

Sprache für die Form*

Forum für Design und Rhetorik



Das E-Journal für Designer und Rhetoriker

Vorwort des Herausgebers

Werte Leserinnen und Leser,

was bietet Ihnen »Sprache für die Form«? Dieses Forum für Design und Rhetorik möchte Designern und Rhetorikern einen Austausch ermöglichen und einen Beitrag dafür leisten, dass wir Design besser verstehen, dass wir über Design besser, genauer, verständiger und verständlicher reden. Der Austausch soll wissenschaftlich sein und unterhaltsam – worin für mich kein Widerspruch steckt. Das Medium für diesen Austausch ist ein »E-Journal«, ist diese elektronische Zeitschrift. Einige Überlegungen, die theoretisch hinter unserem Unterfangen stehen, erläutere ich in dem Essay »Designer sollten Rhetoriker werden«, den Sie in der Rubrik »Lernen« unter »Grundlagen« finden.

[1] Die »Mythen des Alltags« sind als Reminiszenz an das gleichnamige Buch von Roland Barthes (Barthes, Roland: Mythen des Alltags. Trans. Horst Brühmann. Berlin: Suhrkamp, 2010.) zu verstehen, in dem er Alltagsphänomene ebenso tiefgründig wie augenzwinkernd betrachtete.

Deshalb an dieser Stelle ein paar Erläuterungen zum redaktionellen Angebot von »Sprache für die Form«:

- In der Rubrik »Lernen« finden Sie unter anderem ein Wörterbuch zu Begriffen aus der Rhetorik, die für Designer relevant sind, kurz und knapp erläutert und auf Gestaltung bezogen werden. Dieses Wörterbuch wird mit jeder Ausgabe erweitert.
- In der Rubrik »Denken« können Sie tiefer in die Fragen des Forums eindringen und Essays lesen, die sich wissenschaftlich und theoretisch mit der Sprache für die Form auseinandersetzen, ebenso eine Reihe von Rezensionen. Vor allem bietet diese Rubrik eine Reihe Interviews mit renommierten Designern, Rhetorikern, Philosophen und Wissenschaftlern; diese Interviews liegen als Hördateien vor und sind gleichsam das Herzstück unseres Forums, kommt in diesen Gesprächen doch die Form zur Sprache.
- In der Rubrik »Umsetzen« beschäftigen wir uns – mal hintergründig, mal augenzwinkernd – mit Mythen des Alltags^[1], stellen Ihnen die Arbeiten von Illustratoren vor und zeigen Ihnen, welche Antworten uns Gestalter auf die »Stilfrage« geben. Vielleicht mögen Sie an der »Stilfrage« mitwirken, uns Beispiele Ihrer gestalterischen Arbeiten einsenden und erläutern, mit welchen Stilmitteln Sie auf wen welche Wirkung erzeugen wollen. Erhalten wir viele Einsendungen, dann entsteht auf diesem Wege eine Sammlung der Stilmittel und eine Basis für deren wissenschaftliche Auswertungen.
- Ältere Beiträge aus den verschiedenen Rubriken finden Sie im »Archiv«. Die Artikel für »Sprache für die Form« schreiben Designer, Rhetoriker, Wissenschaftler, Philosophen und Publizisten von Rang und Namen, aber auch Beiträge junger Federn werden aufgenommen. Dass diese elektronische Zeitschrift nun ihre achtzehnte Ausgabe veröffentlicht, ist der engagierten Mitarbeit von Studenten des Masterstudiengangs Kommunikationsdesign der Hochschule Konstanz zu verdanken.

Ihnen, werte Leserinnen und Leser, wünsche ich bei der Lektüre interessante Anregungen und viel Vergnügen

Ihr

Dr. Volker Friedrich

Professor für Schreiben und Rhetorik an der Hochschule Konstanz

Inhalt

Essay	Carl Mitcham Ethics into Design	3
	Walther Ch. Zimmerli Künstliche Intelligenz und Mythen	14
Hördatei	»Wir müssen lernen, dass Wissen Geld kostet« Sophie Rempfen	18
	»Das Bild ohne Text ist hoch missverständlich« Judith Hirsch	18
Rezensionen	»Jeden Tag einen Schlag ins Gesicht« Christian Witt	19
	»Die Erde ist ein Trümmerhaufen vergangener Zukunft« Judith Hirsch	21
Mythen des Alltags	Karoline Kirner Navigationssysteme	23
	Theresa Haugg Rot werden	25
	Lena Schell Grillen	27
Illustration	Olaf Probst »Wie wir überhaupt etwas verstehen«	28
Impressum		36

Ethics into Design

On the Struggle for the Right and the Good

Von Carl Mitcham

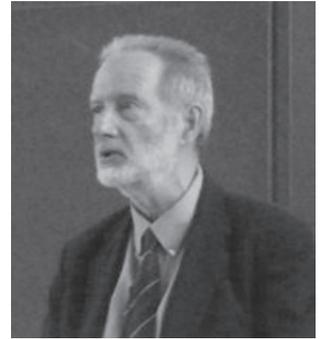
Ethics constitutes an attempt to articulate and reflect on guidelines for human activity and conduct. Logic is the attempt to articulate and reflect on guidelines for human thought. Both ethics and logic further develop theories about the most general principles and foundations of their respective guidelines. But what is it that articulates and reflects on guidelines for that intermediary between thought and action called design?[1]

As an English word, “design” is a modern derivate of the Latin *designare*, to mark or point out, delineate, contrive, by way of the French *désigner*, to indicate or designate, and can be defined as planning for action or miniature action.[2] It is remarkable, however, that neither Greek nor Latin contains any word that exactly corresponds to the modern word “design.” The closest Greek comes to a word for “design” in the modern sense is perhaps *hupographein*—to write out. Much more common are simply *ennoein* (en, in + *noein*, to think) and *dianoein* (dia, through + *noein*, to think).

For the Greeks, human conduct can be ordered toward the production of material artifacts or nonmaterial goods, through *ποίησις* (*poiesis*, making), activity with an extrinsic end, or it can be taken up with *πραξις* (*praxis*, doing), activity with an intrinsic end. The pursuit of what is fitting in the domain of making is discovered through *τέχνη* (*techné*); in the domain of doing, through *φρόνησις* (*phronesis*). In a narrow sense *phronesis* is only one among many virtues; more broadly, it is the foundation of all virtue and thus coextensive with ethics.

Beyond the Greeks, planned making or doing—as distinct from simply intending to act, consideration of the ideals reflected or intended by different makings and doings, or the development of skills (*technai*) through practice—involves the systematic anticipatory analysis of human action. With regard to making, especially, such systematic anticipatory analysis entails miniature or modeled trial-and-error or experimental activity. In the modern context, this planning for making or rationally anticipatory miniature making, which was once severely restricted by both traditional frameworks and methodological limitations, has become the well-developed and dynamic activity of designing or design. The latter term can refer as well to the formal characteristics of the articulated plan or the static composition of the product brought forth by the scaled-up process that emerges from what has also been called “active contemplation.”[3] An alternative might be “contemplative (theoretical) action.”

The modern attempt to reflect on designing or design has engendered primarily studies of the social or aesthetic quality of designed products and analyses of the logic or methodology of design processes. The thesis here is that both aesthetic criticism and the logic of design must be complemented by the introduction of ethics into design studies, in order to contribute to the development of a genuinely comprehensive philosophy of design. ||



Der amerikanische Philosoph Carl Mitcham.
Foto: Valentin Wormbs.

Prof. Dr. Carl Mitcham, Emeritus, lehrte »Humanities, Arts, and Social Sciences« an der »Colorado School of Mines« und als Gast-Professor für Technikphilosophie an der Renmin Universität in China. Er hat zahlreiche Bücher und wissenschaftliche Aufsätze verfasst und ist Herausgeber der »Encyclopedia of Science, Technology, and Ethics«.

[1] For a different but related notion of the intermediary character of design, see Mills, C. Wright (1963), *Man in the Middle: The Designer*. In Horowitz, ed., *Power, Politics, and People: The Collected Essays of C. Wright Mills*, New York: Oxford University Press, pp. 374–86.

[2] Aspects of this definition are previously developed in Mitcham, Carl (1978), *Types of Technology, Research in Philosophy and Technology*, vol. 1, pp. 245–48; (1991), *Engineering as Productive Activity: Philosophical Remarks*. In Durbin, ed., *Critical Perspectives on Non-Academic Science and Engineering*, Bethlehem, PA: Lehigh University Press, pp. 96 ff.; and (1994), *Thinking through Technology: The Path between Engineering and Philosophy*, Chicago, IL: University Of Chicago Press, pp. 220 ff.

[3] Buchanan, Richard (1989), *Declaration by Design: Rhetoric, Argument, and Demonstration in Design Practice*. In Margolin, ed., *Design Discourse: History, Theory, Criticism*, Chicago, IL: University of Chicago Press, pp. 98, 103.

On the Existence of Design

But if it is so important, why does ethics not already exist in design? The simple answer is that ethics was not needed within design until quite recently because until quite recently the activity known as designing did not play a prominent role in human affairs.

The most fundamental question regarding design—an ontological question, as it were—is this: why is there design at all and not just nondesign? Certainly it is historically obvious that design has not always been and therefore need not necessarily be. In nature, for instance, the design process does not occur. According to modern science, nature brings forth by blind determination or random change. Hence there arise debates about whether human beings as designers are part of nature, and whether the science of nature is able to be unified with the human sciences and humanities, not to mention theology. (The idea that God created the world “by design” is a unique conflation of Greek rationalism and Judeo-Christian-Islamic revelation.) Even on an Aristotelean account, to be “by phusis, nature” and “by nomos, convention” (if not design) constitute two distinct ways of being.

To be “by design” in any possible (weak) premodern sense denotes no more than affinity with that unique human reality nomos, convention or custom, and nous, mind. Convention reified or in physical form is labeled artifice, that which has form not from within itself, like a rock or a tree, but from another, like a statue or a bed (see Aristoteles, *Physics*, II,1). Prior to the development of design as rationalizing miniature making one could speak only of mental intention or static composition, thought or final material product, not any special or unique physical activity. The activity was simply making.

Vernacular human activity, especially vernacular making and building, insofar as it is restricted to traditional crafts, proceeds by intention but not necessarily by or through any systematic anticipatory analysis and modeling. Plato’s shuttle maker looks to the form or idea of a shuttle and thereby does not have to design it (Plato, *Cratylus*, 389a). Indeed, many central societal conventions and artifacts (e. g., traditional village customs and architectures) are, although human-made, not even the direct result of human intention.^[4] (In the vernacular world, the “designing” actor is one who proceeds with schemes, deviously, improperly.) What is most characteristic of nonmodern making activities are trial-and-error full-scale fabrication or construction, intuition and apprenticeship, and techniques developed out of and guided by unarticulated or nondiscursive traditions and procedures. Reflection in relation to such making focuses more on the symbolic character of results than on the processes and methods of, say, efficiency in operation or production. To speak of design in crafts is to refer to something which is not yet, which occurs largely in unconscious or provisional forms—that is to say, design without design. Yves Deforge in one attempt to write about such “design before design” calls these phenomena “avatars of design.”^[5]

Design as a protoactivity is manifested originally in the arts in the form of sketches for paintings. The unfinished chambers of Egyptian tombs reveal that drawings sometimes preceded finished murals. But for Giorgio Vasari (1511—1574)

[4] See Hayek, Friedrich August von (1967), *The Results of Human Action but Not of Human Design*. In his *Studies in Philosophy, Politics, and Economics*. Chicago, IL: University of Chicago Press. Hayek uses “design” in the weak sense as equivalent with intention.

