

3 Die Freiheit der Form

3.1 Von der Gefälligkeit der Form

Da sich das Rätsel der Funktion nur dahingehend auflösen ließ, dass die Zwecke dergestalt in der Besonderheit der Form dieser Objekte verkörpert werden, dass man nicht vor dem Designprozess schon abschließend bestimmen kann, was diese verkörperten Funktionen des Objektes sein werden, eröffnet dies eine neue Bedeutung für die Form dieser Zwecke. So stehen Gestaltende jedes Mal neu vor einem anders gefassten Rätsel der Funktion sowie vor einer fortwährenden Herausforderung. Das Versäumnis der Moderne muss neu gefasst werden. Es war nicht der Fehler des Funktionalismus, die Funktion überhaupt bestimmen zu wollen. Design ist immer die Gestaltung von etwas Funktionalem. Das grundsätzliche Abzielen der Moderne auf die zweckmäßige Allgemeingültigkeit eines demokratischen Funktionalismus soll noch einmal als wichtige Designperspektive festgehalten werden. Der Fehler im Definitionsversuch der Moderne war vielmehr, dass sie diese Bestimmtheit der Funktion endgültig beschließen und sie als abstrakte Größe dem somit immer schon determinierten Prozess der Gestaltung voranstellen wollte. Die Form hatte mechanisch aus der Funktion zu folgen. Sie dann als Natur oder Wesen der Sache zu bezeichnen und ihr alle anderen Aspekte des Designs unterzuordnen, kennzeichnet dieses Bestreben deutlich in dieser Zielsetzung.¹⁰⁸

108 Zur Vorliebe des klassischen Funktionalismus für biologistische Erklärungen Vgl. Daniel Martin Feige, *Design*, S. 133.

Hierbei wurde jedoch die historische Offenheit der Funktionen von Designobjekten im Sinne einer »unbestimmten Bestimmtheit« (DE 60), eines unabschließbarem Aushandlungsprozess, nicht in die Gleichung der modernen Gestalter miteinbezogen.

Dies geschah vor allem aus der Vernachlässigung der Form. Diese stand seit Loos' Ornamentkritik unter dem Verdacht gestalterischer Willkür und der Oberflächlichkeit rein transitorischer Stile. Ohne die strikte Anleitung durch die Ratio der Funktion ließe man die emanzipatorischen Potenziale des Designs in »persönlichen Varianten und Launen« sowie »unschöne[n] Einzelheiten«¹⁰⁹ verlustig gehen. Dies wiederum stünde einem einheitlichen und aufgeklärten Geist der Moderne entgegen, wie er Gropius vorschwebte.¹¹⁰ Folgt man jedoch Feige in seiner Analyse des besonderen, verkörperten Wechselverhältnisses von Form und Funktion, so ist klar, dass die verschiedensten Funktionen gerade durch die Gestaltbarkeit ihrer Formen selber geschichtlich offen, vom Kontext abhängig, immer auf besondere Art und Weise verkörpert und potenziell auch völlig anders gestaltbar bleiben. Dass die Funktion gestaltbar ist, liegt daran, dass sie immer in einer besonderen Form gestaltet werden muss, der die Funktion nicht vorangestellt werden kann, sondern – drastisch ausgedrückt – dieser Form immer bis zu einem gewissen Grad ausgeliefert bleibt. Nicht die Form folgt mechanisch aus den inneren Gesetzmäßigkeiten der Funktion, sondern die Funktion ist in großen Teilen abhängig von der Form, in der sie sich verwirklichen wird. Sicher, ein Stuhl ist zum Sitzen da, aus einer Tasse muss man trinken können und wenn ein Hammer den Nagel nicht in die Wand bekommt, dann taugt er nicht als Hammer. Dennoch: Das reziproke Wechselverhältnis zur Besonderheit der Form ermöglicht überhaupt erst, dass es Design und nicht einfach nur Massenproduktion von nicht mehr Verbesserungswürdigem gibt.¹¹¹

Schon die Verwendung des Wortes Design im alltäglichen Sprachgebrauch, in welchem es häufig eine Schnittstelle zwischen Innovation und Mode beschreibt, weist uns auf die besondere Bedeutung der Geformtheit sichtbarer Gestaltung hin. So lässt sich ohne Schwierigkeiten feststellen, dass wir uns immer dann auf etwas als Design beziehen, wenn uns die besondere Form von etwas funktional Brauchbarem auffällt – mehr noch: Wenn uns dieses Beson-

109 Walter Gropius, *Apollo in der Demokratie*, S. 41.

110 Vgl. Ebd.

111 »Der Gedanke einer »nackten« Rekonstruktion der Funktion ist irreführend, weil sie just die designspezifische Ebene überspringt.« Daniel Martin Feige, *Design*, S. 132.

dere auf eine oft unerklärliche Art nicht nur auf-, sondern gefällt.¹¹² Wenn etwas mit dem Präfix »Designer-« versehen wird, dann soll etwas Besonderes an diesem uns ansprechenden Gegenstand hervorgehoben werden, was ihn von gewöhnlichen Dingen unterscheidet. Kauft man zum Beispiel eine Designerjeans, Designerschuhe, Designermöbel oder Designerfood in einer Designerboutique, dann konsumiert man eben nicht irgendetwas, sondern etwas Besonderes – etwas in seiner Form besonders Gestaltetes.¹¹³ Design wird im alltäglichen Sprachgebrauch dem »einfach nur« einer Jeans als dieses Besondere eines »nicht einfach nur, sondern« der Designerjeans vorangestellt und erweitert die Bedeutung dieses vormals profanen Gegenstandes, auf den sich der Neologismus bezieht. Selbst wenn dieses Besondere im Unterschied zum Profanen über die preisliche Differenz hinaus nicht ganz klar benannt werden kann; jede einfache Jeans wurde schließlich ebenso designt. Doch im Verständnis einer konstitutiv verkörperten Funktion sollte dieser emphatische Bezug auf die Form der Funktion nicht länger als Banausentum abgeurteilt werden. Vielmehr ließe sich mit Ludwig Wittgenstein sagen, dass sich der volle Sinn von Begriffen erst in ihrem alltäglichen Sprachgebrauch in Lebensformen zeigt und somit, wenn wir uns schon auf das Sprachspiel des Präfixes »Designer-« einlassen, die Besonderheit der Form in ihrem Wechselspiel mit der Funktion auch das Besondere des Designs sein muss sowie auch das Präfix den ursprünglichen Begriff besonders macht.¹¹⁴ Um dieses Besondere der Form soll es nun gehen.

Obwohl die Gliederung dieser Überlegungen zu einer politischen Dimension des Designs nahelegen könnte, dass in klassisch funktionalistischer Weise auf eine Auseinandersetzung mit der Funktion die nachgeordnete Auseinandersetzung mit der Form zu folgen hätte, sollte bereits klar geworden sein, dass in keiner Weise eine hierarchisierende Reihung impliziert wird. Vielmehr ist das Gegenteil der Fall. Zweck und Erscheinen von Objekten müssen immer in Beziehung zueinander gedacht werden, wenn wir von diesen Objekten als designte

112 Indes ist auch das Gegenteil möglich, wenn ein Objekt durch sein misslungenes Design auffällt und gerade nicht gefällt, sondern in seinem schlechten Design explizit auf- und missfällt.

113 Tony Fry problematisiert diese besondere Auszeichnung allerdings dahingehend, dass sie verschleierte, dass auch alle anderen Jeans designt wurden und nicht nur die Designerjeans. Negativ gewendet forciert die Auszeichnung einiger Gegenstände die ideologische Anonymisierung aller anderen Gegenstände, die natürlich niemals wirklich anonym und niemals neutral sind. Vgl. Tony Fry, *Design as Politics*, Oxford, New York 2011, S. 6.

114 Vgl. Ludwig Wittgenstein, *Philosophische Untersuchungen*, Frankfurt/M 1977.

Objekte sprechen. Das Design eines Objektes ist etwas, dessen besonderes Gestaltetsein wir hervorheben, wenn wir uns auf das Objekt als designtes Objekt beziehen. Dieses designspezifische Gestaltetsein meint dabei mehr als nur ein rein äußerliches Phänomen des Erscheinens. Es meint mehr als eine Umhüllung, die dem Gegenstand rein oberflächlich ausschmückt. Das Gestaltetsein eines Objektes meint die Einheit der besonderen Verkörperung der Funktion in Form. Als Design würdigen wir etwas, wenn dieses Gestaltetsein nicht beliebig austauschbar ist. Weil gutes Design diesen Unterschied macht und eine Differenz zum vorher Gegebenen gestalterisch markiert, kann überhaupt erst auf diese Verschiebung, die Innervierung des minimalen Mehr, verwiesen werden. Anders, als dies der Funktionalismus proklamiert hatte, ist die besondere Form folglich wichtiger Bezugspunkt unserer Bewertung von gutem Design.

Die Falle, in die man bei der Feststellung oder vielmehr der Behauptung gesellschaftlicher Relevanz des Designs nur allzu leicht tappt, ist die Abgrenzung einer sozialen Dimension des Designs, welche Designer*innen zu ethischen Überlegungen ermahnt, von einer ästhetischen Betrachtung des Designs, die augenscheinlich verfehlt, worum es im Design gehen sollte. So gilt die (illegitime) Möglichkeit der oberflächlichen Auspielung der Form im Styling der Warenästhetik, wie sie als Feindbildkonstruktion besprochen wurde, für viele als Symptom für die grundlegenden Probleme, die vom Design einer Überfluss- und Erlebnisgesellschaft¹¹⁵ durch die Verschleierung der eigentlich sozialen Verbindungen und Zwecke verursacht werden. Hierbei wird noch unnötigerweise überflüssiger Müll produziert. »Nichts bleibt vom Design verschont«¹¹⁶, beklagt Gert Selle. Die »Totalästhetisierung des Alltags«¹¹⁷ oder die viel beschworene »Ästhetisierung der Lebenswelt«¹¹⁸ sind bei genauerer Betrachtung maßgeblich eine Kritik am Design. Auch Gui Bonsiepe warnt vor der Ambivalenz des Ästhetischen und vor der »boutiquization« sowie vor dem Verfall ins »ephemeral, fashionable and quickly obsolete«.¹¹⁹ Ästhetisierung meint hier, dass die Dinge des Alltags nicht mehr unter funktionalen Aspekten, sondern ästhetisch betrachtet

115 Vgl. Gerhard Schulze, *Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart*, Frankfurt/M, New York 1992.

116 Gert Selle, *Geschichte des Design in Deutschland*, S. 338.

117 »Die Invasion des Ästhetischen hat ihre Vorbereitungsgeschichte der Durchdringung von Massenproduktkulturen mit Design über ein Jahrhundert hinweg und scheint heute auf ihrem Höhepunkt angekommen. Nichts bleibt von Design verschont [...]« Ebd.

118 Rüdiger Bubner, »Ästhetisierung der Lebenswelt«, in: ders., *Ästhetische Erfahrung*, Frankfurt/M 1989, S. 143-156.

119 Vgl. Gui Bonsiepe, »Design and Democracy«, S. 28.

werden, was offenkundig designfremd sein müsse. Der Begriff des Stylings beschreibt letztendlich nichts anderes als die gedankenlose Befreiung der Form aus jeglichen Zwecken, gegen die sich das ethisch aufrichtige Design eines demokratischen Funktionalismus abzugrenzen hätte. Design dürfe nicht nur Formspielerei sein, die ständig Neues dazu erfindet. Die ethisch korrekte, »ehrliche« Alternative hierzu wäre weniger bis gar kein Design mehr.¹²⁰

Genau um eine ästhetische Durchdringung des Designs durch seine besondere Geformtheit wird es im Nachfolgenden jedoch gehen. Die grundlegende Überlegung zu dieser Ästhetik des Designs wird sein, dass es gerade die Formseite ist, welche Design zum Ausgangspunkt einer designspezifisch ästhetischen Auseinandersetzung, zu einer Reflexion über die Transformierbarkeit der Zwecke werden lassen kann. Entgegen der These einer designfremden Ästhetisierung meine ich, dass Design als Design immer auch unter ästhetische Gesichtspunkte wahrgenommen werden kann – ja sogar muss. Die vermeintlich nachträgliche sowie oberflächlich Ästhetisierung des Designs ist somit keine Entfremdung des Designs von seinen eigenen Zwecken, sondern den ästhetischen Eigenschaften der Form geschuldet. Das Wesentliche dieser Qualitäten liegt in einer Freiheit der Form gegenüber der bloßen Zweckerfüllung der Funktion begründet. Die Ausführung vorwegnehmend lässt sich hier festhalten: Die Freiheit der Form ist in der Gestaltung unvermeidbarer und notwendiger Teil einer Interpretation gesellschaftlicher Zweckzusammenhänge in der irreduziblen Geformtheit von Funktionen. Und auch die beständige Kritik am Oberflächlichen, am Stil und am Styling, welche das Design vor der Ästhetisierung bewahren wollen, bezeugen letztendlich, dass das Ästhetische schon immer – wenn auch als drohender Verfall – ein Teil des Designs war.

Entscheidender Moment einer eigenen Ästhetik des Designs, die das Verhältnis von Zwecken und Formen neu denken lässt, ist ein Überschuss der besonderen Form, der niemals ganz im Funktionieren aufgeht und notwendigerweise selbst in seiner Geformtheit über diese Einheit hinausweist. Er markiert deren Verschiebung. Dieser Überschuss in der Form im Abzielen

120 Für diese Position stehen zum Beispiel Harald Welzer und Bernd Sommer. Vgl. Harald Welzer, Bernd Sommer, *Transformationsdesign. Wege in eine zukunftsfähige Moderne*, München 2014. Auch Dieter Rams 10 Thesen für gutes Design könnte man in einer besonders strengen Auslegung in diese Richtung interpretieren: Dieter Rams, »Zehn Thesen für gutes Design«, online abrufbar unter: <https://www.vitsoe.com/de/ueber-vitsoe/gutes-design> (letzter Zugriff: 28.02.2019).

auf funktionale Gestaltung ist das minimale Mehr, das in seiner Besonderheit in einer Spannung zum allgemeinen Horizont der bisherigen Funktionen steht. Es ist die geringfügige Verschiebung im Aushandlungsprozess von Funktionen durch Formen, innerhalb derer sich dennoch die Differenz, die Design ausmacht, ereignet.

Ausgerechnet dieser Überschuss ist ein Punkt, der in Feiges ansonsten überzeugenden Designästhetik keine Beachtung findet. Diese Designästhetik muss dementsprechend nicht mit einer Rekonstruktion anderer Vorschläge einer Ästhetik des Designs beginnen, wie beispielsweise der funktionalen Schönheit, in der sich diese passend, variabel oder konträr zu einem Standard der Funktionsausgetslatung zeigt.¹²¹ Auch der Vorschlag eines erweiterten Verständnisses der dienenden Schönheit des Designs bleibt letztlich hinter Feiges ästhetischen Funktionalismus zurück,¹²² ebenso wie eine Bestimmung des Ästhetischen im Design als dessen atmosphärische Wirkung, die sich ganz von der Funktion entfernt.¹²³ All diese Vorschläge können das Ästhetische des Designs nur summarisch oder subsumtiv zur Funktion begreifen.¹²⁴ Obwohl ich auf einer Besonderheit der Form beharren möchte, darf dennoch die irreduzible Geformtheit der Funktion als interpretative Leistung des Designprozesses nicht unterschritten werden. Deswegen ist eine weitere Auseinandersetzung mit Feiges Ästhetik des Gebrauchs der Ausgangspunkt, von dem aus ein eigener Ansatz ausformuliert werden kann. Dieser soll die Designspezifik in Feiges ästhetischen Funktionalismus fortführen, jedoch diesen kontrastierend um das Spannungsmoment des Überschusses in der Form erweitern. Bei dieser Auseinandersetzung mit der Ästhetik des Brauchens und Gebrauchs wird der Fokus auf jenen Punkten liegen, an denen das Ästhetische der Einheit von Zweck und Erscheinen zu voreilig in den reinen Gebrauch verschoben worden war. Genau diese blinden Flecken, an denen vor allem das sinnliche und bestimmungsoffene der Form übersehen wird, sollen für eine Ästhetik des Designs produktiv gemacht werden. Abschließend wird designgeschichtlich zu

121 Vgl. Glenn Parsons, *The Philosophy of Design*, Cambridge, Oxford u.a. 2015, S. 117.

122 Vgl. Jane Forsey, *Aesthetics of Design*, Oxford, New York 2013.

123 Vgl. Gernot Böhme, »Die Atmosphäre«, in: Michael Andritzky (Hg.), *Von der guten Form zum guten Leben. 100 Jahre Werkbund*, Frankfurt/M. 2008.

124 Für eine Zusammenfassung der unterschiedlichen Positionen vgl. Julia-Constance Dissel, »Philosophische Ästhetik & Design«, in: Daniel Martin Feige, Florian Arnold, Markus Rautzenberg (Hg.), *Philosophie des Designs. Schriftenreihe des Weißenhof-Instituts zur Architektur- und Designtheorie*, Bielefeld 2020, S. 307-326.

zeigen sein, dass diese Freiheit der Form nur als eine Freiheit innerhalb dieses bedeutsamen Vermittlungsverhältnisses wirklich als Freiheit funktionieren kann und nicht eine Freiheit von der Zweckerfüllung überhaupt ist, welche diese Einheit aufbrechen würde und somit auch kein Design mehr wäre.

3.2 Die Ästhetik des Gebrauchs

Die zentrale These von Feiges philosophischer Analyse des Designs macht die Ästhetik des Designs zum programmatischen Zentrum seiner Arbeit: »Design ist eine ästhetische Form der praktischen Welterschließung.« (DE 9) Dabei fokussiert diese Ästhetik des Designs im Unterschied zur Kunst die Besonderheit von Designgegenständen, ihr Funktionieren und ihren Gebrauch, als Besonderes: »Eine Ästhetik des Designs ist immer auch eine Ästhetik des Funktionierens und Gebrauchs.« (DE 144) Dieser Fokus auf den Gebrauch von Gegenständen birgt durchaus in philosophischer Hinsicht einiges an Brisanz. Wie Andreas Dorschel dies in seiner von ihrem Ausgangspunkt her ähnlich gelagerten Arbeit zu einer eigenständigen Designästhetik des Brauchbaren feststellt, existiert in der philosophischen Ästhetik nämlich eine lange Tradition – mindestens seit Kants *Kritik der Urteilkraft* –, das Brauchbare, also jegliches praktisches Interesse an einem Gegenstand, in ästhetischer Hinsicht zu unterschätzen oder ganz abzuwerten.¹²⁵ Genau diese Stoßrichtung der philosophischen Ästhetik will Feiges ästhetischen Funktionalismus korrigieren.

Anders als die bereits besprochenen ästhetischen Funktionen des Designs nach dem Offenbacher Ansatz der Produktsprache, die lediglich die formalästhetischen Eigenschaften des Designs zergliedern und analysierbar machen wollten, fasst Feiges ästhetischer Funktionalismus die Einheit der gestalteten Objekte auf, um sie in ihrem Gebrauch ästhetisch zu bestimmen. Bei dieser Ästhetik des Designs, die eben nicht mehr eine analytische Beschreibung der sinnlichen Qualitäten des Designs und ebenso wenig eine Ästhetik des interesselosen Wohlgefallens, der anhängenden oder dienenden Schönheit, sondern eine Designästhetik der Funktion sein möchte, handelt es sich um einen »ästhetischen Funktionalismus«, der die ästhetischen Qualitäten des Designs nicht in dessen sinnlich wahrnehmbarer Schönheit, sondern im Funktionie-

125 Vgl. Andreas Dorschel, *Gestaltung*, S. 79.

ren und der Art und Weise, wie sich diese verkörperten Funktionen im Gebrauch der Gegenstände artikulieren, hervorhebt.

