Heimatdesign | Was heißt und zu welchem Ende gestaltet man Heimat?

Topologie der Kommunkiation

Zusammenfassung .....
1 Forschungsgegenstand und Methode | Heimat und Design in Drehungen und Hebungen
2 Forschungsbedarf | Relevanz der neuen Rollen von Heimat und Design
3 Was heißt und zu welchem Ende gestaltet man Heimat und was hat das mit Raum zu tun?

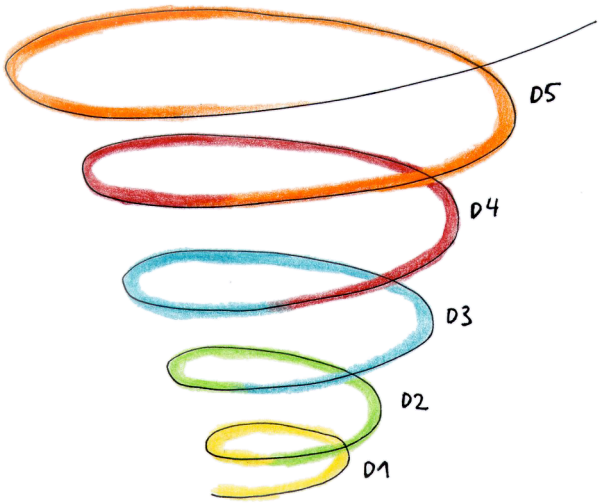
Ausführung .....
D 1 | Klärung der neuen Begriffe | Heimat und Design .....
1.1 Der neue Heimatbegriff
1.1.1 Ausgangspunkt Heimatmuseum | Siegfried Lenz
1.1.2 Heimat als konkrete Utopie | Ernst Bloch
1.2 Das neue Selbst-Verständnis von Design | Notwendigkeit einer Designwissenschaft
D 2 | Theoretische Anwendung der neuen Begriffe auf die Praxis .....
2.1 Vom Aufrichten und Entwerfen
2.2 Service- und Systemdesign
D 3 | Praktische Anwendung der Theorie | Heimatdesign als Kulturprojekt .....
3.1 Gestalten von Heimat im Symbolisieren | Ernst Cassirer
3.2 Praxis | Heimatdesign-Projekt
D 4 und D 5 | Wissenschaftliche Abschlussreflexion und Designpraxis .....

Ressourcen | Literatur und Medien .....

Forschungsgegenstand und Methode | Heimat und Design in Drehungen und Hebungen

Der die Überschrift dieser Arbeit bildende Begriff Heimatdesign beinhaltet bereits ihre Forschungsgegenstände und bringt sie zusammen: Heimat und Design. Ausgehend von einem neuen Heimatbegriff, der Heimat nicht als den Ort versteht, von dem der Mensch herkommt, sondern den, wo er hin will, stellt sich die Frage, ob und wie Heimat als konkrete Utopie gestaltbar ist. Dass Heimat entworfen und gestaltet werden kann, macht sie zum Gegenstand von professionellem Gestalten, von Design. Design ist nicht mehr allein für Verschönerung von materiellen Produkten zuständig, sondern gewinnt zusehends Bedeutung im Entwerfen und Gestalten von immateriellen Zuständen. Teildisziplinen wie Service- oder Systemdesign sind mögliche Zukünfte einer Designprofession, die nicht auf kurzlebige Politur von Oberflächen, sondern auf nachhaltige Verbesserung von Lebensqualität zielt und sich somit auch als humane Disziplin versteht.

Sowohl die Möglichkeiten eines neuen Heimatbegriffes als auch die eines neuen Verständnisses von Design sollen designwissenschaftlich, das heißt theoretisch und praktisch in wechselseitiger Reflexion und Befruchtung untersucht werden. Dabei schaut Design als Disziplin auf sich selbst mit seinen eigenen Mitteln. Damit dies aber nicht zur in sich geschlossenen kreisförmigen Endlosbewegung wird, begibt sich die Designwissenschaft als Wissen von, über und durch Design auf eine Metaebene, um das Praktizierte reflektierend einzuholen. Diese Schritte des wechselseitigen Durchdringens von Theorie und Praxis werden im gesamten Dissertationsprojekt angewandt und nachvollzogen, so dass ein Bild einer nach oben offenen Spirale entsteht, die zwar in einer auf sich selbst blickenden Kreisbewegung beginnt, sich aber in der Drehung hebt und eine je höhere Stufe erreicht. Konkret bedeutet diese designwissenschaftliche Vorgehensweise für das Dissertationsprojekt HEIMATDESIGN, dass es mit der Begriffsklärung von Heimat und Design beginnt und sich mit dem so gewonnenen neuen Verständnis von Heimat und Design über eine Theorie der Praxis zur Praxis schraubt, die wiederum in einer Metaebene reflektierend, designwissenschaftlich, eingeholt wird.



Heimatdesign unternimmt also den Versuch, ausgehend von einer literarisch-philosophischen Grundlegung eines neuen Heimatbegriffs sowie der Klärung eines neuen Design-Verständnisses ein konkretes Design-Projekt zu begleiten. Der bewusst interdisziplinäre Ausgriff zielt auf eine Praxis, die sich in einem konkreten Projekt verwirklicht und sich in Erkenntnis und Methodik nutzbar für Weiteres macht, also über den Einzelfall hinausgeht. Das Außergewöhnliche an diesem Projekt und gleichzeitig Kernkompetenz des neuen Designs ist die beabsichtigte Verschränkung von Theorie und Praxis. Der Designer als universaler Dilettant vermittelt zwischen Theorie und Praxis und eint die Disziplinen in einer Sprache, die alle verstehen – er dilettiert. Dadurch ist er Universalist, sicherlich weniger gründlich als der Philosoph, aber auch schneller und geschmeidiger, mitunter: praktischer.

