

Design & sein

Eine philosophische Reise

Was ist (gutes) Design? - Zwischen Funktionalismus und Ästhetik

Design & sein

Eine philosophische Reise

Kira Junker
Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Masterarbeit Fachbereich Medienproduktion

Druckerei Björn David
Buchbinderei Martina Begemann

Schriften: Quasimoda und Jeanne Moderno OT
Format: 140 mm x 210 mm

Lizenz: CC-BY 4.0

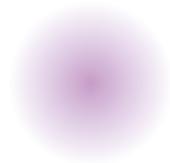
Was ist (gutes) Design? - Zwischen Funktionalismus und Ästhetik



*"Lasst uns einfach mal
schauen, wie das unsere
Perspektive auf Design
veraendert."*

Mara Recklies, Designphilosophin

Reiseplan



Was ist Design?



Die Disziplin Design

Der Prozess des Designs

Design als facettenreiches Werkzeug

Ambivalenz im Design



Der Begriff des Designs

Design und die Abgrenzung zur Kunst

Die Natur der Kunst

Die Natur des Designs



Kriteriologie des Designs

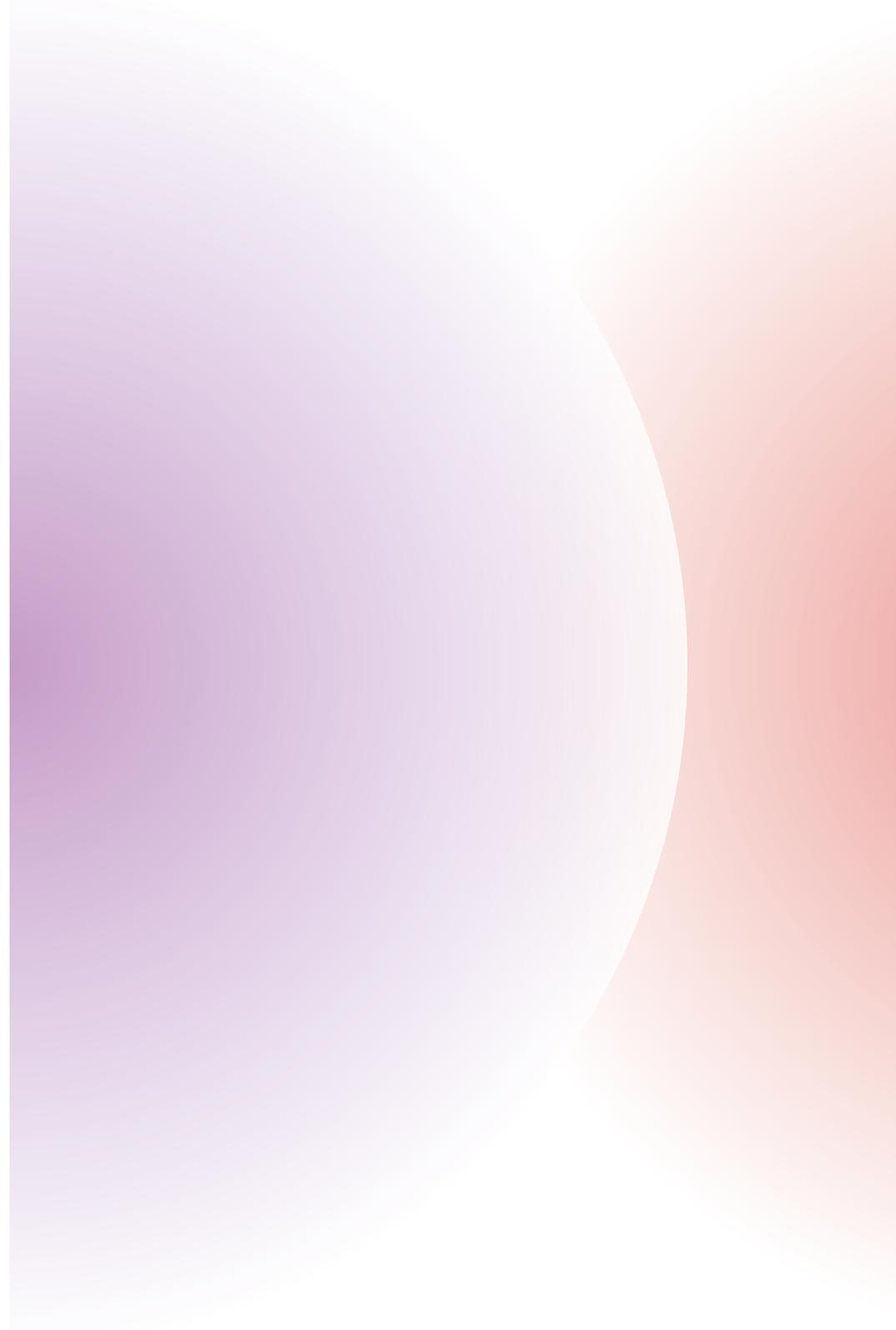


Funktionalismus im Design

Ästhetik im Design



Wann ist (gutes) Design?



Was ist Design?

