

Klick, klack. An, aus.

Mit multisensorischen Qualitäten gegen sensorischen Analphabetismus

Fenster oder Klimaanlage, Ausblick oder Bildschirm, Flachware oder Knöpfe? Welche Erlebnisse werden angeboten? Schalter oder Touchscreens? Motorische Erlebnisse im Kleinen, oder Vibrationen als Rückmeldung? Sprachsteuerung oder aktive Handlung? Welche Bedienelemente brauchen wir, um Vorgänge sicher und auch noch im Alter mit kognitiven Einschränkungen vollziehen zu können? Kann sinnvolle Gestaltung sich an historischen wie neurowissenschaftlichen Grundlagen orientieren, um analoge Alternativen zu Touchscreens sowie kargen Oberflächen oder Sprachsteuerungssystemen zu bieten? Erkennen, Entscheiden und Handeln werden als tägliche Leistungen anerkannt und in einen Katalog eingebracht, der manche traditionelle Werte aufweist. Christoph Metzger hat den vorliegenden Beitrag im Auftrag der Open Minded Projektentwicklung, Dreieich/ Frankfurt im Rahmen einer Tagung in Hamburg kürzlich vorgestellt.

Ein Bauhaus-Schüler der 2. Generation, Reinhard Koma, hat unter dem Titel „Grünes Bauhaus – Wir brauchen völlig neue Formen“ (2008) Forderungen anthropologischer Werte im Feld des Designs vorgestellt: „Wir brauchen ein neues Leitbild und Netzwerk, ein Grünes Bauhaus, das die Konstruktion der Lebenswelten umweltpolitisch thematisiert und nachhaltig entwickeln hilft.“ (S. 42) Ein integratives Verständnis einer Umwelt wird gefordert, das allen Gruppen in den designrelevanten Prozessen ihrer Lebensgestaltung gerecht wird.

Besonderheiten seiner Neuerungen liegen in altersspezifischen Planungen zur Sicherung motorischer wie sensorischer Anforderungen an das Design. Maßstäbe der Qualität, die Menschen mit ihrer Umwelt verbinden, werden als Konnektivität beschrieben. Sie bilden den Mittelpunkt seiner Überlegungen, um

Kontakte in der Gestaltung der Umwelt zu fördern. Begegnungen stimulieren und spiegeln sich im mentalen Status – im Kleinen wie im Großen.

So bekannt die Anforderungen sind, so fraglich ist deren Umsetzung, die Lösungen im Detail der Bedienung erfordern. Welchen Beitrag kann ein Produktdesign leisten, um Prozesse anzustoßen, die Menschen in ihren täglichen Handlungen stimulieren? Begreifen und Verstehen von Objekten erlernen wir bereits in der Kindheit und bewahren meist die erarbeiteten Erfahrungen bis ins hohe Alter. Bilder von Oberflächen und Bedienelementen sind es, die früh erlernt kaum vergessen werden, wie etwa das vertraute Geschirr, das Besteck, Waschbecken und Armaturen, Schalter und technische Haushaltsgeräte. So kann eine Kaffeemaschine zum Symbol einer Familientradition werden wie auch ein





In Stein gefertigte Briefkastenanlage mit Klingelknöpfen und Sprechanlage. Gelesen werden können Schlitz und Knopf mit Mulde und Schild als eine Ausgestaltung femininer Codes, die in der Bildsprache der 1920er Jahre eine Form im Produkt-Design gefunden haben.

Dekor auf dem Geschirr. Erinnerung braucht keine großartigen Orte, sondern sie findet häufig im Kleinen statt.

Schalter, Klingel, Knopf

In Zeiten minimalistisch gestalteter Oberflächen mag es zunächst ungewöhnlich erscheinen, die Dominanz der zur Flachware mutierten Lichtschalter als funktionales Bedienelement in Frage zu stellen. erinnert man sich an die Lichtschalter der 1930er und 1950er Jahre so waren deren Bedienelemente als Drehschalter ausgeprägt, ihr Material zunächst aus Bakelit, dann auch in Porzellan gefertigt. Dem Drehen des oft in Form einer flachen Olive oder Mandel ausgebildeten Drehkopfes folgte ein sattes und festes Einrasten in die gewünschte Stellung. Unverwechselbar die typische akustische Rückmeldung, die jene motorische Aktion mit einem Geräusch belohnte. Griffig und immer etwas kalt, eine elegante Oberfläche, die eine hohe Wertigkeit abstrahlte, ähnlich wie auch Steckdosen in Porzellan gefertigt.

Doch wer glaubt, diese Materialien seien in Vergessenheit geraten, der irrt. Vintage- und Retrodesign erwecken Vergange-

◀ **Venedig: Für Christoph Metzger nicht nur Ort einer Ästhetik des Vergangenen, sondern einer der Inspiration auf der Suche nach multisensorischen Qualitäten der Dinge unseres alltäglichen Lebens.**



Venezianisch geprägte Maskenform, die mit selten gewordenen Zugschaltern den kommenden Gast ankündigt.

nes zu neuem Leben. Langweilig wirkt da schon jene Flachware. Das Erlebnis eines Lichtschalters im Raum, ist in aller Regel mit einem leichten Klack-Geräusch verbunden, dass das Einrasten in gewünschten Positionen bestätigt. Klick, klack. An, aus.

