

Annette Geiger

Andersmöglichsein.

Zur Ästhetik des Designs

Wovon wollen wir sprechen, wenn wir über Design nachdenken? Wer um sich blickt, trifft unweigerlich auf geformte Dinge. Man hat sie entworfen, um sie nutzbar zu machen. Aber ist alles, was man benutzen kann, schon Design? Unsere Gesellschaft hat den Design-Begriff hervorgebracht, um anhand bestimmter Kriterien das Gestaltete von anderem zu unterscheiden. Diese Codierungen können als Form der ästhetischen Wahrnehmung begriffen werden. Annette Geiger bietet einen Überblick zur Theorie und Geschichte der Gestaltung für alle, die der Disziplin in neuer Perspektive begegnen wollen: Design ist das Ausloten von *Andersmöglichsein*.

Aus:

Annette Geiger

Andersmöglichsein. Zur Ästhetik des Designs

November 2018, 314 S., kart., zahlr. Abb.

29,99 € (DE), 978-3-8376-4489-0

E-Book:

PDF: 26,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-4489-4

Wovon wollen wir sprechen, wenn wir über Design nachdenken? Wer um sich blickt, trifft unweigerlich auf geformte Dinge. Man hat sie entworfen, um sie nutzbar zu machen. Aber ist alles, was man benutzen kann, schon Design? Unsere Gesellschaft hat den Design-Begriff hervorgebracht, um anhand bestimmter Kriterien das Gestaltete von anderem zu unterscheiden. Diese Codierungen können als Form der ästhetischen Wahrnehmung begriffen werden.

Annette Geiger bietet einen Überblick zur Theorie und Geschichte der Gestaltung für alle, die der Disziplin in neuer Perspektive begegnen wollen: Design ist das Ausloten von *Andersmöglichsein*.

Annette Geiger (Prof. Dr.) lehrt Theorie und Geschichte der Gestaltung an der Hochschule für Künste in Bremen. Sie lehrte Design- und Kulturgeschichte am Institut supérieur des arts appliqués in Paris, an der Universität der Künste Berlin und an der Kunsthochschule Berlin-Weißensee und hatte die Stiftungsprofessur für Mode und Ästhetik an der TU Darmstadt inne. Ihre Forschungsschwerpunkte sind Kunst, Design und Ästhetik.

Weiteren Informationen und Bestellung unter:

www.transcript-verlag.de/978-3-8376-4489-0

Inhalt

Einleitung	9
Theorien der Gestaltung	19
1 Design. Anmerkungen zu einem unmöglichen Begriff	21
1.1 Vom Mythos des Funktionalen: Löst Design Probleme?	22
1.2 Das Paradox der Planung: Von der guten Form zum unsichtbaren Design	30
1.3 Entwerfen als Selbstermöglichung: Social und Critical Design	45
2 Die Form als Reform. Designgeschichte als Widerstand	61
2.1 Modelle der Geschichtsschreibung: Wie sammelt man Design?	63
2.2 Die Tasse des Diogenes: Zu den Ursprüngen der Gestaltung	74
2.3 Kunst und Design: Ein Drama der Moderne	89
3 Mensch und Technik. Wer gestaltet wen?	103
3.1 Über technische und ästhetische Kulturen	107
3.2 Belastungs- und Entlastungsmedien: Gedanken zur Schnittstelle	113
3.3 Das ökologische Subjekt: Vom Aufstand der Antiquierten	121
Topoi der Designgeschichte	129
4 Geschmack als Gemeininn. Das Design der Einfachheit um 1800	133
4.1 Dinge als soziale Beziehung	136
4.2 Die Lehre der Leere: Vom Interieur zum Selbstbild	144
4.3 Kants Ästhetik als Designtheorie	155

