In den Nachkriegsjahren waren Sparsamkeit und Wiederverwertung eine Selbstverständlichkeit in Deutschland. So ging der junge Siegfried Maser mit seinem Vater auf Baustellen, sammelte Nägel oder zog sie aus alten Brettern und machte sie wieder gerade, so dass sie wieder verwendet werden konnten. Heute ist er einer der bekanntesten deutschen Designtheoretiker. Maser begann seine Karriere an der Seite der strengsten Vertreter des ›technischen Rationalismus‹ an der Hochschule für Gestaltung in Ulm. Nach und nach entdeckte er die Relevanz der Nachhaltigkeit für das Design. Im folgenden Interview spricht er über diesen Weg.

Persönlichkeiten: Siegfried Maser

MICHAEL MAXEIN & DAVIDE BROCCHI

Siegfried Maser studierte Philosophie, Physik und Mathematik und promovierte beim Philosophen Max Bense am Institut für Philosophie und Wissenschaftstheorie der Technischen Hochschule Stuttgart. Zwischen 1969 und 1971 arbeitete er als Dozent für Allgemeine Kommunikationstheorie am Institut für Umweltplanung an der ehemaligen Hochschule für Gestaltung Ulm. Die Beschäftigung mit Ökologie im Zusammenhang mit Design, Architektur und Stadtplanung begann bereits in den 1970er Jahren. Er war Professor und Rektor der Bergischen Universität in Wuppertal sowie der Hochschule für Bildende Künste in Braunschweig. Seit 2004 ist Siegfried Maser emeritiert.

Davide Brocchi (DB): Herr Professor Maser, wenn Sie das Wort Nachhaltigkeit hören – was verstehen Sie darunter?
Immer noch schön finde ich das ursprüngliche Bild von der Forstwirtschaft: Die Bäume eines Waldes wachsen jährlich so und so viel. Ich habe mal mathematisch berechnet, wie viel das ist und wenn ich jedes Jahr nur so viel Holz fälle wie nachwächst, bleibt immer gleich viel Wald übrig. Aber auch jede Haushaltsführung, auch die private, hat mit Nachhaltigkeit zu tun. Ich kann von den einfachen Leuten lernen, dass ich sehr sorgsam mit den Dingen, die ich habe, umgehen sollte. Das ist der Vorteil von armen Gesellschaften – bei aller Not und allem Elend.

1946 zum Beispiel ging mein Vater auf Baustellen und ich durfte mit, um Nägel gerade zu hauen. Ich zog die Nägel aus den alten Brettern und machte sie gerade, sodass sie wieder verwendet werden konnten. Das war funktionelles Recycling. Aber es war selbst-

verständlich. Man hat damals alles gesammelt. Wir mussten Mäuse sammeln und haben pro Maus 10 Pfennig bekommen. Wir mussten Maikäfer sammeln und wir haben freiwillig Zigarettenkippen gesammelt, weil man den verbliebenen Tabak rausholen und wieder verwenden konnte. So gibt es viele Möglichkeiten den Begriff Nachhaltigkeit zu erklären. Ich habe in einem Seminar mal die Frage gestellt, ob die Natur im banalen Sinne selbst *ökologisch* ist oder nicht. Eine Vielzahl der Spezies bisher ist ja auch ohne menschlichen Einfluss ausgestorben. Dann stellt man rasch fest: Es gibt ›sich selbst reproduzierende Systeme‹ – und das hat ebenfalls mit Nachhaltigkeit zu tun.

DB: Autopoiesis?

Ja. Wenn sie ein System mit 100 Elementen haben, dann ist das produktive Ergebnis dieses Systems immer einfacher als es selber. Jetzt kann das System immer komplexer werden – mehr Elemente beinhalten. Und plötzlich gibt es Systeme, die so komplex sind, dass das, was sie machen, von derselben Qualität ist wie es selbst – beispielsweise sich selbst reproduzierende Automaten.

