch strukturierten Systems passen, beseitigen, sondern gleichzeitig die dahinterstehenden Absichten und alternativen ästhetischen Erfahrungen zum Verstummen bringen.



Zum Kriterium der »Interessenvertretbarkeit« bezüglich der polyvalenten Struktur

Die drei Strukturen sind nicht als einander ausschließende gegensätzliche Konzepte gedacht. Vielmehr gelten einige Einflußgrößen in allen Strukturen. So ist auch das Individuum in der polyvalenten Struktur fremdbestimmt. Das Ausmaß dieser Fremdbestimmung ist jedoch vergleichsweise klein. Zwar ist keine ausschließliche Selbstbestimmung möglich, aber die individuelle Orientierung zur Verantwortung führt zu selbständiger Urteilsfähigkeit und nicht zum Abwälzen der Verantwortung durch Akzeptanz der meist bereits fixierten und eher fremdbestimmten Werte eines sozialen Systems. Bezüglich der drei behandelten Strukturen hat das Individuum hier die stärkste Position und den größten Freiraum für die Individuation. Doch es ist auch gefordert, Urteilsfähigkeit zu entwickeln und erhält schließlich in einem dritten Subprozeß im Teilprozeß der Partizipation, der Belohnung, die Chance, seine eigenen Interessen zu vertreten und aktiv seine Erfahrungen mitzugestalten. Das Kriterium der Interessenvertretbarkeit wertet, inwieweit die Vertretung spezieller Interessen in Hinsicht auf ein soziales System zugelassen und gefördert wird.

In der Möglichkeit der individuellen Interessensvertretung liegt die spezifische Attraktivität der Orientierung und Partizipation an der polyvalenten Struktur insbesondere für kreative, aktive Menschen. Das partizipative Potential von Design erleichtert das Kriterium der Interessenvertretbarkeit der an einem sozialen System kommunikativ Beteiligten durch die Offenheit für alternative Zielsetzungen und Entwicklungen.

Beispiel für das partizipative Potential von Design

Sogar der Bereich der Verkehrszeichen läßt sich ein Stückweit dem partizipativen Potential von Design öffnen. So erlaubte die Stadt Erfurt leider nur solange, bis der übergeordnete Gesetzgeber tätig wurde, die Anbringung witziger Varianten von Männchen auf Ampelblenden. Diese entstanden im Rahmen einer Initiative zur Rettung des ostdeutschen Ampelmännchens, nachdem dessen Verlust als kollektives Potential im Alltag durch die Übernahme der westdeutschen Variante im Zuge der Wiedervereinigung einigen Menschen bewußt wurde.

Das partizipative Potential von Design läßt Ansatzpunkte für die Interessensvertretung von Einzelpersonen oder Gruppen zu. Beispielsweise entwarf ein Berufsschullehrer mit seinen Schülern einen sehr einfachen, kostengünstigen Solarkocher für Entwicklungsländer und gründete eine Firma, um diesen Kocher herstellen und vertreiben zu können. Diese Entwicklung und aktive Vertretung von Interesse für diese Thematik war nur wegen der offenen Organisation der Schule und Lerninhalte möglich. Das Produkt selbst ist stärker nach den Kriterien des kollektiven Potentials von Design gestaltet.

Auch die Beteiligung an der Disziplin Design als einem sozialen System kann durch das partizipative Potential und die Orientierung an der polyvalenten Struktur gekennzeichnet sein. Das heißt, Designer sind nicht verpflichtet, einen Formenkanon zu befolgen, sondern können ihre Ansichten verwirklichen, ihre Interessen vertreten. Mut zur Selbständigkeit hinsichtlich der Formulierung von Aufgaben und deren eigenverantwortliche Lösung ist eine wichtige Charaktereigenschaft von kreativ und engagiert tätigen Menschen in allen Bereichen, so eben auch im Design. Die ästhetisch innovativen Entwürfe von David Carson oder Philippe Starck, die zunächst aus deren jeweils subjektiven Interessen entstanden, zeigen vielen jungen Designer, daß es noch immer möglich ist, unter Absehung von drückenden, innerdisziplinären Verpflichtungen wie der Orientierung an einem minimalistischen ästhetischen Formenkanon, selbstgesetzte Interessen und gestalterische Ansprüche zu verfolgen.

4.3.3 Subprozesse im Teilprozeß der Kooperation

Jede dauerhafte Orientierung an einer typischen Organisationsstruktur wirkt auf die mitmenschliche Kooperation der Beteiligten oder auch auf die Einschätzung von an anderen Strukturen orientierten Mitmenschen zurück. Deshalb ist als dritter Teilprozeß zur Erfassung der sozialen Bedingtheit von Erfahrung die Kooperation zu untersuchen. Auch dieser Prozeß kann durch drei Subprozesse untergliedert und in Relation zu den sozialen Strukturen detailliert analysiert werden. Zunächst ist zu fragen, wie sich die Orientierung an einem Strukturtyp auf die Erfahrung innerer Verbundenheit zwischen den Beteiligten auswirkt. Dies betrifft den Subprozeß der Verbindung. Dann wird untersucht, wodurch die Verlässlichkeit der Kooperation garantiert ist. Diese Thematik gehört zum Subprozeß der Unterstützung. Schließlich wird die soziale Einstellung der Individuen, die sich aus der Orientierung an einer der typischen Organisationsstrukturen ergibt, bezüglich dem Subprozeß der Begegnung thematisiert.

4.3.3.1 Kriterien zum Subprozeß der Verbindung

Die primäre Orientierung an einem der vorgestellten Strukturtypen muß sich nicht zwangsläufig in Form der nachfolgend beschriebenen Kriterien auf die kommunikative Dimension der Erfahrung auswirken. Es ist zumindest wahrscheinlich, daß die langfristig am gleichen Strukturtyp ausgerichtete Orientierung auch die Art des Gefühls von Verbundenheit zwischen den Beteiligten mitbeeinflusst. Beispielsweise trauen die wenigsten Menschen ihrem freundlichen Nachbarn, dem sie sich bezüglich der integrativen Struktur verbunden fühlen, eine kriminelle Tat zu. Bedingende Wirkungen auf die Erfahrung bezüglich dem Subprozeß der Verbindung in Relation zu den sozialen Strukturen lassen sich durch bestimmte Kriterien beschreiben und bewerten. Im Hinblick auf die integrative Struktur ist das Kriterium der Gemeinschaftlichkeit, im Verhältnis zur hierarchischen Struktur das Kriterium der Distanziertheit und in Bezugnahme zur polyvalenten Struktur das Kriterium der Anschlußfähigkeit zu analysieren.



Zum Kriterium der »Gemeinschaftlichkeit« bezüglich der integrativen Struktur

Bezogen auf die integrative Struktur besitzen Abgrenzungen nur dann eine Bedeutung, wenn ein Beteiligter nicht bereit ist, seine Erfahrungskreation entsprechend den Kriterien zum Teilprozeß der Konvention – Ganzheitlichkeit, Durchmischbarkeit und Zweckmäßigkeit – auszurichten. Beteiligungswillige oder bereits Beteiligte, die diesbezüglich nicht allzu stark vom angepaßten Verhalten abweichen, werden als gleichberechtigt und gleichwertig behandelt. Im Prinzip ist Kooperation immer möglich. Die Beteiligten fühlen sich nach dem Kriterium der Gemeinschaftlichkeit verbunden oder

entwickeln dieses Kriterium im Subprozeß der Verbindung. Dies zeigt sich in der raschen Ausdehnung und Übertragung von Beziehungen der Beteiligten, welche über die zuallererst verbindende Thematik hinausgeht. Es entstehen schnell freundschaftliche Beziehungen, in denen unabhängig von Kompetenzen verschiedenste Themen in die Kommunikation eingebracht werden. Zum Beispiel führt dies dazu, bei kleinen gesundheitlichen Problemen dem Rat eines Freundes, mit dem man das Gefühl einer gemeinschaftlichen Verbundenheit teilt, mehr Vertrauen zu schenken als dem Facharzt.

Hinsichtlich dem kollektiven Potential von Design wird erwartet, daß es dem Kriterium der Gemeinschaftlichkeit Ausdruck gibt und sein Zustandekommen in der Erfahrung bestärkt.

Beispiel für das kollektive Potential von Design

Die Beliebtheit von Cluburlauben mit Betreuung durch Animatoren, die dabei helfen, Kontakte zueinander herzustellen, zeigt, daß viele Menschen unter einem Defizit von Gemeinschaftlichkeit leiden und dieses Erlebnis wenigstens im Urlaub suchen. Im öffentlichen Bereich sollten Gelegenheiten für Begegnungen geschaffen werden, die das Entstehen des Gefühls von Gemeinschaftlichkeit fördern, um zumindest zeitweise überwinden. Aus diesem Grunde ist es weiterhin wichtig, traditionelle Volksfeste zu attraktiven Begegnungsstätten für alle Menschen auszugestalten. Event-Design im Auftrag von sozialen Trägern wie den Kommunen müßte zur Verbesserung der Qualität solcher kollektiver Ereignisse stärker einbezogen werden.

Die Präsentation von internationalen Sportereignissen wie der Fußball-Weltmeisterschaft in den Medien ist darauf angelegt, wenigstens phasenweise das Gefühl von Gemeinschaftlichkeit quer durch die Bevölkerung eines Landes aufkeimen zu lassen. Wie wichtig dies in politischer Hinsicht ist, zeigte der angekündigte Verzicht auf Steuereinnahmen, falls Deutschland zum nächsten Austragungsort gewählt würde.

Beispielhaft für alltägliche Bereiche, in denen das Zustandekommen von Gemeinschaftlichkeit durch das kollektive Potential von Design, also die Einfachheit, das Absehen von Statuszeichen usw. unterstützt wird, sind manche Waschsalons, die sich allein aufgrund der Kooperation der Benutzer zu lockeren Treffpunkten entwickelt haben.



Zum Kriterium der »Distanziertheit« bezüglich der hierarchischen Struktur

An Systemen mit hierarchischer Struktur kann nur derjenige partizipieren, der sich in seine Rolle fügt und ständig Leistungsfähigkeit demonstriert. Die Vorhersehbarkeit seines Aufstiegs und die Entlastung von Eigenverantwortung durch die Vorgaben des Systems belohnt in gewisser Weise diese Anstrengungen. Die Orientierung an der hierarchischen Struktur aufzugeben, bedeutet, diese Vorteile der Sicherheit für die Zukunft und der Abgabe von Verantwortung zu verlieren. An der hierarchischen Struktur Orientierte, beziehen auch ihre persönliche Stärke aus der Beteiligung an dem sozialen System. Sie wissen, daß sie ab einem bestimmten Punkt ihre durch das System gegebenen Privilegien teilen müßten, falls die Zahl der Beteiligten zu groß würde. Deshalb ist ihre kooperative Verbundenheit durch eine vorsichtige Distanziertheit geprägt. Jeder möchte seine erreichte Position sowohl gegenüber anderen Beteiligten, als auch gegenüber eventuell neu Hinzukommenden halten und verbessern.

Durch diese Distanziertheit, die beispielsweise im Zurückhalten wichtiger Informationen und mangelnder Kooperation im Arbeitsprozeß offensichtlich werden kann, leisten die Beteiligten indirekt einer zunehmenden Erstarrung des Systems Vorschub. Im Interesse des Erhalts eines hierarchischen Systems muß solch eigennützigen Bestrebungen mancher Beteiligten wiederum von anderen entgegengewirkt werden.

Von dem distinktiven Potential von Design wird bezüglich dem Kriterium der Distanziertheit erwartet, daß es Angebote bereit hält, welche geeignet sind, dem Distanzgefühl gegenüber anderen, nicht dem eigenen Niveau entsprechenden oder als Konkurrenten empfundenen Mitbeteiligten Ausdruck zu geben.

Beispiel für das distinktive Potential von Design

Kulturelle Eliten schotten sich gegen zu großes Interesse, zu viel Verständnis oder Zustimmung ab. Sie begegnen einem Künstler, der schnell ein breites Publikum gewinnt mit Vorsicht und gestehen seinen Werken, die ja den vermeintlich niedrigen Massengeschmack treffen, keine hohe Qualität zu. Kennerschaft bezüglich elitärer Kunstformen wie Theater oder Oper wird generell höher eingestuft als hinsichtlich Film oder Musical. Designobjekte mit vormals distinktivem Potential, die sich zu sehr im Alltag verbreiten und der Masse zugänglich sind, gelten beinahe als entweiht. So zeigen sich wichtige Geschäftsleute nicht mehr mit ihren Handys, seitdem diese eine weite Verbreitung gefunden haben.

Eliten steigern ihren Status und den behaupteten Wissensvorsprung durch Distanzierung im Vergleich zu den Außen- oder Untenstehenden oder pauschal gegenüber der sogenannten Masse. Mit Bezug auf John Carey wäre die provokante These aufzustellen, daß viele Vertreter der modernen Literatur die Kultur nur deswegen zum höchsten Gut erhoben haben, um den Geistesadel durch das Kriterium der Distanziertheit und das entsprechende distinktive Potential von Design vom Normalsterblichen abzuheben (vgl. Carey, 1996). Kultur verdient dann nur dasjenige genannt zu werden, was einer hohen Stufe des distinktiven Potentials von Design entspricht.

Auch bezogen auf Design als soziales System mit hierarchischer Struktur ist ein ähnlicher Hang zur Distanzierung und zur Ausbildung eines ästhetischen »Insidertums« festzustellen. Etablierte Designer tragen entgegen besserem Wissen dazu bei, den Mythos ihrer Genialität und besonderen Stellung innerhalb der disziplinären Hierarchie gegenseitig aufzuschaukeln und bedienen sich gleichzeitig im Ideenpool des Nachwuchses. Indem diese aufgebauschte Hierarchie Akzeptanz findet weil es genügend Designinteressierte gibt, die auch gerne zu den »erfolgreichen Kreativen« gehören würden, wird sie weiter gestärkt und erzeugt innerhalb dem gesättigten Markt bereits eine spezielle Zielgruppe, die sich von Design für Designer angesprochen fühlt.



Zum Kriterium der »Anschlußfähigkeit« bezüglich der polyvalenten Struktur

Weder das Kriterium der Grenzenlosigkeit wie bezüglich der integrativen Struktur noch das der Geschlossenheit wie hinsichtlich der hierarchischen Struktur eignen sich für die Kennzeichnung des kooperativen Subprozesses der Verbindung in Relation zur polyvalenten Struktur. Deren gesamte Zielrichtung ist Alternativenbildung, das Nebeneinander von verschiedenen sozialen Systemen. Dies ist nicht durch grenzenlose Angleichungen noch durch gegenseitige Abschottungen zu erreichen. Vielmehr sollte jedes System für sich geschlossen sein können und gleichzeitig potentielle Anschlußfähigkeit für die Kooperation mit anderen Systemen bereit halten.

Abgesehen von den subliminal erwachsenen Unterschieden zwischen Menschen, erfordern verschiedene Tätigkeiten ob im Lebensrhythmus eines Individuums oder innerhalb sozialer Systeme verschiedene ästhetische Stimmungen wie Konzentration, Ruhe, Aufmerksamkeit, Anregung, Vielfalt usw. Eine distinktive, kanonische Ästhetik würde alle Erlebensbereiche gleichermaßen durchziehen. Demgegenüber schafft das partizipative Potential von Design unterschiedliche Zonen für verschiedene Erfahrungen im privaten sowie im öffentlichen Raum. Gerade weil die Eigenständigkeit alter-

nativer, nebeneinander bestehender Systeme akzeptiert wird, läßt sich der Einfluß des Subprozesses der Verbindung auf die Erfahrungskreation der Beteiligten untereinander und zu den jeweils Außenstehenden durch das Kriterium der Anschlußfähigkeit kennzeichnen und werten.

Das partizipative Potential von Design sollte dementsprechend weder die Unterschiede nivellieren, noch künstlich verstärken, sondern diese respektieren und die Herstellung von kooperativen Verbindungen zueinander gemäß dem Kriterium der Anschlußfähigkeit erleichtern.

Beispiel für das partizipative Potential von Design

In öffentlichen Bereichen treffen häufig mehrere soziale Systeme aufeinander. Hier sollten Orte angeboten werden, die jeweils nur die an einem bestimmten System Beteiligten ansprechen und andere Orte, die sich für mitmenschliche Begegnungen über die durch die Systemzugehörigkeit definierten Grenzen hinweg eignen. Beispielsweise wird in der Stadtplanung auf eine grobe Durchmischung der verschiedenen Bevölkerungsgruppen geachtet, um die Entstehung von ausgegrenzten Gettos zu vermeiden.

Die Gestaltung von Krankenhäusern muß abgesehen von weiteren Subsystemen auf drei funktional verschiedene soziale Systeme, die sich jeweils aus Kranken, Besuchern und Personal untereinander bilden, eingehen und kann nicht nur für eines dieser Systeme optimiert werden. Häufig bleibt das Kriterium der Anschlußfähigkeit unbeachtet. Schulen, Universitäten oder Ämter sind meist nur auf ihre Funktion hinsichtlich einem sozialen System hin optimiert. Sie installieren dadurch willkürliche Trennungen von Tätigkeitsabläufen und erschweren das Entstehen von funktionsungebundenen, intersystemischen Verbindungen zwischen den Menschen.

4.3.3.2 Kriterien zum Subprozeß der Unterstützung

Die Verhaltensorientierung an jeder der drei typischen sozialen Strukturen wirkt sich auch im kooperativen Subprozeß der Unterstützung unterschiedlich auf die Erfahrung aus. Nicht mit jedem Kommunikationsbeitrag die Anforderungen erfüllen zu müssen, auch mal einen Fehler machen und sich trotzdem auf andere Menschen verlassen zu können, ist eine wichtige Voraussetzung für das Gelingen eines selbstbestimmten Lebens einerseits und für die Stabilisierung eines sozialen Systems andererseits. Die bedingende Wirkung auf die Erfahrungskreation während dem Subprozeß der Unterstützung wird bezüglich der integrativen Struktur mit dem Kriterium der Hilfsbereitschaft, bezüglich der hierarchischen Struktur mit dem Kriterium der Reserviertheit und in Hinsicht auf die polyvalente Struktur mit dem Kriterium der Partnerschaftlichkeit erfaßt und gewertet.



Zum Kriterium der »Hilfsbereitschaft« bezüglich der integrativen Struktur

Kooperation innerhalb dieser Organisationsstruktur erfolgt großteils mit dem Bewußtsein, sich auf die gegenseitige Hilfsbereitschaft verlassen zu können. Die Lösung eines Problems wird mit den besten verfügbaren Kräften in Angriff genommen, ohne lange zu planen oder zu zögern. Beispielsweise zeigt jemand in einer alltäglichen Situation spontan Zivilcourage und hilft, obwohl er noch nicht weiß, wie das Problem zu bewältigen ist. In intakten Familien stehen die Familienmitglieder einander bei und wissen, daß sie sich gegenseitig auf die Hilfe der anderen verlassen können ohne ihre Notlage erst rechtfertigen zu müssen.

Das kollektive Potential von Design kann dem Kriterium der Hilfsbereitschaft durch die Signalisierung von Offenheit und Unvoreingenommenheit entsprechen.

Beispiel für das kollektive Potential von Design

Ein Angebot im Sinne des Kriteriums der Hilfsbereitschaft das an keine Vorbedingungen geknüpft ist, stellt die Telefonseelsorge bereit. Zu den 1973 vom Internationalen Verband für Telefonseelsorge in Genf verabschiedeten Richtlinien gehört neben der Wahrung von Anonymität und Diskretion insbesondere die Ideologiefreiheit und die Unabhängigkeit der Hilfeleistung von jeglichem politischen oder religiösem Druck auf den Anrufer. Dieser soll sich überdies darauf verlassen können, daß das Hilfsangebot der Telefonseelsorge permanent für ihn erreichbar ist.



Zum Kriterium der »Reserviertheit« bezüglich der hierarchischen Struktur

Hinsichtlich der hierarchischen Organisationsstruktur wird der kooperative Subprozeß der Unterstützung möglichst offiziell geregelt. Verlässlichkeit, die über das rollengemäße Verhalten hinaus geht, ist selten anzutreffen. Man begegnet einander mit Reserviertheit, möchte nicht in die Probleme eines anderen Menschen hineingezogen werden und dadurch möglicherweise die erreichte Position gefährden. In unternehmerischen, wissenschaftlichen oder sportlichen Bereichen, die große Leistungsfähigkeit verlangen, entsteht selten wirkliche Verlässlichkeit als vielmehr Reserviertheit zwischen den Beteiligten. Am Mißlingen des Teamspiels einer Fußballmannschaft, deren Spieler jeweils ihre eigene Leistung gut präsentieren und ihren Marktwert steigern wollen, wird die zwischenmenschliche Reserviertheit zueinander offensichtlich. Diese mangelnde Verlässlichkeit in der Kooperation gefährdet wiederum den Bestand eines hierarchischen Systems. Die Beteiligten geraten in ein Dilemma, weil gleichzeitig Leistungswettbewerb gegeneinander und Verlässlichkeit füreinander gefordert wird.

Allerdings ist dieses Verhaltensschema nicht auf außergewöhnliche Situationen übertragbar. Beispielsweise kann sowohl eine gemeinsam erlebte Gefahr als auch ein besonderes öffentliches Ereignis dazu beitragen, für einen Moment lang alle durch die Orientierung an einem Strukturtyp gegebenen zwischenmenschlichen Schranken vergessen zu machen. Dies zeigte beispielsweise die spontane Welle der Hilfsbereitschaft nach dem Zugunglück in Eschede 1998 oder ein Jahr zuvor anlässlich der Überschwemmungskatastrophe an der Oder.

Das dem Kriterium der Reserviertheit entsprechende distinktive Potential von Design sollte die Abgrenzung, das Verbergen oder auch das Understatement in der mitmenschlichen Kooperation erleichtern.

Beispiel für das distinktive Potential von Design

Zu Beginn der neunziger Jahre wurde allgemein ein Trend zur Bescheidenheit deklariert. Diese demonstrative Bescheidenheit eignet sich besonders gut als vorgeschobenes Argument, um von der Reserviertheit der Wohlhabenden gegenüber den in der Leistungsgesellschaft weniger erfolgreichen Menschen abzulenken. Anstelle diesen zu helfen, sie in irgendeiner Form am Wohlstand teilhaben zu lassen wie noch in den achziger Jahren deren Zeitstimmung durch eine unbedarfte, teils dekadente Lust am Luxus gekennzeichnet war, zeigen Gutsituierte nun Bescheidenheit im öffentlichen Auftreten, damit der Unterschied zwischen ihrer Kaufkraft gegenüber der Mehrheit der Bevölkerung weniger auffällt. Wie an der gehobenen Preisgestaltung solch bescheiden wirkender Produkte abzulesen ist, basiert dieses Verhalten nicht auf dem Versuch, Solidarität zu üben. Er kaschiert lediglich die vorsichtige

Reserviertheit gegenüber den Menschen unterhalb dem erreichten Niveau. Durch entsprechend unauffälliges, nur für den Kenner im Preis einzuschätzendes Design, wird dem Kriterium der Reserviertheit entsprochen. Zudem wirkt solch puristisches Design wenig verlockend und ist oft auch nicht sehr funktional oder komfortabel, was unerwünschte Interessenten abschreckt und mit dazu beiträgt, daß zahlungskräftige Kenner unter sich bleiben.



Zum Kriterium der »Partnerschaftlichkeit« bezüglich der polyvalenten Struktur

Der Subprozeß der kooperativen Unterstützung bezüglich der polyvalenten Struktur ist als aktive Hilfe zur Selbsthilfe beschreibbar. Beispielsweise werden die Bewohner einer Wohngemeinschaft einander zwar helfen, aber nicht dem Idealbild einer harmonischen Familie entsprechend grenzenlose Hilfsbereitschaft zeigen, sondern mit den Unterstützungsmaßnahmen die Erwartung an entsprechende Eigenaktivitäten verbinden. Die aus dem Subprozeß der Unterstützung hervorgehenden Bedingungen für die Erfahrung sind durch das Kriterium der Partnerschaftlichkeit zu umreißen und zu gewichten.

Das partizipative Potential von Design entspricht dem Kriterium der Partnerschaftlichkeit durch ein dem Problem angemessenes, dieses weder völlig aufhebendes noch ihm ausweichendes Lösungsangebot. Dies ist insbesondere in solchen sozialen Bereichen wichtig, in denen Menschen mit unterschiedlichen Fähigkeiten aufeinandertreffen wie in der Entwicklungshilfe, der Schule und Ausbildung oder der Behindertenbetreuung.

Beispiel für das partizipative Potential von Design

Beispielsweise geht Entwicklungshilfe mit Orientierung an der hierarchischen Struktur, wie sie noch in den sechziger Jahren typisch war, nicht spezifisch auf die Probleme der Menschen in den sogenannten unterentwickelten Ländern ein. Sie zwingt diesen Menschen den westlichen Lebensstil auf. Die bereitgestellten Hilfsangebote wie Kühlschränke oder Traktoren verbessern zwar vordergründig die Situation, lösen aber nicht die landestypischen Probleme. Auch die grenzenlose Hilfsbereitschaft, die von caritativen Organisationen mit Orientierung auf eine integrative soziale Struktur aller Menschen angeboten wird, ist langfristig negativ einzuschätzen, weil sie die Problemlösung vollständig übernimmt und somit die Menschen von fortdauernder Hilfe abhängig macht. Dagegen regt das partizipative Potential von Design durch seine Art der partnerschaftlichen Unterstützung zur Selbsthilfe an und führt so auf einen dauerhaften Lösungsweg hin, der aus eigener Kraft fortgesetzt werden kann. So fördert und unterstützt die Firma Hess Natur den Anbau naturbelassener Baumwolle in Erzeugerländern durch umfassende technische, agrarwissenschaftliche und wirtschaftliche Betreuung und befähigt die Beteiligten zur Erzeugung vermarktbarer Produkte.

Die Unterstützung durch das partizipative Potential von Design vermittelt den von Schwierigkeiten Betroffenen wieder neues Selbstvertrauen und erleichtert die Wiederherstellung einer partnerschaftlichen sozialen Kooperation. Beispielsweise geht es bei der Gestaltung von Einrichtungen oder Gegenständen für behinderte Menschen nicht darum, alle Probleme von ihnen fern halten, sondern die eigenständige Mitwirkung an der Lösung ihrer Probleme zu erleichtern.

Sinnvoll wäre es auch, das Lernumfeld und Lernmaterialien nach dem Kriterium der Unterstützung zu gestalten. Der Lernende lernt nichts, wenn ihm sein Problem von einem hilfsbereiten Kommilitonen völlig abgenommen wird. Er macht aber auch keine Lernfortschritte, wenn ihm eine Lehrperson scheinbar entgegenkommend aber mit reservierter Haltung die richtige Lösung vorlegt, wohlwissend, daß mit deren Kenntnis noch kein Verständnis einhergeht. Demgegenüber stellt das partizipative Potential von Design anleitende Unterstützungen bereit, die dem Lernenden Schritt für Schritt ermöglichen, den weiteren Lösungsweg selbständig zu entwickeln.

4.3.3.3 Kriterien zu Subprozeß der Begegnung

Die innere Orientierung an einer der unterschiedlichen Strukturen hat großen Einfluß darauf, wie sich die Individuen im alltäglichen Zusammenleben begegnen. Menschen schätzen einander gegenseitig aufgrund ihrer Position relativ zum jeweiligen Strukturtyp des sozialen Systems, an dem sie sich orientieren und im Vergleich zur je eigenen Position ein. Hierbei können Fremd- und Selbstbeobachtung stark differieren. So erträgt ein Mensch der sich am hierarchischen Strukturtyp orientiert kaum die vorbehaltlose Offenheit, mit der ihm am integrativen Strukturtyp orientierte Menschen begegnen. Umgekehrt wird ein Mensch, in dessen Erfahrung die intergative Struktur dominiert durch seine vorbehaltlose oder auch naive Einstellung von einem Menschen, für den die hierarchische Struktur prägend ist, leicht übervorteilt. Als Kriterien für die Erfassung und Bewertung der bedingenden Wirkung auf die Erfahrung bezüglich dem Subprozeß der mitmenschlichen Begegnung sind hinsichtlich der integrativen Struktur die Vorbehaltlosigkeit, relativ zur hierarchischen Struktur die Konkurrenz und in Beziehung zur polyvalenten Struktur die Toleranzfähigkeit zu analysieren.



Zum Kriterium der »Vorbehaltlosigkeit« bezüglich der integrativen Struktur

Konflikte zwischen den Wünschen des Individuums und den Anforderungen des sozialen Systems entstehen mit Orientierung an der integrativen Struktur kaum. Außer sehr elementaren Tabus gibt es für die kommunikative Dimension der Erfahrung auch im Subprozeß der mitmenschlichen Begegnung wenig Vorbehalte oder Grenzen. Diese unreflektierte Vorbehaltlosigkeit ist völlig anders zu verstehen als eine bewußte Offenheit. Wenn alle Menschen den Kriterien der integrativen Struktur folgend harmonisch zusammenleben oder sich solange aus dem Weg gehen, bis das Gefühl von Zusammengehörigkeit wieder hergestellt ist, tauchen gar keine ernsteren Konflikte auf. Fesseln werden erst bei dem Wunsch wegzugehen spürbar und bezogen auf die integrative Struktur scheint es, als wolle selten jemand ausscheren.

Bezüglich der integrativen Struktur sind alle Beteiligten gleichwertig. Diese Egalität wird nicht weiter reflektiert, sondern recht naiv als selbstverständlich vorausgesetzt. Deshalb erfaßt das Kriterium der freundlichen Vorbehaltlosigkeit die Erfahrung der kooperativen, mitmenschlichen Begegnung am besten. Weder zu viel Zuwendung noch zu starke Ablehnung, weder enthusiastische Gefühle noch scharfe Kritik haben hier Platz. Wahrscheinlich ist dies der Grund dafür, daß sich ein soziales System mit integrativer Struktur schwerlich über den durchschnittlichen Konsens des kleinsten gemeinsamen Nenners hinausentwickeln wird. Insbesondere deshalb, weil der Konsens so umfassend werden kann, daß auch abweichende Ansätze großzügig und verständnisvoll aufgenommen werden und damit fruchtbaren, weiterführenden Auseinandersetzung jede Wirkung entzogen bleibt.

Das kollektive Potential von Design kann dem Kriterium der Vorbehaltlosigkeit beispielsweise durch die Vermeidung abgrenzender Zeichen Rechnung tragen. Dies ist besonders im Servicebereich zu beachten.

Beispiel für das kollektive Potential von Design

Im öffentlichen Lebensalltag erwarten auch Menschen, die sich ansonsten an einer anderen sozialen Organisationsstruktur orientieren, Vorbehaltlosigkeit in der zwischenmenschlichen Begegnung. Wenn Menschen, die in Dienstleistungsberufen arbeiten und dadurch soziale Schlüsselpositionen innehaben wie Schaffner, Verkäufer, Briefträger, Vertreter, Lehrer den Kunden mit Vorbehaltlosigkeit begegnen und sich so verhalten, als ob abgrenzende

Zeichen gar nicht vorhanden wären, verbreiten sie das Gefühl, daß die integrative Organisationsstruktur weiterhin als eine Basis menschlichen Zusammenlebens fungieren kann.

Verkäuferinnen in Parfümerien oder Boutiquen sollten nicht zu hübsch und gepflegt aussehen, um weniger perfekt gestylte Kundinnen nicht abzuschrecken und den Kundenkontakt nach dem Kriterium der Vorbehaltlosigkeit gestalten zu können. Die Gestaltung der Polizeiuniformen sollte je nach Einsatzbereich variabel gestaltet sein. Das positive Image des bürgernahen, hilfsbereiten Polizisten, dem mit Vorbehaltlosigkeit zu begegnen ist und der ebenso auf die Bürger zugehen soll, wird durch dunkle, militärisch wirkende Uniformen nicht unterstützt.



Zum Kriterium der »Konkurrenz« bezüglich der hierarchischen Struktur

Bezüglich der hierarchischen Struktur sind die Wertprinzipien durch die Zielvorgabe und die zugehörige Niveaudifferenz bestimmt. Jeder an dieser Struktur orientierte möchte eine Position innerhalb der Hierarchie ergattern, halten oder verbessern und ist ständig mit den anderen Beteiligten im Wettbewerb. Andere Menschen werden danach eingeteilt, ob sie dieses konkurrierende Streben unterstützen oder behindern. Deshalb leitet nicht die fast naive, aufgeschlossene Vorbehaltlosigkeit wie bezüglich der integrativen Struktur, noch die achtungsvolle Toleranz oder das neugierige Interesse am Fremdartigen des anderen, wie hinsichtlich der polyvalenten Struktur, das zwischenmenschliche Verhalten. Vielmehr ist die soziale Grundeinstellung durch andauernde Konkurrenz geprägt.

Auch die Designdisziplinen sind oft noch hierarchisch strukturiert. Deshalb nutzen Designer das distinktive Potential von Design ebenfalls, bezüglich der disziplinären Diskussion und ihrer öffentlichen Selbstdarstellung. Sie begünstigen dadurch das Entstehen einer mitmenschlichen Konkurrenz die über den direkten beruflichen Wettbewerb hinausgeht. Das Konkurrieren um bessere Leistungen kann dazu beitragen, die Qualität einer Disziplin zu stärken. Gerade im Designbereich ist jedoch auf Dauer keine einheitliche Meßlatte für Qualität festsetzbar, ohne dogmatisch auf deren Richtigkeit zu beharren und alle Vertreter alternativer Ansätze als Konkurrenten zu besiegen. Mit dem beruflichen Selbstverständnis der Designer, die im Interesse von anderen Menschen Konzepte entwickeln sollten, ist dieses Konkurrenzverhalten im Grunde nicht zu vereinbaren. Trotzdem orientieren sich auch viele Designer bevorzugt an der hierarchischen Struktur, die für sie nur zwei Möglichkeiten offen zu lassen scheint. Entweder gelingt es, eine Spitzenposition zu erlangen oder der Versuch scheitert und es bleibt nur der Platz im unteren Teil der Pyramide übrig. Erfolgreichere Kollegen stempeln den Betroffenen rasch als bloßen Erfüllungsgehilfen seiner wenig renommierten Auftraggeber ab. Diese konstruierte Polarität degradiert die Mehrzahl der Designer, die ihren Beruf als alltagsbezogene Dienstleistung verstehen und überhöht die Genialität und den tatsächlichen Leistungsvorsprung der wirtschaftlich Erfolgreichen.

Das Kriterium der Konkurrenz kann auch positiv zur Steigerung der Leistungsbereitschaft gewertet werden und es kann Spaß machen, sich im fachlichen Wettbewerb zu messen. Je nach Zielvorgabe belebt die Konkurrenz dann die mitmenschliche Kooperation. Gewinner und Verlierer sollten in diesem Fall nicht gegeneinander ausgespielt werden und der Wettbewerb sollte vielfältige Anlässe für Konkurrenz zulassen sowie unterschiedliche Leistungen belohnen, damit nicht immer die gleichen profitieren. Die Unterstützung der Konkurrenz im kooperativen Zusammenleben durch distinktives Design bleibt jedoch fragwürdig, da sie zur Fundamentierung von Machtverhältnissen mißbraucht werden kann.

Beispiel für das distinktive Potential von Design

Konkurrenzverhalten kann bereits bei Kindern gefördert oder abgemildert werden. Beispielsweise schätzen Kinder einander an der Kleidung ein. Schnell erkennen sie, wessen Eltern es sich nicht leisten können, ihr Kind mit den richtigen Labels auszustatten. Manche Eltern unterstützen zusätzlich durch markenbewußten Konsum dieses konkurrierende Verhalten, das dem Aufbau echter Freundschaften und dem gemeinsamen Lernen im Wege steht. Deshalb gibt es Überlegungen, das distinktive Potential der Kleidung in der Schule zu minimieren und eine einheitliche Schulkleidung einzuführen.

Dem Verlangen mancher Menschen, über den Tod hinaus mit den anderen zu konkurrieren, gibt das distinktive Potential vieler Grabstätten Ausdruck. Hier wird edler Marmor überdimensional verbaut. Auch die Familienmitglieder hochrangiger Persönlichkeiten geben ihre Trauer, die in ihrer Tiefe sicher vergleichbar mit derjenigen von Normalbürgern ist, gerne durch die Größe und Vielzahl der Todesanzeigen sowie der Schaltung in wichtigen Zeitungen kund.



Zum Kriterium der »Toleranzfähigkeit« bezüglich der polyvalenten Struktur

Dem Individuum als Partizipant einer polyvalenten Struktur ist bewußt, daß verschiedene Wege richtig sein können, daß der in irgendeiner Weise andersartige Mensch als solcher akzeptiert und weder in einem nivellierenden Konsens verschwinden noch durch ablehnende Vorurteile ausgeschlossen oder im Wettbewerb übervorteilt werden sollte. Nicht gleichgültige, das Anderssein ignorierende oder hochmütige, die eigene Position nicht gefährdende, sondern eine achtungsvolle Toleranz ist die zur polyvalenten Struktur passende soziale Grundeinstellung. Im Subprozeß der kooperativen, mitmenschlichen Begegnung ist die bedingende Wirkung auf die Erfahrung daher mit dem Kriterium der Toleranzfähigkeit zu beschreiben.

Zu dieser Toleranzfähigkeit gehört das Einüben von Argumentationsfähigkeit oder anderer nicht auf die verbale Sprache reduzierter ästhetischer Ausdrucksformen. Desweiteren ist die Fähigkeit wichtig, kontroverse und relativierende Diskussionen zu führen, die sich aus der gegenseitigen Anerkennung und differenzierten Darlegung der jeweiligen Meinungen ergeben und nicht darauf zielen, einen harmonischen Konsens zu finden, sondern die Anschlußfähigkeit im respektierenden Dissens zu erhalten.

Das partizipative Potential von Design kann dem ästhetischen Kriterium der Toleranzfähigkeit durch die Schaffung differenziert gestalteter, echte Alternativen darstellender Angebote entsprechen. Diese können die Einübung von mitmenschlicher Toleranz mittels der Anregung zur Diskussion von unterschiedlichen ästhetischen Überzeugungen fördern.

Beispiel für das partizipative Potential von Design

Ausstellungen von Designobjekten sollten keine museale Stimmung wecken, sondern die Besucher zur Auseinandersetzung über die vorgestellten Konzepte zu möglichen Wirklichkeiten anregen. Die Pflege einer differenzierten Streitkultur bezüglich Gegenständen, welche die aktuelle Gegenwart und die nahe Zukunft betreffen, sollte die abgeklärte Ergriffenheit vor etablierten Kunstwerken oder die skeptische Bewunderung vor allzu enthusiastischen Zukunftsvisionen ablösen. Im Unterschied zum Ansatz der Moderne, der die Designer auf die Jagd nach innovativen, immer besseren Ideen trieb, folgt für Design mit ausgeprägtem partizipativen Potential, welches das ästhetische Kriterium der Toleranz vermitteln will, ein Bemühen um die Diskussion von vielfältigen Interpretationen zum Leben durch ästhetische Mittel.

5 Kriterien für Design in Korrespondenz zur medialen Komponente ästhetischer Erfahrung

- 5.1 Modell zur Organisationssdynamik der medialen Komponente
 - 5.1.1 Querkausalität durch Teilprozesse und Kausalität von unten durch Subprozesse
 - 5.1.2 Kreiskausalität und Akzentuierung durch mediale Organisationslogiken
 - 5.1.3 Kausalität nach oben durch den Hauptprozeß der Limitation
- 5.2 Kategorie der Potentialität von Design in Korrespondenz zur medial bedingten Akzentuierung ästhetischer Erfahrung
 - 5.2.1 Organische Logik ästhetischer Erfahrung und adaptives Potential von Design
 - 5.2.2 Kontextuelle Logik ästhetischer Erfahrung und situatives Potential von Design
 - 5.2.3 Standardisierte Logik ästhetischer Erfahrung und innovatives Potential von Design
- 5.3 Ästhetische Kriterien für Design in Korrespondenz zu medialen Organisationslogiken
 - 5.3.1 Subprozesse im Teilprozeß der Aktivierung
 - 5.3.1.1 Kriterien zum Subprozeß der Erzeugung
 - 5.3.1.2 Kriterien zum Subprozeß der Verbesserung
 - 5.3.1.3 Kriterien zum Subprozeß der Entwicklung
 - 5.3.2 Subprozesse im Teilprozeß der Manifestation
 - 5.3.2.1 Kriterien zum Subprozeß der Fixierung
 - 5.3.2.2 Kriterien zum Subprozeß der Verbreitung
 - 5.3.2.3 Kriterien zum Subprozeß der Einprägung
 - 5.3.3 Subprozesse im Teilprozeß der Reaktivierung
 - 5.3.3.1 Kriterien zum Subprozeß der Verfügung
 - 5.3.3.2 Kriterien zum Subprozeß der Befähigung
 - 5.3.3.3 Kriterien zum Subprozeß der Ausübung

5.1 Modell zur Organisationssdynamik der medialen Komponente

Im folgenden wird ein Modell konzipiert (vgl. Abbildung 10), das durch Differenzierung von Teilprozessen und Subprozessen die Organisationsdynamik der medialen Komponente von Erfahrung erfaßt. Intern wirkt sich die Dynamik der Rückkopplungsprozesse so aus, daß sie je nach Erfahrungshistorie unterschiedliche Schwerpunkte und Akzentuierungen der medienbezogenen Erfahrung ausbilden. Drei typische Akzentuierungen sind unterscheidbar. Sie prägen auch den besonderen, die medial bedingte Komponente von den anderen Komponenten abhebenden, nach außen wirkenden Hauptprozeß. Dadurch beeinflussen die Akzentuierungen auch die Art und Weise sowie die Qualität der ästhetischen Erfahrung, welche sich durch die Korrelation aller Komponenten bildet.

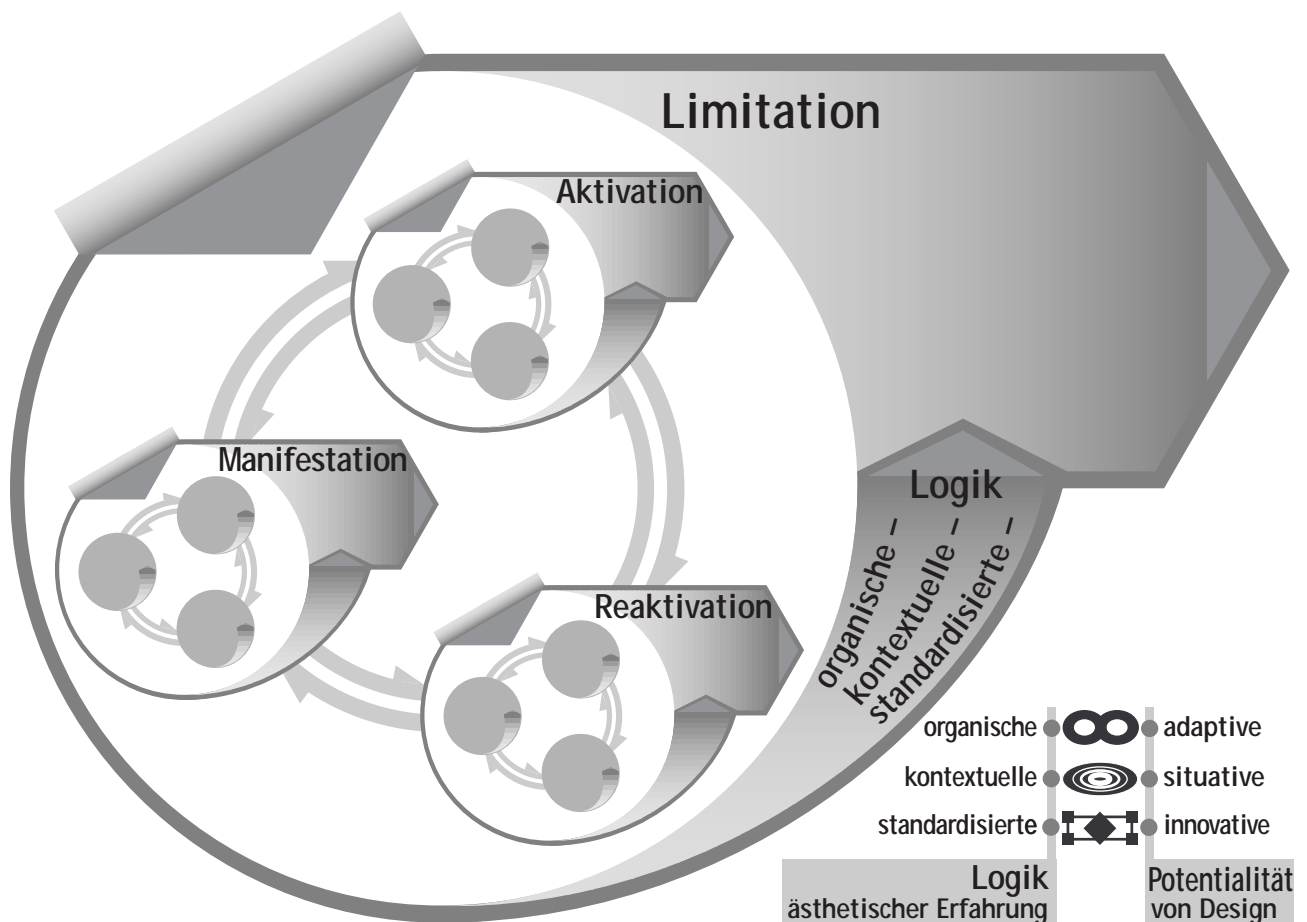
5.1.1 Querkausalität durch Teilprozesse und Kausalität von unten durch Subprozesse

Die medial bedingte Komponente entsteht aus dem Zusammenwirken von drei Teilprozessen. Diese wirken in jedem Ablauf einer Interaktion bezüglich der Welt mit. Der erste Prozeß betrifft die Abgrenzung des engeren Bereichs, mit dem eine Interaktion stattfindet. Im weitesten Sinne betrachtet, befindet sich der Mensch nämlich in ständiger Wechselwirkung mit der Welt. Zum Beispiel ist das Atmen eine solch basale Interaktion. Sie wird normalerweise nicht weiter beachtet. Aber das Atmen ist auch als Medium für bestimmte Weisen der Interaktion mit der Welt zu entdecken und als enger Bereich abzugrenzen. So wetteifern Kinder im kalten sibirischen Winter um den am stärksten knisternden Eiskristallregen, den ihr gefrorener Atemhauch beim Herabfallen verursacht. Dieser Prozeß der Aktivierung eines Mediums als Entdeckung der Möglichkeit, es bewußt zur Interaktion bezüglich der auf die Welt gerichteten Dimension von Erfahrung einzusetzen, ist als ein Teilprozeß zu untersuchen.

