

Stephan Moebius, Sophia Prinz (Hg.)
Das Design der Gesellschaft

STEPHAN MOEBIUS, SOPHIA PRINZ (HG.)

Das Design der Gesellschaft

Zur Kulturosoziologie des Designs

[transcript]

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© 2012 transcript Verlag, Bielefeld

Die Verwertung der Texte und Bilder ist ohne Zustimmung des Verlages urheberrechtswidrig und strafbar. Das gilt auch für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und für die Verarbeitung mit elektronischen Systemen.

Umschlagkonzept: Kordula Röckenhaus, Bielefeld

Lektorat: Stephan Moebius, Sophia Prinz

Korrektur: Frederik Rettberg, Lüneburg

Satz: Martin Griesbacher

Druck: Majuskel Medienproduktion GmbH, Wetzlar

ISBN 978-3-8376-1483-1

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.

Besuchen Sie uns im Internet: <http://www.transcript-verlag.de>

Bitte fordern Sie unser Gesamtverzeichnis und andere Broschüren an unter: info@transcript-verlag.de

Inhalt

Zur Kulturosoziologie des Designs.

Eine Einleitung

Sophia Prinz / Stephan Moebius | 9

EINE SOZIOLOGIE DES DESIGNS – THEORETISCHE PERSPEKTIVEN

Praxis und Ästhetik.

Das Ding im Fadenkreuz sozialer und kultureller Praktiken

Karl H. Hörning | 29

Sinnlichkeit, Materialität, Symbolik.

Die Beziehung zwischen Mensch und Objekt und ihre soziologische Relevanz

Aida Bosch | 49

Grenzüberschreitungen.

Das Soziale greifbar machen: Auf dem Weg zu einer Akteur-Netzwerk-Theorie des Designs

Albena Yaneva | 71

Interphänomenalität.

Zur Anthro-po-Soziologie des Designs

Joachim Fischer | 91

Gilbert Simondons Theorie der sozialen »Form«

Heike Delitz | 109

Wie man ein Ding ansieht, so schaut es zurück

Gert Selle | 131

WIE DAS SOZIALE GESTALTET WIRD

I. FORMEN DES ALLTAGS

Performative Räume – Verführerische Bilder – Montierte Blicke.

Zur Konstruktion von Geschlecht im Interieur

Christiane Keim | 143

Form und Gestalt der männlichen Krise.

Die vergeschlechtlichende Bedeutung von Design am Beispiel des Familienautos im Spielfilm der USA und DDR in der ausgehenden organisierten Moderne

Mareike Clauss | 163

II. DESIGN ALS ARBEIT – ARBEITEN MIT DESIGN

Wissenskulturen im Design.

Zwischen systematisiertem Entwurf und reflektierter Praxis

Claudia Mareis | 183

Graphic Vision.

Praktiken des Sehens im Grafikdesign

Hannes Krämer | 205

Design als Praxis.

Eine praxistheoretische Perspektive

Guy Julier | 227

Büros zwischen Disziplin und Design.

Postfordistische Ästhetisierungen der Arbeitswelt

Sophia Prinz | 245

Design als soziotechnische Relation.

Neue Herausforderungen der Gestaltung inter- und transaktiver Technik am Fallbeispiel humanoider Robotik

Roger Häußling | 273

III. GESTALTEN DES ÖFFENTLICHEN RAUMS

Design als Leitfigur im öffentlichen Raum

Michael Erlhoff | 301

Stadtgestalt und Stadtgestaltung.

Design und die *creative city*

Anna-Lisa Müller | 313

Urbanes Design von Atmosphären.

Ästhetische und sinnengeleitete Praktiken mit Gebäuden

Hanna Steinmetz | 337

Grafikdesign im gesellschaftlichen Strukturwandel

Lutz Hieber | 359

IV. Ästhetik und soziale Funktion

Gesellschaftliche Design-Repräsentanz im Diskurs der sozial-ästhetischen Form

Ralf Rummel-Suhrcke | 389

Elemente einer sozialgeschichtlich orientierten Kulturgeschichte des Designs

Beat Schneider | 407

Autorinnen und Autoren | 429

Zur Kulturosoziologie des Designs

Eine Einleitung

SOPHIA PRINZ / STEPHAN MOEBIUS

In der gegenwärtigen Gesellschaft gibt es wohl kaum einen Ort, der nicht von Dinggestalten bevölkert wird. In fast allen Lebensbereichen und -situationen mischen sich Artefakte auf die eine oder andere Weise in unsere kulturellen und sozialen Praktiken ein – sei es als Computer, Schreibtischlampe oder Kneifzange am Arbeitsplatz, als Einkaufsstüte, Wühltisch oder Rolltreppe in den Shoppingcentern oder aber als Kochlöffel, Sofakissen oder Hausschuhe im privaten Wohnraum. In jedem dieser Fälle gehen die Dinge in das jeweilige Tun mehr oder weniger direkt ein: Dabei können sie – wie im Falle des Computers oder des Kochlöffels – entweder ganz explizit als instrumentelle Verlängerungen körperlich-mentaler Akte dienen oder aber als symbolhaltige Accessoires verwendet werden, um den eigenen Lebensstil oder eine Gruppenzugehörigkeit anzuzeigen, wie es wohl die Wahl der Kleidung und der Wohnungseinrichtung besonders augenscheinlich macht. Aber nur wenige Dinge werden so gezielt eingesetzt wie ein bestimmtes Werkzeug oder ein sorgsam ausgewähltes Kleidungsstück. Der moderne Mensch wird vielmehr von unzähligen unscheinbaren Gebrauchsgegenständen, alltäglichen Formen und geläufigen Materialien – Tetra-Paks, U-Bahn-Waggons oder IKEA-Regale – umzingelt. Diese stummen Begleiter werden benutzt und registriert, ohne dass sie als solche bewusst in Erscheinung treten, da sich das Auge und der Körper an ihre Handhabung schon längst gewöhnt haben. Aber es sind gerade diese allzu vertrauten Dinge, die aufgrund ihrer nur peripher wahrgenommenen Selbstverständlichkeit und dem stillen Zwang ihrer materiellen Widerständigkeit die kulturellen Wahrnehmungs-, Denk- und Handlungsschemata umso nachhaltiger prägen. Das (anonyme) Design reproduziert mit anderen Worten eine kulturell und historisch spezifische Material- und Formsprache, die nicht einfach nur eine tiefer liegende Sozialstruktur widerspiegelt, sondern selbst strukturierend wirkt, da sie die verschiedensten routinisierten Praktiken stets begleitet oder gar erst ermöglicht. Die Dingwelt und ihre Choreografie können somit nicht auf ein bloßes Epiphänomen des Verge-

sellschaftungsprozesses reduziert werden, sondern müssen aufgrund ihrer aktiven Formung von körperlichen Bewegungen und Haltungen, visuellen Aufmerksamkeiten und sinnlichen Eindrücken als ein praxis- und subjekt-konstitutiver Faktor verstanden werden, der gegenüber den diskursiven Bedeutungsstrukturen und Handlungsritualen eine gewisse Eigenlogik besitzt. In diesem Sinne ist das Design der industriell hergestellten Dinge stets mit der Herausbildung und Transformation moderner Lebens- und Gesellschaftsformen verknüpft¹: Während zu Beginn der organisierten Moderne die ornamentlose funktionalistische Maschinenästhetik der überkommenen bürgerlichen Lebensweise eine rationalisierte und standardisierte (An-) Ordnung der Dinge entgegensetzte, scheinen in der postfordistischen Konsumkultur, die im Wesentlichen auf der Ausdifferenzierung der Lebensstile und einer ständigen ästhetischen Innovation beruht (vgl. etwa Featherstone 1991), der Oberflächengestaltung und Formenvielfalt sowie den Gebrauchsvariationen keine Grenzen gesetzt zu sein. Trotz dieser lebensweltlichen Omnipräsenz des Designs, das heute von Grafik-, Produkt- und Modedesign über Landscape-, Urban- und Interieur Design bis hin zu Food-, Service- oder Sounddesign reicht, lassen sich in der gegenwärtigen soziologischen Forschungslandschaft bisher nur wenige Ansätze finden, die die soziale und kulturelle Prägnanz der modernen Artefaktgestaltung in den Blick nehmen.

Einer der Gründe dafür mag die traditionelle »Objektblindheit« der klassischen Soziologie sein, die erst in jüngster Zeit ein Stück weit aufgebrochen wird.² In Abgrenzung von den archäologischen und ethnologischen Analysen der materiellen Kultur³ ist die Soziologie traditionellerweise mit der Ordnung von sozialen Beziehungen befasst: den (intersubjektiven) Handlungsmustern, der sozialen Strukturierung sowie den kulturellen Normen- und Bedeutungssystemen. Aber auch wenn sich die soziologischen Klassiker zumeist nur am Rande mit den Dingen beschäftigt haben, lassen sich dennoch bei ihnen erste fruchtbare Ansätze finden, die soziale Bedeutung und Aktivität der Dingwelt theoretisch und empirisch zu fassen. So liefern etwa Marx, der die gesellschaftskonstitutive Funktion des Warenfetischismus hervorhob (Marx 1988), und auch die Durkheim-Schule, deren Vertreter die symbolische und beziehungsstiftende Funktion von Dingen in kollektiven und intersubjektiven Ritualen und Identitätskonstruktionen untersuchten (Durkheim 1981, Mauss 1968a), wichtige Impulse für eine Soziologie der Dinge, die von den späteren Konsum- und Lebensstilsoziologien sowie den Material Culture Studies aufgegriffen und ausgebaut wurden. Zu den wenigen klassischen Soziologen und Sozialtheoretikern, die sich darüber hinaus explizit mit den Fragen der Dingkonstitution, der Ding-

1 Zur Sozialgeschichte des Designs siehe Selle (1994) und Schneider (2005) sowie Schneider in diesem Band.

2 Für einen ausführlichen Überblick über die soziologische Auseinandersetzung mit den Dingen siehe Bosch (2010) sowie ihren Beitrag in diesem Band.

3 Einführend dazu: Hahn (2005). Siehe auch Frank et al. (2007).

gestalt und ihrer visuellen und taktilen Wahrnehmung auseinandergesetzt haben, zählt zunächst der amerikanische Pragmatist George H. Mead, der u.a. auf die gemeinschafts- und kulturkonstitutive Funktion des Wahrnehmungsakts verwies (Mead 1988) und die kindliche Einfühlung in die Dinge (Mead 1983) untersuchte (vgl. Joas 1989: 143ff.). Ferner ist insbesondere der französische Soziologe und Durkheim-Schüler Marcel Mauss zu nennen, der nicht nur in seinem Gabe-Essay (Mauss 1968a), sondern beispielsweise auch in seinem »Entwurf einer allgemeinen Theorie der Magie« aus dem Jahr 1903 die von der Gesellschaft induzierte Wahrnehmung und symbolische Aufladung und Bewertung der Artefakte oder Objekte als sakralisierte, eigenständige und von einer übernatürlichen Kraft (*mana*) beseelte Dinge untersucht, die dann wiederum bestimmte soziale Praktiken und Wahrnehmungen hervorrufen, einfordern oder anleiten (Mauss 1999a: 152; 2011; vgl. dazu auch 1968b);⁴ eine Forschungsperspektive, die in der Zwischenkriegszeit in Anlehnung an die Durkheim-Schule vom *Collège de Sociologie* unter anderem von Georges Bataille, Roger Caillois und Michel Leiris fortgeführt wurde (vgl. Moebius 2006b).

Parallel dazu wurden ebenso in der deutschen Kulturosoziologie der Jahrhundertwende und Weimarer Republik entsprechende Ansätze entwickelt. Angesichts der ungebremsen Ausbreitung von Technik und Konsumgütern auf der einen und der wachsenden Entfremdung des modernen Menschen auf der anderen Seite, problematisierte etwa Georg Simmel die »Tragödie der Kultur« und die veränderten Wahrnehmungsbedingungen in der Moderne, die aus seiner Sicht zu einer blasierten, asozialen Haltung führen (Simmel 1995a, 2005). Als klassische Ansätze einer Designsoziologie sind darüber hinaus beispielsweise seine Studien über die Mode, den Schmuck oder den Henkel anzusehen (Simmel 1995b, 1997, 2008).

Angeregt von den Erkundungen der modernen Gegenstandswelt machte sich auch der Simmel-Schüler Siegfried Kracauer daran, die Orte und Hieroglyphen der Metropolen mit einer proto-ethnografischen Methode zu entziffern (Kracauer 1987) und ein »Denken *durch* die Dinge, anstatt über ihnen« zu forcieren (Kracauer 1971: 180; vgl. auch Grunert/Kimmich 2009). Aber es war vor allem Walter Benjamin, der in seinem großen Entwurf zur Geschichte des 19. Jahrhunderts dem (un)heimlichen Leben der Artefakte eine zentrale Rolle einräumte, um sowohl der uneingelösten Ver-

4 Zu Mauss siehe Moebius (2006a). Im Kontext der je nach Gesellschaft und Kultur unterschiedlichen Techniken, Wahrnehmungen, Wertungen und Praktiken des Dinggebrauchs sind auch Mauss' bahnbrechende Studien über die »Techniken« (des Körpers, des Gebrauchs von Spaten, der Maschinen, der Kleidung, des Konsums, der Werkzeuge, des Töpferns, des Waffengebrauchs etc.) interessant (Mauss 1999b: 199-220; Mauss 2006) sowie die entsprechenden Stellen in seinem Handbuch der Ethnografie (Mauss 1947) zentral. Zur Fetischisierung und sakralisierten Wahrnehmung von Dingen siehe unter anderem auch Kohl (2003), Godelier (1999), Böhme (2006) und Graeber (2008).

sprechen der Moderne als auch der Phantasmagorie der Ware auf die Schliche zu kommen (Benjamin 1983). Und schließlich beinhaltet auch die soziologische Zivilisationstheorie von Norbert Elias wichtige Hinweise für eine Kultursoziologie des Designs, man denke z. B. an die sich historisch veränderten Gebrauchsweisen von Messer, Gabel oder Löffel (Elias 1977: 139 ff.). Diese einzelnen Versuche, die visuelle und materielle Aktivität des Dings zu denken, konnten sich in der Folge zunächst nicht durchsetzen.⁵

Erst der erneute Wachstums- und Ausdifferenzierungsschub in der postfordistischen Warenwelt veranlasste, dass ab den 1970er Jahren die soziale Relevanz der Objektkultur in den Zirkeln der Lebensstil- und Konsumsoziologie breiter diskutiert wurde. Unter den Vorzeichen des »linguistic turn« wurde dem Ding allerdings keine Eigenmächtigkeit zugestanden. In Rekurs auf Roland Barthes' semiotische Analyse der Alltagskultur (1964, 1988) wurden vielmehr die Lebensstilelemente als passive Träger sozialkultureller Bedeutung dechiffriert. Anstelle des konkreten Artefakts stand die soziale Positionierung des Konsumenten im Vordergrund des konsumsoziologischen Interesses. Während Bourdieu die Wahl von Kulturgütern und Konsumobjekten als Ausdruck klassenspezifischer Geschmacksdisposition interpretierte und damit die soziale Reproduktionsfunktion des Konsums unterstrich (Bourdieu 1982), stellten die Vertreter der Cultural Studies die kreative Leistung des Individuums heraus, die Bedeutung der Waren durch geschickte Resignifikationsprozesse zu verschieben (Willis 1990, Hebdige 1979).⁶ Etwa zur selben Zeit begann auch die Sozialanthropologie die ethnologischen Instrumente und Methoden auf die westliche Konsumkultur zu übertragen (Douglas/Isherwood 1979), um die identitätsstiftende Funktion der alltäglichen Gebrauchsgegenstände zu untersuchen. In Übereinstimmung mit den Cultural Studies gingen auch die Konsumanthropologen von einer Instabilität der Dingbedeutung aus und wiesen – ganz ähnlich wie bereits einige Jahrzehnte zuvor Marcel Mauss (1968a) – darauf hin, dass Artefakte durch die verschiedenen Tausch- und Aneignungsprozesse, die sie durchlaufen, eine eigene soziale Biografie ausbilden (Appadurai 1986). So fanden die Material Culture Studies⁷ heraus, dass die Konsumgüter ihren Warencharakter verlieren, sobald sie in den privaten Haushalt überführt werden und als affektiv aufgeladene »heilige Objekte« in ein idiosynkratisches familiäres Symbol- und Identitätssystem aufgehen (Miller 1987, 2008). Gerade aufgrund ihres ethnografischen Detailreichtums liefern diese Studien für die Kultursoziologie des Designs wertvolle Vorarbeiten, wenn es um die kulturelle Bedeutung von spezifischen Materialien oder die Fetischisierung einzelner Konsumgüter geht. Da es den konsum-

5 Eine Ausnahme bildet die im deutschsprachigen Raum kaum rezipierte Theorie von Gilbert Simondon, die Heike Delitz in ihrem Beitrag vorstellt.

6 Eine gute Zusammenfassung der Diskussion liefern Slater (1997) sowie Corrigan (1997).

7 Für einen Überblick siehe Hicks (2010).

anthropologischen Studien aber primär um die sozialen Relationen geht, die sich hinter den Dinggestalten der privaten Räume verbergen, und die symbolische und psychische Aufladung der Gebrauchsgegenstände in erster Linie auf die Interpretationsleistung des Akteurs zurückgeführt werden, bleibt die eigenlogische Aktivität des Designs, d.h. dessen sinnliche Qualitäten, sowie praxis- und wissenskonstitutive Funktion in dieser Perspektive unterrepräsentiert.

Erst unter dem Eindruck der poststrukturalistischen Diskussion (vgl. Moebius/Reckwitz 2008), die nicht mehr von stabilen sozialen Strukturen und Bedeutungsschemata ausgeht, sondern die Perspektive umdreht und sich für die Effekte der Verschiebungen interessiert, die sich auf der Oberfläche der Zeichenformationen ergeben, wurde der soziologische Blick für das strukturierende Potential von visuellen Ordnungen und materiellen Dingen geöffnet: Zu diesen neueren Theoriebildungen gehören die Visual Culture Studies auf der einen sowie die Artefakttheorie auf der anderen Seite. Angeregt vom transdisziplinären »visual turn«, der von den angloamerikanischen Visual Culture Studies (Mirzoeff: 1998; Evans/Hall 1999) angestoßen wurde, haben sich in den letzten Jahren einige kulturwissenschaftlich orientierte Fraktionen der Soziologie zunehmend der Analyse visueller Phänomene zugewandt. Im Unterschied zu den konsumsoziologischen und -anthropologischen Ansätzen, die die semiotische Kraft der Dinge ausgehend von den sozialen Beziehungen erklären, setzen diese neueren Analysen der visuellen Kultur an dem sichtbaren Gegenstand selbst an, um die wissens- und bedeutungskonstitutive Wirkung von kulturellen Repräsentationsregimen aufzudecken. Aufgrund ihres (post-)strukturalistischen und diskursanalytischen Theorieinstrumentariums beschränken sich diese Studien allerdings bisher auf die bildliche Darstellung – sei es Werbung⁸, Schulbücher oder wissenschaftliche Grafiken – und interessieren sich kaum für die Formen der Dingwelt und die körperlich-sinnlichen Praktiken des Sehens. Da eine Kultursociologie des Designs demgegenüber davon ausgeht, dass sich kulturelle Wahrnehmungsschemata und visuelles Wissen nicht allein an den Bedeutungsstrukturen der ikonografischen Schemata ausbilden, sondern ebenso durch die Formationen der Artefakte, die von den Subjekten sowohl visuell als auch haptisch erfahren werden, müssen die Analysestrategien der Visual Culture Studies einerseits auf die Dingwelt übertragen werden und andererseits um solche Positionen ergänzt werden, die die Aktivität dinglicher Materialität denken.

Für letzteren Aspekt liefern vor allem die neueren Science and Technology Studies (STS) und insbesondere die Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT) (Latour 2007) Anknüpfungspunkte, die im Unterschied zu dem textualistischen und kognitivistischen Grundimpuls der meisten (post-)strukturalistischen Ansätze die praxiskonstitutive Materialität der Artefaktwelt

8 Für eine Analyse von Repräsentationspolitiken in der Werbegrafik siehe Lutz Hiebers Beitrag in diesem Band.

hervorgehoben hat. Beispielsweise arbeitet Latour unter anderem anhand des Berliner Schlüssels (Latour 1996) oder des »gendarme couché« (Latour 2002: 231)⁹ heraus, dass die sozialen Effekte von Dingen von dem ihrer Materialität inhärenten »Handlungsprogramm« herrührt, das jenseits zeichenhafter Kommunikation die menschlichen Akteure dazu bringt, etwas zu tun oder zu unterlassen. In seiner symmetrischen Anthropologie (1995) schreibt Latour den Dingen somit eine eigene Handlungsträgerschaft zu, die sich in netzwerkförmigen Assoziationen mit anderen menschlichen und nichtmenschlichen Aktanten entfaltet.¹⁰ Da ihr Analysefokus auf der Formierung sogenannter »Hybride« liegt, in denen Menschen mit nichtmenschlichen Entitäten zu einer tätigen Einheit verschmelzen, verfügt die ANT jedoch über keinen ausdifferenzierten Körper- oder Wissensbegriff, so dass einerseits die übergeordneten kulturellen Symbol- und Sichtbarkeitsordnungen unter den Tisch fallen und andererseits auch hier nicht die sinnliche Wahrnehmung der menschlichen Akteure geklärt werden kann.¹¹

Eine Kulturosoziologie des Designs kann sich also nicht auf eine der hier vorgestellten Theorien allein verlassen. Um die stumme Welt der Dinge zum Sprechen zu bringen¹², bedarf sie vielmehr eines Theorie- und Methodeninstrumentariums, das die sozial ausgehandelte Bedeutung von Dingen mit der strukturierenden Funktion visueller Ordnungen sowie den materiellen Handlungsprogrammen von Artefakten zusammendenkt. In diesem Sinne scheint eine kulturosoziologische Betrachtung des Designs in dem Bereich zwischen »visual-« und »material turn« angesiedelt zu sein, deren Analyseprogramme mithilfe eines Konzepts der sinnlichen Wahrnehmung miteinander verschaltet werden müssen.

Ein solch übergreifender Ansatz, der sowohl Aspekte des Symbolischen, des Visuellen, des Materiellen und Sinnlich-Körperlichen zu integrieren vermag, lässt sich beispielsweise auf der Grundlage einer praxistheoretischen Perspektive entwickeln.¹³ Diese zeichnet sich nach Reckwitz (2003) vor allem dadurch aus, dass sie das Soziale vornehmlich in den routinemäßig aufgeführten körperlich-mental Praktiken und nicht nur in den übergeordneten sozialen und symbolischen Strukturen oder in intersubjektiven Interaktionen verortet. Im Unterschied zu einer handlungstheoretischen Konzeption wird aus praxeologischer Sicht die alltägliche Praktik in erster Linie als ein nichtintentionales Tun verstanden, das durch körperliche sedimentierte unbewusste Handlungs-, Denk- und Wahrnehmungsschemata gelenkt wird. Wie Reckwitz (ebd.: 291) betont, speist sich dieses implizite

9 Das ist der sprechende französische Name für »Bodenschwelle«.

10 Siehe dazu Yaneva in diesem Band.

11 Allerdings gibt es seit einiger Zeit auch Bemühungen die Gestaltpsychologie von James J. Gibson in die ANT zu integrieren. Siehe dazu auch den Beitrag von Hanna Steinmetz in diesem Band.

12 Zum Problem der Hermeneutik siehe auch Selle in diesem Band.

13 Vgl. dazu Hörning und Julier in diesem Band.

Know-how-Wissen nicht nur aus den sprachlichen Bedeutungsstrukturen und dem intersubjektiv Gelernten, sondern bildet sich auch durch den praktisch-körperlichen Gebrauch und sinnhaften Umgang mit Artefakten aus. In konkreten Artefakt- und Praktikenkomplexen wird dabei die sinnlich-symbolische interobjektive Beziehung durch das jeweils spezifische Wechselverhältnis zwischen Dingen und Praktiken hergestellt: Einerseits bestimmen die kulturellen Praktiken die soziale Bedeutung des Dings, das je nach Kontext affektiv besetzt, symbolisch aufgeladen und verschiedenen Gebrauchsweisen zugeführt wird, und andererseits strukturieren die Dinge selbst die körperlich-sinnlichen Praktiken, da sie aufgrund ihrer ästhetischen Beschaffenheit und materiellen Widerständigkeit eine bestimmte Wahrnehmungsweise einfordern und nur begrenzt umgenutzt werden können.¹⁴ Das Ding erscheint somit im Sinne von Bourdieu als eine strukturierte und strukturierende Struktur, da es durch die existierenden kulturellen Praktiken und semantischen Zusammenhänge determiniert wird, aber gleichzeitig aufgrund seiner materiellen und ästhetischen Gestalt auch neue Praktiken und Gebrauchsweisen evozieren kann.

Trotz dieser grundsätzlichen theoretischen Öffnung gegenüber der Artefaktwelt bleibt das Ding in seiner sinnlich-affektiven und praktisch-materiellen Gestalt in den verschiedenen praxeologischen Ansätzen jedoch noch relativ unbestimmt. Erst in jüngster Zeit entwickeln sich erste Ansätze, die die Dimension der sinnlichen Wahrnehmung u.a. in Rekurs auf phänomenologische Theorieversatzstücke und die Studien der »Anthropology of the Senses« (Classen 1993; Howes 2005) in die praxistheoretische Perspektive integrieren.¹⁵ Zu diesen neueren theoretischen Arbeiten, die den Zusammenhang zwischen Materialität, Praktiken und sinnlicher Wahrnehmung ausloten, zählt auch die Architektursoziologie, die auf der Grundlage der ANT bzw. von Deleuze die gebaute Umwelt als Aktanten (Yaneva 2009) oder affektiv besetztes »Medium des Sozialen« (Fischer/Delitz 2009; Delitz 2010) begreift.¹⁶

Anknüpfend an diese Überlegungen versteht sich der vorliegende Sammelband als eine erste Sondierung von theoretischen und empirischen Zugängen, die aus unterschiedlichen Perspektiven das Design als symbolische Ordnung, praxisleitende Materialität und als Manifestationen der kulturellen »Aufteilung des Sinnlichen« (Rancière 2006) reflektieren. Damit schließt das Projekt an die im deutschsprachigen Raum bisher wenig etablierten »Design History« und »Design Studies« sowie der »Anthropology of De-

14 Besonders deutlich und bereits in frühen soziologischen Forschungen analysiert wird diese Dimension der Dinge, sowohl strukturiert als auch strukturierend zu sein, etwa in Mauss' religionssoziologischem Aufsatz zur allgemeinen Theorie der Magie (Mauss 2011).

15 Für eine praxeologische Reflexion von visueller Kultur und Sehpraktiken siehe auch Burri (2008) sowie Prinz/Reckwitz (2011) und Krämer in diesem Band.

16 Siehe dazu auch den Beitrag von Steinmetz und Fischer in diesem Band.

sign« an¹⁷, die sich in jüngerer Zeit u.a. auf die Material Culture Studies, die Praxistheorie und ANT beziehen, um die kulturelle Signifikanz von Design und das implizite Wissen der Entwurfspraktiken zu analysieren (vgl. etwa Shove et al. 2007; Julier 2008; Clarke 2010; Baur Kockot 2012). Dabei lassen sich mindestens drei miteinander verschränkte theoretisch-the-matische Knotenpunkte ausmachen, die eine praxeologisch informierte Kultursoziologie des Designs beschäftigen werden: erstens die semiotischen und materiell-sinnlichen Dimensionen des Dinggebrauchs, also der rezeptiven Praktiken. Zweitens die Artefakt- und Praktikenkomplexe, die mit dem Entwurf und der Herstellung von Design zusammenhängen, und drittens eine kulturvergleichende Perspektive, die sich mit der Migration von Formen beschäftigt.

Eine Kultursoziologie des Designs fragt also *erstens* nach den verschiedenen rezeptiven Praktiken, die an ein gestaltetes Artefakt gekoppelt sind. Dabei geht es zunächst um den Zeichencharakter von Artefakten, der in verschiedenen interobjektiven und intersubjektiven Relationen eine Rolle spielt und je nach kulturellem, historischem und sozialem Kontext variieren kann. Der symbolische Gehalt der Dinge leitet sich dabei nicht nur von der Zweckbestimmung und den Verwendungsweisen der Dinge ab, sondern macht sich auch an den visuellen Formen, Farben, Geräuschen und verwendeten Materialien fest. Diese denotative und konnotative Kraft der »product semantics« wird im Industriedesign seit den 1980ern gezielt eingesetzt, um bestimmte Gefühle und Assoziation bei den Konsumenten zu wecken (Krippendorff 2006). Aus einer semiotischen Perspektive kann es demnach keine reine Funktionalität geben, wie es vom Modernismus propagiert wurde; vielmehr versinnbildlicht beispielsweise das modernistische Design durch die Verwendung der neuen Industriematerialien und die Betonung von nüchterner Sachlichkeit eine anti-bürgerliche Werteorientierung (Baudrillard 1991). In diesem Sinne haben einige gendertheoretische Arbeiten aus dem Umfeld der »material culture studies« gezeigt, dass sich die geschlechtsspezifische Codierung privater Wohnräume auch in den für das »Frauenzimmer« verwendeten Stoffen, Möbelformen und Dekorationen abzeichnet.¹⁸ Neben den übergeordneten klassen-, milieu- und genderspezi-

17 Bei der »Design History« bzw. den »Design Studies« handelt es sich um ein recht heterogenes und nicht klar begrenztes interdisziplinäres Feld, das sich seit den 1970er Jahren vor allem im englischsprachigen Raum formiert hat. Die Design History beschäftigt sich unter anderem mit der historischen Veränderungen des Designbegriffs, dem Wandel der gestalterischen Leitprinzipien und Entwurfspraktiken sowie mit der Formung und Stabilisierung der Geschlechterordnung durch Design (siehe u.a. Margolin 2002, Sparke 2004, Lees-Maffei/Houze 2010, Buchanan et al. 2010, Clarke 2011).

18 Vgl. dazu Bischoff/Threuter 1999, Nierhaus 1999, Mckellar/Sparke 2004 sowie Attfield 2007. Zur geschlechtlichen Codierung von Interior Design siehe auch

fischen Konnotationen, die dem Design anhaften, besitzen bestimmte Formen und Objektästhetiken aber auch eine psychisch-affektive Signifikanz. Das heißt, dass die Artefakte nicht nur als Medien fungieren, die die soziale Position oder die intersubjektiven Relationen sinnhaft strukturieren, sondern ebenso mit den kulturell bedingten psychischen Symboliken und Fetischisierungsprozessen in Verbindung stehen. So hat etwa Kaja Silverman (2000) in Rekurs auf Lacan herausgestellt, dass die Individuen aufgrund ihrer Begehrensstrukturen eine individuelle Dingbiografie ausbilden, in deren Verlauf verschiedene Objekte affektiv besetzt werden, und auch Benjamin hatte auf der Grundlage von Prousts »A la recherche du temps perdu« (1913-1927) und Freuds psychoanalytischer Traum- und Symbollehre die revolutionäre Kraft der unwillkürlichen Erinnerung herausgestellt, die angesichts bestimmter Gegenstände und Bilder hervorgerufen wird.¹⁹ Neben diesem semiotischen Praxiswissen, das sich von der kulturellen Überformung der Dinge herleitet, spielt zudem die konkrete interobjektive Beziehung und sinnliche Materialität des Designs eine wichtige Rolle im Rezeptionsprozess. Dabei ist zunächst die Aktivität und materielle Widerständigkeit der Dinge von Interesse, die körperliche Praktiken, Sozialität und Subjektivierungsweisen ordnend vorstrukturiert: Ein Sofa provoziert beispielsweise eine ganz andere Sitzhaltung und Körpergefühl als ein Bürostuhl, ein runder Tisch ermöglicht ein egalitäreres kommunikatives Verhältnis als ein rechteckiger²⁰ und ein öffentlicher Platz erhält ein neues Nutzungsprofil, sobald Bänke und Skateboardrampen aufgebaut werden.²¹ Den verwendeten Materialien ist dabei in gewissem Sinne selbst ein Handlungsprogramm inhärent, da sie teilweise die Formung der Gegenstände bedingen. So hat erst die Erfindung von Gummi, Bakelite und Plastik es möglich gemacht, die visuelle Außenhülle der Dinge vollkommen flexibel zu gestalten (Meikle 1995; Küchler 2010).

Diese beiden Ebenen des Dinggebrauchs – die symbolische und die formal-materielle – lassen sich nicht trennen, vielmehr ist anzunehmen, dass die Dinge stets auf beiden Ebenen mit dem Rezipienten interagieren. Damit ein Artefakt richtig verwendet werden kann, muss es also ein Interface besitzen, das sich sowohl auf symbolischer als auch auf materieller Ebene mit dem kulturellen Praxiswissen seines Verwenders trifft. Dabei gehört nicht nur die visuelle Gestalt zu den kommunikativen Faktoren des Interface, sondern ebenso die taktile Oberflächengestaltung, das Sound-

den Beitrag von Christiane Keim in diesem Band sowie zum Gendering von Objekten im Hollywood- und DDR-Spielfilm den Beitrag von Mareike Clauss.

19 Vgl. dazu Hillach 2000.

20 Siehe Yaneva in diesem Band.

21 Zur Gestaltung von Gebäuden und öffentlichen Räumen siehe Erlhoff et al. 2008 sowie die Beiträge von Erlhoff und Müller in diesem Band.

design oder gar die Inszenierung bestimmter Gerüche²²: In diesem Sinne lässt die disziplinierte Strenge, die mit Arbeit konnotiert ist, einen weichen Stoffbezug als Laptopoberfläche recht abwegig erscheinen und das *ebook* hat sich vielleicht deshalb noch nicht durchsetzen können, weil das lustvolle Leseerlebnis mit dem Geräusch und der Haptik beim Seitenumblättern assoziiert wird. Alltägliche Routinepraktiken und interobjektive Gebrauchsweisen werden also dann irritiert, wenn das Interface-Design versagt (Norman 1990). Vor allem neue Artefakte und komplexe, technische Geräte, die eine neue Praxis erfordern, verstehen sich nicht von selbst, sondern bedürfen zumeist einer Gebrauchsanweisung, die das nötige Praxiswissen durch eine sprachliche Vorschrift zu vermitteln sucht. Neuartige Dinge implizieren somit immer auch eine Neuerung von Praktiken.²³ Umgekehrt verändern die Akteure selbst das Design, indem sie durch Umnutzungen und »Zweckentfremdung« das vom Design intendierte Handlungsprogramm umcodieren und so die Dinge ihren eigenen Praktiken anpassen (Brandes et al. 2009). Jenseits dieser alltäglichen »Tücken des Objekts« muss aber die symbolisch-materielle Doppelstruktur des Designs auch in seiner ethisch-politischen Dimension reflektiert werden, da die materielle und ästhetische Langlebigkeit der Dinge die Voraussetzung für eine kulturelle und ökologische Nachhaltigkeit darstellt (Verbeek 2005).

Neben den symbolischen Prozessen und körperlich-sinnlichen Handhabungen, die sich in den Gebrauchsweisen von gestalteten Artefakten, d.h. in den rezeptiven Praktiken, ergeben, interessiert sich eine Kulturosoziologie des Designs *zweitens* für die Praktiken, Wissensformen und Artefaktkomplexe, die an den Entwurfs- und Produktionsprozess gekoppelt sind²⁴. Um die Regeln des Designfeldes zu bestimmen, ließe sich zunächst mithilfe einer Diskurs- bzw. Dispositivanalyse herausarbeiten, welche Designgegenstände als anerkannte Klassiker des »guten Designs« gelten²⁵ und welche Leitprinzipien den verschiedenen historischen Entwurfsmethoden zugrunde liegen.²⁶ So war der modernistische Funktionalismus stark von der klassi-

22 Wie Joachim Fischer in seinem Beitrag herausstellt, sind aus der Sicht der philosophischen Anthropologie aber nicht nur die materiellen Artefakte mit einem spezifischen »Interface« ausgestattet. Vielmehr zeichnen sich auch alle »lebendigen Dinge« dadurch aus, dass sie »an ihren Grenzflächen auf Design hin angelegt« sind.

23 Zur Gestaltung von neuartigen Schnittstellen in komplexen Robotersystemen siehe Häußling in diesem Band.

24 Vgl. dazu Shove et al. 2007: 117ff., Julier 2008 und Julier/Moor 2009.

25 Von Seiten der gendertheoretischen Design History wurde beispielsweise kritisiert, dass in der hegemonialen Geschichtsschreibung nicht nur die wenigen wichtigen Designerinnen zu kurz kommen, sondern dass auch die von Frauen ausgeübte Handarbeit nicht als legitimes Design anerkannt wird (Buckley 1986, Attfield 2007).

26 Zu Letzterem siehe Mareis in diesem Band.

schen, produktorientierten Aufklärungsästhetik geprägt (vgl. Schneider 2005: 231f.), während sich das postmoderne user-centred Design zunehmend an den Bedürfnisstrukturen der Konsumenten orientiert, die heutzutage mithilfe soziologischer Methoden erforscht werden²⁷. Wie alle Felder der kulturellen Produktion lässt sich somit auch das Designfeld in eine kommerzielle und eine nichtkommerzielle Fraktion aufteilen, wobei letztere der Logik des Kunstfeldes näher zu stehen scheint. Diese Nähe zu den »Regeln der Kunst« wird von dem Designfeld zum Teil bewusst hergestellt, das seit den 1980er Jahren mit dem Begriff des »Autorendesigns« oder der musealen Ausstellung von Designikonen auf die produktionsästhetischen Legitimationsformen und Diskurse zurückgreift, die im Kunstfeld etabliert worden waren. Umgekehrt hat es im Verlauf des 20. Jahrhunderts auch von Seiten der Kunst immer wieder Annäherungsversuche gegenüber der Welt des Designs gegeben: Neben den klassischen Ansätzen der künstlerischen Avantgarden, die der Trennung von Kunst und Leben entgegenzuarbeiten suchten, haben seit den 1960er Jahren verschiedene künstlerische Positionen – wie beispielsweise die Minimal Art, die Pop Art oder die »Institutional Critique« – das Spannungsfeld zwischen der Gebrauchsästhetik des Designs auf der einen und der Autonomie der Kunst auf der anderen Seite ausgelotet (Busch 2008). Allerdings ist nicht anzunehmen, dass durch diese designerischen und künstlerischen Strategien tatsächlich die ursprüngliche Grenze zwischen Kunst- und Designfeld eingeebnet wurde. Denn einerseits scheint sich die kunstfeldinterne »illutio« (Bourdieu) nach wie vor von der ökonomischen und populistischen Ausrichtung der »angewandten Künste« abzugrenzen²⁸ und andererseits hat sich im Designfeld neben den künstlerisch orientierten Impulsen in jüngster Zeit auch eine breitere anti-elitäre Do-it-Yourself-Kultur ausgebildet, deren Bastelästhetik insofern auch auf die Leitprinzipien des professionellen Design zurückwirkt, als es dem gesteigerten Wunsch nach gestalterischer Autonomie und Individualität Rechnung tragen muss.

Ergänzend zu der Analyse von Diskursen, Institutionen und Regeln bilden die konkreten Entwurfspraktiken einen weiteren Schwerpunkt der kultursociologischen Analyse des Designfeldes. Der Prozess des Designens wird dabei als ein Praktikenkomplex verstanden, in dem sowohl explizites als auch implizites (visuelles) Wissen²⁹, ritualisierte Kreativitätstechniken (wie brainstorming oder mindmapping), Computerprogramme (CAD) sowie

27 Zum Spannungsverhältnis zwischen den ästhetischen und den sozialen Aufgaben des Designs siehe auch den Beitrag von Rummel-Suhrke in diesem Band.

28 Allerdings hat das Thema Design z.Zt. auch im Kunstdiskurs Konjunktur. So hat beispielsweise die Zeitschrift *Texte zur Kunst* in letzter Zeit einige Ausgaben zum Thema Design und Mode herausgebracht.

29 Siehe dazu Krämer in diesem Band.

bestimmte architektonische Ordnungen³⁰, Artefakte und Geräte eingehen. Das Design erscheint somit gewissermaßen als ein »epistemisches Objekt«, das erst durch dieses Zusammenspiel der verschiedenen menschlichen und nichtmenschlichen Aktanten und die Abfolge verschiedener Entwicklungsstufen hervorgebracht und stabilisiert wird (Ewenstein/Whyte 2009).

Einen *dritten* Themenkomplex bildet das Phänomen, das sich am besten mit dem Begriff der historischen und kulturellen »Migration der Formen« (Noack/Buergel 2008)³¹ umschreiben lässt. Gemeint ist damit, dass die Dinge, Diskurse und Praktiken in andere historische und kulturelle Kontexte transferiert werden können und sich dort mit den bestehenden Artefakt- und Praktikeninformationen vernetzen.³² Diese Hybridisierung von Objektkulturen ist nicht erst im Zeitalter der Globalisierung entstanden, sondern hat es in der Geschichte immer schon gegeben: Über Handelsrouten, durch einzelne Reisende oder aber durch kriegerische Besetzungen wurden zu allen Zeiten Konsumgüter und Kunstwerke von einer Kultur in die andere befördert. So wurde etwa in der chinesischen Porzellanherstellung des 14. Jahrhunderts vor allem persisches Kobaltblau verwendet, um das Porzellan mit dem berühmten weiß-blauen Dekor zu verzieren, das wiederum über die britische East India Company im 16. Jahrhundert nach Europa gelang und dort von verschiedenen Keramikmanufakturen imitiert wurde. Seit der Erschließung der Seewege und der gewaltsamen Kolonialisierung weiter Teile der Welt fand der Transfer kultureller Formen vor allem einseitig, d.h. als westlicher Kulturimperialismus statt. Bis heute dominieren Designs und Produkte den globalen Markt, die in den westlichen Industrienationen entwickelt worden waren. Allerdings wäre es zu reduktionistisch zu behaupten, dass dieselben kulturellen Formen und Materialien in ihren verschiedenen lokalen Manifestationen auch dieselben Praktiken, Affekte und Assoziationen wecken. Wie Bick/Chiper (2007) anhand des Nike-Logos aufgezeigt haben, ist vielmehr davon auszugehen, dass sich die Bedeutungen sowie Handlungs- und Wahrnehmungsprogramme, die einer Designsprache eingeschrieben sind, mit den visuellen Ordnungen, symbolischen Schemata und Praxismustern der jeweiligen lokalen Kultur verbinden. Beispielsweise wurden die im westlichen Industriekapitalismus entwickelten modernistischen Gestaltungsprinzipien und Architekturmodelle auch in nichtwestliche Gesellschaften verpflanzt und unter veränderten politischen Vorzeichen auch in sozialistisch regierten Ländern propagiert (Reid 2005). Allein im ethnografischen Vergleich dieser verschiedenen »Modernismen« und ihrer kulturellen Einbettung lässt sich

30 So stellt Sophia Prinz in ihrem Beitrag heraus, dass die Gestaltung von Büroräumen zu den indirekt operierenden Kreativitätstechnologien gezählt werden kann.

31 Das Konzept der »Migration der Form« lag der documenta 12 als Ausstellungsmethode zugrunde. Für eine ausführliche Darstellung siehe Noack/Buergel (2008).

32 Vgl. dazu auch die Beiträge in Frank et al. (2007) sowie Kohl (2003).

bestimmen, wie sich die praxisgenerierenden Handlungsprogramme des Designs in unterschiedlichen Kontexten auswirken und an welcher Stelle sie durch lokale Praktiken, Bedeutungsstrukturen und Wahrnehmungsordnungen überformt werden.

Wir möchten uns an dieser Stelle bei allen Autorinnen und Autoren bedanken, deren Beiträge ganz verschiedene Perspektiven auf die Kulturosoziologie des Designs eröffnen. Besonderer Dank gilt Martin Griesbacher, der tatkräftig und gewissenhaft die Herstellung des Manuskripts übernahm und damit wesentlich zum Gelingen des Bandes beigetragen hat. Schließlich danken wir noch dem transcript-Verlag für die redaktionelle Unterstützung des Projekts.

LITERATUR

- Appadurai, Arjun (1986): *The Social Life of Things: Commodities in Cultural Perspective*, Cambridge [u.a.]: Univ. Pr.
- Attfield, Judy (2007): »FORM/Female follows FUNCTION/Male: Feminist Critiques of Design«, in: Dies.: (Hg.): *Bringing Modernity Home: Writings on Popular Design and Material Culture*, Manchester: Manchester Univ. Press, S. 71-93.
- Baudrillard, Jean (1991): *Das System der Dinge: Über unser Verhältnis zu den alltäglichen Gegenständen*, Frankfurt/Main [u.a.]: Campus.
- Barthes, Roland (1964): *Mythen des Alltags*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Barthes, Roland (1988): »Semantik des Objekts«, in: Ders. (Hg.): *Das semiologische Abenteuer*, Frankfurt/Main: Suhrkamp; S. 187-198.
- Baur Kockot, S. Vera (Hg.) (2012): *The Social-Political Dimension of Design. A Sociological Research on the Design Field*, Baden: Lars Müller Publishers (im Erscheinen).
- Benjamin, Walter (1983): *Das Passagen-Werk*, hg. v. Rolf Tiedemann, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Bick, Paul B./Chiper, Sorina (2007): »Swoosh Identity: Recontextualizations in Haiti and Romania«, in: *Visual Communication* 6(1), S. 5-18.
- Bischoff, Cordula/Christina Threuter (Hg.) (1999): *Um-Ordnung: angewandte Künste und Geschlecht in der Moderne*, Marburg: Jonas.
- Böhme, Hartmut (2006): *Fetischismus und Kultur. Eine andere Theorie der Moderne*, Reinbek/Hamburg: Rowohlt.
- Bosch, Aida (2010): *Konsum und Exklusion: Eine Kulturosoziologie der Dinge*, Bielefeld: transcript.
- Bourdieu, Pierre (1982): *Die feinen Unterschiede: Kritik der gesellschaftlichen Urteilkraft*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Brandes, Uta et al. (2009): *Design durch Gebrauch: Die alltägliche Metamorphose der Dinge*, Basel [u.a.]: Birkhäuser.
- Buchanan, Richard et al. (2010): *The Designed World: Images, Objects, Environments*, Oxford und New York: Berg Publishers.

- Buckley, Cheryl (1986): »Made in Patriarchy: Toward a Feminist Analysis of Women and Design«, in: *Design Issues* 3(2), S. 3-14.
- Burri, Regula Valérie (2008): *Doing Images. Zur Praxis medizinischer Bilder*, Bielefeld: transcript.
- Busch, Kathrin (2008): »Die Kraft der Dinge. Notizen zu einer Kulturtheorie des Designs«, in: *IMAGE* 8.
- Clarke, Alison J. (2010): *Design Anthropology: Object Culture in the 21st Century*, Wien [u.a.]: Springer.
- Classen, Constance (1993): *Worlds of sense : exploring the senses in history and across cultures*, London [u.a.]: Routledge.
- Corrigan, Peter (1997): *The Sociology of Consumption: An Introduction*, London [u.a.]: Sage Publ.
- Delitz, Heike (2010): *Gebaute Gesellschaft. Architektur als Medium des Sozialen*, Frankfurt/Main [u.a.]: Campus.
- Douglas, Mary/Isherwood, Baron (1979): *The World of Goods. Towards an Anthropology of Consumption*, London: Allen Lane.
- Durkheim, Émile (1981): *Die elementaren Formen des religiösen Lebens*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Elias, Norbert (1977): *Über den Prozeß der Zivilisation. Soziogenetische und psychogenetische Untersuchungen. I. Band. Wandlungen des Verhaltens in den weltlichen Oberschichten des Abendlandes*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Erlhoff, Michael et al. (Hg.) (2008): *Designing Public: Perspektiven für die Öffentlichkeit – Perspectives for the Public*, Basel [u.a.]: Birkhäuser.
- Eßbach, Wolfgang (2001): »Antitechnische und antiästhetische Haltungen in der soziologischen Theorie«, in: Lösch, Andreas et. al (Hg.): *Technologien als Diskurse*, Heidelberg: Synchron, S. 123-136.
- Evans, Jessica/Hall, Stuart (Hg.) (1999): *Visual Culture: The Reader*, London [u.a.]: Sage.
- Ewenstein, Boris/Whyte, Jennifer (2009): »Knowledge Practices in Design: The Role of Visual Representations as ›Epistemic Objects‹«, in: *Organization Studies* 30(1): S. 7-30.
- Featherstone, Mike (1991): *Consumer Culture and Postmodernism*, London [u.a.]: Sage.
- Fischer, Joachim/Delitz, Heike (Hg.) (2009): *Die Architektur der Gesellschaft: Theorien für die Architektursoziologie*, Bielefeld: transcript.
- Frank, Michael C. et al. (Hg.) (2007): *Fremde Dinge. Zeitschrift für Kulturwissenschaft* 1/2007, Bielefeld: transcript.
- Godelier, Maurice (1999): *Das Rätsel der Gabe. Geld, Geschenke, heilige Objekte*, München: Beck.
- Graeber, David (2008): »Fetischismus als soziale Kreativität. Oder: Fetische sind Götter im Prozess ihrer Herstellung«, in: Althans, Birgit et al. (Hg.): *Kreativität. Eine Rückrufaktion. Zeitschrift für Kulturwissenschaft* 1/2008, S. 49-68.

- Grunert, Frank/Kimmich, Dorothee (Hg.) (2009): *Denken durch die Dinge. Siegfried Kracauer im Kontext*, München: Fink.
- Hahn, Hans Peter (2005): *Materielle Kultur: Eine Einführung*, Berlin: Reimer.
- Hebdige, Dick (1979): *Subculture: The Meaning of Style*, London [u.a.]: Methuen.
- Hicks, Dan (2010): »The Material-Cultural Turn: Event and Effect«, in: Ders./Beaudry, Mary Carolyn (Hg.): *The Oxford Handbook of Material Culture Studies*, Oxford [u.a.]: Oxford Univ. Press, S. 25-98.
- Hillach, Ansgar (2000): »Dialektisches Bild«, in: Opitz, Michael (Hg.): *Benjamins Begriffe*, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 186-229.
- Howes, David (2005): *Empire of the Senses: The Sensual Culture Reader*, Oxford: Berg.
- Joas, Hans (1989): *Praktische Intersubjektivität. Die Entwicklung des Werkes von G. H. Mead*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Julier, Guy (2008): *The Culture of Design*, Los Angeles [u.a.]: Sage.
- Julier, Guy/Moor, Liz (Hg.) (2009): *Design and Creativity. Policy, Management and Practice*, Oxford und New York: Berg.
- Kohl, Karl-Heinz (2003): *Die Macht der Dinge. Geschichte und Theorie sakraler Objekte*, München: Beck.
- Kracauer, Siegfried (1971): *Geschichte – Vor den letzten Dingen. Schriften Band 4*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Kracauer, Siegfried (1987): *Straßen in Berlin und anderswo*, Berlin: Das Arsenal.
- Krippendorff, Klaus (2006): *The Semantic Turn: A new Foundation for Design*, Boca Raton [u.a.]: CRC Taylor & Francis.
- Küchler, Susanne (2010): »Materials and Design«, in: Clarke, Alison J. (Hg.): *Design anthropology: object culture in the 21st Century*, Wien [u.a.]: Springer, S. 130-141.
- Latour, Bruno (1995): *Wir sind nie modern gewesen. Versuch einer symmetrischen Anthropologie*, Berlin: Akademie Verlag.
- Latour, Bruno (1996): »Der Berliner Schlüssel«, in: Ders.: *Der Berliner Schlüssel. Erkundungen eines Liebhabers der Wissenschaften*, Berlin: Akademie Verlag, S. 37-51.
- Latour, Bruno (2002): *Die Hoffnung der Pandora*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Latour, Bruno (2007): *Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft: Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Lees-Maffei, Grace/Houze, Rebecca (Hg.) (2010): *The Design History Reader*, Oxford [u.a.]: Berg.
- Margolin, Victor (2002): *The Politics of the Artificial: Essays on Design and Design Studies*, Chicago, [u.a.]: University of Chicago Press.
- Marx, Karl (1988): »Der Fetischcharakter der Ware und sein Geheimnis«, in: MEW 23, Berlin: Dietz, S. 85-93.
- Mauss, Marcel (1947): *Manuel d'ethnographie*, Paris: Payot.

- Mauss, Marcel (1968a): *Die Gabe: Form und Funktion des Austauschs in archaischen Gesellschaften*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Mauss, Marcel (1968b): »L'Art et le mythe d'après M. Wundt«, in: Ders.: *Œuvres. 2. Représentations collectives et diversité des civilisations*, Paris: Minuit, S. 195-227.
- Mauss, Marcel (1999a): *Soziologie und Anthropologie. Band I.*, Frankfurt/Main: Fischer.
- Mauss, Marcel (1999b): *Soziologie und Anthropologie. Band II.*, Frankfurt/Main: Fischer.
- Mauss, Marcel (2006): »Mauss' Werk, von ihm selbst dargestellt (-1930)«, in: Moebius, Stephan/Papilloud, Christian (Hg.): *Gift – Marcel Mauss' Kulturtheorie der Gabe*, Wiesbaden: VS Verlag, S. 345-359.
- Mauss, Marcel (2011): *Religionssoziologische Schriften*, hg. v. Stephan Moebius, Frithjof Nungesser und Christian Papilloud, mit einem Nachwort von Stephan Moebius, Berlin: Suhrkamp.
- Mckellar, Susie/Sparke, Penny (2004): *Interior Design and Identity*, Manchester [u.a.]: Manchester University Press.
- Mead, George Herbert (1988): *Geist, Identität und Gesellschaft aus der Sicht des Sozialbehaviorismus*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Mead, George Herbert (1983): *Gesammelte Aufsätze 2*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Meikle, Jeffrey L. (1995): *American Plastic: A Cultural History*, New Brunswick: Rutgers Univ. Press.
- Miller, Daniel (1987): *Material Culture and Mass Consumption*, Oxford: Basil Blackwell.
- Miller, Daniel (2008): *The Comfort of Things*, Cambridge [u.a.]: Polity.
- Mirzoeff, Nicholas (1998): *The Visual Culture Reader*, London [u.a.]: Routledge.
- Moebius, Stephan (2006a): *Marcel Mauss*, Konstanz: UVK.
- Moebius, Stephan (2006b): *Die Zauberlehrlinge. Soziologiegeschichte des Collège de Sociologie 1937-1939*, Konstanz: UVK.
- Moebius, Stephan/Reckwitz, Andreas (Hg.) (2008): *Poststrukturalistische Sozialwissenschaften*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Nierhaus, Irene (1999): *Arch 6: Raum, Geschlecht, Architektur*, Wien: Sonderzahl.
- Noack, Ruth/Buergel, Roger M. (2008): »Some Afterthoughts on the Migration of Form«, in: *Afterall. A Journal of Art, Context and Enquiry* 18, S. 5-15.
- Norman, Donald A. (1990): *The Design of Everyday Things*, New York [u.a.]: Doubleday.
- Prinz, Sophia/Reckwitz, Andreas (2011): »Visual Studies«, in: Moebius, Stephan (Hg.): *Kulturforschungen der Gegenwart. Von den disability bis zu den visual studies*, Berlin: Suhrkamp.
- Rancière, Jacques (2006): *Die Aufteilung des Sinnlichen. Die Politik der Kunst und ihre Paradoxien*, Berlin: b-books.

- Reckwitz, Andreas (2003): »Grundelemente einer Theorie sozialer Praktiken: Eine sozialtheoretische Perspektive«, in: *Zeitschrift für Soziologie* 32(4), S. 282-301.
- Reid, Susan E. (2005): »The Khrushchev Kitchen: Domesticating the Scientific-Technological Revolution«, in: *Journal of Contemporary History* 40(2), S. 289-316.
- Schneider, Beat (2005): *Design – eine Einführung: Entwurf im sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Kontext*, Basel [u.a.]: Birkhäuser.
- Selle, Gert (1994): *Geschichte des Design in Deutschland*, Frankfurt/Main [u.a.]: Campus.
- Shove, Elizabeth et al. (2007): *The Design of Everyday Life*, New York [u.a.]: Berg.
- Silverman, Kaja (2000): *World Spectators*, Stanford/Calif: Stanford University Press.
- Simmel, Georg (1995a): »Die Großstädte und das Geistesleben«, in: Ders.: *Aufsätze und Abhandlungen 1901-1908 Bd. I*, Gesamtausgabe Bd. 7, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 116-131.
- Simmel, Georg (1995b): »Der Henkel. Ein ästhetischer Versuch«, in: Ders.: *Aufsätze und Abhandlungen 1901-1908 Bd. I*, Gesamtausgabe Bd. 7, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 345-350.
- Simmel, Georg (1997): »Psychologie des Schmucks«, in: Ders.: *Aufsätze und Abhandlungen 1901-1908 Bd. I*, Gesamtausgabe Bd. 8, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 385-393.
- Simmel, Georg (2005): »Berliner Gewerbe-Ausstellung (1896)«, in: Ders.: *Mizellen, Glossen, Stellungnahmen, Umfrageantworten, Leserbrief, Diskussionsbeiträge 1889-1918*, Gesamtausgabe Bd. 17, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 33-38.
- Simmel, Georg (2008). »Die Mode«, in: Ders.: *Jenseits der Schönheit. Schriften zur Ästhetik und Kunstphilosophie*, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 78-106.
- Slater, Don (1997): *Consumer Culture and Modernity*, Cambridge [u.a.]: Polity Press [u.a.].
- Sparke, Penny (2004): *An Introduction to Design and Culture: 1900 to the Present*, London [u.a.]: Routledge.
- Verbeek, Peter-Paul (2005): *What things do: Philosophical Reflections on Technology, Agency, and Design*, University Park: Pennsylvania State Univ. Press.
- Willis, Paul (1990): *Common Culture: Symbolic Work at Play in the Everyday Cultures of the Young*, Milton Keynes: Open University Press.
- Yaneva, Albena (2009): *The Making of a Building: A Pragmatist Approach to Architecture*, Oxford [u.a.]: Lang.

EINE SOZIOLOGIE DES DESIGNS – THEORETISCHE PERSPEKTIVEN

Praxis und Ästhetik

Das Ding im Fadenkreuz sozialer und kultureller Praktiken

KARL H. HÖRNING

Als der Architekt Walter Gropius erschüttert aus dem Chaos des Ersten Weltkriegs nach Hause zurückkehrte, keimte in ihm die Vision einer grundlegenden Neuordnung der Verhältnisse. Aus dieser Vision wurde bald das »Bauhaus« als umfassendes ästhetisches Ordnungsprinzip, das die Design- und Architekturauffassung des 20. Jahrhunderts durchdringend prägte. Das Bauhaus beanspruchte für sich höchste Sachlichkeit durch nüchterne Ästhetik und klaren Funktionalismus. Der Gegner war vordergründig das Ornament, aber eigentlich ging es um ein neues Kultur- und Erziehungsideal, das die Lebenswelt verändern sollte. Dem Bauhaus ging es um eine neue Logik des Wohnens, ausgedrückt in Gebäuden, Raumanordnungen, Möbeln und Gegenständen des täglichen Gebrauchs, unterstützt durch Erklärungen und Theorien, aber vor allem durch Übungen, Vorschriften und Alphabete, die von den Schülern zu lernen waren. Für Gropius war das Bauhaus eine ästhetische Erziehungsinstanz. Dazu gründete er mit anderen eine Institution, die sich als vorbildliche Wert- und Arbeitsgemeinschaft von Architekten und mit ihnen »verbündeten« Künstlern verstand.

Zur Unterstützung ihrer Vorstellung von nüchtern-funktionaler Sachlichkeit luden sie 1929 auch eine Reihe prominenter Vertreter des »Wiener Kreises« logischer Positivisten, allen voran den Logiker Rudolf Carnap und den Philosophen und Soziologen Otto Neurath, zu Vorträgen ein. Die Wiener vertraten eine streng rational-(natur-)wissenschaftliche Weltauffassung und trafen sich mit den Bauhäuslern in der kulturellen Grundannahme eines rein technisch-sachbezogenen, d.h. unpolitischen Zugangs zu den sozialen Problemen der Gegenwart.¹ Der spätere Direktor des Bauhauses Ludwig

1 Vgl. Galison (1990, 1993). Was den Wienern die *Logik* versprach, fanden die Architekten im *Glas* als Baustoff der Zukunft. Mies van der Rohe entwarf für Berlin visionäre Hochhausbauten, für die erstmals gläserne Vorhangfassaden vorgesehen waren.

Mies van der Rohe drückte das so aus: »Wir [...] sehen in der Technik die Möglichkeit, uns frei zu machen, die Möglichkeit, der Masse zu helfen« (Mies van der Rohe 1928, zitiert nach Neumeyer 1986: 323). Es war in den Augen der Bauhäusler der entwurzelte Massenmensch der Großstadt, der durch eine neue Baukunst zu Einfachheit, Klarheit und Sachlichkeit gebracht werden sollte. Es waren die Dinge, das Gebäude, das Haus, seine innere Ausgestaltung, die Raumanordnung des Mobiliars, die Geräte, die man dem Massenmenschen andiente. Durch sie suchte man ihn zu erreichen. Es war ein stummes Angebot. Man sprach nicht die Sprache derjenigen, die man »Masse« nannte. Ausschließlich mit der Kraft der Dinge suchte man ihnen Ordnung beizubringen. Es galt, »dem Chaos mit der Kraft des Baues Ordnung abzutrotzen« (Mies van der Rohe 1928, zitiert nach Wünsche 1989: 28).

Achtzig Jahre später bekennt der 75-jährige (mit der Marke »Braun« stilprägende) Industriedesigner Dieter Rams, wie er fasziniert war von der »Ulmer Schule«, dem Versuch, nach dem Zweiten Weltkrieg an das Dessauer Bauhaus anzuknüpfen. Der Leitgedanke der Ulmer Schule war es, so Rams,

»dass man den Menschen durch bessere Architektur und bessere Gestaltung zum besseren Menschen erziehen könne. Durch eine neutrale, nicht emotional oder ideologisch aufgeladene Umgebung sollten die Deutschen zu Demokraten gemacht werden. Es sollte aufgeräumt werden. Und aufräumen wollte ich auch [...] Ich wollte entrümpeln, das Chaos beseitigen. Gute Gestaltung, das war die Gestaltung, die sich auf das Wesentliche konzentrierte, Unwesentliches eliminierte. Weil man dann bewusster lebt, auch freier. Davon träume ich noch heute« (Rams 2008: 49).

I. DIE KULTURELLE AUSGANGSFRAGE

Architekten und Designer träumen wohl gerne, von einer besseren Welt, von vernünftigen Menschen, von ästhetisch anspruchsvollen Bewohnern ihrer Häuser, von klugen Nutzern ihrer Geräte und Apparaturen, von problembewussten Konsumenten. Aber so richtig wollen und wollten sie dann doch nicht den Bewohner in seinem praktischen Alltag kennen lernen. Das wäre doch zu ernüchternd. Das Bauhaus kümmerte sich nicht um den Bewohner. Es wollte Revolutionäres, es war ein Kind des 20. Jahrhunderts mit seinen allumgreifenden, wir sagen heute totalitären Visionen. Dies betrieb das Bauhaus durch eine systematische *ästhetische Dekontextualisierung*, die sich von den jeweiligen lokalen und kulturellen Kontexten bewusst absetzte. Die Dessauer Bevölkerung wurde nicht gefragt. Bis heute mögen die Dessauer ihre historischen Schätze überhaupt nicht. Fremd stehen die inzwischen bestens restaurierten Meisterhäuser und Lehrgebäude in der Landschaft.

Deutlich wird: Der sich so neutral und vorurteilsfrei gebende Funktionalismus ist selbst hochkulturell geladen. Es ist ein technizistisches Weltbild, das das Ding, das Haus, zu einer »Maschine« macht, die vom Nutzer einseitige Verhaltensanpassung abfordert. Der amerikanische Bauhaus-Kritiker Tom Wolfe (1981: 11-32) nannte Walter Gropius den »Silberprinzen«, der mit all den anderen Bauhaus-Emigranten in den USA wie ein Missionar unter Wilden gewirkt habe, die sich der Diktatur des Rechtecks blind unterworfen hätten. Der so in den USA noch einmal kulturell aufgeladene Funktionalismus kam nach dem Zweiten Weltkrieg in das zerstörte Deutschland zurück und wurde Teil eines umfassenden reeducation-Programms, das den Deutschen den schlechten Stil und Geist der Nazis austreiben und sie durch Sachlichkeit und Transparenz zu Demokraten erziehen sollte. Auch wenn es konkurrierende Wiederaufbaukonzeptionen gab (so etwa von Scharoun in Berlin), gewann doch das Bauhaus höchstes Prestige für die Neugestaltung der alten Welt. Und der Einfluss hielt trotz allerlei Abspaltungen und post-moderner Ausschweifungen an. Erst als nach dem Mauerfall der Wiederaufbau des anderen Berlin anstand, kam es in den 1990er Jahren zu einem flammenden Streit unter den Architekten und Stadtplanern. Vordergründig ging es um die Frage, ob sich die Planungen am historischen Grundriss und der traditionellen Steinarchitektur mit ihrer Blockrandbebauung orientieren oder modern verdichtete Hochhauslandschaften entstehen sollten. Aber dahinter wurden nicht nur Kämpfe um Macht und Einfluss, sondern vor allem auch um kulturelle Ordnungsprinzipien und Identitätsfragen ausgefochten. Schnell warf man den Traditionalisten Einschränkung der Bauvielfalt und Rückkehr zum »Klassizismus der Nazis« vor, während die Traditionalisten immer wieder grundsätzlich zurückfragten, ob Glas wirklich demokratischer als Stein sei (vgl. zum »Berliner Architekturstreit« Hertweck 2010).

Artefakte und ihr Design sind eingespannt in die sozialen und vor allem kulturellen Praktiken und Diskurse ihrer jeweiligen Zeit; dies macht das Beispiel des »Berliner Architekturstreits« überdeutlich. Was aber auch auffällt, ist – und das ist die zweite Botschaft des Bauhaus-Themas und seiner historischen Weiterungen –, wie wenig – wenn überhaupt – die Bewohner all dieser Gebäude eine Rolle spielen. Sie werden weit weggeschoben. Selbstverständlich ist nicht mehr von der »Masse« die Rede, trotz aller Anpassungen aber bleiben die Bewohner selbst Chiffren, Irrlichter, Anhängsel. Sie verbleiben in der Rolle »*imaginierten Laien*«, denen von den Designern und Architekten bestimmte Eigenschaften, Fähigkeiten und Handlungszüge unterstellt werden (vgl. Gisler et al. 2004). Der Experte imaginiert sich in etwas hinein, das er so genau nicht kennt bzw. kennen möchte, oder das er sich aus seiner einseitigen Perspektive so vorstellt oder wünscht. Noch immer wird allzu häufig in Bauhaus-Manier alles *einem* Prinzip untergeordnet. Zwar wird jetzt etwa von ökologisch sensibilisierten Architekten das Bauhaus-Prinzip »form follows function« in »form follows sustainability« umgewandelt. Aber aus der Sicht der Bewohner gibt es sehr unter-

schiedliche Kriterien und Maßstäbe, an denen sich ein Gebäude messen lassen muss.

Neuerdings wird immer häufiger ein *inklusives* Design gefordert, das den Nutzer, den Bewohner mit einschließt, nicht als willigen oder störrischen Endnutzer, sondern als Akteur, der durch seine Teilnahme auch lernt und gestärkt wird. Erst in solchen Austauschprozessen könnte dem Experten klar werden, welche Vorstellungen angemessener Wohn- und Lebenspraxis den Entscheidungen der Nutzer unterliegen und welche kulturellen lokalen Gepflogenheiten dabei mitschwingen. Denn die Dinge, die Räume, die Wohnung, die Gebäude existieren nicht an sich, sie sind zutiefst in die alltäglichen Praktiken verwickelt. Sie finden ihren je spezifischen Ort erst in der Praxis einer »Lebensform«, wie Wittgenstein in seiner sprachphilosophisch fundierten »Gebrauchstheorie der Bedeutung« betont: »Laß dich die Bedeutung durch den Gebrauch *lehren*« (Wittgenstein 1984: 550).

