

Was passiert in der Box?

Alexa Wernery

Master Studio Christian Jendreiko und Prof. Anja Vormann, WS 2016/17

Ich habe mich in meiner Bachelorarbeit mit dem Experiment Begriff beschäftigt. Dabei war mein ursprünglicher Plan die Methode des wissenschaftlichen Experiments in die Gestaltung zu überführen und als Entwurfsmethode nutzbar zu machen. In diesem Zusammenhang habe ich mich also sehr viel mit dem kreativen Entwurfsprozess und der Möglichkeit von Methodenbildung in der Gestaltung beschäftigt und somit auch mit der Frage in wie weit sich kreative Prozesse in Muster oder gar Regeln und Anleitungen pressen lassen. Meine praktische Arbeit war am Ende eine Sammlung von fünf prozesshaften Arbeiten, die als Metapher funktionieren und jeweils einen Aspekt des Experimentbegriffs beschreiben. Hierbei habe ich analog und digital gearbeitet. Mich hat es fast schon Überwindung gekostet einen Pinsel oder auch einen Siebdruckrahmen in die Hand zu nehmen und damit materielle, unwiederrufbare Dinge zu produzieren und dabei ist mir das erste mal richtig klar geworden, dass ich nie wirklich analog arbeite oder gearbeitet habe, noch nicht mal in Form einer kleinen Bleistiftskizze. Schon in meiner GTA Ausbildung saßen wir – außer in Klausuren wo wir auf einmal Poster malen mussten – immer direkt vorm Bildschirm.

Und so bin ich zu meinem Thema gekommen, weil ich mich nämlich gefragt habe, was das für mich und meine gestalterische Praxis bedeutet. Nämlich wie sich im Entwurfsprozess im Grafikdesign die Art des Werkzeugs auf den Prozess selbst und somit eben auch auf Gestalter und Outcome auswirkt.

Da ich im letzten Semester viel in verschiedene Richtungen recherchiert habe und so ein bißchen vom Hütchen zum Stöckchen gekommen bin, habe ich für diese Zwischenpräsentation versucht meinen Gedanken- und Fragenstrom der sich daraus ergeben hat in ich hoffe einigermaßen nachvollziehbarer Form wiederzugeben.

Wie gesagt habe ich mich viel mit den Charakteristika von Entwurfsprozessen beschäftigt und zusammengefasst kann man sagen, dass in der Gestaltung der Entwurf als ein Bildprozess beschrieben wird, der in einem zyklischen Ablauf von Notationen jeglicher Art verläuft. Dabei wechseln sich Phasen des Machens, die Handlungsebene und Phasen des Entwerfens, die Rezeptionsebene ab. Dabei fungiert der erste Entwurf als Initialhandlung, das bildhafte Ergebnis ruft dann Interpretationen hervor, die sich dann gedanklichen Reflexionen aussetzen. Thomas und Martin Poschauko beschreiben diesen Vorgang in ihrem Buch »Nea Machina« als Wechsel aus Bauch- und Kopfmachine, also die Skizzen, die „aus dem Bauch heraus“ entstehen und dann im nächsten Schritt von Kopf interpretiert und abstrahiert zu weiteren Ideen führen.¹ Die im Prozess entstehenden, oft skizzenhaften Notationen stellen also durch abstrakte Transformation oder durch transmediale Überformung oder ihrer Materialität selbst einen treibenden Moment dar. Die Aufgabe der Skizze ist es dabei weniger, als Bild des Fertigen zu fungieren, sondern im Gegenteil den Prozess durch erzeugte Mehrdeutigkeit, durch Unschärfe und durch die Aktivierung individueller Erfahrungen – auch in der Phase der Rezeption – zu öffnen.²

1 vgl. Poschauko; Poschauko, S.19f.

2 vgl. Schmitz; Groninger, S.26

Der Computer ist mittlerweile das Metawerkzeug des Entwerfens geworden.³ Was bedeutet das nun für den eben beschriebenen iterativen Prozess des Entwerfens?