Zweitens ist derjenige Teilprozeß zu analysieren, durch den ein aktiviertes Medium zum dauerhaften Bestandteil der individuellen und der sozial teilbaren Erfahrung wird und in welcher Weise hierbei die drei typischen Logiken jeweils unterschiedliche Bedingungen für die Erfahrung entfalten. Beispielsweise könnte das Eiskristallhauchen zum eigenständigen Medium der Erfahrung, einer Medien-Gattung im Sinne Schmidts, als sportliche oder künstlerische Disziplin, für die bestimmte Regeln gelten, weiterentwickelt und manifestiert werden. Dieser Teilprozeß wird daher als Manifestation bezeichnet.

Der dritte Teilprozeß betrifft die Interaktion mit einem bereits abgegrenzten, manifestierten Medium und die dadurch entstehenden Bedingungen für die Erfahrung. Zum Beispiel ist das Eiskristallhauchen nicht von jedermann beliebig als Medium zu nutzen, denn im Sommer steht dieses Medium nicht zur Verfügung. Die Verfügbarkeit oder Zugänglichkeit und weitere Bedingungen für die Erfahrung, sind mit dem Teilprozeß der Reaktivierung eines Mediums verbunden und beeinflussen die Erfahrung sowie die ästhetische Erfahrung ebenfalls.

Der Zusammenhang dieser Teilprozesse wird im folgenden sequentiell dargestellt, um sie besser voneinander abgrenzen und nacheinander untersuchen zu können. Im Hintergrund dieser vereinfachenden Darstellung steht ein komplexes Modell (vgl. Abbildung 10), in dem alle Prozesse miteinander verbunden sind und sich gegenseitig beeinflussen. Insbesondere die Zuordnung von Erfahrungskriterien zum Teilprozeß der Aktivierung oder der Reaktivierung erfolgt allein unter der Annahme einer analytischen Trennbarkeit der Gesamtdynamik sowie der isolierten Beobachtbarkeit der rekursiven Prozesse der Aktivierung als der Erzeugung und der Reaktivierung als der Nut-



Grafik zur Organisationsdynamik und den Kausalitäten der medialen Komponente

Abbildung 10

zung eines Mediums. Um die Wirkung der Teilprozesse auf die ästhetische Erfahrung differenzierter untersuchen zu können, wird eine weitere Analyseebene unterschieden. Auf dieser sind die Subprozesse benennbar, aus denen die drei vorgestellten Teilprozesse entstehen. Auf der Grundlage dieser Subprozesse, die im Verlauf der Analysen zum nächsten Untersuchungspunkt (vgl. Punkt 5.3) detailliert umrissen werden, sind die medial bedingten ästhetischen Kriterien für Design zu erarbeiten.

5.1.2 Kreiskausalität und Akzentuierung durch mediale Organisationslogiken

Die Orientierung an Medien hat einen ordnenden Einfluß auf Erfahrungsprozesse. Durch die wiederholte Bezugnahme auf Medien werden Erfahrungen räumlich und durch die Stabilität der Medien auch zeitlich gegliedert und organisiert. Schließlich bildet sich die Annahme bestimmter Regeln für die Interaktion mit Medien aus. Diese an Regeln orientierte Folgerichtigkeit von Erfahrungsprozessen im Zusammenhang mit der medial bedingten Komponente von Erfahrung wird im weiteren durch den Begriff der medialen Organisationslogik zum Ausdruck gebracht. Die mediale Organisationslogik bezieht sich auf die durch individuelle und sozial koordinierte Erfahrungen entstandenen und tradierten Erwartungen hinsichtlich der Interaktion mit den Medien, nicht auf eine objektive Eigenlogik der Medien. Aus dem Vergleich der verschiedenen, im Zuge der Charakterisierung der medial bedingten Komponente vorgestellten Ansätze ist die modellhafte Vorstellung ableitbar, daß in der praktischen Er-

fahrung im Umgang mit Medien drei Arten zu unterscheiden sind. Diese zeichnen sich jeweils durch eine typische Organisationslogik, die mit ihnen verbunden wird, aus. Die bevorzugte Interaktion mit einem solchen Medien- bzw. Logiktyp bewirkt eine entsprechende Akzentuierung der Erfahrung.

Die erste Art von Medien bezieht sich auf die Ausformung und Gestaltung der individuell verkörperten Erfahrung im kreativen Lebensprozeß durch den singulären Organismus. Diese Art findet zwar in den meisten Medientheorien Berücksichtigung (vgl. Pross, 1972; Posner, 1985), ihre genauere Untersuchung erfolgt hauptsächlich unter der Annahme, daß die Klärung der verändernden Einflüsse durch technisch entwickelte Medien auf die Körperlichkeit und damit auch auf die sinnliche Wahrnehmung als natürliches Medium das Hauptproblem ausmacht (vgl. u.a. Burckhardt, M., 1994). Ohne diese Problematik des Einbettetseins der Ontogenese in die Phylogenese mißachten zu wollen, wird dem Zusammenhang der vorliegenden Untersuchung entsprechend ein anderer Schwerpunkt hinsichtlich der Analyse des Körpers als Medium gesetzt. Jeder Mensch entwickelt ein individuelles Medien-Schema seines Körpers und seiner körperlichen Fähigkeiten. Hierauf basiert die mit der individuellen Körpererfahrungen verbundene singuläre organische Logik. Die bevorzugte Interaktion mit Medien, die der organischen Logik unterliegen, führt zu einer entsprechenden Akzentuierung der ästhetischen Erfahrung, die auch in den Hauptprozeß einfließt.

Eine zweite Art von Medien umfaßt den soziokulturell ausgeformten, pragmatischen Erfahrungsanteil, wie das Interagieren und Kommunizieren im gegenständlichen und sozialen Lebenskontext. Die Wichtigkeit dieser Art für die soziologische Forschung hebt insbesondere Meyrowitz (vgl. Meyrowitz, in: Ludes Hrsg., 1996) hervor. Gegenüber der Vielfalt möglicher singulärer Konkretisierungen der Erfahrung aufgrund der organischen Logik findet hier eine Reduktion durch soziale Selektion statt. Die Menschen teilen ihren Lebensraum und einigen sich freiwillig oder gezwungenermaßen auf bestimmte Formen, mit ihrer gemeinsamen Umwelt und Dingwelt zu interagieren. Die sich daraus ergebende Logik wird als kontextuelle Organisationslogik bezeichnet. Durch sie werden verschiedenste Handlungskontexte wie Arbeiten und Wohnen voneinander abgegrenzt oder verbunden. Auch die Dominanz von Interaktionen mit Medien, die einer kontextuellen Logik folgen, akzentuiert die ästhetische Erfahrung.

Die dritte Art der Medien betrifft zum einen die von Rammert herausgestellten technologisch generalisierten, zum anderen die symbolisch generalisierten Medien. Auf deren Untersuchung liegt ein anderer Akzent, als ihn zum Beispiel Luhmann setzt. Der Begriff der Generalisierung kennzeichnet die Gewinnung eines Allgemeinen aufgrund der Einzelfälle. Dies kann so verstanden werden, daß eine Generalisierung von Erfahrung im Sinne einer Angleichung oder Bündelung der partiell entwickelten, kontextuellen Logiken beispielsweise durch einen langen kulturellen Erfahrungsprozeß erfolgt. Diese kulturgeschichtliche Perspektive trifft nicht das Anliegen der vorliegenden Untersuchung. Für diese ist es wichtiger, die aktuellen und zukünftigen Konsequenzen zu analysieren, welche sich aus der Interaktion mit solchen als allgemeingültig angenommenen Medien für die Erfahrung ergeben. Daher soll als Basis für die Überlegungen zu diesem dritten Typ der medialen Logiken die Annahme gelten, ihre Besonderheit daran festzumachen, daß sich der produktive wie der rezeptive Umgang mit diesem Medientyp an einem expliziten Regelsatz orientiert. So wird die Erfahrung während der Interaktion mit einem Computer zwar auch durch die organische oder kontextuelle Logik mitbeeinflusst, ihrer Besonderheit liegt jedoch in der Notwendigkeit, die Standards der Software erfüllen zu müssen. Da diese Untersuchung auch technische Medien einbezieht, ist zu bedenken, daß die Kompetenz zum regelgelei-

teten Umgang mit diesen Medien weniger einer impliziten, soziokulturell gewachsenen Erfahrung entspringt wie dies bezüglich den soziologisch zu analysierenden symbolisch generalisierten Kommunikationsmedien der Fall ist. Diese Kompetenz entwickelt sich vielmehr durch das Sammeln, Vergleichen und Werten von gezielt durchgeführten Erfahrungen bezüglich der Interaktion mit explizit gesetzten technischen Standards. Hierbei kommt es nicht allein auf das Setzen oder strenge Befolgen dieser Standards an, sondern auch auf deren kontrolliertes Durchbrechen, Überprüfen und Erneuern. In diesem Sinne ist diese dritte Medienart dadurch gekennzeichnet, daß die Interaktionen mit den zugehörigen Medien durch festgelegte Standards und explizite Codes generalisiert sind. Im weiteren wird die Logik dieser Medienart daher als standardisierte Organisationslogik typisiert. Sie kennzeichnet eine dritte Weise der Akzentuierung von ästhetischer Erfahrung.

5.1.3 Kausalität nach oben durch den Hauptprozeß der Limitation

Mit Hilfe der drei typischen medienbezogenen Logiken ließe sich der Hauptprozeß der medial bedingten Komponente innerhalb der Korrelation aller an der Erfahrungsbildung beteiligten Komponenten als Geschichte der Medien im Zusammenhang mit der Technik und der Menschheitsentwicklung schreiben, an deren vorläufigem Abschluß die Medien mit standardisierter Logik stünden. Während die Medien der ersten Stufe der organischen Logik und deren Entfaltung durch die individuelle Verkörperung verhaftet sind und die Medien der zweiten Stufe von der kontextuellen Logik sowie den zufällig gewachsenen und tradierten sozialen Konventionen geprägt sind, lösen sich die Medien der dritten Stufe von diesen schwer veränderlichen Lebensbedingungen eher ab. Die standardisierte Logik erwächst aus der gut entwickelten Fähigkeit des Menschen zum abstrakten Denken und dem Umgehenkönnen mit Symbolen. Diese Fähigkeit zeichnet den Menschen gegenüber anderen Lebewesen aus. In Zukunft könnte sie von einer künstlichen Intelligenz übertroffen werden. Deren »artifizielle Logik« ist aufgrund der zunehmenden Perfektion im Umgang mit standardisierten Logiken im Bereich der Computertechnologie bereits in der Entwicklung begriffen. Wichtige Konsequenzen, die durch die Konkretisierung dieser Zukunftsperspektive langfristig entstehen können und bereits Wirkung zeigen, stellt Mihai Nadin in seinem Buch »Jenseits der Schriftkultur« (dt. 1999) dar.

Im Rahmen des Konzepts zu den medialen Logiken erhält die standardisierte Logik keine exponierte Position. Vielmehr werden die drei typischen medialen Logiken gleichwertig bezüglich ihres Einflusses auf die ästhetische Erfahrung im alltäglichen Erleben in Gegenwart und mit Blick in die Zukunft sowie die verstärkende Rückwirkung durch den Hauptprozeß der medialen Komponente behandelt. Die Wirkung dieses Hauptprozesses innerhalb der Wechselwirkung aller Komponenten ist als Limitation charakterisierbar. Jedes Medium ermöglicht bestimmte Konkretisierungen und setzt gleichzeitig Grenzen. Neue Medien weiten diese zwar zunächst aus, im Nutzungsprozeß werden dann bald auch deren Grenzen offensichtlich.

Oft werden mehrere Medien, obwohl sie sich jeweils einer der typischen Logiken primär zuordnen lassen, parallel und einander ergänzend angewendet. Zum Beispiel wird die Qualität der ästhetischen Erfahrung beim Interagieren mit einem Schlagzeug durch das adaptive Potential von Design verbessert, indem die Größe und Anordnung der Instrumente, die Sitzposition usw. auf den Musizierenden abgestimmt werden. Zur kontextuellen Logik gehört die Tatsache, daß nicht nur der Musiker seine Taktübungen hört, sondern die Schallwellen ungefragt auch anderen Menschen zur Verfügung stehen. Das situative Potential von Design kann hier die Schalldämmung eines

Übungsraums betreffen oder zur Entwicklung eines digital zu spielenden und über Kopfhörer zu empfangenden Instruments führen. Die standardisierte Logik umfaßt die etablierten, gerätespezifischen Klangstandards von Schlagzeugen. Hier kann das innovative Potential von Design ansetzen und die Klangstandards der herkömmlich gebauten Instrumente mit den Standards eines digitalen Instruments verbinden. Aus dieser Kombination ergeben sich mehrere Alternativen. Klangstandards werden digital imitiert, beliebige Klänge auch aus der Natur können aufgenommen und bei Berührung einer Instrumentenfläche mit dem Taktstock aktiviert werden oder ein Drumcomputer speichert den ursprünglichen Sound der Originalinstrumente. Nicht immer werten die Nutzer eine innovative Möglichkeit, die sich aus der Kombination der Standards zweier Medien ergibt, als positiv. So können mittels eines Samplers auf der Ursprungsbasis eines Klaviers oder einer Orgel Naturklänge zu neuartigen Kompositionen zusammengefügt werden. Dies lehnen viele Liebhaber des Schlagzeugs für ihr Instrument ebenso ab wie synthetische Klänge. Ein guter Drumcomputer zeichnet sich im Unterschied zu einem Sampler gerade dadurch aus, daß er die Originalklänge eines herkömmlichen Schlagzeugs wiedergibt. Denn letztlich wünscht sich auch derjenige, der mit Kopfhörern sein digitales Instrument spielt, das besondere ästhetische Gefühl des Schlagzeugspiels zu erleben, zu dem untrennbar der körperliche Einsatz und dessen Koordination mit Rhythmus und Lautstärke gehört. Dadurch entsteht wiederum der Bezug zur organischen Logik und zum adaptiven Potential von Design.

Wie diese Beobachtungen verdeutlichen, wird die Alltagserfahrung und deren Entfaltung zur ästhetischen Erfahrung im Prinzip von allen drei medialen Logiken gleichermaßen beeinflußt und in jeweils typischer Weise limitiert. Zudem ist feststellbar, daß jedes neu hinzukommende Medium und der zugehörige Logiktyp bereits vorhandene Medien zwar mitverändert, sie selten völlig verdrängt oder ersetzt. Deshalb wäre die Hervorhebung der standardisierten Logik unter der bisherigen Untersuchungsperspektive eine unzulässige Reduktion. Der Hauptprozeß der Limitation und seine langfristige Wirkung auf das ästhetische Lebensgefühl wird in Relation zu seiner Beeinflußbarkeit durch Design bezüglich der Kategorie der Perspektivität im sechsten Kapitel genauer untersucht.

5.2 Kategorie der Potentialität von Design in Korrespondenz zur medial bedingten Akzentuierung ästhetischer Erfahrung

Die interaktive, auf den Umgang mit der Welt gerichtete Dimension von ästhetischer Erfahrung wird von der Orientierung an drei typischen Organisationslogiken beeinflußt. Menschen, die eine dieser Logiken bevorzugen, bilden eine schwerpunktmäßige Akzentuierung der Erfahrung aus. Zu Förderung der Qualität ihrer diesbezüglichen ästhetischen Erfahrung, sind solche Angebote geeignet, welche mit der jeweiligen Akzentuierung korrespondieren. Um diese zu gestalten, ist zunächst die detailliertere Erfassung der typischen Logiken sowie die Kennzeichnung von spezifisch, in Korrespondenz zu den Logiken ausgelegtem Design notwendig.

Die erste Gruppe, die organische Logik, bezieht sich auf alle Medien, welche durch den menschlichen Organismus verkörpert sind. Zur zweiten Gruppe, der kontextuellen Logik, sollen alle Medien gehören, die in der alltäglichen Lebensumgebung zur Verfügung stehen. Die dritte Gruppe, die standardisierte Logik, beinhaltet alle komplexeren Medien, welche gezielt durch Forschung entwickelt werden und deren Handhabung expliziten Regeln folgt. Die anschließenden Untersuchungspunkte präzisieren diese medial bedingten Organisationslogiken hinsichtlich der Akzentuierung der ästhetischen Erfahrung und kennzeichnen das jeweils korrespondierende Potential von

Design. Der organischen Logik wird das adaptive Potential von Design zugeordnet, der kontextuellen Logik das situative Potential von Design und der standardisierten Logik das innovative Potential.

5.2.1 Organische Logik ästhetischer Erfahrung und adaptives Potential von Design

Die organische Logik als eine typische Ausprägung der medial bedingten Komponente hängt besonders eng mit der subliminal bedingten Komponente und den subliminalen Organisationstendenzen zusammen (vgl. Kapitel 3). Wie deren Untersuchung ergab, wird der Großteil der Reize, seien sie außerkörperlich oder innerkörperlich registriert, bereits auf subliminaler Ebene ausgewertet und in entsprechendes Verhalten umgesetzt. Was als spontanes, unmittelbares Verhalten erscheint, ist immer schon durch den Organismus vermittelt. Jedoch soll sich in diesem Zusammenhang die Bezeichnung organische Logik weniger auf die Physiologie beziehen, als vielmehr auf das persönliche Körperbild als Medien-Schema, das jeder in sich trägt und das die Beurteilung der eigenen körperlichen und auch geistigen Fähigkeiten mitbeeinflusst.

So ist der Prozeß der individuellen Akkumulation von Erfahrung auch am Wandel persönlicher Einstellungen erlebbar. Mit zunehmendem Alter entwickeln sich andere Interessensschwerpunkte als in der Jugend, und manchmal kommt beim Vergleichen von Erinnerungen und dem jeweils aktuellen Erfahrungsstand der Wunsch auf, einige zurückliegende Entscheidungen zu revidieren oder sogar jetzt nochmals neu zu beginnen. Selten läßt dies der Boden der Tatsachen, nämlich die bereits konkretisierten Erfahrungen und deren mediale Logik, zu. Insbesondere die organische Logik setzt dem Willen nach Veränderungen Grenzen. Als typische Gründe hierfür sind der Alterungsprozeß und die spezifische Ausformung des Körpers durch Gewöhnung an übliche Tätigkeiten einer Person zu nennen. Zum Beispiel prägt kontinuierlicher Kraftsport den Körper in besonderer Weise, so daß es mit den Jahren fast unmöglich wird, feinmotorische Fähigkeiten wie sie für das Geigenspielen notwendig sind auszuführen. Viele ältere Menschen zeigen aber, daß es auch noch im Alter möglich ist, geistig und sportlich aktiv zu sein und Neues zu lernen. Eine Voraussetzung dafür ist sicher die innere Orientierung an einem Körperschema, das ein Gefühl von Jugendlichkeit wach hält. Wie verschiedene Forschungen zur Beobachtung der Veränderungen des objektiven, medizinisch vergleichbaren Gesundheitszustands bei älteren Menschen belegen, fühlen sich bei ähnlicher körperlicher Gesamtverfassung Menschen mit einem positiven Körperbild wohler, erkranken seltener und genesen rascher, als Menschen mit einem negativen Körperschema.

Die organische Logik ist somit nicht nur als objektiv gegebene zu analysieren, sondern im vorliegenden Zusammenhang hauptsächlich als veränderbare. Daher ist zu untersuchen, in welcher Weise eine spezifische Ausrichtung des medial bedingten Potentials von Design zu einer Verbesserung der durch die organische Logik beeinflussten Erfahrungsqualität beitragen könnte. Wichtig wäre es, zu einem positiveren Gefühl für das innere Körperschema zu verhelfen. Beispielsweise dadurch, daß jemand seine unheilbare aber nicht lebensbedrohliche Krankheit akzeptieren lernt. Hierbei können unterstützende, speziell gestaltete Hilfsmittel eingesetzt werden. So hilft ein Medikament, dessen Wirkung für eine Woche oder einen längeren Zeitraum nach der Einnahme anhält, dabei, nicht täglich durch die Tabletteneinnahme an die Krankheit erinnert zu werden. Auch gute Prothesen wie u.a. für Zähne verbessern das Gefühl für das eigene Körperschema. Diese Beispiele aus dem medizinischen Bereich verdeutlichen, wo das spezielle Potential von Design ansetzen muß, um verbessernd auf die durch die organische Logik bedingte ästhetische Erfahrung zu wirken. Wichtig ist es, auf die

organische Logik des einzelnen Menschen sowie auf seine bevorzugte Art der Interaktion mit der Umwelt zugeschnittene Designlösungen zu entwickeln. Diese spezifische Ausrichtung wird im weiteren als adaptives Potential von Design bezeichnet.

5.2.2 Kontextuelle Logik ästhetischer Erfahrung und situatives Potential von Design

Die kontextuelle Logik steht in besonders enger Korrelation mit der sozial bedingten Komponente der Erfahrung und den sozialen Organisationsstrukturen. Sie betrifft Medien als Umwelten und beeinflusst die Ausbildung von gemeinsam zugänglichen und teibaren Erfahrungen. Soziale Erfahrung verwirklicht sich in Zuge der sozialen Kooperation zum Beispiel durch Medien wie die Sprache oder Rituale und entsprechende symbolische und gegenständliche Konkretisierungen. Die mit diesen Medien assoziierte Logik bedingt wiederum die an sie anschließende soziale Erfahrung.

Dies wird beim Versuch deutlich, bezüglich kontextueller Medien im nachhinein Entscheidungen zu revidieren, neue Medien zu installieren oder wieder auf ein älteres Medium zurückzugehen. Denn viele Konkretisierungen sind Ausdruck von tradierten sozialen Erfahrung, erhalten einen institutionalisierten, sozial gefestigten Charakter und erschweren dadurch Veränderungen der auf sie bezogenen Erfahrungen. Beispielsweise können teure Verwaltungsgebäude nicht ständig der sozialen Erfahrungsdynamik und dem aktuellen politischen Beschreibungsmodell angepaßt werden. Deshalb werden auch in einer demokratischen Gesellschaft alte Gebäude genutzt, die ehemals in Bezug auf eine straffe Staatsorganisation geplant wurden. So vermittelt die kontextuelle Logik des Mediums Verwaltung in Form der Konkretisierung als Gebäude mit langen Fluren und endlosen Türreihen den Klienten ein Gefühl von Ohnmacht. Solche negativen Erfahrungen im Umgang mit dem Gebäude wirken wiederum in die gesamte Erfahrungsorganisation zurück und beeinflussen die soziale Kooperation der Beteiligten. In diesem Fall könnte das spezielle, medial bedingte Potential von Design darin liegen, die veraltete kontextuelle Logik aufzulockern, sei es durch eine übersichtlichere Gliederung der Flure, den Einsatz von Glastüren, angenehm gestaltete Wartezonen, leichter auszufüllende Formulare, die Einrichtung eines Schalters für die erste Information usw. Diese Ausrichtung von Design wird als situatives Potential gekennzeichnet. Es unterstützt das Zustandekommen einer positiven ästhetischen Erfahrungsqualität im Umgang mit Medien die primär den Bedingungen der kontextuellen Logik unterliegen.

5.2.3 Standardisierte Logik ästhetischer Erfahrung und innovatives Potential von Design

Die Eigenart der medial bedingten Komponente von Erfahrung liegt in der Funktion der Medien, Konkretisierungen von individuellen oder sozialen Erfahrungen zu ermöglichen sowie Begrenzungen (vgl. Kapitel 5.1.3) für weitere Erfahrungsprozesse vorgeben zu können. Am prägnantesten kommt diese Eigenart durch die standardisierte Logik zum Ausdruck. Medien mit standardisierter Logik sind durch explizite Regeln und harte Grenzen definiert. Dadurch werden irrelevante Umgangsweisen mit ihnen von vornherein ausgeschlossen. Allein auf die Orientierung an diesen Regeln, nicht auf organische oder kontextuelle Besonderheiten kommt es bei Interaktionen mit ihnen an.

Zum Beispiel sind die möglichen Rechenoperationen bezüglich einzelner mathematischer Teilbereiche wie der Euklidischen Geometrie genau eingegrenzt. Die vorschriftsmäßige Ausführung der expliziten Regeln führt zu einem richtigen Ergebnis. Aber auch

für viele technische Prozesse im Bereich des Maschinen- oder Anlagenbaus gibt die Deutsche Industrienorm, DIN, die Reihenfolge der Abläufe vor. Der Vorteil dieser expliziten und standardisierten Logiken für den Umgang mit den entsprechenden Medien ist darin zu sehen, daß sich verschiedenste Personen weitgehend unabhängig von ihrer jeweils unterschiedlichen organischen Logik oder den kontextuellen Logiken in denen sie leben auf sie beziehen und gemeinsam daran weiterarbeiten können. Dadurch ermöglicht die standardisierte Logik eine Arbeitsteilung durch welche die beherrschbare Komplexität bezüglich der Handhabung medialer Konkretisierungen gesteigert werden kann. Wegen der Orientierung an den gleichen Normen können viele, weltweit verstreute Teams gemeinsam ein Großprojekt erarbeiten. Auch die Wissenschaft als Ganzes sowie viele Teilbereiche stellen Medien mit weitgehend standardisierter Logik dar. Diese Definition der standardisierten Logik beinhaltet nicht deren Absolutsetzung, sondern bezieht die Möglichkeit kontrollierter Veränderungen und explizit eingebrachter Erneuerungen ein. Beispielsweise bildeten sich im Verlauf der mathematischen Forschung verschiedene Beschreibungsstandards und entsprechend unterschiedliche operative Logiken für den Problembereich der Geometrie aus.

Das entsprechend ausgerichtete medial bedingte Potential von Design kann die Interaktion bezüglich Medien mit standardisierter Logik für die Erfahrung zur Entfaltung bringen. Es ist neben der Erleichterung des Verständnisses des Umgangs mit den standardisierten Logiken die vordringlichste Aufgabe des zur standardisierten Logik gehörenden Potentials von Design, die jeweilige Innovation für die bewußte ästhetische Erfahrung zu erschließen, die sich aus der Interaktion mit Medien dieses Typs ergeben kann.

Solch innovative Impulse gaben zum Beispiel die Computervisualisierungen der verschiedenen Geometrien, insbesondere der Fraktalen, die ab den achtziger Jahren zunehmend entstanden. Für diese Beziehung steht im folgenden das innovative Potential von Design.

5.3 Ästhetische Kriterien für Design in Korrespondenz zu medialen Organisationslogiken

Die medial bedingte Komponente der Erfahrung wird durch drei mediale Organisationslogiken akzentuiert. Jeder dieser typischen Logiken entspricht ein spezifisches Potential von Design. Desweiteren sind hinsichtlich der Zuordnung zur schwerpunktmäßigen Ausrichtung des Selbstkonzepts auf die Erfahrungsdimension der Interaktion drei Teilprozesse eines Interaktionsprozesses unterscheidbar. Diese Teilprozesse sind Aktivierung, Manifestation und Reaktivierung. Sie wirken je nach Logiktyp unterschiedlich auf die Erfahrung ein. Diesen Zusammenhang nimmt die Untersuchungsmatrix zur Analyse der medialen Organisationslogiken und der zugehörigen Kriterien für Design (vgl. Abbildung 11) auf. Zu jedem Analyse Kriterium wird ein Beispiel für Design gegeben, das den drei medialen Organisationslogiken entsprechend dem adaptiven, situativen und innovativen Potential von Design zugeordnet ist und die Konsequenzen dieser theoretischen Überlegungen auf die praktische Designarbeit aufzeigt.

5.3.1 Subprozesse im Teilprozeß der Aktivierung

Hinsichtlich dem Teilprozeß der Aktivierung und dessen bedingender Einflüsse auf die Erfahrung und die ästhetische Erfahrung sind drei Subprozesse zu differenzieren. Erstens ist es wichtig zu untersuchen, durch welche Art von Aktivität ein Medium entdeckt wird oder entsteht. Dies betrifft den Subprozeß der Erzeugung. Zweitens ist zu

klären, inwieweit schon im Prozeß der Aktivierung korrigierende Veränderungen eingebracht werden können. Dies gehört zum Subprozeß der Verbesserung. Einen dritten zu untersuchenden Subprozeß im Teilprozeß der Aktivierung bildet die Entwicklung eines Mediums. Jeder dieser Subprozesse wird in Relation zu den drei typischen medialen Logiken analysiert.

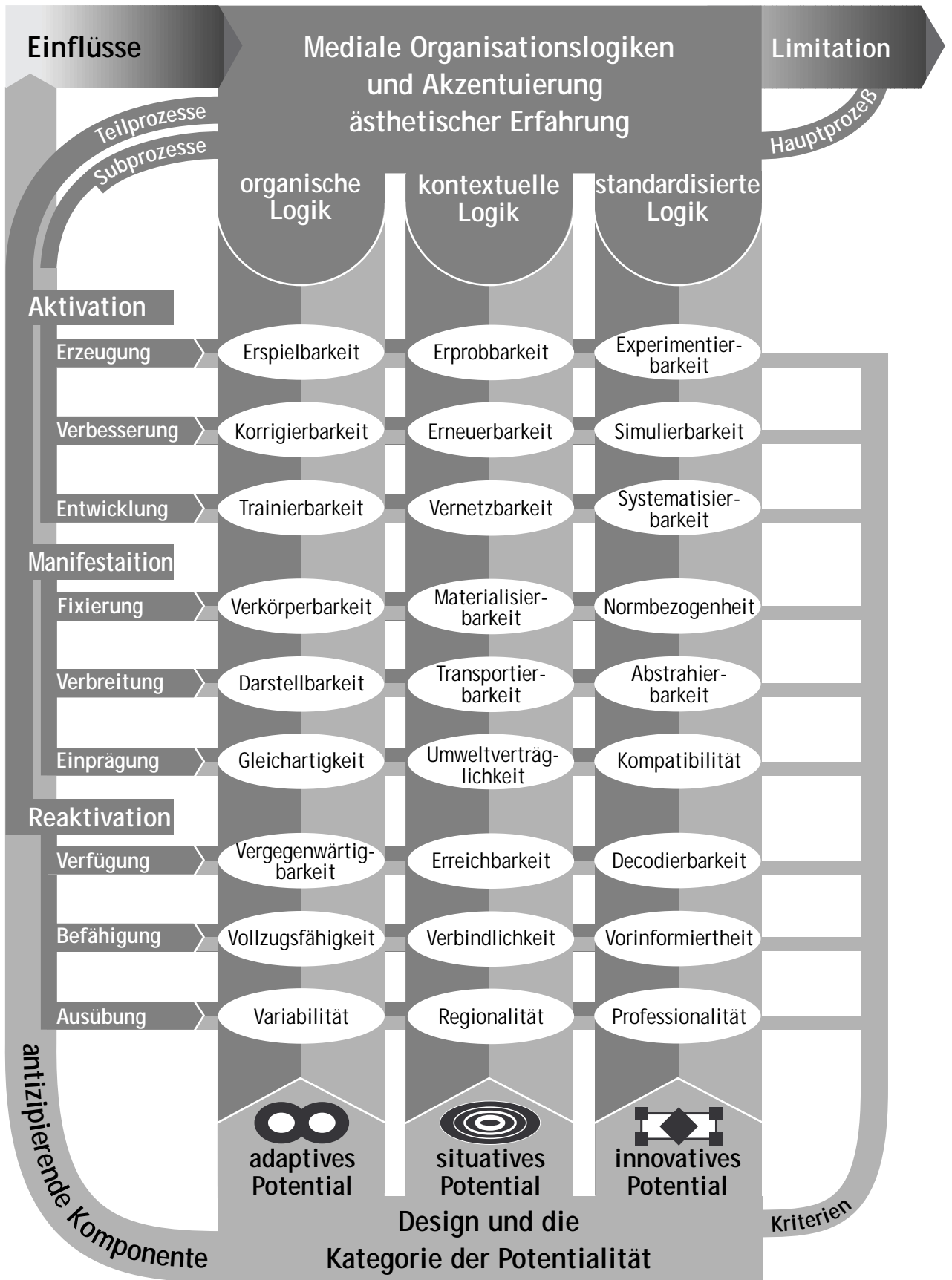
5.3.1.1 Kriterien zum Subprozeß der Erzeugung

Im Umgang mit bereits vorgefundenen Medien oder im Teilprozeß der Reaktivierung, können neue Medien durch die Abgrenzung von weiteren Zwischen- oder Verbindungsstücken erzeugt werden. Jeder typischen medialen Logik entspricht eine besondere Art und Weise der Erzeugung von Medien, die bezüglich der jeweiligen Erfahrung neu sind. Bisher unbekanntes, der organischen Logik unterliegenden Medien werden durch das Kriterium der Erspielbarkeit für die persönliche Erfahrung erzeugt. Neue Medien mit kontextueller Logik werden aufgrund dem Kriterium der Erprobbarkeit gefunden und neue standardisierte Logiken entstehen dann, wenn das Kriterium der Experimentierbarkeit erfüllt ist.

Zum Kriterium der »Erspielbarkeit« bezüglich der organischen Logik

Die elementarste kreative Tätigkeit ist das Spiel mit dem eigenen Körper. Jedes Kleinkind entdeckt und erzeugt spielerisch für sich die Grenzen seines körperlichen Erfahrungsbereiches. Die Logik des Hörens als einem sinnlichen Medium wird durch die spielerische Produktion von Geräuschen ob mit der eigenen Stimme oder körperlichen Interaktionen mit der Welt wie Klopfen, Schlagen, Kratzen usw. für die eigene Erfahrung erzeugt. Dementsprechend beginnt die spielerische Auseinandersetzung mit dem Singen und Sprechen durch unstrukturiertes Geplapper und melodischen Wiederholungen. Die Logik des Sehens wird durch Zukneifen eines oder beider Augen, durch Verstecken usw. spielerisch zum Teil der Erfahrung. Die Logik des Schmeckens entsteht im spielerischen oralen Abtasten unterschiedlichster Dinge. Vor dem Erfassen der Logik des Riechens werden Dinge in die Nase gesteckt. Die Logik des Mediums der eigenen Haut als Körpergrenze wird spielerisch erfüllt, indem sich Kinder selbst beißen, zwicken oder die Haare zupfen. Kinder die von Geburt an durch eine Krankheit schmerzempfindlich sind, erfahren diese elementare organische Logik als mediale Grenze nicht und verstümmeln sich im Spiel mit dem eigenen Körper. Die Bewegungserfahrung bildet sich unter anderem durch Zappeln oder rhythmisches Schaukeln.

Wahrscheinlich ist diese Erfahrung der Körpergrenzen durch die Erspielbarkeit der Medien, die durch eine organische Logik geprägt sind, auch für die geistige Entwicklung sehr wichtig. Dies belegt der Vergleich von gesunden mit autistischen Kindern. Autistische Kinder, deren Krankheit auf einem genetischen Defekt beruht, fallen auf, weil sie beispielsweise jeden zärtlichen Körperkontakt ablehnen. Ihnen gelingt es nicht, ihre Körpergrenzen durch spielerische Abgrenzung verschiedener Medien mit organischer Logik zu entdecken oder zu erzeugen. So wiederholen sie bestimmte Tätigkeiten wie Dinge nach Farben zu sortieren ohne Veränderung immer wieder. Genau so wenig wie ihnen die Erspielbarkeit der sinnlichen Medien oder deren Gewichtung und angenehme Gestaltung gelingt, können sie ihre geistigen Vorstellungen abgrenzen und ordnen. Eine These zur Erklärung dieses Phänomens besagt, daß Autisten kein Bewußtsein ihrer körperlichen und geistigen Abgegrenztheit entwickeln und deshalb auch unfähig sind, sich vorzustellen, daß andere Menschen etwas denken könnten, was von ihren eigenen momentanen Denkinhalten verschieden ist. Dadurch sind Au-



Übersichtstafel zu Kriterien für Design in Korrespondenz zu medialen Logiken

Abbildung 11

tisten unfähig normal zu kommunizieren. Das unvorhersehbare Verhalten anderer Menschen macht sie unsicher.

Das adaptive Potential von Design unterstützt die Erspielbarkeit der Medien mit organischer Organisationslogik, indem unterschiedliches Spielzeug für Kinder entwickelt wird, das insbesondere das Kriterium der körperlichen Erspielbarkeit im Sinne einer spielerischen Abgrenzung der organischen Medien fördert.

Beispiel für das adaptive Potential von Design

Da die spielerische Grenzfindung und Gestaltungsvariation bezüglich den Medien mit organischer Logik von der Eigenaktivität der Person abhängt, sollten von außen keine zielorientierten, drängenden Impulse gegeben werden. Im Vordergrund sollte vielmehr die Anregung der persönlichen Entfaltung durch vielfältige Angebote und reichlich Zeit stehen, nicht das Aufbauen von Körpererfahrungen nach vorgegebenen, engen Richtlinien. So erscheint es in diesem Zusammenhang wenig sinnvoll, bereits zweijährige behinderte Kinder an den einseitigen Bewegungsablauf eines Rollstuhls gewöhnen zu wollen. Jaron Lanier, der Erfinder von Cyberspace-Brillen, arbeitet mit körperlich behinderten Kindern, um ihnen im Cyberspace die spielerische Abgrenzung und Ausweitung ihrer körperlichen Möglichkeiten erfahrbar zu machen, die sie wegen ihrer Behinderung in der gegebenen physikalischen Welt nicht aus eigener Kraft zustande bringen könnten.

Das adaptive Potential von Design, das spielerischen Freiraum für die individuelle Abgrenzung von Körpererfahrungen bietet, ist auch für Erwachsene wichtig. Dies zeigt der Mißerfolg der ersten ergonomischen Arbeitsmöbel, die den Körper in eine optimale Sitzhaltung pressen wollten. Einige Entwicklungsfirmen für Software haben ihre Büroeinrichtungen aufgelockert und viele zum Spiel anregende Gegenstände einbezogen. Durch das Spielen in Denkpausen, wird nicht nur der vom Sitzen erstarrte Rücken, sondern auch der Kopf wieder freier und die Arbeit geht danach besser voran.

Besonders wichtig ist das Kriterium der Erspielbarkeit bezüglich der organischen Logik auf dem Gebiet der Sexualität als Medium für persönliches Körpergefühl und für sozialen Kontakt. Es fördert die sexuellen Erfahrung oder das Ausleben von Phantasien und trägt somit dazu bei, starre Tabus aufzubrechen, die manche Menschen zur belastenden Verdrängung ihrer Wünsche oder zum ernsthaften Überschreiten der sozialen Konventionen zwingen. Die teilweise auch das Denken vereinnahmende Kraft der Sexualität als organisches Medium läßt sich durch spielerischen, freien Umgang zum beherrschbaren, erotischen Erleben gestalten. Die entsprechende Gestaltung von erotischen Hilfsmitteln, Werbekampagnen oder der Präsentation in Geschäften sollte zu diesem spielerischen Erkunden anregen und die Thematik aus ihrer Schmutzdecke herausholen.



Zum Kriterium der »Erprobbarkeit« bezüglich der kontextuellen Logik

Im Unterschied zu organischen Medien sind kontextuelle Medien bereits in irgendeiner Form im Lebensumfeld fixiert. Bei Interaktionen mit Ihnen darf ein bestimmtes Maß an Zuverlässigkeit erwartet werden. Neben dem Verhalten, das in der Erwartungsbestätigung endet, vollzieht sich erprobendes Verhalten, das den Erfahrungshorizont erweitert und verschiedene Arten von Interaktionen mit einem Medium austestet. Welche Verhaltensweise überwiegt läßt sich schwer entscheiden.

Für die ästhetische Erfahrung der verändernden, erprobenden Interaktionen im Lebenskontext ist es im Sinne der bisherigen Überlegungen und im Unterschied zu romantisierenden oder anthroposophischen Auffassungen, welche die menschliche Erfahrung der Naturverbundenheit als Wert an sich herausstellen, nicht von vornherein ent-

scheidend, ob sie an natürlich oder kulturell fixierten Medien ansetzt. Wichtig ist der gestalterische Spielraum, der für selbständiges, erprobendes Verhalten im Lebenskontext offen steht. Hier ist das situative Potential von Design förderlich einzusetzen.

Beispiel für das situative Potential von Design

In einem Lebenskontext, der wenig Freiraum für kreatives Ausprobieren von Ideen läßt, verkümmern Aktivitätsansätze und die Menschen verlieren einen entscheidenden Aspekt qualitativer Lebenserfahrung. Möglichkeiten für kreatives Erproben werden schon durch die Gesamtverfassung des Lebenskontexts eingeschränkt. Ein Stadtbewohner kann die Gesamtheit seiner Fähigkeiten, wie Naturvorgänge beurteilen zu können, mit vielen Tieren umzugehen, handwerklich von der Maschinenreparatur bis zur Zimmermannsarbeit geschickt zu sein weniger gut erproben als ein Landbewohner. Dagegen bleiben dessen Erfahrungsmöglichkeiten in der Erprobung von Cafebesuchen, Teilnahme am kulturellen Leben, Nutzung von Freizeitangeboten aller Art, längere Reisen usw. eingeschränkt. Solche vorgefundenen Lebenskontexte, ob eher durch die Natur oder durch die Kultur geprägt, sind selten völlig umzugestalten. Gerade deshalb sind kleine Veränderungen wichtig. Phantastische Visionen oder Utopien können die Erfahrung des kreativen Erprobens der Medien im alltäglichen Lebenskontext und deren aktive Mitgestaltung nicht ersetzen.

Möbel und andere Gegenstände des täglichen Gebrauchs sollten nicht allesamt strikt auf eine Funktion hin optimiert sein, weil dadurch das Erproben anderer gerade benötigter Funktionen sehr stark eingeschränkt wird. Stühle sind gewöhnlich zum Sitzen da, aber wer holt immer eine Leiter, um einen höheren Regalboden zu erreichen? Afrikaner, denen in den sechziger Jahren von Entwicklungshelfern Toiletten eingebaut worden waren, welche sie nach ihrer Ansicht zum vorgesehen Zweck aber nicht benötigten, bewiesen ihre erprobende Kreativität, indem sie die Toiletten beispielsweise zum Gemüsewaschen benutzten.

Zum Kriterium der »Experimentierbarkeit« bezüglich der standardisierten Logik

Im Vergleich zu den bisher untersuchten, Medien verändernden Aktivitäten, ist das Experimentieren am zielgerichtetsten. Es setzt nicht bei Null an, sondern kombiniert verschiedene Medien systematisch miteinander, um nachvollziehbare Resultate zu erhalten und neue Standards setzen zu können. Spielen oder Erproben sind Tätigkeit, deren Zweck eher im Tun selbst liegt und deren Resultate für die Erfahrung nicht unbedingt über die momentane Aktivität hinaus stabil sein müssen. Demgegenüber ist das Resultat eines experimentierenden Prozesses nicht nur auf leichte Nachvollziehbarkeit seiner Entstehung sondern bereits auf die Festlegung neuer standardisierter Logiken für nachfolgende Interaktionen angelegt.