Ein dezidiert ästhetischer Funktionalismus ist Feiges Ästhetik auch deshalb, weil er widerlegen kann, dass die Form aus der Funktion zu folgen hätte, womit das Ästhetische dem Praktischen äußerlich wäre. Im ästhetischen Funktionalismus liegt gerade in der durch Form verkörperten Funktion, also in der Vermittlungsleistung, das ästhetische Potenzial des Designs. Denn für Feige ist es nicht die schöne Erscheinung von Designgegenständen und noch nicht einmal ein bloßes Gefallen an deren Gebrauch, was Design ästhetisch macht. Das Funktionieren selber leistet dies: »[D]as Funktionieren von Designgegenständen eine genuine ästhetische Kategorie.« (DE 89) Das ästhetische Funktionieren eines Gegenstands vergegenwärtigt die konstitutiv verkörperte Funktion und würdigt den Gegenstand, der diese Funktion erfüllt, als einen, der in Bezug auf diese Funktion nicht einfach austauschbar ist. Ästhetisches Funktionieren ermöglicht im Gebrauch, dass wir einen Gegenstand als besondere, irreduzible Verkörperung von Funktion in Form erkennen und in unseren Beurteilungen würdigen können. »Ästhetisch ist es [Design] darin, dass die Funktionen, die Designgegenstände erfüllen, irreduzibel an Formgebung gebunden sind.« (DE 144) Man sitzt eben nur auf dem *Ulmer Hocker*, wie man auf dem *Ulmer Hocker* sitzt, um noch einmal dieses Beispiel zu bemühen. Sitzen lässt sich nicht unabhängig von einer Form denken, die dieses Sitzen bestimmt, selbst wenn diese Form eine Luftsäule wäre. Gerade diese irreduzible Verkörperung der Funktion ist es, die nach Feige im Design ästhetisch gebraucht wird. Ästhetisch deshalb, weil es eine jeweils besondere Aushandlung dieser Verkörperung ist, die im Gebrauch nachvollzogen werden kann. Entscheidend für Feige ist die kategoriale Verschiedenheit dieser ästhetischen Praxisform des Gebrauchs und ihres Urteils zur ästhetischen Praxisform der Kunsterfahrung. Während Kunst als ein »Reflexionsgeschehen im Medium eigensinniger Formgebung« (DE 90) zu begreifen sei, welches einen kontemplativen Transformationsprozess anstoßen könne, müsse sich eine Ästhetik des Designs gerade in der Funktion und im Gebrauch des jeweiligen Designgegenstandes zeigen, da dieser Praxisbezug das designspezifische an der Art dieses Gegenstandes sei. Während die Kunst als sich selbst zeigendes Zeigen durch ihren gegenläufigen und widerständigen Charakter gegen jede praktische und theoretische Vernunft in den Betrachtenden durch ihre Erfahrung einen transformativen Reflexionsprozess anstoße (vgl. DE 125f), werden im Design die Einheit von Form und Funktion und die praktischen Zusammenhänge der Zwecke im Gebrauch reflektiert.

Der zentrale Punkt von Feiges Ästhetik des Funktionierens ist dieser Fokus auf das Besondere des Designs, der zuvor schon das Rätsel der Funktion zwar nicht endgültig aufgelöst, aber die zentralen Begriffe des Designs derart in einer Konstellation zueinander gestellt hatte, dass dieses Rätsel der Funktion und dessen je singuläre Auflösung im Gebrauch zum zentralen Aushandlungspunkt allen Designs wird, ohne dabei der Falle einer abschließenden Definition, die sich früher oder später doch wieder erschöpfen muss, zu erliegen. Dank der zukünftigen Offenheit einer unbestimmten Bestimmtheit kommt der Prozess der Neuaushandlung nie zum Erliegen. Dabei ist diese ineinander verschränkte Zusammenstellung auch in ihrer ästhetischen Ausformulierung immer auf die dem Design immanente Ausrichtung auf die Zwecke bezogen. Eine Ästhetik des Designs nach Feige muss als Designästhetik eine Praxisform des Ästhetischen sein, die uns etwas über diese Zwecke und ihre Zusammenhänge vor Augen führt. Und zwar mehr, als nur anzeichenhaft auf sie zu verweisen, als Indiz diese Zwecke nur zu belegen. Genau auf diesen inneren Zusammenhang will Feige seine Ästhetik scharf stellen, wenn er das Funktionieren des Designs zum einzigen möglichen Ausgangspunkt ästhetischer Auseinandersetzungen mit dem Design erhebt.

Dieser grundlegenden Ausrichtung einer Designästhetik, insbesondere wenn man sie in einer Abgrenzung zur ästhetischen Erfahrung mit Kunstwerken denken möchte, will ich ebenfalls nachgehen und eine Designästhetik nicht im Sinne einer dienenden Schönheit denken.¹²⁶ An eine Designästhetik dienender Schönheit lässt sich berechtigterweise die Frage stellen, ob Design tatsächlich im vollen Sinn ästhetisch wäre, wenn es sich mit dienender Schönheit in unseren Alltag einfügt und dabei in Harmonie und Hintergrundigkeit beinahe verschwindet. Wenn das Besondere des Designs überhaupt

126 Auch wenn Andreas Dorschels Ästhetik des Brauchbaren die Schönheit in Bezug auf Design aus einer neuen, designspezifischen Perspektive zu denken gibt, so kann eine dienende Schönheit nicht das Kriterium einer Ästhetik des Designs sein, wenn dieser Ästhetik auch eine eigene Wirkung zugeschrieben werden soll. Eine Ästhetik des schönen Designs bleibt auf unbefriedigende Art und Weise unbewegt. Sie harmonisiert die Brauchbarkeit nur mit einem Gefallen des Geschmacks am Äußeren des Designgegenstandes. Eine Designästhetik des Geschmacks übergeht aber das genuine Transformationspotenzial, welches Schönheit und Brauchbarkeit auf ganz andere Art zueinander in Stellung bringen kann. Zumal die Schönheit der Gestaltung von Gebrauchsgegenständen, der »ein gewissen Maß an Banalität« nicht abgesprochen werden könne, bei Dorschel eine Forderung nach ehrlicher Zurückhaltung expliziert, wenn er vor der »Verkunstung« des Alltags durch zuviel (künstlerisches) Design warnt. Vgl. Andreas Dorschel, *Gestaltung*, insbesondere S. 121.

nicht mehr auffällt, wie soll es dann ästhetisch sein? Müsste das Ästhetische in Bezug auf das Design nicht vielmehr etwas anderes meinen als einen alltäglichen und blind hantierenden Umgang mit den Dingen, die schön gestaltet sind? Dies ist keine triviale Frage, da sich auch in Feiges grundlegender Beschreibung des Designs, trotz ihres klaren Fokus auf die Funktion, keine Antwort hierauf finden lässt. Wenn Feige die Rolle des Designs als genuin ästhetische, nämlich als »ästhetische Form der praktischen Welterschließung«, beschreibt, dann ist damit jedes Design gemeint. Jedes Design ist im Gebrauch ästhetisch erfahrbare, irreduzible Verkörperung von Funktion in Form. Das ist das Besondere des Designs, das es als Besonderes zu würdigen gilt. Aber wie kommen wir überhaupt dazu, dies zu würdigen? Erfahren wir bei jedem Gebrauch von jedem Designgegenstand, dass dieser auf einzigartige Weise eine Funktion neu erfindet? Oder fehlt hier nicht ein wesentlicher Schritt, der uns erst ermöglicht, eine Reflexion über die Einmaligkeit sowie die Kontingenzen am Grunde des Zustandekommens dieser Einheit nachzuvollziehen und diese als besondere ästhetisch wahrzunehmen?

3.3 Der Überschuss der Form

Die grundlegende Annahme, dass gerade die verkörperte Einheit von Form und Funktion der zentrale Knotenpunkt einer Ästhetik des Designs ist, soll von Feiges Designästhetik übernommen werden. Design kann nicht ästhetischer Widerstand gegen die Technik und Funktion sein, wenn es weiterhin Design sein will, genauso wenig wie die Ästhetik der Form wieder nur ein nachgeordnetes Korrektiv für die Technik der Funktion sein sollte.¹²⁷ Die Zweckerfüllung des Designs ist der Unterschied zur Kunst.¹²⁸ Diese Einheit muss mit und gegen Feige im Sinne ihres Verweises auf die potenzielle Gestaltbarkeit nicht als immer schon harmonisiert, sondern als produktiver, innerer Aushandlungsprozess und Vermittlungsverhältnis beschrieben werden, dass uns, den Betrachter*innen und Benutzer*innen, jedoch durch die besondere Form hin als ein ästhetisches Verhältnis auffällig werden kann.

127 Vgl. für einen solchen Vorschlag Annette Geiger, *Andersmöglichsein*, S. 15.

128 Diesen Unterschied gibt Geiger auch quasi auf, wenn sie die Trennung als »obsolet« bezeichnet. Vgl. ebd., S. 250.

Bereits ein Gefallen an der Ausgestaltung der Funktionen, ihrer besonderen Geformtheit, und nicht erst deren Gebrauch müsste ein Einstiegspunkt einer Ästhetik des Designs sein. Über die Besonderheit der Form in der Geformtheit der Funktionen, die immer auch einen Überschuss über die Funktion enthält, wird Design ästhetisch. Dieser Überschuss der Form ist dieses Mehr, das zwar notwendig Teil des Funktionierens eines designten Gegenstandes als Einheit ist, das die Funktion überhaupt erst neu- und weiterbestimmt, zugleich aber mehr und anders ausdrückt als die Einheit mit der Funktion. Jede*r hat sicherlich sowohl beim Gebrauchen als auch beim Betrachten eines designten Alltagsgegenstandes dessen besondere Geformtheit, sein So-und-nicht-anders-Gestaltetsein, seine besondere Gestaltung kontemplativ gewürdigt: Die abgerundeten Ecken eines Taschenrechners, der Radius seiner Tasten, die charakterlichen Eigenschaften einer Schrift, die sie von anderen Schriften unterscheiden, der nicht einfach nur rote, sondern scharlach-, zinnober-, feuer-, blut- oder karminrote Farbton einer Schaltfläche, der feine Verlauf, der im Digitalen das Schimmern von Licht auf dieser Schaltfläche simulieren soll, die kleinen Details und Feinheiten, welche immer beinahe schon Ornament sind, weil sie bei genauerer Betrachtung über die Funktion hinausweisen, obwohl sie mit der höchsten Präzision im (subjektiven) Einklang mit dieser gestaltet wurden.

Genau in dieser Betrachtung der feinsten Besonderheiten der Gestaltung werden wir auf das Gestaltetsein der Dinge und somit erst auf die Besonderheit einer neuen Funktion gestoßen, die als Verschiebung in einem Spannungsverhältnis zum Allgemeinen der bisherigen Zwecke steht. Erst wenn wir dieser besonderen Designentscheidungen gewahr werden, erkennen wir, dass es nicht irgendein Stuhl ist, der vor uns steht, sondern dass hier die Funktion des Sitzens dergestalt designt wurde, dass sie noch eine allgemeine Vorstellung des Sitzens verändern kann. Gerade bei einer genaueren Betrachtung, die ein zu schnelles Vorurteil über die schlichte Dienlichkeit des Gegenstandes revidiert, können wir uns dieses Besondere in seiner Geformtheit vergegenwärtigen. Dies ist der Überschuss der Form. Obgleich er immer auf die Funktion bezogen bleibt, schießt die besondere Ausgestaltung über diese hinaus. Es sind diese Feinheiten und Details, die uns vor Augen führen, dass bei jeder Vermittlung von Zwecken in Formen, bei der Innervierung des Mehr, wie Adorno es nannte, eben genau dies geschieht: mehr als nur Vermittlung und ineinandergleiten, mehr als nur eine Harmonisierung der beiden Pole der Gestaltung. In gelungenem Design wird diese Vermittlung als bedeutsamer Aushandlungsprozess der Funktionen in Form einsichtig, die in ihrer Einheit

dennoch einen Spielraum sowie eine Freiheit der Form gegenüber der Funktion zutage treten lässt, die dieser Einheit zwar nicht äußerlich sein kann, aber immer auch über diese Einheit hinausweist und sie als Gestaltung kenntlich macht. Erst durch dieses Mehr in der Form wird Design als Design verständlich. Dieses Mehr, die Freiheit der Form, ist der Überschuss in der Form, dessen Potenziale sich niemals ganz in der Funktion erschöpfen. Dieser Überschuss der Form ist eine Eigenschaft, die allen Designobjekten zukommt und immer potenziell auffällig gemacht werden kann. Selbst das funktionalste Design, das frei von jedem Ornament ist, kann jederzeit zur Seite der Form hin auffällig und besonders – ästhetisch – werden.

Der Überschuss der Form ist Teil einer Einheit gelingenden Designs. Die Freiheit der Form in diesem Überschuss ist nicht eine Freiheit von den Zwecken, sondern ein Moment der Freiheit in dieser Verkörperung, die in aller Präzision im Detail erarbeitet werden muss, eine Freiheit zu den Zwecken. Genau dies ist es, was Design ausmacht und die Neuartigkeit einer geformten Funktion auffallen lässt. Als gelingendes Design verkörpert es immer auch auf einzigartige Weise die Gestaltbarkeit eines Aushandlungs- sowie Vermittlungsverhältnisses, das über sich selbst hinausweist und offengehalten wird. Dass diese Vermittlung in der Aushandlung von Form und Funktion jenseits des alltäglichen Gebrauchs auffällig werden muss, weist uns wiederum darauf hin, dass es einer besonderen Designleistung bedarf, um diese besondere Spannung zum Allgemeinen der Zwecke innerhalb der Einheit als Aushandlungsprozess explizit hervorzukehren und auszustellen. Wir haben es also mit einer zweistufigen Überlegung zur Ästhetik des Designs zu tun: (1) Jedem Design ist ein Überschuss in der Form eigen, der in besonders gelungenem Design dessen Gestaltetsein vor Augen führt. (2) Das Vermittlungsverhältnis von Form und Funktion lässt sich selber ästhetisieren und zum Kern der Überlegung eines Designprozesses machen, der es als inneres Spannungsverhältnis auf produktive Art und Weise herausstellt und in dieser Reflexion an den Grundlagen der Gestaltbarkeit von Zwecken selber arbeitet. Die erste Stufe dieser Design-ästhetik ist eine Frage gelingenden Designs, welches als Design immer auch auf Gestaltbarkeit verweist. Die zweite Stufe dieser Ästhetik ist eine Reflexion an den Grenzen des Designs über die Bedingungen des Designs, die diesen Aushandlungsprozess sichtbar macht.

Den Zugang zu einer Ästhetik des Designs, die ihren Ausgangspunkt im Spannungsverhältnis der besonderen Geformtheit der Funktion zum Allgemeinen der Zwecke nimmt, verweigert sich Daniel Martin Feige aufgrund sei-

ner Kritik an der Sinnlichkeit. Er möchte direkt zum Innersten der konzeptionellen Aushandlung vordringen und übergeht das Spannungsverhältnis, das notwendigerweise ein Moment der Sinnlichkeit an der Oberfläche des Designs enthält. Als Moment einer ästhetischen Auseinandersetzung mit Design, die gleichwohl am Ende auf dasselbe hinauswill, muss dieser noch zu beschreibende Zugang Feiges Designästhetik um das Besondere der Form ergänzen. Denn Feiges Überlegungen zu einer Ästhetik des Designs »bestreiten [...], dass [das Aussehen] die Ebene ist, auf der eine Ästhetik des Designs ansetzen muss«. (S.143) Doch wie genau kommt er zu diesem Schluss?

3.4 Kritik der Sinnlichkeit

Feiges Unbehagen gegenüber dem Aussehen der Dinge folgt aus seiner Kritik der Sinnlichkeit. Obwohl er diese zunächst in Bezug auf die ästhetische Erfahrung mit der Kunst einführt, lohnt es sich, zuerst diese Kritik zu betrachten, da in dieser wichtige Motive enthalten sind, die seinen unumstößlichen Fokus auf die Funktion begründen. So disqualifiziert er jede Art der Sinnlichkeit als konstitutiv für eine Ästhetik der Kunst und später auch des Designs. Ausgehend von Arthur C. Dantos Überlegungen aus *Die Verklärung des Gewöhnlichen*¹²⁹ argumentiert Feige in seiner eigenen Kritik der Sinnlichkeit dafür, dass der wesentliche Punkt der ästhetischen Erfahrung von Kunstwerken nicht in einer unüberschaubaren sinnlichen Vielfalt und Unbestimmtheit liegt, sondern dass bereits durch das Kunstwerk und vor allem durch die Kunstschaffenden bestimmte Interpretationen vorgegeben werden, die sich nicht nur rein sinnlich in der Betrachtung erschließen. Somit muss die irreführende Sinnlichkeit von einer ästhetischen Auseinandersetzung ausgeschlossen werden, zumal für Danto rein visuell kein Unterschied zwischen den Kunstwerken der Pop Art und Produkten des Grafikdesigns besteht. Der Unterschied, der für ihn einen Unterschied macht, ist die Bezugspraxis. Zentral für die Interpretation von Kunstwerken ist ihre ›aboutness‹, also ihr irreduzibel in ihrer Form verarbeiteter Inhalt.

Feige ergänzt zu Danto, dass es diesen Inhalt selbstverständlich nur als verkörperten Inhalt der Form und nicht als zusätzliche Ebene, auf die meta-

129 Vgl. Arthur C. Danto, *Die Verklärung des Gewöhnlichen. Eine Philosophie der Kunst*, Frankfurt/M 1991.

phorisch verwiesen wird, hinter der Kunst gibt. Nichtsdestotrotz ist die diffuse, ungenaue sowie potenziell bedeutungsoffene sinnliche Erfahrung der visuellen Erscheinung hier lediglich ein zu vernachlässigender Aspekt und erst recht nicht konstitutiv, höchstens der eigentlichen ästhetischen Erfahrung vorangestellt. Ästhetische Erfahrung in der Kunst muss »ein Wahrnehmen sein, das zugleich ein Denken ist«. (DE 106) Was für die Ästhetik der Kunst gilt, gilt nach Feige auch für eine Ästhetik des Designs. Nur kategorial durch die Art der Gegenstände, auf die sich die ästhetische Praxis bezieht, unterschieden. Obwohl die ästhetische Praxis, die auf das Design bezogen ist, auch im Sinne einer geschichtlichen Dynamik für die Zukunft offenbleiben muss, ist es doch das Funktionieren der Gegenstände als grundlegende und unhintergehbare Eigenschaft des Designs, welche nach Feige entscheidend bleibt. Jeder neue Designgegenstand und dessen Gebrauch ist so verstanden eine prozessuale Neuaushandlung und Weiterbestimmung auch dessen, was die spezifische Form dieser ästhetischen Praxis im Design ausmacht.¹³⁰ Wer jedoch meint, das Besondere dieses Gegenstandes in der kontemplativen Betrachtung desselben zu erfassen, der verfehlt dessen ästhetischen Sinn nach Feige. Schließlich ist der Ort des Designgegenstandes nicht das Museums, auch wenn man diesen durchaus dort antreffen kann. Um einen besonderen Designgegenstand als ästhetisch zu beurteilen, bedarf es – wenn überhaupt – eines »verständigen Hinschauens«, welches um die irreduzible, besondere Verkörperung der Funktion in der Form des Gegenstandes weiß und von daher auch das ästhetische Funktionieren des Gegenstandes zum einzigen, dem Design angemessenen, Ausgangspunkt ästhetischer Designerfahrung macht. Dass Designobjekte »oftmals auch irgendwie aussehen« (DE 89) muss aufgrund der Kritik der rein oberflächlichen Sinnlichkeit irrelevant für deren ästhetisches Gebrauchen – man könnte auch sagen: ihre designerly aboutness – sein. Nur jene Momente der ästhetischen Erfahrung mit Design sind wesentlich auf Design als Design bezogen, »die sie gebrauchen und nicht einfach anstarren – oder sie etwa im Gebrauchen manchmal auch noch anstarren« (DE 95). Nur der Gebrauch und das Ausführen der verkörperten Funktionen des Gegenstandes gilt für Feiges Designästhetik. Diese internen Funktionen des Designs stehen zwar niemals vor der Aushandlung des Designprozesses fest, obwohl sie wesentlich an die Erfüllung der Intention der Gestaltenden gebun-

130 Vgl. hierzu Feiges nicht-formalistischer Begriff der Form: Daniel Martin Feige, *Design*, S. 108–113.

den sind. Dennoch verlagert der alleinige Fokus auf das Funktionieren dieser gestalterischen Einheit die Gewichtung wieder zur Seite der Funktion hin und muss den Spielraum der Form als unwesentlich und extern beiseiteschieben. So steht in dieser Grundlegung jedenfalls für einen ästhetischen Funktionalismus fest, was das Besondere an dieser Aushandlung gewesen sein wird, und die Potenziale der Form werden meiner Einschätzung nach verschenkt.

