

Oliver Ruf

# Levinas als Designtheoretiker

Besteht die Funktion der Kunst aber nicht gerade darin, nicht zu verstehen? [...] Dieses Ereignis in der Kunst möchten wir aufzeigen.

Emmanuel Lévinas: *La réalité et son ombre* (1948)

I.

In seinem erst 2019 in deutscher Übersetzung erschienenen, ursprünglich als Dissertationsschrift eingereichten Kommentar *Husserls Theorie der Anschauung*<sup>1</sup> (*Théorie de l'intuition dans la phénoménologie de Husserl*) entwickelt Emmanuel Levinas u.a. eine Bestimmung jenes theoretischen Denkens, das dessen damit einsetzende Philosophie begründet. Diese Be- trachtung und Eingrenzung bzw. diese Auslegung des frühen Levinas sollen im Folgenden die Ausgangspunkte sein, um zu überlegen, inwiefern und unter welchen Bedingungen dieser eben nicht allein als Theoretiker der Theorie, sondern im Speziellen auch als Theoretiker der Praxis gelten könnte.<sup>2</sup> Dazu soll eine doppelte Stoßrichtung der Angelpunkt der Überle- gungen sein: auf der einen Seite die Praxis der Objektivation (bzw. der Ob- jektivierung), wie sie Levinas im Hinblick auf das so genannte theoretische Bewusstsein konturiert, auf der anderen Seite eine Ästhetik des Objekts, die hier als reine Vorstellung ausgelegt werden kann.<sup>3</sup> Eine Praxistheorie erscheint nun, derart gedeutet, vor allem als eine terminologisch inter- pretierte Theorie der Gestaltung, d.h. sie bezieht sich auf die Kraft eines praktischen Gestaltungswillens, dem aber eine theoretische (theoretisie- rende) Formel gewissermaßen vorgelagert ist. Damit lässt sich Levinas im Übrigen nicht allein in einen noch näher zu konturierenden Kanon<sup>4</sup> der

1 Emmanuel Levinas: *Husserls Theorie der Anschauung*, übers. v. Philippe P. Haensler, Sébastien Fanzun, Wien u. Berlin 2019 [*Théorie de l'intuition dans la phénoménologie de Husserl*, Paris 1930].

2 Dies allerdings ausdrücklich nicht in einer genuin soziologischen Stoßrichtung. Siehe dazu Hilmar Schäfer (Hg.): *Praxistheorie. Ein soziologisches Forschungsprogramm*, Bielefeld 2016. Siehe zudem u.a. Ingo Schulz-Schaeffer: »Praxis, handlungstheoretisch betrachtet«, in: *Zeitschrift für Soziologie* 39 (4), 2019, S. 319–336; Gregor Bongaerts: »Soziale Praxis und Verhalten – Überlegungen zum Practice Turn in Social Theory«, in: *Zeitschrift für Soziologie* 36 (4), 2007, S. 246–260; Andreas Reckwitz: »Grundelemente einer Theorie sozialer Praktiken. Eine sozialtheoretische Perspektive«, in: *Zeitschrift für Soziologie* 32 (4), 2003, S. 282–301; Theodore R. Schatzki, Karin Knorr Cetina, Eike von Savigny (Hg.): *The Practice Turn in Contemporary Theory*, London 2000.

3 Siehe dazu auch einmal mehr Siegfried Maser: »Theorie ohne Praxis ist leer, Praxis ohne Theorie ist blind!« Grundsätzliches über die Notwendigkeit einer Design-Theorie«, in: *form. Zeitschrift für Gestaltung* 73, 1976, S. 40–42.

4 Vgl. Gerda Breuer, Petra Eisele (Hg.): *Design. Texte zur Geschichte und Theorie*, Ditzungen 2018; Klaus Thomas Edelmann, Gerrit Terstiege (Hg.): *Gestaltung denken*.

,Designtheorie<sup>5</sup> einordnen, sondern explizit als (Vor-)Denker einer reflexiv gebeugten, anschaulich gemachten Designdisziplin<sup>6</sup> verstehen. Die so aufgerufene Begriffsdiskussion gewinnt auf diese Weise auch eine Zueignung gegenüber solchen materiellen ‚Dingen‘<sup>7</sup> wie sie für die designwissenschaftliche Diskussion weiterhin relevant bleiben,<sup>8</sup> nicht ohne die Bedeutung von Theorie ostinat stark zu machen. An anderer Stelle habe ich selbst dazu ausgeführt:

Hinter dem Befund, dass Designwissenschaft als Designtheorie – selbstverständlich – wissenschaftliche Anlagen aufgreift, mit ihnen arbeitet und gestalterische Elemente innerhalb theoretischer Konstrukte lokalisiert, steht die Vermutung, dass die Zukunft der Designwissenschaft schlechthin entscheidend davon abhängt, wie konsistent sie ihre Theorieentwürfe gestaltet und wie produktiv ihre konkrete und fruchtbare Arbeit am jeweiligen Text (und auch am Objekt) sein wird. Von einer ‚starken‘ Designtheorie als eine Möglichkeit zu sprechen, sich diesem Postulat anzunähern, setzt [...] voraus, dass designtheoretische Texte und gestaltete/zu gestaltende Objekte nicht allein als Analysegegenstände untersucht und als Modelle diskutiert werden, sondern dass die Vermittlung von Design einschließlich deren Interpretation und ästhetischen Erfahrung an die Beobachtung ihrer Genese rückgebunden wird und dass ihr Zustandekommen wesentlich an einem Verständnis von gestalterischer Anwendung liegt, d.h. an der Berücksichtigung sowohl von Designentwurfsverfahren als auch der Strukturen und Bedingungen desjenigen Ortes, an dem Design für gewöhnlich entsteht [...]. *Designwissenschaft als Designtheorie* verfährt, so gesehen, ‚revolutionärer‘, als es normale wissenschaftliche Verfahren tun, und sie zeigt auch etwas anderes als diese.<sup>9</sup>

Außerdem möchten die vorliegenden Ausführungen auf diese Weise zur (Wieder-)Entdeckung eines neuen Potentials des Frühwerks Levinas dienen – ein Weg, der über ein Close Reading (sowie einer Auslegung/Übertragung) ausgewählter Passagen (u.a. des vierten Kapitels des

5 *Grundlagentexte zu Design und Architektur*, Basel 2010; Anne Hamilton (Hg.): *Theorien der Gestaltung. Grundlagentexte zum Design*, Frankfurt a.M. 1999.

6 Siehe dazu einmal mehr Bruce Archer: »Design as a discipline«, in: *Design Studies* 1 (1), 1979, S. 17–20.

7 Vgl. Hans Peter Hahn, Manfred K.H. Eggert, Stefanie Samida (Hg.): *Handbuch Materialie Kultur. Bedeutungen, Konzepte, Disziplinen*, Stuttgart/Weimar 2014.

8 Vgl. Claudia Mareis: ‚Vom ‚richtigen‘ Gebrauch des Materials. Materialästhetische Designtheorien um 1900«, in: Christiane Heibach, Carsten Rhode (Hg.): *Ästhetik der Materialität*, Paderborn 2015, S. 245–264.

9 Oliver Ruf: »Diesseits des Ästhetischen. Designtheorie als Designwissenschaft«, in: *Öffnungszeiten. Papiere zur Designwissenschaft* 29, 2015, S. 18–28, hier S. 25.