Eine Frage, die auf den ersten Blick klar erscheint, jedoch bei näherem Hinsehen eine Welt voller Ambivalenzen und Perspektiven eröffnet. Man könnte fast behaupten, dass alles um uns herum Design ist. Aber wenn alles Design ist, ist dann eigentlich nichts Design? Oder ist die viel treffendere Frage: Wann ist Design?

Design ist ein komplexes Konstrukt, das sich einer einfachen Definition entzieht – und genau hier beginnt die philosophische Auseinandersetzung.

*Was ist der
gemeinsame
Kern all der
Dinge, die*

*wir vermeint-
lich Design
nennen?*

Die Disziplin Design ist so facettenreich, wie die Welt, die sie gestaltet. Sie formt unsere Umwelt und wird gleichzeitig ebenso von ihr geprägt. Design vereint Funktion und Ästhetik sowie Freiheit und Struktur.

Die Disziplin Design

Design ist niemals starr, sondern immer in Bewegung: Eine Disziplin, die sich kontinuierlich neu erfindet.

Die Offenheit im Design ist Fluch und Segen zugleich. Ohne feste Grenzen bleibt Design ein dynamisches Feld, das Raum für Experimente und neue Perspektiven bietet.

*Design lebt
vom Spiel
mit dem
Ungewissen.*

Design fordert Mut zur Unbestimmtheit und die Fähigkeit, Chancen in Unsicherheiten zu erkennen.

