

Designobjekte und das dokumentarische Gefüge des Wohnens

Felix Hüttemann

Die Anordnung der Dinge in der Wohnung heißt Einrichtung.¹

Manchmal denke ich über den einen Raum und den einen Gedanken nach, aber meistens nicht. Meistens denke ich über meinen Wohnbereich nach.²

Dieser Text versucht Umgebungen, im Besonderen Wohnumgebungen, als designte, d.h. nicht-natürliche Räume zu verstehen, die einen nicht unerheblichen Beitrag zur Subjektivierung von humanen und non-humanen Aktant:innen leisten. Im Zentrum steht an dieser Stelle eine Trias aus non-humanen Aktant:innen, humanen Aktant:innen und ihrer Umgebung. Diese soll hier in drei Schritten vorgestellt werden:

Zuerst möchte ich eine kurze Bestimmung des Wohnens vornehmen, worauf zweitens eine Auseinandersetzung damit folgt, was Dinge

1 Adorno, Theodor W.: Kierkegaard. Konstruktion des Ästhetischen, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1974, S. 81.

2 Warhol, Andy: Die Philosophie des Andy Warhol von A bis B und zurück, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2013, 3. Aufl., S. 129.

als Design-Objekte ausmacht, um das Wohnen als Subjektivierungsweise schärfer zu konturieren. Im dritten Schritt wird anhand der Design-Auffassung des Braun- und Vitsoe-Designers Dieter Rams eine Positionsbestimmung von humanen Aktanten und ihrer Subjektivierungsproduktion in Wohnumgebungen dargestellt, um im Fazit einen Blick auf das Wohnen als ein dokumentarisches Gefüge zu werfen.

Umgebungen verstehe ich im Weiteren als immer schon technische Umgebungen. Diese konstituieren sich durch relationale Verschränkungen von Umgebendem und Umgebenem,³ oder anders ausgedrückt: Relationen von Entitäten konstituieren sowohl sich als auch dadurch ihre jeweiligen Relata. Humane und non-humane Aktant:innen stehen apriori, in Relation mit der Umgebung. Diese Relationen können unter anderem ästhetisch, technisch, biologisch, epistemisch oder politisch sein. Kurzum: Umgebungen werden von mir als heterogene Aushandlungsformen von Subjektivität verstanden.

An dieser Stelle scheinen einige philosophische Randbemerkungen zum Zusammenhang von Produktion und Subjektivität angebracht und sind als Einführung in die weitere Perspektive auf Wohn-Umgebungen zu verstehen. Der Ausgangspunkt, Subjektivität als produziert zu betrachten, ist mitunter erklärungsbedürftig und geht hier im Folgenden unter anderem auf einen postmarxistischen und ontologischen Ansatz des französischen Philosophen Gérard Granel zurück. Einer der für diese Theorie wesentlichen Aspekte lässt sich mit Marx und Engels konstatieren: »Wie die Individuen ihr Leben äußern, so sind sie. Was sie sind, fällt also zusammen mit ihrer Produktion [...].«⁴ Der Mensch ist bestimmt durch dasjenige, welches er entäußert. Er ist somit unter verschärften, industriellen bzw. technischen Bedingungen ein Ergebnis oder gar *Produkt* seiner eigenen Produkte. Günther Anders brachte diesen Punkt auf die pessimistische Maxime: »Die Künstlichkeit des

3 Vgl. Sprenger, Florian: Epistemologien des Umgebens. Zur Geschichte, Ökologie und Biopolitik künstlicher environments, Bielefeld: transcript 2019.

4 Marx, Karl/Engels, Friedrich: »Die deutsche Ideologie«, in: Dies., Werke Band 3, Berlin 1978, S. 9–214, hier S. 207.

Menschen steigert sich dadurch, dass er Produkt seiner eigenen Produkte wird.«⁵ Diese Annahme geht ebenso auf Auseinandersetzungen von Marx und Engels zurück. Diese stellen 1845 in *Die deutsche Ideologie* in ihrer Auseinandersetzung mit dem Feuerbachschen Materialismus fest:

Diese Weise der Produktion [in der etwa Lebensmittelanbau, aber auch Häuser, Dinge, Möbel etc. – als etwas vom Menschen Produziertes – das menschliche Leben selbst produzieren (Anm. F.H.)] ist nicht bloß nach der Seite hin zu betrachten, daß sie die Reproduktion der physischen Existenz der Individuen ist. Sie ist vielmehr schon eine Art, ihr Leben zu äußern, eine bestimmte Lebensweise derselben.⁶

So verstanden, zeigt sich Produktion als ein Modus des Lebens und nicht nur als eine gesellschaftliche oder gar biologische Form von Lebenserhaltung. Sie hat dadurch ebenso eine ontologische und nicht nur soziale bzw. gesellschaftliche Konsequenz: Diese Beobachtung einer ontologischen Perspektive in den Thesen von Marx und Engels ist ein Ausgangspunkt für Granel, um menschliche und nicht-menschliche Subjektivität als produziert zu betrachten, und zwar sowohl gesellschaftlich wie auch ontologisch. Das bedeutet zuallererst, dass Subjektivierung kein statisches Konstrukt, sondern ein Prozess ist, der heterogen, instabil und dezentral abläuft. Kurzum: Es geht um ein nicht-cartesisches Konzept von Subjektivität.⁷

Granelns Ansatz lässt sich philosophiegeschichtlich, wie auch methodisch, als eine Lesart des marxistischen Materialismus situieren, der geprägt ist durch die fundamentalontologische Analyse Heideggers. Vor

5 Anders, Günther: »Thesen über ›Bedürfnisse‹, ›Kultur‹, ›Kulturbedürfnis‹, ›Kulturwerte‹, ›Werte‹« [25. August 1942], in: Ders.: *Die Weltfremdheit des Menschen. Schriften zur philosophischen Anthropologie*, München: C.H. Beck 2018, S. 283–291, hier S. 283.

