



6-1-1961

Produktgestalter kontra Konstrukteur

Klaus Krippendorff

University of Pennsylvania, kkrippendorff@asc.upenn.edu

Follow this and additional works at: http://repository.upenn.edu/asc_papers



Part of the [Communication Commons](#)

Recommended Citation

Krippendorff, K. (1961). Produktgestalter kontra Konstrukteur. *Output*, 4/5 18-21. Retrieved from http://repository.upenn.edu/asc_papers/299

This paper is posted at ScholarlyCommons. http://repository.upenn.edu/asc_papers/299
For more information, please contact libraryrepository@pobox.upenn.edu.

Produktgestalter kontra Konstrukteur

Abstract

Sehr viele Menschen arbeiten an der Verbesserung ihrer Welt, mehr oder weniger professionell, mehr oder weniger bewußt, mit mehr oder weniger Erfolg, doch nichtsdestoweniger mit die Phantasie. Originalität und Kreativität. Die Scala der Berufe, die über solche Ambitionen verfügen, reicht vom Gärtner über den Modeschöpfer bis zum theoretischen Physiker. Sie alle sehen Aufgaben und versuchen zunächst intuitiv gefundene Lösungen in die Form konkreter Produkte zu übertragen und diese auszuprobieren. Ihnen das Attribut eines Designers abzusprechen, fällt schwer, den Design sollte doch zunächst kein Werturteil sein, sondern ein bestimmtes Tuen kennzeichnen.

Disciplines

Communication

**Produktgestalter
kontra Konstrukteur**

Sehr viele Menschen arbeiten an der Verbesserung ihrer Welt, mehr oder weniger professionell, mehr oder weniger bewußt, mit mehr oder weniger Erfolg, doch nichtsdestoweniger mit Phantasie, Originalität und Kreativität. Die Scala der Berufe, die über solche Ambitionen verfügen, reicht vom Gärtner über den Modeschöpfer bis zum theoretischen Physiker. Sie alle sehen Aufgaben und versuchen zunächst intuitiv gefundene Lösungen in die Form konkreter Produkte zu übertragen und diese auszuprobieren. Ihnen das Attribut eines Designers abzusprechen, fällt schwer, den Design sollte doch zunächst kein Werturteil sein, sondern ein bestimmtes Tun kennzeichnen.

Neben der kreativen Dimension des Designers, der notwendig intuitive Prozesse vorangehen müssen, gibt es eine weitere: Die Dimension möglicher Auswirkungen. Ganz sicher hat der Bastler darum mehr Entscheidungsfreiheiten zur Verfügung als der Konstrukteur und der Gestalter.

In der hiesigen Sozialstruktur verketteter Realisationsprozesse kommt beiden, dem Konstrukteur wie dem Gestalter, eine ähnliche Position zu. Sie liefern nämlich nicht wie der schöpferische Handw erkmeister funktionierende Gebrauchsgegenstände, sondern Darstellungen, Modelle, Zeichnungen, Pläne, Fertigungs- und Gebrauchsanweisungen. Darstellungen, Modelle usw. sind aber Programme für das Erreichen bestimmter Ziele, die zeitlich z. T. sehr viel später erst eintreten sollen. Sie dienen nachfolgenden Institutionen als Handlungsanweisungen und determinieren die Realisationsprozesse mehr oder weniger streng. Voraussetzung für Teilnahme an solchen Realisationsketten ist die Sicherheit, mit der die Programme die beabsichtigten Ziele herbeiführen. In der Art der Ziele scheinen sich Konstrukteure und Produktgestalter zu unterscheiden. Dem Konstrukteur obliegt dem Gang seiner Ausbildung und seinen Fähigkeiten entsprechend das Design von offenen Maschine-Systemen, die über andere Maschine-Systeme geschlossen werden sollen. So die Konstruktion eines Motors, der in ein Pkw eingebaut, an Getriebe, Brennstoff usw. angeschlossen seinen Zweck erfüllt. Bis zu diesem Punkt durchläuft er primär im Kontakt anderer Maschinen verschiedene Realisationsprozesse. Die adäquate Sprache zur Absicherung seiner Programme gegen mögliche Fehler findet der Konstrukteur in der Physik, in der Chemie, in der Mechanik, in der Festigkeitslehre, in der Technologie usw. Diese Disziplinen lassen Relationen zwischen Maschinen und Maschinenteilen hinreichend gut beschreiben. Im Gegensatz zum Produktgestalter zielt der Konstrukteur also auf physikalische Zustände, die im wesentlichen

durch Transformation von Energie oder Transportation von Materie zu kennzeichnen sind.