Wohnen ist ein zentraler Teil unserer eingespielten Lebenspraxis. Die Wohnung, das Haus, ist der Ort, an dem wir uns vorzugsweise aufhalten, unsere Gewohnheiten pflegen und vertraut sind mit allem, so dass wir uns »zu Hause« fühlen können. In seiner »Poetik des Raums« betont Bachelard, dass ein Großteil unserer Imaginationen und Erinnerungen im Haus untergebracht sind (vgl. Bachelard 2003: 30-59). Es ist der »umfriedete« Ort, an dem so vieles kontinuierlich stattfindet: schlafen, lesen, kochen, arbeiten, entspannen, pflegen, reden, Privatheit herstellen. Am Ende seines vielzitierten Darmstädter Vortrags »Bauen, Wohnen, Denken« im Jahre 1951 sagt das Heidegger auf seine Art und Weise: »Das Wohnen aber ist *der Grundzug des Seins* [...]. *Nur wenn wir das Wohnen vermögen, können wir bauen*«. Deshalb müssen wir

»aus dem Wohnen bauen und für das Wohnen denken [...] Vielleicht kommt durch diesen Versuch, dem Wohnen und Bauen nachzudenken, um einiges deutlicher ans Licht, dass das Bauen in das Wohnen gehört und wie es von ihm sein Wesen empfängt. Genug wäre gewonnen, wenn Wohnen und Bauen in das *Fragwürdige* gelangten und so etwas *Denkwürdiges* blieben« (Heidegger 2004: 155f.).

II. DAS GEFLECHT SOZIALER PRAKTIKEN

Es sind die alltäglichen sozialen Praktiken, die es zu bedenken und zu untersuchen gilt. Mit Wittgenstein und Heidegger sind schon die beiden Hintergrunddenker benannt (so unterschiedlich auch ihre Ausgangspositionen sind), ohne die eine praxistheoretische Perspektive nicht angemessen zu bearbeiten ist. In der Soziologie bildete sich die Praxisorientierung vor allem durch die Arbeiten von Bourdieu und Giddens heraus. Beide nehmen einerseits Bezug auf den Interaktionismus Goffmans und die Ethnomethodologie Garfinkels, berufen sich aber andererseits ausdrücklich auf Wittgen-

steins Spätphilosophie.² Vor allem Garfinkel und Bourdieu haben auf ihren unterschiedlichen Wegen praxissoziologisches Denken vorangetrieben. An den Dingen selbst aber waren beide nicht sonderlich interessiert, schon gar nicht im Sinne einer eigenständigen Mensch-Ding-Beziehung. Stets bleiben die Dinge, gerade auch in Bourdieus »Feinen Unterschieden« (Bourdieu 1982), Ausdruck für etwas ganz anderes, für Bourdieu Repräsentanten einer bestimmten Klassengesellschaft. So kommt der Soziologe mit seinem Interesse an den Dingen (trotz aller Vorbehalte) nicht um Heideggers 1927 in »Sein und Zeit« formuliertem ontologischen Primat der »Zuhandenheit« vor der »Vorhandenheit« herum: Das alltägliche Handeln, der umsichtige, hantierende, gebrauchende Umgang *in* der Welt und *mit* der Welt erhält in Heideggers anti-kognitivistischer Kritik der Bewusstseinsphilosophie ein dem Erkennen vorgeordneten Status. Die Artefakte in ihrer »Dienlichkeit«, »Verwendbarkeit«, »Handlichkeit« stehen im Vordergrund. Erst durch die Störung, das Scheitern des alltäglichen Umgangs mit ihnen kommt das »Zuhandene [...] ausdrücklich in die verstehende Sicht« (Heidegger 1993: 67f., 148). Erkennen, Bestimmen, Überlegungen setzen ein.³

Wenn wir heute an einer »Theorie sozialer Praktiken« arbeiten, die sich mit Schatzki (1996) vor allem auf Wittgenstein beruft, dann sollten wir mit dem frühen Heidegger nie übersehen, dass eigentlich jede soziale Praktik den Umgang mit Dingen einschließt. Die Soziologie konnte mit ihrer Fixierung auf die Intersubjektivität des »Sozialen« und ihrer entsprechenden handlungstheoretischen Engführung dieser Rolle der Artefakte (mit wenigen Ausnahmen) nie gerecht werden. Doch auch an den zutiefst persönlichen Praktiken des Alltags (etwa Partnerschafts- oder Liebespraktiken) nehmen Dinge (zunehmend in Form technischer Geräte) teil.

Aus praxistheoretischer Sicht besteht soziales Leben aus einem Geflecht fortlaufender, eng miteinander verbundener Handlungspraktiken, in deren Vollzug die Handelnden nicht nur Handlungszüge und Fertigkeiten einüben, sondern auch ein praktisches Erfahrungswissen erlangen, das ihnen Einblick in und Verständnis für die Mithandelnden und die Sachwelt gewinnen lässt, und sich allmählich und weithin unthematisch gemeinsame Handlungskriterien und Beurteilungsmaßstäbe ausbilden. *Soziale Praktiken* sind fortlaufend, sind eingespielt, als alltägliche Handlungszüge und Gepflogenheiten sind sie vor allem sozial und kulturell geprägt (vgl. zum folgenden Hörning 2001: 160-170). Sie entstehen im Zusammenleben mit anderen, in der Familie, in der Schule, in der Ausbildung, bei der Arbeit, im Sport, im alltäglichen Miteinander. Sie üben sich dort ein, werden uns oft zu Selbstverständ-

2 Vgl. Reckwitz (2000: 542-643). Deutliche Parallelen lassen sich zum amerikanischen Pragmatismus von Dewey und Mead erkennen. Vgl. Hörning (2005: 302ff.).

3 Die Ähnlichkeit mit dem pragmatistischen Handlungsmodell Deweys ist auffallend (vgl. Dewey 1995: 110ff.). Auf die Nähe der ersten Kapitel von Heideggers »Sein und Zeit« zu Deweys Pragmatismus verweist Okrent (1988).

lichkeiten und transportieren doch eine ganze Reihe uns wichtiger kultureller Bedeutsamkeiten und Werthaltungen, ohne dass wir uns darüber diskursiv verständigen würden. So entfaltet sich in modernen ausdifferenzierten Gesellschaften eine Vielzahl sich oft überschneidender sozialer Praktiken. Ins Zentrum rücken dabei »Schlüsselpraktiken«, wie Wohnpraktiken, Ernährungspraktiken, Kommunikationspraktiken, Arbeitspraktiken und besonders grundlegend Zeitpraktiken. An ihnen nehmen wir teil, in sie klinken wir uns ein und spielen nach meist impliziten »Spielregeln« mit.⁴ Soziale Praktiken müssen nicht wie einzelne intentionale Handlungen jeweils erst durch eine irgendwie geartete motivierende Kraft in Gang gesetzt werden. Ein Praktik ist von vornherein interaktiv in Lebenssituationen und kulturelle Kontexte eingebettet, in denen auch materielle Dinge, technische Geräte, Artefakte jeglicher Art eine wichtige Rolle spielen. Soziale Praktiken sind so in der Regel Praktiken *mit* und *in* Dingen, *mit* technischen Geräten, *in* Gebäuden, *mit* Autos, *in* Städten. Somit sind Artefakte als integrale Bestandteile sozialer Praktiken, sie beeinflussen diese, sie prägen sie mit, werden »Mitspieler«, ohne sie zu determinieren.

Indem die Dinge derart in die fortlaufenden sozialen Praktiken der Menschen eingebettet werden, rücken sie den Menschen auf den Leib, kommen die Objekte den Subjekten immer näher, werden Ding und Mensch immer interaktiver. Damit gewinnen die Dinge ein »Eigenleben«, wo doch »unser Denken [...] von alters her gewöhnt [ist], das Wesen des Dings zu *dürftig* anzusehen« (Heidegger 2004: 148). Zu »dürftig« entweder im Sinne eines Abschiebens in eine Black Box und/oder im Sinne des vorgängigen Überladdens der Dinge mit Funktions-, Zeichen- und Bedeutungszuweisungen. Erst die Verwicklungen in die sozialen Praktiken machen die Dinge zu wirklichen Teilnehmern, konstituieren erst ihre Bedeutung und Relevanz für den Fortgang des Geschehens.

Auch das Kulturelle daran, das, was wir »Kultur« nennen, kommt aus praxistheoretischer Sicht erst in der fortlaufenden Handlungspraxis zum Ausdruck. Dort entfaltet das kulturelle Geflecht an Sinnmustern, Symbolen und Deutungsangeboten seine Wirkung. Dort wird es in unseren Handlungszügen zu etwas, was uns und unseren Mitakteuren wichtig und wertvoll ist. Praxistheorien betonen Kultur in ihrem konkreten Einsatz: »Kultur als Praxis« – »doing culture« (vgl. Hörning 2004a; Hörning/Reuter 2004). Dabei fungiert der Praxisbegriff als Scharnier zwischen den kulturellen Deutungs- und Wissensschemata, den kulturellen Traditionen und Codierungen auf der einen Seite und den gemeinsam handelnden Subjekten auf der anderen Seite. In den fortlaufenden Praktiken wirken dann die kulturellen Sinn- und Bedeutungsschemata nicht so sehr als von außen kommende Normen und

4 »Praktiken« sind dem analog gebaut, was Wittgenstein als »Sprachspiele« umschreibt: »Das Wesentliche der Sprachspiele ist eine praktische Methode (eine Art des Handelns)«, eine Praxis gemäß offener, aber nicht beliebiger Regeln (Wittgenstein 1984: 241ff.).

Sinnangebote, sondern als kulturelle Vorannahmen und Wissensbestände, die sich den Handlungen der Akteure weithin unthematisch unterlegen und ihnen bestimmte Handlungszüge nahelegen und andere als unpassend ausschließen und auf diese Weise kollektive Handlungsmuster und Gepflogenheiten stabilisieren (vgl. hierzu ausführlich Hörning 2001: 185-201). Damit es dazu kommt, sind bestimmte interpretative Kompetenzen der Handelnden erforderlich, die erst die kulturellen Wissens- und Deutungsbestände in der Praxis zur Wirkung bringen, indem sie Teil ihres (meist impliziten) Handlungswissens und ihrer Handlungsdispositionen werden. Aus dieser Perspektive liegt die *Stabilität der kulturellen Formen* weniger in der Kontinuität kultureller Systeme oder Schemata als in bestimmten historisch-kontextuellen Entwicklungsbedingungen, unter denen Menschen in sozialen und kulturellen Welten aufwachsen und dabei ihre Fähigkeiten, Fertigkeiten und eben auch kulturelle Kompetenzen erlangen und einleben können. Denken wir nur an die Lern- und Einübungspotentiale, die die weitreichenden Veränderungen der Arbeits- und Kommunikationspraktiken durch Computer, Internet und Handy mit sich brachten. Dabei erwerben wir über den Gebrauch der neuen Geräte nicht nur neue Geschicklichkeiten und Erfahrungen, sondern gelangen gleichzeitig in Interaktion und Kommunikation mit unseren Mitpraktikern zu veränderten Vorstellungen und Urteilen, was wir von den Dingen zu halten haben, wie auch zu neuen kulturellen Kompetenzen, wie wir sie am besten in unser Leben *einpassen*.

III. DIE DINGE MISCHEN MIT

Als *Bewohner* der Welt verwickelt sich der Einzelne durch sein alltägliches Handeln mit der Ausstattung der Welt, mit den Gebrauchsgegenständen, Geräten, Bauwerken, technischen Anlagen und Regelwerken. Er nimmt sie partiell in seine Praktiken hinein oder bringt auf sie gerichtete Praktiken hervor. Er nutzt die Dinge, er begehrt sie, bearbeitet sie, kommuniziert über sie, beurteilt sie, er leidet unter ihnen, er verwirft sie, lässt die Sache auf sich bewenden, organisiert so sein Leben. Dabei erlangt er nicht nur Fähigkeiten und Fertigkeiten, sondern oft auch ein *praktisches Wissen*, das sich in ihm besonders dann entfaltet, wenn die Dinge »verrückt« spielen, d.h. Probleme aufwerfen, Funktionsversprechen nicht einhalten, Irritationen und Orientierungsunsicherheiten provozieren. Dann erfordert der Umgang mit den Dingen ein Eingehen auf sie – die Dinge fordern in der Interaktion mit den Menschen etwas von ihnen ein. Fragen diese Menschen nun, was da passiert ist, und versuchen sie das Geschehen zu rekonstruieren, dann setzen Reflexionen ein, dann kommt es zu Nachfragen bei anderen, dann werden bestimmte (präreflexive) Vorannahmen thematisch, es kommt zu Schlussfolgerungen, neue oder andere Aspekte werden herangetragen. So werden im Wechselspiel von Dingen und Menschen Handlungs- und Erkenntnispotentiale freigesetzt. Die dabei entwickelten Lösungen können bald wieder in

eingespielte Praktiken einmünden, bis sie selbst wieder Irritationen und Widerständigkeiten hervorrufen. Ein solcher *relationaler* Blick auf den *Fluss der Dinge* sieht diese als integralen Bestandteil unserer Alltagswelten.

Als Gegenstände, Werkzeuge, Computer, Einrichtungen, Architekturen mischen so die Dinge kräftig in den menschlichen Angelegenheiten mit, veranlassen oder verhindern, legen nahe oder irritieren, decken auf, erweitern Kommunikationsformen, rufen Affekte hervor. Aus einer solchen Sicht sind die Artefakte viel mehr als der bloß materielle bzw. technisch-funktionale Ausdruck des »eigentlich« Sozialen, das sich ausschließlich zwischenmenschlich konstituiert. Auch sind die Artefakte viel mehr als bloße Objekte einer Semantisierung oder Symbolisierung, die eigentlich »anderes« repräsentieren. Allzu leichtfertig ließen sich Kulturanalysen bis in die späten 1980er Jahre auf die Versprechungen einer Semiotik ein, wie sie auf sehr unterschiedliche Weise von Roland Barthes, Jean Baudrillard und vor allem dem beeindruckenden Ethnologen Clifford Geertz ausgearbeitet wurden. Drückt sich aber das Kulturelle ausschließlich in kollektiven Symbol- und Sinnmustern aus, dann zentriert sich die Kulturanalyse nur noch auf »ineinandergreifende Systeme auslegbarer Zeichen« (Geertz 1983: 21). Die Dinge verschwinden, sie werden entmaterialisiert, verwandeln sich in Texte und Symbole, der zeichenauslegende Mensch hat sie dann voll im Griff. Die Dinge werden, wie so oft in ihrem »Leben«, eingespannt für völlig fremde Dienste (vgl. Hörning 2001: 75f., 158f.).

Doch dies war eigentlich nicht beabsichtigt, versprach doch eine kultursoziologische Perspektive Befreiung von der vor allem in der Technikforschung vorherrschenden rationalistischen Grundthese. Diese betont ja, das sich die mittels wissenschaftlich-technologischer Anleitung hervorgebrachte Technik früher oder später in alle Lebensbereiche ausbreitet, diese mit Prinzipien instrumenteller Rationalität und Effizienz durchsetzt und vom Nutzer ein regelgerechtes Anschlusshandeln abfordert. Dagegen argumentierte die Kulturperspektive, dass im sozialen Prozess der Technikanwendung und -aneignung in verschiedenen Kontexten vom Nutzer unterschiedliche soziale und kulturelle Handlungsdimensionen aktiviert werden, die zu spezifischen Wirkungen beitragen, die sich eben nicht nur aus den technisch-funktionalen Merkmalen der technischen Geräte ableiten lassen. Doch so leicht war der vorherrschenden Techniksoziologie nicht beizukommen,⁵ vor allem weil sie ihren Schwerpunkt von den Technikfolgen auf die Technikgenese verlagerte.

5 Diese Erfahrung machte ich selbst, als ich mit meinem Plädoyer für eine Kulturperspektive in der Techniksoziologie (vgl. Hörning 1987) lange alleine blieb. Der allgemeine cultural turn setzte in der Soziologie erst in den 1990ern ein. Bis dahin wurde »Kultur« von der Ethnologie und einer sehr eng gefassten Spezialdisziplin »Kultursoziologie« betreut. Für eine wissenschaftsbiografische Studie zum schwierigen Verhältnis von Soziologie und Ethnologie vgl. Hörning (2008).

IV. DAS PRAKTISCHE WISSEN FÄNGT DIE DINGE AUF

In der Technikfolgenforschung gilt Technik als etwas Äußeres, ein fremdes Gegenüber von Mensch und Gesellschaft, das bei seinem Einsatz Folgen zeitigt, die ständig Fragen nach Chancen oder Risiken, Entlastung oder Entfremdung, Beherrschung oder Gefährdung für Mensch und Gesellschaft hervorrufen. Die *Technikgeneseforschung* interessiert sich für den Herstellungsprozess von Technik, nimmt sie nicht länger als Black Box, die auf »die Gesellschaft« einwirkt, sondern begreift sie als sozial bzw. gesellschaftlich konstruiert.

In einer ersten Fassung fragten die Studien des »Social Shaping of Technologies« nach der Bedeutung politischer Machtkonstellationen, sozialer Interessengruppen und kultureller Leitbilder für Konstruktion und Design technischer Artefakte (vgl. z.B. MacKenzie/Wajcman 1999). Ihnen ging es vor allem um die Beweisführung, dass die Gleichsetzung von Technik und purer Zweckrationalität gerade auch dem technischen Inhalt der Artefakte nicht gerecht wird. Für den *Konstruktivismus* ist Technik niemals neutral, sondern sitzt auf einer komplexen Vorgeschichte auf, die von den einzelnen Vertretern recht unterschiedlich erzählt wird. Ist das technische Konstrukt aber fertig, sind die Konflikte und Verhandlungen der Entstehungsphase abgeschlossen, hat sich eine bestimmte Technikform stabilisiert und durchgesetzt, dann lässt der Konstruktivismus der Gebrauchspraxis nur wenig Spiel. Er verlangt eher konsequente Anpassung der Nutzer an die in die fertigen Artefakte eingebauten technisch-funktionalen Vorgaben und Handlungsanweisungen.

Der Konstruktivismus fand seine intensivste Ausarbeitung in den *Science Studies*, aus denen sich bald in den 1980er Jahren ein ungewöhnlicher Kopf hervorhob: *Bruno Latour*. Er erzählt eine ungewöhnliche Konstruktionsgeschichte wissenschaftlicher und technischer Artefakte. Sie verbietet sich eine Apriori-Unterscheidung zwischen Subjekt und Objekt und setzt beide symmetrisch. Das heterogene Netzwerk von »Aktanten« (ein Begriff der Semiotik), das die konkrete Konstruktion der Artefakte bewirkt, vereint menschliche und nichtmenschliche Kräfte, die in komplizierten Verhandlungen als Verbündete angeheuert werden und so eine bestimmte technische Form hervorbringen. In vielen Beispielen stellte Latour immer wieder heraus, dass jedes technische Projekt einen Verhandlungsprozess darstellt, bei dem eine Vielzahl von »Aktanten« mitmischen, die sich in diesem Prozess transformieren und dabei etwas Drittes hervorbringen. Damit werden die Dinge Teil eines Kollektivs, das durch seine Assoziation und Verwobenheit von Menschlichem und Nicht-Menschlichem Ergebnisse hervorbringt, die es ohne dieses Zusammenwirken nicht gäbe. Symmetrisch wird diese Beziehung durch das Wirken, die Artikulation der Dinge; sie mischen sich ein und regulieren das Handeln mit. Symmetrisch wird das Verhältnis aber erst durch Latours Annahme, dass rein auf menschlichen Beziehungen beruhende Netzwerke schwach sind und der Unterstützung durch materiell-

technische »Aktanten« bedürfen. Latour geht es um Verknüpfungen, Übersetzungen, Transformationen, in denen nichtmenschliche Dinge den Auftrag erhalten, quasi als Platzhalter die Schwächen des Menschen und seiner Gesellschaft zu kompensieren (»Technik als auf Dauer gestellte Gesellschaft«, Latour 1991).

So richtet sich die entscheidende Frage der von ihm und anderen gearbeiteten Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT) nicht auf das Problem, ob die Mitglieder eines Netzwerks menschlicher oder nichtmenschlicher Art sind, sondern darauf, welche Verknüpfung stärker und welche schwächer ist, bzw. wie die Austauschprozesse zwischen den Interessen der Menschen und den an die Nicht-Menschen delegierten Aufgaben und Fähigkeiten das »Soziale« stabilisieren: »In der Praxis sind es stets Dinge [...], die ihre ›stählerne‹ Eigenschaft der fragilen ›Gesellschaft‹ leihen« (Latour 2007: 117). Das »Soziale« ist für Latour keine Substanz, sondern Bewegung, Kraft, Zirkulation. Es muss ständig hergestellt werden, vor allem auch unter Zuhilfenahme unterschiedlichster Materialitäten und Artefakte.

Mit dem französischen Philosophen Michel Serres sieht Latour das »Soziale« als Verhandlung, Vermittlung und Kommunikation, ein heterogener Prozess, der keine scharfe Trennung von Subjekt und Objekt mehr zulässt: »Die Menschen sind nicht mehr unter sich« (Latour 2000: 231). Artefakte und Geräte, Netzwerke, technische Infrastrukturen, Tiere, Mikroben, alle nisten sich auf vielfältige Weise in die menschlichen Geschäfte ein, werden selbst Träger von Handlungen. Die allgemeine These lautet: Die Handlung ist kein Humanprinzip mehr. Die Grenzen der Sozialwelt sind dehnbar.

Trotz Latours interessanter poststrukturalistischer Ausflüge in eine »neue Soziologie« blieb und bleibt die immer wieder gestellte Frage nach der Akteurhaftigkeit, der unterstellten Agency, der Handlungsfähigkeit der Dinge an ihm hängen. Zu dieser Frage wurde der Leser über die letzten knapp 30 Jahre in immer neue Unklarheiten gestürzt. Neuerdings heißt es dazu sehr zurückgenommen: Artefakte sind »Beteiligte« am Handlungsverlauf, sind Handlungsträger, Akteure, die »*andere dazu bringen, Dinge zu tun*« (Latour 2007: 86), etwa – um ein breitgetretenes Beispiel anzuführen – ein Auto wegen der eingebauten Bremsschwellen abzubremesen, weil der Fahrer die Stoßdämpfer seines Autos schonen will. »Dazu bringen« ist ihm aber nicht dasselbe wie »verursachen« oder »selbst tun«. Auch bedeutet dies »selbstverständlich nicht, dass diese Beteiligten das Handeln ›determinieren‹« (Latour 2007: 124). Doch trotz vieler Worte (Dinge als »Angebot zum Handeln«, Dinge »können ermächtigen«, »ermöglichen«, »ermutigen«, »erlauben«, »nahe legen«, »beeinflussen«, »verhindern«, »autorisieren«, »ausschließen« und so fort) bleibt die Frage von Latour unbeantwortet, aufgrund welcher sozialer *Kompetenzen* und kultureller Rahmungen es denn zu der Koordination zwischen den Handlungsträgern kommt, damit die Dinge sich so »vielfältig« entfalten können (vgl. Latour 2007: 124, 203). Der Konstruktivist sieht allzu leicht die Agency umfänglich in die Dinge selbst eingebaut: »Vielfalt« als »Eigenschaft der Dinge« (Latour 2007: 81).

Die kritische Auseinandersetzung mit Latour begann sofort in den 1980er Jahren. Zuerst hat mich die Ausweitung und damit Verflachung des soziologisch voraussetzungsvollen Handlungsbegriffs sehr gestört. Im Laufe der Jahre und eingebunden in eine lebhafte technik- und wissenschaftssoziologische Diskussion (v.a. mit Bernward Joerges, Peter Weingart, Werner Rammert) wurde mit klar, dass der Handlungsbegriff nicht ausreicht, um den Interdependenzen von Ding und Mensch voll gerecht zu werden. Zwar macht der Konstruktivist die Dinge dadurch »stark«, dass er den Blick auf die den Artefakten eingebauten Eigenschaften und materialen Widerständigkeiten richtet und damit allen voreiligen kulturwissenschaftlichen Entmaterialisierungen einen Riegel vorschiebt. Man kann deshalb mit ihm die Wirksamkeit der Dinge auch als *Handlungsfähigkeit* begreifen, auch deren Fähigkeit, zwischen Alternativen zu selektieren und vieles mehr. Doch die *reflexive* Bezugnahme auf die im Fortgang der Dinge aufgeworfenen Handlungs- und Gestaltungsprobleme bleibt ausgeblendet. Spätestens wenn die Koordination unter den menschlichen und nichtmenschlichen Handlungsträgern nicht mehr klappt, wenn die Operationen schwer auflaufen, werden Kompetenzen, Wissen und Reflexionen aktiviert, die den menschlichen Akteur in ein immer wieder verändertes praktisches Verhältnis zu den Dingen bringt. Über die langjährige Forschungszusammenarbeit zur »Technik im Alltag« gelangte ich zu einem Begriff der sozialen und kulturellen *Praxis* des Alltagsmenschen, eine Praxis, die voraussetzungsvoller, vielfältiger, auswuchernder ist als sich ein technisch noch so intelligentes Handeln ausdenken kann. Handeln ist ein notwendiger Teil der Praxis, doch Praxis geht nicht in noch so raffiniert konstruierten Handlungsgeflechten auf. Ihr zentral ist ein praktisches Wissen, das sich gerade im Umgang mit den Dingen ständig neu bewährt und verändert. Damit ist ein dynamischer Wissenstypus benannt, der in der Praxis die Dinge nicht nur gekonnt einzusetzen weiß (das können intelligente Geräte auch), sondern auch Reflexionen in Gang setzt und nach Beurteilungsmaßstäben sucht, um mit den Instabilitäten des Alltags zurande zu kommen. Praxis ist mehr als nur die Bewirkung einer Veränderung der Welt; immer geht es bei ihr auch um die Art und Weise, wie Menschen ihr Leben untereinander gestalten.

Öffnen wir auf dieser theoretischen Basis das Geschehen und schauen uns einzelne Praxisfelder an, dann finden wir sehr unterschiedliche Formen und Grade der Handlungsbeteiligung der Dinge. Nehmen wir z.B. die *sozialen Praktiken des Wohnens*, eine hochkulturell geladene und über viele Jahrhunderte eingeübte Art und Weise, sich in vier Wänden einzunisten. An dieser Praktik nehmen viele teil: Gebäude, Menschen, Möbel und viele technische Vorrichtungen. Doch die bisher erfolglosen Versuche, aus Energiespargründen das Wohnen durchzutechnisieren (etwa in Form des »smart home« oder des »Passivhauses«, eines Energiesparhauses mit geschlossenem Lüftungskreislauf und geschlossen zu haltenden Fenstern) zeigen, wie tiefsitzende Gewohnheiten und Gepflogenheiten das Wohnen durchziehen und wie viele kulturelle Vorannahmen sich um das richtige, angenehme,

schöne Wohnen ranken (vgl. Hörning 2010). Dagegen stehen die Erfolgsgeschichten, in denen in immer neuen Wellen die *Praktiken des Kommunizierens* durch Computer, Handy und dgl. umstrukturiert und vervielfältigt werden und sich dabei immer neue Gepflogenheiten und Praxisnormen einspielen, die wiederum Anlass zu neuen Reflexionen und externen Regulierungen geben. Und schauen wir drittens die hochtechnisierten *Mobilitätspraktiken* wie Autofahren und Fliegen an, dann sind wir mitten in der Diskussion mit den Ingenieuren und Designern darüber, ob wir nicht doch schon bald einen Zustand der Symmetrie zwischen Mensch und Ding erreicht haben. Das Fliegen mit einem Flugzeug ist intensiv eingebunden in komplexe Prozeduren und Handlungsabläufe, in denen eine Vielzahl von Menschen, allen voran Piloten und Fluglotsen, mit einer Vielzahl von nicht-menschlichen Instanzen interagieren, um sicher und situationsadäquat die Praktik durchzuführen. Da gibt es viele nichtmenschliche Mitspieler wie Maschinen, Programme, Autopiloten, Flughäfen, Infrastrukturen, die über das ganze Praxisfeld *verteilt* wesentlich zum Vollzug der Praktik beitragen.

Handeln wird *verteilt* auf viele unterschiedliche Träger. In welchem Umfang, auf welche Art und Weise, mit welchen Folgen? Diese Fragen sind nur dadurch zu beantworten, dass wir uns den Praktiken selbst, weder dem Davor noch dem Danach zuwenden. Erst dann lässt sich herausfinden, welchen Einfluss die kulturellen und normativen Rahmungen, die Offenheit und Geschlossenheit des Praxisfeldes und vor allem die Expertise und Praxiskompetenz der (menschlichen) Akteure auf den Fortgang der jeweiligen Praktik haben.

Aufschluss darüber finden wir vor allem dann, wenn die Dinge nicht so laufen wie immer, wenn etwas nicht klappt, wenn der Fortgang aufgehalten, gestört wird, wenn es zu Krisen kommt und die dringende Frage auftaucht, wie der Störung, der Krise beizukommen ist. Möglicherweise müssen wir dann eine noch intelligentere Technik heranzuführen, vielleicht reicht aber das vorhandene technische Können nicht aus, in schwierigeren Fällen ist wohl praktisches Wissen gefragt, das mehr als das technische Können auch ein Einschätzungs- und Urteilsvermögen enthält, das entscheidend sein kann, wenn die Kriterien nicht eindeutig sind und zu ihrer Anwendung besonderer Urteilsfähigkeit bedürfen.

Je nach Fülle und Komplexität der Praktik kommt es dabei zu Reflexions- und Suchprozessen, die oft das konkrete Problem weit übersteigen. Dann mag praktisches Wissen mit sich selbst zu Rate gehen und auf kulturelle Vorannahmen und normative Rahmungen zurückgreifen. Dann kann auch eine *Normativität von Kultur* zu Tage treten, die sich im Handlungsprozess selbst entwickelt hat und nun im Krisenfall mit den externen Regulierungen in Beziehung tritt. Oft ist es ja der Fall, dass die sich im Praxisverlauf herausgebildeten impliziten Normen den expliziten Formulierungen von Regeln und Handlungsstandards vorausgehen. Dann ist das, was uns als passend oder unpassend, als gut oder schlecht, als vorteilhaft oder schädlich vorkommt, einem praktischen Wissen geschuldet, das auf kulturellen Vor-

gaben und Prämissen aufsitzt, die im Fortgang der Praktiken ihre ständige Reibung und Veränderung erfahren. Damit ist praktisches Wissen immer auch *kulturell geteiltes Wissen*.

V. DAS ÄSTHETISCHE DER DINGE

Praxis ist mehr als nur ein Handlungsgeflecht, eine Vernetzungsstruktur interdependenter Handlungszusammenhänge. Allzu oft wurde Praxis eingeschränkt auf soziale Praktiken, die stark schematisierten und ritualisierten Handlungsmustern entsprechen bzw. fest an vorgegebene Regularitäten und Kontextanschlüsse gebunden sind. Praxis ist auch eine Form des *Erschließens*, eine kreative Art des Weltumgangs, indem sie Möglichkeiten aufschließt und so neuartige Sicht- und Handlungsweisen hervorbringt und alte transformiert. Das Erschlossene wird erst durch die Weise seines Erschlossenwerdens in der Praxis generiert und ist nicht etwa in einem dinglich-essentialistischen Sinne bereits da und zugänglich. Mit dieser These folgt der Pragmatist Dewey dem Aufklärer Diderot, dessen Verdienst es war, experimentelle Denkweise *und* praktische Tätigkeit verknüpft und gegen idealistische Vorurteile verteidigt zu haben: »Es ist schwierig – um nicht zu sagen unmöglich –, die Praxis ohne die Spekulation weiterzuentwickeln und umgekehrt die Spekulation ohne die Praxis gut zu beherrschen« (Diderot 1961: 242; zitiert nach Schmidt 1973: 1109).

Praxis realisiert sich auch in den Möglichkeiten und Freiheiten des *So-oder-anders-Handeln-Könnens*. Soziale Praktiken sind immer beides: Wiederholung und Neuerschließung, Beharrung und kreative Neuschöpfung (vgl. Hörning 2004b). Dabei verankert die Praxissoziologie Kreativität *im* Handeln. Sie sucht das Veränderliche, Unbestimmte, Ausufernde, eben »Kreative« nicht in vorgängig verursachenden Motiven, Präferenzen oder Fähigkeiten kreativer, innovativer Einzelindividuen, sondern im Fortgang der Praktiken selbst.⁶ In ihrem Gelingen oder Misslingen, in ihrem immer wieder Neu-Ansetzen und den Modifikationen von Vorhandenem. In den Praktiken selbst, im kompetenten Umgang mit den Dingen entfalten diese ihre Potentialitäten, ja »emergieren« sie. Dort treiben sie uns an, lassen uns nach neuen Wegen suchen, dort irritieren sie uns, dort stellen sie sich quer, dort »nerven« sie uns. Genau dort entwickeln wir auch unsere Empfindungen, richten unsere Begehrlichkeiten auf sie, finden Wohlgefallen an ihnen, genießen sie, gehen spielerisch mit ihnen um, dort aber fühlen wir uns auch von ihnen abgestoßen, ärgern uns über sie, lassen sie »links liegen«.

6 »Letztlich konterkariert die Praxissoziologie das bürgerliche Erbe der Soziologie, nämlich die Orientierung an Motiven, an richtigen Motiven und an der Frage, wie sich Motive zugunsten sozialer Ordnung einschränken lassen.« (Nassehi 2006: 239)

Soziale Praktiken sind eng mit den ästhetisch-sinnlichen Qualitäten alltäglichen Lebens verbunden. *Was ist das Ästhetische daran?* Die heutige Diskussion darüber zeigt, wie sehr sich der Geltungsbereich der Ästhetik über Kunst und Künste hinaus für andere Bereiche des Lebens geöffnet hat. Damit ist das Ästhetische nicht mehr nur das »Schöne« einer (seit dem 18. Jahrhundert) eingeführten Fassung von Ästhetik und entsprechenden ästhetischen Normen. Auch ein technisches Artefakt ist ästhetischer Wirkungen fähig.⁷ Die Übergänge zwischen den ursprünglichen Antipoden (den »zwei Kulturen«) sind fließend. Die damit verbundenen Reformulierungen des Begriffs »Ästhetik« sind Folge und Indiz grundlegender sozialer, politischer und kultureller Veränderungen. Dabei kehrten diese oft im Kern zur ursprünglichen griechischen Bedeutung von Ästhetik (*aisthēsis*) als »sinnlich vermittelter Wahrnehmung« zurück.

Die Soziologie war und ist eher durch eine antiästhetische Einstellung geprägt (vgl. Eßbach 2001; Reckwitz 2008). Doch George Herbert Mead skizzierte 1926 in seinem knappen Beitrag »Das Wesen der ästhetischen Erfahrung« Umrisse einer pragmatistischen, praxisorientierten Konzeption des »Ästhetischen« (Mead 1983). Mead begreift das Ästhetische vor allem als »*ästhetische Erfahrung*«, eine »Haltung, die das alltägliche Handeln begleitet, belebt und ihm Höhe gibt« (ebd.: 351). Mead sieht »ästhetische Erfahrung« als Teil der Bemühungen, »durch die vergesellschaftete Individuen ihr Dasein im einzelnen mit Bedeutung zu erfüllen suchen«, d.h. allgemeiner: als Teil der Frage nach den Werten und Normen, die unserem Leben in komplexen Gesellschaften zu Grunde liegen (ebd.: 349). Wir sind alle in komplizierte Handlungsgefüge verwoben, in denen wir vielfältige (auch ästhetische) Erfahrungen machen, wobei für Mead die ästhetischen Erfahrungen über einen breiten Erfahrungsraum reichen können: vom Vergnügen am Gebrauch eines technischen Geräts bis hin zur Freude am Wert des gemeinsam Vollbrachten und der damit erlebten Gemeinschaft und Solidarität. Damit nimmt Mead das »Ästhetische« aus dem Rahmen des unmittelbar-emotionalen Angemutet-Seins und hebt es auf die Ebene eines *kommunikativen Prozesses*, in dem sich die Akteure durch ihre Haltungen und Affekte im Handlungsablauf (implizit) darüber verständigen, was ihnen wichtig ist und was ihnen missfällt.

Dabei spielen die Dinge eine zentrale Rolle. Sie »sind nicht nur Mittel und Werkzeuge für unsere Handlungsvollzüge«, sondern verkörpern gleichzeitig all das, was »unsere Mühen lohnt oder zunichte macht«, was »uns verlockt oder zurückstößt«, »unsere Erfolge und Enttäuschungen«, »unsere Freuden, unsere Leiden«, all »das, was am Ende wirklich zählt und aller Mühe Wert ist, die Schönheit, der Ruhm und die Träume« (ebd.: 348). Mead wie Dewey, dem Mead hier folgt, sind der Ansicht, dass eigentlich jegliches praktisches Handeln ästhetischen Charakter trägt; beiden geht es um die

7 Vgl. Cassirer (1985: 83). Cassirer besteht auf der Differenz zwischen dem »Kunst-Schönen« und der »Form-Schönheit« technischer Artefakte.

Wiederherstellung der »Kontinuität zwischen der ästhetischen Erfahrung und den gewöhnlichen Lebensprozessen«⁸. Artefakte verkörpern nicht nur Mittel-Folge-Beziehungen, sondern sind durchdrungen von Bedeutungen, die aufregen und zur genussvollen Aneignung anregen. Es sind derartige »Affekterfahrungen«, in denen sich das ästhetisch Bedeutsame ausdrückt: Erfahrungen des Genießens (und deren Gegenteile), Erfüllung und Enttäuschung, »lustvoll erfahrener Lebenssinn«, Verlangen, Hoffnung, Ärger, die Freude am gemeinsamen Gelingen, am glücklichen Abschluss eines Projekts. Ästhetische Erfahrung »adelt Nützlichkeit und schenkt der Handlung Poesie« (Mead 1983: 351).

Ein solcher Blick auf ästhetisch-sinnliche Qualitäten von Praxis lässt uns eine große Vielfalt sozial-kulturell generierter und ausgetragener Affekte erkennen, »deren Erklärung sich häufig der reinen Logik des Sinngeschehens entzieht [...] Affekte sind für uns zwar nur im Sinngeschehen greifbar, dennoch aber nicht auf diese reduzierbar. So können Affekte auch von individualisierten Emotionen unterschieden werden«. Affekte stellen *Beziehungen* her zwischen denjenigen Menschen oder Dingen, die zu *affizieren* vermögen und denjenigen Menschen, die fähig sind, *affiziert* zu werden (Stäheli 2007: 510). »Affekte« eröffnen ein weites Feld sinnlicher Wahrnehmung, des intensiven Erlebens, des ästhetischen Verweilens, des kreativen Experimentierens, des reflektierten Austestens von Möglichkeiten, des sensiblen Umgangs mit Uneindeutigkeiten und Unkontrollierbarkeiten, des spielerischen Überschreitens der Regeln. Derartige Qualitäten sozialer Praxis treten besonders unter Bedingungen von Instabilität und Unschärfe, in heterogenen Feldern und unabgeschlossenen Kontexten hervor, in denen ständige Umnutzungen, »Verrückungen«, Resemantisierungen der Dinge stattfinden und darüber ästhetische Erfahrungen und Affekte ausgelöst werden.

Das Design der Gegenwart weiß darum. Es vermeidet die Perfektion, es umgeht Abgeschlossenes und Endgültiges, um so immer wieder veränderte Bedeutungen durch veränderten Gebrauch zu provozieren und damit der Multifunktionalität und Polysemantik von Artefakten gerecht zu werden. Die Designtheorie betont schon seit längerem, etwa im »Nicht-Intentionalen Design«, Gestaltung sei bzw. soll unsichtbar (d.h. nicht zu eng semantisch zugerichtet) sein, da die gestalteten Dinge zunehmend durch die Benutzer eine unvorhersehbare und idiosynkratische Umnutzung erfahren. Designer haben dann etwa kein konsistentes Einrichtungs-Design mehr zum Ziel, sondern mischen Interiors aus unterschiedlichen Dingen aus unterschiedli-

8 Vgl. Dewey (1980: 18, 51). Mead beklagt den historischen »Bruch zwischen einer Definition der Dinge als Mittel und Zwecke und einer Beschreibung der Werte, die doch von den selben Dingen verkörpert werden [...] [Dieser Bruch] durchzieht das Feld der Sozialwissenschaften: Er hat Ökonomie zu einer trübsinnigen Wissenschaft gemacht [...], aus Ethik Utilitarismus und aus Ästhetik eine Sache esoterischer Formeln« (Mead 1983: 248).

chen Räumen und Zeiten. Eine typische, streng durchgestylte »Vitra«-Wohnung gibt es dann nicht mehr (vgl. zur Geschichte des »Vitra-Designs«: Windlin/Fehlbaum 2008).

Affektivität eröffnet für das Design aber immer wieder auch neue Felder für Einfluss- und Steuerungsmöglichkeiten. So zielt ein Gestaltungskonzept, wie etwa das erfolgreiche »emotional design«, systematisch darauf, Produkte gegen Gefühle auszutauschen, indem es möglichst viele Sinne anzusprechen versucht. Dabei verlagern sich die Schwerpunkte der Gestaltung zunehmend vom reinen Objekt-Design hin zum »Rahmendesign«, das auch die sozialen und kulturellen Kontextbedingungen der Objekt-Nutzung ins Auge fasst. Dabei entstehen viele neue Designdisziplinen wie das Informationsdesign, das Webdesign u.dgl. Die »Neuen« profitieren auch davon, dass sich durch die schnelle Verbreitung von digitalen Kommunikationstechniken mit dem entsprechenden ausufernden Gerätepark die Kontaktzonen zwischen Mensch und Artefakten erheblich ausweiten. Für die Mehrheit ihrer Benutzer sind die vielen technischen Geräte nur glitzernde Oberflächen, deren Innenleben ihnen besser als *Black Box* verborgen bleibt, es sei denn, sie hätten zerstörerische Absichten. Design kommt überall ins Spiel, wo der schwarze Kasten dem Benutzer eine Kontaktseite zuwenden muss, um sich trotz seines unzugänglichen Inneren nützlich zu machen.

»Diese Benutzeroberflächen sind gleichsam die Gesichter der Boxen, genauer das Make-Up der Maschinen; sie simulieren eine Art von Verwandtschaft zwischen Mensch und Kasten und flüstern dem Benutzer Appetite, Berührungslüste, Handlichkeitsempfindungen und Initiativen ein [...] Design schafft bei komplexem Gerät jene Fassade aus Zeichen und Berührungspunkten, an welchem der Benutzer ohne spürbare Demütigung durch seine evidente Inkompetenz fürs Innere sein Spiel anschließen kann« (Sloterdijk 2010: 16).

Die Bauhäusler machten sich noch nicht gemein mit den Benutzern, sie versuchten ganz im Gegenteil, sich durch strengen Funktionalismus von den historisch sozialen Kontexten fern zu halten und setzten stattdessen den Bewohner in ein ästhetisch nüchternen weißen Kubus. Die Abstraktion schien das geeignete Mittel zu sein, um Design und Architektur dauerhaft frei zu halten von architektonischen und ästhetischen »Fremd«-Bezügen. Sie hatten lange Zeit großen Erfolg mit ihren Artefakten. Diese wurden Teil einer *materiellen Kultur*, in der Architektur und Design Teil eines fortlaufenden ästhetischen und politischen Reflexionsprozesses mit entsprechenden Affektivitäten und Gegnerschaften wurde. Indem sich heute die Benutzer, die Rezipienten, die Bewohner der Städte immer mehr einmischen, kommt das umfangreiche Potential von Design und Architektur in den Blick, nicht nur uns »unmittelbar« anzusprechen, zu beeindrucken, zu erregen, zu erheben, uns abzustoßen, sondern auch ihre inhärenten Prägekräfte, die sie in den Alltagspraktiken zu entfalten vermögen. Architektur und verwandte

Artefakte schließen nicht nur auf, eröffnen veränderte Sichtweisen auf Raum und Zeit, sondern schließen uns auch ein, binden uns an ein historisch gewachsenes Ensemble von Artefakten, das oft eine größere Dauerhaftigkeit hat als die Handlungspraxis der Menschen, die sie herstellen und in Gebrauch nehmen (vgl. hierzu Arendt 1981: 124f.). Wir wachsen mit ihnen auf, sie sind immer schon da, mit ihnen ist immer schon eine Welt, ein »Bewandtniszusammenhang« (Heidegger) vorgegeben. Damit werden auch die in die Artefakte eingeschriebenen Dispositive, die die Nutzung mitprägen, schon früh im Rahmen des alltäglichen Praktizierens wirksam. Damit werden die Bewohner auch schon früh implizit Angehörige eines »gemeinsamen Sensoriums«, das sich durch bestimmte Weisen des Zusammen- oder Getrenntlebens, der Aufteilung der Räume und Einrichtungsgegenstände und der damit verbundenen zeitlichen Rhythmisierung der Alltags- und Lebensabläufe ausbildet⁹ und so einen »Raum gemeinsamer Angelegenheiten« mit entsprechenden gemeinsamen Erfahrungen, Affekten und Begierden hervorbringt.

Nur indem wir Dinge und Menschen auseinanderhalten, aber sie gleichzeitig theoretisch sorgfältig zueinander in Beziehung setzen, befähigen wir uns, den *unerforschten Intensitäten der Dinge* auf die Spur zu kommen.

LITERATUR

- Arendt, Hannah (1981): *Vita activa oder Vom tätigen Leben*, München: Piper.
- Bachelard, Gaston (2003): *Poetik des Raums*, Frankfurt/Main: Fischer.
- Bourdieu, Pierre (1982): *Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilkraft*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Cassirer, Ernst (1985): »Form und Technik«, in: Ders.: *Symbol, Technik, Sprache. Aufsätze aus den Jahren 1927-1933*, Hamburg: Meiner, S. 39-91.
- Dewey, John (1980): *Kunst als Erfahrung*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Dewey, John (1995): *Erfahrung und Natur*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Diderot, Denis (1961): *Philosophische Schriften*, Band 1, Berlin: Aufbau.
- Eßbach, Wolfgang (2001): »Antitechnische und antiästhetische Haltungen in der soziologischen Theorie«, in: Lösch, Andreas (Hg.): *Technologien als Diskurse: Konstruktionen von Wissen, Medien und Körpern*, Heidelberg: Synchron, S. 123-136.
- Galisson, Peter (1990): »Aufbau/Bauhaus: Logical Positivism and Architectural Modernism«, in: *Critical Inquiry* 16, S. 709-752.

9 Vgl. hierzu Rancière, der wegen dieser »Aufteilung des Sinnlichen« auch Kunst und Design politische Qualitäten zuspricht (vgl. Rancière 2006: 77 f.).

- Galison, Peter (1993): »The Cultural Meaning of Aufbau«, in: Stadler, Friedrich (Hg.): *Scientific Philosophy: Origins and Developments*, Vienna Circle Institute Yearbook, No. 1, Dordrecht: Kluwer, S. 75-93.
- Geertz, Clifford (1983): *Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Gisler, Priska et al. (Hg.) (2004): *Imaginierte Laien. Die Macht der Vorstellung in wissenschaftlichen Expertisen*, Weilerswist: Velbrück.
- Heidegger, Martin (1993): *Sein und Zeit*, Tübingen: Niemeyer.
- Heidegger, Martin (2004): »Bauen, Wohnen, Denken«, in: Ders.: *Vorträge und Aufsätze*, Stuttgart: Klett-Cotta, S. 139-156.
- Hertweck, Florian (2010): *Der Berliner Architekturstreit: Stadtbau, Architektur, Geschichte und Identität in der Berliner Republik 1989-1999*, Berlin: Mann.
- Hörning, Karl H. (1987): »Technik und Alltag: Plädoyer für eine Kulturperspektive in der Techniksoziologie«, in: Lutz, Burkart (Hg.): *Technik und sozialer Wandel*. Verhandlungen des 23. Deutschen Soziologentages in Hamburg 1986, Frankfurt/Main und New York: Campus, S. 310-314.
- Hörning, Karl H. (2001): *Experten des Alltags. Die Wiederentdeckung des praktischen Wissens*, Weilerswist: Velbrück.
- Hörning, Karl H. (2004a): »Kultur als Praxis«, in: Jaeger, Friedrich/Liebsch, Burkhard (Hg.): *Handbuch der Kulturwissenschaften*, Band I: Grundlagen und Schlüsselbegriffe, Stuttgart: Metzler, S. 139-151.
- Hörning, Karl H. (2004b): »Soziale Praxis zwischen Beharrung und Neuschöpfung. Ein Erkenntnis und Theorieproblem«, in: Ders./Reuter, Julia (Hg.): *Doing Culture. Neue Positionen zum Verhältnis von Kultur und sozialer Praxis*, Bielefeld: transcript, S. 19-30.
- Hörning, Karl H. (2005): »Lob der Praxis. Praktisches Wissen im Spannungsfeld technischer und sozialer Uneindeutigkeiten«, in: Gamm, Gerhard/Hetzel, Andreas (Hg.): *Unbestimmtheitssignaturen der Technik. Eine neue Deutung der technisierten Welt*, Bielefeld: transcript, S. 297-310.
- Hörning, Karl H. (2008): »Schwieriges Verhältnis. Schwellen zwischen Ethnologie und Soziologie«, in: *Paideuma* 54, S. 41-58.
- Hörning, Karl H. (2010): »Kultur und Nachhaltigkeit im Netz alltäglicher Lebenspraktiken«, in: Parodi, Oliver et al. (Hg.): *Wechselspiele: Kultur und Nachhaltigkeit. Annäherungen an ein Spannungsfeld*, Berlin: Sigma, S. 333-345.
- Hörning, Karl H./Reuter, Julia (Hg.) (2004): *Doing Culture. Neue Positionen zum Verhältnis von Kultur und sozialer Praxis*, Bielefeld: transcript.
- Latour, Bruno (1991): »Technology is Society Made Durable«, in: Law, John (Hg.): *A Sociology of Monsters. Essays on Power, Technology, and Domination*, London: Routledge, S. 103-131.
- Latour, Bruno (2000): *Die Hoffnung der Pandora. Untersuchungen zur Wirklichkeit der Wissenschaft*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.

- Latour, Bruno (2007): *Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft. Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- MacKenzie, David/Wajcman, John (Hg.) (1999): *The Social Shaping of Technology*, Milton Keynes: Open University Press.
- Mead, George Herbert (1983): »Das Wesen der ästhetischen Erfahrung«, in: Ders.: *Gesammelte Aufsätze*, Band 2, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 347-359.
- Nassehi, Armin (2006): *Der soziologische Diskurs der Moderne*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Neumeyer, Fritz (1986): *Mies van der Rohe: Das Kunstlose Wort. Gedanken zur Baukunst*, Berlin: Siedler.
- Okrent, Mark (1988): *Heidegger's Pragmatism: Understanding, Being, and the Critique of Metaphysics*, Ithaca/London: Cornell University Press.
- Rams, Dieter (2008): »Kann künstliche Intelligenz uns beim Denken helfen?«, in: *Zeit Magazin Leben* 14, S.49.
- Rancière, Jacques (2006): *Die Aufteilung des Sinnlichen. Die Politik der Kunst und ihre Paradoxien*, Berlin: b-books.
- Reckwitz, Andreas (2000): *Die Transformation der Kulturtheorien. Zur Entwicklung eines Theorieprogramms*, Weilerswist: Velbrück.
- Reckwitz, Andreas (2008): »Elemente einer Soziologie des Ästhetischen«, in: Ders.: *Unscharfe Grenzen. Perspektiven der Kultursoziologie*, Bielefeld: transcript, S. 259-280.
- Schatzki, Theodore (1996): *Social Practices. A Wittgensteinian Approach to Human Activity and the Social*, Cambridge und New York: Cambridge University Press.
- Schmidt, Alfred (1973): »Praxis«, in: Krings, Hermann et al. (Hg): *Handbuch philosophischer Grundbegriffe*, Band 4, München: Kösel, S. 1107-1138.
- Sloterdijk, Peter (2010): »Das Zeug zur Macht«, in: Ders./Voelker, Sven: *Der Welt über die Straße helfen. Designstudien im Anschluss an eine philosophische Überlegung*, München: Fink, S. 7-25.
- Stäheli, Urs (2007): »Poststrukturalismus und Ökonomie: Eine programmatische Skizze der Affektivität ökonomischer Prozesse«, in: Arni, Caroline et al. (Hg.): *Der Eigensinn des Materials. Erkundungen sozialer Wirklichkeit*. Festschrift für Claudia Honegger zum 60. Geburtstag, Frankfurt/Main: Stroemfeld, S. 503-520.
- Windlin, Cornel/Fehlbaum, Rolf (Hg.) (2008): *Projekt Vitra: 1957-2007*, Basel: Birkhäuser.
- Wittgenstein, Ludwig (1984), »Philosophische Untersuchungen«, in: Ders.: *Werkausgabe*, Band 1, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 225-580.
- Wolfe, Tom (1981): *Mit dem Bauhaus leben. Die Diktatur des Rechtecks*, Königstein/Ts.: Athenäum.
- Wünsche, Konrad (1989): *Bauhaus: Versuche, das Leben zu ordnen*, Berlin: Wagenbach.

Sinnlichkeit, Materialität, Symbolik

Die Beziehung zwischen Mensch und Objekt und ihre soziologische Relevanz

AIDA BOSCH

I. FÜR EINE KULTURSOZIOLOGIE DER DINGE

An dieser Stelle soll die Frage verhandelt werden, warum dingliche Objekte und ihre Gestaltung für die Sozialwissenschaften überhaupt relevant sind. Bringt es uns etwas, eine Kultursoziologie der Dinge und des Designs zu entwerfen? Sind dies überhaupt originär sozialwissenschaftliche Fragestellungen? Bevor wir in die Einzelheiten des Themas gehen, wollen wir aber zwei grundlegende Fragen vorab stellen, die die Sachlage zum Thema »soziologische Relevanz der dinglichen Objekte« noch ein wenig zuzuspitzen vermögen. Erstens: Woraus besteht der »soziale Klebstoff«, der unsere Gesellschaft zusammenhält? Und zweitens: Wodurch wird unser kognitiver Zugang zur Welt, unser Verständnis von Welt, erzeugt und stabilisiert?

Der Ausgangspunkt unseres Aufsatzes ist, dass das Thema Dinge und Dinglichkeit von der Soziologie aus theorieimmanenten Gründen lange vernachlässigt wurde; innerhalb der Sozialwissenschaften wurde es lediglich in der Ethnologie und am Rande auch in der Sozialpsychologie zum Gegenstand der wissenschaftlichen Reflexion. Nichtsdestotrotz ist dieses Thema in theoretischer Hinsicht relevant und fruchtbar. Wir meinen, das Thema ist in der Lage, einen neuen, fachübergreifenden, innovativen Diskurs zu generieren – in diesem Aufsatz sollen Impulse dafür gegeben werden. Dabei wollen wir zunächst einleitend begriffliche Überlegungen zu den Dingen anstellen und diese im sozialwissenschaftlichen Diskurs verankern. Im zweiten Abschnitt geht es um den Warencharakter der Dinge in der Moderne: Die entfremdungstheoretische Thematisierung der Dinge ist zwar für die Moderne von großer Bedeutung, überdeckte aber lange Zeit umfassendere soziologische Fragen im Verhältnis von Mensch und Objekt. Diese sollen in den folgenden Abschnitten behandelt werden: Im dritten Abschnitt geht es um die Rolle der dinglichen Objekte in der menschlichen Sozialisation. Der

vierte Abschnitt behandelt die anthropologische Dimension und es wird die Frage nach, wie und wodurch unser Weltzugang stabilisiert wird. Der fünfte Abschnitt befasst sich mit der Praxis der Dinge. Im sechsten Abschnitt spielen die Dinge eine Hauptrolle bei der Visualisierung sozialstruktureller Prozesse. Im siebten Abschnitt wollen wir zeigen, dass die ästhetische Dimension der Dinge nichts rein Äußerliches, sondern von struktureller sozialwissenschaftlicher Bedeutung ist. Zuletzt sollen im achten Abschnitt aus den vorangegangenen Überlegungen Schlussfolgerungen für eine Theorie des Designs gezogen werden.

Dinge und Dinglichkeit spielten, wie gezeigt, in den Diskursen der Sozialwissenschaften bislang keine große Rolle. Mit guten Gründen kann man mit dem Kulturwissenschaftler Hartmut Böhme das noch weitgehend »unbegriffene« Verhältnis zu den Dingen in der Moderne kritisieren. Eine Vielzahl von Dingen ist in unserem Alltag präsent und prägend; die Fülle der immer neuen Dinge regiert den Alltag und belastet ihn geradezu mit ihrer massiven Stofflichkeit. Böhme stellt vor dem Hintergrund dieser Beobachtung die These eines modernen, in seinen Grundlagen noch nicht verstandenen Fetischismus auf: Die westliche Moderne projiziere die Vorstellung des Fetischismus auf vormoderne Kulturen, dabei seien die gesellschaftlichen Handlungszusammenhänge der westlichen Moderne selbst hochgradig abhängig von der Welt der materiellen Objekte. Dinge werden begehrt, gekauft, geliebt oder auch nicht, gelagert und entsorgt. Dinge spielen im sozialen Austausch eine große Rolle und ermöglichen die symbolische Expression von sozialer Differenzierung. Kaum eine Handlung kommt ohne Dinge aus, doch ihre Beteiligung bleibt in der Regel unsichtbar. Und so bildet dieser unerkannte moderne »Fetischismus« einen noch unverstandenen Handlungskomplex: »Noch immer nicht sind wir das Staunen losgeworden, wie spärlich die Forschungslage hinsichtlich der Dinge ist« schreibt Hartmut Böhme zu Recht (2006: 35). Vereinzelt neuere Beiträge zu einer Theorie der Artefakte weisen jedoch darauf hin, welches sozialwissenschaftliche Potential in diesem Thema stecken könnte. Bruno Latour und die von ihm begründete Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT) plädierten wiederholt dafür, den Einfluss von Artefakten in sozialen Beziehungen und Strukturen soziologisch ernst zu nehmen, da z.B. technische Objekte massiv und zunehmend auf Arbeitsprozesse in Teams einwirken. Besonders deutlich ist dieser Einfluss der Objekte in der (natur)wissenschaftlichen Forschung nachzuvollziehen. Technische Objekte wie Computer und Laborgeräte werden innerhalb der Akteur-Netzwerk-Theorie wie handelnde Akteure betrachtet, da sie mit menschlichen Akteuren in netzwerkartigen Handlungszusammenhängen organisiert sind und in den Arbeitsprozessen mit diesen zu Aktanten verschmelzen (vgl. Latour 1995, 2007).

Wir plädieren an dieser Stelle dafür, sich umfassender mit einer »Soziologie der Dinge« zu beschäftigen, nicht nur mit den technischen Artefakten der Moderne. Dabei kann man, wie im Folgenden zu zeigen sein wird, auf verschiedene theoretische Traditionen zurückgreifen, um zu einer »Theorie

der dinglichen Objekte« zu gelangen. Mit dem Begriff der »Dinge« meinen wir alle alltäglichen Gegenstände des Menschen wie Werkzeuge, Hilfsmittel, Geräte, Nutzobjekte aller Art oder auch rituelle Objekte wie Berufskleidung, Eheringe oder Siegel. Es gibt eine große Anzahl verschiedener Dinge und Ding-Kategorien, einfache oder komplexe Objekte, industriell hergestellte oder auch handgefertigte, High-Tech- oder Low-Tech-Dinge. Heidegger unterschied zwei wesentliche Varianten des Ding-Begriffes: Zeug und Werk (vgl. Heidegger 1986). Das »Zeug«, das sind die Dinge, die dem Menschen »zuhanden« sind, die benutzt und gebraucht werden, wie z.B. Werkzeuge. Das Zeug besitzt in sich eine Verweisungsstruktur, einen Zusammenhang der Dinge, der im Kontext ihres Gebrauchs, ihrer Praxis, zu sehen ist. Das »Werk« ist noch mehr als das nützliche Zeug: Es ist ein Geschehen zur Wahrheit; im Werk wird Seiendes in seinem Sein eröffnet (ebd.). Nach Heidegger, dem wir an dieser Stelle folgen wollen, ist der Mensch »be-dingt«, das heißt, er korrespondiert mit Dingen. Das Ding ist nicht nur einfach, sondern es »dingt«, indem es unsere menschlichen Angelegenheiten austrägt. Unsere Zeit jedoch habe das Ding verloren, durch einen allzu schnellen Zugriff auf die Objekte. Entscheidend bei der Betrachtung des Dings ist für uns das »Zwischen«: Zwischen Mensch und Ding sind die Praxis des Dings und die Praxis des Menschen angesiedelt. Das bedeutet: Nicht die Idee zählt in erster Linie, wenn wir das Ding betrachten, nicht nur die symbolische Vorstellung, sondern das Stoffliche, das Konkrete. Die Praxis zwischen Mensch und Ding darf aus soziologischer Perspektive nicht übersehen werden und ist der entscheidende theoretische und methodische Ansatzpunkt für die weiteren Überlegungen.

Ein Hintergrund unserer Ausführungen ist, dass in den jüngsten Diskussionen der Kulturwissenschaften die Grenzen konstruktivistischer Theorie-Ansätze aufgezeigt wurden. Eine allzu verengte Text- und Sprachzentrierung der sozialwissenschaftlichen Theoriebildung führt letztlich in die Irre, da sie die leiblich vermittelten Aspekte von Interaktionen nicht mehr in den Blick bekommen kann. Menschliche Kommunikation wird nicht nur codiert und decodiert, sie wird sinnlich erfahren und nur vor dem Hintergrund ihrer Verankerung in der leiblich-sinnlichen Lebenswelt und -erfahrung werden erst Mitteilungen verstanden und erhalten Relevanz (vgl. hierzu Merleau-Ponty 1976). Die Sprache ist ein sehr bedeutsames Medium, um menschliches Wissen zu speichern und an die folgenden Generationen weiterzugeben; doch vor allem sprachlichen Zugang zum gesellschaftlichen Wissen liegen ontogenetisch haptische und visuelle Interaktionen mit der Umwelt. Mit dem Erwerb der Sprache in der Kindheit erweitern sich die menschlichen Kommunikations- und Handlungsmöglichkeiten sprunghaft, doch auch noch in späteren Lebensphasen bleibt die visuelle und die haptische Ebene des Austauschs mit der Welt wichtig, indem sie der sprachlichen Kommunikation eine Grundlage der Evidenz gibt, auf die der Mensch zurückgreifen kann, wenn er Zweifel an sprachlichen Aussagen hat. Eine stärkere Hinwendung zur Leiblichkeit und zur Stofflichkeit für die textzentrierten Sozi-

alwissenschaften ist notwendig – ohne dass dabei in platten Naturalismus oder Evolutionismus verfallen wird. Plessners Verständnis des Menschen in seiner »exzentrischen Positionalität« ist ein wichtiger Bezugspunkt für eine neue, körperbezogene Wendung der soziologischen Theorie (Plessner 1975). Der Mensch hat nach Plessner immer einen doppelten Zugang zur Welt: Er hat einen Körper und ist Leib, was bedeutet, dass er einerseits einen instrumentellen Bezug zu seinem Körper hat, andererseits aber im existentiellen Sinne in seinem Leib und aus diesem heraus lebt. Daher hat der Mensch ein reflexives *und* ein unmittelbares Verhältnis zum Leben und zu seiner Umwelt. Der Mensch ist unmittelbar gegebene Materie und abstandnehmender Geist – und muss in seiner Lebenswelt und in seiner praktischen Erfahrung beides immer aufeinander beziehen. Ebenso wie zu seinem Leib hat der Mensch auch ein doppeltes Verhältnis zu der ihn umgebenden materiellen Welt. Mithilfe seiner Ideen kann er Theorien darüber entwerfen und die Umwelt formen und gestalten. Die Grundlage dieser geistigen Auseinandersetzung mit der Umwelt ist jedoch die praktische, leibliche Erfahrung. Der Umgang mit der materiellen Umwelt geschieht auf der Grundlage habitualisierten Körperwissens.

Für die hier angestellten soziologischen Betrachtungen über die dinglichen Objekte ist ihr »*Doppelcharakter*« von Bedeutung. Jedes Ding hat eine *materiell-stoffliche* und eine *zeichenhaft-symbolische* Seite. Die Stofflichkeit der Dinge interagiert mit dem menschlichen Körper und bietet praktische und sinnliche Erfahrungsmöglichkeiten. Zum anderen aber ist das Ding auch als Symbol von Bedeutung, als Repräsentanz von Zeichen, Ideen und symbolischen Vorstellungen lesbar. Dinge besitzen sowohl physische wie auch virtuelle Körper. Es gibt einige Kategorien von Dingen, die vor allem zu symbolischen Zwecken hergestellt wurden, z.B. Gegenstände religiöser Zeremonien wie der Weinkelch oder die Hostie. Auch Kunstobjekte zählen zu diesen »*zeichenhaften*« Dingen. Dennoch ist auch ihre Stofflichkeit nicht zu vernachlässigen, denn das Trägermedium ist Teil des Symbols. Eine »*Phänomenologie der Dingwelt*« muss also doppelt dimensioniert sein – stofflich-leiblich und symbolisch –, um ihre Potentiale entfalten zu können. Was aber ist nun an den dinglichen Objekten genau von sozialwissenschaftlicher Relevanz? Und was können wiederum die Sozialwissenschaften zu einer Theorie des Designs der Gebrauchsdinge beitragen? Wir wollen uns in mehreren Schritten mit diesen Fragen befassen und beginnen mit der soziologischen Analyse der entfremdungstheoretischen Dimension und der Warenform der Dinge.

II. DIE ENTFREMDUNGSTHEORETISCHE DIMENSION: HERRSCHAFT DER WAREN?

Der Diskurs über die entfremdungstheoretische Dimension der Dinge in Form von Waren ist – beginnend mit Marx – von großer Bedeutung für die Entwicklung der Soziologie. In diesem Diskurs, der hier nur in stark verkürzter Form wiedergegeben werden kann, wurden wichtige und erhellende Strukturzusammenhänge zwischen materieller Produktionsweise der Dinge und gesellschaftlichen Entwicklungen beschrieben. Dabei wurden jedoch, wie im Folgenden gezeigt werden soll, durch die Verkürzung der Dinge auf ihren Zeichencharakter auch für die Soziologie wesentliche Elemente der sozialen Praxis zwischen Mensch und Ding übersehen.

Der Warencharakter der Dinge in der Moderne führt in verschiedenen Kontexten zu der Frage: Warum brauchen wir heute so viele Dinge, die wir häufig gar nicht wirklich brauchen? Warum ist die Moderne von einem derart ressourcenverschleißenden Kreislauf der Dinge abhängig, der in der Herstellung, im Gebrauch und in der »Entsorgung« der Dinge so gravierende ökologische Probleme aufwirft? Die Welt der Dinge ist heute in einem nie gekannten Ausmaß wirtschaftlichen, technischen und kulturellen Innovationen – der Mode – unterworfen. Dieser Prozess produziert ständig formale Neuerungen und verschleißt sie wieder. Schon Werner Sombart schrieb 1902, dass die Mode »des Capitalismus liebstes Kind« sei. Er wies auf die wirtschaftlichen Funktionen der Mode hin und beschrieb, wie sich die Muster und Gewohnheiten des Güterverbrauchs mit der Industrialisierung stark verändert haben. Die Beziehung der Menschen zu den Gegenständen entbehrten mehr und mehr einer starken, gemütvollen Bindung, so Sombart (ähnlich auch Georg Simmel). Diese Entwicklung werde durch den Geldverkehr befördert. Die Qualitäten der Dinge geraten in Gefahr sich zu verflüchtigen, zugunsten ihrer quantitativen Austauschbarkeit. Durch die Massenproduktion des Industrialismus sowie durch den Bedarf an immer neuen Absatzmärkten drohen die Dinge ihre Eigenqualitäten zu verlieren, zugunsten schnell erneuerbarer Massenware, eine Entwicklung, die sowohl auf Kosten ihrer stofflichen Qualitäten geht als auch auf Kosten der Beziehung zwischen Mensch und Objekt. Georg Simmel betont dabei die Notwendigkeit des Respekts gegenüber der Beschaffenheit und Eigenart der Dinge. Er schreibt verächtlich von einer Tendenz der »Vergewaltigung der Dinge«, deren Eigenart von »banalen Menschen« nicht anerkannt werde, sondern die unter ein unpassendes, generalisierendes Schema gebeugt werden. Den Dingen werde Gewalt angetan und

»indem sie alle in eine von uns an sie herangebrachte Kategorie eingekleidet werden, übt das Individuum einen Machtanspruch über sie, es gewinnt ein individuelles Kraftgefühl, eine Betonung des Ich ihnen gegenüber, [...] wodurch es denn freilich im letzten Grunde keine Herrschaft über die Dinge, sondern nur über sein eigenes, gefälschtes Phantasiebild ihrer gewonnen hat« (Simmel 1995: 30f.).