Es gilt also mit Feige die designspezifische Grundausrichtung seiner Ästhetik auf die verkörperten Zwecke, welche immerhin eine produktive Fortführung des modernen funktionalistischen Ansatzes verspricht, gegen Feiges Kritik der Sinnlichkeit zu verteidigen, um so am Ende durch die ernst genommene Geformtheit der Funktion ein anders Verständnis für das Design und seine ästhetische Wirkung zu entwickeln. Dieser eigene Vorschlag einer Ästhetik des Designs wird die Einheit von Form und Funktion als Vermittungsverhältnis eines Aushandlungsprozesses denken, in welchem weder die Schönheit lediglich durch den Gebrauch herausgefordert wird, so wie es Andreas Dorschel beschreibt. Noch kann der Gebrauch und die in ihm artikulierte Funktion alleine das ausschlaggebende Kriterium einer ästhetischen Reflexion sein, wenn die Form so eine wesentliche Rolle spielt, wie es Feige vorschlägt. Vielmehr ist es gerade der sinnliche Überschuss der Form in der besonderen Geformtheit der Funktionen, eine Freiheit zu den Zwecken, welche die Einheit der Verkörperung von Form und Funktion dergestalt aufscheinen lässt, dass sie uns an diese Verkörperung als bedeutungsvolles Spannungsverhältnis, als Vermittlung der beiden Pole, somit als gestalterische Leistung eines Aushandlungsprozesses sinnlich heranführt. Erst das Aufscheinen des Besonderen vor dem Horizont des Allgemeinen der alltäglichen Zwecke veranlasst diese designspezifische, ästhetische Auseinandersetzung. Gerade die Form ist der Punkt des Eintritts, mit dem eine andere Auseinandersetzung mit dem Design möglich wird, die das Besondere des Designs als Besonderes würdigt. Anteile des Sinnlichen, die dieses überhaupt erst auffallen lassen, können in diesem Prozess nicht vermeiden werden. Sie sind konstitutiv für dessen Anstoß.

3.5 Kritik des reinen Gebrauchs

Das Einbeziehen des Sinnlichen in eine Ästhetik des Designs bedeutet indes keinen Rückschritt hinter dessen funktionale Bestimmung. Dinge werden zur

Zweckerfüllung gestaltet und das ist der kategoriale Unterschied des Designs zur Kunst. Designte Objekte erfüllen im Funktionieren bestimmte definierte Zwecke. Weniger im Gegensatz zu dieser Feststellung als vielmehr zu deren Ergänzung bleibt jedoch festzuhalten, dass man gerade dann von Design spricht, wenn etwas nicht nur für einen (anspruchsvollen) Gebrauch, sondern zusätzlich in einer besonderen Form gestaltet wurde. Mit Wittgenstein gesprochen muss folglich an diesem Sinn des Designs etwas dran sein. Die Frage bleibt: Wie werden uns die Dinge als besondere Geformtheit von Funktionen auffällig, wenn nur in ihrem Gebrauch dieses Besondere erfahren werden soll? Die beiden Momente des Designs – sein Aussehen und sein Zweck – können nicht voneinander getrennt gedacht werden. Vielmehr muss die Einheit der verkörperten Funktion durch die Geformtheit in Form erweitert verstanden werden. Darin liegt gerade ein Reiz in Feiges Beschreibung des Designs. Jedes Design ist ein neuer Vorschlag dafür, wie sich unser Alltag gestalten lässt. Er muss uns nur als dieser auffallen.

Hier stößt jeder Funktionalismus – und auch ein ästhetischer, wie ich meine – an seine Grenzen. Rein äußerliche Auffälligkeit gilt, wie bereits ausgeführt, als Styling, als Gegensatz zu dem, was gutes Design zu leisten hat. Diese Auffälligkeit kann niemals mit wirklicher Funktionalität zusammenfallen. Viktor Papaneks Urteil über die Werbung als schädlichste Tätigkeit der Welt bringt diese abwertende Sichtweise auf den Punkt. Die geheimen Verführer der Warenästhetik führen uns fort von dem, was eigentlich und wirklich zählt. In gewisser Weise mag dies auch zutreffen. Ohne in Kulturpessimismus zu verfallen, wird beinahe jede*r sich ohne Probleme vorstellen können, was mit einer rein äußerlichen, stylischen und aufdringlichen Auffälligkeit gemeint sein könnte. Und dennoch verfehlt jeder funktionalistische Essenzialismus, der in der gestalteten Umwelt nur das Aufgehen in Funktion und Gebrauch entdecken will, worum es beim Erfüllen der Zwecke des Designs eben auch noch geht. Er verfehlt, warum selbst das funktionalste Design doch auffällig werden kann, ohne dabei in seiner Funktionalität einbüßen zu müssen. Und erst recht verfehlt er, warum Auffälligkeit ein grundlegender Teil der Funktionalität des Designs ist, insbesondere wenn Design als besondere Geformtheit von Funktionen verstanden wird. Um beides zusammen denken zu können, muss der Fokus auf das intellektuelle Verstehen des Gebrauchs um das sinnliche der Form erweitert werden.

Das Design aus der Perspektive eines Zusammenhangs von Zwecken und ihren Bezug auf den Menschen zu betrachten, die der intentionalen Gestaltung die-

ser Zwecke und ihrer Zusammenhänge eine besondere gesellschaftliche Relevanz einräumt, würdigt die Funktionsseite des Vermittungsverhältnisses. Nicht das Aussehen des einzelnen Gegenstands ist aus dieser Perspektive das Wesentliche des Designs, sondern sein praktischer Gebrauch. Die Zweckmäßigkeit ist ihr Fluchtpunkt. Solch ein Blick auf die Welt, der diese weder von ihrer wissenschaftlich analytischen Berechenbarkeit noch von vermeintlich bloß ästhetischem Schein her denken möchte, sondern die Dinge der gestalteten Umwelt in ihren Funktionszusammenhängen und in Bezug auf den Menschen wahrnimmt, wurde von Martin Heidegger in Sein und Zeit mit besonderer Relevanz für das Design formuliert. Obwohl Heidegger im engeren Sinn nicht von Design, sondern von Zeug – so sein eigenwilliger Terminus – spricht, soll dessen praxisorientierte Beschreibung der alltäglichen Welt genauer beleuchtet werden. Auch Feige bezieht sich, wie eine Vielzahl weiterer Designtheoretiker*innen,¹³¹ in seiner Anthropologie des Designs auf Heideggers Beschreibung des Zeugs und des Zeugzusammenhangs, wie im Vorangegangenen kurz vermerkt wurde.¹³² Trotz Feiges Betonung der Verkörperung von Funktionen in Form trifft sich auch der Fokus seines ästhetischen Funktionalismus mit dem Vorrang des Zwecks der gemachten Dinge bei Heidegger, in dem wir erst wirklich erfahren können, was diese Dinge sind – oder genauer: was dieses Zeug eigentlich ist.

Trotz der historischen Distanz muss auch an Heidegger die Frage der Form gestellt werden. Weshalb sind die Dinge des Alltags ausschließlich durch ihre Zweckerfüllung bestimmt? Denn auch wenn sie uns größtenteils unauffällig zur Hand sind: Sind sie nicht auch noch mehr? Doch ein dezidiert anti-stylischer Gebrauchssenzialismus nach Heidegger, der den »Hammer ... nur dort ganz Hammer [sein lässt], wo wir mit ihm Hämmern« (DE 81f), wie Fei-

131 Insbesondere in den *Technology Studies* in Bezug auf Design zeigt sich Heideggers nachhaltiger Einfluss. Peter Paul Verbeek beispielsweise dient der frühe Heidegger als Gewährsmann für die herausragende Bedeutung eines technologisch vernetzten Designs, den man gegen den späten, technologiepessimistischen Heidegger lesen muss. Vgl. Peter Paul Verbeek, *What Things Do. Philosophical reflections on technology, agency, and design*, Pennsylvania 2005. Susan Leigh Star hingegen macht eine bestimmte Unsichtbarkeit funktionaler Dinge, Informationsinfrastrukturen und Technologien mit Heidegger stark für das Design: Vgl. Susan Leigh Star, *Grenzobjekte und Medienforschung*, hg. von Sebastian Gießmann und Nadine Taha, Bielefeld 2017. Oder auch: Don Ihde, *Heidegger's Technologies. Postphenomenological Perspectives*, New York 2010. Schließlich hebt auch Florian Arnold die Sonderrolle von Heideggers Erkenntnissen aus Sein und Zeit hervor, die diese für ein Internet of Things spielen könnten. Vgl. Florian Arnold, *Logik des Entwurfens*.

132 Vgl. Kap. 2 Ab. 6 »Die Offenheit der Funktion«.

ge dies treffend formuliert, übersieht dort wesentliche Dinge und vor allem das Design, wo er alleine in der reinen Funktion dem Wesen der Dinge und gleich unserem gesamten Bezug zur Welt am nächsten zu kommen glaubt. In Heideggers eigenen Worten:

Der je auf das Zeug zugeschnittene Umgang, darin es sich einzig genau in seinem Sein zeigen kann, z. B. das Hämmern mit dem Hammer, erfasst weder dieses Seiende thematisch als vorkommendes Ding, noch weiß etwa gar das Gebrauchen um die Zeugstruktur als solche. Das Hämmern hat nicht lediglich noch ein Wissen um den Zeugcharakter des Hammers, sondern es hat sich dieses Zeug so zugeeignet, wie es angemessener nicht möglich ist. [...] [J]e weniger das Hammerding nur begafft wird, je zugreifender es gebraucht wird, um so ursprünglicher wird das Verhältnis zu ihm, um so unverhüllter begegnet es als das, was es ist, als Zeug.¹³³

Heideggers entschiedener Einwand richtete sich gegen die Vorstellung, man müsse nur die Materialien des Hammers theoretisch messen und erfassen, seine »Vorhandenheit« im Raum wissenschaftlich feststellen, um etwas Grundlegendes und der alltäglichen Erfahrung Vorrangiges über den Hammer aussagen zu können. Das für einen Zweck gestaltete Werkzeug erschließe sich aber nicht in seiner analytischen sowie isolierten Betrachtung. Der »gebrauchend-hantierende Umgang«¹³⁴ hingegen habe eine ganz eigene Art des Sehens, das »hantierende, gebrauchende Besorgen« seine eigene »Erkenntnis«¹³⁵, die einem mehr und Vorrangiges über den Hammer und sein Wesen verrät, als jede wissenschaftliche Analyse dies je könnte. Das Sehen der hantierenden Praxis ist jedem Verstehen einer theoretischen Überlegung vorgelagert. Erst aus dem Verstehen einer immer schon bedeutsamen, zusammenhängenden, sozialen Praxis heraus können theoretische Überlegungen überhaupt angestellt werden. Dabei bleibt dieses Sehen der praktischen Handlung bei Heidegger jedoch blind für die sinnlichen Qualitäten der eigentlichen, vorhandenen Gegenstände, die es rein hantierend wahrnehmen soll, weil diese in ihrer funktionalen Zuhandenheit »sich gleichsam zurückziehen, um gerade eigentlich zuhänden zu sein.«¹³⁶ Dieses blinde Sehen des Gebrauchs bezieht sich alleine

133 Martin Heidegger, *Sein und Zeit*, S.69

134 Ebd., S. 69.

135 Ebd., S. 66f.

136 Ebd. S. 69. Dieter Rams teilt in seiner 5. These zu gutem Design die Einsicht Heideggers: »Gutes Design ist unaufdringlich. Produkte, die einen Zweck erfüllen, haben

auf den Zweck des Zeugs und benutzt dieses nur »Um-Zu«, um etwas anderes zu erreichen. Das Werk, welches durch das (Werk-)Zeug hergestellt wird – das Schuhzeug, die Uhr zum Zeitablesen – begegnet schließlich, trotz der gesteigerten Aufmerksamkeit beim Herstellen, auch in seiner »Seiensart des Zeugs« und lässt sich »nur auf dem Grunde seines Gebrauchs« und des »Verweisungszusammenhangs«, dem, wozu es gemacht wird, und das, wofür es gebraucht wird, verstehen.¹³⁷

Dieser hantierende Zugriff, der nur den Zweck vor Augen hat, vergisst die Materialität und Sinnlichkeit aller Dinge, und dass Gebrauch und Kontemplation in den meisten (Werk-)Zeugen – erst recht, wenn wir sie im emphatischen Sinne als Design wahrnehmen – niemals ganz so weit auseinander liegen, wie dies Heidegger durch die grundlegende Zuhandenheit darlegen möchte. Manchmal können sie im bewusst sinnlichen, bewusst kontemplativen Gebrauchen, sowohl in einer nicht von vornherein zu verurteilenden Opulenz verschwenderischen Luxus als auch in einem asketischen Minimalismus der Perfektion, zusammenfallen. Auch hier wird die Zweck-Mittel-Relation des »Um-zu« nicht aufgehoben; das Design weist aber immer auch über sie hinaus. Hyun Kang Kim macht ebenfalls auf die Vernachlässigung des Materials und der sich daraus ergebenden Problem für das Design bei Heidegger aufmerksam.¹³⁸ Und auch Florian Arnold hebt in seiner ansonsten produktiven Auseinandersetzung mit Heidegger für eine Logik des Entwerfens hervor, dass in der Zuhandenheit des Zeugs bei Heidegger ein anti-kapitalistischer, kulturkritischer Anti-Modernismus mit romantisierenden Reduktionismen gepaart wurde, welcher das eigentlich Nützliche vom bloß überflüssig Vorhandenem entschieden trennen und am liebsten in eine Zeit des umsichtigen »Kunst-Hand-Werks« unauffälliger Dienlichkeit zurück möchte.¹³⁹

Werkzeugcharakter. Sie sind weder dekorative Objekte noch Kunstwerke. Ihr Design sollte deshalb neutral sein, die Geräte zurücktreten lassen und dem Menschen Raum zur Selbstverwirklichung geben.« Online Abrufbar unter: <https://www.vitsoe.com/de/ueber-vitsoe/gutes-design> (letzter Zugriff: 19.11.2019).

137 Martin Heidegger, *Sein und Zeit*, S. 70.

138 Hyun Kang Kim, »Vom Dasein zum Design«, in: Julia-Constance Dissel (Hg.), *Design & Philosophie. Schnittstellen und Wahlverwandtschaften*, Bielefeld 2016, S. 63.

139 Darauf, dass sich dieses heideggerianische Eigentümlichkeit umschrieben als Authentizität mittlerweile eigentlich ebenfalls recht gut vermarkten lässt, weist Florian Arnold dann ebenfalls noch hin. Florian Arnold, *Logik des Entwerfens*, S.267. Ebenfalls sehr anschaulich und überraschend umschreibt Deyan Sudjic, der aktuelle Direktor des Design Museums in London, die zum Teil absurde Fabrikation von Authentizität zur Wertstei-

Allerdings kennt auch Heidegger Zustände des Zeugs, »Modifikationen«, die einen bestimmten Umgang mit ihm provozieren, der »die Weltmäßigkeit des Innerweltlichen zum Vorschein«¹⁴⁰ kommen lässt. Jedoch sind dies Fälle des Hervortretens und Umschaltens, in denen das Zeug gerade nicht seine Zuhandenheit erfüllt. Nur wenn etwas nicht so funktioniert, wie es die wesentlichen Funktionen der Zuhandenheit des Zeugs vorgeben, wenn es seinen stillen Dienst versagt, dann müssen wir uns dem Zeug »stellen«¹⁴¹, dann fallen Heidegger die Dinge als Zeug – jedoch in ihrer Vorhandenheit – auf.

Das Auffallen gibt das zuhandene Zeug in einer gewissen Unzuhandenheit. [...] [D]as Unbrauchbare liegt nur da –, es zeigt sich als Zeugding, das so und so aussieht und in seiner Zuhandenheit als so aussehendes ständig auch vorhanden war.¹⁴²

Dieses Verfallen in die »Auffälligkeit« ist dabei nur ein kurzer Augenblick der »Unverwendbarkeit«, der durch die Sorge um das Zeug und seine Reparatur behoben werden kann. Als Steigerung hierzu nennt Heidegger es »Aufdringlichkeit«, wenn uns das Zeug unzuhanden oder abhandengekommen ist und wir es eigentlich bräuchten, um etwas zu erledigen. In seinem Fehlen drängt es sich uns dann auf. Es wird zu etwas, dass sich auf unangemessen Art und Weise in den Vordergrund der Betrachtung drängt, obwohl es eigentlich hätte im Hintergrund bleiben sollen. Wir sehnen uns sosehr nach dem Zeug, dass es in unserem Begehren, in unserem »Vermissten«, auch noch das vormalige Zuhandene, das vor uns liegt und erledigt werden will, seines Zeugcharakters, wozu es eigentlich da ist, zu berauben scheint. Von überallher tritt durch die Aufdringlichkeit die Vorhandenheit nur noch mehr hervor.

Je dringlicher das Fehlende gebraucht wird, je eigentlicher es in seiner Unzuhandenheit begegnet, um so aufdringlicher wird das Zuhandene, so zwar, daß es den Charakter der Zuhandenheit zu verlieren scheint. Es enthüllt sich als nur noch Vorhandenes, das ohne das Fehlende nicht von der Stelle gebracht werden kann.¹⁴³

gerung von Design. Vgl. Deyan Sudjic, *B is for Bauhaus. An A-Z of the Modern World*, London 2014.

