

Hochschule der Künste Zürich, Bachelor of Arts
in Vermittlung von Kunst und Design, BAE

DESIGN

TEIL 1 – EINE EINFÜHRUNG

Der «Bachelor of Arts in Vermittlung von Kunst und Design» der Zürcher Hochschule der Künste hat, wie der neue Titel zum Ausdruck bringt, neben der Kunst vor kurzem auch das Design ins Boot genommen. Grund genug, hier über beide Begriffe, insbesondere den neuen, grundsätzlich nachzudenken und vor jeglicher Befrachtung durch die Geschichte des Faches die Frage zu stellen: Was ist in Ausbildung und Praxis der Vermittlung im gestalterischen Bereich das Potenzial von «Design»?

Fundus für die folgenden Betrachtungen bilden die Erfahrungen, die Dozierende im Studiengang Lehrberufe für Gestaltung und Kunst sowie im daraus hervorgegangenen heutigen Bachelor «Vermittlung von Kunst und Design» gemacht haben. Dialektisch werden die Berufskompetenzen von «Vermittlerinnen» bzw. «Vermittlern» und «Designerinnen» bzw. «Designern»* gegeneinander abgearbeitet, um das der Vermittlung Eigene am Design hervortreten zu lassen, insbesondere die diesbezüglichen Schwerpunkte und Zielsetzungen der Ausbildung. Der so initiierte Diskurs wird an Theorien rückgebunden und entfaltet in den folgenden sieben Schritten einen, der Beantwortung der Fragestellung dienenden «erweiterten Designbegriff».

1. ZUGANG ZUR WELT

Beginnen wir beim Menschen und seinem Zugang zur Welt. Ernst Cassirer zeigt in «Philosophie der symbolischen Formen»¹, dass der Mensch mit Sprache, Religion und Mythos, mit Technik und Politik, mit Ökonomie, Wissenschaft und Kunst die Welt erfasst und gestaltet (siehe Abbildung 1).

Im Gegensatz zur Kunst, die durch ihren Brechungsindex (Cassirer) nur einen fokussierten Blick auf die Welt erlaubt, öffnet der Begriff «Design» im System der symbolischen Formen ein weit breiteres Spektrum. Design umfasst über die Kunst hinaus sowohl Anteile an der Welt der Technik, der Wirtschaft, der Politik wie auch Anteile an der wissenschaftlichen und der ästhetischen Wirklichkeit.

Wenn nun Cassirer die Summe der symbolischen Formen «Kultur» nennt, so wird Vermittlung von Design zur Kulturvermittlung. Diese erhält im Spektrum von Cassirers symbolischen Formen a priori *transdisziplinären* Charakter. Sie bleibt aber stets rückgebunden an eine überschaubare, lebenspraktische Designthematik. Diese Sach-

* Wir verwenden in der Folge zur besseren Lesbarkeit nur die männliche Form.

