

# »Man schafft keine Theorie des Designs, indem man sich einfach nur im diskursiven Raum aufhält ...«

Interview mit Gui Bonsiepe (GB) im Juli 2001, mit einer Einleitung von Hugo Palmarola (HP), veröffentlicht in: ARQ (Santiago), Nr. 49, Dez. 2001, S. 54–56. Übersetzung: Natalia Echeverri Pinto/Julian Schwarze

## Das Projekt im Design

Mit der Schließung der Hochschule für Gestaltung in Ulm 1968 und der Zerstreuung ihrer Professorenschaft in alle Welt verbreitete sich das an der HfG entwickelte methodische Modell eines rationalen, kritischen Designs in verschiedenste Länder und beeinflusste dort das Design erheblich. Im Rahmen eines UN-Programms zur Förderung der Klein- und mittelgroßen Industrie begann der deutsche Designer Gui Bonsiepe im selben Jahr seine Arbeit in Chile. Er leitete eine entscheidende Veränderung des Diskurses und der Praxis im chilenischen Design ein, indem er der Disziplin einen notwendigen ›projekthaften Sinn‹ verlieh.

Die technische, pragmatische Sprache des ›ulmer‹ Diskurses ebnete der Integration des Designs in die chilenische Industrie und in staatliche Institutionen weitgehend den Weg. In diesem Zusammenhang wurde 1971 die neue Abteilung für Industriedesign des Instituts für technologische Forschung (INTEC) der CORFO<sup>2</sup> gegründet. Unter Leitung von Gui Bonsiepe begann man mit dem Entwurf einer großen Anzahl von Produkten, die für die industrielle Herstellung gedacht waren. Das Hauptziel dieses von der sozialistischen Regierung geforderten Projekts war es, die Gestaltungsbemühungen auf die Lösung massiver sozialer Probleme, die Verringerung der technologischen Abhängigkeit und die Entwicklung der nationalen Industrie zu konzentrieren. Die Vielfalt der Produkte war groß: von Milchpulverspendern, Geschirr und Möbeln für den einfachen Haushalt, über tragbare Plattenspieler und Taschenrechner, bis zu landwirtschaftlichen Maschinen. Dies waren die ersten Produktgruppen, die im Land entworfen und in großer Stückzahl hergestellt wurden. Obwohl Bonsiepe nie Teil des universitären Lehrkörpers in Chile war, motivierte er mit seinen Vorschlägen eine Neuformulierung der Lehrplaninhalte der wichtigsten Designschulen dahingehend, die akademische Ausbildung mit der Produktion zu verbinden.<sup>3</sup>

Durch die konkrete Verankerung in Industrie und Gesellschaft setzte eine Reifung und Institutionalisierung des Designs in Chile ein. In dieser Phase kon solidierte sich der Diskurs über eine bis dahin unbestimmte und diffuse Aktivität. Nach dem 11. September 1973, mit dem Sturz der Regierung von Salvador Allende, verschwanden die von Bonsiepe und seiner Gruppe eingeführten Gestaltungsprozesse. Die Erfahrungen aus den Projekten wurden dann später, im 1975 in Italien veröffentlichten »Teoria e pratica del disegno industriale« (›Theorie und Praxis des Industriedesigns‹), vorgestellt.

Dreißig Jahre nach Bonsiepes Arbeit in Chile verändern Phänomene wie Globalisierung und Informatik radikal unsere Art des Denkens über die Welt und das Design. Bonsiepe arbeitete zunächst in Argentinien und Brasilien, bevor er 1987 nach Berkeley ging. In Kalifornien spezialisierte er sich in einer Softwarefirma auf die Gestaltung von Human User Interfaces und leitete damit die zweite Phase seines Designdiskurses ein.

Mit der Entwicklung der Informatik entstanden neue Beziehungen zu den Nutzungs-, Wissens- und Lernhandlungen, die den immateriellen Charakter des Entwurfs verdeutlichten. Eine Software muss die Verfügbarkeit – »Zuhandenheit« in Heideggers Terminologie – und Wirksamkeit von erwarteten Aktionen sicherstellen. So gewann das Konzept der Schnittstelle, des Interface, an Bedeutung, während die spezifische Materialität des Objekts, die bis dahin mit dem Design verbunden war, an Relevanz verlor.

