

# Formästhetik

## Zur Designarchäologie des Home Computers

---

Oliver Ruf

Der Computer ist das Leitmedium unserer Kultur, das sie von allen anderen Kulturen unterscheidet. Wenn seine Auswirkungen einst offenbar werden, werden berechnete und errechnete Bilder zusammenfallen.<sup>1</sup>

Der Computer ist nicht nur eine Maschine, um effizienter auszuführen, was wir sowieso schon tun; sondern ist ein Apparat, um Möglichkeiten zu eröffnen, über die wir ohne die Apparatur nicht etwa abgeschwächt, sondern überhaupt nicht verfügen.<sup>2</sup>

**Abstract:** *Das Phänomen des Home Computers kann mithilfe eines designarchäologischen Ansatzes näher erhellt werden. Dieser macht es möglich, sowohl Materialität wie Medialität dieses historisch sich wandelnden Medienartefakts mit diskursiven und ästhetischen Fragen zu konfrontieren, die darauf abzielen, dessen Form buchstäblich auszugraben und so als ein gestalterisches Erscheinungsgefüge zu klassifizieren. Der Beitrag rekonstruiert dazu die Rolle des Home Computers am prominenten Beispiel einer Medien- und Designgeschichte des Apple. Für dessen Formgeschehen wird mithin vorgeschlagen, den Spuren der entsprechenden visuellen Kommunikation zu folgen und zugleich die Situierung dieses Home Computer-Exemplums in entsprechenden Wohnumgebungen theoretisch zu interpretieren.*

- 
- 1 Kittler, Friedrich A.: »Schrift und Zahl. Die Geschichte des errechneten Bildes«, in: Christa Maar/Hubert Burda (Hg.), *Iconic Turn. Die neue Macht der Bilder*, Köln: DuMont 2004, S. 186–203, hier S. 201.
  - 2 Krämer, Sybille: »Zentralperspektive, Kalkül, Virtuelle Realität. Sieben Thesen über die Weltbildimplikationen symbolischer Formen«, in: Gianni Vattimo/Wolfgang Welsch (Hg.), *Medien-Welten Wirklichkeiten*, München: Fink 1998, S. 27–37, hier S. 32.

*The phenomenon of the home computer can be examined more closely with the help of a design-archaeological approach. This allows us to confront the materiality and mediality of this historically changing media artefact with discursive and aesthetic questions that aim to literally excavate its form and thus classify it as a design structure of appearance. The article reconstructs the role of the home computer using the Apple as a prominent example of media and design history. For its happenings of form, it is therefore proposed to follow the traces of the corresponding visual communication and, at the same time, to theoretically interpret the situating of this home computer example in corresponding living environments.*

## Sinn und Form

Die Idee, der Signifikant des Mythos sei zugleich Sinn und Form, einerseits voll, andererseits leer, postuliere als Sinn bereits eine Lektüre (»ich erfasse ihn mit den Augen, er hat eine sinnliche Realität [...], er ist reich«<sup>3</sup>) und tilge, indem er Form werde, den Zusammenhang dieses Sinns (»er leert sich, verarmt, [...] verflüchtigt«<sup>4</sup>), ist zwar alt, aber noch immer nicht falsch: Reichhaltig sind die Exempla des Alltags, die solche »Lektüreoperationen«, von denen Roland Barthes bereits 1957 so treffend geschrieben hat, als eine solche Interpretation *der Form* permutieren, die *den Sinn* nie beseitigt, auch wenn jene diesen Alltag »verarmen« lässt, ihn zurück drängt, »ihn sich zur Verfügung« hält.<sup>5</sup> Weiter heißt es bekanntlich:

Man glaubt, der Sinn werde sterben, aber es ist ein aufgeschobener Tod; der Sinn verliert seinen Wert, bleibt jedoch am Leben, die Form des Mythos wird von ihm zehren. Der Sinn wird der Form als leicht zugänglicher Vorrat von Geschichte dienen, als ein disponibler Reichtum, der in raschem Wechsel herangezogen und wieder fallengelassen werden kann. Die Form muß unablässig im Sinn wieder Wurzeln fassen und dort finden, wovon sie sich ihrer Natur gemäß nähren kann; vor allem aber muß sie sich in ihm verbergen können. Es ist dieses erstaunliche Versteckspiel zwischen Sinn und Form, das den Mythos ausmacht.<sup>6</sup>

Wie ist diese Bewegung »zwischen Sinn und Form« aber zu verstehen, wenn – einmal mehr – derartige, wie es heißt, *Mythen des Alltags* respektive des »Alltagslebens«<sup>7</sup> ihre Stoffe, die in einem je spezifischen Augenblick bedeutend aktuell wie bedeutsam zeitenthoben erscheinen, aus einem a-historischen Effekt schöpfen, den Barthes

3 Barthes, Roland: *Mythen des Alltags* [Mythologies, Paris: Éditions du Seuil 1957], aus dem Franz. v. Horst Brühmann, Berlin: Suhrkamp 2010, S. 262.

4 Ebd.

5 Ebd., S. 263.

6 Ebd.

7 Ebd., S. 11.

noch als eine »geschichtliche Wirklichkeit«<sup>8</sup> benennt, aber besser als »geschichtete Gegenwart« beschrieben werden kann, die freizulegen wäre: archäologisch (wie ich selbst nicht müde werde, anzuregen<sup>9</sup>). Statt jedoch in den nachfolgenden Überlegungen einmal mehr die, wie man sagt, interdisziplinären Grundlagen eines solchen »semiologischen« Vorgehens zum Verstehen vornehmlich dann mythisch konnotierter (bzw. »gelesener«) Alltagstechniken in dieser Fluchtlinie zu explizieren, möchte ich an dieser Stelle – wiederum exemplarisch – die Behauptung veranschaulichen, dass die Wandlungen einer auf Bedeutungspraktiken ausgerichteten »Medienkultur« einerseits als Folgen aus dem Befund auszumachen sind, dass eine fortschreitende Medientechnologieentwicklung auch ein spezifisches Wissen produziert, das ihrerseits »Alltagswelten« neu konstruiert. Andererseits möchte ich illustrieren, dass diese Art der Wissensproduktion auch mit der Einspeisung jener Bedeutungsgenerierungen in die Alltagskommunikation dieser Medienobjektivationen zu tun hat: mit ihrer Werbung. Dem Gegenstand, um den es gehen wird, ist bereits die Konnotation des Alltäglichen begrifflich eingeschrieben, der zugleich die Medientechnik, die im Mittelpunkt steht, benennt: der »Home Computer.«<sup>10</sup>