INFOGRAFIK: WERKSPUREN / BD

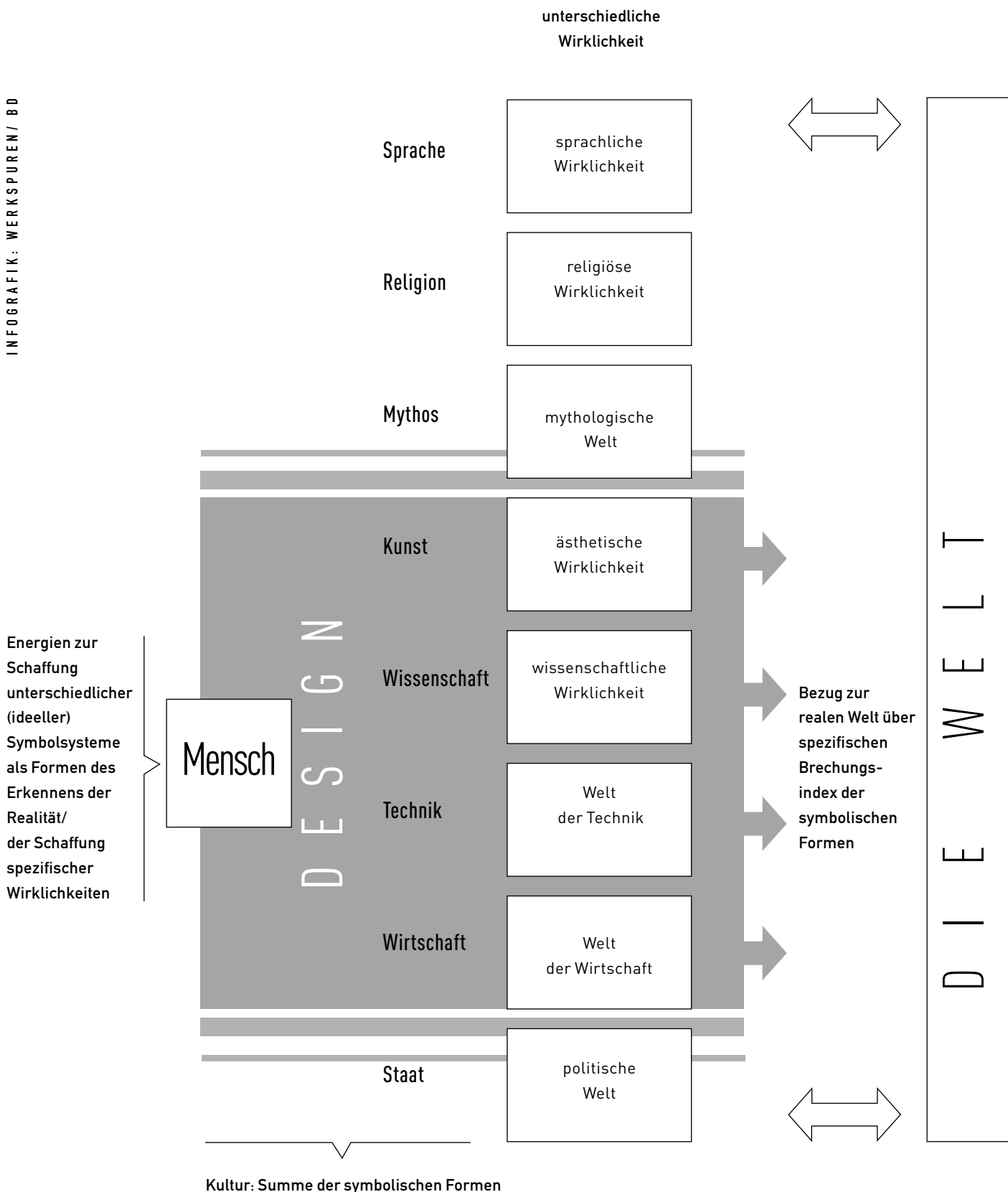


Abb. 1 Symbolische Formen der Welterzeugung (nach Cassirer)

verhalte entsprechen in idealer Weise dem Bildungsauftrag an Mittelschulen und den Anforderungen im soziokulturellen Bereich. Und so liefert uns die theoretische Fundierung bei Cassirer im ausgeleiteten Diskurs um die Legitimation gestalterischer Fächer neue und, wie wir meinen, einleuchtende Argumente.

2. KOMPLEMENTÄRE KOMPETENZEN

Ein Studium für Design und ein Studium für die Vermittlung von Design unterscheiden sich in ihren Zielsetzungen. Designer schaffen mit Design Kultur. Vermittler gebrauchen Design als Vehikel, um Kultur zu vermitteln. In der Ausbildung jedoch werden sich beide mit dem Gleichen befassen müssen, nämlich mit dem etymologisch zugrunde liegenden Disegno, dem Zeichnen der Renaissance, den Entwurfsprozessen.