Oberflächen heute erfahren wir in der Regel aus Kunststoff gestaltet. Ebenso sind die meisten Gehäuse in Weiß, selten in Farbe gehalten. Beschichtungen aus Metall oder anderem Material fallen sofort auf. Daher wirken die meisten Schalter, wenn wir sie berühren, abweisend und neutral, ihre Betätigung löst keine Emotionen aus, den Raum, den wir durch sie erhellen oder verdunkeln bieten kein sensorisches Erleben, die Handlung wird weder belohnt, geschweige denn durch Attraktionen motiviert.

Mochten auch die Entwickler der Flachware Schalter im Quadrat sich an die Philosophie des Bauhauses anlehnen, um einen schnörkellosen und minimalistischen funktionalen Gegenstand zu entwickeln, so mag doch der Schalterklassiker, wie er im Jahr 1968 auf den Markt kam nicht alle Bedürfnisse abdecken. Aus meiner Sicht passt er zu einem Menschenbild der Moderne, das seine Tätigkeiten auf die krasse Vereinfachung funktionaler Tätigkeiten stützt.

Alternativ dazu sollten Körperverhältnisse des Menschen an dessen sensorischen Orientierungen angelehnt werden. Selten zeigen sie so deutliche symbolische Anspielungen, wie jene aus der Phase des Kubismus (der 1920er Jahre) in das Design einer in Stein gefertigten Briefkastenanlage mit Klingelknöpfen und Sprechanlage übernommen wurden. Gelesen werden können Schlitz und Knopf mit Mulde und Schild als eine Ausgestaltung femininer Codes, die in der Bildsprache der 1920er Jahre eine Form im Produkt-Design gefunden haben. Oder die venezianisch geprägte Maskenform, die mit selten gewordenen Zugschaltern den kommenden Gast ankündigt.

Folgte man jedoch den Vertretern einer minimalistischen Formensprache, so ist ihr Bild des Menschen eine unspezifisch austauschbare Gestalt. Seine Körper ein altersloser neutraler Apparat, Modulator und funktionale Maschine (Le Corbusier). Der Schalter ist neutralisiert. Tägliche Bewegungen und motorische Abläufe werden programmatisch auf ein Minimum reduziert.

In Opposition dazu steht die Bewegungsförderung, die zum Leitspruch einer Post-Bauhausära werden sollte. Gefördert wird nunmehr für alle Individuen eine selbstbestimmte Lebensführung, die als erwachsenes und vor allem aufgeklärtes Denken bezeichnet wird, um dabei jedes Leben mit seiner Geschichte zu spiegeln, die eben auch in den Produkten eingeschrieben werden kann.

„Eigenverantwortung durch gesunde Lebensweise und Ernährung, körperliche Bewegung, Sexualität“ sind Schlüsselbegriffe (S.

286), denen ein modernes Design zu entsprechen hat. Betrachten wir also das Bauhaus als eine Phase der Moderne, der wir künftig nicht alle Lebensbereiche unkritisch überlassen sollten. Dies bedeutet, dass nun in sämtliche Handlungen ein Wert für die Förderung und den Erhalt motorischer wie kognitiver Kompetenzen gesehen wird. Design hat daher also die Aufgabe, einen Beitrag zur Förderung sensorischer Attraktionen zu leisten.

Woran nun erkennt man den Wert eines gestalteten Objektes? Antwort: Im funktionalen Zusammenwirken haptischer, visueller, akustischer und weiterer Attraktionen. Aktualisiert werden mag jene Zielsetzung: „Das was das Bauhaus ausmachte, war der Versuch, die damalige Kluft zwischen Kunst und Industrie zu überbrücken, doch bis dahin war die Applikation von Kunst am Gebrauchobjekt der Wirtschaft das Leitbild der Produkt- und Umweltgestaltung.“ (S. 35) Wenn Produkte der Gestaltung sich in unser Leben einfügen, als wären sie immer schon existent, dann sollte man ihre Eigenschaften gründlich untersuchen. „War früher Kultur der Gegenentwurf zur Natur – als Befreiung des Menschen vom Zufallsspiel der Natur, so ist heute die Idee der Natur – gefasst als Grundsatzprogramm Grünes Bauhaus – der Gegenentwurf zur herrschenden Kultur eine Befreiung des Menschen aus den von ihm selbst geschaffenen Zwängen durch sozial ökologisch nachhaltiges Entwerfen.“ (S. 34).

Der Kritik von Reinhard Koma schließe ich mich an und fühle mich in meiner Suche nach multisensorischen Qualitäten auf natürlich belassenes Material und dessen Verwendung gestärkt. „Identität und Eigenschaften des menschlich Körperlichen sind in der modernen Gesellschaft keine festen Größen, sondern offen für Transformationsprozesse und Interpretationen. [...] Der Mensch ist und wird durch zunehmende Freiheitsgrade der Gestaltung von Produkten, zunehmend Mittelpunkt aller Konstruktionen der Lebenswelt, deren Teil er selbst ist.“ (S. 123) Der Mensch ist immer schon körperliches Objekt in einer Umgebung zunehmend gestalteter Objekte, die in Relation zu ihm stehen und seine Position im Raum bestimmen. ■

Kontakt: Prof. Dr. phil. Dr. Ing. habil. Christoph Metzger
Hochschule für Bildende Künste, Braunschweig
Institut für Kunstwissenschaft
Tel.: 0531/3919138
ch.metzger@hbk-bs.de
www.hbk-bs.de