5	Schönhässlich. Über das Wilde in der Mode	165
5.1	Vom Ende des Schönen in der Mode der Moderne	169
5.2	King Kongs Rache: Wider die Verdrängung des Anderen	176
5.3	Pop als Exotismus: Zur Erfahrung des Diversen	185
6	Gestalten mit Nietzsche. Vom Jugendstil zum Bauhaus	193
6.1	Von der „Freude am Unsinn“	195
6.2	Die Zeitschrift <i>Pan</i> : Ein Gesamtkunstwerk der Ambivalenz	201
6.3	Das schwebende Bauhaus	214
7	Körper, Bild, Buchstabe. Zur Sinnlichkeit der Typografie	225
7.1	Zur Bildtheorie des Buchstabens	226
7.2	Vom Bilderstreit zur Kippfigur	236
7.3	Das Zeichen und die Sinne	244
8	Das animierte Bild. Illustration als Illusion	253
8.1	Gestaltete Bilder von der Höhlenmalerei zum Kino	256
8.2	Animation als Dynamisierung von Raum und Zeit	264
8.3	Der gesprengte Rahmen: Zum Code des Cartoons	278
	Fazit	293
	Literaturverzeichnis	295
	Abbildungsverzeichnis	303

Einleitung

Wovon wollen wir sprechen, wenn wir über Design nachdenken? Wer um sich blickt, stößt unweigerlich auf geformte Dinge. Denn was in unserer Umwelt wäre kein Artefakt des Menschen? Die Spuren unseres Eingreifens findet man nicht nur an gefertigten Gegenständen, sondern auch in der Natur oder gar im Klima des Planeten – wie es etwa der Begriff des Anthropozäns zu fassen sucht.¹ Einen ähnlichen Gedanken formulierte R. Buckminster Fuller bereits in den 1960er Jahren: Er betonte die Notwendigkeit einer guten „Bedienungsanleitung“ für das „Raumschiff Erde“.² Da das Handeln des Menschen alle Prozesse auf der Erde maßgeblich mitgestaltet, erscheint der blaue Planet geradezu als das Designobjekt, auf dem wir leben. Was immer wir tun, an der Logik des Formens führt kein

- 1 Der Begriff markiert in der geologischen Zeitrechnung, dass der Mensch begann, alle biologischen und atmosphärischen Prozesse auf der Erde maßgeblich zu beeinflussen. Die Bezeichnung wurde im Jahr 2000 von Paul J. Crutzen und Eugene F. Stoermer in die Diskussion gebracht, um die Natur als Kulturaufgabe des Menschen zu definieren. Vgl. Paul Crutzen: „Die Geologie der Menschheit“, in: ders. et al., *Das Raumschiff Erde hat keinen Notausgang*, Berlin: Suhrkamp 2011, S. 7–10.
- 2 Richard Buckminster Fuller: *Bedienungsanleitung für das Raumschiff Erde und andere Schriften* (1968), Amsterdam, Dresden: Verlag der Kunst 1998.

Weg vorbei: Allerorts waren Entwerfer³ am Werk, um Medien und Techniken, Kunst- und Kulturdinge, Wissensformen und Unterhaltungsformate für uns nützlich und benutzbar zu machen. So dass schon Karl Kraus in seinen Aphorismen treffend notierte: „Gegen den Fluch des Gestaltensmüssens ist kein Kraut gewachsen.“⁴ Aber geht es im Design tatsächlich nur um den Nutzen und die Nutzbarkeit? Ist alles, was man benutzen kann, schon Design? Wie weit sollte man den Begriff der Gestaltung eigentlich fassen? Mir scheint, nicht alle Dinge und Formen, alles Wahrnehmen und Handeln sollten als Design gelten. Denn wäre tatsächlich alles Design, könnte man auf den Begriff getrost verzichten. Design braucht eine Grenze zu dem, was nicht Design ist, sonst liefe die Definition ins Leere. Das Nachdenken über Gestaltung im engeren Sinne setzt voraus, dass ein Unterschied gemacht wird zwischen den Formen des Designs und sonstigen Formen. Doch wie sollte man diese Grenzziehung nun vornehmen und begründen?