Diese Überlegungen werden von Simmel in einer für ihn typischen Gedankenfigur der Ambivalenz aufgelöst: Der schnelle Zugriff auf die Dinge ist letztlich ein leeres Trugbild, denn tatsächlich hat die Welt der Dinge mit dem beschleunigten Wechsel der Moden in der Moderne umgekehrt an Macht über die Menschen gewonnen. Die Mode führte zur Knechtung des Individuums und kompensiert damit die neu gewonnenen Freiheiten im sozialen und politischen Leben, »denn der Mensch bedarf eines ephemeren Tyrannen, wenn er sich des dauernden und absoluten entledigt hat« (ebd.: 32). Die Beziehung des Menschen zum Ding erhält damit einen illusionären Charakter und wird zur Projektionsfläche.

Walter Benjamin sieht die Moderne in der »Dialektik des Neuen und Immergleichen« (Benjamin 1991a: 793). Er erkennt ebenfalls die wirtschaftliche Bedeutung der Mode, betont gleichzeitig jedoch eine andere Funktion der Mode für das Funktionieren der Moderne: »die sinnliche Verklärung« des neuen Produkts und der neuen Technik. Modernität ist für ihn eine »verklärende Einfühlung in den Tauschwert« (Benjamin 1991b: 422). Aufgrund des ungedeckten Fortschrittsglaubens der Moderne, der einen künstlichen Bruch in der Menschheitsgeschichte erzeuge, sieht Benjamin den modernen Menschen in einem merkwürdig geschichtslosen Geschichtsbewusstsein, das deshalb notwendig Trugbilder und Phantasmagorien produziere. Das jeweils Neueste werde deshalb mit archaischen Bildern aufgeladen. Der Konsum werde Teil der kulturellen Phantasmagorie und erhält einen zentralen Stellenwert in der modernen Lebensweise. Benjamin stützt sich hier auf Marx, der im ersten Band des Kapitals von den Waren als »Zeichen einer sozialen Bilderschrift« spricht: »Der Charakter des Arbeitsprodukts, sobald es die Warenform annimmt, (ist) rätselhaft«, die Warenform selbst »geheimnisvoll« und »mystisch«, geradezu »voll metaphysischer Spitzfindigkeiten und theologischer Mucken« (Marx 1972: 85f.). An diese Idee knüpft Benjamin an, wenn er seine These vom »Kapitalismus als Religion« entwickelt. Der Kapitalismus als Kultus ohne Dogmatik und ohne Theologie, eine reine Kultreligion, die sich ganz auf die Transzendenz der Waren und das Erlebnis des Kultus bezieht (Benjamin 1991c: 100).¹ Die Dinge sind bei Benjamin Zeichenträger des Kultus und des Erlebnisses. Ihre Bedeutung verschiebt sich in die Welt der Zeichen. Jean Baudrillard radikalisiert diese Perspektive auf die Dinge, wenn er die Warenwelt als Teil der *Simulation* in einem sich selbst produzierenden, selbstbezüglichen kulturellen System

1 Durch den Waren- und Bilderkultus unter einer scheinbar rationalen Oberfläche führe der Kapitalismus laut Benjamin unter der Hand zu einer Reaktivierung archaischer und mythischer Kräfte – allerdings ohne dass diese noch durch die engen sozialen Regeln archaischer Gesellschaften begrenzt wären. Benjamin entwickelt hieraus am Ende der 1920er Jahre eine Beschreibung des Kapitalismus, die notwendig in die Zertrümmerung führt; und er konnte die Zertrümmerung der Welt durch den Nationalsozialismus Jahre später auf eine persönlich tragische Weise erleben.

betrachtet. Die Dinge verflüchtigen sich in seinem Ansatz vollständig in die immaterielle Welt der Zeichen. Baudrillard sieht den Konsum als eine idealistische Praxis an, bei der es um die Manipulation von Zeichen geht. Das eigentliche Objekt des Verbrauchs sei der Affekt, die Idee werde konsumiert, nicht das Ding. Die Subjektivität der Menschen wird durch das System von Ideen und Zeichen hergestellt, die die Dinge tragen. Der Konsum ist bei ihm eine »paralangue«, eine »Simulationsgesellschaft dritter Ordnung« (Baudrillard 1991). Auch in seiner Auffassung sind die Neuerungen der Warenwelt nur scheinbare, sind schon in den potentiell möglichen und vorgesehenen Systemzuständen eingeschlossen und nicht Ergebnis menschlicher Kreativität. Zweifellos sind die Analysen von Walter Benjamin und Jean Baudrillard faszinierend und werfen grundlegende Fragen der Moderne auf: Dreht sich das Herrschaftsverhältnis zwischen Mensch und Objekt in der Moderne um? Geht gesellschaftliche Herrschaft in die Welt der Waren über, die zum reinen Zeichen werden? Und bildet dieses verkehrte Verhältnis zwischen Mensch und Ding den Modellcharakter der Herrschaftsverhältnisse der späten Moderne?

Denkt man diese Fragen an einem empirischen Beispiel durch, so kommt man zu dem Schluss, dass der Zeichencharakter der Dinge in den jüngsten Entwicklungen noch an Bedeutung gewonnen hat. Ein modernes Touch-Handy z.B. soll ein universaler Gegenstand sein, der eine Vielzahl von Operationen mit großer räumlicher Ausdehnung ermöglicht. Ein einzelnes Gerät soll einen möglichst umfassenden Zugriff auf die Welt bieten. Der Gegenstand selbst fungiert dabei als Zeichen für die Verfügbarkeit der Welt. Das Ding kann potentiell zu allen denkbaren Gegenständen mutieren, zum Telefon, zur Landkarte, zum Lexikon, zur Wetterstation oder zur Spiele-Konsole. Es gibt kaum mehr Dinge, die nicht auch zum Zeichen werden. Das Auto ist nicht nur nützlich, indem es räumliche Mobilität ermöglicht, es wird daneben auch zum Symbol von Mobilität, von Reichtum oder Männlichkeit. Das Bio-Gemüse ist nicht nur gesund, sondern es wird zum Symbol eines ökologischen Bewusstseins. Doch es genügt nicht, bei der Feststellung des Zeichencharakters der Dinge stehen zu bleiben. Selbst das moderne Mobiltelefon, ein Kultobjekt, das sich durch seine zeichenhafte Mehrdeutigkeit und Potentialität besonders auszeichnet, wird in seinen ästhetischen und stofflichen Dimensionen wahrgenommen. Das Universalgerät ist gleichzeitig ein ästhetisch klar und anspruchsvoll geformter »Handschmeichler«, den man gerne an sich nimmt und bei sich trägt. Die Interaktion mit diesem Gerät verlangt eine große taktile Sensitivität. Eine neue Intimität zwischen Mensch und Ding wird hier sichtbar, die einen interessanten Kontrast zu den globalen Zugriffsmöglichkeiten des Dings darstellt. Will man dem Ding gerecht werden, darf man die Stofflichkeit, die Materialität nicht ausblenden. Die »neue Materialität« erhält ihre Bedeutung gerade aufgrund des gesteigerten Risikos des zeitgenössischen Menschen, sich in den virtuellen symbolischen Welten zu verlieren. Identität muss sich heute gegen die Gefahr ihrer Auflösung in den Daten- und Bilderströmen behaupten. Stofflich-

keit, Körper und Authentizität können einen Anker bilden in den fluiden Welten der globalen Ströme medialer Kommunikation. Daher gibt es eine neue Dringlichkeit in der Thematisierung des Stofflichen und Leiblichen, und diese Dringlichkeit spricht dafür, die materielle Dimension des Sozialen auch theoretisch wieder stärker in den Fokus zu rücken – auf nichtreduktionistische Weise und aus der Perspektive der Sozial- und Kulturwissenschaften. Nicht eine Rückführung des Sozialen auf das Materielle ist heute notwendig (wie es etwa die Soziobiologie versucht), sondern die Untersuchung der Wechselwirkungen zwischen dem Imaginären und dem Stofflichen. In ihrer Beziehung zur menschlichen Leiblichkeit ist die Materialität der Dinge von Bedeutung. Dies soll im Folgenden zunächst an Fragen der ontogenetischen Entwicklung gezeigt werden.

III. DIE ONTOGENETISCHE DIMENSION: LERNEN VON DEN DINGEN?

Dinge sind als Symbole und Instrumente der Identitätsbildung zu verstehen, sie befördern persönliche Entwicklungen, sie dienen als Symbole der Selbstkommunikation und der Selbstvergewisserung und sie stützen personale Identität. Gerade die Stofflichkeit der Dinge, sowohl ihre Willfährigkeit als auch ihre Widerständigkeit haben eine enorme Bedeutung für die Grundlagen der menschlichen Identitätsbildung in der Kindheit. Dinge dienen als frühe Forschungs- und Übergangsobjekte. Für Jean Piaget ist die frühe menschliche Auseinandersetzung mit der Dingwelt grundlegend für den Aufbau der kognitiven Strukturen. Die Festigkeit und »Begreifbarkeit« der Objekte, ihre Regelmäßigkeiten und ihre Widerstände gegen den Willen und die Phantasie ermöglichen die Erfahrungen, die zum Erlernen basaler Formen des Denkens führen; das kognitive innere Ordnungsschema wird im Umgang mit den Objekten schrittweise aufgebaut. Die Materialität der Objekte, ihre Eigengesetzlichkeit, die Regeln des Geschehens, die bei der Interaktion mit den Dingen beobachtet werden, bilden den Ansatzpunkt für die Entwicklung der Intelligenz.

Während Piaget sich auf die kognitive Entwicklung konzentriert, betont Donald Winnicott die Bedeutung von Objekten für die emotionale und soziale Reifung, für Dimensionen wie Vertrauen, Bindungsfähigkeit und Autonomie. Winnicott zeigt überzeugend, wie mithilfe von Übergangsobjekten – Teddybären, Puppen oder anderen Spielsachen – Ängste, z.B. Trennungsängste, vom Kind überwunden werden (Winnicott 1979). Auch andere negative Gefühle wie Fremdheit oder Erschöpfung können mithilfe von Übergangsobjekten produktiv verarbeitet werden. Das Objekt dient dabei als eine Art Ersatz für die wichtige Bezugsperson und hilft, sich in kleinen Schritten von dieser zu lösen. Durch das Übergangsobjekt wird ein kreativer Raum zwischen dem Kind und der menschlichen Bezugsperson geschaffen, in dem Realität nicht gelehnet werden muss, sondern durch die Beziehung zum

Objekt aushaltbar und gestaltbar wird. Das Objekt fungiert dabei nicht nur als Ersatz für den wichtigen Menschen, sondern es bietet andere elementare Möglichkeiten als die menschliche Person. Die Beständigkeit des Übergangsobjektes hilft, Ängste und Schuldgefühle zu beruhigen, denn das Objekt ist weniger reagibel als die menschlichen Bezugspersonen. Die Stofflichkeit und Widerständigkeit des Objekts setzt aber zugleich der Phantasie auch Grenzen, es begrenzt die Macht des Kindes über die Realität. Das Übergangsobjekt stiftet einen Zwischenraum – zwischen Mutter und Kind, zwischen Projektion und Realität, der die Entwicklung von spielerischem Experiment und Autonomie ermöglicht. In diesem Zwischenraum wird die Basis für Kreativität gelegt.

Die Übergangsobjekte sind im menschlichen Leben die frühesten Vertreter und Vermittler der menschlichen Kultur. Die dinglichen Objekte helfen dem Subjekt, auch unter widrigen Umständen einen Weg zu finden, negative Realität nicht zu leugnen, sondern sie kreativ mit zu gestalten. Dinge können auch im Erwachsenenalter zur Kompensation von Befindlichkeitsstörungen herangezogen werden, bei Identitätsverlust in der Emigration etwa. In Situationen übergroßer Fremdheit können sehr vertraute Dinge, ähnlich wie Übergangsobjekte bei Kindern, Übererregungen kompensieren. Dingliche Objekte bilden also ein drittes Element zwischen Person und Realität, ein Element, das Handlungsspielräume eröffnet. *Dinge fungieren als Brücke zwischen Individuum und Kultur, und zwar in beide Richtungen.* In der Praxis ihres Gebrauchs findet eine physische Inkorporierung von Kultur statt. Jeder Gebrauch von Dingen hinterlässt zeichenhafte Spuren in der Bewusstseinsorganisation, ebenso wie in den praktischen Fähigkeiten der Hand und des Körpers. Durch die Herstellung von Objekten verwirklicht sich der Mensch, und er nutzt dabei den Wissensstand und den Symbolvorrat seiner Kultur, um seine eigenen Fertigkeiten und Fähigkeiten in den Dingen zu objektivieren. *In diesem Prozess der Herstellung und des Gebrauchs von Dingen wird das Subjekt gleichermaßen »objektiviert« wie Kultur »subjektiviert«.* Der Mensch schafft mit Einsatz seiner subjektiven Ideen und unter Nutzung vorhandener kultureller Elemente Objektivierungen in Form von Dingen, die, wenn sie sich durchsetzen, in die Kulturbestände aufgenommen werden. Durch die Nutzung von Dingen im individuellen Kontext findet aber auch andersherum in der spezifischen Praxis des üblichen oder des ungewöhnlichen Dinggebrauchs eine Subjektivierung objektiver Kultur statt (vgl. Csikszentmihalyi/Rochberg-Halton 1989). Der Mensch gestaltet sein Selbst, indem er eine materielle »Welt« herstellt, um anschließend mit dieser zu interagieren. Das Kulturelle entwickelt sich durch die Objektivierungen des individuellen Entwicklungsprozess, das Individuelle findet sich durch die Bearbeitung und Variation des Kulturellen. Der große Vorteil der dinglichen Objekte ist, dass sie Kultur durch implizites Wissen, über den Gebrauch und die stillschweigend gewusste Bedeutung der Dinge – gewissermaßen nebenbei – vermitteln. Das »tacit knowledge«, das sich über die Dinge und die Praxis ihres Gebrauchs vermit-

telt, gehört zum schweigenden Kern der kulturellen Identität. Mit dieser kulturellen Formung des Körpers und des Bewusstseins im Gebrauch der Dinge werden die nicht-sprachlichen Grundlagen für Identität gelegt. Der Mensch kann sich in einem existentiellen Sinne an die Dinge/an die Kultur anlehnen, um mit Simmel zu sprechen.

IV. DIE ANTHROPOLOGISCHE DIMENSION DER DINGE: KOGNITIVE STABILISIERUNG VON WELT?

Der Mensch bedarf im umfassenden Sinne seiner selbstgeschaffenen Dingwelt, um sich innerhalb der natürlichen Umwelt zurechtzufinden und konkrete Aufgaben zu meistern. Der Gebrauch von Dingen, von Werkzeugen, Kochgeräten, Waffen, begleitet den Menschen seit Urzeiten. Der Mensch gilt als »toolmaking animal«. Der Mangel an biologischer Determination, auch der Mangel an festgelegten Instinkten (diese sind beim Menschen nur sehr rudimentär ausgeprägt, wie die Vielfalt der real existierenden Kulturen belegt), prädestiniert den Menschen zum kreativen Handeln – und die Kreativität des Menschen äußert sich zuerst im Gebrauch von Dingen. Der Mensch lebt im Paradox einer selbstgeschaffenen artifiziellen Welt innerhalb der natürlichen Umwelt, er ist immer beides: biologisches und kulturelles Wesen, natürlich und artifiziell, determiniert und frei (vgl. Gehlen 1940; Plessner 1975). Die Dinge des Menschen, die Artefakte, verkörpern die soziale Welt, die der Mensch zum Überleben braucht, innerhalb der natürlichen Umwelt.

Die Menschheitsgeschichte kann entsprechend als Exteriorisierung körperlicher Funktionen in Dinge beschrieben werden, z.B. als Auslagerung von Hand und Handlung in Werkzeuge, z.B. als Auslagerung von Gedächtnis, Wissen oder Zeit in kulturelle Speichermedien (vgl. Leroi-Gourhan 1964). Die Dinge, ihre stofflichen und sinnlichen Eigenschaften, vermögen es, zwischen großen Zeiträumen menschlicher Kultur zu überbrücken. Je weiter man in der Menschheitsgeschichte zurückgeht, desto mehr stützt sich unser Wissen über die frühen Kulturen auf materielle Artefakte, da sprachliche Dokumente kaum mehr überliefert sind. Die Dinge bilden eine Brücke zwischen den historischen Kulturen, eine Brücke, die sehr unsicher ist, da zu wenig Kontextwissen vorhanden ist, um sie genau zu verstehen. Doch im explorativen Gebrauch der Dinge lassen sich Praktiken, alltägliche Handlungen und Handlungsreichweiten ein Stück weit erschließen. Die Gebrauchsdinge, etwa der Faustkeil, der Hammer oder die Nadel, sind als Typus überliefert, in ihnen ist praktisches Wissen der Menschheitskulturen gespeichert. Die »Dinge« des Menschen garantieren das materielle und kognitive Überleben. Die Persistenz der Dinge, ihre Stabilität und Benutzbarkeit bilden den Sockel unserer Existenz. Unser »Weltvertrauen« basiert auf der Stabilität unserer selbstgeschaffenen dinglichen Umwelt. Die Dinge der Menschen bilden ein System, das die soziale Welt stabilisiert und gewis-

sermaßen den »Klebstoff« des sozialen Lebens darstellt. In den Dingen sind Wissen, Werte und Kultur gespeichert. Die Interaktion mit den Dingen gewährt uns einen beherrschbaren Weltausschnitt und die Gewissheit, dass uns der Himmel nicht auf den Kopf fällt und dass unsere Umwelt konstante Eigenschaften aufweist. Durch ihre Materialität, die die menschliche Kultur inkorporiert hat, bilden die Dinge stabile Ankerpunkte für flüchtige Erfahrungen. Durch den Gebrauch der Dinge schreibt sich Kultur in die Handlung, in die menschliche Praxis ein – Handlung, Praxis und Bewusstsein werden in diesem Gebrauch in einer bestimmten, in manchen Aspekten zwingenden Weise organisiert.

Diese existentielle Dimension der Dinge kann man einleuchtend am Beispiel Architektur darlegen: Gebäude und Gebäudekomplexe gehören zweifellos zu den größten dinglichen Artefakten der Kultur. Architektur ist dabei auf zweifache Weise mit dem menschlichen Handeln verknüpft: Zum einen sind bauliche Strukturen Ergebnis menschlicher Interaktionen, in die komplexe Wissens- und Wertstrukturen einfließen. Andererseits setzt Architektur, wenn sie mal gebaut ist, großräumige materielle Strukturen in der direkten Umwelt des Menschen. Setzungen, denen man visuell und habituell nicht entgehen kann. Der Mensch »muss« mit der Architektur interagieren, er kann gar nicht anders als sie wahrzunehmen und sich durch Handlung in Beziehung zu diesen Strukturen zu setzen, wenn er sich in bestimmten, z.B. in urbanen, Räumen aufhält. Ein Gebäude kann man betreten, verlassen, außen herumgehen, es auf eine bestimmte Weise nutzen; man muss sich immer irgendwie dazu verhalten und kann es nicht ignorieren, denn es gliedert unsere Nutzungsmöglichkeiten des Raumes. Insofern ist Architektur paradoxerweise ganz Ausdruck menschlicher (Gestaltungs-)Freiheit und gleichzeitig räumlicher Zwang im radikalen Sinne des Wortes. Architektur stellt das »Gesicht« unserer Zivilisation dar, sie ist der prägendste visuelle Ausdruck menschlicher Ordnung. In der Ordnung der Architektur spiegelt sich die Ordnung des Sozialen. Gebäude sind Ergebnis und Ausdruck menschlicher Geschichte. Historische Ereignisse haben sich Plätzen, Gebäuden und Ruinen eingeschrieben. Architektur macht Fortschrittsutopien sichtbar und erfahrbar, in manchen Fällen aber auch die Sehnsucht nach einer stilisierten Vergangenheit. Architektur hat gewissermaßen kulturell-kognitive Ordnungen des Menschen materiell inkorporiert – und macht sie im Gegenzug auf beständige, unverrückbare Weise sichtbar und erlebbar. Architektur ist die selbstgeschaffene Umwelt des Menschen, die sich auf seinen Leib bezieht, die seine körperlichen Mängel kulturell kompensiert, seine leiblichen Bedürfnisse schützt und diesen einen Raum bietet. Architektur bedeutet in elementarer Weise Sicherheit für den Menschen. Sicherheit im Sinne einer Raum- und Objektkonstanz, die Handlung und Sinn erst ermöglicht; eine Sicherheit, die in Kriegs- und Katastrophenfällen, wenn Gebäude und Stadtteile zerstört werden, gebrochen und damit von existentiellen Traumatisierungen abgelöst wird. Wenn Bekleidung eine »zweite Haut« des Menschen darstellt, die die biologische Schutzlosigkeit des Men-

schen kompensiert, so bildet Architektur eine »dritte Haut«, einen Schutzraum, der für Menschen aufgrund ihrer biologischen Schutzlosigkeit existentiell bedeutend ist. Die zweite und dritte Haut gehen – im Falle positiver Interaktionen zwischen dem leiblichen Subjekt und der ihn umgebenden Dingwelt – eine Art Symbiose mit dem Körper ein; eine Symbiose, die einerseits einen funktionellen und andererseits einen expressiven Charakter hat.

V. DIE PRAXEOLOGISCHE DIMENSION: WER HANDELT?

Der Hammer will auf eine bestimmte Art und Weise gebraucht werden, will man sein Handlungspotential entfalten. Durch sein Material und seine Form bietet das Ding eine bestimmte Form der Handhabung an. Natürlich kann der Hammer auch entgegen der üblichen Handlungsweise eingesetzt werden, doch dann wird man weder die Effizienz noch die Ästhetik des Hämmerns erreichen, die im Hammer angelegt und möglich sind. Der Hammer und die darin eingeschlossene und materialisierte Praxis formt also die menschliche Handlung mit. Die Form und Gestaltung der Dinge wirkt auf jede menschliche Handlung ein und formt diese. Es macht Sinn, wie Bruno Latour (1995) Dinge als Akteure in Handlungsprozessen zu begreifen. Wenn wir kommunizieren oder fotografieren, dann folgen wir in unserer Handlung den Möglichkeiten des Apparats, wir werden vom Programm des Computers oder der Kamera geführt (vgl. auch Flusser 1983). Ebenso beeinflusst ein Auto den Vorgang des sich Bewegens im Raum. Der Technikphilosoph Max Bense hat die Verbindung zwischen Mensch und Objekt in der Handlung sehr einleuchtend am Beispiel Auto beschrieben:

»Ein Ich hat man nicht, man ist es. Aber man hat ein Auto und ist es nicht, und so hat das Auto ein Ich, aber ist kein Ich und hat ein Ich ein Auto, ist jedoch kein Auto. Dieser Text ist ein Text über den Unterschied zwischen Haben und Sein, und dieser Unterschied zwischen dem Auto, das fährt und dem Ich, das es fährt; aber da das, was fährt, sowohl das Auto als auch das Ich sein kann, hebt das, was fährt, den Unterschied zwischen Ich und Auto auf, und damit wird der Text über Haben und Sein oder Auto und Ich zu einem Text über das Fahren, in dem das Auto zum Ich und das Ich zum Auto wird.« (Bense 1998: 291)

Der Mensch hat ein Auto, und das Auto ist. Der Mensch ist nicht das Auto. Doch im Vorgang des Fahrens, während des Bewegens im Raum, hebt sich die Unterscheidung zwischen Mensch und Auto auf: Ist es das Auto, das fährt oder fährt der Mensch? Das Auto formt den Vorgang des Bewegens elementar, das technische Ding und sein Einfluss lassen sich aus der Handlung nicht isolieren und herauslösen. Ohne Auto wäre die Handlung des Bewegens im Raum eine ganz andere. Im Vorgang des Fahrens geht der

Mensch eine Verbindung mit dem Auto ein und das Auto beeinflusst den Seinszustand des Menschen.

Ähnliches gilt auch für Architektur, für Gebäude als die größten Artefakte unserer kulturellen Umwelt: Der Mensch, der in seinem Haus isst oder schläft, befindet sich in einem anderen Seinszustand als der Mensch, der im Wald isst oder schläft. Das Haus und die dingliche Umwelt lässt sich aus dem Vorgang des Essens oder Schlafens nicht herauslösen. Zwar kann man auch auf der Wiese oder im Wald essen oder schlafen, doch folgt man dann einem gänzlich anderen Handlungsmodus, ist in einem anderen Seinszustand. Der Mensch, der mithilfe eines Computers an einem Text schreibt, vollzieht einen anderen Handlungstypus und folgt einer anderen Handlungslogik als der Mensch, der mit Stift auf Papier schreibt. Mit großer Wahrscheinlichkeit wird auch der geschriebene Text, das Handlungsergebnis ein anderes sein. In jeder alltäglichen Handlung kommt es im Handlungsvollzug, in der Praxis, zu einer Verbindung von Mensch und Objekt. Diese Verbindung ist in der Regel eine implizite, leibliche; sie ist etwas, das nur selten verbalisiert wird und in der Regel auch nicht gut verbalisiert werden kann, da sie auf leiblichem Wissen und leiblicher Interaktion zwischen Mensch und Objekt beruht. Deshalb stellt es eine methodische Herausforderung dar, diesen Prozess der Verbindung von Mensch und Objekt empirisch nachzuzeichnen, um mehr darüber herauszufinden. Befragungen jedenfalls kommen bei dieser Fragestellung schnell an ihre Grenzen, und es gilt, vermehrt andere Forschungsmethoden wie Beobachtungen oder visuelle Aufzeichnungen, einzusetzen.

VI. SOZIALSTRUKTURELLE DIMENSION DER DINGE: WER SIND WIR IM VERHÄLTNIS ZU ANDEREN?

Indem Dinge in der Gesellschaft prozessieren, stellt sich die Sozialstruktur der Gesellschaft her. Marcel Mauss hat gezeigt, dass durch den Gabentausch, also durch den Austausch von Dingen als Geschenke, soziale Strukturen und Beziehungen aufgebaut werden (Mauss 1989). Aus dem Gabentausch entstehen Rechte und Pflichten für die Gesellschaftsmitglieder: die Pflicht ein Geschenk anzunehmen sowie die Pflicht, ein Geschenk zu einem nicht näher bestimmten Zeitpunkt durch eine Gegengabe zu erwidern. Es entsteht das Recht, Erwartungen und Erwartungserwartungen zu entwickeln. Der Austausch von Dingen schafft und stabilisiert soziale Netzwerke und das reibungslose Funktionieren der Gemeinschaft. Die Ästhetik dieser ausgetauschten Dinge ist ein Element ihrer Wertschätzung und somit auch ein Element des Prestigegewinns im Austausch. Im Gabentausch werden soziale Positionen, Identitäten und Rangfolgen sowie Strukturen der Achtung und Anerkennung ausgehandelt. Dies gilt besonders für den verschwenderischen *potlatch*, den Gabenwettstreit, den es in vielen Kulturen gibt oder gab, und in dessen Verlauf, derjenige, der verschwenderischer sein kann, als symboli-

scher Sieger hervorgeht. Die Zirkulation der Dinge ist wichtig für das Funktionieren und die soziale Kohäsion von Gesellschaft, doch dem Prozessieren der Dinge müssen auch Grenzen gesetzt sein. Maurice Godelier hat gezeigt, dass es auch der Zirkulation entzogene Dinge geben muss, die den Kern der kulturellen Identität markieren und damit Bezugspunkt aller Austausch- und Zirkulationsprozesse sind, eine Art ruhender Pol, der bei aller Zirkulation notwendige Anti-Entropie herstellt. Diese stillgestellten Dinge sind in der Regel »sakrale Dinge«, die eine Kultur in der Tiefe der Zeit verankern. Diese Dinge – auch die Moderne kennt sie – sind in der Regel in Museen oder Kirchen zu sehen.² Gerade die Moderne mit ihren beschleunigten Zirkulationsprozessen bedarf eines kulturstabilisierenden Identitätskerns, so eine durchaus überzeugende These (vgl. Godelier 1999, Böhme 2006). Dieser materielle »Kulturkern« begrenzt die zerstörerische Verausgabung und beschleunigte Zirkulation der Ökonomie; er begrenzt sie nicht nur, er ermöglicht sie überhaupt erst. Nicht nur die zirkulierenden Dinge, die bunten Waren, sind der »Klebstoff« unserer Zivilisation, sondern gerade auch die stillgestellten Dinge, die der Zirkulation entzogen sind. Die Ästhetik(en) dieser stillgestellten Dinge bildet/bilden eine kulturelle »Schatzkammer«, aus dem Design schöpfen kann, an dem es sich aber auch misst in seinem Anspruch, neue und zeitgemäße Formen zu produzieren.

Dinge markieren soziale Zugehörigkeiten und Abgrenzungen, sie bringen soziale Kreise zum Ausdruck, sie regulieren Inklusion und Exklusion. Mithilfe von Dingen, z.B. von Bekleidung oder Schmuck, wird markiert, wer zu welcher sozialen Gruppe gehört und wer nicht sowie wo die Grenzen der sozialen Kreise gezogen werden (vgl. Simmel 1995, 1996). Anerkennung ist eine der wichtigsten symbolischen Ressourcen einer Gesellschaft. Sie ist aber als soziale Kategorie an sich nicht sichtbar, sondern wird über den Lebensstil, über die persönlichen Objekte sowie durch ritualisierte Verhaltensformen erst sichtbar gemacht. Die Objektwelt kann als Spiegelung der sozialen Anerkennungsstruktur einer Gesellschaft gelesen werden. Die kulturellen Eliten haben sich schon immer gerne mit schönen und seltenen, farbigen oder leuchtenden Dingen, mit aufwändiger Kleidung und funkeln-dem Schmuck umgeben. Je prunkvoller und »leuchtender« der Auftritt, desto besser kann die soziale Position, das Prestige und die Macht der Person zur Geltung und zu einer sichtbaren räumlichen und auch sozialen »Fernwirkung« kommen. Daher wurden z.B. an den europäischen Königshäusern leuchtende und weithin sichtbare Farben, Stoffe und Schmuckmate-

2 Dies können Dinge sein, die von Anfang an als »heilige Dinge« z.B. in besonderen Verfahren hergestellt wurden, unter Beachtung religiöser Kontexte und Tabus, oder auch Dinge, die ursprünglich als Alltagsdinge hergestellt oder sogar benutzt wurden, und die durch einen Wechsel ihres Kontextes und des Bezugssystems »geheiligt« (sakralisiert) wurden – wie z.B. Reliquien, manche Kunstwerke, die erst im Nachhinein als solche Anerkennung erfahren, oder »Readymades«.

rialien bevorzugt. Selbst die bevorzugten Formen und Schnitte hatten eine große Raum- und Fernwirkung, wie etwa die ausladende Krinoline oder die überdimensionierten und steifen weißen Halskrausen der sog. »spanischen Tracht«, die im 16. und 17. Jahrhundert an den Königshäusern beliebt waren. Wohlstand und soziale Macht werden im persönlichen Lebensstil, an den Dingen, mit denen sich die Person umgibt, visualisiert, und ihre soziale Akkumulation kann erst durch Sichtbarkeit wirksam werden. So erklären sich die Versuche von Eliten, durch eine *demonstrative Verschwendung von Ressourcen und Zeit* ein höheres Maß an sozialer Anerkennung und Macht erlangen zu wollen, die Thorstein Veblen so amüsant beschreibt (vgl. Veblen 1958). Veblens Ansatz der demonstrativen Verschwendung beansprucht kulturübergreifende Geltung, seine schönen historischen Beispiele bezieht er aber hauptsächlich aus dem Lebensstil des europäischen Adels. Elegante Kleidung ist nach Veblen gleich doppelt vorteilhaft für den sozialen Prestigege Gewinn: Sie ist nicht nur teuer, und zeugt damit vom Wohlstand ihres Besitzers, sondern sie bietet in der Regel durch Form und Farbe ganz offensichtliche und einsehbare Hinweise auf ein hohes Maß an Freizeit und Muße. Sie beweist deutlich sichtbar, dass ihre Träger es vermögen, große Werte zu konsumieren, ohne zu produzieren.

Simmel gilt als einer der Urheber der »trickle-down-Theorie«, und er zeigt, wie durch den Besitz und den Wandel der Dinge Sozialstruktur symbolisch hergestellt wird. Immer wieder neue Dinge und neue Moden ermöglichen Distinktionen der oberen Schichten. Die Moden werden nachgeahmt, was aufs Neue modische Innovationen für die oberen Kreise notwendig macht, um sich von den sozialen Schichten darunter abzusetzen. Die Welt der Objekte stellt für Simmel ein Spiegelbild der Sozialstruktur der Gesellschaft dar, ebenso wie für Pierre Bourdieu, dessen Arbeiten einen weiteren wichtigen Ausgangspunkt einer Soziologie der Dinge bilden. Die Objekte sind bei Bourdieu Teil einer schichtspezifischen Kultur, die mit der familiären Sozialisation aufgenommen wird und fortan den Habitus, die Beziehung zwischen Körper und Umwelt, den Geschmack und das Stilempfinden bestimmt (vgl. Bourdieu 1983 und 1984). Der Habitus benötigt bestimmte Objekte, um sich entfalten zu können, Objekte, die in einer Beziehung zum Körper stehen und die zu einer schichtspezifischen Kultur gehören. In unserer Zeit ist die Mode, sind die ästhetisch zeitgemäßen Produkte, zwar für alle Schichten (der wohlhabenden Länder) zugänglich, nicht jedoch die exklusive Ästhetik sowie der exklusive Lebensstil der teuren hochklassigen Designer-Produkte. Zwar gibt es Ansätze, auch diese Schranke von Zeit zu Zeit zu überwinden, etwa wenn namhafte Designer wie Karl Lagerfeld eine zeitlich befristete Kollektion in einem Modeunternehmen, das für die Masse produziert, herausgeben. Doch die Begehrlichkeiten, die durch das zeitweilige Überwinden der sozialen Grenzen nur noch angefeuert werden, befestigen im Grunde nur die Distanz zu den Eliten, zu ihren exklusiven »Dingen« und zu ihrem Lifestyle.

Nicht nur die Dinge der Eliten, auch die Dinge der anderen sozialen Milieus erzeugen ein Innen und Außen, auch sie befestigen Zugehörigkeit und Identität der sozialen Kreise. Die ökologische Nahrung oder die nachhaltige und qualitätsbewusste Kleidung unterstützt und unterstreicht die kognitiven Ordnungen des bürgerlichen Selbstverwirklichungsmilieus; die schnelle, vor allem genussorientierte Küche sowie die modisch-schnelllebige, in hohem Maße »ge-genderte« Kleidung bringt den Lebensstil der einfachen Arbeiter- und Angestelltenmilieus zum Ausdruck. Das Design der Dinge ist wichtig für die Verortung der Menschen innerhalb der sozialen Kreise. Die Dinge und ihr Design zeigen dabei zum einen reale Zugehörigkeiten, zum anderen spiegeln sie jedoch auch Wünsche, sie verweisen auf die sozialen Kreise, denen man zugehören möchte. Das Design spielt gerne mit dieser doppelten Funktion der Dinge für die Struktur des Sozialen, etwa indem exklusive Formen und Symboliken einem breiten Massenmarkt eröffnet werden. Weil dabei aber immer Kompromisse eingegangen werden müssen hinsichtlich des Materials und der Verarbeitung der Dinge, wird durch diese Maßnahmen der »ästhetischen Demokratisierung« der herrschende Mechanismus von Distinktion und Imitation nicht außer Kraft gesetzt, sondern nur variiert und letztlich noch unterstrichen. Trotz einer breiten und nicht zu bestreitenen Entwicklung hin zur Demokratisierung des Konsums im Laufe des 20. Jahrhunderts bleiben die »feinen Unterschiede« (Bourdieu 1984) in den Dingen, die sich in Nuancen der Form, des Materials und der Verarbeitung ausdrücken können, erhalten. Doch haben sie sich andererseits auch ein Stück weit überlebt, da sich nicht nur die Dinge der Eliten als »legitime Kultur« behaupten, sondern auch die Dingwelten der anderen Milieus Eigenständigkeit sowie politische und ästhetische Legitimität für sich beanspruchen.

VII. SOZIAL-ÄSTHETISCHE KONKLUSIONEN: WELCHE ROLLE SPIELT DIE ÄSTHETIK?

Die Dinge des Menschen sind konstitutiv für seine Kultur. Die kulturkonstitutive und kulturstabilisierende Kraft der Dinge ist dabei unmittelbar mit ihrer Ästhetik verbunden. Die Ästhetik der Artefakte in der Menschheitsgeschichte ist insofern weder dem Luxus noch dem Zufall geschuldet, sondern sie ist elementar für das, was die Dinge für das Soziale leisten. Auch die ersten bekannten, archäologisch aufgefundenen Dinge des Menschen sind sichtbar nach ästhetischen Maßstäben geformt: Werkzeuge, Waffen, die ersten »eisenzeitlichen« Kunstobjekte aus dem Aurignacien. Z.B. der »Löwenmensch«, der im schwäbischen Alb-Donau-Gebiet gefunden wurde und etwa 32.000 Jahre alt ist, ist ein ästhetisch erstaunliches Ding (vgl. Müller-Beck et al. 2001). Auch das erste bekannte Musikinstrument, eine grazile Flöte aus einem Schwanenknochen, ist 36.000 Jahre alt und zeugt von entwickelten ästhetischen Sinnesbedürfnissen. Wer in einem Museum der

Frühgeschichte steht, findet auch bei den einfachen Faustkeilen und Speerspitzen überraschende Beispiele für ästhetisch perfektionierte Formen. Die Ästhetik der »frühen« Dinge ist kein Zufall. Die rhythmisierende und gliedernde Kraft der Ästhetik vermag es, kognitive Ordnungen des Sozialen zu stabilisieren. Menschliche Kultur ist nach Ernst Cassirer sinnhaft vermittelte Formgebung, die im praktischen Tun ihren Ausgangspunkt hat. Dem Tun geht ein sinnlich gegliedertes Wahrnehmen voraus, das durch symbolische Formen eine sinnhafte Ordnung erhält. Durch Herauslösung und Verdichtung der sinnlichen Wahrnehmung bilden sich Formen, Kontraste und Gestalten, welche identifizierbar werden; diese einzelnen Formen erhalten Dauerhaftigkeit durch ihre Repräsentation und Einordnung innerhalb eines Sinnganzen. Einzelne Wahrnehmungsinhalte werden durch die Verknüpfung von Symbolen zu Trägern geistiger Bedeutungen (vgl. Cassirer 1982: 235). Ergo geht mit der Formgebung zugleich eine Sinnggebung einher, denn die Formen lassen Strukturen und Zusammenhänge der wahrgenommenen Welt erkennen. Symbolische Formen sind somit als Grundformen des Verstehens zu denken, mit denen der Mensch Wirklichkeit erfasst und gliedert, sich in der Welt zurechtfindet und diese gegliederte Wahrnehmung als Folie für seine Handlungsentwürfe nutzt. Doch erhalten die universellen symbolischen Formen erst Lebendigkeit durch das tätige, gestaltende Individuum. Symbole sind daher immer zugleich individuell und universell; das Universelle lässt sich nicht anders als in der Handlung, im Werk von Individuen erfahren, weil es nur in dieser Aktualisierung Verwirklichung finden kann. Dieser Prozess der Vermittlung von Kultur in Form ästhetischer Erfahrungen ist von grundlegender Relevanz für das Soziale – und für die menschliche Existenz schlechthin –, denn durch die formal-ästhetische Gliederung der Wahrnehmung tritt die Welt dem Menschen nicht als amorphe Masse chaotischer Sinnesreize entgegen, sondern als sinnvoll gegliederte und »begreifbare« Welt, die »Uranst« vor dem »Chaos« wird gebändigt und in Handlungsfähigkeit überführt. Sinnloses »Rauschen« wird durch die ästhetisch gegliederte Wahrnehmung in eine stimmige Ordnung transformiert, die als Handlungsgrundlage dienen kann.

Es wird in den Sozialwissenschaften häufig darauf verwiesen, dass soziale Institutionen wie etwa das Recht, die Religion oder die Familie die Funktion haben, Gesellschaft zu stabilisieren und das Handeln der Menschen zu vereinheitlichen und zu entlasten. Doch soziale Institutionen sind zunächst recht abstrakte Gebilde – und deshalb werden symbolische Systeme gebildet, deren Ästhetik es vermag, das »Chaos« der Welt geistig zu ordnen und diese Ordnung sinnlich zu vermitteln. Die sinnlich vermittelte ästhetische Erfahrung von sozialen Artefakten und Ereignissen – seien es Bildnisse, Statuen oder soziale Rituale – besitzt »die unbegrenzte Fähigkeit, Bedeutungen und Werte aufzunehmen, die an sich und von sich aus, d.h. abstrakt gesehen, als ›ideal‹ und ›geistig‹ bezeichnet würden« (Dewey 1988: 39). Kunst und Ästhetik, so unterschiedlich ihre Formen auch sein mögen, erlauben das unmittelbare, sinnliche Erleben kultureller Ordnung, sie sind

nicht abstrakt, sondern konkret und körperlich erfahrbar, sinnlich berührend und überzeugend – und gerade daraus beziehen sie ihre vitale kulturkonstituierende Kraft. Laut John Dewey strebe alles Leben nach Variation, und der Prozess des Lebens selbst beruhe letztlich genauso auf Variation wie auf geordneten Strukturen. Dies gelte auch für die menschliche Kultur: Der Mensch und seine Kultur verlange wie alles Lebendige »ebenso nach Mannigfaltigkeit wie nach Ordnung« (ebd.: 195). Ästhetische Erfahrungen vermögen es, diese Widersprüche und Ambivalenzen der Kultur zu vereinen, indem sie Rhythmus *und* Variation, Struktur *und* Kreativität, Ethik *und* Sinnlichkeit möglich und zugänglich machen. Ästhetik schafft sinnlich erfahrbare Ordnungen, die es vermögen, das Chaos der Wahrnehmung in einen *Rhythmus* zu überführen, in eine ästhetische *Form* und in eine kollektiv *geteilte Erfahrung*. Durch die rhythmische Gliederung der Sinneserfahrung sowie durch die Relationierung von Formen, Farben oder Tönen werden ansprechende Figurationen fokussiert und *kollektiv geteilte zeitlich-räumliche Ordnungen* geschaffen bzw. stabilisiert. Nicht nur die Semantik der Symbolsysteme ist von Bedeutung, sondern ganz wesentlich ist auch die symbolische Form, die es vermag, das vorsoziale »Chaos«, das die Kultur wie auch die individuelle Psyche des Menschen immer bedroht, zu bändigen. Rhythmus und Variation sind basale ästhetische Prinzipien; sie binden menschliche Kultur an die Sinnlichkeit und Körperlichkeit der genussvollen Wahrnehmung zurück und verleihen ihr gleichzeitig kollektive Legitimität, Vitalität und Überzeugungskraft. Die spezifische Leistung der Ästhetik ist es, neben der Bindung des Inhalts an eine Form, eine maximale Konzentration von Aufmerksamkeit zu erzeugen und so einen Gegenstand, eine Handlung oder einen Prozess im sozialen Sinne hervorzuheben (vgl. Mukarovsky 1986). Es existieren zahlreiche historische Beispiele, in denen mithilfe der Künste ein ungerechtes, sozial überlebtes politisches System und damit auch seine Eliten unterstützt und legitimiert wurden. Die Leistungsfähigkeit des Ästhetischen kann selbstverständlich auch missbraucht werden, doch man kann sie nicht negieren.

VIII. DAS »DESIGN« DER DINGE UND DIE SOZIOLOGIE

Jede Kultur und jede Epoche findet ihren Ausdruck in einer eigenen Ästhetik. Gerade religiöse Ordnungen kommen in der Regel nicht ohne sinnlich-ästhetische Vermittlung aus, wofür wir viele entwickelte Beispiele haben: die Freskenmalerei, die eindrucksvollen Buntglasfenster oder die Heiligenstatuen in den christlichen Religionen des Westens, Ikonenmalerei oder reich ornamentierte Räume in den östlichen Religionen. Doch auch die nüchternen Sinnstrukturen der Moderne bedürfen der ästhetischen Vermittlung, z.B. durch den Baustil und durch das Design der Alltagsdinge. Auch die moderne Kunst nimmt diese Funktion der Vermittlung gesellschaftlicher Sinnstrukturen und Diskurse wahr. Jedoch baut die moderne Kunst auf das

grundlegende Prinzip der beständigen ästhetischen Innovationen und bildet damit die zeitgenössische Überzeugung von der Notwendigkeit andauernder wirtschaftlicher Innovation gewissermaßen auch ästhetisch ab – nimmt diese vielfach gar vorweg (vgl. Hutter 2010). Innovation und Erneuerung sind in die basalen gesellschaftlichen Sinn- und Wahrnehmungsstrukturen der Moderne eingebaut.

Neben der Kunst sind auch die Dinge des Alltags einer permanenten formalen Neuerung unterworfen – das Handy, die Schuhe, die Tasche erhalten ständig ein neues Aussehen, eine neue Oberfläche, um den konsumgewohnten Käufern neue Anreize zu bieten. Doch manche Dinge können wohl kaum mehr verbessert werden – und so gibt es neben den vielen schnelllebigen Modetrends in den wohlhabenden Schichten auch die Rückkehr zu bewährten und solide hergestellten Produkten in schlichtem und nachhaltigem Design, wie das sehr erfolgreiche Beispiel der Firma »Manufaktum« zeigt. Diese Produkte sind besonders erfolgreich in den gebildeten, auf postmaterielle und postkonventionelle Werte wie Selbstverwirklichung, Handlungsautonomie und Nachhaltigkeit ausgerichteten Milieus, wo sich neben ökologischem Bewusstsein auch eine neue Askese als Distinktionsmerkmal ausbildet – nicht zuletzt auch als Reaktion auf eine »Konsum-Überfütterung« durch immer neue, immer kurzlebige Dinge, die zwar modisch ansprechend, ihrer Funktion und Materialität nach jedoch immer weniger Ansprüche erfüllen. Und so sind in diesen neuen Milieus, im Gegensatz dazu wieder Dinge von Wert gefragt, »echte« Dinge mit einer soliden Materie und soliden Handlungs- und Erfahrungsmöglichkeiten, sowie Dinge mit einer authentischen und glaubwürdigen Geschichte.

Die industriell hergestellten Dinge, die Massenware, scheinen im Extremfall nur noch aus der Idee und dem modischen Design zu bestehen, da das eingesetzte Material und die eingesetzte Arbeit aus Kostengründen mehr und mehr reduziert werden. Dies entspricht ganz der Philosophie des Designs von Vilém Flusser, denn danach ersetze das Design industriell hergestellter Produkte in einem Akt des Betrugs und der Hinterlist alles Wahre und Echte. Design versteht Flusser als das Mittel, das die »Scheidung zwischen Kunst und Technik« überwindet, zwei in der Moderne zunächst vollkommen voneinander entfremdete Zweige. Das Design fungiert als Brücke zwischen Kunst und Technik und überbrückt die Kluft zwischen wissenschaftlichen, quantifizierenden und schöngeistigen, qualifizierenden Techniken. Doch letztlich bedeutet die Verbindung von Ästhetik und Technik durch das Design nicht die Gleichberechtigung beider Zweige, sondern die Subsumierung der Ästhetik unter den strategischen Imperativ der Technik. Das Design als Verbindung von Technik und Ästhetik ebnet einer »betrügerischen« Kultur den Weg, so Flusser. Dadurch werde »ein Horizont aufgerissen [...], innerhalb dessen wir immer perfekter designen können, uns immer höher aus unserer Bedingung befreien können, immer künstlicher (schöner) leben können« (Flusser 1997: 12). Der für die Verschönerung des Lebens durch das Design gezahlte Preis sei aber der Verzicht auf Wahrheit

und Echtheit. Ein Betrug, der nach Flusser letztlich ein Selbstbetrug ist, denn »trotz aller technischen und künstlerischen Strategien (trotz Krankenhausarchitektur und Totenbettdesign) sterben wir eben wie Säugetiere sterben« (ebd.: 13). Die von Plessner beschriebene »exzentrische Positionalität« des Menschen klingt auch in diesem Text von Flusser an, wird hier jedoch als nahezu unvereinbarer Widerspruch des westlichen modernen Menschen ausgeführt: Das biologische Geworfensein wird in dieser Sichtweise gegen das Strategisch-Selbstreflexive, Kulturschaffende und Natur-Enthobene des Menschen ausgespielt, beide Bedingungen und Möglichkeiten der menschlichen Existenz scheinbar im ausweglosen, nicht zu gewinnenden Kampf gegeneinander. Doch meinen wir, dass hier eine Historisierung des Gedankens angebracht wäre, und Flusser nimmt dies im Folgenden eigentlich schon selbst vor: Er schreibt in der gleichen Schrift, dass neben der westlich-modernen Form des Weltverständnisses und der Weltgestaltung auch ein Design denkbar ist, das eben nicht aus der theoretischen Distanz, in »betrügerischer« Absicht in die vorher »amorphe« Welt eingreift, um dieser eine prägende und definierte, eine »beherrschte« Form zu geben. Ein Design in östlicher Tradition suche das Wort *ästhetisch* hingegen in seinem ursprünglichen Sinne zu realisieren, indem es den Gegensatz zwischen gestaltendem Subjekt und gestaltetem Objekt durch Versenken im sinnlichen Erleben zu überwinden trachtet, um aus sich selbst und aus der umgebenden Welt eine umfassende Gestalt zu schöpfen. Diese ästhetische Tradition, die den Gegensatz von Subjekt und Objekt im Akt des Erlebens und des Handelns aufzuheben sucht, könnte sich laut Flusser in Zukunft stärker durchsetzen. Nach dem Ablösen der linearen alphanumerischen Codes, die eher dem westlichen Denken entsprächen, durch die digitalen Computercodes, die dem östlichen Denken stärker entgegenkommen, seien die Bedingungen für ein anderes Verständnis von Ästhetik und Technik günstig – und damit für ein anderes Verständnis der Dinge und der Dinglichkeit selbst.

Dinge sind Bestandteil und Träger der menschlichen Kultur. Wir lernen von den Dingen. Indem die Dinge und ihr Design in Bewegung kommen, kommt auch Kultur in Bewegung. In der Gestaltung, in der Ästhetik der Dinge sowie in ihrem Gebrauch und ihrer Praxis, wird menschliche Kultur und menschliche Ordnung auf eine vitale Weise tradiert, vermittelt, aktualisiert und verändert. Daher ist es unter soziologischen Gesichtspunkten nicht unwichtig, in welcher Art und unter welchen Umständen die Dinge des Menschen ihre Idee, ihre Materie, ihr Gesicht erhalten und unter welchen Umständen und in welchen Strukturen sie produziert werden (vgl. auch Bosch 2007). Die Dinge sind die materiellen Anker von Kultur, und in dieser Funktion konstituieren und stabilisieren sie den menschlichen Weltzugang und das menschliche Weltverständnis. Das Design der Alltagsdinge ist folglich viel mehr als die »beherrschende« und formprägende Gestaltung einer Oberfläche. Design und Herstellungsprozess schließen im soziologischen Sinne menschliche Kultur in einer spezifischen Weise in das Ding ein, und setzen diese im Gebrauch des Dings wieder frei. Doch zurück zu unse-

ren Fragen vom Anfang: Welcher Klebstoff hält unsere Gesellschaft zusammen? Wie wird unser kognitiver Zugang zur Welt, wie menschliche Kultur stabilisiert? Die Antwort ist: Nicht zuletzt sind es die Dinge des Menschen, die dieses zu bewirken vermögen. Denn, um mit Martin Heidegger zu sprechen: Der Mensch dingt und die Dinge tragen die Angelegenheiten des Menschen aus.

LITERATUR

- Baudrillard, Jean (1991): *Das System der Dinge. Über unser Verhältnis zu den alltäglichen Gegenständen*, Frankfurt/Main und New York: Campus.
- Benjamin, Walter (1991a): *Gesammelte Schriften in sieben Bänden*, Band II, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Benjamin, Walter (1991b): *Gesammelte Schriften in sieben Bänden*, Band V, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Benjamin, Walter (1991c): *Gesammelte Schriften in sieben Bänden*, Band VI, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Bense, Max (1998): »Auto und Information. Das Ich, das Auto und die Technik«, in: Ders.: *Ausgewählte Schriften*, 4. Bd. (*Poetische Texte*), Stuttgart, Weimar: Metzler, S. 291-293.
- Böhme, Hartmut (2006): *Fetischismus und Kultur. Eine andere Theorie der Moderne*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Bosch, Aida (2007): »Global flows: Subjekt, Mode und Konsum in den globalisierten Kreisläufen«, in: Gottwald, Markus/Klemm, Matthias/Schulte, Birgit (Hg.): *KreisLäufe – CircularFlows*, Berlin: LIT-Verlag, S. 21-55.
- Bosch, Aida (2010): *Konsum und Exklusion. Eine Kulturosoziologie der Dinge*, Bielefeld: transcript.
- Bourdieu, Pierre (1983): *Zur Soziologie der symbolischen Formen*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Bourdieu, Pierre (1984): *Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Cassirer, Ernst (1982): »Phänomenologie der Erkenntnis«, in: Ders.: *Philosophie der symbolischen Formen*, Bd. III, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Csikszentmihalyi, Mihaly/Rochberg-Halton, Eugene (1989): *Der Sinn der Dinge. Das Selbst und die Symbole des Wohnbereichs*, München: Psychologie-Verlags-Union.
- Dewey, John (1988): *Kunst als Erfahrung*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Flusser, Vilém (1983): *Für eine Philosophie der Philosophie der Fotografie*, Göttingen: European Photography.
- Flusser, Vilém (1997): *Vom Stand der Dinge. Eine kleine Philosophie des Design*, Göttingen: Steidl Verlag.

- Gehlen, Arnold (1940): *Der Mensch. Seine Natur und Stellung in der Welt*, Berlin: Junger u. Dünhaupt.
- Godelier, Maurice (1999): *Das Rätsel der Gabe. Geld, Geschenke, heilige Objekte*, München: Beck.
- Heidegger, Martin (1986): *Der Ursprung des Kunstwerks*, Ditzingen: Reclam.
- Heidegger, Martin (2003): *Holzwege*, Frankfurt: Klostermann.
- Hutter, Michael (2010): *Wertwechselstrom. Texte zu Kunst und Wirtschaft*, Hamburg: Philo Fine Arts.
- Latour, Bruno (1995): *Wir sind nie modern gewesen. Versuch einer symmetrischen Anthropologie*, Berlin: Akademie Verlag.
- Latour, Bruno (1998): »On Actor-network Theory. A few Clarifications«, in: *Soziale Welt* 47, 4/1996, S. 369–382.
- Latour, Bruno (2007): *Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft. Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Leroi-Gourhan, André (1964): *Hand und Wort. Die Evolution von Technik, Sprache und Kunst*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Marx, Karl (1972): *Das Kapital*, In: Ders./Engels, Friedrich: *Werke*, Bd. 23 (MEW 23), Berlin: Dietz.
- Mauss, Marcel (1989): *Die Gabe. Form und Funktion des Austausches in archaischen Gesellschaften*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Merleau-Ponty, Maurice (1976): *Phänomenologie der Wahrnehmung*, Berlin: de Gruyter.
- Müller-Beck, Hansjürgen/Holdermann, Claus-Stephan/Simon, Ulrich (2001): *Eiszeitkunst im süddeutsch-schweizerischen Jura. Anfänge der Kunst*, Stuttgart: Theiss.
- Mukarovský, Jan (1986): *Schriften zur Ästhetik, Kunsttheorie und Poetik*, Tübingen: Narr.
- Piaget, Jean (1998): *Gesammelte Werke, Bd. 2. Der Aufbau der Wirklichkeit beim Kinde*, Stuttgart: Klett-Cotta.
- Plessner, Helmuth (1975): *Die Stufen des Organischen und der Mensch*, Berlin: de Gruyter.
- Simmel, Georg (1995): »Philosophie der Mode«, in: Ders.: *Georg Simmel Gesamtausgabe, Bd. 10*, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 7-37.
- Simmel, Georg (1996): »Die Mode«, in: Ders.: *Georg Simmel Gesamtausgabe, Bd. 14*, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 186-218.
- Sombart, Werner (1902): *Wirtschaft und Mode. Ein Beitrag zur Theorie der modernen Bedarfsgestaltung*, Wiesbaden: Verlag J. F. Bergmann.
- Veblen, Thorstein (1958): *Theorie der feinen Leute*, Köln: Kiepenheuer & Witsch.
- Winnicott, Donald W. (1979): »Übergangsobjekte und Übergangsphänomene«, in: Ders.: *Vom Spiel zur Kreativität*, Stuttgart: Klett-Cotta.

Grenzüberschreitungen

Das Soziale greifbar machen: Auf dem Weg zu einer Akteur-Netzwerk-Theorie des Designs*

ALBENA YANEVA

INTRO

Dieser Artikel veranschaulicht die Potentiale einer Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT) des Designs. Ausgehend von der These der ANT, dass Objekte mithilfe ihrer Skripte und inhärenten Handlungsprogramme neue soziale Bindungen schaffen und neu artikulieren, vertrete ich das Argument, dass Design das Soziale auf ganz spezifische Weise vollzieht¹. Es ist unmöglich zu verstehen, wie eine Gesellschaft funktioniert, ohne zu berücksichtigen, wie Design Sozialität im Alltag ausgestaltet, bedingt, fördert und ermöglicht. Betrachtet man Design nicht als abgeschottete, kalte Domäne materieller Relationen, sondern als eine Art Bindeglied, so dürfte seine Untersuchung neue Formen nicht-sozialer Verbindungen zum Vorschein bringen, die in ihrem Zusammenspiel zur Stabilisierung des Sozialen beitragen. Der Artikel diskutiert zudem einige Schritte hin zu einer ANT des Designs und regt ein neues Forschungsprogramm für die Design Studies an.

* Engl. Original erstmals erschienen in: Design and Culture, 2009, Vol. 1, Nr. 3, S. 273-288.

1 Die Formulierung »enacting the social« aus dem engl. Original verweist neben dem »vollziehen« bzw. »verwirklichen« auch auf den inszenatorischen Aspekt dieses Vorgangs; Anm. d. Übers.

I. TRAJEKTORIEN² AM MORGEN: GELÄNDER, TREPPEN UND AUFZUGKNÖPFE

Auf dem Weg zu meinen Vorlesungen betrete ich eilig das Universitätsgebäude. Wie gewöhnlich bin ich sofort mit der Wahl zwischen dem Treppenaufgang und dem Aufzug konfrontiert. Beide werden mich zu meinem Büro führen. In diesem Moment, während ich haste und befürchte, erst anzukommen, nachdem der Hörsaal bereits von Studenten gefüllt ist, eröffnen mir die Treppe und der Aufzug zwei Möglichkeiten, das Auditorium unterschiedlich schnell zu erreichen. Mit meiner Entscheidung werde ich nicht nur zwischen Mobilität und Immobilität, Aktivität und Faulheit, Fremd- und Selbstkontrolle wählen; vielmehr werde ich meine Handlungsmacht (»agency«) in der Folge auf je spezifische Weise mit der Treppe oder dem Aufzug zu teilen haben.

Die Treppe ist mit unterschiedlichen sozio-technischen Elementen ausgestattet, die unser Handeln vermitteln, und ihrer baulichen Anlage ist eine »Vision der Welt«, ein spezifisches *Skript*³ eingeschrieben: Die Breite der Stufen, die Steigung des Aufgangs, die *Affordanz* des Geländers⁴ – all diese

2 Engl. »trajectory«; im Deutschen als physikalischer Begriff für Bahnkurve, Flugbahn, Bewegungspfad u.ä. gebräuchlich; Anm. d. Übers.

3 Der Begriff »Skript«, entlehnt aus der Techniksoziologie, markiert sowohl die Vorstellung, dass die Welt im Objekt eingeschrieben ist, als auch das dem Objekt auferlegte Handlungsprogramm. In den Worten von Madeleine Akrich: »By defining the characteristics of his object, the conceiver [in unserem Fall: der Designer/die Designerin] puts forward a number of hypotheses concerning the elements making up the world into which the object is intended to fit. He proposes a »script«, a »scenario«, intended as a predetermination of the settings which users are called upon to imagine starting from the technical device and its accompanying prescriptions« (frz. Original: Akrich 1987; engl. Version: Akrich 1992).

4 Unter Rückgriff auf den ökologischen Ansatz verwende ich den Begriff »Affordanz« (engl. »affordance«, gelegentlich auch übersetzt mit »Gewährung«, »Angebotscharakter« oder »Aufforderungscharakter«; Anm. d. Übers.) gleichzeitig im Bezug auf das Objekt, auf die Umwelt und auf den Beobachter/die Beobachterin. Affordanz ist weder objektives Gut noch subjektives Vermögen; sie ist zugleich Materie und Geist, Stoff und Sinneserscheinung und sie verweist auf die Unmöglichkeit, die kulturelle von der natürlichen Umwelt zu trennen (Gibson 1979). Handlung wird als Realisierung von *Affordanzen* verstanden und ist eng mit Wahrnehmung verknüpft (Greeno 1994). In seinen späten Arbeiten über die Psychologie alltäglicher Dinge verschiebt Norman (1988) seinen analytischen Fokus vom Konzept der Affordanz hin zu dem der wahrgenommenen Affordanz: »The designer cares more about what actions the user perceives to be possible than what is true« (Norman 1999: 38-39). *Affordanzen* bestimmen den Bereich möglicher Aktivitäten, sie sollten jedoch

Gestaltungsmerkmale sind für mich von Bedeutung, wenn ich die Treppe emporsteige. Die verschiedenen Eigenschaften des Geländers gestatten spezifische Handlungen. Mit ihrer Glätte und Wärme erleichtert die hölzerne Oberfläche des Handlaufs meinen Händen das Greifen, während ich hinaufgehe. Breit und einladend, bringt sie mich dazu, mich bei einer Begegnung auf der Treppe im Gespräch mit Kollegen daran anzulehnen. Die schmalen Stufen machen es unmöglich, andere zu ignorieren, die ich dort treffe. Das Design der Treppe gibt Anlass zu spontanen Face-to-Face-Gesprächen, es lässt uns die Diskussionen aus dem Hörsaal auf andere universitäre Räume ausweiten. Die Treppe prä-disponiert meinen Körper dazu, einen Teil des Handelns an die Umgebung zu delegieren; ich fühle mich wohl, wenn ich die Treppen hinuntergehe (und ich fühle mich weniger wohl, wenn ich sie wieder erklimme). Das Treppenhaus ist nicht nur vom chaotischen Durcheinander unberechenbarer Fußgänger belebt, die sich kreuzen, die interagieren und sich den Raum teilen, sondern es ist zudem mit Geräuschen und Gerüchen aus der Cafeteria gefüllt. Ich bewege mich in dem Gebäude und treffe dort auf Kollegen und Studenten. Während ich in den Treppenhäusern anderen Menschen begegne und mich unterhalte, finde ich mich eingebunden in Beziehungen wieder, die vom spezifischen Design des Gebäudes, des Treppenhauses und den zahlreichen Artefakten *vermittelt* (»mediated«)⁵ werden, die meine morgendliche Trajektorie erleichtern und meine Ankunft angenehm gestalten.

für den Nutzer sichtbar sein und somit *wahrgenommen* werden. Die Kunst des Designers, so argumentiert Norman, liegt also darin, sicher zu stellen, dass jene Handlungen, die erwünscht und als relevant eingestuft sind, direkt erkannt werden können. Weitere Relektüren von Gibson haben auch die Rolle der Intention in dessen Auffassung von visueller Wahrnehmung hervorgehoben und die Bedeutung des *Affordanz*-Begriffs erweitert, so dass er die kulturell bedingte funktionale Bedeutsamkeit eines Objekts für einen Beobachter einschließt (Heft 1989).

- 5 Der Begriff »Mediator« verweist auf den Umstand, dass Objekte Teilnehmer in einem Handlungsverlauf sind, der von anderen Handlungsträgern weitergeführt wird – ein zentrales Postulat der ANT (Latour 2005). Während ein Intermediär eine Black Box darstellt, welche Bedeutung ohne Transformation transportiert, kann ein Mediator Bedeutung transformieren, übersetzen, verzerren und modifizieren. Er ist unberechenbar und kann nicht zur Verdinglichung des Sozialen dienen, wie viele getreue und vorhersehbare Intermediäre es tun (ebd.: 37-42).



Abb. 1: Das Treppenhaus im Kantorowitch-Gebäude, Universität von Manchester

Zugleich warten auch Körper im Aufzug nicht passiv darauf, befördert zu werden. Wenn ich den Knopf drücke, delegiere ich meine Handlung nicht vollständig an den Aufzug und warte still darauf, dass ich vom Erdgeschoss in die zweite oder dritte Etage, zum Hörsaal oder zu meinem Büro gebracht werde. Ich *delegiere*⁶ einen Teil meiner Handlungen an die Stockwerks-

6 Handlung an Nicht-Menschen zu »delegieren« bedeutet, dass Ingenieure und Designer das Handeln der Menschen durch Design-Objekte, Umgebungen und Geräte ersetzen, dass sie diese dazu bringen, permanent die Position von Menschen einzunehmen und sie zudem in die Lage versetzen, menschliches Handeln zu formen, indem sie Kompetenzen neu verteilen und Verantwortlichkeiten präskribieren. Das Verhalten, welches diese nicht-menschlichen Delegierten wiederum den Menschen auferlegen, wird als *Präskription* bezeichnet (Latour 1992). Beispielsweise werden städtische Artefakte und Umgebungen als legitimierend oder verbietend, Erlaubnis erteilend oder Versprechen einhaltend wahrgenommen; sie fungieren nicht als passive, gleichgültige Rahmen subjektiver Leidenschaften, sondern sie gehören zu den komplexen Geflechten, welche uns zu einem Teil einer Stadt machen und uns in deren flexiblen Netzwerken festhalten. Mit ihrem spezifischen Design lassen sie den Nutzer des städtischen Raums erblinden, sie sorgen jedoch zugleich dafür, dass er vernetzt, leidlich intelligent und mit hinreichenden Kompetenzen ausgestattet ist (Latour 1998: 90-105). Versteckte Polizeikontrollen, Zäune, Fahrradüberdachungen,

Anzeige und verbleibe in einem Zustand der ambivalenten Anspannung, der unruhigen Aktivität des Nichts-Tuns, von der Möglichkeit eines Unfalls beängstigt oder von der Anwesenheit anderer Menschen gestört. In diese Situation eingebunden, sind unsere Handlungen bis ins Detail von technischen Geräten *vermittelt*: Die Aufzugknöpfe, die Stockwerks-Anzeige und das Alarmsystem, sie alle unterstreichen die soziale Dimension des Zusammenseins (vgl. Hirschauer 2005). Wenn wir im Aufzug und im Treppenhaus unterschiedlich kommunizieren, dann also deshalb, weil sie zwei unterschiedliche Modi zur Verfügung stellen, das eigene Handlungsvermögen mit der Umwelt abzustimmen. Designer haben zwischen zwei Varianten, Handlung an Nicht-Menschen⁷ zu *delegieren*, gewählt: Zwischen Aufzügen und Treppenhäusern, Korridoren und Räumen, Geländern und Schlüsseln, Wänden und Türen – sie alle eröffnen zwei verschiedene Möglichkeiten, das Soziale⁸ neu zu versammeln (»reassembling the social«).

