

Wilhelm Salber:

## DAS DESIGN EINER FLIESSENDEN WIRKLICHKEIT

### I.

Maschinen, Küchen, Eisenbahnen, Autos, Tassen, Kaffeekannen, Vasen, Löffel, Gärten, Brücken, Kleider, Hotels, Lampen, Badewannen, Kühlschränke, Fotoapparate, Zahnbürsten - diesen Dingen können wir (heute) "Design" und "Designer" ansehen. Aber wir sollten nicht sofort darüber reden - über Form und Funktion, Vereinheitlichung, Entwurf, Programm, Streamlining, Stilisierung, Proportion, Ausgeglichenheit, Eigenheit, Differenzqualität, Pointierung, sondern: zunächst einmal nach dem Design der Wirklichkeit überhaupt fragen und beschreiben, was das mit unserem Seelenleben zu tun hat.

Die ganze Wirklichkeit ist Design, und alles, was sie zum Ausdruck bringt, was sie betreibt, was sie bewirkt, wird Design. Da gibt es weder innen noch außen; daher macht weder ein "Innen" noch ein "Außen" Design. Das ist mehr Design, als uns lieb ist. Das erstaunt uns, und das wollen wir gar nicht wissen: daß "unser" seelisches Geschehen produziert wird nach dem Design, in dem sich der ganze Wirklichkeits-Betrieb ausgestaltet.

Wir sollten von vornherein damit rechnen, daß die Produktions-Muster der Wirklichkeit etwas anders aussehen, als wir uns das ausmalen, wenn wir den Schöpfer-Mythos für unser "Inneres" in Anspruch nehmen. Gegenüber dem Design der Wirklichkeit sind "unsere" Vermögen - Wahrnehmen, Denken, Fühlen, Wollen, Phantasieren - Schönheitspflästerchen, mit denen wir das Design der Wirklichkeits-Produktion überkleben, als könnten wir dadurch unsere Kreativität, unsere Freiheit, unsere Vernunft retten.

### II.

Manche Menschen freuen sich allerdings auch darüber, daß wir so selbstverständlich am Design der Wirklichkeit Anteil nehmen. Sie gewinnen einen anderen Blick für seelische Produktionen, indem sie verstehen, daß das Design der Wirklichkeit nicht gestaltlos ist und

daß es eigenen, kunstanalogen Entwicklungsgesetzen folgt. J.W. Goethe deckte im Design der Wirklichkeit eine Morpho-Logie auf; er folgte dem Design der Wirklichkeit, indem er die Metamorphosen der Pflanzen und Tiere verfolgte und in den Farben die "Taten und Leiden" des Lichts heraushob.

Morpho-logisch sieht das Design der Wirklichkeit so aus: Da sind Ganze am Werk, die Glieder brauchen, die ihnen ähnlich und doch etwas abweichend sind. Da sind Figuren, die sich in anderen Figuren fortsetzen müssen und doch irgendwie erhalten bleiben - Metamorphosen. Die Wirklichkeit gewinnt ihr Design zwischen Keimformen und Sproßformen, in der Bewegung zwischen Einatmen und Ausatmen, in der Polarität von Oben und Unten, in Minderung und Steigerung. In solchen Durchformungen können "Bewegungen" und "Erregungen" zum Ausdruck kommen: sie brechen sich in anderen Wirklichkeiten, sie wandeln sich ab, sie verwandeln sich in anderes.

Von solchen Gestalten - in Verwandlungen - her wird das Design der Wirklichkeit transparent: *Keime, Blüten, Palmenmuster, Tannenbäume, Brustwarzen, Vierbeiner, Rechtecke, Kreise, Spiralen, Oben-/Unten-Verhältnisse, Gartenmuster, Teppichornamente, Tischordnungen, Kompositionen, Bildmuster, Architekturen.*

### III.

Von dem System, das in diesem Design wirkt, wissen wir nicht viel; also auch nicht von dem ungeheuer ausgedehnten Seelen-Betrieb, den die Wirklichkeit entwickelt hat. Was wir üblicherweise das "Seelische" nennen, sind nur Anhaltspunkte und "Fransen" - wie das ganze Design beschaffen ist und wie es funktioniert, ist "unbewußt". "Unbewußt" bezieht sich nicht nur auf die dunklen Beweggründe, die Triebe, sondern auch auf die Art und Weise, in der die "Intelligenz" funktioniert - wie wir auffassen, wie wir zusammenfassen, wie wir abwandeln, wie wir "schaffen".

