

Aus:

Annika Frye

Design und Improvisation

Produkte, Prozesse und Methoden

Juni 2017, 258 Seiten, kart., zahlr. Abb., 29,99 €, ISBN 978-3-8376-3493-8

Designer_innen müssen improvisieren, wenn sie entwerfen. Die Entwicklung des Braun-Rasierapparates ebenso wie die Arbeiten des Designers Sebastian Herkner zeigen, dass Improvisation Modelle und Prototypen hervorbringt und Fertigungsprozesse überlistet.

Doch Improvisation ist nicht nur eine Notwendigkeit – sie ist auch konzeptionell von Bedeutung. Als formgebendes Prinzip führt sie seit dem gestalterischen Postmodernismus zu eigenständigen Einzelstücken. In der Nachkriegszeit versuchte man jedoch, Design als einen Planungsprozess darzustellen. Annika Frye belegt: Für diesen rationalistischen Designbegriff, der bis heute die Diskurse über Design prägt, erweist sich ein am Prozess und seinen Improvisationen orientiertes Designkonzept als äußerst folgenreich.

Annika Frye, geb. 1985, ist Designwissenschaftlerin und arbeitet als akademische Mitarbeiterin an der Technischen Hochschule Aalen, als Dozentin für Designtheorie sowie als freie Designerin.

Weitere Informationen und Bestellung unter:

www.transcript-verlag.de/978-3-8376-3493-8

Inhalt

Einleitung | 7

Teil I: Serienprodukte und Improvisation

1. Die Improvisation des Designers
Sebastian Herkner | 19
Dreidimensionales Skizzieren | 21
Rahmenbedingungen der Improvisation | 27
Prozesshaftigkeit von Gestaltung | 32
2. Handwerk und Improvisation | 38
Handwerkliche Produktion vs. industrielle Produktion | 39
Abwertung von Handwerk im Designprozess | 47
3. Improvisation im Entwicklungsprozess
des Braun-Rasierapparates | 54
Die erste Testapparatur: Kombination
von vorliegenden Formen | 56
Produktives Nichtkönnen | 61
Das Design der Ingenieure vs. das Design der Designer | 66
Konzeptionelles vs. reproduzierendes Handwerk | 73

Teil II: Die Gestaltung des Gestaltungsprozesses

4. Das Planungsparadigma
im *Design Methods Movement* | 83
Die *Notes on the Synthesis of Form*: Ableitung der Form
aus dem Kontext | 86
Der Designprozess als Schaltkreis
mit Rückkopplungsschleifen – HfG Ulm | 92
Verwechslung von Produkt und Prozess
in den Designbegriffen der 1950er und 1960er Jahre | 99
5. Improvisation in der Braun-Werkstatt | 104
Die Tüftelei des Designers Roland Ullmann | 105
Improvisierte Modelle zwischen Repräsentation
und Konzeption | 116

- 6. Improvisation als Formfindungsmethode | 121
 - Die Unbestimmtheit des Entwerfens | 122
 - Der Gestaltungsprozess als Experimentalsystem | 126

Teil III: Improvisation als Formprinzip

- 7. Improvisation und Bastelei im ›Neuen Deutschen Design‹ | 140
 - Improvisation als Produktionsverfahren: Die *Früchteschale* von Axel Stumpf | 142
 - Der Designer als *Bricoleur* und Künstler: *Stiletto's Consumer's Rest* | 146
 - Recycling-Strategien: Das *Reifensofa* der Gruppe *Des-In* | 158
 - Improvisation als Provokation gegen den gestalterischen Funktionalismus | 163
- 8. Serielle Singularität | 173
 - Dreidimensionale Skizzen aus Draht: Kiki van Eijk | 175
 - Kai Linkes Zufallsformen: *Ich War's Nicht* | 181
 - Prozessdarstellungen im Video: *Écal Hot Tools* | 188
- 9. Offenes Design/Partizipation | 198
 - Der Selbstbau-3D-Drucker | 200
 - Improvisation im Gestaltungsprozess des *RepRap*-Druckers | 211
 - Teilhabe und Improvisation | 217

Schluss: Der Designer als Prozessgestalter | 227

Anhang | 235

- Interview mit dem Designer Sebastian Herkner | 235
- Interview mit dem Designer Roland Ullmann | 240
- Literatur | 244
- Abbildungen | 252
- Danksagung | 255

Einleitung

Als ich im Februar 2009 begann, im Designbüro des holländischen Autoredesigners Richard Hutten zu arbeiten, staunte ich nicht schlecht: Keines der dort bearbeiteten Projekte folgte derselben Methode. Jedes Projekt schien seine eigene Logik zu entwickeln, es gab keine vorgegebene Struktur, der ich hätte folgen können. Nie verlangte jemand, dass ich ein bestimmtes Programm, ein Material oder eine Technik benutzen sollte.

Es ging zu dem Zeitpunkt darum, eine Sitzbank aus übereinandergestapelten Styroporkugeln zu realisieren. Die Bank (*Air Spheres*, 2009) sollte nur wenige Wochen später in Mailand ausgestellt werden. Obgleich die vorgegebene Grundform der Bank mir ziemlich banal erschien, war die Verbindung der Kugeln eine keineswegs einfache Aufgabe. Vergeblich versuchte ich, eine Art doppelten Kunststoffhaken zu konstruieren, der die Styroporkugeln zusammenhält, ebenso vergeblich war der Versuch, durch das Verkleben mit Harz eine Verbindung der Kugeln zu schaffen.