140 Martin Heidegger, *Sein und Zeit*, S. 73.

141 Ebd., S. 72.

142 Ebd., S. 73.

143 Ebd.

»Aufsässigkeit« schließlich ist die Eigenschaft von Zeug, das uns sogar ganz daran hindert, etwas erledigen zu können, das sich uns und dem Funktionieren in den Weg stellt: »Mit dieser Aufsässigkeit kündigt sich in neuer Weise die Vorhandenheit des Zuhandenen an, als das Sein dessen, das immer noch vorliegt und nach Erledigung ruft.«¹⁴⁴ Alle drei Weisen des Nicht-Funktionierens leiten unsere Aufmerksamkeit überhaupt erst auf das nun auf unheimliche Art vorhandene Zeug, das uns ansonsten nur unauffällig, unaufdringlich und unaufsässig zur Hand wäre.¹⁴⁵ Unheimlich, weil Heidegger hier, ohne weiter darauf einzugehen, etwas anderes meint als die wissenschaftlich messbare Vorhandenheit.¹⁴⁶ Vielmehr scheint er eine besondere, womöglich ästhetische Aufmerksamkeit für das Zeug zu beschreiben. Erst durch ihr Nicht-Funktionieren, Nicht-zur-Verfügung-stehen und ihr Nicht-aus-dem-Weg-gehen können uns unsere Werkzeuge und unsere eigene Angewiesenheit auf sie, unsere »In-der-Welt-sein«¹⁴⁷, auffällig werden. In Bezug auf das Zeug bei Heidegger und demnach in Bezug auf Design in einer systematisch funktionalen Bestimmung ist dies als negative Störung zu verstehen. Sie führt uns zwar den Verweisungszusammenhang des Zeugganzen vor Augen und verdeutlicht unsere Sorge, die wir für unser Zeug im Alltag tragen.¹⁴⁸ Jedoch als Bruch in unserer Umsicht, in unserem alltäglichen Umgang mit unserer Welt.¹⁴⁹ Nach Heidegger ist das eigentliche Wesen des Zeugs seine »Unauffälligkeit«, »Unaufdringlichkeit« und »Unaufsässigkeit«.¹⁵⁰ Ein funktionale Zeugganzen, in dessen Zweckzusammenhänge unser Leben eingelassen ist und an

144 Ebd., S. 73f.

145 Neben den drei Modi, in denen uns das Zeug in seiner Vorhandenheit begegnen kann, gibt es für Heidegger zusätzlich noch die Eigenschaften beschreibende Sprache, die diese ›Leistung‹ am Zeug vollbringt: »Das in der Vorhabe gehaltene Seiende, der Hammer zum Beispiel, ist zunächst zuhanden als Zeug. Wird dieses Seiende ›Gegenstand‹ einer Aussage, dann vollzieht sich mit dem Aussageansatz im vorhinein ein Umschlag in der Vorhabe. Das zuhandene Womit des Zutunhabens, der Verrichtung, wird zum ›Worüber‹ der aufzeigenden Aussage. Die Vorsicht zielt auf ein Vorhandenes am Zuhandenen.« Ebd., S. 157f.

146 »Heidegger will sagen, daß sich in solchen Situationen das bloß Vorhandene als die pure, widerständige Dinglichkeit am Zuhandenen zeigt.« Albrecht Wellmer, *Sprachphilosophie*, S. 298.

147 Dies ist die »Fundamentalstruktur« des Daseins (des Menschen), die Heidegger in Sein und Zeit freilegen will. Martin Heidegger, *Sein und Zeit*, S. 41.

148 Vgl. Florian Arnold, *Logik des Entwerfens*, S. 274.

149 Vgl. Martin Heidegger, *Sein und Zeit*, S. 75.

150 Ebd.

deren dienlicher Funktion wir uns nach Belieben be-dienen, bildet lediglich den unauffälligen Hintergrund unserer alltäglichen Erfahrung.

Aber ist unser Umgang mit den Dingen der Welt selbst im funktionalen Gebrauchen wirklich ausschließlich so unbewusst? Ist unser funktionaler Alltag völlig von gedankenlosem, ganz in ihm aufgehenden Hantieren geprägt? Oder hängt nicht selbst das ›Hammermäßige‹ eines Hammers, sowohl sein »Um-Zu« als auch seine hervorstechende Besonderheit, von seiner Geformtheit ab? Gibt es nicht auch selbst im Hammerding die Möglichkeit einer Distanz von der reinen Zweckerfüllung, die uns den Hammer als vorhandenen bewusst werden lassen und sein Gebrauchen anreichern, ohne dass wir gleich aufhören zu hämmern?

So fällt dieses ›Hammermäßige‹ des Hammers mit der Art und Weise zusammen, wie er in der Hand liegt, welche Materialität er hat und wie es sich sinnlich anfühlt, mit ihm zu hämmern. Ohne jenseits des Gebrauchens zu sein, ist es doch dieses sich auf das Hämmern Einlassen, das durch den je spezifischen Hammer ermöglicht wird, das über den reinen Gebrauch oder die reine Zweckerfüllung hinausweist. Ist ein Hammer nicht dann der Hammer, wenn das Hämmern mit ihm von einer buchstäblichen Wucht und einer Aufmerksamkeit geprägt ist? Die Materialität und die individuelle Haptik sind zwar Teil des Gebrauchs, erschließen sich aber nicht alleine aus diesem – eine schier unzählbare Varianz von Hammermodelle, die insbesondere visuell auffällt, bezeugen dies. Und obwohl Heidegger die Vermittlung von Stoff und Form in Dienlichkeit als wesentlich für das Zeug im Unterschied zum bloßen Ding beschreibt, so tritt die Materialität, »der Stoff«, stets hinter diese Dienlichkeit zurück, »ist um so besser und geeigneter, je widerstandsloser er im Zeugsein des Zeuges untergeht«.¹⁵¹ Für Heidegger wird auch der Stoff und das Material Zeug, das für etwas anderes geeignet ist. So etwa auch tierische Produkte wie Leder.¹⁵² Selbst noch die Besonderheit der Form verschwindet im hantierenden Gebrauch der Dienlichkeit des Zeugs.¹⁵³

Doch eine Lust am Hämmern geht über den bloßen Dienst und die stets verlässliche Aufgabenerfüllung hinaus, ohne uns dabei völlig von diesem Zweck zu entfremden. Die effiziente Erfüllung dieses Zwecks hängt geradezu essenziell von der besonderen Materialität und Geformtheit des jewei-

151 Martin Heidegger, »Der Ursprung des Kunstwerkes«, in: ders., *Gesamtausgabe Band 5 Holzwege*, Frankfurt/M 1977, S. 32.

152 Martin Heidegger, *Sein und Zeit*, S. 70.

153 Martin Heidegger, »Der Ursprung des Kunstwerkes«, S. 19.

ligen Hammers ab, die jedoch potenziell immer über diese Zweckerfüllung hinausschießt und dadurch besondere Aufmerksamkeit provozieren kann. Auch die Funktion des Hämmerns gibt es nur als jeweils besondere, irreduzible Geformtheit der Funktion, die niemals bloß funktioniert. Es gibt sie in besonderer, unterschiedlicher Form, je nach der zu erfüllenden Aufgabe des Hämmerns: zum in Form hämmern, zum Drauf-Hämmern, zum Nägel-Einhämmern, zum kaputt Hämmern, zum Weichklopfen von Fleisch, zum Beschließen eines Urteils. Und doch jedes Mal auch noch als mehr als bloß durch das jeweilige »Um-zu« bestimmt. So unauffällig und unscheinbar ist selbst dieses archaische Beispiel von Heidegger nicht, wenn man es im erweiterten Kontexten denkt. Und ebenso wenig wird es einzig und alleine durch die Funktion definiert. Auch ihm ist ein ästhetisierbarer Überschuss in der Form eigen. Wie sieht ein Hammer aus? Wie hat ein Hammer auszusehen? Wie könnte ein Hammer aussehen? Dies sind die Fragen, die Design ausmachen.

Muss man, wenn man Feiges ästhetischen Funktionalismus als ästhetischen Funktionalismus begreift und ihn dahingehend auch ernst nimmt, nicht Auffälligkeit und Funktionalität entschieden zusammendenken? Im Gegensatz zu Heidegger müssen für Feige die Dinge in ihrem Gebrauch nicht in Unauffälligkeit zurück, sondern gerade in ihrer Auffälligkeit ins Licht einer besonderen Aufmerksamkeit treten. Aber lässt sich auffällige Funktionalität überhaupt von vornherein im reinen Gebrauchen der intendierten Funktionen eines Gegenstandes und somit im Widerspruch zum bloßen Erscheinen festmachen? Es stimmt: Design erfüllt Zwecke. Aber es erfüllt diese Zwecke durch seine Geformtheit. Entgegen einer ausschließlichen Konzentration auf den Gebrauch intendierter Funktionen, der alles Willkürliche und vermeintlich oberflächliche aus der Betrachtung des Designs ausklammert, soll der Fokus keineswegs zu einer nicht-intentionalen Betrachtung des Designs verschoben werden,¹⁵⁴ die am Ende doch das Wesentliche des Designs verfehlt, sondern durch den Überschuss der Form ergänzt werden. Wenn sich die Ästhetik des Designs schon nicht alleine am reinen Gebrauch eines Dings festmachen lässt und in besonderer Weise gerade von der Auffälligkeit der Geformtheit der Funktion abhängt – wie noch zu zeigen sein wird –, so hat sie dennoch ein designspezifisches Ziel, dass sich, wie Daniel Martin Feige das

154 Obwohl es durchaus einige Überlegungen im Kontext von radikalem Design, partizipativem Design und der DIY Kultur in der Designdisziplin dahingehend gibt, den Designbegriff auch hierfür zu öffnen. Vgl. Uta Brandes, Michael Erhoff, *Non Intentional Design*, Köln 2006.

richtig feststellt, angestiftet durch die Auffälligkeit der Form in einer besonderen Aufmerksamkeit für die besondere Neuaushandlung der Zwecke und ihren Zusammenhängen verwirklicht.

Eine Ästhetik des Designs muss zwar nicht notwendigerweise eine Ästhetik des Gebrauchs und des Funktionierens sein, wie die Hinterfragung von Heideggers Zeug gezeigt hatte, die sich bei genauerer Betrachtung als unbrauchbar für die spezifische Ästhetik des Designs als geformter Funktionen erwies. Sie muss jedoch als Designästhetik eine besondere Aufmerksamkeit dafür provozieren, was der Gebrauch der irreduziblen Geformtheit einer Funktion in Verbindung mit ihren sinnlichen Qualitäten sein kann. Die Auffälligkeit der Form ist hier, anders als Heidegger, Dorschel und zum Teil auch noch Feige dies sehen, nicht das Gegenteil von Zweckerfüllung, sondern wesentlicher Bestandteil von besonderem und erst recht von ästhetischem Design.¹⁵⁵

3.6 Auffällig werden

Ein eigener Vorschlag für eine Designästhetik wird benötigt. Als entscheidenden Stichwortgeber will ich zunächst noch eine Weile in der von Heidegger beschriebenen Welt verbleiben. Der Hammer als Hammerzeug wurde bereits gründlich durchleuchtet. Doch die Welt von Heideggers Beispielen, die Hütte im Schwarzwald, bietet weitere unverhoffte Kandidaten, um an ihnen das Besondere einer Ästhetik des Designs zu exemplifizieren. Sein ebenso berühmtes Beispiel aus dem Aufsatz »Der Ursprung des Kunstwerkes« sind die Bauernschuhe einer Bäuerin, einmal in echt und einmal in einem Gemälde von van Gogh.¹⁵⁶ Derweilen hält Heidegger eine Beschreibung von wirklichen Bauernschuhen nicht für nötig – »Jedermann kennt sie« (UdK 18) – und greift für seine bildliche Veranschaulichung direkt auf das Gemälde van Goghs zu-

¹⁵⁵ Einen Sonderfall dieser Auffälligkeit des Designs stellt sicherlich die Werbung dar. Das besondere Verhältnis der Werbung zur Funktionalität als Auffälligkeit, quasi Ornament als Funktion, bemerkte auch schon Adorno: »So spottet die allgegenwärtige Reklame, zweckmäßig für den Profit, doch aller Zweckmäßigkeit nach dem Maß des Materialgerechten. Wäre sie funktionell, ohne ornamentalen Überschuss, so erfüllte sie ihren Zweck Reklame nicht länger.« Theodor W. Adorno, »Funktionalismus Heute«, in: Volker Fischer, Anne Hamilton (Hg.) *Theorien der Gestaltung*, S. 201.

¹⁵⁶ Vgl. Martin Heidegger, »Der Ursprung des Kunstwerkes«, S. 22. Im Folgenden im Text zitiert als UdK.

rück. Dies ergibt im Kontext des »Zeugsein des Zeuges«, welches wesentlich »in seiner Dienlichkeit [besteht]«, durchaus Sinn. Eine analytische Beschreibung oder Erklärung der Schuhe kann doch nicht erfassen, was die Schuhe eigentlich sind.

Die Bäuerin auf dem Acker trägt die Schuhe. Hier erst sind sie, was sie sind. Sie sind dies um so echter, je weniger die Bäuerin bei der Arbeit an die Schuhe denkt oder sie gar anschaut oder auch nur spürt. Sie steht und geht in ihnen. So dienen die Schuhe wirklich. An diesem Vorgang des Zeuggebrauches muß uns das Zeughafte wirklich begegnen. (ebd.)

Dabei würdigt Heidegger den besonderen Status, die »eigentümliche Zwischenstellung«, die das Zeug zwischen den Werken der Kunst und den Dingen der Natur einnimmt. »So ist das Zeug halb Ding, weil durch die Dinglichkeit bestimmt, und doch mehr; zugleich halb Kunstwerk und doch weniger...« (UdK 14). Das Zeug wird »eigens zu seinem Gebrauch und Brauch« durch die Vermittlung der »Formgebung« und der »Stoffwahl« hergestellt (vgl. UdK 13). Stoff, nach Heidegger »die Art [des] sinnlichen Andranges«, welche »das Farbige, Tönende, Harte, das Massige [verursacht]« (UdK 11) wird zur Zweckerfüllung in bei Heidegger funktional bestimmte Form gebracht und beide sind nach der Herstellung »im Wesen des Zeugs beheimatet« (UdK 13). Dies unterscheidet es vom bloßen Ding in der Natur. Das »Zeugsein des Zeugs« ist seine Dienlichkeit, seine Zuhandenheit, wie bereits ausführlich beschrieben wurde. Diese Dienlichkeit bettet Heidegger im Kunstwerk Aufsatz wiederum »in der Fülle eines wesentlichen Seins des Zeuges«, die er die »Verlässlichkeit« nennt, welche »alle Dinge je nach ihrer Weise und Weite in sich gesammelt [hält]« und der tiefere Ursprung der Vermittlung von Stoff und Form und ihrer Unterscheidung ist (vgl. UdK 19f). Jedoch bleibt dieses Beziehungsgeflecht der Dienlichkeit des Zeugs sowie das eigentliche Zeug an sich beim reinen Gebrauchen unthematisiert und unbeachtet.¹⁵⁷ Im Gebrauchen des Zeugs erfahren wir nichts über dessen besonderen Status. Hierfür braucht es nach Heidegger erst das Kunstwerk, welches er in den Dienst nimmt, um das Besondere des Zeugs, seine Verlässlichkeit, aufdecken und thematisieren zu können. Erst im Gemälde der Schuhe erscheint das Beziehungsgeflecht des Zeugs, die

157 Wobei natürlich in Heideggers Beschreibung selbst schon zu hinterfragen wäre, wo der Unterschied zwischen dem Gehen und Stehen in Schuhen und dem Spüren der Schuhe bestehen soll.

»Welt«, die es aufstellt, und gleichzeitig wird sein besonderes Stoffliches, die »Erde«, erfahrbar, die sich diesem Beziehungsgeflecht aus Bedeutungen widersetzt. Hierfür findet Heidegger selbst wunderbare Beschreibungen, die dieses Widerspiel verdeutlichen:

Aus der dunklen Öffnung des ausgetretenen Inwendigen des Schuhzeuges starrt die Mühsal der Arbeitsschritte. In der derbgediegenen Schwere des Schuhzeuges ist aufgestaut die Zähigkeit des langsamen Ganges durch die weithin gestreckten und immer gleichen Furchen des Ackers, über dem ein rauher Wind steht. Auf dem Leder liegt das Feuchte und Satte des Bodens. Unter den Sohlen schiebt sich hin die Einsamkeit des Feldweges durch den sinkenden Abend. In dem Schuhzeug schwingt der verschwiegene Zuruf der Erde [...]. [...] Zur Erde gehört dieses Zeug und in der Welt der Bäuerin ist es behütet. (UdK 19)

Dieses Besondere des Zeugs sehen wir nach Heidegger »nur im Bilde«, in dem die Verlässlichkeit überhaupt erst zutage tritt. In der Verlässlichkeit der gestalteten, alltäglichen Dinge sind »Welt und Erde« nach Heidegger im real existierenden Zeug jenseits des Kunstwerkes »nur so da«. Jedoch irre man bei diesem »nur«: »denn die Verlässlichkeit des Zeuges gibt erst der einfachen Welt ihre Geborgenheit und sichert der Erde die Freiheit ihres ständigen Andranges.« (ebd.) Welt und Erde sind in Heideggers Terminologie ein Bezugspaar im Widerstreit, die »wesenhaft voneinander verschieden und doch niemals getrennt« sind, deren »Gegeneinander [...] ein Streit [ist].« (UdK 35) Obwohl dieser Streit auch das Besondere des Zeugs bestimmt, wie Heidegger dies ja anhand eines Kunstwerks zeigt, ist dieser Streit im Zeug, das uns im alltäglichen Gebrauch gerade nicht begegnet, sondern lediglich für etwas anderes benutzt wird, nicht sichtbar und generell bei Heidegger als Widerstreit eher still gestellt. Speziell im alltäglichen Gebrauch gerät das Zeug in die »Vernutzung«, wird selbst »gewöhnlich«, wodurch die Verlässlichkeit verschwindet, so Heidegger, »wenn gleich sie immer noch da ist.« Diesem Verschwinden »[verdanken] die Gebrauchsdinge dann jene langweilig aufdringliche Gewöhnlichkeit.« (UdK 20) Durch unsere Gewöhnung können wir gar nicht anders, als in den Dingen nur ihre Dienlichkeit zu sehen. Unsere Gewöhnung an unsere alltägliche Umgebung drängt die Besonderheit der gestalteten Dinge in den Hintergrund der Zuhandenheit und Dienlichkeit. So schreibt Heidegger weiter: »Die vernutzte Gewöhnlichkeit des Zeuges drängt sich dann als die einzige und ihm scheinbar ausschließlich eigene Seinsart vor. Nur noch die blanke Dienlichkeit ist jetzt sichtbar.« (ebd.)