[5] Deforge, Yves (1990), *Avatars of Design: Design before Design*. *Design Issues*, vol. 6, no. 2 (Spring), pp. 43—50.

and his contemporaries, disegno or drawing and preparatory sketches are the necessary foundation of painting. The need for arguments in defense of this position reveals its special historical character. And there are at least two observations that can be ventured about such anticipatory activity in the artistic realm. First, it exhibits a continuity with that to which it leads. The tomb drawings are even the same size as the final mural that will follow; the Renaissance sketches develop skills that are repeated on canvas or wall. Second, conspicuous by its absence is any quantitative or input-output analysis. At the time of the Renaissance, however, design also appears in a first distinctly modern form as the geometric construction of perspective, as a correlate of modern scientific naturalism, and as the precursor to engineering drawing.[6] ||

The distinctive feature of modern science as an activity rather than as a body of knowledge is experimental modeling. Through experimentation modern science constructs models of different natural processes, and by means of arguments based on a principle of proportionality uses them to reason from known or observed cause-effect relationships to unknown causes of known effects. Galileo Galilei (1564—1642) was the pioneer of such modeling in physics (falling bodies), which has since been extended to chemistry (atomic models), biology (models of DNA), and even human psychology (computer modeling of cognitive processes).[7]

Modern scientific experimentation constructs models of what (it thinks) already exists, to expand knowing. The activity of design constructs models of what (it thinks) might be, to extend making. For science, models take in or receive and simplify complex phenomena, thereby disclosing order. For modern technology, or scientifically refined making and using in all their diversity, models project complex possibilities in realistic form, thus determining or enabling the control of power. When this projective modeling exhibits a conceptual break with the final result toward which it is pointed, a break to be bridged by analogy, it takes on its distinctly modern character.

Design models in engineering can, for instance, be “true” models, although more commonly they are merely “adequate” or even “distorted” and “dissimilar.” As one engineer has put it, “A distorted model is [one] in which some design condition is violated sufficiently to require correction of the prediction equation. Under certain conditions, particularly where flow of fluids is involved, it is impracticable, if not impossible, to satisfy all of the design conditions [under a common scale].”[8] Likewise, “dissimilar models are models which bear no apparent resemblance to the prototype but which, through suitable analogies, give accurate predictions of the behavior of the prototype.”[9] (This should probably be “sufficiently accurate.”) Another engineer distinguishes between models that are “totally direct,” “totally indirect,” “combination,” “visual,” and “competitive” with each being suited to test different aspects of a new idea.[10] All such models can be manifest in drawings, block diagrams, network schematics, mathematics, physical materials, and related systems of representation.[11] . See Middendorf, William H. (1986), *Design of Devices and Systems*. New York: Dekker, pp. 156 ff. (Note, in passing, that the positive connotations of “schematic representation” build on while transforming the traditional negative implications of a “scheme.”)]

[6] On the last point, see Booker, Peter Jeffrey (1963), *A History of Engineering Drawing*. London: Chatto and Windus.
 [7] Key studies on the role of model construction in modern science can be found in: Hesse, Mary B. (1966), *Models and Analogies in Science*. Notre Dame, IN: University of Notre Dame Press; Harré, Rom (1970), *The Principles of Scientific Thinking*. Chicago, IL: University of Chicago Press; and Wallace, William (1984), *The Intelligibility of Nature: A Neo-Aristotelian View*. *Review of Metaphysics*, vol. 38, no. 1, whole no. 149 (September), pp. 33—56.
 [8] Murphy, Glenn (1950), *Similitude in Engineering*. New York: Ronald, p. 61.
 [9] *loc. cit.*, pp. 61—62.
 [10] Glegg, Gordon L. (1981), *The Development of Design*. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 44—45.

Receptive, scientific modeling embodies knowledge; with regard to knowledge, embodiment necessarily entails simplifying concepts. Projective, technological modeling disembodies action; with regard to action, disembodiment that leaves things out, idealizes them. The former materializes, the latter dematerializes. The paradoxical aim of projective, dematerialized or idealized modeling is not so much explanation as practical leverage or effectiveness. The present and its desires are cast with great force and power into the future. Because of the complexity of variables, theory alone cannot be used to deduce, for instance, the shape of an airfoil, or to determine the Optimum spatial arrangements of elements within a given structure. Engineers have to “figure out” such things by simulation, often employing a variety of models. So they construct a miniature, model airfoil and test it in a wind tunnel (now in a computer program); by means of such activities they are testing not some illustrated theory but a represented artifact.[12] For structures, engineers create scaled-down floor plans or two-dimensional facades in order to play with alternative arrangements of shapes by means of sketched geometries or manipulated cutouts. In each case the model or mock-up constitutes a temporary reduction to be eventually scaled up in the production not of knowledge but of objects. Design uses created microscale cause-effect relations rendered in models to engineer known or creatable macroscale causes into the production of desirable or desired macroscale effects.[13] ||

On the Social Dimensions of Modern Design

As has been noted, for example by José Ortega y Gasset in his *Meditación de la técnica* (from lectures first delivered in 1933), traditional technics includes both the “invention of a plan of action”—which is not the same as a planning process—and the “execution of this plan.”[14] Traditionally, both the formal-final and efficient causes remained within the mind and hand of an artisan. It is the modern separation of mental and manual, and the coordinate creation of inventor-engineer and worker, that grounds the original character of modern design. The two new categories of designing and working are not just thinking and making separated. Thinking and making are too inextricably conjoined in traditional craft for such a simple disjunction,[15] which is discerned only by critical abstraction. In the separation of intending and making are created instead an embodied, active form of intending (design) and a nonreflective but methodological form of making (labor).

This separation of formerly unified aspects of human active experience is further coordinated with the becoming autonomous of a whole range of elements in human culture. Religion and politics are to be independent, likewise with art and religion and politics and science and education; all, along with economics as a kind of paradigm, become what Karl Polanyi terms “disembedded” from social life as a whole.[16] This separating and becoming independent of previously interwoven dimensions of a way of life constitutes, for Jürgen Habermas, the essence of the modern project.[17]

The emergence of disembedded and autonomous design constitutes as well a movement from vernacular to professional design and has thus been variously defined by the two professions who Claim it, engineers and artist-architects. The former emphasize the quantitative, analytic, but iterative character of a multiphase process that includes preparatory and evaluative moments. The latter

[12] For more on this point, see Vincenti, Walter G. (1990), *What Engineers Know and How They Know It: Analytical Studies from Aeronautical History*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.

[13] For an extended discussion of the dimensional problems engendered by such modeling, see Kline, Stephen J. (1965), *Similitude and Approximation Theory*. New York: McGraw-Hill.

[14] Ortega y Gasset, José (1939), *Meditación de la técnica*. In: *Obras completas*, first edition. Madrid: Revista de Occidente, 1945–1947, vol. 5., p. 365.

[15] See Harrison, Andrew (1978), *Making and Thinking: A Study of Intelligent Activities*. Indianapolis, IN: Hackett.

[16] See Polanyi, Karl (1957), *Aristotle Discovers the Economy*. In: K. Polanyi, C. M. Ahrensberg, and H Pearson, eds., *Trade and Market in the Early Empires: Economics in History and Theory*. Glencoe, IL: Free Press, pp. 64–94.

[17] See, for example, Habermas, Jürgen (1983), *Modernity—An Incomplete Project*. In: Foster, ed., *The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture*. Port Townsend, WA: Bay Press, 1983, pp. 3–15.

presents design as embodied, poetic thinking. Louis Bucciarelli, from “an ethnographic perspective,” has described engineering design as a social process,[18] whereas Richard Buchanan has argued for design as a kind of rhetoric. But what kind of social process? What form of rhetoric? What is to distinguish engineering and artistic design from the social process and rhetoric of politics? Whether engineering or architecture, accidentally reflecting social process or rhetoric, the defining activity is miniature making. For Bucciarelli this is found in a social process centering around distinct “object worlds”; for Buchanan it is a rhetoric of artifacts.

[18] Bucciarelli, Louis L. (1988), *An Ethnographic Perspective on Engineering Design*. *Design Studies*, vol. 9, no. 3 (July), pp. 159—68.
[19] Winner, Langdon (1986), *Technologies as Forms of Life*. In his: *The Whale and the Reactor: A Search of Limits in an Age of High Technology*. Chicago, IL: University of Chicago Press, pp. 3—18.
[20] Buchanan, loc. cit., p. 94.

On the Ethics of Designing

Possibility and contingency are the fundamental ground of ethics. On the one hand, in the absence of any recognition of alternative possibilities for some course of action, no ethical reflection is called for. On the other, if the course of action is strictly necessary, reflection can give rise only to theoretical explanation, not ethical judgment. One does not ask ethical questions of what cannot be or of what cannot be otherwise.

The historical discovery of design as systematic anticipatory analysis and modeling as a unique form of human action roughly contemporaneous with the rise of modern science and engineering uncovers a new way of being in the world. The most fundamental ethical question concerning design is this: to what extent is this new way of being in the world desirable or good?

It is now common to recognize that, as Langdon Winner has said, technologies are “forms of life,”[19] or as Buchanan has put it, “Design involves the vivid expression of competing ideas about social life.”[20] But not only do different designs embody (implicitly or explicitly) distinct sociopolitical assumptions and visions of life, designing itself constitutes a new way of leading, or a leading into, different technological life worlds. Part of the unified newness of this way of leading into the techno-lifeworld, the activity or process of designing, can be indicated by noticing some difficulties or inadequacies of standard approaches to ethics in relation to it.

Consider, for example, what can be termed an ethics of correspondence, which judges action by the extent to which it is in harmony with or corresponds to what is already given by some preexisting order. Common forms of such an ethics of correspondence are found in appeals to tradition or to natural law. The attempt to judge the design act as lawful or unlawful in accord with the degree to which it harmonizes with and represents or opposes a tradition is contradicted by the core effort within design not to be guided by tradition, but to figure things out anew, to create new artifacts, to break with tradition, to innovate. Modern design becomes a new tradition precisely to the extent that it opposes tradition. ||

Perhaps, then, one should adopt a deontological approach and consider the intentions of the designer or the principles of the design act in terms of consistency and universalizability. Indeed, as something less than full-bodied action, designing might well be compared to having an intention. Although many of its particular maxims may be open to serious challenge, it is difficult to see how the

design process as a whole should not be inherently universalizable. Criticisms of modern technological design often focus on the inherent consistency, the rightness and wrongness, of various design maxims. But without the design process as a whole, how could one possibly address the problems inherent in the designed techno-lifeworld?

Nevertheless, as making in miniature, design is something more than an intention. In however diminished a form, it is still physical activity. It is thus a busyness that, as such, does not encourage inner self-examination. Moreover, as physical activity, design is something that always has immediate physical consequences—even if they are, as it were, quite small, even minute. Its inner principle is the linking together of physical materials and energies in functional units to meet predetermined functional specifications, something to be worked out through model and testing. Design is inherently tipped toward action, is immanent activity, a proto-pragmatism.

Consider, then, an ethics of consequentialism, which would refer the moral character of action to the goodness or badness of its results. But the designing of an airfoil or a structure has no immediate socially significant consequences. How could one calculate costs and utilities except in the most indirect terms? Probably most such designing leads nowhere, since the majority of designs never serve as a basis for full-scale construction. Design is more like a self-contained game. Its full-scale consequences, whatever they may be, occur only at secondary or tertiary removes—once the design serves as a basis for construction. A consequentialist judgment of designing readily strikes any designer as an abstract, far-fetched focusing on remote results that an indefinite number of contingent variables may alter.