Dieses Phänomen soll dabei mithin in methodischer Hinsicht buchstäblich ausgegraben werden, dies jedoch nicht allein oder ausschließlich hinsichtlich seines Gehalts als Medium (einschließlich der entsprechenden Begriffskritik<sup>11</sup>), sondern vielmehr im Hinblick auf seine geradezu ästhetische Formgebung: designarchäologisch (ich werde dieses Vorgehen nochmals ein wenig näher diskutieren). Zwei Bejahungen, die zugleich die Struktur der folgenden Ausführungen bilden, führen zu der somit bereits angedeuteten, übergeordneten These: »Ja!« zum Innovationsgrad eines wegweisenden »Home Computers«; und »Ja!« zur Reflexion der entsprechenden Wirksamkeit von dessen Darstellungen und den diesen angelagerten respektive beigegebenen »Erzählungen«, wie sie aus bestimmten visualisierten Kontexten ersichtlich werden können. Im Zentrum steht schließlich ein, erneut mit Friedrich Kittler

8 Ebd.

9 Siehe dazu ausführlich Ruf, Oliver: »Archäologie des Designs. Zur Philosophie einer Genealogie der Gestaltung«, in: Florian Arnold/Daniel Martin Feige/Markus Rautzenberg (Hg.), Philosophie des Designs (= Schriftenreihe des Weißenhof-Instituts zur Architektur- und Designtheorie, Bd. 1), Bielefeld: transcript 2020, S. 53–71.

10 Dazu ist nach wie vor erhellend: Albert, Gleb J.: »Der vergessene »Brotkasten«. Neue Forschungen zur Sozial- und Kulturgeschichte des Heimcomputers«, in: Archiv für Sozialgeschichte 59 (2019), S. 495–530. Siehe zudem u.a. auch Ifrah, Georges: The Universal History of Computing. From the Abacus to the Quantum Computer, New York: Wiley 2001.

11 Siehe dazu auch Hillgärtner, Harald: Das Medium als Werkzeug. Plädoyer für die Rehabilitation eines abgewerteten Begriffes in der Medientheorie des Computers, Glückstadt: wvh 2008. Überhaupt wäre das Medium Sprache für den Diskurs des Computers nochmals neu zu reflektieren (vgl. bereits Jäger, Ludwig: »Die Sprachvergessenheit der Medientheorie. Ein Plädoyer für das Medium Sprache«, in: Werner Kallmeyer (Hg.), Sprache und neue Medien, Berlin/New York: De Gruyter 2000, S. 9–30).

gesagt, »Leitmedium«<sup>12</sup> bzw. eine, wiederum mit Sybille Krämer formuliert, »Möglichkeiten-Apparatur«:<sup>13</sup> *der Apple*. Beide somit wiederholt erwähnten medientheoretischen Positionen (Kittlers und Krämers) werden, das sei vorweggeschickt, im Übrigen am Ende den kleinen Rahmen des hier Ausgeführten komplettieren. Dabei interessiert mich das Untersuchungsobjekt ›der Apple‹ – an dieser Stelle – nicht allein, aber doch auch als technologische Innovation sowie als symbolisches Element eines *formmythologischen* Alltags, der schließlich Wohnumgebungen signifikant ästhetisiert.<sup>14</sup>

## Schema und Geste

Was heißt hier ›der‹ Apple? Auch dessen Diskurs teilt uns nach wie vor mit, dass diese Frage nach Erscheinungen unterschiedlichster Formen tastet, die ihrerseits über unterschiedlichste Medien über- und vermittelt werden, die noch immer »auch anders als mündlich sein« können, aus »Geschriebenem« ebenso wie »aus Darstellungen bestehen«, aus Fotografie wie aus Film oder eben aus Reklame:<sup>15</sup> »[A]ll das kann« – auch hier – »Träger der mythischen Aussage sein«, bestimmt durch das Objekt und dessen Materie, denn »jede beliebige Materie« könne, so Barthes, »mit Bedeutung« ausgestattet werden.<sup>16</sup> Zuzufolge einer Diskursgeschichte des ›Personal Computers‹, die ungefähr Ende der 1970er Jahre einsetzt, bildet jenes Artefakt einen Baustein in der »Domestizierung«<sup>17</sup> dieses Phänomens. Dazu weiß, so auch Sophie Ehrmantraut in ihrer gleichnamigen Studie, die Mediengeschichte sehr gut zu berichten, wie sich mit dem »Einzug von Computern in die Wohnräume« die Vorstellung durchsetzte, »Computertechnologie befreie das einzelne [...] Individuum von körperlichen und geistigen Restriktionen sowie gesellschaftlichen Abhängigkeiten« – ein »kollektive[s] Phantasma«, das (nicht ohne Widerstände) eine »Einnistung [...] in den Heimen der Menschen« zeitigte;<sup>18</sup> erst mit »Strategien der Familiarisierung oder auch Intimisierung und der Funktionalisierung wurde Computertechnologie

12 F.A. Kittler: »Schrift und Zahl«, S. 201.

13 S. Krämer: »Zentralperspektive, Kalkül, Virtuelle Realität«, S. 32.

14 Siehe dazu auch Ruf, Oliver: »Kleine Form. Designtheorie und -geschichte eines Medienentwurfs«, in: Oliver Ruf/Uta Schaffers (Hg.), *Kleine Medien. Kulturtheoretische Lektüren (= Mikrographien/Mikrokosmen. Kultur-, literatur- und medienwissenschaftliche Studien, Bd. 1)*, Würzburg: Königshausen & Neumann 2019, S. 19–34.