Was das Zeug nicht zu leisten im Stande ist, soll für Heidegger das Kunstwerk erfüllen. In *Der Ursprung des Kunstwerks* nimmt er schlussendlich, wie der Titel des Aufsatzes dies bereits erahnen lässt, das Zeug in den Dienst, um auf diesen Umweg zum Besonderen der Kunst zu kommen. Auch wenn er in seinen Beschreibungen auf ein wesentliches Widerspiel im Zeug trifft, hat er es auf das Wesen der Kunst abgesehen, durch die wir durch die Dienlichkeit hindurch blicken können. Aber übergeht Heidegger hier nicht das Zeug, insbesondere, wenn man es als Design betrachten möchte? Die Einsichten in das Besondere des Zeugs, in das wesentliche Beziehungsgeflecht sowie die stofflichen, materiellen Qualitäten, die sich nicht wissenschaftlich analytisch, die Farbe beispielsweise nicht »messend in Schwingungszahlen zerlegen« (UdK 35), sondern ebenso nur sinnlich als Einheit erfahren lassen, verschenkt er an die Dienlichkeit, sodass im reinen Gebrauch des Zeugs all dies verschwindet und still und unauffällig den Hintergrund eines wohlgeordneten Alltages bildet.¹⁵⁸

Dabei kennt Heidegger doch selbst Möglichkeit, wie das Zeug über seine bloße Dienlichkeit hinaus verweisen kann, wie es vom Modus der Zuhandenheit in den der Vorhandenheit umschlägt und gerade nicht rein im Gebrauchen aufgeht. Auch wenn eine gewohnte soziale Praxis Vorrang vor einer ›bloß‹ hinschauenden Betrachtung haben sollte, so sind Zuhandenheit und Vorhandenheit doch offensichtlich miteinander verbunden.¹⁵⁹ Selbst dort, wo Heidegger die gemachten Dinge am funktionalsten bestimmt, finden sich in dieser Verbindung Hinweise auf ihre ästhetischen Qualitäten. Deren Umschreibung im Kunstwerk Aufsatz scheint er nämlich zu meinen, wenn er vom Umschlag in die Vorhandenheit spricht. Braucht es hier wirklich die Kunst, um das Zeug zu erklären? Anders in Heideggers eigenen Worten formuliert: Wird unsere Aufmerksamkeit nicht regelrecht auf das Besondere der gestalteten Dinge gestoßen, wenn sie auffällig, aufdringlich oder aufsässig werden? Gerade seine Beschreibung der Verfallsmodi des Zeugs, in denen sie aus der Zuhanden-

158 Darüber hinaus verfehlt Heidegger auch das Besondere des Kunstwerkes, in dem sich nach Heidegger die Wahrheit ins Werk setzt. Auch für das Besondere der Kunst muss man mit und gegen Heideggers Beschreibungen arbeiten, um so doch das produktive Wechselspiel, den Streit zwischen Erde und Welt bei Heidegger, ästhetisch fassen zu können, welches »sich jeder Form von Wahrheitspräsentismus grundsätzlich widersetzt.« Vgl. Juliane Rebentisch, *Ästhetik der Installation*, Frankfurt/M 2002, S.

159 »Daß Heidegger in diesem Zusammenhang von einem Entdecken oder einem Sich-Melden des bloß Vorhandenen spricht, heißt natürlich auch, daß jene Transformation eines Zuhandenen in ein bloß Vorhandenens immer möglich ist.« Albrecht Wellmer, *Sprachphilosophie*, S. 299.

heit herausfallen, bieten die Möglichkeit, in Distanz zum reinen Gebrauch zu gehen und trotzdem immer noch auf ihn bezogen zu sein. Gerade dieser Umschlagsmoment, der kein Verfall, sondern im Design notwendigerweise mitgegeben ist, ist der Ursprung einer besonderen, ästhetischen Betrachtung. Durch die Umschlagsmomente zwischen Zuhandenheit und Vorhandenheit lässt sich der Irrtum dieses »nur so da« aufklären und das Besondere des Vermittungsverhältnisses von Form und Funktion anschaulich machen.

Was wäre nun, wenn die Bauernschuhe eben doch nicht bloßes Schuhzeug, sondern Designobjekte, eventuell sogar Designerschuhe wären? Schon der Sprung in die Gegenwart verdeutlicht, wie historisch entrückt Heideggers Beispielwelt in ihrer allumfassenden Dienlichkeit aus einer Perspektive des Designs tatsächlich ist. Die Bauernschuhe gehen ganz in ihrem Zweckzusammenhang auf und alles andere als ihr Gebrauch scheint albern. Verändern brauchen sie sich nicht mehr. Doch so nahe, wie Heidegger glaubt, an das Wesentliche der Schuhe heranrücken zu können, und so sehr eine Ästhetik des Gebrauchs dies einzig und alleine als das Entscheidende festmachen will, sind selbst diese Bauernschuhe immer auch mehr als Dienlichkeit. Ihre Stofflichkeit und Materialität gehen nicht ganz widerstandslos in dieser unter. Sie sind immer noch da, trotz aller Zuhandenheit immer auch noch vorhanden und machen in der besonderen Form das Besondere dieser Schuhe aus. Obwohl ihre Dienste unverzichtbar für unseren Alltag sind, sind es heute insbesondere Schuhe, die vielleicht gerade deswegen eine besondere Aufmerksamkeit des Designs erfahren. Die Besonderheiten einer Ästhetik des Designs an der Schnittstelle zwischen Brauchbarkeit, Innovation und Mode, die sich zuallererst in einer besonderen Form bekundet, lässt sich gerade an dem Zweckgegenstand verdeutlichen, den Heidegger als Beispiel für das zurückziehen in Dienlichkeit und Zuhandenheit wählt. Und dennoch bleiben seine Einsichten gültig: Genau in den Schuhen zeigt sich auch die jeweilige Welt und ihre Zusammenhänge, in der ihre Trägerin oder ihr Träger wortwörtlich stehen; nur eben nicht unauffällig, sondern durch ihre Gestaltung potenziell immer bereits auffällig.

Zurück zur Frage: Was wäre also, wenn die Schuhe der Bäuerin kein Zeug, sondern Designobjekte wären? Bei ihrer Beantwortung sollen die zwei Stufen einer Ästhetik des Designs veranschaulicht werden, wobei die erste (1) in einem potenziell immer auffälligen Überschuss der Form über jede funktionale Bestimmung hinaus bestehen. Im Überschuss der Form, im besonderen Gestaltetsein, verweist das Design auf seine potenzielle Gestaltbarkeit. Auf

der zweiten Stufe (2) wird über diesen Überschuss selbst das Vermittlungsverhältnis der Verkörperung von Funktion in Form im Design thematisieren, sodass hierbei das Gestaltbare jeder sozialen Zweckmäßigkeit zutage tritt. Die ersten beiden heideggerianischen Modi fallen in die erste Stufe einer Ästhetik des Designs, die potenziell allem Design zukommt. Der letzte Modus hingegen, die Aufsässigkeit, bildet die zweite Stufe, in der durch Design das Besondere des Designs reflektiert wird.

Der erste Schritt dieser Überlegung dürfte einigermaßen klar sein. Dadurch, dass sich in der besonderen Form der Bauernschuhe eine Funktion verkörpert und einen Horizont dieses allgemeinen Zweckzusammenhangs erweitert, besitzt diese geformte Funktion in ihrer Konkretion und ihrem Formüberschuss, der nicht in ihrer Funktionalität aufgeht, als dieses Besondere gegenüber dem Allgemeinen das Potenzial zur Auffälligkeit. Bauernschuhe sind zudem keine Gummistiefel oder Stöckelschuhe, deren vornehmlicher Zweck auch nicht immer ihr Gebrauch sein muss. Und selbst jedes Modell von Bauernschuhen unterscheidet sich in seiner besonderen Geformtheit, welche die Funktionen eines Bauernschuhes erfüllen, notwendigerweise von jedem anderen Modell, das für sich beansprucht, diese Funktion als Design ebenso zu erfüllen. Der Überschuss in der Form als die Bedingung der Möglichkeit des Auffälligwerdens jenseits der bloßen Zweckerfüllung ist dabei jedem Design als Design eigen. Dieser kann durch besondere Aufmerksamkeit für die Details der Gestaltung sowohl im Betrachten als auch im Gebrauchen erfahren werden.

Was dann durch das Design auffällig wird, ist nicht nur das Design selbst, sondern es drängt sich noch grundlegender etwas anderes mit dieser Auffälligkeit auf. Aufdringlich und gleichzeitig ästhetisch wird Design nicht durch das Fehlen von Funktionalität und das Herbeisehnen eines funktionalen Gegenstandes. Was sich uns durch die Auffälligkeit der in Form verkörperten Funktion aufdrängt, ist ihre singuläre Besonderheit, durch die sie zugleich auf ihre Gestaltbarkeit verweist. Was sich uns in Fällen besonders gelungenen Designs durch die Auffälligkeit aufdrängt, ist nicht das Sehnen nach einem fehlenden Werkzeug zur Erfüllung eines Zweckes; sondern durch die Besonderheit des je singulären Designs drängt sich uns ein Bewusstsein für die unendlich vielen anderen Werkzeuge und Gegenstände auf, die sowohl in der Gegenwart unseres erwählten Werkzeuges als auch in Zukunft eben jenen Zweck ebenfalls noch erfüllen und fortschreiben können. Wenn wir die Bauernschuhe als besonders auffällige und besonders designte Schuhe wahrnehmen, dann wissen wir um deren Besonderheit, weil es auch andere Schu-

he gibt, die den gleichen Zweck auf andere, wahrscheinlich profanere Art erfüllt haben. In seiner bestimmten Besonderheit verweist uns Design auf den Horizont einer Unbestimmtheit und darauf, dass die Dinge gestaltbar sind: Sie könnten anders sein, als sie es gerade sind. Weil keine Funktion in einer letztgültig Form festgeschrieben wird und weil eben auch keine Form rein im Funktionieren aufgeht, gibt es auch immer die Möglichkeit, die Dinge anders zu machen, einen anderen Vorschlag für den gesuchten Zweck zu gestalten. Diese anderen Möglichkeiten, eine Potenzialität des Designs, drängen in unser Bewusstsein, wenn wir es mit aufdringlichem, gelungenem Design zu tun bekommen, was demnach immer auch ästhetisch ist, indem es uns auf diese Gestaltbarkeit der Welt verweist.¹⁶⁰ Im Design drängt sich im Spielraum, der vom Überschuss der Form eröffnet wird, die Freiheit auf, zwischen einer unbestimmbaren Anzahl von bestimmten Möglichkeiten zu wählen, deren Unterschiede niemals nur rein willkürlich und dennoch, aus der Perspektive der Möglichkeit einer revidierbaren Wahl von etwas anderem, kontingent sind. Die sich so aufdrängende Gestaltbarkeit als Grundlage allen Designs überträgt sich in der Wahrnehmung auch noch auf alles andere »Zeug«, wie Heidegger dies feststellte, und markiert auch dieses als designt.

Aufsässiges Design schließlich, als äußerste Stufe eines Ästhetischwerdens und dritter Modus des Verfalls bei Heidegger, sind die gewöhnlichen Bauernschuhe als Schuhe tatsächlich nicht. Der letzte Schritt dieser Exemplifikation einer Ästhetik des Designs am Beispiel der Schuhe wird also etwas von dem benötigten, was bereits mehrfach als die Quelle des Entstehens von Design aus dem Designprozess heraus, als Innervierung eines Mehr bestimmt wurde: Fantasie. Aufsässiges Design wäre eines, das sich dem Gebrauch in den Weg stellt, dadurch, dass es durch sein Design explizit infrage stellt, was dieser Gebrauch überhaupt sein soll. Die gestalteten Dinge sind uns dann nicht

160 Explizit auf Kants Philosophie bezogen beschreibt Florian Arnold ein ähnliches »kreatives Moment« der ästhetischen Idee bei Kant, welche die Gestalt und die Funktion zu einem fortwährenden Prozess des Redesigns [vereinigt].« Weiter Arnold: »Im Moment der ästhetischen Erfahrung, induziert durch die ästhetische Idee, reflektiert die Urteilskraft gemäß ihren Zweckbegriffen darüber, was an anderen Schematisierungen durch die Einbildungskraft möglich wäre. So ist die ästhetische Idee als unbestimmte Darstellung der Vernunftidee (Funktionsideal) zugleich der Ansatzpunkt zur Umgestaltung der Normalidee (Normgestalt). Sie repräsentiert jenen kurzen, doch ästhetisch erfahrbaren Moment, in dem das hergebrachte Verhältnis von Funktion und Gestalt eines Gegenstandes zur Disposition gestellt und offen wird für eine Neubestimmung.« Florian Arnold, *Philosophie für Designer*, Stuttgart 20016, S. 85.

einfach nur dienlich zur Hand, sondern fordern uns aufsässig heraus. Diese zweite Stufe einer Ästhetik des Designs lässt sich am besten mit einem Gegenvorschlag für die Schuhe einer Bäuerin erläutern, der diese Fantasie investiert, um über eine neue Zweckmäßigkeit nachzudenken: Science-Fiction oder eben spekulatives Design.

Die *Nanohana Heels* von Hiromi Ozaki, die unter dem Namen Sputniko! gestaltet, sind solch ein Entwurf, der in aufsässiger Form völlig neu und anders bestimmen will, was die Schuhe einer Bäuerin sein könnten. Visuell haben die Schuhe zunächst rein gar nichts mit jenen in van Goghs Gemälde gemeinsam. Die Schuhe sind verziert mit Blumen. Noch dazu sind sie High Heels. Dennoch könnten diese Schuhe die Schuhe einer Bäuerin sein, die infrage stellen, warum sich dieses Werkzeug eigentlich in unsichtbarer Dienlichkeit verstecken sollte. Die Schuhe, die Sputniko! gemeinsam mit dem Schuhdesigner Masaya Kushino entwickelte, heißen nämlich *Nanohana*, was der japanischen Namen der Rapsblüte ist, weil diese Schuhe, während man mit ihnen geht, über einen Mechanismus im Absatz Rapssamen in die Erde pflanzen. Beim Gehen mit diesen Schuhen sät man und frau Rapssamen. Die Schuhe sind ein Werkzeug zur Feldarbeit. Sie könnten die Schuhe einer Rapsbäuerin sein, die im radioaktiv verseuchten Fukushima Feldarbeit leistet, da Raps radioaktive Stoffe aus dem Boden absorbiert. So bettet Sputniko! jedenfalls ihr spekulatives Designprojekt narrativ in einen »rhetorischen Gebrauch«¹⁶¹ ein. In einem Produktvideo läuft eine elfenhafte Gestalt, begleitet von den typischen Geräuschen von Geigerzählern, über einen verseuchten Feldweg. Hinter ihr fallen besagte Rapsblüten aus dem Himmel.¹⁶² Bei allem Pathos und Kitsch, der diesem Projekt durchaus auch anheftet, sind die *Nanohana Heels* doch ein aufsässiges Designprojekt, welches die Frage eröffnet, was Bauernschuhe sein könnten. Ihre Neuartigkeit ist dermaßen aufsässig, dass ein unmittelbarer Gebrauch zunächst nicht möglich ist. Ihre spekulative Neuartigkeit stellt sich dem reinen Gebrauch aufsässig in den Weg. Im Kontext von Sputniko!'s weiteren Arbeiten tritt darüber hinaus die Beziehung zwischen angenomme-

161 Matt Malpass führt den »Retroical use« als Strategie des Critical Designs an, da häufig der Gebrauch der neuartigen, diskursiven Designobjekte durch Filme und zusätzliche Medien erklärt werden muss. Vgl. Matt Malpass, *Critical Design in Context*, S. 47.

162 Das Video der Designerin kann auf YouTube abgerufen werden unter: https://www.youtube.com/watch?v=_nCSJ3LxNgk (letzter Zugriff 06.09.2019).

ner Funktionalität und Gender im Design thematisch in den Vordergrund, die von ihr häufig gestalterisch durchbrochen und aufsässig durchkreuzt wird.¹⁶³

Durch die Neuartigkeit der Interpretation ihrer Funktionalität in bis zum äußersten widerständigen – zugegebenermaßen spekulativen – Form, verweisen uns die Schuhe genau auf diese grundlegende Konstellation und die Gestaltbarkeit nicht nur einzelner Zwecke, sondern auf die Kontingenz am Grund des Zustandekommens aller gestalterischen Zweckmäßigkeit und der in ihr verwirklichten sozialen Normen überhaupt; egal ob wir sie gebrauchen oder nicht. Aufgrund der absoluten Neuartigkeit dieses Vorschlages müssen wir zunächst herausfinden – ob gebrauchend spielerisch oder kontemplativ betrachtend – was der Gebrauch dieses Gegenstandes sein soll, den er uns nicht einfach so preis zu geben scheint. Aufsässiges Design, die äußerste Stufe eines Ästhetischwerdens geformter Funktionen, ist eine Reflexion über die Grundbedingungen des Designs durch Design. In dieser Aufsässigkeit stellt es unsere Annahmen über die Funktion infrage, rekonfiguriert, was es überhaupt heißt, etwas zu gebrauchen, und zerreibt an einer nicht glatten, einfach zu gebrauchenden, sondern widerständigen, auf besondere Art und Weise geformten Oberfläche noch die festesten Überzeugungen von der Art und Weise, wie die Dinge zu sein hätten, die so tief in den Zweckzusammenhängen einer Gesellschaft verankert sind, dass sie uns wie eine zweite Natur erscheinen. Dadurch, dass aufsässiges Design sich in seiner Geformtheit dem gewohnten Gebrauch durch seine provozierende Neuartigkeit in den Weg stellt, ist es der Gegenbeweis für jeden Anschein von unausweichlicher Notwendigkeit. Es fordert uns als diskursives Design¹⁶⁴ dazu auf, uns mit ihm und seinen Zwecken in ihrer neuen Konfiguration auseinanderzusetzen, um somit auf die Transformation der Zwecke durch Design zu verweisen, die sich auf der Grundlage der Gestaltbarkeit vollzieht.

Im Gegensatz zur ästhetischen Erfahrung der Kunst, die gerade auf das spielerische und lustvolle Heraustreten aus Zweckzusammenhängen überhaupt

163 Ein weiteres Schuhbeispiel der Designerin ist die Moonwalk Machine. Diese ist eine fiktive Maschine mit der ein junges Mädchen zum Mond fliegen möchte, um auf diesen endlich »female steps«, also den Schuhabdruck eines High Heels, hinterlassen zu können. Wieder wird das Projekt durch ein Video erklärt, das in Form eines Musikvideos gestaltet wurde: <https://www.youtube.com/watch?v=6P1uFNdKdQA&feature=youtu.be> (letzter Zugriff 06.09.2019).

164 Vgl. Matt Malpass, *Critical Design in Context*, S. 47.

abzielt,¹⁶⁵ wirkt ästhetisches Design innerhalb von Zweckzusammenhängen auf diese Zwecke zurück. Grundbedingung dieses Effektes ist der Überschuss der Form, der jedes Design auffällig werden lassen kann, sich in besonderen Fällen gelungenen Designs geradezu aufdrängt und schließlich ins Extreme gewendet, als aufsässiges Design, die Verkörperung von Funktion in Form als gegenwärtig gestaltbares Spannungsverhältnis ausstellt. Der Auffälligkeit, in der sich zugleich Gestaltbarkeit aufdrängt, soll nun designspezifisch und designhistorisch nachgegangen werden. Die Emanzipation des Designs von einer fälschlicherweise als vorausgesetzt angenommenen Zweckmäßigkeit und mit ihr die Befreiung der Form aus ihrer Unterordnung gegenüber der Funktion, der Übergang des Designs in die Postmoderne der Gestaltung, lässt sich anschaulich an jenem historischen Moment festmachen, der als gezielter Angriff auf den modernen Konsens eines bürgerlichen, guten Geschmacks verstanden werden kann, der bis heute kontrovers im Design diskutiert wird. Quasi im Sinne eines ästhetischen Protestes verband sich mit diesem Angriff ein emanzipativer Anspruch des Designs ganz eigener Art.¹⁶⁶

3.7 Die Befreiung der Form

Während sich in den teutonischen Bestrebungen der Durchgeistigung der Form bis hin zur vermeintlich absoluten Stillosigkeit der Moderne ein ganz bestimmter Geist einer protestantischen Ethik zu verwirklichen versucht hatte, dessen Streben nach Rationalität, Aufrichtigkeit und funktionaler Effizienz das Design des Werkbundes, des Bauhauses und der HfG Ulm bestimmte, war es nur konsequent – beinahe schon vorhersehbar –, dass sich eine Gegenbewegung zu eben jenem Geist, die »Proto-Postmoderne«¹⁶⁷ im Design, parallel zur Krise des Funktionalismus in den 1960er-Jahren aus dem katholisch geprägten Italien heraus zu entwickeln begann.¹⁶⁸ Als deutsche Produktge-

165 Vgl. für einen Überblick der Theorien der Gegenwartskunst: Juliane Rebentisch, *Theorien der Gegenwartskunst zur Einführung*, Hamburg 2013, insbesondere S. 133–134.