Patrick Süskinds Roman »Das Parfum« von 1985 führt dem Leser den Prozeß zur Erzeugung von Medien in aufbauender Reihenfolge vom Spielen über das Erproben zum Experimentieren, beziehungsweise zum Designen, anhand seiner Hauptfigur Grenouille, die sich durch einen besonders ausgeprägten Geruchssinn auszeichnet, vor Augen. Zunächst sammelt und verändert Grenouille spielerisch Gerüche im Gedächtnis, dann erprobt er deren Herstellung durch Mischen von vorhandenen Essenzen, schließlich experimentiert er mit den Duftstandards, entwickelt gezielt bestimmte Ausgangsessenzen und erzeugt ganz neue Düfte. Grenouille ist nicht damit zufrieden, etwas nachgemacht zu haben, um damit spielerisch oder erprobend seine durch organische oder kontextuelle Medien gegebene Möglichkeiten zu verändern. Er will über das Verändern innerhalb fester Rahmenbedingungen hinausgehen und einen neuen unüberbietbaren Duftstandard schaffen. Wie in dieser Geschichte entstehen auch in an-

deren Bereichen, in denen das Kriterium der Experimentierbarkeit zum wichtigsten Inhalt der Erfahrung überhaupt wird, durch den Drang nach Grenzüberschreitungen immer auch Konflikte. Seien diese durch die Beschränktheit der eigenen Fähigkeiten, mangelnde Ressourcen oder soziale Restriktionen verursacht. Dies gilt sowohl im persönlichen Lebensbereich, als auch in öffentlichen Bereichen wie beispielsweise in der wissenschaftlichen Forschung. Die Gefahr von Konflikten ist insbesondere dann gegeben, wenn sich das ästhetische Kriterium der Experimentierbarkeit mit der imaginativen Qualität (vgl. Kapitel 2.2.3) und der explorativen Tendenz (vgl. Kapitel 3.2.3) verkoppelt. Diese Gefahr ist zu beachten, wenn Designer ihrerseits ihre Tätigkeit primär als eine experimentelle verstehen und in dem Drang nach Neuem alle anderen Kriterien der ästhetischen Erfahrung vernachlässigen.

Das innovative Potential von Design kann dem Kriterium der Experimentierbarkeit dadurch entsprechen, daß es beispielsweise seinerseits durch experimentelles Kombinieren mit bekannten Standards neue Standards erzeugt und in der Folge die Nutzer zu experimentellen oder auch erprobenden Interaktionen und Erfahrungen anregt. Die experimentelle Nutzung bleibt meist den Fachleuten vorbehalten.

Beispiel für das innovative Potential von Design

In der Architektur galt die Verwendung von großen Glasflächen bis zur Anwendung experimenteller Meßmethoden und neuer Fertigungsverfahren als besonders energieverschwendend. Inzwischen wurden neue Glasarten entwickelt, die eine bessere Energiebilanz als andere Baustoffe aufweisen und dadurch zur Reduktion des Wärmehaushalts beitragen. Dadurch wird eine Glasarchitektur möglich, die ihren Nutzern und Bewohnern innovative Erfahrungen für ihre Interaktion mit der Welt erschließt und Impulse zum weiteren Experimentieren gibt. So entwickelte der Architekt Rolf Driesch ein gläsernes Haus, das mit Solarenergie versorgt wird, auf einem drehbaren Sockel gelagert ist und sich nach dem Sonnenstand bewegt.

Michael Thonet (1796–1871) ging vom Standard der Furnierformtechnik aus, experimentierte mit massivem Holz und erfand die Bugholztechnik. Deren innovatives Potential kam nicht nur durch neue Formen und Konstruktionen für Möbel, sondern durch neue Vermarktungsstrukturen zur Entfaltung. Diese wurden insbesondere bei dem Stuhl »No. 14« durch den platzsparenden Transport und die leichte Montage möglich. Der Designer Charles Eames (1907–1978) experimentierte mit gebogenem Sperrholz und kombinierte deren Standards mit dem neuen Material der Kunststofflaminat. Das innovative Potential der bis dahin unbekannt Sitzschalen lag in der Leichtigkeit und Stapelbarkeit der Möbel, wodurch auch innovative Umgangsweisen mit dem Mobiliar angeregt wurden.

Durch experimentelles Kombinieren von bekannten und neuen Medien oder Technologien auf der Basis der standardisierten Logik entsteht Neues. Dieses muß das Alte nicht zwangsläufig verdrängen. Trickfilme werden weiterhin durch Nutzung bewährter Techniken hergestellt, aber der erste komplett durch Computeranimation entstandene Film »Toy Story« von John Lasseter erzählt mit innovativen technischen Mitteln eine pädagogisch wertvolle und unterhaltsame Kindergeschichte. Er schafft innovative ästhetische Erfahrungen auch deshalb, weil er sich zwar auf die standardisierte Logik des gezeichneten Trickfilms bezieht, darüberhinaus aber auch neue Effekte und Tricks einsetzt. Anknüpfend an die Ergebnisse Neville Brodys, der auf experimentelle Weise bekannte Darstellungsstandards wie Collage oder Montage auf die Typografie übertrug und seine einzigartigen handgeschnittenen Schriften erfand, ermöglichte die Computertechnologie innovative typographische Experimente mit digitalisierten Handschriften.

5.3.1.2 Kriterien zum Subprozeß der Verbesserung

Gestaltende Veränderungsversuche oder Eingriffe am Ausgangsmedium mißlingen häufig oder führen anstelle der beabsichtigten Verbesserung zur Verschlechterung des Mediums. Die Freude am Spielen, Erproben und Experimentieren hängt sicher in hohem Maße davon ab, wie fehlerfreundlich ein Medium reagiert oder wie ressourcenschonend dessen Wiederherstellung ist. Daher wird als zweiter Subprozeß im Teilprozeß der Aktivierung die Verbesserung untersucht und die hierfür maßgebenden Kriterien bezüglich den verschiedenen medialen Logiken hervorgehoben. Die Korrigierbarkeit der Medien und somit der angstfreie Umgang mit ihnen, ist für ihre qualitative Entfaltung der Erfahrung sehr wichtig. Die medialen Logiktypen beeinflussen den Subprozeß der Verbesserung in unterschiedlicher Weise wie die folgenden Überlegungen zu den entsprechenden Kriterien – der Korrigierbarkeit bezüglich den organischen, der Erneuerbarkeit hinsichtlich der kontextuellen und der Simulierbarkeit im Verhältnis zu der standardisierten Logik – verdeutlichen.



Zum Kriterium der »Korrigierbarkeit« bezüglich der organischen Logik

Geistige oder motorische Fähigkeiten und entsprechende Medien mit organischer Logik sind zwar im Prinzip verbessernd umformbar, Korrekturversuche können jedoch auch die Gefahr einer Verschlechterung mit sich bringen. Für den Subprozeß der Verbesserung bezüglich Medien mit organischer Logik ist viel Zeit und persönlicher Einsatz notwendig. Diese Ressourcen sind knapp. Dadurch ist die Korrigierbarkeit von einmal geformten organischen Medien wie Sprachgebrauch, persönlicher Gestik oder Wissenskonzepten als theoretisch oder motorisch schematisiertes Wissen eingeschränkt. Aus diesem Grund bleiben viele Menschen ohne größere Korrekturen vorzunehmen, an ihren einmal produzierten, der organischen Logik zugehörigen Medien-Schemata haften.

Dem Kriterium der Korrigierbarkeit entspricht das adaptive Potential von Design durch eine fehlerfreundliche Gestaltung von Interaktionen. Hierzu gehört die Erleichterung der Registrierung eines Fehlers ebenso wie die Ermöglichung seiner Korrektur.

Beispiel für das adaptive Potential von Design

Oft ist es schwieriger die Programmplätze eines Fernsehgeräts einzugeben, als spielerisch ein Computerprogramm zu erlernen. Da die Tasten einer TV-Fernbedienung doppelt belegt sind oder die Anzeige plötzlich wieder verschwindet, kann ein Nutzer seinen Fehler nicht mehr zurückverfolgen und muß den Vorgang auf gut Glück nochmals wiederholen. Dagegen sind gute Programme so aufgebaut, daß sie dem Nutzer Schritt für Schritt ein Feedback durch die Monitoranzeige geben und dadurch falsche Eingaben schnell zu registrieren und auch zu korrigieren sind. Im Zuge des Aufkommens von Personalcomputern entschieden sich viele Menschen, die wenig von Computertechnik verstanden, aber den Computer als Werkzeug nutzen wollten, für Apple Computer, weil diese ein Interface anboten, das dem Nutzer einen spielerischen Einstieg erleichterte und ihm die Befürchtung nahmen, durch irgendwelche versehentlich falschen Eingaben Fehler im System auszulösen. In der Folge erneuerten andere Hersteller ihr Interface-Design entsprechend.

Der Einsatz von Spiegeln im Tanzunterricht hilft dabei, Bewegungsfehler am eigenen Körper zu überprüfen und zu korrigieren. In vielen sportlichen Disziplinen werden zu diesem Zweck heute Filmaufnahmen, Meßdaten und Computerprogramme eingesetzt. Diese Hilfsmittel im Sinne des adaptiven Designs unterstützen den Sportler dabei, sein innerli-

ches Schema eines Bewegungsablaufes mit dessen tatsächlicher Durchführung zu vergleichen und gezielt Korrekturen vorzunehmen.



Zum Kriterium der »Erneuerbarkeit« bezüglich der kontextuellen Logik

Kontextuelle Medien unterliegen einem materialbedingten Alterungsprozeß. Ohne produktive Pflege wie sie beispielsweise Restauratoren im Denkmalschutz oder in Museen betreiben wäre ihre Haltbarkeit gefährdet. Das Kriterium der Erneuerbarkeit soll über diese erhaltende Pflege hinausgehend eine mögliche Korrektur als aktive Veränderung von bereits gefestigten kontextuellen Medien beschreiben.

Die Vergänglichkeit kontextueller Medien fordert ständig aufmerksame Zuwendung. Daher ist die Entscheidung, welche Medien weiterhin zur Wirklichkeit gehören oder dem Verfall preisgegeben werden sollen, wiederholt zu treffen. Hier liegt die Chance, Produktivkraft nicht nur in Verpflichtung auf die Tradition in die Erhaltung der Medien zu stecken, sondern korrigierende Erneuerung einzubringen und die Medien entsprechend der ständig im Wandel befindlichen und je nach sozialer Eingebundenheit andersartigen Lebenswirklichkeit in ihrer Bedeutung zu aktualisieren.

Korrigierendes Erneuern muß nicht automatisch auf eine fortschrittsgläubige Einbahnstraße führen. Wenn es sich nach dem Austesten des Erneuernten ergibt, daß der alte Zustand doch besser war, so ist es sinnvoll, diesen wieder herzustellen. Damit dies ohne zu großen Aufwand möglich ist, sollte das situative Potential von Design immer ein gewisses Maß an Fehlerfreundlichkeit und Korrigierbarkeit enthalten.

Beispiel für das situative Potential von Design

Wie Lucius Burckhardt in seinem Essay »Durch Pflege zerstört« (vgl. Burckhardt, 1985) thematisiert, kann eine unkritisch erhaltende, jedoch nicht erneuernde Pflege mit dazu beitragen, daß die Umwelt »zu Tode gepflegt« wird. In der lieblichen Überästhetisierung der Umwelt, die sich zum Beispiel durch perfekte Grünflächen, altertümliche Straßenlaternen oder Kopfsteinpflaster, übertriebenem Blumenschmuck an dafür unpassenden Bereichen, äußert, steckt die Verleugnung moderner Lebenspraxis. Anstelle ein zeitgemäßes situatives Design zu entwickeln, das den aktuellen kontextuellen Anforderungen entspricht und korrigierende Erneuerungen vorzunehmen, lähmen viele Entscheidungsträger durch zu kritikloses Restaurieren von Veraltetem, in der Stadtplanung beispielsweise am Frankfurter Römerberg, die produktiven Energien.

Gebrauchs- und Verschleißprodukte als kontextuelle Medien des alltäglichen Lebens wie beispielsweise Kaffeemaschinen oder Toaster, werden kontinuierlich benötigt. Die Produktionswerkzeuge für die Kunststoffteile unterliegen ebenfalls einem Verschleiß, so daß es weiterhin sinnvoll ist, die Werkzeugformen nicht unverändert zu ersetzen, sondern verbessernde Korrekturen, die auch eine zeitgemäße Erneuerung der ästhetischen Anmutung betreffen können, vorzunehmen.



Zum Kriterium der »Simulierbarkeit« bezüglich der standardisierten Logik

Während die korrigierende Variation organischer Medien unhintergebar durch die Einhaltung der Lebenserhaltungsbedingungen und die Erneuerung kontextueller Medien durch gemeinsame Nutzung zusätzlich noch stärker von sozialen Konventionen begrenzt ist, ergibt sich hinsichtlich der standardisierten Medien die Möglichkeit des materiellen und humanen Ressourcen sparenden, umfassenden Simulierens. Jemand, der im Grübeln und Nachdenken versunken ist, simuliert. In diesem Sinne ist das Simu-

lieren ein forschender Denkprozeß, der parallel zum Entwerfen und Konzipieren abläuft und immer wieder verschiedene Alternativen durchdenkt und korrigiert, mit einfachen Modellen experimentiert und schließlich mehrere Lösungstufen fixiert, die aber weiterhin für Korrekturen offen sind. Diesen Aspekt des Teilprozesses der Aktivierung soll das Kriterium der Simulierbarkeit erfassen, nicht die Täuschungsabsicht, die dem deshalb abschätzig so genannten Simulanten unterstellt wird.

Der Begriff »Simulation« bezeichnet in der Computertechnologie die modellhafte Visualisierung bestimmter Wirkzusammenhänge mit Hilfe des Computers sowie das Durchspielen ihrer zeitlichen Veränderungen in Abhängigkeit von variablen Einflußgrößen. Simulationen sind dynamische Modelle. Sie sind wie alle Modelle leicht korrigierbar und die verschiedenen Korrekturstufen sind miteinander vergleichbar. Durch ihre Fähigkeit zeitliche Dynamik zu integrieren, können sie lebensnähere, komplexere Vorgänge visualisieren, als statische Modelldarstellungen. Einsatzgebiete sind beispielsweise die Veranschaulichung von chemischen Reaktionen, Einwirkung von Hochhäusern auf die Lichtverhältnisse oder die Luftstömung in der Umgebung, simulierte Verkehrsunfälle usw. Auch Designer müssen ihre Ideen kommunizierbar aufbereiten. Für komplexere Konzepte reichen dazu organische Medien wie verbale Sprache oder erklärende Gestik und kontextuelle Medien wie durch Designmodelle nicht mehr aus. Simulationen verdeutlichen Bedienungsabläufe, Alterungsprozesse, definierte Wechselwirkungen usw. besser und sie sind leichter zu korrigieren als materiell realisierte Modelle.

Wenn heute viele Wissenschaftler eingestehen, daß es keine endgültigen, optimalen Forschungsergebnisse oder Problemlösungen geben kann, dann wird es zunehmend relevant, auch den die Disziplin vertiefenden, forschenden Aspekt von Design von der Orientierung an einem Wissenschaftsbild zu lösen, das synonym für Allgemeingültigkeit steht. Mitwirkung an der Gestaltung der Zukunft heißt nicht mehr auf einem vorgezeichneten Weg schneller voranzuschreiten und dadurch eine sowieso ablaufende Entwicklung zu beschleunigen. Es geht vielmehr darum den Ist-Status korrigierende, tragfähige Alternativen aufzuzeigen. Für diesen der Forschung zugehörigen Anteil von Design ist das Experimentieren, das Simulieren und das später zu untersuchende Systematisieren als produktives Tätigsein mithilfe komplexer, standardisierter Medien besser geeignet als die den organischen und den kontextuellen Medien zugeschriebenen Tätigkeitsarten.

Beispiel für das innovative Potential von Design

Rüdiger Lutz entwarf als Forschungsarbeit, deren Ergebnisse in dem Buch »Die sanfte Wende« (Lutz, 1987) nachzulesen sind, aufgrund der Analyse von im sozialen Zusammenleben einflußreichen Entwicklungsströmungen mittels Simulationsmodellen mehrere unterschiedliche Zukunftsszenarien, Hypothesen für das Design der Zukunft. Damit brachte er eine fachliche Diskussion über die Wünschbarkeit, Korrigierbarkeit und Umsetzbarkeit dieser Szenarien in Gang.

Museen präsentieren Design meist in Form von schönen Gegenständen und tragen dadurch dazu bei, daß Laien unter Design häufig nur eine für die visuelle Wahrnehmung geschönte, formalistische Ästhetik verstehen. Der über die Optik hinausgehende, in dem Designprodukt zu berücksichtigende, alle Sinne einbeziehende ästhetische Gebrauchsprozeß ist genauso ausgeblendet wie der innovative Ansatz von dem der Designer ausging und der Status von Vorläufigkeit und Eingebundenheit dieser Lösung in einen experimentellen Arbeitsprozeß, aus dem weitere Lösungen folgen können. Gegenüber dieser starren Präsentationsform könnten Simulationen einen umfassenderen, lebensnäheren Eindruck von Entwurfsprozessen und -konzepten vermitteln, Alternativen zeigen und die Besucher auffordern,

mithilfe einfacher Programme selbst korrigierend mitzuwirken. Das Designmuseum in London versucht dies zumindest ansatzweise, indem jeder Besucher Gelegenheit hat, den Design- und Entwicklungsprozeß am Beispiel einer Zahnbürste mit einem komplexen, interaktiven Simulationsprogramms selbst zu vollziehen.

5.3.1.3 Kriterien zum Subprozeß der Entwicklung

Als dritter wichtiger Subprozeß der Aktivierung als Teilprozeß der Interaktion mit Medien, ist neben Erzeugung und Verbesserung die Entwicklung zu untersuchen. Auch dieser Subprozeß der Aktivierung von Medien unterliegt den Bedingungen der medialen Logiken, wird aber nicht von ihnen beherrscht. Ohne das menschliche aktivierende Tätigsein als Antrieb können sich Medien zwar eigendynamisch verändern und zufällig eine Verbesserung oder Verschlechterung eines Zustands bewirken, sie entwickeln sich jedoch nicht im Sinne einer verselbständigten Evolution. Für die Entwicklung auf ein antizipiertes Ziel hin ist der aktive menschliche Einsatz notwendig (vgl. Kapitel 6). Zum Erfolg dieser Aktivität mit dem Ziel der Entwicklung gehört zur weltbezogenen, interaktiven Erfahrungsdimension das Kriterium der Trainierbarkeit für Medien mit organischer, die Vernetzbarkeit für solche mit kontextueller und die Systematisierbarkeit für Medien mit standardisierter Logik.



Zum Kriterium der »Trainierbarkeit« bezüglich der organischen Logik

Spielerisch werden die Grenzen der organischen Logik erforscht und mittels Variieren deren Möglichkeiten entfaltet. Diese Vielfalt bündelt sich durch die Auswahl eines angestrebten Ziels und entwickelt sich durch Trainieren weiter auf ein spezifisches Konzentrat der organischen Medien hin. Jedes Individuum stellt eine solch einzigartige Ausformung der organischen Medien dar.

Dieses Kriterium ist mit dem Begriff »Trainieren« bezeichnet, weil dieser deutlicher als der in diesem Zusammenhang ebenfalls mögliche Begriff »Lernen« mit der Bedeutung von körperlichem Einsatz verbunden wird. Auch geistige Fähigkeiten sind ohne körperlichen Einsatz nicht entwickelbar. Durch Trainig werden die körperlichen Potentiale zu gezielt einsetzbaren Medien ausgeformt, egal ob sie zur Erzeugung sportlicher oder künstlerischer Bewegungsmuster, zur Generierung wissenschaftlicher Theorien oder phantasievoller Gehirnmuster dienen. Die Bedeutung von Training schließt hier ein Lernen ein, das durch intuitiv entwickeltes Verstehen generiert wird. Es geht nicht darum, scheinbar feststehendes Wissen nach dem Lehrmodell des Nürnberger Trichters zu übernehmen. Das Kriterium der Trainierbarkeit kennzeichnet die Erfahrung des Lernens als aktives Tätigsein, das im Unterschied zum Spielen oder Variieren, jedoch auf diese Erfahrungen aufbauend, einen bestimmten Weg weiterentwickelt.

Im Zuge dieses lernenden Trainierens formt sich die individuelle Persönlichkeit mit den Kompetenzen oder Inkompetenzen ihrer spezifisch ausgeprägten organischen Medien. Dieses Trainieren erfolgt nicht isoliert. Es ist eingebunden in soziale und kontextuelle Interaktion und Kommunikation. Aber die Arbeit des Trainierens als Weiterentwickeln der organischen Medien muß jede Person selbst vollbringen. Hier zeigt sich der Unterschied zwischen produktivem und rezeptivem Tätigsein. Es läßt sich leichter und schneller lernen einen Gewichtheber zu beobachten, als ein Gewicht selbst zu heben. Ebenso ist es einfacher, von anderen produzierte Theorien zu kritisieren, als selber welche zu entwickeln.

Lernen als Trainieren benötigt gegenüber dem Lernen als Übernehmen von Bewährtem viel Zeit. Ab dem Übergang vom Jugendlichen zum Erwachsenen steht die erfor-

derliche Zeit meistens nicht mehr zur Verfügung. Dies mag die Hauptursache dafür sein, daß heute lieber Bewährtes thematisiert wird, entweder durch unkritische Übernahme oder durch zermürende Kritik aus der sicheren Distanz des unbeteiligten Beobachters. Solange ein Vergleich möglich ist, zeigt er, daß mit dem Verzicht auf die persönliche Entfaltung der organischen Medien zur kreativen Produktion ein Großteil der möglichen Lebensqualität- und -intensität verloren geht. Daher suchen viele Menschen innerhalb ihrer sozialen Rahmenbedingungen nach Möglichkeiten sich selbst mit der Entfaltung ihrer organischen Medien weiterzuentwickeln und wählen oft nicht den einfachsten Weg.

Das adaptive Potential von Design kann das Kriterium der Trainierbarkeit bezüglich Medien mit organischer Logik unterstützen, indem die Aktivität von Menschen stärker gefördert wird, als ihre bloße Präsenz oder eine passive Konsumhaltung.

Beispiel für das adaptive Potential von Design

Dem einzelnen Menschen ist es unmöglich, seine organischen Medien hinsichtlich allen offenen Perspektiven zu trainieren und weiterzuentwickeln; er muß sich entscheiden. Daher wächst mit zunehmender Komplexität der Orientierungsmöglichkeiten für die Kreation von Lebensperspektiven der Bedarf an komprimierten Angeboten für zunächst das alltägliche Leben vereinfachende und schließlich Expertenwissen ersetzende Problemlösungen. Vom Instantkaffee zur Robotersteuerung für Gehirnoperationen, von den Straßenverkehrsregeln zum Grundgesetz, von Höflichkeitsformen zu Lebensführungshilfen reichen weite Entwicklungsspannen. Aber ohne persönliche produktive Mitwirkung an diesen Prozessen oder ohne Erfahrung des Trainierens in wenigstens einem Bereich, die zum Verständnis anderer Bereiche beitragen kann, nimmt ein Nutzer schließlich generell eine passive Konsumentenhaltung ein und glaubt unterschiedslos hinsichtlich jedem Produktangebot er brauche nur einen einfachen Input zu geben, um als Output das gewünschte Resultat zu bekommen. Je umfangreicher dieses Prinzip zum Tragen kommt, desto unproduktiver, unkreativer, verdummender und ästhetisch ärmer wird das Leben der Menschen, denn ihre aktive und damit Veränderungen einbringende Beteiligung ist nicht gefragt und wird nicht gefördert. Dieser Tendenz können Designer entgegenwirken, indem sie nicht versuchen, jeglichen Aufwand für den Nutzer, sei es bezüglich der Handhabung oder dem kognitiven Umgang mit Produkten durch reibungslose, funktionale Gestaltung auszuschalten.

Da es inzwischen relativ leicht ist, ohne fundiertes Vorwissen mit dem Computer perfekte Resultate zu erzeugen, steigt der Wert von Produkten, die primär mittels organischer Medien entstehen wie Zeichnungen, Live-Musik, Sportlichkeit, Artistik aber auch Reiseberichte, Biografien, usw. Im Ausgleich zu der Vielzahl von scheinbar zusammenhanglosen, austauschbaren Produktangeboten, erfährt das authentisch Gewachsene mehr Beachtung. Dadurch erhält das Kriterium der Trainierbarkeit einen wichtigeren Stellenwert für die ästhetische Erfahrung des Akteurs.



Zum Kriterium der »Vernetzbarkeit« bezüglich der kontextuellen Logik

Die Entwicklung als dritter Teilschritt der Aktivierung von Medien mit kontextueller Logik erfolgt durch ihre zunehmende Vernetzung und dadurch erleichterte Ausbaufähigkeit im Lebenskontext. Selten findet eine kontextbezogene Interaktion mit nur einem Medium statt, meist werden mehrere Medien in unterschiedlichen Kombinationen parallel genutzt. So gehört zu einem Kinobesuch beispielsweise auch die Straßenbahnfahrt oder der anschließende Besuch in einem Lokal. Durch diese Vernetzbarkeit und gleichzeitige Präsenz entwickelt sich im Erfahrungsprozeß erst der Eindruck, einer

kontextuellen Logik. Indem diese keinen fixen Rahmen vorgibt, verschiedene Handlungsalternativen offen läßt und somit weiterentwickelbar angelegt ist, entspricht sie dem Kriterium der Vernetzbarkeit.

Das situative Potential von Design kann durch die Erleichterung von Verbindungen oder durch gezielte Abgrenzungen bezüglich kontextuellen Interaktionsmöglichkeiten dazu beitragen, eine für den Erfahrungsprozeß sinnvolle Vernetzbarkeit der kontextuellen Logiken anzubieten und dadurch zu deren weiteren Entwicklung beitragen.

Beispiel für das situative Potential von Design

Einkaufszentren sind deshalb so erfolgreich, weil hier verschiedene kontextuelle Interaktionen die zum Einkaufen gehören, über Bushaltestellen oder Parkplätze, zu Einkaufsmöglichkeiten quer durch eine breite Produktpalette, bis zur Kinderbetreuung usw., leichter zu vernetzen und nach neuen Erfordernissen weiterzuentwickeln sind als in den traditionellen Einkaufsstraßen oder den Märkten. Die Besucher solcher Zentren können sicher sein, dort ein Lebensmittelgeschäft ebenso vorzufinden wie einen Schuhreparaturservice, einen Zeitungskiosk oder ein Fotokopiergerät und sie können sich darauf verlassen, daß alle Einzelgeschäfte gleiche Öffnungszeiten haben. Dagegen bieten traditionelle Geschäftsstraßen ungeachtet der meist höheren Preise nicht diesen umfassenden Service an, da es viele Ladenbesitzer versäumen, ihr Geschäft passend zu dem gesamten kontextuellen Wandel mitzuentwickeln. Kunden müssen sich in jeder Stadt erst neu orientieren und oft weite Wege zurücklegen oder sich nach unterschiedlichen Öffnungszeiten richten, von denen sie häufig erst dann erfahren, wenn sie bereits vor dem gerade geschlossenen Geschäft stehen. Maßnahmen zur Revitalisierung von Stadtbereichen sollten den Vorteilen der Einkaufszentren Rechnung tragen, um durch ihr situatives Potential von Design zum Kriterium der Vernetzbarkeit und der weiteren Entwicklung des Lebenskontext beitragen zu können.

Ebenso wäre das Kriterium der Vernetzbarkeit bezüglich dem Reisen mit der Bahn und dem Auto zu vergleichen und gegebenenfalls durch das situative Potential von Design zu optimieren. Autobahnraststätten bieten trotz unterschiedlicher Ausstattung einen ganzheitlichen Erfahrungskontext an, in welchem mehrere Medien mit kontextueller Logik, die für das Reisen relevant sind, vernetzt sind und nach Bedarf weiterentwickelt werden können. Ein ähnlich zuverlässiger Service hat sich bezüglich der kontextuellen Logik, welche die Erfahrung des Bahnfahrens mitprägt, noch nicht entwickelt. Die in einigen Großstädten neu geplanten Bahnhöfe müssen sich diesbezüglich noch bewähren.



Zum Kriterium der »Systematisierbarkeit« bezüglich der standardisierten Logik

Durch die Simulierbarkeit sind Medien mit standardisierten Logiken korrigierbar. Dadurch ist eine wesentliche Voraussetzung für das Kriterium der Systematisierbarkeit der schwerpunktmäßig auf Medien mit standardisierten Logiken ausgerichtete Interaktion als zielgerichtete Entwicklung und zunehmende Festigung von ausgewählten Lösungsalternativen gegeben. Trotzdem wird durch die Systematisierbarkeit als dem dritten Aspekt der Aktivierung einer standardisierten Logik kein starres, sondern ein dynamisches System erzeugt. Im Unterschied zu der fixierenden Manifestation von Medien gehören zur Systematisierbarkeit noch die entwickelnden Prozesse des Definierens von und des Operierens mit Variablen, Konstanten und Parametern.

Das Kriterium der Systematisierbarkeit bezüglich der Entwicklungsfähigkeit von einmal aktivierten standardisierten Medien hängt nicht vom Können einer Person wie beim Kriterium der Trainierbarkeit oder den Handlungsinteressen von Akteuren wie beim Kriterium der Vernetzbarkeit ab. Wichtig ist die Ausbaufähigkeit der standardi-

sierten Logik dahingehend, daß sie zwar lineare, festgelegte Erfahrungsprozesse bei der Interaktion vorgibt, sich aber hinsichtlich gesetzter Ziele weiterentwickeln läßt. Diese Entwicklungs- und Umformungsmöglichkeiten gilt es durch das Systematisieren zu entdecken und zu aktivieren. Hierbei kann das innovative Potential von Design insbesondere im Bereich des Designmanagements wichtige Impulse geben, beispielsweise indem verschiedene standardisierte Logiken durch die neuartige Zuordnung und Wertung der beteiligten Entitäten als Konstanten, Variablen oder Parameter zu weiterentwickelten Zusammenhängen systematisiert werden.

Beispiel für das innovative Potential von Design

Das innovative Potential kann dem Kriterium der Systematisierbarkeit entsprechend im Verlauf von Produktentwicklungsprozessen zu Lösungsalternativen beitragen und die Marktfähigkeit eines Unternehmens sichern helfen. Arbeitskräfte, Fachwissen, Maschinen, Material, Anlagen und Gebäude sowie Vermarktungswege können je für sich als Medien mit standardisierten Logiken konzipiert werden, die zu managen sind. Hier findet das Kriterium der Systematisierbarkeit Anwendung, indem als konstante Größe, um die herum alle anderen Aspekte systematisch organisiert werden, kein bereits feststehendes Produkt angenommen wird. Je nach Problemlage, kann zum Beispiel das Material auf dessen Bearbeitung die Firma spezialisiert ist, die Konstante bilden, zu der dann passende Produkte zu entwickeln sind. So könnte eine Fabrik für Gummistempel andere Gegenstände aus Gummi, beispielsweise neuartige Büroutensilien fertigen und ihre vorhandenen Vermarktungsstrukturen im Bürohandel nutzen. Auch die Fähigkeiten der Mitarbeiter eines Betriebes können als Konstante fungieren. Wenn traditionelle Dekore nicht mehr gefragt sind, werden zur Erhaltung der Arbeitsplätze von Dekormalern in der Porzellanindustrie neuartige Dekore entworfen.

Im Bereich der Architektur sind ebenfalls Medien mit standardisierten Logiken unterscheidbar und je nach Problematik neu zu systematisieren. Beispielsweise können die infrastrukturelle Anbindung des Bauplatzes, die Funktion des Gebäudes, die Interessen der Nutzer, die ökonomische oder ökologische Bauweise als primäre Konstante und die anderen beteiligten Komponenten als Variablen oder Parameter definiert werden. Je nach Wahl der Konstante entstehen sehr unterschiedliche Konzepte.

5.3.2 Subprozesse im Teilprozeß der Manifestation

Wenn es gelingt, wichtige Erfahrungen dauerhaft zu manifestieren, müssen nicht mehr alle Menschen ihre Zeit und Energie darauf verwenden, relativ gleichbleibende, durch den Lebenskontext vorgegebene Erfahrungen ständig zu wiederholen, um sie dadurch im Gedächtnis aktuell zu halten. Die manifesten Erfahrungen sind dann aktivierbar, wenn sie benötigt werden und schaffen freie Zeit und Energie für anderweitige Erfahrungen. Ein Beispiel für dieses Prinzip ist die Seßhaftwerdung der Nomaden. Die urzeitlichen Menschen lernten Ackerbau zu betreiben und Nahrungsvorräte anzulegen, wodurch ihnen mehr Sicherheit und Zeit für die Erziehung ihrer Kinder, die gemeinsame Kommunikation und die Vertiefung ihres Erfahrungswissens zur Verfügung stand. Aus vielen solcher Manifestationen von Erfahrungen mittels der Medien sowie deren Tradierung profitiert die heutige Menschheit. Spezifische Kriterien für die Beurteilung der Art und Weise der Manifestation sowie deren Auswirkung auf die ästhetische Erfahrung ergeben sich bezüglich den drei differenzierten medialen Logiken aus der Untersuchung der drei Subprozesse Fixierung, Verbreitung und Einprägung.

5.3.2.1 Kriterien zum Subprozeß der Fixierung

Auf die Aktivierung von medialen Logiken folgt als nächster Teilprozeß die Manifestation. Bezüglich dessen erstem Subprozeß geht es darum, die verschiedenen, für

die Erfahrung aktivierten und bereits zur Orientierung dienenden Medien in irgendeiner Form zu fixieren, um auf sie zurückgreifen zu können, ohne jedesmal den Aktivationsvorgang wiederholen zu müssen. Die spezifische Eigenlogik der betroffenen Medien gibt für diese Fixierung Bedingungen vor, welche Vor- und Nachteile für die ästhetische Erfahrung mit sich bringen.

Medien mit organischer Logik werden als subjektives Gefühl, eine gefestigte Erfahrung, ein Können, ein Wissen zu haben, durch Verkörperung fixiert. Medien mit kontextueller Logik, erhalten mittels Materialisierung eine raumzeitliche Stabilisierung. Medien mit standardisierter Logik werden durch eine explizite Codierung, Organigramme, Fachsprachen, Bildsymbole, Formeltafeln usw. fixiert. Dementsprechend ergeben sich die Kriterien Verkörperbarkeit, Materialisierbarkeit und Normbezogenheit, die anschließend zu analysieren sind.



Zum Kriterium der »Verkörperbarkeit« bezüglich der organischen Logik

Die Fixierung der Kompetenz zur Interaktion mit Medien, welche durch die organische Logik bedingt sind, basiert darauf, daß sie sozusagen »in Fleisch und Blut« übergegangen ist. Dies betrifft die Fähigkeit einer Kassiererin zum schnellen Addieren im Kopf ebenso wie die Fähigkeit einer Sängerin, auf Anhieb den gewünschten Ton treffen zu können. Doch benötigt diese Art der Fixierung eine Unterstützung durch fortgesetztes Training. Besonders vorteilhaft wirkt sich das Kriterium der Verkörperbarkeit in künstlerischen Bereichen aus, in denen es auf die individuelle Ausprägung der Erfahrung ankommt. Von Nachteil ist aber oft der Aufwand der zur Erhaltung der verkörperten Kompetenz betrieben werden muß, wenn diese eher alltägliche Bereiche betrifft. Hier kann das adaptive Potential von Design ansetzen.

Um dem Kriterium der Verkörperbarkeit zu entsprechen, muß das adaptive Potential von Design daraufhin angelegt sein, daß es während einer Interaktion mit organischen Medien unterstützend auf die Erfahrung wirkt, indem es sich den bereits verkörperten Fähigkeiten anpaßt und auf diesen aufbaut.

Beispiel für das adaptive Potential von Design

Das adaptive Potential von Design kann dem Kriterium der Verkörperbarkeit sowohl in körperlicher wie auch geistiger Hinsicht entsprechen. So können moderne Autositze mittels Computer auf mehrere Fahrer oder Lieblingspositionen eines Fahrers einprogrammiert werden. Sie fixieren somit die Haltung, in der der Autofahrer zuletzt seine optimalste Position gefunden hatte und erleichtern dadurch auch die Nutzung eines Fahrzeugs durch mehrere Personen unterschiedlichster Statur. Donald A. Norman legt anhand seinem Konzept der natürlichen Mappings dar wie bestimmte Handlungsabläufe durch Design zu erleichtern sind. Anstelle jedesmal die willkürliche, der elektrischen Verkabelung folgende Zuordnung von Herdplatten und Schaltern nachvollziehen und lernen zu müssen, wäre es zur Verbesserung der Handhabung sinnvoller, die Schalterposition nach dem Bedienungsablauf der Nutzer zu richten (vgl. Norman, 1989, S. 93ff).

Das adaptive Potential von Design kann allgemein bei der Gestaltung von Bedienungsflächen die Interaktion erleichtern, indem die verkörperten Kompetenzen der Nutzer stärker miteinbezogen werden. So läßt sich die Andruckstärke der Tasten bei vielen Tastaturen nach der Schreibgeschwindigkeit eines Bedieners einstellen oder das Reaktionstempo der Computermaus ist den Fähigkeiten des Nutzers entsprechend wählbar.



Zum Kriterium der »Materialisierbarkeit« bezüglich der kontextuellen Logik

Medien mit kontextueller Logik sind durch ihre Materialisierbarkeit fixierbar. Dies heißt, daß ein Medium nicht für den Lebenskontext zur Verfügung stehen kann, wenn seine Materialisierung beispielsweise aufgrund der unterschiedlichen Materialien oder Bodenschätze, die der naturgegebene Lebensraum enthält, nicht gelingt. Mitbeeinfluß durch diese differierenden Anfangsbedingungen entwickelten sich verschiedene Kulturen. Heutzutage entsteht regionale Architektur nicht mehr allein wegen der verschiedenen Baumaterialien wie Sandstein oder Granit, Weich- oder Hartholz die in einer Gegend vorhanden sind und durch welche auch die Erfahrungen und Kenntnisse beispielsweise der Handwerker mitgeprägt werden. Unterschiede bei der Gestaltung der gegenständlichen Umwelt aufgrund von regionalen Materialvorkommen und dem zugehörigen traditionellen Kunsthandwerk nahmen mit den Fortschritten des Transportwesens ab (vgl. Punkt 5.3.2.2). Die Erleichterung der Fixierung von Erfahrungen bezüglich kontextbezogenen Interaktionen ist ein Kennzeichen der modernen Industriegesellschaft. Ihr Materialverschleiß wird erst heute offensichtlich. Dementsprechend muß das situative Potential von Design bezüglich dem Kriterium der Materialisierbarkeit verstärkt ökologische Zusammenhänge berücksichtigen.


Aus diesem Ansatz folgt nicht zwangsläufig, daß die interaktiven Erfahrungen im Lebensraum wiederum allein von den naturgegebenen Materialien abhängig gemacht und somit eingeschränkt werden müssen. Die Anstrengungen sind vielmehr darauf zu richten, durch Interaktionen mit dem Lebenskontext entwickelte und für wertvoll befundene Erfahrungen in unterschiedlicher Weise, durch verschiedene Materialien und Verarbeitungsverfahren zu fixieren. Dadurch kann das situative Potential von Design dazu beitragen, kulturell gewachsene Unterschiede zu pflegen und sinnvolle Erfahrungen im Umgang mit kontextuellen Logiken interkulturell zu fixieren.

Beispiel für das situative Potential von Design

Die Fixierung einer guten Infrastruktur gehört zu den wichtigsten Fördermaßnahmen der den kontextuellen Logiken unterworfenen Lebensbedingungen. So wird geschätzt, daß die massiven Erdbeben in Mittelamerika Ende 1998 die betroffenen Länder in ihrer Entwicklung um mindestens zwanzig Jahre zurückgeworfen haben, weil die Infrastruktur wie Stabennetz, Energieversorgung usw. teils vollkommen zerstört wurde. Das Wissen um den Zusammenhang von Lebensqualität und Infrastruktur sollte dazu führen, auch denjenigen Menschen, die in schwierigem Gelände leben, zu helfen, eine der Beschaffenheit dieses Geländes gemäße Infrastruktur zu entwickeln oder zu erhalten, deren kontextuelle Logik mittels dem situativen Potential von Design entsprechend dem Kriterium der Materialisierbarkeit geformt wird. So ist es im flachen Land sinnvoll, die Binnenschifffahrt und die zugehörige Technologie wie auch den Schiffsbau zu erhalten und in gebirgigen Regionen sind die Erfahrungen mit dem Tunnelbau sowie den speziell entwickelten Gerätschaften zu fixieren.

Daß es auf Dauer unmöglich ist, eine Landschaftsplanung ohne Berücksichtigung des Kriteriums der Materialisierbarkeit umzusetzen, zeigt die ansteigende Zahl von Naturkatastrophen in Wintersportgebieten oder in Regionen, die bekanntermaßen überschwemmungs- oder erdbebengefährdet sind. Auch in diesem Zusammenhang können Menschen von regional tradierten Erfahrungen mit Materialien profitieren, diese austauschen, neue technische Lösungen nach dem Kriterium der Materialisierbarkeit entwickeln und in Relation zur jeweils vorgefundenen kontextuellen Logik fixieren. So nutzen zum Beispiel asiatischen Architekten und Techniker ihre tradierten Erfahrungen mit dem Material Bambus und entwick-

keln Hightech-Materialien wie Kohlefaserverbundstoffe mit ähnlichen Eigenschaften zur Konstruktion erdbebensicherer Gebäude.

 **Zum Kriterium der »Normbezogenheit«
bezüglich der standardisierten Logik**

Der erste Schritt zur Manifestation von Medien mit einer standardisierten Logik ist ihre Fixierung durch Normung. Nach einer Definition von Otto Kienzle, einem der Begründer des Deutschen Instituts für Normung eV., ist unter Normung die einmalige, bestimmte Lösung einer sich wiederholenden Aufgabe unter den jeweils gegebenen wissenschaftlichen, technischen und wirtschaftlichen Möglichkeiten zu verstehen. Zudem soll wie einer der zehn Grundgedanken der Normung betont durch DIN keine Weltanschauung genormt, sondern einzig der momentane technische Erfahrungsstand dargelegt werden. Bezüglich innovativen Entwicklungen im Designbereich werden fixierte Normen einerseits als stark einschränkende Bedingungen empfunden. Sie ermöglichen jedoch andererseits erst die arbeitsteilige Herstellung und intersubjektive Überprüfung komplexer technischer Systeme. Diese weisen eine beschleunigte Entwicklungsgeschwindigkeit auf, der die Einrichtung der Bereiche der entwicklungsbegleitenden Normung Rechnung tragen soll (vgl. <http://www.din.de/set/portrait>). Aus der Orientierung an Normen, verstanden als vorläufige, nicht absolut gesetzte, veränderbare und zu verbessernde Standards folgt nicht, daß durch Experimente keine Resultate ermittelt werden könnten, die den Rahmen der bekannten Norm sprengen.

Gezielter Umgang mit Medien, die einer standardisierten Logik folgen, ist ohne Beachtung der entsprechenden Normen nicht möglich. Normen fixieren das Erfahrungswissen in Umgang mit standardisierten Medien. Sie entlasten dadurch den Erfahrungsfluß vor ständigem Nachprüfen und befreien für die Hinwendung zu anderen Problembereichen. Der bedingende Einfluß auf die Erfahrung im Subprozeß der Fixierung ist daher durch das Kriterium der Normbezogenheit zu kennzeichnen.

Das innovative Potential von Design entspricht dem Kriterium der Normbezogenheit durch die Entwicklung von Ansätzen, die den vorhandenen Normen gerecht werden und die Umgangsformen mit standardisierten Medien regeln. Darüberhinaus sollte es trotz oder gerade mit Hilfe der Normbezogenheit auch neue Umgangsweisen und neue Erfahrungen ermöglichen.

Beispiel für das innovative Potential von Design

An der Geschichte der Schrift wird die Wichtigkeit der Normung für die Fixierung von Erfahrungswissen im Umgang mit standardisierten Medien deutlich. Erst mit der Vereinheitlichung der Schrift und damit dem Schreiben und Lesen, wurde es für eine zunehmende Anzahl von Menschen möglich, sich aktiv an der Weiterentwicklung der Schriftkultur zu beteiligen. Für Mitteleuropa kann hierfür insbesondere die Normung der Schreibschrift unter Karl dem Großen im 8. Jahrhundert hervorgehoben werden, die zur Entwicklung der Karolingischen Minuskel führte, von der die Kleinbuchstabenschrift abstammt. Ein ähnliches Bemühen um die Vereinfachung des Umgangs mit Schrift durch Normung, ist in China nicht vorhanden. Den Umgang mit den tausenden Schriftzeichen der chinesischen Schrift in Form des Lesens und Schreibens beherrschen noch immer nur privilegierte Teile der Bevölkerung.

Die Idee einer einzigen Codetabelle, in der sämtliche Schriftzeichen der Welt ihren eindeutigen, genormten Platz haben sollten, entwickelten etwa 1984 die Mitarbeiter des Ideenpools der Firma Xerox. Mit der aktuellsten Version des verbreiteten Textprogramms, Word 2000 von Microsoft, das mehr als fünfundsechzigtausend Zeichen umfaßt, wird diese Idee eines Unicodes erstmals weitgehend umgesetzt. Auf diese Weise ist es möglich, jederzeit

die Sprache zu wechseln, innerhalb linksläufigen Textpassagen Originalzitate einer rechtsläufigen, beispielsweise der arabischen Schrift einzubringen usw. (vgl. Zimmer, 1999).