Der Entwurfsprozess ist ein Prozess der Problemlösung. Ein Problem zu lösen bedeutet in diesem Fall es so darzustellen, dass die Lösung transparent wird. Folglich ist das Medium der Darstellung von großer Bedeutung, da es im Entwurfsprozess selbst als Artefakt fungiert. Als Punkt der Begegnung, als Schnittstelle zwischen sich selbst und der Umgebung in der es operiert.⁴

Wenn das Medium der Darstellung also ein digitales ist, wie verändert bzw. wird der Entwurfsprozess dann beeinflusst?

Der digitalen Darstellungsform sind keine materiellen Grenzen gesetzt. Digitale Bildgebungsverfahren sind präzise und stabil, so vermitteln sie den Anschein von Objektivität. Sie sind zu Simulationen fähig, die die Grenzen zwischen erlebtem und erdachtem Raum verwischen. Hier kommt es laut Laura Popplow zu einem Konflikt zweier Arten des »In-der-Welt-seins« . Einer rationalen, kontrollierten, digital simulierten Wirklichkeit und der körperlich erfahrbaren, zufälligen, nicht diskreten aktuellen Wirklichkeit. Digitale Medien seien dabei nicht gleichzusetzen mit erdachten Welten wie Erzählungen oder Bildern. Sie sind darüber hinaus eine eigenständige Daseinsform zwischen fiktionaler Welt und »harter« Realität. Das Digitale sei dabei Werkzeug und Medium in einem.⁵

Beim Entwurf geht es aber nicht nur um die ästhetische Fragestellung sondern eben auch um die Konzepte der gedanklich-strukturellen Vorgehensweise und hierbei spielen eben die Techniken und somit die Werkzeuge eine fundamentale Rolle. Sie sind nicht Mittel zum Zweck, also zum Erreichen des anfänglich gesetzten Ziels, sondern durch spezifische Verfahrensweisen arbeiten sie die Zielsetzung langsam heraus und bringen sie somit überhaupt erst hervor.⁶

Auch Wittgenstein schreibt: „Ich denke tatsächlich mit der Feder, denn mein Kopf weiß oft nicht, was meine Hand schreibt.“⁷ Zum einen verweist er hier auf die Relevanz des impliziten Wissens. Die Geste des Machens, das körperliche Agieren ist schneller als der mentale Erkenntnisprozess. Zum anderen schreibt er dem Werkzeug einen eigenen Handlungsspielraum zu, der sich seiner bewussten, aktiven Kontrolle entzieht. Die Frage ist nun: Wo findet dieser Moment im digitalen Entwurf statt?

Vilém Flusser schreibt in »Gesten«: „Das Werkzeug ist eine Simulation der Hände und die mit Werkzeug ausgestatteten Hände sind Simulationen von Werkzeug.“⁸ Gestalter und Werkzeug werden also eins bzw. bedingen sich gegenseitig. Weiter schreibt er .. „Werkzeuge wirken körperlich durch die Mechanik der Anwendung, sie wirken aber auch in das Bewusstsein.“⁹ Thomas Schmitz und Hannah Groninger beschreiben dieses Phänomen in ihrem Aufsatz »Über projektives Denken und Machen« als Prothese vs. Epithese. Man könne Werkzeuge auf zwei Arten hin betrachten. Einerseits erblickt man in der Füllfeder eine Fingerprothese, eine Verlängerung des Fingers nach außen, also eine Finger-Entäußerung. Andererseits aber auch im Finger eine Epithese

3 vgl. ebd. S.26

4 vgl. Simon, S.6

5 vgl. Popplow, S.97f.

6 vgl. Rittel, S.13ff.

7 Wittgenstein via Schmitz; Groninger, S.25

8 Flusser, S.83

9 ebd.

der Füllfeder, eine Verlängerung der Füllfeder nach innen, also eine Füllfeder-Verinnerlichung.¹⁰

Werkzeuge wirken also körperlich durch die Mechanik der Anwendung, sie wirken aber auch in das Bewusstsein. Das Werkzeug verändert also nicht nur die Form des Entwurfes, sie wirkt auch auf den Gestalter selbst. Wirkt sich dabei ein digitales Werkzeug anders auf den Gestalter aus als ein analoges?