In den folgenden Überlegungen gehe ich davon aus, dass die moderne westliche Gesellschaft den Designbegriff hervorgebracht hat, um anhand bestimmter Kriterien und Werturteile das Gestaltete von anderem zu unterscheiden. Design kann potenziell an allen Dingen realisiert werden, und doch ist nicht alles Design – das ist die nicht gerade einfache Situation, zu deren Klärung dieses Buch beitragen möchte. Es gilt, die Gestaltung der Dinge von den Dingen selbst zu unterscheiden. Der Designbegriff sollte nicht mit dem Dingbegriff verwechselt werden. Als Design erweist sich nur ein bestimmter Aspekt der Dinge, entsprechend einer Wahrnehmungs- bzw. Codierungsweise, die man beim Entwerfen und Betrachten der Dinge anwenden kann – oder auch nicht. Gelingt es nicht, Dinge als gestaltete Dinge wahrzunehmen, sind sie schlichtweg kein Design. Solche Dinge wurden zwar auch geformt, aber sie können am Designdiskurs nicht teilnehmen, da sie sich nicht in der Logik der Gestaltung betrachten und bewerten lassen. Über die Kriterien, was als Design bzw. wie etwas als Design wahrzunehmen ist, entscheiden Produzenten

3 Mit Nennung der männlichen Funktionsbezeichnung ist in diesem Buch, sofern nicht anders vermerkt, immer auch die weibliche Form mitgemeint.

4 Karl Kraus: Sprüche und Widersprüche (1909), Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1986, S. 92.

ebenso wie Rezipienten. Design bildet eine generalisierte Betrachtungsweise, die sich als kollektiv voraussetzende Codierung in unserer Gesellschaft etabliert hat: Es gibt Design, weil wir bestimmte Dinge aufgrund ihrer Eigenschaften als Design behandeln – und wir können davon ausgehen, dass andere Betrachter dies ebenso sehen. In diesem Sinne muss der Gestaltungsbegriff natürlich deutlich enger gefasst werden als in der eingangs skizzierten Idee vom Designobjekt Erde. Nicht alle Formen und Handeln des Menschen gehört zur Gestaltung, nicht alle Prozesse, die sich auf unserem Planeten ereignen, wurden als Design entworfen. Von „Ozonlochdesign“ möchte man z.B. nicht sprechen, denn eine solche Ausweitung des Designbegriffs würde unsere Idee von guter Gestaltung wohl unterminieren. Die Betrachtungsweise des Designs kann als eine spezifische Form ästhetischer Wahrnehmung begriffen werden. Denn das Aufgabengebiet der Ästhetik ist keineswegs auf die Theorie der Kunst begrenzt, die Artefakte des Alltags gehören ebenfalls dazu – nur wird diese Zuständigkeit für Kunst *und* Design von der ästhetischen Theorie noch immer vernachlässigt oder gar verdrängt. So stellt auch Andreas Dorschel fest: „Das Brauchbare in ästhetischer Hinsicht zu unterschätzen, hat in der Philosophie eine lange Tradition.“⁵

Weil sich die ästhetische Theorie vornehmlich als Philosophie der Künste entwickelt hat, fehlt uns bis heute ein Begriff des Ästhetischen, der auch zum Design passen würde. Das Hierarchiedenken der tradierten Kulturtheorie schreibt den Gebrauchsdingen nur eine Art illegitime Ästhetik zu, meist als Ästhetisierung oder Warenästhetik bezeichnet. Man fragt nicht nach dem sinnlichen Potenzial aller Dinge, wie es der Ästhetikbegriff eigentlich verlangt, sondern schreibt dieses von vornherein nur einer Gattung zu, der Kunst. So kommt auch Gernot Böhme zu dem Schluss: „Eine vornehmlich an Kunst und dem Kunstwerk orientierte Ästhetik konnte die Ästhetisierung der Realität nur als Kitsch, Kunsthandwerk oder als angewandte Kunst mit abfälligen Blicken streifen.“⁶

- 5 Andreas Dorschel: Gestaltung – Zur Ästhetik des Brauchbaren, Heidelberg: Winter 2003, S.9. Diesen Ausgangspunkt teilt auch Jane Forsey: The Aesthetics of Design, Oxford: Oxford University Press 2013, S.2ff.
- 6 Gernot Böhme: Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1995, S.7.