Aber auch die Biologie ist ein Beispiel. Ein Wurm bringt einen Wurm zur Welt. Stellt sich die Frage: Gibt es Systeme, die so komplex sind, dass sie noch komplexere Systeme als sie selbst produzieren können? Vielleicht ist der Mensch ein Beispiel dafür. Wenn ich zum Beispiel alle Rechner der Welt miteinander vernetze, bekomme ich ein neues informationsverarbeitendes System. Möglicherweise hat es eine Komplexität die dazu fähig ist, ein höheres *Wesen* als den Menschen hervorzubringen. Man müsste es nur mal probieren! [lacht]

Michael Maxein (MM): Ist diese zunehmende Komplexität nicht auch eine willkommene Herausforderung für Gestalterinnen und Gestalter?

Natürlich! Gestalter glauben, dass wenn sie die Welt ordnen und wir sie wahrnehmen, dann entsteht durch die harmonische Ordnung draußen auch eine harmonische Ordnung in uns drin – und das tut gut. Warum? Weil unser Denken und Handeln eben immer komplexer wird und wir diese Ordnung zunehmend lernen und dann auch in der Umwelt wiederfinden.

DB: Wie hat denn das Thema Ökologie die Aufgaben der Designer verändert?

Ich hatte verschiedene Bekannte, die sich früh damit auseinandergesetzt haben – unter anderem Evelin Möller.[1] Sie hat es »*ökologisches Design*« genannt und gesagt: Zu den Fächern, die ihr bisher gelehrt habt, kommt dieses noch dazu. Das hat mich damals ein bisschen aufgeregt, weil ich der Meinung war, da kommt nicht *eins dazu* – sondern das da ändert die Denke aller Fächer, die vorher schon da waren. Ich mache ja nicht Konstruktionslehre, Marketing, Zeichnen und zusätzlich Ökologie – sondern die Ökologie verändert das Marketing selbst, verändert das Konstruktive, verändert alles. Ökologie muss radikal die Denke verändern. Die Studenten lernen das, was sie künftig bei der Lösung ihrer Aufgaben brauchen. Sie können zeichnen oder ein Modell bauen. Die Ökologie aber verändert bereits die Aufgabestellung radikal und nicht erst die Lösung.

Wenn ich eine schon schwachsinnige Aufgabe habe, dann kann ich mit meinem ökologischen Anspruch nur scheitern. Ich habe relativ früh Seminare zu dem Thema gemacht.

DB: Und welches waren die wichtigsten Texte oder Autoren?

Das fing an mit einer Geschichte, in der die Vögel im Frühling plötzlich nicht mehr pfeifen …

1 Autorin einer der ersten deutschen Veröffentlichungen zum ökologisch orientierten Design: ›Unternehmen pro Umwelt. Ansätze ganzheitlichen Denkens in Politik und Wirtschaft, Architektur, Produktentwicklung und Design‹ erschienen 1989 in München bei Lexika.

DB: Vielleicht meinen Sie ein Buch, das 1962 erschien – ›Silent Spring‹ von Rachel Carson …?

Ja, genau – damit fing es an. Weil ich gelesen hatte, dass es John F. Kennedy sehr beeindruckte und weil daraufhin das erste ›Umweltjahr‹ zustande kam. Ich lehrte damals Design-Philosophie, Planungs- und Systemtheorie, Kommunikationstheorie und Ästhetik. Die Design-Philosophie war ein sehr dynamisches Fach, mit ständigen Neuerungen. Ein gutes Beispiel in dem Zusammenhang war jedoch viel später auch die Verpackungsverordnung – 1991. Hieran konnte ich nachweisen, dass Ökologie bzw. Umweltschutz in der Tat nicht nur ein zusätzliches Fach ist, sondern die Denke radikal verändern kann. So haben wir versucht, ein System zu entwickeln, an dem man sich bei der Gestaltung von Produkten orientieren kann – wir nannten es »*Die vier V*« . Es sind Zielsetzungen, die es schon beim Entwurf des Produkts zu berücksichtigen gilt: *1.* Vermeiden, *2.* Vermindern, *3.* Vereinfachen, *4.* Verwerten. Damals war z. B. Porsche das erste Unternehmen, dass das ganze Kupfer, das im Auto verwendet wurde, wiederverwerten wollte. Bei den Planungsmodellen angefangen habe ich jeden Schritt nach den *vier V* geprüft: Brauche ich den Schritt unbedingt? Kann ich ihn vermeiden? Kann ich den Materialeinsatz vermindern oder den Prozess vereinfachen? Wie lässt sich das eingesetzte Material später auf einfache Weise wieder verwerten? Ich bin das ganze Modell so durchgegangen.

