

Zweite Tagung der deutschen Gesellschaft für Design-Theorie
Hamburg, 30. und 31. Januar 2004
Wieviel Theorie braucht/verträgt die Profession?

Andre Vladimir Heiz

Alle Lust will Gegenwart.

Theorien und Praktiken der Vergegenwärtigung

1

Wir betrachten Begriffs-Klärungen als Design-Problem. Sie zeigen uns, auf welchen Sachverhalt oder Gegenstand wir uns ausdrücklich beziehen wollen und auf welche Vorstellungen unsere Urgebärden *zeichnen - bezeichnen - auszeichnen - aufzeichnen* verweisen. Sie geben zu verstehen, was gemeint sein soll, wenn wir von Design- Theorien oder Design-Praktiken zu reden versuchen.

Die Aussichten sind vielversprechend. Design macht sich bemerkbar; Design ist im Gespräch; Design wird wahrgenommen. Zwar zieht Francoise Jollant-Kneebone in ihrem Essay: *La critique en design - mythe ou realite* zunächst eine ernüchternde Bilanz. Noch in den 70er Jahren des zwanzigsten Jahrhunderts sollte der Begriff Design als Fremdwort wieder aus der französischen Sprache verbannt werden; es hat das politische Scharmützel überlebt, hält sich aber mit Sicherheit - so meinen wir - noch nicht dort auf, wo es als eigenständige Domäne wohl hingehörte. Immer noch schlägt das französische Korrekturprogramm von Word für Designer nämlich „*styliste*“ vor. Design - das Ungefähr, Design - ein Zwischenfall, Design - ein Fremdkörper, Design - Kunst zweiter Klasse: das kennen wir! Die Debatten und Diskurse kreisen denn um den Versuch, Design einzugrenzen, unterzubringen oder auszunehmen, gewissermassen territorial zu umreissen. Es scheint ein Legitimations- und Repräsentationsbedürfnis zu bestehen, obschon es sich - zumindest was die Schweiz betrifft - um einen florierenden industriellen und ökonomischen Zweig handelt, was eine Forschungsarbeit von Christoph Weckerle nun endlich belegt.

Der Satz verdeckt jedoch das Problem bereits, um das es hier geht: *Ökonomie* und *Industrie* beispielsweise sind gewichtige Begriffe. Man kann sich darunter vorstellen, was man mag, ernstgenommen werden sie - und zwar als Form einer verbindlichen *Verallgemeinerung*, deren Differenzierung und Präzisierung Schulen und Denkrichtungen, Spezialisten und Laien gleichermaßen überlassen bleiben. Doch - die Begriffe sind vertretbar, in der Aula, in der Arena oder am Biertisch, was man von Philosophie, Psychologie, Medizin, Gen-Technologie, ja sogar von der Astrologie (die mit einer berüchtigten Doktorarbeit einer *Madame Soleil* an der Sorbonne jüngst die wissenschaftliche Aura einfordert hat) auch sagen kann.

Und Design?

Design segelt eher unter Trend, Tendenzen, Kleider machen Leute, Schöner Wohnen, Lifestyle, *savoir-vivre*, zugegebenermassen naheliegende und hautnahe Gebiete, die - wenn man sie mit *philosophischem* Anbei ausstatten wollte - mit der *lebensweltlichen Geworfenheit* etwas zu tun haben und diese in der Tat ernstnehmen. Aber Designer und Designerinnen erachten solche Begriffe - im übrigen der eine von Husserl, der andere von Heidegger - wohl zu Recht als unpassend oder übertrieben, weil sie den Einzelfall, das Besondere und nicht das Allgemeine im Auge haben. Zumindest in ihrer alltäglichen Praxis. Und solange diese sich selbst, ihnen selbst und dem Auftraggeber genügt, tritt das Problem - es versteht sich - gar nicht auf.

2.