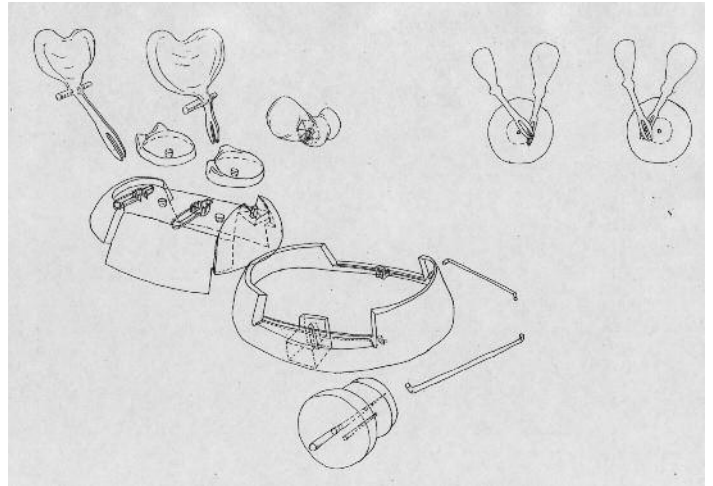
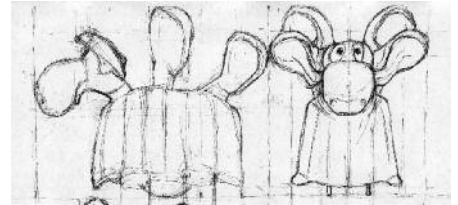
Die Designer verstehen sich als planende Architekten des Produkts. Dadurch werden die Entwurfsprozesse vor allem im zweiten Teil ihrer Ausbildung zunehmend abstrakter. Sie arbeiten zur Visualisierung ihrer Ideen vorwiegend mit Modellen, Plänen und Bildern. Adressaten sind ihre Kunden sowie die Techniker in der Industrie. Vermittler dagegen versuchen sich am realen Massstab und in den realen Materialien bei der Herstellung eines Prototyps. Dadurch rücken die Werkstätten, die Verfahren und Fertigkeiten, das Machenkönnen in den Vordergrund. Hier bilden die Vermittler eine für ihre Berufstätigkeit unabdingbare Kernkompetenz aus, nämlich die Fähigkeit zur elementaren Produktion von Design. Die zweite ebenso wichtige Kernkompetenz ist der ersten komplementär gegenübergestellt. Es ist die Fähigkeit zur Rezeption bzw. Kritik von Design.

So müssen Vermittler über die an Designer gestellten Anforderungen hinaus sowohl als Handwerker wie auch als Kritiker handeln können. Zudem wird ihnen neben einer hohen Wahrnehmungsfähigkeit auch eine grundsätzliche *Reflexion* abverlangt, wie sie der Philosoph Helmut Plessner als Voraussetzung der Zivilisation erachtet. Das heisst, aus der Mitte der Lebensvollzüge heraustreten zu können, um sich selbst zum Gegenstand der Reflexion zu machen, zu reflektieren, wie man reflektiert und dass man reflektiert.² Im Setting von Gestaltungsprozessen gilt es, den Naturgesetzen und anderen Lebensbedingungen gewahr zu werden, diese zu verstehen und dadurch die Freiheit zu gewinnen, die erworbenen Erkenntnisse für spezifische Zwecke zu nutzen. In diesem Sinne kann durch Design an lebenspraktischen Problemstellungen Verantwortung übernommen und in der Folge ein ethisches wie ästhetisches Wertesystem wenn nicht herausgebildet so doch assimiliert werden.

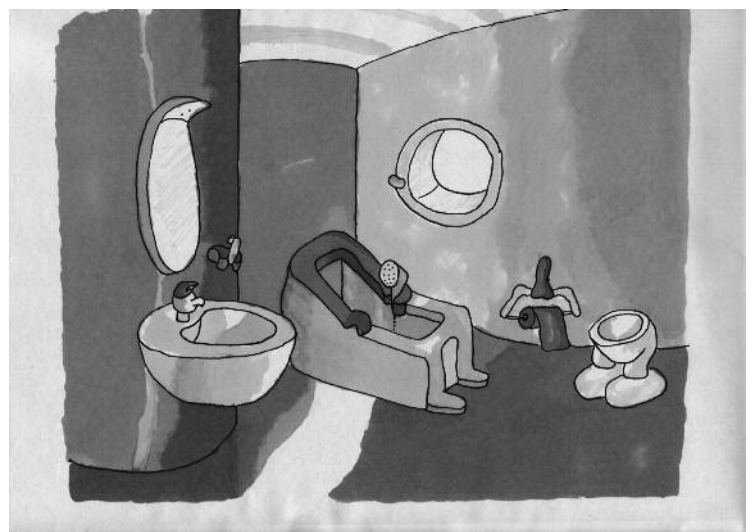
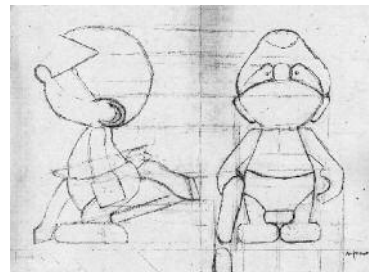
3. THEORIE ALS VORAUSSETZUNG

Der Designer bündelt seine Kompetenzen am Telos, am Endzweck der Sache, während der Vermittler angehalten ist, stets zwischen Zentrum und Peripherie eines Designkomplexes zu oszillieren. Letzterer wird seine Schülerinnen und Schüler nicht nur anleiten, einen einfachen Sitz zu bauen, sondern am Beispiel Sitzen auch noch eine kleine Sozialgeschichte in seinen Unterricht einfließen lassen.