There are two further points that can be made about the difficulties of consequentialism. As Hannah Arendt has noted with regard to human action,^[21] and as Hans Jonas has argued with regard to modern technology,^[22] the remote consequences of activities are inherently difficult to predict. John Stuart Mill, anticipating such an argument, replies that the remote and unpredictable character of consequences can be mitigated by experience.^[23] In more recent language, the difficulties of “act utilitarianism” can be met with “rule utilitarianism” grounded on common experience.^[24] Human beings can learn that telling lies eventually has bad consequences most of the time. The problem with any appeal to experience in the case of modern design acts, however, is that insofar as designs are unique, their consequences are also continuously new. Principled change undermines the mitigating power of historical experience. (Could this account for the modern resistance to any reduction in the pace of technological change, and that continuously renewed optimism about design transformations that makes it so difficult to learn from failed experience and expectations?)

Yet the apparently diverse material products grounded in the new way of life defined by the principled pursuit of technological innovation through design do exhibit certain common features. Albert Borgmann has linked these together in what he terms the “device paradigm.” Devices are to be contrasted with things. A thing, such as the fire-bearing hearth, entails bodily and social engagement. A device, such as a central heating unit, “procures mere warmth and disburdens us of all other elements.” “Technological devices ... have the function of procuring

[21] See Arendt, Hannah (1958), *The Human Condition*. Chicago, IL: University of Chicago Press, especially chapters 32–34.

[22] See Jonas, Hans (1984), *The Imperative of Responsibility: In Search of an Ethics for the Technological Age*. Chicago, IL: University of Chicago Press, particularly chapter 1, “The Altered Nature of Human Action.” For further analysis extending the ideas of both Arendt and Jonas, see Cooper, Barry (1991), *Action into Nature: An Essay on the Meaning of Technology*. Notre Dame, IN: University of Notre Dame Press.

[23] John Stuart Mill, *Utilitarianism* (1861), chapter 1, near the end.

[24] See Frankena, William K. (1973), *Ethics*, 2nd edition. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, pp. 35 ff.

or making available a commodity such as warmth, transportation, or food ... without burdening us in any way [by making them] commercially present, instantaneously, ubiquitously, safely, and easily.”[25] The products of modern design are typically commodities that fit the device paradigm. Indeed, modern designing might even be described as “devising,” the process of making present devices. ||

[25] Borgmann, Albert (1984), *Technology and the Character of Contemporary Life: A Philosophical Inquiry*. Chicago, IL: University of Chicago Press, pp. 42,77.

[26] For more on this tradition, see Mitcham, Carl (1987), *Schools for Whistle Blowers: Educating Ethical Engineers*. *Commonweal*, vol. 114, no. 7 (April 10), pp. 201–5.

But devising and devices escape the reach of any full-bodied consequentialist criticism because of the apparently amorphous neutrality or ambiguity of commodities, of deontological restriction because of the apparently inherent morality of its intention merely to make available without presupposition, and of the ethics of correspondence because of their principled rejection of corresponding to anything. Devices are neutral commodities. How, in themselves, could they be considered lawful or unlawful, right or wrong, good or bad, since they are designed to be nothing but pure receptivity to any law, right, or good? The thermostat, the light switch, and the plastic bowl are simply available for use. These so-called neutral devices are through their neutrality the non-neutral harbingers of a new world.

But if neither traditional correspondence nor deontology nor consequentialism has any immediate purchase on designing, how is one to address the problems manifest in the new techno-lifeworld?

Two Versions of an Ethics of Design

Prescinding from any fundamental questioning of designing as a way of being in the world, it is still necessary to inquire about the presence of ethics in design. The modern systematic modeling of making that is, design—has taken two distinct forms. One of these is technical, the other aesthetic. The former focuses on inner operational or functional relations within mechanical, chemical, electrical, and other artifacts and processes. The latter takes external appearance or composition as its concern. One evaluates its products in terms of an ideal of efficiency, striving with some minimal possible input of material and energy for a maximum (prespecified functional) output. The other seeks a formal concentration and depth of meaning.

To use less, engineers design increasingly complex but specialized objects devoid of decoration, although precisely because of their inner complexity the inner workings must be covered with some kind of ornamentation. To mean more, to become “charged and supercharged with meaning” (Ezra Pound), artists and architects render increasingly rich, ambiguous artifacts, textured and decorated in detail. In the modern capitalist context, the design of meaning almost necessarily implies the new profession of advertising.

Each design tradition also develops its own professional ethos, which constitutes an implicit ethics of design. In engineering there has been a stress upon subordination, if not obedience and sameness.[26] In the arts the commitment is to independence and difference. Each brings to the fore complementary aspects of the modern design experience: on the one hand, its authority and power: on the other, its revolution and independence. Extremes on both sides are reined in with appeals to responsibility.

The selective ethical responses to the problems summoned forth by the processes unleashed through modern design activity—from social disruption, dangerous machines, and oversold consumer products to crowded and polluted urban environments—further reflect these two traditions. One stresses the need for more efficiency and argues for pushing forward toward increasingly extensive and systematic expansions of design, from time-and-motion studies to operations research and human factors engineering. The other calls attention to anomie, alienation, over (or under) consumption, and cultural deterioration and calls for either a turn toward the arts and crafts, sexualized design, or the creation of postmodern bricolage. The problems of “bad design” are viewed as caused either by insufficient design or by too much and the wrong kind.[27]

One tradition thus promotes methodological and empirical studies of engineering design processes; the other develops broad interpretative studies of the aesthetic and cultural dimensions of artifacts.[28] Aesthetic sensitivity meets the engineering mentality in advertising, industrial design, and functionalism. [29] Engineering reaches out toward aesthetic criticisms with proposals for more socially conscious or holistic design programs.[30]

Both traditions depend on what may nevertheless be described as incomplete philosophical reflection. They uncritically seek either to export design methods across a whole spectrum of human activities or to import extraneous ideas into design. The proposal here is for the cultivated emergence of ethics within design as an effort to deepen the two traditions by moving from partial reflections and possible reforms to deeper understandings of the challenge of techno-lifeworld design and more comprehensive assessment of its problems. ||

Notes toward an Inner Ethics of Design

According to Aristotle, the study of ethics depends on the practice of ethics (Nichomachean Ethics I, 4; 1095 b4—6). One cannot articulate and reflect on what one does not already have. Ethics cannot come from on high, as it were, to articulate guidelines for action. The attempt to cultivate ethics within design thus begins with the attempt to articulate and express the guidelines for that miniature action called designing such as they already exist. Only from here is it possible to move toward considerations of their adequacy, beginning perhaps with a recognition of special problems.

The fundamental ethical problem of design is created precisely by its principled separation from the inner and the outer worlds. It is not pure intention and part of an inner life, something that can be examined by means of self-reflection. Nor is it simply an overt action that readily calls for consequentialist evaluation. It is more like a game or play.

Indeed, in the premodern world, models functioned primarily as toys. Mayan toy cards and Alexandrian steam engines were never recast into the quotidian world as construction tools or industrial machines. With models one creates a provisionally self-contained or miniature world rather than thoughts that can be integrated into an inner life or actions that are part of everyday human affairs.

[27] For a good brief survey of the literature of these two traditions, see Margolin, Victor (1989), *Postwar Design Literature: A Preliminary Mapping*. In: Margolin, ed., *Design Discourse: History, Theory, Criticism*. Chicago, IL: University of Chicago Press, pp. 265—287.

[28] See, for example, in the first instance, Vries, Marc J, de, Nigel Cross, and D. P. Grant, eds., (1993), *Design Methodology and Relationships with Science*. Boston, MA: Kluwer; and in the second, Thackara, John (1988), *Design after Modernism: Beyond the Object*. New York: Thames and Hudson.

[29] See, for example, Lindinger, Herbert, ed. (1991), *Ulm Design: The Morality of Objects*. Cambridge, MA: MIT Press.

[30] See, for example, Papanek, Victor (1983), *Design for Human Scale*. New York: Van Nostrand; and (1984), *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. 2nd edition. New York: Van Nostrand.

Models and their making thus easily take on a kind of independence, to constitute a phenomenon that demands evaluation on its own terms, whether technical or aesthetic. The inherent attractiveness of modern design activities lies not just in their potential utilitarian results but just as much in their technical beauties and beautiful techniques. Johan Huizinga, vulgarizing Friedrich Nietzsche and anticipating Jacques Derrida, speaks for the modern attempt to find new values in the midst of the destruction of the old when he describes play as segregated from all “the great categorical antitheses”: “Play lies outside the antithesis of wisdom and folly, and equally outside those of truth and falsehood, good and evil. ... (I)t has no moral function. The valuations of vice and virtue do not apply here.” [31]

The game, precisely because of what it is qua game, that is, a break from or setting aside of the world, asks not to be subject to the rules or judgments of the world. Children with dolls or with guns can behave in all sorts of ways that would not be acceptable were their toys real people or weapons. A game of cards has its own rules, which are all that must be obeyed in order to be a “moral” card player. Clay modeling needs only to keep the clay wet enough to manipulate but not so wet as to run; otherwise it is wholly without rules.

Precisely because of its independence from and potential opposition to traditional morality, ethical reflection from Plato to the Puritans has argued for circumscribing and delimiting the world of play. Play at work, for instance, limits production and causes accidents. Playful sex can degenerate into the promiscuous and pornographic.

Yet play need not be wholly rejected; it can also be delimited and preserved—perhaps in ways that maintain, even enhance, its very playfulness. Cut wholly free from any reference to the world, play can actually cease to be interesting. Pure play with words or numbers, as in *Finnegans Wake* or the higher reaches of mathematics, attracts fewer and fewer players and less and less of an audience. Under such situations it is appropriate to call for a revival of the relationship between play and life. And insofar as play can be taken as a metaphor for design, this inner obligation that would preserve the activity from its own internal disintegration might be formulated as the following fundamental principle: “Remember the materials.” “Return to real things.” Do not let miniature making become so miniature that it ceases to reflect and engage the real world. ||

By way of attempting to elaborate on this suggestion, consider the following speculative observations:

1. The great temptation of any game is for it to become too self-contained, an activity of purely aesthetic pleasure or technical achievement. Insofar as all play becomes not a temporary separation from quotidian realities, but a pull away from life, it becomes subject to social criticism. The artist concerned only with form, the engineer concerned only with technical solutions—the pursuit of art for art’s sake, engineering for the sake of engineering—can be challenged by more inclusive issues and social orders.
2. The human practice of designing simply as designing can be said to deepen the tendency inherent in all play by exhibiting a marked inclination to distance

the designer from self-examination or social responsibility. Studies of the psychology and behavior of computer hackers dramatically confirm this point,[32] but it is hinted at as well by the ethos of each design tradition. The engineering tradition of obedience and the avant-garde tradition of independence in the arts are but two expressions of disjunctions, from self and community.

3. Designing, unlike more limited forms of play, constitutes a general pulling away from or bracketing of the world that can have immediate practical impact. The paradoxical strengths of the mathematization and modeling of modern design are that, more effectively than ever before, they separate from the world of experience and provide new levers for the technological manipulation of that world. Modern designing opens itself to being pulled back into the world beyond anything that designers themselves might imagine, desire, or plan. Hence, again, there exists a fundamental obligation to remember the materials, return to real things, and not let miniature making become so miniature that it ceases to reflect and engage the world.

4. Perhaps nowhere is the challenge of remembering reality more important than in computer-aided design. Although tremendously powerful and attractive, computer-aided design is equally dangerous, precisely because even more than designing with pencil and paper against a background of practical experience with real-world artifacts, design with computers works in a rarefied medium with a facility that tends to deny the need for worldly experience. As Eugene Ferguson has argued, To accomplish a design of any considerable complexity—a passenger elevator or a railroad locomotive or a large heat exchanger in an acid plant—requires a continuous stream of calculations, judgments, and compromises that should only be made by engineers experienced in the kind of system being designed. The “big” decisions obviously should be based on intimate, firsthand, internalized knowledge of elevators, locomotives, or heat exchangers.[33]

5. But just as obviously, in a society in which elevators, locomotives, and heat exchangers are increasingly run by computers, and children rather than playing with trains play with video game trains, it is difficult to cultivate an intimate, firsthand, internalized knowledge of material reality. Virtual experience is no substitute for physical experience. The problems of design are not isolated in design. They are part of, even at one with, the larger material world and culture as a whole. To return to real things is a challenge throughout the ways of life characteristic of postmodern society.