Das vorangehende Sprachspiel ist auf den ersten Blick ein sogenannt theoretisches; es ist mit jenem von Isabelle Stengers vergleichbar, die nicht nur buchfüllend fragt: *Wem dient Wissenschaft?*, sondern in einem *Dictionnaire de l'ignorance*, herausgegeben von Michel Cazenave das Phänomen und die Methode der *Hypnose* aufgreift, um zu zeigen, was Kultur und Paradigma als Wissen und Wissenschaft akzeptieren und: was eben *nicht*. Alle Versuche, die Hypnose zu etablieren, werden vorbildlich geprüft: die seriöse Behauptung, der *transdisziplinäre* Ansatz - mit *einer* wegweisenden Einsicht: wenn benachbarte und andere Gebiete selbst keinen *Mentalitätssprung* vornehmen, kann ein *Paradigmawechsel* nicht stattfinden. Was Design will und kann, geht also nicht nur uns etwas an; die *ändern* sind vornehmlich von dessen Existenzberechtigung und von dessen Reichweite zu überzeugen. Theoretisch und praktisch. (Isabelle Stengers war während Jahren an der Seite von Ilya Prigogine in der Forschung tätig und am Nobelpreis für seine Untersuchungen über reversible und irreversible Prozesse im chemophysikalischen Bereich nicht ganz unschuldig - und scheint sich nun mit Vorliebe wissenschaftstheoretischen Fragen zuzuwenden.)

Ihre Beobachtungen bestätigen sich am Fallbeispiel Design. Obschon es in der Schweiz ernstzunehmende Vorstösse gibt, *Design und Lebenswelt* als eigenständige Forschungsdisziplin zu etablieren, ist ein jüngster Versuch auf höchster Ebene einmal mehr gescheitert. Der Nationalfond schlägt, so viel wir wissen, Design wieder den *Geisteswissenschaften* zu - und dies obschon schwerlich nachzuweisen ist, dass die sogenannten Geisteswissenschaften von schweizerischer Couleur ökonomisch von Bedeutung wären, von existentieller Konsequenz, Anwendbarkeit oder gar internationaler Resonanz ganz zu schweigen, was man von Design und seiner zunehmenden Ausstrahlung beim besten Willen nicht sagen kann.

Wir haben es also mit *Verschobenheiten* und *Verschrobenheiten* zu tun, mit zögerlicher und verzögerter Wahrnehmung, sicher aber mit einer auffälligen Schwierigkeit der Positionierung, die über weite Strecken dem Design selber zuzuschreiben ist.

Vielleicht aber auch mit *Selbst-Genügsamkeit* und einer Kränkung, die darauf beruht, dass Designerinnen und Designer, zu denen wir fürs erste zum Beispiel auch Taschendiebe und Tätowiererinnen, Köchinnen und Weinbauern willkommen heissen, von akademischen Weihen ausgeschlossen sind und waren - auch wenn ihnen zumindest in der deutschen Sprachregelung nun auch der Professor zugestanden wird. Dieser Ausschluss ist und bleibt ein Zeichen, ein andauerndes *Zeitzeichen*. Es trägt sich selten neutral und gleichgültig. Der ursprüngliche Riss geht zwischen den Künsten - liberalen und angewandten - durch das Welt-Bild, und nur die schöne, weite Kunst scheint sich mit dem Rückenwind der Sakralisierung profan und pragmatisch nach wie vor über den Wassern zu halten. Es schwingen - ob wir wollen oder nicht - das Höhere und Niedere weiterhin mit, Verortungen, Zuordnungen, Mythen. Die oft angekreidete Theoriefeindlichkeit der sogenannten Praxis ist dabei ein - fast muss man sagen - humaner Reflex oder gar Respekt, der sprichwörtlich durch Habitus und Erfolg gedeckt ist: Schuster, bleib bei deinen Leisten.