Dort, wo etwas als Gestalt-Form-Erscheinung auftauchen soll, sind Maschine-Systeme offen für wahrnehmende Personen. Wahrnehmen ist ein bestimmtes Verhalten und liegt zwischen der Rezeption und der Aktion einer Person und damit innerhalb eines über die sozio-kulturelle Umgebung eines Menschen geschlossenen Kommunikationskreises. Wohl kann die Physik, die Psychophysik und die energetischen Grenzen einer solchen Kommunikation aufzeigen, etwa indem sie Sichtbarkeitsgrenzen, Belastbarkeitsgrenzen, Leistungsgrenzen usw. benennt; nicht aber über Form, Gestalt usw. Auskunft geben. Daß die Physik, die Physiologie usw. keine Gegenstände, keine Gestalten kennt wie sie von der Wahrnehmung erzeugt werden, wird dort erkennbar, wo Wahrnehmung nicht als additive Korrektur gemessener Daten auftritt. Ein Elektron hat z. B. keine Gestalt, ist eine strukturierte Datensammlung. Schon die Vielfalt der produzierten und darum technologisch möglichen Autokarosserien, Radiogeräte, Öfen, Lampen usw. zeigen, daß technologisch-konstruktive Kriterien im Bereich der Produktgestaltung irrelevant mindestens aber anderen Kriterien untergeordnet sind. Auch gibt es bei Stühlen z. B. Probleme der Sitzphysiologie. Aber die vielen tausend Variationen, die innerhalb der physiologischen Grenzen möglich sind, zeigen, daß es darauf nur sekundär ankommt. Ja, man ist sogar häufiger als man glaubt, dazu geneigt, auf Komfort zu verzichten, um andere Komponenten, etwa die Schönheit oder das saubere Aussehen, nicht zu entbehren. Diese prinzipielle Unmöglichkeit mit der klassischen Physik, dem physiologisch orientierten Teil des human-engineering usw. jene den Produktgestalter interessierenden Mensch-Maschine-Kopplungen zu beschreiben, kennzeichnet den Unterschied zwischen Produktgestalter und Konstrukteur als einen Unterschied in der Methode.

Der Gestalter muß für seine Tätigkeit ganz andere Techniken beherrschen und über ganz andere Kenntnisse verfügen als der Konstrukteur. Seine Tätigkeit zielt - soweit er sich dessen bewußt ist - auf (psycho-) soziale Zustände. Es ist seine Aufgabe, ein Maschine-System in eine Kultur, in einem sozialen System zu installieren. Dabei muß er sich zunächst bewußt sein, daß gerade jener (psycho-) soziale Kontext, in den ein solches Maschine-System gesetzt wird, einer fortwährenden Dynamik unterworfen ist. Während der Konstrukteur mit dem relativ konstanten Konzept der Energie mit allen seinen Konsequenzen umzugehen versteht, scheint dem Objekt des Gestalters das mehr dynamische Konzept der Kommunikations- und Informationstheorie gerecht zu werden. Produktformen, Produktgestalten sind nämlich vor allem für den Benutzer erst einmal Nachrichten, die informieren, auf mögliche Erreichbarkeiten hinweisen und so den Benutzer in die Lage versetzen, ein Gerät in einer bestimmten Art und Weise zu gebrauchen. So ist sicher eine der Aufgaben des Gestalters, die Gegenstände mit den nötigen für die Benutzer verständlichen Gebrauchshinweisen auszustatten.