Husserl-Kommentars)<sup>10</sup> geschehen wird. Davon ausgehend soll schließlich auch der Versuch unternommen werden, die Konturierung einer Designtheorie<sup>11</sup> *im Anschluss an Levinas* wenigstens zu diskutieren und so einen Beitrag zur Formulierung eines eigenen und im besten Fall praxistheoretisch<sup>12</sup> motivierten Designverständnisses zu leisten, um einmal mehr Unterkomplexitäten in dessen Selbstbeschreibung zu begegnen.<sup>13</sup> D.h. ich werde Segmente einer Theorie des Designs aus Levinas' Abhandlung zu Husserl ausgrenzen und näher bearbeiten bzw. ausarbeiten. Als Fallbeispiel wähle ich zur Veranschaulichung einen Klassiker der Produktgestaltung bzw. des Industrial Design, nämlich den ‚Stuhl‘, der als komplexes Ergebnis jenes Prozesses aufzufassen ist, bei dem physische Objekte entstehen, die massenhaft hergestellt bzw. industriell gefertigt werden und die sowohl einen konkreten Nutzen als auch eine spezifische Ästhetik respektive die Lösung eines bestimmten Problems für eine Vielzahl von Konsument:innen aufweisen.<sup>14</sup>

## II.

Verfolgt man den um die Positionierung der Designtheorie im Kontext vor allem verwandter Geisteswissenschaften kreisenden zeitgenössischen Diskurs, werden Inter- und Transdisziplinarität, welche die Überlegungen zum Fach gewissermaßen schon immer prägten, als Instrumente bzw. Argumente eingesetzt, um die Relevanz von Theorie für, im und durch Design auszuloten.<sup>15</sup> Die spätestens seit den 2000er Jahren auch im deutschsprachigen Raum verstärkt postulierte Ansicht, eine Wissenschaft vom Design zu etablieren,<sup>16</sup> provoziert dabei bis heute zahlreiche Forschungswege zu Wortmeldungen,<sup>17</sup> die, im Allgemeinen und sehr grob gesagt, in der Spannweite zwischen Kulturwissenschaft und Philosophie changieren.<sup>18</sup>

10 Vgl. Levinas: *Husserls Theorie der Anschauung*, a.a.O., S. 93–106.

11 Siehe dazu u.a. auch Gerhard Schwenninger: *Designtheorie*, Wiesbaden 2016; Claudia Mareis: *Theorien des Designs zur Einführung*, Hamburg 2014.

12 Nicht aber im Sinn einer ausschließlich ‚praktischen‘ Designauffassung. Siehe dazu Frank Wagner: *The Value of Design. Wirkung und Wert von Design im 21. Jahrhundert. Ein Plädoyer für ein neues Designverständnis*, Mainz 2015.

13 Siehe dazu auch Heinz Drüg: »Design und Ästhetik«, in: *Zeitschrift für Ästhetik und Allgemeine Kunswissenschaft* 65 (2), 2020, S. 43–60.

14 Siehe bspw. John Heskett: *Industrial Design*, Oxford 1980; Charlotte Benton: »Design and Industry«, in: Martin Kemp (Hg.): *The Oxford History of Western Art*, Oxford 2000, S. 380–383. Vgl. darüber hinaus auch Klaus Krippendorff: »Wenn ich einen Stuhl sehe – sehe ich dann wirklich nur ein Zeichen?«, in: *formdiskurs* 2, 1998, S. 98–107.

15 Vgl. Ruf: »Diesseits des Ästhetischen«, a.a.O.

16 Vgl. Felicidad Romero-Tejedor, Wolfgang Jonas (Hg.): *Positionen zur Designwissenschaft*, Kassel 2010.

17 Vgl. Cordula Meier: »Design Theorie. Grundlagen einer Disziplin«, in: dies. (Hg.): *Design Theorie. Beiträge zu einer Disziplin*, Frankfurt a.M. 2003, S. 16–37.

18 Siehe zum einen u.a. Yana Milev: »Der erweiterte Designbegriff in einer kulturwissenschaftlichen Verortung«, in: dies. (Hg.): *Design Kulturen. Der erweiterte Designbegriff*

Deren Publikationen, welche die Problematik der Theoretisierung und/oder Ästhetisierung des Designs besprechen, liefern einen hinreichenden Anlass, um zumindest nach den Sollbruchstellen respektive Gründungs- texten eines solchen Anliegens zu suchen und hierzu auch abseits bekannter Wege auf Denkweisen aufmerksam zu werden, die selbst von sich behaupten, ‚quer‘ zu stehen – in dem Sinne, dass sie nicht eindeutig zuordenbar wären und gegen eine Tradition gewissermaßen angehen oder sich ihr gegenüber behaupten. Als eine solche Gründung können, so die These, auch Levinas‘ Ausführungen zu Husserls *Theorie der Anschauung* angesehen werden. Sie bieten sich als geeignetes Mittel an, welches dazu verhelfen kann, die nach wie vor tief verwurzelten Pauschalisierungen und Schematisierungen gegenüber einer Unwissenschaftlichkeit (oder besser: Theoriefeindlichkeit) des Designs ein Stück weit zu eliminieren und ein Verhältnis hierfür neu zu kommentieren.

Levinas spricht selbstredend an keiner einzigen Stelle von Design. Vielmehr adressiert er – bzw. soll dies behauptet werden – ein Vorgehen zur Bestimmung der Produktion von Gestaltung: deren (Be-)Denken. In der Einleitung postuliert er, „dass man, um sich auf die Suche nach der Methode einer gegebenen Wissenschaft zu machen, diese Wissenschaft selbst bereits haben müsse.“<sup>19</sup> Plädiert wird unter anderem dafür, sich einem Gegenstand (wie dem Werk eines Autors wie Husserl) dahingehend zu stellen, dass man ihn studiert und darstellend rekonstruiert. In diesem Vorgehen demonstriert Levinas zugleich, über seinen engeren Betrachtungsgegenstand („Husserl“) hinaus, was nötig ist (oder sein kann), um in einer abstrakten wie komplexen und komplizierten Art und Weise einem so Abstrakten, Komplexen und Komplizierten wie Design, das jedoch stets verspricht, konkret, einfach und einsichtig zu sein, zu begegnen. Auch hier „befinden wir uns im Angesicht eines Denkens, das lebt und das sich verändert, in das man sich hineinstürzen und in dem man philosophieren muss.“<sup>20</sup> Gefordert wird, sich in diesen ‚Sachen‘ auch in der Theorie „wiederzufinden“

im Entwurfsfeld der Kulturwissenschaft, München 2013, S. 11–31; Michael Erlhoff: *Theorie des Designs*, München 2013; Claudia Mareis: *Design als Wissenskultur. Interferenzen zwischen Design- und Wissenskulturen seit 1969*, Bielefeld 2011; Beat Schneider: *Design: Eine Einführung. Entwurf im sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Kontext*. Basel/Boston/Berlin 2009, sowie zum anderen u.a. Oliver Ruf, Stefan Neuhaus (Hg.): *Design-ästhetik. Theorie und soziale Praxis*, Bielefeld 2020; Florian Arnold, Daniel Martin Feige, Markus Rautzenberg (Hg.): *Philosophie des Designs*, Bielefeld 2020; Annette Geiger: *Andersmöglichsein. Zur Ästhetik des Designs*, Bielefeld 2018; Daniel Martin Feige: *Design. Eine philosophische Analyse*, Berlin 2018; Florian Arnold: *Logik des Entwerfens. Eine designphilosophische Grundlegung*, München 2018; ders.: *Philosophie für Designer*, Stuttgart 2016; Andreas Dorschel: *Gestaltung. Zur Ästhetik des Brauchbaren*, Heidelberg 2002. Siehe dazu insgesamt auch Julia-Constance Dissel (Hg.): *Design & Philosophie. Schnittstellen und Wahlverwandtschaften*, Bielefeld 2016.