Zudem haben in Berkeley neue Denk- und Arbeitsweisen radikale Veränderungen in verschiedenen Wissensbereichen angestoßen, die auch neue Wege der Betrachtung und des Handelns in Hinblick auf Design eröffnet haben. Diese Denk- und Arbeitsweisen bezogen sich auf die Sprache und beruhten auf Einsichten so unterschiedlicher Akteure wie Martin Heidegger und Humberto Maturana. Eine Interpretation des Menschen als sprachliches Wesen, das sich in und durch Sprache selbst erschafft, veränderte das traditionelle Verständnis des Begriffs Sprache. Lange nur als Instrument der Beschreibung einer inneren oder äußeren Realität verstanden, gilt Sprache seitdem als etwas ›Generatives‹, das in der Lage ist, neue Realitäten zu schaffen.

Ausgehend von diesen Erfahrungen machte Bonsiepe einen Vorschlag zur Neuinterpretation des Designbegriffs, der stets seinen kritischen und modernen Charakter behalten solle. Das im Rationalismus gründende Designprojekt wird damit auf die Sprache übertragen. Im Wesentlichen sieht dieser Vorschlag ein erweitertes Konzept von Interface vor, das als Bezugsrahmen eines Handlungsfelds des Designprojekts spezifiziert wird. Benutzer, Artefakt und Handlung sind in diesem Bezugsrahmen miteinander verbunden. Das Kernanliegen eines solchen Designverständnisses sind die Verfügbarkeit (Zuhandenheit) des Produkts und die Effizienz der damit verbundenen Handlungsbläufe. Dieses theoretische Verständnis hat Gültigkeit in allen Bereichen des Designs: Grundlage und Ausgangspunkt von Design ist die Beobachtung eines Beobachtenden, welche sprachlich strukturiert ist. Dadurch kann Funktion gestaltet werden. So hat eine Form zunächst nichts mit Funktionen zu tun – diese finden sich nicht in Produkten, sondern in der Sprache, und in dieser artikuliert sich der Raum der Unterscheidungen, die einen Gegenstand verfügbar machen. Diese Interpretation der Sprache, die sich in Bonsiepes Konzept findet, würde dem Design eine aktive Rolle bei den möglichen Verortungen und Entwicklungen des Seins in der Welt zuweisen, indem es im Sinne einer Neuordnung des Raums der Unterscheidungen eine neue Sprache und eine neue Art des Seins schafft.

Bonsiepes jüngstes Buch »Dall'oggetto all'interfaccia«, Mailand 1995,<sup>4</sup> beschreibt diesen radikalen konzeptionellen Wandel. Um unser Verständnis für die Hauptthesen dieses Designvorschlags zu vertiefen, führten wir mit Gui Bonsiepe ein Gespräch. — HUGO PALMAROLA

**HP** Welches Anliegen steckt hinter ihrem Vorschlag zur Neuinterpretation des Designs?

**GB** Es ist kein spezifisches Anliegen, sondern gründet in meiner Unzufriedenheit mit den vorherrschenden Themen und Interpretationsschemata im Designdiskurs, mit ihrem wiederkehrenden Vokabular von Form, Funktion, Rationalismus, Funktionalismus, »design brief«, Produktsemantik, Emotion versus Rationalität. Ich suchte nach einer Grundlage, von der aus ich mich auf die Gestaltung sowohl physischer Artefakte (Industriedesign) als auch kommunikativer Artefakte (Grafikdesign und visuelle Kommunikation) beziehen konnte. Ich stand den postmodernen Beiträgen und Designstudien kritisch gegenüber, die den Designdiskurs auf rein literarische Weise und ohne jegliche empirische Grundlage erweiterten. Sie bauten eine abgeschlossene akademische Welt, in der Theoretiker nur mit anderen Theoretikern sprechen – die Wiederbelebung einer neuen selbstverliebten Scholastik und einer definierenden Preziosität. Daraus können sich die seltsamsten Reflexionen über die Realität des Designs ergeben. Noch befremdlicher ist es, wenn sie vor allem im Bereich der Designlehre und -forschung normative Ansprüche anmelden. Man schafft keine Theorie des Designs, indem man sich einfach nur im diskursiven Raum aufhält und Texte liest – obwohl auch das Lesen wichtig ist und den Designstudierenden mehr Lesepraxis nicht schadet.