Diese zweiperspektivische Herangehensweise im Studium einzuüben, ist ein schwieriges, zuweilen mühsames Unterfangen. Es führt die Studierenden der Vermittlung vom praktischen Gestalten weg in die Felder von Soziologie und Kulturtheorie. Nicht, dass sich der Designer nicht auch mit diesen Inhalten befassen müsste. Nur, vom Vermittler wird verlangt, dass er auch hier die entsprechenden Berufskompetenzen produktiv in seine Lehrtätigkeit einbringen kann. Das Stu-



«Tier mit beweglichen Ohren» – Veloanhänger: von den Rädern angetriebene Mechanik bewegt die Kindersitze rhythmisch auf und ab. Ideensuche: siehe Skizzen Heftumschlag innen, Helen Hagenbuch, Studentin BAE



«Schlumpf» – Badezimmergarnitur: Variation des figurativen Motivs. Katharina Anzi, Studentin BAE

dium bildet diese Ansprüche im Curriculum ab. Neben Theorie der Kunst, Medien und Design umfasst es auch eine spezifische Theorie zu Kultur und Gesellschaft.

Das gestalterische Grundstudium dagegen führt die Studierenden mit exemplarischen Aufgabenstellungen zu Grundsätzlichem. Dieses zeigt sich im elementaren menschlichen Handeln. Themen wie Sitzen, Essen und Aufbewahren sind inhaltlich überblickbar und dennoch anspruchsvoll. «Dasein», so der holländische Theoretiker Henk Oosterling, «ist Design.»³

4. FOREWARD TO THE ROOTS

Wenn man sich mit der Sache grundsätzlich und philosophisch beschäftigen will, wird man bei Martin Heidegger fündig. Er macht mit seinen Begriffen «Werk» und «Zeug» eine Setzung,⁴ welche uns im Folgenden hilft, das im Namenszug mit «Bachelor Vermittlung von *Kunst und Design*» Gemeinte zu benennen.

Heidegger geht von den natürlichen Dingen aus, einem Stein oder einer Scholle Erde, und unterscheidet diese von den künstlichen Dingen, den Artefakten. Den natürlichen Dingen sei das Werk nur noch soweit verwandt, als ihm noch etwas Materielles anhafte. Mit seinem Bedeutungsgehalt schaffe sich das Werk selbst und erhalte dadurch eine autonome Stellung: Das Werk oder eben die Kunst, so könnte man weiterführend behaupten, *deutet* und *erklärt* die Welt.

Ganz anders das Zeug oder eben der Designgegenstand. Er erhält bei Heidegger eine den Menschen in die Welt einbindende Funktion. Als Zeug hätte er sowohl Anteile an den natürlichen wie auch an den künstlichen Dingen, insbesondere aber auch Anteile am Werk. Das heisst, der Designgegenstand schafft für den Alltag die Integration von Materiellem und Geistigem: Das Zeug oder eben das Design, so könnte man weiterführend behaupten, *stiftet* und *erschliesst* die Welt.

Mit dem Hammer schliesslich verbindet Heidegger beide Wesenheiten, die von Werk und die von Zeug im «Werkzeug.» Er bringt einen für unsere Thematik wichtigen prozessiven Werkcharakter ins Spiel, wenn er schreibt: «Das Hämmern selbst entdeckt die spezifische <Handlichkeit> des Hammers. Die Seinsart, in der es sich von ihm selbst her offenbart, nennen wir *Zuhandenheit*.» Und weiter unten: «Das schärfste Nurnoch-Hinsehen auf das so und so beschaffene <Aussehen> von Dingen vermag *Zuhandenes*», [die konkrete Erfahrungswelt], «nicht zu entdecken.»⁵

Diese Sätze erinnern an das etymologisch aus dem Werk hervorgegangene «Werken» und dessen Credo, das im praktischen Handeln angelegte Erkennen und Verstehen. Die damit verbundenen Inhalte und Methoden werden mit der neuen Ausrichtung auf «Design» keineswegs verleugnet. Vielmehr müssen sich die Dozierenden in der Lehre um die bis anhin eher zurückgesetzten, werkspezifischen Anteile des Zeugs kümmern. Auch hier gilt es, sich die Inhalte und Methoden anzueignen, um die symbolischen und emotionalen Bedeutungen der Dinge zu erkennen und mit ihrem zeugspezifischen Gebrauch zu verbinden.

Erst durch die Gleichzeitigkeit des «Zuhandenes» und des «Vorhandenes»⁶ lässt sich, gemäss der obigen Befragung, im Gestalten von und im Handeln mit Dingen Welt stiften und erschliessen.