Wenn sich die morgendlichen Wege vieler Universitäts-Dozenten, wie ich es bin, angenehm gestalten, dann aus dem Grund, dass zahlreiche Objekte unsere Aktivitäten *ermöglichen* und *erleichtern*, indem sie uns *aufzulegen*, bestimmte Dinge zu tun und indem sie uns an anderen hindern. Auf diese Weise lassen sie mich meine Studenten rechtzeitig und meist gut gelaunt erreichen. Designer haben hart daran gearbeitet, eine Welt von Objekten und Umgebungen zu erschaffen, die darauf ausgerichtet sind, Benutzer wie mich zu unterstützen und zufrieden zu stellen. Ich werde hier argumentieren, dass eine gewisse soziale Zufriedenheit wächst, wenn wir das Ver-

Springbrunnen, Barrieren etc., all diese »objects have two faces: they multiply the possibilities of existences for those they shape; they multiply the possibilities to be absent for those they replace. Anthropogenic on one side, they are sociogenic on the other« (ebd.: 107).

- 7 Der Ausdruck »Nicht-Menschen« wird von Bruno Latour sowohl verwendet, um »Objekt« zu ersetzen als auch, um dessen Gegenstandsbereich auszuweiten. Es handelt sich dabei um ein »concept that has meaning only in the difference between the pair ›human – nonhuman‹ and the subject-object dichotomy [and] is not a way to ›overcome‹ the subject-object distinction, but a way to bypass it entirely« (Latour 1999: 308). Seiner Ansicht nach nehmen Nicht-Menschen eine aktive Rolle ein, die häufig vergessen oder abgestritten wird, und er setzt die beiden Begriffe »Menschen« und »Nicht-Menschen« ein, um die verengten Begriffe von Subjekten und Objekten zu umgehen, welche suggerieren, dass Objekte passive, für den Gebrauch durch menschliche Subjekte bestimmte Gegenstände seien (ebd.: 303).
- 8 Das Soziale steht hier nicht als Synonym für »Gesellschaft«, letztere häufig verstanden als verborgener Ursprung, der die Existenz und Stabilität verschiedener Handlungs- oder Verhaltensformen kausal begründet (Latour 1990: 113), sondern als eine Form, heterogene Akteure und Umwelten zu verbinden; es soll entworfen, erfunden, errichtet, etabliert, erhalten und versammelt werden (Latour 2005).

gnügen kollektiv teilen, Objekte zu benutzen oder zweckdienlich gestaltete Umgebungen gemeinsam zu bewohnen. Dieses Vergnügen basiert auf einem geteilten Geschmack, einer Beurteilung oder Wertschätzung, die stärker wird, wenn sie von vielen Nutzern, wie ich es bin, überprüft und *wiederholt* vorgenommen wird. Design ist somit nicht nur eine schöne, ästhetische Hülle, die Objekte umgibt und die meine Vormittage an der Universität angenehm macht. Vielmehr verfolgt Design einen sozialen Zweck und es mobilisiert soziale Mittel, um diesen zu erfüllen; es strebt folglich danach, gesellschaftliche («public») Bindungen anzureichern, anstatt sie abzumindern, sie zu verstärken, anstatt sie zu schwächen.



Abb. 2: Der Aufzug

Lassen Sie mich einen Moment innehalten und auf die Artefakte zurückblicken, die mich auf meiner morgendlichen Trajektorie geleitet haben. Um diesen alltäglichen Ablauf zu schildern, habe ich die materielle Umgebung der Universität betrachtet und profane Artefakte auf pragmatische Weise beschrieben; einen analytischen Denkraum habe ich vermieden. Dieser Zugang hat es mir ermöglicht, das Agieren von Objekten zu beobachten und ihre pragmatische Bedeutung zu verstehen. Auf diese Weise wollte ich veranschaulichen, welchen Beitrag die Akteur-Netzwerk-Theorie im Bezug auf Design leisten kann. Der Ansatz der ANT beschränkt seine Analysen nicht auf die Struktur von Objekten. Ausgehend davon, wie technische Objekte an der Herstellung von Kultur teilhaben, d.h. ausgehend von der Anthropologie der Technik, zeigt die ANT auf, inwiefern jedes einzelne technische Merkmal eines Objektes von einer sozialen, psychischen und

ökonomischen Welt kündigt. Überdies soll ein jedes innerhalb dieser Welten funktionieren, sich fortentwickeln und dabei das Profil des technischen Objektes immer neu bestimmen. Solch eine sozio-technische Analyse von Objekten (vgl. Akrich 1991) steht insofern quer zur Subjekt-Objekt-Dichotomie, als sie die simultane Genese von Objekten und ihren Umgebungen untersucht (vgl. Akrich 1989).

Auch wenn Vertreter/-innen der ANT nicht explizit auf den Design-Begriff Bezug nehmen, analysieren sie in ihren Arbeiten ausgiebig, wie verschiedene Objekte entstehen, wie sie funktionieren und wie sie dazu befähigt werden, zu agieren. Ihre Erkenntnisse basieren überwiegend auf Beschreibungen von technischen Objekten, etwa von Anschallgurten, Türangeln und Schließanlagen. Unter der Annahme, dass die Struktur der materiellen Welt auf die Menschen zurückwirkt, argumentiert die ANT, dass Artefakte bewusst dafür entwickelt wurden, menschliches Handeln zu prägen oder sogar zu ersetzen. Sie können auf unsere Entscheidungen einwirken, die Effekte unserer Handlungen beeinflussen und die Art, wie wir uns durch die Welt bewegen, verändern. Auf diese Weise spielen sie eine bedeutende Rolle dabei, menschliche Beziehungen zu vermitteln und mitunter gar Moralität, Ethik und Politik zu *präskribieren* (vgl. Latour 1991).

In seiner Relektüre des ökologischen Ansatzes von James J. Gibson (vgl. Gibson 1979), einer weiteren Inspirationsquelle der ANT, hat Donald Norman davor gewarnt, *Affordanz* mit *wahrgenommener Affordanz*, oder *Affordanzen* mit Konventionen zu verwechseln: »Designers can invent new real and perceived *affordances*, but they *cannot so readily change established social conventions*.« (vgl. Norman 1999; Hervorhebungen durch die Autorin) Die ANT unterbreitet dagegen ein optimistischeres theoretisches Angebot, indem sie uns erklärt, wie Design uns helfen kann, das Soziale auf neue Weise zu gestalten. Dies legt ein neues Forschungsprogramm für die Design Studies nahe (welches ich im dritten Teil dieses Artikels erörtern werde). Im Folgenden wird veranschaulicht, wie die pragmatische Bedeutung eines Design-Objekts – die eines Türschlosses – aus einer von der ANT inspirierten Perspektive heraus zu behandeln ist. Dabei wird untersucht, wie Objekte mithilfe ihrer Skripte und inhärenten Handlungsprogramme neue soziale Bindungen schaffen und diese neu artikulieren, und inwiefern die Art, wie sie geformt und gestaltet sind, mit der spezifischen Weise zusammenhängt, wie das Soziale vollzogen wird.

II. TÜREN, SCHLÖSSER, SCHLIESSANLAGEN UND HÖRSÄLE

Nachdem ich im ersten Stock angekommen bin, soll ein Code mich in die Lage versetzen, den Materialraum zu öffnen (wohingegen mir mein Schlüssel, der, während ich zum Hörsaal eile, stets irgendwo zwischen Vorlesungsmanuskripten und Büchern verloren geht, Zugang zu meinem persönlichen Büro verschafft). Und hier stehe ich nun, von Angesicht zu Angesicht mit diesem speziellen mechanischen, code-gesicherten Türschloss:



Abb. 3: Das mechanische, code-gesicherte Türschloss des Materialraums

Eine Taste rechts, dann zwei Tasten links und dann ... eine weitere rechts ... zwei weitere links. Ich erinnere mich nicht mehr an den Code; meine Hand ruft eine Bewegung ab, die sie sich durch unzählige Wiederholungen eingeprägt hat und reproduziert sie hektisch, mein schwaches, träges, frühmorgendliches Gehirn jedoch kann sich kaum entsinnen ... Ich lasse meine Hand die Bewegung wiederholen und finde mich im Materialraum wieder. Diese vollauf mechanische Betätigung der Tasten ist ganz anders als jene, die meine Hand morgens vollführen muss, um die Alarmanlage meines Hauses einzuschalten, wenn ich zur Arbeit aufbreche. Im Vergleich mit dem gewöhnlichen, individuellen Schlüssel, der mein Büro öffnet, bringt diese Sicherheitsvorkehrung verschiedene Vorteile mit sich: Es ist nicht nötig, einen gesonderten Schlüssel mit mir zu führen, um den Materialraum zu öffnen, die Tür muss beim Verlassen des Raumes nicht abgeschlossen werden (sie sperrt sich von selbst ab, sobald sie geschlossen wird) und der Code

kann binnen weniger Sekunden geändert werden, wohingegen ein verlorener Schlüssel dazu führen kann, dass das Schloss ausgetauscht werden muss. Dieses mechanische, schlüssellose System eines code-gesicherten Türschlosses *gestattet* es meinen Kollegen aus unserem Forschungszentrum, den Materialraum zu betreten, es *notigt* uns, die Tür hinter uns zu schließen (da sie sehr schwer ist), so wie es zufällige Besucher *fernhält*, die universitäre Ressourcen nutzen könnten, und wie es Kollegen aus anderen Forschungseinheiten am Eintritt in den Raum hindert (sie können ihre Tastenkombination nicht verwenden, um sich Zugang zu diesem Raum zu verschaffen).

Ein einfaches, schlüsselloses Türschloss erzählt uns viel über das soziale Leben an der Universität. Diesen Gegenstand aus der Perspektive der ANT zu betrachten, verlangt, Latours Ratschlag ernst zu nehmen: »We should not state that ›when faced with an object, ignore its content and look for the social aspects surrounding it‹. Rather, one should say that ›when faced with an object, attend first to the associations out of which it's made and only later look at how it has renewed the repertoire of social ties‹« (Latour 2005, S. 223).⁹ Die Implikationen des spezifischen Designs des Schlosses können nicht auf die symbolischen Beziehungen zwischen Instituten, Disziplinen, Hierarchien, Arbeitsbereichen, der Gestalt des Universitätsgebäudes und dem psychologischen Bedürfnis der Universitätsangehörigen danach, die Zahl der Schließsysteme zu verdoppeln, die sie zu ihren Postfächern und Kopiergeräten führen, übertragen werden. Der Ansatz der ANT versucht nicht, »die verborgene Bedeutung« von Design zu enthüllen; vielmehr impliziert die Machart dieses Schlosses eine besondere Art und Weise, das Soziale zu regulieren und aufrecht zu erhalten. Indem das einfache mechanische Türschloss so gestaltet ist, dass es nur Kollegen Zugang zu den Ressourcen der Forschergruppe gewährt und dass es andere davon abhält, diese zu nutzen, unterteilt und gruppiert es die Universitätsmitglieder auf bestimmte Weise. Es vermittelt somit die sozialen Beziehungen zwischen Forschern, Studenten, zufälligen Besuchern und Kollegen aus anderen Instituten. Das Schloss ist dabei weniger ein Intermediär, der universitäre Verfahren, institutionelle Ordnungen und Regeln »ausdrückt«, »vergegenständlicht«, »objektiviert« oder »wiedergibt« (und der somit als Spiegel institutionellen Lebens fungiert), sondern das Schloss agiert vielmehr als *Mediator*, der soziale Beziehungen konstituiert, erneuert oder modifiziert. Indem das Schloss nur meine Kollegen *autorisiert*, den Materialraum zu betreten und indem es jene *fortschickt*, die nicht in der Lage sind, die Tasten entsprechend zu betätigen, regruppiert es die Angehörigen bzw. die Besucher der Universität und stellt neue Verbindungen unter ihnen her. Design funktioniert somit sozial; das Soziale befindet sich nicht *außerhalb* des Designs, in kosmischer Distanz zu dessen Objekten, sondern es befindet sich *innerhalb*

9 Wie Latour es formuliert hat: »We should shift from the study of ›social‹ factors to the study of ›associations‹« (Latour 2005, S. 233)

der Welt der Objekte. Design ermöglicht diesem Türschloss, die konfligierenden Wünsche und Bedürfnisse vieler Kollegen an der Universität aufzufangen: »It *transcribes* and *displaces* the contradictory interests of people and things.« (Latour 1992: S. 153) Indem wir Schlösser und Schlüssel,¹⁰ Türen und Korridore (vgl. Evans 1997) nutzen oder auch falsch verwenden, gehen wir soziale Beziehungen ein, die mit andersartigen Mitteln (Holz, Stahl, Glas, Metalltasten, vgl. Latour 1996) fortgesetzt und durch deren Design verstärkt werden.

Weiterhin nimmt das Design des Hörsaals, in dem meine morgendliche Trajektorie endet, Einfluss darauf, wie ich vortrage und welche spezifische Form der Sozialität sich zwischen meinen Studenten, Kollegen und mir etabliert. Es erzeugt eine kognitive Umwelt, die der Funktion der Bildung angepasst ist. Im Folgenden wird nicht die symbolische Sprache des Designs, sondern vielmehr die »Grammatik der Handlungen« untersucht, die es impliziert.

Hätte ich in einem kreisförmigen Raum zu unterrichten, so würde dieser eine ungehinderte Sicht eröffnen und es den Studenten ermöglichen, im Kreis und im gleichen Abstand zu mir als Dozent zu sitzen. Zudem erlaubt eine solche Raumlösung allen Augen, sich auf mich als Sprecher zu richten und zugleich die Kommilitonen im Blick zu behalten. Indem sie Studenten ermöglicht, andere zu sehen und von ihnen selbst gesehen zu werden, etabliert sie eine Form der Ebenbürtigkeit. Die zirkuläre Anordnung des Raumes begünstigt einen bestimmten Typ der universitären Kommunikation. Dieser beruht auf der Unmittelbarkeit der Sicht, aufgrund derer sich ein kollektiver, wechselseitiger Blick ausbildet. Eine kreisförmige Anordnung des Hörsaals würde bedeuten, dass Stellungnahmen oder Fragen der Studenten von allen Seiten aufkommen können. Gleichwohl haben Hörsäle dieses Typs häufig das Problem einer beständigen Geräuschkulisse mit sich gebracht. Die schlechte Akustik würde also vom Dozenten erfordern, seine Stimme zu heben und eine »aggressivere« Form der Kommunikation zu etablieren.

Ein halbrunder Hörsaal brächte dagegen eine andere Organisation des Raumes mit sich und würde auch eine andersartige kognitive Umgebung für die Lehre und das Lernen bereitstellen. In der Mitte positioniert, würde der Dozent alle Augen und die gesamte Aufmerksamkeit auf sich ziehen; er könnte problemlos gesehen und gehört werden. Diese Anlage des Raumes eröffnete den Studenten die Sicht auf den Dozenten und auf den Bildschirm neben ihm, wo auch immer sie innerhalb des Halbkreises sitzen sollten. Der Raum in so einem Saal wäre durch eine Art »Redefluss« (»column of speech«) strukturiert, der vom Dozenten auf seinem Podium ausgehen würde, und die Distanz zwischen dem Sprecher auf dem Podium und den Hörern wäre durch architektonische Mittel reguliert.

10 Vgl. Latours Analyse des Berliner Schlüssels mit zwei symmetrischen Schlüsselbarten, genannt *Schließzwangschlüssel* (Latour 2000).

Diese beiden Typen der Hörsaal-Anordnung würden zwei unterschiedliche Formen des kognitiven Designs, zwei unverwechselbare Formen der Kommunikation zwischen Studenten und Dozenten bedingen und sie entsprächen zwei verschiedenen Verständnissen von Bildung: Die kreisförmige Raumanordnung würde vornehmlich visuelle Kommunikation begünstigen, während die halbrunde auf die Rede setzen würde. Auch würde die kognitive Umgebung der beiden Hörsäle die Entwicklung unterschiedlicher Verbindungen zwischen Dozenten, Studenten, Lehrobjekten und Administratoren ermöglichen und sie würde verschiedene Aktivitäten ausbilden, formen und begünstigen. Wie das Skript des Hörsaals eine spezielle Umgebung schafft und darauf einwirkt, auf welche Weise ich doziere und mit Studenten kommuniziere,¹¹ so erzeugt auch das Schloss des Materialraums mal eine Umgebung der Privatheit und Isolation und mal einen Ort der Kommunikation mit anderen Mitgliedern derselben Forschergruppe; beides kommt dem Unternehmen der Forschung entgegen. Design stellt uns somit ein Instrument zur Verfügung, die universitäre Welt zu organisieren und zu festigen.

Die Tatsache, dass wir die code-gesicherte Tür auf gleiche Weise wie unsere Kollegen dazu bringen, sich zu öffnen, macht uns bewusst, dass wir sowohl die Forschungseinheit als auch die gleiche kleine Freude darüber teilen, ein Artefakt erfolgreich zum Funktionieren zu bringen. Dieses kleine morgendliche Ritual weckt Selbstvertrauen – ich bin anwesend, und wenn sich die Tür öffnet, dann deshalb, weil ich zu *dieser* Gruppe oder zu *diesem* Institut gehöre, weil ich etwas mit *dieser* Gemeinschaft teile und weil ich an *diesem* institutionellen Rhythmus teilhabe. Das Design der Tür kann ein Gefühl des Glücks in mir wecken. Es schafft eine zusätzliche *Bindung* an meine Arbeit, die meine morgendlichen Wege hin zum Hörsaal zum Vergnügen und meine Arbeit an der Universität angenehm macht. Mit meiner Erleichterung darüber, dass die Tür sich schließlich öffnet und dass meine Hand jene Bewegung, die sie Jahre zuvor gelernt hat, nun erfolgreich vollführt, wird mir bewusst, dass ich mit den anderen nicht nur den Ausweis als Universitätsangehörige, sondern zudem eine Reihe von Sorgen teile: Könnte ich den Code vergessen? Oder eine ungeschickte Handbewegung ausführen? Werde ich die Tür offen und unbeaufsichtigt vorfinden? Da ist außerdem die Erleichterung darüber, letztlich doch in der Lage zu sein, die Tür zu öffnen. Ich bin dafür dankbar und ich weiß, dass andere Kollegen diese Zufriedenheit teilen; wir teilen also nicht nur die Richtlinien der Universität oder die institutionellen Regeln. Wir teilen darüber hinaus auch die Möglichkeit, mit speziell gestalteten Türen und Schlössern in Verbindung zu treten. Wir sind durch Design verbunden, und genau darin liegt ein gemeinsames, soziales Vergnügen.

11 Die Debatte rund um die Wahl der Form der Versammlungsräume zur Zeit der Französischen Revolution zeigt, inwiefern Design ein bestimmtes Handlungsrepertoire begünstigt und das parlamentarische Verhalten auf spezifische Weise beeinflusst hat (Heurtin 1999).

III. EINIGE SCHRITTE HIN ZU EINER ANT DES DESIGNS

Es ist unmöglich zu verstehen, wie eine Gesellschaft funktioniert, ohne zu berücksichtigen, wie Design Sozialität im Alltag ausgestaltet, bedingt, fördert und ermöglicht. Wenn Sie mir erneut für einen Moment auf meinen Wegen folgen, so werden Sie miterleben, inwiefern die Gegenstände, die mir während meiner Vormittage an der Universität begegnen (mein Schlüssel, das Türschloss am Materialraum, die Aufzugknöpfe, das Treppengeländer, der spezifisch gestaltete Hörsaal), weder für soziale Kräfte oder Trennungen stehen, noch die universitäre Ordnung, Hierarchie oder Arbeitsteilung symbolisch repräsentieren. Vielmehr *bringen sie das Soziale performativ hervor*, während wir sie benutzen, und sie verbinden uns auf neue Weise mit Kollegen, Studenten und Sachbearbeitern der Universität. Dadurch, dass wir dieselben Objekte gebrauchen, dass wir den gleichen operativen Problemen gegenüberstehen und die gleichen Fehlanwendungen begehen, bleiben wir miteinander verbunden. Wir sind mit unserer eigenen Fragilität konfrontiert, wenn wir den Türcode vergessen haben, so wie wir es genießen, wie Gegenstände funktionieren, wenn sie erst einmal durch verbessertes Design weiterentwickelt worden sind. Mit seinen Netzwerken, geknüpft aus unterschiedlichen und heterogenen Materialien, leitet mich das Design durch die Räume der Universität, es ermöglicht meine Bewegungen, es verringert meine Unsicherheiten und Ängste, es stärkt meine Autorität im Hörsaal und es sorgt dafür, dass meine Zusammenarbeit mit akademischen Kollegen harmonisch verläuft. Design steht hier für das, was die soziale Diversität einer universitären Welt in Einklang bringt, als eine Möglichkeit, das Soziale zu produzieren, anzupassen und es stets von Neuem zu vollziehen.

Ich behaupte nicht, dass das »Soziale« ein isolierter Bereich oder gar ein Kontext sei, in dem Design verortet werden könne. Vielmehr wird das »Soziale« von vielen *andersartigen* Bindegliedern (vgl. Latour 2005), einschließlich von Design, zusammengehalten. Als solch eine Art Bindeglied betrachtet, stellt Design keine abgeschottete, kalte Domäne materieller Relationen dar. Eine so ausgerichtete Untersuchung des Designs dürfte vielmehr neue Formen nicht-sozialer Verbindungen zum Vorschein bringen, die in ihrem Zusammenspiel zur Stabilisierung des Sozialen beitragen. Das Projekt der ANT auf Design auszuweiten, erfordert eine Mobilisierung ihres ständigen Strebens danach, die Gegenstände, die Einrichtungen und die unterschiedlichen Kulturen des Designs zu beschreiben und zu verstehen (statt sie zu ersetzen). Dies bedeutet, dass wir die *Designhaftigkeit* der Design-Objekte, Netzwerke und Artefakte verstehen müssen, statt mit allen Mitteln zu versuchen, eine stellvertretende (soziale, psychologische, historische oder andere) Erklärung für Design bereitzustellen, wie etwa eine psychologische Erklärung der kreativen Energien des Erfinders, eine psychoanalytische Erklärung der Beziehung zwischen Kunde, Designer und Nutzer oder eine historische Erklärung der sozialen Kontexte von Design es wären.

Design verbindet auf ganz spezifische Weise. Immer wenn Designer an einem Projekt arbeiten, eine Präsentation für einen Kunden halten oder ein Modell vorstellen, wenn wir, als Nutzer, Gegenstände richtig oder falsch gebrauchen oder wenn wir uns verwickelt in die Umgebungen und Netzwerke des Designs wiederfinden, so haben wir es mit etwas zu tun, das typischerweise der Natur des Designs entspricht. Was bedeutet es für eine Öffentlichkeit, eine Meinung über ein bestimmtes Design-Projekt oder über einen Trend zu haben? Was bedeutet es für einen Prototyp, wenn sein Maßstab immer wieder nach oben und unten korrigiert wird? Was bedeutet es für einen Verbraucher, mit einer Design-Lösung nicht einverstanden zu sein? Derartige Themen müssen mit großer Sorgfalt behandelt werden, sie dürfen nicht auf die Schnelle als Ergebnisse sozialer Einflüsse ausgelegt werden, auch dürfen die starken Bande des Designs nicht mit einem Verweis auf die externe Kraft der Gesellschaft erklärt werden. Die Bindungen, die mithilfe von Design geknüpft sind, sind einzigartig. Sie stellen sich nicht als gewöhnliche »soziale Bindungen« dar. Tatsächlich sind wir alle durch sehr spezifische und fragile Bande des Designs verbunden: Ich gestalte den Seminarraum für meine Studenten um und organisiere ihn neu; das Universitätsgebäude und seine Infrastruktur sind in ihrem Design genauestens auf mich, auf andere Akademiker und auf unsere Studenten zugeschnitten; täglich benutze – und missbrauche – ich die Treppenhäuser und Aufzüge, ich kämpfe mit Türen, mit Kaffeemaschinen und mit einem speziellen, für mich gestalteten Türschloss. Gläserne Wände ermöglichen es mir, meine Kollegen zu sehen und in größerem Umfang mit ihnen zu interagieren; ich stimme dafür, dass das Architektur-Projekt »X« bald als neues Gebäude auf dem Campus gebaut wird. Diese Bande verbinden uns sozial; sie verbinden uns durch Design. In diesem Sinne ist »Design« ein Verbindungstyp, der nicht durch andere ökonomische, soziale oder politische Ursachen erklärt werden kann. Es hat seine eigene Art, sich zu verbreiten, es hat seine eigene Objektivität und seine eigene Solidität. Gemeinsam mit legalen, technischen, künstlerischen und religiösen Bindungen trägt Design dazu bei, das Soziale zu stabilisieren, es auf Dauer zu setzen.

Stellen Sie sich vor, wie viele Menschen an diesem Morgen wie ich im Begriff sind, das gleiche Ritual zu vollziehen und das Kantorowitch-Gebäude zu betreten, zwischen Treppenaufgang und Aufzug zu wählen, ihren Code vor dem Materialraum zu vergessen und mit der Tür zu kämpfen, bevor sie endlich den Hörsaal betreten. Um zu lernen, wie man ein guter Anwender wird, beobachte ich die anderen; ich möchte sehen, wie sie diese Objekte, Geräte und Umgebungen nutzen, wie sie sich den Aufzug teilen und wie sie sich mit dem Türcode abmühen. All das sind soziale Handlungen; ohne das Beispiel anderer Nutzer des Gebäudes, deren Fehler ich unwillentlich zu wiederholen neige, wären wir nicht in der Lage, sozial zu agieren. Voller Ungeduld, die zweite Etage zu erreichen, drücke ich den Aufzugknopf, wie viele Kollegen gebe ich den Code am Materialraum ein und ich vollziehe die Gesten anderer Fachgenossen am Kopiergerät nach.

Auf diese Weise macht Design es möglich, dass die zahlreichen *nachahmenden* und *sich wiederholenden* Handlungen sich weiter vervielfältigen und dass sie neue soziale Verbindungen hervorbringen. Die *nachahmende* Wiederholung¹² all dieser morgendlichen Rituale durch viele meiner Kollegen ist eminent sozial: Sie gruppiert und regruppert uns entsprechend der Objekttypen und der Umwelten, die wir bewohnen und die wir verwirklichen, und sie bringt uns dazu, uns als Teil derselben Einrichtung zu fühlen. Manche dieser Handlungsweisen, die zugleich vom Design *eröffnete* Denkweisen darstellen, erlangen *als Ergebnis ihrer Wiederholung* eine Form der Beständigkeit und Zuverlässigkeit, so dass sie gewissermaßen kondensiert und von jenen konkreten Anlässen herausgelöst werden, in die sie ursprünglich eingebunden waren.

Design eröffnet uns Zugang zum Sozialen – allerdings zu einem molekularisierten Sozialen, das in individuellen Objekten, Nutzern, Designern und Erfindern aufzufinden ist. Wenn viele individuelle Nutzer, wie ich es bin, nicht *wiederholen*, was Design impliziert, so bleibt nichts vom Sozialen übrig. Design stellt sicher, dass wir auf unseren alltäglichen Wegen zahlreichen Nicht-Menschen (Gegenständen und Umgebungen) begegnen und es vermittelt unsere Kommunikation mit anderen Menschen. Es ermöglicht universitäre Ordnung, akademische Zusammenarbeit, Kollegialität und ein bestimmtes Verständnis von Bildung. Diese Ordnung wird weitergegeben, nicht kollektiv von der sozialen Institution (oder der sozialen Gruppe) an das Individuum, sondern vielmehr von einem Individuum zum anderen, von einem Kollegen zum nächsten, vom Studenten zum Dozenten, und sie wird auf dieser Reise von einem Menschen zum anderen transformiert. Die Summe dieser Assoziationen, ausgehend vom ersten Impuls eines Erfinders, eines Entdeckers, eines Erneuerers oder eines Veränderers, egal wer es sei, sei er unbekannt oder berühmt, macht die ganze Realität des Sozialen aus.

Design ist somit nicht nur eine Möglichkeit, Objekte exotisch, begehrenswert oder angenehm zu gestalten. Es ist weder ein bloßer Überbau oder eine Begleiterscheinung, noch ist es ein unabhängiges System oder eine Domäne, die allein durch das Studium äußerer Kontexte, Gesellschaften, Märkte, technologischer Entwicklungen oder durch individuelles Genie erklärt werden kann. Mein Argument lautet stattdessen, dass Design ein Verfahren darstellt, um neue Einrichtungen zu entwickeln, die die verschie-

12 Zur Bedeutung der Wiederholung für die Erzeugung des Sozialen vgl. Tarde (1895). Eine Untersuchung des ständig sich verändernden Prozesses der Kunst und des Designs und der zahlreichen kleinen, wiederholten Bewegungen im Design, die in ungewissen Situationen des Planens und des Entwerfens ihren Ausgang nehmen, findet sich bei Yaneva (2001; 2003). Dieser Ansatz hat es ermöglicht, Objekte nicht nur über ihre Bestandteile (materieller oder symbolischer Art) zu bestimmen, sondern auch über die Art und Weise, wie sie geöffnet und geschlossen, ausgedehnt und verkapselt (»black-boxed«), vermehrt und rar gemacht werden.

densten Akteure zusammenbringen, unterschiedliche Gruppen bilden und soziale Diversität versammeln. Indem Design mit Holz und Stahl, mit polierten Oberflächen und blinkenden Signalen, mit piependen Türen und flimmernden Aufzugknöpfen Netzwerke nachzeichnet, verbindet es uns neu, fügt es ganz heterogene Elemente und Wirkungen zusammen und tritt somit ein in ein Spiel des Produzierens, Anpassens und des Vollziehens des Sozialen.

Um Design als eine Art Bindeglied fassen zu können, als Mechanismus, der die Welt anregt und in Bewegung versetzt, sollten wir unsere Analysen nicht auf die Diskurse der Designer und Erfinder beschränken. Bei ihren Geschichten des Erfindens anzusetzen, trennt fälschlicherweise das Ästhetische und das Technische, Form und Funktion, Gestaltung und Konstruktion. Es hindert uns daran, der Diversität des kreativen Prozesses gerecht zu werden. Design aus einer Perspektive der ANT zu betrachten, würde dagegen beinhalten, nicht die Theorien und die Ideologien von Designern, sondern vielmehr ihre Kultur und ihre Praktiken zu erforschen, d.h. nachzuvollziehen, *was Designer und Nutzer* in ihren alltäglichen und routinemäßigen Handlungen *tun*, anstatt deren Interessen und Vorstellungen zu fokussieren. Dem pragmatischen Gehalt von Handlungen, nicht den Diskursen, wird somit stets Vorzug gegeben, wobei zwischen »Design in Herstellung« und »hergestelltem Design« unterschieden wird. Doch besteht ein solcher Ansatz weder in der einfachen Beschreibung von Praktiken oder Routinen des Designs, noch reicht es aus, relevante Design-Theorien zu diskutieren und zu analysieren. Stattdessen sollten wir sowohl die Erfahrungen von Nutzern und Designern, als auch die zahlreichen Verbindungen erforschen, die eine solche Untersuchung zum Vorschein brächte.

Auch sollten wir in der Lage sein, die Bewegungen von Artefakten und Designern im Designstudio zu erfassen. Wir können beispielsweise ihre routinemäßigen Praktiken verfolgen und ihre Handlungen und Transaktionen in komplexen räumlichen Umgebungen beschreiben. Auf diese Weise würden wir nicht nur die Materialisierung sukzessiver Arbeitsabläufe erforschen, die tagtäglich vollführt wird, sondern wir könnten zudem ihre vorhergesehenen und unvorhergesehenen Folgen untersuchen. Die ANT wurde bereits in zahlreichen Gebieten auf diese Weise angewendet: darunter Technik, Musik, Medizin, Ingenieurwesen und Architektur.¹³ Indem wir nachvollziehen, was sowohl Designer als auch Nutzer tun, wie sie mit Objekten und Technologien umgehen, wie sie sie begreifen, handhaben und evaluieren, wie sie ihren Handlungen Bedeutung zuschreiben, unterschiedliche Gruppen bilden oder eine Erfindung erklären, können wir Design als einen Vorgang verstehen, in dem das Soziale vollzogen wird.

Ein Vorteil einer solchen Perspektive auf Design läge sicherlich darin, dass die Unterscheidung zwischen dem »Subjektiven« und dem »Objekti-

13 Ein jüngeres Beispiel dafür, wie die ANT auf Architektur angewendet werden kann, findet sich bei Yaneva (2009).

ven« aufgegeben werden könnte. Das Objekt wird gegenwärtig auf zwei unterschiedliche Arten begriffen: entweder über die ihm eigene Materialität (also über etwas, dass es als materiell, real, objektiv und faktisch bestimmt) oder eher über seine ästhetischen oder »symbolischen« Aspekte (ein Artefakt würde somit als sozial, symbolisch, subjektiv und belebt begriffen). Die ANT hilft uns dabei, dieser modernistischen Trennung zu entinnen. Ausgehend davon, dass Materie in Bedeutung aufgeht, dass Design sich *in der Welt* befindet, wie die ANT-Begriffe *Skript* und *Präskription* es implizieren, könnten die Design Studies dazu beitragen zu erforschen, wie Materialität sich im Design mit Moralität, Ethik oder Politik vereinigt.

Wenn wir diesen Ansatz verfolgen, könnten wir den vielen materiellen Dimensionen der Dinge gerecht werden (ohne sie von vornherein auf bloße materielle Güter oder auf soziale Symbole zu reduzieren). Das Stoffliche ist viel zu multidimensional, viel zu aktiv, komplex, überraschend und kontraintuitiv, um von stabilisierten Design-Objekten oder technischen Konstruktionszeichnungen und Grafiken repräsentiert zu werden.¹⁴ Der zweite Vorteil davon, Design aus der Perspektive der ANT zu betrachten, liegt also darin, dass sie es ermöglicht, diese Dimensionen umfassender in den Blick zu nehmen. Design umspannt ein komplexes Gefüge aus vielen überraschenden Tätigkeiten, die von der Design-Theorie bisher nur selten beachtet werden. Darstellungen des Designs aus der Perspektive der ANT offenbaren dagegen, in welchem Maße Designer an Nicht-Menschen gebunden sind: Ohne die Unterstützung und Verstärkung durch zahlreiche Zeichnungen, Werkzeuge, Modelle und andere Geräte sind sie kaum in der Lage, ein neues Objekt oder eine neue Umgebung zu entwickeln. Die Fähigkeit der ANT, dies zu erfassen, macht diese Perspektive so grundlegend interessant.

Dass ich den Begriff Design-Objekt verwende, mag verengt erscheinen.¹⁵ Ich möchte noch einmal auf meine morgendliche Trajektorie zurückkommen und eine Situation vor Augen führen, in der das Türschloss aufgrund eines Störfalles versagt. Viele meiner Kollegen, der Informationsdienst der Universität, Ingenieure und Techniker werden sich um die Tür versammeln und versuchen, dem Problem auf den Grund zu gehen. Man wird technische Berichte schreiben und Kollegen werden sich darüber beklagen, dass sie keinen Zugang zu ihren Postfächern und zu ihrer Büroustattung haben. Dieser konkrete Zwischenfall wird in einem größeren Umfang Verantwortlichkeiten auslösen: Man wird das Design der Tür und die

14 Eine ANT-Untersuchung der Praktiken von Designern und der Rolle von Objekten in diesem Zusammenhang liefern Dubuisson & Hennion (1996).

15 Die in diesem Artikel erörterten Beispiele betreffen im Wesentlichen das Design von Artefakten, doch sollte mit Design im weiteren Sinne auch die Gestaltung von Umwelten, Städten, Abläufen, Kulturen und Stimmungen (Sloterdijk 2005) zum Thema gemacht werden, wobei die ANT bisher nur wenig in diese Richtung unternommen hat; Ausnahmen bilden Untersuchungen über Architektur (Yaneva 2005; 2008; Houdart 2008).

Schließsysteme der Universität beurteilen, die universitären Verfahren und die disziplinarischen Richtlinien werden evaluiert und diskutiert usw. Aus dem einfachen Objekt, dem Türschloss, wird ein »Ding«, in dem zahlreiche konfligierende Anforderungen zusammenströmen; eine umstrittene Assemblage, die spalten, versammeln und neue Verbindungen von Menschen und Nicht-Menschen initiieren wird.¹⁶ Paradoxerweise treten Design-Objekte häufig als solche »Dinge«, nicht als bloße Objekte in Erscheinung: In den Design Studies stellt ein neuer Design-Gegenstand oft ein umkämpftes Feld dar (vgl. Petroski 1993; Molotch 2005). Diese »Dinge« können nicht auf eine einfache Beschreibung dessen reduziert werden, was sie sind und was sie bedeuten.

In der beschriebenen Situation werden wir Zeugen, wie ein Ding oder ein Design-Projekt all jene Elemente verändern kann, die es zu kontextualisieren versuchen, indem es selbst Veränderungen des Kontextes einleitet. In dieser Hinsicht ähnelt ein Design-Projekt oder ein umstrittener Gegenstand des Designs viel stärker einer komplexen Ökologie, als es bei einem statischen Objekt der Fall ist.¹⁷ Statt jenseits des Designs nach Erklärungen für Design zu suchen, sollten wir Kontext entsprechend der Perspektive der ANT als variabel betrachten, als etwas Bewegliches, das sich beständig weiterentwickelt und sich gemeinsam mit den mannigfaltigen Design-Objekten verändert. Kontext besteht demnach aus den vielen Dimensionen, die die Entstehung eines Projektes in jedem einzelnen Stadium tangieren. In diesem Zugang liegt der dritte Vorteil, Design aus einer Perspektive der ANT zu betrachten.

Statt den Einfluss externer Faktoren (etwa von Kräften des Marktes, Klassenunterschieden, ökonomischen Zwängen, sozialen Konventionen, kulturellem Klima, Marketingmaßnahmen oder Politik) auf Design und spezifische Philosophien des Designs zu analysieren, sollten wir danach streben, das unberechenbare Verhalten verschiedenster Stoffe im Zuge der experimentellen Unternehmung des Designs zu erfassen. Die ANT gibt uns ein weiteres Werkzeug an die Hand, mit dessen Hilfe wir nachvollziehen können, auf welch präzise Art und Weise Nutzer auf Design-Objekte und Umgebungen reagieren oder sie mitunter falsch anwenden. Statt sich auf abstrakte theoretische Rahmen jenseits des Designs zu beziehen, eröffnet uns die ANT eine alternative Möglichkeit, die Aushandlungsprozesse zwischen Designern, Produzenten, Vermarktern und Nutzern zu untersuchen. Nur wenn die Design Studies Darstellungen der Prozesse und Praktiken des Designs hervorbringen, die der Mannigfaltigkeit konkreter Entitäten in den spezifischen Orten und Zeiten ihrer Ko-Existenz nachspüren, werden sie zu unserem Verständnis des Sozialen beitragen können.

Ins Deutsche übersetzt von Kathrin Popp

16 Zum Begriff »Ding« im Gegensatz zu »Objekt«, siehe Latour & Weibel (2005).

17 Vgl. die Internet-Plattform www.mappingcontroversies.co.uk

LITERATUR

- Akrich, Madeleine (1987): »Comment décrire les objets techniques?«, in: *Technique et culture*, Nr. 9, S. 49-64.
- Akrich, Madeleine (1989): »La construction d'un système socio-technique. Esquisse pour une anthropologie des techniques«, in: *Anthropologie et Société* 13(2), S. 31-54.
- Akrich, Madeleine (1991): »L'Analyse socio-technique«, in: *La gestion de la recherche*, D. Vinck (sous la direction de), 3.
- Akrich, Madeleine (1992): »The De-scription of Technical Objects«, in: Bijker, W./Law, J. (Hg.): *Shaping Technology/Building Society: Studies in Sociotechnical Change*, Cambridge: MIT Press, S. 205-224.
- Akrich, Madeleine/Latour, Bruno (1992): »A Summary of a Convenient Vocabulary for the Semiotics of Human and Nonhuman Assemblies«, in: W. Bijker/J. Law (Hg.): *Shaping Technology/Building Society: Studies in Sociotechnical Change*, MIT Press. Cambridge, S. 259-264.
- Dubuisson, Sophie/Hennion, Antoine (1995): »Le design industriel, entre création, technique et marché«, in: *Sociologie de l'art*, Nr. 8, S. 9-30.
- Evans, R. (1997): *Translations from drawing to building*, Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Gibson, J. (1979): *The Ecological Approach to Visual Perception*, Hillsdale, New York and London: Lawrence Erlbaum Associates.
- Greeno, J. G. (1994): »Gibson's Affordances«, in: *Psychological Review* 101(2), S. 336-342.
- Heft, Harry (1989): »Affordances and the body: An intentional analysis of Gibson's ecological approach to visual perception«, in: *Journal for the Theory of Social Behaviour* 19, S. 1-30.
- Heurtin, Jean-Philippe (1999): *L'espace publique parlementaire. Essai sur les raisons du législateur*, Paris: Presses Universitaires de France/P.U.F.
- Hirschauer, Stephan (2005): »The Accomplishment of Strangeness and the Minimization of Presence. An Elevator Trip«, in: *Journal for the Theory of Social Behaviour* 35, 50(3), S. 1-30.
- Latour, Bruno (1991): *Nous n'avons jamais été modernes. Essai d'anthropologie symétrique*, Paris: La Découverte.
- Latour, Bruno (1996): »On Interobjectivity«, in: *Mind, Culture and Activity* 3, S. 228-245.
- Latour, Bruno (1998): *Paris, Ville Invisible*, Paris: Les empêcheurs de penser en rond/La découverte.
- Latour, Bruno (1999): *Pandora's hope: an essay on the reality of science studies*, Cambridge und London: Harvard University Press.
- Latour, Bruno (2000): »The Berlin Key or How to Do things with Words«, in: Graves-Brown, P.M. (Hg.): *Matter, Materiality and Modern Culture*, London: Routledge, S. 10-21.
- Latour, Bruno (2005): *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*, Oxford: Oxford University Press.

- Latour, Bruno/Weibel, Peter (2005): *Making Things Public*, Cambridge: MIT Press.
- Molotch, Harvey (2005): *Where Stuff Comes From: How Toasters, Toilets, Cars, Computers and Many Other Things Come to Be As They Are*, London: Routledge.
- Norman, Donald (1988): *The Psychology of Everyday Things*, New York: Basic Books.
- Norman, Donald (1999): »Affordance, Conventions and Design« in: *Interactions* (5), S. 38-43.
- Petroski, Henry (1993): *The Evolution of Useful Things*, New York: Knopf.
- Sloterdijk, Peter (2005): *Ecumes: Spheres III, Spherologie plurielle*, Paris: Maren Sell Editeurs.
- Tarde, T. (1895): »Les Deux éléments de la sociologie«, in: *Études de psychologie sociale*, Paris: Giard et Brière, S. 63-94.
- Yaneva, Albena (2001): *L'affluence des objets: pragmatique comparée de l'art contemporain et de l'artisanat d'art*, thèse de doctorat de l'Ecole Nationale Supérieure des mines de Paris.
- Yaneva, Albena (2003): »Chalk Steps on the Museum Floor: The »Pulses« of Objects in Art Installation«, in: *Journal of Material Culture* 8, S. 169-188.
- Yaneva, Albena (2005): »Scaling Up and Down: Extraction Trials in Architectural Design«, in: *Social Studies of Science* 35(6), S. 867-894.
- Yaneva, Albena (2009): *The Making of a Building: A Pragmatist Approach to Architecture*, Oxford: Peter Lang Publishers.
- Zaff, Brian S. (1995): »Designing with affordances in mind«, in: Flach, J. M./Hancock, P./Caird, J./Vicente, K. J. (Hg.): *Global Perspectives on the Ecology of Human-machine Systems*, Band 1, Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, S. 238-272.

Interphänomenalität

Zur Anthropo-Soziologie des Designs

JOACHIM FISCHER

I. DESIGN UND THEORIE

Interphänomenalität als Basis des Designs

Man muss gleich zu Beginn die Wucht, die überwältigende Omnipräsenz des Designs für eine Soziologie der Gesellschaft sich vor Augen führen. Käme man als Fremder in eine Gesellschaft und wäre nicht von vornherein auf menschliche *Ansprechpartner* hin disponiert, würde man statt Dialog fast nur Design begegnen. Fremd ist einem dieser Blick des Fremden nicht, wenn man an den Touristen einer Stadt denkt, der kein Wort von deren Sprache spricht. Das erste, woran er sich hält, ist die gebaute Gesellschaft, die unzähligen Groß-Artefakte der Baukörper, die jede Bewegung rahmen und bahnen und die in ihren Fassaden, in den gestalteten Ansichten ihrer Vorderseiten sich phänomenal einander zuzuwenden scheinen, sich gleichsam durch die Fenster und Türöffnungen einander zusehen. In der Oberfläche ihrer Phänomenalität, in expressiven Ornamenten oder den Wänden angehefteten Graffiti scheinen sie sich auch dem Fremden zuzuwenden, ihm durch die Art ihrer Gestaltung Winke geben zu wollen. Neben und gleichzeitig zu diesen immobilen trägen Baukörpern nimmt der Blick die fahrende Gesellschaft wahr, die unzähligen mobilen Fahrzeugkörper, gleich ob Automobile oder Velos, die im Einander-Vorbeigleiten in ihren Karosserien und Rundumfenstern und Scheinwerfern voreinander zu erscheinen scheinen (Los Angeles-Erfahrung!). Geht man nun einmal in die Häuser hinein, stößt der Blick auf das Interieur, das unzählige Mobiliar, die gestalteten Dinge, die Haus- und Küchengeräte, das Porzellan und Glas, die Tapeten und Teppiche, das Spielzeug, die ästhetisch verpackten Naturalien in den Regalen und Kühlschränken. In den Ecken leuchten Lampen, die auch nachts die Erscheinungsverhältnisse der Dinge zum Tanzen bringen, auf den Tischen schimmern Mediengeräte mit ihren rasch alternierenden Benutzeroberflä-

chen. Und erst jetzt würde der Fremde – in unserem Gedankenexperiment – huschende und hockende Bewegungskörper sehen, in und zwischen den Baukörpern, in/auf und zwischen den Fahrkörpern, mitten in der Fülle der Dinge und Artefakte und Mediengeräte. Aber auch die lebendigen Körper würde er nicht sofort als solche sehen – denn er bekäme sie nur vermittelt durch die Kleider, ihre Gewänder zu sehen, in denen sie sich veröffentlichen und zugleich verhüllen. Sein Blick fiel auf demonstrativen Schmuck am Hals und Uhren an den Handgelenken. Und fielen nun – wie von Zauberhand – die Kleider und Kopftücher, auch dann würde er nicht die Bewegungssubjekte selbst sehen, sondern ihre Erscheinungshülle von Haut und Haaren, mit Tätowierungen und Frisur – modisch – designed. Und würde er jetzt den Blick heben, ja dann würde er ins Gesicht, ins Antlitz schauen, er hätte die Face-to-Face-Interaktion des wechselseitigen Blickes erreicht, die Vorstufe der Intersubjektivität – aber auch hier wäre alles bereits durch das »Design« vermittelt: durch die Ausdruckshaltung des Gesichts, seine Fassade, die Maske des spielerischen Lächelns, die kosmetische Retusche.

Intersubjektivität, die sprachliche und praktische Zwischenmenschlichkeit – das ist ein erstes Resümee – ist ein insulares, partikulares, hochselektives Phänomen inmitten grenzenloser Interphänomenalität der Dinge, Artefakte, Bau- und Fahrkörper, Kleider und Masken – einer artifiziellen Interphänomenalität, in der die Subjekte und Akteure immer schon indirekt vermittelt voreinander erscheinen und die sie deshalb durch das »Design« zu steuern und regulieren versuchen. Diese Umkipppfigur, die Umakzentuierung der dialogischen Intersubjektivität der Akteure – die im thematischen Fokus der Soziologie steht – zugunsten der Interphänomenalität der Dinge macht die Bedeutung einer Designsoziologie für die Soziologie überhaupt aus – einer Designsoziologie im Verhältnis zur Dialogsoziologie.

Interphänomenalität – die anthropologisch-soziologische Theorie

Eine soziologisch nachhaltige Designtheorie darf nicht beim Ausdrucks- geschehen innerhalb der zwischenmenschlichen Welt einsetzen, der Sphäre der Intersubjektivität. Aufzuklären ist, warum die Akteure eine solche Aufmerksamkeit der Gestaltung der Oberflächen, der Grenzflächen widmen, ihrer eigenen Körperlichkeit, aber auch der Erscheinungsflächen der Artefakte. Der Vorschlag ist, unter dem Titel der Interphänomenalität von den Rändern der intersubjektiven Lebenswelt auf die spezifisch intersubjektive Ausdrucks-Verstehensrelation zu kommen, um deren phänomenale Vermitteltheit im Design zu begreifen. Vorausgesetzt wird, dass Interphänomenalitätsphänomene über die genuin zwischenmenschliche Welt hinausreichen; und von diesen überschießenden Ausdrucks- oder Erscheinungsphänomenen aus, im Umweg über sie wird beobachtbar, wie sich durch sie – über ihr Design – die spezifisch menschliche Sozialwelt konstituiert. Von den Rändern her meint: von universalen Rändern her, vom Uni-

versum oder Kosmos aus auf die spezifisch sozio-kulturelle Ausdruckswelt zu kommen, die sich gleichsam als Eigenzone in diesen Ausdrucksuniversen konstituiert.

Entscheidend für die Designsoziologie ist, den Begriff des Phänomens zu klären, und dabei die Phänomene, die einem Bewusstsein bloß in ihrer Phänomenalität gegeben sind, von den Phänomenen zu unterscheiden, die von sich selbst her an ihrer Grenzfläche erscheinen – oder an deren gestalteter Oberfläche zumindest ein Innen, eine Eigenwertigkeit vermutet wird. Zwei Dimensionen konstituieren diese eigentümliche Welt der Interphänomenalität, in der die Phänomene voreinander erscheinen: 1. das natürliche Faktum, dass es bereits vor oder neben menschlichen Lebewesen Ausdrucksphänomene im Kosmos gibt – nämlich in der Pflanzen- und Tierwelt, in der Welt des Lebendigen, in der Organismen von sich her bereits auf expressive Erscheinung (voreinander) angelegt sind; und 2. die Disposition menschlicher Lebewesen, tendenziell oder primär alles um sich herum, weit über Mitgenossen und über Organismen hinaus, also tendenziell alles im Universum und Kosmos als Ausdrucksphänomen auffassen zu können.

Beide Theoreme sind von Max Scheler und Helmuth Plessner entwickelt, von ihnen ausgewickelt worden. Insofern gehören sie zum Kernschatz der Philosophischen Anthropologie – dabei diese im Sinne eines modernen Paradigmas, einer charakteristischen Theorie verstanden, nicht als philosophische Subdisziplin (Fischer 2008: 482f.; 2009a). Die philosophisch-anthropologische Theorie ist deshalb einschlägig für eine nachhaltige Designsoziologie, weil sie nicht vom linguistic turn her kommt, nicht an das semiotische Paradigma gefesselt ist. Von Beginn an hat sie die Eigenlogik und Eigenexpressivität des ›Materiellen‹, das die Poststrukturalisten erst neuerdings entdecken und beschwören, in der Dynamik der menschlichen Lebenswelt mit reflektiert. Der modernen Philosophischen Anthropologie ist vom Ansatz her eine antiästhetische und antitechnische Haltung der Soziologie fremd (vgl. Eßbach 2011; dessen Kritik kann sich nur auf die Klassiker der Soziologie und auf die späteren handlungs- und (post-)strukturtheoretischen Ansätze beziehen). Um eine anthro-po-soziologische Theorie des Design zu ermöglichen, führe ich zuerst das Theorem der Interphänomenalität vor, das ich auch als das ontologische Theorem kennzeichne: Dieses ist in der Linie Scheler-Plessner-Portmann entfaltet worden. Dann biete ich das zweite Theorem der Interphänomenalität oder des Ausdrucksüberschusses, das ich auch das epistemologische Theorem nenne: Es ist in der Linie Scheler-Plessner-Luckmann ausgearbeitet worden. Abschließend skizziere ich, was der doppelte Umweg über diese beiden Dimensionen der Interphänomenalität nun aber doch für die Konstitution der spezifisch zwischenmenschlichen Ausdruckswelt bedeutet – erläutert am Beispiel des Designs der architektonischen Ausdruckskommunikation. Der architectonic turn – eher noch als der visual turn oder die Akteur-Netzwerk-Theorie – ist der eigentliche Schub für eine tiefenverankerte Designsoziologie, weil die Architektursoziologie mit einem Schlag die Größenordnung der Designrele-

vanz des Gesellschaftlichen, angesichts der Omnipräsenz von »gebauter Gesellschaft« (Delitz 2010), den Schlüssel einer Artefaktsoziologie erreicht.

II. UNIVERSELLE INTERPHÄNOMENALITÄT ALS BASIS DER DESIGNTHEORIE

Ontologische Interphänomenalität

Das erste Theorem vom universellen Ausdrucksüberschuss über die intersubjektive Zwischenwelt der Menschen hinaus meint: Im Universum, im Kosmos gibt es ontisch bereits neben und vor dem menschlichen Lebewesen Ausdrucksverhältnisse, die tatsächlich über das menschliche Lebewesen hinaus-schießen, über seine Welt hinausreichen – weil sie ihr vorweg gehen. Der Terminus »ontologisch« sollte auch Poststrukturalisten nicht schrecken – er meint einfach, dass es Seinsverhältnisse, z.B. Ausdrucksverhältnisse, in der Welt auch dann gäbe, wenn es die Menschen nicht (mehr) gäbe. Die soziale Konstruktion, welcher Art auch immer, hat keinen Zugriff auf dieses Faktum – das meint hier Ontologie. Diese These eines ontologischen Ausdrucksüberschusses ist erstmals prominent von Scheler und Plessner formuliert worden und dann vom Biologen Adolf Portmann in einem wegweisenden Aufsatz »Zur Erscheinung der lebendigen Gestalten im Lichtfelde« (Portmann 1957, in einer Plessner-Festschrift) bis hin zu einer »Neuen Biologie« (Portmann 1961) in seinen Konsequenzen durchdacht worden. Das Theorem selbst taucht in der philosophischen Biologie der Philosophischen Anthropologie auf, also in deren Schlüsseloperation, einen Begriff des Lebens so anzulegen, dass von ihm aus – im Durchgang durch Stufen des Organischen wie Pflanze und Tier – ein unverkürzter Begriff des Menschen als Lebewesen möglich wird. Die These ist die vom »Urphänomen des Ausdrucks« bereits im Reich des Organischen – wie Scheler formuliert; eine Behauptung, die im Anschluss an Scheler übrigens auch Cassirer übernimmt: »die Erscheinung des Ausdrucks scheint ein echtes Urphänomen des Lebens zu sein« (Cassirer 1995: 37). »Urphänomen« meint hier, dass sich ein Phänomen von sich selbst her zeigt (ontologisch) – nicht vom Bewusstsein her (epistemologisch). Scheler stützt sich auf die phänomenologische Biologie von Buytendijk, der zur adäquaten Beschreibung von Lebewesen einen »demonstrativen Seinswert des Organischen« postulierte, der neben dem »Funktionswert« des Organischen an seiner Grenzoberfläche selbst zur Erscheinung käme (vgl. Buytendijk 1958). Es »findet sich« – so Scheler – »bereits im pflanzlichen Dasein das Urphänomen des Ausdrucks, eine gewisse Physiognomik ihrer Innenzustände, der Zuständlichkeiten des Gefühlsdrangs als dem Innesein ihres Lebens wie matt, kraftvoll, üppig, arm. Der Ausdruck ist eben ein Urphänomen des Lebens – keineswegs, wie Darwin meinte, ein Inbegriff atavistischer Zweckhandlungen.« (Scheler 1995: 15) Es gibt ontologisch gesehen einen Überschuss an Ausdruck über die

menschliche Lebenswelt hinaus – oder genauer einen Vorschuss an Ausdrucksphänomenen bereits vor der menschlichen Lebenswelt. Spezifische Dinge im Kosmos, nämlich Lebewesen, haben Ausdruck, weisen von sich aus Ausdrucksqualität auf; das bedeutet: nicht nur menschliche Wesen haben Ausdruck; und es meint nicht: alle Dinge im Kosmos (oder dieser als Ganzer) haben Ausdruck.

Plessner hat in seiner am weitesten ausgearbeiteten philosophischen Biologie diesem Theorem des »Urphänomens des Ausdrucks« bei Organismen die begriffliche Basis gegeben, die dann für die »Neue Biologie« von Adolf Portmann bedeutsam wurde. Der Kern des Buches »Stufen des Organischen und der Mensch« ist eine Theorie des Lebens. Die Möglichkeit von »Jemand« oder der »Person«, als Erkenntnissubjekt Distanz zur eigenen Position einzunehmen, wird vorausgesetzt, um nun im Sachfeld der anschaulich-physischen »Wahrnehmungsdinge« methodisch den Blick dem Ding am Objektpol – gegenüber dem Erkenntnissubjekt – zuzuwenden mit der Frage, was Leben als »Etwas«, was lebendige Dinge im Vergleich zu anderen Dingen auszeichnet. Plessner unterscheidet lebendige Dinge von unbelebten Dingen durch den Grenzcharakter. Anorganische Dinge – wie z.B. Steine – haben demnach eine »Kontur«, einen »Rand«, an dem sie anfangen bzw. im Verhältnis zum »Medium« aufhören. Belebte Dinge hingegen sind solche, die ihren »Rand« selbst als »Grenze« haben, über die sie mit einer Umwelt verkehren. Lebendige Dinge haben ein »hauftaftes Verhältnis zu sich«, wie es an anderer Stelle heißt. In diesem Fall gehört »die Grenze [...] reell dem Körper an, der damit nicht nur als begrenzter an seinen Konturen den Übergang zum anstoßenden Medium gewährleistet, sondern in seiner Begrenzung vollzieht und dieser Übergang selbst ist« (Plessner 1965: 103). Ihre Bestätigung findet diese These, »wonach lebendige Dinge grenzrealisierende Körper sind«, durch Ableitung der organischen Wesensmerkmale oder Vitalkategorien. »Die Membranbildung [...] markiert das Lebe>wesen« als einzelnes und wirkt doppelsinnig: einschließend-abschirmend gegen die Umgebung und aufschließend-vermittelnd zu ihr.« (Plessner 1983: 237) Das ist der Hauptgehalt der Theorie des Lebens in den »Stufen des Organischen« von 1928, die Plessner später, in den 1960er Jahren, in ihrer Kompatibilität mit der modernen biologischen Forschung als »glücklichen Griff« bestätigt sieht (Plessner 1983: 237). Mit der Kategorie der »Grenze« als Spezifikum des lebendigen Dinges unternimmt Plessner innerhalb der Organismustheorie eine Umstellung von der Relation Ganzes-Teil zur Relation System-Umwelt, wobei erstere Differenz nun mit Bezug auf die »Grenzrealisierung« eines Systems in seiner Umwelt als Ausdifferenzierung einbezogen wird. Diese grundbegriffliche Umstellung ist motiviert durch die Umweltlehre von Jakob von Uexküll, die eine »Entsprechung« von spezifischem Organismus und spezifischer Umwelt als »Funktionskreislauf« beobachtbar macht. Plessner spricht – im bündigen Altersstil – in den 1970er Jahren hinsichtlich der Theorie des Lebens vom

»ganz neuen Ansatz, den ich im Verhältnis eines physischen Körpers zu seiner Begrenzung fand. Hier gibt es zwei Möglichkeiten: dem Körper ist seine Begrenzung äußerlich. Er hört da auf, wo das umrundende Medium beginnt. Solche Körper nennen wir anorganisch. Oder aber die Begrenzung gehört zum Körper, z.B. durch eine Membran in sich. Solche Körper heißen organisch. Sie sind in sich, auch wenn sie äußerlich begrenzt sein mögen. Sie haben *Positionalität*« (Plessner 1985: 325).

Grenzrealisierende Dinge werden also von Plessner als »positional« gekennzeichnet. Im Begriff »Positionalität« bzw. »Gesetztheit« zieht Plessner kategorial empiristische Motive (Raum-Zeit-Fixierung der Position des Dinges) und lebensphilosophische Motive (den Schelling'schen Es-Charakter des Lebens, die naturhafte Gesetztheit vor jeder Setzungsleistung des Ichs) zusammen, um nun eine kategoriale Basis zu haben, die Niveaus des Organischen in einer Stufenlogik des Lebendigen zu rekonstruieren. Plessner spricht also nicht bloß von der »Position« des lebendigen Dinges, sondern seiner »Positionalität«. Man darf in der ganzen Plessner'schen Kategorienbildung niemals diesen eingebauten passivischen Grundzug dieser Basiskategorie aus dem Blick verlieren. Damit wird die bioevolutionäre Einsicht in die Gesetztheit, Geworfenheit, Getragenheit des Organischen in die Kategorie mit eingeholt, die Einsicht in den Es-Charakter des Lebens, auch des menschliches Lebens, die jeder Konstruktion, jeder Ich-Konstruktion, auch jeder Wir-Konstruktion, vorausgeht. Gleichwohl ist – anders als der Stein – das »grenzrealisierende Ding« ein Etwas, das in eine aktive Leistung der »Grenzrealisierung« im Verhältnis zu seinem Umfeld gesetzt ist. Jedes Leben ist als Positionalität korrelativ in ein Positionsumfeld gesetzt, dessen Lebenskreisläufe nunmehr als System-Umwelt-Korrelation rekonstruierbar sind. Im Kontrast zur »offenen Positionalität« der Pflanzen sind Tiere positional gefaltet oder »geschlossene Positionalitäten«. »Zentrische Positionalitäten« sind dann im Rahmen »geschlossener Positionalitäten« solche Lebewesen, die sensorisch und motorisch über ein Zentralnervensystem koordiniert aus ihrer Lebensmitte heraus in eine spezifische Umwelt hinein und zur Lebensmitte zurück agieren.

Die Konsequenzkraft von Plessners Bestimmung des Lebens als »grenzrealisierendes Ding« für die philosophische Biologie und deren Begriff des Lebens als ein Phänomen, das auf Phänomenalität, auf gestalthaften Ausdruck angelegt ist, lässt sich am besten erkennen, wenn man ihre Entfaltung bei den Biologen Buytendijk und Portmann verfolgt (beide gehören theoriegeschichtlich zur Autorengruppe der Philosophischen Anthropologie [Fischer 2008: 361f.]). Adolf Portmann hat Plessners Charakterisierung des Organischen durch seine »Grenze« (die bereits in Buytendijks Aufsatz von 1928 über die »Anschaulichen Kennzeichen des Organischen« angesprochen war) später als »Neue Wege in der Biologie« (Portmann 1961) ausgebaut, einer Biologie, die das Phänomen des Lebens vom Menschen aus so in den Blick nimmt, dass das Leben in seiner Phänomenalität ohne Reduktion, aber auch ohne Einbettung in eine spekulative Naturphilosophie

verstehbar wird. Ergänzt durch eigene empirische Beobachtungen der »Erscheinung der lebendigen Gestalten im Lichtfelde« hält er fest, dass Positionalitäten bzw. »grenzrealisierende Dinge« *nicht* allein durch Selbsterhaltung ihrer je verkörperten Positionsgrenze im Positionsfeld charakterisiert sind, sich auch *nicht* in Arterhaltung (oder Generhaltung als reproduktive Weitergabe der körperlichen Kerninformationen über ihre Positionalitätsgrenze hinaus) erschöpfen.

Vielmehr weisen grenzrealisierende Dinge mit der »Filterfunktion semi-permeabler Membranen« (Plessner 1983: 258) zugleich ein gegenüber nichtbelebten Dingen eigentümliches Moment genuiner »Selbstdarstellung« an ihrer Grenze auf, an der Grenzfläche (Haut, Fell, Federn, schließlich in der Visage und Physiognomie etc.) – wegen des grundsätzlichen Grenzcharakters des Organischen. Bei lebendigen Dingen, bei Organismen, verdeckt die opake Hülle, also die Erscheinungsoberfläche des lebendigen Dinges, mit ihrer tendenziell symmetrischen Struktur – so Portmann – den (meist asymmetrischen) Aufbau des Inneren, das bloß funktional differenzierte »Eingeweideknäuel«; die Grenzfläche differenziert also erscheinungsmäßig eine äußere Oberfläche gegenüber dem Innenraum. Natürlich sind auch Organe (so wie auch alle anorganischen Dinge) Phänomene, Erscheinungen, aber sie sind nicht auf Sichtbarkeit angelegt. Von diesen »uneigentlichen Erscheinungen« unterscheidet Portmann die »eigentlichen Erscheinungen« der Grenzoberfläche lebendiger Körper, die ihrer Musterung und Faserung nach auf prinzipielle Sichtbarkeit angelegt sind (auch dann, wenn niemand sie sieht wie bei farbenfrohen Fischen der Tiefsee). Oberflächlichkeit der Grenzfläche des Körpers ist somit von Natur aus das Verwirklichungsfeld für die damit möglich gewordene äußerliche Darstellung, und das ist Manifestation *und* Verbergung von »Innerlichkeit« eines Dinges – »Innerlichkeit« oder »Interiorität« als neutrale Kategorie, die etwas anderes ist als das »Innere« der »Außenseite« eines Wahrnehmungsdinges.

Von Plessners und Portmanns philosophischer Biologie aus (zu der auch Jonas 1973 zu rechnen ist) lässt sich nun diese grundsätzliche Expressivität des Lebens, der »Eigenwert der Erscheinung« an der Grenzfläche jedes einzelnen »grenzrealisierenden Dinges« konsequent beobachten. Nicht die Steine und die Sterne, wohl aber die lebendigen Dinge sind von ihrer Phänomenalität her an ihren Grenzflächen auf Design hin angelegt – womit ein unsichtbares Innen durch das sichtbar gestaltete Außen selektiv zur Erscheinung kommt, ein Design in Fell und Federn, das ihnen allerdings vorgegeben ist. Die konstitutionelle Überschüssigkeit der Erscheinungs-gestalt in der zunächst »unadressierten Erscheinung« ist die Bedingung der Möglichkeit für die genuine Sozialität des Lebendigen in der wechselseitigen Sichtbarkeit der Grenzflächen, bereits auf subhumaner Ebene. Als »adressierte Erscheinungen« gewinnt die Grenzfläche dann spezifische und zugleich typische Ausdrucksfunktionen von Gestimmtheiten und Bereitschaften, die für die Abgestimmtheiten der Positionalitäten in ihren konfligierenden oder kooperierenden Verhaltensweisen unverzichtbar sind.

Spätestens hier (wenn nicht schon früher auf der Ebene der Zellen) wird Leben nicht nur biosemiotisch und insofern fundierend für jede Kulturwissenschaft, sondern der genuine Erscheinungscharakter des Phänomens des Organischen impliziert eine (subhumane) Soziologie des Lebens, die nicht deckungsgleich mit der »Soziobiologie« ist. Die von der Philosophischen Anthropologie her ausdifferenzierte Biologie bietet also bei Portmann ein Korrektiv der biologischen Funktionstheorie, die die Oberflächenmuster entweder auf Nebeneffekte physiologischer Mechanismen oder auf genuin soziobiologische Effekte (bloß funktional für die Koordination der genetischen Reproduktion) zurückführt. Herausgearbeitet wird demgegenüber der biologische Eigenwert der Oberfläche des Organischen. Der philosophisch-anthropologischen Theorie des Organischen gilt dessen Oberfläche nicht als bloßes Epiphänomen (eines eigentlichen Kerns), sondern als das Auftauchen der Eigenwertigkeit von Phänomenalität überhaupt, von genuiner Erscheinungshaftigkeit oder Expressivität in der Welt, notwendig verknüpft mit der »Grenzbestimmtheit« des lebendigen Körperdings.

Diese von vornherein auf Sichtbarkeit (und im akustischen Sinneskreis auf Vernehmbarkeit, im taktilen Sinneskreis auf Tast- und Fühlbarkeit) angelegte, gleichsam semi-öffentliche Disposition der lebendigen Körper (Simmel 1992a; Fischer 2002) war es, was Hannah Arendt an Portmanns Theorie des Lebens so fasziniert hat:

»Könnte es nicht so sein, dass nicht die Erscheinungen für den Lebensprozess da sind, sondern vielmehr dieser für die Erscheinungen?« »Was sehen kann, möchte gesehen werden; was hören kann, möchte gehört werden; was berühren kann, möchte sich berühren lassen. Es ist gerade so, als hätte alles, was lebt – neben der Tatsache, dass seine Oberfläche zum Erscheinen da ist, dass sie gesehen werden und anderen erscheinen soll –, einen Drang, zu erscheinen, sich in die Welt der Erscheinungen einzufügen, indem es – nicht sein ›inneres Selbst‹, sondern – sich als Individuum zeigt und darstellt.« (Arendt 1979: 37f.)