**HP** Von Heidegger in der Philosophie bis hin zu Maturana in der Biologie wird Sprache nicht mehr als operatives, sondern als konstitutives Medium gesehen. Welche Auswirkungen haben diese Ideen auf die traditionellen Konzepte von Funktion und Identität im Design?

**GB** Die Sprache enthüllt, sie gibt keine Realität wieder. Auch stellt der Akt des Gestaltens einen Handlungsräum dar. Deshalb kommt Design aus nichts, vor allem nicht aus vermeintlich objektiven Funktionen. Design stellt Funktionen dar, es erfüllt sie nicht; auch die Funktionen sind entworfen. Der Kern des Designs, der Kern der Design-Identität, besteht – ähnlich wie die Sprache – in der Konstituierung einer Realität. Design und Sprache sind zwei konstitutive anthropologische Dimensionen.

**HP** Woraus entsteht im allgemeinen Designdiskurs das Interesse an der Einbeziehung von Sprachtheorien? Aus dem postmodernen Design?

**GB** Nein, postmodernes Design ist weitgehend eine Mischung aus den unterschiedlichsten programmatischen Zutaten. Es diente unter anderem dazu, den neokonservativen Diskurs in Architektur und Design einzuführen – natürlich ohne dies jemals zuzugeben, da sie, wie die Vorsilbe ›post-‹ suggeriert, die Moderne überwunden haben soll, die im Allgemeinen karikiert dargestellt wird.

**HP** Was verstehen Sie unter »Verfügbarkeit« – oder »Zuhandenheit« bei Heidegger – als einer zentralen Kategorie des Designs?

**GB** Heidegger unterscheidet zwischen »Zuhandenheit« und »Vorhandenheit« im Sinne von gegenständlicher Präsenz. Ein einfaches Beispiel kann den Unterschied zwischen diesen beiden Konzepten veranschaulichen: Wenn man am Strand spazieren geht, findet man einen Stein – er ist da, er ist vorhanden. Aber nur durch einen Akt der Transformation offenbart sich dieser Stein als ein mögliches Werkzeug, als etwas, das zur Verfügung steht, um verwendet zu werden. War der Stein zuvor bloße physische Präsenz, Gegebenes, wird er nun zu einer Präsenz für jemanden. Nun kommt der Begriff des Interesses, der über den bloßen Bedarf hinausgeht, ins Spiel. Durch projekthafte Handlungen wird die Rohmaterialität in ein Artefakt verwandelt, das mit einem Interesse verbunden ist.

**HP** Welche Auswirkungen hatte die Arbeit von Fernando Flores auf die Entwicklung des Designs und welche Erfahrungen haben Sie damit gemacht?

**GB** Vor 15 Jahren formulierte Fernando Flores zusammen mit Terry Winograd

einen neuen, auf Sprache basierenden Ansatz für das Design.<sup>5</sup> Aber ich fürchte, dass ihr Beitrag nicht sehr tief in den Diskurs der Designprofis und der Disziplin eingedrungen ist – schließlich sind coffee table books leichtere Kost als Bücher, die sich mit Design auseinandersetzen. Flores und Winograd haben Ähnliches geleistet wie Herbert Simon in den späten 1960er Jahren mit »Sciences of the Artificial« (»Die Wissenschaft vom Künstlichen«). Nach Adornos vernichtender Kritik am »Jargon der Eigentlichkeit« dachte ich, Heidegger sei am Ende. Ich hätte nicht gedacht, dass ich seine Texte jemals wieder lesen würde. Aber im Berkeley-Umfeld mit einem klärenden Interpreten wie Hubert Dreyfus habe ich Heideggers Schriften wieder konsultiert und fand einige seiner Konzepte nützlich, um bestimmte Aspekte des Designs zu klären – wenngleich Heidegger selbst keine Entwurfstheorie entwickelt hat, vielleicht wegen seiner distanzierten Haltung zur Technologie.

**HP** Inwieweit hat die immaterielle Natur der Informationstechnologie dazu beigetragen, das Konzept der Schnittstelle, des Interface, auch für andere Designbereiche zu klären und zu erweitern, zum Beispiel für das Industriedesign?

