

_ Die Bedeutung des Kommunikationsdesign für die Gesellschaft

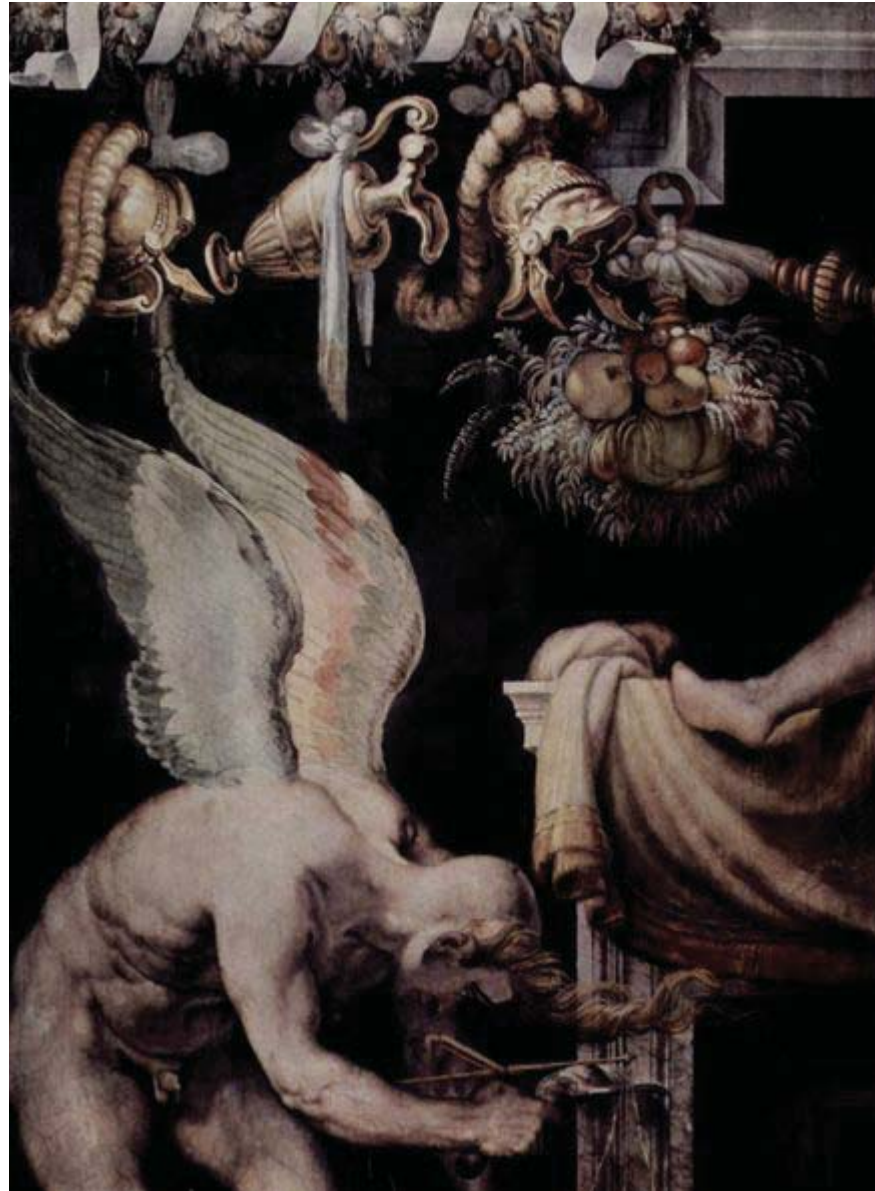
1 __ Qualität | Quantität

Design ist die Disziplin, die sich um Qualität kümmert. In vielen Bereichen des täglichen Lebens werden Qualitätsansprüche gestellt und auch eingehalten. Im Design jedoch geht es um die Form der Qualität selbst. Was aber macht Qualität aus? Qualität ist nicht empirisch messbar, sie ist nicht objektivierbar und auf analytischem Wege erschließbar. Qualität erfordert Zeit, die Fähigkeit, Umwege zu gehen, Leidenschaft, die Liebe zur Sache und das notwendige Glück im richtigen Moment das richtige zu tun. Wenn du ein Gespür für Qualität entwickeln willst, musst du dazu in der Lage sein, Qualität von Quantität zu unterscheiden. Das fällt nicht gerade leicht, schließlich erscheint die Welt, die uns umgibt, zunehmend unübersichtlicher und undurchschaubar, voll mit Bildern, Geräuschen und Ereignissen.