*Improvisation
ist kein
fehlen von
Struktur –*

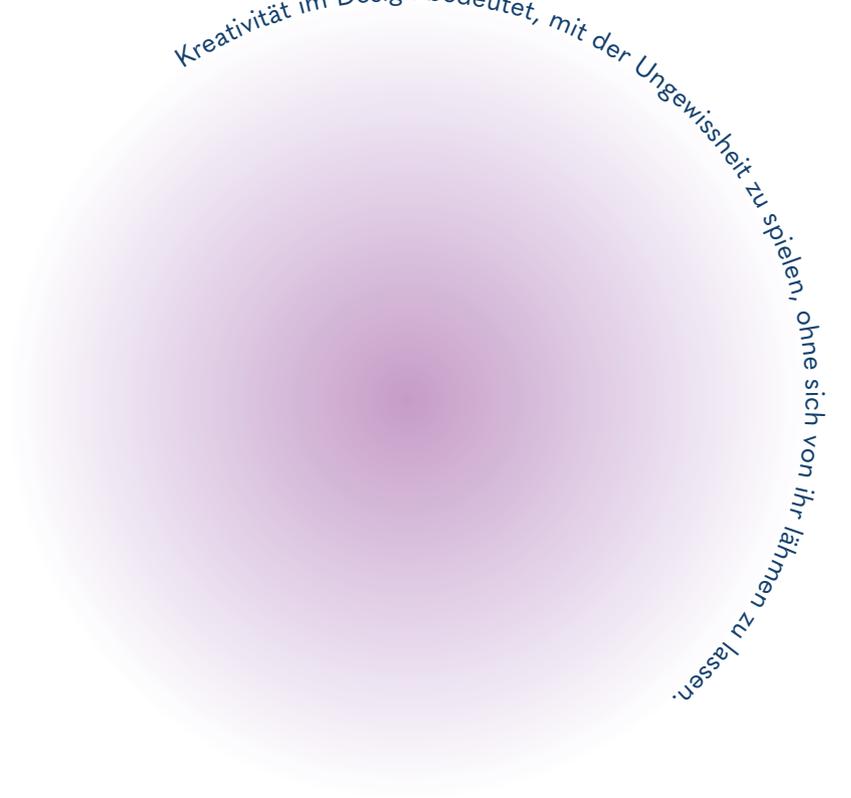
*sie ist eine
Antwort auf
den Moment.*

Der Prozess des Designs

Ein Prozess, der nie abgeschlossen ist, hält
den Raum für neue Ideen offen

Design ist ein zutiefst prozessgetriebenes Handeln. Es gibt keine starren Vorgaben oder vorgefertigten Antworten. Stattdessen entwickelt sich der Weg während des Prozesses selbst – geprägt von Iteration, Improvisation und der Fähigkeit, aus jedem Schritt zu lernen. Ein Designprozess ist nie wirklich abgeschlossen.

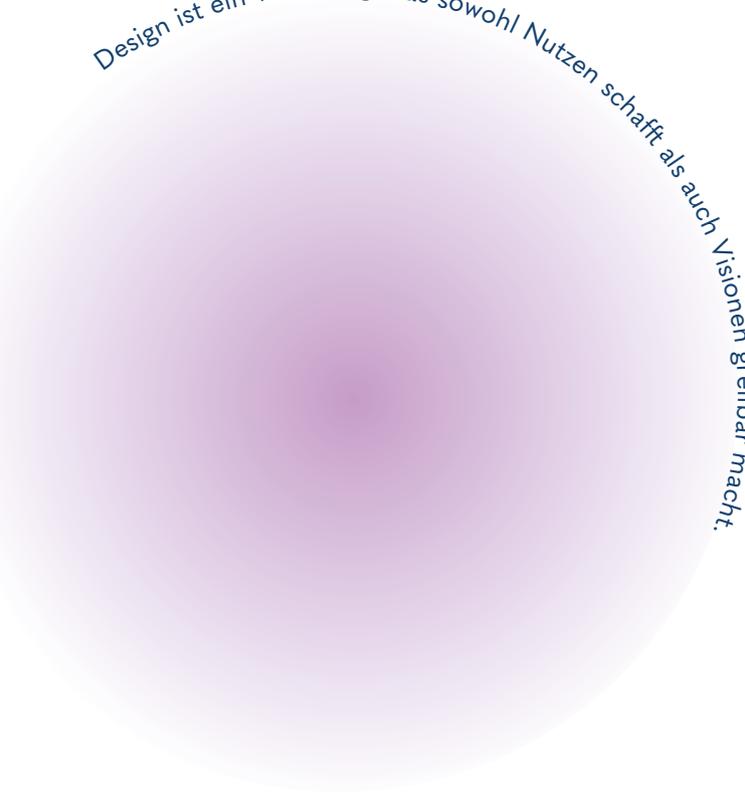
Der Designprozess ist nicht nur ein Mittel, um Probleme zu lösen, sondern auch ein kreativer Weg, um neue Ideen zu erschaffen. Er zeigt, dass Design weniger ein Ergebnis ist, sondern vielmehr eine Haltung: Die Offenheit, mit Unsicherheiten zu arbeiten, und die Bereitschaft, ständig zu lernen.



Kreativität im Design bedeutet, mit der Ungewissheit zu spielen, ohne sich von ihr lähmen zu lassen.

Design als Werkzeug – aber wozu?
Ist es ein Werkzeug, um wirtschaftliche
Ziele zu erreichen, oder eher ein Mittel,
um die Welt zu formen und zu verstehen?