**GB** Der Entwurf findet seine Identität in der Bereitstellung von materiellen und immateriellen Artefakten. Ich nenne diesen Raum, in dem die Interaktion zwischen Artefakt und Benutzer strukturiert ist, Interface (Schnittstelle), weil dieses Konzept ein reicheres Interpretationspotenzial enthält als das alte Form-Funktions-Binom. Produktdesign aus der Perspektive des Industriedesigners bedeutet sich auf die Schnittstelle, ihre Gebrauchsqualität ebenso wie die ästhetisch-formale Qualität, zu konzentrieren, ohne andere Faktoren wie Kosten, Produktion, Wirtschaftlichkeit offensichtlich zu vernachlässigen. Der Beitrag des Industriedesigners zur Produktgestaltung besteht im Wesentlichen in der Strukturierung der Schnittstelle, und in diesem Aspekt unterscheidet sich sein Ansatz von der Arbeit beispielsweise eines Ingenieurs.

**HP** Sie haben mit Ihrer Entwicklergruppe für das Centro de Planificación Cibernetica in Chile ein gegenständliches und kommunikatives Interface<sup>6</sup> entwickelt, nach allgemeinen Vorgaben von Stafford Beer. In welchem Verhältnis steht das Konzept der Schnittstelle zu diesem Projekt?

**GB** 1972 verfügten wir noch gar nicht über den Begriff »Schnittstelle« oder »Interface«, möglicherweise gab es ihn im Computerbereich noch gar nicht. Aber aus heutiger Sicht können wir sagen, dass wir eine tatsächlich eine Schnittstelle entworfen haben, um an einigen neuralgischen Punkten der Wirtschaft in die Produktions- und Vertriebsprozesse eingreifen zu können und diese zu verändern. Heute haben wir ein anderes Konzept für diese Art der Arbeit, die wir 30 Jahren durchführten: die Visualisierung komplexer Daten, um sie verständlich zu machen. Hier berühren wir einen der faszinierendsten Bereiche des heutigen Designs: die Nutzung der Kraft des »retinal space« für kognitive und operationelle Zwecke. Es klingt wie Science-Fiction, aber in der Tat arbeitete man damals in Chile thematisch an vorderster Front, das war Avantgarde. Vielleicht am auffälligsten ist die Tatsache, dass dieses Projekt auf die Forderung einer öffentlichen Einrichtung zurückging – und zugleich verunglimpft, regelrecht diabolisiert wurde von denjenigen, die die »himmlischen Tugenden des Marktes« priesen. Mit dem Fortschritt auf dem Feld der Informatik und den von ihr angebotenen Visualisierungstechnologien hat sich dieser Bereich enorm erweitert. Aber ich frage mich: Hat die Designausbildung diesen Prozess begleitet oder hat sie uns in die Ecke der Pixel-Mover verbannt, die Photoshop nur aus ästhetischen Gründen bedienen?

**HP** Die inflationäre Verwendung des Begriffs »Grafikdesign« hat dazu gezwungen, ihn zu »Informationsdesign« zu ändern. Dabei wurde die Bedeutung einer wirksamen Strukturierung hervorgehoben. Gibt es Parallelen zum Begriff »Industriedesign«?

**GB** Der Begriff »Grafikdesign« scheint heute seine Gültigkeit verloren zu haben. Im Oullim-Manifest<sup>7</sup> von Seoul, an dessen Formulierung ich im vergangenen Jahr als Mitglied einer der beiden Arbeitsgruppen mitgewirkt habe, wird das bestätigt. Er betont das Medium, das heißt die grafischen Ressourcen, und nicht den Gegenstand des Designs, nämlich die Information. Natürlich geht es nicht einfach darum, einen Begriff durch einen anderen zu ersetzen, sondern über die Konsequenzen nachzudenken, insbesondere für die Designausbildung. Und diese können dramatisch sein. Der Begriff »industrielles Design« scheint mir von diesem Abnutzungsprozess nicht betroffen zu sein.

**HP** Ein aktuelles Designverständnis schlägt vor, dass Design auf ganz spezifische Gewohnheiten von kleinen Gruppen antwortet. Es wird argumentiert, nur kleine und mittlere Unternehmen seien bereit, auf eine Verschiebung der Anforderungen hin zu kleinen Lösungen zu reagieren, nicht aber große Produktionsindustrien (so im chilenischen Konferenzbeitrag ICSID 2001 Seoul). Was ist Ihre Meinung dazu?