Mit der Gattungstrennung von Kunst und Design wurde ein Blickregime etabliert, das immer erst das Gefälle vom Geist zur Geistlosigkeit markiert, bevor es sich auf das Wahrnehmen der Dinge einlässt. Die Prämissen der Theorie verhindern letztlich, dass wir das sinnliche Erleben überhaupt noch erleben. So führt Gernot Böhme andernorts aus: „Aufs Ganze gesehen ist die bisherige Ästhetik nicht Aisthetik, d.h. gerade die Sinnlichkeit kommt in ihr zu kurz. Sie ist nicht eine Theorie sinnlicher Erfahrung, sondern der intellektuellen Beurteilung.“⁷

Trotz allem ist es nicht im Sinne der hier vorgestellten Designästhetik, die Grenzen zwischen Kunst und Design aufzuheben. Denn die Designdefinition leidet schließlich daran, keine klaren Abgrenzungen angeben zu können. Erst die Feststellung einer Ausdifferenzierung von Kunst und Design kann somit helfen, die Gestaltung in ihrer Eigenheit zu verstehen. Kunst und Design gehören gleichermaßen zur Ästhetik – aber sie haben sich historisch unterschiedlich entwickelt, verfolgen eigene Fragestellungen und bilden folglich autonome Codierungen aus. Als Kommunikationssysteme verfahren sie unabhängig voneinander, aber sie befinden sich auf Augenhöhe im Hinblick auf ihr ästhetisches Potenzial. Als einen ersten Unterschied können wir festhalten, dass wir im Fall der Kunst meist wissen, wovon wir sprechen sollen. Die Diskurse legen recht klar fest, was als Kunstwerk zählen darf und was nicht. Den Themen der Kunst begegnen wir in schützenden Institutionen wie Museen und Ausstellungen, Katalogen und Kritiken, sie bestimmen und sichern die Grenzen der Disziplin. Wie sehr sich die Kunst seit der Moderne auch mühte, diese Grenzen zu unterlaufen oder den Werkbegriff zu sprengen, alle entsprechenden Strategien mussten innerhalb des Kunstdiskurses erfolgen. In der Gestaltung hingegen ist das Gegenteil der Fall: Design kann uns überall begegnen, es wird allorts hervorgebracht, oft auch anonym, ohne namhaften Autor. Weil es eine ästhetische Qualität von Dingen ist, die wir oft einfach nur benutzen, vermischt sich das Gestaltete so sehr mit dem Alltag und seinen Routinen, dass wir es oft nicht mehr bemerken. Design wird gewöhnlich durch Gewöhnung. Zwar gibt es auch Designsammlungen, die uns aufmerksam machen auf das Entworfensein der Dinge, aber

7 Gernot Böhme: Aisthetik. Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre, München: Wilhelm Fink 2001, S. 30.

sie können natürlich nur einen geringen Teil dessen beherbergen, was wir als Design betrachten sollten. Es gibt deutlich mehr gestaltete Dinge, als die Museen je sammeln und bewahren könnten. Design muss sich also auch ohne institutionellen Schutz bewähren und geht daher im Alltäglichen allzu oft unter. Trotz allem verfügt die Gestaltung über eine diskursive Eigenlogik – sie ist nur ungleich schwerer auszumachen als in der Kunst. Design hat Grenzen. Versuchen wir, sie zu benennen. Welche methodischen Ansätze und Theorien könnten sich dafür eignen? Nicht alles Forschen über die Artefakte des Menschen ist bereits ein Forschen über Design. Betrachtet man, wie die Gesellschaftswissenschaften unsere materiellen Alltagskulturen erforschen, scheint mir die genuin ästhetische Designqualität der Dinge in den meisten Ansätzen keine Rolle zu spielen. Man nimmt die Objekte als Indikatoren, um Rückschlüsse auf die Gesellschaft zu ziehen, die sie hervorbringt. Es geht also um die soziologischen Aspekte unseres Lebens mit Dingen, nicht um Design als ästhetische Disziplin. Designgeschichte und Konsumgeschichte sollte man keinesfalls gleichsetzen.

Doch bleibt ein gesellschaftstheoretischer Hintergrund auch für meine Überlegungen unverzichtbar. Da ich in diesem Kontext die Begriffe Diskurs und System verwende, da ich von Codierung und Autonomie sowie der Ästhetik als Lebensform und Selbstsorge spreche, ist unschwer zu erkennen, dass ich mich auf das Denken von Michel Foucault und Niklas Luhmann beziehe. Diskursanalyse und Systemtheorie werde ich jedoch nicht gegeneinander setzen, mich interessiert vielmehr die Schnittstelle beider Ansätze: Design wird dabei als eigenständiges Kommunikationssystem verstanden, das kritisch wertet und codiert. Es gibt Menschen die Möglichkeit, auch ästhetisch zu existieren bzw. sich durch ästhetische Kommunikation selbst zu ermöglichen. Vor diesem Hintergrund können weitere Ansätze von Kant über Nietzsche zu Adorno, von Charles Baudelaire über Roland Barthes zu Michel de Certeau sowie zahlreiche heutige Theorien auf ihren Beitrag zu einer Designästhetik untersucht werden.

