

# **DesignTransfer**

## **Kunstpädagogischer Tag „Design“, 16.11.2007**

### **Universität Saarbrücken**

*Karl-Ludwig Kemen*

#### **„Design in der Schule“ oder: Manifest über die Aufhebung schulischer Isolation und Aufruf zur Professionalisierung**

#### **1. Design und Schule?**

„Design in der Schule“! Was könnte das bedeuten? Richtig ist, dass Design in der Schule und d.h. auch im Gymnasium keine nennenswerte Bedeutung besitzt, obwohl wir in einer Welt leben, in der fast nichts mehr „undesigned“ ist – und dazu gehören auch Schönheitsoperationen – und obwohl der Faktor Design in den letzten Jahren ausschlaggebend für den Erfolg von Wirtschafts- und Industrieunternehmen auf regionaler, ja mehr noch auf globaler Ebene wurde.

Design spielt eine nur marginale Rolle im Kunstunterricht und im Fache Bildende Kunst, welches seinerseits ja auch nur einen eher unansehnlichen hinteren Rangplatz im Fächerkanon einnimmt. Das ist angesichts der rasanten Entwicklungen und auch der revolutionären Neuerungen in der so genannten postindustriellen Wissensgesellschaft nicht nur bedauerlich, sondern geradezu bedenklich.

Natürlich können auch andere Bereiche und Phänomene genannt werden, die ähnlich unterbelichtet im gemeinen Schulalltag ihr Dasein fristen: Ökonomie und Geld oder Medizin und Gesundheit oder Technik und Ingenieurwissenschaften zum Beispiel. Massenmedien und Computertechnologie haben nach langen Anlaufschwierigkeiten Zugang zur Schule erhalten, wenn auch nicht überall mit deutlichem Erfolg.

Woran liegt das? Es liegt daran, dass die Schule mit ihren bisherigen Aufgaben der Bildung mehr als genug zu tun hat, und das deshalb, weil es uns immer weniger gelingt, Bildung im Sinne von Hochkultur an Mann und Frau zu bringen. Eigentlich ist das sehr erschreckend.

Auf der einen Seite sinkt – auf Grund welcher Faktoren auch immer – das „klassische“ Bildungsniveau und auf der anderen Seite werden wesentliche Gebiete der gegenwärtigen Zivilisation in der Schule nicht angemessen erschlossen.

Wir haben zu Beginn des 21. Jahrhunderts eine analoge Lagestruktur zu derjenigen am Beginn des 20. Jahrhunderts. Die Lage ist strukturell, nicht aber inhaltlich ähnlich!

Ich möchte an dieser Stelle deshalb an Walter Gropius, den Gründer des Bauhauses in Weimar, erinnern, dessen Ziel es schon damals war, Kultur und Zivilisation, d.h. auch Kunst und Technik miteinander zu versöhnen. Gropius äußerte damals, also in der Zeit von 1919 bis 1923, deutliche Vorbehalte gegenüber den bestehenden Institutionen: Hochschulen, Akademien, Kunstgewerbeschulen. „Die Architekturabteilung der Hochschule, wie sie heute ist, ist eine Totgeburt, ein fünftes Rad am Wagen ... Baugewerbeschulen und staatliche Werkstätten wären die Rettung. Das Handwerk und nochmals das Handwerk ...“ Ich füge erweiternd hinzu: Industrie. Noch kritischer äußerte er sich über die Akademien, die ja Architekten und freie Künstler ausbildeten. Er warf ihnen vor „ein ‚Kunstproletariat‘ zu erziehen, ‚ungerüstet zum Lebenskampf‘. An den Kunstgewerbeschulen sei die Ausbildung ‚dilettantisch‘, ‚weltfremd‘, ‚zu wenig technisch und wirklich geschult‘.“ (M. Droste, Bauhaus, Köln 2006, S. 15.)

Ich möchte die Kritik von Gropius an diesen Institutionen nicht wiederholen, da sie ihre Lektion zum größten Teil – wie ich ehrlicherweise nur vermuten kann – in der Zwischenzeit gelernt haben; ich möchte Gropius' Kritik aber auf die heute existierende Form von Schule, und d.h. auch insbesondere auf das Gymnasium anwenden und sie ausweiten auf die ganze Schule und sie nicht nur auf das Fach Bildende Kunst beziehen.