DB: Würden Sie daraus auch Ihre Definition eines Nachhaltigen Designprozesses ableiten?

Ja vielleicht – aber mit Definitionen ist es ja eh so eine Sache. Wie definiert man Design? Was genau ist dann *Nachhaltiges Design*? Man hat lange gedacht, man fängt mit Definitionen an und leitet davon alles ab. In der Mathematik funktioniert das auch, aber in den Disziplinen, die sich um die Welt kümmern, da komme ich mit vorgegebenen Definitionen nicht wirklich weiter. Der Mathematiker Benoît Mandelbrot hat gesagt: »*Bisher haben wir die Knicke in den Kurven immer rausgeschmissen. Jetzt interessiere ich mich genau für die.*« Und er fing an, Kurven zu gestalten. Und am Ende kam eine Kurve raus, die können Sie nicht mehr integrieren, sie können die Fläche nicht mehr bestimmen, es lässt sich nicht mehr differenzieren – die ganze Mathematik bricht zusammen.

MM: Die ›Chaos-Theorie‹ …

Man nannte es ›Chaos-Theorie‹, weil die traditionelle Denkordnung zusammenbrach. Heute nennt man es ›Fraktal‹. Je nach Sachverhalt ergeben sich immer die unterschiedlichsten Sichtweisen. Eigentlich gibt es aber nur vier mögliche Meinungen: die richtige, die falsche, die übliche und die meinige. Solch differierende Einschätzungen und Wahrnehmungen von Subjekten zu einem größeren ganzen zu vereinen, die Einheit in der Vielfalt zu suchen, das genau ist die Herausforderung, der ein fraktales System gerecht werden will. Bis heute wurden sehr viele unterschiedliche Definitionen zum Design verfasst, von sehr engen bis hin zu sehr allgemeinen. Ich kann in der Geschichte schauen, wer die *Helden des Designs* waren und was sie gesagt haben. Und dann kommt ein Aspekt, den sie alle genannt haben – und so haben sie am Ende ihre Definition. Das Definieren von Begriffen, das Festhalten von Bedeutungen, das kann frühstens am Ende und auch dann nur auf Zeit passieren.

DB: Apropos Helden des Designs: Die Studentenproteste in den 68ern – wie haben Sie diese erlebt? Wie standen Sie dazu?

Ich habe 1965 promoviert und war im Anschluss daran Assistent von Max Bense an der Technischen Hochschule in Stuttgart. Ich war überzeugt, dass viele der Professoren Mist machen und dass ich es viel besser kann. So wurden in den Fluren Zelte aufgebaut und auf eine Tafel habe ich geschrieben, welche Seiten des ›Kapital‹ von Karl Marx heute bei mir dran sind. So habe ich da gesessen und gewar-

tet, bis jemand kommt und irgendwas passiert. Wir haben uns natürlich auch immer gut vorbereitet. Insofern hat man viel dabei gelernt. Ich hatte das Glück, dass Max Bense selber so ein Revoluzzer war, der nichts dagegen hatte. Was mich heute manchmal wundert ist, dass die Studenten so brav sind. Sie haben große Veranstaltungen in einem kleinen Raum – und können nicht sitzen bzw. sie sitzen auf dem Boden. Das muss heute nicht sein. Hätte irgendwer das richtig organisiert, würden genügend Stühle da stehen oder man wäre in einem Raum, der groß genug ist. Oder wenn ein Hochschullehrer schlechte Lehre macht – ich würde mir das nicht bieten lassen. Aber ich komme vom Thema ab … [lacht] Persönlich hatte ich damals eine trivial erscheinende Motivation: Es gibt eigentlich nur dann Fortschritt, wenn die Studies schlauer sind als ihre Lehrer. Solange man immer nur dasselbe reproduziert, passiert nichts Neues. Das gilt natürlich heute noch genauso.

DB: Wie sind Sie, nach Mathematik und Philosophie, zum Design gekommen?