Ziemlich oft habe ich in diesem Projekt Richard Hutten, der hinter seinem Schreibtisch über Zeichnungen und E-Mails brütete, mit meinen Fragen gelöchert. Ich hoffte, dass er mir zeigte, wie genau ich die Verbindung der Kugeln zu designen hätte. Richard Hutten erklärte mir jedoch, dass es für dieses Problem noch keine Lösung gibt, ebenso wie es für alle anderen Entwurfsprobleme keine einheitliche Lösung, keinen Plan und auch keine ›normale‹ Vorgehensweise gibt. Darin läge ja genau die Herausforderung des Designens.

Wie aber sollte ich, ohne eine festgelegte Methode anzuwenden, zu einer Form gelangen? Am Schluss habe ich bei einer Firma, die Volleybälle für den Sportunterricht produziert, 385 Mini-Schaumstoffbälle in Weiß und ohne Label bestellt, die ich dann mittels Sekundenkleber verbunden habe. Erstaunlicherweise hielt der Sekundenkleber an der gummiartigen Oberfläche der Bälle sehr gut, sodass es keinerlei zusätzliche Materialien brauchte. Um den Kleber an der richtigen Stelle aufzutragen, habe ich mir als Schablone eine Kiste aus Holz gebaut, die an jeder Seite in der Mitte ein Loch besaß. Damit markierte ich die Klebestellen. Auf diese Weise habe ich Ball für Ball die molekulartige Struktur erzeugt, die als Bank benutzt werden kann.

Erst einige Monate später, am Ende meines Praktikums, habe ich dann geahnt, was Richard in jenem Moment gemeint hatte. Er wollte, dass ich *improvisiere*, anstatt der Methode zu folgen, die ich in meinem Designstudium gelernt hatte. Im Designstudium fertigt man nach einer Phase von Recherche, Skizzen und Modellen erst am Schluss einen Prototypen an. Improvisation – also der Umgang mit Vorhandenem und das Finden von einfachen und direkten Lösungen – erwies sich dann auch im weiteren Verlauf meiner Arbeit als Designerin als keineswegs trivial.

Trotz ihrer Bedeutung für den Designprozess würde man Improvisation aber nicht per se mit Design in Verbindung bringen oder sie als typisch gestalterische Strategie bestimmen. Improvisation wird im Gegensatz zu Design gemeinhin mit Unvorhersehbarkeit, Vorläufigkeit, Unabgeschlossenheit und Spontanität assoziiert. So heißt es beispielsweise in einem einführenden Text zur Improvisation, dass »Improvisation [...] in einem Gegensatz zur Planung eines Verlaufs, seiner Kalkulation und der damit einhergehenden Kontrolle [...]« steht. Damit ist dann »der Gedanke einer radikalen Öffnung des Tuns verbunden, das sich auf Kontingenz und das Unvorhersehbare als Faktoren der Situation und der Ereignisse einlässt.«¹ Als unvorhersehbares, radikal offenes Tun tritt Improvisation in einen Gegensatz zur Planung.

Design wiederum formuliert Pläne für Serienprodukte. Diese Bestimmung von Design hat sich im Deutschland der Nachkriegsmoderne formiert. Design wurde hier als etwas bestimmt, das mehr durch Analyse und Kalkül und weniger durch Spontanität und Intuition entsteht.

Dies hat mit dem Prinzip der Serialität zu tun. Serialität ist konstitutiv für Design an sich. Designprodukte werden immer auf genau die gleiche Art hergestellt, sie müssen in hoher Stückzahl produziert werden, damit sich der ihnen vorausgehende Entwicklungsaufwand lohnt. Während der Herstellung kann nicht jedes Mal neu entschieden werden, wie genau das Produkt produziert werden soll. Improvisation wäre hier allenfalls als Notlösung, Ersatzhandlung oder Fehler, mitunter gar als unproduktiv zu bestimmen. Damit kann am Designprodukt selbst keine Improvisation mehr geschehen.

Dem seriell produzierten, geplanten Designprodukt steht jedoch der Alltag des Designens gegenüber, der sowohl von Planung als auch von Improvisation geprägt ist. Es gibt hier eine genuin gestalterische Improvisation, die in der prozesshaften Praxis des Designens selbst beobachtet werden kann. Sie kommt zwar am finalen Produkt selbst nicht mehr vor, aber sie bildet – bezogen auf den Designprozess – eine wichtige Kategorie. Sie setzt sich aus vorliegenden Formen, Materialien und

1 | Hans-Friedrich Bormann, Gabriele Brandstetter, Annemarie Matzke (Hg): *Improvisieren: Paradoxien des Unvorhersehbaren. Kunst – Medien – Praxis*. Bielefeld: transcript 2010, S. 7. In dem Band findet sich auch ein Beitrag des Literaturwissenschaftlers Edgar Landgraf, der die Bedeutung von Improvisation in den Künsten auf die im 19. Jahrhundert aufkommende Idee künstlerischer Autonomie zurückführt. Improvisation sei Landgraf zufolge für die moderne Kunstproduktion unerlässlich bzw. gar ihr basales Produktionsprinzip. Vgl. Edgar Landgraf: *Improvisation as art. Conceptual challenges, historical perspectives*. New York: Continuum 2011.

Gegenständen zusammen. Hier ist Improvisation, selbst wenn sie in einer auf den ersten Blick noch so banal anmutenden Zweckentfremdung von Werkzeugen besteht, als etwas Produktives zu bestimmen, weil sie schlichtweg dazu führt, dass Dinge gebaut, realisiert und produziert werden können. Improvisation ermöglicht jedoch nicht nur die Realisierung eines Modells oder eines Prototypen, sie erzeugt auch Neues, was die Improvisation zu einem für den Designer unverzichtbaren Entwurfsverfahren macht. Man kann sogar sagen, dass Designprozesse schon von ihrer Struktur her auf das Vorkommen von Improvisation abzielen. Denn Designer wollen stets Neues oder zumindest kleine Differenzen zu vorhergehender Gestaltung erzeugen, Design zielt auf Innovation.