Design wird hier nicht mehr verstanden als Disziplin, die am Ende eines Kommunikations- oder Produktions-prozesses noch etwas Schönung und Feinschliff betreibt, sondern als Servicedisziplin, die einen Diskurs,

einen Prozess, ein System umfassend (mit)gestaltet, moderiert und begleitet. Die designwissenschaftliche Forschung trägt zum Selbstverständnis von Design als einer Disziplin bei, die ihre eigenen theoretischen Grundlagen und Methoden kennt und bewusst anwendet, sich also nicht zum Werkzeug beliebiger Interessen machen lässt nach dem Motto verfahrend „Hauptsache, es sieht gut aus“. Ziel ist: „Hauptsache, es wird gut“. Nun ist dieser Anspruch faktisch ein existenzieller. Um sich dieser existenziellen Grundlage, die in ihrem Prädikat auf Zukünftiges zielt, zu versichern, lohnt es sich, nicht nur Design, sondern auch Designforschung zu betreiben. Des weiteren wird darzulegen sein, dass der Ort, an dem alles gut ist, Heimat heißen kann. Dorthin gilt es, Service, Kommunikationen, Aktionen und Systeme zu entwerfen. Der Designer als professioneller Entwerfer trägt zum Gelingen von Heimaten und deren Entwurf, Projekt und Gestaltung bei. Dieses Verständnis von Design ist auf die Gestaltung von möglichen Zukünften ausgerichtet und wird, um Design zukunftsfähig für Umgebungen zu machen, in denen das Produkt als materiales Zeug an Relevanz verliert, Service als Leistung an Bedeutung gewinnt, designwissenschaftlich noch genauer zu beleuchten sein. Analog zu obiger Abbildung werden im Folgenden die einzelnen Drehungen (D 1 bis D 5) kurz erläutert:

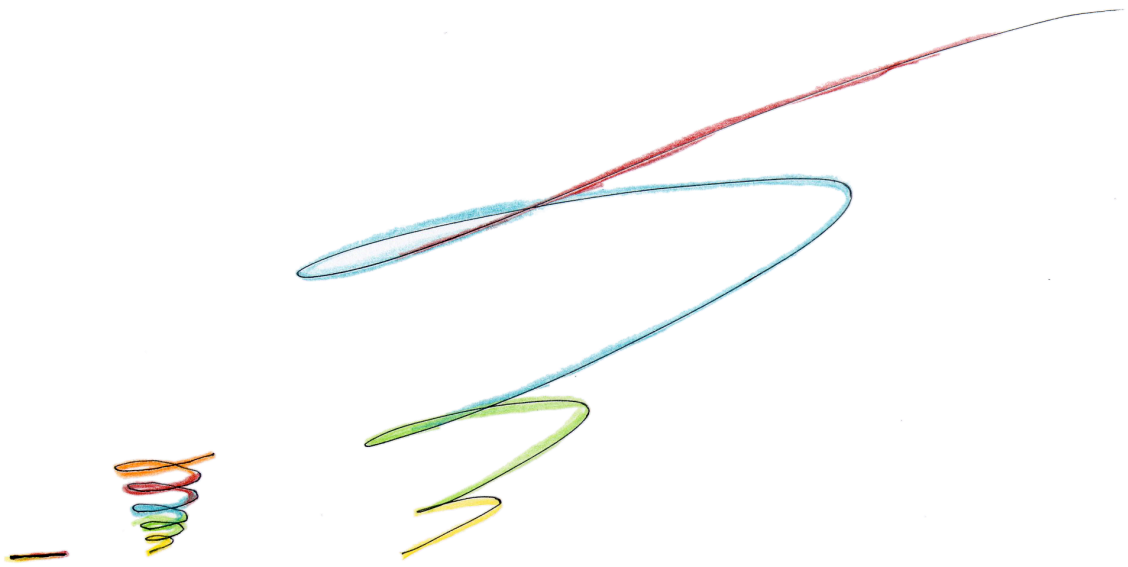
D1 | Klärung des neuen Heimat- und Designbegriffes Die erste Drehung nimmt ihren Ausgang beim Roman HEIMATMUSEUM von Siegfried Lenz. In der bislang in der Forschung meines Wissens nach noch nicht vorgenommenen Verbindung des im Lenzschen Roman erfahrbaren mit dem philosophisch begründeten Blochschen Heimatbegriff lässt sich nicht nur theoretisch, sondern auch praktisch Heimat als Entwurf und Projekt, und damit als ein Spezialgebiet des Designers herausarbeiten. Der philosophische Heimatbegriff ist in Blochscher Terminologie der der KONKRETEN UTOPIE, die als solche begriffen in Entwurf, Projektion und Gestaltung tätig ergriffen werden kann. Dies ist die grundlegende Arbeitshypothese für alle weiteren Drehungen.

D2 | Theoretische Anwendung der neuen Begriffe auf die Praxis Auf die Klärung der Theorie Heimatdesign, folgt der theoretische Entwurf der Praxis Heimat. Praxis Heimat bedeutet das Handeln hin auf die konkrete Utopie Heimat, auf ein gelingendes System. Die Methodik des Systemdesigns, das eben nicht auf die Herstellung oder Verschönerung von Zeug zielt, sondern auf das Entwerfen und Gestalten von Systemen, wird auf Heimat angewandt. Theoretisch ist an dieser Stelle also zunächst die Rolle des Designers sowie die Methodik des Systemdesigns zu klären und ihre Anwendbarkeit auf Heimat als System zu prüfen. Im gesamten Projekt verschränken sich, typisch designwissenschaftlich, permanent auf befruchtende Art und Weise Theorie und Praxis. Die oben bereits kurz beschriebene neue Rolle des Designers wird theoretisch erarbeitet und gleichzeitig praktiziert.

D3 | Praktische Anwendung der Theorie Die nächste Drehung und damit Hebung wird in der Anwendung des theoretischen Entwurfes in der Praxis vollzogen, indem Heimatdesign als konkretes Kulturprojekt verstanden und praktiziert wird. In der Theorie Ernst Cassirer folgend, wird Heimatdesign in die Teilbereiche Sprache, Technik und Mythos untergliedert, in denen und durch diese eine gelingende Vermittlung des Menschen mit sich und seiner Mitwelt gestaltet werden kann. Designwissenschaft als Wissen von, über und eben auch DURCH Design kann auf die praktische Anwendung der theoretischen Erkenntnisse nicht verzichten. Heimat und Design finden in ihrer wissenschaftlich neuen Zusammenstellung also ihre praktische Verbindung in einem angewandten Projekt und somit als Heimatdesign zusammen. Dieses Projekt kann als Fallstudie verstanden werden, in die der Designer als interner Beobachter und Gestalter zunächst involviert ist (Drehung). Dieses Dissertationsprojekt bleibt allerdings nicht auf der Position des nur praktisch hantierenden Designers, also im System verhaftet, sondern hat den Anspruch, sich wissenschaftlich auf eine Superposition zu begeben, um die Ergebnisse soweit zu abstrahieren, dass sie auch für andere Projekte nutzbar sind und nicht auf das jeweilige Sprach-, Technik- oder Mythosprojekt beschränkt bleiben (Hebung).