15 R. Barthes: *Mythen des Alltags*, S. 252.

16 Ebd.

17 Ehrmantraut, Sophie: *Wie Computer heimisch wurden. Zur Diskursgeschichte des Personal Computers*, Bielefeld: transcript 2019, S. 14.

18 Ebd., S. 11f.

als *Home Computer* oder *Personal Computer*«, so Ehrmanntraut weiterhin, »allmählich von den Menschen angenommen und in ihren Häusern und Wohnungen *heimisch*«. <sup>19</sup> Im Folgenden werden denn auch ›Home‹ und ›Personal Computer‹ begrifflich weitestgehend synonym verwendet.

Problematisch (und lange Zeit auch medienhistorisch unklar) blieb allerdings der Befund, dass zunächst der »größte Teil der Gesellschaft nichts mit Computern anzufangen wusste«, da der Umgang mit ihnen »nicht intuitiv« funktionierte. <sup>20</sup> Hierzu wurde die These aufgestellt, dass (1.) der Prozess der Adaption und Subjektivierung (respektive des ›Heimischwerdens‹ und der ›Domestizierung‹) des Home Computers qua medienkultureller Popularisierung mittels Alltagssprache sowie (2.) qua örtlicher Situierung mittels Vermarktungskommunikation verlief. <sup>21</sup> Meine These ist dabei, dass (3.) gerade auch die Technikgenese als gleichzeitige Formwerdung des Home Computers (und dies vor allem also in Gestalt ›des Apple‹) in dieser sozialen Einschreibungspraktik privilegiert werden muss. Dahinter verbirgt sich die Erinnerung an das erste und das zweite ›Ja‹, d.h. zum ›Innovationsgrad‹, der aus dieser Sicht zwar nicht exklusiv, jedoch immer auch ostinat technisch aufgefasst ist, und zum Visualisierungsgrad dieser ›Produkte‹.

Vom Schema ›Home Computer‹ ausgehend, präsentiert sich ›der Apple‹ dann als ein sich so technik- und formgeschichtlich erst allmählich ausbildender Entwurf, in dessen Kern sich diejenigen Zuschreibungen befinden, denen hinsichtlich der Entwicklungs- und Marketinghistorie genau diese beiden Vorstellungen anhaften. So wurde das ›APPLE-1 System‹ 1976 zunächst vornehmlich als Mikroprozessor-Neuheit beworben (s. Abb. 1), während der ›Apple II‹ bereits 1977 mitten im heimischen Wohnraum, zwischen Küche und Esstisch grafisch eingeführt respektive inszeniert werden konnte. <sup>22</sup> Wörtlich hieß es:

Clear the kitchen table. Bring in the color T.V. Plug in your new Apple II\*, and connect any standard cassette recorder/player. Now you're ready for an evening of discovery in the new world of personal computers. Only Apple II makes it that easy. It's a complete, ready to use computer – not a kit. <sup>23</sup>

19 Ebd., S. 15.

20 Ebd., S. 18.

21 Vgl. ebd., S. 19.

22 Vgl. Apple Computer Inc.: »Introducing Apple II. The Home Computer That's Ready to Work, Play and Grow with You«, in: BYTE 2, Nr. 12 (1977), S. 16–17. Für eine Abbildung der gesamten Werbeanzeige siehe Abb. 1 nach der Einleitung in diesen Sammelband.

23 Apple Computer Inc.: »Introducing Apple II«, S. 17.

Abb. 1: Werbeanzeige des »APPLE-1 Systems« von 1976

### A BALANCE OF FEATURES

The APPLE-1 SYSTEM is a fully assembled, tested & burned-in microprocessor board using the 6502 microprocessor. The board contains processor & support hardware: **complete video electronics** for a 40 character line, 24 line video display; **on-board RAM capacity of 8K BYTES**; software system monitor in PROM; and fully regulated power supplies. The Apple attaches directly to an ASCII encoded keyboard and a video monitor, allowing the efficient entry and examination of programs in hexadecimal notation. The use of the new **16-pin 4K RAM chips** results in low power and high density memory, which can be upgraded to the 16K chips when they become available (32K bytes on-board RAM!!)

A fast (1 kilobaud) cassette interface is available and includes a tape of **Apple Basic**. And ... Yes, **Folks: Apple Basic is Free!**



**APPLE-1** **\$666.66**

**\*includes 4K bytes RAM**

**Micro Interface**

- 6502 Microprocessor
- Full video display electronics - 40 char/line, 24 line. Outputs composite video.
- Has ASCII keyboard interface on-board.
- Cassette interface board available. FAST - 1 Kilobaud.

**Memory**

- Uses 16-pin 4K Dynamic RAMS.
- 8K BYTE RAM capacity on-board!
- Upgradable to 16K RAM chips.
- Software system monitor in PROM

**Basic**

- Apple Basic ... pseudo-compiled, FAST, FREE.

**Power**

- Fully regulated power supplies on-board.



DEALER INQUIRIES INVITED

**APPLE COMPUTER COMPANY**

770 Welch Road, Suite 154  
Palo Alto, California 94304  
Phone: (415) 326-4248

CIRCLE NO. 42 ON INQUIRY CARD

JULY 1976

Quelle: [www.macmotherhip.com](http://www.macmotherhip.com), abgerufen am 19.04.2024.