5.3.2.2 Kriterien zum Subprozeß der Verbreitung

Jedes Medium, gleichgültig mit welcher Logik, wird erst dann in größerem Maße wirksam, wenn viele Menschen ihre Interaktionen darauf ausrichten. Daher ist die Vervielfältigung und Verbreitung eines Mediums ein wichtiger Subprozeß zwischen Fixierung und Einprägung. Bezüglich jedem Medientyp sind besondere Bedingungen für die Verbreitung zu beachten und entsprechende Kriterien zur Beurteilung seiner Relevanz für die Erfahrung und für die Qualität der ästhetischen Erfahrung abzuleiten. Hinsichtlich der durch Verkörperung fixierten Medien ist das Kriterium der Darstellbarkeit wichtig. Die Verbreitung der materialisierbaren kontextuellen Medien erfolgt durch Reproduktion und der Einfluß auf die Erfahrung kann durch das Kriterium der Transportierbarkeit beschrieben werden. Standardisierte Medien sind durch Abstraktion zu verbreiten und ihr Einfluß auf die Erfahrung im Subprozeß der Verbreitung ist dementsprechend durch das Kriterium der Abstrahierbarkeit zu erfassen.



Zum Kriterium des »Darstellbarkeit« bezüglich der organischen Logik

Solange ein Individuum vorwiegend seine organischen Medien für die Interaktion mit der Welt nutzt, bleibt deren Entfaltung für die Erfahrung im Prinzip auf das subjektive Erleben begrenzt. Ein im Spiel versunkenes Kind ist in seinem Tun aufgehoben. Es will damit nichts mitteilen, denkt nicht an außenstehende Beobachter oder an ein fertiges Produkt als Resultat seines Spiels. Es lebt voll und ganz ohne zeitliche oder räumliche Beschränkungen zu bemerken im Spielen, bis Hunger oder Müdigkeit aufkommt. Außer dem Kind selbst hat keiner erfahren, worum es bei diesem Spielen ging. Das Ergebnis dieser Tätigkeit ist, abgesehen von vielleicht zurückbleibenden Spuren, nur als Veränderung der verkörperten Kompetenzen des Kindes im Umgang mit den organischen Medien zu beobachten, es ist nicht als solches darstellbar. Ebenso können durch Variieren und Trainieren mittels organischer Medien erzeugte Erfahrungen, seien dies körperliche Fitness oder Phantasiewelten, für andere Menschen verborgen bleiben. In der Schachnovelle von Siegfried Lenz lernt die in Einzelhaft eingesperrte Hauptfigur das Schachspielen aus einem Buch. Sie muß alle Indizien von Spielversuchen wie Brotkrümel als Spielsteine, Kratzspuren als Spielfelder usw. vor den Bewachern verstecken und spielt schließlich nur noch im Gedanken. Der Gefangene erreicht ein Niveau, auf dem er simultan mehrere Spiele im Kopf sozusagen gegen sich selbst spielen kann. Später, wieder in Freiheit, ergibt sich erstmals die Gelegenheit zu einem realen Schachspiel. Er kann es nicht zu Ende führen, weil er unfähig ist, sich auf das Spieltempo seines realen Gegners einzustellen. So ist seine Kompetenz des Schachspielens zwar durch Verkörperung fixiert, er kann sie aber nur für sich alleine ausüben. Das Kriterium der Darstellbarkeit, das für eine Vervielfältigung seiner Kompetenz nötig wäre, damit andere seine Spielzüge wenigstens durch Abschauen lernen könnten, ist bei ihm nicht erfüllt.

Das adaptive Potential von Design ist dafür einzusetzen, die Darstellbarkeit verkörperter Erfahrungen zu erleichtern, indem unterschiedliche Darstellungsarten bereitgestellt werden. Dies ist insbesondere im schulischen Bereich wichtig. Einerseits bekommen Schüler, denen es nicht gelingt, ihre Kompetenzen zur Darstellung zu bringen, diese allzuleicht völlig abgesprochen. Andererseits müssen Lehrer in ihren Unter-

richt dem Kriterium der Darstellbarkeit entsprechend gestalten, und ihr verkörpertes Wissen für die Verbreitung aufbereiten.

Beispiel für das adaptive Potential von Design

Mit traditioneller Ausbildung entwickeln sich gehörlose Kinder langsamer als zur Verbal-sprache befähigte Kinder. Zudem haben es schwerer, ihrer Fähigkeiten darzustellen. In Schulversuchen mit der Gebärdensprache als Hauptsprache tritt die normale Intelligenz der Gehörlosen zu Tage. Das adaptive Potential der Gebärdensprache ermöglicht es ihnen, ihre verkörperten Fähigkeiten darzustellen.

Menschen unterscheiden sich durch die Bevorzugung von bestimmten Darstellungsmodalitäten bezüglich der Produktion und auch der Rezeption (vgl. Vester, 1978; Markova, 1993). Das adaptive Potential von Design kann dieser Tatsache durch entsprechend vorbereitetes Unterrichtsmaterial Rechnung tragen indem nicht allein die verbale Sprache als primäres Darstellungsmedium zugelassen wird. Die Sprachfähigkeit vieler Kinder ist bis zur Pubertät durch Legastenie eingeschränkt. Gerade diese Kinder können sich sehr gut durch visuelle Medien, Musik oder Körperbewegungen ausdrücken. Durch den Einsatz von Computerprogrammen, die nach dem Kriterium der Darstellbarkeit konzipiert sind und multimodale Darstellungsweisen wie Töne, Farben, Formen und Animationen anbieten, wird es für viele Kinder leichter, sowohl ihre besonderen Fähigkeiten zu präsentieren, als auch den Lernstoff besser in ihre Erfahrungswirklichkeit zu integrieren.



Zum Kriterium der »Transportierbarkeit« bezüglich der kontextuellen Logik

Der zweite Subprozeß der Manifestation von Erfahrungen durch Medien mit kontextueller Logik in der individuellen und sozialen Erfahrungswirklichkeit, die Verbreitung, betrifft auch die serielle Produktion von Gegenständen. Diese ist eine wichtige Voraussetzung, um die beispielsweise in Alltagsdingen manifestierten Erfahrungen zu vervielfältigen und vielen Menschen zugänglich zu machen. Doch erst der Transport der Serienprodukte garantiert, daß die Vervielfältigung über ein bestimmtes Lebensumfeld hinausgehend zur weiteren Manifestation von Erfahrungen bezüglich Medien mit kontextueller Logik beiträgt. Mit fortschreitender Entwicklung der Transporttechnologie und zunehmender Mobilität durch Schifffahrt, Straßen-, Schienen- und Flugverkehr verringerten sich die Beschränkungen, die sich aus der Abhängigkeit der materiellen Fixierung von Erfahrungen von den naturgegebenen kontextuellen Medien ergeben (vgl. Punkt 5.3.2.1). Zudem ermöglichte die Erfindung und Entwicklung verschiedener Kunststoffe sowie der zugehörigen Produktionstechnologien seit den sechziger Jahren des zwanzigsten Jahrhunderts eine standortungebundene, serielle Fertigung vieler Gegenstände des täglichen Bedarfs. Somit ist der Einfluß des Subprozesses der Vervielfältigung auf die Erfahrungskreation in Beziehung zur Interaktion mit Medien, die von der kontextuellen Logik bestimmt werden, durch das Kriterium der Transportierbarkeit zu erfassen.

Das situative Potential von Design kann dem Kriterium der Transportierbarkeit entsprechen, indem für die Manifestation von medienbezogenen Erfahrungen wesentliche Anteile nicht zu stark kontextabhängig gestaltet werden. Vielmehr sollte sich das situative Potential von Design, auf den Subprozeß der Verbreitung bezogen, aus einem speziellen Kontext herauslösen lassen und ohne essentielle Veränderungen auch in einem anderen Kontext einfügbar sein.

Beispiel für das situative Potential von Design

Anhand von Planungen für Großraumflugzeuge werden die Grenzen des Kriteriums des Transportierbarkeit deutlich. Solche Flugzeuge könnten den Massentransport von Menschen

oder Gütern ermöglichen und mit einem Flug viele Flüge mit kleinen Maschinen ersetzen. Ihre Größe würde jedoch Start und Landung auf sämtlichen vorhandenen Flughäfen verhindern und es müßten weltweit neue Flughäfen mit besonders großen Bahnen errichtet werden. Dies wäre wiederum nur in bestimmten Regionen einerseits technisch möglich und andererseits wirtschaftlich sinnvoll, denn die große Zahl der Fluggäste oder der zu transportierenden Güter muß zunächst durch weitere Transportmittel zu einem der großen Flugzentren hinbefördert werden. So entsteht das Paradox, daß diese Riesenflugzeuge dem Transport dienen sollen, ihrerseits aber stark kontextabhängig sind.

Demgegenüber kann die Automobiltechnik mit kleineren Veränderungen an der Ausführung in verschiedenen Kontexten eingesetzt werden und erfährt daher weite Verbreitung. Je nach Straßenverhältnissen und dem Belag der Straßen sind beispielsweise Reifen oder Stoßdämpfer von Autos, die in verschiedene Länder exportiert werden, anzupassen.

Zum Kriterium der »Abstrahierbarkeit« bezüglich der standardisierten Logik

Medien mit standardisierter Logik und die mit ihrem Umgang verbundenen Erfahrungen werden im zweiten Subprozeß im Teilprozeß der Manifestation durch eine weitgehende Ablösung von räumlichen und zeitlichen Beschränkungen verbreitet. Technische Zeichnungen abstrahieren beispielsweise durch die maßstäbliche Verkleinerung von räumlichen Bedingungen. Die moderne Zeitmessung abstrahiert von naturgegebenen Rhythmen wie den Gezeiten und dem Sonnenstand. Entscheidend für die weltweite Verbreitung einer einheitlichen Zeit ist die Passung der Zeitzonen und die Genauigkeit der Zeitmessung, nicht das individuelle Zeitempfinden.

Nur solche Erfahrungen, die nicht an Raum und Zeit haften und daher abstrahiert werden können, sind in Form von Medien mit standardisierter Logik zu manifestieren. Da innerhalb der erlebten Erfahrung während einer Interaktion meist alle medialen Logiken mitwirken, gelingt es vielen Menschen nicht, eine Trennung zwischen abstrahierbarem und an den singulären Organismus gebundenem Erfahrungswissen zu ziehen. Deshalb fällt es diesen Menschen insgesamt schwer, geeignete Erfahrungen zu abstrahieren. Im Zusammenhang dieser Untersuchung ist es wichtig, abstrahierbare und im Organismus oder an den Lebenskontext gebundene Erfahrungen möglichst getrennt voneinander zu untersuchen und nicht gegeneinander abzuwägen, indem beispielsweise die Fähigkeit zur Abstraktion oder zum authentischen Empfinden von Erfahrung gegeneinander ausgespielt werden. Beide Fähigkeiten sind für die Entfaltung von Lebensqualität wichtig. Viele Erfahrungsbereiche des Lebens werden inzwischen von der Interaktion mit standardisierten Medien bestimmt und sie verbreiten sich weiter. Die Manifestierung dieser Bereiche sollte nicht denjenigen überlassen bleiben, die ihrerseits primär die Fähigkeit zur Abstraktion pflegen und andere Erfahrungsschwerpunkte ausblenden. Daher wäre es wichtig, durch das innovative Potential von Design gerade diejenigen Menschen zur Teilnahme an der Interaktion mit standardisierten Medien anzuregen, für die das Kriterium der Abstrahierbarkeit ihrer Erfahrung eine schwer zu erfüllende Bedingung darstellt.

Das innovative Potential von Design kann dabei mitwirken, die Abstrahierbarkeit einer Erfahrung zu erleichtern. Dies unterstützt Menschen dabei, sich an der Verbreitung von Erfahrungen über Raum und Zeit hinweg mitzubeteiligen und auch ihre Erfahrungen einbringen zu können.

Beispiel für das innovative Potential von Design

Die kindlichen Ansätze zur Abstraktionsfähigkeit zu fördern, war das Anliegen von Friedrich Fröbel (1782–1852), der hierfür einen speziellen Systembaukasten mit Holzbausteinen

nen entwickelte. Einen anderen Weg schlägt der amerikanische Bürgerrechtler und Mathematikprofessor Bob Moses ein. Sein Mathematikunterricht baut auf die konkreten Erfahrungen seiner Schüler, die oft in den Randbezirken leben, auf. Mathematik ist für ihn ein Vehikel, um die gesamten intellektuellen Fähigkeiten zu trainieren. Er sieht in der Fähigkeit zum abstrakten Denken den Schlüssel für die zukünftigen Chancen der jungen Generation. Moses vertritt die These, daß Menschen erst dann, wenn sie fähig sind, ihre Gedanken zu strukturieren und zu abstrahieren, Forderungen an die Gesellschaft stellen und daß insofern Mathematik auch als ein Werkzeug für die Freiheit gelten kann (vgl. Schimmeck, 1999).

Ebenso mit einer politischen Intention im Hintergrund gestaltete Otto Neurath die Isotype, ein System aus piktogrammatischen Zeichen, das verbalen Sprachunterschiede überbrückend, im Prinzip den Menschen weltweit allein aufgrund ihrer naturgegebenen Abstraktionsfähigkeit verständlich sein sollten. Ein Ziel war es, mittels diesem System schriftunkundigen Menschen die Teilnahme an einer universellen Kommunikation und sogar an der Weiterentwicklung der Wissenschaft zu erleichtern. Die philosophische Vision einer Einheitswissenschaft die sich unter der Mitwirkung aller Menschen entfaltet, erfüllte sich nicht in der erwarteten Form. Denn allein durch Intuition ist die Bedeutung vieler Piktogramme nicht zu erfassen, vielmehr müssen auch solche Zeichen ähnlich den Schriftzeichen zunächst erlernt werden. Hinsichtlich anderer Bereiche, den Verkehrszeichen, den Markenzeichen dem Gebrauch abstrakter Abkürzungen, der Veranschaulichung des Wetterberichts, der Entwicklung von Zeichen für die Navigation im Internet usw. hat sich aber das Prinzip eine abstrakten, standardisierten Darstellungsweise bewährt. Durch den Wechsel von Abstraktion und innovativem Design bilden sich immer neue Standards, die dann wiederum durch das innovative Potential von Design in verschiedene Richtungen weiterentwickelt werden können. Für diese Dynamik zwischen Vereinheitlichung und Differenzierung ist exemplarisch das Software-Design zu nennen, dessen Programmierstandards sich in den letzten Jahrzehnten ausgehend von Objekten zu verteilten Objekten differenzierten und derzeit als Komponenten auf einer höheren Abstraktionsstufe integriert werden. Das hierbei entstandene Konzept der Schnittstelle wird inzwischen auch auf die Beschreibung von Designproblemen bezüglich anderer Medien angewendet.

5.3.2.3 Kriterien zum Subprozeß der Einprägung

Als letzter Subprozeß im Teilprozeß der Manifestation bezüglich Interaktionen mit medialen Logiken ist die durch Medien vermittelte Einprägung diesbezüglicher Erfahrungen in die Erfahrungen anderer Menschen zu untersuchen. Erfahrungen werden durch die Interaktion mit Medien entwickelt und die Medien werden durch den Rückfluß der Erfahrung komplexer. Medien und Erfahrungen prägen einander gegenseitig und manifestieren sich dadurch zunehmend. Die Bedingungen welche im Subprozeß der Einprägung auf die Erfahrungen einwirken und mit der medienbezogenen Interaktion verbunden sind, sind für die organische Logik durch das Kriterium der Gleichartigkeit, für die kontextuelle Logik durch das Kriterium der Umweltverträglichkeit und für die standardisierte Logik durch das Kriterium der Kompatibilität beschreibbar.



Zum Kriterium der »Gleichartigkeit« bezüglich der organischen Logik

Bezüglich der interaktiven Entwicklung der organischen Medien kann der Wunsch erwachsen, die zugehörigen Erfahrungen nicht nur durch ihre Darstellung zu vervielfältigen und zu verbreiten, sondern sie weiterzugeben und sie letztendlich durch das Verständnis anderer Menschen über die eigene Existenz hinaus zu manifestieren. Die eigenen Erfahrungen sollen nicht verloren gehen und in die Erfahrung anderer Men-

schen eingepägt werden. Mit der Weitergabe der durch organische Medien verkörperten Erfahrungen verbindet sich nicht unbedingt der Anspruch, aber doch die Hoffnung darauf, daß diese auch für andere Menschen eine wichtige Bedeutung erlangen könnten und so die investierten Ressourcen wie die persönliche Lebenszeit nicht völlig spurlos im Universum verschwinden. Mit dem Erkennen der persönlichen Vergänglichkeit und damit der in den singular entfaltenen, organischen Medien verkörperten Erfahrungen gewinnt deren Darstellbarkeit und Verbreitbarkeit große Bedeutung. In dem Science-Fiktion-Film »Blade Runner« des Regisseurs Ridley Scott von 1982 drückt ein sterbender Replikant diesen Gedanken aus: »... all diese Momente werden verloren sein in der Zeit, so wie Tränen im Regen.« – und bedauert, daß er seine Erfahrungen niemandem weitergeben kann. Menschen können ihn nicht verstehen, da sie anders sind als er. Die vermittelte Einprägung der an organische Medien gebundenen Erfahrungen erfordert eine prinzipielle Gleichartigkeit beispielsweise auch zwischen einem Lehrenden und einem Lernenden. Zwar muß ein Lehrer für gehörlose Kinder nicht selbst taub sein, er sollte jedoch die Gebärdensprache beherrschen und sich in die Welt dieser Kinder einfinden können. Ebenso muß ein Sporttrainer keine Spitzenleistungen in seiner Disziplin erbringen können, sollte jedoch die Sportart, die er unterrichtet, selbst ausgeübt und das zugehörige Körpergefühl einmal erfahren haben. Auch ein Gesangslehrer sollte das Singen aus eigener Erfahrung kennen, ohne die gleichen stimmlichen Qualitäten wie die Schüler aufweisen zu müssen.

Das Kriterium der Gleichartigkeit zur Sicherung der medial vermittelten Einprägung und stabilen Manifestation von Erfahrungen im Umgang mit Medien mit organischer Logik wird durch das adaptive Potential von Design dadurch unterstützt, daß bei geringer oder nicht vorhandener Gleichartigkeit Möglichkeiten zu deren Herstellung gefunden werden.

Beispiel für das adaptive Potential von Design

Nicht nur für Kinder nimmt die Interaktion mit organischen Medien einen Großteil ihres Tuns in Anspruch, auch alte Menschen beschäftigen sich gezwungenermaßen durch altersbedingte Veränderung mancher Fähigkeiten mit ihren organischen Medien. Das adaptive Design kann daraufhin angelegt sein, die schwindenden Kompetenzen zu erhalten und zu kompensieren, damit die Gleichartigkeit der Älteren mit den Jüngeren so lange wie möglich bestehen bleibt. Dadurch ist die Vermittlungsrichtung neuer Erfahrungen von jungen zu alten Menschen gesichert. Durch das Altern ist aber nicht nur der Verlust von Fähigkeiten zu beklagen, sondern auch die Entwicklung neuer Erfahrungen durch die veränderte Interaktion mit den organischen Medien festzustellen. Deren Manifestation müßte durch die Vermittlungsrichtung von den Alten zu den Jungen erfolgen, denn diese Erfahrungen könnten den Jüngeren später einmal zugute kommen. Daher müßte nun zur Herstellung einer Gleichartigkeit zur Vermittlung der Erfahrungen in umgekehrter Weise die organische Logik der jungen Menschen an die der alten Menschen angepaßt werden. Dies schafft der »Age Simulator« von der Firma Meyer-Hentschel Consulting mit Sitz in Saarbrücken. Ein Kopfhörer dämpft und vermischt die Klänge, eine enger Anzug verhindert flotte, kraftvolle Bewegungen und Bleisäcke an den Hosen erschweren das schnelle Gehen. Speziell präparierte Handschuhe setzen die Fingerfertigkeit herab und ein Helm verkleinert und trübt das Gesichtsfeld (vgl. Spiegel Spezial Nr. 2/1999, S. 52). Einem Designer, der in diesen Age Simulator schlüpfte, fällt es sicher leichter, altersgerechtes Design zu entwickeln. Dieses Anliegen hat sich die von Roger Coleman begründete Arbeitsgemeinschaft DAN, Design for Ageing Network, zum Ziel gesetzt.



Zum Kriterium der »Umweltverträglichkeit« bezüglich der kontextuellen Logik

Zum letzten Subprozeß der Manifestation von medial bedingten Erfahrungen, der Einprägung, gehört in Relation zu Medien mit kontextueller Logik die Abstimmung mit den bereits im Kontext vorhandenen Medien. Zu diesen ist auch die kontextbezogene Gegebenheit der Natur zu zählen, welche der beliebigen Verbreitung und Einprägung von Erfahrungen durch kontextuelle Medien entgegensteht. Daher ist bezüglich der Einprägung von Erfahrungen im Umgang mit Medien mit kontextueller Logik besonders im Zeitalter der Globalisierung das Kriterium der Umweltverträglichkeit zu beachten. Hierbei ist der Gedanke entscheidend, daß es nicht allein darum geht, die Umweltverträglichkeit sicherzustellen, indem die Vermittlung des westlichen Lebensstil und der mit diesem aktivierten und bereits manifestierten Medien mit kontextueller Logik erschwert wird. Denn bei aller Kritik sind auch positive Errungenschaften dieser Lebensweise für die Erfahrungsbildung und die Lebensqualität zu konstatieren, deren weitere Einprägung und Manifestation wünschenswert ist und sich mit der parallel stattfindenden Vermittlung von Lebensweisen anderer Kulturen ergänzen sollte.

Das situative Potential von Design entspricht dem Kriterium der Umweltverträglichkeit, indem Medien mit kontextueller Logik nicht einfach generell und global gleichzeitig umgesetzt werden, sondern eine den jeweiligen Gegebenheiten entsprechende Ausformung erhalten, die es ermöglicht, ihren positiven Wert in die Erfahrungsbildung und die ästhetische Erfahrung bezüglich verschiedenen Lebenskontexten einzuprägen, ohne die ökologischen Zusammenhänge zu verletzen.

Beispiel für das situative Potential von Design

In diesem Zusammenhang ist auch ein differenziertes Technikverständnis zu entwickeln, das Medien mit hohem technischen Bearbeitungsanteil nicht pauschal als schädlich für Mensch und Natur verurteilt. So weist etwa moderne, vollständig aus Nylon gefertigte Kleidung gegenüber einem Baumwollprodukt einen höheren Tragekomfort, bessere Pflegeeigenschaften und eine annähernd einhundertprozentige Wiederverwertbarkeit auf. Diese Nylonkleidung ist somit gerade durch die komplexe technische Fertigung umweltverträglicher als vergleichbare Baumwollprodukte und es ist daher sinnvoll die zugehörige Technologie zu vermitteln und zu verbreiten.

Zu einer umweltverträglichen, einander ergänzenden Einprägung der aus westlichem und östlichem Lebensstil gewonnenen Erfahrungen kommt es zum Beispiel im Bereich der Nahrungsmittelverarbeitung. Die Filiale eines Shanghai Hotels in Hamburg nutzt zwar die Methoden und Gerätschaften der asiatischen Küche, läßt aber keine Originalzutaten einfliegen, sondern verwendet größtenteils die Nahrungsmittel der Region.

Friedrich Schmidt-Bleek entwickelte am Wuppertaler Institut für Klima, Umwelt, Energie das Faktor-10-Konzept, dessen leichter realisierbare Variante im 1995 erschienenen Öko-Bestseller »Faktor 4« von Ernst Ulrich von Weizäcker präsentiert wurde. Bleek setzt den Materialaufwand mit seinem Nutzen in Verbindung. Hierauf basiert das MIPS-Konzept, das den Material-Input pro Einheit Service berechnet. Je mehr solcher Einheiten für die Herstellung eines Produkt benötigt werden, desto größer ist der ökologische Rucksack, den das Produkt mit sich trägt.

Durch diese Berechnungseinheit wird es möglich, die Effizienz des Materialeinsatzes bezüglich verschiedener Materialien und deren Förderungs- und Verarbeitungsverfahren sowie den Transport- oder Recyclingaufwand zu vergleichen. Ziel ist es, bei gleichbleibender oder sogar steigender Lebensqualität das Material zukünftig zehnmal effizienter als heute einzusetzen. Für das situative Potential von Design heißt dies, daß die Qualität der durch Interaktion mit einem Lebenskontext gewonnenen Erfahrungen auch in andere Kontexte ver-

breitet und medial geprägt werden kann, wenn die manifestierende Einprägung unter Beachtung der Bedingungen der jeweiligen Umweltgegebenheiten erfolgt und mit deren kontextueller Logik beispielsweise dem Klima abgestimmt wird. So ist die Energieversorgung der Haushalte nicht in erster Linie durch die Absenkung der Wohntemperatur, welche oft als zu kühl empfunden wird, effizienter zu gestalten. Es ist vielmehr zu prüfen, ob sich zentrale oder dezentrale Energieversorgung besser eignet, welche Wärmedämmung möglich ist und welche Heizenergie, von der Muskelkraft über biologische Brennstoffe bis zur Wind- oder Solarenergie je nach Beschaffenheit des Lebensraums günstiger ist.

Zum Kriterium der »Kompatibilität« bezüglich der standardisierten Logik

Im Subprozeß der Einprägung werden die im Umgang mit einem Medientyp gewonnenen Erfahrungen an dem gleichen oder einem anderen Medientyp erprobt. Hierbei sind die jeweils bereits vorhandenen Routinen der medienbezogenen Interaktion zu berücksichtigen. Bezüglich den organischen Medien ist daher das Kriterium der Gleichartigkeit wichtig und hinsichtlich der kontextuellen Medien das Kriterium der Umweltverträglichkeit. Dementsprechend wird der Subprozeß der Einprägung von Erfahrungen im Umgang mit standardisierten Medien durch das Kriterium der Kompatibilität zwischen den bereits vorhandenen und den neu einzubringenden Standards erleichtert. Auf die Wichtigkeit der technischen Kompatibilität für eine kreative Interaktion mit digitalen Geräten weist auch Donald A. Norman hin:

»... Diese frühen Informationsgeräte spielen eine Vorreiterrolle. Sie könnten umfassend erweitert werden, wenn sie alle ein gemeinsames Kommunikationsprotokoll besäßen, so daß sie miteinander kompatibel wären und der kreative Benutzer neue, imaginative Geräte- und Funktionskombinationen entdecken könnte.

... Über kurz oder lang werden die Nutzer eigene Vorstellungen über mögliche Geräte in Verbindung mit ihrem Tätigkeitsbereichen entwickeln: Musik, Fotografie, Adressen, Einkaufslisten, persönliche Finanzen, Gesundheit.« (Norman, 1999, S. 28)

Das Zustandekommen von Kompatibilität als Erfahrungskriterium wird durch das innovative Potential mittels der Einfügung neuer Verbindungselemente oder der Umgestaltung von bekannten Bestandteilen unterstützt. Gleichermaßen wichtig sind hierbei der technische wie der erfahrungsbezogene Aspekt von Kompatibilität. Die rein technisch realisierte Kompatibilität bleibt wirkungs- und damit bedeutungslos, wenn sie nicht auch in die Erfahrung einzuprägen ist.

Beispiel für das innovative Potential von Design

Die Einprägung neuer, durch die Computertechnologie entstandener Standards in die Normen des technischen Zeichnens anfangs problematisch, weil die Plotter viele Schraffuren, Strichlierungen usw. nicht darstellen konnten. Erst im Zuge der Praxis entwickelte sich die Fähigkeit, beim Lesen oder Zeichnen, Kompatibilität zwischen den unterschiedlichen Standards der gezeichneten und geplotteten Pläne herzustellen und durch deren Kombination neue Anwendungsmöglichkeiten oder Darstellungsverfahren zu entwickeln.

Die technische Kompatibilität verschiedener Geräte ist eine Voraussetzung zur Etablierung neuer Standards in der elektronischen Datenverarbeitung und darauf aufbauender, innovativer Spezialentwicklungen. Sinnvoll sind diese technisch möglichen Verbindungen jedoch nur, wenn sie auch dem ästhetischen Kriterium der Kompatibilität genügen und in die medienbezogene Interaktionserfahrung integriert werden können. Der Personal-Computer wird deshalb erst dann im privaten Bereich stärkere Verbreitung finden, wenn er über die technische Kompatibilität mit Kamera, Stereoanlage usw. hinausgehend auch eine auf die jeweilige Erfahrung bezogene Kompatibilität zuläßt. Das innovative Potential von De-

sign trägt hierzu durch neuartige, Hardware, Software sowie die Erfahrungswelt der Nutzer verbindende Konzepte zum Thema Computer bei. Beispiele hierfür sind der iMac oder Kameras in Kombination mit globalen Positionierungssystemen, die den Standort jeder Aufnahme festhalten und für Freizeitsportler und Urlauber vorteilhaft sind.

5.3.3 Subprozesse im Teilprozeß der Reaktivtion

Die prinzipielle Verbreitungsfähigkeit der Medien ist noch dem Teilprozeß der Manifestation zuzuordnen. Hierauf baut die Reaktivtion der bereits aktivierten und manifestierten Medien als dem dritten Teilprozeß der Interaktion mit Medien auf. Hinsichtlich der interaktiven Erfahrungsdimension sind auch bezüglich der Reaktivtion bestimmte Kriterien einzuhalten. So sind Medien mit standardisierter Logik erst dann reaktivierbar, wenn wenigstens die Methode zum Decodieren mitverbreitet wird. Insbesondere die Interaktionen mit komplexen standardisierten Medien werden zunehmend mit Hilfe der Digitalisierung fixiert. Damit alleine ist ihr Überdauern und die Weitergabe an nachfolgende Generationen noch nicht garantiert, denn ohne den Bezug zum Menschen, ohne die parallel betriebene und breit angelegte Weiterbildung darin, mit den codierten Fixierungsformen zu interagieren, bleiben nur die Manifestationen der standardisierten Medien zurück ohne Möglichkeit daraus eine Wissensbasis für die nächste Generation zu reaktivieren. Zum Teilprozeß der Reaktivtion gehören die spezifisch hinsichtlich jedem Logiktyp zu untersuchenden Subprozesse der Verfügung, der Befähigung und der Ausübung.

5.3.3.1 Kriterien zum Subprozeß der Verfügung

Der erste Subprozeß im Teilprozeß der Reaktivtion von Erfahrungen, die an die Interaktion mit Medien und deren bedingende Logiktypen gebunden sind, kann als Verfügung gekennzeichnet werden. Nach der Aktivtion und der Manifestation sollten die Medien für eine Reaktivtion zur Verfügung stehen. Die mit dem Subprozeß der Verfügung verbundenen Bedingungen für die Interaktion sind hinsichtlich jeder medialen Logik durch ein spezifisches Kriterium zu charakterisieren. Bezüglich der organischen Logik ist das Kriterium der Vergegenwärtigbarkeit wichtig, für die kontextuelle Logik das Kriterium der Erreichbarkeit und für die standardisierte Logik das Kriterium der Decodierbarkeit.



*Zum Kriterium der »Vergegenwärtigbarkeit«
bezüglich der organischen Logik*

Hinsichtlich der Interaktion mit Medien, die der organischen Logik folgen, ist zu beachten, daß die Fähigkeit hierzu besonders stark von der Vorgeschichte einer Person und dem durch Verkörperung manifestierten Erfahrungswissen abhängt. So steht vielen Menschen das Fahrradfahren im Prinzip zur Verfügung, da sie jederzeit ein Rad besteigen und losfahren könnten, allerdings wäre es sicher für einen Großteil problematisch, eine vorgegebene Wegführung mit einigen Schwierigkeitsgraden abzufahren. Auch das Aufsagen einer kurzen Grußformel wäre für die meisten Menschen eine einfache Aufgabe, wogegen es ihnen schwer fiel, eine kleine, freie Begrüßungsrede zu halten. Die Reaktivtion von geistigen oder körperlichen Erfahrungen im Umgang mit vorrangig durch die organische Logik geprägten Medien, basiert auf der Vergegenwärtigbarkeit des einmal Gelernten.

Allein diese im Subprozeß der Verfügung vergegenwärtigbaren Erfahrungen stehen zur Reaktivtion bereit. Die bedingende Wirkung auf die Erfahrung während dem Subprozeß der Verfügung ist daher durch das Kriterium der Vergegenwärtigbarkeit zu

kennzeichnen. Zum einen gerät dasjenige, was nur oberflächlich gelernt wurde rasch in Vergessenheit. Zum anderen trägt mangelnde Reaktivierung des Gelernten zum Vergessen bei. So können viele Erwachsene ihre Fremdsprachenkenntnisse nicht reaktivieren, weil sie diese Sprache in der Schulzeit nur in wenigen Unterrichtsstunden lernten und selten in der Lebenspraxis zur Anwendung bringen konnten. Auch das Wissen aus anderen Wissensgebieten, deren Kennenlernen sich allein auf die Schulstunden beschränkte, ist nach der Schulzeit nur noch von wenigen Menschen zu vergegenwärtigen.

Der Übergang von der Industrie- zur Wissensgesellschaft ist nur von Menschen zu vollziehen, die bereit sind, lebenslang zu lernen, denn Wissen wird nicht mehr als ein für allemal feststehend modelliert. Hierbei kann das adaptive Potential von Design verstärkt zum Einsatz kommen. Dem Kriterium der Vergegenwärtigbarkeit ist beispielsweise zu entsprechen, indem die didaktische und dramaturgische Aufbereitung von Lernstoffen in nach Schwierigkeitsgraden gestaffelter Form erfolgt. Auf diese Weise ist zunächst ein oberflächlicher Überblick zu vermitteln und anschließend das gezielte, tiefgehende Lernen auf die individuellen Erfordernisse des Lernenden abzustimmen.

Beispiel für das adaptive Potential von Design

Einfache und somit leichter vergegenwärtigbare Erfahrungsanteile zu einem Wissensgebiet können als Einstiegshilfen angeboten werden, um sich an das bereits Gelernte besser zu erinnern sowie darauf aufbauen oder anknüpfen zu können. Einige Lern- und Hilfsprogramme für Computersoftware begleiten den Nutzer bereits in diesem Sinne. Das Aufgabenfeld der didaktischen Aufbereitung von Wissenstoffen unter Anwendung der Multimedia-Technologie, erfordert die stärkere Beteiligung von Designern und wird bezüglich dem Computer-Based-Training für die Aus- und Weiterbildung weiter wachsen.

Die Zertifizierung im Bereich der Weiterbildung stellt nicht mehr das durch eine Prüfung in Form eines »Verhörs« abrufbare Wissen als vorbildlich hervor, sondern zeichnet solche Kenntnisse aus, die im Zusammenhang mit einem praktischen Szenario vergegenwärtigt werden können. Auch die Erwartungen von Arbeitgebern gehen in diese Richtung. Diese legen weniger Wert auf traditionelle Prüfzeugnisse, als vielmehr auf den Nachweis von verfügbarem, vergegenwärtigbarem Wissen bezüglich der Praxis. Somit ist auch die Form der Prüfung entsprechend umzugestalten.



Zum Kriterium der »Erreichbarkeit« bezüglich der kontextuellen Logik

Bezüglich der Nutzung und Reaktivierung von Medien mit kontextueller Logik läßt sich als wesentlicher Einfluß auf die Erfahrung im Subprozeß der Verfügung das zum Erreichen des Mediums notwendige Bemühen hervorheben. So ist ein Theaterbesuch für Stadtbewohner relativ leicht ohne weite Anfahrten zu realisieren. Findet allerdings nur eine Vorstellung statt, ist langes Anstehen für die Karten oder den Einlaß nötig. Als Bedingungen für die Erfahrung im Subprozeß der Verfügung werden daher besonders räumliche und zeitliche Distanzen empfunden. Die Qualität dieser Empfindung wird durch das Kriterium der Erreichbarkeit erfaßt.

Hierbei sind zwei Akzente hervorzuheben. Erstens wirkt es positiv auf die Erfahrung, wenn möglichst viele kontextuelle Medien im Nahfeld zur Verfügung bereitgehalten werden und im Prinzip jederzeit erreichbar sind. Dieses Gefühl der Erreichbarkeit für eine größere Zahl von Menschen in ihrem Lebenskontext zu realisieren, ist eine wesentliche Aufgabe für das situative Potential von Design. Zweitens kann komplementär zu der Erfahrung der Erreichbarkeit bezüglich den kontextuellen Medien die

Erreichbarkeit der eigenen Person seitens des Lebensumfelds miterfaßt werden. Diese doppelte Problematik des Kriteriums der Erreichbarkeit und des darauf abgestimmten situativen Potentials von Design behandeln die unten angeführten Beispiele.

Ein weiterer Akzent zu diesem Kriterium, der kurz angeführt werden soll, betrifft das Erleben von Alltäglichem als dem jederzeit Erreichbaren und dem Besonderen als demjenigen, dessen Erreichbarkeit Mühe erfordert. Beispielsweise gehört es zum Marketingkonzept von Ikea, auf der grünen Wiese zu bauen, weil die Kunden nach der langen Anfahrt und den überwundenen Mühen eher bereit sind, einen Kauf zu tätigen und nicht erfolglos zurückfahren wollen. Unter diesem Akzent kann das situative Potential von Design dem Kriterium der Erreichbarkeit dadurch entsprechen, daß das endlich erreichte und zur Verfügung stehende kontextuelle Medium dem Aufwand gerecht wird. Wie schwer es ist, solche Erwartungen einzulösen, zeigt der Einbruch des Musical-Unternehmens Stella. Einige aufwendige Produktionen konnten nicht genügend Besucher anlocken, um ihren Betrieb effizient fortsetzen zu können. Das Konzept, allein schon durch die Anreise per Bus oder Bahn mit Familie, Freunden oder Vereinen mitbeizutragen, den Musicalbesuch zu einem besonderen Ereignis werden zu lassen, ging nicht in allen Fällen auf.

Beispiel für das situative Potential von Design

Auch im Bereich der visuellen Kommunikation ist das Kriterium der Erreichbarkeit durch das situative Potential von Design zu beachten. So sollten Hinweisschilder innerhalb Ausstellungen schon aus einer größeren Entfernung lesbar sein, damit ein Besucher je nach Wunsch die Durchgangsrichtung verändern kann. Sind die Schilder erst zu lesen, wenn der Besucher direkt vor ihnen steht, ist er gezwungen, sehr nahe auf sie zuzugehen. Dadurch verliert er leicht die bereits selbst gewonnene Orientierung im Raum und folgt womöglich etwas irritiert den Angaben des Schildes. In dieser Hinsicht fällt das von Neville Brody entworfene Leitsystem der Kunsthalle der BRD in Bonn negativ auf.

Das Kriterium der Erreichbarkeit nimmt in Konzepten zum Wohnen in der Zukunft einen hohen Stellenwert ein. Riesige, hochgebaute Wohnkomplexe könnten dazu beitragen, die unerwünschte Zersiedelung der Landschaft zu stoppen und Menschen die Vorteile eines Lebenskontexts zu bieten, der alle wichtigen Medien zur Nutzung und Reaktivierung bei Bedarf zur Verfügung hält. Wohnen und Arbeiten, Freizeitgestaltung, medizinische Versorgung, das Einkaufen und die Ausbildung, alle diese menschlichen Lebensbereiche sollen nach den Plänen japanischer Architekten in einem nach heutigen Maßstäben überdimensionalen Hochhaus integriert werden. Binnen etwa fünf Minuten wäre jeder Ort in dem Haus mittels Fahrstühlen, Rolltreppen oder Laufbändern zu erreichen. Die Bewohner müßten im Grunde diesen Lebenskontext nicht mehr verlassen.

Das Pendant zu diesem Gedanken, der dem derzeit favorisierten westlichen Lebensgefühl, zu dem untrennbar das Reisen gehört, nicht entspricht, ist die Vorstellung von einer freien, ortsungebundenen Beweglichkeit, einem modernen Nomadentum. Aufgrund der Telekommunikationstechnologie ist es im Prinzip möglich, jeden Ort auf der Welt zu jeder Zeit zu erreichen, ohne selbst ortsgebunden zu sein. Denn durch die mobile Telekommunikation schrumpfen die Bedingungen von Raum und Zeit hinsichtlich der Reaktivierung kontextueller Medien ebenso, wie umgekehrt auch bezüglich der Erreichbarkeit einer Person. Inzwischen kann die permanente Erreichbarkeit bereits durch die Vergabe von personenbezogenen Nummern auf Lebenszeit garantiert werden. Dies hat auch für das Service-Design Konsequenzen. Zur Zeit ist es noch üblich, eine Hausbank, ein Ärztezentrum und wenigstens Geschäfte zur Nahrungsmittelversorgung am Wohnort zu haben, die Geschäftspost am Schalter abzuliefern, den Handwerkerbetrieb aus der Nachbarschaft mit Reparaturen zu beauftragen, täglich zur Arbeit zu fahren oder in die Schule zu gehen usw. All dieses könnte in

Zukunft völlig anders gestaltet werden, weil die mobile Internettechnologie neue Serviceleistungen ermöglicht und alte ersetzt oder verdrängt.

Zum Kriterium der »Decodierbarkeit« bezüglich der standardisierten Logik

Das Wissen um den verwendeten Code und die Handhabung der Materialien beeinflusst die spätere Reaktivierung. Beispielsweise bleibt der Erkenntnisstand der Inkas rätselhaft, weil es bis heute nicht gelungen ist, die komplexe Codierung durch farbige, geflochtene Schnüre aufzulösen. Gespeicherte Formen von Erkenntnis entfernen sich zunehmend von deren Entstehungsprozeß. Nach der Entwicklung eines Objekts, beispielsweise eines stabilen Holzstuhls, kann der Stuhl zunächst als Anschauungsobjekt zur Anfertigung einer Kopie dienen. Im folgenden Schritt einer zunehmenden Codierung des Wissens, das zur Fertigung des Stuhls notwendig ist, könnten Schablonen zugeschnitten werden, mit deren Hilfe der Stuhltyp immer wieder auch ohne reales Vorbild nachzubauen wäre. In einem weiteren Schritt könnte ein vervielfältigbarer Plan gezeichnet werden, nach dem im Bedarfsfall die Schablonen erneuert und weitere Stühle herstellen werden könnten. Die Speicherung des Wissens durch Manifestation ist zunächst direkt aktivierbar und nachvollziehbar indem ein Stuhl zum Sitzen, Testen und Nachbauen bereitsteht. Schritt für Schritt wird sie komplexer codiert und die Form der Wissensspeicherung wird immer abstrakter. Mit zunehmender Abstraktion der Speicherform wird das nötige Vorwissen zur Decodierung des aus der praktischen Erfahrung gewonnenen Wissens umfangreicher. Es reicht nicht mehr aus, Material und Werkzeug handhaben zu können, sondern abstrakte technische Zeichnungen oder Angaben zu Statik und Konstruktion müssen decodiert werden können.

Das innovative Potential von Design sollte dazu beitragen, die Decodierbarkeit durch Anknüpfung an bekannte Erfahrungsbereiche zu erleichtern. Hierzu bietet es sich als eine Möglichkeit an, Zwischenschritte der Abstraktion und Codierung zu dokumentieren und zugänglich zu halten. Dadurch wird zudem deutlich, daß von jedem Zwischenschritt aus innovative Weiterentwicklungen in verschiedene Richtungen erfolgen könnten, die gegebenenfalls nachträglich wieder aufzunehmen wären.

Beispiel für das innovative Potential von Design

Ein solches Hilfsmittel zur Decodierbarkeit im Bereich der Programmieretechnik stellt die Programmierung mittels Struktogrammen dar. Sie ist nicht an eine spezielle Programmiersprache gebunden, sondern fungiert als grafisch symbolisierte Metasprache. Die Darstellungsweisen der von I. Nassi und B. Shneiderman entwickelten und 1973 erstmals publizierten Struktogramme sind inzwischen international normiert. Durch die Verwendung dieser Struktogramme und sprechender, das heißt den Sinnzusammenhang verdeutlichender Variablen, wird es für Programmierer leichter, sich in die Struktur eines unbekanntes Programms einzudenken und daran weiterzuarbeiten, auch wenn er die letztendlich verwendete Programmiersprache nicht beherrscht.

Alle Computerprogramme bieten durch Standards wie der Menüleiste und allgemeinen Funktionen zur Dateiverwaltung, der Hilfefunktion und den bei Bedarf zu öffnenden Funktionsfenstern eine Basisebene. Diese ist nicht nur für professionelle Anwender leicht decodierbar. Komplexere Programme bieten die Möglichkeit, bestimmte Basisfunktionen durch zusätzliche Programmmodule im Sinne eines innovativen Potentials von Design zu erweitern und auf diese Weise das Programm den speziellen Nutzungserfordernissen stufenweise anzupassen. Auch ohne Kenntnisse eines solchen Spezialprogramms wären die Standardanwendungen aufgrund der leichten Decodierbarkeit der Basisfunktionen jederzeit nutzbar.

5.3.3.2 Kriterien zum Subprozeß der Befähigung

Aus dem Subprozeß der Befähigung sind solche Kriterien für die Erfahrung ableitbar, die damit zusammenhängen, daß ein Medium zwar zur Verfügung bereit steht, ein Nutzer jedoch nicht dazu befähigt ist, mit diesem zu interagieren. In Relation zu Medien mit organischer Logik läßt sich diese Bedingung mit dem Kriterium der Vollzugsfähigkeit erfassen. Hinsichtlich der Medien mit organischer Logik ist das Kriterium der Vollzugsfähigkeit und bezüglich der Medien mit standardisierter Logik das Kriterium der Vorinformiertheit zu untersuchen.