6 K. Marx/F. Engels: *Die deutsche Ideologie*, S. 207.

7 Vgl. Granel, Gérard: »Incipit Marx« (1969), in: Ders., *Die totale Produktion. Technik, Kapital und die Logik der Unendlichkeit*, Wien/Berlin: Turia + Kant 2020, S. 41–102, hier S. 59.

diesem Hintergrund elaboriert er eine Philosophie einer »Totalen Produktion«⁸, in welcher davon ausgegangen wird, dass Marx »Sein als Produktion«⁹ denke und somit sich Subjektivität als ein Entäußertes, oder anders ausgedrückt, mittels eines Verschränkungsprozesses von Umgebenden und des Umgebenen, konstituiere. Subjektivierung so könnte man den Ansatz weiterführen, siedelt somit im Kern dessen, was Umgebungen und ihre Relationen ausmacht.

Diese Verschränkung von Umgebenem und Umgebendem wird von mir im Weiteren am Beispiel einer spezifischen Modalität von subjektivitätsproduzierender Relation unter dem Aspekt des *Wohnens* konstatiert. Aus dieser Perspektive muss sich eine auf den Modus des Wohnens bezogene Analyse von Umgebungen mit der Aushandlung von Kausalität (Verursachungs- und Abhängigkeitsverhältnis) von Agency, Raum und Subjektivität auseinandersetzen.¹⁰ Die weitere, aus dieser Perspektive abgeleitete These ist, dass eine wesentliche Bedingung eines Umgebung-Werdens¹¹ von Subjektivität in Wohnräumen durch das (Wohn-)Umgebungs-Design elaboriert wird. Es geht in der Frage nach Design und der Design-Objekte an dieser Stelle darum, wie Wissensformationen des Wohnens ein spezifisches »Umgebungswissen hervorbringen und Umgebungen gestalten«¹² und wie dieses Umgebungswissen wiederum die Subjektivität der Aktant:innen produziert. Diese Verzahnung von Wohnen, Umgebung und Subjektivität wird im Folgenden weiter herausgestellt: Design¹³ präfiguriert dabei Umge-

8 G. Granel: Die totale Produktion: S. 259–267.

9 G. Granel: Incipit Marx (1969), S. 41–102, hier S. 45.

10 Vgl. F. Sprenger: Epistemologien, S. 15.

11 Zum Begriff des Umgebung-Werdens, dass eine Form von Einrücken der Technologie, ihrer Agency und Aisthesis in die Umgebung als Umgebendes bezeichnet: Vgl. Hüttemann, Felix: Der Dandy im Smart Home. Ästhetiken, Technologien und Umgebungen des Dandyismus, Bielefeld: transcript 2021.

12 F. Sprenger: Epistemologien, 37. Vgl. auch: Wessely, Christina: »Wässrige Milieus. Ökologische Perspektiven in Meeresbiologie und Aquarienkunde um 1900« in: Berichte zur Wissenschaftsgeschichte 36 (2013) 2, S. 128–147.

13 Im Weiteren wird von mir hier ein offener Begriff von Design verwendet, der die Geformtheit und Fertigung durch humane und non-humane Aktanten poin-

bungswissen, das im Weiteren als eine Form von Herrschaftswissen verstanden wird. Die Anordnung der Dinge, die Einrichtung, bedingen das Sein der Aktant:innen in der Umgebung.¹⁴ Das hat zur Folge, dass durch den Umgang mit Design-Objekten¹⁵ Agency nicht nur der non-humanen, sondern in besonderer Weise der humanen Aktant:innen innerhalb der Einrichtung der Wohnumgebung konstituiert wird.

1. Wohnen als ›produzierendes‹ und ›dokumentierendes‹ Wohnen

Man kann das Wohnen als den Gebrauch eines ›Zeugs‹ unter ›Zeugen‹ verstehen.¹⁶

Emmanuel Lévinas begreift das Wohnen in seiner Auseinandersetzung mit der Exteriorität, das er als menschliches Sein in Form von Entäußerungsprozessen versteht, als essenzielle Auseinandersetzung des menschlichen Subjekts mit seinen Gebrauchsgegenständen. In einer an Heidegger angelehnten Formulierung definiert er das Wohnen als *Zeug*,¹⁷ welches man unter Zeugen, sowohl die menschlichen als auch die

tiert und die (industrielle) Produktion der Gegenstände betont. Vgl. zu verschiedenen Konzepten dieses vieldiskutierten Begriffs: Mareis, Claudia: Theorien des Designs. Zur Einführung, Hamburg: Junius 2016, 2. Aufl., S. 35ff. Vgl. auch: Feige, Daniel Martin: Design. Eine philosophische Analyse, Berlin: Suhrkamp 2019, 2. Aufl., 22ff.

- 14 Man könnte angesichts dessen durchaus an ein Design-Dispositiv denken. Vgl. zum Begriff der Einrichtung bei Adorno: Th. W. Adorno: Kierkegaard, S. 81.
- 15 Ich benutze hier den Terminus des »Design-Objekts« ohne den philosophischen Konnex aus Subjekt und Objekt in dieser problematischen (cartesianischen) Hierarchie zu übernehmen und weise daraufhin, dass Design-Objekt im Weiteren einen gefertigten, entworfenen und geformten Gegenstand meint.
- 16 Lévinas, Emmanuel: Totalität und Unendlichkeit. Versuch über die Exteriorität, Freiburg/München: Alber 2014, 5. Aufl., S. 217.
- 17 Vgl. Heidegger, Martin: Sein und Zeit, Tübingen: Niemeyer 2006, 19. Aufl., S. 63ff.

nicht-menschlichen Anderen, gebrauche.¹⁸ Der Mensch stehe für Lévinas insofern mit seiner Wohn-Umgebung in einer Relation des »Um-zu«. Eine wesentliche Relation des »Um-Zu« ist hierbei: Wohnen um zu leben. »Die Wohnung gehört in der Tat zum Apparat der für den Menschen lebensnotwendigen Dingen.«¹⁹ (Wohn-)Umgebungen implizieren bei Lévinas, zugespitzt formuliert, ein biopolitisches Moment.²⁰ So erscheint das Wohnen als »lebensnotwendiges Ding«.