Viele schulische Reformen der letzten Jahre waren eine Totgeburt und haben nicht das gebracht, was man sich auf die Banner geschrieben hatte. Vieles, was in der Schule gelehrt wird – das sage ich in aller Achtung vor der klassischen Bildung und vor Wilhelm von Humboldt, unserem schulischen Namenspatron –, fördert ein Bildungsproletariat und rüstet nicht fürs Leben. Ja, viele Fachinhalte und die besondere Form des Fachunterrichts fördern den Dilettantismus und die Weltfremdheit. Glücklicherweise aber gibt es in der Schule viele positive Ansätze, aber man müsste mehr tun, mehr Mut haben, an die Wurzeln der Institution Schule zu gehen, die ja eigentlich dem 19. Jahrhundert entstammt, um sie wirklich zu erneuern. Und dies muss betont werden angesichts der Herausforderungen des 21. Jahrhunderts.

Schule müsste sich nicht nur hin und wieder und nur punktuell der uns umgebenden Wirklichkeit, dem Leben, der Wirtschaft, der Industrie, der Berufswelt, der Politik öffnen, sondern eine grundsätzliche Zusammenarbeit mit vielen außerschulischen Institutionen suchen. Die Isolation der Schule, nicht den Schutzraum Schule, gilt es aufzubrechen, damit die zukünftige Generation die Herausforderungen der Zukunft, die durch die Begriffe Bits, Atome, Neuronen, Gene und auch Design markiert werden können, wie sie der in Ludwigshafen geborene und am Max-Planck-Gymnasium in Ludwigshafen beschulte Professor für Medien an der Technischen Universität Berlin, Norbert Bolz, in seinem Manifest „BANG-Design“ aus dem Jahre 2006 beleuchtet.

Dazu müsste man aber Mut haben, eine nichtinstrumentalisierte Kreativität akzeptieren und die Gehemmtheit ablegen, die uns als Verwalter der Kultur, damit meine ich die Lehrer, kennzeichnet. Oft habe ich den Eindruck, dass Schule genau den umgekehrten Weg geht und so selbst für die Perpetuierung der traurigen Lernverhältnisse sorgt, die heute oft in der Schule herrschen.

Im Wirtschaftsmagazin „brand eins“ (Mai 2007) äußert sich Charles Leadbeater, Berater der britischen Regierung in Fragen der kreativen Wirtschaft, auf Ivan Illich und sein Buch „Entschulung der Gesellschaft (1971) angesprochen, folgendermaßen:

Illich präsentierte in seinem Buch „eine Skizze davon, wie ein ‚geselliges‘ Erziehungssystem aussehen könnte. Eine Idee war, diejenigen, die etwas lernen wollen, jederzeit den Zugang zu den nötigen Ressourcen zu ermöglichen – in Fabriken, Büros, Museen und Bibliotheken ebenso wie in Schulen. Ein anderer Vorschlag war, es für diejenigen, die ihr Wissen teilen wollen, einfach zu machen, miteinander in Verbindung zu treten.“ (S. 68)

Obwohl natürlich mit dem Letzteren im Sinne Leadbeaters das Internet gemeint ist, kommt in meinem Vortrag an dieser Stelle nun Klaus Klein ins Spiel.

Er ist z.B. einer derjenigen, die ihr Wissen und ihre Erfahrungen an junge Menschen weitergeben wollen, hier die Erfahrungen eines Profis aus der Welt der Designer. Als Vorsitzender des Design-Zentrums Ludwigshafen hat er mich, den Leiter der Fachdidaktischen Kommission Bildende Kunst Sekundarstufe II Rheinland-Pfalz (kurz Lehrplan-Kommission), also einen Verantwortlichen für den gegenwärtig gültigen Lehrplan des Faches

Bildende Kunst in der Oberstufe, vor ca. 2 Jahren zur Mitarbeit in einem Autorenteam gewonnen. Dieses Team arbeitet im Wesentlichen an den zwei Fragen:

- Wie kann man Schüler produktiv an das Phänomen Design heranführen?
- Wie kann man Schule für das Aufgabenfeld nachhaltig gewinnen und fit machen?

Die Implementierung von Designfragen in die bisher existierende Schulstruktur ist nicht einfach, weil Fragen des Designs sehr, sehr schnell die persönliche Ebene des Menschen und sein familiäres Umfeld berühren und weil die Schule als solche bisher nicht die notwendigen materiellen Voraussetzungen vorhält. Damit sind gemeint: räumliche und zeitliche Strukturen und Gegebenheiten, Ausstattung und finanzielle Basis. Für die sozialpsychologischen Fragen sind wir als Lehrer nicht vorbereitet, bei den materiellen Voraussetzungen sind wir abhängig von den Schulträgern. Aber die Zeichen scheinen gut zu stehen, wie die Auguren meinen, und Hoffnung ist in diesem Fall deshalb nicht unbegründet!