Wir operieren ziemlich selbstverständlich - und gut - nach einem Design, das wir nicht gemacht haben. Dennoch ist das nicht alles: wir verspüren auch, daß wir etwas "machen" bei dieser Produktion. Wir

merken an unserem seelischen Geschehen, daß das Design der Wirklichkeit das Design einer fließenden Wirklichkeit ist. Der Betrieb der Wirklichkeit ist kein starrer Automat - wir bewegen uns in einer fließenden Wirklichkeit, und wir bewegen dieses Fließen mit.

Genauer: Wir machen zwar nicht das Design der Wirklichkeit, aber wir können es verrücken, umstellen, variieren, aufbrechen, umkomponieren. Wir wirken an der Entwicklung eines "universalen" Designs mit, das in Gestaltungen und Umgestaltungen - in Gestaltverwandlungen - seine Existenz hat. Unsere "Kreationen" sind keine Schöpfungen aus dem Nichts; aber wir sind doch Mit-Beweger einer fließenden Wirklichkeit - was uns nicht nur Freuden, sondern auch eine Fülle von Komplikationen einbringt, wie wir noch sehen werden.

#### IV.

Das (mitbewegende) Verrücken des Designs einer fließenden Wirklichkeit geht in zwei Richtungen. Die eine drängt darauf, die Vielfalt der Wirklichkeit zu vereinheitlichen. Das Design der Wirklichkeit ist so vielfältig und widersprüchlich, daß unser seelisches Leben destruiert würde, wenn wir der Vielfalt folgten, ohne Grenzen zu setzen und Anhaltspunkte zu markieren. Wir müssen den Garten der Wirklichkeit kultivieren - frei nach Voltaire.

Nur dadurch bringen wir eine seelische Verfassung angesichts inflationärer und explosibler Tendenzen der Wirklichkeits-Vielfalt zustande. Das Verrücken-Können dient hier der Kultivierung zusammenbindender und vereinheitlichender Gestalten. Indem wir ein Design herausrücken und festhalten, wandeln wir die Vielfalt der Wirklichkeit ab auf dieses eine Design - als Grundmuster - hin.

(Der Kultivierungsprozeß braucht solche Muster, wenn er seelische Organisationsformen vor der Zerstörung durch die Vielfalt bewahren will. Das Seelische wird zu einem "bestimmten" Seelischen, indem es sich an ein Design hält, das ihm Maße gibt, Konsequenzen nahebringt, Abgrenzungen und Abwehr ermöglicht. K. E. von Baer und J. von Uexküll haben beschrieben, wie die verschiedenen Lebewesen das Design einer bestimmten Lebensform ausgestalten, das es ihnen erlaubt, konsequent

alles von ihrem "System" aus zu betreiben. Das Design der Lebenswelt einer Schnecke ist anders, als das Design des Wirkungskreises einer Fliege, einer Zecke, einer Meduse, eines Hundes, einer Katze.)

Das menschliche Seelenleben kommt durch sein (verrücktes) Verrücken der Vielfalt der fließenden Wirklichkeit näher als die festen tierischen Lebenswelten. Doch wenn der Kultivierungsprozeß den Menschen auch in eine Richtung zwingt - er kann das Design eines Vogels, einer Wühlmaus, eines Arbeitstieres, eines Dickhäuters ausbauen; das nennt er dann seinen "Lebensstil" - hier macht sich zugleich auch die andere Richtung des Verrückens bemerkbar. Die Menschen richten "ihr" Design nicht nur so aus, daß sie mit der Vielfalt der Wirklichkeit zurechtkommen - sie können die ganze Angelegenheit auch so verrücken, daß sie ihr Design vom Standpunkt eines anderen Designs her sehen oder daß sie sich auf die Verwandlung in ein anderes Design der Wirklichkeit einlassen.