So sehr Lévinas' Kondensation des Wohnens auf einen Zeug-Gebrauch auch den Prämissen dieses Textes in die Hände spielt, so sehr sind doch seine Konklusionen und theoretisch-philosophischen Ausgangspunkte für das Wohnen in einem Umgang mit Dingen im Gegensatz zu einem Ansatz eines produzierenden Wohnens, wie ich es hier weiter elaborieren möchte. Lévinas' Konzept des Wohnens, wie seine Philosophie als solche, fokussiert ein starkes Subjekt, das sich über die Auseinandersetzung mit dem anderen konstituiert. Hier sollen dagegen im Weiteren subjektivitätsproduzierende Netzwerke und ihre Agencies betrachtet werden, die somit einem zentrischen bzw. starkem Subjektgedanken zuwiderlaufen.

Aber der, wenn auch recht knappe, Bezug auf Lévinas und sein Zeug-Wohnen, ermöglicht der weiteren Suche eine Perspektive und lässt nochmal einen Rekurs auf Heidegger zu, wenngleich unter anderen Vorzeichen. Heidegger bestimmt im Paragraph 15 von *Sein und Zeit* in der »Analyse der Umweltlichkeit und Weltlichkeit überhaupt«²¹ den Umgang

18 Ich grenze mich im Weiteren in Bezug auf das Heideggersche Zeug-Sein und die Fokussierung auf Netzwerke und ihre Agentenschaft, wie es hier verfolgt wird, von einer Ontologie ab, die die Objekte ins Zentrum stellt und an einer Metaphysik arbeitet, die einer notwendigen Bezugnahme auf die Materialität der Dinge zuwiderläuft. Vgl. Zu dieser Objekt-orientierten Ontologie u.a.: Harman, Graham: *tool-being*. Heidegger and the metaphysics of objects, Chicago, Illinois: Open Court 2002.

19 E. Lévinas: *Totalität und Unendlichkeit*, S. 217.

20 Vgl. zur Biopolitik der Environments bzw. Umgebungen: F. Sprenger: *Epistemologien*, S. 61ff.

21 Vgl. M. Heidegger: *Sein und Zeit*, S. 66f.

mit der Welt in ihren Gebrauchszusammenhängen, in der Zuhandenheit, welche weiter unten noch aufgegriffen wird. Diese von Heidegger als ›besorgender Umgang‹ gekennzeichnete Relation zwischen humanem und non-humanem Aktant, die er in dessen Gebrauchsrelationen als Zeug kennzeichnet, ist im Wesentlichen umweltkonstituierend und deutet auch auf das Wohnen als eine spezielle Form dieser Beziehung hin:

Das Nächstbegegnende, obzwar nicht thematisch Erfaßte, ist das Zimmer, und dieses wiederum nicht als das ›Zwischen den vier Wänden‹ in einem geometrischen räumlichen Sinne – sondern als Wohnzeug. Aus ihm heraus zeigt sich die ›Einrichtung‹, in dieser das jeweilige ›einzelne‹ Zeug.²²

Lässt sich allgemein Wohnen in einer Annäherung an den späten Heidegger als »Aufenthalt bei den Dingen«²³ bezeichnen, so lässt sich im Folgenden ein Bogen schlagen zu einer heterogenen, produzierten Form von Subjektivität: Dieses produzierende Wohnen lässt sich mittels einer Figur der Verschränkung von Gebrauch und Lebendigem beschreiben, angelehnt an Ausführungen Walter Benjamins. Wie auch Heidegger und Lévinas begreift Benjamin das Wohnen in einer Gebrauchsrelation mit den Dingen. Benjamins bekanntes Diktum »Wohnen heißt Spuren hinterlassen«²⁴, lässt sich aus der Perspektive des Wohnens als eines dokumentarischen Gefüges durchaus so verstehen. Was hat dieser Punkt demnach für die weitere Auseinandersetzung zur Konsequenz?

Auf einer ersten Ebene artikuliert sich ein Bezug zur Materialität der Dinge, so banal wie essenziell: Die lebensnotwendigen Spuren, von denen Benjamin ausgeht, kann man nur an Dingen hinterlassen. Diese,

22 Vgl. ebd., S. 69.

23 Vgl. Heidegger, Martin: »Bauen Wohnen Denken«, in: Ders., Vorträge und Aufsätze, Stuttgart: Klett-Cotta 2009, 11. Aufl., S. 139–156, hier S. 145.

24 Benjamin, Walter: »Das Passagen-Werk. Aufzeichnungen und Materialien«, in: Tiedemann, Rolf (Hg.), Das Passagen-Werk, Bd. 1, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1983, S. 53.

im wahrsten Sinne des Wortes, Gebrauchsspuren sind die dokumentarischen Lebenszeichen, die sich in der Verschränkung von Umgebendem und Umgebenem einschreiben:

Hier hast du nichts zu suchen, denn hier ist kein Fleck, auf dem der Bewohner nicht schon seine Spur hinterlassen hätte. [...] Ja dieses Spuren hinterlassen ist nicht nur Gewohnheit, sondern das Urphänomen der Gewohnheit insgesamt, das eben im Wohnen beschlossen ist.²⁵

Die Geste des Spuren-Hinterlassens, das ins Wohnen eingeschriebene Lebenszeichen, kennzeichnet Benjamin in Bezug auf seine Auseinandersetzungen mit Bertolt Brecht, der diesen Zusammenhang als ein ›Gastwohnen‹ in einer Einrichtung bezeichnet. Benjamin selbst reformuliert diesen Sachverhalt, indem er Topoi einer Theaterszenerie abruft:

Das Wohnen, das dem Wohnenden das Maximum von Gewohnheit mitgibt, ist das, wie die Vermieterinnen möblierter Zimmer sich vorstellen. Der Mensch wird eine Funktion der Verrichtungen, die die Requisiten von ihm verlangen. Hier waltet ein ganz anderes Verhältnis des Wohnenden zur Dingwelt als im mitahmenden Wohnen. Hier werden die Dinge [...] ernst genommen, für das ahmende Wohnen leisten sie ungefähr was Bühneneinrichtung leistet: das eine findet in einer Einrichtung statt, das andere in einem Interieur.²⁶

Das Wohnen in einem Minimum von Gewohnheit, das Gastwohnen in dem die lebensbezeugenden Spuren minimal seien, findet insofern in einem Minimum an Interieur, an Design-Objekten, statt. Benjamin bezeichnet dieses als Hausen.²⁷ Sein Beispiel ist das Bauhaus-Design. Man

25 Benjamin, Walter: »Aufzeichnungen 1906–1932«, in: Ders., *Gesammelte Schriften*, Band 6, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1985, S. 229–464, hier S. 426.