*Design als
facettenreiches
Werkzeug*



Design ist ein Werkzeug, das sowohl Nutzen schafft als auch Visionen greifbar macht.

Design gibt der Welt eine Struktur, in dem es Komplexität reduziert und Orientierung schafft. Es besitzt die Fähigkeit, neue Perspektiven aufzuzeigen und Räume zu öffnen, in denen Veränderung möglich wird. Design gibt uns die Werkzeuge, um diese Veränderungen bewusst zu gestalten.

*Design ist
niemals
wertfrei.*

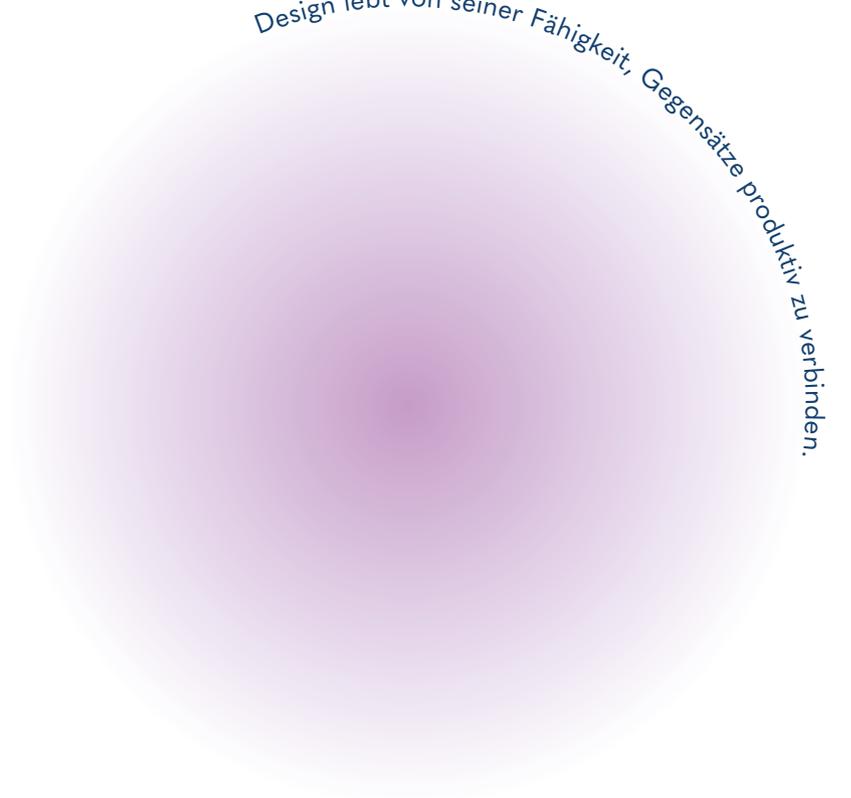
Design ist nie neutral. Jede gestalterische Entscheidung trägt Konsequenzen, sei es auf gesellschaftlicher, ökologischer oder kultureller Ebene. Diese Verantwortung macht es umso wichtiger, Design als Werkzeug kritisch zu reflektieren.

Ambivalenz im Design

Design bewegt sich in einem Spannungsfeld zwischen gegensätzlichen Polen. Es erfüllt funktionale Anforderungen, eröffnet aber gleichzeitig kreative Freiheiten. Es gestaltet Strukturen, zieht aber auch Grenzen. Diese Widersprüchlichkeit ist keine Schwäche, sondern eine zentrale Stärke von Design. Sie erlaubt es, die Welt immer wieder neu zu interpretieren und auf die wechselnden Anforderungen unserer Zeit zu reagieren.

Design bringt Ordnung ins Chaos und bietet Orientierung, wo Unsicherheit herrscht.

Design ist ein Werkzeug, das sowohl einschränkend als auch befreiend wirken kann. Diese Doppelfunktion macht Design so ambivalent: Was für die einen als unterstützend gilt, kann für andere als hinderlich erscheinen. Letztlich hängt es von der Perspektive ab, wie Design wahrgenommen wird – als Mittel der Emanzipation oder als Instrument der Kontrolle.