Zum Kriterium der »Vollzugsfähigkeit« bezüglich der organischen Logik

Die Verfügung über bestimmte organische Medien kann zwar gegeben sein, trotzdem steht der Subprozeß der Befähigung noch vor dem Subprozeß der endgültigen Ausführung, denn ohne Berücksichtigung des Kriteriums der Vollzugsfähigkeit kann der Teilprozeß der Reaktivierung nicht abschließbar sein. Zeichnen als Medium mit organischer Logik erfordert nicht nur die vergegenwärtigende Verfügung über eine Idee, Zeichengeräte und das Wissen um deren Bedienung. Denn diese wichtigen Voraussetzungen kommen erst dann im positiven Sinne für die Erfahrung zur Entfaltung, wenn zusätzlich das Kriterium der Vollzugsfähigkeit erfüllt ist. So muß ein Mensch, um zu zeichnen, momentan in der Lage sein, mit der Hand, dem Mund, dem Fuß einen Stift führen oder auch eine Computertastatur, eine Maus oder einen Touchscreen bedienen zu können. Jedes der genannten Medien beeinflußt die Erfahrung während der Reaktivierung unterschiedlich. Doch letztlich bestimmt das Kriterium der momentanen Vollzugsfähigkeit den Grad der Bedingtheit der Erfahrung durch die Medien, die der organischen Logik unterliegen.

Das adaptive Potential von Design kann dem Kriterium der Vollzugsfähigkeit dadurch entsprechen, daß die zur Interaktion mittels organischer Medien zusätzlich benötigten Geräte individuell angepaßt sind, ihre Bedienung gut zu erlernen ist und bezüglich dauerhaften oder temporären Veränderungen der Vollzugsfähigkeit dementsprechend neue adaptive Lösungen entwickelt werden.

Beispiel für das adaptive Potential von Design

Ein Werkzeug oder Medium ob einfach oder komplex, das jemand, der nicht gelernt hat damit umzugehen, reaktiviert, entfaltet eine stärkere Eigendynamik, als wenn es mit der entsprechenden Vollzugsfähigkeit gehandhabt wird. Wenn ein Kind zum ersten Mal mit Buntstiften zeichnet, bleibt oft unentscheidbar, ob die Hand den Stift führt oder die von Papier gebremsten Bewegungen des Stifts die Hand steuern. Ebenso muß die Vollzugsfähigkeit bezüglich der Handhabung von Computerprogrammen entwickelt werden. Hinsichtlich der Beobachtung einer Interaktion mit Schwerpunkt auf Medien mit organischer Logik unterscheiden sich Stift oder Pinsel nicht prinzipiell von Computern. Kleinkinder lernen ebenso leicht ein Bild mit Fingerfarben oder mit einem Touchscreen zu malen.

Dem Kriterium der Vollzugsfähigkeit gerecht werdend kann das Gelingen einer beabsichtigten Interaktion beispielsweise durch die Entwicklung von Software mit besonderer Berücksichtigung des adaptiven Potentials von Design erleichtert werden. Hieraus ergibt sich die noch unausgeschöpfte Chance, nicht nur körperliche, sondern auch geistige Behinderungen, die der durchschnittlich entwickelten Vollzugsfähigkeit bei leichten Aufgaben im Wege stehen, ausgleichen zu können. In diesem Zusammenhang ist darauf zu verweisen, daß gerade geistig Behinderte sehr gerne mit dem Computer arbeiten (vgl. Zopfi, in: Die Zeit Nr. 15, 1997, S. 78).

Eine vorübergehende körperliche Beeinträchtigung der momentanen Vollzugsfähigkeit bezüglich dem Radfahren als schwerpunktmäßig durch die organische Logik bedingten Medium, gleicht zum Beispiel das von Claus Dietel entwickelte Fahrrad mit abnehmbaren Zusatzmotor aus.



Zum Kriterium der »Verbindlichkeit« bezüglich der kontextuellen Logik

Im Unterschied zur Interaktion mit organischen Medien, deren Registrierung manchmal nur vom subjektiven Beobachterstandpunkt aus, im innerlich geschlossenen Raum erfolgt, beinhaltet das Interagieren mit kontextuellen Medien eine Öffnung nach außen. Erst dadurch kann jedes Individuum aktiv seine Erfahrungen in den Lebenskontext einbringen. Der Prozeß der Reaktivierung bezüglich des Umgehens mit Medien, die einer kontextuellen Logik unterliegen, betrifft jedoch nicht nur den Einzelnen, sondern viele Menschen und verändert deren Lebenskontext. Daher gehören zum Subprozeß der Befähigung in Relation zur Interaktion mit kontextuellen Medien zwei bedingende Einflußfaktoren. Ein Faktor ist durch die individuelle Fähigkeit zum Eingreifen in den Lebenskontext gegeben. Der zweite, in diesem Zusammenhang wesentlichere Faktor, betrifft die Prüfung der Relevanz oder der Zustimmungsfähigkeit der kontextbezogenen Interaktion für die Mitbetroffenen. Die Veränderungen an Medien mit kontextueller Logik bringen nämlich für alle, die ihr Handeln auf sie beziehen, neue Verbindlichkeiten mit sich. Dies erfordert von einem Akteur die Bereitschaft, für sein kontextbezogenes Handeln einzustehen, Verantwortung zu übernehmen und seine Erfahrung somit nach dem Kriterium der Verbindlichkeit zu erfassen und zu bewerten. Die Hoffnung, eine Erfahrung könne auch für andere Menschen gültig sein und somit im positiven Sinne Verbindlichkeit beanspruchen sowie die Unsicherheit, ob dieser Anspruch je einzulösen ist, drückt ein Gedicht von Philipp Larkin aus:

»Und hast du einmal deinen Geist durchmessen, dann überblickst du wie in einer Inventarliste, worüber du verfügst. Alles andere darf für dich nicht existieren. Und was ist damit gewonnen? Nur dies, daß wir uns wiederfinden in der zufallsblinden Prägung, die sich in allem zeigt, was wir tun; vielleicht, daß wir verstehen, woher sie stammt. Doch an dem grünen Abend, wenn für uns der Tod beginnt, nur zu bekennen, worin sie bestand, ist kaum zufriedenstellend, denn sie galt nur einmal, nur für einen Menschen, und der liegt im Sterben.« (Übersetzung aus dem Englischen von Christa Krüger, in: Rorty, 1989. S. 52)

Fraglich ist, wie die Hoffnung darauf, durch kontextbezogene Interaktion im Sinne des Kriteriums der Verbindlichkeit positive Akzente für die Erfahrung setzen zu können, jemals in größerem Umfang eingelöst ist, ohne Stück für Stück den Raum möglicher Bedeutungen auszufüllen. Neu hinzukommenden Akteuren bliebe dann nur das Erkunden dieses fertigen, abgeschlossenen Bedeutungsraums überlassen, ohne die Möglichkeit eigenständig an den Prozessen der Aktivierung, der Manifestation und der Reaktivierung bezüglich Medien mit kontextueller Logik mitwirken zu können.

Das situative Potential von Design kann mithelfen, dem Kriterium der Verbindlichkeit dadurch zu entsprechen, daß möglichst jeder Mensch an der Gestaltung seines Lebenskontexts aktiv teilnehmen kann, wenigstens durch ein zustimmendes oder ablehnendes Votum. Dadurch wäre auch zu verhindern, daß der Einfluß auf die Erfahrung bezüglich Medien mit kontextueller Logik großteils von oben, aus Machtpositionen heraus vorgegeben wird und sich nicht von unten, aus der Lebensdynamik wachsend, entfalten kann.

Beispiel für das situative Potential von Design

Besonders die Architektur hat Schwierigkeiten damit, dem Kriterium der Verbindlichkeit im obigen Sinne durch das situative Potential von Design zu entsprechen. Im Wohnungsbau ist es durchaus üblich, in der Planungsphase die Interessen der zukünftigen Bewohner einzubeziehen. Es wird diskutiert, ob Grünanlagen, Spielflächen, Sportanlagen, Gemeinschaftsgebäude usw. gewünscht werden. Dies ist hinsichtlich größeren Bauvorhaben schwierig wie die im Vorfeld kontroverse Diskussion um die »Gläserne Fabrik«, die der VW-Konzern in Dresden errichtet, zeigt. Während den Planern eine Erlebniswelt rund um das Auto vorschwebt, die dem Autokäufer ein touristisches Rundumerlebnis bieten soll, fühlen sich viele Bürger Dresdens überrumpelt, da ihre Stadt in eine Richtung geprägt wird, die sie als dort Lebende nicht befürworten.

Hinsichtlich dem Subprozeß der Befähigung und den Kriterium der Verbindlichkeit muß besonders die Reaktivierung und Nutzung von kontextuellen Medien im städtischen Raum geprüft werden, denn hier sind besonders viele Menschen von Veränderungen in ihrem Lebenskontext betroffen. So ist es zwar zu begrüßen, wenn sich viele kleine Geschäfte, Cafés usw. in einer Straße ansiedeln, aber was für den Inhaber ungeachtet des finanziellen Erfolgs als Entfaltung seiner Erfahrungen im Sinne seiner Befähigung erlebt wird, kann ein Bewohner als Verschandelung des Stadtbildes durch Werbeschilder, schrille Schaufenstergestaltung oder billigste Ausstattung empfinden. In einigen Städten wurde deshalb bereits über die Einführung von Strafgebühren für ungepflegte, unpassende Bestuhlung im städtischen Raum verhandelt. Bezüglich diesem Problem kann das situative Potential von Design dahingehend einwirken, daß Firmenschilder zum Beispiel auf die Architektur einer Altstadt abgestimmt werden – inzwischen ist das auch bei McDonalds-Filialen der Fall –, daß entsprechend passende Utensilien für die Ausgestaltung der Schaufenster entwickelt werden und daß die Bestuhlung der Straßencafés deren Differenzierung zuläßt. Herstellerfirmen für solche Produkte müssen daher eine größere Vielfalt anbieten.

Insgesamt sollte das Public Design, von der Straßenlaterne, über die Parkbank zum Fahrradständer das Kriterium der Verbindlichkeit bezüglich der kontextuellen Medien stärker beachten. Auch in diesem Bereich ist ein größeres, differenzierteres Angebot zu schaffen, um die Bürger an dem Prozeß der verändernden Nutzung und Reaktivierung der Medien beteiligen zu können, die ihre Erfahrungsqualität in Relation zu kontextbezogenen Interaktionen mitbedingen. Ein Konzept für das Public Design einer Stadt darf keine zu einschränkenden Verbindlichkeiten vorgeben, sondern sollte einen Rahmen bieten, der zu Eigenaktivitäten ermuntert und befähigt. Zudem sollte das situative Potential von Design daraufhin angelegt sein, die Entwicklungsgeschichte der dort lebenden Bürger aufnehmen zu können und dadurch eine einzigartige Ausformung zuzulassen, die sich nicht in jeder anderen Stadt genauso wiederfindet. In diesem Sinne können öffentliche Einrichtungen wie Stadtverwaltung, Krankenhaus, Kindergarten oder Schule markante Signale setzen. Um diese Bereiche von der Architektur über Public Design bis zur Stadtzeitschrift einbinden zu können, ist die Entwicklung einer Corporate Identity für die Stadt sinnvoll (vgl. Kutschinski-Schuster, 1993).

Zum Kriterium der »Vorinformiertheit« bezüglich der standardisierten Logik

Zum Subprozeß der Befähigung in Relation zu Medien mit standardisierter Logik gehört es, sich das entsprechende Wissen, das zur Interaktion mit diesen Medien notwendig ist, anzueignen. Je komplexer dieses Wissen ist, desto schwieriger wird es für Nichtfachleute sich am Prozeß der Nutzung oder Reaktivierung zu beteiligen und umso härter und unveränderbarer werden die Bedingungen, die durch Medien mit standardisierter Logik für ihre Erfahrung vorgegeben sind. Der bedingende Einfluß auf die Er-

fahrung im Subprozeß der Befähigung ist daher durch das Kriterium der Vorinformiertheit zu untersuchen und zu bewerten. Ein gewisses Maß an Vorinformation ist hinsichtlich jeder Interaktion mit standardisierten Medien unvermeidlich. Doch ist es keinem Laien zuzumuten, sich zur Nutzung dieser Medien das gesamte Fachwissen anzueignen. Dem Kriterium der Vorinformiertheit entsprechend muß die Komplexität des notwendigen Wissens daher auf ein vertretbares Maß komprimiert oder umgeformt werden. Hierbei kommt das innovative Potential von Design zum Einsatz.

Die ästhetische Erfahrung während einer Interaktion bezüglich einem Medium mit standardisierter Logik wird durch das innovative Potential von Design verbessert, indem der nötige Grad der Vorinformation abgesenkt wird, ohne das Endresultat zu stark zu beeinträchtigen. Diese Erleichterung der Erfahrungsbedingungen im Subprozeß der Befähigung nach dem Kriterium der Vorinformiertheit kann im wesentlichen durch die Kombination von neuen mit bereits etablierten und bekannten Standards erreicht werden.

Beispiel für das innovative Potential von Design

Die Programmiersprache HTML (Hypertext Markup Language) zur Erstellung von Websites ist ein Medium mit standardisierter Logik. Beim Umgang mit ihm sind die Programmierschriften genau zu beachten. Hierin sind Informatiker geübt, aber nicht die vielen anderen Menschen, die gerne eine Website anlegen würden. Diese müßten zunächst den Grad ihrer Vorinformiertheit erhöhen, um das Medium aktiv nutzen zu können. Den Aufwand hierfür könnten die meisten Interessierten nicht betreiben und wären somit von der mitgestaltenden Nutzung des Mediums Internet ausgeschlossen. Hier kann das innovative Potential von Design ansetzen. Aus der Kombination von HTML mit anderen Programmierstandards können Programme entwickelt werden, die bereits etablierten Softwarestandards entsprechen. Einerseits erleichtert deren gewohnte Bedienung einem Informatiklaien die Erstellung einer Website, andererseits entstehen aus der Kombination der verschiedenen Programmierstandards vielleicht neue Möglichkeiten. Diese Kombination von standardisierten Logiken und die daraus im anschließenden Interaktionsprozeß hervorgehenden Innovationen tragen zur Verbesserung und Erweiterung der ästhetischen Erfahrung des Nutzers bei.

5.3.3.3 Kriterien zum Subprozeß der Ausübung

Der abschließende Subprozeß des Teilprozesses der Reaktivierung umfaßt die Ausübung von Interaktionen und die mit diesen in der Erfahrung verbundenen Erwartungen an die Zuverlässigkeit der genutzten Medien einerseits sowie an die Kompetenz der Mediennutzer andererseits. Der Subprozeß der Ausübung ist mit dem ersten Subprozeß im Teilprozeß der Aktivierung, der Erzeugung, rückgekoppelt vorzustellen. Mit zunehmender Routine im Umgang mit einem Medium entsteht wiederum Freiraum zur Erzeugung neuer Medien zur Konkretisierung von Erfahrungen. Als Kriterien für die Erfahrungsqualität im Zuge der Ausübung ist bezüglich Medien mit organischer Logik die Variabilität, hinsichtlich Medien mit kontextueller Logik die Regionalität und in Relation zu Medien mit standardisierter Logik die Professionalität zu benennen.



Zum Kriterium der »Variabilität« bezüglich der organischen Logik

Im dritten Subprozeß im Teilprozeß der Reaktivierung, der Ausübung, kann sich aufgrund von Eigeninitiative die Kompetenz zum virtuosen, Varianten erzeugenden Umgehen mit organischen Medien entwickeln. Zwar sind durch diese Kompetenz die bedingenden Zwänge der Medien nicht zu beseitigen, sie trägt aber zu einer befreiteren, von positiven Gefühlen begleiteten Interaktion mit ihnen bei. Diese gefühlsmä-

ßige Qualität der Erfahrung während dem Subprozeß der Ausübung wird mittels dem Kriterium der Variabilität untersucht.

Organische Medien sind zwar immer durch das Individuum konkretisiert, aber sie entfalten sich in Abhängigkeit von den Wertmaßstäben innerhalb der sozialen Eingebundenheit und der vorherrschenden Orientierung an einem sozialen Strukturtyp. Wenn in einem sozialen System statische Werte wie die Identität, welche eine Person verkörpert oder die gesellschaftliche Position, welche eine Person einnimmt, Vorrang haben, so stehen die gezielte Erarbeitung und Sicherung von diesem Status im Vordergrund der Nutzung und Reaktivierung von einmal aktivierten und manifestierten Medien. Flexibilität im Verhalten wird nur im Falle der geglückten Statussteigerung belohnt, aber das damit verbunden Risiko bleibt dem Einzelnen überlassen. Kann dieser nicht auf Sicherheiten zurückgreifen, so wird er versuchen, das Risiko gering zu halten und dementsprechend unflexibel sein, also seine organischen Medien wie Sprachgebrauch, Fremdsprachenkenntnisse, sportliche, artistische oder musische Fähigkeiten, emotionale Qualitäten usw. wenig variieren. Werden in einem sozialen System dagegen dynamische Werte wie der persönliche Lebensweg oder lebendige soziale Beziehungen betont, so ist das Bemühen um persönliche und gemeinsame Lebensqualität die maßgebende Aktivität. Organische Medien sind dann nicht nur Mittel zum Zweck, sondern stellen in ihrer Gestaltbarkeit durch Variantenbildungen eine qualitative Lebensbereicherungen dar.

Wie die Menschheitsgeschichte zeigt, sind organische Medien sehr verschiedenartig gestaltbar. Auch unter Selektion dieser Varianten durch eine ethische Wertung bleiben noch viele gleichwertige Möglichkeiten zur Ausformung menschlicher Fähigkeiten übrig. All die unterschiedlichen Möglichkeiten können voneinander profitieren. Sie müssen nicht wie in einem Nullsummenspiel (vgl. Watzlawick, Anleitung zum Unglücklichsein, S. 121 ff.) gegeneinander ausgespielt werden. Spielerische Gestaltung von organischen Medien schafft Lebensqualität für den Einzelnen und hält als gelebte Vielfalt reichhaltige Ressourcen für die Überlebensfähigkeit sozialer Systeme bereit. Die Reaktivierung in Form der Rezeption oder Nutzung solcher an organische Medien gebundenen Produkte erfolgt mit Respekt und Wertschätzung vor der Arbeit, die zu deren Entstehen führte. Den Gegensatz dazu bilden maschinell gefertigte Produkte, die in immer gleicher Qualität instantan zur Verfügung stehen und gedankenlos verbraucht werden.

Das Kriterium der Variabilität bezüglich der Interaktion mit organischen Medien wird durch ein abwechslungsreiches, Flexibilität förderndes adaptives Potential von Design positiv angeregt und durch monotone, die Bildung fester Schemata begünstigender Impulse geschwächt. Im Subprozeß der Ausübung und bezüglich dem Kriterium der Variabilität ist das adaptive Potential von Design eng mit der Art und Weise der Ausführung durch die aktive Person verbunden.

Beispiel für das adaptive Potential von Design

Die Fähigkeit zum lockeren, Grenzen austestenden, akzentuierenden Variieren von bestimmten organischen Logiken macht einen großen Teil der ästhetischen Erfahrung und der Lebensqualität aus. Aktive Menschen halten selten nur an einem im Organismus verkörperten Wissensschema fest, sie spielen damit, korrigieren es, entwickeln alternative Varianten und regen dadurch auch andere Menschen zu flexiblerem, das Kriterium der Variabilität positiv erfahrbar machendem Verhalten an. Geübte Schauspieler faszinieren, indem sie verschiedenste Persönlichkeiten verkörpern können. Die Fotokünstlerin Cindy Sherman scheint für jedes Foto in die Lebensgeschichte eines anderen fiktiven Menschen zu schlüpfen. Der Musiker Justus Frantz spielt auf dem Klavier ein Potpourri von ineinanderfließenden

Melodien verschiedenster Musikstile. Der bekannte Fälscher Konrad Kujau zeichnet oder malt spontan im Stil unterschiedlichster Künstler. Routinierte Zehnkämpfer stellen ihre Motorik schnell auf die jeweilige Sportart ein. Erfahrene Tänzer beherrschen klassische, moderne und freie Tanzstile. Geübte Schachspieler haben tausende von Zugfolgen parat und können diese zudem variieren. Solche Menschen entwickeln durch die ständige Ausübung der Interaktion mit den durch die organische Logik bestimmten Medien die Fähigkeit, ihre Medien-Schemata und ästhetischen Lebensmuster zu variieren, ohne einer völligen Beliebigkeit zu verfallen und ohne ihre Ressourcen in unproduktiven, Machtschemata festigenden, zwischenmenschlichen Kleinkriegen zu verschwenden.



Zum Kriterium der »Regionalität« bezüglich der kontextuellen Logik

Die wiederholte Ausübung von kontextbezogenen Interaktionen führt zu einer Koppelung von Erfahrung und Lebensraum. Sogar solche Menschen, die ein modernes Nomadentum betreiben, schaffen um sich herum eine bestimmte Sphäre. Dieser Raum ist personenbezogen und kann mit verschiedenen Utensilien angereichert sein. Bezüglich der Medien mit kontextueller Logik, die für viele Menschen zur Reaktivierung zur Verfügung stehen, ist jedoch weniger die personenbezogene, als vielmehr die ortsbezogene, die regionale Atmosphäre zu thematisieren. Je nach kultureller Lebensweise sind hierbei auch Überschneidungen oder Grenzziehungen zwischen dem privaten Wohnraum und dem öffentlichen Raum feststellbar. Für die Entfaltung von Lebensqualität ist es erstens wichtig, im Lebenskontext Resonanz für die eigenen Erfahrung zu finden sowie diese wiederum in den Kontext einbringen zu können. Zweitens wird es bei Ortswechseln, dem Reisen oder Umziehen, erforderlich, sich auf einen andersartigen Kontext einstellen zu können. Bei privaten Besuchen ist die jeweils vorhandene kontextuelle Logik des Wohnraums zu beachten. Ebenso sind bei der Reaktivierung von kontextuellen Medien ihre regionalen Ausprägungen zu respektieren und wirken somit bedingend auf die Erfahrung ein. Die Empfindung des Grads dieser Bedingtheit variiert mit der Fähigkeit, die verschiedenen Regionen nach ihrer Eigenart differenzieren, das Verhalten darauf abstimmen und ihre vielfältigen Ausprägungen akzeptieren zu können. Die ästhetische Erfahrung von Heimat ist nicht mehr nur an einem einzigen Ort festzumachen, sondern kann sich auf verschiedene, vertraut gewordenen und lieb gewonnene Gebiete beziehen. Diese sollten voneinander zu unterscheiden sein. Das zugehörige Kriterium ist daher mit dem Begriff der Regionalität erfassbar.

Das situative Potential von Design kommt dem Kriterium der Regionalität dadurch nach, daß es Angebote bereitstellt, die sich einerseits in eine vorgeprägte Region einfügen lassen und andererseits geeignet sind eine regionale Charakteristik in Koppelung mit den Erfahrungen der Bewohner auszuformen und weiterzuentwickeln.

Beispiel für das situative Potential von Design

Doppeldeckerbusse sind für das Stadtbild von Berlin und London typisch. Für Bewohner, als auch für Touristen sind sie ein Erkennungszeichen für die Region in der sie heimisch sind oder die sie gerade besuchen. Weil diese Busse weder behindertengerecht ausgestattet, noch wirtschaftlich im Betrieb sind, sollen sie in naher Zukunft ausgemustert werden. Dieses Vorhaben stieß auf Protest. Nun werden Lösungen dahingehend entwickelt, den Typ der Busse beizubehalten, aber Fahrwerk und Innenraumgestaltung zu erneuern.

Bewohner von Städten mit hohem Anteil alter Gebäude, die auch Kriegszeiten überstanden haben, lehnen Hochhäuser im Zentrum ab, da diese die regionale Prägung zerstören. Auch die Touristen erwarten das typische Flair von beispielsweise Wien oder Amsterdam. Ebenso verhindert eine beliebig in die Landschaft gesetzte, austauschbare Architektur die

Erfahrung einer regionalen Prägung und gibt keinen Anlaß, sich für ein Leben dort zu entscheiden oder eine Reise dorthin zu unternehmen. Gerade in ländlichen Regionen und Kleinstädten müßten Bauvorhaben entsprechend geprüft werden, ohne jedoch zu enge Vorschriften wie ein Verbot der Hausbegrünung oder eine feste Dachneigung vorzugeben. Insbesondere das Erscheinungsbild der Bauten in Industriegebieten sollten besser aufeinander abgestimmt werden, um auch diesen Regionen eine wiedererkennbare Charakteristik zu verleihen und sie von ähnlichen Gebieten unterscheidbar zu machen.

Bei der Ausrichtung von Gartenschauen sollten die natürlichen Gegebenheiten einer Region einbezogen werden. So protestierten die Bürger Frankfurts als ein bisher weitgehend naturbelassenes Naherholungsgebiet nur für den Zeitraum einer Gartenschau völlig verändert wurde und anschließend weniger Attraktivität bot, als zuvor. Als positives Beispiel ist dagegen die Neuplanung des Emscher-Park-Geländes anzuführen.

Die Pflege regionaler Unterschiede und die Erfahrung unter dem Kriterium der Regionalität wird zudem durch die neuen Kommunikationstechnologien vereinfacht. In Zukunft können mehr Menschen in den von ihnen bevorzugten Regionen leben und trotzdem in das aktuelle, globale Geschehen eingebunden bleiben. Ein Modellversuch zur Revitalisierung des italienischen Bergdorfes Colletta di Castelbianco setzt diese Vorstellung um, indem jedes Gebäude mit einem leistungsstarken Internetanschluß ausgestattet wurde. Daß die Menschen trotz des permanenten Kommunikationsanschlusses weiterhin reisen, sich persönlich treffen usw. hat mit der Erfahrung von Regionalität und dem Wechsel des Lebensgefühls je nach städtischer oder ländlicher, gebirgiger oder flacher usw. Region zu tun.

Zum Kriterium der »Professionalität« bezüglich der standardisierten Logik

Im Subprozeß der Ausübung ist bezüglich der Reaktivierung von Medien mit standardisierter Logik erstens die Kompetenz hervorzuheben, professionell mit dem standardisierten Wissen eines bestimmten Erfahrungsbereichs umgehen zu können. Zweitens kommt es darauf an, zumindest teilweise den Anschluß an andere Wissensgebiete zu halten. Die Qualität der ästhetischen Erfahrung während der Interaktion mit Medien, die der standardisierten Logik folgen, steigt, wenn das Kriterium einer disziplinären, zum interdisziplinären Kontakt offenen Professionalität erfüllt ist. Mathematiker entwickeln auf der Basis tradierter Standards Gedankenmodelle für verschiedene Zahlenwelten und kooperieren mit den Naturwissenschaften. Kreative Philosophen finden sich in alternative philosophische Denksysteme ein, erdenken neue Systeme stellen Brücken zwischen Wirtschaft, Politik und Wissenschaft her. Theologen propagieren ihre Religion nicht als Dogma sondern bieten zeitgemäße Deutungen zur ethischen Orientierung für die Wissenschaften an. Freude, Kompetenz und die Fähigkeit mit Fachleuten anderer Wissensgebiete kommunizieren zu können begleiten dann die Arbeit des Forschens, des Entwickelns, des Konstruierens, des Projektierens sowie des Operierens mit Gedankenmodellen.

Das innovative Potential von Design entspricht dem Kriterium der Professionalität, indem es für Interaktionen mit einer standardisierten Logik folgenden Medien einen Standard als Rahmen darstellt, der erweiterbar ist und aus dem Neues entwickelt werden kann. Für die eigene Profession heißt dies erstens, disziplinäre Standards wie Gebrauchstüchtigkeit, Nutzungsfreundlichkeit und gestalterische Einheitlichkeit zu pflegen und anzuerkennen. Zweitens die Standards nur als Zwischenstand zu betrachten und sie nicht engstirnig zu befolgen, sondern sich durch den konkreten Kontext einer Problemstellung inspirieren zu lassen und innovative, über die Standards hinausweisende Lösungen zu finden. Auf diese Weise wird es gelingen, neue Aufgabenfel-

der für Design zu erschließen und durch neue interdisziplinäre Bezüge, das disziplinäre Wissen dort einzubringen und zu erweitern.

Beispiel für das innovative Potential von Design

Die Erfüllung des Kriteriums der Professionalität ermöglicht es, disziplinäres Wissen als standardisierte und damit geprüfte, optimierte und verlässliche Module aufzufassen, die mit weiteren Modulen der eigenen sowie anderer Disziplinen zu kombinieren sind. In diesem Sinne ist die Software zur Betriebsführung der Firma SAP (Systems, Applications and Products in Data Process) als innovatives Potential von Design deutbar, denn sie erfaßt die Komplexität eines Betriebs, die Aufgabenbereiche der verschiedenen Abteilungen, durch spezifisch auf dessen Belange zugeschnittene und ausbaufähige Software-Module. Die Firma SAP spricht seit 1999 einen vergrößerten potentiellen Kundenkreis durch ein neues benutzerfreundliches Interface-Design an. Dessen Ästhetik soll weniger technisch wirken als das bisher verwendete Design und es dem Nutzer erleichtern, sich in die Programmstruktur einzufinden. Mit solchen Themengebieten werden sich Designer in Zukunft verstärkt auseinandersetzen müssen.

6 Strategien für Design in Korrespondenz zur antizipierenden Komponente ästhetischer Erfahrung

- 6.1 Modell zur Organisationsdynamik der antizipierenden Komponente
 - 6.1.1 Querkausalität durch Teilprozesse und Kausalität von unten durch Subprozesse
 - 6.1.2 Kreiskausalität und Verbesserung durch designte Organisationsoptionen
 - 6.1.3 Kausalität nach oben durch den Hauptprozeß der Modulation
- 6.2 Kategorie der Perspektivität von Design in Korrespondenz
zur designspezifischen Verbesserung ästhetischer Erfahrung
 - 6.2.1 Resonante Option ästhetischer Erfahrung
und interpretative Perspektive von Design
 - 6.2.2 Initiative Option ästhetischer Erfahrung
und emanzipative Perspektive von Design
- 6.3 Ästhetische Strategien für Design in Korrespondenz
zu designten Organisationsoptionen
 - 6.3.1 Strategien zum Hauptprozeß der bewußten Evaluation von Erfahrung
 - 6.3.2 Strategien zum Hauptprozeß der subliminalen Akkumulation von Erfahrung
 - 6.3.3 Strategien zum Hauptprozeß der sozialen Selektion von Erfahrung
 - 6.3.4 Strategien zum Hauptprozeß der medialen Limitation von Erfahrung

6.1 Modell zur Organisationsdynamik der antizipierenden Komponente

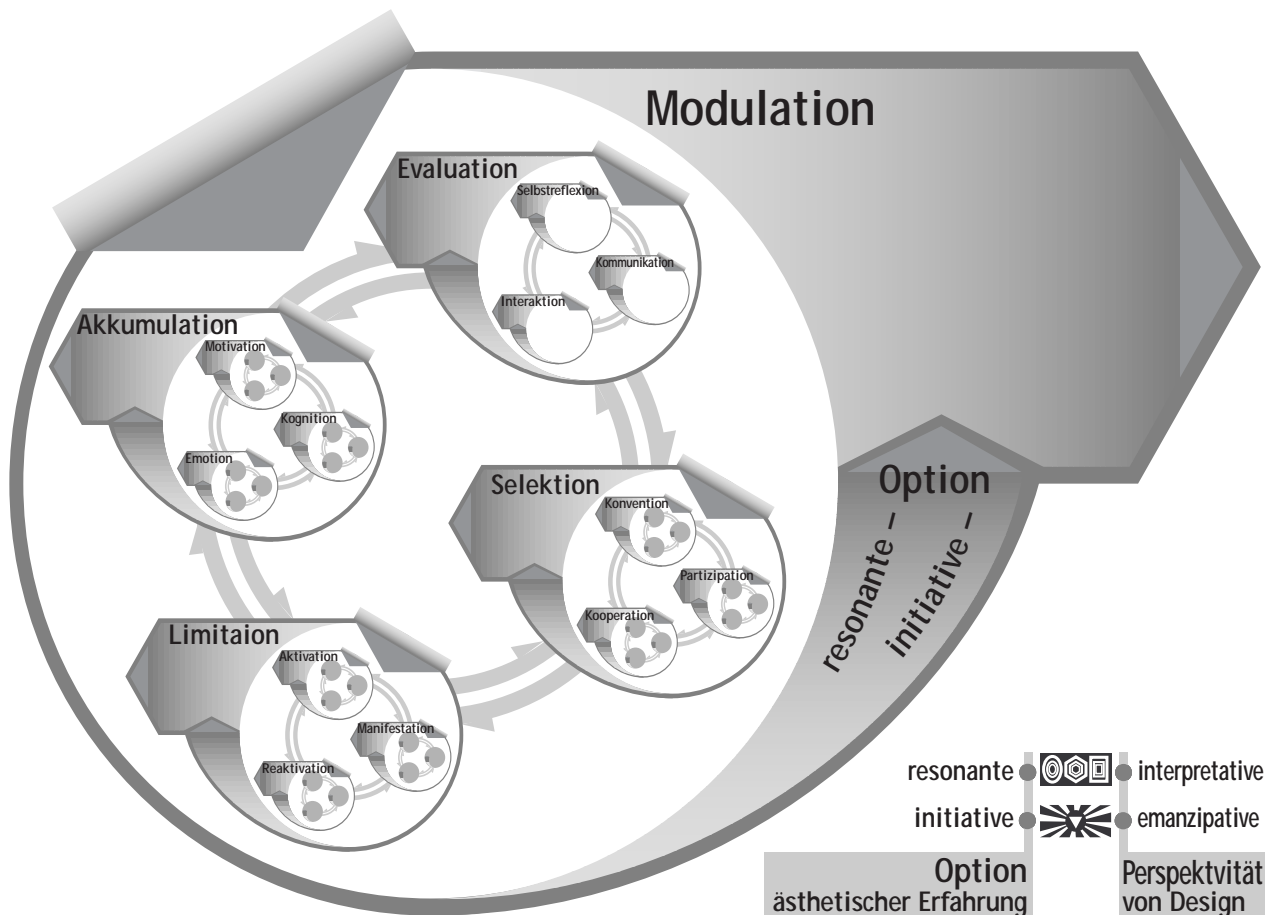
Die modellhafte Erfassung der Organisationsdynamik der antizipierenden Komponente erfordert die Berücksichtigung einer Besonderheit (vgl. Abbildung 12). Alle an der ästhetischen Erfahrung beteiligten Komponenten wechselwirken miteinander und sind nur einem theoretischen Ansatz zufolge analytisch zu trennen. Jeder Komponente ist eine systemische Eigenart und ein spezifischer Hauptprozeß zuzuordnen, durch den sie sich von den anderen abhebt. Die Eigenart der antizipierenden Komponente ist jedoch nicht unabhängig von den anderen Komponenten zu erfassen. Sie muß vielmehr in ständiger Bezogenheit zu diesen konzipiert werden.

Dieser Ansatz drückt sich im Modell zur Organisationsdynamik der antizipierenden Komponente dadurch aus, daß für sie keine neuartigen Teilprozesse differenziert, sondern die reflektierenden und antizipierenden Anknüpfungen zu den Hauptprozessen der anderen Komponenten als Teilprozesse definiert werden. Das heißt, nicht die Hauptprozesse selbst, nur die antizipierenden Bezugnahmen auf sie werden modellhaft als Teilprozesse behandelt. Andernfalls erhielte die antizipierende Komponente eine übergeordnete Position innerhalb dem Zusammenwirken aller Komponenten. Dies ist nicht beabsichtigt. Um den Ansatz besser zu verdeutlichen, ist, bezogen auf das Modell der antizipierenden Komponente, deshalb von Referenzprozessen, nicht von Teilprozessen die Rede. Entsprechend der Modellierung der anderen Komponenten wird auch ein Hauptprozeß gekennzeichnet, der die Kausalität der antizipativen Komponente nach oben, im Verhältnis zum übergeordneten Niveau der wirklichkeitsbildenden Basis, beeinflusst.

6.1.1 Querkausalität durch Referenzprozesse

Alle an der Erfahrungskreation beteiligten Prozesse beeinflussen einander. So prägt sich die somatische subliminale Tendenz bei der Mehrzahl der Menschen, die in warmen Klimazonen leben, gegenüber solchen, die in kühlen Regionen leben unterschiedlich aus, wechselwirkt also mit der kontextuellen medialen Logik. Eine Wechselwirkung zwischen der subliminalen und der sozialen Komponente bedeutet, daß sich die subliminalen Tendenzen, die primär das individuelle Verhalten beeinflussen, auch auf die Beteiligung an der Kommunikation und somit auf die sozialen Strukturen auswirken. Beispielsweise wird ein Mensch, der bevorzugt seiner explorativen Tendenz folgt, in einer Gruppe, deren Mitglieder sich verstehen, weil sie alle eher von der introvertierten Tendenz beeinflusst sind, wahrscheinlich mit seinem Kommunikationsbeitrag bald negativ auffallen und aus der Gruppenkommunikation zunehmend ausgeschlossen werden. Diese Ablehnung seiner Kommunikationsaktivität kann wiederum dazu führen, daß die somatische Tendenz Priorität gewinnt, er also beispielsweise einen unruhigen, nervösen Bewegungsdrang ausbildet, der wiederum auf die Gruppenkommunikation zurückwirkt. Die Funktion der antizipativen Komponente innerhalb dieser Korrelation aller Komponenten besteht nun darin, zunächst mit Referenz auf Prozesse der anderen Komponenten deren möglichen Verlauf gedanklich vorherzusehen und anschließend regulierende Maßnahmen zu erwägen, welche gegebenenfalls zu einem besseren Verlauf führen könnten.

Im Rahmen dieser Untersuchung sind nicht alle Querkausalitäten der verschiedenen Prozesse analysierbar. Deshalb wird die Anzahl der Referenzprozesse deren Bezug zur antizipierenden Komponente genauer dargestellt werden soll, auf die Hauptprozesse der gefühlsbezogenen und der bedingenden Komponenten, also die Prozesse der Evaluation, der Akkumulation, der Selektion und der Limitation, eingegrenzt. Um erstens den möglichen Verlauf dieser Prozesse und ihrer Wechselwirkungen antizipieren



Grafik zur Organisationsdynamik und den Kausalitäten der antizipierenden Komponente

Abbildung 12

zu können, ist der Rückgriff auf die detaillierten Analysen der jeweiligen Komponenten wie sie vom zweiten bis zum fünften Kapitel der vorliegenden Untersuchung erfolgte, also auf einen konstatierbaren Ist-Zustand, nötig. Um zweitens regulierende, verbessernde Maßnahmen in Betracht ziehen zu können, muß eine Zielvorstellung, die Antizipation eines Soll-Zustands, vorhanden sein. Die Explizierung dieser Zielvorstellung, welche sich nicht allein mittels der Analyse eines vorhandenen Ist-Zustands ableiten läßt, bestimmt die spezifische Thematik der antizipierenden Komponente.

6.1.2 Kreiskausalität und Verbesserung durch antizipierende Organisationsoptionen

Nach dem Modellansatz ist die Zielvorstellung nur durch das rekursive Zusammenwirken aller Prozesse zu generieren. Sie ist sozusagen als von unten wachsend, nicht als von oben aufoktroiert zu konzipieren. Daher ist davon auszugehen, daß Menschen keine allgemein verbindliche Richtlinie, sondern aufgrund ihrer unterschiedlichen Erfahrungsgeschichten oder Organisationsschwerpunkten der Erfahrung vielfältige Zielvorstellungen entwickeln. Zudem können diese im Laufe der Erfahrungsgeschichte variieren, stehen gleichwertig nebeneinander oder werden manchmal nie erfüllt. Für die längerfristige Qualität der ästhetischen Erfahrung und mit ihr des Lebens, ist daher weniger die rasche Verfügbarkeit der Zielvorstellungen wesentlich, als vielmehr die Gewißheit, ihrer möglichen Einlösbarkeit bei Bedarf. Diesen Zusammenhang bringt der Begriff einer antizipierenden Organisationsoption zu Ausdruck. Mit der Ausbildung einer antizipierenden Option verbindet sich die positive Vorstellung, einer Verbesserung der ästhetischen Erfahrung durch deren Einlösung.

Exemplarisch wird im folgenden die Problematik der vielfältigen Organisationsoptionen anhand dem Schwergewicht der gefühlsbezogenen Komponente innerhalb der Kreiskausalität aller Prozesse dargelegt. Hierbei wird bereits deutlich, daß sich die Einschätzung der jeweiligen Organisationsoption einerseits auf die Erwartung von Verbesserungen der ästhetischen Erfahrung durch antizipierende Organisationsoptionen auswirkt sowie andererseits auf die Bewertung des jeweils korrespondierenden Designs.

Je nach persönlicher Definition des Selbstkonzepts erhält die Evaluation durch eine dominante Organisationsqualität eine besondere Ausrichtung, welche auch die Ausbildung von Organisationsoptionen bezüglich der antizipierenden Komponente beeinflusst. Während eine Ausrichtung im Erleben Priorität hat, bleiben weitere Möglichkeiten zeitweise oder auch langfristig ausgeblendet. Oft ist das Verständnis für Menschen, die eine andere Zielvorstellung anstreben, gering. Die professionelle Behandlung ästhetischer Fragen erfordert es aber, sich von persönlichen Vorlieben distanzieren zu können und diese ebenso einer kritischen Beurteilung zu unterziehen wie fremd erscheinende Organisationsoptionen.

Die Kultivierung der perzeptiven Qualität kann elitär und überheblich wirken, das Offensein für empathive Qualität kann als aufdringliche Suche nach Nähe gewertet werden und die Orientierung an der imaginativen Qualität verleitet dazu, viel Neues zu beginnen, ohne es zu Ende zu führen. Wie können sich viele Künstler der formativen Aktualität von Design widmen, in der Hoffnung einmal in einem Museum die konkrete Dinglichkeit ihrer Objekt präsentiert zu sehen, angesichts aller Mißstände in der Welt? Weshalb sollte es gut sein, durch evokative Aktualität von Design empathive Gefühle zu wecken, welche eine oberflächliche Friedlichkeit erzeugen, die aufkeimendes aufklärerisches Denken bedeckt hält? Nützt nicht auch die prospektive Aktualität von Design nur dazu, von gegenwärtig notwendigen Aktivitäten abzulenken und das Streben nach imaginativer Qualität durch die Vermarktung von uneinlösbaren Visionen wie einem gesunden, glücklichen, finanziell gesicherten Leben für jedermann zu mißbrauchen? Andererseits findet ein Mensch vielleicht die glücklichsten Momente seines Lebens, indem ihm die formative Aktualität von Design einen Anlaß bietet, sich der perzeptiven Qualität der ästhetischen Erfahrung in besonderer Weise bewußt zu sein. Oder die evokative Aktualität von Design bietet einen Resonanzraum dar, in dem sich die empathive Qualität entfalten kann und Lebensfreude blühen läßt. Die prospektive Aktualität von Design unterstützt Menschen, für deren ästhetische Erfahrung die imaginative Qualität das schönste Erleben darstellt, dabei, sich an phantastischen Visionen begeistern zu können, selbst weitere Möglichkeiten zu schaffen und optimistisch in die Zukunft zu sehen. Der Vorrang jeder Qualität für die Ausbildung einer antizipierenden Organisationsoption ist ambivalent zu bewerten.

Auch die jeweils dominierende Dimension des Selbstkonzepts und der zugehörige Einfluß auf das Entstehen einer antizipierenden Organisationsoption läßt negative und positive Bewertungen zu. Eine Zuwendung zum inneren Selbst und der Reflexion als primäre Beschäftigung, wird häufig als weltfremde oder egoistische Spinnerei abgelehnt. Das Verständnis des eigenen Ichs anhand der kommunikativen Bezogenheit zu den Mitmenschen erscheint in westlichen, das Individuelle bevorzugenden Kulturen womöglich als naiver Altruismus oder als aufgesetzte Maske, um das Streben nach persönlichem Profit zu verstecken. Die schwerpunktmäßige Hinwendung zum Weltlichen, die Interaktion mit Medien, scheint seelische Oberflächlichkeit und Geistlosigkeit zu verraten. Aber gibt nicht die bewußte Reflexion auf das innere Selbst eine Sicherheit der Selbsteinschätzung, die erst dazu befähigt, Grenzen und Freiheiten zu unterscheiden sowie Verantwortung zu übernehmen? Ist etwa die positive Erfahrung der ästheti-

schen Besonderheit des Kommunikativen, des Teilens von Freude und Erlebens von doppelter Freude, des Teilens von Trauer und des Erlebens von halber Trauer, ungültig? Erhalten Menschen durch ihre bewußte Hinwendung zu Medien, sei es in Form naturwissenschaftlicher Forschung oder der Pflege kultureller Güter, verbunden mit dem Bemühen um qualitative Interaktion, nicht die für alle wichtigen Lebensressourcen?