Wie immer dieser Befund und die entsprechenden Befindlichkeiten dargestellt werden, sie schwanken empfindlich zwischen *Utopie* und *Nostalgie*, und meinen letztlich das Da, das Anliegen von Design schlechthin: *Gegenwart*. Seit jeher. Reichst du mir die Pfeffermühle? Da! Ein Erbstück- oder die

erlesenste Variante von Peugeot? Wer weiss. Design und seine Handlanger-Funktion werden schlicht und einfach *vorausgesetzt*, eingesetzt, beansprucht, in Gebrauch genommen, fraglos gegenwärtig, um der eigentlichen Gegenwart mit einem sympathischen Gegenüber ein entsprechendes Ambiente zu eröffnen und zu gewähren, was folgerichtig in einem häufig zitierten Satz der sogenannten Design-Theorie ihren Niederschlag gefunden hat: *Design ist unsichtbar*, sage und schreibe auch stumm, wortlos, möglichst sprachlos. Nur nicht auffallen! Design soll aller Gegenwart zwar den roten Teppich ausbreiten, aber *zu rot* soll dieser nicht sein.

Das mag alles seine Richtigkeit haben, wenn auch die Vermutung nahe liegt, dass sich in den Gegenständen *Umgangsformen* und voreilige Erwartungen ehemaliger Herrschaften gegenüber ihrem Personal spiegeln. Gute Boten und frohe Botschaften in Sachen *Dienst-Leistung!*

Auch die *Reduktion von Komplexität*, Urtugend der Design-Fertigkeit, soll möglichst lautlos, schamhaft so gemeistert werden, dass die heroischen und triumphalen Lösungen vorangehende Mühsal vergessen lassen. Alles zum Greifen nah, aber bitte, keine Umstände, nehmen sie Platz!

So einfach ist das. Design ist ja vieles und mehr. Aber Anleihen ausschliesslich beim Leistungssport und Trapezkünstlern, die durch ein performatives Ereignis jede Vorbereitung und Anstrengung gewissermassen Lügen strafen, zu suchen, greifen denn noch zu kurz.

Design - *zuvorkommend* - ist domestiziert. Doch beginnt Design zur Sprache zu kommen, behauptet sich als eigenwilliges oder transitorisches Aktionsfeld. Und befindet sich im übrigen da in bester Gesellschaft, wo Voraussetzungen, Prämissen des Existentiellen und deren Folgen schlechthin zu Wort und Bild kommen. Denn gerade diese Voraussetzungen sind nicht selbstverständlich, können, dürfen nicht länger übersehen, überhört und übergangen werden. Als ausgesprochene Grundlagen-Forschung. Nur, wenn etwa die Nano-Technologie die Zukunft verspricht, zahlt sich das in rund 30 Millionen Schweizer-Franken an Zuschüssen im Jahr aus.

Und Design? Man könnte versucht sein, den schicksalsträchtigen oder gebeutelten Begriff fallen zu lassen, um nicht länger gegen Alllasten und Unverständnis anreden zu müssen.

3.

Mit den emanzipatorischen Anflügen, die Design derzeit kennzeichnen, sind - so meinen wir - bestimmte Aufgaben verbunden, die wir teilen und mitteilen. Sie sind ja der Grund, weshalb wir heute zusammengekommen sind. Die vorliegende Eröffnung versteht sich denn als Programm, besser Partitur für das Einstimmen der Möglichkeiten und Bedingungen, Design angemessen zu portraituren. Und überall, wo es darauf ankommt zu kommunizieren, was wir unter Design *verstehen* und zu verstehen *geben* wollen.

Damit meinen wir offensiv den gesamten Zuständigkeits-Bereich und Kompetenz-Umfang, die wir

- sowohl dem Design als Artikulation entsprechender Praktiken und Techniken

- als auch dem Design in seinem ausdrücklichen Bedarf an Theorien und Theorie-Bildung anberaumen wollen. In einem intentionalen und extensionalen Sinne. Das heisst:

- sie werden in ihrer kleinstmöglichen, identifizierbaren Übereinstimmung und in idealtypischen Zusammenhängen erfasst, untere und obere Schwelle, wenn Sie so wollen, oder

sagen wir: einfachste *Reduktion* auf der einen, angemessene *Komplexität* auf der ändern Seite. *Sowohl* das eine *als auch* das andere, was für die gegenseitigen Bedingtheiten von Theorie und Praxis im besonderen gilt.