Optische Geräte beispielsweise müssen anders aussehen als Küchengeräte. Technologisch-konstruktive Gründe gibt es dafür kaum, wohl aber solche, die sich auf ein Gebrauchsimagen beziehen. Solche Images sind Resultate statistisch verlaufender Prozesse, die man selbstverständlich auch beeinflussen kann. Außerdem kann kaum ein Zweifel daran bestehen, daß Gefühle wie Freude, Schönheit, den Gebrauch eines Gerätes beeinflussen. Schließlich verdankt die Produktgestaltung ihre Existenz der Tatsache, daß gut aussehende Geräte schlecht aussehenden vorgezogen werden. Ferner ist die regionale Verteilung der Gegenstandsbereiche, deren erforderliche Innovation und Entwicklung dem Produktgestalter Aufgaben stellt, durchaus nicht selbstverständlich und stabil. Ihr entsprechen komplizierte, soziale Prozesse, in die ein Designer durch seine Tätigkeit fortwährend eingreift.

Veraltete Qualitäts- und Wertvorstellungen der Benutzergruppe können als Widerstände gegen die Einführung neuer Produkte fungieren. Der Gestalter muß sich z. B. fragen, wie weit er ohne Schaden vom Archetyp eines Gerätes abweichen kann, wie hoch der Informationsaufwand ist, um jene Widerstände zu überwinden und ob er sich solche Modifikationen leisten kann.

Möglicherweise kommt an dieser Stelle der Einwand: Der Produktgestalter sei ein Koordinator. Abgesehen davon, daß der Konstrukteur die oben umrissenen Probleme der Produktgestaltung schon von der Methode her gar nicht lösen kann und es darum in einem Produktentwicklungsteam möglicherweise ein Loch geben würde, wenn der Fachmann dieses Bereiches fehlen würde, hat sich schon immer erwiesen, daß in der Zusammenarbeit von Konstrukteuren, Gestaltern, Wirtschaftlern, Produktionsingenieuren usw. der zum Koordinator avanciert, der von den übrigen als solcher anerkannt wird und die erforderlichen Koordinationstechniken beherrscht. In wissenschaftlichen Teams ist es häufig der Mathematiker oder der Logiker. Mit einem guten Willen und einer kulturellen Absicht allein ist man noch kein Koordinator. Auch hier ist das "Handwerkszeug" entscheidend, eine bestimmte Rolle zu spielen oder nicht.

Die Unterscheidung von Konstrukteur und Produktgestalter zeigt sich hier als eine sinnvolle Differenzierung des Bereichs möglicher Ziele und dementsprechend der Arbeitsmethode, nicht des Geschmacks. Bei allem muß sich der Gestalter der großen Verantwortung für die möglichen sozialen Veränderungen bewußt sein, die sein Agieren mit anderen Menschen, mit dem Konsumenten, dem Ge- und Verbraucher, mit sich bringt. Diese Verantwortung kann er aber erst in vollem Umfang tragen, wenn er die Auswirkungen seiner Tätigkeit vorausszusehen vermag, die wie vorher expliziert über die von ihm erstellten Programme ablaufen, d. h. wenn er seine Programme hinreichend abzusichern versteht. Denn erst wenn er leistungsfähige Techniken und Methoden entwickelt und beherrschen gelernt hat, erst wenn er operative Modelle handhaben kann, die ihm einigermaßen sichere Prognosen zu machen

gestatten, erhebt er sich sachlich über das Niveau der formgebenden Ehefrau des Generaldirektors oder des Firmengrafikers, deren Geschmack schon häufig zu guten Entwürfen führte und stellt sich qualitativ neben den Konstrukteur, ohne in dessen Gebiet herumzudilletieren.

Es ist erfreulich zu sehen, daß man sich an der Hochschule für Gestaltung für solche Grundlagen der Produktgestaltung und der Produktplanung interessiert und sich bemüht, nicht dem unreflektierten Geschmack allein zu verfallen, denn erst wenn die Intuition durch ein Fachwissen in obigem Sinne auf vertretbare Ziele ausgerichtet werden kann, gilt sie als Motor der Entwicklung, und das zu lernen ist der Mühe wert.

Klaus Krippendorff