26 Ebd., 435f.

27 Vgl. ebd., S. 426 und S. 436.

könnte aber auch die Möbelgestaltung von Dieter Rams als Beispiel hinzunehmen, wie es weiter unten getan wird. So lässt sich als Zwischenfazit festhalten, dass sich Wohnen auf einer grundsätzlichen Ebene durch die Relation des humanen Aktanten zu den Dingen als eine dokumentarische Operation beschreiben lässt. So könnte man etwas spitzzünftig anmerken, dass man in neuen Möbeln noch nicht wohne, da noch keine Spuren hinterlassen wurden. Möbel und auch Design müssen sich erst im Wohnprozess angeeignet werden, z.B. in Form der dokumentarischen Operation des Spuren-Hinterlassens. Die Dinge umgeben zum einen humane Aktant:innen, sind jedoch selbst auch Umgebenes, welches erst in einer Ensemble- oder Netzwerkbildung, zu einer Einrichtung emergiert, die man nicht nur als Anordnung der Dinge verstehen kann, sondern als ein relationales, und dementsprechend seine Relata konstituierendes und eben dokumentierendes, Gefüge.

Auf der Suche nach der Subjektivitätsproduktion von Wohnumgebungen zu sein heißt, mit Benjamin gesprochen, sich auf eine Spurensuche zu begeben, die zu der Gestaltung der Dinge führt. Oder um es nochmals mit Heidegger zu pointieren: »Diese ›Dinge‹ zeigen sich nie zunächst für sich, um dann als Summe von Realem ein Zimmer auszufüllen.«²⁸

2. Dinge

Dinge bringen Fokus in das
Game.²⁹

Dinge, gefertigte, zumal industriell produzierte, mit anderen Worten Design-Objekte, mit denen der Mensch sich umgibt, machen einen nicht unerheblichen Teil dessen aus, wer man ist: In einer längeren

28 Vgl. M. Heidegger: Sein und Zeit, S. 68f.

29 Deichkind: »Dinge«, erschienen auf: Wer sagt denn das?, Sultan Günther Music, 2019.

Phase des »Aufenthalts bei den Dingen« – etwa durch das Einrichten³⁰ eigener Wohnumgebungen – stellt sich die Beobachtung ein, dass die Dinge mit denen man sich umgibt, Zeugnis ablegen sollen davon *Wer ich bin*: Zumindest unter der Prämisse, dass sich menschliche Existenzweisen in Abhängigkeit von ihrer jeweiligen (kultur- und medientechnischen) Konkretionsform bestimmen lassen, in diesem Falle in Form einer Auseinandersetzung mit den, die humanen Aktant:innen umgebenden, Dingen.

So grundsätzlich dieser Sachverhalt klingt, so heterogen ist im Grunde dieser Subjektivierungsprozess. Welche Rolle spielen dabei die Dinge, im Speziellen Design-Objekte?

Material, Form, Haptik, wohl auch Preis; all das sind grundsätzliche Faktoren in unserem Umgang mit Produkten (produzierte Dinge im Warenverkehr) und machen unsere Beziehung mit und zu diesen aus. Die Dinge deuten, so betrachtet, nicht nur auf uns, die wir unsere Umgebungen mit ihnen füllen, sondern stellen ebenso aus, wer sie gefertigt hat und auch unter welchen Bedingungen. Was ist in diesem Zusammenhang unter dem Allerweltsbegriff Design zu verstehen?³¹ Pauschal bedeutet Design zuerst einmal ein Modus, Dinge zu entwerfen, zu fertigen und zu verbreiten. Im Weiteren begreife ich Design als »eine ästhetisch-praktische Form der Welterschließung«.³²

Design ist grundsätzlich gekoppelt an das Funktionieren des jeweiligen Dinges. Design-Objekte stehen per se in Gebrauchsrelationen. Die entworfenen und gefertigten Dinge bedingen den Umgang des humanen Aktanten mit diesen und dadurch ebenso wie Umgebung nicht nur gestaltet, sondern auch wahrgenommen wird. So lässt sich

30 Vgl. Bartz, Christina: »Einrichten«, in: Matthias Bickenbach/Heiko Christians/Nikolaus Wegmann (Hg.): Historisches Wörterbuch des Mediengebrauchs, Wien u.a.: Böhlau 2014, S. 195–208.

31 Vgl. zum breiten Spektrum von Design: Romero-Tejedor, Felicidad/Jonas, Wolfgang (Hg.): Positionen zur Designwissenschaft, Kassel: Kassel university press 2010. Auch: Ruf, Oliver/Neuhaus, Stefan: Designästhetik. Theorie und soziale Praxis, Bielefeld: transcript 2020.

32 D. M. Feige: Design, S. 90.

die aisthesis, die Wahrnehmung als ein *Umgehen mit* den Design-Objekten kennzeichnen. Versteht man mit Daniel Martin Feige Ästhetik als »Theorie geschichtlich offener Praxisformen [...] in denen es jeweils in unterschiedlicher Weise um die Würdigung des Besonderen als Besonderes geht«³³, konstituieren Design-Objekte, qua ästhetische Objekte, eine Form von Weltwahrnehmung. Diese non-human präfigurierte Weltwahrnehmung überträgt sich als Umgebungswissen auf die mit ihnen in Relation stehenden humanen Aktant:innen. Es geht aus dieser Perspektive darum, Ästhetik nicht als ein »kontemplatives Verweilen bei den Dingen«³⁴ zu begreifen. So lässt sich hierbei keinesfalls etwa von einem kantianischen interesselosen Wohlgefallen ausgehen, sondern von einer Prozessästhetik im Umgang von humanem und non-humanem Aktant:innen in Umgebungen. Insofern emergiert Ästhetik im *Zwischen* der Aktant:innen und der Umgebung, in Form ihrer Relationalität. Damit stellt Ästhetik noch aus einem anderen Grund eine wesentliche Bezugsgröße für den Zusammenhang der Relationalität von Umgebungen dar: Denn nach Ästhetik zu fragen, bedeutet wesentlich »nach den Bedingungen ihres Erscheinens zu fragen«³⁵.