Design lebt von seiner Fähigkeit, Gegensätze produktiv zu verbinden.

*Sind Eink-
schraenkun-
gen durch
Design ein*

*Hindernis
oder sogar
eine Chance?*

Der Begriff des Designs

Design – ein Begriff, der auf den ersten Blick einfach scheint, bei genauerem Hinsehen jedoch in seiner Komplexität kaum greifbar ist. Facettenreich, dynamisch und stets im Wandel, entzieht sich Design einer festen Definition. Ist es möglich, Design klar zu definieren, oder liegt die Stärke in der Offenheit und Wandelbarkeit?

Jeder neue Gegenstand erweitert die Definition von Design, indem er neue Perspektiven und Möglichkeiten einbringt.

Design und die Abgrenzung zur Kunst

Was unterscheidet Design von Kunst? Ist es die Zweckfreiheit der Kunst oder die Funktionalität des Designs? Während Kunst als freier Ausdruck von Ideen verstanden wird, verbindet Design ästhetische Visionen mit praktischen Lösungen. Doch die Grenze zwischen beiden Disziplinen ist oft fließend.

*Sind Design
und Kunst
konkurrenten
oder auch*

*komplizen
im kreativen
Wettbewerb?*

Kunst ist weder messbar noch objektiv bewertbar. Diese Unfassbarkeit macht sie einzigartig. Sie stellt keine festgelegten Antworten bereit, sondern hinterfragt und fordert dazu auf, neue Perspektiven einzunehmen.

Die Natur der Kunst

Kunst ist offen, frei und niemals endgültig definiert. Sie regt zur Reflexion an, eröffnet neue Horizonte und entzieht sich der rationalen Funktionalität.

Die Natur des Designs

Design nicht nur ästhetisch, sondern auch kritisch bewertbar. Ein Designobjekt kann nicht nur auf seine Schönheit hin untersucht werden, sondern auch auf seine Funktionalität und sogar auf seine ethischen Implikationen. Das macht Design zu einer Disziplin, die tief in gesellschaftliche Prozesse eingreift und Verantwortung trägt.

Design ist niemals statisch. Es sucht immer nach neuen Wegen. Diese forschende und transformative Natur macht Design so einzigartig: Es löst Probleme, es stellt Fragen, und es treibt Fortschritt voran. Design ist eine Disziplin, die nicht nur reagiert, sondern auch proaktiv gestaltet.



Kriteriologie des Designs

Designkriterien sind zweifellos mächtige Werkzeuge – sie bieten Orientierung, schaffen Standards und erleichtern die Beurteilung. Doch diese Macht ist ambivalent. Sie kann die kreative Freiheit einschränken, unreflektierte Annahmen fördern und kulturelle Vielfalt verdrängen. Designkriterien sollten nicht als unumstößliche Regeln verstanden werden, sondern als dynamische Leitlinien, die hinterfragt, reflektiert und weiterentwickelt werden müssen.

*Wann leisten
Designkri-
terien einen
Mehrwert –
und wann
richten sie
Schaden an?*

Die Annahme, dass es universelle Maßstäbe für gutes Design gibt, ist eine Illusion. Kriterien entstehen nicht im luftleeren Raum – sie sind geprägt von sozialen, kulturellen und historischen Bedingungen. Dies zeigt, wie wenig allgemeingültig Designkriterien tatsächlich sind.