„Mayday IV, 2000“ (Andreas Gursky)

**„Nichts ist angekündigt, nichts erwartet worden.
Plötzlich ist alles schwarz von den Menschen.“**
(Elias Canetti)



„Detail einer Wand: Kairos“ (Francesko Salviati)

Damit wir überhaupt etwas von den Ereignissen mitbekommen, die sich in der Welt abspielen, treten die Massenmedien in Erscheinung: Sie berichten rund um die Uhr – im Internet, im Fernsehen und in den Zeitungen – über diese Ereignisse. Andererseits wissen wir aber gar nicht so recht, ob wir ihren Quellen trauen können. Die Fotos in den Zeitungen können auch manipuliert sein, die Berichterstattung verzerrt. Die zugrunde liegenden Primäreignisse bleiben in den meisten Fällen verborgen – als multiple Echos von Geräuschen und sich überlagernde Schatten von Bildern. Das wirkt wie eine Straßenszene, irgendwo in der Großstadt aufgenommen, die später über verschiedene Kanäle wiedergegeben und in einzelnen Episoden als Ereignis vermittelt wird: Autos, Fassaden, Werbungen und Lichter. Menschenmassen, die öffentliche Verkehrsmittel benutzen und sich in die Straßen- und U-Bahnen drängen. Die Bilder dazu sind schemenhaft und leicht verwackelt, ähneln einem mit Handkamera aufgenommenen Szenarium, in dem Fußgänger und Passanten durch die Straßen hasten. Die Klänge im Hintergrund sind laut und dröhnend: sie übertönen beinahe jede Melodie, die sich hier und da bemerkbar macht. Irgendwo ist ein Feuer ausgebrochen. Darüber wird später berichtet. Das ganze Rauschen, die sich überlagernden Stimmen und Werbefassaden erschweren unsere Orientierung.

Komplexität als universelles Problem

Als Gestalter müssen wir einen Weg finden, diese neue Unübersichtlichkeit in den Griff zu bekommen. Soziologen bezeichnen dieses Problem als „Reduktion von Komplexität“. Diesen Zusammenhang hat schon der Begründer der modernen Systemtheorie – Ludwig von Bertalanffy – 1933 als universelles Problem in den Geistes- und Naturwissenschaften erkannt und es als Vorbedingung zur Thematisierung aller anderen Probleme angesehen. Von Bertalanffy bezieht sich in seiner Analyse insbesondere auf den Mitbegründer der Informationstheorie: Warren Weaver.

Weaver unterscheidet zwischen Problemen unorganisierter und organisierter Komplexität. Bei ihm werden die Probleme unorganisierter Komplexität anhand der maschinellen Verarbeitung und Übermittlung von Informationen behandelt. Zusammen mit Shannon entwickelte er eine Informationstheorie (1940), die den Gehalt von Informationen auf die Abkoppelung von Störsignalen zurückführte. Mit diesen Grundannahmen ist das Zeitalter der Information an der Schnittstelle zum Computer in das Bewusstsein gerückt.

Die Bedeutung der Zeichen

Was bei diesem Modell allerdings nicht berücksichtigt wird, ist die Bedeutung, die den Zeichen (=Signalen) beigemessen wird. Sprache wird hier als ein universelles, formalisierbares Problem behandelt. Wenn z.B. zwei Menschen miteinander telefonieren, geht es weniger darum, was sie meinen, denken und fühlen, sondern wie die Zeichen (=Signale) von einem Empfänger technisch übermittelt werden. Im Umkehrschluss ist mit diesem Modell aber auch die Frage aufgeworfen, wie Komplexität als Problem auf andere Bereiche angewendet werden kann.