6. The real experience of struggling to return to real things taking ethics beyond fundamental principles into specific cases will be the basis for development of a prudence of the techno-lifeworld.

The problems with design are not just technical or aesthetic but also ethical. Indeed, introducing ethics into design reveals the deepest aspects of our difficulties. But the difficulties we face cannot begin to be addressed without clear-sightedness. To attempt to recognize them is itself to struggle for the right and the good.[34]

[32] See, for example, Turkle, Sherry (1984), *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. New York: Simon & Schuster, especially chapter 4.

[33] Ferguson, Eugene S. (1992), *Engineering and the Mind's Eye*. Cambridge: MIT Press, p. 37.

[34] This essay owes some improvements, though still no doubt not enough, to critical comments from Tim Casey (University of Scranton).

*Dieser Essay wurde mit freundlicher Genehmigung des Autors entnommen aus:
Mitcham, Carl: Steps toward a Philosophy of Engineering. Historico-Philosophical
and Critical Essays. London: Rowman & Littlefield, 2020.*

»Sprache für die Form«, Ausgabe Nr. 18, Frühjahr 2021

Künstliche Intelligenz und Mythen

Übernimmt KI irgendwann die Macht?

Von Walther Ch. Zimmerli

Die menschliche Welt ist ohne Algorithmen nicht mehr zu denken. Zugleich überhöht der Mensch jedoch seine eigenen Erfindungen – und verzweifelt darob fast. Die Digitalisierung erobert die Welt. Das beruht zwar zum einen auf ihren unbestritten erstaunlichen Leistungen. Zum anderen aber auch auf ihren Weggefährten: den sie machtvoll begleitenden Mythen.

Mythen sind tiefsitzende, im Sinne von C. G. Jung archetypische Erzählungen, mit denen wir Menschen uns dem »Absolutismus der Wirklichkeit« (Blumenberg) dadurch zu entziehen versuchen, dass wir ihm einen tieferen Sinn geben.

Mythos 1: künstliche Intelligenz

Ein prominentes Beispiel dafür ist der Mythos der denkenden Maschine. Vor dem Hintergrund der antiken Utopie automatisierter Arbeit (Aristoteles) und der neuzeitlichen Konzeption des Menschen als einer Maschine (La Mettrie) wird im Kontext der Entwicklung der ersten Computer im 20. Jahrhundert die Vorstellung von Denkmaschinen aufgegriffen, in der Formulierung von Pamela McCorduck: "Machines Who Think."

Und der legendäre Alan Turing scheint schon 1950 im Titel seines epochemachenden Aufsatzes »Computing Machinery and Intelligence« die Verbindung zu einem weiteren heute dominierenden Mythos herzustellen: dem der künstlichen Intelligenz (KI). Allerdings *avant la lettre*. Die Bezeichnung »künstliche Intelligenz« (»artificial intelligence«) taucht nämlich erst 1955 auf: Eine Gruppe junger Wilder um den noch nicht ganz 28-jährigen John McCarthy, damals Assistenzprofessor für Mathematik, verwendet ihn prominent in ihrem Antrag auf Förderung einer Konferenz, die dann, von der Rockefeller Foundation finanziert, im Sommer 1956 am Dartmouth College stattfand. Ein häufig vernachlässigter Aspekt im Gründungsmythos der KI ist jedoch, dass McCarthy diesen Begriff bewusst wählte, um die Bezeichnungen »Automatentheorie« und »Kybernetik« zu vermeiden und so die Koryphäe Norbert Wiener nicht einladen zu müssen.

Dass die aus dieser »Dartmouth-Verschwörung« entstandene Namengebung derart erfolgreich war, lag sicher zum einen daran, dass die jungen Wilden die Mehrdeutigkeit des Begriffs »Intelligenz« nicht nur in Kauf nahmen, sondern geradezu zu einem Markenzeichen machten. »Artificial intelligence« bedeutet nämlich im Englischen auch etwas so Unspektakuläres wie »technische Informationsverarbeitung«, und allein daraus hätte kein Mythos entstehen können. Zum anderen aber überlebte der Digitalisierungsmythos der denkenden Maschine und der künstlichen Intelligenz die zwei als »KI-Winter« bekannt gewordenen herben Rückschläge nicht zuletzt deswegen, weil sich zu Beginn unseres Jahrhunderts zwei stützende Mythen um sie herum zu ranken angingen.||



Der Philosoph Walther Ch. Zimmerli.

Prof. Dr. phil. habil. Walther Ch. Zimmerli studierte nach einem Aufenthalt am Yale-College Philosophie, Germanistik und Anglistik in Göttingen und Zürich, wo er promovierte und sich habilitierte. Zwischen 1978 und 1999 hatte er Lehrstühle für Philosophie in Braunschweig, Bamberg, Erlangen-Nürnberg und Marburg inne, bevor er 1999 Präsident der Private Universität Witten / Herdecke gGmbH und danach Mitglied des Topmanagements der Volkswagen AG, Gründungspräsident der Volkswagen AutoUni und Geschäftsführungsmitglied der Volkswagen Coaching GmbH wurde. Anschließend leitete er von 2007 bis 2013 als Präsident die Brandenburgische Technische Universität BTU Cottbus. Danach wurde für ihn eine Stiftungsprofessur an der Humboldt-Universität zu Berlin eingerichtet, wo er ist bis heute Honorarprofessor ist. Er nahm Fellowships am Schweizer Wissenschaftskolleg Collegium Helveticum (ETH Zürich), am Institut für die Wissenschaften vom Menschen (IWM) in Wien und an der Digital Society Initiative (DSI) der Universität Zürich wahr und ist Mitglied verschiedener Akademien.

Mythos 2: »digital natives«

Da wäre zunächst die Erzählung der Digitalisierungsgeschichte mithilfe der ethnografischen Begrifflichkeit von »Eingeborenen« und »Einwanderern«. Seit der Pädagoge und Manager Marc Prensky in zwei einschlägigen Artikeln 2001 das Begriffspaar »digital natives« und »digital immigrants« geprägt hat, ist es aus der Debatte um die Digitalisierung nicht mehr wegzudenken. Seine mythenbildende Kraft bezieht dieses Begriffspaar aus dem assoziativ mitgedachten Pioniermythos der amerikanischen Siedler.

Bemerkenswert ist dabei die – vermutlich nicht bewusst erfolgende – Vertauschung der Bedeutungen: In der historischen Vorlage sind die Siedler (»immigrants«) die Pioniere, die die neue Zeit verkörpern. Diese Verwendung des »Go West«-Mythos dominiert auch seine früheren Adaptationen, etwa in Howard Rheingolds einflussreicher Beschreibung der Entstehung des zivilen Internets unter dem Titel »Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier«. In der Prensky-Variante dagegen sind die »natives« die Pioniere, also diejenigen, die mit den digitalen Medien aufgewachsen oder, wie John Palfrey und Urs Gasser es 2008 pointiert formuliert haben, »digital geboren« sind. Zu dieser Generation sollen diejenigen gehören, die 1980 und später zur Welt kamen, die »Generation Internet«, auch – etwas irreführend – die »millennials« genannt.

Hier geht es nicht darum, ob das eine sinnvolle Unterscheidung ist. Es interessiert einzig, wie der in (oder hinter) einem solchen Begriffspaar gleichsam kondensierte narrative Gehalt ihm eine zusätzliche Bedeutung und Tiefe verleiht. Und wie er ihn – im vorliegenden Fall durch die Kopplung mit einem machtvollen Mythos aus einem anderen Bereich, eben demjenigen der Pioniere – noch mit zusätzlicher Bedeutsamkeit auflädt.

Mythos 3: Singularität

Ein mächtiger Verbündeter erwächst der Digitalisierung (und insbesondere dem Mythos der künstlichen Intelligenz) aus der Koppelung mit dem Singularitätsmythos. Im Hintergrund steht dabei erneut die Idee der Ersetzung des Menschen durch sogenannte »intelligente« Leistungen von Maschinen. Wird dieses seit der Antike immer wiederkehrende Narrativ mit zeitlichen Voraussagen kombiniert, ergibt sich jene merkwürdige Mischung, die man als »Prognose in Permanenz« bezeichnen kann und die sich auch durch das Nichteintreten des von ihr Prognostizierten nicht widerlegen lässt. Weniger akademisch formuliert: Wir alle kennen – aus Vor-Corona-Zeiten – die kleinen Zettel an Bürotüren, auf denen »Bin gleich zurück« stand. Da das »gleich« keinen zeitlichen Index, beispielsweise eine Uhrzeit, enthält, sind diese Zettel immer wieder verwendbar. Diese Prognose in Permanenz drückt zudem häufig ein Leistungsversprechen aus, beispielsweise: In x (in der Regel 5) Jahren werden wir y erreicht haben.

Auf unseren Fall angewendet: In x Jahren werden alle menschlichen (Intelligenz-)Leistungen von Maschinen nicht nur erreicht, sondern übertroffen werden. Und dieser Zeitpunkt wird seit 1993, als Vernor Vinge dieses Leistungsversprechen (»greater than human intelligence«) am Vision-21-Symposium populär machte, als »singularity« bezeichnet. Die Argumentation bedient sich dabei einer rekursiven Variante des sogenannten Mooreschen Gesetzes:

Schon an der Entwicklung der IT lässt sich die für exponentielles Wachstum verantwortliche Verdopplungsdynamik ablesen; je mehr künstliche Intelligenz aber ihrerseits in die Entwicklung eingreift, desto stärker wird diese sich zusätzlich beschleunigen. ||

Mythos 4: Endzeit

Nun würde es sich hierbei nicht um einen dermaßen erfolgreichen Mythos handeln, wenn sich in seiner Formulierung über den erhobenen Befund hinaus nicht ein Anklang an eine andere archetypisch besetzte Seite unseres Bewusstseins fände. Das lässt sich besonders schlagend an einem Buchtitel zeigen: Der derzeitige Guru der Singularitätsbewegung, Raymond Kurzweil, seines Zeichens Autor, Erfinder, Computerwissenschaftler, Zukunftsforscher und Director of Engineering bei Google, betitelte 2005 sein einschlägiges Buch, das inzwischen Klassikerstatus erreicht hat, mit »The Singularity is Near«.

Der damit assoziierte Mythos ist der einer nahenden Endzeit, und zwar nicht irgendwann, sondern präzise im Jahr 2045! Noch weiter vorgewagt hatte sich übrigens bereits Vernor Vinge, als er 1993 in dem erwähnten Essay den Zeitraum von 2005 bis 2030 nannte – also jetzt!

Für unseren Zusammenhang ist indessen nicht primär das prognostizierte Datum, sondern insbesondere die mythenbildende Assoziation zu dem archetypischen Narrativ von Bedeutung, das in der christlichen Religion unter dem Begriff »eschatologische Naherwartung« bekannt ist: Was die frühchristliche Gemeinde zusammenhielt, war nicht zuletzt die Vorstellung der Wiederkunft (Parusie) von Jesus Christus am Jüngsten Tag und der Errichtung eines Gottesreiches auf Erden (Chiliasmus). Darüber, wann sich diese »letzten Dinge« (griech. »eschata«) ereignen würden, herrschte Uneinigkeit: Auf der einen Seite existierte die Überzeugung, dass das Ende nahe sei und es noch zu Lebzeiten der Jünger dazu kommen werde (Naherwartung), auf der anderen Seite verfestigte sich die Überzeugung einer »Parusieverzögerung«.