D4 und D5| Wissenschaftliche Abschlussreflexion und Designpraxis Die Reflexion über den letztlichen Vollzug der Praxis bildet als vierte Hebung den wissenschaftlichen Endpunkt des Projektes Heimatdesign. Designwissenschaftlich allerdings entäußert sich die im gesamten Vorgang der Drehungen und Hebungen gewonnene Erfahrung und Erkenntnis in einer Praxis, die vorerst unter dem Chiffre Heimatdesign-Tutorial angekündigt werden soll. Da dieses Forschungsprojekt hinsichtlich seines Verlaufs wie jeder potenziell gelingende Entwurf ein offenes ist, kann die Form dieses Tutorials noch nicht feststehen. Das Heimatdesign-Tutorial entsteht, wenn die Ergebnisse der Untersuchungen eine Anwendung zulassen, in einem Kristallisations- und Abstraktionsprozess begleitend zur theoretischen Arbeit. Es soll eine nutzbare Anleitung sein, um Heimat zu gestalten. Heimatdesign versteht sich als eines, das nicht, nachdem es die Praxis theoretisch reflektiert hat, an diesem Punkt kontemplativen Wissens stehen bleiben will, sondern

aktiven Gewissens auch demjenigen praktisch zur Hand gehen kann, der den theoretischen Vorlauf nicht mitnimmt. Heimatdesign will den Menschen da abholen, wo er steht, also notfalls auch dort, wo von Heimat noch weit und breit nichts zu sehen ist. Die fünfte Hebung in der nach oben offenen und dynamischen Spirale könnte auch schlichtweg Leben heißen. Design kann als Servicedisziplin zur Steigerung der Lebensfreude und -qualität, kurz: zum Gelingen beitragen.



Was heißt und zu welchem Ende gestaltet man Heimat und was hat das mit Raum zu tun? Eine Antwort, freilich nicht die einzige, kann nach bisher Aufgeführtem folgendermaßen gegeben werden: Heimat heißt die gelingende Vermittlung des Menschen mit sich selbst und seiner Umwelt. Zu diesem Ende, der Heimat selbst, gestaltet man Heimat. Dabei schwebt Heimat immer als Projekt vor und scheint in durch Heimatdesign beförderten Teilrealisationen vor. **Heimat als konkrete Utopie wird entworfen und gestaltet.** Das Innovative an diesem Projekt ist die Verbindung von Heimat und Design, die durch das je neue Verständnis von Heimat und Design ermöglicht wird. Dieses neue Verständnis ist kein beliebiges, sondern weist auf mögliche Zukünfte von Heimat und Design. Der kühne Versuch, ein Tutorial zu entwerfen und tatsächlich zu gestalten, das den Weg zur Heimat begleitet, entspricht dem Bild der Spirale, die flach in die Hosentasche passt oder, je nach Mut zum Entwurf, bis „in den Himmel“ reicht. Aufgabe des Designers ist es, die Feder gerade soweit zu dehnen, dass sie dynamisch bleibt, nicht reißt, aber gerade in ihrer Dehnung Spannkraft und Motivation bietet. Mit Blick nach vorn ist Designwissenschaft Zukunftsforschung, Heimatdesign mithin Zukunftsgestaltung. Da Heimatdesign zwar als Bestreben natürlich im Menschen angelegt ist, aber noch nicht ausreichend wissenschaftlich untersucht, um es konstruktiv zu betreiben, muss Heimatdesignforschung betrieben werden. Dabei bildet Ethik den Horizont jedes Nachdenkens über und jedes Praktizierens von Heimatdesign[1]. Dass Heimat dabei topologisch betrachtet wird, ist allein schon durch die „topische Verfasstheit des menschlichen Denkens“[2] praktische Gegebenheit, wird aber noch verstärkt durch den Topos der konkreten Utopie, der Heimat konkret verortet. Wenn es, wie Rainer E. Zimmermann einleuchtend darlegt, nicht nur in den großangelegten Kriegsstrategien, sondern auch im kleinen individuellen Bereich, immer nur um die optimale Besetzung von Räumen (Handlungsräume, Spielräume, Gestaltungsräume, Freiräume), so kann auch Heimat als optimal gestalteter Raum oder Ort betrachtet werden[3]. Räume optimal zu besetzen hängt wesentlich von der Nutzung der in diesen Räumen angelegten oder anzulegenden Kommunikationsstrukturen ab sowie der eigenen Positionierung in diesen Strukturen. Kommunikations- sowie Systemdesign als Teilaspekte des Heimatdesigns bieten hier hilfreiche Unterstützung. Kommunikation und Interaktionen spannen ein Netzwerk auf, das das Grundgerüst eines

[1] Vgl. Zimmermann 2007, S. 3 „Die Ethik bildet also (in gut Spinozistischer Tradition) den Horizont jedes Philosophierens.“
[2] Ebd.
[3] Das Worl Wide Web, das, wie der Name besagt, faktisch ein Netz ist von Datenbahnen, wird gemeinhin wie ein Raum behandelt, den wir betreten mit den Worten „ich gehe mal schnell ins Internet“, wo wir etwas finden, hineinstellen, herausnehmen, in dem wir uns bewegen und so weiter. Wir bewegen uns zwar nicht physisch in diesem Raum wie in unserem Naturraum, aber kognitiv macht es keinen Unterschied. Und so wird auch jede andere kognitiv imagnierte Zukunftsvision, jeder Entwurf, also auch der auf Heimat hin, verräumlicht.

Raumes bildet. Die wie immer grundlegende Frage ist hierbei, ob zuerst der Raum da ist, der durch Kommunikation und Aktion ausgefüllt wird oder ob Raum erst durch Kommunikation und Aktion entsteht.