Während also als Erstes die technologisch neue Effizienz und deren Einbettung in die eigene (private) »Wohnwelt« anhand historischer Gegenwartszeugnisse identifiziert werden können, tritt allmählich (etwa ab 1980) der Blick auf den zeitästhetischen Formausweis auf den Plan, wofür zum Einen die Identifizierung der Marke (als »Apple III«), materiell herausgestellt etwa als Logo und Tastenbedruckung (s. Abb. 2), spricht sowie zum Anderen das Korrespondieren mit der Farb- und Linieneinführung *jener Zeit*, die mit anderen Alltagsmedienobjekten (wie dem Telefon) harmoniert und »Einfachheit« bzw. »Klarheit« verspricht (auf der Ebene der Benutzung als auch des Funktionierens):

The advent of a personal, affordable computer is one of those milestones of technology which mark the beginning of a new and better way to accomplish work and express creativity. Apple, acknowledged as a leader in personal computers, was the first company to make available to millions what was once available only to large organizations – computer power. [...] Apple's philosophy of excellence is also demonstrated in its comprehensive documentation. As the design of its computers indicates, Apple understands the challenge and utility of simplicity. Apple

equipment and program manuals contain easy to follow exercises and clear, detailed explanations of procedures. Apple's objective is to educate and build user confidence and familiarity so that Apple products can be put to work quickly.<sup>24</sup>

Abb. 2: Werbeanzeige des »Apple III« von 1980



Quelle: [www.macmothership.com](http://www.macmothership.com), abgerufen am 19.04.2024.

Nun designarchäologisch gesprochen, sind es diese Alltagseinwanderungen, die eine Gegenwart des Homecomputings herstellen und Arbeitsatmosphären als Bürointerieurs begleiten. D.h. sie stehen beispielsweise nicht allein auf Tischen, um benutzt zu werden, sondern sind immer auch als Möblierung zu gebrauchen, neben Bücherregalen, Leselampen und sogar auf dem Familienbett (s. Abb. 3), so zumindest eine Ausfantasierung, die beliebig in den einzelnen Zeitläuften immer wieder neu zu belegen wäre: *Sinn und Form alltagsmythisch einnehmend.*<sup>25</sup>

- 
- 24 Apple Computer Inc.: »The Seeds of Success«, in: Ders., Apple at a Glance, Selbstverlag 1980, o.S.
- 25 Siehe dazu u.a. das umfangreiche Archiv, das unter [www.macmothership.com](http://www.macmothership.com) dokumentiert ist: <https://www.macmothership.com/gallery/gallerytextindex.html>, abgerufen am 15.12.2023.

Abb. 3: Abbildungen aus der Werbebroschüre für den ›Apple IIe‹ von 1982



Quelle: [www.macmothership.com](http://www.macmothership.com), abgerufen am 19.04.2024.

Designarchäologisch ist ›Apple‹ als so *erzähler*<sup>26</sup> *Home Computer* in dieser Sicht zugleich eine hilfreiche Einfallschneise, um Designgegenwart nicht allein zu konturieren als vielmehr aufrecht zu erhalten. Diese

Archäologie fragt nach dieser Prozessualität: Sie fragt danach, wie sich im Design Gegenwart zeigt und was die existenten Formen, Funktionen und Systeme von Design – nicht dieses oder jenes einzelnen Werkes – über die Herkunft, die Verfassung und den Erfolg von Design schlechthin sagen. Die Archäologie denkt in der Betrachtung des Designs gegenwartsbezogen nach. Dieses Programm und dessen Grundthese [...] deuten darauf hin, dass Design in einer Gelingensbedingung von Gegenwartigkeit besteht.<sup>27</sup>

26 Siehe dazu Ruf, Oliver: *Storytelling für Designer*, Stuttgart: avedition 2019.

27 O. Ruf: »Archäologie des Designs«, S. 61.

Und diese Archäologie werde konstituiert und konstituiere sich, so auch Knut Ebeling, in drei miteinander verwobenen und voneinander abhängigen Gesten: in der »Suche nach unseren aktuellen kulturellen Konstruktionen von Verborgenheit, in denen sich eine Kultur ihre Bedeutung zuflüstert«; in der »kulturelle[n] Operation, die diese Suche und diese Selbstbeschreibung ermöglicht«; und in der signifikanten »Kunst des Suchens«: Archäologie heiße »die Konstruktion einer Suche«, die eine Bedeutung zuallererst produziere.<sup>28</sup>

Eine Designarchäologie des Home Computers geht, in dieser Auffassung, ihrerseits immer von materiellen Hinterlassenschaften aus, für die die »grundsätzliche Eingelassenheit von Strukturen in Materialisierungen von Form«<sup>29</sup> essenziell ist. Diese Beschäftigung zielt weiterhin auf eine gewissermaßen ernstgenommene »mythische Tiefe« des Designs, auf dessen *poiesis* (im Sinne einer nie abgeschlossenen, ästhetisch induzierten Gemachtheit)<sup>30</sup> ebenso wie auf dessen *technē* (im Sinne eines spezifischen gestalterischen Könnens oder Vermögens)<sup>31</sup> und auf dessen eigentliche *praxis* (im Sinne eines ggf. gemeinsamen Handelns, das als sinnliche und gegenständliche Arbeit die subjektive, materielle Umgestaltung einer objektiven Realität betrifft sowie explizit wiederum produktive, politische, experimentelle und/oder künstlerische Tätigkeiten umfasst).<sup>32</sup> Designarchäologie interessiert sich für das dadurch zum Vorschein kommende (ausgegrabene) Wissen um das Wirken im gestalterischen Prozess; zugleich gilt ihr Interesse grundsätzlich auch dem »Wesen« des Gestalterischen schlechthin: dessen möglichen, sachimmanenten Gesetzmäßigkeiten (deren materiellen und immateriellen Praxen inkludierend). Designarchäologie ist denn auch eine Art Meta-Disziplin, ein »Inbegriff«, wodurch es möglich wird, sich dem »Sein« des Designs in seiner Geschichte und einer Gesellschaft wenigstens anzunähern: seiner *archē* (im Sinne eines Anfangs und Entstehens von schöpferischer Gegenwartigkeit).<sup>33</sup>

28 Ebeling, Knut: *Wilde Archäologien I. Theorien der materiellen Kultur von Kant bis Kittler*, Berlin: Kadmos 2012, S. 18f. Siehe auch O. Ruf: »Archäologie des Designs«, S. 63.