Beim Theorem vom der menschlichen Welt vorgängigen Ausdrucksphänomen handelt es sich nicht um eine spekulative Naturphilosophie im Sinne von: Etwas an Sein käme durch die lebendigen Dinge an ihren vermittelnden Oberflächen zum Ausdruck, der Kosmos selbst bringe sich zum Ausdruck. Es ist vielmehr eine philosophisch-anthropologische Theorie des Lebens, die nichts weiter nüchtern festhält als: Es gibt im Kosmos bereits Ausdrucksverhältnisse vor und neben den menschlichen Lebewesen. Selbst wenn kein menschliches Lebewesen mehr das wäre, würden immer noch Lebewesen ausdruckschaft voreinander erscheinen, es würde immer noch faktisch Ausdrucksverhältnisse oder Interphänomenalität im Kosmos geben.

Mit dieser philosophischen Biologie der lebendigen Erscheinung (Grene 1965), der Phänomenalität des Organischen selbst ist nun die Basis gegeben, die menschliche Ausdruckswelt als Novum innerhalb dieses in der Natur vorausgesetzten und parallel weiterlaufenden Ausdrucksgeschehens zu

rekonstruieren. »Exzentrisch positioniert« sind diese Lebewesen zur »natürlichen Künstlichkeit« und »vermittelten Unmittelbarkeit« ihrer Lebensführung genötigt und begabt. Sie müssen sich zu *ihrer* Erscheinungsfläche, zu ihrer vermittelnden Oberfläche verhalten, sich in der Ausdrucksgrenzfläche zu einer Figur, zu einer Rolle, zu einer Maske gestalten, um sich hinter ihr zu verbergen, um die eigene Unergründlichkeit durch sie hindurch zur Darstellung zu bringen. »Zur Figur gehört das Kleid, der Schmuck, die Insignien der Macht und Würde [...] »Die Philosophie der Kleider ist die Philosophie des Menschen. Im Kleid steckt die ganze Anthropologie« – zitiert Plessner den niederländischen Philosophen G. van der Leeuw (Plessner 1982: 413). Dadurch kommt es zur spezifisch menschlichen Intersubjektivität, in der der künstlich vermittelte Ausdruck immer mehr zu verstehen gibt, als beabsichtigt, und in der Vermitteltheit immer zugleich weniger manifestiert, als unmittelbar intendiert. »Natürliche Künstlichkeit« und »vermittelte Unmittelbarkeit« des Menschen, unter der Voraussetzung von Expressivität von Leben überhaupt, bedingen die Design-Notwendigkeit der menschlichen Lebenswelt, ihren Design-Zwang.

Epistemologische Interphänomenalität

Die zweite These vom Ausdrucksüberschuss ist anders gebaut. Die These eines epistemologischen Ausdrucksüberschusses ist – bereits mit Vorläufern wie Wilhelm Wundt – ebenfalls erstmals prominent von Scheler und Plessner formuliert worden und dann vom Soziologen Thomas Luckmann in einem wegweisenden Aufsatz zu den »Grenzen der Sozialwelt« (Luckmann 2007) in ihren Konsequenzen durchdacht worden. Demnach sind Menschen – exzentrisch positionierte Lebewesen – zunächst und zumeist dazu disponiert, nicht nur andere Menschen – andere Subjekte – und andere Lebewesen für expressiv zu halten, sondern darüber hinaus alle Dinge, Gegenstände, Landschaften, Atmosphären überhaupt, d.h. in einer »personifizierende Apperzeption« (Wundt 1922: 355) als Wesen wie Du und Ich, aufzufassen, an die man sich richten kann, sprechend, sie »anplappernd« (wie Gehlen diese universelle Kommunikation nennt; Gehlen 1950) in der Erwartung, eine verstehbare Antwort zu erhalten. Diese Disposition zur universellen Ausdrucksüberschüssigkeit der menschlichen Wahrnehmung ist auch als intuitive Beseelung oder Einseelung der Objekte, als universelle Einfühlung oder Empathie behandelt worden. »Primär« – so Scheler – »ist alles Gegebene überhaupt Ausdruck.« (Scheler 1948: 257) Diese genuine Expressivitätsanmutung aller in der Wahrnehmung gegebenen Phänomene gilt sowohl ontogenetisch wie phylogenetisch. »Man darf weder dem Kind, noch darf man dem Primitiven das Weltbild der Erwachsenen und Zivilisierten unter- und einlegen, um dann reale Prozesse anzunehmen, die dieses Weltbild zu dem des Kindes und des Primitiven erst umgestalten.« (Ebd.) Plessner formuliert die These von der epistemologischen Ausdrucksüberschüssigkeit so:

»Nichts widerlegt schon innerhalb der einfachen Lebenserfahrung die berühmten Theorien des Analogieschlusses und der Einfühlung, nach denen angeblich der Mensch auf die Idee einer Mitwelt verfällt und schließlich zur Gewissheit der Wirklichkeit anderer Iche gebracht wird, stärker als die in Individual- oder Kollektiventwicklung überall zu beobachtende Tatsache einer ursprünglichen Tendenz zur Anthropomorphisierung und Personifizierung. In der Umwelt des Kindes nehmen auch die toten Dinge den Charakter persönlicher Lebendigkeit an. Das Weltbild des Primitiven [...] zeigt ähnliche Züge.« (Plessner 1965: 301)

Wenn nun sowohl Subjekte wie Soziokulturen von diesem Potential überschießender Ausdruckswahrnehmung durchzogen sind, dann bilden sich konkrete Intersubjektivitäten wie Sozialitäten überhaupt erst im Verfahren der Einengung, der Beschränkung, der Limitation dieses Ausdrucksüberschusses:

»Bei der Annahme der Existenz anderer Iche handelt es sich nicht um Übertragung der eigenen Daseinsweise, in der ein Mensch für sich selbst lebt, auf andere im körperhaft gegenwärtige Dinge, also um die Ausdehnung des personalen Seinskreises, sondern um die Einengung und Beschränkung dieses ursprünglich eben gerade nicht lokalisierten und seiner Lokalisierung Widerstände entgegengesetzten Seinskreises auf die ›Menschen‹. Das Verfahren der Beschränkung, wie es sich in der Deutung lebhaft erscheinender fremder Lebenszentren abspielt, muss streng getrennt werden von der Voraussetzung, dass fremde Personen möglich sind, dass es eine personale Welt überhaupt gibt.« (Scheler 1948: 307)

Und Scheler fasst diese Limitierung des ursprünglichen epistemologischen Ausdrucksüberschusses so:

»[D]as, was wir Entwicklung durch Lernen nennen, ist nicht eine nachträgliche Hinzufügung von psychischen Komponenten zu einer vorher schon gegebenen ›toten‹ dinglich gegliederten Körperwelt, sondern eine fortgesetzte Enttäuschung darüber, dass sich nur einige sinnliche Erscheinungen als Darstellungsfunktionen von Ausdruck bewähren, anderen nicht. ›Lernen‹ ist in diesem Sinne zunehmende Entseelung, nicht aber Beseelung.« (Ebd.: 257)

Aus dieser philosophisch-anthropologischen These von der »ontogenetischen und phylogenetischen Priorität eines belebten Universums« hat Thomas Luckmann kulturanthropologische und soziologische Konsequenzen für die Theorie der Gesellschaft gezogen (Luckmann 2007: 75). Wenn zunächst alle Phänomene nach Analogie des eigenen Leibes als Ausdrucksphänomene erscheinen, dann konstituieren sich Gesellschaften überhaupt erst durch eine Grenzziehung innerhalb der »universalen Projektion«, des ursprünglichen Ausdrucksüberschusses, einer Grenzziehung, in der sich bestimmt, was als Ausdrucks-Verstehens-Zusammenhang gelten kann und was nicht. Es gibt prinzipiell flexible »Grenzen der Sozialwelt«, Grenzen der Einbeziehung

von nichtmenschlichen Phänomenen in die Sozialwelt oder umgekehrt die Ausschließung von menschlicher Phänomenalität aus der Sozialwelt. Dabei balancieren Gesellschaften zwischen der institutionell möglichen Verfestigung des universalen Ausdrucksüberschusses *und* seiner Beschränkung aufgrund von Erfahrung.

»[D]ie ›universale Projektion‹ [...] kann sich durch kommunikative Vorgänge in ein objektives, soziales Klassifikationssystem umwandeln und in sozialen Institutionen verfestigt werden. Eine so geartete Weltanschauung definiert alle Beziehungen zwischen einem Individuum und der Umwelt als sozial bedeutsam und all seine Handlungen als moralisch relevant. Die Sozialwelt ist [dann] nicht ein Teilbereich der Lebenswelt, sondern fällt mit ihr zusammen.« (Ebd.: 78)

Andererseits bleibt die Möglichkeit, dass sich subjektive Ergebnisse der ›universalen Projektion‹ nicht in einen institutionellen Zusammenhang fügen bzw. die Glaubwürdigkeit solcher Weltanschauungen fraglich wird:

»[D]ann kann sich ein möglicherweise bedeutsamer Unterschied zwischen Dingen, auf die die Bedeutung ›Leib‹ übertragen wurde, aufdrängen. Einige dieser Dinge haben einen veränderlichen Ausdruck, andere nicht. Z. B. wird ein Stein zunächst als Teil eines intersubjektiven Handlungszusammenhanges erfahren. Ich stolpere über einen Stein: Der Stein verletzt meine Zehen. Die Außenseite des Steins wird als Verkörperung einer *durée* erfahren. Aber zusätzlich – als Folge spezifischer apperzeptiver Bedeutungsübertragungen, die in ›universaler Projektion‹ gründen – kann eine besondere Ansicht der Außenseite als Ausdruck eines besonderen inneren Zustandes des Steins aufgefasst werden, nämlich Zorn oder Ähnliches. Wenn ich den Stein nach einiger Zeit erneut betrachte, bemerke ich jedoch, dass sich sein Ausdruck nicht verändert hat. Vergleiche ich nun den Stein mit anderen Körpern aus meiner Erfahrung [...], bin ich durch den gleich bleibenden Ausdruck verblüfft. Viele Körper der Lebenswelt verändern ihren Ausdruck und diese Änderungen bieten sich meiner Erfahrung als Anzeichen einer Umwandlung des ›Inneren‹ dieser Körper dar. Bei dem Stein kann ich keine derartigen Umwandlungen an einer vergleichbaren, äußeren Veränderung ablesen.« (Ebd.: 80)

Lebensweltliche Dinge, die eine solche »unbewegliche Physiognomie« aufweisen, für die erwartungsvolle Erfahrung durch »Ausdrucksstarre« gezeichnet sind, tendieren dazu, in der Weltsicht der universellen Projektion »ent-gesellschaftet« zu werden – »es sei denn, besonderen gesellschaftlichen, durch Institutionen abgesicherten Auslegungen gelingt es, die unbewegliche Physiognomie bestimmter lebensweltlicher Objekte wegzudeuten« (ebd.).

III. DESIGN IM ZENTRUM DER GESELLSCHAFT – ARCHITEKTURSOZIOLOGIE ALS PARADIGMA DER DESIGNSOZIOLOGIE

Es gibt ein doppeltes Ausdruckssurplus im Kosmos. Menschliche Lebewesen stammen evolutionär – ontologisch gesehen – aus *vor* ihnen entfalteten Ausdrucksverhältnissen (des Organischen) im Kosmos, die in ihnen gebrochen (durch natürliche Künstlichkeit, vermittelte Unmittelbarkeit) sich fortsetzen – im Design der Dinge, in der Repräsentation, der Rolle, dem Kleid, der Maske; und in diesen menschlichen Lebewesen ist zugleich epistemologisch eine universelle Ausdrucksprojektion aktiviert, die über die Intersubjektivität unter ihresgleichen hinausschießt. Menschliche Gesellschaften kennen also nicht von vornherein klar umrissene Ausdrucks-Verstehens-Verhältnisse, sondern konstituieren sich je erst durch die Festlegung sozialer Grenzen: Was oder wer dazugehört, was oder wer draußen bleibt. Man muss »das Soziale von seinen Grenzen her denken« (Lindemann 2009). Das ist bezogen auf das Phänomen des »Menschen« selbst eine Dauerherausforderung – bei der Abtreibung von Neuankömmlingen, beim Absterbenlassen von Hirntoten: Wer im Ausdrucks-Verstehens-Kreis gehalten oder dazugenommen wird. Das ist aber auch die Entscheidung, inwiefern subhumane Lebewesen in ihrer Expressivität in den Kreis des Verständlichen mit aufgehoben werden, Zurechenbarkeit zugemutet, zumindest Fürsorge und Schmerzvermeidung (Tierethik) zugestanden wird bis hin zu zugesprochenen passiven Personenrechten für nicht-menschliche Primaten (Singer-Debatte). Andererseits operieren Gesellschaften ständig entlang der Limitation des epistemologischen Ausdrucksüberschusses; sie lassen Enttäuschung universaler Ausdrucksprojektionen zu, Entzauberungsprozesse und differenzieren andererseits Sinnprovinzen aus, in denen zugelassene Ausdrucksüberschüssigkeit kultiviert wird – Religion, Mythologie, Poesie: »Es winkt zu Fühlung fast aus allen Dingen« (Rilke) –, in denen eben nicht nur Bäume, sondern auch Steine und Wolken, Artefakte und Kleinode, Fahrzeuge und Baukörper expressiven Charakter annehmen können.

Sprachliche Intersubjektivität ist immer bereits eingebettet in sinnliche Interphänomenalität, mittels derer stilisierter Gestaltung die Subjekte indirekt voreinander erscheinen und sich über Oberflächen bemerkbar machen – über die Kosmetik der Gesichter, die die Innereien versteckende und bedeckende Haut, den Faltenwurf der farbigen Kleider, die Strahlkraft des »Schmuckes« (Simmel 1992b), den »Konsum der Dinge« (Bosch 2010), die glänzenden Oberflächen der Fahrkörper, die Fassaden der Baukörper. Die anthropo-soziologische Designtheorie sei abschließend am kommunikativen Erscheinungscharakter der Architektur demonstriert, dem Präzedenzfall der Designsoziologie. Der architektursoziologische Gedanke ist: Alle Baukörper (in einer Siedlung, in einer Stadt) funktionieren als Ausdruckskörper, sie liegen sich entlang ihrer Baukörpergrenzen als Expressivitätsofferten einander gegenüber (Delitz 2009; Fischer 2009b). Die expressive Eigenlogik der

Architektur zu ermitteln heißt, auf das spezifische »Wie« der kulturellen Welt- und Selbsterschließung im Bauwerk Acht geben – noch vor der Frage des Zweckes, der Funktion. Charakteristisch ist dann für die Architektur als kulturelles Medium die Umschließung eines Raumes, die Grenzziehung zwischen Innen- und Außenraum durch Wand, Decke, Boden, in die zugleich Schließungsöffnungen eingefügt sind. Das liegt an der ontologischen Ausdrucksüberschüssigkeit der menschlichen Lebenswelt: Exzentrisch positionierte Lebewesen, die die vor und neben ihnen laufende Expressivität jeder Positionalität künstlich fortsetzen, müssen Architektur haben. Architektur als kulturelles Medium ist die Setzung und Erfahrung semipermeabler künstlicher »Baukörpergrenzen« – wie ich sie zu nennen vorschlage –, gleichsam die Erfahrung einer dritten Haut, nach der Körperhaut und der Kleidung. Diese phänomenale Eigenlogik der Architektur ist keine neue Entdeckung, man muss sie nur erneut zur Geltung bringen, um durch sie die Sozialdimension der Architektur zu erreichen. Bekannt ist die Architekturtheorie Gottfried Sempers, der – in seiner Kleider- und Maskentheorie des Bauens – die Wände aus dem Gewand, dem gewundenen Flechtwerk hergeleitet hat, aus dem diese künstlichen Grenzen des Baukörpers hergestellt werden (Semper [1860] 1977: § 60). Architektur als die kulturelle Eigenlogik der Baukörpergrenze, welche menschliche Lebewesen halbdurchlässig umschließt, ist unmittelbar mit der ontogenetischen, aber auch der phylogenetischen Menschwerdung verknüpft – gleich, ob es sich um Zeltarchitektur oder um Glasarchitektur oder um eine Raumstation handelt. In dieser Medienlogik der Architektur wird auf spezifische Weise Welt und Selbst angeordnet, und an diese Funktionsweise schließen sich immer schon Funktionen (sog. Bauaufgaben) an. In den Baukörpergrenzen sichert das menschliche Lebewesen die Gefährdetheit und Gleichgewichtslosigkeit seiner körperlichen Existenz (Temperatur-, Witterungsschutz) und reguliert zugleich durch diese artifiziellen Grenzen sein Erscheinen in der Welt – wie umgekehrt das Erscheinen der Welt in seinem künstlichen Bezirk. Als Baukörpergrenze ist Architektur notwendig die Kopplung der Nutz- und Ausdrucksfunktion, so wie bereits in Kleid und Haut sich Schutz- und Ausdrucksleistung verschränken.

Hat man die Architektur als »Baukörpergrenze« bestimmt, hält man den Schlüssel zur intersubjektivitätstheoretischen Bestimmung der Architektur in der Hand. Architektur als die künstliche raumbildende Grenze ist immer zugleich Ausdruck dieser Grenze. Da jede von Menschen konstruierte Baukörpergrenze genuin auch expressiv ist, enthält sie das Potential, eine darstellende und kommunikative Grenzziehung vor anderen, eine Sinnofferte gegenüber anderen Baukörpern zu sein. Architektur ist ein materielles, schweres Kommunikationsmedium – das Kommunikationsmedium des sozialen Raumes und darüber konstitutiv für Vergesellschaftung.

»Wege« und »Brücken«, »Wände« und »Türen« sind die raumbildenden sozialen Übergänge und Grenzregulierungen. (Simmel 1957). So wie Kleider Leute machen, machen gebaute »Gewänder«, also Wände, die Bauwerke

– und formieren die hinein- und hinausschlüpfenden Personen. Durch die semipermeablen Baukörpergrenzen erscheinen die Menschen dauerhaft voreinander, sichern sich, eignen sich Grund und Boden an, bringen sich zur Geltung, bedrohen und verlocken einander. Sie kommunizieren im und durch den bebauten, beharrlichen Raum: schließen sich ab und andere ein (durch Fortifikation etc.) und räumen einander Raum zur Erscheinung ein (in prähistorischen Siedlungen durch Rundanlagen mit zentralem Platz, in Stadtensembles auf öffentlichen Plätzen etc.). Zwischen diesen Extremen verharrt das Neben- und Gegeneinander der Häuser, von ›Bau und Gegenbau‹.

Man muss nur noch eine Drehung innerhalb der Sozialtheorie der Architektur vollziehen, damit die Architektursoziologie die Raumsoziologie aufschließt: Genau gesehen liegen die raumkonstituierenden Baukörper selbst wie (menschliche) Körper zueinander, sie sind vor-, für-, gegeneinander positioniert und expressiv zueinander orientiert. Das liegt daran, dass

»nach dem Vorbild des Körpers gebaut wird. [...] beim Bau der Gebäude ist der menschliche Körper das stets herangezogene Ideal. Die geläufigen körperlichen Begriffe von Kopf und Fuß, Gesicht und Rücken tauchen als Unterscheidungen von oben und unten, vorn und hinten am Gebäude als Dach- und Untergeschoss, Vorder- und Rückseite wieder auf« (Schroer 2006: 280f.).

Und in Analogie zur menschlichen Haut:

»Vor allem aber folgt die Differenz von innen und außen, die für das Wohnen eine eminente Bedeutung hat, unmittelbar dem Körperschema. Ebenso wie Eigen- und Fremdkörper voneinander getrennt werden, wird auch in der Architektur ein Eigenbereich von einem Fremdbereich, die Privatsphäre von der Öffentlichkeit unterschieden« (Schroer 2006: 280f.)

Damit hat man die Denkmöglichkeit einer Kommunikationstheorie der Architektur: Menschen kommunizieren durch den gebauten Raum miteinander, *weil* die Baukörper selbst in einer Als-Ob-Kommunikation zueinander liegen. Das ist für die Ontogenese menschlicher Neuankömmlinge ebenso unhintergebar wie für die Phylogenese – wenn man sich die »Architektur ohne Architekten« überlieferter oder noch existierender nichtmoderner Siedlungen ansieht, in denen die Zelte und Hütten, die Höhlen immer schon zueinander angeordnet sind, der Raum immer schon sozial relationiert ist. Diese Suggestion wird durch die Dauerpräsenz von Bauwerken gestützt: Sie senden immer, ihre Antennen sind immer auf Empfang eingestellt, im Vergleich zu den doch nur sporadisch einsetzenden Medien Sprache, Bildlichkeit, Musik. Stützender Hintergrund ist die epistemologische Ausdrucksüberschüssigkeit in menschlichen Lebewesen. Der Animismus der kindlichen Wahrnehmung, dass auch Häuser im Verhältnis zueinander etwas wollen und verbergen, findet seine Stabilisierung darin, dass in der Beobachtung

Menschen in Zelte hineinschlüpfen, aus Hütten heraustreten, sich an Fenstern zeigen. Dieser Animismus verliert sich auch bei den Erwachsenen nicht, die um die Sachdimension von Baukörpern wissen: Selbst bei geräumten Häusern appräsentiert die Wahrnehmung das Gesehenwerden aus dem Haus, den anonymen Blick aus dem Inneren.

Architektursoziologie aus der philosophisch-anthropologischen Theorie der doppelten Ausdrucksüberschüssigkeit menschlicher Lebenswelt entwickelt bedeutet eine Umakzentuierung der Stadtsoziologie. Durch die Architektur bildet sich der soziale Raum und durch den baulich erschlossenen Raum die Stadt. Soziologisch gesehen liegt in der Konsequenz des hier entwickelten Ansatzes der Schwerpunkt der Stadt nicht in den sozialen Interaktionen und Kommunikationen der Menschen in ihr, sondern in dem gebauten und umbauten Raum, in den Baukörpern, die als spezifisches Kommunikationsmedium fungieren, entlang derer sich die Menschen elementar orientieren und koordinieren. Die Stadt als soziales System funktioniert primär nicht über soziale Interaktionen in ihr, sondern über die Baukörper als symbolische Kommunikationsmedien, die spezifisch städtische Kommunikationen vorcodieren. Zugespitzt gesehen gehört nicht den Bewohnern die Stadt, sondern die Stadt besitzt sich selber. Selbst in einer vollständig (warum auch immer) unbewohnten Stadt würden die Gebäude in ihren Baukörpergrenzen immer noch in einer Quasi-Kommunikation zueinander verharren, wie Kommunikationsofferten, die in ihren jeweiligen Bautypen, ihrem jeweiligen Baustil Atmosphären oder Posen des Lebens, Lebensentwürfe gestatten oder blockieren. Selbst der sachliche »Funktionalismus« der strahlendweißen Bauhauskörper kam nicht ohne die expressive Anmutung der in die Zukunft aufbrechenden Ozeanschiffe aus, von denen man einander zuwinken konnte (Kaehler 1981). Damit verschiebt sich kraft der Architektursoziologie innerhalb der Stadtsoziologie der Akzent vom Sozialraum Stadt zum Baukörperraum Stadt in seinem ganzen Gewicht. Die gebaute Stadt ist in Bau und Gegenbau, noch bevor jemand die Lippen bewegt oder mit Geld in der Hand klimpert, die sprachfrei informierende Fülle von Kommunikationsofferten im Kommunikationsmedium Architektur. Durch dieses Gedankenexperiment wird klar, dass die tatsächlich städtisch interagierenden Lebenssubjekte durch die gebaute Lebenswelt, an die sich anschmiegen, durch die sie permanent dahin wandeln, mit denen sie sich identifizieren, immer schon mit- und gegeneinander kommunizieren, dass sie via Bauwerken Kommunikationsofferten (hinsichtlich von Lebensatmosphären und Haltungen des Lebens) raffinieren, rezipieren und realisieren. Menschliche Lebewesen tauchen als Neuankömmlinge in ihren bebauten Räumen auf, als Neugeborene oder als Zugezogene, verrichten ihre Werke und Interaktionen und verschwinden wieder aus ihr – aber die jeweilige Stadt bleibt, als schweres, träges symbolisches Kommunikationsmedium in der Beharrlichkeit ihrer Baukörper, an deren Codierungen jede Generation neu anknüpfen kann. Die Stadt selbst als Baukörperraum ist ein omnipräsenter Interphänomenalitäts-Zusammenhang – sie ist der überwältigen-

de Anschauungsraum für die Relevanz der Designsoziologie für die Soziologie insgesamt. Jede Dialogsoziologie ist immer bereits in eine Designsoziologie eingebettet.

LITERATUR

- Arendt, Hannah (1979): *Vom Leben des Geistes, Bd. 1: Das Denken*, München und Zürich: Piper.
- Bosch, Aida (2010): *Konsum und Exklusion. Eine Kulturosoziologie der Dinge*, Bielefeld: transcript.
- Buytendijk, F. J. J. (1958): »Anschauliche Kennzeichen des Organischen«, in: Ders.: *Das Menschliche. Wege zu seinem Verständnis*, Stuttgart: Koehler, S. 1-13.
- Cassirer, Ernst (1995): »Metaphysik der symbolischen Formen«, in: Ders.: *Nachgelassene Manuskripte und Texte*, Bd. 1, Hamburg: Meiner.
- Delitz, Heike (2009): »Expressiver Außenhalt. Die ›Architektur der Gesellschaft‹ aus der Perspektive der Philosophischen Anthropologie«, in: Fischer, Joachim/Delitz, Heike (Hg.): *Die Architektur der Gesellschaft. Theorien für die Architektursoziologie*, Bielefeld: transcript, S. 163-194.
- Delitz, Heike (2010): *Gebaute Gesellschaft. Architektur als Medium der Gesellschaft*, Frankfurt/Main: Campus.
- Eßbach, Wolfgang (2011): »Zur Anthropologie artifizieller Umwelt«, in: Ders.: *Die Gesellschaft der Dinge, Menschen, Götter*, Bielefeld: VS Verlag, S. 51-74.
- Fischer, Joachim (2002): »Simmels Exkurs über die Soziologie der Sinne. Zentraltext einer anthropologischen Soziologie«, in: *Österreichische Zeitschrift für Soziologie, Themenheft: Soziologie der Sinne*, 27(2), S. 6-13.
- Fischer, Joachim (2008): *Philosophische Anthropologie – eine Denkrichtung des 20. Jahrhunderts*, Freiburg: Alber.
- Fischer, Joachim (2009a): »Philosophische Anthropologie«, in: Kneer, Georg/ Schroer, Markus (Hg.): *Handbuch Soziologische Theorien*, Wiesbaden: VS Verlag, S. 323-344.
- Fischer, Joachim (2009b): »Architektur als ›schweres‹ Kommunikationsmedium der Gesellschaft«, in: *Aus Politik und Zeitgeschichte (Themenheft: Architektur der Gesellschaft)*, 25, S. 7-10.
- Gehlen, Arnold (1950): *Der Mensch. Seine Natur und seine Stellung in der Welt*, Bonn: Athenäum.
- Grene, Marjorie (1965): *Approaches to a Philosophical Biology*, New York und London: Basic Books, Inc.
- Jonas, Hans (1973): *Organismus und Freiheit. Ansätze zu einer philosophischen Biologie*, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

- Kaehler, Gert (1981): *Architektur als Symbolverfall. Das Dampfermotiv in der Architektur*, Braunschweig: Vieweg.
- Lindemann, Gesa (2009): *Das Soziale von seinen Grenzen her denken*, Weilerswist: Vehlbrück.
- Luckmann, Thomas (2007): »Über die Grenzen der Sozialwelt«, in: Ders.: *Lebenswelt, Identität und Gesellschaft. Schriften zur Wissens- und Protosoziologie*, hg. v. Jochen Dreher, Konstanz: UVK, S. 62-90.
- Plessner, Helmuth (1965): *Die Stufen des Organischen und der Mensch. Einleitung in die philosophische Anthropologie*, Berlin: de Gruyter.
- Plessner, Helmuth (1982): »Zur Anthropologie des Schauspielers«, in: Ders.: *Gesammelte Schriften Bd. VII*, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 399-418.
- Plessner, Helmuth (1983): »Ein Newton des Grashalm« (1964), in: Ders.: *Gesammelte Schriften Bd. VIII*, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 247-266.
- Plessner, Helmuth (1985): »Selbstdarstellung«, in: Ders.: *Gesammelte Schriften Bd. X*, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 302-340.
- Portmann, Adolf (1957): »Die Erscheinung der lebendigen Gestalten im Lichtfelde«, in: Ziegler, Klaus (Hg.): *Wesen und Wirklichkeit des Menschen. Festschrift für Helmuth Plessner*, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, S. 29-41.
- Portmann, Adolf (1961): *Neue Wege der Biologie*, München: Piper.
- Scheler, Max (1948): *Wesen und Formen der Sympathie*, Frankfurt/Main: Bumke.
- Scheler, Max (1995): »Die Stellung des Menschen im Kosmos«, in: Ders.: *Späte Schriften*, hg. v. Manfred Frings, Bd. 9, Bonn: Bouvier, S. 7-71.
- Schroer, Markus (2006): *Räume, Orte, Grenzen. Auf dem Weg zu einer Soziologie des Raumes*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Semper, Gottfried ([1860] 1977): *Der Stil in den technischen und tektonischen Künsten, oder praktische Ästhetik. Ein Handbuch für Techniker, Künstler und Kunstfreunde. Erster Band: Die textile Kunst für sich betrachtet und im Verhältnis zur Baukunst*, Mittenwald: Mäander Kunstverlag.
- Simmel, Georg (1957): »Brücke und Tür«, in: Ders.: *Brücke und Tür. Essays des Philosophen zur Geschichte, Religion, Kunst und Gesellschaft*, hg. v. Michael Landmann, Stuttgart: Koehler, S. 1-7.
- Simmel, Georg (1992a): »Exkurs über die Soziologie der Sinne«, in: Ders.: *Soziologie. Untersuchungen über die Formen der Vergesellschaftung*, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 722-742.
- Simmel, Georg (1992b): »Exkurs über den Schmuck«, in: Ders., *Soziologie. Untersuchungen über die Formen der Vergesellschaftung*, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 414-421.
- Wundt, Wilhelm (1922): *Grundriß der Psychologie*, Leipzig: Kröner.

Gilbert Simondons Theorie der sozialen »Form«

HEIKE DELITZ

Theorie der Form als Theorie der Individuation: Es geht im Folgenden um die Vorstellung einer Theorie, die gewiss nicht adäquat als »Design-Soziologie« verstanden wäre. Vielmehr bietet sie eine sehr grundlegende Betrachtung der *Form* des Sozialen, genauer, seiner *Formierung* oder *Individuation*. Darüber hinaus geht es Gilbert Simondon¹ um eine fundamentale Betrachtung des *Seins*, gedacht aus einem dynamischen Gesichtspunkt: als ständiges und unvorhersehbares Anders-Werden. Statt Individuen, Substanzen und Identitäten zu denken, schlägt Simondon vor, stets erneute Individuationen vorzustellen, und zwar systematisch in allen Bereichen des Wirklichen – letztlich aber im Sozialen. Die anorganischen und vitalen Individuationen (die bisher getrennten Gegenstände von Physik respektive Chemie und Biologie) werden zum Fundament der kollektiv-psychischen Individuationen (der bisher getrennten Gegenstände von Soziologie und Psychologie). Mit den permanenten Individuationen der Gesellschaften und ihrer Subjekte sind wiederum die artefaktischen Individuations- oder Formationsvorgänge untrennbar verschränkt.

1 Simondon (1924-1989) studierte ab 1944 Philosophie bei Martial Gueroult (einem Philosophiehistoriker mit wichtigen Arbeiten u.a. zu Descartes, Spinoza, Leibniz), Georges Canguilhem, Maurice Merleau-Ponty. Ab 1963 war er Professor für Psychologie an der Sorbonne. Das 1954-1968 entfaltete Werk besteht v.a. aus den Dissertationen (Simondon 2005, 1964, 2007a) sowie den Vorlesungen an der Sorbonne. Im Französischen gibt es aktuell eine Simondon-Renaissance. Deutsch sind bisher dank Michael Cuntz verfügbar: »Tier und Mensch. Zwei Vorlesungen« (diaphanes 2011); der Vortrag »Form, Information, Potentiale« (Simondon 2011); die »Ergänzende Bemerkung zu den Konsequenzen des Individuationsbegriffs«, als Teil 3 im 2. Teil der *thèse principale* 1989 aufgenommen (Simondon 2008a), und die Einleitung in die *thèse principale* (Simondon 2007b).

Dieses Denken der Form als Formung oder Individuation bezieht seine axiomatische Kraft – denn es zielt auf ein neues »Axiom der Humanwissenschaften« (Simondon 2007a: 31) – aus einer luziden Auseinandersetzung mit dem klassischen Formbegriff und damit der klassischen Ontologie. Stets denkt man, wenn es um das Verhältnis von Form und Materie geht, das Sein in Modi der Formgebung: in der asymmetrischen Beziehung einer aktiven *Form (morphé)* auf einen passiven *Stoff (hyle)*. Das »hylemorphische Schema« war außerordentlich erfolgreich, es hatte, wie Simondon sagt (zugleich seine eigene Formel ins Spiel bringend), eine »hohe Informationsspannung« (ebd.: 52). Es wurde seit der Grundlegung des okzidental Denkens in der antiken Philosophie nicht nur für den Bereich materieller Dinge, für die technische Aktivität genutzt. Vielmehr ist es ebenso in das Denken des Mentalen und Sozialen eingedrungen, etwa in die Konzeption von Seele/Körper (im cartesianischen Dualismus), Wahrnehmung/Erkenntnis (die kantischen »Kategorien« prägen die Wahrnehmung); und Gesellschaft/Individuum (die Gesellschaft, der Diskurs, die »soziale Tatsache« prägt die Einzelnen). Es ist nicht »nur der Ton, der Ziegel, der Marmor und die Statue, die gedacht werden [...] nach dem hylemorphischen Schema, sondern auch eine große Zahl der Tatsachen der Formation, der Genese und der Zusammensetzung im Bereich des Lebendigen und des Psychischen« sowie Kollektiven (Simondon 1964: 27).

Dieses Schema lässt sich wissenssoziologisch aufklären: Simondon führt es auf die antike Situation einer Sklavenhaltergesellschaft zurück und auf die folgenden asymmetrischen Gesellschaftsorganisationen. So habe Platon »tatsächlich das Invariante entdeckt«, nämlich das

»Modell eines *Interaktionsprozesses*, der kaum den Namen Interaktion verdient, der aber einen Extrempunkt für alle anderen möglichen Typen der Interaktion markiert: *es ist die nicht reziproke, irreversible Interaktion ohne Umkehr* [...] Nun eignet sich die überlegene und unveränderliche Form, wie sie der Platonismus entwickelt, perfekt zur Repräsentation der Struktur der Gruppe und begründet eine implizite Soziologie, eine politische Theorie der idealen Gruppe. Diese Gruppe ist stabiler als die Individuen und sie ist mit so viel Trägheit ausgestattet, dass sie als beständig erscheint« (Simondon 2011: 226, 227f.).

Mit dieser Herkunft führt das hylemorphische Schema grundlegende Probleme mit sich. Die Ontologie ist erstens statisch angelegt, stets versucht sie Zustände zu konservieren. Die klassischen Begriffe erlauben nicht, das ständige *Werden* des individuellen und kollektiven Lebens angemessen zu denken. Die soziale Form, die Struktur, ist immer schon da, und es ist schwierig, das Werden und Anderswerden einer Struktur oder Form zu denken. Zudem ist die klassische Denkweise dualistisch und hierarchisch angelegt, kaum geeignet, die Untrennbarkeit des Sozialen von den Artefakten und deren Materialität zu denken. Sie modelliert das Soziale statisch, identitätslogisch: als die sich identische »Gesellschaft«, deren Wandel allen-

falls im Rahmen einer gesetzmäßig ablaufenden Geschichte denkbar ist. Zugleich modelliert sie das Soziale getrennt von den Artefakten: als reine »soziale Beziehung« oder »Kollektivbewusstsein«, entlang der »soziozentrischen« (Castoriadis 1981: 208), »antitechnischen und antiästhetischen Haltung« (Eßbach 2001) – der Reinigung des Sozialen von den Artefakten (und dem Körper) in den Grundbegriffen der Soziologie.

Simondons Grundthese ist demgegenüber: Die Gesellschaft besteht weder kumulativ aus bereits konstituierten Subjekten, noch vor und jenseits beliebig formbarer Einzelner. Zu denken ist vielmehr die permanente psychisch-kollektive Individuation, getragen durch apersonale Antriebskräfte. Dies ist der Schwerpunkt der *thèse principale: L'individu et sa genèse physico-biologique* (1964), und *L'individuation psychique et collective. A la lumière des notions de Forme, Information, Potentiel et Métastabilité* (2007a [posthum 1989]). Darüber hinaus ist die menschliche Existenz nicht ohne Artefakte denkbar: stets sind Gesellschaften Ensembles aus artifiziellen und menschlichen Individuen, wobei die Dinge je nach Material ihre eigene Genese, ihre eigene Form, ihren eigenen sozialen Wert haben. Dies ist der Schwerpunkt der *thèse complémentaire: Du mode d'existence des objets techniques* (2005 [1958]).

Man muss sich kurz den historischen Kontext vergegenwärtigen. Zur Zeit der Abfassung von Simondons Dissertationen konzipiert die Soziologie die Technik als »Sklavenhalter« des Menschen, oder umgedreht – jedenfalls ist sie aus dem Universum der Bedeutung ausgeschlossen. Bis heute resultieren aus dieser Begriffstradition die Schwierigkeiten, die Artefakte in die Betrachtung des Sozialen einzubeziehen. Simondon beobachtet zudem die Tendenz, die Gesellschaft asymmetrisch-hierarchisch zu modellieren, in der Dominanz des hylemorphischen Schemas: als Ausübung eines Druckes auf die Individuen seitens der Gesellschaft. Gedacht werde Integration stets via exkludierende Normativität, entlang der Unterscheidung des Normalen und Pathologischen (wie er als Schüler Canguilhems sagt). Mit beiden Weichenstellungen vermag, so Simondons Einwand, das soziologische Denken nicht, die Kreativität, die soziale Erfindung zuzulassen. In den Worten Bergsons (auf den sich Simondon öfters und nicht unkritisch beruft) geht es darum, dem Denken »geschlossener« das Denken »offener« Gesellschaften zur Seite zu stellen, und dies gegen die zeitgenössische Technikphobie akzentuiert nun als »Mechanologie«², als Sozialwissenschaft der *Techniken*. Worum es geht, ist, diese in die Kultur einzubeziehen, um ein neues Selbstverständnis der Gesellschaft zu etablieren.

Auf den ersten Blick mag diese Intervention in die soziologische Theorie eher von historischem Wert sein. Die Denkweise, die Simondon dabei

2 Der Begriff stammt von Jacques Lafitte: »Die Mechanologie ist eine Sozialwissenschaft«, denn die »*Maschinen, das sind wir selbst*« (1932: 113f.). Vorgänger Simondons sind auch Leroi-Gourhan (1943/45), s.u. (Fn. 8) und Focillon (1954).

entfaltet, ist jedoch hoch informativ, sie hat eine ›hohe Informationsspannung‹, sie vermag – sofern sie auf ›interne Resonanz‹ trifft – nicht weniger als eine neue Formung des soziologischen Denkens zu stiften. Gerade für eine Theorie der Form der Gesellschaft ist sie interessant, sofern sich Simondon ganz dem Begriff der Form widmet und alles daran setzt, diesen Begriff – den er für den *wichtigsten überhaupt* hält – in allen Bereichen des Seins vom hylemorphischen Schema zu befreien, dem Erbe antiker Philosophie, das bis in die Gesellschaftskonzepte eingedrungen ist. Dabei ist das Modell bereits dem Anorganischen inadäquat. Mit der Theorie wird man die *materielle* Form jeder Gesellschaft ernst nehmen. Zugleich wird man die ständige und unvorhersehbare *Veränderung* des Kollektivs in seinen Formungen berücksichtigen, denn Simondon entfaltet eine dynamische oder »allagmatische«³ Sicht, für die das Werden grundlegend ist. Sofern er die Kräfte einrechnet, die in den Einzelnen als Lebewesen stecken, sie als Triebkräfte des Kollektivs ernst nimmt, ist er einer der wenigen ›Lebenssoziologen‹, die nicht mit ›Biologen‹ zu verwechseln sind: denn reduzierend verfährt er keineswegs. Entfaltet wird vielmehr eine Theorie der Emergenz des Gesellschaftlichen. Dazu modelliert Simondon alle Seinsbereiche (Dinge, Individuen, Gesellschaft) noch einmal neu: als *Individuationen*, ausgehend von der Energie, der es zur Individuation bedarf, und der Materie, die je implizite Formen oder Individuationsweisen birgt.

Man muss nun zunächst diese allgemeine Theorie der Individuation ausfalten, um das gesellschaftstheoretische Konzept nachvollziehen zu können. Erst dann können Konsequenzen für die Frage der Form (›des Designs‹) des Sozialen gezogen werden, wobei man Simondon zugleich ergänzen muss: Er hat zwar die Materie-Form-Verschränkung in der Genese der Techniken ausbuchstabiert, aber – soweit ich sehe – nicht ebenso ausformuliert, dass jede *soziale* Formung ihre *materiell-symbolische* Seite hat, von der sie nicht zu trennen ist. Kongenial ist hier die Theorie von Cornelius Castoriadis, die sich in der dynamischen Sicht mit Simondon trifft, aber expliziter das Symbolisch-Materielle für die Instituierung der ›Gesellschaft‹ im Blick hält. Zunächst muss man sich aber erst noch einmal klar machen, auf welches Problem Simondon eine Antwort bietet.

I. DAS DENKEN DER FORM DER GESELLSCHAFT: HERAUSFORDERUNG SOZIOLOGISCHER THEORIE

Die Theorieherausforderung jeder Beobachtung der (konkreten, anschaulichen) Form der Gesellschaft (sei es ihrer Architektur, Automobile, bildenden Kunst oder Kleidung) ist, die sicht- und greifbaren ›Oberflächen‹ einer

3 »Allagmatik« ist die Theorie der Modifikation von Zuständen (Simondon 1964: 328), der Transformation (ebd.: 524) oder Operation (ebd.: 559). Vgl. Château (2008: 11).

Gesellschaft nicht zu schnell als deren Spiegel, Repräsentation oder Symbol zu verstehen. Nur allzu oft verfällt man hier einem identitätslogischen Denken, in dem die symbolischen Artefakte nur noch ausdrücken, was ohnehin bereits existiert, das ›eigentliche‹ Soziale kopieren. So denkt man etwa die Architektur als »Spiegel«, »Anzeiger« oder »Symbol« einer Gesellschaft, das ihrer Existenz ganz äußerlich bleibt. Diese Begriffe zwingen geradezu dazu, das Symbolisch-Materielle derart als die bloße Hülle zu verstehen, »die nichts dazu tut und nichts wegnimmt« (Castoriadis 1984: 201). Die symbolischen Artefakte sind auch noch als ›Reproduktion‹ zu schwach konzipiert. Dann wird ihnen zwar eine Rückwirkung auf die soziale Struktur zugebilligt, aber auch hier trennt man noch zwei Seiten, während die Artefakte doch untrennbar von der Vergesellschaftung sind.⁴

Um dies zu denken, bedarf es begrifflicher Weichenstellungen. Will man die soziale Bedeutung des Materiellen, der Artefakte erfassen (auch angesichts dessen, dass sie oft gezielt expressiv, *designt*, sind), darf man das Soziale nicht als rein immateriell ›formiert‹ konzipieren: als immer schon strukturiert entlang immaterieller Klassen- oder Verwandtschaftsverhältnisse. Theorien, welche die Dinge nicht als unwesentlichen, weil nachrangigen Ausdruck des ›eigentlichen‹ Sozialen konzipieren, sind dann dort zu finden, wo das Soziale auf *einer* Seins-Ebene konzipiert wird, auf der sich Artefakte, Symbolisches, Akteure, Gefühle, Handlungen verschränken. Vor allem eine *Immanenzontologie*, also eine nichtcartesianische Denkweise, hat dafür Begriffe. Denn sie drängt darauf, in den materiell-symbolischen Formen des Sozialen das *Tiefste* zu sehen, unter dem es nichts ›Eigentliches‹ gibt, wie Deleuze (1993: 26) mit Valéry sagt – Deleuze, der einer der wenigen war, die Simondons Bedeutung erkannt haben. Dessen Begriffe sind »von höchster Wichtigkeit [...] was Simondon erarbeitet, ist eine ganze Ontologie, der zufolge das Sein niemals Eines ist« (Deleuze 2003: 132).⁵ Solche Immanenzontologien des Sozialen finden sich im französischen Denken, wobei sie sich – oft implizit und nicht unkritisch – auf Henri Bergsons Philosophie berufen. Das Neue dieser Philosophie ist (wie nahezu gleichzeitig, mit unterschiedlichem Akzent Canguilhem, Deleuze, Hyppolite und Merleau-Ponty gegenüber dem geläufigen Bergsonismus sichtbar machten) die Konzeption einer Immanenz des Seins anstelle der Spaltung in Empirisches/Transzendentes, ausgehend von einer Kritik der klassischen Identitätsphilosophie; und die dabei durchgeführte Dynamisierung, das Denken des Anders-Werdens anstelle des Seins. Bergson hatte vorgeführt, wie tiefgreifend die Tradition das ›Sein‹ und damit ›Identität‹ und nicht Differenz denkt: bereits in der Art, die Zeit zu konzipieren. Er setzt demgegenüber alles daran, die Rolle der Zeit in der Wirklichkeit so zu denken, dass sie

4 In Hinsicht auf die Architektur ist dies entfaltet in Delitz (2010); vgl. auch Cache (1995).

5 Deleuze (Deleuze/Guattari 1992: 563) bezeichnet Simondon auch als wegweisenden »technologischen Vitalisten«.

›nicht überflüssig‹ ist, weil alles als im Vorhinein gegeben gedacht wird – als mit sich identische Gestalt, die sich nur noch ausdrückt. Grundlegend ist für diese Denkweise das ständige, unvorhersehbare und irreversible Anders-Werden (Differentiation) in allen Bereichen des Wirklichen, wobei es Bergson auf die verschiedenen ›Rhythmen‹ ankommt, auf die Unvorhersehbarkeit im Lebendigen und noch einmal mehr im Sozialen.⁶

II. DER EINSATZ SIMONDONS: DIE THEORIE DER INDIVIDUATION ALS »TRANSDUKTION«

›Das Werden ist eine Dimension des Seins, nicht das, was ihm in einer Aufeinanderfolge widerfährt, die ein anfänglich gegebenes und substantielles Sein erleidet. Die Individuation muß als das Werden des Seins aufgefaßt werden, und nicht als Modell des Seins, das die Bedeutung des Seins erschöpfen würde. [...] Anstatt die Individuation vom individuierten Sein her zu erfassen, muß man das individuierte Sein von der Individuation her begreifen und die Individuation vom vorindividuellen Sein her, das auf mehrere Größenordnungen verteilt ist« (Simondon 2008a: 39).

Bergsons Ausgangspunkt des Anders-Werdens wird von Simondon sichtbar fortgeführt: unter Einbeziehung der Kybernetik und bei systematischer Verabschiedung des Dualismus von Leben/Materie, den man Bergson noch vorwerfen konnte. Dabei zielt Simondon letztlich auf eine Gesellschaftstheorie, die die soziale Kreativität anstelle der Normativität als Fundament einer sich ›recht verstehenden‹ Gesellschaft setzt, und dazu die Artefakte und die Körper grundlegend einrechnet.

Um zu dieser Denkweise zu kommen, muss er das hylemorphische, dualistische Schema ersetzen, und zwar durch ein Modell, das ebenso für alle Bereiche gilt. Dieses Modell ist die »Transduktion«. In ihm wird neben Form und Materie ein dritter Faktor berücksichtigt: die *Energie*, der es zu einer Formannahme bedarf. Die These lautet: Die Wirklichkeit besteht – in allen Bereichen! – aus ständigen Individuationen, gespeist von energetischen Ladungen in den Molekülen. Diese Potentiale in der Materie führen in *transduktiver* (sich ausbreitender) Weise zu einer *Formung des metastabilen* (ungesättigten, zur Formung fähigen) Feldes. Dem Denkmodell zufolge kann es (in welchem Bereich auch immer) nur zur Formung kommen, wenn folgendes erfüllt ist: Es braucht eine »vom strukturellen Keim gelieferte *Informationsspannung* und eine *Energie*, die das Milieu [die Materie] birgt, das Form annimmt«. Dabei muss sich das Milieu in einem »gespannten metastabilen Zustand befinden, wie eine übersättigte oder unterkühlte Lösung, die auf den kristallinen Keim wartet, um durch die Freisetzung der in

6 Für das Organische ist dies im zweiten Hauptwerk (1912) entfaltet, in Kritik der Evolutions- als Anpassungstheorie und Theorie sukzessiver kausaler Modifikation; für das Soziale im letzten Werk (1992).

ihr geborgenen Energie in einen stabilen Zustand überzugehen«, sich zu kristallisieren. Simondon schlägt vor, jede Formung derart als transduktiven Vorgang zu verstehen: als sich von einem Strukturkeim allmählich ausbreitende Formung, »ausgehend von der Region, die bereits die Form empfangen hat und in Richtung auf die Region, die noch *metastabil* bleibt«. Dabei wohnen die energetischen Potentiale der Materie inne. Transduktion ist das Modell einer »*netzartigen* Struktur«, wobei jede »Schicht, die bereits gebildet ist, [...] der sich gerade bildenden Schicht als strukturierende Grundlage« dient. Sie ist die Denkhaltung eines »Geistes, der eine Entdeckung macht. Diese Haltung besteht darin, dem *Sein in seiner Genese zu folgen*, die Genese des Denkens nachzuvollziehen, während sich zugleich die Genese des Objekts vollzieht« (Simondon 2007b: 41f.). Indem »Transduktion« an die Stelle des Materie-Form-Denkens tritt – als allgemeines Dispositiv der Konzeption der Wirklichkeit –, werden auch die anderen Großbegriffe des Denkens ersetzt. Statt von »Substanz«, »Individuum« und »Sein« spricht Simondon von der »Materie« mit ihren »Potentialen«; der »Individuation«, dem »Werden«. Statt »Substanzen anzunehmen, nehmen wir [...] die verschiedenen Ordnungen der Individuation als Grundlage solcher Gebiete wie Materie, Leben, Geist und Gesellschaft«. Damit dies möglich ist, bedarf es einer neuen Methode, die die Wirklichkeit nicht in Zustände aufteilt, vielmehr die *Relationen* als grundlegenden Seinsmodus versteht (ebd.: 39 f.).

Mit dem Modell will Simondon allen Bereichen des Seins entsprechen, vor allem aber dem gesellschaftlichen. Transduktive Prozesse finden als *Kristallisation* im Physikalisch-Chemischen als einem ersten Individuationstyp statt, von dem sich die *organische* Individuation durch ihre bleibende Metastabilität, die ständig neue Individuationen hervorruft, auszeichnet. »Wenn das System fähig ist, sukzessive viele Beiträge der Information zu empfangen, viele Singularitäten zu kompartibilisieren, statt kumulativ [...] die einzige, anfängliche Singularität zu wiederholen, ist die Individuation *vital*, selbst-begrenzt, organisiert.« Die vitale Individuation wird dabei so gedacht, dass sie nicht »nach der physisch-chemischen Individuation kommt, sondern *während* dieser Individuation, *vor* ihrer Vollendung, in dem sie diese *suspendiert*, in dem Moment, in dem sie ihr stabiles Gleichgewicht nicht erreicht hat« so dass im lebendigen Individuum etwas von der prä-individuellen Spannung bleibt (Simondon 1964: 131, 133). Die vitale Individuation schreibt sich in die physische ein, indem sie sie *aufhält*. Dies gilt dann ebenso für die psychisch-kollektive: sie schreibt sich in die vitale Individuation ein, deren Prozesse bremsend, um ihre Energie sozial zu machen. Andererseits ist auch die Kristallbildung (bis sie abgeschlossen ist) als Suspension begreifbar (ebd.: 114). Es geht insgesamt darum, das Lebendige (inklusive des Menschlichen) nicht vorschnell vom Physikalischen zu trennen, nicht erneut in die Mechanismus-Vitalismus-Debatte zu geraten. Die Trennung beider ereignet sich nur »auf einem bestimmten dimensionalen Niveau«, dem der Makromoleküle, während die »Phänomene einer niedrigen Größenordnung [...] weder physikalisch noch vital, sondern prä-

physikalisch und prä-vital« sind (ebd.: 133). Das Individuationsmodell wird vom Physikalischen auf Vitales und Soziales übertragen, wobei *alles* mitzudenken bleibt.

Dieses Modell von Individuation als Transduktion – mit der These, dass die Materie der Form (in welchem Bereich auch immer) nicht passiv gegenübersteht – wird in *Du mode* kurz durchdekliniert: Im Organismus »koopeert alle lebende Materie mit dem Leben. Die offensichtlichsten, am klarsten definierten Strukturen im Körper sind nicht die einzigen, die das Leben initiieren; Blut, Lymphe, Gewebe spielen ebenfalls ihre Rolle. Ein Individuum [...] auch aus etwas, das weder ein Organ noch eine Struktur der lebenden Materie ist, sondern in dem Sinne, dass es ein *assoziiertes Milieu* für die Organe gibt«, der lebenden Materie als »*Hintergrund* der Organe«, die sie zu einem Organismus macht. Dabei ist sie »weit entfernt, pure Unbestimmtheit zu sein, oder pure Passivität. Auch ist sie keine blinde Tendenz; vielmehr ist sie das Vehikel einer informierten Energie«. Die organische Individuation vollzieht sich gleichsam »ausgehend vom zephalen Pol [...] in sukzessiven *Wellen*« durch den ganzen Körper hindurch. Immer bedarf es eines Reservoirs als eines »*Feldes, das sich nach außen entdifferenziert, weil es [...] nach innen ein Potential aufbaut*« (Simondon 2005: 61-64). Neben dem *Mentalen* wird vor allem das *Soziale* auf diese Weise reformuliert, unter Berücksichtigung der vitalen Energien, auf die jede Vergesellschaftung angewiesen ist, ihrer »Resonanzen«, die zur Formung eines Kollektivs führen. Letztlich geht um diesen Bereich, in der Kritik an den Dualismen von Soziologie, Psychologie, Sozialpsychologie. Weder gibt es ein reines Individuum, noch eine reine Gruppe, vielmehr sind beide einander immanent. Und wegen der Tatsache, dass der Mensch einen organischen Körper hat und ebenso auf anorganische Materie zugreift, muss man all diese »Phasen« des Seins nachvollziehen, um »Gesellschaft« zu denken.

III. DER AUFBAU EINER FORM-THEORIE DER GESELLSCHAFT: SICH VERSCHRÄNKENDE INDIVIDUATIONSPROZESSE

Technische (artefaktische) Individuationen: Transduktion als Konkretisierung

Um zu diesem Bereich vorzustoßen, ist es nützlich, sich die »Transduktion« zuerst noch einmal am Fall der Artefakte klar zu machen, die ja mit dem Sozialen verschränkt werden. Simondon geht es um technische Artefakte, während ästhetische nicht schwerpunktmäßig betrachtet werden. Seine Techniktheorie ist zudem merkwürdig parallel zur Theorie der Individuationen entfaltet. Und doch steht sie tief in deren Zentrum. Der Prozess der Konkretisierung der technischen Dinge zu »technischen Individuen« ist erstens – methodisch oder epistemologisch – ein exemplarischer Fall der

Individuation, von dem Kristall, Lebewesen, Mensch andere Fälle sind; und zweitens – faktisch – ist er mit der Formung der Gesellschaften zutiefst verknüpft. Hier wird die Überwindung des hylemorphischen Schemas am klarsten, hier versteht man es sofort, dass die Materie nie träge Masse ist, die sich beliebig formen lässt. Es gibt vielmehr spezifische Formpotentiale der Stoffe. Selbst die Formung eines Ziegels ist nicht allein vom Handwerker aus zu denken, der dem Ton seine Form aufdrückt. Bedingung der Formung ist vielmehr das »System aus Form und gepresstem Ton«. Der Ton hat je seine implizite Form, so dass die »technische Operation die natürlichen Formen benutzt« (Simondon 1964: 50-60). Die technische Operation integriert die impliziten Formen eher als sie ihnen eine Form aufdrückt. Es ist der *Ton*, der die Form entlang der Form annimmt.⁷ »Der Mensch bereitet die Vermittlung vor, aber er vollendet sie nicht; es ist die Vermittlung, die sich selbst vollendet« (Simondon 2005: 243). Anders formuliert, gibt es Virtualitäten der Materie, die sich in der Bearbeitung aktualisieren und in der mikrophysikalischen Struktur des Stoffes liegen. Stahllegierungen können mehr oder weniger brüchig sein, Beton ermöglicht mehr oder weniger feine Formen, das Gusseisen einer Kupplung bestimmt die Größe des Gefährtes und die Entwicklung kleinerer, leiserer Automobile. Entsprechend verläuft die Genese der technischen Dinge nicht linear, entlang der selbstmächtigen Wünsche des Erfinders. Es gibt *Tendenzen*⁸ der Aktualisierung, vergleichbar der biologischen Individuation, evolutive Linien (und Sackgasen). Rückblickend führen sie von einem anfänglich abstrakten zu einem konkreteren technischen Individuum, das autonomer, »organischer« wird – selbstregulativ, in dem es noch sein assoziiertes Milieu in sein Funktionieren einbezieht, wie Simondon am Fall der Kühlung des Motors zeigt. Die technischen Dinge und deren Geschichte werden also mit den Augen des Evolutionsbiologen betrachtet, und die *Materie* ist in dieser Betrachtung gar nicht ernst genug zu nehmen.

Ebenso kommt es auf das assoziierte *Milieu* an: Das Artefakt schafft eine immer spezifischere Umwelt, die sich mit ihm verändert – auf unvorhersehbare Weise, wobei nun die imaginäre Kraft der denkenden Systeme hinzukommt, die sich ganz auf die Materie einlassen und andererseits nicht ohne Artefakte und Stoffe zu denken sind. Es gibt in jeder Gesellschaft

7 Bezeichnend, dass es im Deutschen keine begriffliche Differenz zwischen der immateriellen »Form« und der materiellen »Form« gibt, in die man den Ton presst.

8 Im Vergleich der materiell-technischen Ausstattung der Völker werden solche Tendenzen von Leroi-Gourhan (1943/45) untersucht: Ausgehend von den Materialien und Kräften, der Konsistenz der Flüssigkeiten und Feststoffe gibt es universelle »Tendenzen« der Bearbeitung und Konsumtion der Dinge; mit den jeweiligen Milieu-Bedingungen und den Tätigkeiten (Entlehnung, Abwehr, Erfindung) ergeben sich daraus aber vielfältige, kontingente »Tatsachen«: ein »Ethnisch-Werden« der Gruppe.

Experten für die Aktualisierung materieller Virtualität, die ›Techniker‹, die Metallurgen und Bergleute, die in einer »Koexistenz mit der unterirdischen Natur« leben. Der »Bergmann ist ein unterirdischer Mensch«. Diese ›Techniker‹ sind »*Experten* im etymologischen Sinn: Sie haben Teil an der lebendigen Natur der Sache, die sie kennen, und ihr Wissen ist eines der grundlegenden *Partizipation*, die eine anfängliche Symbiose braucht, eine Art Brüderlichkeit mit einem Aspekt der Welt«, anstelle eines souveränen Subjekts, das Objekte bearbeitet und schafft (ebd.: 89). Neben dem dynamischen *Aspekt* der Hervorbringung des ›Eigenlebens‹ der Materie findet sich also eine *Artefaktsoziologie*, die Verschränkung der Artefakte und Akteure sowie der Welt zu gegenseitig vernetzten »technischen Ensembles« und »assoziierten Milieus«. Das Herstellen eines Bootes etwa ist eine Operation, die bestimmte Areale technischer Ensembles erfordert: einen flachen Grund neben Wasser, Vorrichtungen, um das Boot während der Konstruktion zu stützen, ein Trockendock als temporäres technisches Ensemble. Nichtindustrielle Gesellschaften haben technische Ensembles, in denen die Funktion der technischen Individualisierung von menschlichen Wesen übernommen wird: Indem der Mensch seine Gesten entlang der Artefakte formt, wird er zum assoziierten Milieu der Dinge (vgl. ebd.: 76f.). Dabei sind die Dinge nie isoliert zu denken. Der Seinsmodus der Technizität ist netzförmig, ebenso temporell wie spatial. »Die temporelle Vernetzung besteht aus Wiederholungen des Objekts, in denen es sich reaktualisiert [...] Die spatiale Vernetzung besteht aus der Tatsache, dass die Technizität nicht in einem einzigen Objekt aufrechterhalten wird«. Ein Objekt ist nur technisch, in dem sich mit anderen vernetzt (Simondon 1960-61: 324, 342; zit. in Hottois 2004: 128).

Und es findet sich ein weiterer Aspekt in den Techniken: derjenige der Erfindung. Der ›Techniker‹ ist der soziale Innovator *par excellence*, nicht, weil er etwas aus dem Nichts schüfe, sondern weil er sich tief in die Materie schmiegt und deren Potentiale ans Licht bringt. Der Techniker »liebt die Materie, auf die er einwirkt; sie ist an seiner Seite; sie ist initiativ« (Simondon 2005: 92), er bringt das »Eigenleben der Materie an den Tag, eine Vitalität der Materie als solcher, einen materiellen Vitalismus, der sicher überall vorhanden ist [...] aber vom hylemorphischen Modell ausgeschlossen« wird (Deleuze/Guattari 1992: 568).

Vitale und psychisch-kollektive Individuation

Wie das Artifizielle, so wird auch das Leben in Prozessen der Individuation gedacht, die ebensowenig unabhängig von spezifischen Materien zu denken sind. Darauf konzentriert sich Simondons Theorie der kollektiven Existenz: Noch vor den Artefakten sind die *menschlichen Körper* entscheidend für dieses Denken des Kollektivs. Bevor man sich also der Bedeutung der expressiven Artefakte in der kollektiven Formung zuwenden kann, muss man die *Individuation der Lebewesen* ausbuchstabieren. Im Gegensatz zu anorganischen Dingen, die sich individuieren bis zu dem Punkt, an dem sie

keiner Veränderung mehr unterliegen, weil die Molekülstruktur gesättigt ist, haben *Lebewesen* an einer permanenten zweiten Individuation teil: Nie gibt es hier einen Zustand der Stabilität, immer Metastabilität, Wachsen, Altern. Im Bereich des Lebendigen gibt es stets *metastabile Felder, Phasen von Ladungen* der vorindividuellen Natur oder *physis (apeiron)*. Hier beruft sich Simondon auf die Vorsokratiker, deren Begriff der Natur auch die unbelebte Natur umfasst, also indifferent ist gegenüber dem Unterschied Organisches/Anorganisches. Und worum es dabei letztlich geht, ist, die *wirkliche* Basis des Kollektivs zu denken: die potentielle Ladung, das Unbestimmte auf dem Grund der Selbstschöpfung der Gesellschaft als einer Gesellschaft aus Lebewesen. Alle Lebewesen haben denselben vorvitalen ›Grund‹: die Nutzung energetischer Potentiale der anorganischen Materie. Alle haben dieselbe Fähigkeit: Probleme zu lösen durch die Schaffung eines assoziierten Milieus. So mag das Tier »besser ausgestattet« sein, »um zu leben als zu denken, und der Mensch besser, um zu denken als zu leben. Aber der eine wie das andere leben und denken« (Simondon 1964: 165). Die Individuation im Humanen trennt sich nicht absolut vom Vitalen; sie schreibt sich in dieses ein, benutzt sie. Auch der Mensch hat Teil an grundlegenden Eigenschaften des Vitalen, der Nutzung der präindividuellen und – vitalen Natur, energetischer Umwandlungs-, Formations- und Speicherprozesse.

Gleichwohl gibt es eine Wesensdifferenz zwischen dem Vitalen und dem Psychismus. Sie liegt in der *Notwendigkeit des Kollektivs*.⁹ Sicher haben auch Tiere Sozialitäten, wie die Termiten oder die in Symbiose und Parasitismus lebenden Tiere und Pflanzen. Aber nur im Fall des Menschen gibt es eine psychisch-kollektive oder ›*transindividuelle* Individuation«. Simondon sucht an dieser Stelle – mit dem »Transindividuellen«, einer Denkfigur der Durchquerung der Individuen durch eine Strukturierung oder Formung – ein Denkmodell, das sowohl den (Inter-)Psychologismus als auch den Soziologismus ersetzt, denn beide sind Substanzialismen, nur »auf differenten Ebenen (molekular, molar)« (Simondon 2007a: 185). Entweder wird die Gruppe vor dem Individuum gedacht oder dieses vor jener. Demgegenüber komme weder den mikro- noch den makrosozialen Phänomenen eine Substanz als ›*Soziales*‹ zu: Die Beziehung des Einzelnen zur Gruppe ist die *gleichzeitige psychisch-kollektive Individuation*. Man darf sich nicht zwischen Individuum und Gesellschaft als Basis sozialer Prozesse entscheiden, auch nicht methodisch. Vielmehr muss man hier strikt relational denken (wie in der Artefakttheorie, in der sich technische Dinge in ihrem Bezug

9 Simondon unterscheidet das reine Soziale vom Kollektiv (Transindividuellem): Soziales gibt es im nichtpsychischen Leben. Dem wird im Folgenden nicht strengt gefolgt, sondern der Unterschied Soziales/Gesellschaft eher mit Castoriadis formuliert: *Gesellschaft* ist das instituierte *Soziale*.

zum Milieu individuieren). Stets geht es um *Beziehungen* (zur Welt und zum Selbst), wobei der Akzent auf der *Relation* liegt, nicht den Termen.¹⁰

Die Individuen haben einen gemeinsamen, »unstrukturierten Grund«, auf dem sich stets neue Individuationen ereignen (ebd.: 193). Die biologische Individuation baut im Fall des Humanen nie alle Spannungen ab, die ihr dienen, um sich zu bilden – der instinktive Prozess wird ja suspendiert.

»Wir haben das Vermögen der Bewegung, immer weiter zu gehen, sagt Malebranche¹¹: tatsächlich haben wir Spannungen, Potentiale, um Andere zu werden, um eine Individuation zu beginnen [...]. Diese Kraft ist nicht vital; sie ist *vor-vital*; das Leben ist eine Spezifikation, eine erste Lösung, komplett in sich, aber ein Residuum außerhalb seines Systems lassend. Nicht als lebendiges Wesen trägt der Mensch mit sich, was ihn kognitiv individualisiert, sondern als Wesen, das in sich Prä-Individuelles und Vitales enthält. Diese Realität kann Transindividuell genannt werden.« (Simondon 2007a: 192)

Bergson hatte an dieser Stelle vom *élan vital* gesprochen – aber man dürfe, so Simondon, die präindividuelle Realität nicht derart in Kontinuität mit der Vitalen denken, denn das Leben ist eine erste Individuation, zu der das Transindividuelle als *zweite, parallel* sich vollziehende Individuation hinzukommt – vitale Prozesse aufhaltend, wie die vitale Individuation die physischen Prozesse aufhält und deren Energien nutzt (ebd.: 192f.). Das Soziale ist eine stetige psychisch-kollektive Individuation, getragen von vorindividuellen energetischen Potentialen.

Wegen dieser Tatsache darf man gesellschaftstheoretisch stabile Konfigurationen nicht bevorzugen. Entscheidend ist im Denken der Kollektive die *Dynamik*. In der soziologischen Theorie gilt es zu allererst, die sozialen Ereignisse zu berücksichtigen, weil das Kollektiv auf vorindividuellen, vorvitalen Potentialen beruht, den Energien, die die Einzelnen durchqueren und Unruhe einbringen. Daher entfaltet Simondon eine »*Humanenergetik*« neben der sozialen Morphologie. Man müsse sich zuallererst fragen, warum sich Gesellschaften ändern, man muss erklären, »was sich ereignet, wenn man es im Sozialen mit metastabilen Zuständen zu tun hat«, wie etwa einem »vorrevolutionären«, in dem ein »Ereignis kurz davor steht, sich zu vollziehen, wo eine Struktur kurz davor steht, hervorzubrechen« (Simondon 2011: 245; vgl. 2007a: 63, Fn.). Entscheidend sind Emergenzen, kollektive Formungen, die sich weder deterministisch-strukturell noch durch subjektive Kalküle erklären.