5. HANDELN IN DER VERNETZUNG

Weshalb ist die Auseinandersetzung mit der sogenannten «materiellen Kultur» als Gegenstand der Vermittlung an Mittelschulen und im soziokulturellen Bereich so wichtig?

Auf der Suche nach einer bündigen Antwort ist wiederum Heidegger hilfreich. Im Zusammenhang von Zeug, das hier für die Designgegenstände steht, spricht Heidegger von einem «Verweisungscharakter» (siehe Abbildung 2).⁷ Der Hammer verweist auf den Nagel, der Nagel auf den Balken, dieser verweist weiter auf den Baum, den Zimmermann, das Haus und so fort ... Dieses Netz lässt sich von jedem beliebigen Gegenstand aus in unterschiedlichen Richtungen endlos ausspannen. Das heisst für unseren Alltag und übertragen auf das Design: Durch den Gebrauch der Dinge beziehen wir uns laufend auf ein Netz von Verweisen, das uns das «Wie» der Welt eröffnet.⁸ Die-

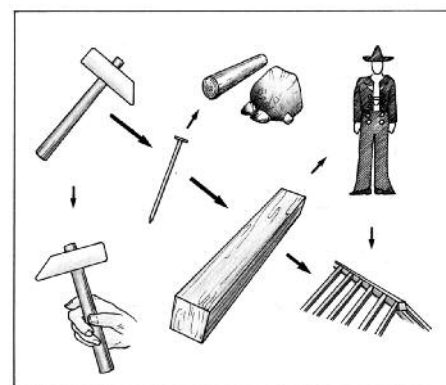


Abb. 2 Verweisungscharakter des «Zeug»

ses Netz stiftet in der Welt Orientierung und bildet Heimat.

Vermittler müssen über die Beschaffenheit und Wirkungen dieses Netzes Bescheid wissen, wenn sie den Designgegenstand in all seinen Verweisen verstehen, rezipieren oder gestalten wollen. Wie nimmt er Bezug auf den Menschen, wie ergonomisch, wie funktional ist er ausgebildet? Was teilt er über Zeichen mit, die direkt uns oder eben auch indirekt seinen Verweisen gelten? Anzeichenfunktionen, Symbolfunktionen, eine umfangreiche Theorie der Rezeption bzw. Beurteilung von Design gilt es hierfür zu kennen. Immer aber bleibt der Umgang mit den Dingen des Alltags dynamisch, ist Teilhabe an diesen Verweisungsprozessen im Handeln. Vergewärtigen wir uns das am Beispiel Radfahren, wo wir Menschen mit einem technischen Artefakt durch ein dynamisches Gleichgewicht eine Symbiose eingehen und fahren ... Oder denken wir an die Erfindung des Fahrrads, das im 19. Jahrhundert durch sein Eintreten ins Ensemble der Dinge völlig neue Verweise generierte. Heute sind das der Radweg, der Velounterstand, das Sicherheitsschloss, der Haken im Zug und so fort. Der Ethnologe Sven B. Ek bringt diesen Sachverhalt wie folgt auf den Punkt: «Es ist wichtig, unmittelbar festzustellen, dass ein Gegenstand kein Gegenstand ist. Ein Gegenstand ist eine *Handlung*.»⁹ Nicht das Fahrrad, sondern das «Radfahren» als Handlungsstruktur mit allen ihren gesellschaftlichen und kulturellen Bezügen rückt ins Blickfeld.

