

Die Logik des Visuellen
Von Thomas Friedrich

Soviel vorweg: Es handelt sich hier nicht um ein weiteres Kreativitätsbuch, obgleich diese eine wichtige Rolle spielt. Vielmehr handelt es sich um ein Werk, das erstmals Gestaltung und Methodik, insbesondere visuelle Methoden, in eine schlüssige Beziehung bringt. Dies wird durch zahlreiche Abbildungen belegt und durch einen erläuternden Text untermauert. Zunächst aber ein paar Vorüberlegungen.

Die klassische Aussagenlogik, wie sie Aristoteles schriftlich fixiert hat, kennt drei Grundsätze: Den Satz der Identität, den Satz vom Widerspruch und den Satz vom ausgeschlossenen Dritten (tertium non datur). Eine sprachliche Aussage wie zum Beispiel „dieser Stuhl ist weiß“ setzt voraus, dass klar ist, welcher Stuhl gemeint ist, dass er nicht gleichzeitig weiß und nicht-weiß sein kann und dass, auf diesen Beispielsatz bezogen, neben weiß und nicht-weiß keine dritte Einheit gegeben ist. Lange Zeit galt das als Kern der Logik, als Strukturzusammenhang des Denkens, und wer sich davon entfernte, dem drohte der Vorwurf er sei unlogisch, gedankenlos, unwissenschaftlich, irre oder im besten Fall ein Künstler.

Und in der Tat waren es Künstler und Gestalter, die schnell bemerkten, dass diese Grundsätze mit ihrem Tun, der Tätigkeit des Entwerfens, wenig gemein haben. Bei Ihrer Arbeit spielen Mimesis, Ähnlichkeit, Intensität, Verlauf, Nichtidentität, Morphologie usw. eine wichtige Rolle, alles Sünden der Aussagenlogik. An dem Urteil, dass Kunst und Gestaltung unlogisch, unwissenschaftlich oder gar beliebig seien, sind allerdings deren Protagonisten nicht ganz unschuldig. Im Sinne einer gottähnlichen Selbstüberhöhung zum Genie faselten diese lange Zeit von „für andere nicht nachvollziehbarer Intuition“, „man hat es oder man hat es nicht“, „von einem Bedingungsverhältnis von Kunst und Wahnsinn“ usw. Auch die in der europäischen Kultur verankerten Wortkombinationen „Kunst und Wissenschaft“, „Dichter und Denker“ befördern die Vorstellung einer letztlich unwissenschaftlich intuitiven Schaffenskraft der Künstler.

In den modernen Bildtheorien, spätestens seit dem so genannten Iconic Turn der 90er Jahre des letzten Jahrhunderts, ist dieser Gegensatz vom Tisch, und die Logik des Bildes wurde mit einem Rückbezug auf Aby Warburg herausgearbeitet. Dieter Mersch, William James Thomas Mitchell und Gerhard Schweppenhäuser haben hier in der Theorie eine Menge geleistet. Bei den Designpraktikern und an den Designhochschulen dagegen lebte das überholte Bild von der unwissenschaftlichen Gestalterintuition noch lange weiter.

