



Über „Affordanz“ am Beispiel von Chair

Vitra Edition 2007

Design wird im Allgemeinen als etwas wahrgenommen, das das Bewusstsein anregt. Dabei ist die visuelle Wahrnehmung von den Sinnen, die unser Bewusstsein steuern, am stärksten ausgeprägt und der wichtigste Anreiz, Dinge auszuwählen. Es liegt also nahe, dass Design unsere Kaufgewohnheiten beeinflussen kann – und dass dies die Industrie und die Konsumwirtschaft vorantreibt.

Zugleich gilt: Wenn wir über den Gebrauch eines Objekts nachdenken, stellen wir fest, dass sich Menschen oft weder des Objekts bewusst sind, wenn sie es benutzen, noch genau wissen, wie sie es benutzen. Sie stehen also mit Dingen und deren Umfeld unbewusst in Verbindung, benutzen sie intuitiv richtig, befinden sich in einem natürlichen Zustand. In diesem Zustand passen sich Menschen den Objekten oder Situationen bzw. ihrem Umfeld an. Wenn wir also unbewusste, natürliche und fließende Aktionen – auch unsere eigenen – genau beobachten, können wir, glaube ich, die ausgeprägte Beziehung zwischen diesen Aktionen erkennen. Und erst wenn wir uns die Dinge zu bewusst machen, läuft die Situation aus dem Ruder: Wir begehen Fehler im Umgang mit dem Objekt.

Mir wurde klar, dass Design Menschen, Gegenstände und Umgebungen miteinander versöhnt, dass es bei Design nicht nur darum geht, Formen zu schaffen, sondern auch Bezie-

lungen. Das genau ist es, was umfassendes Design ausmacht: Hardware (Ausrüstung und Einrichtung) und Software (Know-how und Erfahrung) interagieren reibungslos. Es gibt Momente, in denen solche unbewussten Handlungs- und Verhaltensströme, die mit dem Gebrauch eines Objekts zu tun haben, auf unterschiedliche Weise unterbrochen werden können; man könnte auch sagen, dass hier ein Reiz auf das Bewusstsein wirkt. In diesem Handlungs- und Verhaltensstrom einen Widerhaken zu schaffen, ist natürlich auch Design – es sollte sich aber um einen subtilen Witz oder angemessene Kunst handeln. Dieser Widerhaken kann ein Bruch in der Form sein, ein Ausdruck des künstlerischen Egos oder der Persönlichkeit des Künstlers oder eine exzessive Verzierung. Ich glaube, es darf nichts sein, was einen reibungslosen Fluss der Handlungen unterbricht, nichts, das im Missklang zur Umgebung steht.

Ist Design, das keinen Widerhaken hat, langweilig oder fade? Vorausgesetzt, dass es dem bewussten Verstand einen Anreiz bieten soll, kann es auf den ersten Blick tatsächlich so scheinen. In Wirklichkeit bedeutet es aber nur, dass sich das fragliche Design in die Umgebung und die Handlungen und Verhaltenweisen völlig einfügt; es begreift die Beziehung zwischen Menschen und Gegenständen als natürlich.

Ich bin sehr interessiert an der Forschung des amerikanischen Kognitionspsychologen James Gibson über die so genannte Affordanz, den Angebotscharakter von Objekten. Der Angebotscharakter ist kein Anreiz, sondern bezieht sich auf den Wert, den eine Umgebung den Menschen in einer bestimmten Situation anbietet. Wir können es als aktive Handlung eines Objekts und seiner Umgebung definieren, wenn sie zu einem unbewussten Verhalten einladen. Ich stütze meine Design-Ideen auf die Beobachtung dieses Angebotscharakters, versuche, ihn in den Handlungen zu entdecken, die Menschen unter bestimmten Voraussetzungen vornehmen: eine Jacke über einer Stuhllehne aufzuhängen oder die Hände auf den Tisch zu legen, wenn man aufsteht, sind deutliche Zeichen des Angebotscharakters. Oder anders gesagt: es geht um das „Tun“ unter jeweils speziellen Umständen.

Gesessen wurde schon bevor Stühle existierten. Ein Fels oder ein umgefallener Baumstamm repräsentieren Typen des Angebotscharakters, indem sie ganz natürlich dazu auffordern, sich hinzusetzen. Auch seitdem es Stühle gibt, kann man individuelle Formen des Sitzens beobachten. Das kann ein Aluminiumkoffer am Flughafen oder Bahnhof sein, ein Heubündel auf einem Bauernhof, ein Baumstumpf oder ein Filzballen. Auch das Anlehnen, während man auf jemanden wartet, gehört dazu. Sind bestimmte Grundvoraussetzungen gegeben, sucht sich jeder ein bestimmtes Objekt oder Material als natürlichen Gegenstand, um darauf zu sitzen. Was ausgewählt wird, ist nicht notwendigerweise ein Stuhl.

Meine Entwürfe für die Vitra Edition 2007 versuchen die beschriebenen natürlichen Verhaltensweisen zu berücksichtigen. Die Form dieser Dinge zum Sitzen ist auf sehr symbolische Weise stuhlartig. Das belegt auch die Tatsache, dass Vitra ihnen den Namen „Chair“ gab – auch wenn die Grenze zwischen Gebrauchsgegenstand und Kunstwerk fließend ist. Ich glaube, dass das charakteristisch ist für den traditionellen japanischen Gestaltungsansatz: Dinge zu entwerfen, die natürlich wahrnehmbare Verhaltensweisen nicht stören. Diese Verhaltensweisen und diese Objekte sind so „normal“, so „vernünftig“, dass wir sagen: „Genau hier würde ich mich normalerweise hinsetzen.“ Das Einzige, was dieser Vernunft und den normalen Verhaltensweisen des Menschen in die Quere kommen kann, sind die bewussten Absichten. Die beste Wahl aber wird ohne Nachdenken getroffen.

Naoto Fukasawa, 2008