10 Zum Begriff *Relation* (am Modell der Umwandlung potentieller in kinetische Energie): Simondon (1964: 77f.).

11 Nicholas Malebranche, Nicht-Cartesianist im 17. Jh., ist auch für Bergson, Gueroult, Merleau-Ponty wichtig; er bereitet die moderne Psychologie und Philosophie mit vor, indem er die Spaltung von Seele und Körper in getrennte Wissensgebiete überwindet.

Die Emergenz und Formung eines Kollektivs stellt sich entlang des Modells der ›Transduktion‹ erneut als *Resonanzphänomen* dar. Wie in den anderen Bereichen ist auch hier die fortwährende Strukturierung eines Feldes durch interne Resonanz zu denken. Im Fall der kollektiv-psychischen Individuation ist dies nun ein *affektiv-emotiver* Prozess. Denn darin besteht die Differenz zwischen Vitalem und Psychischen: Die Affektivität spielt »nicht dieselbe Rolle in den beiden Modi der Existenz«. Im Vitalen »hat sie einen steuernden Wert; sie bewältigt die Probleme und sichert die permanente Individuation, die das Leben selbst ist; im Psychismus ist die Affektivität überschwänglich; sie stellt Probleme, statt sie zu lösen, und lässt die der perzeptiv-aktiven Funktionen ungelöst« (Simondon 1964: 151). Das Problem des Psychismus, dessen Lösung das Kollektiv ist, ist die »Heterogenität der perzeptiven und affektiven Welt«. Das Subjekt ist hier »inkompatibel mit sich selbst«, es hat überschüssige Emotionen, weil Emotion und Handlung nicht mehr derselben »Größenordnung« sind. Wie die Sensation, so hat auch die Affektion ihre Funktion in der Orientierung des Individuums: die Sensation orientiert den Bezug zur Welt, indem sie sie entlang der »Bipolarität des Lichtes und der Dunkelheit, des Hohen und Tiefen, inneren und äußeren, rechts und links, kalt und warm« ordnet. Ebenso hat die Affektion eine Orientierungsfunktion, nun im Bezug zu den anderen vitalen Individuen, zur Koexistenz, und zwar entlang der »Bipolarität des Fröhlichen und Traurigen, Glücklichen und Unglücklichen, Aufpeitschenden und Beruhigenden, Bitterkeit und Seligkeit, Erniedrigenden und Erhebenden« und so weiter (Simondon 2007a: 115). Die (vorindividuelle) *Affektion* verhält sich dabei zur (individuellen) *Emotion* wie die (vorindividuelle) Wahrnehmung zur (individuellen) Handlung: Die Emotion ist Folge und Entsprechung der Affektion (ebd.: 212, 106).¹²

Wegen der Überschwänglichkeit und Unsicherheit im Bezug auf sich selbst braucht das Individuum ein Kollektiv: einen Resonanzboden als Vermittlung von Vorindividuellem (Affektion) und Individuellem (Subjekt). Die Affekte sind also der Punkt, an dem die ›Ladung der vorindividuellen Natur‹ in die Emergenz des Sozialen eingeht. Nur, wenn es *dieselben* affek-

12 Der Begriff der *Affektion* ist stets zu klären – in der Frage, was eine ›Affektion‹ tut (anstelle dessen, was sie ›ist‹), kann man sich auch an Bergson halten, der Affektionen von repräsentativen Sensationen unterscheidet. Der Affekt ist eine »Aufforderung zum Handeln«, wobei er anders als der Instinkt die Möglichkeit lässt, »abzuwarten« (Bergson 1991: 1). Die Affekt-Theorie-Klassiker (auch in Hinsicht auf die Soziologie der Affekte) sind Spinoza (dessen Ethik 1677 die Affektionen als *facultates* zur Erreichung von Wohlbefinden in sozialer Hinsicht klassifiziert) und Hume (dessen 2. Buch des *Traktat über die menschliche Natur* 1739/40 die institutionelle Bändigung und Nutzung der Affekte – *passions* – behandelt, wobei es die Kommunikation der Affekte – *sympathy* – ist, die das Kollektiv begründet; und auch Humes Grundfrage ist – so jedenfalls Deleuze [1997] – wie sich das *Subjekt* konstituiert).

tiv-emotiven Ausdrücke sind, entsteht ein Kollektiv, so Simondon. In der Resonanz, der Strukturierung des Affektiv-Emotiven besteht die Identität einer Gruppe oder Gesellschaft, nicht in gemeinsamen Handlungen. Diese seien viel »zu diskontinuierlich«, um eine solide kollektive Basis sein zu können. Und die Basis besteht auch nicht in gemeinsamen rationalen Überzeugungen. »Als Träger der präindividuellen Realität begegnet man im Anderen einer anderen Ladung derselben Realität; und die Resonanz beider Ladungen ist es, die neue Strukturen und Funktionen auftauchen lässt«. Wegen der präindividuellen Anteile, also dem Affektiven, sucht der »Mensch ihm Ähnliche, um eine Gruppe zu bilden«, eine kollektive Formung, die die Individuen »durchquert« und sie zu Personen macht, psychisch individuiert. Simondon spricht hier etwa die Sozialität stiftende Resonanz der Mythen an (ebd.: 192f.). Gesellschaften formen sich demnach, indem sie Affekte institutionalisieren, und *welche* Affekte mit welcher Intensität institutionalisiert werden, entscheidet über die kollektive Identität. Robert Seyfert hat kürzlich unabhängig von Simondon eine solche Theorie des Institutionellen ausgearbeitet. Eine »erfolgreich fabulierte bzw. imaginierte Institution« zeichnet sich demnach »immer auch dadurch aus, dass sie auf besondere Weise zu affizieren weiß« (Seyfert 2010: 49). Man muss also fragen, »in welchen Zustand eine Institution versetzt oder sich versetzen lässt [...] Wenn Subjektivität als historisch variante Institutionalisierung von Selbstverhältnissen beschrieben werden kann, dann definieren Affekte sich über das Zwischen dieser Subjekte« (ebd.: 76).

Wieder mit Simondon gesprochen: Die kollektiv-psychische Individuation hat, ebenso wie die des Kristalls und des Organismus, zwei Vektoren. Sie hat eine *temporale* Dimension, die Konsistenz über die Lebensdauer der Einzelnen hinweg. Das Kollektiv öffnet ein Verhältnis von Vergangenheit, Zukunft und Gegenwart. Und sie hat eine *räumliche* Dimension: die Bildung eines Inneren durch Abgrenzung eines äußeren Milieus. Die »soziale Operation« situiert sich an den »Grenzen zwischen der In- und Outgroup« (Simondon 2007a: 186). Wie im Fall lebendiger Systeme mit ihren zunehmend komplexen, selektiven »topologischen« Membranen (Simondon 1964: 259f.).¹³ Wie im Fall der Kristalle, bei denen die Formbildung an der Oberfläche stattfinden, konstituieren sich Kollektive wesentlich durch *Grenzbildungen* – Individuation durch Differenzierung eines Milieus. Dabei ist die Ausbildung einer Innerlichkeit, eines inneren Potentials entscheidend: einer *ingroup* gegenüber einer *outgroup* (Simondon 2007a: 177). So integriert sich auch in diesem Ansatz – wie bei Bergson oder dann bei Lévi-Strauss –

13 Wobei in einem vielzelligen Organismus das innere Milieu die Topologie kompliziert, es viele Etagen der Innerlichkeit und Äußerlichkeit gibt. Der komplexe Organismus besitzt »differentielle vermittelnde Niveaus der relativen Innerlichkeit und Äußerlichkeit«. Die Organismen lassen sich dann durch die »Zahl dieser Vermittlungen« klassifizieren (Simondon 1964: 260f.). Umso mehr gilt dies wohl in einem Kollektiv.

eine Gruppe durch Differenzierung von einer anderen, wobei hier die ›gefühlten‹ Bezüge der Gruppen-Individuen entscheidend sind (etwa der geteilte Glauben). Erneut ist also die affektive Ebene zentral: In allen Gesellschaften ist es die affektive Relation der »Partizipation«, die zur Individuation einer *ingroup* führt (Simondon 2007a: 100)¹⁴. Diese Relation muss – so die Stoßrichtung Simondons – auch die technischen Ensembles umfassen. Man soll sie »lieben und respektieren«, denn sie bilden in ihrer raumgreifend-netzartigen Struktur den »Ökumenismus *de fait*«, die faktische Verbindung der Nationen, Ethnien, Kulturen (Simondon 1960-61; zit. in Hottois 2004: 128).

Soziale Felder, in denen solche Formationen entstehen, befinden sich gewissermaßen im Zustand der *Übersättigung*, wie in einer Salzlösung, in der sich an einem bestimmten Zeitpunkt und -ort Kristallisationen vollziehen. So gibt es in der Kolonialisierung

»während einer gewissen Zeit die Möglichkeit der Kohabitation zwischen Kolonisatoren und Kolonisierten, aber dann ist dies plötzlich nicht mehr länger möglich, weil Potentiale entstanden sind, und es wird notwendig, dass eine neue Struktur hervorbricht. Und es bedarf einer wirklichen Struktur, das heißt einer Struktur, die wirklich einer Erfindung entspricht, das Auftauchen einer Form, damit sich dieser Zustand kristallisiert, andernfalls verharrt man in einem Zustand der Des-Adaption, der Entdifferenzierung« (Simondon 2011: 245; vgl. 1989: 63).

Grundlegend muss es sich die soziologische Theorie also zunächst zur Aufgabe machen, die *Produktion von Neuheit* in der sozialen Wirklichkeit zu erklären.

Nimmt man das Anders-Werden des Sozialen zum Ausgangspunkt, erscheint die Existenzweise der instituierten Gesellschaft dann aber gerade darin, *gegenläufige* Strategien zu etablieren, beharrende Kräfte einzurichten. Die Unruhe des Individuums ist eine Gefahr für die »Synchronizität der individuellen Transformationen«, weshalb jede Gesellschaft ein gewisses Maß an »Automatismen« braucht, um ihre »Stabilität und ihren Zusammenhalt zu gewährleisten« (Simondon 2007a: 63). Ebenso braucht sie aber die Dynamik, die kreative Anpassung an neue Individuationen. Darauf liegt Simondons Akzent. Er hebt also weniger die *Notwendigkeit* der Fixierung hervor, als deren Grenze. Gesellschaftsdiagnostisch und -kritisch ist entscheidend, in welchem Maß institutionalisiert wird. Es gibt Gesellschaften, die offen sind für Innovationen, und solche, die sich eher abgrenzen, die er ›Gemeinschaft‹ im Unterschied zu ›Gesellschaft‹ nennt, im Anschluss an

14 *Partizipation* nennt Lévy-Bruhl (1921: Kap. 2) mit Malebranche die totemistische Sozialauffassung, in der sich Menschen v.a. mit Tieren identisch fühlen und einer »Logik der Affektivität« folgen. Er wird von Simondon nicht erwähnt. Auf seine Idee der Partizipation mit Artefakten verweist Guchet (2010: 205).

Bergsons Differenz ›geschlossener‹ und ›offener‹ Gesellschaften. Anders formuliert, folgt Simondon (durchaus kritisch) Bergsons »negative[m] Konzept der Gemeinschaft« – normative Kräfte zwar berücksichtigend, die an der Unterbindung neuer formbildender Prozesse interessiert sind (Cuntz 2008: 42, Fn. 21), stets aber die Grenze dieser Kollektivierungsweise aufzeigend. Normativ sich fixierende Kollektive tendieren zu *Dualismen*, bipolaren Kategorien (Reinheit/Unreinheit; Nützlichkeit/Schädlichkeit, Simondon 2008a: 53), zur Exklusion. Demgegenüber bemisst sich für Simondon die Qualität einer kollektiven Form an ihrer ›Informationsspannung‹, der Fähigkeit, ›interne Resonanz‹ zu erzeugen, der *Kraft der Formation neuer Kollektive*. Entscheidend ist, dass das innovative Potential der Einzelnen sozialisiert genutzt und nicht begrenzt wird.

IV. DIE MATERIELL-SYMBOLISCHE EXISTENZ DES KOLLEKTIVS: FIXIERUNG DER FORMUNG

Gleichwohl sieht auch Simondon, dass die Fixierung nötig ist, die symbolisch-objektivierte Strukturierung des Kollektivs in der Etablierung von Ritualen, Dogmen, Normen und nicht zuletzt dauerhaften Artefakten. Denn sowohl in temporaler als auch topologischer Hinsicht ist stets der ›Körper‹ des Kollektivs mitzudenken: in Konsequenz eines Ansatzes, für den keine Materie passiv ist, vielmehr jede ihre implizite Form hat, ihre Expressivität und Affektivität. Die Gruppe weitet sich nicht rein ideell aus; sie bedarf der Anschauung. Simondon erweitert hier (Durkheims) Kategorie des Kollektivbewusstseins durch den ›kollektiven Körper‹: So wie es ein individuelles Körperschema gibt, so gibt es eines des Sozialen. Es gibt keine rein kognitiven Gruppen, ohne Grenzen und Aufhänger. Das Kollektiv ist »psychosomatisch« (2007a: 177, 195). Affekte dauern, mit Gehlen gesprochen, nicht ohne einen »symbolischen Außenhalt« (2004: 47, 300 u.ö.)¹⁵, und es sind die kulturellen Objekte (inklusive der technischen), die den kollektiven Körper schaffen, mit dem sie eine kollektive Individuation über Zeit und Raum hinweg ermöglichen. In Simondons Theorie können ja die Artefakte aus den Kollektiven auch gar nicht weggedacht werden, mit ihren Materien, deren Formen und Affektionen.

Man muss an dieser Stelle zugleich über die Hauptwerke (und vielleicht den Autor) hinausgehen. Denn Simondon hat seine Theorie der kollektiven Formung in der *thèse principale* – in der Kritik an Gestalttheorie und Kybernetik – auf den Begriff der Information konzentriert, auf die Emergenz von Bedeutung schlechthin, zu der es grundlegend einer Informationsspan-

15 *Urmensch und Spätkultur* ist wohl diejenige deutschsprachige Theorie des Sozialen, die dem am nächsten kommt – ebenso die vitalen Antriebskräfte des Sozialen betonend und die immanenzontologische Sicht teilend, in der Artefakte und Riten Ankerpunkte des Kollektivs sind.

nung bedarf, einer Diskrepanz (statt einer ›guten Form‹ und ›Reziprozität‹). Spezifische symbolische Medien wie Architektur, Musik, Bild werden dann eher in den Vorlesungen angesprochen; ebenso die Historizität, die die kulturellen Objekte mitbringen.¹⁶ Die *Theorie des Existenzmodus technischer Dinge* beobachtet die ästhetischen Objekte hingegen kritisch, als leerlaufende Subjektivismen (im Kontext der zeitgenössischen Technophobie), während sie demgegenüber auf den Vorschlag hinausläuft, exzeptionelle technische Dinge (den Kontrollturm eines Flughafens) zu *points-clefs* der Gesellschaft zu machen: zu Ankerpunkten im Netz der topologischen und temporalen Daten eines Kollektivs. Diese Funktion kommt den technischen Objekten zu, da die Technik in der Moderne diejenige wertbesetzte *Vernetzung* der Welt vollführt, die zunächst die Funktion der Magie war. In der Vorlesung »Imagination et Invention« geht Simondon 1965/66 anders akzentuiert auf diese Thematik ein, indem er die »*objets-images*« analysiert, die die Künste hervorbringen: als notwendige materiell-symbolische Objektivationen oder »Formalisierungen« der affektiv-emotiven Aspekte (der Bezüge zu sich selbst im Unterschied zu den perzeptiv-handelnden Bezügen zur Welt). Notwendig sind Objektivationen der Affekte, weil diese gegenseitig mittelbar und kompatibel werden nur in der Äußerung, nur so ein Kollektiv instituieren – über Ort und Zeit einzelner Aktionen hinweg. Die Artefakte sind mit ihrer »virtuellen Universalität und Intemporalität« (2008b: 164) die Grundlage des Kollektivs – jedenfalls, sofern sie geschätzt, also kollektiv aufgeladen sind (vgl. Simondon 2007a: 100). Statt nun etwa eine Theorie der Geschichtlichkeit der Kollektive, ihrer anschaulichen Klassifizierung, ihrer Art der Verbindung mit dem Boden, den Tieren und Göttern einzuflechten, konzentriert sich Simondon auf die Differenz zweier Schichten in den Artefakten: Sie haben eine *symbolische* (ästhetische) und eine *technische* Schicht. Diese ist für ihn die eigentlich interessante, weil in ihr keine soziale Normativität steckt. Und deshalb kann er auch sagen, dass *nur* das technische Objekt »Support und Symbol« der transindividuellen Relation ist (Simondon 2005: 247) – weil nämlich diese Relation ein Grenzfall, ein Ideal ist, die ›eigentliche‹ soziale Beziehung, die keinerlei normativen Zwängen folgt. Hinsichtlich der anderen Objekte oder der ästhetischen Schichten beobachtet Simondon hingegen stets dogmatische Abschlüßungen – etwa die »Norm der Aktualität« (2008b: 166), die er an den Autos, Häusern, Bekleidungen um 1925 beobachtet, die in Material, Proportion, Form der Luftfahrt folgen. Es geht um die Ästhetik oder Semantik des Kollektivs.

Angesichts der Notwendigkeit des ›Automatismus‹, der Fixierung steht nun zu vermuten, dass diese Semantik in der *Konstitution* des Kollektivs entscheidend ist. Denn alles, was »in der gesellschaftlich-geschichtlichen

16 Das Kollektiv existiert nur durch »organisierte anorganische Wesen«, wie Stiegler (1998) Simondon hier durch eine Theorie des sozialen Gedächtnisses ergänzt. Vgl. Stiegler (2009).

Welt begegnet, ist untrennbar mit dem Symbolischen – der Form – verwoben« (Castoriadis 1984: 199), und dieses mit dem Materiellen. Ebenso tief wie Simondon, aber expliziter, hat Castoriadis gedacht, dass Symbolisches und Materielles der ›Gesellschaft‹ nicht äußerlich sind. Man hat es bei der kollektiven Formung, wie er sagt, mit einer »imaginären Institution« zu tun. Die ›Gesellschaft‹ beruht auf der Einbildungskraft der Einzelnen, auf der *Imagination* eines Neben- und Nacheinanders. Das Problem, auf das seine Gesellschaftstheorie eine Antwort gibt, ist: die ständige tatsächliche Individuierung zu denken, während die kollektive Existenzweise gerade darin besteht, dass sie sich gegenüber dem Wandel der Einzelnen *fixiert*. Eine ›Gesellschaft‹ existiert – so Castoriadis – nämlich nur, wenn sie sich ihr Anders-Werden verleugnet – sich zu ›stabilen‹ Gestalten arrangiert, in denen sie für sich selbst als Gesellschaft zur Erscheinung kommt. Stets instituiert sich eine Gesellschaft als *diese bestimmte* Gesellschaft: mit *diesen* Einteilungen der Dinge, Menschen, Pflanzen, Tiere, entlang *dieser* gemeinsam geteilter Bedeutungen. Auch Castoriadis betont dabei die affektive Dimension. Jede Gesellschaft instituiert sich zwar auch via »Vorstellung« und »Intention«. Aber die gesellschaftlichen imaginären Bedeutungen »wären gänzlich unzureichend«, wenn sie nur aus diesen kognitiven Inhalten bestünden. Es gibt für jede Gesellschaft vielmehr auch einen ihr »eigentümlichen ›Affekt‹«, eine spezifische Qualität – so hat etwa jede Gesellschaft ein bestimmtes »Zeitgefühl« (ebd.: 356), ein Raumgefühl, eine Topologie und Chronologie. Diese imaginäre Fixierung ist nun – damit kommt die anschauliche Form der Gesellschaft ins Spiel – auf ein »Symbolisches« und ihm zugrunde liegendes »Reales« verwiesen. Sie muss sich an Anschauliches heften, an dem sie sich zur Darstellung bringt. Die imaginäre Gesellschaft schafft sich »Bedeutungen« und »Bilder oder Figuren, die sie tragen« – »im weitesten Sinne: Phoneme, Wörter, Banknoten« ebenso wie »Standbilder, Kirchen, Werkzeuge, Uniformen, Körperbemalung« sowie alle »natürlichen, von der betreffenden Gesellschaft benannten [...] Wahrnehmungsgegenstände« (ebd.: 398f.). So ist etwa im Fall der Architektur, der gebauten Form des Kollektivs, die räumliche Gestalt der Gesellschaft nicht äußerlich. Vielmehr ist diese gebaute Form der Gesellschaft die Weise, *in* der sich diese »selbst entfaltet. Die Gesellschaft erschafft sich als *Figur*, das heißt als Verräumlichung«. Und sie schafft sich zugleich stets »als Anderssein/Anderswerden dieser Figur; d.h. als Zeitlichkeit« (ebd.: 370), in einer Vorstellung der eigenen Herkunft und Zukunft.

Nun ist das Materialisierte wenig dynamisch: Artefakte fixieren die kollektiv-psychische Individuation. Sie werden daher stets mit neuen Artefakten und ihren Formen überschritten, wenn sie keine interne Resonanz mehr erzeugen, wie Simondon sagen würde – und dabei gibt es gesellschaftstypologisch interessante Unterschiede. Um beim Fall der Architektur zu bleiben: Gerade an ihren sicht- und greifbaren Gestalten vollzieht sich die je spezifische kollektive Fixierung, und dies in verschiedener Weise und Intensität. Die Gebäude mit ihrem ›Design‹ – Konstruktion, Materialität, Oberflächen-

ästhetik, Formensprache (massiv oder leicht, regional gebunden oder artifizuell, anschaulich verwurzelt oder ›schnell‹) – etablieren anschaulich gerade *diese* soziale Teilungen; *diese* Dominanz eines funktionalen Teilsystems; *dieses* Verhältnis zu Boden, Natur, Technik; *diese* Zeitlichkeit. Zudem gibt es gerade hier ständig Möglichkeiten des Anders-Werdens: gerade in der Architektur mit ihrem Aktivitätskern, dem Entwerfen. In modernen Gesellschaften sind die Architekten auf das Schaffen immer neuer Formen, Materialien, Bau- und Lebensweisen gewissermaßen konditioniert, während andere Gesellschaften sich vielmehr in der Bewahrung der Tradition integrieren. Gesellschaften können sich in ihren Artefakten auch gezielt ein distinktives, soziale Unterschiede stiftendes Design geben, oder aber gerade *nicht* auf diese Distinktion setzen, indem (wie etwa bei den Bororo, Inuit oder Tuareg) alle die gleichen Hütten und Zelte bewohnen. Wegen der Bedeutung der Stoffe für die Formen ist es dann auch nicht nebensächlich, welches Material einer Gruppe zur Verfügung steht – es entscheidet mit darüber, ob die imaginär instituierte Gesellschaft sich in ihren Bauten, Wegen, Infrastrukturen anschaulich und faktisch im Boden verwurzelt (in urbanen Gesellschaften) oder nicht (in nomadischen).

FAZIT – UND AUSBLICK AUF DEN ›VERITABLEN FORMENLIEBHABER‹

Der Versuch, die komplexe und hier nicht ausgeschöpfte Theorieanlage Simondons in Hinsicht auf eine ›Formtheorie‹ der Gesellschaft zu rekonstruieren, resultiert aus der Tatsache, dass Simondon einer derjenigen ist, welche die materiell-symbolische Form der Gesellschaft ernst zu nehmen erlauben. Dabei findet Simondon mit dem Begriff der ›Transduktion‹ einen ganz eigenen Dreh. Entfaltet wird eine soziologische Theorie, die das Artefaktische und das Organische im Menschen ernst nimmt, statt es leichtfertig auszugrenzen. Alles, was dann in Hinsicht auf die sozialen Phänomene zu denken ist, steht jenseits der Alternativen Individuum/Gesellschaft, Technik/Gesellschaft oder auch Kultur/Gesellschaft und schließlich von symbolischer Form/Gesellschaft. Dabei scheinen – um es zu rekapitulieren – für eine soziologische *Formtheorie* drei Entscheidungen besonders interessant zu sein: 1) Die Problematisierung der Form-Materie-Trennung, die bis in die Kapillaren der Soziologie verfolgt wird, um ihre grundlegende Verfehltheit aufzudecken: Stets wird – in welchem Bereich der Wirklichkeit auch immer – im traditionellen Denken die Form von der Materie getrennt. Mit dem hylemorphischen Schema geht ein Dualismus einher, der es schwierig macht, die Aktivität des Symbolischen, der Form zu denken, und ebenso das Werden, die Veränderung der Form. Dass allein die Form aktiv ist, stimmt schon im Bereich des Physikalischen nicht; noch viel weniger im Sozialen. Die Individuen sind ebenso wenig wie die Artefakte bloße Materie, die von der Gesellschaft geformt werden und kein eigenes Potential

mitbringen. Simondon bietet eine vitalistische Denkweise, in dem Sinn, dass in allen Bereichen virtuelle Energien anzunehmen sind, die die Formungen tragen. Er bringt eine *stetige Dynamik* in das soziale Sein hinein, in der Modellierung der Gesellschaft als kollektiv-psychischer *Individuation*, die sich mit ihren symbolischen Formen fortschreitend strukturiert, in der Verbreitung neuer Formen der Artefakte. Entscheidend ist 2), dass die *Relationen* wesentlich sind, nicht die Terme, zwischen denen sie stattfinden: Selbst das technische Individuum ist eine Relation, nämlich die Vermittlung von Mensch und Welt; beide sind untrennbar, ebenso wenig wie die gesellschaftlichen Formationen ohne die technischen und allgemeiner, die artifiziellen Dinge zu denken sind. 3) Die Materialität ist (in Konsequenz des ersten Punktes) in den Artefakten entscheidend, sie hat ihr eigenes *Werden* und ihre eigene *Affektivität*.

Keine Gesellschaft besteht unabhängig von ihren symbolisch-materiellen Artefakten (ihrer ›Form‹), sie geht weder deren Veränderung vorher, noch bleibt sie von ihr unberührt. Simondon betont stets den Stellenwert der *sozialen Erfindung*. Die Theorie der Formung legt ihr Augenmerk auf die Emergenz von *Neuem* in der Gesellschaft, ohne sich dabei auf Intentionen und Personen zu berufen. Vielmehr ist das gesamte soziale Feld »metastabil«, auf dem sich unvorhersehbare Formungen ereignen. Dabei fällt – um es an Simondons Intention zurückzubinden – insbesondere ein neues Licht auf technische Erfindungen und deren soziale Bedeutung. Die Technik ermöglicht mit ihren neuen Formen und Aktivitäten nicht weniger als das »Eindringen einer *neuen* Normativität in eine geschlossene Gemeinschaft«; und da es

»keine Gemeinschaft gibt, die keinerlei Techniken verwendet oder niemals neue einführt, gibt es keine völlig geschlossene und entwicklungslose Gemeinschaft. [...] Die gemeinschaftlichen Kräfte trachten danach, die Techniken in ein System gesellschaftlicher Zwänge einzugliedern, indem sie die technische Anstrengung der Arbeit assimilieren, aber die Anstrengung zwingt die Gemeinschaft immer wieder dazu, ihre Struktur zu korrigieren, um immer neue Erfindungen einzugliedern«. (Simondon 2008a: 56f.)

Es ist der Techniker, der ein »neues und unersetzliches Element in eine Gemeinschaft« einbringt: den »direkten Dialog mit dem Objekt«, der keinen sozialen Zwängen unterworfen ist. Diese Aktivität kann als »Einführung in die tatsächliche soziale Vernunft und in den Freiheitssinn des Individuums betrachtet werden« (Simondon 2008a: 53f.). In den Technikern sieht Simondon also nicht nur Vorbilder für eine adäquate Technik-Beziehung, sondern auch der Gesellschaftskonzeption. Weil die technische Aktivität weder am »rein Sozialen« noch am »rein Psychischen« teil hat, ist sie *das* »Modell der kollektiven Beziehung« (Simondon 2005: 245), die immer neue Formationen eröffnet. Das wäre das Ziel dieser Denkbewegung, die in einer

›Soziologie des Designs‹ gewiss nicht aufgeht – ihr aber einen gesellschaftstheoretischen Drall verleiht.

LITERATUR

- Bergson, Henri (1912 [1907]): *Schöpferische Entwicklung*, Jena: Diederichs.
- Bergson, Henri (1991 [1896]): *Materie und Gedächtnis. Eine Abhandlung über die Beziehung zwischen Körper und Geist*, Hamburg: Meiner.
- Bergson, Henri (1992 [1932]): *Die beiden Quellen der Moral und der Religion*, Frankfurt/Main: Fischer.
- Cache, Bernard (1995): *Earth Moves. The Furnishing of Territories*, Cambridge: MIT.
- Castoriadis, Cornelius (1984 [1975]): *Gesellschaft als imaginäre Institution. Versuch einer politischen Philosophie*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Castoriadis, Cornelius (1981 [1978]): »Technik«, in: Ders.: *Durchs Labyrinth. Seele, Vernunft, Gesellschaft*, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 195-220.
- Château, Jean-Yves (2008): *Vocabulaire de Gilbert Simondon*, Paris: Ellipses.
- Cuntz, Michael (2008): »Individuum, Werden und Kollektiv. Gilbert Simondon und seine Ergänzende Bemerkung zu den Konsequenzen des Individuationsbegriffs«, in: Becker, Ilka/Cuntz, Michael/Kusser, Astrid (Hg.): *Unmenge – Wie verteilt sich Handlungsmacht?*, München: Fink, S. 37-43.
- Deleuze, Gilles (1993 [1969]): *Logik des Sinns*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Deleuze, Gilles (1997 [1953]): *David Hume*, Frankfurt/Main: Campus.
- Deleuze, Gilles (2003 [1966]): »Gilbert Simondon, das Individuum und seine physikobiologische Genese«, in: Ders.: *Die einsame Insel. Texte und Gespräche von 1953-1974*, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 127-132.
- Deleuze, Gilles/Guattari, Félix (1992 [1980]): *Tausend Plateaus. Kapitalismus und Schizophrenie 2*, Berlin: Merve.
- Delitz, Heike (2010): *Gebaute Gesellschaft. Architektur als Medium des Sozialen*, Frankfurt/Main und New York: Campus.
- Eßbach, Wolfgang (2001): »Antitechnische und antiästhetische Haltungen in der soziologischen Theorie«, in: Lösch, Andreas et al. (Hg.): *Technologien als Diskurse*, Heidelberg: Synchron, S. 123-136.
- Focillon, Henri (1954 [1934]): *Das Leben der Formen*, München: Lehnen.
- Gehlen, Arnold (2004 [1956]): *Urmensch und Spätkultur. Philosophische Ergebnisse und Aussagen*, hg. v. K.-S. Rehberg, Frankfurt/Main: Klostermann.
- Guchet, Xavier (2010): *Pour un humanisme technologique. Culture, technique et société dans la philosophie de Gilbert Simondon*, Paris: Puf.
- Hottois, Gilbert (2004): *Philosophies des sciences, philosophies des techniques*, Paris: Odile Jacob.

- Lafitte, Jacques (1932): *Réflexions sur la Science des Machines*, Paris: Vrin.
- Leroi-Gourhan, André (1943/45): *Évolution et techniques. 1: Matière et techniques. 2: Milieu et techniques*, Paris: Puf.
- Lévy-Bruhl, Lucien (1921): *Das Denken der Naturvölker*, Wien und Leipzig: Braumüller.
- Seyfert, Robert (2010): *Aspekte einer Allgemeinen Theorie der Institutionalisierung*, Diss. Uni Konstanz (Velbrück, in Vorb.).
- Simondon, Gilbert (1960-61): »Psycho-sociologie de la technicité«, 3: Technicité et sacralité, Conclusion, in: *Bulletin de l'Ecole pratique de psychologie et de pédagogie de Lyon*, S. 319-350.
- Simondon, Gilbert (1964): *L'individu et sa genèse physico-biologique; l'individuation à la lumière des notions de forme et d'information*, Paris: Puf.
- Simondon, Gilbert (2005 [1958]): *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris: Aubier.
- Simondon, Gilbert (2007a [1958]): *L'individuation psychique et collective: A la lumière des notions de Forme, Information, Potentiel et Métastabilité*, Paris: Aubier.
- Simondon, Gilbert (2007b [1964]): »Das Individuum und seine Genese. Einleitung«, in: Blümle, Claudia/Schäfer, Armin (Hg.): *Struktur, Figur, Kontur. Abstraktion in Kunst und Lebenswissenschaften*, Zürich: diaphanes, S. 29-46.
- Simondon, Gilbert (2008a [1989]): »Ergänzende Bemerkung zu den Konsequenzen des Individuationsbegriffs«, in: Becker, Ilka/Cuntz, Michael/Kusser, Astrid (Hg.): *Unmenge – Wie verteilt sich Handlungsmacht?*, München: Fink, S. 45-74.
- Simondon, Gilbert (2008b): *Imagination et Invention (1965-1966)*. Edition établie par Nathalie Simondon et présentée par Jean-Yves Château, Chatou: Editions de la Transparence.
- Simondon, Gilbert (2011 [1960]): »Form, Information, Potentiale«, in: Becker, Ilka/Cuntz, Michael/Wetzel, Michael (Hg.): *Just not in Time. Inframedialität und nonlineare Zeitlichkeiten in Kunst, Film, Literatur und Philosophie*, München: Fink, S. 221-247.
- Stiegler, Bernard (1998): »Temps et individuations technique, psychique et collective dans l'œuvre de Simondon«, in: *Intellectica* 26/27, S. 241-256.
- Stiegler, Bernard (2009 [1996]) *Technik und Zeit 1. Der Fehler des Epimetheus*, Berlin und Zürich: diaphanes.

Wie man ein Ding ansieht, so schaut es zurück¹

GERT SELLE

Der Phänomenologe Maurice Merleau-Ponty hat das Ding eine »Verknotung von Eigenschaften« genannt (Merleau-Ponty 1994: 211). Dass es kein Naturding oder Artefakt ohne Eigenschaften gibt, darf als sicher gelten. Freilich kommt es darauf an, welche sichtbar und welche unsichtbar sind.

Eine irritierende Eigenschaft ist die Schweigsamkeit der Dinge. Auf sie stoßen wir im Forschungsbetrieb wie auf eine Barriere. Im Alltagsleben glauben viele Menschen, dass die Dinge zu ihnen sprechen – der alte Kleiderschrank als Erbstück oder das abgewetzte Messer auf dem Küchentisch. Manche meinen sogar, dass Dinge Geschichten erzählen. Man glaubt an eine vertraute Nähe zu den Dingen, die eigentlich eine Ferne ist, oder man treibt eine animistische Praxis mit ihnen. Auch ich falle darauf herein, wenn ich meinen Staubsauger, der immer irgendwo hängen bleibt, mit einem Fußtritt bestrafe. Dann fällt er um und der Motor beginnt zu jaulen, als sei das eine Klage. Ich aber bin befriedigt, ihn als »Scheißding« beschimpft und meinen Ärger über sein schlechtes Funktionieren oder einen Idioten von Designer auf das arme Ding abgeladen zu haben. Persönlicher Verkehr mit Dingen kann durchaus intim sein. Sie tragen Spuren vergangener Nutzung, auch unserer eigenen. Sie verkörpern unersetzliche Erinnerungswerte. Damit können sie für ihre Eigner von großer Bedeutung sein. Und im Museum werden sie zu Zeugen der Geschichte.

1 Sie lesen den bisher unveröffentlichten Text eines Amateurs, der sich mit einem Vortrag anlässlich des Symposiums »Forschung angewandt – Architektur, Design, Kunst« an der Bergischen Universität Wuppertal 2008 in die Wissenschaftsphilosophie verirrt hat, um für multiperspektivische Ansätze zu plädieren. Der Beitrag (ursprünglich Gerda Breuer gewidmet) bezieht selbstverständlich soziologische Aspekte des Designs in den Strauß der Notwendigkeiten und Möglichkeiten des Erkenntnisgewinns ein.

Wir pflegen ein praktisch-nutzbezogenes, ästhetisches, sentimentales oder wissenschaftliches Verhältnis zu ihnen. Nur zum Reden bringen wir sie damit nicht. Der Begriff Produktsprache stammt aus dem Designer-Baukasten und meint etwas anderes, nämlich jene der Erscheinungsform von Produkten applizierte visuelle, taktile, akustische oder olfaktorische Zeichenhaftigkeit, mit der ausgestattet sie auf den Markt gebracht werden, damit wir als Konsumenten mit ihrer Hilfe entsprechend interagieren und kommunizieren. Unsere Produktumwelt ist ein riesiger semiotischer Raum, in dem die Dinge einen großen Lärm machen, den wir nicht hören, gleichsam einen vielsagenden stummen Lärm, dessen Botschaften wir unbewusst entschlüsseln.

Auch Antiquitäten in der Stille des Museums, die miteinander Dialoge zu führen scheinen und uns Betrachtern als geheimnisvolle Verweise in die Geschichte begegnen, brechen niemals ihr Schweigen. Sie zwingen uns zum Spurenlesen. Das heißt, wir sprechen auf ihre sinnlich wahrnehmbaren Reize an und versuchen sie als einen Text zu lesen, den wir selber formulieren müssen. Dieser Text wird von unserem Vorwissen, aber auch von Phantasien und Leidenschaften geprägt sein – von allem, was uns an den vernutzten, narbigen Körpern alter Dinge beeindruckt. Die Sprechenden und Sinnproduzierenden sind immer wir – ihre Betrachter oder Analytiker. Denn was Dinge angeblich erzählen, erweist sich bei genauer Prüfung als ein stummes Echo der Erwartungen und Projektionen ihrer Betrachter und findet in deren Kopf und nicht in der Vitrine des Museums statt.

Wir selbst sind es, die ihre »Erzählungen« produzieren. Und hier liegt das hermeneutische Problem: Wir erfinden die »Rede« und den Sinn der Dinge und übertragen dieses Konstrukt auf sie. Hermeneutische Praxis ist ein verzweifelter Versuch, Dinge, die eigentlich stumm sind, mithilfe einer wissenschaftlichen Methode zum Sprechen zu bringen. Aber es spricht immer nur der Auslegende, er tut so, als sprächen die Dinge durch seinen Mund bzw. durch sein Verstehen.

Hinzu kommt das Problem des hermeneutischen Zirkels, das darin besteht, dass man dem Gegenstand nicht neutral unwissend, sondern mit Vorwissen gegenübertritt, von dem die Arbeit des Auslegens nicht unberührt bleiben kann. Auch oder gerade in der Kunst der Auslegung gilt: Wie man ein Ding ansieht, so schaut es zurück.

Dass Dinge stumm sind, stört uns als Gebraucher nicht. Wer aber als Wissenschaftlerin oder Wissenschaftler feststellt, ein Ding sei nichtssagend, bekennt, keinen Ansatz gefunden zu haben, um es zum Sprechen zu bringen.

Gewiss wird man der Erscheinungsform von Dingen gebührende Beachtung schenken müssen – es hat ja etwas zu bedeuten, wie sie einen anschauen. Nur mag man etwa das iPhone von Apple anstarren, solange man will. Vielleicht kennt man am Ende seine sichtbare Form auswendig. Nur wird dieses Ding uns nicht verraten, was in ihm steckt. Fast alle seine Eigenschaften werden verborgen bleiben, es sei, man beobachtet Nutzer, was sie mit dem Ding machen oder was das Ding mit ihnen macht.

Die greifbare Form des Produkts erweist sich als eine Art Maske. Kulturwissenschaftlerinnen und Kulturwissenschaftler hätten herauszufinden, was sich dahinter verbirgt. Dazu müssen sie die Mauer des Schweigens brechen, hinter der sie etwas vermuten. Das heißt, *sie* müssen sprechen, falls sie auf Verknötungen sichtbarer und unsichtbarer Eigenschaften treffen. Die Schlüsse, die man zu ziehen hoffen kann, mögen sich auf den Charakter einzelner Gegenstände oder die Gesetzmäßigkeiten ganzer Epochen der Gestaltung von Dingen beziehen. Sie sind in jedem Fall von Denkmodellen abhängig, die man den Untersuchungsobjekten überstreift wie ein Korsett, in das sie passen sollen. Es sind Konstrukte, nicht reine Beobachtungen, die Aussagen über ein Objekt ermöglichen. Diese Konstrukte legen die Blickrichtung des Forschenden fest, sie fokussieren das Forschungsinteresse, heben Ansichten oder Eigenschaften eines Objekts hervor und lassen andere in den Hintergrund treten. Die Auslegung des Objekts bzw. seiner sichtbaren und unsichtbaren Eigenschaften ist durch den Rahmen des Forschungsansatzes und durch das Interesse des Forschenden bereits eingekreist. Sein Blick wird gleichsam durch das Fernrohr oder das Mikroskop kanalisiert und definiert das, was er zur Hand nimmt, um etwas zu entdecken, das er sucht.

So kann man von Blickabhängigkeit, das heißt von Perspektiven- und Methodenabhängigkeit von Forschungsprojekten sprechen. Sie klammern gern aus, was abseits des geplanten Weges liegt und für das man kein Auge haben soll.

Forschung im Bereich Design und Produktkulturgeschichte bezieht sich in der Regel auf Teile eines historischen Ganzen. Im scharfgestellten Blick auf ein separiertes Objekt kann die darin punktuell vergegenständlichte Kultur einer Epoche aufscheinen. Die Objektanalyse wäre dann ein Schlüssel, der ins Schloss der Kulturgeschichte passt. Nur gibt es nicht *die* Kultur- oder Designgeschichte. Was wir damit meinen, ist immer eine Vereinbarung auf bestimmte Inhalte oder Gegenstände. Die jeweils vorherrschende Auffassung, was kultur- oder designgeschichtlich relevant sein soll, färbt auf die Auswahl der Forschungsgegenstände ab. Das Bild von Kultur und Geschichte, das jemand im Kopf hat, prägt das spezifische Interesse an diesen Gegenständen. Sie werden unter einem bestimmten Blickwinkel als der Designgeschichte zugehörig, das heißt als kulturgeschichtlich interessant oder marginal gekennzeichnet. Damit fallen einzelne Objekte oder ganze Produktgattungen aus dem Raster der Beforschung.

Design- und kulturgeschichtliche Forschung wählt ihre Gegenstände also keineswegs nach »objektiven« Gesichtspunkten. Und je gebannter das forschende Auge auf die ausgewählten Dinge oder Sachverhalte starrt, umso größer ist die Gefahr, dass aus anderer Sicht ebenso Wichtiges nicht mehr wahrgenommen wird. Zur partiellen Forschungsblindheit, die so entsteht, ein persönliches Beispiel: Zusammen mit meiner Frau habe ich 1984 ein Forschungsprojekt begonnen, das sich analytisch-vergleichend mit den Objektbeständen von Ehepaaren in unserer Umgebung befassen sollte. Wir

wollten wissen, was Gebraucher mit Designobjekten machen, was sie an diese bindet, ja was der Besitz von Dingen überhaupt für ihre Eigner bedeutet. Dazu haben wir ganze Haushalte bis in die letzte Schublade hinein durchfotografiert und sind, mit dicken Fotoalben ausgerüstet, in lange Paar-Interviews eingetreten. Eine exemplarische Auswertung dreier Fallstudien dieser Art ist 1986 bei Rowohlt unter dem Titel »Leben mit den schönen Dingen« erschienen (Selle/Boeche 1986: 178f.).

Das heißt, wir haben in einem empirischen Kraftakt versucht, den Dingen anderer Leute näher zu kommen. Theoretisch hatten wir das Habitus-Modell von Pierre Bourdieu im Rücken. Für unser Verfahren waren wir durch ethnomethodologische Literatur munitioniert. Wir waren damals überzeugt, so gut wie alles beachtet und in der Zielsetzung, der Vorgehensweise und in der Auswertung des umfangreichen Materials nichts vergessen zu haben. Heute, gut 20 Jahre später, sieht die Sache wenigstens in einem Detail anders aus. In einer soeben erschienenen Publikation der Wiener EOOS Design GmbH unter Federführung von Harald Gruendl und zwei weiteren Autoren mit dem Titel »The Cooked Kitchen« erscheint eine Episode aus einer unserer Fallstudien in einem anderen Licht, nachzulesen im Kapitel »The Gender of the Cork-Screw« (Bergmann/Bohmann/Gruendl 2008: 127f.).

Korkenzieher möchte man auf den ersten Blick für geschlechtslose Dinge halten, für neutrales Werkzeug. Dem scheint nicht so zu sein. Herr und Frau H. blieben im Interview an den Fotos zweier Flaschenöffner und zweier Korkenzieher hängen. Sie identifizierten sofort ihr persönliches Eigentum und disqualifizierten jeweils die Dinge des anderen als unbrauchbar oder hässlich. Im Grunde führte das Ehepaar für uns unerwartet eine auf die Ebene von Dingen verlagerte Beziehungsdebatte, und zwar so heftig, dass es im Nachhinein nicht wundert, dass Herr und Frau H. heute geschieden sind und sich nichts mehr zu sagen haben.

Frau H. beschuldigte ihren Mann, nie ein Gefühl für die Form von Gegenständen entwickelt zu haben und erinnerte ihn an einen noch scheußlicheren Korkenzieher mit hirschgeweihförmigem Griff, den er mit in die Ehe gebracht hatte. (Den hatten wir nicht fotografieren können, weil er sich nicht mehr im Haushalt befand.) Herr H. konterte mit Hinweisen auf die hohe Praktikabilität seiner Öffnungswerkzeuge und nannte die seiner Frau völlig unbrauchbar und bloß ästhetisiert.

Der Streit flackerte bei zahlreichen Einrichtungsgegenständen der gemeinsamen Wohnung immer wieder auf. Wir hielten den Dissens in Geschmacks- und Brauchbarkeitsfragen für sozialisationsgeschichtlich bedingt und konnten diesen Verdacht in der Auswertung des Textmaterials argumentativ erhärten, zumal wir die Herkunfts- und Kindheitsgeschichte beider Ehepartner erhoben hatten.

Bergmann et al. haben nun in einer freizügig-ironischen Handhabung des Textmaterials einen methodischen Trick angewendet, indem sie alle Partien des Interviews, die von paar-strittigen Objekten handelten, aus dem

Gesprächskontext lösen, um sie zu einer kompakten Dialogszene wie auf einer Theaterbühne zu montieren. Darin geht es unter anderem um die beiden Korkenzieher und Kronkorkenöffner. Allein durch die Überschrift des Dialogkapitels »The Gender of the Cork-Screw« erhalten sie besonderes Gewicht. Einen weiteren Kommentar zu diesen Gegenständen bekommen wir nicht angeboten.

Uns war bei der Auswertung des Bild- und Textmaterials zwar beiläufig aufgefallen, dass die beiden Korkenzieher an grafische Symbole für Mann und Frau erinnerten. Wir haben diese Spur aber nicht weiter verfolgt. Nach Lektüre des Kapitels »The Gender of the Cork-Screw« bei Bergmann et al. ist klar, dass das ein Fehler war. Man hätte den Streit um die Gegenstände auch als ein symbolisches Ausagieren der Geschlechterdifferenz deuten können. Wir glaubten, mit offenen Augen gearbeitet und das Forschungsfeld entsprechend geweitet zu haben. Immerhin ist es uns gelungen, das Rhizom unsichtbarer Gegenstandsbeziehungen und die sozialgeschichtlichen Verflechtungen zwischen Dingen und ihren Eignern aufzudecken. Natürlich war unser Blick dadurch verengt und vor allem auf die Überlagerungsphänomene individuell gefärbter und soziohistorisch typisierbarer Objektbeziehungen gerichtet. Die Dinge aus der Gender-Perspektive zu sehen, kam uns damals nicht in den Sinn. Heute wäre das eine selbstverständliche Blickfacette, siehe die spielerische Montage von Bergmann et al.

Das Beispiel zeigt die Historizität von Forschungsansätzen. Man erkennt die Relativität wissenschaftlich erhobener Befunde im Rahmen wechselnder Paradigmenraster. Und man merkt, wie sich je nach aktuellem Erkenntnisinteresse die Bedeutungsgehalte von Gegenständen verschieben.

Es kommt immer darauf an, wie das forschende Auge fokussiert wird, mit welchem Interesse man die Dinge ansieht, bis sie so zurückschauen, wie wir es möchten. Was und wie man etwas mit welchen Zielen beforschen will, ist eine in bestimmten historischen Situationen der Interessenbedingtheit zu fällende Entscheidung. In der Wissenschaftsgeschichte beobachtet man entsprechende Perspektivenwechsel unter sich verändernden theoretischen Prämissen, nach denen sich die hypothetischen Blickachsen und die methodologischen Konstrukte, die aufeinander folgen, richten. Man darf davon ausgehen, dass sich damit auch die Objekte in ihrer vermuteten Substanz oder Geschichtshaltigkeit verändern. Konstant bleibt nur die Distanz der Forschenden zu ihren Gegenständen.

Im Alltag sind einem die Dinge unauffällig nahe, weil zur Hand. Man greift nach ihnen ohne Bewusstsein oder ein Forschungsinteresse. Doch sobald ein solches einsetzt, rücken dieselben Sachen auf Distanz. Es ist, wie Karl Kraus, der Wiener *Fackel*-Kraus, von den Wörtern gesagt hat, die man untersucht: Je näher man ein Ding ansieht, desto ferner schaut es zurück. Jede wissenschaftliche Annäherung bringt ihre Untersuchungsgegenstände auf Distanz, sie versetzt jedes Ding in den Zustand eines Abstraktums, eben den des Forschungsobjekts, das aus der Perspektive eines bestimmten Er-

kenntnisinteresses betrachtet wird. Ein naives Verhältnis zu dem Ding gibt es dann nicht mehr, die einst vertraute Nähe wird zur Ferne.

Aber nur aus solcher Distanz wird es möglich, die Verknotungen seiner Eigenschaften zu lösen und zu analysieren. Diese Absicht hat ihren Preis: Wissenschaftliche Bearbeitung verfremdet und verändert die Dinge in ihrer ursprünglichen Sinnbehaftung. Irgendwann müssen wir mit dem Effekt rechnen, dass die Dinge in ihrer originalen Ausstattung mit Eigenschaften nicht mehr in Erscheinung treten, weil sie zu von wissenschaftlichen Sichtweisen überformten Gebilden geworden sind, auf deren Oberflächen sich die Reste von Diskursen der Forschung an Stelle der alten, historischen Zeichenhaftigkeit abgelagert haben. Dinge könnten quasi zu Dokumenten ihrer Beforschungsgeschichte werden. Wer dann zu ihrem ursprünglichen Kern gelangen möchte, müsste die auf ihnen versammelten Schichten des Wissens und der Sinnvermutungen erst wieder abtragen. Wo immer man solchen Dingen begegnet, erscheinen sie umhüllt von der Aura ihrer Historizität, aber auch von allem, was je über sie gesagt oder geschrieben worden ist.

Gleichwohl wird weiter an ihnen Forschungsarbeit getrieben werden. Dass ein Ding für immer als ausgeforscht gelten könnte, ist nicht vorstellbar. Es mag noch so lange im Depot lagern, seine Bearbeitungsgeschichte mag in Büchern oder anderen Datenträgern dokumentiert sein – irgendwann wird ein neues Forschungsinteresse das Ding wieder entdecken und es abermals unter einem anderen Blickwinkel interpretieren.

So wird die hermeneutische Arbeit an einem Objekt nie enden. Und man wird neue Risiken der Deutung auf sich nehmen müssen. Siehe das Beispiel SK4, der »Schneewittchensarg« von BRAUN, ein zu den sogenannten Klassikern gerechnetes Designstück. Seine Form ist vielfach beschrieben, seine Entstehungsgeschichte hinreichend dokumentiert. Und doch kann man sich immer noch die Zähne an diesem so oft betrachteten Objekt ausbeißern.

Weil ich den symbolischen Stellenwert dieses 1956 entstandene Vorzeigeprodukts im Rahmen der Geschichte der frühen Bundesrepublik für nicht ausdiskutiert hielt, habe ich eine Art Röntgenblick auf das gesellschaftliche Umfeld des Objekts, das heißt auf seine Gebraucher, zu werfen versucht und bin dabei auf die Spur von Verdrängungsleistungen und Abwehrmechanismen gestoßen, freilich nur vermutungsweise in einem wackeligen Hypothesenkonstrukt (Selle 2007: 139-150). Doch meinte immerhin einer der noch lebenden Zeitzeugen der Entstehungs- und Wirkungsgeschichte des SK4 leicht gequält: Ja, so könnte man dieses Objekt auch sehen.

Es war ein Blick-Experiment, von niemandem vorher unternommen. Womöglich habe ich da nur etwas auf das Objekt projiziert. Vielleicht hat sich aber auch die Tür zu einer verborgenen Geschichte des »Schneewittchensargs« einen Spalt breit geöffnet. Der Schlüssel dazu war mein schräger Blick.

Disziplinierte Kulturwissenschaftlerinnen und Kulturwissenschaftler würden sich vermutlich ungern auf der Ebene dieser Schrägheit bewegen.

Es ist mein Amateurstatus, der solche Liederlichkeit duldet. Gewiss sind der schräge Blick und das Herumstochern im Sediment gesellschaftlicher Symbolfunktionen von Designprodukten methodisch fragwürdige Vorgehensweisen. Aber manchmal bleibt einem nichts anderes übrig, als vom schmalen Pfad der Tugend der Sachlichkeit abzuweichen. Es ist übrigens falsch, sich auf dem Standbein der Sachlichkeit sicher und unangreifbar zu wähnen. Wer sich so verhält, vergisst, dass Sachlichkeit nie frei von Resten verdrängter Subjektivität ist. Man ist zwar geneigt, Sachlichkeit zu den unentbehrlichen Tugenden wissenschaftlich Arbeitender zu zählen, aber da gibt es noch andere, wie Aufmerksamkeit für Untergründiges, einführende Phantasie, Zweifel an der eigenen Selbstgewissheit usw.

Hermeneutik ist eine Kunst und eine Wissenschaft. Ein Hermeneutiker der Artefaktenwelt ahnt mehr, als er verlässlich wissen kann. Aber es gibt für ihn nicht nur eine und schon gar nicht die angeblich einzig sichere Erschließungsmethode. Es gibt intuitiv-poetische oder künstlerische Erkenntnismöglichkeiten so gut wie wissenschaftlich-sachlich disziplinierte. Wollte man das fluktuierend-assoziative Wahrnehmen oder das in ihm angelegte spontan-intuitive Erkennen aus den Kulturwissenschaften ausgrenzen, würden sie wohl kaum sensibel für das Unsichtbare werden. Schräger Blick heißt auch, die Tücke der Forschungsblindheit zu umgehen, die bei Bevorzugung einer einzigen Sichtweise entsteht, so sachlich sie auch sein mag.

Was folgt daraus? Jede Arbeit am Gegenstand eines Forschungsinteresses sollte mehrperspektisch geplant werden, in einem Mix von Inansichtnahmen, methodischen Instrumentierungen und Analyse-Versuchen. Es sollten unterschiedliche Ansätze und Verfahren auf ein und dasselbe Objekt angewendet und nicht eine einzige, dazu noch konventionell abgesicherte Annäherungsweise darauf bezogen werden. Wir wissen aus Erfahrung, dass selbst bei strikter Einhaltung wissenschaftlicher Diskursregeln nie etwas Endgültiges, sondern immer nur etwas vorläufig Gesichertes herauskommen kann.

Ich empfehle dazu die Re-Lektüre von Texten des Wissenschaftstheoretikers Paul Feyerabend, der behauptet hat, »dass die Daten nicht einfach einen objektiven Sachverhalt beschreiben, sondern auch subjektive, mythische, längst vergessene Auffassungen über diesen Sachverhalt« enthalten. Es erweise sich daher »als äußerst unklug, die Daten ohne weitere Umstände über Theorien entscheiden zu lassen« (Feyerabend 1997a: 87). Ein Jahrzehnt später schreibt er: »Außerdem gibt es nicht nur einen Zugang zum Wissen, die Wissenschaft, sondern viele solcher Zugänge. Die Wissenschaft [...] ist nicht konsistent. Sie ist selbst eine Collage, nicht ein System.« (Feyerabend 1997b: 193f.)

Feyerabend ist ein harter Brocken für streng Wissenschaftsgläubige. Für die Kulturwissenschaften könnte er höchst anregend sein, obwohl auch hier das Beharren auf einem festen Standpunkt oder einer einzigen Sicht durchaus anzutreffen ist.

Welchen Aufruhr in der Wissensgemeinschaft einer Disziplin nur ein einziger ihr abverlangter Blickwechsel verursachen kann, habe ich selbst erlebt. Um 1974 hat es im Hessischen Landesmuseum Darmstadt ein Symposium zur Vorbereitung einer großen Jugendstil-Ausstellung gegeben. Ich bin dort mit der Forderung aufgetreten, man möge dem Event im Katalog eine gesellschaftsanalytische Darstellung der Zeit um 1900 unterlegen. Dieses Ansinnen stieß auf einhelligen Widerstand aller anwesenden Kunsthistoriker. Einer soll während der Pause gewettert haben, ich sei ja gar kein Kunstwissenschaftler, überdies nicht promoviert und bekanntlich ein Linker. Das stimmte alles. Aber ich hielt meinen Vorschlag vor dem Hintergrund der 68er-Erfahrung für berechtigt. Aus ihr resultierte zwingend die Forderung nach einer Neuorientierung der kulturwissenschaftlichen Perspektive.

Schützenhilfe bekam ich unerwartet von einer Dame, die das zur Diskussion stehende Ausstellungskonzept des Museums einen Krautsalat nannte. Heute würde man mich weder auf der Seite der Krautsalatiers, noch auf Seite der resolut ordnungsliebenden Dame finden, sondern auf einer Ebene der Relativierung wissenschaftlicher Positionen und Einsichtnahmen. Man kann das einen postmodernen Standpunkt nennen oder die mehrperspektivische Orientierung des Forschungsinteresses. Ich meine ein Crossover unterschiedlicher Forschungsinteressen und Methoden-Entwürfe, auch um den Preis des Auseinanderfallens von Ansichten, Arbeitsweisen und Ergebnissen. Es entstünde an Stelle der verbreiteten Gleichmäßigkeit positivistischer Tatsachengläubigkeit und Detailverliebtheit ein Flickenteppich divergenter Befunde, der von vielen Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern unter wechselnden Forschungsperspektiven, Verfahrensansätzen und methodischen Instrumentierungen zu einem Patchwork zusammengefügt würde. Mag sein, dass dadurch die Unübersichtlichkeit des Forschungsfeldes der Design- und Kulturgeschichte noch vergrößert würde, schon heute potenziert durch die Unendlichkeit digitalisierter Erfahrungsräume, also durch Forschungsgegenstände, die – völlig unsichtbar – eben keine Dinge mehr sind. Gleichwohl wird das polyfokale Sehen unvermeidlich. Es ginge darin um eine mäandernde Streuung von Blickwechseln und Vorgehensweisen, auch um solche, die in der Wissenschaftslandschaft noch nicht gebräuchlich sind oder sogar als abwegig gelten würden.

Feyerabend hat schon vor 30 Jahren den Gebrauch »alternativer Beobachtungssprachen« gefordert und davor gewarnt, allein »kognitive Sprachen« zu verwenden (Feyerabend 1997a: 102, 104). Seine Empfehlungen laufen alle auf eine Auflösung erstarrter Modellformen des Forschens und auf eine Sprache hinaus, die den konkreten Gegenständen gerechter würde als ausgetrocknete Begrifflichkeit. Wenn ich von einem Patchwork von Forschungsarbeiten spreche, meine ich Vielfarbigkeit und eine Art pointilistischen Pluralismus von Standpunkten, Sichtweisen, Sprachformen, Arbeitszielen und Interpretationswerkzeugen, darunter auch das Prinzip Sachlichkeit in seiner Anwendung, wo es nützlich ist.

Dass das polyfokale Sehen auch zur Erforschung der Institutionengeschichte hilfreich ist, sieht man am Beispiel aktueller Erarbeitungen zur Geschichte des Deutschen Werkbundes. Dazu liegen seit 2007 die Herausgeber-Bände von Gerda Breuer und Winfried Nerdinger vor (Breuer 2007; Nerdinger 2007), bestückt mit Forschungsbeiträgen zahlreicher Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler. Die multispektrale Ausrichtung erscheint demnach gegeben. Freilich fehlte mir eine zusammenfassende kritische Würdigung dieser eminent deutschen Institution, das heißt, eine Geschichte ihrer Verwicklungen in ein fragwürdig-ideologisiertes Rollenverständnis, das man gerade angesichts der reich dokumentierten Faktenforschungsergebnisse hätte darstellen können, was leider vor allem im Zusammenhang mit dem 100-jährigen Jubiläum in München versäumt worden ist. Ich habe deshalb der Neuauflage meines Buches zur Designgeschichte einen kritischen Exkurs über den Deutschen Werkbund eingefügt (Selle 2007: 363-373). Der ist natürlich einäugig abgefasst, aber jetzt bin ich – vorläufig – zufrieden: Wenn man heute alle aktuellen Äußerungen zur Geschichte des Werkbunds quasi wie in einem Stapel transparenter Folien übereinanderlegen würde, bekäme man wahrscheinlich das bisher realistischste Bild dieser Institution.

Daraus folgt: Wir brauchen in den Design- und Kulturwissenschaften an Stelle monolithischer Paradigmenblöcke viele verschiedene Standpunkte, Ansätze und Perspektiven und den Verzicht auf das Rechthaben-Wollen um jeden Preis. Wir brauchen experimentelle Formen des Sprechens über die Dinge, über ihre Handhabungs- und Wahrnehmungsweisen im Alltag, das heißt über die Erfahrungsräume, in denen sie wirksam werden. Und nie sollten wir vergessen, dass die Dinge so zurückschauen, wie wir sie ansehen, und dass sie umso entschlossener schweigen, je vermeintlich »objektiver« wir ihnen begegnen.

Wie ein Objekt seinerzeit wahrgenommen worden ist, wissen wir nicht. Wir kennen weder das Bewusstsein, noch das Unbewusste und die Erfahrungsbiografien seiner Gebraucher. Was einmal kulturelle Wirklichkeit war, versuchen wir uns vorzustellen. Wir arbeiten mit Rückprojektionen unserer eigenen Wirklichkeitserfahrung auf die Gegenstände und bleiben dabei dem eigenen Standort in der Kulturgeschichte verbunden und entsprechend befangen.

Daraus folgt: Alle Rekonstruktionsversuche vergangener Wirklichkeiten, aber auch Einsichtnahmeversuche in Gegenwärtiges, das morgen schon Gestriges sein wird, erzeugen ungenaue »weiche« Bilder dessen, was einst geschehen ist oder heute in der täglichen Reproduktion von Wirklichkeit geschieht. Wir entwerfen diese Bilder, während wir angeblich nur sachlich forschen und unsere Quellenstudien betreiben. Aber wie viel Träumerisches haftet Vorstellungen an, die wir uns vom unsichtbaren Kulturprozess machen? Es empfiehlt sich, im aktuellen Buch der Philosophin Petra Gehring über Traum und Wirklichkeit nachzulesen, wie offen die Türen zwischen

der Tatsachenwelt und der Imagination womöglich stehen (Gehring 2008: 241).

Produzieren wir vielleicht gar nur halb geträumte, halb sachlich fundierte Bilder der Gegenstände unseres Interesses? Wechseln wir nicht immer wieder zwischen Einbildungen und Fakten? Man möge seine Sache daher eher spielerisch angehen.

Zur lustvollen Praxis design- und kulturwissenschaftlichen Arbeitens gehören das Jonglieren mit Annutungen und Vermutungen, die Abenteuer des Blickwechsels und der gewagten Interpretation, der Zweifel an der eigenen Rechthaberei und das einverständliche Lächeln, mit dem man Dingen begegnet, die einen sogleich zum Narren halten werden.

Als seriöser Wissenschaftler wie als Amateur hat man ein Auge für die Dinge. Manchmal legt man ihnen auch sein Herz zu Füßen. Sie aber entziehen sich in die Ferne der Ungreifbarkeit und schweigen. Eben das macht sie faszinierend.

LITERATUR

Bergmann, Martin/Bohmann, Gernot/Gruendl, Harald (2008): *The Cooked Kitchen. A Poetical Analysis*, Wien: Springer.

Breuer, Gerade (2007) (Hg.): *Das Gute Leben. Der Deutsche Werkbund nach 1945*, Tübingen/Berlin: Wasmuth.

Feyerabend, Paul (1997a): *Wider den Methodenzwang*, Frankfurt/Main: Surhkamp.

Feyerabend, Paul (1997b): *Zeitverschwendung*, Frankfurt/Main: Surhkamp.

Gehring, Petra (2008): *Traum und Wirklichkeit. Zur Geschichte einer Unterscheidung*, Frankfurt/Main und New York: Campus.

Merleau-Ponty (1994): *Das Sichtbare und das Unsichtbare*, München: Fink.

Nerdinger, Winfried (2007) (Hg.): *100 Jahre Deutscher Werkbund 1907-2007*, München: Prestel.

Selle, Gert (2007): *Design im Alltag. Vom Thonetstuhl zum Mikrochip*, Frankfurt/Main: Campus.

Selle, Gert (2007): *Geschichte des Design in Deutschland*, Frankfurt/Main und New York: Campus.

Selle, Gert/Boehe, Jutta (1986): *Leben mit den schönen Dingen. Anpassung und Eigensinn im Alltag des Wohnens*, Reinbek: Rowohlt.

WIE DAS SOZIALE GESTALTET WIRD

I. FORMEN DES ALLTAGS

Performative Räume – Verführerische Bilder – Montierte Blicke

Zur Konstruktion von Geschlecht im Interieur

CHRISTIANE KEIM

2005 veröffentlichte das Modemagazin *W* unter dem Titel *Domestic Bliss* eine Fotoserie von Steven Klein, in der die Hollywoodstars Brad Pitt und Angelina Jolie als Paar der 1960er Jahre auftreten, »*playing house in Palm Springs*«. ¹ Die Fotografien zeichnen sich durch den ständigen Wechsel des *mise en scène* und der dadurch erzeugten Stimmungen aus: Szenen stereotyper Häuslichkeit alternieren mit Darstellungen einer in leeren Posen erstarrten Paarbeziehung, die, so legen es weitere Aufnahmen des Portfolio nahe, immer wieder in Situationen von Bedrohung und Gewalt übergehen. Der Schauplatz dagegen bleibt, von wenigen Ausnahmen abgesehen, stets der gleiche: das vorgestellte Familien- und Eheleben spielt sich im Interieur ab.

Die Settings der Serie nehmen dabei Bezug auf einen spezifischen architekturhistorischen Ort. Kleins Referenz gilt den Bauten des 1945 bis in die 1960er Jahre verfolgten Case Study House Programms, das Wohnmodelle für den amerikanischen Mittelstand der Nachkriegszeit propagierte (vgl. Shulman 2000). Der Bezug ist hier allerdings ein doppelter, richtet er sich doch sowohl auf Architektur und Interieur wie auf deren mediale Repräsentationen. Der Architekturfotograf Julius Shulman hatte die Häuser durch eine Vielzahl von Aufnahmen wiedergegeben; erst durch seine suggestiven Bildfindungen fanden die Bauten internationale Beachtung und wurden zu Ikonen westlicher Lebensform. Gehören die Musterhäuser zum Kanon der Architekturgeschichte der Moderne, haben Shulmans Fotografien Eingang in das kulturelle Bildgedächtnis gefunden ². Worauf Kleins bis zu regelrech-

1 <http://mydesignfix.com/2009/06/domestic-bliss-steven-klein/> (12.10.2010)

2 Silke Wenk weist auf die besondere Funktion des kulturellen Bildgedächtnisses hin, die vor allem daraus resultiere, dass es Dimensionen nicht nur des Überindividuellen, sondern auch des Politischen enthalte. »Das kulturelle Bildgedächtnis ist den Individuen nichts äußerliches, es bestimmt, was wie gesehen

ten Zitaten reichende Adaptionen sich dabei genau beziehen, auf die Architekturen *oder* ihre Bilder, ist nicht zweifelsfrei zu entscheiden.