Nur nebenbei: Die frühchristliche Gemeinde brachte sich durch dieses Narrativ der Naherwartung an den Rand der Selbstvernichtung. Der Teil der Gemeinde, der an die unmittelbar bevorstehende Wiederkunft und die dann erfolgende Errichtung des Gottesreiches auf Erden glaubte, verlegte sich – analog zur Lukas-Version der Geschichte von Maria und Martha (Lk 10, 38–42) – aufgrund dieser eschatologischen Naherwartung darauf, zu beten, statt für den Lebensunterhalt zu arbeiten. Die Gemeindeältesten (Presbyter), welche die darin lauernde Gefahr erkannten, lösten das Problem durch die Entwicklung des theologischen Konzepts der Gottwohlgefälligkeit der Arbeit, das die christliche und zumal die protestantische Arbeitsethik bis heute prägt. ||

Bis zur Wortwahl («The Singularity is Near« – »Das Reich Gottes naht«) bedient sich der Singularitätsmythos dieses archetypischen Musters. Er bezieht also seine Kraft aus der endzeitspezifischen Formulierung, die die Assoziation der frühchristlichen Parusie-Erwartung auslöst.

Das Ende ist nah, aber es schreitet mit der Verheißung einher, dass anschließend ein Zustand erreicht wird, der eine unerhörte, zuvor nie da gewesene Welt

eröffnet. Um diesen Zustand auch nur gedanklich zu skizzieren, bedarf es jedoch eines veritablen »sacrificium intellectus«, anders: Es bedarf des Denkens des Undenkbaren. Konkret gilt es, sich eine Situation vorzustellen, die per definitionem unvorstellbar ist: Singularität ist ja dadurch definiert, dass die erreichte Super- oder Hyperintelligenz alle menschlichen Intelligenzleistungen nicht nur erreicht, sondern überbietet.

Kurz und prägnant zusammengefasst: Wäre einmal der Zustand erreicht, dass die geschaffene («künstliche») Intelligenz alle menschlichen Intelligenzleistungen überstiege, gäbe es für diese auch keine Möglichkeit mehr, die dadurch eröffneten Zukunftsoptionen vorherzusagen. Darüber hinaus könnten wir es nicht einmal bemerken, wenn dieser Zustand erreicht wäre. So betrachtet, könnte es durchaus sein, dass er schon lange eingetreten ist. Und das ist beruhigend. Wenn es nämlich keinen für uns wahrnehmbaren Unterschied macht, ob dieser Zustand erreicht ist oder nicht, spielt es für uns auch keine Rolle.

Damit aber verliert der Mythos seine treibende Kraft. Entweder wird er zu einer historischen Episode, ebenso wie es im Falle des Mythos der denkenden Maschine heute niemandem in den Sinn käme, ernsthaft zu meinen, ein iPhone könne denken und wir müssten ihm Intelligenz zuschreiben. Oder aber es wird uns aus anderen tiefen Bewusstseinschichten ein neuer Mythos erwachsen, denn ebenso wie nach Bruno Bettelheim Kinder Märchen brauchen, benötigt jede technologische Entwicklung ihre Mythen.

Dieser Essay wurde zuerst am 11. Januar 2021 in der »Neuen Zürcher Zeitung« veröffentlicht. Wir danken für die Nachdruckgenehmigung.

»Sprache für die Form«, Ausgabe Nr. 18, Frühjahr 2021

Hördatei

»Wir müssen lernen, dass Wissen Geld kostet«

Chefredakteurin Gabriele Fischer über guten Journalismus

Von Sophie Rempfen

»Die Zeiten, um Magazine zu gründen, sind immer schlecht«, stellt Gabriele Fischer fest. Die Chefredakteurin erläutert, welche Merkmale das von ihr gegründete Wirtschaftsmagazin »brand eins« auszeichnen und wie verständlich über ökonomische Themen berichtet werden kann: »Wir brauchen keine Wirtschaftsjournalisten, wir brauchen gute Journalisten.«

<https://www.designrhetorik.de/wir-muessen-lernen-dass-wissen-geld-kostet/>

»Sprache für die Form«, Ausgabe Nr. 18, Frühjahr 2021



Gabriele Fischer ist Verlegerin und Chefredakteurin des Wirtschaftsmagazins »brand eins«. Sie studierte Politik, Soziologie und Germanistik in Freiburg und war für mehrere Zeitungen als Journalistin tätig. Für den Spiegel-Verlag gründete sie 1998 das Wirtschaftsmagazin »Econy«, das nach nur zwei Ausgaben wieder eingestellt wurde. Trotz weiteren Rückschlägen entwickelte Gabriele Fischer gemeinsam mit Designer Mike Meiré das Konzept für das Magazin »brand eins«, das inzwischen zu den meistgelesenen Wirtschaftsmagazinen gehört.

Hördatei

»Das Bild ohne Text ist hoch missverständlich«

Der Kurator Andres Janser über die Qualität der Knappheit

Von Judith Hirsch

Wieviel Text können wir heute noch in einer Ausstellung vertragen? Wie lassen sich Informationen einem breiten Publikum auch in Zukunft am besten vermitteln? Und wie kann man sich vor der Manipulation durch Bilder schützen? Über Risiken und Nebenwirkungen von Bildern spricht Andres Janser, der Kurator des Museums für Gestaltung Zürich.

Er stellt zudem dar, wie man eine Ausstellung konzipiert, welche Schwierigkeiten dabei bestehen und welche Momente in seiner Arbeit einen besonderen Eindruck hinterlassen haben.

[Redaktioneller Hinweis: Im Interview wird mehrfach Bezug genommen auf die von Andres Janser konzipierte Ausstellung »Wissen in Bildern – Informationsdesign heute«; sie war im Museum für Gestaltung Zürich zu sehen.]

<https://www.designrhetorik.de/das-bild-ohne-text-ist-hoch-missverstaendlich/>

»Sprache für die Form«, Ausgabe Nr. 18, Frühjahr 2021



Der Kurator Andres Janser.
Foto: Judith Hirsch.

Andres Janser ist Kunsthistoriker und Filmwissenschaftler. Er arbeitete als Redakteur der Zeitschrift »archithese« und als wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Geschichte und Theorie der Architektur der ETH Zürich. Seit 2003 ist Janser als Kurator am Museum für Gestaltung Zürich tätig. Seine Ausstellung »Wissen in Bildern – Informationsdesign heute« zeigte Infografiken als Kombination aus Bild und Text, um komplexe Sachverhalte zugänglich zu machen.

»Jeden Tag einen Schlag ins Gesicht«

Bérenère Viennot über die Sprache des Donald Trump

Eine Rezension von Christian Witt

»Wie kann man sich von einer Ohrfeige wegducken, wenn ihr Urheber so viele Arme zu haben scheint, wie die Medusa Schlangen auf dem Haupt?« (S. 40), fragt Bérenère Viennot und meint damit die Reden, Auftritte und Tweets des 45. Präsidenten der Vereinigten Staaten von Amerika.

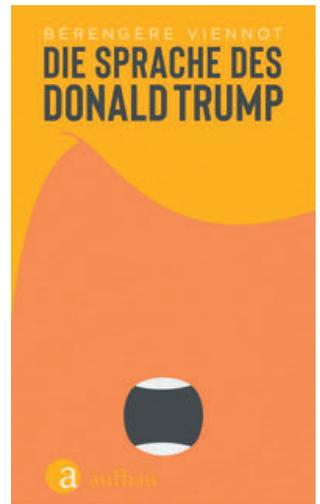
Viennot, die seit zwanzig Jahren in der französischen Presselandschaft als Übersetzerin heimisch ist, möchte sich gar nicht mehr vor diesem Staccato an verbalen Hieben in Sicherheit bringen, im Gegenteil: Man müsse sich trauen, Trump zu übersetzen (vgl. S. 20), sei er doch nicht weniger als »Ursache und Wirkung eines neuen Amerika« (S. 13). Nicht zuletzt dieser drastischen Einschätzung wegen legte Viennot mit »Die Sprache des Donald Trump« eine persönliche Deutung vor, die vor der Abwahl Trumps erschienen ist.

Die Autorin umreißt einleitend ihre Profession: »Übersetzen bedeutet, eine Botschaft aus der einen in die andere Sprache zu übertragen« (S. 15) und dennoch sei die Art des Sprechens ebenso wichtig, wie die Botschaft des Textes (vgl. S. 32). Verfügt die Übersetzerin also über kontextuelles Wissen, beispielsweise zum Umfeld der Sprechenden (oder Schreibenden) Person und zu den Unterschieden zwischen Ursprungs- und Zielkultur des Textes, dann endlich kann guten Gewissens mit der Arbeit begonnen werden. Kurzum: Man ist beim Transfer zwischen den Sprachen auf der Suche nach einem semantischen und syntaktischen Gleichgewicht.

Was aber tun, wenn die zu übersetzende Person einerseits das mächtigste Amt der jüngeren Menschheitsgeschichte innehat und andererseits mit dem »Wortschatz eines Sechstklässlers« (S. 38) hantiert? »Je präziser, gelehrter und zugespitzter die Begriffe, desto klarer ihre Bedeutung, während Vielzweckwörter meist unspezifischer, manchmal geradezu sinnentleert wirken« (S. 33), bringt Viennot ihre handwerklichen Probleme mit Trumps Äußerungen auf den Punkt.

Soweit die Grenzen der Sprache die Grenzen der eigenen Welt abstecken, wie der Philosoph Ludwig Wittgenstein schrieb, dürfte sich der amerikanische Präsident recht beengt fühlen: Ein redundantes »Great!«, »Sad« oder »Wow!«, das syntaktische Brachland Trumps öffentlicher Reden und die gebetsmühlenartige Revidierung der präsidialen Aussagen im Nachhinein, sei es durch ihn selbst oder mittels seiner Berater und Pressesprecher – all dies nötigt die Übersetzerin Viennot, ihre »Arbeitsweise radikal umzustellen« (S. 12).

Wenngleich die so eröffnete Perspektive – die der Spracharbeiterin nämlich – eine tiefere Analyse in Aussicht stellt, so zerfasert das Buch doch in vage zusammenhängende Essays, die den amerikanischen Ex-Präsidenten mehr als Ausgangs-, denn Mittelpunkt der dargebrachten Überlegungen begreifen.



Viennot, Bérenère: Die Sprache des Donald Trump. Berlin: Aufbau Verlag, 2019.

Christian Witt hat Kommunikationsdesign in Augsburg und Schwäbisch Gmünd studiert. Seit 2019 lebt und arbeitet er in Konstanz, wo er im Rahmen eines Masterstudiums an der Hochschule Konstanz den Schnittpunkten von visueller Kommunikation und Architektur nachspürt.

Der Abschnitt zu Melania Trump etwa, der mit der Beteuerung beginnt, dass es kein Kapitel über die First Lady geben werde (S. 52), endet bereits fünf Seiten später dank der Einsicht, dass deren Kommunikationsstil mit Wörtern nichts zu tun habe und sich die Autorin deshalb außer Stande sehe, darüber zu schreiben.

Ebenfalls ein ganzes Kapitel widmet Viennot einer von ihr vermuteten Legasthenie des amerikanischen Präsidenten und versieht diesen Text an immerhin vier Stellen mit einem Hinweis darauf, dass sie sich hierbei außerhalb ihrer Profession bewegt und ihre Einschätzung demnach mit Vorsicht zu genießen ist – »Küchenpsychologie« (S. 92) eben.

Dennoch gewähren die geschulten Augen der Presseübersetzerin an mancher Stelle einen durchaus klaren Blick auf Trumps rhetorische Waffenkammer. Für sie steht fest, dass seine Sprache eine Form der Gewaltausübung, die Festigung seiner inhärent dominanten Position darstellt. Die Parallele zur momentanen Lage der US-amerikanischen Gesellschaft offenbart sich da schon fast von selbst. Überhaupt seziert Viennot Trumps Amerika pointiert, wenngleich ihre Sicht eine sehr französische, also die einer Außenstehenden bleibt.