166 »Nicht die bloße Zweckorientierung, sondern neue Sinnstiftung bzw. Kritik am Bestehenden bilden den Code der Gestaltung.« Annette Geiger, *Andersmöglichsein*, S. 101.

167 Gert Selle, *Geschichte des Design in Deutschland*, S. 257.

168 Zunächst entwickelte sich diese Designauffassung als studentischer Protest der 68er-Bewegung gegen festgefahrene Lehrmodelle in der Designerziehung. Vgl. Kazuko

stalter*innen noch an der formalästhetischen Ausdifferenzierung der Waren arbeiteten, um der Krise beizukommen, wählten die italienischen Designer und Designerinnen die Flucht nach vorne und wollten den Bruch mit der Moderne mit einer Umwertung des Verhältnisses der Wertung von Funktion und Form selbst provozieren und den Überschuss der Form gegen ihre funktionale Einhegung freispielen. Was der puritanisch-asketischen Effizienz funktionaler Gestaltung verwehrt geblieben war, sollte hier als kritische Gegenbewegung gegen einen normativen Funktionalismus in vollen Zügen ausgelebt werden: das Spiel mit der Oberfläche, die ironische Brechung und schließlich – der leibhaftige Antichrist moderner Gestaltung – die Befreiung aus eben jener formalen Askese durch die Willkür überbordender Opulenz. Die Arbeiten des italienischen Radical Designs, Controdesign oder Anti-Designs,¹⁶⁹ das Ende der 60er-Jahre als Kritik am bürgerlichen Geschmack den Anfang einer radikalen Abkehr vom Funktionalismus einleitete, lassen sich als eben jene »Proto-Postmoderne« definieren, die den postmodernen Gestaltungstendenzen ab den 80er-Jahren vorangingen. Contro- oder Anti-Design, weil sich die italienischen Designerinnen und Designer gegen ein normatives Designverständnis richteten, dass Design mit funktionaler Gestaltung gleichsetzte. Radical Design wiederum deshalb, weil sie die unausgeschöpften Möglichkeiten des Designs, welche eine rein funktionale Perspektive auf die Gestaltung des Alltags bisher verwehrt hatte, voll ausschöpfen wollten und dies mit den »politisch radikalen Aspekten«¹⁷⁰ der Zeit unterlegten.

Besonders das Designstudio Archizoom aus Florenz, das bereits im Dezember 1966 gemeinsam mit dem Architekturbüro Superstudio die Ausstellung *Superarchitettura* konzipierte und sich sowohl mit Produktgestaltung als auch mit Architektur und Stadtplanung beschäftigte, gilt als Wegbereiter dieses Designs der ironisch-spielerischen Auseinandersetzung mit der Funktion, der grellen Farben, der Oberflächen, der ungewöhnlichen Formen und des starken Einflusses durch Pop. Beide Studios waren davon überzeugt, dass »Architektur das Medium [sei], das die Welt verändern werde« und verfolgte dieses Ziel in der Suche nach einem »Objekt mit poetischer Funktion«.¹⁷¹ Der radikale Bruch mit der Moderne und ihrer vermeintlich über-historischen

Sato, *Alchimia. Italienisches Design der Gegenwart*, Berlin 1988, S. 192.

169 Vgl. für die Kontinuitäten sowie Differenzen der Begriffe Alexandra Midal, *Design History Accident*, S. 195-210.

170 Bernhard E. Bürdek, *Design*, S. 222.

171 Vgl. Kazuko Sato, *Alchimia*, S.192

Formensprache wurde durch Irritationen, Metaphern, popkulturelle Verweise und eklektizistisch modische Farbschemata provoziert. Der Fortschrittsoptimismus der Moderne, den man hinter dem Titel *Superarchitettura* hätte vermuten können, wurde mit dem Wunsch nach ihrem enthusiastischen Scheitern konfrontiert. Es wurden »negative Utopien« entwickelt.¹⁷² Archizooms Objeket, wie Andrea Branzis knallrotes, gewelltes, mit einem vinylähnlichen Stoff überzogenes Sofa *Superonda* von 1967 oder die *Dream Bed* Serie aus dem gleichen Jahr verkörpern die Momente der Freiheit, die sich innerhalb des Vermittlungsverhältnisses von Form und Funktion spielerisch herausarbeiten lassen. Archizooms Entwürfe waren durch eine generell konsumkritische Haltung und eine Kritik bürgerlicher Werte begründet, die gegen die Massenproduktion von unauffälliger, sittlich zurückhaltender sowie pseudo-universaler Standardware gerichtet war.

Obwohl Archizoom nur bis 1974 bestand, hatte das Studio großen Einfluss auf das postmoderne Design weit über Italien hinaus. Die konsumkritischen Entwürfe beeinflussten unter anderen das mailändische Studio Alchimia, das 1976 in Mailand in der Nachfolge des Radical Designs gegründet wurde. So kann man im Manifest des Studios, verfasst 1985 von Alessandro Mendini, Alchimias Programm lesen:

Design ist [...] zeichnerische Gymnastik. [...] Für Alchimia müssen Objekte gleichzeitig »normal« und »anormal« sein. Ihre Gewöhnlichkeit lässt sie in die Realität des Alltags und in das Bedürfnis nach Standardisierung einmünden, während ihre Außergewöhnlichkeit sie vom Normalen abhebt und mit dem Bedürfnis nach dem Unerwarteten, dem Zufall, nach Besonderheit und Grenzüberschreitung verbindet.¹⁷³

Auch Alchimia verstand sich zunächst als Labor, das die Beschränkungen des industriellen Designprozesses sowie die Grenzen bürgerlichen Geschmacks aufsprengen wollte, beispielsweise durch eine »Verballhornung großer Werke«¹⁷⁴ in ironisch postmoderner Dekonstruktion moderner Klassiker. Es entwickelte sich aber schnell zu einem einflussreichen und erfolgreichen Design-

172 Andrea Branzi, *No-stop City. Archizoom Associati*, Orléans 2006, S. 146.

173 Alessandro Mendini, »Das Alchimia-Manifest«, in: Kazuko Sato, *Alchimia. Italienisches Design der Gegenwart*, Berlin 1988, S. 6.

174 So wurde beispielsweise Gerrit Rietvelds Rood-blauwe Stuhl dergestalt erweitert, dass die Rückenlehne nun zu einem großen hölzernen Kreuz wurde, oder aber die Stühle von Thonet und Breuer mit Plastik Applikationen versehen. Kazuko Sato, *Alchimia*, S. 14.

studio. Was zuvor als oberflächliches Styling von der Moderne abgeurteilt worden war, wurde durch den Befreiungsschlag des Radical Design aufgewertet und zum Leitbild des Postmodernen Designs erhoben. Spätestens in Alchimias Erfolg offenbarte sich jedoch unter den veränderten, gesellschaftlichen Voraussetzungen die Marktkompatibilität eines Designs, dessen künstlerisch anmutende Entwürfe, wie beispielsweise der in Handarbeit mit Farbklecksen übersäte Sessel *Proust* von Alessandro Mendini aus Alchimias Möbelkollektion *Bau.Haus uno* von 1978, zwar das Vermittungsverhältnis zwischen Form und Funktion auszuloten und emanzipatorisch auf den Kopf zu stellen versprochen, dieses aber zur Seite der Form hin zu überspannen begannen, sodass die Funktionalität im Spektakel der expressiven Sinnlichkeit zur völligen Nebensache degradiert wurde. Was als Befreiung aus funktionalistischem Rigorismus begonnen hatte, kippte mit der Zeit in eben jenes Gegenteil um, vor dem die Prinzipien des Funktionalismus hatten schützen sollen: äußerst produktive, aber dennoch willkürliche Gestaltung. In einer von außen nicht mehr nachzuvollziehenden Überspannung, die das kritische Moment von Archizoom weit überschritten hatte, wurde der subversiven Reflexion auf die gesellschaftlichen Zusammenhänge der Funktion der kritische Stachel gezogen. Der tatsächlich kritische Moment des Radical Designs in seinem Bruch mit einem rein funktionalistischen, modernen Verständnis des Designs sowie den vorherrschenden Geschmackskonventionen der Zeit durch die provokative Überspannung des Aushandlungsverhältnisses zur Seite der Form hin, verlor seine Kraft, als diese Überspannung der Form in einer Produktion leerer und bedeutungsloser Differenzen sowie einer oberflächlichen Überfrachtung sämtlicher Designobjekte auf Dauer gestellt werden sollte.

Dem Nachfolger des Studio Alchimia, Memphis, das von Ettore Sottsass Anfang der 1980er-Jahre gegründet wurde, als er aus dem Studio Alchimia ausschied, wird von seinen Kritikern vorgeworfen, aus dem Prestige und der Anerkennung des italienischen Radical Designs nur noch Profit geschlagen zu haben, um so die eigenen Produkte gewinnbringend verkaufen zu können.¹⁷⁵ Mit den überladen gemusterten Objekten von Memphis, die für viele das Sinnbild einer (falsch) ästhetisierten Postmoderne im Design darstellen, kam die kritisch anti-funktionalistische Bewegung in Italien an ihr Ende. Die Geschichte hatte dem Design eine List geschlagen und aus der ironisch-kritischen Auseinandersetzung im Design schlussendlich Dekor, Marketing und

175 Vgl. Bernhard E. Bürdek, *Design*, S. 139.

die Aura des Stardesigners werden lassen. Eine Wahrheit im Feindbild des Stylings liegt in dem Irrtum, dem die postmoderne Gestaltung erlegen war: Der Glaube eine Freiheit im Design durch die Befreiung der Form aus jeglicher Zweckerfüllung verwirklichen zu könne, ohne bei der Überspannung im Aushandlungsprozess des Vermittlungsverhältnisses an transformativen Potenzial einzubüßen. Die gestalterische Freiheit kippte in ihr Gegenteil, in belanglos stylische Indifferenz von Produkten, und ließ sich dergestalt umso besser einem neuen Geist des Kapitalismus und seinen spezifischen, kreativ-innovativen Markt-Logiken unterordnen.¹⁷⁶

In den Arbeiten des italienischen Radical Designs, dem historischen Verlauf der Bewegung und dem weitreichenden Einfluss, den es beispielsweise auch auf das Neue Deutsche Design der 1980er-Jahre hatte, zeichnete sich die Gratwanderung ab, die man mit einer Ästhetik des Designs beschreitet, die diese vom Überschuss der Form her denken möchte und gleichzeitig als konstitutiv für jedes Design, ob nun expressiv auffällig oder nicht, versteht.¹⁷⁷ Setzt man auf die Formseite und ein Moment gestalterischer Freiheit im Design, kauft man sich gleichzeitig den nicht völlig unberechtigten Vorwurf des bloßen Stylings ein. Dieser Vorwurf übergeht aber leider meistens die nicht nur subjektiv willkürliche, sondern gesellschafts- und konsumkritische Grundhaltung, die das frühe Radical Design der italienischen Proto-Postmoderne und selbst noch die frühen Entwürfe von Memphis bestimmte. Diese reagierte auf die Verkürzungen des Funktionalismus, welche Design am Ende als Sozialtechnologie erscheinen ließ, die sich einzig mit der Produktion von anonymer Massenware durch Großkonzerne und der Gestaltung von bis ins kleinste Detail durchgeplanten und somit hermetisch abgeriegelten Systemen zu beschäftigen hatte. Dies war die berechtigte und notwendige Kritik, die auf die

176 So argumentieren Luc Boltanski und Eve Chiapello dafür, dass der Kapitalismus – und somit auch dessen rationalisierte Produktionsprozesse – jedwede Kritik am System in sich aufnehmen, in die Vermarktungs- und Wettbewerbslogiken integrieren und sie somit entkräften. Vgl. Luc Boltanski, Eve Chiapello, *Der neue Geist des Kapitalismus*, Konstanz 2006.

177 Das neue deutsche Design setzte sich vor allem mit dem Erbe der »Guten Form« auseinander, richtete sich aber ausdrücklicher noch als das italienische Vorbild gegen Vermarktungsstrategien sowie die Abhängigkeit der Produktion von großen Herstellern. Es entstanden zum Teil collagenhafte Objekte als Readymades in Kleinstserie, wie beispielsweise der offensichtlich konsumkritische Stuhl *Consumer's Rest* von Stiletto. Obwohl das Neue Deutsche Design vergleichsweise kurzlebig war, ist dessen avantgardistischer Einfluss auf die deutsche Designdisziplin auch heute noch zu spüren.

Krise des Funktionalismus folgen musste. Doch den Charakter der bedeutsamen Vermittlung im Design prägt, dass dieses Verhältnis zu mindestens zwei Seiten hin überborden kann. So offenbart im Gegenzug die Kritik der Ästhetisierung am reinen Formspiel, das zugunsten der Perspektive auf das gesellschaftliche Ganze und die funktionalen Systemzusammenhänge aufgegeben wurde und, einmal freigelassen, diese in seinem Fortgang am Ende noch korrumpieren würde, die offenen Flanken des Designs zur Seite der Form hin, die es konstitutiv zu den Verwertungslogiken des Marktes unterhält.

3.8 Aufdringliche Typen

Jedes Design ist potenziell auffällig. Nicht nur die vielen Beispiele aus der Designgeschichte belegen dies, sondern auch die niemals abreißende Kritik an und ständige Mahnung vor dieser Auffälligkeit.¹⁷⁸ Doch der Überschuss der Form ist notwendiger Bestandteil des Designs. Die Neuartigkeit des Vorschlages und der Interpretation von Funktion in Form schlägt sich nicht notwendigerweise auch, sondern vorrangig und zuallererst auf einer sinnlichen Ebene nieder, weil die Form und das Material über die reine Funktion hinausweisen. Die ganze Dramatik dieses Aushandlungsprozesses und ein eigener ästhetischer Reiz des Designs verdichtet sich in den Momenten, in denen die Form nicht mehr ausschließlich über die Funktion bestimmt werden kann, sondern gerade in ihrem Darüber-Hinausschießen auf diese Aushandlung, die Neu- und Weiterbestimmung der Funktion sowie die notwendige Vermittlung verweist. Jene Gestaltungsentscheidungen, über die sich das Designsteam im Vergleich von unzähligen Variationen und Skizzen die Köpfe zerbricht. Jene Entscheidungen, welche doch partikuläre Entscheidungen bleiben müssen, obwohl sich genau durch diese am Ende die Allgemeingültigkeit des Designs zu erweisen hat. Dies ist auch der Punkt, an dem auffälliges Design, form-funktional neuartig, sich in seinem So-und-nicht-anders-Gestaltetsein dergestalt aufdrängt, dass es auf die ihm zugrunde liegende Gestaltbarkeit, die Offenheit des Aushandlungsprozesses und die Möglichkeit, es auch ganz anders zu machen, verweist.

¹⁷⁸ Zur Ästhetisierung der designten Lebenswelt vgl. Bernhard E. Bürdek, *Design*, S. 233-236.

In diesem Sinne drängte sich selbstverständlich in den über allen Maßen auffälligen Objekte des italienischen Radical Designs auch die Gestaltbarkeit, die sich auf alles andere überträgt, selbst auf. Durch sie zeigte sich eine Gestaltbarkeit als Alternative zum bürgerlichen Geschmack und der Strenge der Funktionalität. Sie durchbrachen die vorherrschende Norm funktionaler Gestaltung durch ihre Formspiele und provozierten eine Neuperspektivierung darauf, was Design und Gestaltbarkeit bedeuteten. Sowohl an ihrer Neuartigkeit, die als Kontrast das funktionale Verständnis von Design benötigte, als auch am Verlust einer ästhetischen Auffälligkeit, die ihre Radikalität verlor, als sie sich in leere Differenzproduktion verkehrte, lässt sich verdeutlichen, dass es diese ästhetische Auffälligkeit des Designs, der immanenten Verweis auf die Gestaltbarkeit, nicht um ihrer selbst willen geben kann und das diese wie Design überhaupt vom Zeitgeist und Kontext der Gestaltung abhängig ist. Formspielerei kann progressiv sein, wenn durch sie vorschnelle sowie festgefahrene Urteile über die Rolle des Designs aufgebrochen werden sollen, um auf die Gestalt- und Veränderbarkeit selbst noch der grundlegendsten Bedingungen des Designs und gesellschaftlicher Vorstellungen von ihm zu verweisen. Sie kann aber genauso gut ins Leere laufen, wenn durch das Spiel der Formen keinerlei Reflexion über diese grundlegenden Bedingungen, über die zu verkörpernden Funktionen, vollzogen wird.

Ein Feld der visuellen Gestaltung, an dem sich dieses Grundsetting der Gestaltbarkeit besonders deutlich zeigen lässt, ist die Typografie, genauer noch: die Schriftgestaltung. Während Erstere als Teil des Grafikdesigns die Gestaltung mit Schrift beschreibt, bezeichnet die Schriftgestaltung oder das Type design, die Gestaltung einer Schriftart, dem Type Face. Mussten die entwickelte grafische Form der Zeichen einer Schriftart, die Glyphen, früher in bleierne Lettern zum Drucken gegossen werden, wird heute in der digitalen Schriftgestaltung die Satzschrift als Font, ein digitaler Setzkasten, abgespeichert. Die zu gestaltenden Glyphen, die grafische Erscheinung der Zeichen, umfassen nicht nur die einzelnen Buchstaben, verschiedene Versionen der Ziffern, Satz- und Sonderzeichen, sondern können auch sogenannte Ligaturen enthalten, also Zeichen für das elegante Zusammenführen von zwei oder mehr Buchstaben. Schriftgestaltung ist ein äußerst komplexes, langwieriges Unterfangen, und gerade die umstrittene Aushandlung ihrer Funktionalität, der Lesbarkeit, und einer eigenständigen Formensprache, dem Charakter einer Schrift, verdeutlichen die Herausforderungen, die sich dem Typedesign stellen, gerade weil es Design ist. Mit Feige ließe sich sagen, dass jede Schriftgestaltung immer auch eine Neu- und Weiterinterpretation jedes einzelnen Buchstabens

und seiner möglichen Verwendungen in der grafischen Erscheinung der Glyphe ist.¹⁷⁹ Schriftgestaltung ist darüber hinaus das Paradebeispiel der Auffälligkeit von Design, da jede Schrift ihren eigenen Charakter ausstrahlt und mit diesem Charakter die Worte einfärbt, die mit ihr geschrieben werden.¹⁸⁰ So beispielsweise auch dieser Text, der nicht in irgendeiner, sondern in einer ganz bestimmten Schrift – der *Chaparral Pro Light* – vorliegt. Wäre er in *Comic Sans*, der (in den Augen von Gestaltenden) schlechtesten aller möglichen Schriften geschrieben, wäre er ein anderer, alberner Text. Selbst die Neutralität einer Schrift, wie beispielsweise der *Helvetica* von Max Miedinger, ist ihr besonderer, designter Charakter, den sie nicht abstreifen und von daher auch selbstverständlich niemals völlig neutral sein kann. Vielleicht gerade deswegen muss sich die Schriftgestaltung als Aushandlung von Funktion in Form den Regeln der Lesbarkeit unterordnen, die ihre Möglichkeiten im Spiel der Form in gewisser Weise begrenzen.¹⁸¹

Die Einschränkungen, welche die Lesbarkeit der Schriftgestaltung aufzwingt, mögen im ersten Moment wie das Gegenteil von Formfreiheit gegenüber ihrer funktionalen Bestimmung wirken. Wie soll sich in diesem engen Rahmen die Gestaltbarkeit dieser geformten Funktionalität aufdrängen? Doch genau diese Regeln waren es, die unter anderen den Grafiker und Typografen Wolfgang Weingart, der der Schweizer Typografie zugerechnet wird und als Pionier postmodernen Grafikdesigns gilt, regelrecht provozierten, sie allesamt zu brechen.¹⁸² Als Schriftsetzer Lehrling musste er die vielen ›korrekten‹ Antworten auf die Problemstellung der Schrift- und Buchgestaltung auswendig lernen, wobei alles, was ihm als interessant erschien, von den Regeln verboten wurde. Gerade die Schweizer Typografie, welche die Neue Typografie der Moderne in den 1950er-Jahren weiterentwickelte,¹⁸³ ist für ihre akku-

179 Die Verkörperung eines Buchstabens im grafischen Erscheinungsbild der Glyphe bleibt zudem stets auf alle anderen Glyphen verwiesen, da es einen Buchstaben nicht vor oder ohne seine grafische Repräsentation gibt, und gleichzeitig nicht ständig neue Buchstaben erfunden werden. Gleichzeitig kann sich die Bedeutung von Buchstaben durch neuen Gebrauch weiterentwickeln und verändern. So zum Beispiel das @ Symbol, auch Klammeraffe genannt, dessen Ursprung nicht ganz klar ist aber wahrscheinlich bis ins Mittelalter zurückreicht.