Forschungsbedarf | Relevanz der neuen Rollen von Heimat und Design

Wie bereits erwähnt ist die begriffliche wie praktische Kombination von Heimat und System sowie Heimat und Design noch nicht explizit als Forschungsgegenstand vorgenommen worden. Relevanz bietet die Untersuchung von Heimat und deren Gestaltbarkeit in individueller und damit vermittelt gesellschaftlicher wie auch in designwissenschaftlicher Hinsicht.

Das Thema Heimat von seiner verstaubten Patina der Rückwärtsgewandtheit und des Lokalpatriotismus zu befreien, ist von offensichtlicher gesellschaftlicher Relevanz. Die Sehnsucht nach Heimat ist da, wird aber nicht produktiv genutzt, sondern als unproduktive Sentimentalität erlebt, die man entweder unter daraus resultierendem Verlustgefühl ignoriert oder der man sich in Trägheit hingibt und als Phantom zelebriert – beides führt zu Stagnation oder gar Regression. Das Festhalten an veralteten Mythen und Lebensformen, die es vehement gegen Störenfriede zu verteidigen gilt, führt zu Separatismus – einer im Zuge der Globalisierung oftmals als Schutzschild benutzten, aber letztlich destruktiven Haltung, da sie nicht erfolgreich zu praktizieren ist. Der Mangel an Heimat, also an gelungener Entwurfspraxis und Vermittlung, führt mitunter zu allerlei Befindlichkeitsstörungen oder kompensatorischem Verhalten des an sich produktiven, unter seiner Gestaltungsunfähigkeit leidenden Menschen. Mit der „Früher-war-alles-besser-Haltung“, die keine aufrechte, sondern eine gebückte ist, wird Zukünftiges als Bedrohung, nicht als Chance zur Gestaltung wahrgenommen. Der Blick nach unten verhindert Veränderung allerdings nicht, sondern bewirkt nur Desorientierung beim bisweilen unumgäng-lichen Um-sich-Blicken. Um sich blickend, mit Veränderung konfrontiert, ist der Mensch als soziales Wesen stets und im Zuge fortschreitender technologischer Entwicklung und kommunikativer Vernetzung immer schneller genötigt, sich in immer wieder neuen Kontexten und Systemen zu beheimaten und dabei seinen je eigenen Entwurf als Invariante der Richtung im Blick zu haben. Das zur Heimat gehörige Verb (TUN-Wort) Beheimaten macht deutlich, dass im Sprachgebrauch Heimat-Schaffen als aktive Tat des Menschen im Gegensatz zum passiven Zustand bereits beabsichtigt ist. Heimat ist vielmehr anzugehende Praxis als vergangener Ort und bietet, so verstanden, eine Perspektive, deren Umsetzung als Teilrealisation der Utopie Heimat zu gesellschaftlichem Gelingen beiträgt. Mit Hinweis auf die Heimat in der Zukunft geht der Blick nach vorne, der Richtung, die es aufrecht handelnd zu gestalten gilt. Der Entwurf der Heimat als konkreter Utopie und die daraus resultierende Praxis mit ihrer Bedeutung für den je individuellen Entwurf, hat im Aufeinandertreffen von Heimaten auch einen explizit interkulturellen Ausgriff. Interkulturell relevant wird Heimat, neu verstanden als gemeinsam gestaltbare Zukunft, im Hinblick auf leider nach wie vor aktuelle, den Dialog und damit den gemeinsamen Entwurf verhindernde Konkurrenz zwischen Kulturen, Religionen und Herkünften.

Heimat steht zwar als individuell, gesellschaftlich und interkulturell relevantes Thema im Ausgangpunkt der Arbeit, die allerdings keinen soziologischen Anspruch erhebt. Es geht darum, WIE Heimat gestaltbar ist, wozu natürlich vorab zu klären ist, WAS Heimat sein kann. Die Ausrichtung der Dissertation ist also eine klar designwissenschaftliche. Relevanz in dieser Hinsicht gewinnt das Projekt bezüglich der Untersuchung des Selbstverständnisses, der Aufgaben und Zukunft von Design in angewandter Forschung. Dies wurde weiter oben bereits ausgeführt. Wirklich befruchtend ist dabei die Verquickung von Praxis und Theorie, die sich in der Designwissenschaft als Wissen von, über und durch Design ergibt. Es werden die Möglichkeiten des Designs ausgelotet, die über die Verschönerung von Zeug hinaus- und Zukünfte angehen, die es bewusst und verantwortlich zu gestalten gilt. Hierzu ist Wissen notwenig, auch über die eigenen Mittel und Fähigkeiten, die am Beispiel Heimat theoretisch und praktisch untersucht werden. In der bereits beschriebenen Methodik der Drehungen und Hebungen wird bildlich gesprochen die Dehnbarkeit der Heimatdesign-Feder ausgelotet und damit der Kompetenzbereich von Design als Disziplin erforscht.

D 1 | Klärung der neuen Begriffe: Heimat und Design

Da der Begriff Heimat aus seiner Rückwärtsgewandtheit und Verkrustung gelöst und gleichzeitig über und mit einem neuen (Selbst)Verständnis von Design gearbeitet werden soll, ist es zunächst notwendig, diese beiden Teilbegriffe von Heimatdesign in ihrer Verwendung einzeln zu klären, um sie anschließend zum Heimatdesign zusammenführen zu können.

1.1 Der neue Heimatbegriff

1.1.1 Ausgangspunkt Heimatmuseum | Siegfried Lenz

Den Anstoß zur Klärung des ersten Teilbegriffes, den der Heimat, gibt der Roman HEIMATMUSEUM von Siegfried Lenz. Siegfried Lenz konfrontiert den Leser seines Romans mit einem Akt der vermeintlichen Zerstörung von Heimat in Form der Gegenstände, an denen sie zu haften scheint. Mit der Begründung dieses Aktes, die den gesamten Roman in Form einer Art biografischen Erzählung einnimmt, liefert Lenz letztlich die Begründung von Heimat. Der Protagonist, Sammler und Museumsbesitzer eines masurischen Heimatmuseums, zerstört durch gezielte Brandstiftung eben dieses Heimatmuseum mitsamt des Inventars. Selbst beim Brand schwer verletzt erzählt er nun einem Besucher im Krankenhaus etappenweise die Geschichte seines Lebens, dem Aufbau des Museums, der Sammelleidenschaft und der Hingabe an die Gegenstände und Schätze, die es zu bewahren galt. Die Geschichte, die im polnischen Masuren beginnt und im deutschen Schleswig-Holstein mit der Zerstörung des Museums endet, begründet, warum er aus den scheinbar vielen Möglichkeiten diese wählte, die allen anderen, einschließlich dem Leser, zunächst völlig unverständlich, gar schmerzhaft, erscheint. Es wird dabei keine explizite Begründung gegeben, die sich auf wenige Sätze zusammenstreichen ließe. Man muss den ganzen Weg von Masuren nach Schleswig-Holstein mitgehen, und selbst dann wird dem nach einfachen Kausalzusammenhängen suchenden Leser das Geheimnis verschlossen bleiben. Immer den Verlust der mit in der Lektüre liebgewordenen Gegenstände im Bewusstsein, stellen sich die Fragen, was eigentlich Heimat ist, ob sie an etwas hängt, wie sie sich manifestiert, und ob man sie überhaupt verlieren kann oder nicht ohnehin immer erst gewinnen muss.