Das Gelingen eines Designprojekts wird mitunter wesentlich davon bestimmt, ob sich an einer Form eine Differenz gegenüber bisheriger Gestaltung festmachen lässt.² Insofern nun ebendiese Differenzen durch Improvisation entstehen – und wie genau dies passiert, soll freilich noch anhand von Fallstudien rekonstruiert werden – bildet Improvisation eine basale Methode des Designs. Und so lautet die These, bei der diese Studie ihren Ausgangspunkt nimmt, dass das Produktdesign wesentlich von Improvisation bestimmt ist. Es gibt keine Designprozesse ohne Improvisation. Diese Beobachtung kann sowohl für das sogenannte ›Autorendesign‹, dem Richard Hutten zuzurechnen wäre, als auch für das klassische Industriedesign gemacht werden. Design ist auf Improvisation als formgebendes und problemlösendes Prinzip angewiesen. Mir geht es nun im Verlauf dieser Arbeit darum, die Voraussetzungen der Design-Improvisation herauszuarbeiten und ihre Bedeutung für das Design zu klären.

Zunächst gibt es einige Attribute, die jeder Improvisation zugeschrieben werden. So findet sich die Anmerkung, die Praxis der Improvisation ließe sich begrifflich nur schwer fassen, weil jede Improvisation sich von Fall zu Fall neu konstituiere, in vielen Abhandlungen zur Improvisation.³ Insofern Improvisation »immer schon passiert ist«,⁴ entziehe sie sich der direkten Beobachtung. Ein wesentliches Merkmal der Improvisation sei daher ihre Flüchtigkeit, Improvisation sei eine virtuose »Tätigkeit ohne Werk«.⁵ Folglich gäbe es dann streng genommen kein Ergebnis,

2 | »Von Entwürfen ist zu erwarten, dass sie etwas Neues in die Welt bringen.« Susanne Hauser: *Verfahren des Überschreitens. Entwerfen als Kulturtechnik*. In: Sabine Ammon, Eva Maria Froschauer (Hg.): *Wissenschaft Entwerfen. Vom forschenden Entwerfen zur Entwurfsforschung der Architektur*. München: Fink 2013, S. 364.

3 | Vgl. dazu: Gary Peters: *The Philosophy of Improvisation*. Chicago: University of Chicago Press 2009, S. 1, Derek Bailey: *Improvisation. Kunst ohne Werk*. Übers. von Hermann J. Metzler und Alexander von Schlippenbach. Hofheim: Wolke 1987 (1980), S. 7 und Christopher Dell: *Prinzip Improvisation*. Köln: Walter König 2002, S. 7.

4 | »Improvisation has always already happened.« Peters 2009, S. 1.

5 | Paolo Virno: *Grammatik der Multitude. Untersuchungen zu gegenwärtigen Lebensformen*. Berlin: Id-Verlag 2005, S. 43.

das den Moment der Improvisation überdauere. Bei Edgar Landgraf heißt es in dieser Hinsicht:

»Künstlerische Improvisation zielt [...] auf die Feblung der Aufmerksamkeit des Publikums und damit auf Präsenz. [...] Hier stellt die Emergenz neuer Formen ein Ereignis dar, etwas Singuläres. Sie ist bereits deshalb besonders markiert, weil das einmal Vorgetragene sich nicht mehr zurücknehmen läßt.«⁶

Neben dem Aspekt des Ephemereren wird Improvisation – infolge des oft an sie herangetragenen Anspruchs der Regellosigkeit – auf Kategorien wie *Genie* und *Talent* zurückgeführt.

Diese Attribute haben das Verfahren der Improvisation als eine vor allem künstlerische Praxis bekannt gemacht. Für Edgar Landgraf wurde die Improvisation sogar zum Paradigma moderner Kunstproduktion insgesamt. Landgraf schreibt: »Als notwendig unbestimmte Ausgangsbewegung bildet sie nichts weniger als die Bedingung der Möglichkeit moderner Kunstbildung.«⁷

Was aber genau unterscheidet die Design-Improvisation nun von anderen Konzeptionen von Improvisation? Auch der Design-Improvisation kann man typisch improvisatorische Aspekte wie Unvorhersehbarkeit, Performativität, Intuition und Spontaneität nicht absprechen. Sie haben im Design ebenso Gültigkeit wie in anderen Bereichen, in denen improvisiert wird. Sie sind aber nicht der ausschlaggebende Aspekt von jener Improvisation, von der diese Studie handeln soll. Die Performativität der Design-Improvisation ist nur dann bedeutsam, wenn Designer ihre Designprozesse oder ihre improvisierten Produktionsprozesse in Videos vorführen. Dies sind dann aber eben nicht die genuin gestalterischen Praktiken, um die es mir geht, sondern Randphänomene, die die Präsentation von Gestaltung betreffen.

