

# Manifest zu Grundsatzregeln im Design

////////////////////////////////////  
Der Begriff ‚Design‘ bezieht sich im folgenden Text auf Modedesign, schließt andere Designbereiche aber nicht aus.  
////////////////////////////////////

Phänomene im Gestaltungsbereich werden oft zu Regeln klassifiziert.  
Wie in anderen Bereichen, wird auch im Design empfohlen, auf solche Regeln und Leitsätze zurückzugreifen,  
um ein in sich stimmiges oder ‚gutes‘ Ergebnis zu erzielen.

Ein Beispiel solcher Regeln :

- Regeln sind da, um gebrochen zu werden -

Wendet man diese Regel auf sich selbst an, hebt sie sich selbst auf und stellt ihre Aussagekraft durch ihre  
Selbstanwendung in Frage.

Nicht jede Regel macht also bei jedem Design Sinn. Auch die Regel, welche einem ermöglicht, sich nicht  
immer von Regeln verpflichten zu lassen, weist selbst auf eine Einschränkung hin.

Das Charakteristikum von Regeln mindert oder schränkt ein. Es beinhaltet immer, sich entweder in der Regel  
oder außerhalb der Regel zu befinden, an dem sich ein Gut oder Schlecht anlehnt.  
Gut und Schlecht liegt Subjektivität und persönliche Präferenz zugrunde. Regeln zu verwenden, um ein Projekt  
zum ‚Guten‘ zu wenden, halte ich für ein Design an sich nicht für unterstützend.

Die Loslösung von Regeln\* lässt dessen Kern dennoch bestehen. Es soll auf diese Phänomene zurück gegriffen  
werden, wenn sie den Prozess und die Idee an sich bereichern, aber nicht, weil die Regel zum Erfolg verhilft.

Darum

1. Jede Designidee entwickelt sich. Im Einzelnen. Aus sich heraus.

Sie stellt ihre eigene Gesetzmäßigkeiten/Parameter auf, abhängig von Erwartungen/Wünschen an den Prozess oder an das Ergebnis.

Parameter können sich auf Metaphyse, Ästhetik und Handwerk beziehen.

\*\*\* Diese Parameter können im Prozess dessen Richtung, Fortlauf und zukünftiges Ergebnis einschränken. Hier obliegt es dem Schaffenden, ob Prinzipientreue oder Weiterentwicklung seines Werkes Priorität hat. \*\*\*\*

Form follows function < - > function follows Form

2. Bestehende Phänomene können und sollen verwendet werden, aber nicht als Regel für ein ‚gutes‘ Ergebnis verstanden werden.
3. Entscheide dich für deine Impulse. Durch sie erfährst, lernst und erkennst du am meisten.
4. Schließe deswegen Anregungen von außen nicht aus, überprüfe sie. Nehme sie auf, wenn sie den Prozess und die Entwicklung (in dem Sinne des Designs) speisen.

\* Eine **Regel** ist eine aus bestimmten Regelmäßigkeiten abgeleitete, aus Erfahrungen und Erkenntnissen gewonnene, in Übereinkunft festgelegte, für einen bestimmten Bereich als verbindlich geltende Richtlinie<sup>[1]</sup>

---

[1] [https://de.wikipedia.org/wiki/Regel\\_\(Richtlinie\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Regel_(Richtlinie))