»Sprache für die Form«, Ausgabe Nr. 18, Frühjahr 2021

»Die Erde ist ein Trümmerhaufen vergangener Zukunft«

Judith Schalansky über den Reiz der Leerstelle

Eine Rezension von Judith Hirsch

»Die Untrennbarkeit von Träger und Inhalt (...) ist für mich der Grund, warum ich Bücher nicht nur schreiben, sondern auch gestalten will« (S. 26), sagt Judith Schalansky und bringt damit die Besonderheit ihrer Bücher als Gesamtkonzept auf den Punkt. Die gelernte Kommunikationsdesignerin und Autorin aus Greifswald schafft durch ihren bewussten Einsatz von Gestaltungsdetails eine noch intensivere Erfahrbarkeit des Inhaltes und zeigt damit auf, welche Kraft in der Verknüpfung von geschriebenem Wort und transportiertem Inhalt möglich ist. In ihrem zuletzt erschienen Buch »Verzeichnis einiger Verluste« begibt sich die Autorin auf die Suche nach Geschichten, die das Aussterben einer Art, den Untergang einer Religion oder den Reiz der Leerstelle behandeln. Dabei nimmt Schalansky historische Ereignisse oft als Grundgerüst und verpackt sie für den Leser in eine detaillierte Beschreibung der Zeit, der Umstände und der Menschen.

In zwölf Kurzgeschichten führt sie einen Exkurs in verschiedene Zeitalter und Länder und wechselt dabei Protagonisten und Erzählstil. Die inhaltliche Gemeinsamkeit der Geschichten liegt stets im Aufzeigen von »Strategien, Vergangenes festzuhalten und dem Vergessen Einhalt zu gebieten« (S. 14). Dabei fungieren die Kapitel selbst als Medium, Geschehenes einzufangen und bereits vergessene Ereignisse wieder aufblühen zu lassen und in Erinnerung zu behalten. Denn bei den geschichtlichen Hintergründen, die separat am Anfang eines jeden Kapitels aufgeführt sind, handelt es sich um tatsächlich ereignete, erstaunliche Begebenheiten. Schalansky wählt also das Schreiben als Methode, ist sich jedoch bewusst, dass nichts »im Schreiben zurückgeholt werden, aber alles erfahrbar werden« (S. 26) kann. Schon der Einstieg in das Buch verrät die abstrakte, reflektierende Herangehensweise der Autorin und zeigt ihre Faszination für das Thema. Sie listet Ereignisse auf, bei denen etwas verloren, verschwunden, beendet oder gestorben ist, während sie an dem Buch arbeitete.

Im Vorwort geht Sie näher auf den Umgang des Menschen mit der Vergänglichkeit ein. Kulturen, Religionen und Wissenschaft hätten sich schon immer mit der Frage beschäftigt, was passiert, wenn Menschen sterben. Eine interessante Betrachtungsweise ist, dass es für den einen tröstlicher sein kann, zu wissen, dass alles ein Ende haben wird, während sich ein anderer Ewigkeit erhofft (S. 13). Von außen lockt »Verzeichnis einiger Verluste« durch das elegante, schlanke Format und die silberne Schrift auf dem düsteren Cover. Die Grafik erinnert an das Bitmap einer Wolke, an Bruchstücke, an Zersetzung, ohne dabei abstoßend zu wirken. Das matte Einbandpapier des Buches fühlt sich angenehm an und kommt ganz ohne zusätzlichen Umschlag aus. Betrachtet man den Schnitt von außen, verrät dieser bereits eine weitere Besonderheit der Buchgestaltung. Schwarze Seiten trennen die Kurzgeschichten in gleich breite Abschnitte. Schlägt man das Buch auf und lässt die Seiten durch die Finger blättern, erkennt man erst auf den zweiten Blick, dass es sich um Farbtafeln handelt. Grafiken, welche die jeweilige Kurzgeschichte einleiten, wurden mit schwarzer Tinte auf das schwarze Papier gedruckt. Die Betrachtung der schwarzen Seiten erinnert



Schalansky, Judith: Verzeichnis einiger Verluste. Berlin, Suhrkamp: 2018.

Judith Hirsch zog aus Greifswald nach Weimar, um dort visuelle Kommunikation an der Bauhaus-Universität zu studieren. Für den Master in »Kommunikationsdesign« zog es sie anschließend an die Hochschule Konstanz.

an die Betrachtung alter Bücher, bei denen Papier und Schrift durch die Zersetzung mit der Zeit verschmelzen. Nur dem Leser, der diese Seiten bei richtiger Beleuchtung betrachtet, offenbart das Buch Zusatzinformationen.

Ähnlich geht es dem Leser womöglich mit dem Inhalt des Buches. Anfangs erscheinen die Zusammenhänge der Geschichten nicht ganz schlüssig und auch der Klappentext klingt zwar anziehend abstrakt, verrät jedoch nichts über die Form und den Aufbau des Buches. Je mehr Kurzgeschichten man liest, umso verständlicher erscheint die Methode der Autorin. Durch das Sammeln von Geschichten versucht Sie das Thema der Vergänglichkeit für sich und für den Leser begreifbarer zu machen. Dabei wirkt das Aufschreiben der Geschichten wie eine Verarbeitungsmethode, ebenso wie eine Enzyklopädie. Schalanskys persönlicher Bezug wird immer wieder sichtbar, wie beispielsweise das Kapitel »Das Schloss von Behr« zeigt. Aus den Augen ihres kindlichen Ichs betrachtet sie den Tod als eines von vielen Rätseln, dessen Frage sie nicht richtig verstanden hat. Die eigene Nahtod-Erfahrung aus naiver Neugier erklärt sie sich so: »Den Tod kannte ich noch nicht. Dass Menschen sterben, dass ich selbst eines Tages sterben würde, lag außerhalb meiner Vorstellungskraft.« (S.139)

In den meisten Kurzgeschichten erinnert der Schreibstil der Kommunikationsdesignerin an Fotografien. Hinter jeder Sequenz verbergen sich bei genauerer Betrachtung zahlreiche Details. Schalansky schafft es, durch ihre Sprache Klänge, Farben, Gerüche oder Materialien zu Leben zu erwecken und den Leser so trotz extrem unterschiedlicher Szenarien abzuholen.

»Verzeichnis einiger Verluste« ist ein Buch, das durch seine unkonventionelle Art sowohl in der Gestaltung als auch inhaltlich im Gedächtnis bleibt. Vielleicht ist es gerade die Perspektive einer Gestalterin, der die Wortwahl mit Liebe für Details formt, und die einer Schriftstellerin, die sich für eine Gleichberechtigung von Form und Inhalt ausspricht, die das Buch so attraktiv machen. Sowohl optisch als auch literarisch ist »Verzeichnis einiger Verluste« eine Empfehlung für jeden, der sich für Buchgestaltung und originelle Herangehensweisen an ein Thema interessiert.

»Sprache für die Form«, Ausgabe Nr. 18, Frühjahr 2021

Navigationssysteme

»Wenn möglich, bitte wenden und das Ziel überdenken!«

Von Karoline Kirner

Ein paar Schritte in eine Richtung, am Absatz kehrt und wieder zurück. Er bewegt sich nicht, der blaue Punkt. Keine Verbindung zum Internet. Keine Orientierung. Ohne mobile Daten bleibt auch der Mensch immobil. Dann endlich ein Signal. Und er bewegt sich doch! Ein Klick auf den Start-Button und es geht los. »Auf der Stumpergasse Richtung Nordosten, dann rechts abbiegen in die Schmalzhofgasse«, meldet sich der Google Assistent zu Wort — oder folgt man lieber den Anweisungen der sympathischen Google Assistentin? Den Blick auf den Screen geheftet geht es sicheren Schrittes die gepunktete Linie entlang tief hinein in Häuserschluchten. Gleich einer Figur in einem Videospiel, ferngesteuert von Satelliten, die auf fixen Bahnen um die Erde kreisen. Fußgänger passieren ohne zu touchieren. Wie ein Eisbrecher bahnt sich der GPS-Navigierte den Weg durch die samstäglichen Shopping-Massen. »200 Meter dem Straßenverlauf folgen, dann links abbiegen, nach 100 Metern halb rechts abbiegen« — Ob das der kürzeste Weg ist? Unbeirrt wird der Irrgang fortgesetzt.

Die physische Präsenz des Fußgängers ist nicht mehr notwendig, meist kann ein Ort virtuell via Google Earth abgelaufen werden. Eine Fotografin in London erkundet Orte über Google Street View und bringt Screenshots als Souvenirs von ihren Spaziergängen in der virtuellen Welt mit.[1] Neue technische Gadgets wie Google Glass oder Head-up-Displays lösen die Grenzen zwischen Realität und Kartographie auf.[2] Im Bond-Film »Goldfinger« ist das Armaturenbrett des Aston Martin bereits mit einem Navigationssystem ausgestattet. Was im Jahr 1964 noch als futuristischer Filmgag galt, dem Geheimagenten 007 vorbehalten, ist heute längst Standard.

Der GPS-gepeilte (oder GPS-gepeinigter?) Mensch von heute steht dem »verpeilten« Flaneur des 19. Jahrhunderts gegenüber. Letzterer kennt keine Uhr und keine Stadtpläne. Diese wären bei »der Lektüre der Straße«, wie Franz Hessel das Flanieren beschreibt, nur hinderlich.[3] Orientierungslosigkeit ist ein wesentliches Merkmal des Flaneurs. Er will verloren gehen, um Unbekanntes zu entdecken und neues Terrain zu erkunden. Die moderne Stadt, in der die Verkehrsökonomie Vorrang hat, erscheint als ein lebensfeindlicher Raum für den Flaneur, der sich seine Umwelt im natürlich entschleunigten Gang auf zwei Beinen erschließt. Er wird vom Fortschritt in der Mobilität überholt und wegrationalisiert. Eine Stadt muss funktionieren, es bleibt kein Raum zum Flanieren. Der moderne, effiziente Mensch fühlt sich in ihr hingegen äußerst wohl. »Möglichst schnell ans Ziel, in möglichst kurzer Zeit«, lautet sein Credo. Alles muss vorhersehbar und berechenbar sein: die Wegzeit und Strecke zum Zielort, die Verkehrslage und Wartezeiten. Wer »per pedes« unterwegs ist, hat am Smartphone den Schrittzähler mitlaufen und lässt sich parallel noch den Kalorienverbrauch berechnen. Der neue, optimierte Fußgänger vermeidet den Umweg, aus Angst am Ende auf den Holzweg zu geraten. Er verlässt sich stattdessen auf die Technik, die, weil von Menschenhirn erdacht und maschinell gemacht, leider auch nicht unfehlbar ist. Das Navi schaltet sich ein, der Verstand aus. Besonders pessimistische Stimmen meinen sogar, dass unser Orientierungssinn verloren

Karoline Kirner erwarb den Titel »Bachelor of Arts« im Studiengang Grafik- und Informationsdesign an der New Design University in St. Pölten, Niederösterreich. Anschließend wechselte sie in den Masterstudiengang Kommunikationsdesign an der Hochschule Konstanz, den sie als »Master of Arts« abschloss.

[1] <http://www.theagoraphobictraveller.com>, Stand 23.6.2021.

[2] <http://www.zeit.de/digital/internet/2014-05/kathrin-passig-gps-navigationsssystem>, Stand 23.6.2021.