19 Levinas: *Husserls Theorie der Anschauung*, a.a.O., S. 18.

20 Ebd., S. 20.

und sie mit Theorie „nachzuvollziehen“: „nicht darum, im Bestreben, sie verständlich zu machen“, sondern sie als „Inspiration“ zu „beanspruchen“.<sup>21</sup>

Die, wie *im Anschluss* oder besser: wie im Sinne von Levinas gesagt werden kann, zu identifizierende Aufgabe, Designwissenschaft theoretisch zu konturieren, lässt sich anhand einer Formel auf den Punkt bringen, die zugleich eine Aufgabe von Design benennt: ein Problem nämlich beim Schopfe zu packen und zu bekämpfen.<sup>22</sup> Design wird dazu zum „Gegenstand einer Theorie“<sup>23</sup> und zugleich zum Gegenstand einer Geschichte,<sup>24</sup> die auf bestimmte Parameter (vor allem auf Erinnerung, Wahrnehmung, Raum, Zeit etc.) abhebt. Unterscheidbar wird auf diese Weise Gattung und Form, die hier ausdrücklich auf das Wesen der Materialität Bezug nehmen; Designwissenschaft erscheint damit ihrerseits als „Wissenschaft der Formen“.<sup>25</sup> Mit ihr wird es möglich, zu erkennen, wie sich auch im Design ein materielles Ding in einer Mannigfaltigkeit von Ansichten oder Perspektiven zu erkennen gibt.<sup>26</sup> Dies hat zunächst nicht zwingend etwas mit einem Verhältnis von Inhalt und einem Behälter zu tun; vielmehr ist der subjektive Akt dieses Erkennens von der immannten psychischen Gestalt und der gegenständlich-objektiven Sphäre des Dings zu unterscheiden.<sup>27</sup> Ausgangspunkt des Designs ist dabei, Merkmale der Erfahrung des materiellen Dings möglich zu machen und gleichzeitig diese Zentrierung zu nutzen, um den stets „veränderlichen Strom der Wahrnehmung“ zu übersteigen, ihn zu „transzendifieren“.<sup>28</sup> Die Erscheinungen des materiellen Dings, das zu gestalten ist bzw. gestaltet worden ist, lässt sich mit Levinas und Husserl als ‚Mannigfaltigkeit von Abschattungen‘ bezeichnen. Design heißt dann, in der Theorie, nicht zu einer Welt zu gelangen, sondern eine Welt gedanklich zu implizieren,<sup>29</sup> die sich durch konkretes Erleben hindurch bekundet und hierfür Orientierung zu schaffen: im (kritischen) Entwerfen.<sup>30</sup> Design entwirft mithin äußere Gegenstände, um Sinnesorgane zu erregen, und setzt hierzu auch neue Werkstoffe ein, die ggf. eine neue Funktionalität aufweisen, die aber immer auch eine alte Funktionsweise einlöst. So ist ein Stuhl, in welcher Gestalt(ung) auch immer, dazu da, auf ihm – meist aufrecht – zu sitzen. Doch haben Designklassiker wie Gerrit Thomas Rietvelds *Rot-blauer Stuhl* von 1918, der erst um 1923 sein markantes Farbschema

21 Ebd.

22 Vgl. ebd., S. 27. Siehe dazu etwa auch Philipp Zitzlsperger: *Das Design-Dilemma zwischen Kunst und Problemlösung*, Berlin 2021.

23 Levinas: *Husserls Theorie der Anschauung*, a.a.O., S. 27.

24 Zur Unterscheidung von ‚Geschichte‘ in einem historischen sowie in einem erzählerischen Verständnis siehe Oliver Ruf: *Storytelling für Designer*, Stuttgart 2019.

25 Levinas: *Husserls Theorie der Anschauung*, a.a.O., S. 28.

26 Vgl. ebd., S. 30.

27 Vgl. ebd., S. 31.

28 Vgl. ebd., S. 32.

29 Vgl. ebd., S. 32.

30 Siehe dazu auch Gerhard Schweppenhäuser: *Design, Philosophie und Medien. Perspektiven einer kritischen Entwurfs- und Gestaltungstheorie*, Wiesbaden 2018.

mit Primärfarben erhielt und 1958 erstmals offiziell als solcher betitelt wurde, gezeigt, wie ein solcher Alltagsgegenstand aus klaren Linien konstruiert werden kann, die modular gleichwertig sind, womit über dessen ursprünglichen Zweck hinaus gegangen wird.

Folgt man den Bestimmungen von Levinas weiter und beugt sie, wie es der vorliegende Beitrag vorschlägt, sozusagen für ein theoretisches Verständnis des Designs, eröffnet sich neben Funktion und Funktionalität das ‚Schöne‘ als weitere Kategorie, die sich in einer eigenen ästhetischen Erfahrung präsentiert.<sup>31</sup> Der gestaltete Gegenstand, das Ding selbst, wird als schön erlebt (erlebbar) und verlangt dazu nach Theorie. Welche Theorie, fragt Levinas, ist in der Lage, sich ganz dem Sinn des Erlebens zu widmen?<sup>32</sup> Innerhalb einer solchen Theorie muss mindestens eine notwendige Beziehung zwischen äußerem Ding und Bewusstsein Rechnung getragen werden;<sup>33</sup> es müssen Akte verschiedener Qualitäten unterschieden werden: „Umrisse von urteilendem Tun, von Gefallen, von Genießen etc.“<sup>34</sup> Designtheorie ist somit immer urteilend, einordnend, klassifizierend, kontextualisierend etc. Deren Ziel ist es, das Problem, um das es geht und das Design im besten Fall lösen soll/lösen will, „auf einen neuen Boden“<sup>35</sup> zu stellen, indem etwa Subjekt und Objekt (Gegenstand) miteinander in Kontakt treten.<sup>36</sup> Um diesen Kontakt herzustellen, ist wiederum gedankliche Arbeit vonnöten und diese kann etwa darin bestehen, ein mittels Design materialisiertes Ding im Alltag/für den Alltag zu vergegenwärtigen bzw. gegenwärtig zu machen (in eine alltägliche Gegenwart zu überführen),

31 Vgl. Levinas: *Husserls Theorie der Anschauung*, a.a.O., S. 47. Dabei bleibt der noch unausgearbeitete Begriff des Schönen bei Levinas zu konstatieren; vgl. hierzu den Beitrag von Catherine Chalier im vorliegenden Band, S. 71-93. Chalier bezieht sich im Übrigen auf David Gritz, der auf die Skepsis von Levinas gegenüber dem ‚Schönen‘ eingeht. Wie Chalier anmerkt, arbeitet Gritz heraus, dass Levinas im Schönen die Gefahr der Verführungskraft des Ästhetizismus und damit die Stillstellung von bildnerischen Prozessen sieht, was auch die Gefahr birgt, die Welt und die Verantwortung gegenüber anderen zu vergessen. Levinas bricht also mit der idealistischen Idee vom Schönen, Wahren, Guten und betont die Notwendigkeit einer philosophischen Kunstkritik, die sich mit dem berührt, was ich hier als Programm einer kritischen Designtheorie zu entfalten versuche.

32 Levinas schreibt an dieser Stelle für seine Husserl-Argumentation: „Das vorangegangene Kapitel hat uns schon einige Schritte in Richtung dieses Ziels zu machen erlaubt. Wir haben versucht zu zeigen, inwiefern die Welt der Physik, für welche die Physiker:innen absolutes Recht beanspruchen, sich auf eine Abfolge von subjektiven Erscheinungen bezieht. Wir haben betont, dass dieses Verhältnis zur Subjektivität keinesfalls als Verhältnis zwischen Gehalt und Behälter interpretiert werden darf, so wie es auch voreilig wäre, hier von Berkeley'schem Idealismus zu sprechen; wir haben aber auch unterstrichen, dass dem Sinn selbst dieser subjektiven Erscheinungen ein gewisser Bezug zur Subjektivität inhäriere. Die verschiedenen Seiten des Tisches, wie sie sich uns von verschiedenen Gesichtspunkten aus sukzessive darbieten, setzen in gewisser Weise ein sich orientierendes Bewusstsein voraus. Das Studium dieses Bezogenseins heben wir uns für später auf, alle unsere bisherigen Analysen bringen uns aber dazu, mit Husserl zu sagen, dass ‚die Welt der transzendenten, res‘ durchaus auf Bewußtsein [...] angewiesen‘ ist.“ Ebd., S. 49.