29 O. Ruf: »Archäologie des Designs«, S. 64.

30 Siehe dazu u.a. umfassend Cürsgen, Dirk: *Phänomenologie der Poiesis*, Würzburg: Königshausen & Neumann 2012.

31 Siehe dazu ebenfalls umfassend Löble, Rudolf: *Texnh – Techne. Untersuchung zur Bedeutung dieses Wortes in der Zeit von Homer bis Aristoteles*, 3 Bände, Würzburg: Königshausen & Neumann 1997, 2003 u. 2008. Vgl. ferner u.a. Streitböcker, Wolfgang: *Texnh – Techne. Eine anwendungsorientierte terminologische Analyse dieses Wortes*, Würzburg: Königshausen & Neumann 2013.

32 Vgl. Schmidt, Alfred: »Praxis«, in: Hermann Krings/Hans Michael Baumgartner/Christoph Wild (Hg.), *Handbuch Philosophischer Grundbegriffe*, München: Kösel 1973, S. 1107–1138.

33 Vgl. Derrida, Jacques: *Dem Archiv verschrieben. Eine Freudsche Impression [Mal d'archive. Une impression freudienne]*, Paris: Galilée 1995], aus dem Franz. v. Hans-Dieter Gondek u. Hans Naumann, Berlin: Brinkmann & Bose 1997. So gesehen, ist Designarchäologie stark

Unter den Aspekten, die dieser Fokus impliziert, kann ich hier nur den folgenden nochmals etwas näher betrachten: die Einbettung bzw. die wiederum rekonstruierbare Ausgrabung einer, wie Jacques Rancière vielfach ausgeführt hat, sinnlich-ästhetischen Ordnung, etwa aus Operationen des Schönen und Harmonischen sowie auch der sinnlichen Aufteilung, die bedingt, wie eine ›Welt‹ (ausdrücklich auch eine ›Wohnwelt‹) und die Handlungsmöglichkeiten, die darin bestehen, erscheinen,

welche Aspekte und Relationen wir als signifikant erachten und welche aus dem Gesichtsfeld ausgeklammert werden; welche Formen, Anordnungen und Blickverhältnisse als selbstverständlich gelten und wo ästhetische Umgestaltungen denkbar sind.<sup>34</sup>

Rancière formuliert:

Wenn ich hier von Design spreche [...] interessiert mich die Frage, wie es möglich ist, durch das Ziehen von Linien, die Anordnung von Worten und die Verteilung von Flächen zugleich Aufteilungen des gemeinschaftlichen Raums vorzunehmen. Inwiefern beeinflusst ein bestimmtes Aufeinandertreffen von Worten und Formen [...] bestimmte Konfigurationen des Sichtbaren und des Denkbaren, bestimmte Formen des Bewohnens der sinnlichen Welt?<sup>35</sup>

Barthes hat seinerseits diese Semantik des Welt-Bewohnens näher bestimmt, indem er von einem Objekt spricht, das als das »Hergestellte« definiert werde,

als bearbeitete, standardisierte, geformte und normalisierte, d.h. den Herstellungs- und Qualitätsnormen unterworfenen Materie: das Objekt wird dabei vor allem als Element des Verbrauchs definiert: eine bestimmte Idee des Objekts wird millionenfach, in Millionen Kopien in der Welt reproduziert [...].<sup>36</sup>

---

›französisch-denkend‹ inspiriert (vgl. Ruf, Oliver: »Levinas als Designtheoretiker«, in: Johannes Benske/Dieter Mersch (Hg.), Levinas und die Künste, Bielefeld: transcript, S. 282–300).

- 34 Prinz, Sophia: »Formen des Gebrauchs. Über die alltägliche Ordnung der Dinge«, in: Yana Milev (Hg.), Design Kulturen. Der erweiterte Designbegriff im Entwurfsfeld der Kulturwissenschaft (= HfG Karlsruhe Forschung, Bd. 5), München: Fink 2013, S. 33–42, hier S. 37. Siehe dazu auch O. Ruf: »Archäologie des Designs«, S. 67.
- 35 Rancière, Jacques: »Die Fläche des Designs«, in: Ders., Politik der Bilder [Le destin des images. Paris: La Fabrique 2003], aus dem Franz. v. Maria Muhle, Berlin/Zürich: Diaphanes 2005, S. 107–125, hier S. 107.
- 36 Barthes, Roland: »Die Semantik des Objekts«, in: Ders., Das semiologische Abenteuer [L'aventure sémiologique. Paris: Éditions du Seuil 1985], aus dem Franz. v. Dieter Hornig, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1988, S. 187–199, hier S. 189f. Siehe dazu wiederum auch O. Ruf: »Archäologie des Designs«, S. 68f.

Für diesen Effekt ist ›der Apple‹ ein weiteres Mal ein gutes Zeugnis. Um dies zu exemplifizieren, wende ich mich nun expliziter der dazu gehörenden Formästhetik zu. Dazu wird ein Zeitsprung unternommen, der in die Nähe der momentanen Gegenwart führt, d.h. der, um erneut dem archäologischen Gedanken zu folgen, noch nicht ganz das Jetzt erreicht.

## Affirmation und Gestaltung

Apples ›iMac‹ wird 1998, so der Sprachgebrauch, in den Markt eingeführt; gleichzeitig nistet sich ›der Apple‹ mit diesem aufgrund seines Designs fürderhin in ›die Wohnwelt‹ noch mehr ein. Dies fußt darauf, dass nicht allein von einer solchen Einnistung (als buchstäbliche ›Einwanderung‹) weiter werbend erzählt wird, sondern dass die Gestaltung dieses Objekts dem tatsächlich Genüge tut. Materiell wie technologisch gestaltet umfasst die ›erste Generation‹ des ›Apple iMac‹ insbesondere ein halbdurchscheinendes (semitransluzentes) Gehäuse aus Polycarbonat, das sowohl den Bildschirm, den Personal Computer als auch die Audiotechnik integriert; Aussehen bzw. Formausprägung der externen Tastatur und der kreisrunden Maus sind im Übrigen derjenigen des Gehäuses korrelativ (s. Abb. 4).