Diese exemplarischen Erwägungen zur Dominanz von Prozessen der gefühlsbezogenen Komponente innerhalb der Kreiskausalität verdeutlichen deren vielfältigen Einfluß auf die antizipierenden Organisationsoption bezogen auf Lebensqualität oder einem langfristig gelungenen Leben. In ähnlicher Weise könnten auch die Prozesse anderer Komponenten sowie der jeweiligen Korrespondenz von Design dargestellt werden. Dies ist mit Blick auf die gesamte Untersuchung jedoch nicht notwendig. Wie die detaillierten Analysen jeder Komponente und ihrer Prozesse belegen, wurde kein Prozeß voreilig als zu banal disqualifiziert, sondern seine mögliche Wichtigkeit fand Berücksichtigung. Dies gilt sowohl für die Organisation der ästhetischen Erfahrung eines Menschen, als auch für das Wachsen einer Erfahrung in Richtung einer verbessernden antizipierenden Organisationsoption.

Zwei typische antizipierende Organisationsoptionen sind differenzierbar und im weiteren in ihrer Korrespondenz zu Design der Kategorie der Perspektivität zu untersuchen. Zunächst kann eine mögliche typische Option, nämlich das passive Warten auf das, was die Zukunft bringt und passend dazu die Beliebigkeit als Perspektivität von Design ausgeschlossen werden. Sie wäre im Sinne der Gesamtuntersuchung völlig unfruchtbar, beziehungsweise hätten Befürworter dieser Option keinerlei Bedarf an einer Untersuchung wie der vorliegenden. Die beiden typischen Optionen ergeben sich aus der Art der Erwartungen an die Zukunft. Wird von der Zukunft eine Verbesserung des vorhandenen Ist-Zustands ohne zu große Veränderungen erwartet, so entspricht dies einer resonanten Option. Dominiert jedoch die Vorstellung eines positiveren Soll-Zustands die Erwartung, so besteht größere Bereitschaft, das Vorhandene aufzugeben, Veränderungen zuzulassen und eine Verbesserung der ästhetischen Erfahrung durch die Einlösung einer initiativen Option anzustreben. Korrespondierend zur resonanten Option wird die interpretative und zur initiativen Option die emazipative Perspektivität von Design definiert (vgl. Punkt 6.2).

6.1.3 Kausalität nach oben durch den Hauptprozeß der Modulation

Der Einfluß der antizipierenden Komponente auf die gesamte ästhetische Erfahrungskreation läßt sich mit dem Hauptprozeß der Modulation kennzeichnen. Modulation meint in diesem Kontext im Unterschied zum Begriff der Revolution als umwälzender, radikaler Veränderung der Lebensumstände eine gemäßigte, sanfte und doch aktiv betriebene Veränderung. Diese ist desweiteren in Differenz zum Begriff der Evolution nicht mit einem linearen Fortschrittsgedanken verbunden. Denn wie die Untersuchungen zur Verwirklichbarkeit als Charakteristikum der antizipierenden Komponente ergaben, ist nach dem heutigen Wissensstand die gezielte, umfassende Neuplanung der Zukunft als unmöglich zu akzeptieren.

Für Design als Disziplin folgt daraus, bescheidenere aber umsetzbare Ziele anzustreben. Doch nicht nur die Idee der Planbarkeit, die im Design eine große Rolle spielt (vgl. Winter, 1972) ist aufzugeben. Die Idee, durch Design wesenhafte Ordnungen erzeugen oder auf diese zurückkommen zu können muß ebenso revidiert werden. Genau sowenig, wie sich die Vielfalt individueller wie soziokultureller Wirklichkeitskonstruktionen auf eine vorgegebene Ordnung als gemeinsamer Wurzel alles Werdens zurückführen läßt, ist die Unterschiedlichkeit der Lebensprobleme durch die Implementie-

rung einer neuen, umfassenden, optimalen Ordnung zu bewältigen. Die Hoffnung, durch Erkenntnis endlich auf die eine Ordnung zu stoßen, die alle Probleme löst, läuft genauso ins Leere wie die Hoffnung, durch Design diese Ordnung optimieren und neu installieren zu können. Eine solch aussichtslose Hoffnung führt irgendwann zum Scheitern desjenigen, der ihr anhängt. Diese Erfahrung machen viele engagierte Designer, die ihren Beruf wählten, um die Welt positiv zu verändern. Wahrscheinlich nimmt gerade in der persönlichen ästhetischen Erfahrung von Designern die antizipierende Komponente großen Raum ein, denn das Begeisternde an diesem Beruf liegt darin, durch Entwürfe eine zukünftige Wirklichkeit darzustellen, die es in dieser Form noch nicht gibt. Ein großer Teil der positiven Energie wird durch den Anspruch an Großem teilhaben zu wollen vergeudet und geht dadurch der Mitwirkung an verwirklichtbaren, verbessernden Modulationen im Kleinen verloren.

In seiner Einführung in die pragmatische Philosophie bezieht sich Rorty auf Dewey, um eine in die Zukunft weisende, positive der in eine Sackgasse führenden und damit negativen Richtung von Hoffnung entgegenzustellen:

»Denn eine solche Ordnung könnte es nur geben, wenn alle künftigen Alternativen jetzt schon vorhanden wären. Die Hoffnung auf ihr wirkliches Vorhandensein ist ebendie falsche Hoffnung der ›klassischen Philosophie Europas‹, von der Dewey spricht. Es ist die Hoffnung, man könne hinter dem vergänglichen Inhalt eine zeitlose Struktur erspähen und dadurch die Grenzen des Möglichen ausmachen: des möglichen Forschens, des möglichen Erkennens und der möglichen Formen menschlichen Lebens. Dies ist die Hoffnung, von der Dewey hoffte, daß wir Amerikaner sie aufgeben würden. Er drängte darauf, daß wir sie um einer besseren Hoffnung willen fallenlassen, nämlich der Hoffnung auf die Fähigkeit, eine neue Welt zu schaffen, in der unsere Nachkommen leben können, eine Welt mit mehr Vielfalt und Freiheit, als wir uns zur Zeit ausmalen können. Die Einzelheiten dieser in höherem Maße erwachsenen und entwickelten menschlichen Welt können wir uns ebensowenig vorstellen, wie unsere Vorfahren in der Bronzezeit imstande waren, sich von den Einzelheiten unserer heutigen Welt einen Begriff zu machen.« (Rorty, 1994, S. 36)

In diesem Sinne hält der Hauptprozeß der antizipierenden Komponente die Zukunft offen, ohne die Entwicklung dem Zufall zu überlassen oder in eine lineare Bahn zu pressen. Seine Wirksamkeit liegt vielmehr in einfühlsamer, bescheidener nicht machthungriger Einflußnahme auf den Gesamtprozeß der Erfahrungskreation als deren verbessernde, an vielfältige Wirklichkeitskonstruktionen anpaßbare Modulation.

6.2 Kategorie der Perspektivität von Design in Korrespondenz zur antizipierenden Verbesserung ästhetischer Erfahrung

Antizipierende Überlegungen dahingehend wie ästhetische Erfahrung und Lebensqualität zu verbessern wären stehen traditionellerweise auch im Zentrum von Theorien zur Gestaltung. Als eine der ältesten dieser Theorien, welche darauf angelegt waren, allgemeingültige gestalterische Prinzipien hervorzubringen, kann die von Vitruv um die Zeitwende in Rom formulierte Architekturlehre gelten. Gute Architektur sollte den drei von ihm hervorgehobenen Kriterien Festigkeit, Brauchbarkeit und Schönheit unter Einhaltung der richtigen Proportionen, und Berücksichtigung von Schicklichkeit und Ökonomie genügen. Später entwickelten sich daraus die von Leon Battista Alberti (1404-1474) betonten Kriterien – Konstruktion, Verteilung und Dekoration – über die allgemeinen, klassischen Kriterien – wahr, brauchbar, schön – zu den Kriterien der Moderne – Struktur, Funktion und Form. Aber diese Kriterien antizipieren eher eine einseitig optimierte Zielvorgabe, den Sollzustand einer idealen Architektur, als daß sie die konkret gebaute Architektur analytisch fassen könnten. Dies gilt analog für die Übertragung objektiver ästhetischer Prinzipien auf andere Designdisziplinen.

Design wurde an der HfG Ulm im Unterschied zum Bauhaus erstmals wissenschaftlich thematisiert. Um sich von dem laienhaften Designverständnis, das Design mit dekorativer Behübschung gleichsetzt abzugrenzen, sollte die Anerkennung der jungen Disziplin mit einem möglichst den harten Kriterien von Wissenschaft genügenden Wissensfundament gestärkt werden. Von dieser am klassischen Wissenschaftsverständnis orientierten Verwissenschaftlichung war auch die Ästhetik betroffen. An Forschungen von Max Bense anknüpfend entstanden viele Arbeiten zur Ästhetik, die bemüht waren, nach wissenschaftlichen Kriterien objektive, meßbare Qualitäten systematisch herauszufiltern und den Bereich subjektiver Interpretationen auszuschließen. Dadurch wurden jedoch gerade diejenigen ästhetischen Aspekte aus der disziplinären Forschung zur Ästhetik eliminiert, welche für das subjektive Empfinden der Qualität des Wirklichkeitserlebens und der Lebenspraxis wesentlich sind. So fragte Siegfried Maser, der viel zur Theoriebildung einer designorientierten Ästhetik in Benses Arbeitsgruppe beitrug und sich für die Überwindung des klassischen Wissenschaftsverständnisses einsetzte, anlässlich der Rezension des Buches »Ästhetik, Konstruktion und Design – eine strukturelle Ästhetik« von Rolf Garnich:

»Welchen Stellenwert haben formal-ästhetische Programme im gesamten Zielprogramm eines Produkts? – Wo finden Präzisierung und Mathematisierung ihre praktischen (oder auch pragmatischen) Grenzen? Worin besteht ihr praktischer Sinn? – Inwieweit kann eine solche Theorie nicht nur einfach beschreibbare Strukturen, sondern bessere Produkte hervorbringen?« (Maser, aus: form, Heft 74, 1976, in: form spezial 1, 1997, S. 136)

Die Konzentration auf objektive und die Geringschätzung subjektiver ästhetischer Aspekte innerhalb dem nach dem zweiten Weltkrieg aufkommenden disziplinären Designverständnis ist auch durch das politischen Bewußtsein vieler Designer zu begründen. Sie wollten ihre Aktivitäten nicht länger darauf richten, die offen gelassenen emotionalen Lücken in den Rahmenbedingungen für die Lebensgestaltung, welche von anderen Wissensbereichen wie Wirtschaft, Technik und Politik festgelegt werden, zu stopfen, sondern selbst stärker an positiven gesellschaftlichen Veränderungsprozessen mitwirken. Hierdurch geriet der Respekt vor dem banal scheinenden Besonderen, wie der spezifischen Lebensführung des Einzelnen, zugunsten der Faszination am strategisch machtvoll einsetzbaren Allgemeinen wie städteplanerischen Großprojekten, aus dem Blick. Welche der antizipierten Veränderungen forciert werden sollten und welche gestalterischen Mittel zu deren Förderung einzusetzen wären, ergab sich aus intellektuellen Diskursen, nicht aus konkreten Erfahrungen.

Insbesondere der rational geprägte Diskurs der Moderne wie auch dessen Kritik durch Vertreter der Frankfurter Schule schied gefühlsbezogenes Design, das mit der subjektiven ästhetischen Erfahrung korrespondiert, als adäquates Mittel für positive Veränderungen aus. Wolfgang Fritz Haug legte in seinem 1971 erschienen Werk »Kritik der Warenästhetik« dar, daß Design, welches die subjektive ästhetische Erfahrung in Form von Werbung oder käuflicher Warenästhetik anspricht, allzu willensschwache Konsumenten zum Kauf verführt und diese in die Zwangslage bringt, immer mehr Arbeitszeit aufwenden zu müssen, um immer schönere und angenehmere Dinge kaufen zu können, für deren Genuß letztlich keine Zeit übrig bleibt. Design fördert nach dieser Auffassung mit der Ästhetisierung von Produkten in erster Linie nicht die Lebensqualität der Endnutzer, sondern die Unternehmensgewinne. Viele Designer vermeiden es daher, am Empfinden der Nutzer orientierte, gefühlsbezogene ästhetische Mittel einzusetzen und bevorzugen funktionale, objektive ästhetische Kriterien. Inzwischen sprechen jedoch viele Anzeichen dafür, daß sich das Konsumentenverhalten mit der Gewöhnung an das verfügbare Produktangebot gewandelt hat. Konsumenten wählen gezielter nach Bedarf und Kaufkraft aus, wobei das Praktische und das jeweils

als schön Erachtete keine Gegensätze sind. Funktionale Produkte, die zudem einen subjektiven, gefühlvollen Zugang erlauben oder fördern, werden nachgefragt.

Kritik an der Konsumgesellschaft bleibt aber weiterhin angebracht. Zu beachten ist, daß die aktuelle Tendenz zur Individualisierung neben dem Konsum von Produkten, welche legitimerweise zur Inszenierung der individuell, nach persönlichen Lebensumständen ausgerichteten Lebensqualität genutzt werden, auch die demonstrative zur Schau Stellung von Produkten als in verschiedensten Formen überdimensionierten Statussymbolen befördert. Solche Statusprodukte beschneiden häufig den Lebensraum anderer Menschen und begünstigen die Verfestigung von etablierten, wirtschaftlichen Machtstrukturen. Zudem degradieren sie unkritische, sich von den Statussymbolen blenden lassende Konsumenten weiterhin zu »Konsumäffchen« (vgl. H. Karmasin, 1993), die bereits das Konsumieren an sich mit Lebensqualität verwechseln.

Es wäre falsch, aus dieser Problemlage die weitgehende Ablehnung von Gefühle animierendem oder in anderer Weise subjektiven ästhetischen Kriterien folgendem Design abzuleiten. Die Entwicklungen der 80er Jahre haben dazu beigetragen, das an konsumkritischen Argumenten fixierte Problembewußtsein der Designer aufzulockern und die Wichtigkeit von alle Sinne ansprechenden, gefühlvollen Gestaltungsaspekten anzuerkennen. Das ist bedeutsam, weil die Problematisierung und versuchsweise Bewertung und Umsetzung von Ästhetischem nicht denjenigen überlassen werden sollte, die im Gegensatz zu den beschriebenen kritisch engagierten Auffassungen Design schlicht als wirtschaftlichen Faktor sehen. Diese Sichtweise birgt die Gefahr, daß das Verständnis von Ästhetischem ohne die notwendige kritische Reflexion und Erneuerung des bewährten Wissens allein in Hinsicht auf kalkulierbare, wirtschaftliche Verwertbarkeit reduziert würde. Das Engagement für ästhetisch differenzierte Entwürfe von möglichen und sinnvollen Perspektiven für verbesserte oder zukünftige Lebensweisen und Lebensverhältnisse hätte dann seine zentrale Stellung im disziplinären Selbstverständnis endgültig verloren. Dies wäre umso bedauerlicher, als derzeit die Möglichkeiten durch Computertechnologie solche Entwürfe erlebbar und erprobbar zu präsentieren immer leistungsfähiger werden und die Disziplin gerade jetzt die Chance hätte, mit visionären Projekten ein größeres Publikum als den jeweiligen Auftraggeber zu erreichen.

Deshalb ist es notwendig, die nach wie vor häufig mit der Bewältigung von schwerpunktmäßig emotional oder ästhetisch definierten Designaufgaben verbundene Unsicherheit, Ungeübtheit und Skepsis zu überwinden. Designer, welche in diesen Bereichen, zum Beispiel der Wohnmöbelbranche, arbeiten, werden häufig innerhalb der Profession nicht ernsthaft anerkannt. Wichtiger als die innerdisziplinäre Anerkennung kann jedoch die Akzeptanz der fachspezifischen Kompetenz in einem interdisziplinären Team sein. Hierzu können Designer verschiedene, sich gegenseitig ergänzende Ausdrucksformen wie verbale Argumentation, erklärende Skizzen, Entwurfsreihen, Modelle, Vergleichsbeispiele usw. nutzen und auf diese Weise ihre theoretische und praktische ästhetische Kompetenz einbringen. Die folgenden Analysen zu einer designspezifische Theorie von Ästhetik können insbesondere für die verbale Argumentation Hilfen anbieten. Darüber hinaus regen sie zur Reflexion des disziplinären Selbstverständnisses an und wirken dadurch auf die praktische Designtätigkeit zurück. Die entscheidende Reflexionsebene im Designprozeß bildet der Mensch mit seinen Anforderungen an Design. Dieser Mensch ist auch in seiner Rolle als Konsument oder Nutzer längst nicht mehr der orientierungslose Irrläufer dem durch Design der rechte Weg gezeigt werden muß, sondern ein bewußter Akteur. Er erwartet von Design anstelle von Bevormundung die zur Verfügungstellung verlässlicher Bezugspunkte oder erweiterbarer Bezugssysteme für seine selbstgesteuerten Aktionen. Diese Bezüge sollten sich nicht aufdrängen, sondern als wählbare Angebote präsent sein. Das disziplinäre Selbst-

verständnis und die Kernkompetenz von Design sollte daher auf die Analyse von differenzierten Erfahrungen, Wirklichkeiten und Lebenswegen von Menschen ausgerichtet sein sowie auf deren qualitative, praktische Umsetzung und nicht in der Anhäufung von disziplinintern kanonisiertem Wissen stecken bleiben. Es geht für Designer darum zu lernen, Gefühle und Intellekt nicht gegeneinander auszuspielen, sondern in ihrer Bezogenheit zu verstehen und ihren Beitrag zur Gestaltung einer Kultur zu leisten, in der die vielfältigen Facetten des Menschseins nebeneinander bestehen und sich gegenseitig befruchten können. Dementsprechend ist die ästhetische Kompetenz der Designer aus der formalästhetischen Verengung zu befreien und hinsichtlich der Unterschiedlichkeit qualitativer ästhetischer Erfahrung weiterzuentwickeln. Dafür bieten sich zwei Perspektiven an, die in Korrespondenz zu den hervorgehobenen antizipierenden Organisationsoptionen zu entwickeln sind.

6.2.1 Resonante Option ästhetischer Erfahrung und interpretative Perspektive von Design

Die bisherigen Untersuchungen belegen die Einschätzung, daß die ästhetische Erfahrung von Menschen, welche selten passende Resonanzangebote hinsichtlich der subliminal, sozial oder medial bedingten Komponente ihrer Tätigkeit und Erfahrungsbildung vorfinden, verarmt. Die Betroffenen können kein individuelles Lebensglück empfinden und entfalten, wodurch sie anfällig für Fremdsteuerung werden. Dagegen kann eine durch die resonante Option geprägte ästhetische Erfahrung, welche die verschiedenen bedingenden Kriterien einbezieht und nach Bedarf und im Interesse einer Förderung der Individualität gewichtet, zu deren aktiver Entfaltung verhelfen. Indem ein Mensch durch seine entwickelte ästhetische Erfahrung immer wieder Anlässe für Lebensfreude findet fällt es ihm leichter, ein selbstgesteuertes, langfristig als ein gelungenes zu bewertendes Leben zu führen.

Ein solch positives Lebensgefühl kann zusätzlich durch die interpretative Perspektive von Design in Korrespondenz zur resonanten Option ästhetischer Erfahrung gefördert werden. Dies verlangt eine verstärkte Integration subjektiver Kriterien in die Konzeption neuer Produkte. Doch noch immer sind viele Profidesigner von Versuchen zur Objektivierung des Ästhetischen beeinflusst. Obwohl sie ihre Tätigkeit im ideellen Sinne primär als Dienstleistung für den Endkunden, nicht den zwischengeschalteten Auftraggeber begreifen und ihre gestalterische Selbstverwirklichung zurückstellen, wählen sie vor die Frage gestellt, ihren Entwurf entweder an den ästhetischen Wunschvorstellungen von Nutzern oder an einem auf objektive Maßgaben geschrumpften ästhetischen Repertoire zu orientieren, häufig die letztere Alternative. Die Entwurfsergebnisse bleiben vielen Nutzern fremd, sie finden darin zu wenig Resonanz bezüglich ihrer persönlichen ästhetischen Erfahrungen. Zwar können sie den Gebrauch der Dinge erlernen, aber diese werden nicht in den individuell oder sozial gewachsenen Lebenskontext einbezogen. Vorwiegend auf die objektive ästhetische Dimension reduziertes Design kann hinsichtlich der von den Nutzern gewünschten Lebensqualität nur selten Resonanzräume zur Bestätigung, Entfaltung und Verbesserung der ästhetischen Erfahrung anbieten. Menschen, die in solchermaßen großteils entfremdeten Kontexten leben, entwickeln nur bedingt persönliches Verantwortungsgefühl für die Pflege und den Erhalt der Dinge. Dies gilt nicht nur für private, sondern auch für öffentliche oder berufliche Lebensbereiche. Wie tief die Empfänglichkeit für ästhetische Erfahrungsqualität im Menschen verankert ist, zeigt das deutlich weniger aggressive Verhalten geistig behinderter Menschen in einem Wohnumfeld, das ihrem Wirklichkeitsempfinden ästhetisch entgegenkommt gegenüber neutralen, nur nach funktionalen Gesichtspunkten gestalteten Heimeinrichtungen.

6.2.2 Initiative Option ästhetischer Erfahrung und emanzipative Perspektive von Design

Menschen, die sich in ihrem Wirklichkeitskonstrukt größtenteils gut fühlen bevorzugen das interpretative, in Resonanz zu ihren Erfahrungen stehende Design. Dagegen suchen Menschen, die sich in ihrer Wirklichkeitskonstruktion bewußt oder unbewußt eher schlecht fühlen und für weitere Chancen, die ihnen das Leben bieten könnte, noch offen sind, nach initiativen Optionen, nach Designangeboten, die unter der Ausrichtung der emanzipativen Perspektivität gestaltet sind. Beide Optionen können sich verbessernd oder verschlechternd auf die ästhetische Erfahrung auswirken, wenn sie extrem einseitig verfolgt werden. Ihre Bewertung geht zudem mit politischen Anschauungen einher.

Ein außenstehender Beobachter kann unbefangener erkennen, welche Option für einen Menschen vorteilhafter ist. Dies gilt insbesondere für die Vorgaben, die Erwachsene Kindern und Jugendlichen machen. Ein Kind registriert zunächst nicht, daß es durch sein Umfeld dazu angeregt wird, eine Wirklichkeit zu konstruieren, die für seine Zukunft negative Auswirkungen haben wird. Manche Kinder, die als schwer erziehbar gelten, sind besonders empfindsam und setzen sich mit ihren Mitteln zur Wehr. Zu diesen Mitteln zählt noch keine Argumentationsfähigkeit oder breite Lebenserfahrung, die zum Vergleich angeführt werden könnte. Deshalb ist es sehr wichtig, für Kinder Anregungen im Sinne der initiativen Option und der emanzipativen Perspektivität von Design bereitzuhalten. Diese können ihnen auf kontrollierte Weise helfen, aus ihrem engen Wirklichkeitskonstrukt auszubrechen, andere Menschen besser zu verstehen und selber zu lernen, Entscheidungen zu treffen und sich zu selbstbewußten, verantwortungsvollen Menschen zu emanzipieren. In diesem Zusammenhang ist die Gestaltung des Erziehungssystem zu hinterfragen, welches das Engagement junger Menschen durch lange Schul-, Ausbildungs-, und Studienzeiten verbraucht, bevor es durch aktive Mitgestaltung der eigenen und der soziokulturellen Wirklichkeit einfließen kann.

Mit zunehmender Lebenserwartung wird die emanzipative Perspektivität von Design vermehrt für Erwachsene und ältere Menschen relevant. Während das Leben einer Witwe aus einfachen Verhältnissen noch vor wenigen Jahrzehnten nach strikten gesellschaftlichen Konventionen festgeschrieben war, hätte sie heute die Chance, ihrem Leben noch einmal eine neue Richtung zu geben. Krankheiten besiegeln das Schicksal der Betroffenen heute nicht mehr zwangsläufig, wenn sie Angebote vorfinden, die sie zu neuen Lebensmut und Tatkraft anregen.

Die initiative Option als Verbesserung der Lebensqualität einzusetzen, erfordert Mut zum Umdenken und Experimentieren sowie Fehlertoleranz und Respekt vor Verbesserungsversuchen als solchen, auch wenn schließlich nicht alle Versuche zum Erfolg führt. Dies gilt für diejenigen, an den sich die nach der emanzipativen Perspektivität von Design gestalteten Angebote richten ebenso wie für die Menschen, welche ihre Wirklichkeit am liebsten ungestört beibehalten würden.

6.3 Ästhetische Strategien für Design in Korrespondenz zu antizipierenden Organisationsoptionen

Mit der Entscheidung für eine der beiden besonders bedeutsamen Organisationsoptionen für die ästhetische Erfahrung geht die Wahl der korrespondierenden Perspektivität von Design einher. Im Zusammenhang der vorliegenden Gesamtuntersuchung ist keiner der beiden herausgestellten Optionen der Vorzug zu geben. Beide haben ihre Berechtigung in Relation zu dem Wunsch nach Verbesserung der Lebensqualität. Es

geht daher nicht um eine Auswahl nach ideologischen Gesichtspunkten. Hauptsächlich muß die Lebenssituation und die Wirklichkeitskonstrukte der Menschen, die langfristig von der Verfügungstellung dieser Optionen profitieren sollen, muß in der Entscheidung für die eine oder andere Option Berücksichtigung finden.

Mit Referenz auf die Hauptprozesse der gefühlsbezogenen, der subliminalen, der sozialen und der medialen Komponente und damit den wesentlichen Einfluß der Einzelkomponenten im gesamten Organisationsprozeß, ergeben sich je nach bevorzugter Option zwei Strategien. Diese können die Hauptprozesse, welche aus der Eigendynamik der zugehörigen Komponente erwachsen nicht beliebig verändern oder deren Verlauf vorausplanen. Doch mittels der Strategien sind die Hauptprozesse, Evaluation, Akkumulation, Selektion und Limitation zumindest ansatzweise in die intendierte Richtung zu lenken. Denn die Überlegungen zur Kennzeichnung des Hauptprozesses der antizipierenden Komponente zeigen, daß dieser als eine Modulation nicht als vollständige Planung oder Steuerung seiner Referenzprozesse zu konzipieren ist. Aus diesem Zusammenhang ist eine Untersuchungsmatrix ableitbar, innerhalb derer die Strategien zuzuordnen sind (vgl. Abbildung 13).

Strategien zur Kategorie der Perspektivität von Design sind den Kriterien (vgl. Kapitel 2.3, 3.3, 4.3, 5.3) zu den Kategorien der Aktualität und der Potentialität übergeordnet, da sie langfristig die Art und Weise sowie die detaillierte Umsetzung der ausgefilterten Kriterien durch Design bestimmen. Jedes der zuvor dargestellten Beispiele zur Verdeutlichung der Kriterien wäre daher in zwei Varianten entsprechend der gewählten Perspektivität und der zugehörigen Strategie auszuführen. Dies würde jedoch den Untersuchungsumfang sprengen und wenig zu dem Untersuchungsziel beitragen, ein differenziertes Modell der ästhetischen Erfahrung zu entwickeln, anhand dem Kriterien und Strategien für Design begründbar abzuleiten sind. Da sich dieses Modell auf einen Beobachtungsbereich bezieht, der in ständiger Veränderungen begriffen ist, kann es sowieso niemals Vollständigkeit beanspruchen.

6.3.1 Strategien zum Hauptprozeß der bewußten Evaluation von Erfahrung

Während der bewußten Erfahrungsevaluation erlebt sich der Mensch als selbstbestimmtes Wesen, das den Anlaß seiner Erfahrung kennt und in die Bewertung miteinbezieht. Jede positive, ästhetische Bewertung von Erfahrung ist von dem gegenwärtigen Gefühl etwas besonderes zu erleben sowie frei von bedrohender Angst oder innerem Zwang zu sein begleitet. Sie kann den Wunsch nach Wiederholung durch erneute Bezugnahme auf den mit ihr verbundenen Anlaß erzeugen. Dieser darf aber nicht zur Sucht ausarten, weil dann das ästhetische Erleben im Dienst deren Befriedigung stehen und somit instrumentalisiert werden würde. Die ästhetische Bezugnahme auf den Erfahrungsanlaß folgt der freien Zuwendung und keiner zwanghaften Hinführung oder inneren Fixierung. Auch wenn die Wertung nur auf eine der drei markanten Qualitäten oder auf eine Dimension des Selbstkonzepts bezogen ist, wird das während einer ästhetischen Erfahrung nicht als Beschränkung oder Lückenhaftigkeit, sondern als Profilierung erfahren. Denn die Wertung kann sich nur auf die momentanen Bewußtseinsinhalte beziehen. Zwar wirken auch bedingende, subliminale, soziale und mediale Einflüsse ständig ein, werden aber nicht bewußt mitreflektiert.

Wie durch viele Beobachtungen von hirngeschädigten Personen belegt ist, sind sich diese des Fehlens einer Erfahrungsebene nicht bewußt. Nur von außen betrachtet scheinen ihre Wirklichkeitskonstruktionen eine Lücke zu haben. Der Film »Zeit der Erwachens« nach dem Buch von Oliver Sacks gedreht, dokumentiert einfühlsam, wie Menschen zusammen mit der Bewußtseinsfähigkeit jede ästhetische Erfahrungsqua-

lität verlieren und um das Erlebnis des Lebens gebracht sind. Nach jahrzehntelangem Leben ohne Bewußtsein verhilft ein Medikament vorübergehend wieder zur Erlebnisfähigkeit. Die Patienten erwachen gleichsam wie nach einem kurzen Schlaf. Von den vielen Jahren in der Anstalt wissen sie nichts. Sie fühlen sich, als ob keine Zeit vergangen wäre, suchen im Spiegel nach ihrem jungen, bekannten Gesicht und freuen sich an ihren alten Lieblingstätigkeiten. Hier wird die Konstruiertheit von Wirklichkeit erschreckend deutlich. Doch auch für gesunde Menschen ist zu folgern, daß die Reichweite und die erfahrbare ästhetische Qualität ihrer Wirklichkeit immer an ihr Bewußtseinspotential gebunden bleibt. Das heißt, daß die Abwesenheit einer bisher unbekanntes positiven ästhetischen Erfahrung nicht vermißt wird. Erst nachdem sie bewußt erlebt wurde, erscheint im Rückblick das vorherige, im gewohnten Trott eingebundene Leben leer, zufälligen Erfahrungssplintern folgend und unfrei. Demgegenüber öffnen sowohl die resonante, als auch die initiative Option wählbare Alternativen, die nach der Strategie der Profilierung einerseits oder der Aufklärung andererseits durch Design umzusetzen sind.



Zur Strategie der »Profilierung« bezüglich der resonanten Option

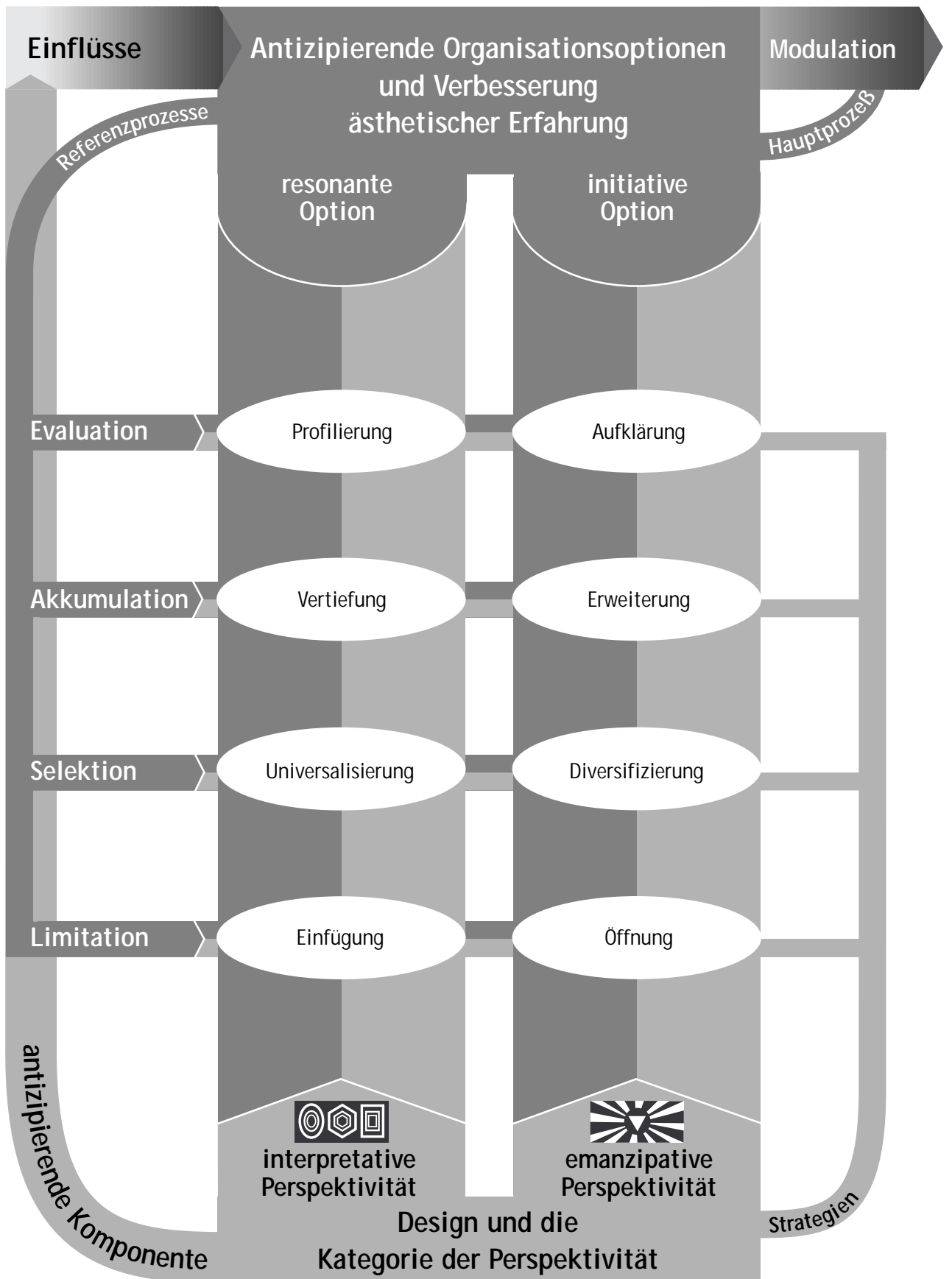
Differenzierte Analysen während einer ästhetischen Erfahrung durchzuführen ist beinahe ausgeschlossen, ohne die gegenwärtige Erfahrungsqualität zu beeinträchtigen. Es ist aber im Anschluß und in Zwischenphasen möglich, zu unterscheiden, Schwerpunkte oder sich mit der Zeit verändernde Vorlieben im persönlichen Erleben zu erkennen. Einzelerfahrungen, die durch bewußte, wiederholte Evaluation aktuell bleiben, können wiederum zu einer weiteren, die gesamte Lebenszeit integrierenden Charakteristik verschmelzen. Design hat die Aufgabe, der Strategie der Profilierung entsprechend, einer ästhetischen Erfahrung die besondere Kontur, den im nachhinein bewertbaren Erfahrungscharakter zu verleihen, der zugleich die Einzelerfahrungen einerseits voneinander trennbar macht und andererseits zu fruchtbaren Wechselwirkungen und der Formierung neuer bewußter Profilierungen von Erfahrung anregt.

Mittels der Strategie der Profilierung werden Bezugssysteme für das bewußte Erleben und Evaluieren von ästhetischer Erfahrung angeboten, welche diese als qualitative Erlebniseinheit vom Hintergrund des alltäglichen Erfahrungsflusses abheben. Aktives Bewerten und Erleben fördert die Erkenntnis, daß es auf die subjektive Entfaltung und Genußfähigkeit von Lebensqualität ankommt und diese nicht anhand objektiver Größen meßbar ist.

Die interpretative Perspektivität von Design wird der Strategie der Profilierung gerecht, indem es Schwerpunkte setzt, Erfahrungstypen kreiert, diese kombiniert, wieder differenziert usw. oder auch nach dem Vorbild des Gesamtkunstwerks möglichst viele ästhetische Erfahrungskomponenten gleichzeitig in einer aufeinander bezogenen, profilierten Art und Weise herausstellt. Aus diesem Grund bleibt es sinnvoll, Kategorien zu bilden, Gattungen und Genres zu unterscheiden. Diese sind sowohl in ihrer Reinform zu pflegen als auch experimentell zu neuen Typen zu verbinden.

Beispiele für die interpretative Perspektivität von Design

Die perzeptive Qualität entwickelt sich als reflektierte Sinnlichkeit markanter, wenn sich das formative Design auf einige ästhetische Mittel konzentriert und kein zusammengetragenes Sammelsurium ästhetischer Möglichkeiten gleichzeitig präsentiert. Deshalb haben beispielsweise schwarzweiß Fotos einen besonderen Reiz. Geschmackliche Gemeinsamkeit als besondere Erfahrung konkretisiert sich mittels weniger Charakteristika. So bestimmen die Farben Orange und Braun das typische Geschmacksprofil der siebziger Jahre. Konkrete Ding-



Übersichtstafel zu Strategien für Design in Korrespondenz zu designten Optionen

Abbildung 13

lichkeit entsteht überhaupt erst durch die profilierte, besondere Abgrenzung von einem Umfeld. Der Architekt Jean Nouvel nutzt hierfür eine dicke Glasscheibe, um ein Gebäude in Paris von der Straße abzuheben und erzeugt für den Fußgänger durch die Lichtbrechung des Glases einen besonderen Blick auf eine Wiesenfläche, die sonst unbeachtet geblieben wäre. Es entsteht überraschend eine profilierte, perzeptive Erfahrungsqualität im Alltag.

Die Strategie der Profilierung fördert die evokative Aktualität von Design einer empathiven Erfahrungsqualität durch die Hervorhebung und Konturierung bestimmter Gefühle. Bezüglich dem Selbstgefühl kann beispielsweise ein weicher Ohrensessel in gediegener Farbgebung das Gefühl von Geborgenheit vermitteln oder bunte, frische Farben bei Kleidung oder Heimtextilien fördern das Gefühl von innerer Leichtigkeit. Die Dramaturgie von Festen wie den Eröffnungsfeiern zu olympischen Spielen führt die Teilnehmer durch verschiedene, voneinander trennbare Gefühlserfahrungen zu besonderen Ausformungen der gegenwärtigen Verbundenheit. Profilierte und doch wechselnde Ausrichtungen von lebendiger Anmutung und charakteristischen Stimmungen können in Gebäuden durch Zonen mit starker, schwacher, natürlicher oder künstlicher Beleuchtung und unterschiedlichen Sitzmöbeln geschaffen werden. Dadurch ergeben sich beim längeren Aufenthalt in dem Gebäude, wie zum Beispiel einem Rehabilitationszentrum, immer wieder Ansatzpunkte, welche die alltägliche Erfahrungsdynamik durchbrechen, Profiliertheit der Erfahrung sowie innere Nähe herstellen und zur bewußten, ästhetischen Erfahrenevaluation anregen.

Die prospektive Aktualität bezieht die Strategie der Profilierung hinsichtlich der imaginativen Qualität ein. Die individuelle Abstimmung wird durch zunehmende digitale Vernetzung erleichtert. Neben der positiven Wirkung auf die ästhetische Erfahrung vergrößert sich bei unzureichender Reflexion die Gefahr der Manipulation. Der fiktive Selbstentwurf wird beispielsweise zielgruppengemäß durch eine, die Profiliertheit der ästhetischen Erfahrung ansprechende Werbung für immaterielle, zukunftsorientierte Produkte, wie Bausparkassen oder Versicherungen, aktiviert und auf eine spezielle Richtung gelenkt, an der sich die persönliche Generierung des Selbstentwurfs anlehnt. Zielgenaue Ansprache von Internetnutzern, die durch Datenanalyse möglich wird, versucht den fiktiven Selbstentwurf der Nutzer auf den, von dem Produktanbieter erwünschten Weg zu bringen und diesen weiter auszubauen.

Projektive Einigkeit erwächst aus einem, durch die prospektive Aktualität angeregten, prägnant profilierten Erlebnis. Zum Manifest in Frankfurt stiegen bereits 1997, ein Jahr vor dem hundertfünfzigjährigen Jubiläum der Deutschen Nationalversammlung in der Paulskirche, tausende rote, schwarze und goldene Luftballons auf, um projektive Einigkeit im Hinblick auf das kommende nationale und für die Stadtgeschichte wichtige Ereignis zu erzeugen. Bezüglich der virtuellen Inszenierungen wird die Strategie der Profilierung genutzt, um immer neue Variationen auszugestalten. Temporäre Umweltgestaltung inszeniert jedesmal eine modifizierte oder neue Form bezüglich der Profilierung. Das prospektive Design von wiederverwertbaren Messeständen muß so konzipiert sein, daß mittels kleiner Änderungen immer wieder in andere Richtungen profilierte Inszenierungen möglich sind. Konzepte für den Städtetourismus beinhalten Stadtführungen, die durch wechselnde Themen ein jeweils besonderes Erfahrungsprofil inszenieren.



Zur Strategie der »Aufklärung« bezüglich der initiativen Option

Während die Strategie der Profilierung das Bestehende ausbaut und die gewohnte ästhetische Erfahrung durch die Schaffung resonanter Optionen bestärkt, öffnet die Strategie der Aufklärung ungewohnte Erfahrungsweisen und fordert die Entscheidungskompetenz der Rezipienten. Diese lernen dadurch, sich nicht von ästhetischen Angeboten überlisten zu lassen, sondern sie bewußt auszuwählen. Aufklärung meint

in diesem Zusammenhang die Unterstützung zur selbständigen Urteilsfähigkeit, die nicht allein auf Rationalität beruht sondern ebenso stark auf Kenntnis von Gefühlen.

Allein aus rationaler Sicht ist meist ein genügend hoher und abstrakten Beobachterstandpunkt einzunehmen, von dem aus das subjektive Gefühl, der freien Erfahrungsevaluation als Täuschung entlarvt werden kann. Ob die Wahl der Wohnungseinrichtung, des Urlaubsorts, der Kleidung, der Nahrungsmittel, der Fernsehsendungen, Kulturangebote, Bücher usw. betreffend, viele Entscheidungen sind entgegen dem subjektiven Bewußtsein, unbeeinflußt, individuell gewählt zu haben, zumindest in der Tendenz vorhersagbar. Doch gerade diese kleinen Entscheidungen sind für die Lebensqualität im Alltag und die ästhetische Erfahrung wesentlich und es stehen immer mehrere Alternativen zur Wahl. Die Fähigkeit, diese zu erkennen und nicht zeitlebens zwangsläufig in dem Wirklichkeitskonstrukt gefangen zu bleiben, in das ein Mensch zufällig hineingeboren wurde, sollte durch die Strategie der Aufklärung gefördert werden. Als eine der Entscheidungsalternativen ist ebenso das Verweilen in dem bisherigen Wirklichkeitskonstrukt abzuwägen.

Die emanzipative Perspektivität von Design kann der Strategie der Aufklärung dadurch entsprechen, daß es im Prinzip eine frei wählbare Zuwendung ermöglicht, also trotz gezielt geplanter ästhetischer Wirkungen den Rezipienten weder überrumpeln noch überlisten will. Designer sollten, sich den Respekt vor der Wahlfreiheit und der bewußten, gefühlsbezogenen Erfahrungsevaluation des Einzelnen bewahren, auch wenn es um vermeintlich kleine Entscheidungen geht. Denn diese können im subjektiven Empfinden große Bedeutung erlangen. Hier muß sich das verantwortliche Eintreten der Designer für ihr Tun bewähren, denn in diesem Punkt treffen sich ästhetische und ethische Argumente am engsten. Für jeden Menschen, ob in der Rolle des Designers oder des Nutzers, gilt es, zu erkennen, daß Entscheidungsfreiheit mit Verantwortungsbewußtsein verbunden ist.

Beispiele für die emanzipative Perspektivität von Design

Ähnlich einem Medikament das heute nur selten ohne Aufklärung über die Wirkung und ohne Zustimmung des Patienten verabreicht wird, müßte auch ein Rezipient vor der Präsentation eines ästhetischen Angebots über die mögliche Wirkung innerhalb der ästhetischen Erfahrung aufgeklärt werden, um freiwillig und verantwortlich mitentscheiden zu können.

Die perzeptive Qualität förderndes, auf die formative Aktualität ausgerichteter Design sollte das Entstehen von reflektiver Sinnlichkeit, geschmacklicher Gemeinsamkeit und konkreter Dinglichkeit innerhalb der ästhetischen Erfahrung anregen, sie aber nicht ohne Vorwarnung überwältigen und somit jede bewußte Reflexion und Entscheidungsmöglichkeit, zur Annäherung oder zur Abwehr, ausschalten. Eine ästhetisch opulente Architektur und Ausstattung, die beispielsweise bei Schlössern oder auch Bankgebäuden zum Einsatz kommt, kann den unbedarften Besucher in Bann schlagen. Diese ganzheitliche Vereinnahmung der perzeptiven Qualität durch ästhetische Reize, demonstrativ betonte Gemeinsamkeit und zur unverrückbaren Macht aufgebauten Dinglichkeit, unterdrückt für den Besucher selbst unmerklich zunehmend jede eigenständige Aktivität.