33 Vgl. ebd., S. 50.

34 Ebd., S. 51.

35 Ebd., S. 54.

36 Vgl. ebd., S. 57.

indem dessen Materialität (einschließlich seines Nutzens, seiner Formen, seiner Verwendungen etc.) ausgegraben wird: designarchäologisch.<sup>37</sup> So wäre, designtheoretisch, nach der konkreten materiellen Konstruktion des Rietveld-Stuhls neu zu suchen, beispielsweise nach dessen 17 maschinell aus einer einzelnen Hartholzbohle gesägten, plan geschliffenen Einzelteilen und auch nach den 24 aus einem Rundstab gefertigten Dübeln, nach den 13 Latten mit einem quadratischen Profil und nach den beiden Latten mit rechteckigem Profil, die als Armlehne dienen, nach den beiden Brettern aus massivem Holz, die wahlweise mit Nägeln oder Schrauben an dem Gestell befestigt werden und die als Sitz und Rückenlehne dienen, sowie schließlich auch nach der anilinschwarzen Beizung des Gestells, dem Ultramarin der Sitzfläche, dem Karmesinrot der Rückenlehne und den Enden der schwarzen Latten, die chromgelb bemalt sind.<sup>38</sup>

### III.

Bei einer Designtheorie nach Levinas geht es entsprechend um dasjenige, was dieser mit Husserl „Empfindungsdaten“ nennt:

Farbdaten, Tastdaten, Tondaten u. dgl., die wir nicht mehr mit erscheinenden dinglichen Momenten, Farbigkeit, Rauheit usw. verwechseln werden, welche vielmehr mittels ihrer sich erlebnismäßig „darstellen“. Desgleichen die sensuellen Lust-, Schmerz-, Kitzelempfindungen usw., und wohl auch sensuelle Momente der Sphäre der „Trieben“.<sup>39</sup>

Es sind dies Empfindungen als Phantasien,<sup>40</sup> die Design zur Reaktion oder Einlösung einer Wahrnehmung machen, wenn Design auf jene rekurriert; die Aufgabe von Design ist dann, die Wahrnehmung eines perzipierten Gegenstandes zu antizipieren.<sup>41</sup> In diesem Fall ist Design buchstäblich intentionell. Der mittels Design erlebte Gegenstand ist praktisch zu lokalisieren, zu verstehen und zu konkretisieren, um konkretes Erleben möglich zu

<sup>37</sup> Siehe dazu Oliver Ruf: *Designarchäologie. Zur Theorie der Gestaltung*, Bielefeld (i.E.); ders.: »Archäologie des Designs. Zur Philosophie einer Genealogie der Gestaltung«, in: Arnold/Feige/Rautzenberg (Hg.): *Philosophie des Designs*, a.a.O., S. 53–71; Stavros Arabatzis: *Archäologie des Designs und Systematik der Designtheorien. Gebrauch des Umbrauchbaren*, Wiesbaden 2019.

<sup>38</sup> Siehe dazu u.a. Peter Drijver, Johannes Niemeijer: *RIETVELD MEUBELS om zelf te maken*, Bussum 1989.

<sup>39</sup> Edmund Husserl: »Ideen zu einer reinen Phänomenologie und phänomenologischen Philosophie. Allgemeine Einführung in die reine Phänomenologie«, in: *Jahrbuch für Philosophie und phänomenologische Forschung* 1 (1), 1913, S. 1–323, hier S. 172, zit. nach Levinas: *Husserls Theorie der Anschauung*, a.a.O., S. 74.

<sup>40</sup> Vgl. ebd., S. 74.

<sup>41</sup> Vgl. ebd., S. 77.

machen. D.h. dieses konkrete Erleben muss „in allen seinen Formen erfasst werden und nicht einzig in der des rein theoretischen Erlebens.“<sup>42</sup> Anders formuliert: Ohne Gestaltung kann es keine Designtheorie geben. Nötig ist immer ein „Erleben von Handlung und Gefühl, von Willen und ästhetischem Urteil, von Interesse und Desinteresse etc.“<sup>43</sup> Designtheorie und Designpraxis fallen hier in eins; sie ‚bilden‘ Design „im Akt der Aufmerksamkeit“<sup>44</sup> als Aktivierung von Gestaltung und Umsetzung des Gestaltens.

Wenn nun Levinas im vierten Kapitel seines Husserl-Kommentars auf die derart bestimmte Kategorisierung in praktische und ästhetische sowie rein theoretische Kategorien zu sprechen kommt,<sup>45</sup> befinden wir uns im Zentrum einer methodischen Frage. Begrifflich in einem Wort gefasst, handelt es sich um das ‚Verbiegen‘ als Methode im Sinne von Anwendung. Theorie spielt an dieser Stelle nach wie vor eine entscheidende Rolle beim Erleben (als deren Basis); Theorie gibt Anschauung und ermöglicht Studium.<sup>46</sup> Theorie setzt Objekt und Subjekt wiederum in ein Verhältnis; als Initiatorin (Impulsgeberin) von Akten der Wahrnehmung betrachtet sie den Gegenstand „durch die Reflexion hinsichtlich der Modi seines Gegebenseins“.<sup>47</sup> Damit ist Designtheorie ein aktives wie aktivierendes Mittel, das Entwerfen nicht nur begleitet, sondern es adjustiert respektive komplettiert. Indem sie archäologisch grundiert ist, ruft Designtheorie (*in der Folge* von Levinas) diese Akte sowohl durch ihre Materialität (oder Materie) oder ihren Sinn als auch durch die eigene Konzeption hervor, die die Form gibt: „Eine Wahrnehmung, eine Erinnerung oder ein Akt der Imagination können sich auf denselben, auf dieselbe Art konzipierten Gegenstand richten.“<sup>48</sup>

Entscheidend bleibt die ‚Qualität‘<sup>49</sup> der Konzeption und wiederum auch des Entwurfs, die es ihrerseits wahrzunehmen und zu beurteilen gilt. Designtheorie ist dieses Konglomerat aus Wahrnehmen und Beurteilen, das Gegenstände als gestaltet setzt, was das „Pramat des theoretischen Bewusstseins“<sup>50</sup> auch für das Verstehen von Design nochmals unterstreicht: „Die Möglichkeit eines Akts, der sich – fern davon, den Gegenstand qua existierend mit dem Gegenstand qua Gegenstand des reinen Denkens zusammenfallen zu lassen – auf den Gegenstand bezieht, erlaubt uns, den wahren Sinn dieser Unterscheidung zu verstehen.“<sup>51</sup> Virulent bleibt der Wert von Gegenwart, der so mit Hilfe von Design hergestellt wird, die als originäre Gegenwart des Gegenstandes jenes selbst situiert. Es läuft ein

42 Ebd., S. 82.

43 Ebd., S. 83.

44 Ebd., S. 85.

45 Vgl. ebd., S. 93.

46 Vgl. ebd.

47 Ebd., S. 95.

48 Vgl. ebd., S. 97.

49 Ebd., S. 100.

50 Ebd., S. 105.

51 Ebd., S. 111.

Akt des Bezeichnens ab, eine, wenn man so will, semiotische Geste,<sup>52</sup> die „einen weiten Sinn des Ausdrucks“ meint,<sup>53</sup> der in der designwissenschaftlichen (theoretischen) Analyse explizit wird. Zum Vorschein kommt intuitiv („verstanden als direkte Schau des Gegenstands“)<sup>54</sup> der sinnliche wie intellektuelle Charakter der genannten Akte und es ist damit ein wesentliches Kriterium von Designtheorie, einer Übereinstimmung von gestalterischem Denken und gestalteten Ding nahe zu kommen.