Ich habe Mathematik studiert, weil ich mir damals einbildete, dass man mit Mathematik immer Recht hat. Bis ich gemerkt habe, dass dort der Umgang mit Wahrheit noch problematischer ist als in anderen Fächern. Aber es wird verdrängt: keiner traut sich zu sagen, dass die Wahrheit nicht in den Zahlen liegt … Ich entschied mich am Ende für eine Kombination von Mathematik, Physik und Philosophie – Philosophie mit dem Schwerpunkt Ästhetik. Es macht Spaß, wenn man sieht, dass Mathematik nicht auf dem Papier und in Formeln stattfindet, sondern dass sich Realität so verhält wie man es irgendwann mal gerechnet hat. Und was ich errechnet habe, kann ich auch reproduzieren. Das wiederum hat mit numerischer Ästethik[2] zu tun. Damit, dass das Verhältnis zwischen Mathematik und Kunst ein gutes ist und dass es eine ganze Reihe von Ansätzen gibt, ästhetische Werte tatsächlich zu quantifizieren. Offiziell war ich damals aber Kommunikationstheoretiker. Mir wurde klar, dass wir zur Kommunikation zwar üblicherweise Text – bis hin zu seiner formellen Exaktheit in der Mathematik – aber natürlich auch Bilder benutzen. Text allein ist langweilig – ein großes Buch ohne Bilder ist furchtbar. Aber ein Bilderbuch ohne Text ist keine Dissertation. Irgendwo dazwischen muss man ein gutes Verhältnis finden und so stieg ich mehr und mehr ins Kommunikationsdesign ein. Und dann dachte ich, dass ich visuelle Kommunikation – also Bilder – auch verbal transformieren kann. Und umgekehrt: Ich kann das Verbale ins Visuelle transformieren. Es ist ja so, dass wir die meisten Informationen mit dem Auge aufnehmen und mit dem Mund abgeben. Also muss in uns drin die Übersetzung von Auge zu Mund funktionieren, sonst haben wir keine Chance. Das nennt man visuelle und verbale Kommunikation. Und wenn ich dann interdisziplinär arbeite, wenn ich Brücken zwischen unterschiedlichen Wissenschaftsbereichen baue, ist das ein typisches kommunikatives Geschäft. Die Ulmer nannten das ›MADEKO‹: MA von *Marketing*, DE von *Design* und KO von *Konstruktion* – und Design sollte die Brücke zwischen Marketing und Konstruktion sein.

DB: Sie haben zwei Jahre lang an der Hochschule für Gestaltung in Ulm gearbeitet. Dort assoziierte man Design sehr stark mit einem Rationalisierungsprozess, wobei gerade die Mathematik eine prominente Rolle spielte.

Es war dort nur das erlaubt, was man auch begründen konnte. Der Funktionalismus stand hoch im Kurs. Die Vertreter der HfG nannten es »*technischen Rationalismus*«. Die Ratio war das Herzstück ihrer Designtheorie. Weil die Anwender der Technik Ingenieure und keine Künstler sind, wurden in Ulm die Künstler nach und nach ausgegrenzt. Die Haltung war: »*Die Künstler sind nur Schmarotzer und unfähig die Probleme der Gesellschaft zu lösen.*« Technischer Rationalismus hat in

2 So auch der Titel der Habilitationsschrift von Siegfried Maser: ›Numerische Ästhetik – Neue mathematische Verfahren zur quantitativen Beschreibung und Bewertung ästhetischer Zustände‹. K. Krämer: Stuttgart/Bern 1970

der technischen Welt seinen Sinn. Wenn ich Raketen baue, um auf den Mond zu fliegen, dann ist dies die richtige denkerische Grundhaltung. Wenn ich aber dieselbe Denkweise beim Gestalten eines Kinderzimmers anwende, bin ich pervers. Die HfG hatte eigentlich eine ganz gute Philosophie zum Aufbau von Industrieunternehmen, für den Wechsel vom Handwerk-Produzieren zum Industrie-Produzieren. Man legte aber sehr viel Wert darauf, diese Denke von Ästhetik und Kunst abzugrenzen. Ästhetik als sinnliche Wahrnehmung spielt immer eine Rolle. Wenn ich Farbe nicht begründen kann und in der Folge alle Produkte nur grau gefärbt werden, dann hat das natürlich auch für die Wahrnehmung der Menschen Konsequenzen – das ist klar.