Es gibt nicht nur das Design eines Sprachmusters, nach dem wir unsere Gedanken beim Reden verfertigen, es gibt verschiedene Sprachmuster. Es gibt verschiedene Arten, die Wirklichkeit in einem literarischen Design zu vergegenwärtigen; es gibt verschiedene Muster, nach denen wir Gemälde "produzieren" - romantische, klassizistische, impressionistische, expressionistische, surrealistische. Wir können verschiedene Arten von Wirklichkeits-Design zum Muster unseres sozialen Lebens machen - rote, grüne, schwarze, utopische, pragmatistische, ameisenhafte, katzenhafte, dschungelhafte, betonierte. Wir können uns einen Gott bilden nach dem Design von Gewalt, Liebe, Ruhe, Väterlichem, Mütterlichem, Heldenhaftem, Gleichgültigem, Eifersüchtigem oder als Design-Fabrikant oder als Kleider-Macher (Carlyle).

## V.

Man braucht nicht lang und breit zu beweisen, daß die beiden Richtungen sich in Fluß halten. Sie bewegen sich, sie provozieren sich, sie bringen Dramatik in unser Leben. Sie tragen dazu bei, daß die Wirklichkeit "Seelenleben" entwickelt - Seelisches wird zum Stichwort für eine fließende Wirklichkeit, die sich zu behandeln und zu verstehen sucht. (Das ist eine Definition.) Wir müssen mit einem

Design der Wirklichkeit rechnen, das sich in seinen Entwicklungen und Verrückungen selbst behandelt und als Etwas - im Werden und in Verwandlung - (selbst) verstehen lernt. Daher wird es notwendig, die Morphologie des Designs der Wirklichkeit in eine Psycho-Morphologie weiterzuführen.

Für eine Psycho-Morphologie entfaltet sich das Design einer fließenden Wirklichkeit zwischen der Unruhe, der Explosibilität, der Gier von "Bewegungen" und der "Geometrie" von Gestalten, Figurationen, Mustern, Bildern. Dabei sind Geometrie und Bewegung untrennbar: Mit der Vielfalt des (geometrischen) Designs der Wirklichkeit stellt sich zugleich Bewegung als Kampf, Konkurrenz, Abwehr, Zuspitzung der Gestaltvielfalt ein. Umgekehrt: Alles, was sich bewegen und entwickeln will, braucht die Zwischenschritte, die Durchformungen, Schwerpunkte, die Anhalts- und Drehpunkte von Geometrien. Das ist das Design von Verwandlungen, das sind ihre Dramen.

(Geometrie hebt heraus, daß beim Design "ganze" Gebilde ins Spiel kommen, die sich gliedern, brechen, spiegeln, die Variationen und Schwerpunkte aufweisen - das sind Partituren, Architekturen, Kompositionen. Bewegung weist darauf hin, daß das immer mit "Interessen", "Erregungen", mit Betroffenheiten, Entwicklungen, mit Bindungen und Zerstörungen zu tun hat - mit "Bewegungen", die sich ausbreiten, die aneignen und zerstören.)

## VI.

In dieser Verwandlungs-Wirklichkeit geht es also noch in einem anderen Sinne "verrückt" zu: Bewegende Geschichten, Bilder, Dramen der Wirklichkeit ent-wickeln sich durch diese ausdrucksvolle und bedeutungsvolle Geometrie - sie gewinnen Design für ihre Seltsamkeiten, Besessenheiten, Paradoxien.