Ebenso wäre beim Einsatz der evokativen Aktualität von Design zur Anregung der empathischen Qualität zu beachten, daß Gelegenheiten zur kurzen Distanznahme und innerlichem Rückzug bestehen. Insbesondere Filme können den Zuschauer zur Anteilnahme durch Lachen oder Weinen evozieren. Wenn die Dramaturgie den Zuschauer aber unentwegt durch ein Gefühlsbad treibt, ohne ruhige Phasen zur Besinnung auf das Selbstgefühl, die gegenwärtige Verbundenheit mit den anderen Kinobesuchern und dem eigenen Imaginieren von

durch den Film inspirierten virtuellen Inszenierungen einzubauen, wird der Zuschauer völlig vereinnahmt und fühlt sich am Ende ausgebrannt.

Auch hinsichtlich der prospektiven Aktualität zur Unterstützung der imaginativen Qualität ist es wichtig, Entscheidungsmöglichkeiten in Sinne der Strategie der Aufklärung offen zu halten. Daher ist die prospektive Aktualität von Design nicht mit dem linear ausgerichteten, avantgardistischen Anspruch, der beispielsweise die Designer der Moderne erfüllte, gleichzusetzen. Dieser würde die Richtung für den fiktiven Selbstentwurf, die projektive Einigkeit und die virtuelle Inszenierung zu stark vorgeben und anstatt zur selbstbestimmten Entfaltung imaginativer Qualität zu verhelfen, jedermann zum Nachläufer degradieren.

6.3.2 Strategien zum Hauptprozeß der subliminalen Akkumulation von Erfahrung

Innerhalb der selbstorganisierenden Dynamik der subliminalen Organisationstendenzen sammeln sich die wichtigen persönlichen Erfahrungen an und bleiben im subliminalen Hintergrund über ihr bewußtes Erleben hinaus wirksam. Hier manifestiert sich die persönliche Historie. Der Erfahrungsschatz bildet einen Referenzbereich, in dem eine Osmose zwischen Erfahrungen die der Motivation, der Kognition und der Emotion sowie den drei Phänomenbereichen, Innenwelt, Körpergrenze und Außenwelt zuzuordnen sind, stattfindet und durch selbstorganisierende Prozesse weitere subliminale Verhaltenstendenzen erwachsen. Aktuelle Forschungen zur Wissensbildung lassen vermuten, daß im Normalfall eine komplexe Vernetzung und ganzheitliche Speicherung der erworbenen Erfahrungen im Erfahrungshintergrund stattfindet. Die Trennung kognitiver Wissenskomponenten von emotionalen oder motivationalen Anteilen erfolgt erst nach jahrelangem Üben in einem Spezialgebiet.

Daß Veränderungen des Erfahrungshintergrunds im Sinne einer Vertiefung oder Erweiterung keine bewußte, gezielte Entscheidung benötigen und sich aus dem Fluß der somatischen, der introvertierten und der explorativen Tendenz ergeben können, zeigt die Beobachtung eines Einzellers auf Nahrungssuche von William H. Calvin. Hat der Einzeller eine Nahrungsquelle gefunden, so bewegt er sich wiederholt kurzzeitig von ihr weg. Auf diese Weise kann er zufällig eine bessere Nahrungsquelle finden. Um dieses Verhalten zu erklären, ist dem Einzeller weder eine bewußte Absicht zu unterstellen, noch intelligente oder schöpferische Kräfte zu postulieren, sondern allein der Zufall als ausreichende Begründung annehmen. Analog dazu erklärt sich die menschliche Kreativität als selbstorganisierende Kraft, ohne sie auf mystische Eingebungen von außen zurückführen zu müssen. Vielmehr bewegt die neuronale Aktivität in ihrer Gesamtheit von Gehirn und Körper den Organismus in seinem Kontext in Referenz zum Erfahrungshintergrund auf ein bestätigendes sicher einschätzbare, weil bekanntes eventuell zur Vertiefung führendes oder auf ein unsicher bleibendes, weil noch unbekanntes, möglicherweise zur Erweiterung anregendes Angebot hin. Die Schaffung geeigneter Angebote im Lebenskontext durch Design erhöht die Wahrscheinlichkeit einer Begegnung mit einem vertiefenden oder erweiternden Angebot und wirkt sich somit positiv auf die individuelle qualitative Erfahrungsakkumulation aus.

Für die Formung des Erfahrungsschatzes, aus dem sich das Wirklichkeitsverständnis speist, ist es deshalb entscheidend, welche ästhetischen Angebote während einer Verhaltenstendenz verfügbar sind. Sensitives, animatives und impulsives Potential von Design können in unterschiedlicher Weise zur qualitativen Erfahrungsakkumulation beitragen. Bezüglich ihrer Wirkung auf den Erfahrungsschatz ist einerseits die auf die resonante Option abgestimmte Strategie der Vertiefung durch die interpretative Perspektivität von Design zu beachten und andererseits die hinsichtlich der initiativen Option entwickelte Strategie der Erweiterung durch die emanzipative Perspektivität.



Zur Strategie der »Vertiefung« bezüglich der resonanten Option

Ohne ein Identitätsgefühl als Erfahrungshintergrund können Menschen keine selbstbestimmte Aktivität entwickeln. Sie benötigen daher zur Selbstfindung und Selbstentfaltung durch die Vertiefung des Erfahrungshintergrunds Optionen in Resonanz zu ihrer Wirklichkeit. Zu beachten ist jedoch, daß eine zu starke, nur auf sich selbst bezogene Identität in das zwischenmenschliche Abseits führen kann. Deshalb ist die dynamische, flexible Erweiterung der subliminalen Akkumulation von Erfahrung ebenso wichtig wie deren Vertiefung.

Die interpretative Perspektivität von Design kann schwerpunktmäßig sensitiv, animativ oder impulsiv ausgerichtete Interpretationen anbieten. Diese sollten dem gegenwärtigen Aktivitätsziel entsprechen, anschließbar sein, zur sinnhaften Erfahrungsakkumulation führen, Wichtigkeit gewinnen, ein Gefühl von Vertrautheit festigen und somit das persönliche Wirklichkeitskonstrukt bestätigen, stärken und vertiefen. Durch solche Designangebote werden selbstverständlich erscheinende ästhetische Anschlußmöglichkeiten geschaffen und längerfristig dazu beigetragen, daß die vertrauten Komponenten des Selbstgefühls im Zuge der Erfahrungsakkumulation zu einer persönlichen Identität verwachsen.

Beispiele für die interpretative Perspektivität von Design

Gestaltung und Nutzung von Interfaces sind für viele Designer und Nutzer noch ungewohnt. Deshalb erfolgt die erste intuitive, auf den Erfahrungsschatz bezogene Orientierung oft anhand ästhetischer Elemente, die aus der zweidimensionalen Gestaltung bekannt sind. Dadurch kommen die speziellen Möglichkeiten der digitalen Medien nicht voll zum Einsatz und Designer wie Nutzer fühlen sich im Umgang mit den neuen Medien im Vergleich zu ihren Erfahrungen bezüglich der gewohnten Medien bestätigt. Sie stellen fest, daß sich nichts Wesentliches geändert hat oder sind enttäuscht, weil der Bildaufbau oder die Lesbarkeit der Schrift nicht der gewohnten Druckqualität entspricht.

Das Anknüpfen an bewährte Erfahrungen wie die Anwendung visueller Ordnungsregeln hilft zwar bei der Annäherung an ein neues Medium, erzeugt aber noch keine Vertiefung des Erfahrungsschatzes. Erst ästhetische Hinweise, welche die momentan bevorzugte subliminale Tendenz ansprechen und dazu anregen, zum Beispiel im Zuge multimedial unterstützter Interaktionen, weitere die gewählte Tendenz fortführende Screens zu öffnen, verhelfen zu einer vertiefenden Erfahrungsakkumulation. Die Nutzerführung der CD-Rom »Lumpensammler im Datenraum«, die das Werkbund-Archiv in Berlin vorstellt, bietet unterschiedliche Wege zum Erkunden des Archivs an. Selbst wenn die Fakten bereits als solche bekannt sind, macht es Vergnügen, die Navigationswege gemäß momentaner Vorlieben auszuprobieren und den Erfahrungsschatz zu vertiefen.

Digitale Medien wie Websites oder CD-Roms bieten die technische Voraussetzung für eine den subliminalen Tendenzen entgegenkommende Nutzerführung. Da die unterschwelligen Erwartungen an die Website einer Firma oder Institution sowie der Erfahrungsstand der verschiedenen Interessenten sehr unterschiedlich sind, bietet es sich an, jeder Nutzergruppe auf sie abgestimmte Navigationswege durch die Site zu ermöglichen. Dies kann durch die Unterscheidung von für den Benutzer sichtbarem und unsichtbarem, die technische Funktionalität betreffenden Design umgesetzt werden.

Das sichtbare Design vermittelt durch ästhetisch auf die Zielgruppen abgestimmte Designmasken, in denen das Corporate Design der Firma erkennbar bleibt, dem Nutzer den Eindruck einer klaren, zielführenden Navigation. Zu diesen Designmasken gehören je spezifische Bilder, Animationen, Sounds und Textformulierungen. Das unsichtbare Design betrifft

die Kompatibilität aller Datensätze auf der Programmebene. Auf diese Weise fühlt sich jeder Besucher persönlich angesprochen und ist innerlich zur Vertiefung seines Erfahrungsschatzes bereit. Außerdem ist gewährleistet, daß jeder Nutzer die Navigation nach seiner momentanen Tendenz und seinem Wissenstand selbst steuern kann und alle Datensätze für ihn erreichbar sind. So kann in Resonanz zu den anzusprechenden Klienten für einen sportbegeisterten, von der somatischen Tendenz beeinflussten Jugendlichen eine andere Designmaske entwickelt werden, als für eine empfindsame, der introvertierten Tendenz folgenden Person oder für einen professionellen Anwender, der bestimmt von der explorativen Tendenz nach neuen Impulsen Ausschau hält.

Zur Strategie der »Erweiterung« bezüglich der initiativen Option

Design gemäß der Strategie der Erweiterung in Korrespondenz zur initiativen Option stellt zunächst ein Anschluß zur momentanen Tendenz sowie zum Erfahrungshintergrund her und bietet dann weiterführende Perspektiven an. Vorsicht ist dahingehend geboten, als dieses Vorgehen auch als Verlockungstaktik eingesetzt wird, um einen potentiellen Kunden von seinen eigenen Zielen abzubringen und in ihm neue Wünsche zu wecken. Wem ist es nicht schon passiert, daß er sich von einem grafisch anziehenden Buchcover und einem vielsagenden Titel angesprochen fühlte, das Buch kaufte und daheim enttäuscht die Banalität des Inhalts zur Kenntnis nehmen mußte oder beim Einkaufen auffallende, interessant oder informativ präsentierte Produkte erstand, die er im Grunde nicht benötigt? Im Prinzip funktioniert aber das Lernen als Erweiterung des bisher Gewußten nach diesem Muster. Doch dann folgt anstelle der Enttäuschung ein inneres Aufwachen auf der Ebene des Erfahrungshintergrunds, das die Bereiche Motivation, Kognition und Emotion gleichermaßen befruchten kann.

Die emanzipative Perspektivität von Design kann der initiativen Option dadurch entsprechen, daß in unmerklicher, fast spielerischer Weise dem Nutzer immer größere Entscheidungsräume geöffnet werden. Vorbedingung jeder weiteren Öffnung ist dabei die Steigerung der Entscheidungskompetenz des Nutzers. Dieser wird weder überlistet noch in das kalte Wasser des Entscheidungszwanges geworfen. Vielmehr geht es darum, ihn bei ständiger Abstimmung zur erfolgten Weiterentwicklung seines Erfahrungshintergrundes zu dessen Erweiterung anzuregen.

Beispiel für die emanzipative Perspektivität von Design

Die Erweiterung der persönlichen Erfahrungsakkumulation anregende ästhetische Elemente, können im Interface-Design dadurch entstehen, daß zum Einstieg bekannte Darstellungsformen wie statische Bilder, lineare Erzählungen oder Filmsequenzen eingesetzt werden. Im Laufe der Interaktion sind diese konventionellen Formen zunehmend durch mediengerechtere Darstellungen wie der Kombination von Ton, Musik, Text und Bild zu ersetzen. Digitale Medien beinhalten die Möglichkeit, beispielsweise durch Anklicken oder Berühren eines Touchscreens dessen Informationsoberfläche partiell zu verändern. Wichtige Informationen können länger oder dauerhaft sichtbar bleiben, andere wechseln. Der lernende Nutzer muß keinem linearen Aufbau folgen, er kann je nach momentaner Aktivitätstendenz verschiedene Wege ausprobieren und findet immer wieder zur Ausgangsposition zurück. Trotz spielerischer Freiheit sind die möglichen Wege vorab genau zu planen, zu programmieren und zu gestalten.

Jugendliche, die primär unter dem Einfluß der somatischen Tendenz stehen und sich von dem sensitiven Potential von Design angezogen fühlen, begeistern sich für Computerspiele, in denen es auf schnelle Reaktion ankommt. Im Zentrum dieser Spiele stehen meist gewalt-

tätige Aktionen. Ein unter den Aspekten der emanzipativen Perspektivität von Design gestaltetes Spiel könnte eine Anfangsszene nach dem bekannten Muster anbieten und die Protagonisten der Spielhandlung mit jedem weiteren erreichten Schwierigkeitsgrad des Spiels in Analogie zu chemischen Elementen bringen und die Handlung mit chemischen Reaktionen vergleichen. Bei der Konzeption eines solchen Spiels ist darauf zu achten, daß die Jugendlichen die Strategie der Erweiterung des Erfahrungshintergrunds nicht frühzeitig durchschauen, damit das Spiel bis zum Ende Spaß macht und gleichzeitig zu einem besseren Verständnis von Chemie führt.

Menschen, die von der introvertierten Tendenz beeinflußt sind, fühlen sich von vielen Ereignissen innerlich berührt und verhalten sich in einer Art intuitivem Schutzmechanismus schüchtern und zurückhaltend. Im Sinne der initiativen Option der antizipativen Komponente ästhetischer Erfahrung muß diese die persönliche Weiterentwicklung lähmende Zurückhaltung mittels der emanzipativen Perspektivität von Design aufgebrochen werden. In Amerika gibt es speziell für Mädchen entwickelte Computerspiele, die es ermöglichen, verschiedene Rollen anzunehmen und beispielsweise zu testen, wie sich der Einstieg in eine neue Schulklasse nach einem Umzug gestaltet, je nachdem, wie sich die Spielfigur, mit der sich die Spielerin identifizieren kann, verhält. Solche Spiele unterstützen schüchterne Mädchen dabei, andere Menschen besser zu verstehen, sich zu öffnen, aktiver zu werden und somit den Erfahrungshintergrund zu erweitern.

Personen, welche von der explorativen Tendenz bewegt sind, springen schnell auf jedes neue Angebot, daß sie entdecken an. Sie sind aber selten in der Lage, vor der Annahme eines Angebots zu prüfen, ob es in eine positive Richtung weiterführen wird noch den Erfolg nachher zu beurteilen. Diesen Personen muß das impulsive Potential von Design mit Ausrichtung auf die emanzipative Perspektivität den Zugang zu für sie sinnvollen, ihren Erfahrungshintergrund erweiternden Angeboten öffnen. Eine Möglichkeit dazu bietet das Infotainment. Es ist als Versuch beschreibbar, durch Unterhaltung als Köder Information zu vermitteln. Ein positives Beispiel hierfür ist die Fernsehproduktion Quarks&Co des Westdeutschen Rundfunks. Ein weiteres Beispiel sind Suchmaschinen im Internet, die den von der explorativen Tendenz Getriebenen durch vorausgewählte Links zur Entdeckung interessanter Websites verhelfen. In Zukunft wird das Surfen im Netz durch proaktive Agenten unterstützt, die das Internet nach Kriterien durchsuchen, welche der Nutzer zuvor je nach eigenen Interessen bestimmen kann. Die Schaltung von animierten, Aufmerksamkeit weckenden Werbebannern ist dagegen mit Vorsicht zu bewerten. Sie locken Nutzer, die sich von der explorativen Tendenz treiben lassen so tief in das Netz, daß diese sich leicht darin verlieren und am Ende nichts zur Erweiterung ihres Erfahrungshintergrunds Verwertbares mitnehmen.

6.3.3 Strategien zum Hauptprozeß der sozialen Selektion von Erfahrung

Während sich die subliminalen Tendenzen hauptsächlich auf die persönliche Erfahrungsakkumulation auswirken, läßt sich der maßgebende Einfluß der sozialen Strukturen auf die ästhetische Erfahrung mit der Erfahrungsselektion charakterisieren. Der individuellen Gedächtniskonstruktion durch die persönlichen Erfahrungsakkumulation steht als Pendant die gemeinsame Konstruktion eines kulturellen Gedächtnisses (vgl. Assmann, 1992) durch die langfristige Erfahrungsselektion der sozialen Strukturen zur Seite. Dieses umfaßt nicht etwa die Menge aller persönlichen Erfahrungen, sondern enthält nur solche Erfahrungen, die im Lauf der sozialen Wandlungsprozesse nicht vergessen wurden. Dadurch findet eine einschneidende Selektion von Erfahrungen statt.

Wie die individuelle Erfahrungsakkumulation je nach bevorzugter Perspektivität von Design Anregungen zur Vertiefung oder zur Erweiterung erfährt, so ist durch Design auch die Richtung der sozialen Selektionsprozesse mitzubeeinflussen. Diese

Einflußnahme darf nicht bereits im Vorfeld auf höherer Ebene ohne Rücksicht auf die speziellen Interessen und Bedürfnisse der davon betroffenen Individuen erfolgen.

Soziale Selektion vollzieht sich in Zeitspannen, welche die individuelle Lebenszeit überschreiten können. Zum Verständnis, weshalb die je gegenwärtige soziokulturelle Wirklichkeitkonstruktion sich so und nicht anders darstellt, hilft ein Blick in die Vergangenheit. Deshalb besteht für Walter Benjamin die Hauptaufgabe der historischen Wissenschaft darin, durch Betrachtung der Vergangenheit diejenigen Erscheinungen herauszufiltern, in welchen die Gegenwart bereits sichtbar wird (vgl. Sandkühler, 1991, S. 14). Mittels dieser Vorgehensweise kann es gelingen, markante Entwicklungslinien herauszustellen. Sie kann aber auch dazu beitragen, daß das aus der jeweils gegenwärtigen Sicht Wichtige bewahrt und der Rest dem Vergessen preisgegeben wird. Demgegenüber vertritt der Historismus den Anspruch, jede Erfahrung, die soziokulturelle Wichtigkeit erlangte zu bewahren (vgl. Seiffert, 1991). Denn erstens werden aus dem je aktuellen Erkenntnisstand wiederum neue Einsichten aufgrund von historisch belegten Erfahrungen möglich, zweitens dürfen Menschen aus vergangenen Epochen oder »primitiven« Kulturen nicht instrumentalisiert hinsichtlich dem Zweck oder Wert ihrer kulturellen Produkte für die jeweils aktuelle Zeit eingeschätzt werden.

Es ist aussichtslos, ohne Vorauswahl alle Erfahrungsanlässe bewahren zu wollen, weil dann sämtliche Energien einer Gesellschaft an die Pflege ihrer Traditionspflege gebunden und für antizipierende Aktivitäten blockiert wären. Doch der offene die Würde jedes Lebens respektierende, von Verwertungsinteressen absehbende Blick auf die Vergangenheit bringt das unendliche Potential für ästhetische Erfahrungen zum Vorschein, welches die Historie in sich birgt. Die Wertschätzung einer vergangenen, im Zuge der soziokulturellen Erfahrungsselektion auf der Strecke gebliebenen Lebensweise und der damit verbundenen Erfahrung muß nicht bedeuten, sie wiederholen zu wollen oder ihre Fehler nicht zu erkennen. Wichtig ist die Einübung einer unvoreingenommenen Beobachtungweise, die sich von der Verhaftung an persönliche Gewohnheiten oder der Selektion durch soziale Konventionen und Normen löst. Dann erscheint das kulturelle Gedächtnis nicht als totes Archiv oder als linear fortschreitender Mechanismus, aus dem die Gegenwart mit zwanghafter Folgerichtigkeit entsteht, sondern als Fundus für vielfältige, lebendige Erfahrungsmöglichkeiten, die in der Gegenwart oder der Zukunft neue Beachtung und Bedeutung gewinnen können.

Es ist deshalb das Kennzeichen einer reichen Kultur, die vielfältige Erfahrungsqualitäten anbietet und trotz Selektion Lebensqualität nicht eindimensional fixieren will, daß sie möglichst viele Erfahrungen ressourcensparend bewahrt und für Erneuerungen bereit hält. Je nach vorherrschender sozialer Struktur und einer mit dieser verbundenen Bevorzugung der resonanten oder der initiativen Option im Blick auf die Zukunft, kann das Zustandekommen einer solchermaßen reichen Kultur gefördert oder behindert werden. Es liegt heute stärker denn je in der Verantwortung der Menschen, sich im Hinblick auf die Zukunft für die resonante oder initiative Option zu entscheiden und die Strategie der Universalisierung oder der Diversifizierung zu wählen.



Zur Strategie der »Universalisierung« bezüglich der resonanten Option

In historischen Phasen von durch Naturgewalten ständig bedrohten Lebensbedingungen war es notwendig, die soziokulturelle Selektion von Erfahrung aufgrund der praktischen Bedeutung, die sie für das Überleben haben konnte, zu vereinheitlichen, um als starke Gemeinschaft die Gefahren zu bewältigen. Diese Strategie zur Sicherung der Lebensbedingungen stellt heute keine Notwendigkeit mehr dar. Zudem besteht ein

Überfluß an Erkenntnissen, sodaß die Hütung ihrer unverfälschten Weitergabe nicht mehr überlebenswichtig ist und mit weniger Aufwand gesichert werden kann. In Museen, Bibliotheken oder dem World Wide Web ist für jedermann zugänglich zu recherchieren, welche Erkenntnisse verschiedene Kulturen in den vergangenen Jahrtausenden aus ihren Erfahrungen selektierten. Es ist möglich zu analysieren, was seither zu einem Erfahrungsbereich an modifizierenden oder völlig neuen Erkenntnissen hinzugekommen ist sowie bessere und schlechtere Erfahrungsselektionen zu vergleichen. Angesichts dieser vorhandenen Vielfalt von Erkenntnissen zu ähnlichen Erfahrungsbereichen, die sich in der Lebenspraxis gleichermaßen bewährt haben, entbehrt das strikte Beharren auf der unveränderlichen Stabilität, der Absolutheit einer Erkenntnis jeder Notwendigkeit. Auf einen Problembereich bezogene, unterschiedliche Erkenntnisse können als prinzipiell gleichwertig bewahrt und für unterschiedliche Interpretationen oder weiterentwickelnde Erneuerungen bereit gehalten werden. Trotzdem entscheiden sich viele Menschen für die Sicherheit und Stabilität versprechende resonante Option.

Die resonante Option kann bezüglich der sozialen Erfahrungsselektion durch Ausrichtung der korrespondierenden interpretativen Perspektivität von Design auf die Strategie der Universalisierung verwirklicht werden. In diesem Zusammenhang ist zu berücksichtigen, daß sich die drei typischen sozialen Organisationsstrukturen (vgl. Kapitel 4.2) hinsichtlich ihrer Eignung für eine Beeinflussung durch die Strategie der Universalisierung und die interpretative Perspektivität von Design unterscheiden.

Beispiele für die interpretative Perspektivität von Design

Dominiert die integrative Struktur innerhalb einer Kultur, so drückt diese fast ohne wertende Selektionen vorzunehmen die Zusammengehörigkeit aller Menschen, die sich auf sie beziehen aus. Hierzu paßt die Strategie der Universalisierung. Die interpretativen Perspektivität von Design kann rücksichtsvoll auf die Unterschiede der Individuen eingehen. Mittels der Strategie der Universalisierung der sozialen Erfahrungsselektion entsteht eine umfassendere Einheit. Diese integriert individuelle Differenzen und läßt es zu, daß jeder nach seinen Kräften an der Fortführung der universellen Erfahrungsselektion beitragen kann. Nicht die Differenzen im Kleinen werden betont, sondern die Gemeinsamkeiten im Großen. Unter der interpretativen Perspektivität von Design ist langfristig die Komplexität des kollektiven Potentials von Design zu steigern, das heißt, der Lebensstandard und das Allgemeinwissen verbessern sich. Im Vergleich zu Beginn des Jahrhunderts, als nur wenige Gebildete aktiven Anteil an der Erfahrungsselektion hatten, ist in den westlichen Ländern heute der Großteil der Bevölkerung dazu fähig komplexe Alltagshandlungen eigenständig durchzuführen und beispielsweise selbst Auto zu fahren, Bankgeschäfte abzuwickeln, Behördengänge zu erledigen.

Überwiegen hierarchische Strukturen, dann formiert sich die kulturelle Erfahrungsselektion aus dem, bezüglich den gewählten Idealen, optimierten Wissen von Eliten. Als Extrakt der linearen Optimierung entsteht explizites Wissen, das zu verstehen aber entsprechendes Vorwissen voraussetzt, dessen Erwerb nicht jederman zugänglich ist. Es bilden sich Wissenseliten, die beispielsweise wissenschaftliche Disziplinen repräsentieren und nicht miteinander in Verbindung gebracht werden können, weil sie je auf ihrer Linie optimiert sind. Die Tradierung und weiteren Optimierung dieser auseinanderklaffenden Wissensspitzen verlangt die Heranbildung nachrückender Eliten. Prozesse der Erfahrungsselektion werden von oben gesteuert. Dies zeigt sich dadurch, daß das als unwichtiger eingestufte Wissen den Menschen an der Basis der Hierarchien übertragen wird und alle Kräfte darauf konzentriert werden, einigen wenigen den Aufstieg zu ermöglichen. Durch die willkürliche Einstufung von Men-

schen sind konkurrierende Machtkämpfe um die Auswahlkriterien für relevantes Wissen und persönliche Aufstiegsberechtigung vorprogrammiert. Obwohl unterschiedliche Wissens Ebenen entstehen, wird die hierarchische Struktur von der Strategie der Universalisierung gestärkt. Zwar bildet jede Ebene für sich eine Einheit, diese ist aber an die umfassende, übergeordnete Einheit der hierarchischen Struktur als Ganzes gebunden. Die auf Universalisierung ausgerichtete Erfahrungsselektion einer hierarchisch strukturierten Gesellschaft verschlingt die humane Energie für die Tradierung ihrer Inhalte und läßt für Erneuerungen, Weiterentwicklungen und Diversifizierung immer weniger Freiraum. Ein Beispiel für das Scheitern einer Gesellschaft durch das Festhalten an einer hierarchischen Struktur kombiniert mit der Strategie der Universalisierung, ist der Untergang der ägyptischen Pyramidenkultur. Die Unterstützungswürdigkeit der Strategie der Universalisierung bezüglich der hierarchischen Struktur durch die interpretative Perspektivität von Design ist daher kritisch zu prüfen.

Bestimmt eine polyvalenten Struktur die Erfahrungsselektion, dann stehen Elemente aus verschiedenen Bereichen und Entwicklungsstufen nebeneinander. Dadurch werden spielerische, kreative Verknüpfungen von Erfahrungen möglich. Bezüglich der polyvalenten Struktur und dem partizipativen Potential von Design ergeben sich die Selektionskriterien für Pflege und Tradierung von Wissen nicht zwangsläufig aus dem Aufwand einer Elite, welche dieses Wissen erzeugte, sondern erfolgt mit Rücksicht auf gegenwärtige oder zukünftige Relevanz. Die Erfahrungsselektion läßt sich keinem Universalanspruch unterstellen. Parallel werden verschiedene Richtungen verfolgt und in Relation zu verantwortlich ausgewählten Erfordernissen ständig modifiziert, verworfen oder erneuert. An diesen Prozessen kann sich jeder in verschiedenen Formen und auf unterschiedlichen Ebenen, je nach seinen Fähigkeiten im Rahmen von Selbstverantwortung und Toleranz beteiligen. Deshalb ist die Strategie der Universalisierung und die zugehörige Umsetzung durch die interpretative Perspektivität von Design mit der polyvalenten Struktur inkompatibel.

Zur Strategie der »Diversifizierung« bezüglich der initiativen Option

Die menschliche Gesellschaft ist nur idealisierend als Ganzes zu betrachten. Durch kommunikative Entwicklungsprozesse bilden sich vielfältige, veränderliche Ausformungen der typischen sozialen Organisationsstrukturen. Ästhetische Vorlieben, beispielsweise für geometrische, kantige Formen oder blumige Farben, verändern sich mit der Persönlichkeitsentwicklung. Diese Lebensvielfalt erfordert die Bereithaltung vielfältiger Angebote für die ästhetische Erfahrung. Obwohl die Möglichkeiten für ästhetische Erfahrungen durch die Bedingungen der menschlichen Körperlichkeit eingeschränkt sind, macht es nach den vorangegangenen Überlegungen weder Sinn anzunehmen, daß manche ästhetische Elemente zeitlos sind, noch daß andere für immer veralten. Es wird immer wieder neue Kombinationen und Deutungen von bereits bekannten ästhetischen Elementen geben.

Deshalb bleibt die an dem Ideal der Zeitlosigkeit orientierte, ästhetische Konzeption der Moderne wie der »Internationale Style« in der Architektur, die Bauhaustypografie in der visuellen Kommunikation oder die »Neue Sachlichkeit« für Gebrauchsgegenstände nur eine von anderen möglichen Ausformungen, welche mit dem Engagement für die emanzipative Perspektivität von Design entstanden. Doch der humanistische Kern des linearen Aufklärungsgedankens der Moderne geht nicht verloren, sondern wird im pluralistischen Denksansatz der Postmoderne in unterschiedlichen Ausformungsrichtungen weitergeführt (vgl. Welsch, 1987).

Die pluralistische Sehweise nimmt nicht eine einzige richtige, sondern viele, in sich geschlossene Weltansichten an, die sich nicht auf eine gemeinsame Grundlage – wie die

biologische Konstitution, Denk- oder Sprachstrukturen – zurückführen lassen. Erfahrung, Denken, Sprache und Lebensform beeinflussen sich gegenseitig und führen deshalb zu vielfältigen Organisationsstrukturen und Traditionen innerhalb sozialer Systeme sowie im Denken und der Erfahrung sozialer Akteure. Dementsprechend gehen Theorien zum gesellschaftlichen Wandel nicht mehr von einer eindimensionalen gesamtgesellschaftlichen Weiterentwicklung aus. Durch die Parallelität von unterschiedlichen Lebensweisen als Ausdruck verschiedener Lebensziele hat die Idee der ästhetischen Moderne insoweit an Faszination verloren, als sie vorwiegend nur eine Entwicklungsrichtung, die auf mehr Rationalität abzielt, unterstützt. Die Annahme mehrerer gleichwertiger und paralleler Entwicklungsrichtungen beinhaltet gleichzeitig den Verzicht auf die alles umfassende Anführerrolle einer intellektuellen Avantgarde.

In Anknüpfung an Luhmann sind soziale Systeme als Produkte von Kommunikation zu definieren und von den personalen Systemen, die sich durch Bewußtsein auszeichnen und der Umwelt sozialer Systeme zugehören, zu unterscheiden. Um die Entwicklung sozialer Systeme beeinflussen zu können, muß eine Person an der systemspezifischen Kommunikation teilnehmen und ihren Beitrag in eine dem jeweiligen System entsprechende kommunikative Form bringen. Es ist also besonders wichtig, als Voraussetzung für diese Kommunikationskompetenz, Ausdrucksfähigkeit und Unterscheidungsvermögen zu entwickeln. Im vorliegenden Zusammenhang kann diese Ausdrucksfähigkeit sprachliche, nonverbale oder künstlerische Aspekte umfassen.

Korrespondierend zur initiativen Option und der Strategie der Diversifizierung sollte die emanzipative Perspektivität von Design den Menschen, an die es sich richtet, keine für alle gleichermaßen verbindliche Angebote zur Erfahrungsselektion vorgeben. Vielmehr sollte sie zur Entwicklung selbständiger Urteilskompetenz und einer aktiv mitbetriebenen Selektion von Erfahrungen anregen.

Beispiele für die emanzipative Perspektivität von Design

Die Idee der Universalisierung als einer fortschrittsbezogenen Erfahrungsselektion, an der, mit Hinblick auf die integrative Struktur und das kollektive Potential von Design möglichst alle Menschen teilhaben sollten, verliert zunehmend an Faszination. Denn es ist fraglich geworden, ob die Universalisierung einer auf Fortschritt ausgerichteten Erfahrungsselektion für alle Menschen den Weg in eine positive Zukunft weisen kann. Viele Menschen bevorzugen die initiativen Option und deren Umsetzung durch die Strategie der Diversifizierung und die emanzipative Perspektivität von Design. Auch im Bereich der Wissenschaft weicht die Vorstellung eines Erkenntnisprozesses, der einem optimalen Stand zustrebt, zunehmend dem Bild eines vieldimensionalen Raumes, in dem mehrere Entwicklungsrichtungen für Erkenntnisprozesse möglich sind. Ebenso wird die an einem tradierten Selektionsprozeß orientierte Fortführung von Erkenntnissen nicht mehr ausnahmslos positiv beurteilt, sondern in bezug auf den Anwendungskontext bewertet. Der Aufwand zu Forschungen für die Nutzung von Atomenergie, die in der Tradition der modernen Wissenschaft steht, lähmt die Hinwendung zu alternativen initiativen Optionen wie der Solarenergie, der Windkraft oder der Erdwärme. Die letzten Optimierungen in der Schreibmaschinenindustrie sind rückblickend als Fehlentwicklungen zu werten. Es wurde nicht rechtzeitig erkannt, daß der Computer die Funktion der Schreibmaschine viel besser als diese erfüllen kann.

Im Hinblick auf die Erfahrungsselektion einer von der hierarchischen Struktur bestimmten Gesellschaft kann die Strategie der Diversifizierung zur Verhärtung der Hierarchien eingesetzt werden, wenn die emanzipative Perspektivität von Design nur Menschen auf höheren Ebenen der sozialen Hierarchie erreicht. So wird ein Großteil anspruchsvoller Zeitschriften oder kultureller Angebote wie Theater, Museen, Kleinkunst von Menschen mit höherer Schul-

bildung genutzt. Es bildet sich ein Insiderkreis, der durch Diskussionen, künstlerische und wissenschaftliche Produktion zur Diversifizierung der Erfahrungsselektion beiträgt. Dadurch vergrößert sich der intellektuelle Abstand zu Außenstehenden. Diese haben, selbst wenn Angebote im Sinne der emanzipativen Perspektivität von Design zur Verfügung stehen, selten genügend Freizeit, um sich in einen Themenbereich einzuarbeiten. Daher können sie an gesellschaftlich relevanten Entscheidungsprozessen, die von dem Insiderkreis initiiert werden, kaum kompetent mitwirken.

Wird die soziale Erfahrungsselektion schwerpunktmäßig von der polyvalenten Struktur und dem partizipativen Potential von Design bestimmt, so kann die emanzipative Perspektivität zu deren Diversifizierung beitragen. Mit der Entscheidung für die Gestaltung der Zukunft im Sinne der initiative Option ist der Abschied von der Annahme fundamentaler Wahrheiten verbunden. Denn zu einer prinzipiell demokratischen Grundeinstellung gehört das Bewußtsein um die schwierige Bestimmbarkeit fundamentaler Wahrheiten, die zudem davon abhängt, wer sie als solche definiert. Das Bemühen, allgemein verbindliche Wahrheiten zu finden, bildet traditionell einen Schwerpunkt der Philosophie. In der sozialen Lebenspraxis entscheidet jedoch selten die philosophische Argumentation darüber, was als Wahrheit gelten soll, sondern die Mächtigeren. In Umkehrung des Bacon'schen Diktums »Wissen ist Macht«, geben diejenigen, welche die Macht haben vor, was Wissen ist. Dies zu verhindern ist ein Anliegen der initiativen Option, welches in die emanzipative Perspektivität von Design einfließt. Daher wird die soziokulturelle Erfahrungsselektion als wandelbarer, vieldimensionaler, konstruktiver Prozeß konzipiert. In diesem Sinne hat die »scientific community« die Aufgabe, einzelne Verzweigungen der Selektionsprozesse transparent darzulegen und vielen Menschen den Zugang zu ermöglichen, damit sie selber aktiv daran teilnehmen können und nicht zu Spielbällen von Machtinteressen werden.

Ein Weg, dem der polyvalenten Struktur entsprechenden partizipativen Potential von Design durch die emanzipative Perspektivität von Design eine langfristige Ausrichtung zu geben, besteht darin, ästhetische Elemente aus ihrem traditionellen Bedeutungszusammenhang der Vergangenheit zu lösen und in aktuelle Kontexte zu stellen. Dadurch werden die Nutzer dazu angeregt, neue Bedeutungen zu entwickeln oder etwas über die traditionelle Bedeutung zu erfahren, für die sie sich andernfalls nie interessiert hätten. Der Filmregisseur Peter Greenaway fügt in seinen Filmen, ästhetische Elemente aus dem persönlichen und dem kulturellen Gedächtnis zu einer neuen Komposition zusammen. Der Kommunikationsdesigner Neville Brody bezieht Elemente der Bauhaustypografie in seine Konzeptionen ein. Im Industriedesign entwarf Alessandro Mendini eine Türklinke, indem er den älteren Entwurf von Gropius mit einem neuen Material verband. Er nannte diesen Entwurf »Hommage an Gropius« und brachte Gropius dadurch wieder ins Bewußtsein. DJ's verbinden Evergreens mit aktuellsten Rhythmen.

6.3.4 Strategien zum Hauptprozeß der medialen Limitation von Erfahrung

Unter den bedingenden Komponenten ästhetischer Erfahrung legt die mediale Komponente die härtesten Bedingungen fest. Ihr Haupteinfluß innerhalb dem Zusammenwirken aller Komponenten wird deshalb als Limitation (vgl. Kapitel 5.1.3) gekennzeichnet. Der Körper als Medium begrenzt die mögliche gefühlsbezogene Evaluation und subliminale Akkumulation von Erfahrung. Die Vorstellung, frei wie ein Vogel fliegen zu können, ist von Menschen auf direktem Weg, das heißt ohne die Zwischenschaltung weiterer Medien, nicht konkretisierbar. Die soziale Erfahrungsselektion wird von den Medien dadurch begrenzt, weil sie auf Medien angewiesen ist. Medien erleichtern die zwischenmenschliche Kommunikation durch Überbrückung von Entfernungen und engen sie gleichzeitig auf technisch übertragbare Anteile ein. Zudem dienen Me-

dien der Erfahrungsselektion in der Funktion als Träger- oder Speichermedium. Nur in Form von Büchern, Bauwerken oder technischen Anlagen wird die soziale Erfahrungsselektion konkret und kann längerfristig, generationenübergreifend, auf die umfassendere Erfahrungskreation wirken.

Mit Referenz der antizipierenden Komponente auf den Prozeß der Limitation ist zu prüfen, wie weit diese Limitation greift, wie mit ihr umzugehen ist, ob sie zu akzeptieren ist oder nicht und ob ihr Einfluß auf die ästhetische Erfahrung positiv oder negativ zu bewerten ist. Klarzustellen ist in diesem Zusammenhang, daß die Gesamtuntersuchung davon ausgeht, daß die menschliche Wahrnehmung und damit die ästhetische Erfahrung sich in der Interaktion mit Medien diesen zwar anpaßt, jedoch keinesfalls zwangsläufig als von den Medien zunehmend beherrscht verstanden werden muß. Die technischen Bedingungen, welche die Medien vorgeben sind für deren Einfluß auf die Erfahrung nicht allein entscheidend. Ebenso bedeutsam ist das Medien-Schema, das die Erwartungen an den Umgang mit einem Medium repräsentiert. Verschiedene Personen können zum gleichen Medium unterschiedliche Medien-Schemata entwickeln. Dadurch stehen zunehmend mehr Medien und noch mehr Medien-Schemata für Interaktionen zur Auswahl. Doch ihre Entfaltung hängt vom Verhalten der Menschen, welche diese Medien herstellen und nutzen, ab. Menschen sind keiner Eigendynamik der Medien ausgeliefert, sondern haben Einflußmöglichkeiten. Zwei alternative Richtungen zur Einflußnahme werden im folgenden reflektiert.

Soll der Prozeß der Limitation im Sinne der resonanten Option durch die interpretative Perspektivität von Design beeinflusst werden, so kann dies durch die Strategie der Einfügung geschehen. Gibt dagegen die initiative Option die Richtung der Beeinflussung der medialen Limitation vor, so ist die Strategie der Öffnung für eine langfristig angelegte Umsetzung durch die emanzipative Perspektivität von Design zu wählen.



Zur Strategie der »Einfügung« bezüglich der resonanten Option

Der Strategie der Einfügung ist dann die bessere Wahl, wenn die Strategie der Öffnung einen so großen Aufwand erfordern würde, daß für die Nutzung des Mediums keine Zeit bliebe. So verschwenden viele Frauen kostbare Lebenszeit mit Versuchen, ihren Körper so zu verändern, daß er ihrem Medien-Schema von einem schönen Körper entspricht. Sie fasten, lassen sich operieren und investieren viel Zeit und Geld für Körperpflege, um die mit dem Körper verbundene Limitation zu durchbrechen. Würden sie ihren Körper akzeptieren und sich in seine Grenzen einfügen, wäre ihre Lebensqualität sicher höher. Auch auf gesellschaftlicher Ebene ist abzuwägen, ob es nicht vorteilhafter für die künftige Entwicklung ist, das technisch Machbare vorerst aufzuschieben und sich in die Begrenzung durch Medien wie Verkehrssysteme oder Energieversorgung einzufügen, um den Kräfteinsatz auf die Weiterentwicklung anderer Aspekte wie den Ausbau des Bildungssystems richten zu können.

Entsprechend der Strategie der Einfügung ist die interpretative Perspektivität von Design daraufhin anzulegen, Lösungen zu entwickeln, durch welche die Limitation akzeptabel wird und keine zu großen Abstriche für die Lebensqualität erzwingt.

Beispiele für die interpretative Perspektivität von Design

Hinsichtlich Medien mit organischer Logik muß deren limitierende Wirkung auf die Erfahrungskreation oft akzeptiert werden. Chronisch Kranke müssen ihre Schmerzphasen selbst bewältigen. Frauen müssen verschiedene körperliche Einschränkungen, welche Menstruation und Schwangerschaft mit sich bringen, annehmen. Das adaptive Potential von Design kann

den Betroffenen das Ertragen der Einschränkungen erleichtern, sie aber nicht davon befreien. Durch die interpretative Perspektivität wird der Blick auf langfristige Verbesserungen gerichtet, an denen viele Menschen, mitwirken und auch die Betroffenen selbst einbezogen werden, damit sie mitmenschliche Unterstützung erfahren und nicht allein gelassen sind.

Die Strategie der Einfügung in die Limitation der Erfahrungskreation durch Medien mit kontextueller Logik ist durch das auf die interpretative Perspektivität ausgerichtete situative Potential von Design umzusetzen. Bewohner von Häusern in erdbebengefährdeten, von Überschwemmungen oder Wirbelstürmen bedrohten Gebieten müssen lernen, mit der Gefahr zu leben. Mittels Design zu verbessern ist ihre Lebensqualität durch erdbebensichere Bauweise oder Angebote von nachträglich zu installierenden Schutzeinrichtungen.

Die Erfahrungslimitation durch Medien mit gesellschaftlich gewachsener, standardisierter Logik wird im Prinzip durch das zugehörige innovative Potential von Design im Zuge ständiger Entwicklungsprozesse verändert. Veränderungen führen aber nicht immer zu Verbesserungen der Interaktion mit diesen Medien. Vielen Menschen bleibt keine andere Wahl, als sich in die Grenzen der Medien mit standardisierter Logik einzufügen. Wenn sie einmal den Anschluß an innovative Entwicklungen wie die Erneuerung von Programmstrukturen verpaßt haben, ist es schwer dieses Wissensdefizit im Umgang mit den Medien aufzuholen. Ein Berufstätiger lernt nur mit den Programmen zu arbeiten, die seine Firma nutzt. Bei einem Wechsel der Firma kann es passieren, daß sich sein Wissen als in der Zwischenzeit völlig überholt herausstellt, da andere Firmen ihre Systeme längst umgestellt haben. Die immer schneller werdende Veralterung beruflichen Wissen ist ein Fakt. Diese medienbezogene Limitation kann sich dadurch auswirken, daß der Betroffene keinen neuen Job findet, bevor er nicht aus eigener Kraft das Versäumte aufarbeitet. Jeder hat die hierfür notwendigen Voraussetzungen sicher nicht. Unter der interpretativen Perspektivität von Design wäre daher auf gesetzlicher Ebene den Berufstätigen ein festgelegter Zeitraum zur ständigen Weiterbildung einzuräumen und speziell auf die Wissenslücken eingehende Trainingsprogramme als Computer Based Training / CBT oder Web Based Training / WBT zu konzipieren. Dadurch erhielten sie die Chance, sich wenigstens in die Limitation einfügen zu können und nicht völlig von der aktiven Interaktion mit den der standardisierten Logik unterliegenden Medien ausgeschlossen zu werden.