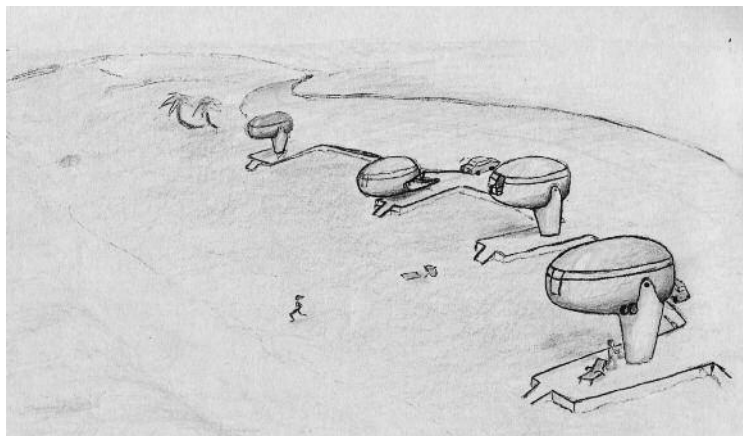
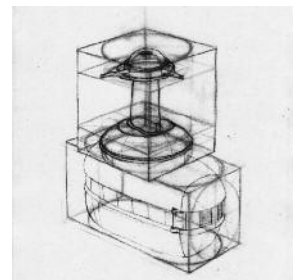
Der Gestaltungsprozess kann jedoch nicht nur im eben beschriebenen Sinne von den Dingen ausgehen, sondern er kann auch vom Netz her lanciert werden. Das heisst, über Heidegger hinaus neue «Verweisungszusammenhänge» bzw. neue Handlungen zu erfinden. Ein gutes Beispiel dafür ist der Taktfahrplan der SBB. Dieses Design ist unsichtbar,¹⁰ die Auswirkungen dagegen sind unübersehbar. In diesem Sinne vom Netz her zu gestalten, verlangt a priori nach einer Diskussion um Strukturen, Wirkungsweisen und Werte und führt zwangsläufig in die Bereiche von Politik, Wirtschaft und Gesellschaft.

6. AGIEREN IN KRÄFTEKONSTELLATIONEN

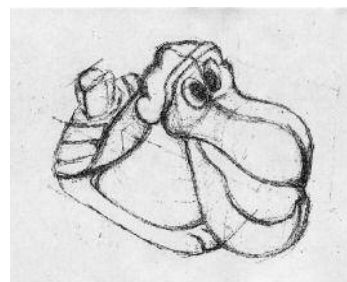
Design darf nicht nur, wie in Punkt 5, aus der Perspektive der menschlichen Existenz, sondern muss auch von aussen, von den politischen und gesellschaftlichen Machtverhältnissen her gedacht werden. Aus aktuellem Anlass dazu ein Stichwort: «Global Design».¹¹

Zur gleichnamigen Ausstellung organisierte das Museum für Gestaltung Zürich unlängst ein Symposium und befragte zwei Begriffe, die Michael Hardt und Antonio Negri mit ihren Büchern im politisch soziologischen Diskurs lanciert haben und sich allenfalls für eine künftige Designpraxis nutzen lassen: Empire und Multitude.¹²

Zum «Empire» gehören u. a. die UNO, die WTO, die G 20, die Global Cities. Diese ineinander verflochtenen Organisationen forcieren durch ihre Machtstrukturen eine weltweit gleichmacherische Gestaltung: einullender Mainstream, glänzende Oberflächen. «Multitude» dagegen, das sind z. B. NGOs, ad hoc gebildete Demonstrationen, aber auch Migrationsprozesse, die versuchen, das Empire von innen heraus zu bekämpfen. Im Sinne von Multitude wird im Vortrag von Ruedi Baur (Leiter Institut Design2Context der ZHdK) ein flexibles und kritisch agierendes Design gefordert. Dieses tendiere zu Dekonstruktion und Zerstreuung und verweigere sich so dem Branding, dem Bild, den Monumenten des Empires. Angesagt sei eine Rekontextualisierung. Zukünftiges Design orientiere sich wieder vermehrt an der Realität, am lokalen Alltag, am Kontext. Es suche die Nähe zu den



«Raumfähre» – Wohnwagen: kann am Meer in vorbereitete Dockstellen eingesetzt und mit dem Auto hochgezogen werden zu einem Haus auf Zeit, Treppenzugang in der Stützsäule (abgekappte Anhängerdeichsel).
Lea Ruprecht, Studentin BAE



«Pelikan» – Lampe: verstellbarer Lichtaustritt
Manuela Kammer, Studentin BAE

Benutzern und finde situativ für vergleichbare Problemstellungen differente Lösungen.¹³

Hier zeigt sich die Aktualität der traditionellen Designhaltung unseres Studiengangs. Die Dozierenden verstanden sich nie dem Mainstream verpflichtet. Sie führten die Studierenden, mit Fokus auf die Vermittlung, zum Naheliegenden, dem Alltag, den Menschen, dem *Kontext*. Dass die Ausbildung über ihren hohen ästhetischen Anspruch hinaus inhaltlich noch verbindlicher werden muss, wurde oben bereits angesprochen. Gestalten bleibt immer auch eine Auseinandersetzung mit Machtverhältnissen und Wertgefügen. Das nicht zu reflektieren, wie es lange Zeit an Gestalterschulen und vielerorts noch heute in der Vermittlungspraxis geschieht, war und bleibt naives Handeln von Gut(Form)menschen.