Dabei gestalten sie in ihrer Weise konsequent das Behandlungs-System dieses Designs aus: *Im Hin und Her, in Kreisen und Spiralen, im Durchkauen und Wiederkauen, in luxuriösen Ausbreitungen, mit Genuß an Analogien, Umgestaltungen, im Ausgestalten von Abenteuern, im Austragen von Paradoxien.* Das ist ein "psychästhetisches" Design, das

Über rationales, dekoratives, harmonisierendes Design hinausgeht. Es sind die Verrücktheiten und Drehungen von Seelen-Opern und -Revolten, die die Architekturen des Seelischen nach einer (bildhaften) Logik der Entwicklung - mit ihrem Verstehen und Produzieren - entwerfen.

Eine Psycho-Morphologie untersucht dementsprechend das Design von Gestalten, die sich wandeln: ihre ausgedehnten Gefüge, Figurationen, ihre Wirkungs-Verhältnisse, Maße und Konsequenzen. Es sind nie Elemente, sondern immer "ganze" Muster, die sich im Fluß der Wirklichkeit bewegen; es sind Bild-Entwicklungen, Architekturen, die tanzen.

Also nicht: Sinnesreize, Denkakte, Triebimpulse, sondern: Abwehrmuster, Verführungsmuster, Strategien männlicher Annäherung, Kritikmuster, Überprüfungsmuster, Beweismuster, Lobesmuster, Rechtfertigungsmuster. Die Psycho-Morphologie untersucht die Literaturen, die wir leben und erleben; sie untersucht die Stellenwerte, die Seelen-Dramen oder Bildentwicklungen bereitstellen für Mustersätze, Schnittmuster, Musterhäuser, Musterexemplare, Muster-Gegenstände, "Muster ohne Wert".

Die Analyse des Designs dieser bewegten, bedeutungsgeladenen und verrückten Wirklichkeit führt zu einer Produktionstheorie. Statt einzelner Ursachen oder Motive wird hier mit Wirkungszusammenhängen etwas Umfassendes, etwas "Komplettes", ein ganzer Betrieb zusammengebracht: Gestaltverwandlungen, Drehfiguren, Wirkungskreise, Ge-Triebe, eben das Design der Verwandlungswirklichkeit.

## VII.

Nun können wir etwas zu den Dingen sagen, die am Anfang aufgezählt wurden - Eisenbahnen, Tassen, Küchen, Vasen, Gärten, Brücken, Lampen - mit "Design". Welche Qualitäten können wir für diese Dinge "im Design" reklamieren - welcher Art von Täter oder Produzent ist der Designer? Wenn wir nicht den langen Anlauf über das Design der fließenden Wirklichkeit genommen hätten, wüßten wir nicht, auf welche "besonderen" Qualitäten, Probleme und Konsequenzen wir achten müssen.

Zunächst einmal: In jedem Figürchen und in jedem Ding ist eine ganze Fabrikation, mit einer Vielfalt von Produktionsprozessen, am Werk. Was sich als "designed" abzuheben sucht, ist Welle in einem Fluß, Drehung eines Rades in einem fast unübersehbaren Räderwerk von Fabrikationsprozessen, ist ein Schritt oder ein "Stück" in einem Entwicklungsmuster und hat immer zu tun mit einer fließenden Wirklichkeit, die ihre Bedeutungen nicht nach logischen oder vernünftigen Regeln, vielmehr in einem kunstanalogen System entwickelt.

*Das ist nicht zu vergessen, wenn etwas über das Design von Töpfen, Werbesprüchen, Gartenanlagen, von Reklamebildern, von Kleidern, Architekturen, von Massenaufmärschen oder Gesinnungen gesagt wird. Das dürfen wir auch nicht weglassen, wenn wir Design als Vorzeige-Design oder als (modische) Errungenschaft herausrücken.*

Das Design der Zigarettenwerbung hat nicht viel mit dem besonderen Design des grasgefüllten Papierröllchens zu tun, viel mehr aber mit dem Design einer vielleicht sonst unbenannten Haltung oder eines Lebensstils, das durch die Zigaretten-Marke vielleicht einen Namen erhält ("Test the West"; "Offen für Anzügliches"). Das Design der Waschpulver-Reklame gibt der Neigung, Fremdes und Unreines zu vernichten, in einen endlosen Kampf mit Resten einzutreten, einen "bestimmten" Ausdruck. Im Design der Werbung für "guten Kaffee" übernimmt die Werbung heute eine Rolle, die früher der "Knigge" hatte - das "gute Benehmen" anderen Menschen gegenüber wahrnehmbar zu machen.