Zur Strategie der »Öffnung« bezüglich der *initiativen Option*

Wird die Strategie der Öffnung gewählt, ist es wichtig, diese mit der Einsicht voranzutreiben, daß jede Öffnung einer momentan registrierten Limitation nach einiger Zeit an zunächst noch nicht erkennbare, neue Grenzen stößt. Dies zeigt beispielsweise die rasante Entwicklung der Informationstechnologie. Kaum sind leistungsfähigere Speichermedien produktionsreif, wird komplexere Software entwickelt, die bald wieder an die Grenzen der Speicherkapazität stößt. Die Wahl zwischen den Strategien der Einfügung und der Öffnung ist deshalb wiederholt zu treffen.

Die emanzipative Perspektivität von Design kann Menschen bei ihrem riskanten Schritt aus der sicheren und einschätzbaren Begrenztheit unterstützen. Die Öffnung einer Grenze darf die Betroffenen nicht überrumpeln, damit sie aktiv die Erweitereten Möglichkeiten nutzen können.

Beispiele für die emanzipative Perspektivität von Design

Die Reichweite der Wirksamkeit von medienbezogener Limitation ist von der Art des Mediums abhängig. Bereits durch die kleine Veränderung eines Mediums kann dessen begrenzende Wirkung auf die Erfahrungskreation ein Stück weit geöffnet werden. Dies zeigt

die Entwicklungsgeschichte des Telefons von einem Medium mit zunächst in der Anwendung kontextueller Logik zu einem Medium, das sich zunehmend in ein Medium mit vorwiegend organischer Logik wandelt. So waren die ersten Telefonapparate meist im Flur fest an der Wand befestigt, sodaß Telefonate an einem eher unfreundlich Ort in der Wohnung und im Stehen geführt wurden, was neben der Beachtung der Kosten sicher auch zu einem knapp gehaltenen Wortwechsel in Anpassung an das Medium Telefon beitrug. Im Sinne des situativen Potentials von Design wurden Standapparate gestaltet, die es mit einigen Metern Zusatzkabel ermöglichten, eine bequeme Stellung beim Telefonieren einzunehmen und in Ruhe sowie sprachlicher Ausführlichkeit zu telefonieren. Der Markterfolg von schnurlosen Telefonen und Handys zeigt, daß Menschen die Limitation, die ihnen durch ortsgebundene Telefonapparate auferlegt ist, durchbrechen wollen. In Zukunft wird das Telefonieren wahrscheinlich mittels eines kleinen Gerätes, das als Kombination von Ohr- und Halsschmuck zu tragen ist, erfolgen können und zum Medium mit organischer Logik mutieren, das außer den Gebühren von der technischen Seite her nur eine schwache Limitation für die Erfahrungskreation vorgibt. Eine stärkere Limitation bleibt durch das Medien-Schema, das ein Mensch mit dem Telefonieren verbindet, bestehen. Zahlreiche Forschungen zur Telekommunikation belegen, daß sich viele Menschen wegen fehlendem Blickkontakt zum Gesprächspartner bei Telefonaten verunsichert fühlen oder sich besser mit zusätzlichem Einsatz von Körpersprache und Redepausen ausdrücken können, als durch die auf verbale Kommunikation reduzierte Telefonsprache. Ihnen könnte in Zukunft das Bildtelefon zur Öffnung ihres negativ besetzten Telefon-Medien-Schemas verhelfen.

Das Dorfleben ist mit einer kontextuellen Logik verbunden, die es für Menschen ohne Auto erschwert, ihre Einkäufe zu erledigen, denn die örtlichen Tante-Emma-Läden sind meist nicht mehr rentabel zu betreiben. An dieser Problemstellung kann das situative Potential von Design mit Ausrichtung auf die emanzipative Perspektive ansetzen. Ein Pilotprojekt, das diese Limitation öffnen könnte, besteht bereits. Es läuft seit 1999 in einem Dorf in der Lüneburger Heide. Dort wurde ein Online-Laden eingerichtet, der ein kleines Sortiment an Waren bereithält und mit einem Großmarkt in der nächsten Stadt kooperiert. Die Kunden können die Ware entweder direkt in dem Laden einkaufen, falls diese noch vorrätig ist und zum Sortiment gehört, oder sie können ihre Einkaufswünsche in ein Computer-Terminal eingeben. Dieses sendet die Daten an den Großmarkt, von wo aus die Waren sortiert, in Rechnung gestellt und an den Kunden transportiert werden. Letzteres übernehmen die Angestellten im Wechsel und bringen die Ware auf dem Heimweg nach Ladenschluß zum Kunden.

Wie auf der Grundlage von Medien mit standardisierter Logik das zugehörige innovative Potential in Hinsicht auf die emanzipative Perspektivität von Design umgesetzt werden kann, demonstrierte der Finne Linus Torvalds. Er programmierte das Betriebssystem Linux und legte den Quellcode 1991 offen, worauf ihm viele Programmierer folgten. Das alle Computernutzer ein Betriebssystem benötigen und von wenigen Anbietern abhängig sind, war die Offenlegung des Quellcodes eine Anregung zur Emanzipation. Daß Torvalds 1999 die Goldene Nica für Computerkunst erhielt, die im Rahmen des Linzer Kunstfestival ars electronica vergeben wird (vgl. Die Zeit, Nr. 37 1999, S. 39), zeigt das Zusammenwachsen Wissenschaft und Kunst. Dieses Zeichen der Jury trägt dazu bei, Design von einem tradierten und reduzierten Kunstverständnis und der Diskussion um die Unterschiede von Design und Kunst oder die Beziehung zu industrieller Warenproduktion zu lösen. Dadurch wird die emanzipative Perspektivität von Design auf die Disziplin Design selbst angewendet.

Zusammenfassung

Die Grundperspektive der Untersuchung basiert auf der Annahme vielfältiger Formen ästhetischer Erfahrung und Vorstellungen von Lebensqualität, bzw. einem guten Leben. Ziel der Untersuchung ist es, die Befürwortbarkeit der Forderung »Design für vielfältig erfahrbare Lebensqualität« im Hinblick auf deren Einlösung in der Designpraxis zu begründen. Dieser Forderung gegenüber steht der Einwand, ihre Erfüllung würde zu Beliebigkeit und Verantwortungslosigkeit führen. Darauf, diesem Einwand zu begegnen, ist die Breite und Tiefe der Untersuchungen angelegt. Das methodische Vorgehen entfaltet sich in Verbindung mit der Theoriebildung zur Korrespondenz von Design und ästhetischer Erfahrung.

Die differenzierten Ansätze für Design werden unter Einbeziehung verschiedener Theorien zur behandelten Thematik erarbeitet. Durch systematische Analysen entsteht ein komplexes Begriffsinstrumentarium, das spielerisch und experimentell einsetzbar ist. Designer können damit zu einer bestimmten Aufgabe spezifische Ansatzmöglichkeiten ableiten. Diese helfen im Designprozeß als explizite Diskussionsgrundlage oder in Form von nach bestimmten Kriterien konzipierten Entwurfsbeispielen dabei, Dinge zu entwickeln, welche die Lebensqualität künftiger Nutzer bereichern. Von Designern und allen weiteren am Designprozeß Beteiligten verlangt der Einsatz dieses Instrumentariums die Beschäftigung mit dem Vielfältigen oder dem Fremden, das Ernstnehmen alltäglicher Erfahrungsmomente sowie die respektvolle Toleranz gegenüber individuellen Ausprägungen der ästhetischen Erfahrung. Ohne ein Aufeinanderzugehen und die verantwortliche Umsetzung des Möglichen gelingt dies nicht.

Die Untersuchung entwickelt sich im Zuge der Argumentation grundlegender Thesen. Im ersten Kapitel geht es darum, Erfahrung als systemischen, dynamischen Organisationsprozeß zu modellieren, der sich nur im individuellen Erleben entfaltet (vgl. Kapitel 1.3). Das zweite Kapitel belegt die These, daß bewußtseinsfähige Individuen verschiedene Erfahrungsschwerpunkte und -perspektiven entwickeln und dadurch spezielle Qualitäten und Ausrichtungen der ästhetischen Erfahrung entstehen, die als bewußtes Gefühl erfahren werden (vgl. Kapitel 2.2). Im dritten Kapitel wird dargelegt, daß ein lebender Organismus die Verkörperung einer je einzigartigen Erfahrungsgeschichte darstellt, die respektvolle Beachtung verdient (vgl. Kapitel 3.2). Kernpunkt des vierten Kapitels ist die These, daß Menschen ihr soziales Zusammenleben nach ihren Vorstellungen darüber gestalten und keiner sozialen Eigendynamik völlig ausgeliefert sind (vgl. Kapitel 4.2). Im fünften Kapitel steht die These im Hintergrund, daß die Interaktion mit Medien zum Menschsein gehört und Medien immer weder neutral noch bestimmend für menschliches Handeln sind (vgl. Kapitel 5.2). Argumente zu der entscheidenden These im sechsten Kapitel, ziehen sich wie ein roter Faden durch die gesamte Untersuchung. Grundannahme ist, daß verantwortliches Design mittels achtsamen Veränderungen und durch das Eingehen auf die verschiedensten Erfahrungsschwerpunkte der Menschen für diese mehr Gelegenheiten zur gegliückten, freien Begegnung mit den Dingen, den Mitmenschen und dem Selbst schafft (vgl. Kapitel 6.2).

Als wesentliches Untersuchungsergebnis ist neben all den kleinen Lösungsangeboten zu Detailfragen festzuhalten, daß die Kultivierung vielfältiger Lebensqualität die in Form der ästhetischen Erfahrung die Wertempfindung des individuellen Lebens ausmacht, mit verantwortlichem Handeln, das in Form von Design als antizipierendem Tätigsein die Designpraxis bestimmen sollte, zu vereinbaren ist. Den Beweis kann nur die noch ausstehende Erprobung dieses Ansatzes in der Praxis erbringen.

Literaturverzeichnis

- Ackermann, Diane: Die schöne Macht der Sinne; Eine Kulturgeschichte, München 1991
- Adorno, Theodor W.: Studien zum autoritären Charakter, Frankfurt 1973
- drsb.: Ästhetische Theorie (1973), 13. Aufl. Frankfurt 1995
- Albus, Volker (Hrsg. u.a.): Gefühlscollagen, Wohnen von Sinnen, Köln 1986
- Albus, Volker / Borngräber, Christian: Designbilanz. Neues deutsches Design der 80er Jahre in Objekten, Bildern, Daten und Texten, Köln 1992
- an der Heiden, Uwe: Der Organismus als selbstherstellendes dynamisches System, in: Zanker (Hrsg.), Heidelberg 1991
- Apel, Karl-Otto (Hrsg.): Charles S. Peirce. Schriften zum Pragmatismus und Pragmatizismus (1967), Frankfurt 1991
- Arnheim, Rudolf: Anschauliches Denken (1969), 7. Aufl. Köln 1996
- Aristoteles; Fuhrmann, Manfred (Hrsg.): Poetik (gr./d.), 6. Aufl. Stuttgart 1994
- drsb.; Fuhrmann, Manfred (Hrsg.): Die Nikomachische Ethik, München 1991
- Assmann, Jan: Das kulturelle Gedächtnis, München 1992
- Baecker, Dirk: Experiment Organisation, in: Lettre international Heft 24 I.Vj./94, Berlin 1994
- Barck, Karlheinz (u.a. Hrsg.): Aisthesis, Leipzig 1990
- Bardmann, Theodor M.: Wenn aus Arbeit Abfall wird; Aufbau und Abbau organisatorischer Realitäten, Frankfurt 1994
- Baudrillard, Jean: Das System der Dinge, Über unser Verhältnis zu den alltäglichen Gegenständen, Frankfurt 1991
- Becker, Martina: Untersuchungen zur Erfahrungsdynamik, Hungen 2000
- diesb.: Gestaltungslehre, Skript MK ID/ HfG Linz, Linz 1993
- Becker, Ulrich / Sinus Institut: Wohnwelten in Deutschland 2. Das Haus, Offenburg 1988
- Benesch, Hellmuth (Hrsg.): Grundlagen der Psychologie, Studienausgabe Krech / Crutchfield u.a., 7 Bd. Weinheim 1992
- drsb.: dtv-Atlas zur Psychologie, München 1987
- Beyme, Klaus von: Die Kunst der Macht und die Gegenmacht der Kunst; Studien zum Spannungsverhältnis von Kunst und Politik, Frankfurt 1998
- Bieri, Peter: Was macht Bewußtsein zu einem Rätsel?, in: Spektrum der Wissenschaft Okt. 1992
- Bloch, Ernst: Das Prinzip Hoffnung (1959), Bd. 5 der Werkausgabe, Frankfurt 1985
- Böhme, Gernot: Die Natur herstellen, in: Frankfurter Rundschau Nr.180, 1995
- Bolte, Karl M. / Hradil, Stefan: Soziale Ungleichheit in der Bundesrepublik Deutschland, 6. Aufl. Opladen 1988
- Bourdieu, Pierre: Zur Soziologie der symbolischen Formen, 1. Aufl. Frankfurt 1974
- drsb.: Die feinen Unterschiede, Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft (1979), Frankfurt 1987
- Borngräber, Christian (Hrsg.): Das deutsche Avantgarde-Design, Kunstforum Bd.82, 1986
- Breidbach, Olaf: Die Materialisierung des Ichs; zur Geschichte der Hirnforschung im 19. und 20. Jahrhundert, Frankfurt 1997**
- Breuer, Reinhard (Hrsg.): Das Rätsel von Leib und Seele, Stuttgart 1997
- Brock, Bazon: Kultur, Ästhetik und künstliche Intelligenz, in: Spektrum der Wissenschaft, Dossier Kopf oder Computer 4/97, Heidelberg 1997
- drsb.: Strategien der Ästhetik, <http://www.brock.uni-wuppertal.de/Schritte/NeuSchr/StratAes.html>, Lehrstuhl für Ästhetik 1996
- Bubner, Rüdiger: Ästhetische Erfahrung, Frankfurt 1989
- Buchholz, Andreas / Wördemann, Wolfram: Was Siegermarken anders machen, Düsseldorf 1998**
- drsb./drsb.: Werbung: So bringen Sie Ihre Kunden auf neue Ideen, in: **Harvard Business Manager Nr.5, Hamburg 1998**
- Burckhardt, Lucius: Die Revolution frißt ihre Kinder, Köln 1985
- Burckhardt, Martin: Metamorphosen von Raum und Zeit, Eine Geschichte der Wahrnehmung, Frankfurt 1994
- Bürdek, Bernhard E.: Design; Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung, Köln 1991
- Büsches, Günter / Abraham, Martin: Einführung in die Organisationssoziologie, 2. Neub. Aufl. Stuttgart 1997
- Calvin, William H.: Die Symphonie des Denkens, München 1995
- Carey, John: Haß auf die Massen, Göttingen 1996
- Ciampi, Luc: Affektlogik - die Untrennbarkeit von Fühlen und Denken; in: Fedrowitz, J. / Matejovski, D. / Kaiser, G. (Hrsg.): Neuro-worlds. Gehirn-Geist-Kultur, Frankfurt 1994**

- Cytowic, Richard E.: Farben hören, Töne schmecken, München 1994
- Danto, Arthur, C.: Die Verklärung des Gewöhnlichen, 1. Aufl. Frankfurt 1991
- Damasio, Antonio R.: Descartes' Irrtum; Fühlen, Denken und das menschliche Gehirn, München 1995
- Dewey, John: Kunst als Erfahrung, (New York 1958), 2. Aufl. Frankfurt 1995
- Derrida, Jacques: Die Schrift und die Differenz (1967), Frankfurt 1976**
- Duschek, Karl / Stankowski, Anton: Visuelle Kommunikation, Berlin 1989
- Eccels, John, C.: Wie das Selbst sein Gehirn steuert, München 1994
- drsb. / Popper, Karl Reinhold: Das Ich und sein Gehirn, München 1982
- Eco, Umberto: Das offene Kunstwerk, Frankfurt 1973
- Erkundungen, Katalog zu Design-Kongress und Ausstellung, Stuttgart 1986
- Faulstich, Werner: Medientheorien; Einführung und Überblick, Göttingen 1991
- Fedrowitz, J. / Matejovski, D. / Kaiser, G. (Hrsg.): Neuroworlds. Gehirn-Geist-Kultur, Frankfurt 1994
- Feyerabend, Paul: Wider den Methodenzwang (1975), Frankfurt 1986
- Fischer, Volker: Design heute. Maßstäbe: Formgebung zwischen Industrie und Kunst-Stück, Frankfurt 1988
- Flusser, Vilém / Bec, Louis: Vampyroteuthis Infernalis, Göttingen 1987
- drsb.: Ins Universum der technischen Bilder, 2. Aufl. Göttingen 1989
- Foerster, Heinz von: Das Konstruieren einer Wirklichkeit, in: Watzlawick, Paul (Hrsg.), Die erfundene Wirklichkeit, 5. Aufl. München 1988
- drsb. im Interview mit Bernhard Pörksen: Wahrheit ist die Erfindung eines Lügners, Die Zeit Nr. 4, S. 41f, 1998**
- Freeman, Walter J.: Physiologie und Simulation der Geruchswahrnehmung, in: Spektrum der Wissenschaft, Heidelberg April 1991
- Früchtl, Josef: Ästhetische Erfahrung und moralisches Urteil, Frankfurt 1996
- Fuchs, H. / Burkhardt, F. (Bearb.): Produkt Form Geschichte, 1. Aufl. Stuttgart 1985
- Gadamer, Hans-Georg: Wahrheit und Methode (1960) Bd. 1/2, 6. durchg. Aufl. Tübingen 1990
- Gardner, Howard: Dem Denken auf der Spur, Stuttgart 1989
- Gaede, Friedrich / Peres, Constanze (Hrsg.): Antizipation in Kunst und Wissenschaft, Tübingen 1997
- Gehlen, Arnold: Anthropologische Forschung, Hamburg 1961
- Gethmann-Siefert, Annemarie: Einführung in die Ästhetik, München 1995
- Gershenfeld, Neil: Wenn die Dinge denken lernen, München 1999
- Giddens, Anthony: Die Konstitution der Gesellschaft; Grundzüge einer Theorie der Strukturierung (1984), 3. Aufl. Frankfurt 1997
- Goldstein, E. Bruce: Wahrnehmungspsychologie, Heidelberg 1997
- Goleman, Daniel: Emotionale Intelligenz, München 1996
- Goodman, Nelson: Weisen der Welterzeugung (1978), 3. Aufl. Frankfurt 1995
- drsb.: Sprachen der Kunst (2. Aufl. 1976), 1. Aufl. Frankfurt 1997
- Gros, Jochen: Erweiterter Funktionalismus und Empirische Ästhetik, Braunschweig 1973
- drsb. / Fischer, Richard: Grundlagen einer Theorie der Produktsprache (3 Hefte), Offenbach
- Gsöllpointner, Helmuth (Hrsg.): Design ist unsichtbar, Buch zum Forum Design in Linz, Wien 1981
- Habermas, Jürgen: Theorie des kommunikativen Handelns, 2 Bände, Frankfurt 1981
- drsb.: Der philosophische Diskurs der Moderne, Frankfurt 1988
- Haug, Wolfgang F.: Kritik der Warenästhetik, 1. Aufl. Frankfurt 1971
- Hauskeller, Michael (Hrsg.): Was das Schöne sei. Klassische Texte von Platon bis Adorno, München 1994
- Hegel, Georg Wilhelm Friedrich; Bubner, Rüdiger (Hrsg.): Ästhetik I/II; Vorlesung über die Ästhetik, Stuttgart 1989
- Hejl, Peter M.: Soziale Systeme: Körper ohne Gehirne oder Gehirne ohne Körper? Rezeptionsproblem der Theorie autopoietischer Systeme in den Sozialwissenschaften, in: Riegas V. / Vetter R.: Zur Biologie der Kognition, Frankfurt 1990
- Heller, Eva: Wie Werbung wirkt, Frankfurt 1984
- dsib.: Wie Farben wirken, Hamburg 1989
- Henckmann, Wolfhart; Lotter, Konrad (Hrsg.): Lexikon der Ästhetik, München 1992
- Hiebel, Hans H. / Hiebel, Heinz / Kogler, Karl / Walitsch, Herwig: Die Medien; Logik – Leistung – Geschichte, München 1998
- Hoffmeister, Johannes: Wörterbuch der philosophischen Begriffe, Hamburg 2. Aufl. 1955
- Hofmann, Werner: Die Grundlagen der modernen Kunst, Stuttgart 3. Aufl. 1987
- Hofstadter, Douglas R.: Metamagicum, Fragen nach der Essenz von Geist und Struktur, Stuttgart 1988

- Hülsemann, Irmgard: Ich will fühlen, daß ich lebe, Hamburg 1995
- Internationales Forum für Design Ulm: Kulturelle Identität, Buch zur Tagung, Berlin 1990
- Jakoby, Jürgen: Ein Beitrag zum wahrnehmungsgerechten Gestalten, Aachen 1993
- Jauß, Hans Robert: Kleine Apologie der Ästhetischen Erfahrung (1972), gekürzter Nachdruck in: Stöhr Hrsg., Köln 1996
- Jonas, Hans: Das Prinzip Verantwortung; Versuch einer Ethik für die technische Zivilisation (1979), 1. Aufl. Frankfurt 1984
- Jugendwerk der Deutschen Shell (Hrsg.): Jugend '97; Zukunftsperspektiven, Gesellschaftliches Engagement, Politische Orientierung, Opladen 1997
- Jung, Carl, Gustav: Archetypen (Texte von 1934-1954), München 1990
- Kant, Immanuel: Kritik der reinen Vernunft (B 1787), 2 Bd. 13. Aufl. Frankfurt 1995
drsb: Kritik der praktischen Vernunft (A 1788). Grundlegung der Metaphysik der Sitten (1785), 12. Aufl. Frankfurt 1993
drsb: Kritik der Urteilskraft (1790), 4. Aufl. Frankfurt 1979
- Karmasin, Helene: Produkte als Botschaften, Wien 1993
- dsb. / Karmasin, Matthias: Cultural Theory; Ein neuer Ansatz für Kommunikation, Marketing und Management, Wien 1997
- Käo, Tönis (Koord.): Produktgestalt 1-3, Siemens München
- Koppelman, Udo: Produktmarketing, 4. Aufl., Köln 1992
- Korte, John: Weisse Handschuhe, Wie das Gedächtnis Lebensgeschichten schreibt, München 1996
- Krämer, Sybille (Hrsg.): Bewußtsein; Philosophische Beiträge, Frankfurt 1996
- Kreitler, Hans/Kreitler, Shulamith: Die Psychologie der Kunst, Stuttgart 1980
- Krohn, Wolfgang: Francis Bacon, München 1987
drsb./Küppers, Günter/Paslack, Rainer: **Selbstorganisation – Zur Genese und Entwicklung einer wissenschaftlichen revolution, in: Schmidt, 1987**
drsb. / Küppers, Günter (Hrsg.): Emergenz: Die Entstehung von Ordnung, Organisation und Bedeutung, Frankfurt 1992
- Kuhn, Thomas S.: Die Struktur wissenschaftlicher Revolutionen, 2. Aufl., Frankfurt 1976
- Kükelhaus, Hugo: Organismus und Technik, Gegen die Zerstörung der menschlichen Wahrnehmung, Frankfurt 1994
- Kulenkampff, Jens (Hrsg.): Materialien zu Kants Kritik der Urteilskraft, Frankfurt 1974
- Kutschinski-Schuster, Birgit; Maser, Siegfried (Hrsg.): Corporate Identity für Städte; Eine Untersuchung zur Anwendbarkeit einer Leitstrategie für Unternehmen auf Städte, Essen 1993
- Langenmaier, Arnica-Verena (Hrsg.): Der Klang der Dinge. Akustik - eine Aufgabe des Design, München 1993
- LeDoux, Joseph: Das Netz der Gefühle (1996), München 1998
- Lenk, Hans/Ropohl, Günter: **Systemtheorie als Wissenschaftsprogramm, 1978**
- Leroi-Gourhan, André: **Hand und Wort; Die Evolution von Technik, Sprache und Kunst (1964/65), Frankfurt 1988**
- Lester, Richard K.; Piore, Michael J.; Kamal, Malek M.: **Was Manager von Designern lernen können, in: Harvard Business Manager Nr.5, Hamburg 1998**
- Liessmann, Konrad Paul: Philosophie der modernen Kunst, Wien 1993
- Lischka, Gerhard J.: Aktuelles Denken, in: Kunstforum Bd. 108, Juni/Juli 1990
- Lorenz, Christopher: Die Macht des Design, Frankfurt 1992
- Ludes, Peter: Einführung in die Medienwissenschaft; Entwicklung und Theorien, Berlin 1998
drsb. (Hrsg.): Informationskontexte für Massenmedien. Theorien und Trends, Opladen 1996
- Luhmann, Niklas: Soziale Systeme; Grundriß einer allgemeinen Theorie, 1. Aufl. Frankfurt 1984
- Lumer, Christoph: **Artikel Handlung, in: Sandkühler (Hrsg.) 1990**
- Lutz, Rüdiger: Die sanfte Wende; Aufbruch ins ökologische Zeitalter, (1. Aufl. 1984) Frankfurt 1987
- Lyotard, François: Das postmoderne Wissen, (Paris 1979), vollst. überarbeitete Fassung der Erstübersetzung, Wien 1986
drsb.: Die Realität der Massenmedien, 2. erw. Aufl., Opladen 1996
- Markova, Dawna: Die Entdeckung des Möglichen, Wie unterschiedlich wir denken, lernen und kommunizieren, Freiburg 1993
- Maser, Siegfried: Grundlagen der allgemeinen Kommunikationstheorie, 2. Aufl. Stuttgart 1973
drsb.: Numerische Ästhetik, Stuttgart 1970
drsb.: Wissenschaftliche Grundlagen der Planung, in: Möglichkeiten und Maßstäbe für die Planung der Forschung, (Hrsg.) von Hans Sachsse, München 1974

- drsb.: Design und Wissenschaft. »Theorie ohne Praxis ist leer, Praxis ohne Theorie ist blind«, in: form, Heft 73, 1/1976, S. 40-41
- drsb.: Design und Konstruktion, Rezension zu Rolf Garnich »Ästhetik, Konstruktion und Design – eine strukturelle Ästhetik«, 1976, in: form 74, 1976 und in: form spezial 1, 1997
- drsb./Limberg, Klaus: Design-Wissenschaft oder philosophische Grundlegung der Disziplin?, in: form, Heft 91, 3/1980, S. 10-14
- drsb.: Erscheinung und Qualität der Produkte im Zusammenhang mit der Logik des Kopfes und der Logik des Herzens, in: Vihma, Susann (Hrsg.): Objects and Images, University of Industrial Arts Helsinki 1992
- drsb.: Zur Planung gestalterischer Projekte; Reihe Designtheorie Bd. 2, Essen 1992
- drsb.: Rückblick und Neubestimmung auf die Erkenntnisse, Methoden und Ziele der Informationsästhetik, in: Seminarunterlagen SS 1994, Abschnitt 12
- drsb.: Design - ein Teil von jener Kraft, die stets das Gute will und stets das Böse schafft?, in: Design und Ethik; 15. Designtheoretisches Kolloquium, Burg Giebichenstein, Halle 1994, S. 89-100
- Maturana, Humberto R.: Erkennen: Die Organisation und Verkörperung von Wirklichkeit, 2. Aufl. Braunschweig 1985
- desb./Varela, Francisco J.: Der Baum der Erkenntnis (1984), München 1990
- Maxeiner, Dirk: Dem Zufall eine Chance; Forschung Zukunftswissenschaft gehört der Vergangenheit an. Heute haben die Futurologen die Demut wiederentdeckt: Nur das Unberechenbare ist gewiß, in: Die Zeit Nr. 32, Hamburg, 4.08.1995, S. 23
- McCloud, Scott: Comics richtig lesen, 2. Aufl. Hamburg 1995
- Meier-Seethaler, Carola: Gefühl und Urteilskraft, München 1997
- Merkur: Unterschiede, Über Kulturkämpfe, Heft 9/10 1995
- Metzger, Wolfgang: Gestaltpsychologie, Hrsg. M. Stadler / H. Crabus, Frankfurt 1986
- Metzinger, Thomas: Subjekt und Selbstmodell, Paderborn 1993
- drsb.: Niemand sein. Kann man eine naturalistische Perspektive auf die Subjektivität des Mentalen einnehmen?; in: Krämer, Sybille (Hrsg.): Bewußtsein; Philosophische Beiträge, Frankfurt 1996
- Mikl-Horke, Gertraude: Soziologie, Historischer Kontext und soziologische Theorie-Entwürfe, 4. erg. Aufl. München 1997
- Mittelstraß, Jürgen (Hrsg.): Enzyklopädie Philosophie und Wissenschaftstheorie (EPWT), 4 Bd. Stuttgart 1996
- Moles, Abraham: Informationstheorie und ästhetische Wahrnehmung, Köln 1971
- Müller-Funk, Wolfgang; Reck, Hans Ulrich (Hrsg.): Inszenierte Imagination; Beiträge zu einer historischen Anthropologie der Medien, Wien / New York 1996
- Müller-Krauspe, Gerda: Die Vermessung des Schönen, in: Design-Dimensionen 40 Jahre form - 40 Jahre Alltagskultur, form spezial 1, 1997
- Münch, Dieter (Hrsg.): Kognitionswissenschaft, Frankfurt 1992
- Nadin, Mihai: Jenseits der Schriftkultur, Das Zeitalter des Augenblicks, Dresden 1999
- Nagel, Thomas: Wie es ist, eine Fledermaus zu sein?, in: Einsicht ins Ich, Stuttgart 1986
- Nagl, Ludwig: Pragmatismus, Frankfurt 1998
- Nida-Rümelin, Julian/Betzler, Monika (Hrsg.): Ästhetik und Kunstphilosophie; Von der Antike bis zur Gegenwart in Einzeldarstellungen, Stuttgart 1998
- Norman, Donald A.: Dinge des Alltags. Gutes Design und Psychologie für Gebrauchsgegenstände (1988), Frankfurt 1989
- drsb.: Der unsichtbare Computer; Der Trend von technologie zu nutzerorientierten Produkten, in: formdiskurs 6/1999
- Norretranders, Tor: Spüre die Welt, Die Wissenschaft des Bewußtseins, Rowolt 1994
- Nowotny, Helga: Eigenzeit, Entstehung und Strukturierung eines Zeitgefühls, Frankfurt 1989
- Nussbaum, Martha C.: Menschliches Tun und soziale Gerechtigkeit. Zur Verteidigung des aristotelischen Essentialismus (1993), wieder abgedruckt in: Steinfath, Holger (Hrsg.), 1998
- Opaschowski, Horst W.: Deutschland 2010, Hamburg 1997
- Osborne, Richard: Philosophie, Eine Bildergeschichte für Einsteiger, München 1996
- Piaget, Jean: Biologie und Erkenntnis. Über die Beziehung zwischen organischer Regulation und kognitiven Prozessen (1967), Frankfurt 1974
- Piore, Michael J. / Sabel, Charles F.: Das Ende der Massenproduktion (1984), Frankfurt 1989
- Pöppel, Ernst: Lust und Schmerz, Vom Ursprung der Welt im Gehirn, Berlin 1993
- ders.: Geheimnisvoller Kosmos Gehirn (zur TV-Serie), München 1994
- Posner, Roland: Nonverbale Zeichen in öffentlicher Kommunikation, in: Zeitschrift für Se-

- miotik Band 7, Tübingen 1985
- drsb.: Postmoderne und Poststrukturalismus, in: Zeitschrift für Semiotik Bd. 15, Tübingen 1993
- Prigogine, Ilya / Stengers, Isabelle: Dialog mit der Natur, Neue Wege naturwissenschaftlichen Denkens (1980), Neuausgabe 1990
- Rammert, Werner: Technisierung und Medien in Sozialsystemen – Annäherungen an eine soziologische Theorie der Technik, in: Weingart (Hrsg.), 1989
- Reetze, Jan: Medienwelten. Schein und Wirklichkeit in Bild und Ton, Berlin 1993
- Ritterfeld, Ute: Psychologie der Wohnästhetik: Wie es uns gefällt, Weinheim 1996
- Rock, Irvin / Palmer, Stephen: Das Vermächtnis des Gestaltpsychologie, in: Spektrum der Wissenschaft, Febr. 1991
- Ropohl, Günter: Technologische Aufklärung; Beiträge zur Technikphilosophie, Frankfurt 1991
- Rorty, Richard: Hoffnung statt Erkenntnis; Eine Einführung in die pragmatische Philosophie, Wien 1994
- drsb.: Kontingenz, Ironie und Solidarität, Frankfurt 1989
- Roth, Gerhard: Das Gehirn und seine Wirklichkeit, Frankfurt 1994
- drsb.: Kognition: Die Entstehung von Bedeutung im Gehirn; in: Krohn, W. / Küppers, G. (Hrsg.): Emergenz: Die Entstehung von Ordnung, Organisation und Bedeutung, Frankfurt 1992
- Röthlein, Brigitte: Unser Gehirn wird entschlüsselt; Sinne, Gedanken, Gefühle, Hamburg 1993
- Rubner, Jeanne: Was Frauen und Männer so im Kopf haben, 2. Aufl., München 1996
- Ruppert, Wolfgang (Hrsg.): Chiffren des Alltags, Marburg 1993
- Sandkühler, H. J. (Hrsg.): Europäische Enzyklopädie zu Philosophie und Wissenschaften, 4 Bd. Hamburg 1990
- drsb.: Die Wirklichkeit des Wissens; Geschichtliche Einführung in die Epistemologie und Theorie der Erkenntnis, Frankfurt 1991
- Schaub, Mischa: code_X. Multimediales Design, Köln 1992
- Scheele, Brigitte: Emotionen als bedürfnisrelevante Bewertungszustände; Grundriß einer epistemologischen Emotionstheorie, Tübingen 1990
- Scheer, Brigitte: Einführung in die philosophische Ästhetik, Darmstadt 1997
- Schiller, Friedrich: Über das Schöne in der Kunst, Schriften zur Ästhetik, München 1984
- Schimmeck, Tom: Mathe für Underdogs, in: Geo-Wissen Nr. 1/999, Hamburg
- Schischkoff, Georgi (Schmid, Heinrich): Philosophisches Wörterbuch, Stuttgart 21. Aufl. 1982
- Schmid, Wilhelm: Philosophie der Lebenskunst; Eine Grundlegung, Frankfurt 1998
- Schmidt, Siegfried J. (Hrsg.): Der Diskurs des Radikalen Konstruktivismus, Frankfurt 1987
- drsb. (Hrsg.): Gedächtnis, Probleme und Perspektiven der interdisziplinären Gedächtnisforschung, Frankfurt 1991
- drsb. (Hrsg.): Kognition und Gesellschaft, Der Diskurs des Radikalen Konstruktivismus 2, Frankfurt 1992
- drsb.: Kognitive Autonomie und soziale Orientierung; Konstruktivistische Bemerkungen zum Zusammenhang von Kognition, Kommunikation, Medien und Kultur, Frankfurt 1994
- drsb.: Über die Unvermeidbarkeit von Gestaltung und über ihre unvermeidbare Kontingenz, in: formdiskurs 1,1/1996
- Schneider, Wulf: Sinn und Unsinn, Architektur und Design sinnlich erlebbar gestalten, Leinfelden-Echterdingen 1995
- Scholz, Gudrun: Die Macht der Gegenstände, Berlin 1989
- Schönpflug, Wolfgang / Schönpflug, Ute: Psychologie, Allgemeine Psychologie und ihre Verzweigungen in die Entwicklungs-, Persönlichkeits- und Sozialpsychologie, 2. durchgesehene Aufl. München 1989
- Schulze, Gerhard: Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart, Frankfurt 1993
- Schusterman, Richard: Kunst Leben; Die Ästhetik des Pragmatismus, Frankfurt 1994
- Schwingel, Markus: Bourdieu zur Einführung, Hamburg 1995
- Seel, Martin: Eine Ästhetik der Natur, Frankfurt 1996
- Seiffert, Helmut: Einführung in die Wissenschaftstheorie, 3 Bd. 9. Aufl. München 1991
- Simon, Herbert A.: Die Wissenschaft vom Künstlichen (1981), Wien 1994
- drsb./ Newell, Allen: Computerwissenschaft als empirische Forschung (1976); in: Münch, Dieter (Hrsg.): Kognitionswissenschaft: Grundlagen, Probleme, Perspektiven, Frankfurt 1992**
- Singer, Wolf (Vorr.): Gehirn und Kognition; Spektrum der Wissenschaft: Verständliche Forschung; Heidelberg 1990
- drsb. (Vorr.): Gehirn und Bewußtsein; Spektrum der Wissenschaft: Verständliche Forschung; Heidelberg 1994
- Spada, Hans (Hrsg.): Allgemeine Psychologie (1990), 2. korr. Aufl. Bern 1992

- SPoKK (Hrsg.): Kursbuch JugendKultur; Stile, Szenen und Identitäten vor der Jahrtausendwende, Mannheim 1997
- Stadler, Michael / Kruse, Peter: Visuelles Gedächtnis für Formen und das Problem der Bedeutungszuweisung in kognitiven Systemen, in: Schmidt (Hrsg.) 1991
- drsb. / drsb.: Artikel Wirklichkeit, in: Sandkühler (Hrsg.) 1990
- Stegmüller, Wolfgang: Hauptströmungen der Gegenwartsphilosophie; Bd. 1, 7. Aufl. 1989; Bd. 2, 8. Aufl. 1987; Bd. 3, 8. Aufl. 1987; Bd. 4, 1. Aufl. 1989, Stuttgart
- Steinert, Heinz: Im Reich der schönen, guten Waren. Kritik nach dem Ende der Kritik: Sie muß vom Konsumenten lernen, wenn sie überleben will, in: Die Zeit, Nr. 5 1999, S. 34
- Steinfath, Holmer (Hrsg.): Was ist ein gutes Leben? Philosophische Reflexionen, Frankfurt 1998**
- Stöhr, Jürgen (Hrsg.): Ästhetische Erfahrung heute, Köln 1996
- Taureck, Bernhard H.F.: Die Sophisten zur Einführung, Hamburg 1995
- Teichert, Dieter: Immanuel Kant »Kritik der Urteilskraft«, Paderborn 1992
- Toffler, Alvin: Der Zukunftsschock; Strategien für die Welt von morgen (USA 1970), München 1983
- Toscani, Oliviero: Die Werbung ist ein lächelndes Aas (1995), Mannheim 1996
- Varela, Francisco J.; Thompson E.: Der Mittlere Weg der Erkenntnis, 1. Aufl. München 1992
- drsb.: Kognitionswissenschaft-Kognitionstechnik, Eine Skizze aktueller Perspektiven, Frankfurt 1990
- Veblen, Thorstein: Theorie der feinen Leute, (1958), Frankfurt 1993
- Vester, Frederic: Denken, Lernen Vergessen, 1978
- Virillio, Paul: Die Eroberung des Körpers, Frankfurt 1996
- Watzlawick, Paul (Hrsg.): Die erfundene Wirklichkeit (1981), 5. Aufl. München 1988
- drsb.: Menschliche Kommunikation; Formen, Störungen und Paradoxien, (1967), 8. Aufl. Bern 1990
- Weerth, Rupprecht: NLP & Imagination, Grundannahmen, Methoden, Möglichkeiten und Grenzen, Paderborn 1992
- Weidemann, Kurt (Hrsg.): Erkundungen; Katalog zum Internationalen Design-Kongress und zur Ausstellung in Stuttgart, Stuttgart 1986
- Weingart, Peter (Hrsg.): Technik als sozialer Prozeß, Frankfurt 1989
- Welsch, Wolfgang: Unsere postmoderne Moderne, Weinheim 1987
- drsb.: Ästhetisches Denken, Stuttgart 1990
- drsb.: Die ästhetische Verfassung der Gegenwart. Vom »Sein zum Design«, form 140, IV 1992
- Wiesing, Lambert: Die Sichtbarkeit des Bildes; Geschichte und Perspektiven der formalen Ästhetik, Reinbek 1997
- Wiggershaus, Rolf: Die Frankfurter Schule; Geschichte – Theoretische Entwicklung – Politische Bedeutung, 2. Aufl. 1989
- Willke, Helmut: Systemtheorie; Eine Einführung in die Grundprobleme, 2. Aufl., Stuttgart 1987
- drsb.: Systemtheorie III: Steuerungstheorie; Grundzüge einer Theorie der Steuerung komplexer Sozialsysteme, Stuttgart 1995
- Winter, F. G.: Planung oder Design?, Ravensburg 1972
- Winter, Rainer / Exkert, Roland: Mediengeschichte und kulturelle Differenzierung, Opladen 1990
- Wyss, Beat: Die Welt als T-Shirt, Zur Ästhetik und Geschichte der Medien, Köln 1997
- Zänker, Kurt S. (Hrsg.): Kommunikationsnetzwerke im Körper, Heidelberg 1991
- Zima, Peter V.: Moderne / Postmoderne; Gesellschaft, Philosophie, Literatur, Tübingen 1997
- Zimmer, Dieter, E.: Die Koexistenz der Schnörkel, in: Die Zeit, Nr. 20, Hamburg 1999, S. 45
- Zopfi, Emil: Aufgeben kommt nicht in Frage; Niemand schwärmt so andauernd für Computer wie Menschen mit geistiger Behinderung, in: Die Zeit, Nr. 15, Hamburg 1997, S. 78
- zur Lippe, Rudolf: Sinnenbewußtsein, Hamburg 1987

Namensverzeichnis

- Adorno, Th. W. 114
Albers, J. 48
Alberti, L. B. 198
Assmann, J. 211
Augustinus, A. 38
- Barlow, J. P. 67
Bartoshuk, L. 80
Benjamin, W. 212
Bense, M. 199
Bergson, H. 38
Bertalanffy, L. v. 19
Bloch, E. 38
Bly, R. 96
Bourdieu, P. 53
Breuer, M. 69
Brody, N. 125, 162, 182, 216
Burckhardt, L. 164
- Calvin, W. H. 67, 208
Carey, J. 141
Carson, D. 139
Cervantes 71
Coleman, R. 177
- Danto, A. C. 42
Dewey, J. 57, 198
Dewey, John 16
Dietel, C. 185
Dilthey, W. 123
Donner, H. 55
Douglas, M. 17, 106
Dürer, A. 69
- Eames, Ch. 162
Eschenbach, W. v. 71
- Foerster, H. v. 18, 19, 29
Franz, J. 188
Freud, S. 36, 72
Fröbel, F. 175
- Garnich, R. 199
Gehlen, A. 17
Gerken, G. 106
Gibson, J. J. 84
Gibson, W. 77
- Giddens, A. 108
Goodman, N. 30, 70
Greenaway, P. 216
Grimmelshausen, H. J. C. v. 71
Gropius, W. 216
- Haring, K. 61
Haug, W. F. 199
Hayek, N. 129
Hegel, G. W. F. 26, 123
Heidegger, M. 38
Heller, E. 59
Hitler, A. 92
Homer 71
Husserl, E. 38
- Janosch 71
Jung, C. G. 72
- Kant, I. 26
Käo, T. 69
Karmasin, H. 106, 200
Kempski, J. v. 42
Kienzle, O. 172
Knigge, F. F. v. 131
Korte, J. 67
Krampen, M. 45
Kujau, K. 189
- Lanier, J. 160
Larkin, Ph. 185
Lasseter, J. 162
Lenz, S. 173
Leroi-Gourhan, A. 17
Lindenberg, U. 70
Luhmann, N. 27, 106, 152, 215
Lutz, R. 165
- Machiavelli, N. 134
Marx, K. 26
Maser, S. 11, 199
Maturana, H. R. 17, 19, 83
Mead, G. H. 57
Mendini, A. 216
Metzinger, T. 50
Meyrowitz, J. 152
Moles, A. 102

Moravec, H. 77
 Morrison, J. 127
 Moses, B. 176

Nadin, M. 153
 Nassi, I. 183
 Norman, D. A. 170, 179
 Nouvel, J. 206

Opaschowski, H. W. 101

Papanek, V. 112
 Peirce, Ch. S. 11
 Penfield, W. 67
 Pirsig, R. M. 118
 Plotin 48
 Putnam, H. 27

Rammert, W. 152
 Roddenberry, G. 57
 Rodin, A. 69
 Rorty, R. 198
 Roth, G. 66

Sartre, J.-P. 36
 Schallaböck, K. 98
 Schlingensief, C. 126
 Schmidt-Bleek, F. 178
 Schneider, W. 59
 Scholz, G. 91
 Schulze, G. 106
 Schütte-Lihotzky, M. 55
 Scott, R. 177
 Seel, M. 48
 Selle, G. 95
 Shaker 127
 Sherman, C. 188
 Shneiderman, B. 183
 Stam, M. 127
 Starck, Ph. 125, 139
 Stelarc 77
 Süskind, P. 161

Thonet, M. 162
 Todd, N. 97
 Torvald, L. 219
 Troyes, C. d. 71

Varela, F. 17
 Veblen, T. 53
 Virilio, P. 69, 109
 Vitruv 198

Walker, J. A. 32
 Weber, M. 54
 Weizäcker, E. U. v. 178
 Westwood, V. 125
 Wiener, N. 19, 77