Der Modus, der dazu eingenommen werden muss, impliziert, in der Interpretation der Argumentation von Levinas, eine spezifische Einstellung. Diese meint, die Welt der Gegenstände, die gestalterisch geformt worden sind (oder gestaltend geformt werden sollen), zu betrachten, mithin im weitesten Sinn das zu tun, was Levinas mit Husserl als „eidetische Reduktion“<sup>55</sup> bezeichnet, nur mit dem Unterschied, dass diese keine gegebenen „uns umgebenden individuellen Gegenstände, betrachtet in ihren konkreten Aspekten“<sup>56</sup> anvisiert, sondern jene auf ihren Prozesswert zurückführt und ihre Entstehung (Hervorbringung) in konkreten Akten des Designs perspektiviert. Aber auch hier wird die Welt der Wahrnehmung Gegenstand einer Art eidetischer Wissenschaft, die dann Designtheorie heißt: „Der Raum, die Zeit, die Farben, die Töne etc. können in ihren Wesen studiert werden.“<sup>57</sup> Ein Stuhl wird zum Stuhl innerhalb des Raums, in dem er steht; er rekuriert auf die Zeit, in der er gebraucht wird (auf eine jeweilige Gegenwart); er trägt Farben, die (siehe oben) einen Verweischarakter haben können oder allein den Werkstoff betreffen, aus dem er besteht (z.B. Holz); unabdingbar ist zudem eine Kultur, die ebenso konkrete Kultertechniken umfasst (hier: des Sitzens), was eigene Erkenntnisse betrifft und einer eigenen Erkenntnistheorie bedarf:

Anstatt unser kognitives Leben zu leben, wie wir dies in der naiven Einstellung tun, gilt es, sich auf das Erleben wie auf einen Gegenstand zu richten und sich zu fragen: Was ist der wahre Sinn des so erlebten Lebens? Was sind die Intentionen, welche bei dieser oder jener Erfahrung mitspielen? Was ist ihre Struktur? Wie sind sie verbunden? Kurz: Es gilt, sich der wahren Intention des Erlebens bewusst zu werden.<sup>58</sup>

52 Siehe dazu auch June H. Park: »Wie beeinflusst die Semiotik die Designwissenschaft und wie hat das Design die Semiotik beeinflusst?«, in: Romero-Tejedor/Jonas (Hg.): *Positionen zur Designwissenschaft*, a.a.O., S. 182–185. Vgl. ferner auch Claus Dreyer: »Semiotik und Ästhetik in der Architekturtheorie der sechziger Jahre«, in: Daniel Gethmann, Susanne Hauser (Hg.): *Kulturtechnik Entwerfen. Praktiken, Konzepte und Medien in Architektur und Design Science*, Bielefeld 2009, S. 179–201.

53 Levinas: *Husserls Theorie der Anschauung*, a.a.O., S. 130.

54 Ebd., S. 131.

55 Husserl: »Ideen«, a.a.O., S. 3, zit. nach Levinas: *Husserls Theorie der Anschauung*, a.a.O., S. 174.

56 Ebd., S. 175.

57 Ebd., S. 177.

58 Ebd., S. 183.

Diese Fragen stellt Designtheorie an Designer:innen. Levinas als Designtheoretiker zu lesen, bedeutet entsprechend, seinen Kommentar zu Husserl als Schulung (Lektion) oder, anders formuliert, als Unterweisung (Unterricht) zu begreifen, Neufassungen kreieren zu können – wobei darunter im Allgemeinen Produkte des Designs fallen, jedoch ebenfalls die dazu essentiellen Benennungen: Begriffe. „Aus dieser Theorie“, so Levinas, wird „auch eine Neufassung der logischen Begriffe“ folgen, „die darin bestehen wird, diese Begriffe ausschließlich im intuitiven Erleben des Bewusstseins zu suchen bzw. sich all der Begriffe zu entledigen, die durch die Naivität der natürlichen Einstellung eingeführt worden sind.“<sup>59</sup> Auch Designtheorie löst Probleme begrifflich und leitet davon ausgehend zur Designpraxis als Entwurfspraktizierung über. Designtheorie konstituiert Gegenstände durch das reflexive Bewusstsein, auf welcher sich jene Probleme zusammenziehen. Designtheorie dient dabei, genauso wie Design, auch dazu, Zeichen zu erfinden „und nicht, wie wir es alle tun, nur [zu] konsumieren.“<sup>60</sup> Diese Aussage stammt von Roland Barthes, die Philippe P. Haensler in seinem Nachwort zur deutschsprachigen Ausgabe von *Husserls Theorie der Anschauung* zitiert. Das bedeutet, weiter mit Barthes gesagt, „paradoxerweise in den Bereich jenes *Nachhinein* des Sinns einzutreten“,<sup>61</sup> kurz: „eine Schreibweise zu praktizieren! Designtheorie als Praktizierung von Schreibweisen zu erachten, ist eine Haltung, die ganz in der Tradition von Levinas steht. Designtheorie wird damit selbst zur Formuliererin, zur Erfinderin von Schreibweisen – zur Textoperateurin im Sinne von Barthes, um

damit einen alten Plan wieder auf[zu]greifen, dessen theoretische Absicht an diesen konkreten Einzeluntersuchungen ablesbar sein wird: Wie weit kommt man mit einem Text, wenn man nur von seiner Schreibweise spricht? Wie kann man das historische, psychologische, ästhetische *signifié* des Textes so ausklammern, daß man seine materielle Entfaltung aufdecken kann? Liegt die soziale Intervention eines Textes nicht in der Erregung seiner Schreibweise eher als im Engagement seines Inhalts?“<sup>62</sup>

Das ist das Programm einer Designtheorie, die Schreibweise sein will, um die Sinnlichkeit(en) des Designs zu befragen. Dahinter steht eine Grundüberzeugung: Sinnliche Daten werden, mit Levinas gesprochen, von Intentionen beseelt; Intentionen schließen sich zusammen, um einen Gegenstand zu konstituieren, um zu erkennen, „wodurch sich die Akte

59 Ebd., S. 184.

60 Roland Barthes: *Sade, Fourier, Loyola*, Frankfurt a.M. 1986, Klappentext, zit. nach: Philippe P. Haensler: „Husserls Sadismus. Nachwort“, in: Levinas: *Husserls Theorie der Anschauung*, a.a.O. S. 233–240, hier S. 233.

61 Ebd.

62 Ebd., S. 234.

auszeichnen und wie sie verbunden sind, wenn der durch sie konstituierte Gegenstand sich als existierend gibt, wenn der Anspruch des Bewusstseins, seinen Gegenstand zu erreichen, sich begründet sieht“ – „und umgekehrt“, um zu erkennen, „welches die Akte sind, die einen Gegenstand als bloßen Schein geben.“<sup>63</sup> Dazu sollte übrigens noch immer beachtet werden, was in Vilém Flussers einzigartiger Rhetorik wie folgt klingt:

Das Wort ‚Schein‘ hat dieselbe Wurzel wie das Wort ‚schön‘ und wird in der Zukunft ausschlaggebend werden. Wenn der kindliche Wunsch nach ‚objektiver Erkenntnis‘ aufgegeben sein wird, dann wird die Erkenntnis nach ästhetischen Kriterien beurteilt werden. [...] Das wirklich Neue aber ist, daß wir von jetzt an die Schönheit als das einzig annehmbare Wahrheitskriterium begreifen müssen [...].<sup>64</sup>