DB: War diese Denkweise an der HfG mit dem Begriff Nachhaltigkeit vereinbar?

Die Umwelt- und Nachhaltigkeitsdebatten kamen später. In einer der letzten Ausgaben der Zeitschrift der HfG, eine Ausgabe mit schwarzen Deckblatt,[3] stand eine Aufforderung von Gui Bonsiepe, einem der Dozenten dort: »*In unserer Hochschule müssen wir anders weitermachen als bisher – und zwar die Umweltproblematik in den Vordergrund rücken.*« Das war 1968, da gab es nicht einmal die Grünen. Um die verbliebenen Studierenden zu beruhigen, gründete man das ›Institut für Umweltplanung‹. Mit sechs Lehrern, einer davon war ich.

DB: Wenn ich die Studierenden frage, was Design ist, sagen sie unter anderem: Alles, was nicht Natur ist. Design ist das, was von Menschen gestaltet wurde. Haben sie recht?

Sie sollten auf jeden Fall ein bisschen selbstbewusster werden und sagen: »*Was Design ist, weiß ich nicht, aber ich bin ein Designer.*« Wenn sie diesen Beruf tatsächlich gelernt haben, dann wissen sie auch, wie vielfältig er ist; wie unterschiedlich die Aufgaben sind. Deshalb ist es wichtig, dass Designer versuchen, sich einen Überblick zu verschaffen über die Vielfalt der Theorien, der Positionen und der Strömungen. Jeder Designer beeinflusst eine bestimmte Entwicklungsrichtung, von der man selbst überzeugt ist – von der man auch andere überzeugen will. Ich las einmal den Satz, in etwa: »*Menschen sind schon blöde Dackel. Nicht nur dass wir die Welt leer fressen, sondern wir scheißen sie gleichzeitig voll.*« Das ist ein harter Spruch, aber leider stimmt er. Wenn man Designer ist, hat man auch eine gewisse Verantwortung.

MM: Victor Papanek[4] griff die Frage nach Ethik in Verbindung mit Design ja damals auf.

Solche Autoren rückten in den 1970ern mehr und mehr in den Vordergrund, weil man Design eher aus der Ethik (anstelle zum Beispiel des technischen Rationalismus) heraus entwickeln wollte. Man sagte: Gut, es gibt die Logik, die Methodik, die Ästhetik und dann noch die Ethik in der Philosophie. Man stellte schnell fest, dass man die drei Disziplinen, die das zentral menschliche in der Philosophie ausdrücken, nämlich Logik, Ästhetik und Ethik, unter einen Hut bekommen muss. Heute, in der Postmoderne, soll das, was unter ästhetischen Gesichtspunkten gemacht wird, auch Freude bringen. Es macht Spaß mit Farben zu arbeiten, mit unterschiedlichen Formen zu arbeiten und Leute glücklich zu machen. Und warum soll ich nicht Dinge machen, die mir Spaß machen? Damals hieß es: Wie kannst Du solche Stühle produzieren, wenn in Vietnam gerade Krieg ist und in Afrika Hunger herrscht? Ich war mal in den 70ern bei einem Kongress in Rumänien. Da haben die Chinesen kurzfristig mit der Begründung abgesagt, sie hätten gerade Kulturrevolution und deshalb wichtigeres zu tun, als über Ästhetik zu diskutieren. Das hat mich mächtig beeindruckt. Ich stellte mir die Frage: Wie kann ich es mir überhaupt leisten, schwer-

3 Es handelte sich dabei wohl um ›ulm 21‹, die letzte Ausgabe der Zeitschrift der Hochschule für Gestaltung. Sie erschien im April 1968.