7. DAS, ABER WIE

Zur Illustration der unter Punkt 5 und 6 angesprochenen Zugänge, Vernetzungen bzw. Kräftekonstellationen, werden im Folgenden zwei entsprechende Unterrichtsbeispiele aus dem ersten Semester des Bachelor Vermittlung von Kunst und Design vorgestellt:

Beispiel 1: Im Modul «Ei, Ei, Ei» bildete ein zusammensteckbares Spielzeug aus dem Kinderüberraschungsei Ausgangspunkt für das Generieren neuer Produktideen für den Alltag. Zwei Ansätze boten sich an: A) assoziativ sich vom Bild des Gegenstands anregen zu lassen oder B) das technische Prinzip des Gegenstandes in einen anderen Kontext zu transferieren.

Der Entwurfs- und Darstellungsprozess erfolgte ausschliesslich zeichnerisch. Das erwartete Endprodukt bestand in einer Visualisierung der Idee für einen potentiellen Kunden.

Das Ziel war es also, ausgehend von einem bestehenden Zeug, durch Aspekte seiner Wesenheit ein neues Zeug entstehen zu lassen. Dieses eröffnete nun in einem neuen Kontext neue Verweisungen. Nicht Re-Design war gefragt, sondern Design in seiner ursprünglichen Bedeutung als Hervorbringen von Ungewohntem, von Neuem (vgl. Abbildungen Seite 10 und 12, Arbeiten aus dem Unterricht von Karl Felix).

Beispiel 2: Im Modul «Raum-Umraum-Nichtraum» sollten unbeachtete Räume im Schulhaus, etwa eine Nische oder dergleichen, durch eine Nutzung interpretiert oder umgedeutet werden. Dies konnte als künstlerischer Eingriff oder als funktional angewandte Veränderung verstanden werden. Die Lösungen wurden in den Werkstätten materialisiert und an Ort und Stelle installiert und dadurch im Massstab 1:1 überprüfbar. Das Ziel war, sich in den Räumen des Studienalltags subversiv einzunisten, im Kleinen aus Nichtorten Orte werden zu lassen. Die Studierenden konnten ihre zurückgesetzten Bedürfnisse artikulieren und Gestalten als eine Strategie der direkten Einflussnahme erfahren (vgl. Abbildungen Seite 13, Arbeiten aus dem Unterricht von Vera Franke und Emilio Paroni).

Im Grundlagenunterricht des Bachelor Vermittlung von Kunst und Design werden in diesem Sinne Themen lanciert, die sich auf einen theoretischen Background und entsprechende Diskurse beziehen. Abwechselnd stehen der Körper, das Ding oder der Raum im Fokus. Die intendierten Settings sind überschaubar und laden die Studierenden ein, situativ zu handeln. Gleichwohl alltäglich und trotzdem ungewohnt öffnen sie Räume für unvorhersehbare Lösungen. Die Studierenden müssen nicht, wie professionelle Designer, im Sinne von Re-Design der übermächtigen Tradition etwas entgegensetzen. Im Gegenteil, sie befinden sich in einer einzigartigen Situation, die es ihnen erlaubt Genuines hervorzubringen. Die zentrale Aufgabe künftiger Vermittlerinnen und Vermittler muss es also sein, solche inhaltlich und methodisch ausgeklügelten, auf die Lehrstufe bezogenen und die Zielgruppen angemessenen Settings zu entwickeln.



«Fred Mobility»: am Dachstuhl des Ateliers andockbares, multifunktionales Behältermöbel, Inbal Sharon, Martina Regli und Anna Knoll, Studierende BAE

FAZIT

Als Essenz aus dem hier in sieben Schritten im Hinblick auf die Vermittlung entfalteten Designbegriff ein A, ein B, ein C:

A

Vor jeglicher Fachtheorie muss «Design» auf vier aufeinander bezogenen inhaltlichen bzw. methodischen Ebenen gedacht werden, die für die Ausbildung und die Berufspraxis von Vermittlern relevant sind:

Design als *Transdisziplinarität* ist mit dem Designbegriff a priori gegeben und auch als Methode des Gestaltens und Lernens Voraussetzung.

Design als *Reflexion* geht über das reine Reagieren im Alltag hinaus und wird hier ganz elementar zur Voraussetzung des gestalterischen Agierens.

Design als *Handlung* geht über die distanzierte Sicht auf die Dinge hinaus zu einem unmittelbaren Teilhaben und versteht Dinge zudem als externalisierte Handlungsstrukturen.