Begriffe wie Talent, Intuition oder Kreativität, die man mit den allgemeinen Attributen von Improvisation assoziieren könnte, sollen hier ebenfalls nicht diskutiert werden. Insbesondere der Kreativitätsdiskurs erscheint mir problematisch mit Blick auf die prozesshafte Praxis des Designens. Freilich sind hier immer in einem gewissen Maße Kreativität und Intuition mit im Spiel. Aber schon der Begriff der Kreativität als solcher ist unbestimmt und vielleicht noch schwieriger zu fassen als der Begriff der Improvisation. Ohnehin gelingen Designprozesse selten aufgrund eines meist mit Kreativität assoziierten, einzelnen Heureka-Moments. Es handelt sich stattdessen um komplexe, langwierige Aushandlungsprozesse auf formaler, technischer und sozialer Ebene, an denen überdies verschiedene Akteure teilhaben.

6 | Edgar Landgraf: *Improvisation. Paradigma moderner Kunstproduktion und Ereignis*. In: Alexander Schlutz, Thomas Hilger: *Parapluie*, 2003. URL: <http://parapluie.de/archiv/improvisation/kunstproduktion/> (letzter Zugriff 02.03.2015), S. 8.

7 | Landgraf 2003, S. 5. Während in der Moderne Ausführung und Übung an Bedeutung verlieren, gewinnt das unmittelbare und spontane Tun der Improvisation als Ausdruck von künstlerischer Autonomie an Bedeutung. Vgl. ebd., bes. S. 8.

Ebenfalls in eine Sackgasse führen, auf der anderen Seite, triviale Bestimmungen von Improvisation als Mangelerscheinung, Notlösung oder Provisorium.⁸ Besonders im Alltag gibt es solche Improvisationen, die man mit Gestaltung assoziieren könnte. Etwa wenn ein Einmachglas zum Stiftebehälter wird oder wenn aus Europaletten ein Bettgestell gebaut wird. Uta Brandes hat diese Improvisationen als »Non Intentional Design« bestimmt.⁹ Es ist jedoch fraglich, inwiefern hier Design im emphatischen Sinne passiert: Diese Improvisationen wiederholen sich, an ihnen ist nichts wirklich Neues. »Echtes« Design legitimiert sich über Innovation.

Die Improvisation, die ich meine, schlägt sich in den Artefakten nieder, die im Verlauf eines Designprozesses entstehen. Dies sind zum Beispiel behelfsmäßige Modelle und Apparaturen, sie sind vom kurzen Moment der Improvisation unabhängig. Anhand dieser Artefakte will ich die Improvisation rekonstruieren. Mit Blick auf die materielle Verfasstheit der Design-Improvisation ist für mich dann insbesondere ein Text des Architekturtheoretikers Charles Jencks interessant, der vor allem für seine Texte zum Postmodernismus in der Architektur bekannt ist.¹⁰ Der etwas frühere Text, um den es mir geht und den Jencks gemeinsam mit Nathan Silver bereits 1972 verfasst hat, handelt jedoch weniger von dem Begriff der Postmoderne als von Strategien der Eigenproduktion und der Improvisation.

Schon im Titel des Buches »Adhocism. The Case for Improvisation«¹¹ benennen Jencks und Silver ihr Programm. Sie diskutieren eine materielle Form der Improvisation, die sich im Alltag, in der Kunst, aber eben auch auf der Ebene des Designs abspielt. Das von ihnen betrachtete Design bedient sich in seinen Produktionen aus einem Fundus von schon vorgeformtem, industriellen Material und setzt dieses neu zusammen. Jencks und Silver bestimmen die Improvisation dabei als eine vor allem *situative* Gestaltungsmethode und führen dafür den Begriff »Adhocism« ein.

8 | Siehe hierzu insbesondere Eckhart Ribbecks Studie zur »informellen Moderne« in der Architektur: *Die informelle Moderne – spontanes Bauen in Mexiko-Stadt*. Graben-Neudorf: Awf-Verlag 2002.

9 | Es handelt sich um Gestaltung, die nebenbei im Alltag geschieht und dabei unbeabsichtigte Formen hervorbringt. Vgl. Uta Brandes, Sonja Stich, Miriam Wender: *Design durch Gebrauch. Die alltägliche Metamorphose der Dinge*. Basel 2009. Sowie: Uta Brandes, Michael Erlhoff, Ingo Wagner: *Non Intentional Design*. Köln: Daab 2006. Uta Brandes: *Non Intentional Design*. In: Michael Erlhoff, Tim Marshall (Hg.): *Wörterbuch Design*. Basel 2008, S. 292. Jane Fulton Suri: *Thoughtless Acts?: Observations on Intuitive Design*. San Francisco: Chronicle Books (CA) 2005.

10 | Siehe hierzu bes.: Jencks, Charles: *Die Sprache der postmodernen Architektur*. Stuttgart: Deutsche Verlagsanstalt 1978, und *Was ist Postmoderne?*, übers. von Kathrin Dobai, Zürich u. a.: Artemis 1990. Jencks' Texte zum Postmodernismus handeln, anders als der Text zur Improvisation, von einer eklektischen Kombination historischer und gegenwärtiger Stile. Siehe zu dieser Problematik auch weiterführend ein Aufsatz von Albrecht Wellmer: *Kunst und Industrielle Produktion. Zur Dialektik von Moderne und Postmoderne*. In: Ders.: *Zur Dialektik von Moderne und Postmoderne. Vernunftkritik nach Adorno*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1985, bes. S. 124.

11 | Charles Jencks, Nathan Silver: *Adhocism. The Case For Improvisation*. London: Doubleday and Company 1972.