Dem haben die zwei Gestalter Armin Lindauer und Betina Müller jetzt ein Ende gesetzt mit ihrem Grundlagenbuch „Experimentelle Gestaltung: Visuelle Methode und systematisches Spiel“, das im niggli Verlag erschienen ist. Anders als die oben genannten Theoretiker des Iconic Turns, deren Medium die Sprache ist, verdeutlichen die beiden Autoren Mimesis, Ähnlichkeit, Intensität, Verlauf, Nichtidentität, Morphologie, all diese gestalterischen Phänomene, am visuellen Material selbst und zeigen, dass Logik, Strukturzusammenhänge und Methodik Teil vieler Gestaltungsprozesse sind. Das unterscheidet dieses Buch auch von den Gestaltungslehrebüchern der 50er, 60er und 70er Jahre des letzten Jahrhunderts, zum Beispiel das von Ruth Bleckwenn und Beate Schwarze und ist in mittelbarer Nachfolge von Karl Gerstners „Programme entwerfen“ zu sehen. Während erstere lediglich durch Vereinfachung verschiedene vorhandene ästhetische Theorien in eine für Designer verständliche Form brachten, was freilich auch schon eine Leistung war, schaffen Lindauer und Müller ein neues wissenschaftliches Feld, das sie „Experimentelle Gestaltung“ nennen und das im Gegensatz zum bisherigen Verständnis mit „visuellen Methoden“ definiert wird. Der aufmerksame Betrachter erkennt, dass die Logik des Visuellen sich von der Aussagenlogik vor allem durch ein tertium datur unterscheidet, denn sie verläuft im Sinne des Mehr-oder-Weniger und nicht im Sinne des Entweder-Oder (tertium non datur).

Dies wird anhand von Arbeiten der beiden Autoren und solchen von Bernd und Hilla Becher, Peter Dreher, Milton Glaser, Günther Kieser, Uwe Loesch, Helmut Lortz, Claude Monet, Stefan Sagmeister, Tomi Ungerer und vielen weiteren verdeutlicht. Das Buch zeigt durchgängig Reihen, Folgen, Serien, die auf Methoden basieren, also wie bei einem Versuchsaufbau durch fixe und flexible Parameter gekennzeichnet sind. Hier entsteht nun eine „Nicht-Beliebigkeit“ des Visuellen, die so bisher nicht dargelegt wurde. Aufgebaut ist das Buch in die Kapitel: Basis, Interpretation, Variation, Relation, Sequenz. Indem nun Lindauer und Müller die visuellen Methoden in Kapitel einteilen, arbeiten sie prägnante Strukturen heraus und bilden so die Basis eines neuen Erkenntnisweges auf dem Feld des visuellen Materials.

Auch die Wissenschaft erhält hierdurch ein erweitertes Gebiet im Sinne einer Methodik des Visuellen. In Zukunft könnte auf dieser Basis eine neue Art von Forschungsarbeit, auch an Designhochschulen, entstehen.

Prof. Dr. Thomas Friedrich lehrt Designtheorie und Philosophie an der Fakultät für Gestaltung der Hochschule Mannheim.



Designer

Armin Lindauer, Betina Müller
Experimentelle Gestaltung
2015 niggli Verlag

im September 2015 erschienen. Es folgen »Recht für Designer« von David Herzog (HS Mannheim), »Storytelling für Designer« von Oliver Ruf. Weitere Bände sind in Planung und erscheinen jeweils zum Winter- und Sommersemester.

So viel vorweg: Es handelt sich hier nicht um ein weiteres Kreativitätsbuch, obgleich diese eine wichtige Rolle spielt. Vielmehr handelt es sich um ein Werk, das erstmals Gestaltung und Methodik, insbesondere visuelle Methoden, in eine schlüssige Beziehung bringt. Dies wird durch zahlreiche Abbildungen belegt und durch einen erläuternden Text untermauert. Zunächst aber ein paar Vorüberlegungen. Die klassische Aussagenlogik, wie sie Aristoteles schriftlich fixiert hat, kennt drei Grundsätze: Den Satz der Identität, den Satz vom Widerspruch und den Satz vom ausgeschlossenen Dritten (tertium non datur). Eine sprachliche Aussage wie zum Beispiel »dieser Stuhl ist weiß« setzt voraus, dass klar ist, welcher Stuhl gemeint ist, dass er nicht gleichzeitig weiß und nicht-weiß sein kann und dass, auf diesen Beispielsatz bezogen, neben weiß und nicht-weiß keine dritte Einheit gegeben ist. Lange Zeit galt das als Kern der Logik, als Strukturzusammenhang des Denkens, und wer sich davon entfernte, dem drohte der Vorwurf er sei unlogisch, gedankenlos, unwissenschaftlich, irre oder im besten Fall ein Künstler.