Ausgelegt (angepasst) ist dieser erste ›iMac‹ dazu, besonders integrativ zu sein (also nicht allein, was das Präfix impliziert: individuell, instruktiv, informierend, inspirierend usw.), d.h. ›leicht‹ in die Umgebung zu integrieren (aufgrund der ›Kompaktform‹), ›leicht‹ an die interne Umgebung anzuschließen (aufgrund der reduzierten Schnittstellen, die diesen Home Computer in die ostinate Nutzung ›des Internets‹ integrieren), ›schwerer‹ aber zugleich auch mit der externen Umgebung zu verbinden (aufgrund des Verzichts auf eingeschlossene Diskettenlaufwerke und die Aufgabe des standardisierten Anschlusses von Peripheriegeräten über Parallelports).

Auch hier ist offenkundig, dass sich diese technologische Weiter-Erzählung der Umweltlichkeit ihrer Zeit angleicht, dass gerade nicht mehr (wie noch bei den Vorgänger-Modellen üblich) ›neutrale‹ Farben, Beige etwa, Grau oder Schwarz, umgesetzt wurden und dies fast immer in quaderförmigen, kantigen Gehäusen, sondern dass jetzt (auch das *als Designästhetik*) die Farben des ›Apple-Objekts‹ bunter wurden, auch einzigartiger (wie die Farbe *Bondi Blue* des ersten Modells), und das Gehäuse runder, kugelartig und durchsichtig: dieser Home Computer gewährte nicht nur Blicke *auf* die Wohnumgebung, wie es die Werbeanzeigen zeigten, sondern Einblicke *in* die Form selbst: in ihr Inneres, als Transparenz (s. Abb. 4).

Diese doppelte Affirmation der Umwelten-Preisgabe (innerlich und äußerlich) hat schließlich eine eigentümlich gestalterische, gestaltwerdende Praxis erschlossen: Die in und mit ihr thematisierte Progression der Wirklichkeit der Home Computer-Form inkludiert technische, funktionale und kommunikative Entscheidun-

gen auch als Ausdruck ästhetischer Systeme, die sich hier symbolisch wiederum darstellen.<sup>37</sup> Und die Wirksamkeit des durch sie erzeugten Wissens zielt darauf, die Selbstverhältnisse von Subjekten in der Computernutzung zu transformieren: wohnend, bedienend, damit arbeitend, einrichtend usw. Das Design des Home Computers, wie es sich in der Designgeschichte des ›Apple‹ dokumentiert, legt eine Orientierung der Subjekte an diesem Wissen nahe; Subjekte lernen, sich im *Computer-Wohnen*, wie es fortschreitend konstruiert wird, zurecht zu finden und sich darin tatsächlich subjektiv einzunisten.

Abb. 4: Verschiedene Werbeanzeigen des ›iMac‹ von 1998 und 1999



Quelle: [www.macmotherhip.com](http://www.macmotherhip.com), abgerufen am 19.04.2024.

37 Siehe dazu auch Ruf, Oliver: »Praktiken (digital-)ästhetischer Kommunikation. Eine Forschungsskizze«, in: Charlotte Axelsson/Dana Blume/Benno Volk (Hg.), *Bildung, Praxisstransfer und Kooperation. Kompetenzentwicklung für die Hochschullehre in Netzwerken* (= Medien- und Gestaltungsästhetik, Bd. 9), Bielefeld: transcript 2024, S. 55–94.

Zu wohnen bedeutet mithin in diesem Zusammenhang ebenfalls, sich in eine spezifische Umgebung dahingehend einzufügen respektive ihr dabei aufs Engste zu begegnen, dass Wohnobjektivationen (wie *der Home Computer*) genau diesen ›Wohn-Raum‹ gestalten – als einen Ort, an dem sich durchaus Zukunftsfragen entscheiden, die noch ungenau sind: *phantomhaft*.<sup>38</sup> Designarchäologisch gesprochen ist das Erblicken eines solchen Artefakts in eben jenem Raum damit zugleich ein Blick auf dessen zukünftige Bedeutung, womit dessen Design und der gestalterischen Deutung (oder besser: Bedeutungszuweisung) eine Art realer politischer Auftrag zukommt: Da hier sozialer Alltag transformiert wird, geht damit politische Verantwortung einher.<sup>39</sup> Die Herstellung einer solchen Art von politisch gemachter Gesellschaft *im Wohnen* bleibt dabei explizit fluide, zumal die Bestimmungen ihrer Verhältnisse zwischen den Polen offen vs. geschlossen bzw. privat vs. öffentlich changieren.

Denn spätestens ab dem Zeitpunkt, ab dem *der Home Computer* mobil, d.h. tragbar (portabel) geworden ist – in der Form von Laptops bzw. ›MacBooks‹ –, wandert mit diesem ein Zeichen des *ComputerWohnens* von dessen Inneren (›Zuhause‹) zum Äußeren (›die Öffentlichkeit‹). Hierbei ist ein erweiterter Designbegriff antizipiert<sup>40</sup>, der davon ausgeht, dass sich grundsätzlich mit den Mitteln des Designs an der verantwortlichen Begründung und Gestaltung von Gesellschaft und einer für sie spezifischen Öffentlichkeit zu beteiligen ist.<sup>41</sup> Design betrifft mithin hier Thematiken, die das soziale und mittlerweile insbesondere nachhaltige Zusammenleben (mit Menschen ebenso wie mit Objekten respektive oftmals: Maschinen) mit den dazugehörigen Diskursräumen (auch öffentlicher Kritik) und dann gemeinsamer Verantwortung innovativ ebenso wie impulsiv gestalten. Geschaffen werden kön-

---

38 Vgl. Boelderl, Artur R./Leisch-Kiesl, Monika (Hg.): »Die Zukunft gehört den Phantomen«. Kunst und Politik nach Derrida (= Linzer Beiträge zur Kunstwissenschaft und Philosophie), Bielefeld: transcript 2018. In einer kurzen Filmsequenz aus *GHOST DANCE* (UK 1983, Regie: Ken McMullen) antwortet Jacques Derrida im Übrigen auf die ihm von Pascale Ogier gestellte Frage »Glauben Sie an Phantome?« wie folgt: »Das ist eine schwierige Frage. Sie fragen ein Phantom, ob es an Phantome glaubt. Hier bin ich das Phantom. Seit ich gefragt wurde, ob ich in diesem mehr oder weniger improvisierten Film meine eigene Rolle spiele, habe ich den Eindruck, ein Phantom für mich sprechen zu lassen.« (<https://www.youtube.com/watch?v=onmu3uwqzbl>, abgerufen am 14.12.2023)

39 Vgl. Ruf, Oliver: »Politik der Gestaltung. Eine ästhetische Positionierung«, in: *Wirkendes Wort* 3 (2018), S. 489–495.