Designtheorie wird, derartig mit Levinas verstanden, zum Studium in der Reflexion: zur speziellen Phänomenologie als „Selbstbesinnung“.<sup>65</sup> Sie hat in dieser Lesart die übergeordnete Zielsetzung, die Welt der gestalteten Gegenstände zu „erhellen“, „dadurch, dass sie auf die Quelle der Gegenstände im Erleben zurückgeht, dass sie deren Konstitution im Bewusstsein studiert“ und im Zuge dessen „uns unser wahrhaft konkretes Erleben“ – wie in der Konfrontation mit ihrem Design – „enthüllt“.<sup>66</sup>

#### IV.

Im Hinblick auf Emmanuel Levinas' spekulative Rolle als Designtheoretiker, welche hier dicht zu lesen versucht wurde, fällt insgesamt die weitgehende wie weitgreifende Hervorhebung einer zutiefst philosophischen Aufgabe auf, die im Plädoyer eines zukünftigen Auftrags gipfelt. Die so als Designtheorie-Lehre vorgezeichnete Bahn weiter zu verfolgen und sich von ihr weiter inspirieren zu lassen, wird durch die Offenbarung untermauert, „die Phänomene“, zu der in der vorliegenden Deutung auch jene des Designs zu zählen sind, „in all ihren Windungen zu erfassen“<sup>67</sup> – qua Intellekt als Vermögen der Erkenntnis. Designwissenschaft wäre dann als eine Wissenschaft aufzufassen, deren (Weiter-)Entwicklung die Leistung sowohl von Designtheoretiker:innen wie von Designer:innen darstellt, „von denen jede jeweils das Werk der anderen fortführt“, nicht ohne einzugestehen, dass eine solche Wissenschaft „für eine bestimmte Epoche

63 Levinas: *Husserls Theorie der Anschauung*, a.a.O., S. 187.

64 Vilém Flusser: »Digitaler Schein« [1991], in: Andreas Ziemann (Hg.): *Grundlagenexte der Medienkultur. Ein Reader*, Wiesbaden 2019, S. 71–75, hier S. 74.

65 Levinas: *Husserls Theorie der Anschauung*, a.a.O., S. 191.

66 Ebd., S. 196, 218.

67 Ebd., S. 223.

Gültigkeit hat“ und „in einer anderen ohne Sinn sein mag.“<sup>68</sup> Die maßgebliche Formel lautet denn auch: ‚Designwissenschaft = Designtheorie + Design‘. Inkludiert ist dabei, das sei erneut bekräftigt, die „Historizität“ des Designs ebenso wie die „Vorrangstellung des Theoretischen“, was den Status als Wissenschaft erst begründet.<sup>69</sup> Das „Primat des Theoretischen“ (und des Historischen) für eine Wissenschaft des Designs *mit Husserl und Levinas* phänomenologisch zu orientieren, hätte folglich nachhaltig ihren Ort ein ums andere Mal „im konkreten Erleben zu suchen“; so „haben das praktische und das ästhetische Leben ebenfalls intentionalen Charakter und die durch sie konstituierten Gegenstände“ sind gleichermaßen zur Sphäre der Auseinandersetzung zu zählen.<sup>70</sup>

Abschließend werde ich ansatzweise noch auf einen Punkt eingehen, welcher sich anhand einer Designtheorie *im Anschluss* an Levinas produktiv erforschen lässt, nämlich auf die in Designkreisen kontinuierlich diskutierte, am Anfang bereits angerissene Frage nach dem Status des in diesem Zusammenhang zum Vorschein kommenden und relevant werdenden Ästhetischen.<sup>71</sup> Man könnte anhand des Beispiels des Stuhls sagen, dass das Ästhetische<sup>72</sup> im Design eine dynamische Kategorie ist. Dabei würde man der Ästhetik eine besondere Rolle zuschreiben, denn ein ästhetisch verantwortetes und verantwortliches Design (das mithin Wahrnehmung beachtet, das schön zu sein verspricht und doch nützlich handelt/handhabbar ist), garantiert eine kunst-nahe Qualität, nämlich die Qualität einer geordneten und ordnenden Darstellunginstanz. Im Fall des Stuhls hat man es mit einem solchen Fall zu tun. Es ist auf den ersten Blick nicht entscheidend, ob (und wenn ja: wie sehr) ein Stuhl schön ist; wichtig ist, darauf sitzen zu können. Aber tritt zur Qualität, ‚sitz-fähig‘ zu sein, die Qualität, ebenfalls schön zu sein, so ist sein Nutzen vervielfacht, ohne dass dies notwendig wäre. Gleichwohl dominiert am Stuhl sein Nützliches; es handelt sich quasi um einen nützlichen Gegenstand, der schön im Erleben wird mit dem Ziel, die Autorität seiner Form gleichwohl nie anzutasten. Dem Sinn des Stuhls liegt dann das Prinzip der Varianz zugrunde, auch schön sein zu können, womit aber ebenfalls das Ziel verfolgt wird, den Stuhl an eine Vielfalt an Gebrauchssituationen eines ‚(Ziel-)Publikums‘ anzupassen. Ob daran ein Grad an Schönheit Anteil hat, ist offen; dem Design des Stuhls wohnt vielmehr ein Grad an Freiheit inne, der zugleich den interpretativen Freiraum einer Art Stuhl-Theorie (einschließlich seiner designgeschichtlichen

68 Ebd., S. 224.

69 Ebd., S. 225f.

70 Ebd., S. 227.

71 Siehe dazu auch Catrin Misselhorn: »Die symbolische Dimension der ästhetischen Erfahrung von Kunst und Design«, in: Julian Nida-Rümelin, Jakob Steinbrenner (Hg.): *Kunst und Philosophie*, Ostfildern 2010, Bd. 1, S. 75–96.

72 Siehe auch Melanie Kurz: *Handwerk oder Design. Zur Ästhetik des Handgemachten*, Paderborn 2015.

Meilensteine) bedeutet. Noch einmal mehr mit Levinas gesagt: Die „Freiheit der Theorie“<sup>73</sup> impliziert im besten Fall einen Anreiz der Praxis.

Es liegt auf der Hand, dass es produktiv sein kann, dem Vorhaben nachzugehen, die Dynamik des Designs in ähnlicher Weise obstinat und mit jedem einzelnen Designgegenstand theoretisch *und* ästhetisch angesichts der Praxis zu beschreiben wie zu reflektieren, vornehmlich in Bezug auf die Frage nach der eigentlichen originären und originellen Designleistung.<sup>74</sup> Damit hängen auch solche Überlegungen zusammen, welche die Rolle der jeweiligen Designer:in in solchen Kontexten ins Auge fassen. In Anlehnung an die seit Beginn der 1970er Jahre erscheinenden Studien von Bernhard E. Bürdek wäre, was hier nur anzudeuten respektive anzuregen ist, näher zu beleuchten, wie die Designtheorie als solche in Bezug auf die Dynamik der Geschichte des Designs zur Zielform eines ästhetischen Werks zu positionieren ist.<sup>75</sup> Die von Bürdek festgestellten Merkmale (und Methodiken/Methodologien) etwa des Produkt- bzw. Industrie-Designs, wären dann mit genuin philosophischen Theorie-Segmenten, wie sie bei Levinas ansatzweise beobachtet werden können, zu konfrontieren und fürderhin zu entfalten. Hinzu genommen werden könnte die kritisch-theoretische Auseinandersetzung mit bekannten Gestaltgesetzen, Gestaltkriterien und Objektanalysen, wie sie ebenfalls seit ungefähr Anfang der 1970er Jahre (nicht zuletzt im Kontext des so genannten Offenbacher Ansatzes und der Theorie der Produktsprache)<sup>76</sup> präsent ist. Gefasst worden sind diese Gliederungen des Designs nicht zuletzt auch als formalästhetische Funktionen aus wiederum Komplexität und Ordnung bei einer „Polarität aus Spannungserzeugung und Spannungsreduktion im Zusammenhang mit den anderen sinnlichen Funktionen, der Anzeichen- und der Symbolfunktion innerhalb der Mensch-Objekt-Beziehung.“<sup>77</sup> Design hat, praxistheoretisch in dieser Fluchlinie weniger mit Formgebung oder Produktplanung zu tun als vielmehr, wie es Klaus Krippendorff Ende der 1980er Jahre formuliert hat, mit Sinngebung, Verständlichmachung „oder Kommunikation“ im Sinne einer neuen „Ästhetik der Kommunikation“:

73 Levinas: *Husserls Theorie der Anschauung*, a.a.O., S. 227.

74 Siehe auch Michael Heinrich: *Metadisziplinäre Ästhetik. Eine Designtheorie visueller Deutung und Zeitwahrnehmung*, Bielefeld 2019.