Laura Popplow beschreibt den virtuellen Raum als realisierten Raum, der Feedback Prozessen unterliegt. Dieses Feedback zwischen digitaler und aktueller Welt beeinflusst unser Denken und Handeln, wir seien »Digitally Affected«. Unsere erlebte Welt ist also von digitaler Codierung geprägt. Popplow macht das an drei Punkten fest. Zum einen sind unsere Verhaltensmuster an die aus dem digitalen angepasst. Wahrnehmungsmuster und Ästhetik werden aus dem Digitalen herausgebildet und soziale Praktiken werden übernommen, wie die schnelle und billige Vernetzung oder Systeme wie crowdsourcing.¹¹

Das händische Zeichnen aber erzwingt durch das Mitwirken des Körpers und der Erfahrung des Gestalters ein persönliches Statement und die permanente Abstraktion als Auswahl von Wichtigem. Durch die Digitalisierung hat eine Veränderung des Körperlichen und des Subjektiven im Entwurfsprozess stattgefunden. Das wirkt sich auf die Wahrnehmung und den Prozessoutcome gleichermaßen aus. Zum einen tragen Computergenerierte Zeichnungen keine Spuren der Zeitlichkeit oder ihrer Entstehung in sich und zum anderen keine Vorstellung und Unmittelbarkeit der Erfahrung mit dem Raum.¹²

Das praktische Tun prägt sich ein und wird beim Machen abgerufen. Herrigel bezeichnet das als »Können, das geistig wird.«¹³ Diesem körperliche Denken, dem impliziten Wissen bieten digitale Entwurfswerkzeuge kaum Optionen zur Einbeziehung in den Entwurfsprozess. Der Gestalter wechselt am Bildschirm zwischen Künstlerbedarfssammlung, Rechenwerkzeug, Materiallager und Mustersammlung hin und her. Digital verfügbare Werkzeugoperationen ersparen das Hantieren-lernen, alles ist verfügbar ohne den Raum – in dem Fall das Display verlassen zu müssen. Räumlich auseinander liegende Tätigkeiten werden alle vereint auf einem Schirm, die Trennung von Werkzeug und Denkzeug wird aufgehoben.¹⁴ Führen wir uns noch einmal den am Anfang beschriebenen Verlauf eines Entwurfsprozesses vor Augen stellt sich die Frage: Was das für den Entwurfsprozess, der von dem Wechsel verschiedenen Phasen und Eindrücke lebt bedeutet?

Die Prozesshaftigkeit des Entwurfsprozesse hält diesen grundsätzlich ergebnisoffen und evolutionär. Die hierzu notwendigen Verfahren und die dabei eingesetzten Werkzeuge müssen vor allem zu Beginn Offenheit produzieren und die Möglichkeit von Nicht-intentionalem um Neues zu befördern.¹⁵ Dabei entwirft sich der Akt des Entwerfens ständig neu, so dass eine Vielzahl an Herangehensweisen entsteht, die wiederum eine offene, prinzipiell un abgeschlossene Entwurfspraktik ermöglicht.¹⁶ Um eine digitale Programmierung vornehmen zu können müssen dagegen die Entwurfsvorgänge und Bedingungen klar sein. Lässt sich also die fluide Struktur des

10 vgl. Flusser via Schmitz; Groninger, S.28

11 vgl. Popplow, S.98

12 vgl. Schmitz; Groninger, S.27

13 ebd. S.21

14 vgl. Uhlig, S.168

15 vgl. Schmitz; Groninger, S.14

16 vgl. Schott, S.8

Entwurfsprozesses mit dem starren Rahmen eines digitalen Programmes vereinen? Oder steht der gelenkte Prozess eines digitalen Programmes konträr zu dem erkenntnisleitenden und offenen Entwurfsprozess, der die bewusste Wahrnehmung der Ausgangssituation verändern kann?

Und welche Rolle spielt ein „Undo-Button“ in diesem Prozess? Wenn der Entwurfsprozess im Verlauf durch das „ertasten“ in ständigem Kreislauf aus Feedback, Transformation und Rezeption von statten geht, unterbricht und verfälscht einer oder mehrere lineare Schritte zurück nicht den gesamten Prozess?