Design als *Kontext* versteht Dinge und Menschen eingebunden in lebenspraktische Verweisungszusammenhänge und situativ wirksame kulturelle und gesellschaftliche Strukturen.

B

In der Zürcher Ausbildung für Vermittlerinnen und Vermittler, in der Gestaltungsprozesse nicht industrie- und produktorientiert zu sein brauchen, wurden schon immer *Strategien* zwischen Kunst und Design erprobt – lange bevor sich die Grenze zwischen den beiden Disziplinen aufzulösen begann. Diese Strategien im Dazwischen *verschränken künstlerisch widerständiges Deuten mit dem alltäglich pragmatischen Erschliessen der Welt*. Diese Strategien setzen sich, namentlich auch durch ihre performativen Anteile, von denen einer klassischen Ausbildung für Designer ab, sind in der Bildungslandschaft einmalig und beinhalten ein grosses, innovatives Potenzial.

C

Sowohl in der Ausbildung wie auch in der Praxis der Vermittlung von Kunst und Design ist das *Setting* einer Aufgabe selbst schon Design. Es öffnet das Feld der Auseinandersetzung, dessen Suche und Vorbereitung bereits eine Fokussierung und Wertung von Bedingungen vornimmt. Setting meint vom Wortsinn her aber auch das Bereitstellen von Einrichtungen, Materialien und Verfahren, die ihrerseits das Resultat beeinflussen. Diese sowohl inhaltliche als auch formale Gestaltung im Vorfeld des Projekts als Vorbereitung auf Lehr- und Lernprozesse braucht gerade im Bereich des Designs *ein grundlegendes Verständnis für das Design an sich*.

Kann die Ausbildung dem durch das Etikett «Design» adressierten hohen Anspruch gerecht werden?

Weil Designprozesse ihrer klareren Überprüfbarkeit wegen weniger vergebend sind als Kunstprozesse und deshalb mehr Verbindlichkeit verlangen, werden sich die Dozierenden im Rahmen der oben diskutierten Bedingungen und Vorstellungen um diese bemühen müssen. Und nicht zuletzt: Die Absolventinnen und Absolventen sind angehalten, durch Design, d.h. in der Verschränkung von gestalterischer und notwendigerweise vertiefter theoretischer Auseinandersetzung, ihre Berufspraxis aktuell und lebensnah zu gestalten.

Das sich Einrichten in der Welt ist und bleibt für alle eine lebenslange Aufgabe. Deswegen sollte Design in dem oben diskutierten Sinne in den Bildungskanon als eine für den Alltag notwendige Kulturtechnik so selbstverständlich eingehen wie Sprache oder Mathematik. Um diesen Anspruch einzulösen, müssen die gestalterischen Hochschulen durch Forschung und Lehre die wissenschaftlichen Grundlagen legen, sodass die hier reklamierte «Kulturtechnik Design» inhaltlich abgestützt auch bildungspolitisch relevant werden kann.

AUTOR

Karl Felix ist Dozent für Gestaltung und Theorie am BAE der ZHdK und war in den vergangenen zwei Jahrzehnten massgebend an der Konzeption der Ausbildung beteiligt.

ANMERKUNGEN

1) vgl. Max Fuchs in: Gunhild Hamer (Hg.) (2009):

Kultur macht Schule. Baden, S. 58

2) ebenda, S. 57

3) vgl. www.henkoosterling.nl

4) vgl. Martin Heidegger (1960): Der Ursprung des Kunstwerkes. Frankfurt am Main

5) Martin Heidegger (2001): Sein und Zeit. Tübingen, S. 69

6) vgl. ebenda, S. 88

7) vgl. dtv – Atlas zur Philosophie (1992) München, S. 204

8) ebenda S. 205

9) Hans Peter Hahn zitiert Sven B. Ek in: Materielle Kultur. Eine Einführung. Berlin 2005, S. 9

10) vgl. Lucius Burckhard (1995): Design (ist) unsichtbar. Ostfildern, S. 14 ff.

11) «Global Design» Ausstellung im Museum für Gestaltung Zürich, 12.2.–30.5.2010

12) Michael Hardt, Antonio Negri (2002): Empire.

Die neue Weltordnung. Frankfurt a. M.; Michael

Hardt, Antonio Negri (2004): Multitude. Krieg und

Demokratie im Empire. Frankfurt a. M.

13) Tagung zur Ausstellung Global Design, 3. März

2010, Vortrag von Ruedi Baur: Design als globale

Sprache oder als situative Antwort?