75 Vgl. etwa Bernhard E. Bürdek: *Design-Theorie. Methodische und systematische Verfahren im Industrial Design*, Ulm 1971; ders.: *Einführung in die Design-Methodologie*, Hamburg 1975; ders.: *Design. Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung*, Köln 1991. Siehe zudem auch Melanie Kurz, Thilo Schwer: *Geschichte des Designs*, München 2022.

76 Siehe dazu etwa Thilo Schwer, Kai Vöckler (Hg.): *Der Offenbacher Ansatz. Zur Theorie der Produktsprache*, Bielefeld 2021; Dagmar Steffen: *Design als Produktsprache. Der „Offenbacher Ansatz“ in Theorie und Praxis*, Frankfurt a.M. 2000; Thilo Schwer: *Produktsprachen. Design zwischen Unikat und Industrieprodukt*, Bielefeld 2014.

77 Lore Kramer: »Formalästhetische Funktionen« [1978], in: Schwer/Vöckler (Hg.): *Der Offenbacher Ansatz*, a.a.O., S. 85–87, hier S. 85.

Würde man Design als Formgebung verstehen, so implizierte man die Existenz von etwas Ungeformtem, dem der Designer etwas geben müsste, das es ohne ihn nicht hätte, nämlich seine Form, wobei es offen bliebe, woher diese Form kommt und für wen etwas als geformt oder ungeformt erscheinen mag. Ein solches Verständnis lässt also keinen subjektiven Sinnbezug zu. [...] Würde man Design mit Produkt- oder Marktplanung identifizieren, so hätte man sich bereits dem Zweckdenken technisch-funktionaler Rationalität verschrieben, die – eingebaut in die gegenwärtige Konsumgesellschaft – eben jene Gegenstände zum Endprodukt macht, die zwar kurzfristig gesellschaftlichen Interessen nützen, aber langfristig der Menschheit schaden, sie ihrer Menschlichkeit berauben. Dagegen ist es ganz offensichtlich und sollte jeder Neuorientierung des Designs als Ausgangspunkt dienen, dass wir uns mit Dingen umgeben, mit denen wir uns wohlfühlen, die wir zu verstehen in der Lage sind, auf die wir uns beziehen können, in denen sich unsere Menschlichkeit symbolisch spiegelt.<sup>78</sup>

Dies alles könnte nun als Basis dienen für eine erneute nähere Diskussion über die dann tatsächlich auch theoretisch transzendentierende (ernsthaft inter- und transdisziplinäre) (Kommunikations-)Ästhetik des Designs, welche die Phasen der Stabilisierung einer designwissenschaftlichen Disziplin markiert, um einen deutlichen Punkt „auch im Kanon der Geisteswissenschaften im frühen 21. Jahrhundert“<sup>79</sup> zu setzen. Eine ausführliche Analyse des seither greifbaren (allerdings durchaus noch marginalen) Designtheoriekorpus ermöglicht dabei auch einen kritischen Zugang zu etablierten designpraktischen Ansätzen. Designwissenschaft ist, so das Fazit des hier Überlegten, überhaupt neu zu schreiben – gleichsam mit Levinas im Nacken und der Liebe zur Theorie im Herzen: „Einzig, die Möglichkeit, diese Schwierigkeit oder Fluktuation im Denken“ von Design „zu überwinden“, ist die Herausforderung, die mit der „Bekräftigung des intentionalen Charakters des praktischen [...] Erlebens“ bereits immer schon gegeben scheint.<sup>80</sup> Was Designtheorie schlechthin heißt (besser: was Designtheorie gewesen ist, was sie ist und was sie sein wird), ist so dann sogar eine Art „ungeheure literarische Leistung“:<sup>81</sup> ein kongeniales ‚Textuhrwerk‘.

78 Klaus Krippendorff: »Design muss Sinn machen. Zu einer neuen Designtheorie« [1989], in: Schwer/Vöckler (Hg.): *Der Offenbacher Ansatz*, a.a.O., S. 269–283. Siehe dazu auch ders.: *Über den Zeichen- und Symbolcharakter von Gegenständen. Versuch einer Zeichentheorie für die Programmierung von Produktformen in sozialen Kommunikationsstrukturen*, Diplomarbeit Hochschule für Gestaltung Ulm 1961.

79 Martin Gessmann: »Der Offenbacher Ansatz – und was aus der Produktsprache heute wird«, in: Schwer/Vöckler (Hg.): *Der Offenbacher Ansatz*, a.a.O., S. 402–406, hier S. 406.

80 Levinas: *Husserls Theorie der Anschauung*, a.a.O., S. 227.

81 Haensler: »Husserls Sadismus«, a.a.O., S. 239.

## QUELLENVERZEICHNIS

Arabatzis, Stavros: *Archäologie des Designs und Systematik der Designtheorien. Gebrauch des Unbrauchbaren*, Wiesbaden 2019.

Archer, Bruce: »Design as a discipline«, in: *Design Studies* 1 (1), 1979, S. 17–20.

Arnold, Florian: *Philosophie für Designer*, Stuttgart 2016.

- *Logik des Entwerfens. Eine designphilosophische Grundlegung*, München 2018.
- Daniel Martin Feige, Markus Rautzenberg (Hg.): *Philosophie des Designs*, Bielefeld 2020.

Barthes, Roland: *Sade, Fourier, Loyola*, Frankfurt a.M. 1986.

Benton, Charlotte: »Design and Industry«, in: Martin Kemp (Hg.): *The Oxford History of Western Art*, Oxford 2000, S. 380–383.

Bongaerts, Gregor: »Soziale Praxis und Verhalten – Überlegungen zum Practice Turn in Social Theory«, in: *Zeitschrift für Soziologie* 36 (4), 2007, S. 246–260.

Breuer, Gerda, Petra Eisele (Hg.): *Design. Texte zur Geschichte und Theorie*, Ditzungen 2018.

Bürdek, Bernhard E.: *Design-Theorie. Methodische und systematische Verfahren im Industrial Design*, Ulm 1971.

- *Einführung in die Design-Methodologie*, Hamburg 1975.
- *Design. Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung*, Köln 1991.

Chalier, Catherine: »Kurze Betrachtung des Schönen«, in diesem Band, S. 71–93.

Dissel, Julia-Constance (Hg.): *Design & Philosophie. Schnittstellen und Wahlverwandtschaften*, Bielefeld 2016.

Dorschel, Andreas: *Gestaltung. Zur Ästhetik des Brauchbaren*, Heidelberg 2002.

Dreyer, Claus: »Semiotik und Ästhetik in der Architekturtheorie der sechziger Jahre«, in: Daniel Gethmann, Susanne Hauser (Hg.): *Kulturtechnik*

*Entwerfen. Praktiken, Konzepte und Medien in Architektur und Design Science*, Bielefeld 2009, S. 179–201.

Drijver, Peter, Johannes Niemeijer: *RIETVELD MEUBELS om zelf te maken*, Bussum 1989.

Drügh, Heinz: »Design und Ästhetik«, in: *Zeitschrift für Ästhetik und Allgemeine Kunsthistorische Wissenschaft* 65 (2), 2020, S. 43–60.