Dabei gilt es, das weite Feld des Gestaltbaren in den Blick zu bekommen – all die Produkte, Werkzeuge und Medien, die unseren Alltag bestimmen, die Kleider, die wir tragen, die Bilder und Zeichen, die wir lesen und deuten. Keinesfalls soll der Designbegriff hier nur an das Industriedesign bzw. die Serien- und Massenproduktion gebunden werden, wie man es in der Literatur noch immer häufig findet. Designtheorie als

Ästhetik vermag sich gleichberechtigt so unterschiedlichen Ausrichtungen zu widmen wie Produkt- und Modedesign, Grafik, Typografie und Illustration, Film und Fotografie bis hin zur Medien- und Raumgestaltung. Die gestalterischen Strategien können dabei auf die verschiedensten Weisen realisiert werden: als konzeptuelles Autorentdesign oder als anonyme Gestaltung, als Serie oder Unikat, als Handwerk oder High Tech, als Do-it-yourself-Kultur, Social oder Critical Design usw. Zwischen Avantgarde und Mainstream, dem Herstellen von Ordnung oder dem subversiven Unterlaufen derselben kennt ästhetische Gestaltung die verschiedensten Positionen. Design ist nicht einmal an materielle Produkte gebunden, immaterielle Ideen und Konzepte, gar imaginäre und utopische Szenarien können ebenfalls zur Gestaltung gerechnet werden. Dieser Pluralität und Diversität der Disziplin sollte ein zeitgemäßer Designbegriff auch Rechnung tragen. Angesichts eines derart ausufernden Objektbereichs ist es nicht verwunderlich, dass sich im akademischen Fächerkanon kaum eine Disziplin für die Gestaltung zuständig fühlt. Weil Design potenziell überall möglich ist, erscheint es als nicht bestimmbar oder gar beliebig. Auch der allgemeine Sprachgebrauch hilft nur wenig bei der Eingrenzung, allorts grassieren oberflächliche, oft klischeebehaftete Designdefinitionen. Aber es gibt Orte der Forschung und Lehre, an denen ein Designdiskurs im engeren Sinne tagtäglich praktiziert werden muss: So hat man nur zu beobachten, wie an Kunsthochschulen und Hochschulen mit Fachbereichen für Gestaltung die gesamte Breite des Designbegriffs unterrichtet wird – ohne dabei an Spezifik zu verlieren. Um Gestalterinnen und Gestalter auszubilden, braucht man Kriterien, der Designbegriff muss hier programmatisch zu sich finden, um Qualität bestimmen zu können. Denn zu gehorsamen Vollstreckern der Warenästhetik, zu willigen Dienstleistern des schönen Scheins, wie es die tradierte Kulturkritik dem Design oft vorwirft, möchte man den Nachwuchs sicher nicht ausbilden – aber was lehren wir dann eigentlich als gutes Design?

Das implizite Wissen unserer Designausbildungen wird noch viel zu selten beachtet, um die Grenzen des Designbegriffs abzustecken. Neben den genannten Denkern werde ich daher auch einflussreiche Designlehrende als Theoretiker zu Wort kommen lassen – von Max Bill und Otl Aicher über Lucius Burckhardt und Victor Papanek zu Anthony Dunne und Fiona Raby. An ihren Designauffassungen lassen sich die Entwicklungen und Probleme der Gestaltungsdisziplin besonders gut aufzeigen.

Meine Überlegungen greifen aber auch auf die eigenen Erfahrungen zurück, die ich im Laufe von zwei Jahrzehnten Lehre im Fach „Theorie und Geschichte der Gestaltung“ machen durfte. An Hochschulen im In- und Ausland konnte ich vielfältige Einblicke gewinnen, allen Studentinnen und Studenten, Kolleginnen und Kollegen, die mir dabei geholfen haben, sei an dieser Stelle herzlich gedankt.