Jede Bescheidenheit oder voreilige Einschränkung ist also fehl am Platz, wenn Design in seiner allseitigen Anteilnahme und in seiner phänomenalen Hinsichtlichkeit ernstgenommen werden soll.

An diesem programmatische Anspruch wird zwar ununterbrochen festgehalten, wird er hier in seiner ganzen Tragweite auch nur teilweise erfüllt. Anhand einiger Beispiele soll veranschaulicht werden, welche elastischen Formen der Darstellung sich daraus ergeben könnten. Wie folgt:

3.1. Erstens: Theorie und Praxis

Mit Theorie und Praxis sind zwei Momente gemeint, besser noch: *Aufenthaltsräume*, die durch bestimmte Modalitäten und Handlungstypen ausgewiesen sind. Zur theoretischen Gebärde werden wir etwa durch die einfach Frage: *und jetzt?* verführt. Wir werden durch ein reflexives Moment im gewohnten Verlauf unseres Tuns und Daseins kurz unterbrochen. Welche Hand willst Du? Die rechte oder die linke. Wir kennen das Kinderspiel. Es bestätigt die These des Biologen Henri Laborit, nach der wir ein Tier sind, das über *mehrere* Arbeitshypothesen verfügt. Die *retrospektive* oder *prospektive* Ausschau nimmt sich aus, setzt sich ab: mehrere Möglichkeiten sind gleichzeitig im Spiel - und weiter geht es bekanntlich erst, wenn wir eine *Entscheidung* getroffen haben und sich die Frage damit wieder *erübrigt*. Bis zum nächsten Mal. Dieser vorsätzliche Aufschub ist - wie wir wissen - an den Standpunkt einer Beobachtung der *zweiten* Ebene geknüpft. Mit den Einschnitt wird die kontinuierliche Linearität allen Geschehens durch das Merkmal der Gabelung durchkreuzt. An dieser Stelle kann eine evaluierende Spekulation ihren Anfang nehmen, die wir mit *Latenz zur* Theorie oder als Minimal einer theoretischen Form bezeichnen wollen. Die Zweispurigkeit hat System: Wer A sagt, sagt auch B. Vorsätzlich.

Das einfache Dispositiv erlaubt bereits, einige Beobachtungen vorzunehmen. Wir können verführt sein, die eine oder andere Seite zu betonen, die eine der ändern vorzuziehen. Wir erleben etwa das reflexive Moment als *Störung*, die den Fluss der üblichen Betätigungen unnötig unterbricht. Wir überlassen ihm also nur kurz bemessene Intermezzi, um sogenannt *bei der Sache* zu bleiben und nicht auf andere Gedanken zu kommen. Umgekehrt können wir uns von Ueberlegungen und Phantasien treiben lassen, uns vergessen, ohne einen einzigen Gedanken zum Anlass zu nehmen, diesen auch umzusetzen, in die Tat zu übersetzen. Daher wird hier wohl gefragt, *wievie!* Theorie die Profession überhaupt vertrage, ohne dass diese die eigentlichen Tatsachen, die wir im Auge haben, vereitelt, verhindert oder verdrängt.

Nun tritt die *Vergegensätzlichung*, die hier zwischen Minimalien einer Theorie und der Praxis anklingt, nicht zwingend in den Vordergrund, weil beide Momente sagen wir: kontrapunktisch *synchronisiert* und *situationsadäquat* zum Zug kommen. Beim Kochen etwa greifen beobachtende, evaluierende und sagen wir rein handwerkliche Sequenzen ineinander über und wir bekunden dabei selten Mühe, die Rollen von einem Augenblick zum ändern zu tauschen und die einzelnen Momente der Vergegenwärtigung sinnvoll und konstruktiv aufeinander zu beziehen.