Als Designer können wir uns z.B. fragen, welche Analogien zwischen Informationsselektion und Qualitätsanspruch bestehen. **Wie kann das Problem unorganisierter Komplexität verbessert und auf anschauliche Weise vermittelt werden? Neben der Vermittlung von Informationen in der Form von Gestaltung wird der Fokus dabei enger geführt und durch eine subjektive Perspektive erweitert, über die Maschinen nicht verfügen. Diese Differenz markiert die Unterscheidung von Qualität und Quantität.**

In einem mehrfach abgestuften Verfahren werden bestimmte Kriterien entwickelt und Komplexität als Gestaltungsproblem entfaltet. Die Informationstheorie von Shan-

non und Weaver kann dabei analog nur als eine Vorstufe in der Problembehandlung angesehen werden. **Das hängt damit zusammen, dass Kommunikation im Design zwei unterschiedliche Elemente vereint: einerseits die Arbeit in technischen Umgebungen, z.B. am Computer, die formal beschreibbar ist (=systemisch), andererseits die sinnliche Wahrnehmung, die Denken und Vorstellung in Bezug zur Technik setzt und darüber hinaus einen eigenen, individuellen Lösungsansatz aufzeigt (=ästhetisch).** Wir können demzufolge die Informationstheorie oder auch naturwissenschaftliche Verfahrensweisen nur bedingt als Vergleichsmaßstab heranziehen. Im jeden Fall weisen uns aber diese Wissenschaften darauf hin, wie Probleme bei zunehmender Komplexität verarbeitet werden können.

Der Blick in die Naturwissenschaften

Während die Probleme einfacher Zusammenhänge sich im wesentlichen auf zwei Variablen und ihre Veränderbarkeiten beziehen und infolgedessen relativ genaue Beschreibungen ermöglichen (z.B. das Archimedes-Prinzip), sind bei den Problemen unorganisierter Komplexität unter Umständen Milliarden von Variablen gegeben, die mit den Methoden der Wahrscheinlichkeitstheorie und der statistischen Mechanik behandelt werden können. All diesen Problemlösungsansätzen ist gemeinsam, dass sie einen Bereich der Realität auszugswise anhand von Modellen soweit vereinfachen, dass diskrete Aussagen getroffen werden können oder quantitativ – wie in der mathematischen Wahrscheinlichkeitstheorie –, Prognosen über mögliche Ereignisse angestellt werden, die sich aus verschiedenen Ergebnismengen ableiten lassen. Beim Archimedes-Prinzip geht es darum, mittels einer Versuchsanordnung zu erklären, warum z.B. Schiffe, wenn sie durch

Werner Heisenberg

1901	in Würzburg
1927	Berufung an die Universität Leipzig
1932	Nobelpreis für Physik
Ab 1946	Direktor des Max-Planck-Instituts in Göttingen
1957	Göttinger Manifest gegen atomare Wiederbewaffnung
1976	München



Werner Heisenberg wurde 1901 in Würzburg in einer Professorenfamilie geboren.

Sein Studium der Physik in München unter Arnold Sommerfeld schloss er in der Mindeststudienzeit von drei Jahren ab, promovierte über Stabilität und Turbulenz von Flüssigkeitsströmen, wurde 1924 Assistent von Max Born in Göttingen und arbeitete mit Niels Bohr in Kopenhagen.

Mit nur 26 Jahren wurde Heisenberg 1927 als Professor an die Universität Leipzig berufen; 1932 erhielt er den Nobelpreis für Physik.

Von 1945 bis 1946 war Heisenberg mit den anderen führenden Forschern des Uranprojektes der Nationalsozialisten in Farm Hall in England interniert. Im Nachkriegsdeutschland wurde er 1946 Direktor des Max-Planck-Instituts für Physik in Göttingen (bis 1958), von 1958 bis 1970 war er Direktor des Max-Planck-Instituts für Physik (heute auch Werner-Heisenberg-Institut genannt) in München.

Wasser geleitet werden, einen zusätzlichen Auftrieb erhalten. Archimedes kommt schließlich zu dem Resultat, dass die Auftriebskraft eines Körpers – das Schiff – genauso groß ist wie die Gewichtskraft des vom Körper verdrängten Mediums – das Wasser. Zu den Variablen gehören u.a. die Dichte der Flüssigkeit, die je nach Medium unterschiedlich ausfallen kann. Das Archimedes-Prinzip sensibilisiert uns für die Problemlösungsansätze, die in den Naturwissenschaften entwickelt werden. Die Anzahl der Variablen (hier u.a. die Dichte des Wassers) werden im Verhältnis zu den Konstanten soweit reduziert und ausgegogen, dass Gesetze daraus abgeleitet werden können.

