

### The logic of the visual by Prof. Dr. Thomas Friedrich

First of all: this is not another creativity book, however, creativity plays an important role in it. It is rather a work, which for the first time puts design and methodology, visual methods in particular, into a logic sequence. This is shown with numerous images and underpinned by an explanatory text. First, however, a couple of preliminary considerations. The classic Aristotelian logic of propositions encompasses three axioms: the sentence of identity, the sentence of contradiction and the sentence of the excluded third (tertium non datur). A linguistic statement such as „this chair is white“ requires clarification on which chair is the subject here, that it cannot be white and not-white at the same time, and that, given this statement, there is no other third entity besides white and not-white. For a long time has been regarded as the core of all logic, the structural relation of thinking, and the one who distanced himself from it, was likely to be accused of being illogical, thoughtless, unscientific, crazy or an artist, at best.

And indeed, it was artists and designers who quickly realized that these axioms had little in common with their work, the act of creating. In their work, mimesis, similarity, intensity, progress, non-identity, morphology and so on play a critical role while being the sins of the logic of propositions. However, the protagonists of art and design have their share in the assumption of art and design being illogical, unscientific, or even random. In the sense of a godlike hubris referring to the ingenious mind, for a long time, they have been blathering about an “intuition, incomprehensible to others”, “you either have it, or you don’t”, “about a relation between art and insanity”, and so on. The notion of an unscientific, intuitive creativity of the artist is also supported by expressions such as “art and science”, “poets and thinkers” which are embedded in European culture.

This contradiction has been eliminated with modern visual theory, at the latest with the so-called Iconic Turn of the 1990s. And the logic of the image has been highlighted with a back reference to Aby Warburg. Dieter Mersch, William James Thomas Mitchell and Gerhard Schweppenhäuser have accomplished a lot in this field. However, the outdated notion of the unscientific intuition of the designer has persisted for a long time with designers themselves and at design universities.

The two designers Armin Lindauer and Betina Müller have finally dispelled that notion with their basic book “EXPERIMENTAL DESIGN - Visual Method and Systematic Play” published by niggli. Different from the before mentioned theorists of the Iconic Turn whose medium is language, the two authors highlight mimesis, similarity, intensity, progress, non-identity, morphology, all the phenomena of design, using visual material. In doing so, they show that logic, structural relations and methodology are a part of many designing processes.

Therefore, this book distinguishes itself from design textbooks of the 1950s, 60s and 70s, for instance the one by Ruth Bleckwenn and Beate Schwarze, and is to be regarded in indirect succession to Karl Gerstner’s “Designing Programmes”. While Bleckwenn and Schwarze merely used simplification to make several existing aesthetic theories comprehensible for designers, which has been an accomplishment, indeed. Lindauer and Müller create a new scientific field, called “Experimental Design” which in contrast to traditional notions is defined through “Visual Methods”. The attentive viewer recognizes that the logic of the visual distinguishes itself from the logic of propositions particularly through a tertium datur, rooting in a notion of more-or-less instead of either-or (tertium non datur).

This is highlighted by presenting works of the two authors, Bernd and Hilla Becher, Peter Dreher, Milton Glaser, Günther Kieser, Uwe Loesch, Helmut Lortz, Claude Monet, Stefan Sagmeister, Tomi Ungerer and many others. The book consistently presents ranges, sequences and series based on methods defined by static and flexible parameters similar to an experimental setup. Consequently, there evolves a ‘non-randomness’ of the visual, which has not been presented in this way up to now. The book is divided into the following chapters: BASIS, INTERPRETATION, VARIATION, RELATION and SEQUENCE. With Lindauer and Müller dividing visual methods into chapters, they highlight significant structures and create the basis of a new path to knowledge in the field of visual material. Thus, science is given a widened field referring to a method of the visual. On this basis, a new form of scientific work might emerge also at design universities. (Translation: Leonie Zahn)

### Designer

Im September 2016 erschienen. Es folgen «Recht für Designer» von David Herzog (HS Mannheim), «Storytelling für Designer» von Oliver Ruff. Weitere Bände sind in Planung und erscheinen jeweils zum Winter- und Sommersemester.

### Armin Lindauer, Betina Müller Experimentelle Gestaltung 2015 niggli Verlag

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 göttlichen Selbstüberhöhung zum Genie fädelten diese lange Zeit von «für andere nicht nachvollziehbaren Intuitionen», «man hat es oder man hat es nicht», «von einem Bedingungsverhältnis von Kunst und Wahnsinn» usw. Auch 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 Grundlagentext «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 60er, 80er und 20er 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 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.