Diese Frage ist dabei allerdings, wie diese Erscheinungsbedingung wahrgenommen wird. Als eine phänomenologische Auseinandersetzung mit der Sache selbst etwa? Oder ist es sinnvoller daran anschließend nach den Oberflächen der Dinge zu fragen, die sich letztlich als eine Diskussion über die Interfaces der Dinge auffassen lässt.

Um eine These Jan Distelmeiers aufzugreifen, elaborieren Interfaces ein Abhängigkeitsverhältnis von Ästhetik und (Design-)Dispositiv.³⁶ Die Verfügung, als spezielle Interpretation des Dispositiv-Begriffs,³⁷ in Wechselwirkung mit der Ästhetik der Umgebungen zu stellen, hat

33 Ebd., S. 89.

34 Ebd.

35 Distelmeyer, Jan: *Machtzeichen. Anordnungen des Computers*, Berlin: Bertz + Fischer 2017, S. 47.

36 Vgl. ebd., S. 46ff. Und: Ders.: *Das flexible Kino. Ästhetik und Dispositiv der DVD & Blu-ray*, Berlin: Bertz + Fischer 2012.

37 Vgl. J. Distelmeyer: *Machtzeichen*, S. 50ff. und S. 65ff.

Konsequenzen für die weiteren Beobachtungen: Dispositive als Verfügung zu verstehen, bedeutet: »Im ersten Zusammenhang darf ich (über) etwas bestimmen, im zweiten werde ich bestimmt.«³⁸ Auf den Kontext der Wohn-Umgebung übertragen könnte man schlussfolgern:

Zum einen richten humane Aktant:innen offensichtlicher Weise seine/ihre Umgebung ein. Zum anderen ist es genau dieses Gefüge *Einrichtung*, aus non-humanen Agent:innen, die als Umgebendes, als jene Wohn-Umgebung, die Subjektivierung der Agent:innen ausmachen.

Diese Auffassung von Relationalität hat den Vorteil, Reziprozität in den Relationen von humanen und non-humanen Aktant:innen in Umgebungen zu betonen. Um einer Verkürzung in der Analyse von Umgebungen auf die jeweils Handelnden bzw. Gebrauchenden entgegenzuwirken, wird hier auf eine Relationalität des Wohnens, der Design-Objekte und von Subjektivität abgehoben, welche man als ein »gebrauchsabhängige[s] Changieren des Verfügens«³⁹ verstehen kann. Design-Objekte produzieren Umgebungswissen der humanen Agentinnen, so wie sie ebenso ein Produkt der Agent:innen sind, in den jeweiligen Gebrauchs- bzw. Verfügungsrelationen: Wie ich mit der Umgebung umgehe, hat damit zu tun, in welchen Umständen ich zu den Dingen stehe und was die Dinge und ich zusammen in der Umgebung produzieren. Aus dieser heterogenen Ensembleleistung entsteht eine prozessuale und produktive Subjektivität. Dies wird im dritten Teil an einer beispielhaften Auseinandersetzung mit dem Design von Dieter Rams und einer Diskussion über Oberflächen- bzw. Interface-Design weiter ausgeführt.

38 Ebd., S. 64.

39 Ebd.

3. Wohn-Umgebungen und Design

Gutes Design ist so wenig
Design wie möglich.⁴⁰

Dieter Rams, langjähriger Chef-Designer des Elektroartikel-Herstellers Braun, Kultfigur und einflussreiche Inspiration für das Produktdesign u.a. für Apple und dessen ehemaligem Chef-Designer Jonathan Ive, hat in seinen 10 Thesen für gutes Design verschiedene Aspekte pointiert, die hier von Interesse sind. Rams ist einer der größten Befürworter eines Designs des *Weniger aber besser*, welches man als die grundlegendste Fokussierung auf usability im Design bezeichnen könnte. In seinen 10 Thesen begreift er Ästhetik ebenso in der Relation zum jeweiligen Umgehen mit den Dingen. »Die ästhetische Qualität eines Produkts – und damit seine Faszination – ist ein integraler Aspekt seiner Brauchbarkeit.«⁴¹ Das Design-Objekt soll für Rams im Umgang bzw. im Gebrauch aufgehen. Es geht um ein Unauffällig-Werden, ein In-der-Umgebung-Aufgehen. Durch den Gebrauch, und somit durch dessen Relationalität des Verfügens, sollen non-humane Aktant:innen mit humanen in einer Agency aufgehen. Dass dies auch geschieht, dafür hat Design Sorge zu tragen. »Geräte für den persönlichen Gebrauch, die über längere Zeit hinweg intensiv genutzt werden, sollen möglichst unauffällig zurücktreten, sich gut in die Umgebung einfügen.«⁴² Design-Objekte liefern durch ihre Ästhetik, wie oben angedeutet, einen Modus der Weltwahrnehmung. Im Hinblick auf Wohn-Umgebungen heißt das für Rams wie er es im Rückblick auf seine Entwürfe für Möbel-Design für die Firma Vitsoe ausdrückt: »Vielleicht noch unmittelbarer als die Braun Geräte sind die Möbel das Ergebnis einer Vorstellung davon, wie die Welt ›eingesrichtet‹ sein sollte und wie Menschen in dieser ›artifizialen‹ Umwelt

40 Rams, Dieter: *Weniger aber besser. Less but better*, Hamburg: Jo Klatt Design + Design 2020, 8. Aufl., S. 7.

41 Ebd., S. 6.

42 Ebd., S. 62.

leben könnten.«⁴³ Das führt Rams zu dem Schluss: »Jedes Möbelstück ist in diesem Sinne auch ein Welt- und Lebensentwurf.«⁴⁴