#### VIII.

In der Vielfalt des Designs von Verwandlungs-Mustern oder Verwandlungs-Bildern der Wirklichkeit wird den Design-Gegenständen und Design-Tätigkeiten eine "intermediäre" Funktion übertragen. S. Freud verband das "Intermediäre" mit Tätigkeiten, die die Erwachsenen als Persionen bezeichnen. Sie können Vorstufen oder Zwischenschritte von Entwicklungsformen des sexuellen Design bilden. Sie rücken am Produktionsprozeß herum, brechen ihn mal so, mal so, sie geben ihm besondere Drehpunkte.

Solange das ganze Verwandlungs-Drama die Stellenwerte der "Intermediären" bestimmt und bewegt, halten sie seelische Entwicklungen in Fluß. Sobald sie sich isolieren, verfestigen und verabsolutieren, arbeiten sie der Erstarrung und dem Leblos-Machen in die Hand. Analog können auch die Verrückungen und Umstellungen der Design-Gegenstände "vergessen", daß sie ausgedehnten Bildentwicklungen - dem Design von Verwandlungssorten - entstammen.

"Design" kann den Wirklichkeits-Betrieb, dem es entstammt, "vergessen", indem es sich als etwas Eigenes, als etwas Bestimmendes, als etwas Selbst-Schöpferisches darstellt. Das kann unsere Auftritte und Anproben faßlicher und demonstrativer machen; es kann sie aber auch verkehren - wie die Äpfel, die so "schön" designed werden, daß sie nicht mehr schmecken.

Hier treibt das Verrücken des Designs der Wirklichkeit, das uns als eigentümlich menschlich anmutet, seine Blüten. Hier breitet es "Produktivität" aus. Seelisches erfährt sich bei diesem "intermediären" Verrücken als tätig, als zupackend, als verändernd. Es faßt Wirklichkeit ausdrücklich in Gestalten, verspürt das und bildet so Wirklichkeit mit. Durch dieses "Bewußte" und "Gewollte" kann das Seelische seine Auftritte und seine Verwandlungs-Anproben besonders genießen. Seltsamerweise verstärken auch Daneben-Gehen und überfordernder Aufwand unseren "Eigenwert" - nach dem Motto "das alles kann doch nicht umsonst gewesen sein".

## IX.

Gegenständlich läßt sich dieses "bewußte" Verrücken ablesen an dem Design, das ausdrücklich als "Design" charakterisiert wird: an Neuerungen um jeden Preis und "um ihrer selbst willen"; an Anders-Gemachtem und Anders-Gewolltem; an Abweichungen wie an Zusätzen; an Goldecken, Ausschmückungen, Gummibäumen, Schnörkeln, van Gogh-Drucken - an Formalisierungen, Übertreibungen, am Modewechsel, an Effekten, Spielereien, Gefummel, am Theatralischen. Das gibt den Menschen etwas, worüber sie reden können, woran sie sich halten, wenn sie sich entzücken oder wenn sie miteinander konkurrieren.

Denn damit haben sie faßliche Einzelheiten, deren "Ausdruck" sie bewundern, deren Machart sie loben oder kritisieren können. Dadurch blühen auch Rechtfertigungen, Rationalisierungen, Ideologien mit auf. Demgegenüber tritt ein Gespür dafür zurück, daß das alles von einem (unbewußten) Design der Wirklichkeit getragen wird, für das wir nichts können und das wir uns nicht einfach "persönlich" zuschreiben dürfen.