»Adhocism« [can] be applied to many human endeavors denoting a principle of action having speed or economy and purpose or utility. Basically it involves using an available system or dealing with an existing situation in a new way to solve a problem quickly and efficiently. It is a method of creation relying particular on resources which are already at hand. Incidentally, the word Adhocism has the property of itself being *ad hoc*.¹²

Ad hoc bezeichnet für Jencks und Silver ›das Zusammengesetzte‹, aber auch ›für dieses‹, für diesen spezifischen Zweck oder Kontext.¹³ Damit wollen sie hervorheben, dass ihre Improvisation sich von anderen verwandten Formgebungsstrategien, beispielsweise vom Zufall, unterscheidet, da Improvisation zielgerichtet geschieht.¹⁴

Dabei ist der *Adhocismus*, wie ich den Begriff im Folgenden der Einfachheit halber übersetzen will, ein basales, umfassendes Gestaltungsprinzip: »All creations are initially *ad hoc* combinations of past subsystems; nothing can be created out of nothing [...]«,¹⁵ konstatieren Jencks und Silver. Insbesondere das Design besteht für sie stets in der Kombination von Gegebenem, sowohl vorhandener Techniken als auch Formen. Es formiert sich – darin unterscheidet sich der *Adhocismus* von anderen, immateriellen Formen der Improvisation – anhand konkreter Materialien, Werkzeuge und bereits gestalteter Gegenstände.

Es ist ein für meine Untersuchung zentrales Argument, dass Improvisation sich aus Vorhandenem ableitet. Von einer ›Improvisation aus dem Nichts heraus‹ kann keine Rede sein. Vielmehr formiert sich die Improvisation erst im Rückgriff auf Vorhandenes, also unter Verwendung schon vorgeformter Materialien, Techniken und Artefakte. Improvisation ist eine Gestaltungsform, die retrospektiv vorgeht, aber nicht rückwärtsgewandt ist. Durch die Kombination der Materialien und Formen der Vergangenheit können Gestalter mittels Improvisation in beliebigen Situationen Neues schaffen, ohne jemals gänzlich von Neuem beginnen zu müssen.

Dies wiederum hat nicht nur Folgen für die Struktur des Gestaltungsprozesses, sondern auch für die Figur des Gestalters. Jencks' und Silvers Annäherung an den gestalterischen Formgebungsprozess unter der Prämisse, Neues könne sich nur durch den Rückgriff auf Bestehendes formieren, unterhöhlt eine Vorstellung vom kreativen Prozess gestalterischer Formgebung, die davon ausgeht, die Idee für ein Designprodukt würde aufgrund von kreativem Schaffen im Sinne eines künstlerischen Genies entstehen oder ausgehend von der alleinigen Leistung eines einzelnen Experten. Auch heute noch sind Narrative von Genie und Schaffen im Design weit

12 | Ebd. S. 9.

13 | Vgl. Charles Jencks (Hg.), Nathan Silver: *Adhocism. The Case For Improvisation. Expanded and updated edition. With a new foreword by Charles Jencks and a new afterword by Nathan Silver.* Cambridge: MIT Press 2013, S. VII.

14 | Vgl. Jencks/Silver 1972, bes. S. 15.

15 | Ebd., S. 39.

verbreitet.¹⁶ Für Jencks und Silver steht stattdessen die Demokratisierung des Gestaltungsprozesses im Vordergrund. Sie wollen das seit der Moderne geltende Ideal der Autorschaft des Einzelnen revidieren.

Hier sei noch angemerkt, dass der Begriff des *Adhocismus* bei Jencks und Silver keinesfalls klar formuliert ist und die Improvisation in unterschiedlichsten Modi auftritt. Mal erscheint die Improvisation bei ihnen in Form alltäglicher Zweckentfremdungen, mal als politische Aktivität oder als Form der Kunstproduktion.

Die Idee der Improvisation wurde dann insbesondere in der gestalterischen Postmoderne als Gegensatz zu den modernen Designbegriffen in Anschlag gebracht. Die im gestalterischen Postmodernismus, besonders im ›Neuen Deutschen Design‹ entstandenen Einzelstücke beinhalten eine andere Art der Improvisation als diejenige, die beim Entwurfsprozess des Serienprodukts zur Anwendung kommt. Anders gesagt: Die Improvisation, die im Design geschieht, wenn Modelle gebaut, dann aber überarbeitet und zu einem Serienprodukt weiterentwickelt werden, unterscheidet sich von einer Improvisation, die am Objekt noch sichtbar bleibt. Ich unterscheide daher diese beiden Formen von Improvisation: Entweder ist die Improvisation der Vorläufer eines seriellen Produkts und geschieht innerhalb eines Designprozesses. Oder sie geschieht bei Einzelstücken, die nicht für die Serienproduktion konzipiert wurden. Hier bleibt die Improvisation dann am Produkt selbst noch sichtbar, Improvisation und Produkt fallen in eins. Dies ist insbesondere bei jener Form der Improvisation der Fall, die Claude Lévi-Strauss als *Bricolage* bestimmt hat.¹⁷

Improvisiert wird im Design immer vor dem Horizont eines Designprojekts, das zu Beginn noch nicht vollkommen überblickt werden kann, das aber auch durch die Übung und das Können des Entwerfers – sowie durch Rahmenbedingungen, die im Gegensatz zur Improvisation kalkulierbar zu sein scheinen – gelingt. Der Teil des Designs, den ich betrachte, liegt vor der Produktion. Eine solche Betrachtung von Design als Prozess erfreut sich erst in jüngster Zeit einer gewissen Konjunktur.¹⁸ Diese Perspektive auf Design steht in Zusammenhang mit den von Bruno Latour formulierten Thesen zur Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT). Die Darstellung

16 | Wie Claudia Mareis bemerkt, ist dies selbst in der aktuellen Designforschung noch der Fall: »[So] lebt das Narrativ eines besonderen, ›intuitiven‹ künstlerisch-gestalterischen Erkenntnispotenzials bis in die heutige Designforschung fort.« Claudia Mareis: *Experimente zu einer Theorie der Praxis. Historische Etappen der Designforschung in der Nachfolge des Bauhauses*. In: *kunsttexte*, Themenheft 1: *Kunst und Design*. G. Jain (Hg.), 2010 – www.kunsttexte.de (letzter Zugriff 26.11.2012), S. 8.