Nicht nur sein Möbel-Design, sondern sein gesamtes Produktdesign führt Rams auf die Idee zurück, ein kohärentes Gesamtsystem zu entwerfen. Der Grundgedanke Möbelsysteme als kombinier- und koppelbare Ensembles zu entwickeln, geht auf den Mitbegründer der Hochschule für Gestaltung Ulm und zeitweiligen Stichwortgeber für das Braun-Design Hans Gugelot zurück, mit dem Rams unter anderem an dem Plattenspieler SK4, dem legendären »Schneewittchensarg«, eines der Design-Ikonen des 20. Jahrhunderts, zusammenarbeitete. Beim System-Gedanken des Designs, letztlich in der Konzeption eines Design-Environments, geht es um das angedeutete Einbetten in die Gesamtumgebung. Mit anderen Worten stehen die symmetrischen Verbindungen der Aktant:innen und der Umgebung im Vordergrund. »Ich denke, es ist ihre [der Möbelsysteme (Anm. F.H.)] Einfachheit, ihre Zurückgenommenheit. Ein Regalsystem voller Bücher wird selbst fast unsichtbar.«⁴⁵ Rams Design ist insgesamt ein an Minimalismus, Schlichtheit und an der Nicht-Farbe Weiß orientiertes Design, das als ein weiß-männliches und vor allem auch technoides Design charakterisiert werden muss (vgl. Abb.1). Es versteht sich dabei als Gegenteil von Kitsch und Gemütlichkeit, in dem es im schärfsten Sinne Nützlichkeit betont: »Eine repräsentative, aber ebenso auch eine betont gemütliche Umgebung konnte und kann ich nur als eine Einschränkung, als Belastung empfinden.«⁴⁶

Das von Rams priorisierte Zurücktretten der Design-Objekte ist eine Aufgabe, die durch eine entsprechende Oberflächengestaltung der Objekte geleistet wird. Objekt- bzw. Oberflächengestaltung ist für den Braun-Designer – das macht dieses Detail auch etwa für Interface-Diskurse interessant – letzten Endes Umhüllungsgestaltung. Es geht um Rahmen, Gehäuse, Fassungen und Gestelle. Daran schließt sich auf

43 Ebd., S. 132f.

44 Ebd., S. 133.

45 Ebd., S. 134.

46 Ebd., S. 138.

einer essenzielleren Ebene eine Diskussion über Gehäuse und Interfaces an. Es stellt sich die Frage wie ein solches Verschwimmen oder Zurücktreten in die Umgebung von den non-humanen Aktant:innen geleistet werden soll: Wie kann erreicht werden, dass die Design-Objekte sich einfügen in die Umgebung, d.h. auch, dass sie den humanen Aktant:innen und somit seine Wahrnehmung nicht stören?

Abb. 1: Ingeborg Kracht Rams/©Vitsoe (<https://www.vitsoe.com/de/ueber-vitsoe/dieter-rams>).



Eine Möglichkeit dieses Ziel der Störungsfreiheit zu erreichen, ist beispielsweise die Simulation oder Nachahmung von bereits akzeptiertem Oberflächendesign. Jedoch mit einer Einschränkung: »Generell gelten Phänomene, bei denen lediglich eine bekannte Oberfläche simuliert wird, ohne die dieser Oberfläche zugrunde liegenden Bedingungen

mit zu produzieren, als inauthentisch und ideologisch verdächtig.«⁴⁷ Der Vorwurf, dass nachahmende Interfaces tarnen oder täuschen und zwar nicht nur ihre Arbeitsabläufe bzw. Gebrauchsrelationen, sondern dass diese mehr oder anders prozessieren, als es ihr Oberflächendesign suggeriert, ist eine Problematik angesichts der Forderung nach einem Aufgehen der Design-Objekte in Umgebungen. Durch beispielsweise eine Retroisierung oder Nostalgisierung, etwa mittels skeuomorphem⁴⁸ Design, soll eine erfolgreiche Suggestion des Heimischen erreicht werden.

Man denke hierbei etwa auch an den Diskurs um das Ornament als nachträgliche *Verschönerung* von Gegenständen, um diesen eine vermeintliche Wertigkeit zukommen zu lassen und über ihre Materialität hinwegzutäuschen,⁴⁹ wogegen sich das angesprochene Produktdesign von Gugelot und Rams absetzt. Hier steht die Usability vor vertuschten Oberflächeneffekten.

Es geht somit um eine Gehäusegestaltung, die in direktem Umgang zwischen humanen und non-humanen Aktant:innen eine (Gebrauchs-)Relation stiften soll. An dieser Stelle sei eine kurze Bemerkung zu Gehäusen gestattet: Gehäuse bezeichnen landläufig eine Ummantelung, Einbettung oder auch Einkapselung technischer Geräte bzw. allgemein von Objekten. Sie spielen eine Rolle in Architektur sowie im Technik- und Objektdesign. Gehäuse werden, nicht nur im Zusammenhang von Black-Box-Diskursen⁵⁰, als verdächtige Medien des Verbergens angesehen.

47 Schrey, Dominik: *Analoge Nostalgie in der digitalen Medienkultur*, Berlin 2017, S. 115.

48 Skeuomorphismus bedeutet, dass ein Design ein älteres nachahmt, beispielsweise, dass ein MP3-Player so gestaltet ist, dass er aussieht wie ein Rundfunkgerät aus den Fünfziger Jahren.

49 Vgl. dazu: Loos, Adolf: »Ornament und Verbrechen«, in: Ders.: *Ornament & Verbrechen*, Berlin: Metroverlag 2012, 94–109.

50 Vgl. Galloway, Alexander R.: »Black Box, Schwarzer Block«, in: Erich Hörl (Hg.), *Die technologische Bedingung. Beiträge zur Beschreibung der technischen Welt*, Berlin: Suhrkamp 2011, S. 267–280.