**GB** Diese Aussage kann nur durch konkrete Studien bestätigt werden. Aber wir können beobachten, dass die Dichotomie zwischen der Kleinproduktion (die in der Kleinindustrie stattfindet) und den Großserien (hergestellt in der Großindustrie) heute ihre empirische Basis verloren hat. Denn gerade im Bereich der modernsten Produktionstechnologie kann die personalisierte Produktion erfasst werden – so, wie es in einigen Automobilindustrien bereits geschieht.

**HP** In diesem Zusammenhang möchte ich Ihnen eine Frage stellen, die Axel Kufus im Text zur deutschen Ausstellung »einfach-bewusst« stellt: »Könnte es einen Stil geben, der nicht aus der Sicht des Konsumenten, sondern aus der Sicht des Herstellers auf die Herstellung vernünftiger und nachhaltiger Beziehungen ausgerichtet ist?«

**GB** Ein Produzent oder das Management kann eine Unternehmenspolitik umsetzen, die Umweltfaktoren berücksichtigt und eine dauerhafte Beziehung zwischen Kunde und Unternehmen herstellt. Dies definiert die CI, die Corporate Identity, des Unternehmens und beinhaltet den Widerstand gegen den fast hysterischen Wechsel von einem Modell zum anderen. Sie impliziert eine lange Lebensdauer (»long-life design«).

↳

↳

- 1 Palmarola, Hugo: Entrevista a Gui Bonsiepe. ARQ (Santiago) [online]. 2001, n. 49, pp. 54–56. ISSN 0717-6996. <<http://dx.doi.org/10.4067/S0717-69962001004900029>>.
- 2 Corporación de Fomento de la Producción – Verband zur Produktionsförderung
- 3 Dass sich die Tätigkeit von Gui Bonsiepe in Chile außerhalb der universitären Bildungsinstitutionen vollzogen hat, ist nur eingeschränkt richtig. Es trifft für die Periode von Oktober 1968 bis September 1970 zu, während der er im Rahmen des multilateralen technischen Kooperationsprojekts für die Entwicklung der Klein- und mittelgroßen Industrie arbeitete, also außerhalb von Hochschulen. Mit Ende dieses Projekts erhielt Bonsiepe das Angebot, in Chile zu bleiben, und zwar den Studierenden der Ingenieurwissenschaften der Abteilung für Maschinenbau der Katholischen Universität eine Einführung in die Entwurfsmethodologie zu geben. Dann, ab Anfang 1970, war er damit beauftragt, eine Entwicklungsgruppe für Industrial Design am Institut für Technologische Forschung, einer außeruniversitären Institution in Santiago, aufzubauen. (Anm. d. Hg.)

- 4 Spanische Fassung: Del objeto a la interfase, Buenos Aires 1999.
- 5 Understanding Computers and Cognition: A New Foundation for Design, Norwood 1986 (dt. ERKENNTNIS MASCHINEN VERSTEHEN. Zur Neugestaltung von Computersystemen, Berlin 1989; Anm. d. Hg.).
- 6 Anm. d. Hg.: Das von Stafford Beer während der Regierung Salvador Allendes (1970–1973) in Chile geleitete Gesamtprojekt, das den Ansatz einer computergestützten zentralen Steuerung der Wirtschaft verfolgte, ist in der englischen Fachpresse unter dem Namen CYBERSYN (ein Akronym aus Cybernetics und Synergy) bekannt; im Spanischen SYNC. Die Steuerungszentrale, der »Opsroom«, war eines der fünf Teilsysteme des Projekts CYBER-SYN. Er bestand einerseits aus der Einrichtung des Managementraums mit Drehsesseln, Bildschirmen und Simulationstafel, andererseits aus der visuellen Grammatik für die Erstellung von Diagrammen zur Veranschaulichung der Wirtschaftsdaten. Dieses Designprojekt wurde von einem Team von Industriedesignern und Grafikdesignerinnen am Institut für technologische Forschung INTEC in Santiago entworfen. Gui Bonsiepe leitete diese Gruppe.
- 7 Online verfügbar unter <[https://www.ico-d.org/database/files/library/IcogradaEducationManifesto\\_2011.pdf](https://www.ico-d.org/database/files/library/IcogradaEducationManifesto_2011.pdf)>, 26.06.2020