1.1.2 Heimat als konkrete Utopie | Ernst Bloch

Die Erfahrungen, die der Leser im Roman mit den Protagonisten und deren Heimat teilt, sind zwar kein Wissen, aber als Erfahrung wird nachvollziehbar, dass der Akt der Zerstörung eine Möglichkeit ist, Raum für Visionen zu schaffen, die erst eine Praxis in der Gegenwart und damit wirkliche Heimat ermöglichen. Diese erfahrene Erkenntnis soll hier mit Bloch auf einen praktisch und wissenschaftlich verwendbaren Heimatbegriff gebracht werden. Grundthese hierbei ist, dass Praxis aus einem Mangel heraus entsteht, aus einem Mangel an und einer Sehnsucht nach Heimat. Dies entspricht dem Blochschen Heimatbegriff, der Heimat nicht meint als das, woher wir kommen, sondern das, wohin wir wollen.

"Der Mensch lebt noch überall in der Vorgeschichte, ja alles und jedes steht noch vor Erschaffung der Welt, als einer rechten. *Die wirkliche Genesis ist nicht am Anfang, sondern am Ende*, und sie beginnt erst anzufangen, wenn Gesellschaft und Dasein radikal werden, das heißt, sich an der Wurzel fassen. Die Wurzel der Geschichte aber ist der arbeitende, schaffende, die Gegebenheiten umbildende und überholende Mensch. Hat er sich erfaßt und das Seine ohne Entäußerung und Entfremdung in realer Demokratie begründet, so entsteht in der Welt etwas, das allen in die Kindheit scheint und worin noch niemand war: Heimat."[4]

Der „schaffende (...) Mensch“ entwirft sich hin auf Heimat und bildet die Gegebenheiten entsprechend um, um sie zu erreichen. Die Praxis des Menschen entsteht aus seiner Sehnsucht nach und seiner Hoffnung auf Heimat, die hier gleichsam metaphorisch steht für die besten Umstände und die gelungene Vermittlung. Auf dem Weg dorthin erreicht der Mensch mit Blick auf diese Heimat als konkreter Utopie zumindest bessere Umstände und gelingende Teilvermittlung. Heimat als KONKRETE UTOPIE, dies der genuin Blochsche Begriff, ist die Zielrichtung der Hoffnung und damit allen produktiven menschlichen Strebens. Beheimatet sein bedeutet Gelingen der Vermittlung des Menschen mit sich, dem je Anderen, seiner Um- und Mitwelt. Heimat als konkrete Utopie ist als Vision utopisch, manifestiert sich aber als Invariante der Richtung konkret in der Praxis. Dieser Begriff von Heimat macht Heimat erst gestaltbar und damit von einem Fall für Design.

[4] Bloch, Ernst: Das Prinzip Hoffnung, Frankfurt am Main, 1959, S. 1628.

1.2 Das neue Selbst-Verständnis von Design | Notwendigkeit einer Designwissenschaft

Das neue Selbst-Verständnis von Design entspricht nicht dem gängigen Bild der letztlich für Feinschliff verantwortlichen i-Tüpfelchen-Disziplin Design. Zunächst ist Design weiterhin die Disziplin des professionellen Entwerfens und Gestaltens. Nur dass Design nun nicht mehr am Ende eines Kommunikations- oder Produktionsprozesses steht, um dort noch etwas Schönung zu betreiben, sozusagen Tüpfelchen zu setzen, sondern als Servicedisziplin einen gesamten Prozess begleitet. Dies geschieht beratend, moderierend, vermittelnd und eben gestaltend. Die Rolle des Designers ist somit die des gestaltenden Vermittlers oder des vermittelnden Gestalters. Die spezifische Kompetenz ist also nicht mehr die des Zeug-Verschönerers. Der Designer ist das Enzym eines Prozesses, das an allen Stellen wirken kann, dabei pendelnd, vernetzend, kommunizierend. In der Rolle des multidisziplinären Generalisten interessiert er sich für alles, hat einen weiten Blick für systemübergreifende Probleme und benutzt gezielt seine größte Stärke, um die Menschen abzuholen, wo sie stehen: seine emotionale Kompetenz. Der Designer kann Stimmungen erfassen und darstellen, er kann sie aber auch und vor allem erzeugen, und somit zu einer klimatischen Verbesserung beitragen. Da der Designer professionell dilettiert eignet ihm in besonderem Maße eine Komplikationsreduktionskompetenz (Jonas). Benutzerorientiert schafft Design als Servicedisziplin höhere Lebensqualität. Dabei streckt der Designer sensibel seine Fühler aus, erlebt die Wünsche und Visionen der anderen (die seine mit einschließen) und hilft sie zu verbalisieren, zu visualisieren, zu kommunizieren. Da der Designer nicht auf einer bestimmten Stelle in einem bestimmten Subsystem verharrt, in dessen Sumpf er an Schwere gewinnend, einsinken und zum Spezialisten werden würde, kann er sich leichtfüßig zwischen den Subsystemen hin und her bewegen und schafft es so, seinen Klienten dort abzuholen, wo er steht und mit ihm in dessen Entwurfsrichtung blicken. Die Entwurfsrichtung im spezifischen Falle dieses Projektes ist Heimat. Der Designer schmückt nun nicht mehr die Heimat hübsch aus, wenn sie mal da ist, sondern er ermöglicht den Heimatentwurf und hilft beim Heimatgestaltungsprozess.