Im Alltagsverständnis sind mit Gehäusen in erster Linie spezifische Hüllen gemeint, für die eine besondere *Verhärtung* kennzeichnend ist. Sie prägen die materielle Welt als gebaute Einheiten in Form von Häuserfassaden oder als Umhüllungen von Technik.⁵¹

Es stellt sich in der Auseinandersetzung mit Gehäusen stets die Frage, ob sich hinter diesen nicht die Essenz des jeweiligen Dinges oder der jeweiligen Umgebung befindet.⁵² Dass die Computer und andere technische Objekte, dem Verbergungsverdacht entsprechend, für eine adäquate (medien-)wissenschaftliche Auseinandersetzung von ihren *störenden* Gehäusen befreit werden müssten, ist ein Forschungstopos seit Friedrich Kittler.⁵³ Im Gegensatz zu dieser medienarchäologischen Forschungstradition, verstehe ich das Gehäuse, ausgehend von Benjamins Auseinandersetzungen zum Wohnen, als ein Futteral, als »Dazwischen-Sein«⁵⁴. Das Gehäuse, und dies ist der Grund für die Auseinandersetzung an dieser Stelle, hat eine produktive Stellung zwischen dem Design-Objekt, dessen Relationalität und dem humanen Aktanten. Es hat in der Verschränkung von Umgebenem und Umgebenden die symmetrische Auseinandersetzung der Aktant:innen zu produzieren.

Das unter dieser Prämisse als Design-Fläche betrachtete Gehäuse kann somit »als objektgewordenes Resultat eines komplexen Wechselspiels« verstanden werden, »das sich zwischen ästhetisch-materialen Strategien der Repräsentation von technischem Wissen einerseits und

51 Bartz, Christina/Kaerlein, Timo/Miggelbrink, Monique/Neuberg, Christoph: Zur Medialität von Gehäusen. Einleitung., in: Dies. (Hg.), *Gehäuse: Mediale Einkapselungen*, Paderborn: Fink 2017, S. 9–32, hier S. 11.

52 Vgl. Heilmann, Till A.: »Worin haust ein Computer? Über Seinsweisen und Gehäuse universal diskreter Maschinen«, in: Christina Bartz et al. (Hg.), *Gehäuse: Mediale Einkapselungen*. Paderborn: Fink 2017, S. 35–51, hier S. 40.

53 Vgl. ebd., S. 38. Vgl. auch: Kittler, Friedrich A.: *Grammophon Film Typewriter*, Berlin 1986, S. 5ff. Vgl. Ders.: *Optische Medien. Berliner Vorlesungen 1999*, Berlin: Merve 2002.

54 Mareis, Claudia: »Unsichtbares Design und post-optimale Objekte. Interface-design und Entmaterialisierungsdiskurse seit circa 1960«, in: Christina Bartz et al. (Hg.): *Gehäuse*, S. 93–114, hier S. 107.

der Einbindung gestalterischer Artefakte in sinnstiftende diskursive Narrative andererseits vollzieht.«⁵⁵ Das Gehäuse wird somit zu einer »Grenzfläche«⁵⁶ zwischen Umgebung und ihrem Umgebenden. Wie kann eine konkrete (Wohn-)Umgebung gestaltet werden, die ein Wohnen attribuiert, wie ich es hier als einen spezifischen Modus von Relationalität begreifen möchte?

Dieter Rams, der, wie angedeutet, für die Firma Vitsoe seit den sechziger Jahren Möbel entwirft, schildert seine eigene von ihm gestaltete Wohnumgebung folgendermaßen:

Die Gestaltung der Räume entspricht in hohem Maße der Grundintention meines Designs. Einfachheit, Wesentlichkeit, Offenheit. Die Dinge spielen sich nicht auf, setzen sich nicht in Szene, schränken nicht ein, sondern treten zurück.⁵⁷

Rams Möbeldesign kann als ein erweitertes technoides Design verstanden werden. Es ist die Verlängerung seines Verständnisses von der Gestaltung der Elektro-Gehäuse. Von den Elektroartikeln zu den Möbeln zieht sich der technische System- und Design-Gedanke durch. Möbel werden nicht nur technisch gefertigt, d.h. industriell produziert, sondern sie werden von Rams selbst als (proto-)technische Gegenstände betrachtet, die somit auch technische Funktionen erfüllen. Rams' Design lässt sich mit Walter Benjamin folgendermaßen auf den Punkt bringen: »Wohnung wird in seinem extremsten Falle zum Gehäuse.«⁵⁸

Die Auseinandersetzung mit Subjektivitätsproduktion in und durch Wohn-Umgebungen führte in diesem Text zu einem Diskurs um Interfaces und Gehäuse und lässt das Wohnen verständlich werden als eine prozessuale Einkapselung, die Subjektivität ausbildet. Die Produktion von Subjektivität, so die These, findet in einem relationalen Zusammenspiel aus Umgebenden und Umgebenem statt. Diese konstituierenden

55 C. Mareis: Unsichtbares Design, S. 94.

56 T. A. Heilmann: Worin haust ein Computer?, S. 40.

57 D. Rams: Weniger ist mehr, S. 143.

58 Benjamin: Das Passagen-Werk, S. 292.

Relata von Subjektivität im hier beobachteten (Einzel-)Fall des Wohnens sind sowohl materiell als auch ontologisch aus verschiedenen Perspektiven zu betrachten. »Die Urform allen Wohnens ist das Dasein nicht im Haus sondern im Gehäuse. Dieses trägt den Abdruck seines Bewohners.«⁵⁹ So kennzeichnete es Walter Benjamin. Das dokumentarische Gefüge des Wohnens zeigt sich dabei als ein wechselseitiges Verhältnis aus Umgebenem und Umgebenden, die beiderseitig, mit Benjamin gesprochen, Spuren hinterlassen und Futterale prägen. Es ließen sich noch wesentliche Fragen aufwerfen und Probleme adressieren, die an dieser Stelle nur angedeutet werden können. Gerade in Bezug etwa auf Fragen der Männlichkeit und Klasse. Ebenso auffällig wäre, was ist mit Personen, die keine Wohnung haben? Ist Wohnungslosigkeit unter der Prämisse der Wohnenden-Subjektivierung ein noch prekärer Status als aus verschiedensten, auch rein lebensweltlichen Gründen sowieso schon? Werden diese Personen in dieser Theorie niemals zu Subjekten? Sie hinterlassen doch auch Gebrauchsspuren. Was ist dann ihr Design?