Baut man Aufgaben des Designs oder der Architektur in den normalen Unterricht Bildende Kunst ein, in dem wie in jedem anderen Fach laufend Noten gemacht werden müssen, kann das sehr schnell dilettantisch werden. Ist der Lehrer dann auch noch nur auf sich selbst gestellt, hat er also keine Hilfe und Informationen von außen, dann kann sein Tun sehr schnell sachfremd und naiv, ja weltfremd werden.

In der von Klaus Klein geleiteten und von mir flankierten Produktdesign-AG, die Ihnen Klaus Klein im anschließenden Vortrag vorstellen wird, und zu der auch der Besuch von öffentlichen Vorträgen zum Thema Design und Gestaltung gehörten, bekam ich bald den Eindruck, dass viele der Teilnehmer merkten, dass in dieser AG lebensrelevante Phänomene berührt und behandelt wurden. Man spürte den Luftzug des wirklichen Lebens, in dem, wie jeder weiß, Kontakte und Konnexionen zählen. Die Schüler trafen auf Ingenieure, Designer, Architekten, Vertreter des Marketings, auf Geschäftsleute und Unternehmer, ja sie lernten sogar den Chef der Deutschen Bank Art kennen. Dass Professionalität ohne Abstriche ein absolut entscheidendes Ziel ist, diese Erkenntnis wurde den Schülern in jeder Unterrichtseinheit bewusst gemacht.

**Fazit I:** In Abwandlung eines Gedanken von Immanuel Kant möchte ich angesichts des Standes der gegenwärtigen Zivilisation sagen: Ohne Kunst ist Design letztendlich wahrhaft blind, ohne Design aber ist auch die autonom(st)e Kunst heute völlig leer!

## II.

### Eine organische Form als Modul für ein Re-Design und Differenzen des Sehens

Bevor ich zu der Fragestellung komme, warum Design so schwer an Schüler heranzubringen ist, möchte ich ganz kurz - aufgrund der fehlenden Zeit – einige wenige gegenwärtig in Geltung befindliche Auffassungen in Sachen Design schlaglichtartig beleuchten:

- Nach Kupetz, dem Geschäftsführer und fachlichen Leiter des Rates für Formgebung German Design Council, ist die ungeheure Bedeutung des Designs der Öffentlichkeit heute mehr oder weniger völlig unbekannt.
- Dies wird bestätigt durch die These von Oehler, Pentagram Design Ltd., dass in Sachen Design Selbstüberschätzung an der Tagesordnung ist, dies gilt auch und insbesondere für Industrie und Wirtschaft.
- Nach Otl Aicher, dieser Ikone der Designerzunft, ist in einer Zivilisation, die auf das pure Machen setzt, das Machen neu zu denken und Design auf das Leben zu beziehen.
- In den von Norbert Bolz entwickelten Thesen vom BANG-Design werden die Horizonte des Machbaren und die des Designs im Zeitalter der Nano-Technologie sichtbar, aber auch die Möglichkeiten der menschlichen Vermessenheit und Hybris.
- Nach Bolz wird der »Mensch Gestalter seiner eigenen Natur und Umwelt. Die vier Menschheitsträume - Verständigung, Schöpfung, Unsterblichkeit und Sicherheit - werden zur Designaufgabe. Er verabschiedet das Design der Industriellen Revolution und fordert den offenen Dialog über die neue Weltgestaltung zwischen Science und Fiction.« (nach Klappentext des Buches „bang design. Design-Manifest des 21. Jahrhunderts“)
- Nach Sloterdijk dient Design heute, in der Welt der computerisierten Black-Box-Dinge, dem normalen Menschen, wie Sie und ich, der die technologischen Gegebenheiten nicht durchschaut und deshalb wie ein Scharlatan durch die Welt läuft, in hohem Maße zur Souveränitäts-Simulation. Design „liefert das technische Zeug zur Macht für Menschen, die versuchen, in der ungeheuren Machtsteigerungsspirale der

Gegenwart nicht nur als ohnmächtige Kompetenz-Marionette vorgeführt zu werden.“ (Sloterdijk, in: Seltmann/Lippert, 106)