40 Siehe dazu insgesamt Milev, Yana (Hg.): *Design Kulturen. Der erweiterte Designbegriff im Entwurfsveld der Kulturwissenschaft* (= HfG Karlsruhe Forschung, Bd. 5), München: Fink 2013.

41 Siehe dazu auch Moebius, Stephan/Prinz, Sophia (Hg.): *Das Design der Gesellschaft. Zur Kultursoziologie des Designs* (= Sozialtheorie), Bielefeld: transcript 2012.

nen auf diese Weise Entwicklungen von Gesellschaft im Allgemeinen wie Ermögli-  
 chungsräume des Selbst und der Selbstbestimmung im Besonderen.<sup>42</sup>

Damit handelt es sich beim designarchäologischen Zugriff auf das *Apple-ComputerWohnen*, den die vorliegenden Bemerkungen vorschlagen, nicht allein um ein Konzept, das durch den ungefähr seit den 2000er Jahren viel beschworenen Diskurs des sogenannten *Social Design*<sup>43</sup> intensiv innerhalb der Designpraxis befördert worden ist. Denn hier geht es nicht ausschließlich um die normativ geleitete Ermöglichung von Idealen wie Gemeinwohl, Partizipation, Fürsorge, Resilienz, Demokratie oder Nachhaltigkeit (um nur eine Auswahl an entsprechenden Leitvokabeln zu nennen).<sup>44</sup> Gleichbedeutend bleibt die Situierung des betrachteten (und aufgefundenen) Designs im einzelnen Raum bzw. in dessen Raumkonfiguration und Ordnung, in dessen Artefakthaftigkeit: seinem Dingcharakter. Die designarchäologische Methode ist dabei im Gesamten daraufhin angelegt, den Zusammenhang dieser Ordnung der Dinge als Ensemble aus Instrumenten, Techniken, Institutionen, Ereignissen, Ideologien und Interessen (im Sinne Foucaults) mindestens zu adressieren<sup>45</sup>, und sie ist damit ebenfalls ein Angebot, so zur andauernden Transforma-

- 
- 42 Vgl. ebenfalls Prinz, Sophia: »Relative Autonomie. Zur sozialen Funktion ästhetischer Formen«, in: Christian Krüger/Birgit Eusterschulte (Hg.), *Involvierte Autonomie. Künstlerische Praxis zwischen Engagement und Eigenlogik*, Bielefeld: transcript 2022, S. 45–66; Prinz, Sophia.: »Büros zwischen Disziplin und Design. Postfordistische Ästhetisierungen der Arbeitswelt«, in: Stephan Moebius/Sophia Prinz (Hg.), *Das Design der Gesellschaft. Zur Kulturosoziologie des Designs (= Sozialtheorie)*, Bielefeld: transcript 2012, S. 245–271.
- 43 Siehe dazu u.a. in Resnick, Elizabeth (Hg.): *The Social Design Reader*, London: Bloomsbury Visual Arts 2019; Sachs, Angeli (Hg.): *Social Design. Participation and Empowerment*, Zürich: Lars Müller Publishers 2018; Tromp, Nynke/Hekkert, Paul: *Designing for Society. Products and Services for a Better World*, London: Bloomsbury Visual Arts 2018; Banz, Claudia (Hg.): *Social Design. Gestalten für die Transformation der Gesellschaft (= Design)*, Bielefeld: transcript 2016.
- 44 Vgl. dazu jüngst Caspers, Markus: *Design und Transformation. Wie wir unsere Zukunft nachhaltig gestalten (= Design)*, Bielefeld: transcript Verlag 2023; DiSalvo, Carl: *Design as Democratic Inquiry. Putting Experimental Civics into Practice*, Cambridge, MA: The MIT Press 2022; Saward, Michael: *Democratic Design*, Oxford: Oxford University Press 2021; Erlhoff, Michael/Rezai, Maziar (Hg.): *Design & Democracy. Activist Thoughts and Practical Examples for Sociopolitical Empowerment (= Board of International Research in Design)*, Basel: Birkhäuser 2021; Kosok, Felix: *Form, Funktion und Freiheit. Über die ästhetisch-politische Dimension des Designs (= Medien- und Gestaltungsästhetik, Bd. 11)*, Bielefeld: transcript 2021; Mulgan, Geoff: *The Case for Exploratory Social Sciences*, Hamburg: The New Institute 2021.
- 45 Vgl. Foucault, Michel: *Die Ordnung der Dinge. Eine Archäologie der Humanwissenschaften (= suhrkamp taschenbuch wissenschaft, Bd. 96) [Les mots et les choses. Une archéologie des sciences humaines, Paris: Gallimard 1966]*, aus dem Franz. v. Ulrich Köppen, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1971, S. 14.

tion der ›Humanwissenschaften‹ beizutragen – und zu derselben Zeit ›Design‹ designwissenschaftlich neu zu erforschen.<sup>46</sup>

So spielt für das *ComputerWohnen* im Angesicht des *Apple*-Exemplums letztendlich sowohl eine Aneignungs- wie eine Transformations- und Sozialisierungsperspektive eine Rolle. Die Sicht auf die Aneignung dieses Medienartefakts im sozialen Raum der eigenen Wohnumwelt diskutiert dazu die reflektierte Bemächtigung einer Wahrnehmungs-, Vorstellungs- und Darstellungsgemeinschaft, die als eine Art ›Echokammer‹ des zu erfahrenen Produkts gelesen werden kann, die zum Subjekt eines Lebens zugehörig erscheint.<sup>47</sup> Das Objekt ›Home Computer‹ (hier: ›der Apple‹) ist dann ein Teil von jenem Subjekt, das die Wirklichkeit der jeweils individuellen Wohnsituation transformiert – als Ausdruck gebende Formgebung.