Wenn Design als Disziplin nicht mehr Werkzeug beliebiger Interessen sein will, muss es als Disziplin seine eigenen Grundlagen und Methoden kennen und diese bewusst anwenden. Dies macht Designwissenschaft als Wissen von, über und durch Design notwendig. Der Anspruch „Hauptsache, es sieht gut aus“ wird zu „Hauptsache, es wird gut“. Um sich dieser existenziellen Grundlage des Designs zu versichern, lohnt es sich, Designforschung zu betreiben. Es bedarf der soliden Basis des Selbstbewusstsein von Design sowohl als Service- wie auch als akademischer Disziplin, die dazu beiträgt, dass „es gut wird“. Speziell in dieser Arbeit wird darzulegen sein, dass der Ort, an dem alles gut ist, Heimat heißen kann. Dorthin gilt es, Kommunikationen und Aktionen zu entwerfen. Dieses Verständnis von Design ist auf die Gestaltung von möglichen Zukünften ausgerichtet und wird, um Design zukunftsfähig für das Überflüssigwerden von materialem Zeug und das Notwendigwerden von Service, wissenschaftlich zu untersuchen und designerisch zu praktizieren sein. Kurz: es wird Designwissenschaft betrieben.

D2 | Theoretische Anwendung der neuen Begriffe auf die Praxis

2.1 Vom Aufrichten und Entwerfen

Wenn Heimat als konkrete Utopie vorschwebt, ist sie Entwurf und wird damit zum Projekt, mitunter zum Designprojekt. Da Heimat nicht nur als Entwurf ersonnen, sondern als Projekt gehandhabt werden kann und muss, zielt ein solcher Heimatbegriff auf die Praxis. Bevor es an die Anwendung des Heimatbegriffes in der Praxis geht, soll über diese Praxis theoretisch reflektiert werden. Aufrechten Ganges richtet der Mensch den Blick nach vorne. Er entwirft Heimat und projiziert sich in diese. Zudem sind beim aufrechten Gang die Hände frei, um etwas zu bewerkstelligen, um eine Vision ins Werk zu setzen. Orientiert an dieser Grundthese gilt es folgende Begriffsreihe zu klären: Aufrichten – Entwerfen – Projizieren – Gestalten.

Diese Begriffe sollen als genuin menschliche Fähigkeiten und den Menschen als natürlichen Heimatdesigner dargestellt werden. Heimat bleibt dabei immer ein offenes Projekt, das der Mensch handhabt, weil ihm der Entwurf Heimat als Invariante der Richtung vorschwebt und so seine Praxis bestimmt. Der Mensch als solcher ist bereits aufgerichtet, der Designer kann ihm diesen Zustand aber durch seine je empathischen Fähigkeiten bewusst machen und ihm Möglichkeiten aufzeigen, die er, zwar aufgerichtet, aber den Blick nach unten, nicht gesehen hat. Der zweite Schritt, der Entwurf, entsteht aus einem Mangel, aus dem heraus sich der Mensch in eine bessere Zukunft entwirft, da ihm eine andere kaum lohnenswert erscheint. Aus dem Entwurf, einer der Kernkompetenzen des Designs, entwickelt sich das konkrete Projekt, die Handhabung, die Bewerkstelligung, und Heimat wird schließlich als Teilmanifestation Gestalt. In dieser Reihung versteht sich der Designer als empathischer und visionärer Berater, Vermittler und Gestalter, der den je eigenen Entwurf erkennt und befördert. Der je eigene Entwurf entsteht im Individuum, die daraus resultierende Praxis ist aber immer eine gesell-schaftliche, weil auf den Anderen bezogen und mit dem Anderen vermittelt. Auch hier kann der Designer eine gelingende Vermittlung der Entwürfe vor allem in kommunikativer Hinsicht leisten. Seine gestalterische Kompetenz ermöglicht es ihm, die jeweiligen Entwürfe so zu verbal- und visualisieren, dass sie der je andere gemäß seiner Möglichkeiten versteht.

2.2 Service- und Systemdesign

Es genügt nicht, bei der Klärung der Begriffe zu verbleiben, sondern das Projekt zielt auf die Praxis Heimat. Wenn Heimat gestaltbar ist, und davon gehe ich aus, gilt es, Heimat gut, also gelingend zu gestalten. Heimatdesign ist ein Service, der Heimat als System behandeln und mit der Methodik des Systemdesigns gestalten kann. Insbesondere möchte ich hier die Bereiche Kommunikations- und Aktionsdesign als systembildende Faktoren berücksichtigen. Wenn sowohl Kommunikation als auch Aktion so gestaltet sind, dass sie gelingen, ist die individuelle und kollektive als vermittelte individuelle Praxis, eine angemessene, sowohl, um auf Veränderungen eines Systems zu reagieren als auch um beabsichtigte Veränderungen eines Systems herbeizuführen. Es soll dargestellt werden, wie gutes Systemdesign zu einem gelingenden System Heimat beitragen kann. Dabei ist grundsätzlich wichtig zu beachten, dass der Designer immer selbst Teil des zu gestaltenden Systems ist und nicht nur von außen beobachtet und einen abschließbaren Prozess begleitet. Involviert in das System und es mitgestaltend unterliegt der Designer wie alle anderen Mitglieder des Systems ebenfalls dessen Veränderungen, die er aber gleichzeitig beeinflusst. Ein System als ein nicht von außen gestaltbares ist nie in historischem Sinne abgeschlossen, es können bestenfalls Zustände, sozusagen Etappen festgestellt und im Nachhinein reflektiv beurteilt werden. Ein System ist in diesem Sinne in seiner Entwicklung nie linear und auch nicht vorhersagbar, es ist nicht-linear, emergent und autopoietisch. Kommunikations- und Aktionsdesign gestalten Kommunikationen und Aktionen innerhalb des Systems, aber auch die Kommunikationen und Aktionen, in denen sich das System mit seiner Umwelt und anderen Systemen vermittelt. Gelingend ist ein System dann, wenn systeminterne und intersystemische Kommunikation gelingt, also ein möglichst geringes Maß an Missverständnissen besteht, und die Aktion an der Invariante der Richtung (Heimat) ausgerichtet entworfen, projiziert und gestaltet wird. Wobei auch aus den Differenzen von Missverständnissen oder die Richtung konterkarierenden Aktionen Innovation entstehen kann. Hier liegt die für dieses Projekt entscheidend zu unternehmende Unterscheidung von Plan und Entwurf: Ein Plan misslingt durch Abweichungen. Da nichts zur Gänze kalkulierbar ist, wird ein Plan, noch dazu einer auf Heimat hin, immer misslingen, oder zumindest nicht gelingen. Ein Entwurf dagegen ist weich, biegsam, geschmeidig. Er ist offen, neugierig und dynamisch. Das hat er mit Heimat gemeinsam. Ein gelingend gestaltetes System ist lebende Gestalt. Es liegt nicht fern, zu behaupten, Heimat sei gestaltetes Leben, eben so gestaltet, dass die Vermittlung des Menschen mit seiner Umwelt im Sinne seiner Hoffnungen, Wünsche, also seiner Entwürfe, gelingt.