Edelmann, Klaus Thomas, Gerrit Terstiege (Hg.): *Gestaltung denken. Grundlagentexte zu Design und Architektur*, Basel 2010.

Erlhoff, Michael: *Theorie des Designs*, München 2013.

Feige, Daniel Martin: *Design. Eine philosophische Analyse*, Berlin 2018.

Flusser, Vilém: »Digitaler Schein« [1991], in: Andreas Ziemann (Hg.): *Grundlagentexte der Medienkultur. Ein Reader*, Wiesbaden 2019, S. 71–75.

Geiger, Annette: *Andersmöglichsein. Zur Ästhetik des Designs*, Bielefeld 2018.

Gessmann, Martin: »Der Offenbacher Ansatz – und was aus der Produktsprache heute wird«, in: Thilo Schwer, Kai Vöckler (Hg.): *Der Offenbacher Ansatz. Zur Theorie der Produktsprache*, Bielefeld 2021, S. 402–406.

Hahn, Hans Peter, Manfred K.H. Eggert, Stefanie Samida (Hg.): *Handbuch Materielle Kultur. Bedeutungen, Konzepte, Disziplinen*, Stuttgart, Weimar 2014.

Haensler, Philippe P.: »Husserls Sadismus. Nachwort«, in: Emmanuel Levinas: *Husserls Theorie der Anschauung*, übers. v. Philippe P. Haensler u. Sébastien Fanzun, Wien, Berlin 2019, S. 233–240.

Hamilton, Anne (Hg.): *Theorien der Gestaltung. Grundlagentexte zum Design*, Frankfurt a.M. 1999.

Heinrich, Michael: *Metadisziplinäre Ästhetik. Eine Designtheorie visueller Deutung und Zeitwahrnehmung*, Bielefeld 2019.

Heskett, John: *Industrial Design*, Oxford 1980.

Husserl, Edmund: »Ideen zu einer reinen Phänomenologie und phänomenologischen Philosophie. Allgemeine Einführung in die reine Phänomenologie«, in: *Jahrbuch für Philosophie und phänomenologische Forschung* 1 (1), 1913, S. 1–323.

Kramer, Lore: »Formalästhetische Funktionen« [1978], in: Thilo Schwer, Kai Vöckler (Hg.): *Der Offenbacher Ansatz. Zur Theorie der Produktsprache*, Bielefeld 2021, S. 85–87.

Krippendorff, Klaus: *Über den Zeichen- und Symbolcharakter von Gegenständen. Versuch einer Zeichentheorie für die Programmierung von Produktformen in sozialen Kommunikationsstrukturen*, Diplomarbeit Hochschule für Gestaltung Ulm 1961.

- »Wenn ich einen Stuhl sehe – sehe ich dann wirklich nur ein Zeichen?«, in: *formdiskurs* 2, 1998, S. 98–107.
- »Design muss Sinn machen. Zu einer neuen Designtheorie« [1989], in: Thilo Schwer, Kai Vöckler (Hg.): *Der Offenbacher Ansatz. Zur Theorie der Produktsprache*, Bielefeld 2021, S. 269–283.

Kurz, Melanie: *Handwerk oder Design. Zur Ästhetik des Handgemachten*, Paderborn 2015.

Levinas, Emmanuel: *Husserls Theorie der Anschauung*, übers. v. Philippe P. Haensler, Sébastien Fanzun, Wien, Berlin 2019.

Mareis, Claudia: *Design als Wissenskultur. Interferenzen zwischen Design- und Wissenskulturen seit 1969*, Bielefeld 2011.

- *Theorien des Designs zur Einführung*, Hamburg 2014.
- »Vom ‚richtigen‘ Gebrauch des Materials. Materialästhetische Designtheorien um 1900«, in: Christiane Heibach, Carsten Rhode (Hg.): *Ästhetik der Materialität*, Paderborn 2015, S. 245–264.

Maser, Siegfried: »Theorie ohne Praxis ist leer, Praxis ohne Theorie ist blind! Grundsätzliches über die Notwendigkeit einer Design-Theorie«, in: *form. Zeitschrift für Gestaltung* 73, 1976. S. 40–42.

Meier, Cordula: »Design Theorie. Grundlagen einer Disziplin«, in: dies. (Hg.): *Design Theorie. Beiträge zu einer Disziplin*, Frankfurt a.M. 2003, S. 16–37.

Milev, Yana: »Der erweiterte Designbegriff in einer kulturwissenschaftlichen Verortung«, in: dies. (Hg.): *Design Kulturen. Der erweiterte Designbegriff im Entwurfsfeld der Kulturwissenschaft*, München 2013, S. 11–31.

Misselhorn, Catrin: »Die symbolische Dimension der ästhetischen Erfahrung von Kunst und Design«, in: Julian Nida-Rümelin, Jakob Steinbrenner (Hg.): *Kunst und Philosophie*, Ostfildern 2010, Bd. 1, S. 75–96.

Park, June H.: »Wie beeinflusst die Semiotik die Designwissenschaft und wie hat das Design die Semiotik beeinflusst?«, in: Felicidad Romero-Tejedor, Wolfgang Jonas (Hg.): *Positionen zur Designwissenschaft*, Kassel 2010, S. 182–185.

Reckwitz, Andreas: »Grundelemente einer Theorie sozialer Praktiken. Eine sozialtheoretische Perspektive«, in: *Zeitschrift für Soziologie* 32 (4), 2003, S. 282–301.

Romero-Tejedor, Felicidad, Wolfgang Jonas (Hg.): *Positionen zur Designwissenschaft*, Kassel 2010.

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

- *Storytelling für Designer*, Stuttgart 2019.
- Stefan Neuhaus (Hg.): *Designästhetik. Theorie und soziale Praxis*, Bielefeld 2020.
- »Archäologie des Designs. Zur Philosophie einer Genealogie der Gestaltung«, in: Florian Arnold, Daniel Martin Feige, Markus Rautzenberg (Hg.): *Philosophie des Designs*, Bielefeld 2020, S. 53–71.
- »What is Design Theory?«, in: Krešimir Purgar (Hg.): *The Palgrave Handbook of Image Studies*, Cham 2021, S. 779–798.
- *Designarchäologie. Zur Theorie der Gestaltung*, Bielefeld (i.E.).

Schäfer, Hilmar (Hg.): *Praxistheorie. Ein soziologisches Forschungsprogramm*, Bielefeld 2016.

Schatzki, Theodore R., Karin Knorr Cetina, Eike von Savigny (Hg.): *The Practice Turn in Contemporary Theory*, London 2000.

Schneider, Beat: *Design. Eine Einführung. Entwurf im sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Kontext*. Basel/Boston/Berlin 2009.

Schulz-Schaeffer, Ingo: »Praxis, handlungstheoretisch betrachtet«, in: *Zeitschrift für Soziologie* 39 (4), 2019, S. 319–336.

Schweppenhäuser, Gerhard: *Designtheorie*, Wiesbaden 2016.

- *Design, Philosophie und Medien. Perspektiven einer kritischen Entwurfs- und Gestaltungstheorie*, Wiesbaden 2018.

Schwer, Thilo: *Produktsprachen. Design zwischen Unikat und Industrieprodukt*, Bielefeld 2014.

- *Geschichte des Designs*, München 2022.

Vöckler, Kai (Hg.): *Der Offenbacher Ansatz. Zur Theorie der Produktsprache*, Bielefeld 2021.

Steffen, Dagmar: *Design als Produktsprache. Der „Offenbacher Ansatz“ in Theorie und Praxis*, Frankfurt a.M. 2000.

Wagner, Frank: *The Value of Design. Wirkung und Wert von Design im 21. Jahrhundert. Ein Plädoyer für ein neues Designverständnis*, Mainz 2015.

Zitzlsperger, Philipp: *Das Design-Dilemma zwischen Kunst und Problemlösung*, Berlin 2021.