180 Vgl. »Zur Sinnlichkeit der Typografie« Annette Geiger, *Andersmöglichsein*, S. 225–251.

181 Augenscheinlich sind hier gesetzliche Vorgaben zu Packungsbeilagen oder Warnhinweisen auf Zigaretten, die genauestens reglementiert sind.

182 Rick Poynor, *No More Rules. Graphic Design and Postmodernism*, London 2003, S. 20.

183 Für eine ausführliche Darstellung dieser Entwicklung vgl. Julia Meer, *Neuer Blick auf die Neue Typographie. Die Rezeption der Avantgarde in der Fachwelt der 1920er Jahre*, Bie-

raten Gestaltungsraster bekannt. Dies stachelte nach eigenen Angaben seine Motivation an, in seinen typografischen Arbeiten, wie seine Covergestaltung für die *Typografischen Monatsblätter* in den 1970ern, die Möglichkeiten der Typografie und Potenziale der Freiheit in dieser schwerfälligten grafischen Disziplin freizusetzen. Für Weingart spielte nicht so sehr die Lesbarkeit seiner Gestaltung die entscheidende Rolle, sondern auch die Materialität der typografischen Formen, welche sich aus dem Überschuss der Form über die vom Buchstaben vorgegebene Funktion ergibt, mit der Weingart geschickt spielte.

Sowohl durch die Postmoderne, die auch im Grafikdesign alle Regeln auf den Kopf stellen wollte, mit Strategien wie der Dekonstruktion, der Aneignung und dem Stilmix, über Punk in den 1980ern bis hin zu Techno in den 1990ern,¹⁸⁴ als auch durch die Digitalisierung hat sich die Rolle des Grafikdesigns und mit ihr die der Typografie vollkommen verändert. Dies geschah nicht ohne Kritik sowie heftiger Opposition klassischer Designerinnen und Designer, inklusive des altbekannten Vorwurfs des oberflächlichen Stylings, des »Ugly Designs« und im besondere Faller der Typografie des Vorwurfs der Unlesbarkeit.¹⁸⁵ Jedoch ermöglichte die Digitalisierung durch das Design von Fonts eine regelrechte Explosion von Schriftarten, -schnitten und -stilen, während das postmoderne Aufbrechen des einheitlichen, modernen International Styles durch die Stilpluralität und das Einbeziehen von Subkulturen im postmodernen Grafikdesign die Nachfrage nach diesen Schriften befeuerte. Jüngere Entwicklungen in der digitalen Schriftgestaltung wie dem variablen Design von Fonts, welches aus einer einzigen Schriftart heraus durch die Interpolation der Strichstärke, Schriftbreite und -lage eine schier unbegrenzte Anzahl von möglichen grafischen Erscheinungsformen generieren kann, füh-

lefeld 2015.

184 Vgl. Rick Poynor, *No More Rules*, »Deconstruction« S. 38–69, »Appropriation« S. 70–95, »Techno« S. 96–119.

185 Hierüber beschwerte sich der bekannte amerikanische Grafikdesigner Paul Rand, der unter anderem für die Gestaltung des Logos von IBM verantwortlich war, in seinem Artikel »Confusion and Chaos: The Seduction of Contemporary Graphic Design«, in dem er sich auch über Graffiti und Memphis' Design auslässt. Den Artikel verfasste Rand, als er sein Stelle an der Yale University aufgab, weil die postmodernistische und feministische Designerin Sheila Levrant de Bretteville die neue Leiterin des Studiengangs Grafikdesign wurde, in dem Rand unterrichtete. »To make the classroom a perpetual forum for political and social issues for instance is wrong; and to see aesthetics as sociology, is grossly misleading.« Vgl. Paul Rand, *Design, Form and Chaos*, Newhaven, London 1993, S. 209–219. Oder aber Steven Heller, »Cult of the Ugly«, in: Michael Beirut, William Drenttel, Steven Heller (Hg.), *Looking Closer. Critical Writings on Graphic Design*, New York 1994, S. 155–159.

ren die Unbestimmbarkeit der Grenzen der Typografie trotz der festen Regeln der Lesbarkeit vor Augen.¹⁸⁶ Allein durch die Unmöglichkeit, die digital möglichen Variationen innerhalb nur einer einzigen, digital variablen Schriftart überblicken zu können, drängt sich diese Formenvielfalt und Gestaltbarkeit in der Typografie auf.

Auch wenn es erst die Postmoderne und schließlich die Digitalisierung brauchte, um die Möglichkeiten der Typografie in ihrer ganzen Bandbreite verfügbar zu machen, so wurde die Schriftgestaltung schon immer von einem offenen Horizont der Möglichkeiten der Verkörperung von Funktion in Buchstabenformen überspannt. Selbst die Neue oder Elementare Typografie, wie sich die Schriftgestaltung der Moderne auch nannte, die versuchte, eine universale, also perfekte Schrift zu gestalten, war mit dieser unbestimmbaren Anzahl von Möglichkeiten in der Formgebung für einen Buchstaben konfrontiert. Sie ignorierte diese nur in ihrem auf Einheitlichkeit setzenden, modernen Gestus und proklamierte die Groteskschrift und die Kleinschreibung zur Lösung aller typografischen Probleme und Herausforderungen.¹⁸⁷ So nannte der Grafikdesigner und Typograf Herbert Bayer, der am Bauhaus in Weimar Schüler, später in Dessau dann Lehrer und Leiter der Reklamewerkstatt war, seine für das Bauhaus ab 1925 eigens entworfene Schrift, die nur Kleinbuchstaben besaß, *Universal* und wollte damit schon im Namen andeuten, wie seine Schrift in Zukunft einzusetzen sei. In ihr sollte die objektive Essenz jedes einzelnen Buchstaben verwirklicht werden. Die *Universal* ist eine geometrisch konstruierte Schrift, die allerdings niemals in Bleitypen gegossen wurde und lange Zeit nur ein Entwurf blieb. 50 Jahre nach Gründung des Bauhauses war es jedoch diese Schrift, aus der Herbert Bayer ein Logo für die Ausstellung zum 50. Jubiläum der Bauhausgründung gestaltete, welches dann wiederum das Logo für das Bauhaus-Archiv wurde.

Man könnte also von einem Designprozess sprechen, der sich über ein halbes Jahrhundert erstreckt hatte, jedoch selbst damals noch nicht abgeschlossen war. Denn genau diese Schrift griffen wiederum Sascha Lobe und

186 Die Interpolation variabler Schriften berechnet noch die Zwischenstufen, die sich zwischen den einzelnen Schriftschnitten in ihren Schriftgraden, wie beispielsweise Thin oder Bold, den Schriftlagen und der Schriftbreite, gestreckt oder gestaucht, ergeben. Im Typolexikon findet sich online eine Erklärung unter: <https://www.typolexikon.de/variable-fonts/> (letzter Zugriff 23.10.2019).

187 Dieser Gestus lässt sich indes eher als ein künstlerischer denn ein gestalterischer ausdeuten. Vgl. Julia Meer, *Neuer Blick auf die Neue Typographie*.



Abb. 06: Covergestaltung *Printed Pages* mit der *Bayer Next* (2018), Sascha Lobe (2018).

sein Designstudio L2M3 auf, als sie 2014 das neue Corporate Design für das Bauhaus-Archiv in Berlin entwickelten. Das Ergebnis dieses Designprozesses als äußerst gelungenes Design verdeutlicht die Aufdringlichkeit der Gestaltbarkeit, sowohl im Designprozess als auch in der Rezeption. Auch als postmoderne Fortsetzung eines modernen Entwurfs und somit als Beleg für die geschichtliche Offenheit des Designs verdient sie eine genaue Betrachtung in dieser Arbeit. So knüpften Lobe und sein Team an die geometrischen Grundformen der *Universal* an, um aus ihr ein ganzes Schriftenarchiv für das Bauhaus-Archiv heraus zu gestalten, dessen Glyphen dennoch alle im Stil von Herbert Bayers originaler Schrift gehalten waren. Dabei verkörpert diese Schriftart, die Lobe und sein Team *Bayer Next* nannten (Abb. 06), was aufdringliche Gestaltbarkeit im Design bedeuten kann. Denn das immer noch weiterwachsende Schriftenarchiv enthält mittlerweile über 555 Glyphen und somit weit über 20 Möglichkeiten, ein kleines »a« zu schreiben. Dabei testeten die *Bayer Next* häufig die Grenzen der Lesbarkeit aus und dennoch sind alle Buchstaben wiedererkennbar innerhalb eines Gestaltungssystems entstanden. In einem Interview bestätigt Sascha Lobe selbst, dass es dieser spielerische Ansatz eines Archivs war, der L2M3 damals den Pitch um die Neugestaltung des Corporate Designs des Bauhaus-Archivs hatte gewinnen lassen. Anstatt das Bauhaus neu designen zu wollen, entwarf das Team um Lobe in einem »floating process« spielerisch ein experimentelles Schriftenarchiv, das die Ideen des Bauhauses weiterentwickelte und dabei Design als offenen Aushandlungsprozess sichtbar machte, ohne dabei in die Beliebigkeit von bedeutungsloser

Variabilität abzuleiten. Die Glyphen der *Bayer Next* entwickeln sich kontinuierlich in der Anwendung auf Plakaten weiter, für die immer wieder einzelne Glyphen angepasst werden müssen und so immer wieder neue Einträge in das Archiv entstehen.¹⁸⁸ Das Ergebnis ist ein Konzept, »das die Essenz des Bauhauses vermittelt und zugleich durch seine technischen und ästhetischen Neuerungen für den öffentlichkeitswirksamen und zeitgemäßen Auftritt einer Kultureinrichtung geeignet ist« und in seiner flexiblen Einheitlichkeit den experimentellen Charakter der Schule weiterdenken lässt.¹⁸⁹

Die *Bayer Next* verdeutlicht, was unter einem hochgradig aufdringlichen Design zu verstehen ist. Denn sie ist die Dekonstruktion eines klassischen modernen Designvorschlags. Jedoch nicht, wie die Bauhaus Serie von Alchimia, als ironisch-spielerischen Zerschlagung einer als hermetisch funktionalen empfundenen Gestaltung, sondern als experimentelle Erweiterung und vorantreibende Fortsetzung der Ideen eines modernen Designprozesses mit dessen eigenen gestalterischen sowie neuen technischen Mitteln. Dieser war nur an der falschen Stelle stehen geblieben und hatte geglaubt, den Prozess abschließend beenden zu können. Dabei ist es die Aufdringlichkeit, die ein freies Spiel der Einbildungskraft provoziert, welches die möglichen neuen Formen dieser Gestaltbarkeit in einem unabschließbaren Prozess vor Augen führt. Wonach mir uns bei der Aufdringlichkeit dieses Designs sehnen, ist mehr Gestaltung, die an allem anderen Design sein Gestaltetsein sichtbar werden lässt. Herbert Bayers Schriftart *Universal* ist erst in dem Moment zum in ihrem Namen angelegten Recht gekommen, als aus ihrer funktionalen Logik heraus die Möglichkeiten dieser Gestaltbarkeit selbst zum Ziel ihrer Gestaltung wurden; als L2M3 den Aushandlungsprozess der Formung von Funktionalität zu ihrem Gestaltungsprinzip erhob und dieses immer wieder aktualisierte. Dabei verdeutlicht die neue Schriftart, dass es diese Gestaltbarkeit ist, in der sich der Wert von gutem Design erweisen muss, das aus einer partikularen Perspektive heraus den nächsten Vorschlag für die Interpretation eines allgemeingültigen Zweckes macht – *Bayer Next* –, während der Anspruch

188 So beschreibt dies Sascha Lobe in einem Interview mit Ruby Boddington für *It's Nice That*. Vgl. Ruby Boddington, »When work becomes play«, in: Rob Alderson (Hg.), *Printed Pages, It's Nice That Magazine*, (2018), S. 50–56.

189 Vgl. Bauhaus-Archiv, »Bauhaus-Archiv / Museum für Gestaltung in Berlin führt neues Corporate Design ein« (2014), online abrufbar unter: <https://www.bauhaus.de/files/PM%20Bauhaus-Archiv%20of%20C3%BCht%20neues%20Corporate%20Design%20ein.pdf> (letzter Zugriff: 18.11.2019).

auf Universalität anfechtbar bleibt. So markieren die Typen dieser Schrift in ihrer Aufdringlichkeit die Gestaltbarkeit noch an allen anderen Schriftarten, insbesondere an Bayers ursprünglichen Entwurf. Gelungenes Design ist aufdringlich, weil es das Gestaltetsein und somit die potenzielle Gestaltbarkeit der gemeinsam geteilten Welt vor Augen führt.

3.9 Aufsässiges Zeug

Bisher bewegte sich diese Ästhetik des Designs noch sicher innerhalb des Wirkungsfeldes der praktischen Gestaltung, die Design nun einmal ist. In der Ab-sage an Heideggers Idee der unsichtbaren, dienlichen Zuhandenheit und in der Erweiterung einer Ästhetik des reinen Gebrauchs, die kein Platz für die Sinnlichkeit und Interpretationen jenseits der Intentionalität der Gestaltung ließ, sollte nicht die Grundlage der Brauchbarkeit für das Design generell infrage gestellt, sondern deren wesentliche Angewiesenheit auf das Erscheinen der Dinge in einer bestimmten Form, in der sich die Funktion verkörpert, dargelegt werden. Ein hammermäßiger Hammer, die Schuhe einer Bäuerin, radikal auffällige Möbel und schließlich äußerst aufdringliche Typen sind eindeutig zu etwas zu gebrauchen, werden tatsächlich auch jetzt gerade in diesem Moment für etwas benutzt. Bis jetzt stand die Brauchbarkeit von Design also nicht infrage. Doch Design kann noch mehr als nützlich sein. Gerade in dem Überschuss der Form, der über die Funktion hinauschießt, kann es aufsässig gemacht werden, wenn sich dieser Überschuss dem reibungslosen, gewohnten Funktionieren in aufsässiger Neuartigkeit in den Weg stellt. Diese Aufsässigkeit ist keine reine Störung, sondern eine kritische Reflexion über den Sinn- und Zweckzusammenhang der Dinge. Dass aufsässiges Zeug ästhetisch wirken kann, dass es uns dazu zwingt, durch sein nicht-reibungsloses Funktionieren unseren bisherigen Gebrauchs- sowie Weltbezug zu überdenken, ist für mich als Designer selbst-evident. Weniger evident oder zumindest umstritten ist, ob man es immer noch mit Design zu tun hat, wenn derart an den Grundbedingungen der Gestaltung gerüttelt wird.

An der Grenze der Designdisziplin, auf die sich diese Überlegung zur Ästhetik des Designs nun hin bewegen werden, sammeln sich Dinge, Konzepte, Entwürfe, Interfaces und Prototypen an, deren kategoriale Zugehörigkeit zum Design aus dem Zentrum heraus betrachtet nur unscharf, verschwommen wirkt und ihre Brauch- und Reproduzierbarkeit, die Grundbedingungen

des Designs, zumindest infrage steht. Wie bei jeder Unschärfe entsteht ein Bedürfnis, Klarheit zu schaffen und das »Zeug« an der Peripherie abzustoßen, weil es offensichtlich nicht die grundlegenden Bedingungen erfüllt, die es zum Teil dieser Kategorie machen würde. Der Vorwurf des Stylings ist so ein Versuch, in der unscharfen Grauzone zwischen Design und Mode eindeutig zu bleiben, um die Definition des Designs zu schärfen und sie gegenüber der rein ephemeren, transitorischen Bearbeitung abzugrenzen. Eine andere Zone der vermeintlichen Unschärfe ist der Übergang vom Design in die Kunst.¹⁹⁰ Den nachfolgenden Beispielen wird zum Teil eben jener Vorwurf eines Kategorienfehlers gemacht: Weil sie nicht reibungslos funktionieren, weil sie aufässig und scheinbar nutzlos sind, seien sie nicht Design, sondern Kunst.¹⁹¹

Ich möchte nun nicht dafür plädieren, Widersprüche auszuhalten und die Unschärfe in Grauzonen zwischen den Kategorien Kunst und Design in (den zu ihr widersprüchlichen) Fokus der Betrachtung zu nehmen. Erst durch eine Grenzziehung erhalten die jeweiligen Felder ihre Bestimmung, an deren Grenzverlauf es immer das Potenzial für produktive Reibung gibt. Und auch wenn man eine Grenze überschreiten will, muss man sie zunächst definieren. Ich will die aufgenötigte Verschiebung in die Kunst, der sich viele experimentell Gestaltende ausgesetzt sehen, dementsprechend nicht als Vorwurf zurückweisen, sondern die Ungenauigkeit aufklären, mit der diese besonderen Formen des Designs betrachtet werden. Denn wir haben es hier meiner Einschätzung nach immer noch mit Formen besonders ästhetischen Designs zu tun, weil sie nicht über Kunst, sondern über die Grundbedingungen des Designs selbst reflektieren und somit immer auch die Grenzen der Disziplin austesten.¹⁹² Die Frage, ob Design immer funktional ist, spielt für sie weniger eine Rolle als vielmehr die Frage nach der Möglichkeit der Reflexion über Design mit den Mitteln des Designs als eigenständiger, unfunktional funktionaler Zweck.

190 Der Begriff der Designart hat sich hierfür etabliert, wird aber von beiden Seiten widersprüchlich interpretiert. Bedeutet er für das Design Verknappung durch limitierte Auflagen, wird er in der Kunst mit dekorativen Elementen gleichgesetzt. Für die Position der Kunst: Vgl. Alex Coles, *DesignArt. On Art's Romance with Design*, London 2005.

191 Aber auch von der Kunstwelt wird dem Design gerne jegliche Kritikalität aberkannt. Solch eine Position der Verteidigung der Spezifik des jeweiligen Mediums bezieht der Kunstkritiker Hal Foster. Vgl. hierzu Hal Foster, *Design und Verbrechen. Und andere Schmähreden*, Berlin 2012.

192 Ebenso verteidigt Fiona Raby das Speculative Designs, das sie nicht zu Kunst zählt. Vgl. Fiona Raby, »Critical Design«, in: Michael Erlhof, Tim Marshall (Hg.), *Design Dictionary. Perspective on Design Terminology*, Boston 2008, S. 94–96, hier: S. 95.