17 | Siehe: Claude Lévi-Strauss: *Das Wilde Denken*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1977, S. 29–36.

18 | Zur prozessorientierten Betrachtung des Entwerfens: Sabine Ammon, Eva Maria Froschauer (Hg.): *Wissenschaft Entwerfen. Vom forschenden Entwerfen zur Entwurfsforschung der Architektur*. München: Fink 2013. Ebenso der Vortrag von Bruno Latour vor der Design Research Society in Cornwall; Bruno Latour: *Ein vorsichtiger Prometheus? Einige Schritte hin zu einer Philosophie des Designs, unter besonderer Berücksichtigung von Peter Sloterdijk*. In: Marc Jongen, Sjoerd van Tuinen, Koenraad Hemelsoet (Hg.): *Die Vermessung des Ungeheuren. Philosophie nach Peter Sloterdijk*. Paderborn: Fink 2009, S. 356–373.

von Design als Prozess bringt eine Reihe von Vorteilen mit sich. Sie erlaubt nicht nur, die Entstehung des Designprodukts retrospektiv zu verstehen und Momente von Improvisation aufzuspüren (sodass zum Beispiel jenes die Designdiskurse lange Zeit prägende Planungsparadigma der 1950er und 1960er Jahre obsolet wird).¹⁹ In einer Perspektive, die das Prozesshafte des Designs in den Vordergrund rückt, und damit die einzelnen Akteure des Designs in den Blick nimmt, wird auch die in Bezug auf das tatsächliche Arbeiten der Designer problematische Idee des singulären Entwerfers obsolet. Die Form, die während eines Designprozesses entsteht, kann dann als Ergebnis eines Aushandlungsprozesses vieler Akteure, die unter anderem durch Improvisation Formentscheidungen treffen, dargestellt werden.

Die Idee dieser Form des Gestaltungsprozesses ist neben Latours ANT insbesondere an das Konzept des ›Experimentalsystems‹ des Wissenschaftshistorikers Hans-Jörg Rheinberger angelehnt.²⁰ Rheinberger verortet die Entstehung des Neuen und auch das Vorkommen von Improvisation in den Naturwissenschaften in einem Experimentalsystem, das einerseits kanonisierte Formen strenger wissenschaftlicher Methodik und tradierte Techniken enthält, in dem der Forscher andererseits aber auch gestaltend vorgeht:

»Experimentalsysteme sind die eigentlichen Arbeitseinheiten der gegenwärtigen Forschung. In ihnen sind Wissensobjekte und die technischen Bedingungen ihrer Hervorbringung unauflösbar miteinander verknüpft. Sie sind zugleich lokale, individuelle, soziale, institutionelle, technische, instrumentelle und, vor allem, epistemische Einheiten. Experimentalsysteme sind also durch und durch mischförmige, hybride Anordnungen; in den Grenzen dieser dynamischen Gebilde geben Experimentalwissenschaftler den Dingen Gestalt, mit denen sie sich beschäftigen.«²¹

Das System wird anhand von vorliegenden Materialien, Methoden und Routinen, die zunächst vor allem reproduziert werden, vom Forscher so »gestaltet«,²² dass es »unvorwegnehmbare Ereignisse«²³ erzeugt, respektive den Forscher sogar zur »Improvisation« zwingt.²⁴ Erst durch diese spezielle Weise der Gestaltung eines Experimentalsystems kann, wie Rheinberger argumentiert, *Neues* entstehen.²⁵

19 | Auf das Design bezogen bedeutet dies: Indem die Designforscher auf der Suche nach einer einheitlichen Methodik sind, haben sie ein ›Paradigma‹, und zwar das des planbaren Designprozesses. Vgl. dazu z. B.: Bruce Archer: *Foreword*. In: Klaus Krippendorff: *The Semantic Turn. A new Foundation for Design*. Boca Raton 2006, S. XIII.

20 | Hans-Jörg Rheinberger: *Experimentalsysteme und epistemische Dinge. Eine Geschichte der Proteinbiosynthese im Reagenzglas*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2006, bes. S. 23ff.

21 | Ebd., S. 8f.

22 | Vgl. ebd., S. 24.

23 | Vgl. ebd., S. 167.

24 | Norbert Haas, Rainer Nägele, Hans-Jörg Rheinberger, (Hg.): *Virtuosität*. Eggingen 2007, S. 7, sowie *Experimentelle Virtuosität*. In: dies.: *Virtuosität*. Eggingen: Edition Isele 2007, S. 13–28.

25 | Vgl. Rheinberger 2006 (2), S. 25.

Nicht nur die Verweise auf das designmäßige Tun der Forscher machen diesen Ansatz für das Design und die Designwissenschaft produktiv. Das Konzept ist insbesondere für die Frage nach der Emergenz der Improvisation sowie für die Bestimmung ihrer Rahmenbedingungen interessant. Es dient mir dazu, die Methoden, Techniken und Ideen des Designs darzustellen sowie Improvisation und Methodik zusammenzudenken.