Beschäftigt man sich mit solchen Gedankengängen intensiver, dann stellt man überall fest, dass das Maß, an dem Maß genommen werden könnte, fehlt und nicht thematisiert wird. Oder anders formuliert: das Maßlose scheint zum Maßstab geworden zu sein. In einer solchen Situation ist es dann umso schmerzlicher, wenn das Thema Design und seine vielfältigen Aufgabenfelder in der Schule, und das heißt im Bildungsalltag der jungen Menschen, keine oder fast keine Berücksichtigung finden. Dort regiert in der Regel die Bildende Kunst, die als solche zwar in kapitalistischen Gesellschaften einen exotischen Status einnimmt, aber gerade deshalb den Wertmaßstab für ästhetische Urteile liefert. Von der hohen Warte der Bildenden Kunst aus gesehen ist Design ein dienender Abkömmling ästhetischer Praxis, zweckorientiert eben und funktionabel zu wirtschaftlichen Prozessen. Das alleine ist schon verdächtig genug und widerspricht der individuellen Freiheit. Dieser Sicht entspricht auf der Schülerseite die Ansicht, dass Designaufgaben wenig kreativ sind und die Phantasie über Gebühr einengen.

Ja, es kann wirklich nicht bestritten werden, dass das Thema Design im normalen Schul- und Kunstunterricht schwer zu vermitteln ist. Woran liegt das? Hängt dies nur mit der ästhetischen Sozialisation in den Familien zusammen, um die es auch auf Grund medialer Mediokrität ja nicht immer gut bestellt ist? Und hängt vielleicht damit auch die geringe Schätzung der Designkompetenz in Industrie und Wirtschaft zusammen?

Zur ansatzweisen Klärung dieser Frage nehme ich das von Klaus Klein im Rahmen der Produktdesign-AG am Wilhelm-von-Humboldt-Gymnasium mit Schülern entwickelte Grundmodul eines Re-Designs als Beispiel.

Nehmen wir ein gewöhnliches figürliches Kunstobjekt und vergleichen es mit dem Gebilde, das ich hier in der Hand halte. Was fasziniert den Diplom-Designer Klein an diesem Ding, und warum finden die anderen dasselbe nur ganz nett und ziehen ihm z.B. die Miniaturausgabe einer Nana von Niki de Saint Phalle oder eine für Touristen angefertigte Miniaturkopie/Replikat des David von Michelangelo oder gar die Venus von Willendorf vor?

Antwort: Klaus Klein als Designer sieht mehr und die meisten anderen deutlich weniger! Diejenigen, die weniger sehen, stehen noch ganz unbewusst im Banne einer Ideologie genialer Schöpfermacht und eines veritablen Könnertums. Sie schätzen das technisch Gekonnnte, den materiellen Wert oder die blühende Form- und Farbphantasie und eine

mittransportierte Gefühlswelt. Sie sehen in der vorliegenden Form im besten Fall etwas Angenehm-Ästhetisches. Ihr Formverständnis begrenzt ihre Wahrnehmung. So ist das Ding zwar ganz schön und angenehm anzufassen, besitzt aber sonst keine Bedeutung, da das Ding nicht über sich hinauszuweisen scheint. Es ist nur das, was es ist, ein organisch geformtes transparentes und an der Schnittkante bläulich schimmerndes Kunststoffteil.

Was aber sieht Klaus Klein? Was sieht der Designer? Er sieht (!) bzw. denkt im Sinne denkenden Schauens und Sehens ein Ding, das auf der Grundlage menschlicher Einbildungskraft mit Mitteln präzisester Technik seine Form bzw. Existenzweise gefunden hat. Er erkennt es als ein Modul, das über sich auf etwas anderes hinausweist.

Die Differenz der beiden Betrachtungsweisen liegt in Folgendem: Als gelungene ästhetische Form genügt das Ding sich selbst und ist sich selbst ein – vielleicht – vollendetes Ende, als gelungene Designform steht das Ding am Beginn eines Prozesses, der in einer Vase, in einem Möbelstück oder in einem Haus enden kann.