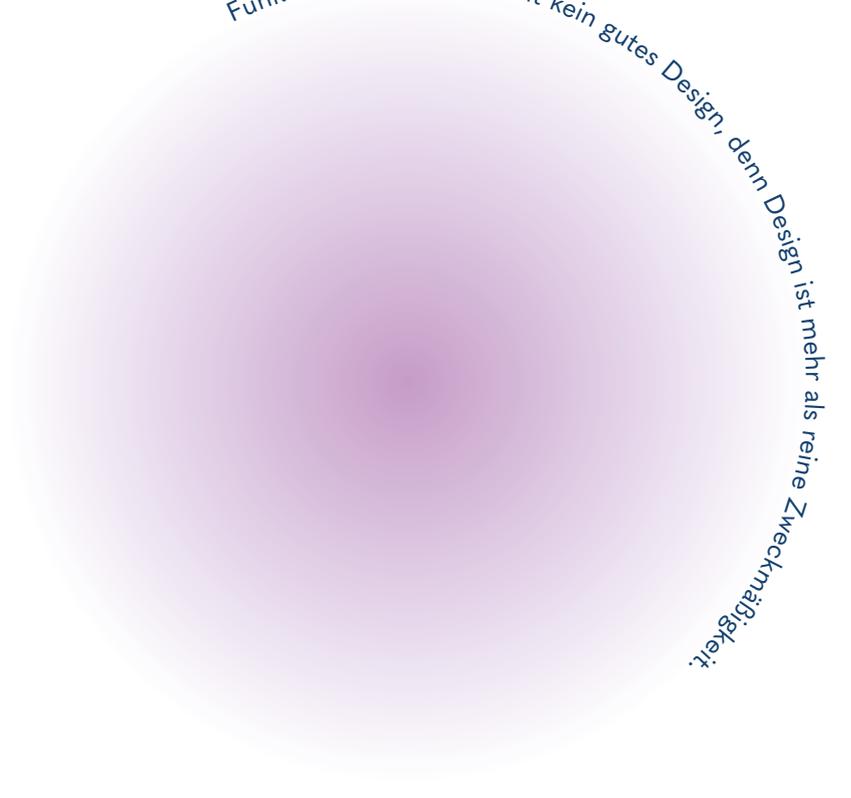
*Wer entscheidet,
was gutes
Design ist?*

Funktionalismus im Design

Ist hohe Funktionalität ein ausreichender Maßstab für gutes Design?

Der Funktionalismus wurde lange Zeit als Maßstab für gutes Design propagiert. Doch diese Überhöhung ist nicht unumstritten. Doch reicht eine hohe Funktionalität aus, um ein gutes Design zu begründen?

Das berühmte Credo „form follows function“ prägt den Funktionalismus bis heute. Doch es ist es sehr vereinfacht. Funktionen schließen nicht auf eindeutigen Formen. Vielmehr ist die Gestaltung ein Übersetzungsprozess, der subjektiv interpretiert wird und von ästhetischen sowie funktionalen Erwartungen abhängt.



Funktionalität allein macht kein gutes Design, denn Design ist mehr als reine Zweckmäßigkeit.

Ästhetik im Design

Ästhetik im Design ist komplex. Sie reicht von kulturellen Konstruktionen über die Verbindung mit Funktion bis hin zur Übernahme ethischer Verantwortung. Dies zeigt, dass Ästhetik weit mehr ist als eine reine Geschmacksfrage. Gleichzeitig sind sowohl Geschmack als auch Ästhetik keineswegs universell, sondern werden durch gesellschaftliche und kulturelle Faktoren geformt.

Ästhetik mehr als Geschmack – sie ist kulturell geprägt, gesellschaftlich verankert und spiegelt Machtstrukturen wider.

*Ornamente –
vom Ausdruck
der Kunst zur
Geschmacklo-
sigkeit.*

Die vorherrschende Ästhetik im Design ist stark von westlichen Vorstellungen geprägt und wird häufig als universeller Standard angesehen. Doch diese vermeintliche Universalität ist problematisch. Ornamente sind ein Beispiel für diese westliche Dominanz. Durch den Funktionalismus wurden sie verdrängt und als Symbol der Geschmacklosigkeit abgewertet.

Die Zukunft des Designs liegt darin, sich ständig weiterzuentwickeln, bestehende Konventionen zu hinterfragen und dabei nicht nur formale, sondern auch gesellschaftliche Fragen zu reflektieren.

Wann ist (gutes) Design?

Die Frage nach gutem Design bewegt sich in einem Spannungsfeld zwischen Funktionalität und Ästhetik und kann nicht isoliert betrachtet werden.