Die Erschütterung des Denkens

Mit dem Übergang zur Moderne im 20. Jahrhundert macht sich aber auch in den Naturwissenschaften ein Wechsel zu zunehmender Komplexität bemerkbar, der sich später auch in der Fortentwicklung der Systemtheorie niederschlägt. Ein Beispiel dafür: die Unschärfe-Relation von Heisenberg. Die Vorstellung, dass der Kern eines Atoms von Bahnen umkreist wird, gilt nach Heisenberg als widerlegt: „Die Bahn eines Elektrons entsteht erst dadurch, dass wir sie beobachten“. Es existiert also demzufolge kein spezifisches, feststehendes Bild von den Umlaufbahnen. **Die Probleme, die mit solchen Gedankenexperimenten verbunden sind, erschüttern die Grundlagen des traditionellen Denkens, weil organisierte Komplexität plötzlich aus einer Perspektive erscheint, die keinen festen Standpunkt oder eine universelle Wahrheit vermittelt, sondern statt dessen jederzeit ihre Gestalt verändern kann.** Diese Erkenntnis lässt sich ebenfalls auf die Systemtheorie beziehen. Glaubt man z.B. der Theorie selbstorganisierender Systeme, wie sie u.a. Varela und Maturana entwickelt haben (-> Vgl. „Autopoiesis“), so verändern Systeme permanent ihre Organi-

Siehe dazu: Ernst Peter Fischer: *Schrödingers Katze auf dem Mandelbrotbaum. Durch die Hintertür zur Wissenschaft*, München 2006, S.43.

sationsform im Abgleich mit der Umwelt. Wir müssen also lernen, gleichzeitig eine beträchtliche Anzahl von Faktoren in Betracht zu ziehen, die zu einem organischen Ganzen verbunden sind. Innerhalb der organisierten Komplexität gibt es so gut wie keine klaren Ursache-Wirkungs-Beziehungen, vielmehr gibt es negative und positive Rückkopplungen, enge und lose Verknüpfungen, Reaktivitäten und Kontextbrüche durch unterschiedliche Systemebenen. Als Gestalter spüren wir die Probleme, die mit dem Phänomen der Komplexität zusammenhängen. **Der Bezugsrahmen hat sich verändert: Qualität ist deshalb auch keine feststehende Größe, sondern muss im Abgleich mit einer sich stetig wandelnden Umwelt und erhöhter Komplexität betrachtet werden.** Die moderne Systemtheorie stellt in dieser Anforderung einen dynamischen Vergleichsmaßstab dar: Der Designer führt Gestaltungsprobleme enger und versucht sie anhand eines lose gekoppelten Bezugsrahmens zu lösen. Einmal entwickelte Problemlösungsansätze können innerhalb dieses Rahmens auch wieder verworfen oder in eine andere Richtung überführt werden. Als Ergebnis dieses komplexen designerischen Vorgangs wird aber trotz dessen – bei aller Offenheit gegenüber der Umwelt – der Entwurf auf seine Funktionalität und Form hin angelegt. Ein gutes Beispiel für einen derartigen Gestaltungsprozess bildet das Grafikerduo „Norm“ – Manuel Krebs und Dimitri Bruni – aus der Schweiz: Die beiden Grafiker unterziehen sich selbstauferlegten Regeln, um das Komplexitätsproblem überschaubar zu halten, z.B. indem sie nur mit einem schwarzen Quadrat arbeiten. Für die beiden ist das Entwerfen von Schriften von elementarer Bedeutung. Obwohl die beiden Grafiker zumeist digital arbeiten, liegt ihre eigentliche Herkunft in der Illustration: „Wenn eines Tages Computer streiken oder uns verboten wird mit ihnen zu arbeiten, sind wir darauf bestens vorbereitet“. (Manuel Krebs)

Siehe dazu auch:
Design Suisse. PAL
Version (Gebundene
Ausgabe).



„The Things“ (Norm) – als Buch erschienen im Gestalten Verlag (2002).