Kann ich mit einem Programm das technische Bilder erzeugt, deren Herstellungsmodalitäten komplexen Algorithmen unterliegen und für mich beinahe undurchschaubar sind intuitiv, frei und selbstbestimmt arbeiten oder trete ich als Formgeber zurück, der nicht mehr die Form selbst Gestaltet sonder Bedingungen und Regeln verfasst, nach denen das Programm die Form generiert? Kommt es so zu einer Entsubjektivierung des Entwurfsprozesses?

Und was passiert nun zusätzlich wenn dieses Programm eine Monopolstellung am Markt inne hält? Wenn jeder die selben Werkzeuge, beispielsweise die Adobe Software benutzt, kommt es zwangsläufig zu einer Gleichförmigkeit der entstehenden Produkte? Wird alles durch den omnipräsente Mac homogenisiert? Wenn der Gestalter nur in dem ihm gesetzten Rahmen der existierenden Programme agieren kann. Kann eine Linie in Illustrator wirklich die Form, das Gewicht oder die Textur anzeigen, die mit einem Pinsel, Stift oder Schwamm erzielt werden könnte? Ist der Charakter der menschlichen Hand simulierbar?¹⁷

Vilem Flusser beschreibt, dass das Analoge als erstes ins Digitale übersetzt wird. Kann es dann so etwas wie einen rein digitalen Entwurfsprozess überhaupt geben? Weiter sagt er, dass erst im nächsten Schritt aus der Metapher heraus etwas eigenständiges würde.¹⁸ Wenn aber nun schon im ersten Schritt der Übersetzung der Charakter des Menschlichen verloren ginge, was bleibt dann am Ende noch subjektives zurück? Und wo bleiben die Eigenarten des analogen Werkzeugs, die sich vielleicht nicht übersetzen lassen?

Zur Einführung des Personal Computers als Arbeitswerkzeug für Kreative herrschte Verunsicherung, ob die taktilen Fähigkeiten nicht durch die elektronischen Technologien gefährdet würden.¹⁹ Rückblickend ist diese Angst spannend, da die heutige Generationen von Gestaltern vielleicht gar kein Handwerk in diesem Sinne, sondern alle Fähigkeiten direkt in einer Simulation erlernt. Dabei stellt sich die Frage ob ich die digitale Version einer analogen Technik überhaupt nutzen kann ohne sie in ihrer Ursprünglichkeit erfahren zu haben? Oder befinde ich mich dann bereits in der Metapher ohne den erste Schritt über die Simulation? Und noch einmal was hat es für Auswirkungen wenn nun alle ihr „Handwerk“ in dem selben programmierten Rahmen erlernen und ausüben..

Ist der einzige konsequente Schritt der weg vom Software benutzen hin zum Software kreieren? Ist das der nächste Bruch im Digitalen, der Schritt hin zu einer subjektiven, freien digitalen Entwurfspraxis?

Paul Gredinger schreibt hierzu »Im entwerfen der Formel nicht der Form liegt das schöpferische Vergnügen. Und also das Ziel des Gestalters.«²⁰

17 vgl. Carew Kraft

18 vgl. Flusser, S.82f.

19 vgl. Poon

20 Gerstner, S.89

Wie sieht also die Zukunft des Gestalters aus? Steht er am Anfang eines sich selbst weiterentwickelnden Systems, schubst den Algorithmus an und wählt am Ende nur noch aus? Oder entwirft er die Algorithmen selbst?

Was ich spannend fand vor diesem Hintergrund anzuschauen war eine Einführungspräsentation über das aktuelle Adobe Betriebssystem CreativeCloud. Dazu möchte ich zwei Punkte kurz aufführen. Zum einen wird beschrieben, dass das Pinselwerkzeug in Illustrator verbessert wurde und jetzt phantastischer Weise ein „sloppy drawing“ automatisch korrigiert. Der menschliche „Fehler“ wird also automatisch von der Maschine perfektioniert. Zum anderen wird das Programm „Muse“ vorgestellt, ein Website Programm das ähnlich funktioniert wie InDesign. Grafikdesigner können also jetzt auch Websites machen ohne Programmieren zu können. Der Sprecher beschreibt das als Möglichkeit etwas zu meinen skills hinzuzufügen.²¹ Die Frage ist aber, kann ich denn dann Websites machen. Eigentlich kann ja das Programm eine Website programmieren, nicht ich. Ich kann nur das Programm bedienen. Hier stellt sich also wieder die Frage, ist das Beherrschen der Simulation des Handwerks auch das Beherrschen des Handwerks?