3.2. Kontrapunkt und Harmonie

Solche chronologischen Interferenzen charakterisieren -so meinen wir - die Design-Geschichte, gerade wenn wir unter Design *avant la lettre* die Gegenwart der Artefakte und den Einsatz von Techniken schlechthin verstehen wollen. Kurz gesagt beruhen Meisterschaft und Tradition auf einem ausgeklügelten *Paarlauf* zwischen theoretischer Begründung und praktischer Anwendung. Empirie und Theorie sind heimliche Weggefährten und zeichnen sich durch die Möglichkeiten einer unverzüglichen *Integration* aus. So verarbeitet Design ein gewichtiges Potential an Theorien, ohne dass diese jedoch in einer eigenständigen *Parallelförmigkeit* verfügbar und vermittelt zum Ausdruck kämen. Ueberliefert werden diese weitgehend also nicht durch *Grundlagenwerke* oder sogenannt *logisch*, sondern *mimetisch*. Oder sogar *memetisch*, wie wir seit Richard Dawkins Beobachtungen sagen. Die Aneignung der entsprechenden Methodologie geschieht Stück um Stück, am Einzelstück. Handwerk meint von Hand zu Hand, unter der Hand, Auge in Auge in der Werkstatt - und in der Tat steht dem *Subjekt* ein *Objekt* gegenüber. Jeder Fall ein Beispiel, ein Fallbeispiel, an dem bestimmte Gesetzmässigkeiten sichtbar, offensichtlich werden. Und behandelbar. Ein intimes *Dialogon*, sozusagen, dass in der französischen Wortverbindung *savoir-faire* durch den Bindestrich verdeutlicht wird.

Wir können auch sagen: das klassische Theorie-Verständnis der Design-Domäne deckt sich eigentlich mit dem Begriff der *Kompetenzen* und die Praxis entspricht der *Performanz*. Das Verhältnis ist dabei *reversibel*: Try and error, performative Experimente und Zufälle können sich in der Praxis überraschend bewähren und gehen in den Reigen der Kompetenzen über. Rezepte werden zum Prinzip, Entdeckungen machen Schule. Immer aber liegt die Absicht auf einer konsequenten Verbindung. Daran hat Design bislang kategorisch festgehalten. Gerade daraus scheinen aber gewisse Schwierigkeiten zu entstehen.

3.3. Theorie als Residenz

Denn der sogenannte wissenschaftliche Anspruch liegt ja genau bei einem klaren Vollzug der *Trennung* der einen und ändern Attitüde. Das zeigt die Geschichte der sogenannten Wissenschaft und im besonderen etwa jene der klassischen *Geometrie*, die sich durch die Formulierung entsprechender Gesetzmässigkeiten zwar auf eine empirische Basis beruft, sich aber als autonomes System von Beschreibungen und Satzungen behauptet. Massnahmen: der Begriff sagt es. So auch die Architektur, die den Vorstellungs-Raum des Entwurfs und der Planung vom Effektiv der Realisierung unterscheidet. Solche Theorie-Bildungen sind Bündelungen von sogenannten Anschauungen und Erfahrungen, die sich allemal noch an einem nachvollziehbaren Bild der Wirklichkeit und Formen der Verwirklichung orientieren. Wir vermuten, dass die künftigen Ausbildungsstrukturen der Design-Domäne diese Trennung nahelegen und verschärfen werden. Mit der Traumdeutung von Sigmund Freud und den Sentenzen von Max Planck beispielsweise scheint nun aber eine noch andere Aera begonnen zu haben. Theorien als *autoreferentielle* Systeme folgen dem Eigensinn ihrer Thesen und ästhetischen Kohärenzen, um die Formen ihrer praktischen Spielräume zu legitimieren. Theorien werden mithin zur Residenz einer Reihe von Anordnungen und Anweisungen, deren Relevanz und Richtigkeit die praktische Konsequenz erst einfordern. Und damit sogenannte Forschungsvorhaben, die als Praxis behandelt werden. Daraus gerinnt das Kriterium der Vergleichbarkeit, Verifikation und Falsifikation, die die anfängliche Trennung wieder überbrücken. Noch viel einfacher ausgedrückt: wer sucht, der

findet. In der Praxis das, was die Theorie vorsieht und behauptet. Wenn nun die Residenz der Theorie entsprechende Praktiken legitimiert und sanktioniert, dann braucht Design dringend eine - und zwar *eine*, die dem Komplexitätsumfang der Design-Praktiken entspricht und nicht weiterhin verschwiegen hinter der Hinterlassenschaft beeindruckender Artefakte und Medien verschwindet. Aber welche Theorie?