D3 Praktische Anwendung der Theorie | Heimatdesign als Kulturprojekt

3.1 Gestalten von Heimat im Symbolisieren | Ernst Cassirer

Wir alle gestalten. Der Designer macht es professionell, das heißt, er ist sich seiner Kompetenzen bewusst und kann sie gezielt anwenden. Dabei unterstützt er idealerweise den Klienten, der sich gestaltend in seiner Praxis auf Werdendes hin projiziert. Dies geschieht vonrehmlich im Symbolisieren, das der Mensch sich als animal symbolicum (Cassirer) sich eben darin entäußernd permanent vornimmt. Im Ergebnis können diese symboli-schen Formen als sichtbare Manifestationen versuchter Beheimatung gedeutet werden. Der Mensch vermittelt sich darin sowohl mit sich selbst, er macht sich anschaulich, als auch mit seiner Umwelt,

der er sich mitteilt, und die er mit anderen teilt. Ich folge hier Cassirer, der darlegt, dass es drei grundlegend menschliche symbolische Formen gibt: Sprache, Technik und Mythos. Damit wird die symbolische Form und mit ihr das Symbolisieren als Praxis eine typisch menschliche, dynamische Methode zur Sinngenese. Die Dynamik und Lebendigkeit jeder Art von symbolischer Form erzeugt einen Überschuss an Sinn, an potenziellem Entwurf. Hierbei schöpft der Mensch aus einem Potenzial an Bedeutungen, die er jeweils neu anwendet oder kombiniert. All dies macht der Designer bewusst und methodisch. Er ermöglicht im Heimatdesign, sich auf das Gelingen der Heimat hin zu entwerfen, konkret utopisch zu symbolisieren und Tagträume aufrecht ins Werk zu setzen.

Das Symbolisieren ist ablesbar am Herstellen von Kultur, die den Menschen als kulturelles Wesen charakteri-siert. Der Mensch schafft Kultur, das heißt Unwahrscheinlichkeit. Im Herstellen von Sinn, sehr unwahrscheinlich, manifestiert in kulturellen Gegenständen, Gedanken und Visionen, schafft sich der Mensch einen Standpunkt in und zur Welt. Wenn dieser Standpunkt ein weicher sein kann, aber gerade deshalb sicherer, kann er sich ent-spannt mit anderen vermitteln, die seine so zu schaffende Heimat nicht stören. Diese These hat neben der sozialen Vermittlung zwischen Individuen auch einen klar interkulturellen Ausgriff auf ein Verständnis von Inter-kulturalität, das die andere Kultur und die Auseinandersetzung mit ihr nie als Störung der eigenen Kultur und als Gefahr für diese auffassen kann. Die Beschäftigung, die Kommunikation mit der anderen Kultur kann so immer nur den eigenen Entwurf befruchten und damit das eigene Heimatstreben befördern. Entweder werden Entwurf und Praxis der anderen Kultur, des anderen Systems als Bereicherung in das System partiell und modifiziert aufgenommen (im Sinne der Interkulturalität wird idealerweise im gemeinsamen Diskurs ein gemeinsamer Entwurf generiert) oder die andere Kultur dient der Abarbeitung des Selbstbildes einer Kultur und damit der eigenen Bestimmung und somit dem eigenen Entwurf.

3.2 **Praxis** | Heimatdesign-Projekt

Betrachtend wissen können wir nur Gewordenes. Heimat aber als Werdendes kann nur praktisch gestaltet werden. Beheimaten als Akt bedeutet hier gelingende Vermittlung des Menschen mit sich, seinem Tun, seiner Um- und Mitwelt. Analog zu den drei grundlegenden symbolischen Formen, die Cassirer dem Menschen zuschreibt, soll hier die gelingende Vermittlung des Menschen in Sprache, Technik oder Mythos untersucht werden. Dies geschieht universal-dilettantisch, also designspezifisch und projektbezogen. Welches Projekt konkret untersucht und vor allem unternommen werden soll, wird in der Recherchephase definitiv bestimmt. Um einen Eindruck zu bieten, in welchen Feldern sich Heimatdesign betätigen könnte, folgt eine lose, keinesfalls abschließende Aufzählung:

Beheimatung durch die Sprache | Aufbau einer gemeinsamen Sprache im Diskurs als Voraussetzung für einen gemeinsamen Entwurf und damit für gelingende gemeinsame Praxis
+ Beispiele: interkulturelle Kommunikation in Gesten | visuelle Sprache des world wide web |Renaissance der regional gefärbten Sprachen
– Beispiele für fehlgeschlagene oder nicht versuchte Beheimatung bzw. deren kurzzeitigen kompensatorischen Ausgleich im Bereich Sprache: Missbrauch der Sprache als Mittel zur Abkapselung in eigener Geheimsprache | Ghettoisierung | Sprachlosigkeit | Kommunikationsverweigerung
Beheimatung durch die Technik | Gelingende Vermittlung des Menschen mit sich in seinem Einwirken auf seine Umwelt und Umgebung
+ Beispiele: Am Menschen orientierte Arbeitsbedingungen | technologische Entwicklung mit der Natur | ganz-heitliches Verständnis von Mensch und Umwelt | Schaffung dem Menschen angemessener Umfelder | Bewusstsein von Gestaltungspotenzial bei jedem Menschen
– Beispiele für misslingende Versuche der Beheimatung durch letztlich kontraproduktiv angewandte Technik: Naturausbeutung, gegen den Menschen gerichtete Lebens- und Arbeitsbedingungen | Unterdrückung des Kreativitätspotenzials | einseitige ökonomische Orientierung der Produktion