Die großen Zusammenhänge, die Entwicklungsbilder, die auch die Produktionsformen des Verrückens bestimmen, geraten leicht aus dem Blick. Man will nicht gerne hören, daß auch Formalismus oder Funktionalismus determiniert sind durch das Design von (bewegenden) Verwandlungsmustern: In ihnen kann der Haß auf bestimmte Verwandlungskulturen zum Ausdruck kommen oder eine asketische Ruhetendenz, die der Vielfalt der Wirklichkeit ausweicht, oder das kann auch die stumme Predigt einer tyrannischen "Vernünftigkeit" sein.

X.

Das Design, das die "bewußten" Verrückungen verabsolutiert, steht unter dem Beschuß von Kulturkritikern: das sei die Errichtung einer Scheinwelt, das sei Theater, das sei "Bewußtsein als Verhängnis", Konkurrenzdenken, Neuerungssucht, das sei Zivilisations-Krankheit. Wie immer, macht es sich jedoch das Kritisieren zu leicht, wenn es insgeheim an ein vages Bild von Vollkommenheit, "Wesentlich-Sein" oder "wahrer" Menschlichkeit appelliert.

Das Ganze läßt sich zumindest um zwei Drehpunkte bewegen: Es läßt sich einschätzen von der Perspektive aus, zum menschlichen Leben gehöre notwendig Anders-Werden und Verwandlung (Verwandlung-Werden). Das läßt sich zum andern von dem Gesichtspunkt her einschätzen, es komme darauf an, in dieser fließenden Wirklichkeit dem "Inflationären" zu widerstehen durch eine stabile Gestalt - die sich betätigt in Variationen, Wiederholungen, durch Abgrenzung, Konkurrenz, als Leistung und als Mehr-Leistung.

Das ist immer wieder zu der Frage weitergetrieben worden, wo denn das "Wesentliche" und wo denn das "Uneigentliche" sei. Aber man kann es auch anders sehen: Der Gestalt-Standpunkt und der Verwandlungs-

Standpunkt sind kein Entweder-Oder. Sie sind Ausdruck eines "Systems" der Wirklichkeit, in dem es nur Doppeltes und Dreifaches und nichts Isoliertes gibt. Hier wird es schwierig für Leute, die mit dem Hackebeil denken.

# XI.

Das Design-System der fließenden Wirklichkeit folgt einer bildhaften, drehbaren und doppelten Logik. (Und aus der kommt das "Design" i.e.S. nicht heraus, auch wenn es sich noch so formalistisch, isolierend und verabsolutierend gebärdet.) Die Bildlogik des Design-Systems hat viel mit wirklichen Verwandlungen und nicht so viel mit einer Harmonie-Ästhetik zu tun. Sie ist gekennzeichnet durch paradoxe und komische Züge, durch "unvollkommene" Drehfiguren - auch von Schön und Häßlich - und nicht zuletzt durch seltsame Doppelheiten und Übergänge.

Es liegt an dem "Doppeltgestrickten" und Paradoxen dieser Logik, daß alles "Design" immer wieder dem (gemeinen, materialen, unbewußten) Leben anheimfällt; wie andererseits das unruhige, explosible und "undefinierbare" Leben immer wieder ins Design gerät. Doppellebig und paradox ist, daß das "Eigene" und der Rausch des Alles-Seins zusammenfällt, daß Autonom-Sein nach der "Mode" geht, daß extraversive Einfühlung in die Wirklichkeit extrem "egoistische" Züge hat; daß die Neu-Gestalter des Wirklichkeitsdesigns oft zwanghaft Besessene sind, daß im Theatralischen und Formalistischen insgeheim Verwandlungsgewalt am Werk ist.