[3] Hessel, Franz: Ein Flaneur in Berlin. Berlin 2011

[4] <https://www.zeit.de/zeit-wissen/2015/02/orientierung-verlust-navigationsgeraete>, Stand: 23.6.2021

ginge. Doch es gibt Rettung: Einer Londoner Studie zufolge ist die Orientierungsfähigkeit trainierbar. So sind die entsprechenden Hirnbereiche von Vögeln im Winter größer, weil sie in den kalten Monaten zu ihren Futtermitteln zurückfinden müssen.[4] Und Londoner Taxifahrer sollen mit einem größeren Hippocampus ausgestattet sein, da das komplexe Straßennetz die Orientierung schwieriger macht, als beispielsweise im schachbrettartigen Manhattan. Wer also blind dem Diktat seines Navis folgt, der verfällt »in kognitive Trägheit«.[5]

[5] ebda.

[6] <https://www.spiegel.de/reise/europa/navi-irrtum-busfahrer-faehrt-1200-kilometer-umweg,Stand:11.2.2020>

Wenn das smarte Phone irrt und der Mensch dem GPS folgt, kann es schon mal passieren, dass er vom rechten Weg falsch abbiegt und im Nirgendwo landet. Lost in Navigation? In der Zeitung folgt dann die Schlagzeile: »Plagne statt La Plagne: Navi-Trottel fährt 1.200 km Umweg«. [6] Halb so schlimm, denn schließlich ist »der Weg das Ziel«, wusste schon Konfuzius. Irren ist menschlich, herumirren folglich auch. Und Umwege können manchmal zielführender sein als der direkte Weg. Daher: Wenn möglich, bitte wenden und die Routenführung beenden! Das Ziel liegt vor Ihnen.

»Sprache für die Form«, Ausgabe Nr. 18, Frühjahr 2021

Rot werden

Wenn's einem ins Gesicht geschrieben steht

Von Theresa Haugg

»Mein Gegenüber ist nackt, mein Gegenüber ist nackt, mein Gegenüber ist nackt.« Dieses Mantra soll man sich immer und immer wieder vorsagen und vorstellen. Das soll helfen, nicht rot zu werden, so verspricht es zumindest das top-gerankte YouTube-Video: »nicht rot werden - zwei psychologische Tricks die SOFORT helfen!«. Funktioniert: nicht. Wie auch? Eine derartige Vorstellung von seinem Gegenüber ist schließlich die perfekte Vorlage für ein purpurfarbenes Gesicht. Soforthilfe durch ein Versprechen, das genau das Gegenteil bewirkt – danke, YouTube.

Ein leichtes Kribbeln macht sich auf der Nase breit, zieht sich immer weiter nach links und rechts über die Wangenknochen bis hoch an den Haaransatz – oder sogar noch weiter? Kann die Kopfhaut rot werden? Wie ein Pelz überzieht es das komplette Gesicht. Ein starker Wille hilft jetzt auch nicht mehr. Die Blutgefäße erweitern sich. Das Gesicht pocht. Die Schamröte kommt zu ihrem Höhepunkt ... Wäre das nicht schon unangenehm genug, hat man nun auch noch den Faden verloren. Und das alles vom ganzen »Bloß-nicht-rot-werden-Gedenke«. Den Satz jetzt bloß irgendwie zu Ende bringen und dann erstmal still sein. Rückzug, runterfahren, Blut aus dem Kopf fließen lassen.

Jetzt hilft auch kein »ach, das ist doch total charmant, wenn Sie rot werden«, das wäre vergleichbar tröstlich, wie gesagt zu bekommen, dass der fette Eiterpickel knapp über dem Mund, tagelang malträtiert, blutig gekratzt, und mit zu dunklem Make-up zu gespachtelt, Ähnlichkeiten mit einem Schönheitsfleck habe.

Darwin war der Auffassung, dass das Erröten die wohl »charakteristischste und menschlichste aller Ausdrucksformen« [1] sei. So galt es Ende des 19. Jahrhunderts sogar als schick, zu erröten. Einem roten Schädel wurde innerer Anstand, menschliche Würde und Moralempfinden [2] beigemessen. Schön.

Auch schön, dass wir laut Wissenschaftlern heute noch Menschen, die erröten, sehr viel nachsichtiger behandeln, sie für freundlicher, sympathischer und besonders vertrauenswürdig halten, selbst dann, wenn sie schon mal unzuverlässig waren. [3] Doch all diese Erkenntnisse können den Moment des Grauens, die feuerroten Wangen und das Sich-dessen-bewusst-werden nicht beschönigen.

So gerne teilen wir Emotionen mit der weiten Welt. Das vorteilhafte Selfie: nett lächeln, verführerisch inszenieren, heldenhaft posieren, komisch dreinschauen oder melancholisch in die Ferne blicken. Alle Ausdrucksformen haben eines gemein: die Möglichkeit der Kontrolle. Mit dem Rot-Werden ist das anders, das passiert einfach. Zack – das Sinnbild für Unsicherheit und Scham steht einem heiß ins Gesicht geschrieben. Und das lässt sich eben nicht so einfach mit einem Filter endsättigen.

Theresa Haugg studierte im Bachelor »Kommunikationsdesign« an der Hochschule Augsburg. Nach ersten Praxiserfahrungen studiert sie nun im Masterstudiengang Kommunikationsdesign an der Hochschule Konstanz und arbeitet parallel als freie Designerin.

[1] Darwin, Charles: The Expression of the Emotions in Man and Animals. London 1872. S. 310. Übersetzung: Theresa Haugg.

[2] <https://www.businessinsider.de/warum-erroeten-manche-menschen-2019-5>, Stand: 23.6.2021.

[3] <https://www.sueddeutsche.de/gesundheit/koerpersignale-die-sprache-der-haut-1.1666124-2>, Stand: 23.6.2021.

Man kann das Blatt nun drehen und wenden wie man will, es bleiben drei Optionen: keine Interaktion mit anderen Menschen, eine Maske tragen, oder Darwin glauben schenken und damit leben lernen.

»Sprache für die Form«, Ausgabe Nr. 18, Frühjahr 2021

Grillen

Über die Selbstverwirklichung am Rost

Von Lena Schell

Wenn man beim ersten warmen Wetter im Frühling durch die Straßen läuft, kann man es mit sämtlichen Sinnen erfahren: Die Grillsaison ist eröffnet. Zu Rauchschwaden klingt gute Laune und Geselligkeit aus den Gärten. Aus allen Richtungen fliegen einen Gerüche an, die Lust auf das machen, was dort zubereitet wird.

Dabei ist Grillen nicht einfach nur Grillen. Grillen könnte zwar ganz einfach gestaltet werden – mit einer Wurst auf einem zugespitzten Holzstab über dem Lagerfeuer –, muss es aber nicht. Egal ob Grillgut, Grill, Beilagen oder Getränke – inzwischen gehört es beinahe zum guten Ruf, seine eigene Persönlichkeit beim Grillen zu entfalten. Dabei landet das Rindersteak noch relativ klassisch auf dem Rost, aber Rindersteak ist nicht gleich Rindersteak. Es gibt verschiedene Cuts wie das in Frankreich beliebte Entrecôte oder das in der USA beliebte T-Bone-Steak, und man kann das Steak »rare«, »medium« oder »well done« garen.

Ähnlich, nur noch viel komplizierter, stellt sich das Ganze bei Gemüse dar. Man kann die Zucchini als Scheiben in Kräuter und Olivenöl mariniert oder mit einer leckeren Frischkäsefüllung grillen. Womit wir schon beim Thema wären: Der Vegetarier bringt seinen Grillkäse mit, egal ob Halloumi oder Camembert – Hauptsache, er kommt nicht mit dem Fleisch in Kontakt, und alle Nicht-Vegetarier dürfen nachher auch noch probieren.

Da der Grillrost für all diese individuellen Wünsche schon jetzt viel zu klein ist, wird zur weiteren Darstellung des eigenen »lifestyle« auf die Salattheke zurückgegriffen. Wer einen klassischen Nudel- oder Kartoffelsalat mitbringt, lässt diesen meist noch von Mama oder Oma machen, denn nur dann schmeckt er so richtig lecker. Ansonsten finden sich außergewöhnliche Kombinationen aus Avocado, Quinoa und Kichererbsen mit noch außergewöhnlicheren Limetten-Honig-Dressings auf Walnussöl-Basis.

Aber warum lieben wir alle das Grillen so sehr? Es geht dabei – auch wenn dies die selbsternannten Experten am Grill sicherlich nicht gerne hören – nicht nur um das saftige Steak oder die krosse Zucchini. Nein, das gute Essen ist nur einer der Genüsse, der aus Grillen ein soziales Event der Freude macht. Neben den zugegeben leckeren Speisen und der ab und zu vielleicht zu gut gemeinten Zutatenschlacht und Selbstinszenierung treffen wir Freunde, unsere Familie oder Nachbarn. Dabei erleben wir gemeinsam tolle Stunden und führen interessante Unterhaltungen bei bestem Wetter und einem leckeren Glas Rotwein oder selbstgemachter Limonade. Es ist egal, ob es sich um das deutsche Grillen, das amerikanische Barbecue oder das südafrikanische Braai dreht – auf der ganzen Welt lassen wir den Alltag hinter uns und genießen einige Stunden Urlaub und legen unseren Fokus auf das Wichtige: das Essen.

An der Dualen Hochschule in Ravensburg hat Lena Schell den Titel »Bachelor of Arts« in Mediendesign erworben, den »Master of Arts« in Kommunikationsdesign an der Hochschule Konstanz.

»Wie wir überhaupt etwas verstehen«

Zwölf Arbeiten des Künstlers Olaf Probst

Von Olaf Probst

Der in München lebende Künstler Olaf Probst hat in den 1980er Jahren an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste Stuttgart Kunsterziehung und intermediales Gestalten studiert. In zahlreichen Einzel- und Gruppenausstellungen waren seine Arbeiten im In- und Ausland zu sehen.

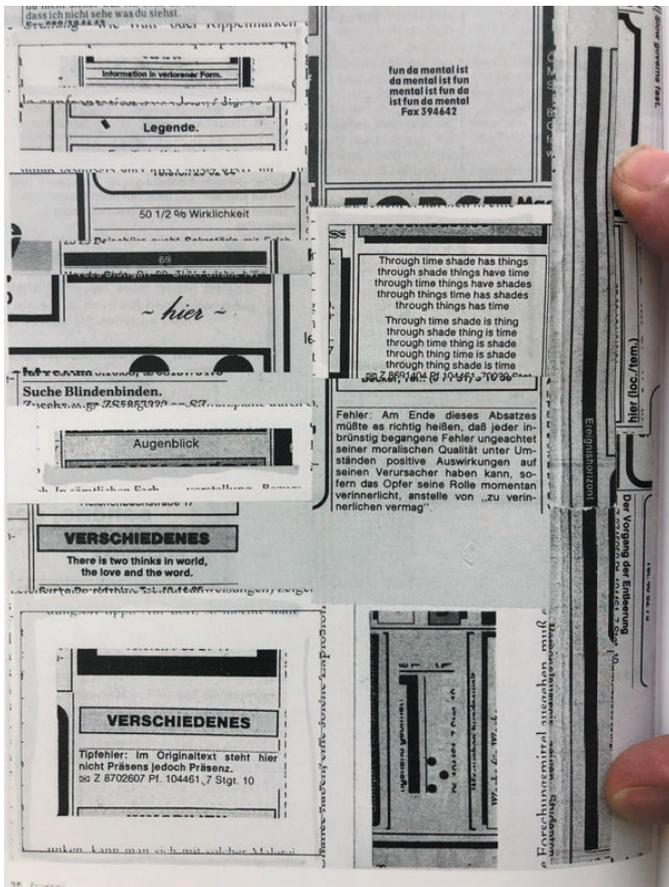
Der in München lebende Künstler Olaf Probst studierte in den 1980er Jahren an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste Stuttgart Kunsterziehung und intermediales Gestalten. Seine Werke wurden im In- und Ausland ausgestellt.