Das Buch stellt meine Forschung zur Ästhetik der Gestaltung in zwei Teilen vor. Der erste Teil beschäftigt sich mit den Fragen der Theoriebildung. Wie kann man den Designbegriff heute sinnvoll definieren (Kapitel 1)? Welche Mythen und Klischees gilt es dabei zu entkräften, welche Widersprüche und Paradoxien zu berücksichtigen? Und vor allem: Wie kann der Begriff des Ästhetischen so gefasst werden, dass er neben der kunstwissenschaftlichen Ästhetik auch eine eigenständige Designästhetik ermöglicht? In diesem Rahmen gilt es auch die Frage nach der Geschichtsschreibung zu erörtern (Kapitel 2): Seit wann gibt es eigentlich Design? Allzu häufig wird Design als Folge der Industrialisierung gedeutet, meist unter der Annahme, dass das Entwerfen der Maschinenproduktion zu folgen hatte. Demgegenüber möchte ich ein Geschichtsmodell vorschlagen, das just das Gegenteil, nämlich den ästhetischen Widerstand gegen die Industrialisierung und Rationalisierung, zum zentralen Motiv des Designs erhebt. Eine Designästhetik muss sich aber auch daran messen lassen, wie sie das Verhältnis von Mensch und Technik bestimmt – zu jenem Bereich des Nützlichen also, der dem Ästhetischen wohl am deutlichsten gegenübersteht (Kapitel 3): Die Selbstermöglichung des Menschen, die das Ziel alles Gestaltens bildet, verlangt eine klare Abgrenzung der ästhetischen Praxis gegenüber der technischen Logik. Und doch gestaltet Design natürlich nicht gegen die Technik, sondern mit ihr – welche Werte und Kriterien können wir also verfolgen, wenn es gilt, das Technische auch als human zu entwerfen?

Diese Fragen des Designs verbinden sich im Motiv eines Andersmöglichseins: Alle Gestaltung beginnt mit der Feststellung, dass wir die Wahl haben, unsere Dinge und Medien, unsere Kommunikationen und Beziehungen, unsere Technologien, Ökonomien und Ökologien auch anders zu gestalten – denn sonst bräuchte man keine Entwerfer, die sich über die gute Wahl der Formen Gedanken machen. Design setzt somit das Erkennen von gestalterischer Freiheit voraus, es gibt keine Zwangsläufigkeit, die zu einer einzig richtigen Form führen könnte. Das Ausgestalten dieser

Spielräume ist allem voran ein ästhetischer Prozess. Diese Prämissen der Designästhetik gilt es im zweiten Teil des Buches auch historisch zu belegen. Eine systematisch und chronologisch angeordnete Designgeschichte scheint mir in diesem Rahmen jedoch unangebracht. Sie wäre angesichts der Fülle an Phänomenen kaum begrenzbar. Daher werde ich anhand ausgewählter Topoi, quer durch die unterschiedlichen Gattungen und Epochen der Gestaltung, den Diskurs des Andersmöglichseins als zentrales Anliegen des Designs sichtbar machen. Die einzelnen Kapitel zur Geschmackskultur der Einfachheit (Kapitel 4), zum Wilden und Divergen in der Mode (Kapitel 5), zur Nietzsche-Rezeption vom Jugendstil zum Bauhaus (Kapitel 6), zur Sinnlichkeit der Buch- und Buchstabenkunst (Kapitel 7) und zum Animations- und Illusionscharakter von gestalteten Bildern (Kapitel 8) lassen sich daher auch unabhängig voneinander lesen. Sie folgen keiner Fortschritts- oder Entwicklungslogik, sie bündeln vielmehr Motive, die im Design auf eine lange Geschichte zurückblicken. Gestaltung beginnt, wenn es uns gelingt, Alternativen zu sehen. Es handelt sich somit nicht um eine Seinsweise von Dingen, sondern um eine Sichtweise der Dinge. Designästhetik ist überall möglich, wenn wir es verstehen, sie wahrzunehmen und zu reflektieren. Dies ist weniger eine Frage des Wissens als vielmehr eine Frage des Tuns. Design muss von seinen Produzenten wie Rezipienten aktiv praktiziert werden, um zu existieren.