Daher müssen wir auch bei der Untersuchung des Verrückens, Formalisierens, Fummelns, Sich-Quälens beim Design, das wir "extra" machen, nach der Doppel-Figur fragen, die hier im Spiel ist; die großen Zusammenhänge von Verwandlungs-Mustern sind auch hier, mehr oder weniger unkenntlich gemacht, am Werk. Umgekehrt entwickelten sich ohne das Verrücken und das Geschiebe des Design-Machens die vielen Entwicklungs-Bilder nicht, in denen Wirklichkeit ihren Ausdruck sucht. Ohne die banalen Alltagsformen gäbe es auch den All-Tag nicht - die universalen Verhältnisse, die Mythen, Märchen und Symbole der Wirklichkeit.

Für das System der Verwandlungs-Wirklichkeit gibt es keine Trennung in "Wesen" und "Erscheinung", sei es, daß Begriffe das Wesentliche und Sinnliches "nur" "Erscheinung", sei es, daß "Mythos" das Wesentliche und Design nur "Äußeres" sein soll. Die verschiedenen Verwandlungs-Richtungen der Wirklichkeit sind kraus, ungeheuer, mitreißend - aber sie bringen als untrennbar Doppeltes "ihr" konsequentes Design mit: wie sie sich ausformen, entwickeln, umbilden können, um welche Probleme und Folgen sind nicht herumkommen, was ihre Metamorphosen, Versionen, "Künste" und Formenbildungen sind - das ist nicht beliebig.

### XII.

Das Doppeltgestrickte bringt paradoxe Kunstproduktionen auf den Weg, in denen sich das Design, das uns macht, und das Design, das wir machen können, ineinander drehen. Zwar kommt es auch hier nicht zu einer "Schöpfung aus dem Nichts" - aber Kunstwerke können sich das System des Wirklichkeits-Designs so einverleiben, daß sie "eigene" Dinge entwickeln, die sich gleichberechtigt unter die Gestalten der Wirklichkeit stellen.

Das ist eine Super-Sache, wenn man bedenkt, daß die meisten Menschen das Problem und seine Lösung gar nicht sehen - sie kämen noch nicht einmal auf die Idee, daß es ihnen unmöglich wäre, so sehr sie es auch wollten, ein Design der Wirklichkeit auch nur in Ansätzen "auszudenken" oder "auszuphantasieren". Sie könnten weder einen Fisch noch eine Blume erfinden; glücklicherweise wird das auch nicht von ihnen verlangt.

Die paar Kunstwerke, die unser Bild der Wirklichkeit tatsächlich wandeln, bringen es erstaunlicherweise fertig, bisher nicht verstandenes Design der Wirklichkeit nachzubilden, zu entwickeln und - in seiner Morphologie - beschaubar zu machen. Es hängt mit den Entwicklungsqualitäten unseres Verstehens und Tuns zusammen, daß Kunstwerke dabei nur durch ein Verrücken herausbringen, wie die Wirklichkeit wirklich ist. Indem es sie karikieren könnte, wird das Kunstwerk "wahrer" als die Wirklichkeit.

Darin liegt das Paradoxe der Doppelheit von Wirklichkeits-Design und Verrücken ins "Design": "Unser" Design läuft hinterher; aber es gibt auch die "großen" Augenblicke, in denen es mit der Wirklichkeit wetteifert, von einem "springenden Punkt" aus weitere Verwandlungen zu "erfinden". Es wird schöpferisch, indem es "die Kunst aus der Natur herausholt".

Die Kunst (1) des Designs geht auf die Produktion eines Entwicklungs-Dings zu, dessen Drehungen, Metamorphosen, Konsequenzen, Störungen wir entwerfen und verstehen. Diese Produktion macht "verrückterweise" etwas vom Design der Wirklichkeit sichtbar. Dadurch rücken wir zu Mit-Bewegern der Wirklichkeit auf. Auf diese Weise definiert sich das Design von Kunst - und nicht durch das Bemühen um Harmonie, Proportion oder den "goldenen Schnitt"; und schon gar nicht durch die Fabrikation von "Gefühlen".