Für die Analyse der Improvisation ist überdies eine bestimmte Auffassung von Entwerfen bedeutsam. Entwerfen ist zukunftsgerichtetes Tun. Der Entwurf nimmt etwas vorweg, das noch nicht existiert, er wird erst durch den Prozess des Entwerfens konkretisiert.²⁶ Dass improvisiert wird, liegt in der besonderen Struktur von Designprozessen begründet. Die konkrete Praxis des Entwerfens ist, anders als die traditionellen Vorstellungen von Design­tätigkeit es zum Teil nahelegen, von Unbestimmtheit geprägt. Designprodukte werden weder ausschließlich durch Antizipation und Analyse noch anhand einer im Kopf des Entwerfers schon vorliegenden – gleichsam genialen – Idee gewonnen. Sie entstehen durch die sukzessive Erarbeitung einer Form anhand von vorliegenden Materialien und Techniken. Diese Materialien und Techniken werden wiederum durch Improvisation zu etwas Neuem verbunden. Es werden vorläufige Repräsentationen eines noch zu produzierenden Produktes erstellt, zum Beispiel Modelle. So setzt gerade der Prozess des Entwerfens, der zur Erstellung des Planes für ein Serienprodukt notwendig ist, Improvisation voraus.

Das im Designprozess sich konkretisierende, anfangs unbestimmte Produkt ist dem Designer zunächst nur anhand vorläufiger Materialisierungen gegeben, also durch Zeichnungen und im Besonderen durch Modelle. Trotz ihres produktiven Potentials in diesen Prozessen wurde die Improvisation bislang jedoch weitestgehend unterschätzt und weniger als Gestaltungsprinzip denn als Notlösung betrachtet.

Improvisiert wird dann, wenn Modelle gebaut, Prototypen hergestellt und schließlich Werkzeuge zur Produktion eines Designprodukts entwickelt werden müssen. Der Designprozess und das gesamte Produktdesign handeln von konkreten, materiellen Dingen. Die materielle Verfasstheit des Designprodukts und die Art und Weise, wie Improvisation im Design in Erscheinung tritt, scheinen dabei einander zu bedingen.

26 | Oftmals wird in diesem Zusammenhang auf Heidegger verwiesen, der die Kategorie des Entwurfs als das in der Zukunft liegende, als Potenzialität versteht. Und zwar bestimmt Heidegger ›Entwerfen‹ als einen Modus der Struktur des Verstehens: »Der Entwurfscharakter des Verstehens konstituiert das In-der-Welt-sein hinsichtlich der Erschlossenheit seines Da als Da eines Seinskönnens. Der Entwurf ist die existenziale Seinsverfassung des Spielraums des faktischen Seinskönnens.« Martin Heidegger: *Sein und Zeit*. Tübingen: Klostermann 2006 (1927), S. 145.

Innerhalb einer solchen Studie, die Design als prozesshaftes Tun untersucht, ist auch ein besonderer Umgang mit dem Designbegriff erforderlich.²⁷ Während die Designprodukte selbst nicht improvisiert sind und auch nicht improvisiert sein können, muss in den Prozessen, die zu ihrer Konzeption notwendig sind, improvisiert werden. Dass innerhalb des Designprozesses, jedoch möglichst nicht während der Produktion des serienreifen Designprodukts improvisiert wird, setzt dann auch eine genauere Konzeption des Designbegriffes voraus. In Bezug auf den Begriff »Design« wird eine Unterscheidung zwischen Produkt und Prozess notwendig. Das englische Wort *design*, das Verb und Nomen zugleich ist, legt diese Distinktion jedoch nicht unbedingt nahe, somit wird im Folgenden anzugeben sein, ob jeweils von *Produkten* oder *Prozessen* des Designs die Rede ist.²⁸

Wenn ich der Improvisation nun methodische Züge zuschreibe, so gilt es auch zu klären, was hier mit »Methode« gemeint ist. Eines vorweg: Mit »Methode« ist kein Ratgeber und kein Leitfaden zur gelungenen Gestaltung gemeint. Im Design ist die Frage nach der Methode keinesfalls trivial, sondern von besonderer Brisanz, weil mit ihr einhergehend ein ganzes diskursives Feld angesprochen ist, das von der Gestaltung des Gestaltungsprozesses handelt. Zu der Frage, ob Designer planerisch-analytisch oder spontan-improvisierend vorgehen sollten, wurden im Design besonders in den 1960er Jahren innerhalb des *Design Methods Movement* im deutschsprachigen und angelsächsischen Raum zahlreiche Debatten ausgetragen.²⁹ Das *Design Methods Movement* war eine Bewegung zur Strukturierung von Designprozessen, in der man entgegen der Verwirklichung der Ideen Einzelner und entgegen der Tradition des Handwerks versuchte, die Emergenz von Neuem im

27 | Zur Genese des Designbegriffs und zur Frage der Designmethodologie: Claudia Mareis: *Design als Wissenskultur. Interferenzen zwischen Design- und Wissensdiskursen seit 1960*. Bielefeld: transcript 2011. Claudia Mareis: *Theorien des Designs zur Einführung*. Hamburg: Junius 2014, S. 35–63. Bernhard E. Bürdek: *Design. Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung*. Basel / Boston / Berlin: Birkhäuser 2005. Bernhard E. Bürdek: *Design – auf dem Weg zu einer Disziplin*. Hamburg: Kovač 2012. Zur Unterscheidung von Design und (Natur-) Wissenschaft: Herbert Simon: *The Sciences of the Artificial*. Cambridge: MIT Press 1969. Zum Verständnis der Designansätze der Postmoderne: Klaus Krippendorff: *The Semantic Turn. A new Foundation for Design*. Boca Raton / London / New York: Taylor and Francis Group 2006. Zum Industriedesign der 1950er und 1960er Jahre: Wilhelm Braunfeldweg: *Industrial Design heute. Umwelt aus der Fabrik*. Hamburg: Rowohlt 1966.