Und in der Tat waren es Künstler und Gestalter, die schnell bemerkten, dass diese Grundsätze mit ihrem Tun, der Tätigkeit des Entwerfens, wenig gemein haben. Bei Ihrer Arbeit spielen Mimesis, Ähnlichkeit, Intensität, Verlauf, Nichtidentität, Morphologie usw. eine wichtige Rolle, alles Sünden der Aussagenlogik. An dem Urteil, dass Kunst und Gestaltung unlogisch, unwissenschaftlich oder gar beliebig seien, sind allerdings deren Protagonisten nicht ganz unschuldig. Im Sinne einer gottähnlichen Selbstüberhöhung zum Genie faselten diese lange Zeit von »für andere nicht nachvollziehbarer Intuition«, »man hat es oder man hat es nicht«, »von einem Bedingungsverhältnis von Kunst und Wahnsinn« usw. Auch die in der europäischen Kultur verankerten Wortkombinationen »Kunst und Wissenschaft«, »Dichter und Denker« befördern die Vorstellung einer letztlich unwissenschaftlich intuitiven Schaffenskraft der Künstler.

In den modernen Bildtheorien, spätestens seit dem so genannten Iconic Turn der 90er Jahre des letzten Jahrhunderts, ist dieser Gegensatz vom Tisch, und die Logik des Bildes wurde mit einem Rückbezug auf Aby Warburg herausgearbeitet. Dieter Mersch, William James Thomas Mitchell und Gerhard Schweppenhäuser haben hier in der Theorie eine Menge geleistet. Bei den Designpraktikern und an den Designhochschulen dagegen lebte das überholte Bild von der unwissenschaftlichen Gestalterintuition noch lange weiter.

Dem haben die zwei Gestalter Armin Lindauer (HS Mannheim) und Betina Müller jetzt ein Ende gesetzt mit ihrem Grundlagenbuch »Experimentelle Gestaltung: Visuelle Methode und systematisches Spiel«, das im niggli Verlag erschienen ist. Anders als die oben genannten Theoretiker des Iconic Turns, deren Medium die Sprache ist, verdeutlichen die beiden Autoren Mimesis, Ähnlichkeit, Intensität, Verlauf, Nichtidentität, Morphologie, all diese gestalterischen Phänomene, am visuellen Material selbst und zeigen, dass Logik, Strukturzusammenhänge und Methodik Teil vieler Gestaltungsprozesse sind. Das unterscheidet dieses Buch auch von den Gestaltungslehrebüchern der 50er, 60er und 70er Jahre des letzten Jahrhunderts, zum Beispiel das von Ruth Bleckwenn und Beate Schwarze und ist in mittelbarer Nachfolge von Karl Gerstners »Programme entwerfen« zu sehen. Während Erstere lediglich durch Vereinfachung verschiedene vorhandene ästhetische Theorien in eine für Designer verständliche Form brachten, was freilich auch schon eine Leistung war, schaffen Lindauer und Müller ein neues wissenschaftliches Feld, das sie »Experimentelle Gestaltung« nennen und das im Gegensatz zum bisherigen Verständnis mit »visuellen Methoden« definiert wird.

Der aufmerksame Betrachter erkennt, dass die Logik des Visuellen sich von der Aussagenlogik vor allem durch ein tertium datur unterscheidet, denn sie verläuft im Sinne des Mehr-oder-Weniger und nicht im Sinne des Entweder-Oder (tertium non datur).

Und in der Tat waren es Künstler und Gestalter, die schnell bemerkten, dass diese Grundsätze mit ihrem Tun, der Tätigkeit des Entwerfens, wenig gemein haben. Bei Ihrer Arbeit spielen Mimesis, Ähnlichkeit, Intensität, Verlauf, Nichtidentität, Morphologie usw.