#### XIII.

Auch ein Essay über Wirklichkeits-Design hat "sein" Design". Seine Architektur fände hier einen "schönen" Schluß in dem Paradox von Wirklichkeit und Design - in diesem Salto der fließenden Wirklichkeit des Designs.

Damit könnte der Leser zufrieden sein; er freute sich vielleicht auch noch über die gelehrte Anmerkung, das sei alles nichts Neues. Bereits D. Diderot hat das Seelische als ein Bild charakterisiert, das ständig dabei ist, sein Bild zu malen; er hat auch bereits darauf hingewiesen, daß sich die "Wahrheit" der Wirklichkeit nicht durch einfaches Nachahmen, sondern nur durch ein paradoxes (karikierendes) Verrücken darstellen läßt.

Irgendetwas drängt mich aber, das Design nochmals ins Fließen zu bringen und kurz einen Anhang zu skizzieren (von dem ich mir sage, daß der Leser ihn ja gar nicht lesen muß). Als müsse ich betonen, daß auch ein kunstanaloges System wissenschaftlich zergliedert werden kann - daß wir demgemäß andere Kategorien bei einer Analyse des Designs herausarbeiten müssen und auch herausarbeiten können.

Wenn für das System einer Verwandlungs-Wirklichkeit also "Doppelgestricktes", Übergänge, Transfigurationen zentral sind, dann läßt sich auch das Design nur von solchen Doppelheiten her charakterisieren. Wenn wir die verschiedenartigen "Zeichnungen" der Wirklichkeit nachbilden wollen, dann läßt sich ihre besondere Morphologie nur in einem Dazwischen kennzeichnen: zwischen umfassenden Gestalt-Mustern und den Herausforderungen der Verwandlungsvielfalt des Alltags, zwischen bewegender Unruhe/Explosibilität und Gestalt-Stabilität, zwischen den Polarisierungen eines Entwicklungsprozesses und seiner Wucht oder Dichte, zwischen der Prägnanztendenz von Gestalt-Karikaturen und dem Reichtum ihrer Abwandlungen und Metamorphosen.

Es genügt nicht, die Produktions-Ganzheiten des Designs als ausgedehnte Entwicklungsprozesse zu denken. Man muß sich auch mit den Kategorien beschäftigen, die verständlich machen, was Design "als" Ganzes in sich zusammenhält. Dann stößt man auf eine "fließende" Binnenstruktur: Design hält zusammen und entwickelt sich, indem es sich dreht, sich verrückt, eine Schräge ausbildet, sich verkehrt, als Übergang oder Transfiguration zur Wirkung kommt.

Das Design, das wir an Vasen, Stühlen, Autos, Wohnungen gegenständlich herausheben oder mit einem "Produzenten" verbinden, läßt sich nicht isoliert betrachten, es ist kein "an sich". Es läßt sich nur charakterisieren und einschätzen, indem es auf diese Kategorien eines viel umfassenderen Designs der fließenden Wirklichkeit bezogen wird - mal tritt es der Polarisierung von Bedeutungen zur Seite, mal provoziert es die Unruhe von Verwandlungstendenzen; dann wieder unterstützt es insgeheim ein faszinierendes Verwandlungs-Muster oder es macht auch auf das "Indem" und "Dazwischen" von seelischen Werken überhaupt aufmerksam. Womit wir dann den nächsten "Versuch" über das Design einer fließenden Wirklichkeit auf den Weg bringen.

### Zusammenfassung:

In jedem Figürchen und in jedem Ding ist eine ganze Fabrikation, mit einer Vielfalt von Produktionsprozessen, am Werk. Was sich als "Design" abzuheben sucht, ist Welle in einem Fluß, Drehung eines Rades in einem fast unübersehbaren Räderwerk von Fabrikationsprozessen, ist ein Schritt oder ein "Stück" in einem Entwicklungsmuster und hat immer zu tun mit einer fließenden Wirklichkeit, die ihre Bedeutungen nicht nach logischen oder vernünftigen Regeln, vielmehr in einem kunstanalogen System entwickelt.