Die vorliegende biomorphe Form, die von der Schülerin Dieu Than Hoang entworfen wurde, befriedigt aufgeschlossene Menschen sowohl als Endpunkt ästhetischen Schaffens als auch als Ausgangspunkt eines Designprozesses. Nur, und das ist das Problem, die wenigsten erkennen leider die Designqualität des Objektes. Designqualität scheint außerhalb der bekannten ästhetischen Welt zu liegen, weil sie nicht das vollendete Ende eines Kunstwerks anzeigt, sondern den projektiven Beginn eines Prozesses, der im Gebrauch und der Vernutzung der Sache oder eines Sachverhaltes endet, sei es ein Industrieprodukt, eine kommunikative Struktur oder sei es Architektur. Kurz: Design zielt nicht ein auf Dauer gestelltes vollendetes Ende an, obwohl Designobjekte heutzutage schon den Weg ins Museum gefunden haben, sondern den Beginn eines zu erfüllenden Lebenszusammenhangs.

- Betrachtet man das Objekt als einen ästhetischen Fall, dann reiht es sich als hübsche Ornamentform bzw. Schmuckform in die jeweils existierende Lebenswelt ein. Es steht in sich selbst und erhebt keinen übergreifenden Anspruch. Man könnte sagen, das Objekt ist substanzontologisch aufgefasst.
- Betrachtet man das Objekt jedoch als einen Design-Fall, dann sieht man sofort den funktionalen Anspruch. Dabei funktioniert bei diesem Objekt im normalen Wortverständnis eigentlich gar nichts. Es funktioniert aber im Sinne einer Funktion, ähnlich der Formel:  $f(x)=a \cdot x$ . Das Objekt greift sozusagen über – transgrediert im

Unterschied zu transzendiert – , indem es Folgen hervorruft. In diesem Falle liegt dann kein substanztontologisches Denken mehr vor, sondern ein systemtheoretisches.

- Geht man noch einen Schritt weiter und erlebt den Gegenstand als einen generativen Ausgangspunkt und Ursprung, dann hätte man eine strukturontologische Ebene und Betrachtungsweise erreicht, von der vielleicht Otl Aicher spricht, ohne diesen philosophischen Ansatz von Heinrich Rombach zu kennen oder zu nennen.

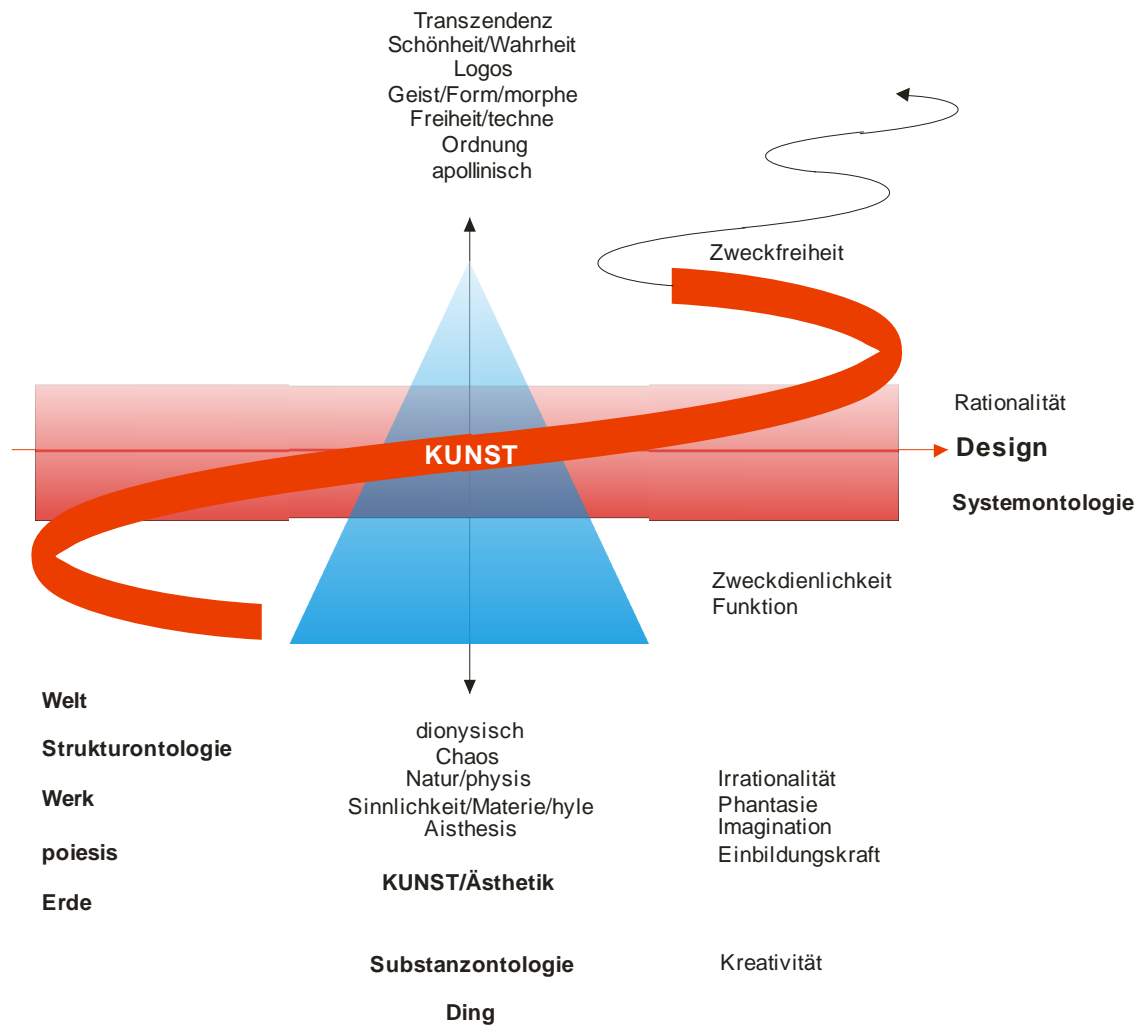
**Fazit II:** Es kommt also darauf an, wie man sieht! In Abwandlung der 11. Feuerbachthese von Karl Marx stelle ich fest: Die Designer haben die Welt und ihre Objekte nur verschieden gestaltet, es „k6mmt“ aber in Zukunft darauf an, sie neu zu sehen! Darin l6ge dann eine neue und wichtige Aufgabe der Schule: dieses Sehen vorzubereiten und einzu6ben.