3.4. Das bare Phänomen

Zunächst stellt sich die Frage, warum der Notstand, so es einer ist, nicht schon früher aufgefallen ist. Das könnte daran liegen dass die Vergegenständlichungen und Mediatisierungen sich lange Zeit nicht nur der Gegenwart vollständig *gefügt* haben, um im Mobiliar, in den Tapisserien, in den passenden Begleitern und in der Zuhandenheit gewünschter Werk-Zeugen ein geschlossenes Welt-Bild zu spiegeln. So integer und integriert das Theorie-Verständnis, so diskret das Erscheinen als formvollendete Umgebung. Design war und bleibt im eigentlichen Sinne des Wortes *repräsentativ*. Als *Da* für das Sein.

Durch die Darstellungen etwa in der Encyclopedie von Denis Diderot wird ihm erstmals eine Bühne angeboten: Design tritt auf und gibt sich als Wunderwerk und vorbildliche Techne mechanike zu erkennen. Gegenstand und Gegenwart werden durch die Zersetzung verbindlicher Meta-Erzählungen und durch den Verlust übereinstimmender Referenzsysteme allerdings zunehmend *entblösst*. Die gedeckten Gegenstände und die verborgenen Theorien kommen als solche zum Vorschein. Da stehen sie. Entdeckt, aufgedeckt, *ungedeckt*. Analogien und Uebertragungen stellen sich ein. Sie machen - etwa wie das Individuum - einen Persönlichkeits-Anspruch geltend, spielen an die Vielspältigkeit von Differenz und Alteritäten an. Sie wollen den Menschen immer im Auge behalten. Dies alles manifestiert sich in der wiederholten Frage, die Design sich stellt: *Wo gehöre ich bloss hin?*

Gewiss, in den Alltag mit seinen vielen Gesichtern, der lange Zeit auch unerforscht geblieben ist. Das ist zugegebenermassen weniger einfach, als es aussieht, denn theoretisch und praktisch ergibt sich daraus die Notwendigkeit einer umfassend phänomenologischen und phänotypischen Betrachtung, die - so glauben wir - einer sogenannten *naturwissenschaftlichen* Bestandes-Aufnahme ähnelt.

3.5. Design also

Design ist mehr als eine Eigenschaft, aber es darf auch *eine* besondere Eigenschaft sein. Als minimales Merkmal des Erkennens. In der Anschauung. Im Gebrauch. Was aber heisst das, wenn es mehr als eine Eigenschaft ist? Mehr etwa als was das gebräuchliche Vokabular und der herkömmliche Standpunkt mit *Form* und *Funktion* wiedergibt.? Und preisgibt? Wir haben dieses Mehr als Spannungsbogen zwischen Pizza und Piazza oder von der Konfitüre bis zur Kathedrale apostrophiert und meinen damit einen *Interpretations-Spielraum*, dem jede Gegenwart, die uns vor die Augen oder in die Finger kommt, ausgesetzt ist.

Nun gehört es zu den Design-Kompetenzen, darüber zu *entscheiden*, auf welcher *Ebene* eingegriffen und angefangen wird. Zum Problem gehört also nicht nur die mögliche Lösung, sondern vor allen Dingen das Erkennen und Benennen der intentionalen oder extensionalen Problem-Stellung. Diese dialogischen und dynamischen Betrachtungen bestimmen wegweisend Konsistenz und Kontur der Design-Theorien. Von ihnen wollen wir *oszillierende* Qualitäten verlangen, die sie als *Vermittlungs-Instanz* ausweisen.