Ein Beispiel, das bei dieser Umschreibung des Grundsettings aufsässigen Zeugs den meisten Designer*innen sofort in den Sinn kommt, ist die einteilige, raketenförmige Zitronenpresse *Juicy Salif* des französischen Designers und »Enfant Terrible«¹⁹³ der Designszene, Philippe Starck. Diese entwarf er 1990 für den italienischen Hersteller Alessi, der sie immer noch vertreibt. Von den Einen sofort als Ikone des Designs gefeiert, monierten die anderen ihre Unbrauchbarkeit. Die spitzen Füße der Presse bohren sich beim Saftpressen in die Arbeitsplatte, hinterlassen somit Kratzer, und es gibt keinerlei Sieb, in dem die Kerne und das Fruchtfleisch aufgefangen werden könnten. Außerdem läuft der Saft niemals so, wie es augenscheinlich geplant war, nur an dem eiförmigen, gerillten Kopf in ein positioniertes Glas hinunter. Die besten Voraussetzungen also, anhand dieser Zitronenpresse über den Sinn und Zweck von Design und dem alleinigen Fokus auf die Zweckerfüllung zu räsonieren. Mehr skulpturales Objekt aus der Zukunft als brauchbarer Gegenstand stellt *Juicy Salif* uns vor die Herausforderung, zu entscheiden, was uns wichtiger ist: möglichst sauber gepresster Fruchtsaft oder ein von der Fruchtsäure unbeschädigter Designklassiker auf der Anrichte. Starck ist ein Beispiel für einen Designer, der die Möglichkeiten des Medienereignisses Design, das längst Teil des Designprozesses geworden ist, voll auszuschöpfen weiß. Wie kaum ein zweiter verkörpert er den Typus des Stardesigners, der indirekt auch eine Folge der postmodernen Befreiung der Form aus zurückhaltender Dienlichkeit ist. Die richtige Inszenierung der Produkte ist heute mehr denn je Teil des Designs. Beinahe alles, was Starck sagt, ist ironisch gemeint, und eine Provokation sowieso. So beschreibt er seine unfunktionale Zitronenpresse selbst: »Das hier ist keine besonders gute Zitronenpresse. Aber Funktion ist schließlich nicht alles. Mir schwebte dabei einfach ein typisches Hochzeitsgeschenk vor.«¹⁹⁴ Aber macht ihre Unfunktionalität die Zitronenpresse automatisch ästhetisch im Sinne ihrer Aufsässigkeit? Eher nicht. Wirklich aufsässig ist vielmehr die Widersprüchlichkeit Starcks, mit der er zum einen behauptete, an konsumkritischen Nicht-Objekten zu arbeiten, andererseits sich selber als Marke zelebriert.¹⁹⁵ So gesehen waren seine ironischen Äußerungen selbst eine Reflexion über das Design. Auch diese zeigen, dass Design immer noch mehr ist als nur ein Objekt und die Zweckzusammenhänge, in denen es steckt. Zur Hochzeit des konsumorientierten

193 Conwy Lloyd Morgan, *Philippe Starck*, Schopfheim 1999, S. 28.

194 Ebd., S. 9

195 Vgl. Ebd., S. 33

postmodernen Designs stellte die Person Starck ungeniert die neuen Herausforderungen, die sich der Designdisziplin durch die Figur des Stardesigners stellen, zur Schau. Aber auch eine ironische Haltung und das ironische Design, das sie hervorbringt, verlieren ihr subversives Potenzial, wenn diese Ironie vor dem Hintergrund einer sich ausbreitenden Unverbindlichkeit und eines Hyperindividualismus auf Dauer gestellt werden soll.

Nichtsdestotrotz kann man *Juicy Salif* als Vorläufer des Beispiels beschreiben, dass ich für nicht ironisches, sondern ehrlich aufsässiges Design in Stellung bringen möchte. Ohne *Juicy Salif* wäre so manch ein zeitgenössisches, ästhetisch aufsässiges Design nicht denkbar. Was Philippe Starcks *Juicy Salif* von der Serie *The Uncomfortable*¹⁹⁶ (Abb. 07 & Abb. 08) der griechischen Architektin und Designerin Katerina Kamprani unterscheidet, ist die intrinsische Motivation sowie der suchende Charakter der Letzteren. Weniger als große

Geste startete Kamprani diese Serie von 3D Renderings, Modellen und Prototypen nach eigenen Angaben 2011, nachdem sie ihr Studium in Produktdesign aus Frustration abbrach. Ihrer Aussage nach verprellte auch sie, wie bereits viele postmoderne Gestaltende vor ihr, die strikte Orientierung an Funktionalität und Zweckerfüllung, die ihr von ihrer Schule vorgegeben wurde. Eine gewisse Frustration wird auch durch ihre Objekte transportiert, die explizit entworfen werden, um nicht nur die Benutzer und Benutzerinnen, sondern auch sämtliche Betrachter und Betrachterinnen nicht nur aufdringlich, sondern wirklich aufsässig in den Wahnsinn zu treiben – »a collection of deliberately inconvenient everyday objects«.¹⁹⁷ In dieser Serie von größtenteils virtuellen Objek-



Abb. 07 u. 08: *Engagement Mugs und Chain Fork*, Katerina Kamprani (2017).

196 Die Serie belegt durch ihre eigene Webpage ihren Status als Design-Medienereignis: <https://www.theuncomfortable.com> (letzter Zugriff: 04.03.2019).

197 Ebd.

ten analysiert Kamprani die Funktionalität verschiedener alltäglicher Dinge, um sich dem Gebrauch anschließend gestalterisch geschickt in den Weg zu stellen. Alles, was sie in ihrem Studium über die reibungslose User Experience des Designs gelernt hatte, verkehrte sie in sein Gegenteil. Es ist die anfängliche Frustration sowie die auf diese folgende, spielerische Annäherung, welche Kampranis Objekte so spannend machen. Kamprani spielt gekonnt mit vertrauten Formen von Alltagsgegenständen und verändert diese leicht, sodass sie zwar interessant aussehen, in dieser Form aber die reibungslose Funktionalität zumindest erschweren. So finden sich mehrere Beispiele von Bestecken, die derart gestaltet sind, dass sie der Benutzerin beim Gebrauch einiges an Fingerspitzengefühl abverlangen (Abb. 07). So wie zwei Kaffeetassen, die an ihren Henkeln miteinander verbunden sind und somit das einfache Trinken aus ihnen zumindest verkomplizieren (Abb. 08).

Das vormals gefügte Werkzeug stellt sich quer und verlangt Mitarbeit. Die Funktionen stellen sich in ihrer Geformtheit spielerisch auf ihren Kopf. Doch auch im Handstand können sie noch laufen. War es bei Adorno das erbarmungslos Praktische, so könnte man nun sagen: Sie sind erbarmungsvoll auf praktische Art unpraktisch geworden. Der reine Gebrauch scheint hierbei nicht der primäre Zweck dieses Designs zu sein, gleichwohl sie noch brauchbar sind. Ich kann sie immer noch als Tasse, als Weinglas und als Besen wiedererkennen und sie ebenfalls mit etwas Fingerspitzengefühl genau als diese Dinge auch gebrauchen. Doch gerade das vermeintlich »unverständige« Betrachten der Objekte veranlasst dazu, alte Hierarchien scheinbar primärer, praktischer und sekundärer, zufälliger Funktionen zu überdenken. Je nach Betrachtungsweise divergieren Zweck und Gebrauch in diesen Objekten. Und erst diese Divergenz eröffnet das Feld für eine Interpretation, die sich auf die Funktionalität selbst und die Zweckzusammenhänge hin erweitert. Kampranis Objekte sind nicht funktional und dennoch sind sie wirkungsvoll. Die Objekte sind tendenziell für Interpretationen durch Betrachtende offen, die sich nun nicht mehr nur durch die von der Gestalterin intendierten Funktionalität und deren Gebrauch begrenzen lassen. Denn ihre Designs sind keine epistemologische Frage der Erkenntnis der Natur der Dinge, sondern sie verkörpern diesen praktische Aushandlungs- und Aneignungsprozess, der selbst mit dem fertigen Produkt noch nicht abgeschlossen ist. Kampranis Objekte verdeutlichen, dass wir die Dinge nicht nur brauchen, wenn wir sie gebrauchen. Ganz im Sinne der heideggerianischen Aufsässigkeit verdeutlichen die Objekte in ihrer Vorhandenheit, die immer noch im Verhältnis zu ihrer Zuhandenheit erscheint, dass wir für die Welt gestalterische Sorge tragen, weil wir in diese Dingwelt ver-

wickelt sind. Erst in einer produktiven Störung als Verkomplizierung und im emphatischen Bezug auf die Möglichkeit des Umschlags von Zuhandenheit in Vorhandenheit gewinnen wir eine Distanz, die uns dies vor Augen führt. Wir sind auf die Dingwelt angewiesen, die wir gestalten müssen. Unsere Beziehung zu den Dingen ist nicht nur eine rein verfügende, sondern in unseren Handlungen lassen wir uns auch von ihnen bestimmen und sind einer Gestaltung ausgeliefert, die wir doch durch ihre Gestaltbarkeit immer wieder neu und weiter bestimmen und selbst wieder gestalten können. Verweisen Kampranis Arbeiten für die einen auf die Kontingenz am Grund aller Zwecke und das offene Spiel, in das man mit der Funktionalität eintreten kann, so provozieren sie in anderen die genau gegenteilige Reaktion und zeigen als Negativbeispiel an, welchen Wert und Komfort »gute« funktionale Gestaltung bietet. So oder so fordern ihre Objekte zu einem aufmerksamen, fast schon achtsamen Umgang mit ihnen auf, bei dem uns die Dinge nicht einfach bloß zur Hand und zur Verfügung sind, sondern wir bei deren Handhabung mit diesen quasi zusammenarbeiten müssen. Weil Design immer mehr als bloße Zweckerfüllung ist, kommt es entschieden darauf an, was dieses Mehr sein wird, das durch die Fantasie des Designprozesses »innerviert« wurde und uns im Design begegnet.

Die experimentelle Produktserie *Percise Ambiguities*, eine Reihe von »Denkwerkzeugen«, des Gestalters und Designtheoretikers Moritz Greiner-Petter hingegen legt offen, wie sehr der aktive Gebrauch unseres Gehirns, das Denken und dessen Ausdruck, das Schreiben, von Werkzeugen abhängt, die wir eben nicht einfach nur gebrauchen, sondern die in ihrer Geformtheit auch unseren Alltag formen. Greiner-Petter hat es in dieser Sammlung auf die »normative, ord-

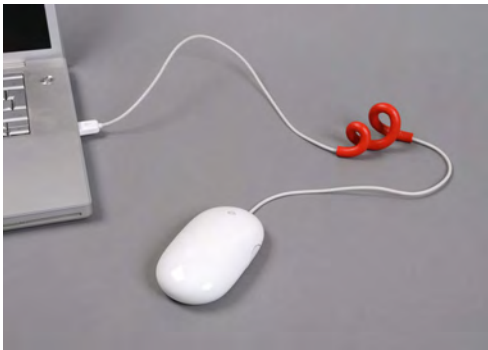


Abb. 09: *Precise Ambiguities - Tick*, Moritz Greiner-Petter (2012).

nungsstiftende Dimension von Gestaltung, aber damit auch [auf den] Möglichkeitsraum, der sich eröffnet« abgesehen. Durch die »Verunordnung« und das Einbeziehen von »Unschärfen und Uneindeutigkeiten« sollen diese aufsässigen Denkwerkzeuge zwar ihren Gebrauch verkomplizieren, jedoch sich gerade dadurch »für Denk- und Gestaltungsver-



Abb. 10: *Precise Ambiguities - A-normal*, Moritz Greiner-Petter (2012).

mögen produktiv machen« lassen.¹⁹⁸ Die digitale Intervention *Tick* (Abb. 09), die als verschlungen verdrehtes, orangenes Stück eines Kabels einer Computermouse ihre materielle Repräsentation findet, soll beispielsweise »eine Idee von Nutzlosigkeit und Überfluss in die Interaktion mit dem Computer« bringen, von der wir ansonsten gewohnt sind, dass

sie reibungslos abzulaufen habe. Bei den Bewegungen der Maus erzeugt diese »parasitäre« Software-Applikation von Zeit zu Zeit eine randomisierte, für die Nutzenden allemal willkürlich erscheinend Looping-Bewegung des Mauscur-sors auf dem Bildschirm, die Greiner-Petter als »extravagant« charakterisiert. Die Interaktion wird zwar nicht wesentlich gestört, jedoch geht der Gestalter hier der Frage nach, wie sich durch das aufsässige Design eines Werkzeuges ein Bewusstsein für die mediale Vermitteltheit der scheinbar unvermittelten Interaktion erzeugen lässt, »um [der] Regelmäßigkeit von Algorithmen« nicht blind »ausgeliefert zu sein«.¹⁹⁹ In der Hinterfragung des reinen Gebrauchs wird durch die besondere Form der Interaktion auf eben jenen Gebrauch und die Zweckzusammenhänge, in denen er steht, reflektiert und gleichzeitig auf die nunmehr digitale Materialität unserer Denkprozesse mit Denkwerkzeugen verwiesen.

Ganz analog und auf bestechende Art minimalistisch aufsässig »funktio-niert« hingegen die Serie *A-normal* (Abb. 10), ein Stapel von Papieren, die jeweils ein wenig vom standardisierten DIN A4 Format abweichen und in ihrer orangenen Farbnaht, dem Rand des Papieres, auf ihre Zugehörigkeit zueinander und einem gemeinsamen »a-normalen« Formatsystem verweisen. Jenseits von logistischen Überlegungen zu Standards hinterfragt die Serie die alltägliche Gewöhnlichkeit und Normalität der standardisierten Formate, um gleichzeitig auf das wesentliche der Geformtheit von Funktion zu verweisen. So be-

198 Vgl. Moritz Greiner-Petter, »Precise Ambiguities – Denkwerkzeuge zwischen Ordnung und Unordnung«, in: Claudia Mareis, Christof Windgätter (Hg.), *Wild Thing. Unordentliche Prozesse in Design und Wissenschaft*, Berlin 2018, S. 155-170, hier S. 156.

199 Vgl. Ebd. S. 168-169.

einflusst die Form des weißen Blattes Papier selbstverständlich dasjenige, was als Vollzug und Resultat eines Denkprozesses auf ihm geschrieben, gezeichnet und gescribbelt wird. Dabei verschwindet die Form des Werkzeuges nicht im Gebrauch, sondern bestimmt diesen entschieden mit. Gerade an so etwas Alltäglichem wie einem Papierformat lässt sich daher zeigen, welche Rolle das Design in den grundlegendsten Handlungen spielt. Auch diese Aushandlung von Funktion in besonderer Form lässt sich gestalten und zeigt, indem sie genau die Freiheit der Form zu den Zwecken thematisiert, eben diese Gestaltbarkeit an:

In der Veruneindeutigung seiner Form oder Gebrauchsweise liegt das Potenzial [des Denkwerkzeuges], die sonst unmarkierten Möglichkeitsbedingungen seines eigenen Funktionierens zu markieren und sichtbar zu machen. [...] [Dies] sorgt so für eine Verschiebung, die selbstverständliche Strukturen und alternative Ordnungen über den spekulativen Gebrauch erfahrbar macht.²⁰⁰

In der Irritation wird der Aushandlungsprozess von Form und Funktion als solcher ästhetisch erfahrbar. Diese aufsässige, gegen das Gewöhnliche aufbegehrende sowie subversive Verschiebung im Design, die ein spannungsgeladenes Ungleichgewicht in das Vermittlungsverhältnis von Form und Funktion einbrechen lässt und somit nicht nur potenziell, sondern notwendigerweise auf die Gestaltbarkeit, den unausweichliche Aushandlungsprozess selbst und die Kontingenz am Grund der Zwecke verweist, ist der Schritt an die ästhetischen Grenzen des Designs. Dies ist die Aufsässigkeit eines spekulativen Designs. Von diesen Grenzen aus wird auf die potenzielle Gestaltbarkeit dieser Vermittlung im Zentrum jeden Designs verwiesen. Im aufsässig ästhetisch gewordenen Design wird kritisch über Design reflektiert. In der spielerisch hinterfragenden Neu-Auslotung von Zweckmäßigkeit liegt sein design-immanenter Zweck, welcher das Spiel in der Verkörperung von Funktion in Form als wesentlich für jedes Design herausstellt. Dies ist eine Reflexion, auf die das Design als Gestaltung der Objekte sozialer Praktiken angewiesen ist, eine Kritik, die sich das Design nicht aussparen kann. Diese kann es, wie ich zu zeigen versucht hatte, durchaus auch durch sich selbst an sich selbst richten.²⁰¹

200 Ebd., S. 161.

201 Auf diese Designkritik geht Daniel Martin Feige ebenfalls ein. Als Beispiel für die kritische Hinterfragung der Rolle des Designs durch das Unterlaufen konventioneller Funktionalität dient ihm das Projekt *Ficciones Typografika* des Grafikdesigners Erik Brandt. Bei diesem handelt es sich um eine Plakatfläche an der Außenwand von Brandts Wohnhaus in

Wie meine Auseinandersetzungen mit dem Überschuss der Form gezeigt haben, muss das Problem der Ästhetisierbarkeit des Designs anders betrachtet werden. Weniger als ein Problem, welches das innerste Wesen des Designs korrumpiert und es automatisch zu Styling verkommen lässt, als vielmehr aus der Perspektive einer Herausforderung, die sich jedes Mal an die Verkörperung von Funktion in Form stellt, wenn diese im Designprozess ausgehandelt werden soll. Die Freiheit der Form bedingt eine eigene Ethik dieses Aushandlungsprozesses, in der das Gute und Nützliche, das sich im Design verwirklichen soll, sowie die Regeln und Kategorien seiner Bewertung nicht schon vor diesem Aushandlungsprozess abschließend feststehen, sondern wesentlich durch die Form mit beeinflusst werden, in der es sich verkörpert wird. Erst zur Seite der Form hin erschließt sich uns die Rolle des Designs als Vermittlung, durch die sich selbst neue Technik noch beweisen muss. Design als vermittelndes Interface funktioniert so in beide Richtungen. Zum einen vermittelt sich die Technik ihren Benutzerinnen und Benutzern durch die Form. Zum anderen bleibt das Gelingen jeder Technik konstitutiv auf diese Vermittlung durch die Form angewiesen, durch die es verkörpert wird, die es aber gleichzeitig auch für Infragestellung durch die Benutzenden und die eigene Transformierbarkeit offenhält. Die Ästhetisierbarkeit des Designs ist nicht eine Entfremdung von den Zwecken, wie es die kulturpessimistischen Kritiker des Designs, die funktionalistischen Essentialisten und Anti-Kapitalisten, verstanden hatten, sondern die Ästhetisierbarkeit des Designs zeigt gerade die Offenheit dieses Aushandlungsprozesses an, die Zukunftsoffenheit des jeweils Guten und Nützlichen, das sich in dem Vermittlungsverhältnis von Form und Funktion verwirklichen soll. Die Erkenntnisse über das Rätsel der Funktion und die Freiheit der Form sollen jetzt im anschließenden Teil zusammengeführt werden.

Minneapolis, welche von unterschiedlichen Designer*innen bespielt wird. Durch die eigenwillige Formensprache wird die Rolle des konventionellen Grafikdesigns im öffentlichen Raum hinterfragt. Feige räumt ein, dass sich die Arbeit »an der Grenze zur Kunst« bewege und es sich nicht um »funktionale Gegenstände des Grafikdesigns im herkömmlichen Sinne« handle. Doch handelt es sich hierbei dennoch für Feige um Grafikdesign mit emanzipatorischem Potenzial, weil in der Reihe »die soziale und öffentliche Funktion« von Grafikdesign »insgesamt reflexiv thematisiert« wird. Vgl. Feige, *Design*, S. 216-218.