28 | Vgl. bes.: Mareis 2011, S. 25. Man könnte zudem strenger zwischen »Design« und »Gestaltung« unterscheiden. »Gestaltung« wird im Deutschen oft als Bezeichnung für »Design« im engeren Sinne gebraucht. Etwas zu »gestalten« bedeutet, »Aussehen oder Beschaffenheit« eines Gegenstandes zu bestimmen, das Verb »gestalten« wurde abgeleitet von »stellen«. Vgl. Kluge: *Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache*. Berlin / New York: De Gruyter 2002, S. 353. Der Begriff »Gestaltung« dient den Designern zur Abgrenzung von Tätigkeiten wie Softwaredesign und Hairdesign, das englische Wort »design« hat hier gegenüber dem deutschen Begriff »Gestaltung« eine gewisse Beliebigkeit. Siehe weiterführend zu der Differenz von Design und Gestaltung: Mareis 2014, bes. S. 41 und S. 56. Insofern in dieser Arbeit ohnehin von Design in einem engeren Sinne die Rede ist – nämlich von Design als Produktdesign –, verwende ich beide Begriffe meist synonym. Wenn ich im Text auf typisch designmäßiges Tun oder auf spezifische ästhetische und strukturelle Qualitäten von Designgegenständen abhebe, verwende ich den Begriff der Gestaltung.

29 | Vgl. hierzu bes. Mareis 2011, S. 35.

Design in wissenschaftliche Methoden zu fassen. Im Sinne eines technokratischen Rationalismus hat man versucht, den Designprozess als Planungsprozess zu beschreiben. Christopher Alexander etwa setzte in den *Notes on the Synthesis of Form* eine Konzeption des Designs voraus, die gänzlich ohne ein konkretes Produkt auskam, er bestimmte das Entwerfen als ein vor allem streng analytisches und zudem vom Material abgekoppeltes Tun.³⁰

Der in den 1950er und 1960er Jahren begründete und noch in heutigen Designdiskursen wirksame Planungsgedanke läuft einer Idee des Designprozesses, wie ich sie präferiere, zuwider. Im Gegensatz zu solch strengen Auffassungen von Methodik kann es sich bei Improvisation schon qua Definition nicht um eine einzelne, fest umrissene Methode handeln, ist doch Improvisation stets etwas Situatives, ein von bestimmten Rahmenbedingungen abhängiges Phänomen. Improvisation bleibt, auch wenn sie in allen Designprozessen vorkommt, etwas Singuläres, Unwiederholbares – ähnlich wie der Designprozess als Ganzer. Weil jeder Designprozess sich von Entwurf zu Entwurf neu konstituiert, wird ein solcher Prozess vermutlich auch seine je eigene, neue Improvisation hervorbringen – die dann innerhalb dieser Studie von Fall zu Fall herausgearbeitet werden soll.

Mein Ansatz besteht also nicht in der Betrachtung einzelner, in sich abgeschlossener Designprodukte oder in der Suche nach einer übergeordneten, abstrakten Theorie. Theoretische Annahmen über das Design sollen allenfalls in Zusammenhang mit der Beobachtung der Praxis des Designs getroffen werden, sofern die Improvisation nur anhand spezifischer Fälle konturiert werden kann.

An der Improvisation will ich verschiedene Formen der *Gestaltung des Gestaltungsprozesses*³¹ diskutieren: Ist ein Gestaltungsprozess offen oder geschlossen konzipiert und welcher Spielraum wird der Improvisation eingeräumt? Je nachdem wie der Gestaltungsprozess im Detail aussieht und ob darin Improvisation eine Rolle spielt, kommen jeweils auch verschiedene Bestimmungen von Design insgesamt zum Ausdruck. Meine Arbeit entnimmt ihre Beispiele und Materialien dabei weitestgehend einem Diskurs, der sich infolge des deutschen Industriedesigns seit den 1950er Jahren bis hinein in die Gegenwart entwickelt hat.

Ich beginne mit einem zeitgenössischen Beispiel: Das folgende Kapitel handelt vom Entwurfsprozess des deutschen Autoredesigners Sebastian Herkner.³² Hier wird Improvisation zur Formfindung für ein Serienprodukt genutzt.

30 | Christopher Alexander: *Notes on the Synthesis of Form*. Cambridge (Mass.): Harvard University Press 1994 (1964).

31 | Claudia Mareis spricht diesbezüglich von einer ›Wissensgestaltung‹. Vgl. Claudia Mareis: *Eine multidisziplinäre Geschichte. Designforschung, Kreativitätstechniken und Methodenfragen*. In: Claudia Mareis, Christof Windgätter (Hg.): *Long Lost Friends. Wechselbeziehungen zwischen Design-, Medien- und Wissenschaftsforschung*. Zürich 2013, S. 222.

32 | ›Autoredesigner‹ heißen selbstständige Gestalter im Jargon der Designer deshalb, weil ihr lizenzbasiertes Bezahlungsmodell dem eines Buchautors ähnelt. Sie arbeiten – anders als festangestellte Mitarbeiter einer Firma – für verschiedene Produzenten oder sie produzieren ihre Entwürfe selbst und verkaufen sie direkt. Einen sehr guten Überblick über das zeitgenössische Autoredesign liefert der Blog matandme.com der polnischen Kuratorin Matylda Krzykowski.