Die Fotoserie dient mir hier als Ausgangspunkt für meinen Beitrag zum Interieur und seiner Bedeutung für die Konstituierung des Subjektes, das, wie zu zeigen sein wird, ein geschlechtlich markiertes ist. Ich bewege mich dabei auf dem Terrain eines Forschungsfeldes zu Architektur und Wohnen, das transdisziplinär ausgerichtet ist, jedoch in erster Linie von Prämissen und methodischen Ansätzen der Visual Studies und Gender Studies geprägt ist.

Dieses Forschungsfeld geht von einer engen Beziehung zwischen visuellen und räumlichen Ordnungen aus, die an der Herstellung von Bedeutungen und gesellschaftlichen Machtverhältnissen beteiligt sind. Bild und Raum stellen sich aus dieser Perspektive nicht als getrennte Einheiten, das heißt, des Realen auf der einen und des Imaginären auf der anderen Seite, sondern als aufeinander bezogene, interagierende Teile eines Gefüges dar. Der materielle Raum ist demnach stets verbunden mit Imagines, die Vorstellungen evozieren und Stimmungen vermitteln. Miteinander vernetzte Strategien der Visualisierung und Verräumlichung, anders gesagt, ein komplexes System von Raumanordnungen, Bildinszenierungen und Blickpositionierungen bestimmen Wahrnehmung und Verortung der Betrachter/-innen; sie organisieren, was sichtbar (oder auch unsichtbar) wird und wer von welchem Standort aus das »Zu-Sehen-Gegebene« in den Blick nehmen kann (Nierhaus 2006: 59).

Beim Interieur ist die gegenseitige Abhängigkeit von Materialität und Imagination bereits in der Begriffsbedeutung selbst angelegt. Wer vom Interieur spreche, so Charles Rice, könne sowohl das Innere eines Gebäude meinen wie die Repräsentation eines Innenraumes:

»Doubleness is manifest in a semantic development that marks the emergence of the interior [...] The interior thus emerged with significance as a physical, three-dimensional space, as well as as an image, whether it be a two-dimensional representation such as a painting, a print in a portfolio of decoration, or a flat backdrop that could conjure up an interior as a theatrical scene [...] Significantly, doubleness involves the interdependence between image and space, with neither sense being primary.« (Rice 2007: 2)

Untersuchungen zum Wohnen aus der Forschung zu Raum und Geschlecht in Kunst- und Kulturgeschichte erweitern und differenzieren diese These auf der genannten theoretisch-methodischen Grundlage: Wohnen, so weisen die Beiträge nach, vollzieht sich in vielfältigen Konstellationen, die sich nicht in

und mit welchen Bedeutungen verbunden wird. [...]« Unter Berufung auf Kaja Silverman spricht Wenk von im Bildreservoir vorgegebenen »Darstellungsparametern«, die sich als das »Vor-Gesehene« unversehens aufdrängen, selbst dort, wo ein Rückgriff auf Vorhandenes nicht systematisch geplant ist (Wenk 2005: 22; Silvermann 1997: 58).

der von Rice angeführten »doubleness« erschöpft, sondern darüber hinaus auch Wahrnehmungen und Betrachterpositionen umfaßt. Zwischen Bewohner/in und Wohnung/Interieur laufen beständig Kommunikationsprozesse ab, bei denen Bedeutungen erzeugt und ausgetauscht werden; erst durch diese Interaktionen wird »Wohnen mit und im Bewohner in Gang gesetzt« (Nierhaus 2006: 59).

Signifikantes Merkmal der Beziehung zwischen Nutzer/-innen und Interieur ist seine Performativität: Mit den sozialen und kulturellen Kontexten ändert sich auch die Struktur der Konstellationen; die medientechnologische Entwicklung beeinflusst zudem die Art und Weise, wie Bilder entstehen und präsentiert werden (vgl. Hentschel 2001).

Im Folgenden sollen deshalb exemplarisch einige Anordnungen von Bild/Raum/Bewohnern im 19. und 20. Jahrhundert vor jeweils unterschiedlichem kulturellen Hintergrund vorgestellt werden. Dabei werde ich den Schwerpunkt auf die Frage legen, wie Geschlecht im Interieur produziert wird, und zwar zum einen als Markierung der Subjekte und zum anderen als Einschreibung in die Objekte. Vorauszuschicken ist an dieser Stelle, dass ich mich jeweils auf Konzepte beziehe, die Modelle anbieten und Idealvorstellungen entwerfen. Formen sozialen Gebrauchs, die über die Aneignung der jeweiligen Konzepte Auskunft geben könnten, müssen unberücksichtigt bleiben.³

I. SCHAUPLATZ ÄSTHETISCHER KULTUR: DAS INTERIEUR DES 19. JAHRHUNDERTS

Das Interieur kann eine Erfindung des 19. Jahrhunderts genannt werden. Die moderne Industriegesellschaft entwickelte den Grundsatz separater Sphären, nach dem der Bereich des Öffentlichen vom dem des Privaten getrennt zu denken sei. Diese Dichotomisierung eines »Draußen« der Produktion und des Staates und eines »Drinnen« der Reproduktion und Rekreation konstituierte die Wohnung als einen Ort, an dem Privatheit bzw. das Subjekt als Privates mit seinen Gefühlsbindungen und Wertevorstellungen geformt wird.

»Das Private wurde im 19. Jahrhundert neben Öffentlichkeit und Produktion zu einer zentralen gesellschaftlichen Formation von Wertkategorien und seine »Mitte« ist das Wohnen. Es wurde als Ort der gesellschaftlichen und gesellschaftspolitischen Formierung von Individuum, Familie, Geschlechterdifferenz und Privatheit, samt all ihrer sozialen Implikationen (Warenkonsum, geschlechtliche Arbeitsteilung, Familienstruktur etc.) situiert« (Nierhaus 2006: 58f.; vgl. auch Sparke 2010: 9).

3 Wie die Frage nach der Aneignung durch wechselnde Bewohnerschaften in das methodische Gerüst der Interieurhistoriografie integriert werden könnte, wird zur Zeit gerade diskutiert (vgl. die Beiträge der Konferenz Interior Lives 2010 des Modern Research Centre, Kingston Universität London).

Privatheit und Wohnen als Projekt der Verbürgerlichung verlangte nach räumlichen und bildlichen Anordnungen, in und mit denen die Kompetenzen des Wahrnehmens und entsprechenden Agierens eingeübt werden konnten, die zur Erlangung eines spezifischen Weltverhältnisses für notwendig erachtet wurden.

Diese weitreichende Bedeutung des Interieurs für die Formierung von Individuum und Gesellschaft erklärt das zeitgenössische Interesse am Thema. Besonders in der zweiten Jahrhunderthälfte nimmt die Zahl einschlägiger Literatur stetig zu. Einrichtungsratgeber, Zeitschriften zum Bereich der Innendekoration und Abhandlungen zur künstlerischen Gestaltung des Hauses konzipieren das ›ideale‹ Heim und seine Bewohner/-innen und geben Handlungsanweisungen für die Realisierung der Idealvorstellungen (Nierhaus 1999a: 84f.; Rossberg 1999).

Wie sahen die Interieurs aus bzw. wie sollten sie aussehen?

Bei der bürgerlichen Wohnung nach 1850, stellt Wolfgang Brönnner in seiner einschlägigen Untersuchung fest, »handelt es sich um ein formal und funktional differenziertes Gebilde. Das heißt, Form und Funktion der einzelnen Räume sind aufeinander bezogen und bilden einen immer festeren, auch mit der Zeit formelhafter werdenden Kanon« (Brönnner 1982: 368). Konkret wurden diese Differenzierungs- und Formalisierungsstrategien in der Zuordnung der Räume zu definierten Zwecken und in ihrer Ausgestaltung in unterschiedlichen Stilen (Nierhaus 1999b: 96). Eine Vielzahl kleinerer Gegenstände wie Lampen, Vasen, Blumenständer, Figuren und Statuetten komplettieren das Mobiliar, dessen Teile malerisch gruppiert und referentiell aufeinander bezogen wurden. Durch symbolische Besetzungen und assoziative Verbindungen riefen diese Ensembles eine gleichnishafte Bilderwelt hervor, die an die Bewohner appellierten, sie in einen dialogischen Austausch einbanden (Nierhaus 1999b: 100f.). Schließlich sorgten textile Hüllen, die Oberflächen der Möbel und Wände überzogen und Fensteröffnungen verdeckten, für die Abschließung von der Außenwelt, die Walter Benjamin von der historistischen Wohnung als »Futural« der Menschen sprechen ließ (Benjamin 1982: 292). Das ideale Interieur zeigt sich als Kontinuum von sich überlagernden Raum- und Bildeinheiten, die eine enge Verbindung mit den Bewohnern anstrebten, seien diese nun über Blickbewegungen als Betrachter angesprochen oder durch ihre Körper integraler Teil des Zu-Betrachtenden.

Dieses Beziehungsgeflecht erhielt seine besondere Ausprägung durch die Kodices der Geschlechterordnung. Die Differenzierung nach Funktionen korrespondierte mit einer Markierung männlicher und weiblicher Orte, Stilcharaktere wurden mit Geschlechtscharakteren korreliert: So sollte etwa die im altdeutschen Stil gehaltene Ausstattung des Arbeitszimmers die Tatkraft und Konzentrationsfähigkeit des Mannes repräsentieren, während die Rokokoformen des Salons komplementär auf die Zerstretheit der Frau verwiesen. »Insgesamt ist bei den raum- und geschlechtsbezogenen Benennungen der Ausstattungen das für die Geschlechterstruktur charakteristische,

dichotomische Gegensatz- bzw. Ergänzungsdenken bezeichnend. Konzentration im Herren- und Speisezimmer versus Zerstreuung im Salon und Damenzimmer.« (Nierhaus 1999b: 106) (vgl. Abb. 1) Die Bedeutung von Geschlechterkonstrukten im Interieur geht jedoch darüber hinaus und erstreckt sich auf die Wohnung als Ganzes. »Die Beförderung des Schönen« befindet der bekannteste unter den Kultur- und Wohntheoretiker der Zeit, Jakob Falke, stellvertretend für viele andere, sei die ureigenste Aufgabe der Frau; Falke bezog sich damit auf die der bürgerlichen Frau übertragene Verantwortung für die Entfaltung einer ästhetischen Kultur, die in der Wohnung ihren bevorzugten Schauplatz erhalten sollte (Falke 1871: 347). Die Aufforderung an die Frauen zur tätigen Arbeit für die »Kunst im Hause«, von der Assemblierung der Möbel und Dinge bis zur Produktion von textilen Umhüllungen in Handarbeiten reichend, verband sich dabei mit der Identifizierung von Weiblichkeit und Material. In schöngeistiger sowie in wissenschaftlicher Literatur trifft man auf Anverwandlungen von Stoffen und weiblichem Körper (Nierhaus 1999a: 88f.), idiomatisch in Begriffen wie der »seidenweichen Haut« oder »samtweichen Haaren« komprimiert; in der zeitgenössischen Malerei findet sich eine Vielzahl von Darstellungen handarbeitender oder auf Liegemöbeln ruhender Frauen in Kleidern, die sich harmonisch in die »kunstreich geschmückte Umgebung« (Falke 1871: 456) einfügen. Bei diesen Analogsetzungen ist es insbesondere das Ineinanderübergehen von Stoff und weiblichem Körper, das betont wird, nahezu eine Amalgamierung von Stoff und Körper, die als Ausdrucksmedium des Wohngefühls dient (Nierhaus 1999a: 87). In den Wohnkonzepten des späten 19. Jahrhunderts waren Vorstellungen von Geschlecht und Geschlechterrollen somit gleichsam überdeterminiert: Als Gestalterinnen und Geschmacksbildnerinnen waren die Frauen für die Realisierung des Wohnens ebenso gefragt wie Figurationen von Weiblichkeit für die Anmutungsqualitäten des Interieurs als eigentlichem Kern des Privaten.

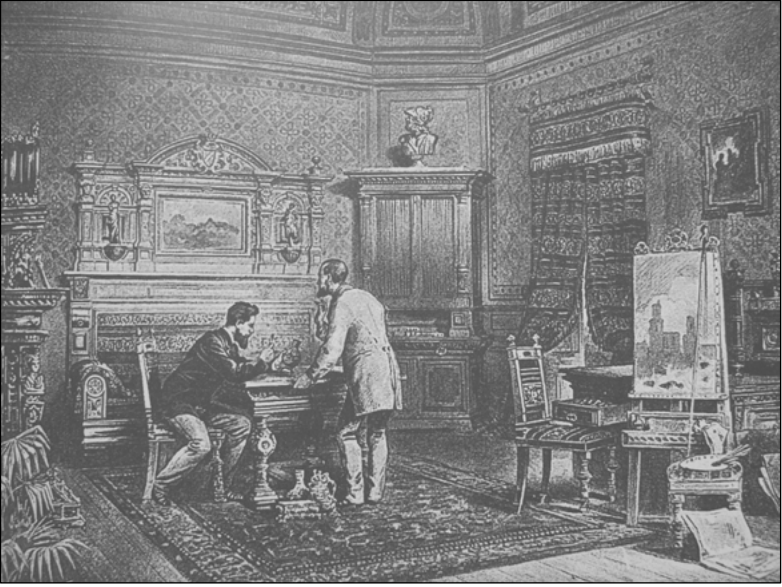


Abb. 1: Herren-Zimmer 1879

II. BEFREITES WOHNEN ODER BEFREIUNG VOM WOHNEN? KONZEPTE DER ARCHITEKTUR-AVANTGARDE IN DEN 1920ER JAHREN

Die Ubiquität von Frau und Weiblichkeit im damit grundsätzlich als weiblich definierten Interieur stellte für die Vertreter der Wohntheorie ein zu nutzendes Potential dar, war für sie gleichzeitig aber auch mit Risiken behaftet, die Kontrollmaßnahmen erforderlich machten. Mit der Aufforderung, das Familienheim auszusmücken, erging daher an die Frauen zugleich die Mahnung, bei der Verschönerungsarbeit das rechte Maß einzuhalten und sich vor Übertreibungen zu hüten. Als sich die Diskussion um künstlerische Reformen gegen Ende des Jahrhunderts verschärfte und auf das Gebiet der angewandten Künste zu konzentrieren begann, ging der Wunsch nach der Reglementierung weiblichen Tuns in das Interesse über, mit Blick auf den Berufsmarkt Zuständigkeiten zu klären. Während sich auf den Gebieten von Innendekoration und Kunstgewerbe für Frauen die Möglichkeit zur Professionalisierung bot, sahen viele Vertreter der Reformbewegung gerade hier ein probates Betätigungsfeld, um ihre innovativen Ideen zu verwirklichen (Bischoff/Threuter 1999: 10). Künstler wie Henry van de Velde oder Peter Behrens entschieden sich um die Jahrhundertwende für eine Laufbahn als Architekten *und* Kunsthandwerker. Die Zuständigkeit für alle Lebensbereiche als potentiellen Austragungsorten des Neuen reklamierend, ordneten sie die Gestaltung des Interieurs ihrem Kompetenzbereich zu und bemühten

sich, sowohl den Einfluss des Weiblichen wie der Frauen auf die Wohnung zu beschränken. Gottfried Sempers Theorie der Bekleidung, die den Architekturdiskurs des 19. Jahrhunderts auf eine neue Grundlage gestellt hatte, gab den Bestrebungen der Reformer die Richtung vor. Semper sah im Wandabschluss (des Hauses) ein Kleid, das nächstgeordnet zur textilen Bekleidung des menschlichen Körpers Schutz vor der Witterung bot; in dieser primären Zweckbestimmung müsse die textile Hülle als Ursprung der Architektur verstanden werden. Sempers Favorisierung der ornamentierten Hülle gegenüber der Konstruktion verlieh der Beschäftigung mit kunsthandwerklichen Gegenständen Legitimation; die evolutionsgeschichtliche Ausrichtung seiner Theorie, die vom historischen Wechsel der jeweiligen (Architektur-)Kleider ausging, gestattete es den Vertretern der Reform zudem, für eine zeitgemäße Form der Wohnung und ihrer Ausstattung zu werben (vgl. Threuter 2001). Mit der Annahme einer historischen Kontingenz der Be-Kleidungen entstand aber auch ein Dilemma, das Handeln und Rede der Modernisierer nachhaltig begleiten sollte: Wenn die Hüllen austauschbar waren, haftete ihnen zwangsläufig der Charakter des Modischen an. In seiner Studie *White Walls, Designer Dresses* hat Mark Wigley analysiert, wie das »Gespenst« der Mode und damit des Weiblichen den Architekturdiskurs der Moderne regelrecht verfolgte und durch den Einsatz rhetorischer Mittel gebannt werden sollte: »If modern architecture haunts contemporary debates then it is itself haunted by the spectre of fashion. [...] Although the phenomenon is rarely, if ever, analyzed as such, and the term is only invoked to reestablish the limits, the space of modern architecture is defined by its exclusion of fashion.« (Wigley 1995: 52)

Das galt auch für die Programme des in den 1920er Jahren entstandenen sog. *Neuen Bauens*, dessen Protagonisten sich von dem Ziel, das Ornament zu zähmen, wie sie die Kunstgewerbereform um 1900 zunächst angestrebt hatte (Ocón Fernández 2004), lossagten und zum Verzicht auf die Hülle zugunsten des »wahren« architektonischen Kerns aufriefen. Das Interieur sollte von allen verführerischen Bildern »gereinigt«, die Dinge in ihm zum Schweigen gebracht werden, um seine »klare« Form unverstellt hervortreten zu lassen. »Licht, Luft, Bewegung, Öffnung« fasste Sigfried Giedion in der Programmschrift *Befreites Wohnen* schlagwortartig Leitgedanken und Zielvorgaben zusammen (Giedion 1929: 7). Mit der Durchsetzung der »reinen« Form war die Erwartung verbunden, Lebensweisen und Identität der Bewohner von Grund auf zu verändern: Der »Neue Mensch« in der »Neuen Wohnung« sollte mit dem ihn umhüllenden Futteral auch die Einschränkungen sozialer Differenzbildungen, damit auch die Klassen- und Geschlechterdifferenz, abstreifen.

Bauten wie die Wohnhäuser für die Lehrer des Bauhauses scheinen sichtbarer Beweis für eine kongeniale Umsetzung des Programms in die Baupraxis. Der Bauhausdirektor Walter Gropius konzipierte die sog. Meisterhäuser 1926/27, nachdem mit dem Umzug von Weimar nach Dessau der Übergang vom Ideal handwerklicher Fertigung zur Industrieform in die

Wege geleitet worden war. Die Neubauten standen interessierten Besuchern zur Besichtigung offen, ein größeres Publikum fanden sie aber durch die Publikationen des Bauhauses. 1930 stellte Gropius die Meisterhäuser in der von ihm und Laszlo Moholy-Nagy herausgegebenen Reihe *bauhausbücher* vor (Gropius 1974).⁴ Die überwiegend aus Fotografien und wenigen Textpassagen bestehenden Darstellungen visualisieren die Häuser als plastisch entwickelte, ornamentlose Kuben, bei denen die Grenzen zwischen Natur und Architektur sowie zwischen Innen- und Außenräumen fließende Übergängen gewichen sind: Die Häuser werden in den »baum- und pflanzenwuchs« der Umgebung »eingewebt« (ebd.: 88), große Fenster und Außenwohnräume durchbrechen die Wände und öffnen sie nach außen. Das Raumprogramm verzichtet auf eine geschlechtstypografische Differenzierung der Räume; aus dem Interieur ist der »unnötige Ballast [...] vergangen[r] Gesellschaftsformen« (ebd.: 101) entfernt worden, Bleiberecht genießen nur noch die Möbel und Gegenstände, die für ein »sinnvolles funktionieren des täglichen Lebens« (ebd.) notwendig erscheinen. Dieser Primat der Funktionsgerechtigkeit, das Stilformen obsolet werden lässt, bestimmt die abstrakte Formgebung.

Sind hier aber wirklich alle Elemente, die das historistische Interieur auszeichneten, verschwunden, wird der narrative mit Geschlechterimagines aufgeladene Bilderfluss durch den transparenten Raum ersetzt? Und: Sind die Bewohner aus den ihr Verhalten regulierenden Konstellationen von Bild und Raum entlassen, die Frau von Zuständigkeit für die Gestaltung der Wohnung »befreit«?

Eine eingehendere Betrachtung der visuellen Repräsentationen im Bauhausbuch lässt hier Zweifel aufkommen. Die Fotografien des Buches inszenieren die Häuser als visuelle Erlebnisse, die durch alternierende Blickpositionierungen und einprägsame Bildgestaltungen hervorgerufen werden. So bezieht etwa der Blick durch die »ungeteilte spiegelglasscheibe« im Esszimmer des Direktorenhauses (Haus Gropius) den umgebende Kiefernwald szenisch in den Wohnraum ein. Die Großflächigkeit der Fensteröffnungen evoziert eine direkte Nähe zur Natur, Lichtreflexe und Spiegelungen auf den Oberflächen der Wände und Stützen verstärken den Effekt eines Verschwimmens bis sich Sich-Auflösens des Innenraums in den Landschaftsraum hinein. Die postulierte Klarheit des stereometrischen Raumes geht in der malerischen Wirkung der Natur nahezu unter. Einem bildkompositorischen Muster folgt auch eine weitere Aufnahme des Esszimmers, allerdings ist hier die hergestellte Erlebnisqualität eine grundsätzlich andere. Eine Raumnische in den Fokus rückend, stellt die Aufnahme aus Wechselbildrahmen, Besteckschrank und Teilen der Fensterumrahmung ein Bildensemble geometrischer Formen zusammen, dass an abstrakte Objekte von Künst-

4 Der 1930 zuerst erschienene Band ist in vier Abschnitte gegliedert. Neben den Meisterhäusern werden auch das Bauhausgebäude, die Siedlung Törten und das Arbeitsamt Dessau vorgestellt.

lergemeinschaften wie der DeStijl-Gruppe erinnert. Immer wieder wird der Betrachter, wie bei dieser Aufnahme, nahe an die Ausstattungsgegenstände herangeführt, Möbel, technische Gerätschaften, selbst die Lüftungsklappe des Direktorenwohnhauses werden aus ihrem räumlichen Kontext isoliert und als Einzelstücke vorgeführt. So vermitteln sie den Eindruck von Subjekten, durchaus ähnlich den psychisierten Dingen im historistischen Interieur.

Aus der modernen Wohnung, konstatiert Irene Nierhaus bezugnehmend auf das Haus Tugendhat von 1929, seien die Bilder keineswegs verschwunden, anstatt einer Bild-Tilgung habe vielmehr ein Bild-Wechsel stattgefunden: »Anstelle des narrativen Redeflusses der historistischen Interieurs tritt eine simultane Koexistenz von Bildeinheiten und Blickbewegungen, die mit Ausschnitt, Nah- und Fernblick, Aufscheinen und Verschwinden den Bewohner als aktiven Wahrnehmungskörper definieren und in Bewegung setzen [...].« (Nierhaus 2006: 68). Die Bewohner/-innen blieben damit in das Gefüge von Bild- und Raumeinheiten eingebunden, als Betrachter/-innen und ggf. auch als Bildobjekte: »Sie montieren Blicke, Bild- und Raumeinheiten zu einer losen Rahmenhandlung, in der sie sich selbst als Protagonisten beobachten« (ebd.).

Die Darstellung des Bauhausbuches zeigt die Räume der Meisterhäuser weitgehend menschenleer. Beim Direktorenhaus machen die Herausgeber allerdings eine wichtige Ausnahme. Den Fotografien der Innenräume stehen hier Streifen aus einem Film über das Haus gegenüber⁵, auf denen zwei weibliche Figuren zu sehen sind, die auf die Einrichtung verweisen, die Handhabung der Möbel und Geräte vorführen (vgl. Abb. 2). Die Textpassagen geben keine Auskunft über die Identität der Frauen, ihr jeweiliger Habitus und ihre räumliche Situierung lässt jedoch vermuten, dass es sich um die Ehefrau des Bauhausdirektors, Ise Gropius, und um das gemeinsame Dienstmädchen handelt. Das »In-Gang-Setzen« des Wohnens, das verdeutlichen die Bilder, fällt also unverändert in den Aufgabenbereich von Frauen. Ihre Handlungskompetenzen, bereits in den Wohnungen des 19. Jahrhunderts durch die Anweisungen der Ratgeberliteratur in die gewünschten Bahnen gelenkt und von den Kunstgewerbereformern im Sinne ihrer Modernisierungsagenda weiter spezifiziert, sind in den Meisterhäusern auf einen engen Aktionsradius beschränkt. Das standardisierte Mobiliar – alle vorgeführten Gegenstände stammen aus den Werkstätten des Bauhauses – wird durch gleichermaßen standardisiert wirkende Bewegungen präsentiert. Anstatt mit den Dingen im Sinne eines Einbindens in familiär kommunikative Strukturen umzugehen (Spickernagel 1992: 81), werden die Frauen von diesen in den Dienst genommen. Im Buch, erläutert Gropius im Vorwort, manifestiere sich die »einheitliche gestaltungsform« des Bauhauses, die

5 Der Film trug den Titel »Das Neue Haus«. Er wurde von der Humboldt-Film GmbH produziert (nach den Angaben im Tagebuch von Ise Gropius im Dezember 1926) und in der Kulturfilmreihe »Wie wohnen wir gesund und wirtschaftlich?« gezeigt.

wiederum Resultat einer »gemeinsame[n] geistesrichtung« sei (Gropius 1974: 10). Dies schließt die Publikation mit ein, auch die Reihe der Bauhausbücher gehörte zu den Arbeitsergebnissen, mit der die Corporate Identity der Institution etabliert werden sollte. In der typografischen Gestaltung entwickelte Mitherausgeber Moholy-Nagy durch den Wechsel der Fotoformate und Schrifttypen, die vielfältige Kombination von Bildern und Schriften und die grafische Behandlung der Textpassagen ein differenziertes System »optischer Relationen«, das visuell durch simultanes Sehen bzw. synthetisierendes Zusammensehen erfasst werden musste. Das Buch war damit über den Zweck der Selbstrepräsentation hinaus als eine Art Wahrnehmungsschule konzipiert, die in die »objektive[n] Sehformen unserer Zeit«⁶ initiieren sollte. Vor diesem Hintergrund erhalten Frauen *und* Wohnung den Status von Bild-Zeichen, »einheitlich eingegliedert« (Gropius 1974: 12) in einen größeren Zusammenhang, dessen »Gesamtregie« die männlichen Protagonisten, Bauhausdirektor Walter Gropius und Bauhausmeister Laszlo Moholy-Nagy übernahmen (Keim 1997). Das ›Neue‹, die ›Neue Frau‹ wie die ›Neue Wohnung‹ ist Teil des Bauhausprogramms als einem in sich geschlossenen Ordnungssystem. Die traditionelle Zuständigkeit von Frauen für die Wohnung wird sowohl bewahrt wie einem Modernisierungsschub unterworfen, indem ihre Arbeit der Sicherung funktionalistischer Ästhetik dient.

6 »Fotografie, die objektive Sehform unserer Zeit« hieß der Titel eines Aufsatzes, den Laszlo Moholy-Nagy 1932 veröffentlichte (vgl. Müller 1994: 42).

ein übersichtlich geordnetes hausarchiv ermöglicht der hausfrau eine rasche orientierung in allen fragen des haushalts.

humboldt-film / berlin



Abb. 2: Ise Gropius am Doppelschreibtisch im Haus Gropius

III. DAS INNERE NACH AUSSEN TRAGEN: HAUS VANNA VENTURI

Noch in der Planungs- und Entstehungszeit der neuen Architektur rief das Dispositiv der Rationalisierung Kritik selbst aus den eigenen Reihen hervor. Geäußert wurden die Vorbehalte gegen die »Ingenieursästhetik« unter anderem von den wenigen Frauen, die sich wie die Designerin und Architektin

Eileen Gray selbst zu den Vertretern der Avantgarde zählten.⁷ Konsequenter Widerstand bildete sich dann ab den 1960er Jahren. Architekten der sog. Postmoderne wandten sich gegen Orthodoxie und universalistisches Denken des Funktionalismus, Feministinnen aus den Feldern Architektur, Geografie und Raumplanung bezogen Stellung gegen die Marginalisierung von Frauen in Architektur und Stadtplanung und intervenierten in die Doktrin naturalisierter Raumordnungen. Historische Untersuchungen brachten den Anteil von Frauen an der Gestaltung nicht nur der als privat definierten Räume, sondern der gesamten gebauten Umwelt ans Licht (vgl. u.a. Torre 1977; Hayden 1986); darüber hinaus machten sie deutlich, dass die Trennung von Öffentlichkeit und Privatheit von Beginn eine fragile Konstruktion war. Aktivistische Projekte wie das Womenhouse von 1971/72 griffen konventionelle Häuslichkeit und männliche Verfügungsmacht über weibliches Handeln an. Rauminstallationen mit eminent symbolischer Aufladung und als Lehrstücke konzipierte Performances, so erinnert sich Arlene Raven an das von ihr mitgetragene Projekt, »turned the house inside out. The isolation and anger that many women felt in the single-nuclear-family dwelling [...] were flung out at the public who came to see the environment and performances [...]« (Raven 1983: 5; vgl. auch Wilding: 1994).

Ein verbindendes Glied zwischen den Architekten der Postmoderne und den feministischen Aktivistinnen bildete die Fokussierung auf das Everyday (Highmore 2001), das als Bezugsrahmen an die Stelle der Ordnungsvorstellungen moderner Architekturplanung trat. Mit *Complexity and Contradiction* schrieb der Architekt Robert Venturi 1966 das Textbuch für die Hinwendung der Architekten zu Vielfältigkeiten und Widersprüchen des alltäglichen Lebens. Den Bruch mit der Vorkriegsavantgarde hatte Venturi im Grunde schon einige Jahre davor mit dem Entwurf des Wohnhauses für seine Mutter Vanna Venturi vollzogen. *Mother's House*, wie der Bau auch genannt wurde, zeichnete sich durch die Verbindung unterschiedlicher Formen, Stile und Materialien aus, die vielfältige An- und Einsichten eröffneten, Erwartungen weckten (und teilweise auch wieder enttäuschten) und Erinnerungen evozierten. Die Abkehr von den Glaubenssätzen der Moderne, behauptet Alice Friedmann in ihrer Untersuchung zum Verhältnis von Architekten und Auftraggeberinnen, mache bei Venturi nicht bei ästhetischen Fragen Halt. Dass der Architekt einen Richtungswechsel anstrebe, zeige sich vielmehr in der Rücksichtnahme auf die individuellen Bedürfnisse der

7 Eileen Gray, so weist Christina Threuter überzeugend nach, stellte mit ihrem Haus E.1027 von 1929 der Idee der ›Wohnmaschine‹ das Konzept eines von individuellen Spuren geprägten psychischen Raumes gegenüber. Die Architektin setzte dabei Repräsentationen geschlechtlicher Differenz strategisch ein, um das Haus als weiblichen Ort zu authentifizieren und die eigene Autorschaft zu behaupten. Mit Neuerungen wie technischen Innovationen oder besserer Belüftung und Belichtung der Wohnungen erklärte sich Gray dabei durchaus einverstanden (vgl. Threuter 2002).

Bewohnerin: »But it was the reinscription of the user/participant/observer at the very heart of the architectural project that marked Venturi's most radical break with modernism. Now the client became not simply a passive recipient but a participant in a process of communication and experience [...]« (Friedman 1998: 197). Nun ist der Rekurs auf die Bewohner, insbesondere die Bewohnerinnen in diesem Zusammenhang, wie gezeigt, aber keineswegs ein Besonderes, sondern vielmehr die Voraussetzung dafür, dass Wohnen überhaupt realisiert werden kann. Unterschiede ergeben sich allein in der Anordnung des Beziehungsgefüges bzw. in der Art und Weise, wie die Bewohner/-innen als Betrachter/Nutzer von Räumen und Bildern oder aber als Objekt des Blicks verortet werden. Gerade das Gestaltungsprogramm Robert Venturis, das Formen und Motive assoziativ an ein kulturelles und individuelles Gedächtnis bindet, stellte hohe Anforderung an die Sensibilität und Wahrnehmungsfähigkeit der Bewohnerin (vgl. ebd.: 199). Das bekannteste Bild, das von Vanna Venturi überliefert ist, ist gleichzeitig dasjenige, welches das Image des Hauses als Flaggschiff der Postmoderne begründete. Aus der Fernsicht gezeigt, sitzt Vanna Venturi mit einem Buch in der Hand auf einem Stuhl, eine Topfpflanze ist zu ihrer Linken platziert. Von der breiten Eingangsnische gerahmt erinnert die Szene an das Innenraummotiv der Lesenden im Interieur, hier von drinnen nach draußen verlegt und der Schauseite des Hauses aufgeprägt. Wie die eigenwillige Fassadengestaltung mit den asymmetrisch über die Wandfläche verteilten Fenstern, der zum Eingangstor verbreiterten Tür und dem aufgebrochenen Giebel, könnte die Szene als Dekonstruktion traditioneller Formen und Bilder von Haus und Häuslichkeit interpretiert werden. Eine Stellungnahme Venturis weist allerdings in eine andere Richtung: Die Gestaltungselemente, so Venturi, ließen die primäre Bestimmung des Hauses als eines Schutzraumes erkennen: »Some have said my mother's house looks like a child's drawing of a house – representing the fundamental elements of shelter – gable roof, chimney, door, and windows. I like to think this is so, that is achieves another essence, that of the genre that is house and is elemental« (Venturi 1984: 118). Dieser Lesart folgend, gälte es eine weitere Essenz hinzuzufügen, die auf der Fotografie des Hauses durch Rekurs auf das kunsthistorische Bildgedächtnis hervortritt: die der Frau als zentraler Figur des Wohnens.

Venturis Rede vom Haus als elementaren Raum findet ihre Parallele in der Auffassung des Philosophen Gaston Bachelard, der Häuslichkeit mit der Rückerinnerung an behütete Kindheit und Mutterliebe verknüpfte; seine Schrift *La Poétique de l'espace* erschien 1964 im gleichen Jahr, in dem Vanna Venturi ihr Haus bezog, in englischer Sprache (Bachelard 1964: 5-7).

Nach Einschätzung der britischen Kunst- und Architekturhistoriker Sharon Haar und Christopher Reed hatten die Bücher von Bachelard wie auch die von Emmanuel Lévinas großen Einfluss auf die postmoderne Architektur; insbesondere Vertreter einer traditionsverbundenen Fraktion, so die Autoren weiter, unterwarfen die Schriften einer Lesart, die diese als Wegweiser der eigenen Zielsetzungen erscheinen ließen (Haar/Reed 1996:

257f.).⁸ Diese nostalgisch orientierte Richtung habe sich bis gegen Ende des 20. Jahrhunderts gegenüber alternativen Ansätzen, die ein Umdenken vor allem in Hinsicht auf die Vielfältigkeit von Identitätskonzepten und Lebensentwürfen zu initiieren suchten, mehrheitlich durchsetzen können (Haar/Reed 1996: 269ff.); die Forderung nach einer grundlegenden Neubewertung und Umstrukturierung der Umwelt, wie sie etwa Leslie Kanes Weismann 1981 in ihrem Manifest für die Umweltrechte von Frauen aufstellte (Weisman 1981), stieß nur auf wenig Resonanz; noch weniger zog sie praktische Konsequenzen nach sich.

IV. INTELLIGENTE GERÄTE – HYPERAKTIVE KÖRPER: DAS INTERIEUR IM DIGITALEN ZEITALTER

Zwanzig Jahre später scheinen derlei Frontstellungen im Zeichen eines erneuten Paradigmenwechsel überholt zu sein. Im Jahr 2000 gab die Zeitschrift Arch+ ein Doppelheft mit dem Titel *Das vernetzte Haus* heraus. Gegenwärtig, so erklären die Redakteure die ausführliche Würdigung des Themas, erlebten wir einen Technologieschub, der sich ähnlich revolutionär auf die Gestaltung von Lebenswelten auswirken werde wie die industrielle Revolution (Kuhnert/Schnell 2000: 29). Sei seinerzeit die Mechanisierung Auslöser des Wandels gewesen, übernehme heute die Digitalisierung diese Funktion; habe in den 1920er Jahren das architektonische Modell der Wohnmaschine innovativen Charakter beanspruchen können, müsse dies heute für *das vernetzte Haus* gelten. Zwar erweisen sich die Begriffsverwendungen im Heft als so wenig eindeutig bzw. einheitlich⁹, dass der Terminus *vernetztes Haus* den Lesern eher als Etikett für unterschiedliche Ideenkonzepte und Vorstellungsbereiche denn als genau definierter Gegenstand gegenübertritt. Dennoch gibt es in dieser wie in anderen Darstellungen zum Themenfeld eine Reihe von Elementen, die Aufschluss darüber geben können, von welchen Vorstellungen über Wohnen und Interieur Entwerfer und Projektentwickler ausgehen (Keim 2002).

Möbel oder Ausstattungsensembles, so ist zunächst festzuhalten, spielen im *vernetzten Haus* eine untergeordnete Rolle. Im Mittelpunkt des Interesses stehen dagegen digital funktionierende Geräte, die mit den Bewohnern in Interaktion treten: Der Badezimmerspiegel, der Raum- und Wassertemperatur misst, die intelligente Schürze, mit der sich der Herd berührungsfrei anschalten oder die Töpfe bewegen lassen, der Screen, der Nachbarn und Freunde virtuell zu Sport und Spiel ins Haus einlädt (Kuhnert/Schnell 2000:

8 Bei der Unterscheidung von reaktionärer Postmoderne und »Postmoderne des Widerstandes« (»postmodernism of resistance«) berufen sich die Autoren auf die Definition des Kunstkritikers Hal Foster (vgl. Foster 1983: xif.).

9 Neben dem Begriff »vernetztes Haus« treten auch die Bezeichnungen »smart home«, »intelligentes Haus« oder »digitalisiertes Haus« auf.

43, und 45). Die Geräte übernehmen die gesamte Reproduktionsarbeit im Haus, jedwede Tätigkeit wird dabei nach aktuellen technologischen Standards verregelt und optimiert, damit vollständig entsinnlicht. Hatten Wohntheoretiker des 19. Jahrhunderts einen kommunikativen Austausch zwischen den Bewohnern und den ›beseelten‹ Dingen im Interieur propagiert und waren damit von einem Gegenüber der Dialogpartner ausgegangen, rücken die Apparate den Menschen nun direkt auf den Leib oder zumindest so nahe an ihn heran, dass die Trennungslinie zwischen Objekten und Subjekten verschwimmt. Parallel zu dieser Reduktion der Wohnvorgänge auf die bis zur Verschmelzung reichende Beziehung Mensch/Apparat werden Raumpläne umstrukturiert: Polyzentrische Anlagen, die eine situative Nutzung der Räume vorsehen, treten an die Stelle einer nach Wohnfunktionen unterscheidenden Innendisposition, wie sie auch noch in der Mehrzahl der Wohnungen des ›Neuen Bauens‹ zu finden waren. Die Aufhebung der Trennung zwischen Innen und Außen, zentraler Punkt in den Avantgarde-Programmen der 1920er Jahre, erreicht eine neue Qualität: Elektronische Medien holen via Smart Skins und Touch Screens Informationen und Bilder der Außenwelt ins Haus; umgekehrt ermöglichen sie den Zugriff von außen *auf* das Haus, sei es durch externe Arbeitgeber über Onlineverbindungen und Realzeitübertragungen, sei es durch Dienstleister, die von den intelligenten Geräten zur Ergänzung der Haushaltsvorräte aufgefordert werden. »Die neue Welt der personenbezogenen Dienste und Leistungen wird das Zuhause unendlich machen. Warum? Weil dieses Zuhause die Grenzen einreißt. Funktionale Grenzen [...] werden verschwinden. Architektonische Grenzen [...] werden verwischt.« (Kuhnert/Schnell 2000: 30) Mit den architektonischen Grenzen scheint auch die Unterscheidung zwischen privater und öffentlicher Sphäre endgültig obsolet. Früher, konstatiert Stefano Marzano, Leiter der Philips-Designabteilung, habe man sich in die Welt begeben müssen, um sich Anregungen zu holen oder andere Menschen kennenzulernen. Je mehr das Haus mit computerisierten Kommunikationssystemen ausgestattet werde, »die ein viel breiteres Spektrum von Stimulation, Erfahrung, Vergnügen und Interaktion gewähren, um so größer wird unsere Freiheit sein, zu entscheiden, wann wir unsere eigenen Wände verlassen möchten und wann nicht« (Marzano 2000: 32).

Die Entgrenzung der Räume, die hier versprochen wird, führt aber nicht zu einer Befreiung aus der häuslichen Abschließung, die in einem vermehrten In-der-Welt-Sein münden könnte; vielmehr birgt die vermeintliche Entscheidungsfreiheit im Gegenteil die Gefahr des Kontaktverlustes mit der Umwelt. Denn: Warum soll man sich für das Verlassen der Wohnung entscheiden, wenn das, was einstmals als distinktives Merkmal von Öffentlichkeit galt – Erfahrung, Stimulation, Vergnügen – auch in den eigenen Wänden verfügbar ist?

In einer »von Simulationen angereicherten Kultur«, stellt Peter Mörtenböck in *Die virtuelle Dimension* fest, verwandle sich der menschliche Körper »immer mehr von einem aktiven in einen hyperaktiv stimulier-

ten Körper« (Mörtenböck 2001: 7). Die Omnipräsenz elektronischer Daten und virtueller Welten erzeuge »eine bestimmte Form des Zuhause-Seins in Wissensstrukturen, die nicht direkt aus anderen Formen ableitbar ist« (ebd.: 12). Übertragen auf das Modell des vernetzten Hauses ließe sich dessen imaginierter Bewohner als »hyperaktiv stimuliertes« Subjekt kennzeichnen, das sich in einer Simulationswelt einrichtet. Dann allerdings hätten wir es nicht mit einer Auflösung von Privatsphäre bzw. der Trennung zwischen privat und öffentlich, sondern im Gegenteil mit einer Hypertrophie von Privatheit zu tun (Keim 2002: 177). Freiheit meine dann nicht Freiheit der Wahl zwischen verschiedenen Räumen, sondern ein Freisein von der äußeren Welt, eine »Wendung nach innen« (Sennett 1995: 458), welche die physische Konfrontation mit allem, was außerhalb liegt, meidet.

Wenn aber Privatsphäre in diesen Konzepten eine ebenso große oder sogar noch größere Bedeutung als in der Wohnung des 19. Jahrhundert gewinnt, welchen Einfluss haben dann Einschreibungen von Geschlecht und geschlechtlich definierte Ortsmarkierungen? Diese Frage ist derzeit noch nicht schlüssig zu beantworten; ihr müsste durch eine noch zu leistende Analyse der Bild/Raum-Konstellationen bzw. der Vernetzung dieser Konstellationen mit Blickpositionen und Bewegungskörpern der imaginierten Bewohner/-innen im einzelnen nachgegangen werden. An dieser Stelle können nur einige kurze Hinweise gegeben werden: So lässt die Privilegierung des Blicks und einer entkörperlichten Erfahrung des ›Zu-Hause-Seins in Wissensstrukturen‹ darauf schließen, dass bei der Vorstellung vom idealen Adressaten der Wohnungen ein männlich definierter Subjektentwurf leitend war. Projektpräsentationen wie die des *Digital House* des Büros Hariri & Hariri von 1998 (Riley 1999: 56-59) wiederum machen deutlich, dass mit der Übernahme der Reproduktionsarbeit durch die Geräte die Zuständigkeit für das Wohnen in den Händen der Frauen verblieben ist. So übernimmt im *Digital House* der virtuelle Chef zwar die Vorbereitung des Dinners, die Verhandlung darüber, was letztlich auf den häuslichen Tisch kommt, führt jedoch die (Haus-)Frau (vgl. Abb. 3).

Die fotografischen Rollenspiele von Jolie/Pitt in den Kulissen der Case Study Houses, von denen ich in diesem Text ausgegangen bin, führen uns, so meint jedenfalls Christopher Bagley im *W Magazine*, weg von der digitalen Ära zurück in eine Zeit »when the last traces of squeaky-clean Fifties were giving way to something more complicated«.¹⁰ Die speziell auf die Beziehungen der Geschlechter im Interieur gerichteten Inszenierungen markierten demzufolge eine Bruchstelle gesellschaftlicher Entwicklung. Wenn ab Mitte der 1960er Jahre die Dinge plötzlich schwierig geworden sein sollen, musste zuvor alles einfach und nach klaren Regeln gestaltbar

10 Siehe: <http://mydesignfix.com/2009/06/16/domestic-bliss-steven-klein/>. Mit seiner Referenz auf die frühen 1960er Jahren folgt Klein im Übrigen einem Trend, wie er derzeit vor allem in Film- und Fernsehproduktionen zu beobachten ist.

gewesen sein. Die Befunde der Forschungen zum Interieur sprechen dagegen: die Verhältnisse waren und sind kompliziert.



Abb. 3: Bildlegende: Computeranimation der Küche im Digital House (Projekt 1998, Hariri & Hariri)

LITERATUR

- Bachelard, Gaston (1964): *The Poetics of Space*, Boston: Beacon Press.
- Benjamin, Walter (1982): *Das Passagen-Werk (1927-1940)*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Bischoff, Cordula/Threuter, Christina (1999): »Um-Ordnung: Angewandte Künste und Geschlecht in der Moderne«, in: Dies. (Hg.): *Um-Ordnung. Angewandte Künste und Geschlecht in der Moderne*, Marburg: Jonas Verlag, S. 9-13.
- Bittenfeld, Herwarth A. von (1882): »Die Ausschmückung der Wohnräume durch Frauenhände«, in: *Illustrierte kunstgewerbliche Zeitschrift für Innen-Dekoration*, Heft 6, S. 101-102.
- Brönnner, Wolfgang (1982): »Schichtenspezifische Wohnkultur – die bürgerliche Wohnung des Historismus«, in: Mai, Ekkehard et al. (Hg.): *Kunstpolitik und Kunstförderung im Kaiserreich. Kunst im Wandel der Sozial- und Wirtschaftsgeschichte*, Berlin: Gebr. Mann Verlag, S. 361-378.
- Falke, Jakob von (1871): *Die Kunst im Hause: geschichtliche und kritisch-ästhetische Studien über die Decoration und Ausstattung der Wohnung*, Wien: Verlag Gerold.

- Foster, Hal (1983): *The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture*, Seattle: Bay Press.
- Friedman, Alice (1998): *Women and the Making of the Modern House: A Social and Architectural History*, New York: Abrams.
- Giedion, Sigfried (1929): *Befreites Wohnen*, Zürich: Füssli.
- Gropius, Walter (1974): *bauhausbauten dessau*, Mainz: Florian Kupferberg Verlag.
- Haar, Sharon/Christopher Reed (1996): »Coming Home: A Postscript on Postmodernism«, in: Reed, Christopher (Hg.): *Not at Home. The Suppression of Domesticity in Modern Art and Architecture*, London: Thames and Hudson, S. 253-273.
- Hayden, Dolores (1986): *Redesigning the American Dream. The Future of Housing, Work and Family Life*, New York: W. W. Norton
- Hentschel, Linda (2001): *Pornotopische Techniken des Betrachtens. Raumwahrnehmung und Geschlechterordnung in visuellen Apparaten der Moderne*, Marburg: Jonas Verlag.
- Highmore, Ben (2001): *The Everyday Life Reader*, London: Routledge.
- Keim, Christiane (1997): »Der Bauhausdirektor, das Meisterhaus und die Frauen. Das Haus Gropius in Dessau als Selbstporträt des Architekten«, in: Hoffmann-Curtius, Kathrin/ Wenk, Silke (Hg.): *Mythen von Autor-schaft und Weiblichkeit im 20. Jahrhundert*, Marburg: Jonas Verlag, S. 146-158.
- Keim, Christiane (2002): »Die intelligente Schürze oder Digitalization Takes Command«, in: Nierhaus, Irene/Konecny, Felicitas (Hg.): *räumen. Baupläne zwischen Raum, Visualität, Geschlecht und Architektur*, Wien: edition selene, S. 161-181.
- Kuhnert, Nikolaus/Schnell, Angelika (2000): »Das vernetzte Haus. Home-ware – Roomware – Architekturware« (= Arch+ 152/153), Aachen: Arch+ Verlag.
- Marzano, Stefano (2000): »Das Haus der nahen Zukunft«, in: Arch+ 152/153, S. 32-35.
- Mörtenböck, Peter (2001): *Die virtuelle Dimension. Architektur, Subjektivität und Cyberspace*, Wien [u.a.]: Böhlau.
- Müller, Claudia (1994): *Typofoto. Wege der Typografie zur Foto-Text-Montage bei Laszlo Moholy-Nagy*, Berlin: Gebr. Mann Verlag.
- Nierhaus, Irene (2006): »Rahmenhandlungen. Zuhause gelernt. Anordnungen von Bild, Raum und Betrachter«, in: Kittlausz, Viktor/Pauleit, Winfried (Hg.): *Kunst, Museum, Kontexte: Perspektiven der Kunst- und Kulturvermittlung*, Bielefeld: transcript, S. 55-73.
- Nierhaus, Irene (1999a): »Text + Textil. Zur geschlechtlichen Strukturierung von Material in der Architektur von Innenräumen«, in: Bischoff, Cordula/Threuter, Christina (Hg.): *Um-Ordnung. Angewandte Künste und Geschlecht in der Moderne*, Marburg: Jonas Verlag, S. 84-94.
- Nierhaus, Irene (1999b): *Arch6. Raum, Geschlecht, Architektur*, Wien: Sonderzahl.

- Ocón Fernández, Maria (2004): *Ornament und Moderne: Theoriebildung und Ornamentdebatte im deutschen Architekturdiskurs (1850-1930)*, Berlin: Reimer.
- Raven, Arlene (1983): *At home*. Long City Beach: Long Beach Museum.
- Rice, Charles (2007): *The Emergence of the Interior: Architecture, Modernity, Domesticity*, London and New York: Routledge.
- Riley, Terence (1999): *The Un-Private House*, New York: The Museum of Modern Art.
- Rossberg, Anne-Kathrin (1999): »Zur Kennzeichnung von Weiblichkeit und Männlichkeit im Interieur«, in: Bischoff, Cordula/ Threuter, Christina (Hg.): *Um-Ordnung. Angewandte Künste und Geschlecht in der Moderne*, Marburg: Jonas Verlag, S. 58-68.
- Sennett, Richard (1995): *Fleisch und Stein – Der Körper und die Stadt in der westlichen Zivilisation*, Berlin: Berlin Verlag.
- Shulman, Julius (2000): *Modernism Rediscovered. Die wiederentdeckte Moderne*, Köln: Taschen Verlag.
- Silverman, Kaja (1997): »Dem Blickregime begegnen«, in: Kravagna, Christian (Hg.): *Privileg Blick. Kritik der visuellen Kultur*, Berlin: Edition ID-Archiv, S. 41-64.
- Sparke, Penny (2010): »The Modern Interior: A Space, a Pace or a Matter of Taste?«, in: *Interiors*, Vol. 1, Issue 1-2, S. 7-18.
- Spickernagel, Ellen (1992): »Unerwünschte Tätigkeit. Die Hausfrau und die Wohnungsform der Neuzeit«, in: *kritische berichte* 4, S. 80-96.
- Threuter, Christina (2001): »Künstler machen Kleider – Kleider machen Künstler: Maria Sèthe, Henry van de Velde und die Reform der Damenkleidung«, in: Keim, Christiane/Merle, Ulla/Threuter, Christina (Hg.): *Visuelle Repräsentanz und soziale Wirklichkeit. Bild, Geschlecht und Raum in der Kunstgeschichte*, Herbolzheim: Centaurus, S. 66-81.
- Threuter, Christina (2002): »Die Authentizität des Privaten. Die virtuellen Räume des Wohnhauses E. 1027 von Eileen Gray«, in: Nierhaus, Irene/Konecny, Felicitas (Hg.): *räumen. Baupläne zwischen Raum, Visualität, Geschlecht und Architektur*, Wien: edition selene.
- Torre, Susana (1977): *Women in American Architecture. A Historic and Contemporary Perspective*, New York: Whitney Library of Design
- Venturi, Robert (1984): »Diversity, Relevance and Representation in Historicism, or Plus ça change ... Plus a Plea for Pattern All Over Architecture with a Postscript on My Mother's House«, in: Arnell, Peter/Bickford, Ted/Gergart, Catherine (Hg.): *Robert Venturi and Denise Scott Brown, A View from the Campidoglio: Selected Essays, 1953-1984*, New York: Harper and Row.
- Wenk, Silke (2005): »Neue Kriege, kulturelles Gedächtnis und visuelle Politik«, in: *FrauenKunstWissenschaft* 39 [Gender Memory], S. 122-132.

- Weisman, Leslie Kanes (1981): »Women's Environmental Rights: A Manifesto«, in: *Making Room: Women and Architecture. Heresies: A Feminist Publication on Art and Politics*, 3(3), Nr. 11.
- Wigley, Mark (1995): *White Walls, Designer Dresses. The Fashioning of Modern Architecture*, Cambridge und London: MIT Press.
- Wilding, Faith (1994): »The Feminist Art Programs at Fresno and CalArts«, in: Broude, Norma/Garrard, Mary D. (Hg.): *The Power of Feminist Art: The American Movement of the 1970s, History and Impact*. New York: Abrams, S. 32-47.

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

- Abbildung 1: Herren-Zimmer 1879. Aus: Um-Ordnung. Angewandte Künste und Geschlecht in der Moderne. Hrsg. v. Cordula Bischoff/Christina Threuter. Marburg: Jonas Velag 1999, S. 61.
- Abbildung 2: Ise Gropius am Doppelschreibtisch im Haus Gropius. Aus: Gropius Bauhausbauten Dessau. Neue Bauhausbücher. Hrsg. v. Hans M. Wingler. Mainz: Florian Kupferberg Verlag 1974, S. 105.
- Abbildung 3: Computeranimation der Küche im Digital House (Projekt 1998, Hariri & Hariri). Aus: Terence Riley: *The Un-Private House*. New York: Museum of Modern Art 1999, S. 58.

Form und Gestalt der männlichen Krise

Die vergeschlechtlichende Bedeutung von Design am
Beispiel des Familienautos im Spielfilm der USA und DDR
in der ausgehenden organisierten Moderne

MAREIKE CLAUSS

»Ich liebe die DDR, so wie ich Amerika liebe, also nicht New York und Los Angeles, sondern das große Land, das zwischen diesen beiden Städten liegt. Die DDR«, erklärte ich nun in die Runde hinein, »ist ja eins zu eins wie die USA. Essen, Kleidung, Inneneinrichtung, unterirdische Einkaufspardiese, alles.«

Die DDR?

Richtig. Ich sagte: die DDR.

(AUS: VON USLAR 2010: 19)

I. DESIGN ALS AUSDRUCK EINER IDEOLOGISIERUNG VON KONSUM UND ALLTAG

Seit dem Fall der Berliner Mauer vor 20 Jahren und dem Ende der Volkseigenen Betriebe, die die planwirtschaftliche Produktion im Sinne einer sozialistischen Warenkultur verwirklichen sollten, gibt es ein wachsendes Interesse an den »typisch sozialistischen« Design- und Konsumformen der DDR. Neben der »Ostalgiewelle«, die eine fetischisierende Form- und Materialnostalgie der alltäglichen Gebrauchsgegenstände pflegt, entstanden kulturgeschichtlich und designtheoretisch interessierte Ansätze, die den Zusammenhang zwischen sozialistischer Ideologie, Produktion, Distribution und Ästhetikverständnis darstellen.¹

1 Vgl. hierzu etwa Eisele/Gronert (2004) und Selle (2007).

In den USA hingegen war und ist der wirtschaftsliberale Markt der Ausgangspunkt von Warenproduktion und -distribution. Materialität und Design von Alltagsobjekten orientieren sich hier also an der Nachfrage und der Möglichkeit der Vermarktung und sind somit gleichfalls einer bestimmten ideologischen Verquickung von Politik und Wirtschaft verpflichtet.² Diese auf größtmögliche Vielfalt und Verfügbarkeit abzielende Form der Warenentwicklung ist aus der Perspektive westlicher Konsumenten des 21. Jahrhunderts selbstverständlich und lässt die planwirtschaftlich organisierte und vom Materialmangel geprägte Konsumkultur der DDR exotisch erscheinen. Somit ist es besonders reizvoll, vor dem Hintergrund dieser gegensätzlichen Wirtschaftssysteme nach der Bedeutung von Ästhetik und gestalterischen Regeln in den sozialen Wissensordnungen des Alltags zu fragen.³ Mary Fulbrook beschreibt in ihrer Arbeit auch den »Kontaminationseffekt« (Fulbrook 2008: 130ff.), mit dem die Erforschung der DDR durchwirkt ist, wann immer der westliche, historisierende Blick auf Alltag und Kultur dieses »Unrechtregimes« fällt. In der Untersuchung der Designkultur in den USA und der DDR besteht die Herausforderung demnach auch in der Bewusstmachung der eigenen ästhetischen Prägung sowie der Voreingenommenheiten, die dem westdeutsch sozialisierten Blick eigen ist. Die hegemoniale Stellung US-amerikanischer (Design-)Kultur in vielen Ländern Europas des letzten Jahrhunderts ist einerseits eine wichtige Feststellung; Peter Wagner bezeichnet sie gewissermaßen als führend in der Schaffung einer globalen Version der Moderne (Wagner 1994: 180) und lässt andererseits die Frage zu, wie denn die Formulierung einer anderen Version dieser Moderne, ein anderer Modernitätsentwurf also von anderen Wissensordnungen und Lebenswelten geprägt sein könnte.

Das Zitat zu Beginn des Textes hält der Annahme der Andersartigkeit einen populärdiskursiven, westdeutsch-postmodernen Blick auf den Kampf um die kulturellen Errungenschaften der Moderne entgegen, der mit provokant-ignoranter Indifferenz erkennt: *Die Entwicklung einer modernen Konsumgesellschaft hat sich hüben wie drüben vollzogen – alles ist im Grunde gleich gewesen. Die da sind gar nicht so anders als wir hier!* In diesem essayistischen Statement schimmert der *common sense* demokratisch-liberalen Konsumbewusstseins durch, dass Lebensziele und Konsumbedürfnisse jenseits des Eisernen Vorhangs nicht so grundsätzlich anders gewesen sein können als »im Westen« wie es durch politisch motivierte Beschwörung der Andersartigkeit behauptet wurde. Gleichzeitig scheint die unwei-

2 Zur Bedeutung und Entwicklung des Designs in der Massenproduktion vgl. Gantz (2005) und zu typisch amerikanischem Design Meikle (2005).

3 Besonders treffend hierzu sind die Einschätzungen Mary Fulbrooks, wenn sie über die Faszination an der DDR-Forschung schreibt: »Wir neigen dazu, uns besonders für das zu interessieren, was anders ist [...]« (Fulbrook 2008: 130) Und dies trifft meiner Ansicht nach besonders für das Interesse an der Design- und Konsumkultur der DDR zu.

gerliche Folgerung dieser Behauptung in der Frage zu bestehen: Gab es dann überhaupt einen Unterschied und worin bestand dieser in »Essen, Kleidung, Inneneinrichtungen, unterirdischen Einkaufsparadiesen...«? Und inwiefern war die unmittelbar erkennbare materiale Gestalt der Konsum- und Alltagsgegenstände einer symbolischen und somit möglicherweise politisch ideologischen Wissensordnung verpflichtet? Lassen sich diese Wissensordnungen tatsächlich als diejenigen erkennen, die in den beiden Staats- und Gesellschaftsformen durch Selbst- und Fremdzuschreibungen wieder zu finden sind? Welchen Rückschluss lassen diese Bedeutungsaufloadungen der Gestalt mit Sinn auf die idealisierten Identitätswürfe einer Gesellschaft zu und was bedeutet dies für die Subjekte in ihr?

Diese Fragestellung könnte auf eine Reihe sozialer Felder und Phänomene verweisen und aufschlussreiche Details liefern für die kulturwissenschaftliche Erörterung der viel beschworenen Unterschiede in den Lebenswelten zwischen Ost- und West in der »organisierten Moderne« (Wagner 1995). An dieser Stelle soll ein Aspekt von kultursoziologischem Interesse herausgegriffen werden, der sich auf das Verhältnis von männlichem Status in der Gemeinschaft (d.h. hier Familie und unmittelbares Umfeld) und Status definierenden Artefakten im Spielfilm konzentriert. Wie werden im Dominanzmedium der Zeit Bezüge hergestellt zwischen Material, Gestalt, Design und männlicher Identität?

II. OBJEKTE IM FILM ALS INDIKATOREN MATERIELLER WISSENSORDNUNGEN

In der Tradition der dramatischen Aufführung von fiktiven Stoffen und Narrationen übernehmen Objekte neben den menschlichen Akteuren, den Schauspielern, schon immer eine vielschichtig codierte Funktion. In ihren Anfängen, dem antiken Theater, waren es die Masken und hohen Holzschuhe der Darsteller, die ihnen als eine Art Prothesen dienten, die Irritationen zwischen Darstellersubjekt und Rolle zu minimieren.⁴ Die durchweg männlichen Darsteller trugen so z.B. Masken, die sie als Frauen kennzeichneten und mit der Entwicklung des dramatischen Schauspiels wurde ein Typenkatalog begründet, der mithilfe requisitorischer und kostümischer Ausstattung funktionierte, die dem Zuschauer auf den ersten Blick erkennbar machte, mit welcher Art tragischen oder komischen Charakters er es hier zu tun habe. Der zunehmende Einfluss genderifizierender und genderifizierter Aspekte der Spielrequisiten ist außerdem neben jenen der Ethnie, Klasse oder

4 Der Verweis auf die Ausstattung der Darsteller in griechischen Dramen ist nicht willkürlich gewählt, sondern soll verdeutlichen, wie sich die Ausformulierung von Requisiten und Kostümen unabhängig von anderen inszenatorischen Mitteln und Regeln über Jahrhunderte und Kulturen hinweg vollzog. Vgl. hierzu auch Geffcken (1904).

des Alters zu beobachten, insbesondere im Medium Spielfilm mit seiner Fähigkeit, räumliche Nähe herzustellen und gleichzeitig einen starken Realismus- und Differenzierungseindruck zu provozieren.

Der vergeschlechtlichenden Bedeutung von Kostümen und Requisiten, auch Spielhilfen und »Props« genannt, werden in ihrem Entwicklungsprozess zudem weitere symbolische Kennzeichnungsmerkmale beigemischt, die nicht unmittelbar auf die Kategorie Geschlecht verweisen, von dieser aber schwerlich zu trennen sind.

Dabei spielen überlieferte, auch in ihrer modulierten Form tradierte symbolische Gegenstände, Formen oder Farben im visuellen Diskurs um Identität, Sinn und Ideal eine herausragende Rolle, deren Bedeutung bis in die gegenwärtige massenmediale, audiovisuelle Inszenierung nicht abgenommen hat, sondern sich bis in die Gegenwart mit Kultur und Konsum, Möglichem und Modischem stets aufs Neue arrangieren musste. Denn was dem *Mainstream*-Spielfilm insbesondere eigen ist, ist sein Hinweischarakter auf zeitgenössische ästhetische Bedeutungsaufloadungen und seine implizite Behauptung, abbildend oder widerspiegelnd zu sein. So lassen es Spielfilme, filmhistorisch und filmsoziologisch gesehen, rückblickend zu, Aussagen zu machen zu gesellschaftlich relevanten Inszenierungen von Wissensordnungen. Weiterhin lassen sich Bedeutungstendenzen, -trends und -verschiebungen in der Inszenierung von (geschlechtlich markierten) Subjektpositionen und deren Umfeld (*setting*) aufzeigen, die erkennbar machen, wie sich die Auffassung vom erfolgreichen, richtigen, idealen Gender durch seine Inszenierungspraktiken formuliert. Gleichzeitig werden hier gültige Muster aufgezeigt, welche Ansprüche und Vorgaben diese Praktiken wiederum enthalten, Gender korrekt zu *tun* (doing gender) oder zu *inszenieren* (staging gender), also im weiteren Sinne zu *gestalten*.⁵

Das Besondere an der Bedeutung von Objekten in der Aufführung von Gender im Film liegt meiner Ansicht nach in eben jener Doppelinzenierung, die versucht, allgemein intelligible visuelle Codes zu verwenden um ein Massenpublikum erreichen zu können. Jene visuellen Alltagscodes wiederum sind gesellschaftlich durchaus instabil, kontingent und nicht eindeutig, womit die Spielfilminszenierung in ihrer Wahl bestimmter Codes diese gleichsam festigt – ihrer Aussage sozusagen soziale Autorität verleiht. Die Filmschaffenden sind somit gleichsam als »neue Kulturvermittler« (Bourdieu 1982) tätig, da sie in ihrer Auswahl bestimmter visuell erfassbaren Kompositionen einer Figur diese, ergänzend zu den ihr ansonsten zugeschriebenen Eigenschaften, zu einer sozial entschlüsselbaren Subjektposition für den Zuschauer machen. Außerdem vermitteln sie kulturelle Regeln,

5 Die Formulierung vom doing gender und staging gender übernehme ich hier von Hagemann-White (1993) und Brandstetter (2003), da sie eine fruchtbare Ausgangsposition zu sein scheint, für unser Projekt die designerische Ausgestaltung von Gender als grundsätzlich in der Herausbildung moderner Subjektivität zu betrachten.

die dem Zuschauer wiederum ermöglichen, seinen Geschmack weiter zu entwickeln.

Mit der verstärkten Verschmelzung von Konsum, Kommerz, Mode, Lifestyle und Starkult im Kino erhalten Objekte im Spielfilm im Übergang der »organisierten Moderne« zur Postmoderne zudem einen zunehmend warenfetischistischen Charakter. Dieser Trend scheint am unverholtesten im Hollywoodkino zu herrschen und dient nicht mehr nur der Charakterisierung des Helden, sondern legt fest, wie die jeweilige Subjektposition (hier: der männliche Protagonist) idealerweise ausgestattet sein sollte (Belton 2005: 398ff).⁶

Die Verquickung von Konsum und Unterhaltungsmedium liegt in den USA zumindest bereits begründet in der Entstehungsgeschichte des Spielfilms und seiner wachsenden Bedeutung als Wirtschaftsfaktor in der ausgehenden bürgerlichen, beginnenden organisierten Moderne. Als Massenmedium wurde es früh für die Distribution von Konsumfortschritt und Waren-trends nutzbar gemacht.

III. MÄNNLICHE SUBJEKTPOSITIONEN IM FILM ALS ›INVENTED CATEGORIES‹

Im Folgenden wird die vermittelnde Rolle, die das Design der Objekte im Film für die Darstellung von der spezifischen Männlichkeit des Familienvaters oder auch des *family guys* als eine »invented category« (Nixon 1997: 300)⁷ spielt, am Beispiel des Autos nachvollzogen und zwar in der Gegenüberstellung eines US-amerikanischen und eines DEFA Films. In beiden Fällen wird Männlichkeit anhand der Figur des Familienvaters und Ehemanns auf eine bestimmte Art und Weise in einer Einheit erfunden, die uns eine natürlich Kategorie »Mann« in all seiner menschlich-sozialen Plausibilität präsentieren soll. Maßgeblich für den Spielfilm und besonders die Alltagskomödie, wie sie hier behandelt wird, ist die Einführung der Figuren als

6 Man denke etwa an die Markenschau der Herrenausstatter und Autoproduzenten bereits in den frühen James Bond-Filmen. Dieser Trend setzt sich fort in der Inszenierung der schönen neuen Welt der Zukunft in »I Robot« (Alex Proya, USA 2004) mit seinen futuristischen Warenentwürfen namhafter Elektrotechnik- und Bekleidungsartikelhersteller, die erst noch auf dem Markt erscheinen sollten. Über den Zusammenhang zwischen Wirtschaft und Filmindustrie in den USA existiert eine Fülle von Forschungsliteratur, vgl. hierzu vor allem Ross (2002) und Belton (2005).