Beheimatung durch den Mythos | Herstellen von Heimat in mythischen Akten und Produkten.
+ Beispiele: tradierte und neue religiöse Riten | private sinnstiftende Riten | Feste | Produktion und Rezeption von Werken der bildenden Kunst, der Musik, des Theaters, Films
– Beispiele für fehlgeleitete Bedürfnisse der Beheimatung im Mythos: Konsum als fremdgesteuertes Ablenkungsmanöver | Personenkult | Aufgabe des eigenen Gestaltungspotenzials zugunsten pseudoreligiöser oder –politischer Hörigkeit

D4 und D5 | Wissenschaftliche Abschlussreflexion und Designpraxis

Wenn wir uns das eingangs entworfene Bild der Spirale vergegenwärtigen, befinden wir uns nun nach Begriffsklärung und dem daraus resultierenden neuen Verständnis von Heimat und Design (D1), der Anwendung der neuen Begriffe in Theorie (D2) und Praxis (D3), auf dem vierten Bogen der Spirale und blicken designwissenschaftlich reflektierend auf die Theorie und deren Anwendung in der Praxis zurück, um daraus wieder eine Theorie zu bilden, die beides einholt: Theorie und Praxis. Die Untersuchungsgegenstände und Vorgehensweise bis zu diesem Punkt wurden oben ausführlich beschrieben, über deren abschließende Reflexion kann zum jetzigen Zeitpunkt, vor der Untersuchung, inhaltlich noch keine Aussage getroffen werden. Wichtig ist an dieser Stelle lediglich noch einmal die Methode zu betonen der spiralförmigen Drehungen und Hebungen, die auf D4, der designwissenschaftlichen Reflexion alle vorherigen Drehungen und Hebungen reflektierend einschließt.

D4, also die Reflexion von D1 bis D3, geschieht designwissenschaftlich in der Theorie. Designwissenschaft ist allerdings Wissenschaft und Design, weshalb sich Ergebnisse auch praktisch niederschlagen. Wie eine praktische Entäußerung des im Dissertationsprojekt Erkannten und Erfahrenen aussehen wird ist, da die Forschungs-ergebnisse eben noch nicht vorliegen, auch noch nicht vorhersehbar. Angedacht ist der konkret utopische Versuch, ein Heimatdesign-Tutorial zu entwerfen, mit dem Bestreben, den je Einzelnen zu seiner eigenen Praxis finden zu lassen. Somit wäre das Forschungsziel erreicht, dass bei aller wissenschaftlichen Hebung die Rückkoppelung an die Alltagspraxis gegeben ist und Ergebnisse dafür nutzbar sind. Designwissenschaft als Humanwissenschaft ist am Menschen orientiert, der nicht nur Konsument, sondern vor allem Mensch sein soll, der gelingend leben möchte. Kommunikation in ihren vielfältigen sprachlichen, visuellen, gestischen Möglichkeiten als Kernkompetenz von Design meint auch Forschungskommunikation, als das (Mit)Teilen von Ergebnissen. Für den Menschen gemacht und an ihm orientiert könnte dieses Tutorial im world wide web beheimatet sein, offen, dynamisch, kontingent. Das Tutorial oder welche wie immer geartete praktische Handhabung den fünften Spiralbogen der nach oben immer offenen Spirale soll wie das gesamte Projekt Heimat inspirieren – zum je eigenen Entwurf, der gelingen kann.

Ressourcen | Literatur und Medien

Heimat | Begriff | Praxis
Bloch, Ernst: Das Prinzip Hoffnung. Frankfurt am Main, 1959.
Davaa, Byambasuren: Die Höhle des gelben Hundes, 2005.
Lenz, Siegfried: Heimatmuseum, Hamburg 1978.
Lenz, Siegfried: Deutschstunde, Hamburg 1968.
Flusser, Vilém: Heimat und Heimatlosigkeit, Köln 1999.
Reitz, Edgar: Heimat, 1982-2004.
Sportfreunde Stiller: So wie einst Real Madrid, 2000.

Design | Aufrechter Gang | Entwurf | Projektion
Bloch, Ernst: Experimentum Mundi, Frankfurt am Main 1975.
Bloch, Ernst: Tübinger Einleitung in die Philosophie, Frankfurt am Main 1970.
Eco, Umberto: Form als Engagement, in: Franz, Michael und Richter, Stefan (Hrsg.): Umberto Eco. Im Labyrinth der Vernunft, Leipzig 1989.
Flusser, Vilém: Vom Subjekt zum Projekt. Menschwerdung, Frankfurt am Main 1998.
Jonas, Wolfgang: Design – System – Theorie, Essen 1994.
Mager, Birgit: Design und Forschungskommunikation, Hamburg 2003.
Mager, Birgit: Service-Design. A Review, Köln 2005.
Münster, Arno (Hrsg.): Tagträume vom aufrechten Gang, Frankfurt am Main 1977.
Sartre, Jean-Paul: Das Sein und das Nichts, Paris 1943.
Schiller, Friedrich: Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen. Stuttgart 2000.
Zimmermann, Rainer E.: Subjekt und Existenz. Zur Systematik Blochscher Philosophie, Berlin 2001.
Zumdick, Wolfgang: "Der Tod hält mich wach", Dornach/Schweiz 2001.

Heimatdesign | Kulturprojekt
Cassirer, Ernst: Philosophie der symbolischen Formen, Darmstadt 1973-75.
Cassirer, Ernst: Wesen und Wirkung des Symbolbegriffs, Darmstadt 1959.
Friebe, Holm und Lobo, Sascha: Wir nennen es Arbeit. Die digitale Bohème oder intelligentes Leben jenseits der Festantstellung, München 2006.
Hasse, Jürgen: Erlebnisräume. Vom Spaß zur Erfahrung, Wien 2002.
Mager, Birgit: Endlich König! Zehn Service-Design Gesetze, Zürich 2005.
Zimmeramnn, Rainer E.: Jean-Paul Sartre interkulturell gelesen, Nordhausen 2005.
Zimmermann, Rainer E.: Urbane Logik und Topologie der Kommunikation. Über die Hypothesen, welche der Erzeugung von Heimat zu Grunde liegen, München 2007.