Sein Künstlerkollege Stefan Schessl hält über ihn fest: »Olaf Probsts Anliegen kreist um die Frage, wie wir überhaupt etwas verstehen, ob wir Bilder lesen oder Bilder textlich wahrnehmen, und ob »verstehen« selbst nicht vielmehr ein Fehler ist, gespeist von der Vermutung, hinter dem Erfassten müsse sich zwangsläufig etwas anderes verbergen. Er zeigt monochrome Flächen, deren Grauwert sich bei naher Betrachtung z. B. aus der repetitiven Typografie des Beinahe-Palindroms »meinsniedeinsnie« zusammensetzt oder er zeigt Pinselspuren, die aus der Nähe betrachtet aus fein geschriebenen Palindromschleifen bestehen.«

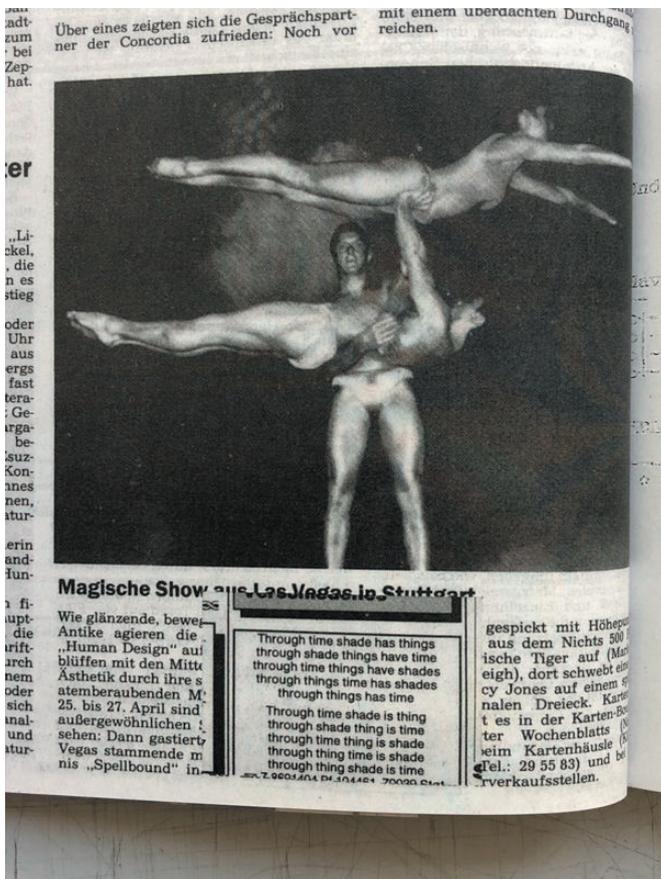
Weitere Beispiele seines Schaffens und ausführliche Informationen über Olaf Probst können abgerufen werden unter: www.olafprobst.net.



Errata, Anzeige, Stuttgarter Wochenblatt, 1989



Anzeige, Stuttgarter Wochenblatt, 1993



Anzeigenreprints von Anzeigen in diversen Zeitungen seit 1986, Soll+Haben, gutleut_verlag, 2009



www.olafprobst.net, SZ, 2016



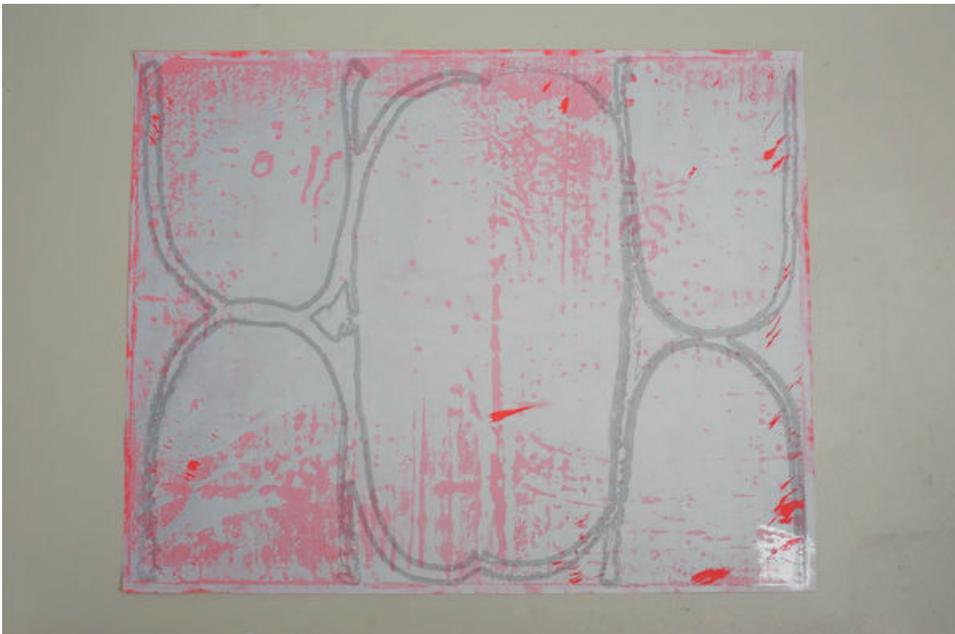
Wu+uMu+uW, Palindromschleifenzeichnung, 2012



Wu+uMu+uW Palindromschleifenzeichnung, Detail, 2012



Wu+uMu+uW Palindromschleifenzeichnung, Detail, 2012



ur-nun, Palindromschleifenzeichnung, 2012



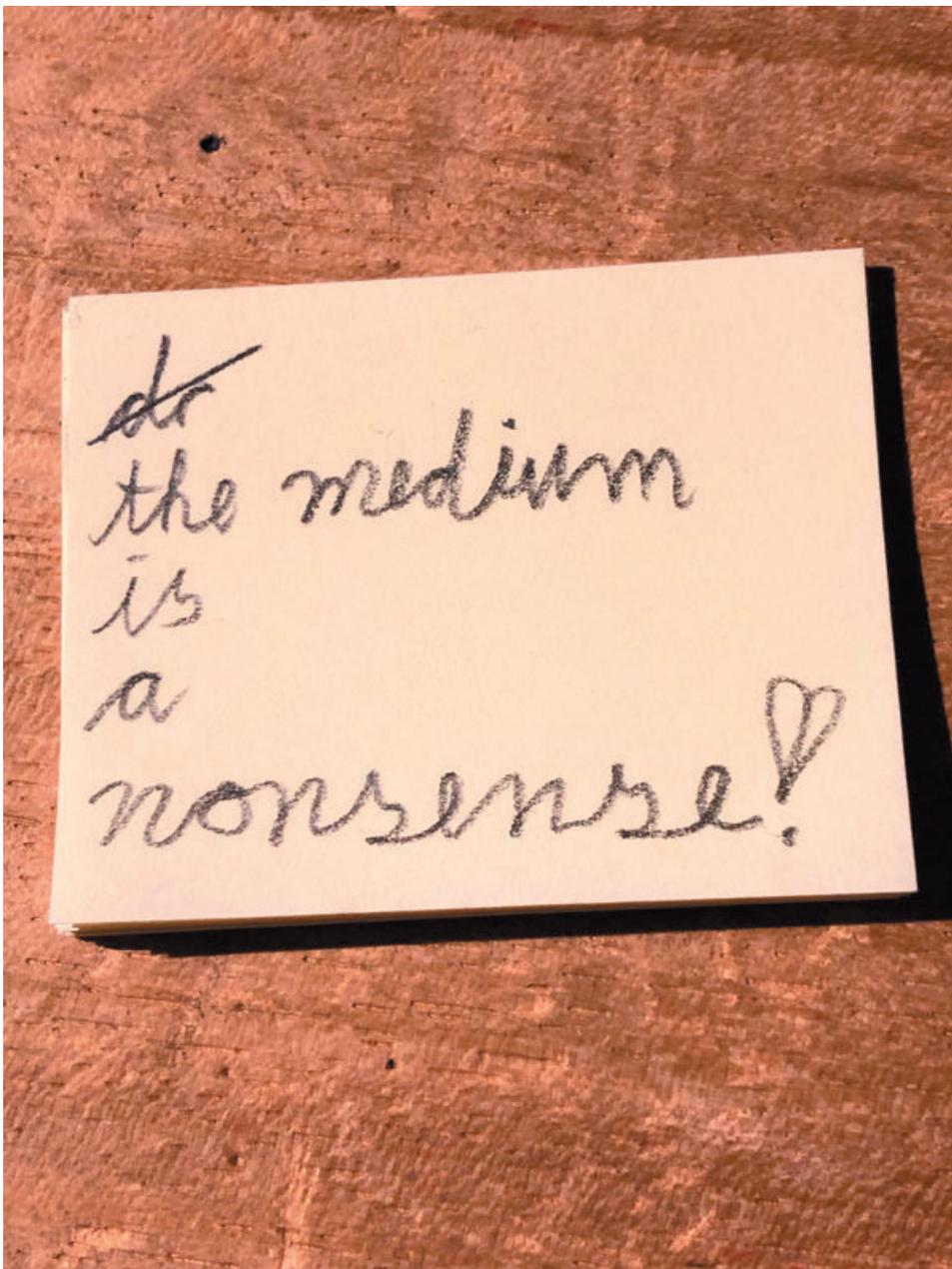
ALLONENOLLALLOVEVOL-Palindromschleifenzeichnung, 2016



GLOBALLOCALACOLABOLG-Palindromschleifenzeichnung, 2016



Katastrophäen, 2020



the medium is a nonsense, Graphit auf Post-It, 2020

»Sprache für die Form«, Ausgabe Nr. 18, Frühjahr 2021

Herausgeber

Prof. Dr. phil. Volker Friedrich (v. i. S. d. P.)
info@designrhetorik.de
Ulmenstraße 9
D-75397 Simmozheim
Telefon +49 7033 138374

Wissenschaftlicher Beirat

Prof. Dipl.-Des. Uwe Göbel
Fachhochschule Bielefeld
Prof. Dr. phil. Ulrich Heinen
Bergische Universität Wuppertal
Prof. em. Dr. phil. habil. Klaus Kornwachs
Brandenburgische Technische Universität Cottbus,
Universität Ulm
Prof. Dr. phil. Arne Scheuermann
Hochschule der Künste Bern
Prof. Dr. phil. Bernd Steinbrink
Fachhochschule Kiel
Prof. Brian Switzer
Hochschule Konstanz
Prof. em. Vilim Vasata †
Universität Essen
Prof. Dr. phil. habil. Francesca Vidal
Universität Koblenz-Landau
Prof. Valentin Wormbs
Hochschule Konstanz

Urheberrechte

Alle Rechte an »Sprache für die Form – Forum für Design und Rhetorik« liegen beim Herausgeber. Die Rechte an den Beiträgen liegen, wenn nicht anders vermerkt, bei deren Autoren.

Haftungsausschluss

Haftungshinweis: Trotz sorgfältiger inhaltlicher Kontrolle übernehmen wir keine Haftung für die Inhalte externer Links. Für den Inhalt der verlinkten Seiten sind ausschließlich deren Betreiber verantwortlich.

Chefredakteur

Prof. Dr. phil. Volker Friedrich

Artdirector

Prof. Brian Switzer

Technische Redaktion der online-Ausgabe

Tobias Bertenbreiter, M. A.

Redaktion

Bettina Schröm, M. A.
Mitarbeit: Studenten des Masterstudiengangs
»Kommunikationsdesign« der Hochschule Konstanz

Gestaltung dieser PDF-Ausgabe

Leonie Schaufler

Seitenkonkordanz

Die Seitenkonkordanz zwischen online- und PDF-Ausgabe wird mit dem Zeichen || visualisiert.