### **III. Strukturmodell „Kunst/Ästhetik/Design“**

Die oben an einer Kunststoffform entwickelten Gesichtspunkte, wonach etwas ein Design-Fall oder ein ästhetischer Fall oder gar ein Fall von Kunst ist, sind im nachfolgenden Arbeitsmodell einer Struktur von Kunst/Ästhetik/Design verortet.

Wer Design als Unterrichtsgegenstand in die Schule bringen will, muss sich über kurz oder lang mit den in diesem Arbeitsmodell angedeuteten Relationen und Bausteinen/Modulen beschäftigen und den Gesamtzusammenhang abklären und aufklären.

Wenn Kunst sich in den letzten beiden Jahrhunderten immer mehr auf ästhetische Autonomie reduziert hat, und wenn Kunst aus avantgardistischer Sicht im 20. und 21 Jahrhundert selbst die innere Tendenz hatte, mit dem Leben zusammenzufallen, und wenn Mitte des 20. Jahrhunderts in der sich anbahnenden Popkultur Kunst und Design austauschbar geworden sind, dann ist entweder alles möglich und keiner blickt am Ende mehr durch, weil keine Differenzangaben mehr gemacht werden können, oder es gibt einen neuen Versuch, die unübersichtlichen Verhältnisse des menschlichen Lebens in einer globalisierten Zivilisation aufzuhellen, mit den Mitteln der Aufklärung und des Denkens und mit der Kraft der Wahrnehmung und der Achtsamkeit und mit dem Gespür für Stimmungen und Stimmigkeit.



## Literatur

**Bolz, Norbert:** bang-design, Design-manifest des 21. Jahrhunderts. Trendbüro Hamburg, 2006.

**Droste, Magdalena:** Bauhaus. Köln 2006.

**Kemen, Karl-Ludwig:** „Design in der Schule“ oder: Manifest für die Aufhebung schulischer Isolation und Aufruf zur Professionalisierung. Rede anlässlich der Ausstellungseröffnung: »DesignTransfer« im Kunststudio des Kunstvereins Ludwigshafen, 10. Mai 2007.

**Kemen, Karl-Ludwig:** „Hilfe! Wir werden neu erfunden! Die High-Tech-Realität des Machbaren oder die Frage nach dem Entwurf des Lebens“. Vortrag anlässlich der Ausstellungseröffnung: „Ästhetik des Machbaren - Fokus Industrial Design“ im dzL Ludwigshafen, 7. September 2007.

**Marke Eigenbau.** Über Selbstversuche und Versuchungen. Mainzer Designgespräche 2005, herausgegeben vom Ministerium für Wirtschaft, Verkehr, Landwirtschaft und Weinbau des Landes Rheinland-Pfalz, 2005.

**Seltmann, Gerhard/Lippert, Werner (Hrsg.):** Entry Paradise. Neue Welten des Designs. Basel 2006 (Birkhäuser Verlag für Architektur).