Und so hat sich meine anfängliche Frage ein bißchen gedreht oder vielleicht auch eher ergänzt um die, wie Werkzeuge und deren Handhabung - vielleicht nicht nur aber vor allem im digitalen - simuliert werden und welche Ebenen aus aktivem und passivem Handeln dadurch entstehen.

Carew Kraft, Jessica: »In Pursuit of Digital-Analog Design Education«. Veröffentlicht am Feb 20, 2015. Via www.medium.com/re-form/in-pursuit-of-digital-analog-design-education-9b24b518857 (zuletzt aufgerufen am 19.04.2017).

Deuchler, Rufus: »Adobe und die konstante Innovation in Creative Cloud«. TYPO Berlin 2014 Freitag, 16 Mai. Via <http://www.tygotalks.com/videos/adobe-show1/> (zuletzt aufgerufen am 19.4.2017).

Flusser, Vilem: »Gesten. Versuch einer Phänomenologie«. Düsseldorf 1991: Bollmann.

Flusser via Schmitz, Thomas H.; Groninger, Hannah : »Über Projektives Denken und Machen.« in Schmitz, Thomas H.; Groninger, Hannah (Hg.): »Werkzeug/Denkzeug. Manuelle Intelligenz und Transmedialität kreativer Prozesse.« Bielefeld 2012: transcript Verlag.

Gerstner, Karl: »Programme entwerfen: vier Aufsätze und eine Einführung von Karl Gerstner«. Teufen 1963: Niggli.

Poon, Stephen T.F.: »Modernisation of Graphic Design: The Possibilities and Challenges of Digitalisation«. Veröffentlicht in: Journal of Graphic Engineering and Design, Volume 6 (1),

Poplow, Laura: »Digitally Affected?.« in Paul, Dennis; Sick, Andrea (Hg.): »Rauchwolken und Luftschlösser. Temporäre Räume.« Hamburg 2013: Textem Verlag.

Poschauko, Thomas; Poschauko, Martin: »Nea Machina. Die Kreativmaschine.« Mainz 2010: Verlag Hermann Schmidt.

Rittel, Horst W. J.: »Planen, Entwerfen, Design. Ausgewählte Schriften zu Theorie und Methodik«. Stuttgart; Berlin; Köln 1992: Verlag W. Kohlhammer.

Schmitz, Thomas H.; Groninger, Hannah: »Über Projektives Denken und Machen.« in Schmitz, Thomas H.; Groninger, Hannah (Hg.): »Werkzeug/Denkzeug. Manuelle Intelligenz und Transmedialität kreativer Prozesse.« Bielefeld 2012: transcript Verlag.

Schmitz, Thomas H.; Groninger, Hannah : »Über Projektives Denken und Machen.« Schmitz, Thomas H.; Groninger, Hannah (Hg.): »Einleitung.« Bielefeld 2012: transcript Verlag.

Schott, Johannes: »Spielformen des Entwerfens. Eine Annäherung an die Eigenheiten der bildlichen Notation« Diplom Nebenthema, Köln International School of Design, eingereicht 2011.

Simon, Herbert A.: »Die Wissenschaften vom Künstlichen (Computerkultur)«. Heidelberg 1994: Springer Verlag.

Uhlig, Franziska: »Robinsons Pflug.« in Schmitz, Thomas H.; Groninger, Hannah (Hg.): »Werkzeug/Denkzeug. Manuelle Intelligenz und Transmedialität kreativer Prozesse.« Bielefeld 2012: transcript Verlag.

Wittgenstein via Schmitz, Thomas H.; Groninger, Hannah : »Über Projektives Denken und Machen.« Schmitz, Thomas H.; Groninger, Hannah (Hg.): »Werkzeug/Denkzeug. Manuelle Intelligenz und Transmedialität kreativer Prozesse.« Bielefeld 2012: transcript Verlag.