Diese subjektivierende Wirksamkeit eines Wissens mit einem Verständnis von Wirklichkeit zu verbinden, das seine Konturen gestaltungsorientierten Unterscheidungen verdankt, ist dabei sicherlich ein formästhetisches Spezifikum. An ihm lässt sich jedoch sehr deutlich jene Subjektivität erkennen, auf deren Herbeiführung die Unternehmensstrategie ›Apple‹ sicherlich schon immer abzielte. Die durch dieses Wissen orientierten Subjekte werden (das ist gerade etwa angesichts der weitreichenden Konsequenzen des ›Apple iPhones‹ offenkundig<sup>48</sup>) auch dazu erzogen, Homecomputing in einer praktizierten Medienwirklichkeit als die Sphäre holistischer Welthandlungen zu betrachten: Ohne das, so die Pointe, kein ›Leben‹.

Dies imaginiert denn auch den Alltagsmythos ›Apple‹, der, so gesehen, als Projekt zu verstehen ist, ein Wohnen zu erschaffen, in dem Home Computer zwar schlicht nicht mehr wegzudenken wären, doch selbst nur das Spiegelbild einer

46 Vgl. Ruf, Oliver: »Diesseits des Ästhetischen. Designtheorie als Designwissenschaft«, in: *Öffnungszeiten – Papiere zur Designwissenschaft* 29 (2015), S. 18–28.

47 Vgl. Ruf, Oliver: »Designregime. Zur Theorie einer ästhetischen Idee«, in: Oliver Ruf/Stefan Neuhaus (Hg.), *Designästhetik. Theorie und soziale Praxis* (= Medien- und Gestaltungsästhetik, Bd. 8), Bielefeld: transcript 2020, S. 17–36, hier S. 24.

48 Siehe dazu insgesamt auch Ruf, Oliver (Hg.): *Smartphone-Ästhetik. Zur Philosophie und Gestaltung mobiler Medien* (= Medien- und Gestaltungsästhetik, Bd. 1), Bielefeld: transcript 2018. Siehe ferner hinsichtlich darauf rekurrierender Kulturtechniken u.a. auch Ruf, Oliver: »Haut und Design. Gestaltungs-Ästhetik, Technologie-Prozesse und Medien-Verpackung«, in: Christof Windgätter/Gottfried Schnödl (Hg.), ›Hautlichkeit. Oberflächen in Wissenschaft und Design (= DesignWissen, Bd. 3), Berlin: Kadmos 2022, S. 129–143; Ruf, Oliver: »Nietzsches Finger. Medienarchitekturen digitaler Kulturtechnik«, in: *Nietzscheforschung – Jahrbuch der Nietzsche-Gesellschaft* 22 (2015), S. 43–58; Ruf, Oliver: *Die Hand. Eine Medienästhetik* (= *Passagen Philosophie*), Wien: Passagen 2014. Zu den Folgen entsprechend kommunikativer Praktiken siehe ferner etwa auch Ruf, Oliver: »Mikro-Kommunikation. Überlegungen zu einer Medienästhetik von WhatsApp«, in: Peter Moormann/Manuel Zahn/Patrick Bettinger/Sandra Hofhues/Helmke Jan Keden/Kai Kaspar (Hg.), *Mikroformate. Mediale Kleinstformate zwischen (Re-)Produktion und Wahrnehmung* (= *Kunst Medien Bildung*), München: kopaed 2021, S. 15–27.

deterministischen Beziehung fixieren. »Ein Spiegelbild ist nicht fixierbar und nicht veränderbar«<sup>49</sup>, so noch einmal Krämer: »[W]ir können die Spiegel bzw. das Gespiegelte, nicht aber das Spiegelbild verrücken, übermalen oder zerstören.«<sup>50</sup> Der Home Computer ›Apple‹ und all seine hier nur ausschnittsweise gezeigten Diskurse bringen Spiegelbilder hervor: Bilder, die in einer auf ihren Ursprung und ihre Zukunft stets zurück- und vorausweisenden Drehung wiederum eine alte Einsicht fortsetzen: »Ohne Bilder«, so also Kittler, »wären Computer ein Spielzeug von Mathematikern geblieben, eine Maschine auf Buchpapier, ganz wie Alan Turing 1936 über ihre Prinzipschaltung in Worten und mathematischen Zeichen geschrieben hat«.<sup>51</sup> Auch wenn damit ›digitale Bilder‹ gemeint sein mögen, so bleibt unter der Oberfläche des Gesagten auch ein metaphorischer Grund verborgen, den *unsere Archäologie* nicht nur kennt, sondern *herauszuputzen* vermag.

Abb. 5: Werbeanzeige des ›Apple Power Mac G4 Cube‹ von 2000



Quelle: [www.macmothership.com](http://www.macmothership.com), abgerufen am 19.04.2024.

49 S. Krämer: »Zentralperspektive, Kalkül, Virtuelle Realität«, S. 33.

50 Ebd.

51 F.A. Kittler: »Schrift und Zahl«, S. 201.

So hat es sich ergeben, dass die Formen des Home Computers dessen Bedeutungen unabhängig von ihren Inhalten suchen oder besser: untersuchen.<sup>52</sup> »Je spezifischer ein System in seinen Formen definiert ist«, schreibt Barthes, »desto zugänglicher ist es für die historische Kritik«; die Gefahr liege vielmehr darin, »die Formen als uneindeutige Objekte zu betrachten, halb Formen und halb Substanzen, und die Formen mit einer Forms substanz zu versehen« – es komme darauf an, jene Mythologie zu erkennen (s. Abb. 5): »Sie untersucht Ideen-in-Form.«<sup>53</sup>

---

52 Vgl. R. Barthes: *Mythen des Alltags*, S. 254.

53 Ebd., S. 254f.