Das könnte, programmatisch skizziert, folgendes bedeuten:

Wenn sich Design nicht nur für Zustand und Zustandsformen zuständig erklärt, dann ist damit das *Zustandekommen*, das Bewähren auf Zeit und das Verschwinden von Gegenwärtigen mitgemeint. Die ausschliessliche Gegenstands-Haftung ist ja auch eine Belastung. Die Theorie muss also Instrumente für relevante Prozess-Beschreibungen und Darstellungen der daraus resultierenden *Qualitäten* entwickeln. Es wäre wahrscheinlich wünschenswert, zunächst nicht länger und etwas voreilig von *gutem* oder *schlechtem* Design zu sprechen, sondern von Design überhaupt. Damit sehen wir eine empirische und historische Dimension der Design-Theorie *vor. Versachlichung* gegen Verherrlichung, situationsadäquate und problemspezifische Formen der Darstellung, die auf den Kontext und die Umstände gleichzeitig eingehen. Das wäre sozusagen die Figur einer operationalen Design-Theorie.

Der Grund entspricht einer dehnbaren Sphäre, die Zentrierungen vorsieht, aber auch poröse Peripherien, wo Design den Dialog mit ändern Theorien und Praktiken aufnimmt.

Auf besonders eindrückliche Art thematisiert Design ja den Passgang zwischen dem allgemein Bewährten, dem common sense, dem Standard und der Konvention, dem Aktuellen, Aussergewöhnlichen und Besonderen. Design konfiguriert Mentalität, Umgangsformen, Zeit-Geist, ja Life-style, antizipierend oder insistierend. Design ist ein Grund an sich. In der Tat wäre also Design bei den *sciences humaines* im Gegensatz zu den Geisteswissenschaften angemessen aufgehoben, als spekulative Sozio-Logie, Sozio-Aesthetik, Sozio-Technologie und warum nicht als Symbolisierung der sogenannten Psychologie, sicher aber als wiederholter Versuch der Kommunikation, der Vergegenwärtigung kollektiver Vereinbarungen. In ihrem Brauch und Gebrauch.

Das ist nun bloss ein Anfang, der - es versteht sich - mit dem üblichen Paradigma, das Wissen und Kennen vorstrukturiert, den Vergleich aufnimmt. Und den Wett-Eifer.

Neben diesem empirischen und phänomenotypischen Programm, hat aber eine Design-Theorie durchwegs ihre Chancen, wenn sie sich auf den Radikalen Konstruktivismus, auf System und Organisation, auf Information und Formation einlässt. Und zwar nicht wie üblich in einem linear-chronologischen, logisch-kausalen Sinne, sondern durch die Gleichstellung und *Gleichzeitigkeit* von Komplexität und Reduktion. Als alternative Formen von Gegenwart.

Zwischen beiden Polen zwischen der vollkommenen Beliebigkeit, der Mehrzahl an Möglichkeiten, den kontextuellen Bedingungen und lebensweltlichen Bedürfnissen entsteht ein spekulatives Hin und Her, ein *va-et-vient*, wie gesagt: eine oszillierende Elastizität, die auch zurückzubuchstabieren weiss. Solche dezidierten Vermittlungsqualitäten und Kompetenzen dürften förderhin Design als Ambassadeur oder Ambassadrice - besser genderngemäss als Ambassade (neutrum) aller Wissenschaften und gute Adresse ausweisen, gerade im Hinblick auf die wohl wichtigsten politischen Fragen derzeit, die sich mit dem ökologischen und ökonomischen Gleichgewicht zwischen lokal und global, Frieden und Krieg bewegen. Und dem sogenannten Bewährten in einer Form zusprechen, die wir als Designerinnen und Designer nicht mehr ernstzunehmen gewillt sind. Denn, wenn jemand von Anfang an weiss, worum es geht, wenn wir zur Sache kommen, dann Designerinnen und Designer als Vertreterinnen und Vertreter der Gegenwart.