4 Victor Papanek war österreichisch-amerikanischer Designer und Designphilosoph. Sein bekanntestes Werk war ›Design for the Real World: Human Ecology and Social Change‹, Pantheon Books: New York 1971.

punktmäßig das Schöne zu machen? Aber Schiller zum Beispiel sagte, dass der Mensch erst beim Spielen richtig zum Ausdruck kommt und das Spielen ein Üben fürs Leben sei. Bei der Arbeit mit Kindern zum Beispiel kommen Ästhetik, Logik und Ethik – kommt alles gut zusammen. Ich bin jetzt ein Rentner. Ich habe viel Zeit und kümmere mich sehr gerne und sehr viel um Kinder. Das sind teils behinderte Kinder in Polen; es ist ein blinder Junge, bei dem es mir gelungen ist, ihn in eine normale Schule zu bringen. Oder ein mehrfach behindertes Mädchen, das in derselben Schule ist – ein Vorzeigeprojekt, mit europäischer Unterstützung.

MM: Sie haben in Polen auch einen Orden für Ihr Engagement verliehen bekommen.

Ja – der ›Orden des Lächelns‹ ist ein Preis, da haben nur Kinder das Vorschlagsrecht und es war mir eine besondere Ehre.[5]

DB: Doch noch einmal zurück zum Design. Wie Sie eben bereits beschrieben haben, scheint sich durch die Globalisierung ein Design verbreitet zu haben, das in erster Linie Spaß zu machen scheint. Und dieses Design hat auf andere Länder, Völker und Kulturen Auswirkungen, die mit Spaß wenig zu tun haben. Was also ist ihre Vision für das Design?

Das mit dem Spaß ist ja nur die eine Seite – gestalterische Aufgaben wird es immer geben. Das Problem dabei ist, dass typische Aufgaben des Industrial-Designs vermutlich irgendwann gelöst oder nicht mehr interessant sein werden. Wie man ein Bürosystem oder ein Büroarbeitsplatz gestaltet – da gibt es inzwischen kaum Verbesserungsmöglichkeiten. Eher wird es im Bereich der Automatisierung noch Entwicklung geben. So nutzt man derzeit ja zum Beispiel bei Laptops höchstens 5 oder 10 Prozent der Funktionen, die insgesamt zur Verfügung stehen. Es ist so, dass wir die Automatisierung in das Produkt integrieren, aber den Umgang mit dem Produkt in einer Gebrauchsanweisung, einem Buch oder in einer Datei als Text abbilden. Es müsste doch einfacher sein, wenn wir dies alles in das Produkt integrieren – und nicht in uns. Wir sind ja nur begrenzt lernfähig. Das heißt, interessante Projekte gibt es in der Tat gerade im Bereich der Integration von Informationen, die ich zum Gebrauch eines Produktes benötige. Was die Konsequenz daraus ist, das wissen wir nicht. Vielleicht macht sich der Mensch auf diese Weise überflüssig. Was kommt jetzt? Kommt jetzt das Chaos oder kommt eine neue Form von Logik?

DB: Wie hat Ihr Interesse für Logik Ihre Auseinandersetzung mit Design beeinflusst?

Ich habe irgendwo gelesen: »*Die Logik ist das Badezimmer im Haus der Philosophie.*« Sie schafft Ordnung und Sauberkeit. Logik heißt erst einmal Definitionslehre, Mengenlehre etc. Und die Aussagenlogik ist, dass über Begriffe Sätze formuliert werden und Sätze miteinander zusammenhängen. Und alle Begriffe werden so definiert, dass sie alle Sätze beweisen – sich also aus anderen Sätzen ableiten. Das heißt letztendlich Ordnung schaffen – und das ist Ästhetik.

DB: Mit Ordnung kommen die Menschen ja auch besser zurecht als mit komplexen Modellen.

Das ist richtig. Ich habe in meinen Seminaren immer gesagt: Wenn wir anfangen mit Denken, dann halbieren wir erstmal die Welt in zwei Teile – hell und dunkel, heiß und kalt, Nacht und Tag. So fangen wir an. Dann lernen wir, dass diese Denkweise zu grob ist. Es gibt nicht nur gut und böse, sondern auch gut gemeint. Es gibt auch Noten von 1 bis 6. Dann denken wir: O.K. – das ist die eine Seite, das die andere – und dazwischen gibt es so Gra-

5 In einem Internetartikel des ›Stadtnetz Wuppertal‹ vom 05.11.09 hieß es unter dem Titel ›Orden des Lächelns für Alt-Rektor Prof. Siegfried Maser‹: »Herr Professor Maser ist Vorsitzender des Freundeskreises Liegnitz in Wuppertal. Seit 10 Jahren unterstützt er finanziell und sachlich unsere Kinderfreizeiten. Er besuchte uns in unseren Freizeiten und brachte uns immer Geschenke, Spiele oder Süßigkeiten mit.« (Quelle: http://www.stadtnetz-wuppertal.de/article47065-3985.html)

duelles. Es gibt warm und kalt und Grad Celsius. Erst gab es die zweiwertige Logik, hier ist das graduierte Denken.