Literaturverzeichnis

- Adorno, Theodor W.: Kierkegaard. Konstruktion des Ästhetischen, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1974.
- Anders, Günther: »Thesen über ›Bedürfnisse‹, ›Kultur‹, ›Kulturbedürfnis‹, ›Kulturwerte‹, ›Werte««. [25. August 1942], in: Ders., Die Weltfremdheit des Menschen. Schriften zur philosophischen Anthropologie, München: C.H.Beck 2018.
- Bartz, Christina/Kaerlein, Timo/Miggelbrink, Monique/Neuberg, Christoph: Zur Medialität von Gehäusen. Einleitung, in: Dies. (Hg.), Gehäuse: Mediale Einkapselungen, Paderborn: Fink 2017.
- Bartz, Christina: »Einrichten«, in: Matthias Bickenbach/Heiko, Christians/Nikolaus Wegmann (Hg.), Historisches Wörterbuch des Mediengebrauchs, Wien, Köln, Weimar: Böhlau 2014.

59 Ebd., S. 291f.

- Benjamin, Walter: »Aufzeichnungen 1906–1932«, in: Ders.: *Gesammelte Schriften*, Band 6, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1985, S. 229–464.
- Benjamin, Walter: »Das Passagen-Werk. Aufzeichnungen und Materialien«, in: Ders., *Das Passagen-Werk*, Bd. 1, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1983.
- Distelmeyer, Jan: *Das flexible Kino. Ästhetik und Dispositiv der DVD & Blu-ray*, Berlin: Bertz und Fischer 2012.
- Distelmeyer, Jan: *Machtzeichen. Anordnungen des Computers*, Berlin: Bertz und Fischer 2017.
- Feige, Daniel Martin: *Design. Eine philosophische Analyse*, Berlin: Suhrkamp 2019, 2. Aufl.
- Galloway, Alexander R.: »Black Box, Schwarzer Block«, in: Hörl, Erich (Hg.), *Die technologische Bedingung. Beiträge zur Beschreibung der technischen Welt*, Berlin: Suhrkamp 2011, S. 267–280.
- Granel, Gérard: *Die totale Produktion*, in: Ders., *Die totale Produktion. Technik, Kapital und die Logik der Unendlichkeit*, Wien: Turia+ Kant 2020, S. 259–267.
- Granel, Gérard: »Incipit Marx« (1969), in: *Die totale Produktion. Technik, Kapital und die Logik der Unendlichkeit*, Wien: Turia+ Kant 2020, S. 41–102.
- Harman, Graham: *tool-being. Heidegger and the metaphysics of objects*, Chicago: Open Court 2002.
- Heidegger, Martin: »Bauen Wohnen Denken«, in: Ders., *Vorträge und Aufsätze*, Stuttgart: Klostermann 2009, 11. Aufl., S. 139–156.
- Heidegger, Martin: *Sein und Zeit*, Tübingen: Klostermann 2006, 19. Aufl.
- Heilmann, Till A.: »Worin haust ein Computer? Über Seinsweisen und Gehäuse universalisierender diskreter Maschinen«, in: Christina Bartz et al. (Hg.), *Gehäuse: Mediale Einkapselungen*, Paderborn: Fink 2017, S. 35–51.
- Hüttemann, Felix: *Der Dandy im Smart Home. Ästhetiken, Technologien und Umgebungen des Dandyismus*, Bielefeld: transcript 2021.
- Kittler, Friedrich A.: *Grammophon Film Typewriter*, Berlin: Brinkmann&Bohse 1986.
- Kittler, Friedrich.: *Optische Medien. Berliner Vorlesungen 1999*, Berlin: Suhrkamp 2002.

- Lévinas, Emmanuel: Totalität und Unendlichkeit. Versuch über die Exteriorität, Freiburg/München: Alber 2014.
- Loos, Adolf: »Ornament und Verbrechen«, in: Ders., Ornament & Verbrechen, Berlin: Metroverlag 2012, 94–109.
- Mareis, Claudia: Theorien des Designs. Zur Einführung, Hamburg; Junius 2016, 2. Aufl.
- Mareis, Claudia: »Unsichtbares Design und post-optimale Objekte. Interfacedesign und Entmaterialisierungsdiskurse seit circa 1960«, in: Christina Bartz, /et al. (Hg.), Gehäuse: Mediale Einkapselungen. Paderborn: Fink 2017, S. 93–114.
- Marx, Karl/Engels, Friedrich: »Die deutsche Ideologie«, in: Dies., Werke, Bd. 3, Berlin: Dietz 1978, S. 9–214.
- Rams, Dieter: Weniger aber besser. Less but better, Hamburg: Design+Design 2020, 8. Aufl.
- Romero-Tejedor, Felicidad/Jonas, Wolfgang (Hg.): Positionen zur Designwissenschaft, Kassel: Kassel university press 2010.
- Ruf, Oliver/Neuhaus, Stefan: Designästhetik. Theorie und soziale Praxis, Bielefeld: transcript 2020.
- Schrey, Dominik: Analoge Nostalgie in der digitalen Medienkultur, Berlin: Kadmos 2017.
- Sprenger, Florian: Epistemologien des Umgebens. Zur Geschichte, Ökologie und Biopolitik künstlicher environments, Bielefeld: transcript 2019.
- Warhol, Andy: Die Philosophie des Andy Warhol von A bis B und zurück, Frankfurt a. M.: Fischer 2013, 3. Aufl.
- Wessely, Christina: »Wässrige Milieus. Ökologische Perspektiven in Meeresbiologie und Aquarienkunde um 1900«, in: Berichte zur Wissenschaftsgeschichte 36/2 (2013), S. 128–147.

Medienverzeichnis

- Deichkind: Dinge. Erschienen auf: Wer sagt denn das? Sultan Günther Music, 2019.