Am Anfang war Schwarz-Weiß, dann kamen die Grautöne und jetzt muss ich die ganze Welt einordnen. Mein Problem dabei sind eigentlich die Grenzen. Ich muss schauen, dass ich sie rausschmeiße und nicht noch mehr einziehe. Und ich sage: Gut, es gibt das Weiße und es gibt das Schwarze und die wirken aufeinander. Ich betrachte es als Funktion und nenne es meinetwegen *Kontrast*. Und jetzt mache ich nicht mehr die Lehre von Schwarz und Weiß, sondern die Lehre vom Kontrast. Das nennt man auch funktionelles Denken. Wenn Kontrast nun mein Thema ist, dann sind die Grenzen das Weiß und das Schwarz. In Wahrheit ist mein Problem aber der Spannungsbogen zwischen solchen Kontrasten und den soll ich nun in ein harmonisches Verhältnis bringen. Am Ende bekommt man ein fraktales System. Wer sich mal so eine Denke angeeignet hat, der nennt jeden, der noch mit funktionalistischem Denken kommt, naiv. Man sagt heute, dass es nicht nur eine Lösung gibt, sondern es gibt viele Lösungen, die nebeneinander Platz haben – und nicht eine richtige.

DB: Ist das auch Ihre Definition für die Postmoderne?

Die Postmoderne ist irgendwo dazwischen. In der Kunst- und Designgeschichte gab es verschiedene Phasen. Aber eine der Grundideen war zu reflektieren, wie Künstler arbeiten und ein Künstler will auf jeden Fall und immer *etwas anderes* machen. Das kann im Design nicht so sein. Da will man zwar auch etwas verändern – aber man will es besser oder anspruchsvoller und nicht bloß *anders* machen.

Siegfried Maser, geboren 1938 promovierte und arbeitete Maser bei Max Bense am Institut für Philosophie und Wissenschaftstheorie der Technischen Hochschule Stuttgart, habilitierte 1968 mit einer Arbeit über Numerische Ästhetik und erhielt in der Folge einen Lehrauftrag für ›Logik und Logistik mit besonderer Berücksichtigung der Kommunikationsforschung‹. In der Folge war er Dozent für ›Allgemeine Kommunikationstheorie‹ am Institut für Umweltplanung in Ulm (ehemals HfG Ulm) und bis 1978 Professor für ›Systemforschung und Planungstheorie‹ im Fachbereich Experimentelle Umweltgestaltung in Braunschweig. Seit 1978 ist er (seit 2004 emeritiert) Professor für ›Designtheorie‹ im Fachbereich Design der Bergischen Wuppertal mit den Hauptarbeitsgebieten Designphilosophie, Planungs- und Systemtheorie, Kommunikationstheorie, Ästhetik und Ökologie. Er ist seit Anfang der 1970er Jahre im Deutschen Werkbund und im VDID aktiv, erhielt zahlreiche nationale und internationale Auszeichnungen (u. a. 2009 den ›Orden des Lächelns‹) und ist heute u. a. als Gastdozent an der Technischen Universität Kosice und der ecosign/Akademie für Gestaltung Köln tätig.

Literatur

Maser, Siegfried (1970): ›*Numerische Ästhetik – Neue mathematische Verfahren zur quantitativen Beschreibung und Bewertung ästhetischer Zustände*‹. Stuttgart/Bern: K. Krämer.

Maser, Siegfried (1971): ›*Grundlagen der Allgemeinen Kommunikationstheorie*‹. Stuttgart: Verlag Berliner Union.

Maser, Siegfried (1993): ›*Zur Planung gestalterischer Projekte*‹. Essen: Verlag Die Blaue Eule.