7 Nixon verwendet den Begriff von Jeffrey Weeks und betrachtet in jenen »invented categories« das, was als personale Identität repräsentiert wird, als »product of the cultural meanings that are attached to certain attributes, capacities, dispositions and forms of conduct at given historical moments« (Nixon 1997: 301).

mit bestimmten Eigenschaften ausgestattete Subjektpositionen; des weiteren dient sie dazu, die Figurenkonstellationen festzuschreiben und Sympathien zu ermöglichen. Die hier festgelegten vermeintlichen Konstanten werden im Laufe des Filmes in Frage gestellt und, wenngleich am Ende des Filmes alles im Grunde ist wie zu Beginn, muss der Zuschauer das Gefühl haben, sein Alltagsheld habe Großes durchgestanden. Dies trifft auf beide behandelten Filme zu ebenso wie die Tatsache, dass dabei jener Held als Subjekt aufgrund und/oder in Verbindung mit seinem Auto in Konflikt gerät mit den Autoritäten und Staatsvertretern, die seine persönliche Bedeutung und Situation als Individuum in der Gesellschaft bewerten.

Einfach Blumen aufs Dach (Roland Oehme, DDR 1979) und *Vacation* (Harold Ramis, USA 1983) sind Familienkomödien, die eine durchschnittliche, zeitgenössische Familie mit ihren Alltagsproblemen und -freuden zum Thema haben. Beide Filme waren außerordentliche Kassenschlager, auch wenn sie keineswegs als Kunstwerke der Filmkultur gefeiert wurden. Und in beiden Filmen ist es ein Auto, das dazu führt, dass das Unerwartete und Ungewöhnliche über die Familie hereinbricht und eine Krise herbeiführt, die die Familienbande, insbesondere die eheliche Beziehung der Eltern, auf eine harte Probe stellt und überwunden werden muss. Dabei besteht die hauptsächlichliche Problematik der Umstände, die das Auto hervorruft, in seiner Form und Gestalt als ein die männliche Identität verwirrendes Status- und Konsumobjekt. Dabei gilt es festzustellen, welche Positionierung dem männlichen Subjekt als »invented category« *Familienvater* zukommt. Um die Bewegungsmöglichkeiten dieser Kategorie innerhalb der Hierarchie männlicher Statusstufen nachvollziehen zu können, sollen des Weiteren die Begriffe R.W. Connells von der *hegemonialen*, der *komplizenhaften* und der *marginalisierten* Männlichkeit herangezogen werden (Connell 2006). Demnach gilt die *hegemoniale* Männlichkeit als maskulines Leit- und Idealbild, die *komplizenhafte* besteht im stillen Einverständnis und der damit verbundenen Vorteilnahme aus patriarchalen Geschlechterverhältnissen, ohne selbst diesem Entwurf zu entsprechen, während die *marginalisierte* Männlichkeit in einer stimmenlosen und sozial geächteten Ausprägung der Maskulinität besteht. Die Erwartung, die der folgenden Analyse vorausgeht, besteht also in der Aufdeckung der Verschiebungen, die die männliche Identität innerhalb der »invented category« aufgrund des Designobjektes Auto erfährt.

IV. EINFACH BLUMEN AUFS DACH (ROLAND OEHME, DDR 1979)

Die von Roland Ohme 1979 realisierte Komödie über den Hochspanner und Familienvater Hannes Blaschke, der sich nach der unerwarteten Zwillingsgeburt gezwungen sieht, seinen himmelblauen Trabi gegen ein größeres Auto einzutauschen, gehört nicht zu den im Nachhinein am meisten beach-

teten Filmen der DEFA. Dies liegt zum einen an der marginalisierten Stellung, die Komödien mit ihren politisch harmlosen, oft als »seicht« und unkünstlerisch bezeichneten Themen und Gestaltungsweisen in der DEFA-Forschung einnehmen. Von größerem Interesse in der Erforschung des Zusammenspiels von Politik und Kultur gelten diejenigen Filme, die den Widerstand der Kulturfunktionäre gegen die kritische Darstellung des Lebens in der DDR hervorriefen, die zensiert und verboten wurden, wie etwa die so genannten »Kaninchenfilme«.⁸ Mehr noch wird der DEFA »kein glückliches Händchen« mit Komödien attestiert (Schittly 2002: 268),⁹ von künstlerischem und politischem Interesse waren eher die großen Aufarbeitungsfilme, die Faschismusfilme der DDR, die sich mit der Schuld der Deutschen im Nationalsozialismus und den historisch-ideologischen Verbindungen mit den sozialistischen Bruderländern befassten. Diese Filme, die nicht Gefahr liefen, die gegenwärtigen gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Missstände der DDR zu tangieren, wurden vom Politbüro besonders befördert. Die Objekte, die für die Ausstattung dieser Vergangenheitsfilme benötigt wurden, fanden sich im großen Kostüm- und Requisitenfundus der DEFA¹⁰ und waren leichter zu beschaffen, als von der Jugend als modern erachtete Konsumobjekte des gegenwärtigen Alltagslebens. Doch eben diese Welt wurde im Kino von den Zuschauern spätestens seit den frühen 1970ern mehr und mehr gefordert und »das Publikum wollte sich unterhalten« (Wiedemann 2000), so dass immer wieder Komödien produziert wurden und darunter sogar auch solche, die Publikum und Partei gefielen. *Einfach Blumen aufs Dach* wurde zum erfolgreichsten DEFA-Film des Jahres 1979 und erhielt dazu das Prädikat »wertvoll« (Quelle: filmarchiv.de), denn er schafft den Spagat zwischen komödiantischer Zurschaustellung gegenwärtiger Mängel und Paradoxien in Politik und Bürokratie einerseits und der Darstellung von durchweg sympathischen, verantwortungsbewussten und vertrauenswürdigen DDR-Bürgern andererseits. Keine einfache Leistung, wenn man bedenkt, dass der hier thematisierte Mangel an einem angemessen großen Familienwagen bzw. dessen Erschwinglichkeit, wirtschaftlich wie politisch auch noch in den ausgehenden 1970er Jahren empfindliche The-

8 Als Kaninchenfilme werden die Filme bezeichnet, die im Zuge des 11. Plenums des Zentralkomitees der SED 1965 verboten wurden, was beinahe die gesamte Jahresproduktion der DEFA betraf und unter anderem Kurt Maetzig's *Das Kaninchen bin ich* mit einschloss. Zu den Verbotsfilmen vgl. Agde (2000).

9 Tatsächlich sind einige der DEFA-Komödien und hierbei insbesondere die Musical-Filme, etwa mit Frank Schöbel (*Heißer Sommer*, 1967; *Nicht schummeln, Liebling!*, 1972), zum Teil von derartigem Klamauk und künstlicher Sentimentalität und Lebensfreude geprägt, dass auch die biedere Erotik in der Darstellung jugendlichen Lebens in der DDR darüber nicht hinweghilft.

10 Die Icestorm-Ausgabe von *Einfach Blumen aufs Dach* enthält eine Ausgabe des »Augenzeuge«, das den Kostüm- und Requisitenfundus der DEFA mit über 800.000 Kleinrequisiten vorstellt.

men waren. Doch indem der Film mit dem Zusatz »Eine beinahe historische Komödie...« beginnt und am Ende (acht Jahre später) feststeht, dass andere Zeiten begonnen haben, die Mangelwirtschaft behoben und die Produktionsrückstände nun eingeholt sind, legt er den Schwerpunkt auf die Entwicklungen und Errungenschaften eines Landes und die wichtige Rolle der tüchtigen, optimistischen und kreativen Werktätigen in ihm. Denn dies war, nach antifaschistischer Umerziehung der 1940er und 50er und Einschwörung auf die Werte der sozialistischen Gemeinschaft in den 1960er Jahren, der Hauptanspruch an das Kino als Sprachrohr an die Menschen innerhalb und außerhalb des Landes: »Unsere Literatur und Kunst sind dazu berufen, den berechtigten Stolz von Millionen Werktätigen auf alles, was bisher erreicht wurde, zum Ausdruck zu bringen und zugleich die Entschlossenheit zu stärken, alles, was wir uns für die 80er Jahre vorgenommen haben, zu verwirklichen.« (Dies verkündete Kurt Hager zur Rolle der Kunst auf der Parteiaktivtagung zu Fragen der aktuellen Kulturpolitik; abgedruckt in Neues Deutschland vom 26. Januar 1982, zitiert nach Schittly 2002: 227)

Und so handelt der Film eher von der gemeinsamen Bemühung aller Beteiligten, ob Arbeiter, Volkspolizist oder Parteifunktionär, nach bestem Gewissen – aber stets nach Vorschrift! – ihre Aufgabe im großen Plan zu erfüllen und dabei die sozialistische Demut nicht zu verlieren. Diese nämlich wird bedroht, als Hannes Blaschke unverhofft einen Tschaika erwerben kann, der groß genug für seine Familie wäre, jedoch in jeder anderen Hinsicht eindeutig kein Konsumobjekt darstellt, das ein Arbeiter besitzen sollte.¹¹ Denn der Tschaika (russ. »Möwe«) ist eine russische Limousine, die unter Honecker in der DDR als Funktionärsdienstwagen verwendet wurde. Das im Film gezeigte Modell ist gut dreimal so lang wie der Trabi, doppelt so breit und von einem glänzenden Schwarz, dass sich ebenso von den Trabis und wenigen Volvos und Volkswagen in bunten, matten Tönen abhebt, ebenso wie die majestätisch geschwungene Motorhaube und Heckflossen. Das Aufsehen, das Hannes von nun an mit seinem Tschaika erregt, sowie die erwähnte unmittelbare Aufmerksamkeit, die das Auto durch seine ästhetische Differenz zum Umfeld erlangt, sind dabei zunächst sehr affektiv. Der Wagen besitzt durch seine Form einen Signalcharakter, der die ihm Begegnenden auf die eine oder andere Weise reagieren lässt. Da der Wagen zunächst mit Autorität und Amtswürde in Verbindung gebracht wird, erreicht Hannes einen Grad der sozialen Ermächtigung, mit der er zunächst nichts anzufangen weiß und sich ihrer zu entledigen sucht. In dieser Reaktion zeigt

11 Ina Merkel verweist auf die generelle Bedeutung des Autos als Konsumobjekt: »Das Auto hatte einen hohen Distinktionswert, es gehörte nicht zu den (Über-)Lebensmitteln [...]. Andererseits entsprach die Produktion kleiner, gleich aussehender, billiger und technisch anspruchsloser Autos für jedermann geradezu vorbildlich dem utopischen Ideal sozialistischer Lebensweise, in dem der Gebrauchswert Vorrang vor dem Distinktionswert haben sollte.« (Merkel 2009: 364)

er seine eigentliche Verhaftetheit in den Grundsätzen sozialistischer Gesinnung und Vernunft, wie auch schon sein Eingeständnis zu Beginn des Films, als er, da er den Trabi nicht reparieren kann, die hochschwangere, aber Kfz-verständige Maxi um Hilfe bittet, dafür dann aber das Kartoffelschälen übernimmt. Durch den gesellschaftlichen Erfolg und die kleinen alltäglichen Vorteile, die ihm das Auto bereitet, versucht sich Hannes jedoch habituell in seine unrechtmäßige Rolle einzufügen und fühlt sich mit einem Mal aufgewertet in die Sphäre hegemonialer Männlichkeit.¹² Hierzu gehört auch seine Begegnung mit der 17-jährigen Nikki, die kurzfristig ohne sein Dazutun eine Bedrohung seiner ehelichen Treue zu werden scheint. Gleichsam ist selbige nicht von seinem Auto beeindruckt und funktioniert im Fortlauf der Geschichte als verständiges, gutes Mädchen, das schließlich zur Freundin des adoleszenten Sohnes wird.¹³ In dem Moment jedoch, als die durch den Tschaika hervorgerufenen Begegnungen und Missverständnisse miteinander kulminieren zu Hannes' großer (zunächst nur von außen, dann selbst erkannten) Sinnkrise als Mann, muss er erkennen, dass er sich absurd verhalten hat und nun entspannt wieder seinem Leben als Arbeiter, Familienvater und Laubenbesitzer nachgehen kann, da sich die hegemoniale Männlichkeit selbst als absurd und tatsächlich nicht existent herausstellt.¹⁴

Das Design der russischen Limousine besitzt also neben seiner affektiven Aufladung als gestalterisch Ungewohntes (groß, schwarz, glänzend anstatt klein, bunt, matt) eine semantische Aufladung, die mit dem Kontext zu erklären ist, dem sie entstammt. Die Autorität, die das Auto in der als klassenlos deklarierten Gesellschaft ausstrahlt, wird auf Hannes übertragen, wohin er auch fährt: ein Vopo versetzt ein Halteverbotsschild, damit Hannes' Tschaika nicht mehr von diesem betroffen ist, er wird per Polizeieskorte zu einem Grand Hotel geleitet als er auf dem Weg zu einem Fußballspiel

-
- 12 Es ist kein Zufall, dass der Mann als das dem Konsum und der Ideologie gegenüber empfänglichere Geschlecht gezeigt wird. Die Frauenfiguren (jedenfalls die Hauptfiguren, beachte Fn. 12!) der 1960er und 70er Jahre sind durchweg von einer größeren staatsbürgerlichen Integrität und praktischer Vernunft ausgestattet und somit weniger anfällig für antisozialistisches Konkurrenzdenken und Dünkel.
- 13 Dies wird ermöglicht, als dessen vorherige Freundin ihn nämlich wegen eines gut gebauten Schwedens mit Volvo sitzen lässt, als sie beim gemeinsamen Ostseeeurlaub vom Arbeiterhintergrund der Blaschkes erfährt und sich durch den Wagen betrogen sieht.
- 14 Die vermeintliche (und im Grunde ja auch tatsächliche) Privilegierung des Ministers, den Hannes wegen des Tschaika kennen lernt, ist streng den eigenen Prinzipien verpflichtet. Es herrscht also keine Willkür der Herrschenden, es sind alle gleich und so ist der Genosse Minister auch mehr als einsichtig, als er aufgrund fehlender Papiere aufs Revier muss und lobt den verantwortlichen Vopo noch außerordentlich, als sich dieser verlegen und devot ob der Verwechslung entschuldigt.

im Stau steht, seine Frau Maxi bekommt sofort einen der knappen Krippenplätze für die Zwillinge und sein Sohn erhält Aussicht darauf, den Führerschein in zwei bis drei Wochen machen zu können (anstatt Jahren, wie der Meister ankündigt, bevor er den Tschaika sieht). Doch beide Aspekte, der unmittelbar sinnlich-affektive und der symbolische, die zunächst Vorteile zu bringen scheinen, gereichen Hannes und seiner Familie zusehends zum Nachteil. Nicht nur ist der Wagen zu groß für den kleinen Vorplatz vor dem Schreberhäuschen und wird vom Sohn im schmalen Weg der Schrebersiedlung zwischen Hecken festgesetzt, so dass nur Busfahrerin Maxi ihn herausmanövrieren kann, Hannes entwickelt auch noch objektfetischisierende Besitzersorgen und -allüren. So baut er eine riesenhafte Garage neben das Schreberhäuschen mit den Worten »Das ist ein Garagenwagen!« und erlaubt seinen Arbeitskollegen später im Film nicht ihre Schutzhelme auf die Hutablage zu legen und begründet dies mit »Das gehört sich nicht!«. Hiermit wird deutlich, dass ihn das Auto seiner sozialistischen Gesinnung zu berauben droht und er auf dem besten Wege ist, zum besitzbürgerlichen Ästhetiker zu werden. Der Antagonismus zwischen diesen beiden Positionen ist nicht neu und spielte in der DDR insbesondere in der Designkultur eine große Rolle, wie ja auch in der Filmkunst und Kunst überhaupt und findet ihren Ausdruck in der Formalismusdebatte der 1960er und 70er Jahre. Diese stellte, grob abstrahiert, die Frage danach, wie viel Form die Funktion benötigte und schlug sich im Design der sozialistischen Alltagskultur als formale Schlichtheit nieder, der alles verschnörkelte, verzierte »Zuviel« suspekt, weil antimodern, reaktionär und sentimental vorkam (Eisele 2004: 28ff.).¹⁵ So ist dann auch der Aufruhr, den das Auto hervorruft, für die unmittelbare Umgebung Hannes', seine patente, dem sozialistischen Idealbild entsprechende Frau Maxi, seine Arbeitskollegen und Nachbarn, eher unangenehm und lästig und das Urteil von weiblicher, sprich vernünftiger Seite, lautet: »Das ist kein Stück für 'nen werktätigen Haushalt stimmt's?« Die gestalterische Lösung zu dieser geschmacklichen und gesellschaftlichen Verfehlung finden schließlich Hannes' Arbeitskollegen, die aufgrund seines offenbar durch den Tschaika korrumpierten Verstandes ausgelöst, aversiven Verhaltens ihnen gegenüber entscheiden, ihm einen Denkartikel zu verpassen, den Wagen stehlen und über und über mit bunten Blumen bemalt zurückbringen. Die hier gefundene Antwort auf die Wirkung einer solch sinistren, bis zur Komik schweren Würde des Designs der Staatslimousine, nämlich *Flower Power* (»[...] wir dachten uns, einfach Blumen aufs Dach!«, erklärt ein Kollege), ist zeitgemäß, unschuldig und ermöglicht ein *comic relief* auf der einen Seite erlaubt andererseits in seiner banalen Symbolik jedoch auch,

15 Selle erkennt dabei zwei designerische Hauptlinien: »In der DDR existieren praktisch nur die beiden erstgenannten Varianten – das zurückhaltend-anständige Vorzeigeprodukt und das mit traditionellen Dekorelementen angeereicherte Massenschöne. Mit Verwunderung und Ablehnung werden die westlichen Vorstöße registriert.« (Selle 2007: 270)

Hannes auf den Boden der Tatsachen zurückzuholen. Am Ende sehen wir wie am Anfang den Tschaika, in den die mal wieder gewachsene Familie Blaschke acht Jahre später einsteigt; aber nun erkennen wir ihn wieder, auch in seinem mattgrauen, unauffälligen Anstrich. Da sich die wirtschaftlichen Zustände unter Honecker aber verbessert haben, sieht man nun im Stadtverkehr Berlins eine Vielzahl größerer Autos herumfahren, darunter auch einige ausländische Modelle, so dass der Tschaika im Verkehr verschwindet. Hannes' eher versehentlich als programmatisch eingeleiteter Versuch, seinem Dasein als ein komplizenhafter Mann zu entfliehen und sich der vermeintlich existenten hegemonialen Männlichkeit anzuschließen, stellt sich als Irrtum heraus. Sein Status als Arbeiter, Familienvater und Mensch mit sozialistischer Gesinnung ist hier im Grunde das Ideal und entspricht somit quasi der hegemonialen Männlichkeit als Leitidentität in den westlichen Staaten. Die Konzentration auf kollektive anstatt individuelle Errungenschaften erleichtert dem männlichen Subjekt im Genre der Komödie also seinen Kampf aus der ideologischen Sinnkrise. Er muss sich nicht als sozial oder ökonomisch kompetitive Maskulinität verstehen, sondern wird mit der *kollektiven Dividende*¹⁶ belohnt, die ein unauffälliger aber kollektiv affirmierter Lebensentwurf mit sich bringt.

V. VACATION (HAROLD RAMIS, USA 1983)

Der mit Screwball-Elementen durchzogene Film, der den Auftakt zu einer Reihe von Familienfilmen ähnlichen Musters mit Chevy Chase als sich dem Nervenzusammenbruch nähernden Vaters bildete, war gemessen an seinem Produktionsbudget überaus erfolgreich.¹⁷ Der Roadtrip der Familie Griswold, die quer durch das Land fahren, um den Vergnügungspark »Wally World« zu besuchen und dabei allerlei Abenteuer und Pannen erleben, eröffnet ebenfalls mit einer einführenden Charakterisierung des Vaters, jedoch als überfordert und daher scheiternd. Clark Griswold (Chevy Chase) will mit seinem Teenager-Sohn das für den geplanten Familienurlaub bestellte Auto – einen schnittigen, eisblauen Sportwagen (»Antarctic Blue Super

16 Den Begriff möchte ich in Anlehnung an Connells Begriff von der *patriarchalen Dividende* einführen, die besagt, dass auch die komplizenhaften Männlichkeiten, die sich nicht unmittelbar an den hegemonialen Projekten des Patriarchats beteiligen, stille Teilhaber und Nutznießer selbiger sind (Connell 2006).

17 Der deutsche Titel lautet: *Die schrillen Vier auf Achse*. Der Film wurde auch unter dem Titel *National Lampoon's Vacation* bekannt, da er auf einem Artikel von John Hughes aus dem Jahr 1958 im Magazin *National Lampoon* basiert. Es folgten ebenfalls mit Chevy Chase und Beverly D'Angelo in den Rollen der Eltern die Sequels *European Vacation* (1985), *Christmas Vacation* (1989) und *Vegas Vacation* (1997), alle weiteren Produktionsinformationen zum Film siehe *International Movie Data Base*: www.imdb.com.

Sportswagon») – beim Händler abholen. Trotz seiner Bemühungen, vor seinem Sohn als Beispiel patenten urbaner Geschäfts-Männlichkeit dazustehen, lässt er sich als im Grunde argloser und zögerlicher Schreibtischhengst im taubenblauen Anzug jedoch vom windigen Autohändler übervorteilen. Der Familienurlaub muss schließlich mit dem »Wagonqueen Family Truckster« begangen werden, der sich bald als altes, unzuverlässiges und unberechenbares Fahrzeug herausstellt. Gestalterisch eindeutig wird das Auto als monströs und veraltet vorgestellt, als durch eine leichte Erschütterung der riesige, schlaffe, an einen grauen Müllsack erinnernde Airbag ausgelöst wird. Clark wird in diesen Szenen als gutherziger, aber zur ständigen Selbstrechtfertigung neigender *family guy* eingeführt, der sich gleichzeitig gern kompetenter gibt als er ist – insbesondere vor denjenigen, die es zu beeindrucken gilt. So gibt er den erstandenen Wagen vor Ehefrau Ellen als seine aktive Entscheidung aus (»I changed my mind«) und erst der vorlaute Sohn verrät der Mutter wie es tatsächlich war. Clark beherrscht den argumentativen Impetus des Angestellten der gehobenen Mittelschicht, ist aber weder durchsetzungsfähig gegen den Autohändler, also weder *business wise*, noch *street wise*. Dies sind mangelnde Figureneigenschaften, die im Film besonders in einer Sequenz weidlich als Schwäche inszeniert werden, als die Griswolds sich in St. Louis im Rotlichtbezirk verfahren und Clark für eine Wegauskunft von einem Gangmitglied nicht nur mit Bargeld, sondern auch den Radkappen des Trucksters zahlt. Obwohl hier keine körperliche Gefahr zu erwarten ist, beginnt diese Sequenz bereits bedrohlich mit der Beachtung, die das allzu offensichtlich zur weißen Mittelschicht gehörende Auto findet, als es langsam an den Prostituierten und Zuhältern vorbeifährt und die Griswolds verängstigt herausschauen. Der holzverkleidete Kombi wird hier zum Erkennungsmerkmal innerhalb einer kulturellen Interaktion, die einerseits die Furcht der Mittelschicht vor den kriminalisierten Innenstädten in den USA (was ich hier *suburbanoia* nennen will in Anlehnung an Carol Clovers Begriff der *urbanoia* im amerikanischen Horrorfilm) bestätigt – die Griswolds werden nicht nur verspottet und ausgeraubt, an der Seite des »Truckster« findet sich nach dieser Szene auch ein Graffiti »Honkey Lips«, was soviel bedeutet wie »Schmallippe«, also ein pejorativer Ausdruck der Afroamerikanischen Gemeinschaft für Weiße ist. Andererseits ist der Wagen hier auch eine sichere Bastion der mobilen Mittelschicht, innerhalb der sie abgeschirmt, wie auf einer Safari, herausschauen und die vorbeiziehende Welt mit ihrem Blick bewerten. Dieser Blick ist geschmacklich auf den des zeitgenössischen Zuschauers abgestimmt. Die Familie Griswold ist, von einigen bewussten Ausnahmen, die Clark komödiantisch lächerlich machen, geschmackvoll und überdurchschnittlich modisch gekleidet, ausgestattet und frisiert. Insbesondere die Figur der Ellen bildet eine Projektionsfläche für die begehrenswert-erstrebenswerte Ehefrau und Mutter der frühen 1980ern: blond, schlank, etwas jugendlicher als ihr Ehemann, doch dabei innerlich gereifter und vernünftiger, aber stets loyal ihrem Mann gegenüber. Die Enttäuschung über das tatsächlich erstandene Fahrzeug ist weniger seinem

unrepräsentablen Äußeren als der Sorge um seine Zuverlässigkeit und Sicherheit geschuldet. Im Gegensatz zu Clark, der mit seinem Insistieren auf einem Familien-Roadtrip die mystische Sehnsucht verbindet, eine außergewöhnliche und individuelle Erfahrung mit seiner Familie zu machen, geht es Ellen um Praktikabilität und den damit verbundenen Glauben an die Errungenschaften der Moderne sowie den Anschluss an die Mehrheit. Ihr bittendes »A lot of families fly, Clark, especially across country...« erfolgt in einer Diskussion, die die Eheleute beim gemeinsamen Abwasch haben. Clark trocknet ab und berichtet Ellen von seinem Wunsch, endlich mehr Zeit mit seiner Familie zu verbringen und seiner Furcht, seine Kinder wegen seiner arbeitsbedingten Abwesenheit nicht aufwachsen zu sehen. Clarks Position entspricht damit der einer komplizenhaften Männlichkeit, die einerseits an die große männliche Freiheit und Unabhängigkeit von der Gemeinschaft glaubt und auch die großen Entscheidungen zu treffen verlangt, andererseits aber fest domestiziert ist, in dem organisierten Dasein seiner Vorstadt- und Angestelltenwelt. Die hier angedeuteten inneren Konflikte, die den Familienernährer und erfolgsorientiertem Karrieremann bedrohen, werden im Hollywoodkino schon ab den 1950er Jahren zum Allgemeinplatz: Die emotionale Entfremdung von der Familie lässt dem Familienvater (in den »besten Jahren«) eine Reihe von Handlungsmöglichkeiten, die je nach Genre unterschiedlich verfolgt werden. Eines der bekannten Motive aus diesem Genre, das auch in unseren beiden Filmen zu finden ist, ist die (versuchte) Verführung des Vaters durch eine junge, schöne Einzelgängerin, die als Indikator für seine Sehnsucht nach dem verlorenen Junggesellendasein eine Ikone der zeitgenössischen Projektion an begehrenswerter Weiblichkeit darstellt. Auch die Vorfreude auf den eigentlich bestellten Sportwagen lässt sich in dieses Motiverepertoire des *American Male in Midlife-Crisis* aufnehmen und der eigentlich verwunderlichen Tatsache, dass ein Sportwagen gemeinhin kein Familienauto und schon gar kein Urlaubsmobil ist, sondern meistens in einem Zweisitzer mit unkomfortabler Straßenlage besteht, muss durch dessen völliges Abhandensein keine Beachtung gezollt werden. Nur die Erwähnung seiner exotischen Farbe als »antarctic blue« reicht natürlich aus, um es in der Statushierarchie für den Mann dem »pea green« Kombiwagen vorzuziehen. Umso verführerischer erscheint Clark dann auch die junge Frau (gespielt von dem 1980er-Jahre-Supermodel Christie Brinkley), in ihrem roten Ferrari, die seine Aufmerksamkeit während des Roadtrips immer wieder auf sich zieht. Im Laufe des Filmes begegnet sie den Griswolds einige Male auf dem Highway, wo niemand außer Clark sie zu bemerken scheint. Clark flirtet mit ihr, imaginiert sich rauchend neben der schönen Frau im Ferrari und versucht seine Identität als Familienvater vor ihr zu verbergen, als es schließlich zu einer Begegnung kommt. In dieser Szene spricht ihn die junge Frau auf seinen offensichtlichen Status als Familienvater an, doch Clark leugnet dies und erfindet einen Identitätsentwurf, der so durchschaubar unwahr wie typisch für die männlichen Statuswünsche und -präntionen der Zeit ist: Er sei Hotelmagnat und

besuche überall im Land seine Hotels und zwar inkognito als vermeintlicher Familienvater und außerdem habe er früher für den Geheimdienst gearbeitet. Diese beiden Identitätsentwürfe, Geschäftsmogul bzw. Geheimagent, sind gesellschaftlich und medial mythologisierte Idealvorstellungen der modernen Männlichkeit. Clarks eigentliche Anstellung als Entwickler von Nahrungsmittelzusätzen erscheint demgegenüber weniger glamourös, unterstreicht aber Clarks Verhaftetheit in der künstlichen, von sterilem Konsum gekennzeichneten Vorstadtwelt.

Harold Ramis' Familienkomödie mit Chevy Chase in der Hauptrolle gehört zu den Hollywoodproduktionen der frühen 1980er Jahre, die bereits unter dem Eindruck der konservativeren Reagan-Regierung standen und harmlose, seichte Unterhaltung für die ganze Familie mit einigen fest definierten Moralvorstellungen am Fließband produzierten. Als leitender Designtrend dieser Zeit wird in unterschiedlichen kulturellen Feldern stets das nostalgische Retrodesign, das an die 1950er Jahre erinnerte (Adler 2004; Belton 2005: 365). Hier kann also kaum die Rede sein von einem öffentlichen Formalismusstreit, der für die Reduzierung der Formen eintrat. Vielmehr wurde das Dekorative und Schmückende wiederentdeckt, wie das Autodesign des Kombis mit den holzoptischen Blenden, das eigentlich ebenfalls in den 1950ern entstand und schon zur Zeit des Filmes als altmodisch und bieder galt (Olsen/Lyons 2000: 21). Der neue Konservatismus und die zunehmende Entfesselung der Wirtschaft unter gleichzeitigem Eindruck von Ölkrise und ernstzunehmenden weltpolitischen Antagonismen führte zu einer biedermeierlichen Rückzug ins Private; Werte wie eheliche Treue, die familiären Banden und Patriotismus ließen sich sowohl in actiongeladenen Gewaltfilmen als auch in Walt-Disney-Zeichentrick- und komödiantischen Familienspielfilmen effektiv vermitteln (Ross 2002: 313ff.).¹⁸ Essenz vieler Filme dieser Zeit, was die Bedeutung und Inszenierung von Männlichkeit betrifft, ist die maskuline Melancholie über die verlorene Jägerseele, die es, von Angestelltendasein und Alimentenzahlungen deformiert, auf der Suche zum natürlichen, männlichen Selbst gegen die domesti-

18 Steven Ross beschreibt unter anderem den Trend zur Kritik an der Karrierefrau und der impliziten Forderung der Filme nach sanften, weiblichen, sexuell attraktiven aber unbedrohlichen Frauen wie etwa Melanie Griffith. Beverly D'Angelo verkörpert diesen Typus ebenfalls und bereits in Milos Formans *Hair* von 1979 mit ihrer Rolle als bessere Tochter, die in die Welt der Hippies gerät. Dabei gehört sie, wie Griffith, zu den Schauspielerinnen der Zeit, die sich nackt oder halbnackt auf der Leinwand zeigten. Zur Bedeutung dieser Rolle in der amerikanischen Backlashkultur vgl. auch Prinz/Clauss 2011. Im Gegensatz zu dieser planmäßigen Nacktheit im Hollywoodfilm kommt es übrigens in *Einfach Blumen aufs Dach* nicht zu einer auf Zuschauerwirkung bedachten Enthüllung des weiblichen Körpers, sondern eher des männlichen, wenn wir nämlich am FKK-Strand den gut gebauten schwedischen Nebenbuhler von Sohn Peter ganz und gar nackt sehen.

zierenden Kräfte der Autoritäten der Moderne, zu heilen gilt. Zu den mannigfaltigen narzisstischen Kränkungen, die das männliche Ego durch jene erfährt, gehört neben der Übervorteilung durch einen Autohändler, der seiner Person offenbar keinen Respekt oder gar Ehrfurcht als Kunde entgegenbringt, auch das Gefühl der Machtlosigkeit gegenüber der sich rasend entwickelnden Technik.¹⁹ Dem werden ganz bestimmte Strategien entgegengesetzt, die unter anderem materieller Kultur sind, wenn etwa der Kombi als Familien- oder Fraueneinkaufswagen gilt, der Mann aber den Sportwagen, den er, als jenseits der bürgerlichen Komfortzone erachtet, vorzieht. Die narzisstische Kränkung, die Clark also durch die Signalwirkung des Fahrzeugs als Familien- und Mittelklasseauto erfährt, besteht in der Marginalisierung seiner Männlichkeit bei gleichzeitiger Reduzierung auf seine Eigenschaft als *family guy*. Auch wenn er von dieser Bürde am Ende nicht befreit wird – er bleibt ja Familienvater und Angestellter –, kann er sich ermächtigen, indem er in einer wahnwitzigen Aktion mit einer Spielzeugpistole den Eintritt in den eigentlich geschlossenen Vergnügungspark erzwingt, damit ein Sondereinsatzkommando der Polizei auf den Plan ruft und schlussendlich aber nicht belangt wird, da sich der Besitzer von Wally World als gutmütiger, selbst als Familienvater nervlich gebeutelter, älterer Herr entpuppt, der von einer Klage gegen die Griswolds absieht. Ein weiterer Bonus, ein Teil der patriarchalen Dividende (Connell 2006), die Clark zum Trost als weiterhin die komplizenhafte Männlichkeit verkörpernd erhält, ist Ellen, die statt mit Zorn auf sein Flirten mit der jungen Frau mit der Sorge reagiert, er liebe sie nicht mehr und dann ihren Sex-Appeal und freien Geist beweist, indem sie selbst, wie das junge Model zuvor, nackt in den Motelpool springt.

VI. DIE MÄNNLICHE KRISE IN OST UND WEST – DIFFERENZEN UND AUSBLICK

Auch wenn die Lebenswelten der beiden Väter in *Einfach Blumen aufs Dach* und *Vacation* von unterschiedlichen Konsumbedürfnissen geprägt sind, entzündet sich beider Krise an einem Konsumobjekt, das in seiner spezifischen Form dem einen gesellschaftliche Ermächtigung verschafft und den anderen marginalisiert. Für beide ist dies ein nicht gerade wünschenswerter Zustand, doch während Hannes Blaschke ohne den dauerhaften Verlust seiner Integrität als DDR-Bürger augenzwinkernd da weitermacht, wo er begann, endet für Clark der Kampf in einem rein persönlichen Sieg, den er über die Gesetze der modernen Welt und ihre Vertreter erringt. Ihm wird

19 Eine besonders eindrucksvolle Zusammenstellung dieser modernen Männlichkeitsmythen und den aus ihr abgeleiteten Legitimierungsstrategien findet sich in Martha McCaugheys *Caveman Mystique. Popdarwinism and the Debates over Sex, Violence and Science* (McCaughy 2007).

in seinem Anspruch nach Aufmerksamkeit und Respekt recht gegeben, während Hannes im Grunde schon immer alles hatte – sein Recht sowieso in einem Staat der Gleichen – und die persönliche Erfahrung durchlebt, wie ein Objekt aufgrund seiner spezifischen Gestalt Einfluss nimmt auf sein Leben. Zwar verbleibt Clark in seiner marginalisierten Position als durchschnittlicher Familienvater und Opfer der modernen Welt, dennoch wird er der patriarchalen Dividende teilhaftig und erfährt Solidarität von einem hegemonialen Männlichkeitsentwurf (dem Wirtschaftsmagnaten Wally, der sich als näher zu Clarks Erfahrungswelt herausstellt als angenommen). In der Hollywood-Komödie dieser Zeit wird die marginalisierte männliche Subjektposition gewissermaßen über die narzisstische Kränkung (domestiziert und entmächtigt zu werden) hinweggetröstet. Der Teilsieg gegen die bürokratisierte Welt, den er aufgrund eines Solidaritätsgefühls des väterlichen Moguls Wally erfährt und die Ausstattung mit Ehefrau Ellen als „trophy wife“ sind Teil der patriarchalen Dividende, die er im Austausch für seinen Status als marginalisierter Mann erhält.

Die krisenhafte Männlichkeit in der DDR-Komödie hingegen ist ein zu überwindender Zustand mit Anlass und Bewältigung, eben weil sie sich als Irrtum des (einzelnen) Mannes herausstellt. Hannes will im Grunde keine Veränderung seiner Umstände und muss im Laufe des Filmes also nur erkennen, dass er fehlgeleitete Ansprüche hat. In den USA hingegen wird die Krise quasi auf Dauer gestellt und gerechtfertigt durch das legitime Streben danach, sich durchzusetzen und das Alte, Kaputte und Schwache, das im Objekt des Station Wagens versinnbildlicht wird, zu besiegen und zu überwinden. Der Kombi, der Clark marginalisiert, tut dies durch seine Unauffälligkeit und Durchschnittlichkeit. Den ästhetischen und formalen Regeln der sozialistischen Alltagskultur gemäß, ist für Hannes hingegen die Überdurchschnittlichkeit und Auffälligkeit des Tschaika der Aspekt, der für ihn die Krise hervorruft. Doch da die sozialistische Männlichkeit auf der Ebene des Konsums und Designs nicht auf Exklusivität oder Differenz setzen muss, lässt sie sich (zumindest im Medium der Komödie) als unproblematischer und weniger krisenanfällig als die US-amerikanische dieser Zeit charakterisieren.

LITERATUR

- Agde, Günter (2000): *Kahlschlag. Die 11. Sitzung des ZK der SED 1965. Studien und Dokumente*, Berlin: Aufbau Verlag.
- Adler, Dennis (2004): *Fifties Flashback: The American Car*, St. Paul: Mbi Publishing.
- Belton, John (2005): *American Cinema. American Culture*, New York: McGraw Hill.
- Bourdieu, Pierre (1982): *Die feinen Unterschiede*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.

- Brandstetter, Gabriele (2003): »Staging Gender. Körperkonzepte in Kunst und Wissenschaft«, in: Frei Gerlach, Franziska (Hg.): *Körperkonzepte. Interdisziplinäre Studien zur Geschlechterforschung*, Münster und Berlin: Waxmann, S. 25-46.
- Connell, R.W. (2006): *Der gemachte Mann: Konstruktion und Krise von Männlichkeit*, Wiesbaden: VS Verlag.
- Eisele, Petra/Gronert, Siegfried (2004) (Hg.): *Horst Michel – DDR Design*, Weimar: Universitätsverlag.
- Eisele, Petra (2004): »Ist Geschmack Glückssache?«, in: Dies./Gronert, Siegfried (Hg.): *Horst Michel – DDR Design*, Weimar: Universitätsverlag, S. 22-73.
- Fulbrook, Mary (2008): *Ein ganz normales Leben. Alltag und Gesellschaft in der DDR*, Darmstadt: WBG.
- Gantz, Carroll M. (2005): *Design Chronicles: Significant Mass-Produced Designs of the 20th Century*, Ann Arbor: Schiffer Publishing.
- Geffcken, Johannes (1904): *Das griechische Drama*, UCLA: T. Hofmann.
- Hagemann-White, Carol (1993): »Die Konstrukteure von Geschlecht auf frischer Tat ertappen? Methodische Konsequenzen einer theoretischen Einsicht«, in: *Feministische Studien* 2, S. 70-82.
- McCauhey, Martha (2007): *The Caveman Mystique. Popdarwinism and Debates over Sex, Violence and Science*, London: Routledge.
- Meikle, Jeffrey L. (2005): *Design in the USA*, Oxford: University Press.
- Merkel, Ina (2009): »Der Trabant«, in: Sabrow, Martin (Hg.): *Erinnerungsorte der DDR*, München: C.H. Beck, S. 363-373.
- Nixon, Sean (1997): »Exhibiting Masculinity«, in: Hall, Stuart (Hg.): *Representation. Cultural Representation and Signifying Practices*, London: Sage, S. 293-330.
- Olsen, Byron/Lyons, Dan (2000): *Station Wagons*, Osceola: MBI Publishing.
- Prinz, Sophia/Clauss, Mareike (2011): »A head for business and a body for sin. Klasse und Geschlecht im Hollywood-Frauenfilm«, in: Suber, Daniel/Schäfer, Hilmar/Prinz, Sophia (Hg.): *Pierre Bourdieu und die Kulturwissenschaften. Zur Aktualität eines undisziplinierten Denkens*, Konstanz: UVK.
- Ross, Steven J. (2002): *Movies and American Society*, Oxford: Blackwell Publishing.
- Schittly, Dagmar (2002): *Zwischen Regie und Regime. Die Filmpolitik der SED im Spiegel der DEFA-Produktionen*, Berlin: Links.
- Selle, Gerd (2007): *Geschichte des Design in Deutschland*, Frankfurt/Main: Campus.
- Uslar, Moritz von (2010): *Deutschboden. Eine teilnehmende Beobachtung*, Köln: Kiepenheuer & Witsch.
- Wagner (1995): *A Sociology of Modernity*, London und New York: Routledge.

- Wiedemann, Peter (2000): »Aber das Publikum wollte sich unterhalten«, in: Zimmermann, Peter/Moldenhauer, Gebhard (Hg.): *Der geteilte Himmel, Arbeit, Alltag und Geschichte im ost- und westdeutschem Film*, Konstanz: UVK Medien, S. 261-279.
- Winter, Rainer (1992): *Filmsoziologie. Eine Einführung in das Verhältnis von Film, Kultur und Gesellschaft*, München: Quintessenz.

WIE DAS SOZIALE GESTALTET WIRD

**II. DESIGN ALS ARBEIT –
ARBEITEN MIT DESIGN**

Wissenskulturen im Design

Zwischen systematisiertem Entwurf und reflektierter Praxis¹

CLAUDIA MAREIS

In aktuellen Designforschungsdebatten wird »Design«, in Anlehnung an eine Studie des US-amerikanischen Soziologen Donald Alan Schön aus den frühen 1980er Jahren, wiederholt als eine »reflektierte Praxis« beschrieben. Das epistemologische Interesse wird wesentlich auf die Potentiale eines praktischen Erfahrungswissens im Design gelenkt und dieses Wissen wiederum wird in Abgrenzung zu einer, wie Schön (1983: 39) es nennt, wissenschaftlichen »technical rationality« konzipiert. In der Designforschung spiegelt sich dieser Fokus auf die Praktiken des Entwerfens als Modi der Erkenntnis derzeit in einer verwirrenden Vielfalt von praxeologischen Forschungsmodellen wider (vgl. Elkins 2009: xviif.; Jonas 2007: 191). Dazu gehören Bezeichnungen wie »practice-based« oder »practice-led research«, »project-based research«, »studio-based research«, »artistic research«, »research through design«, »inquiry by design« – oder in deutscher Terminologie auch »praxisbasierte Designforschung«, »Forschung durch Design« ... à suivre. Gemeinsam ist den zahlreichen Nomenklaturen, dass sie – meist im Kontext von Kunst- und Designhochschulen – einen Modus des Forschens postulieren, in dem subjektive und praktische Dimensionen von Wissen bedeutsam sind. Zugleich stützt sich die Idee einer »Forschung durch Praxis« aber auch auf bisweilen problematische (da verkürzte oder normative) Dichotomien von »Praxis versus Theorie« oder »Designforschung versus wissenschaftliche Forschung«. Das Kontrastprogramm, das der Profilierung praxisbasierter Designforschung gegenwärtig zugrunde liegt, scheint sich nicht zuletzt durch eine Neubewertung von mit diesen Dichotomien verhafteten historischen Wissenskonzeptionen zu realisieren.

1 Dieser Text ist eine überarbeitete und zusammengefasste Version aus: Mareis, Claudia (2011): *Design als Wissenskultur. Interferenzen zwischen Design- und Wissensdiskursen seit 1960*, Bielefeld: transcript.

Bevor im Folgenden näher auf Schöns viel rezipierte Studie »The Reflective Practitioner« sowie auf ein weiteres einflussreiches Modell zum Erwerb von praktischem Erfahrungswissen (das so genannte »Dreyfus-Modell«) eingegangen wird, soll zunächst skizziert werden, aus welchen Gründen in den 1980er Jahren eine Aufwertung von praktischem Erfahrungswissen in der Designforschung angestrebt wurde und gegen welches Verständnis von »Entwerfen« sich dieses Bestreben wandte. Paradoxaerweise scheint gerade der Versuch, in den 1960er Jahren erstmals Entwurfsprozesse theoretisch und methodologisch umfassend zu systematisieren, dazu beigetragen zu haben, dass Designforschende heute vermeintlich rationalistische Modelle zur Analyse und Deskription von Gestaltungs- und Entwurfspraktiken vermeiden und stattdessen subjektzentrierte, praxisbasierte Wissensmodelle bevorzugen.

I. ZUM DESIGN METHODS MOVEMENT IN DEN 1960ER JAHREN

Die 1960er Jahre waren nicht nur eine auf politischer Ebene bewegte Zeit, mit Studenten-, Bürgerrechts- und Antikriegsbewegungen in den USA und Westeuropa, sondern sie waren auch, wie Andrew Pickering (2008: 13) schreibt, von einem deutlichen »experimentalism« geprägt, einer großen Offenheit gegenüber wissenschaftlichen und technologischen Versuchsanordnungen. Von dieser experimentellen Offenheit, die vor dem Hintergrund von Nachkriegszeit und Kaltem Krieg zu lesen ist, konnte auch die zu dieser Zeit sich formierende Designmethodologie profitieren. Als *Design Methods Movement* wurde eine interdisziplinäre Bewegung bezeichnet, die in den 1960er Jahren vor allem im anglophonen Kulturraum Fuß fassen konnte und die Systematisierung von Entwurfsmethoden und -theorien zum Ziel hatte. Sie war wesentlich durch technologische Interessen und rationalistische Auffassungen von »Planen« und »Problemlösen« geprägt und wurde durch eine bis dahin kaum gekannte methodologische Neugier am Entwurf motiviert, die tief in den gesellschaftlichen und politischen Entwicklungen ihrer Zeit gründete.

Die Anfänge des *Design Methods Movement* können ziemlich präzise datiert werden, nimmt man die erste thematische Konferenz der Bewegung als Ausgangspunkt. Im September 1962 fand am *Imperial College* in London erstmalig eine Konferenz zur Designmethodik statt. Sie trug den Titel *Conference on Systematic and Intuitive Methods in Engineering, Industrial Design, Architecture and Communications* (Jones/Thornley 1963). Die Konferenz war, wie Jesko Fezer (2009: 289) konstatiert, »als ein erster Versuch angelegt, die damals neu entstehenden Entwurfsmethoden zu verstehen und zu beschreiben«. Methoden aus den unterschiedlichsten Disziplinen wurden dazu aufgegriffen: aus dem Management, der Produktentwicklung, der Buchführung und dem Marketing, aber auch aus dem Schauspiel,

der Malerei, der musikalischen Komposition, der Literatur, der Philosophie, der Sozialarbeit oder der Pädagogik (vgl. Fezer 2009: 289ff.). Dabei war insbesondere von Interesse, ob und inwiefern sich vermittels dieses Methodensets die bis dahin mehr oder weniger »intuitiv« durchgeführten Entwurfsprozesse auf vermeintlich »rationale« und »objektive« Weise erfassen und steuern ließen.

Es scheint, als ob sich in den 1960er Jahren unter den Begriffsklammern »Entwurf« und »Design« substantielle Fragen zur Konstruiertheit von bestehender und damit auch zur Planbarkeit von zukünftiger Wissenschaft, Gesellschaft und Umwelt versammeln konnten. Zugleich – und dieser Punkt ist zentral für heutige Wissensbestimmungen im Design – orientierte sich die Art und Weise, wie man sich einer solchen Entwurfsmethodologie interdisziplinärer Ausprägung annäherte, an bestimmten wissenschaftlichen Leitansätzen der Zeit. Wesentliche Einflüsse kamen etwa aus der Kybernetik, der Systemtheorie, der Militär- und Unternehmungsforschung, der Planungstheorie oder dem Strukturalismus. Der britische Ingenieur Ken Norris adaptierte beispielsweise eine algorithmische Ideenfindungstechnik des Astrophysikers Fritz Zwicky, den so genannten »morphologischen Kasten«, für die Belange der Designforschung (Norris 1963: 115-140). Es handelt sich hierbei um eine Matrix, die als zweidimensionale Tabelle oder als perspektivisch projektierter dreidimensionaler Würfel zur Anwendung kommen kann (siehe Abb. 1). Sie stellt eine instrumentelle Grundlage dar, um vermittels der Kombination unterschiedlicher, vorgängig definierter Parameter möglichst viele Lösungsvorschläge für eine Problemstellung auf vermeintlich objektive Weise zu generieren (vgl. Zwicky 1971: 94-108). Von dieser und weiteren systematischen Entwurfsmethoden sollte, so hofften die Akteure der Designmethodologie, sowohl die Designausbildung als auch die professionelle Designstätigkeit profitieren (Jones/Thornley 1963: 1-10).

Die Übertragung von wissenschaftlichen Methoden auf das Design erfolgte in jener Zeit geradezu programmatisch. Es ist bisweilen sogar von einer »erotischen Beziehung« die Rede, die das Design in jenen Jahren zur Wissenschaft entwickelt haben soll (Reuter 2003: 94). Unter der Ägide des ebenso strengen wie schillernden Begriffs der »Objektivität« wurde danach gestrebt, dem Design zu einer als zeitgemäß erachteten Wissenschaftlichkeit zu verhelfen. Die geläufige Diagnose einer (über-)systematisierten Methodenbewegung gilt es jedoch auch zu differenzieren. Bernhard Bürdeck etwa schreibt, dass fälschlicherweise oft angenommen werde, das Ziel der methodologischen Forschung sei die Entwicklung *einer* einheitlichen und stringenten Methode für Design gewesen (Bürdeck 2005: 251). Dabei werde übersehen, dass unterschiedliche Entwurfsaufgaben auch unterschiedliche Entwurfsmethoden erforderten und dass die entscheidende Ausgangsfrage bei Entwurfsprozessen mithin laute, welche Methode bei welcher Problemstellung angewendet werden soll. In diesem Verständnis für die Vorbedingungen des Entwerfens erkennt Bürdeck dann auch einen wesentlichen Beitrag des *Design Methods Movement* für Designtheorie und -forschung.

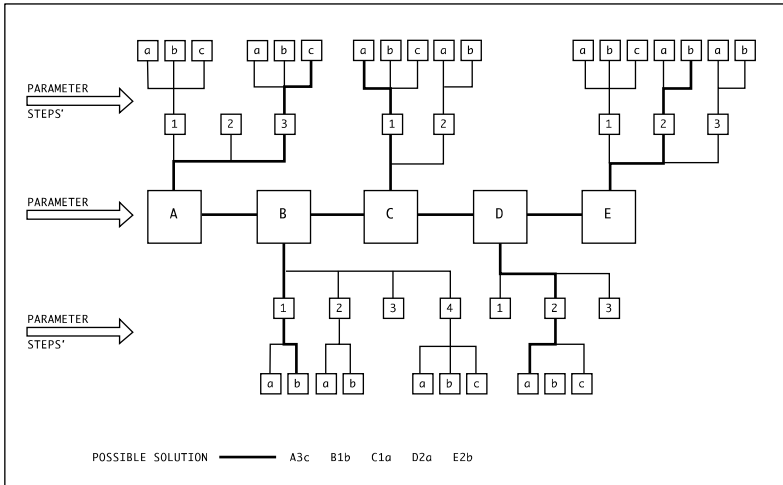


Abb. 1: Variante des »morphologischen Kastens« zur Entwurfsoptimierung

Ein zentrales Leitmotiv des *Design Methods Movement* war »Komplexität«. Komplexe Probleme wurden in der Planung von Städten und Verkehrssystemen, bei Fragen des Umweltschutzes oder in der Weltraumforschung diagnostiziert. Es wurde gefordert, dass Planer und Designer sich zur ihrer effizienten Lösung nicht länger nur auf »intuitive« Vorgehensweisen verlassen, sondern »rationale« Methoden entwickeln sollten. Der Bedarf an solchen vermeintlich effizienteren Designmethoden lässt sich aber nicht einzig mit der Diagnose einer zunehmenden Komplexität und dem darauf reagierenden Wunsch einer angemessenen Planung beantworten. Vielmehr ist die Designmethodologie, ebenso wie auch die Zukunftsforschung (vgl. Hünemörder 2004), in den 1960er Jahren als ein »ziviles Produkt« militärischer Entwicklungen zu verstehen, wie sie sich etwa im Bereich der Kreativitätsforschung niedergeschlagen haben. So lag dem deutschen Planungstheoretiker Horst Rittel zufolge (1972: 143-147) ein Grund für die Emergenz der Designmethodologie in den späten 1950er und frühen 1960er Jahren in der Vorstellung, dass die Art und Weise, wie bei der NASA und im US-amerikanischen Militär umfassende technologische Probleme angegangen wurden, auch auf zivile Bereiche des Entwerfens übertragen werden könnten.

Freilich stand aber auch diese angeblich »zivile« Applikation von militärischer Planungsmethodik unter einem kriegerischen Einfluss, nämlich unter jenem des Kalten Krieges. Dieser Bezug gewinnt an Prägnanz, denkt man an den legendären »Sputnik-Schock«: Die westliche Welt reagierte 1957 mit Überraschung, vor allem aber mit Verunsicherung, als die ehemalige Sowjetunion mit »Sputnik« erstmalig in der Menschheitsgeschichte einen künstlichen Satelliten in die Erdumlaufbahn befördern konnte. In den USA hatte die durch dieses Ereignis ausgelöste Infragestellung der eigenen militärisch-technologischen Vormachtstellung eine umfassende Reformierung des Bil-

dungssystems zur Folge. Insbesondere in der naturwissenschaftlichen Forschung und der Ausbildung von Lehrkräften erkannte man Nachholbedarf, um im Wettstreit um militärisch-technologische Entwicklungen künftig mithalten zu können. Das gesteigerte Interesse an technologischen Fragestellungen kam zweifellos auch dem *Design Methods Movement* zugute und beeinflusste dessen methodisch-theoretische Ausrichtung.

Die Begriffe »problem solving« und »decision making« avancierten zu wichtigen Schlüsselwörtern der Bewegung. Vor dem Hintergrund von Rasenunruhen, Studenten- und Bürgerrechtsbewegungen sowie einer grundlegenden gesellschaftlichen Neuorientierung in der Nachkriegszeit ist als idealistisches Motiv der Designmethodologie der Wunsch zu nennen, eine in hohem Maße als unsicher erscheinende Zukunft planen und gestalten zu wollen. Ein gesellschaftspolitischer Anspruch, der nur mittels der Analyse und Beherrschung komplexer Systeme und Prozesse realisierbar schien. Bruce Archer (1965: 58) hielt dazu fest: »The most fundamental challenge to conventional ideas on design has been the growing advocacy of systematic methods of problem solving, borrowed from computer techniques and management theory, for the assessment of design problems and the development of design solutions.« In ebendiesem Sinne definierte er »Design« als »a goal-directed problem-solving activity« (ebd.: 50). Morris Asimow schlug seinerseits vor, »Design« als »decision making, in the face of uncertainty, with high penalties for error« zu verstehen (Asimow 1962: 51). Deutlich wird aus beiden Vorschlägen, dass Planungstheorie und Designmethodologie in den 1960er Jahren aufs Engste miteinander verflochten waren. Ihr gemeinsamer Nenner fand sich in der Lösung komplexer Probleme – ein Aspekt, der auch für die »Künstliche Intelligenz«-Forschung virulent war. Der Designtheoretiker Kees Dorst konstatiert rückblickend:

»The problem-solving literature that arose in the 1960s and 1970s in the promising and exciting field of artificial intelligence has had a profound impact on Design Methodology. The introduction of these theories in Design Methodology [...] helped to systemize the models and methods of design existing then, and link them to models of problem solving in other fields. There were high hopes that the very nature of design could be captured in a description that was based upon considering design the solution to ›ill-structured‹ problems.« (Dorst 2006: 4)

II. KÜNSTLICHE INTELLIGENZ VERSUS MENSCHLICHE ERFAHRUNG

In den 1960er Jahren wurde im Umfeld von Forschungen zur »Künstlichen Intelligenz« sowie im Kontext von Organisations- und Planungstheorien intensiv über die Potentiale und Begrenzungen menschlichen Wissens diskutiert (vgl. Simon 1996). Nicht selten fielen diese Debatten zugunsten technischer Machbarkeit und zuungunsten individueller menschlicher Schaf-

fenskraft aus. Kritiker der »Künstlichen Intelligenz«-Forschung, darunter Horst Rittel und der Philosoph Hubert Dreyfus, befürchteten eine hegemoniale Vormachtstellung der »Maschine« und strebten nach Mitteln der Selbstbefähigung menschlichen Handelns angesichts der übermächtigen technokratischen Deutungshoheit der Computer- und Informationstechnologien (vgl. Churchmann et al.: 2006: 19). Vermehrt wurden alternative Wissenskonzeptionen entwickelt, um die zu der Zeit gängigen, oft systemisch-technizistisch argumentierenden Handlungs- und Problemlösungstheorien um den Aspekt eines »impliziten« und »subjektiven« Erfahrungswissens zu erweitern (vgl. etwa Suchman 1987).

Diese Unterfangen waren und sind bis heute recht unterschiedlich motiviert. Während einige dieser Ansätze die Selbstermächtigung menschlichen Handels gegenüber einer zunehmenden Verwissenschaftlichung und Technologisierung der Gesellschaft im Sinn haben, streben andere, z.B. in der strategischen Unternehmensplanung und im Wissensmanagement, danach, den Aspekt des »Erfahrungswissens« aus der Perspektive unternehmerischer Gewinnoptimierung zu erschließen. Bekannt ist diesbezüglich vor allem die Arbeit von Nonaka und Takeuchi (1995), die am Beispiel von japanischen Unternehmen die marktwirtschaftliche Bedeutung von personalisiertem Erfahrungswissen aufzeigen und ein Modell vorschlagen, wie das Erfahrungswissen von einzelnen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern innerhalb eines Unternehmens personenunabhängig gesichert und kommuniziert werden soll.

Auch im Design gewann das Konzept »Erfahrungswissen« spätestens in den 1980er Jahren an (neuer) Bedeutung. Während Autoren wie Herbert Simon in ihren Texten noch das Idealbild eines rational agierenden Designers zeichneten, der wissenschaftlich-theoretisches Wissen in der Praxis zur Anwendung bringt, richteten Autoren wie Hubert und Stuart Dreyfus sowie Donald Schön ihren Fokus nunmehr auf die Dimensionen eines praxisbasierten, subjektiv verinnerlichten und impliziten Wissens. Gegenstand ihrer Untersuchungen sind an die Erfahrung gebundene Erkenntnis Konzepte und -begriffe wie »Expertise«, »Intuition« oder »reflektierte Praxis«, die sich den Beschreibungskompetenzen eines expliziten Rationalismus und Positivismus zu entziehen scheinen.

Vor dem Hintergrund der zunehmenden Kritik an den rationalistischen Entwurfs- und letztlich auch Wissenskonzeptionen des *Design Methods Movement*, die bereits ab den frühen 1970er Jahren einsetzte, kann beobachtet werden, dass Designforschende fortan vermehrt nach praxisnahen Zugängen zur Erforschung von Entwurfsprozessen suchten. Dabei sollten weniger die »rationalen«, sondern die »intuitiven« und »impliziten« Aspekte des Entwerfens sowie die mutmaßlich designspezifischen Weisen des Wissens berücksichtigt werden (vgl. Cross 1982; Lawson 1983; Rowe 1987). Unter dem Einfluss zahlreicher Bildungsreformen wurde spätestens seit Beginn der 1990er Jahre auch an europäischen Kunsthochschulen auf institutioneller Ebene eine enge Verknüpfung von Designforschung und

-praxis gefordert (Frayling 1993/94; Archer 1995; Cross 1999; Findeli 2004; Jonas 2007). Saikaly (2004: 10) hält beispielsweise fest, »[...] it could be argued that the practice-based approach to design research is leading towards the definition and articulation of a kind of designerly research which is different from research in the sciences or the humanities since it advances knowledge partly by means of design practice.« Ob man dieser Sichtweise nun folgen mag oder nicht, so kann doch konstatiert werden, dass mit der darin postulierten Engführung von Forschung und Praxis ein Desiderat an korrespondierenden Wissensbestimmungen einhergeht.

Mit den Brüdern Dreyfus und mit Schön werden im Folgenden zwei Positionen vorgestellt, die praxisbasiertes Erfahrungswissen im Design adressieren und damit das Verhältnis von »Theorie« und »Praxis« sowie von »Wissen« und »Können« neu auszuloten versuchen. Hubert und Stuart Dreyfus taten dies aus einer lerntheoretischen Perspektive, während Donald Schön untersuchte, wie Praktiker noch während der Ausübung ihrer Praxis diese reflektierten. Für die Designtheorie und -forschung bedeutet eine solche »Neubewertung« von Wissen, oder vielmehr Können, einen zentralen Wandel in der Betrachtung von Designpraktiken und -prozessen. Designprobleme sollen damit gleichsam »durch das Auge« von praktizierenden Designerinnen und Designern gesehen und in einer spezifischen Situation verortet werden. Kees Dorst hält stellvertretend für andere Designforschende fest (Dorst 2006: 11): »This means that we concentrate on the ›local‹ design problem that a designer faces, and ignore the ›overall‹ design problem as something of an abstraction«.

III. IMPLIZITES WISSEN UND DER PROZESS DES WAHRNEHMENS

Sowohl Dreyfus und Dreyfus als auch Schön beziehen sich in ihren Texten auf das Konzept eines »impliziten Wissens« (*tacit knowing*), das in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts namentlich von dem Naturwissenschaftler und Philosophen Michael Polanyi (1958, 1966) adressiert wurde. Vereinfachend gesagt, untersuchte Polanyi menschliches Erkennen ausgehend von der Prämisse, dass wir mehr wissen, als wir sagen können (Polanyi 1983: 4). So können Menschen Fahrradfahren, ein Musikinstrument beherrschen oder aus einer Menschenmasse heraus einzelne Gesichter erkennen, ohne dass sie jedoch genau in Worte fassen können, *wie* sie dies tun. Seine Ausführungen gründen auf einer Unterscheidung des Philosophen Gilbert Ryle (1949), der zwischen »knowing that« und »knowing how« unterschied und »Können« damit als eine Form von praktischem Wissen ausweist. Polanyi konzipierte jedoch keine Wissenstheorie, die Wissen als einen statischen Befund definiert, vielmehr hatte er eine Bewusstseinstheorie im Sinn, die den Akt bzw. Prozess des Erkennens und Wahrnehmens behandelt (vgl. Neuweg 2004: 134). Deutlich wird diese Unterscheidung in einer sprachlichen Differenz,

die zwar die englische, nicht aber die deutsche Sprache kennt: »knowing« und »knowledge«. Während »knowing« sich auf den prozessualen, dynamischen Akt des Erkennens und Wahrnehmens bezieht, bezeichnet »knowledge« das Resultat dieses Prozesses, einen eher statischen Wissensbestand.

Polanyis Modell einer impliziten Dimension von Wissen ergänzte die zu seiner Zeit dominanten philosophischen Konzepte zum »expliziten« Wissen (etwa in den Begriffen eines »rationalen«, »kognitiven«, »deklarativen« oder »propositionalen« Wissens) um die Dimension des »Könnens« sowie um den Aspekt eines körpergebundenen, personalisierten Wissens. »Implizites Wissen« ist jedoch nicht nur aus pragmatischer Sicht für die Ausübung praktischer Tätigkeiten bedeutsam, sondern prägt auch aus analytischer Sicht zahlreiche Wissensmodelle. Die Dimension eines impliziten Wissens ist es auch, welche für die Autoren und ihre Wissensmodelle, die nun besprochen werden, konstitutiv sind.

IV. HUBERT UND STUART DREYFUS – VOM NOVIZEN ZUM EXPERTEN

Wie erwähnt, positionierte sich der Philosoph Hubert Dreyfus in den 1960er Jahren in kritischer Opposition zu den kognitivistischen Maximen der »Künstlichen Intelligenz«-Forschung. Er schrieb an seinem Buch *Alchemy and Artificial Intelligence* (1964) während er am Massachusetts Institute of Technology Philosophie lehrte und ihm ein Aufenthalt bei der regierungsnahen RAND-Corporation einen unmittelbaren Einblick in die »Künstliche Intelligenz«-Forschung erlaubte. An die Phänomenologie Merleau-Pontys und Heideggers anschließend insistierte Dreyfus, dass menschliches Erleben und Erfahren nicht kontextunabhängig vonstattengehe, sondern stets an Personen und Situationen gebunden sei (Dreyfus 1991). Diese Kritik führte er in den Büchern *What Computers Can't Do* (1972) und *What computers still can't do* (1992) weiter aus.

Gemeinsam mit seinem Bruder Stuart Dreyfus, der an der University of California in Berkeley *Industrial Engineering* und *Operations Research* lehrte und in den 1960er Jahren bei der RAND-Corporation tätig war, veröffentlichte er 1986 die Publikation *Mind over Machine. The Power of Human Intuitive Expertise in the Era of the Computer*. Die beiden Autoren vertraten darin die These, dass menschliche Intuition und Expertise durch künstliche Intelligenz nicht ersetzt werden könne (Dreyfus/Dreyfus 1986: xi): »Our bottom line is that computers as reasoning machines can't match human intuition and expertise«.

Wie bereits Polanyi, so bezogen sich auch Dreyfus und Dreyfus in ihrem Buch auf die Unterscheidung zwischen »knowing that« und »knowing how«. Anhand von Beispielen aus der Alltagspraxis argumentieren sie, dass »knowing that« als fakten- und regelbasiertes Wissen zu verstehen sei,

während »knowing how« auf Erfahrungswissen und Intuition basiere und aus einem komplexen Lernprozess resultiere:

»The know-how of cashiers, drivers, carpenters, teachers, managers, chess masters, and all mature, skillful individuals is not innate [...]. We have to learn. Small children, and sometimes adults, learn through trial and error, often guided by imitation of those more proficient. [...] adults begin to acquire new skills by means of either written or verbal instruction. It is this process that concerns us here.« (Ebd.: 19)

Basierend auf einer gemeinsam mit der Pflegewissenschaftlerin Patricia Benner (Benner 1987) durchgeführten empirischen Studie, in der sie das Erlernen von praktischen bzw. professionellen Fertigkeiten (*skills*) untersuchten, entwickelten sie ein mehrstufiges Modell des Kompetenzerwerbs durch praktische Expertise. Darin schlagen die Autoren vor, den Erwerb von praktischen Fertigkeiten und Kompetenzen als ein Stufenmodell zu betrachten, das insgesamt fünf Stufen, vom Anfänger bis zum Experten, umfasst (siehe Abb. 2). Diese Stufen bezeichnen sie erstens als »novice« (Anfänger), zweitens als »advanced beginner« (fortgeschrittener Anfänger), drittens als »competence« (fachliche Kompetenz), viertes als »proficiency« (Erfahrung) und fünftens als »expertise« (Expertise oder Experte).

TABLE 1–1. Five Stages of Skill Acquisition

<i>Skill Level</i>	<i>Components</i>	<i>Perspective</i>	<i>Decision</i>	<i>Commitment</i>
1. Novice	Context-free	None	Analytical	Detached
2. Advanced beginner	Context-free and situational	None	Analytical	Detached
3. Competent	Context-free and situational	Chosen	Analytical	Detached understanding and deciding. Involved in outcome
4. Proficient	Context-free and situational	Experienced	Analytical	Involved understanding. Detached deciding
5. Expert	Context-free and situational	Experienced	Intuitive	Involved

Abb. 2: Die fünf Stufen des Kompetenzerwerbs

Zusammengefasst halten sie für diese unterschiedlichen Erfahrungsstufen folgende Merkmale fest (vgl. Dreyfus/Dreyfus 1986: 21-36): *Anfänger* verfügen noch nicht über ein kohärentes Wissen darüber, wie ihr Können im Gesamtgefüge ihrer Tätigkeit zu bewerten sei, sondern befolgen abstrakt scheinende, kontextfreie Regeln, die nur einzelne Aspekte einer Situation berücksichtigen. Dadurch besitzen sie zwar eine gewisse Handlungssicherheit,

die Handlung selbst ist jedoch nicht flexibel. *Fortgeschrittene Anfänger* können dank erster praktischer Berufserfahrungen bereits Faktenwissen mit konkretem Fallwissen kombinieren, dabei scheint insbesondere das Sammeln von Erfahrungen relevant (ebd.: 23): »experience seems immeasurably more important than any form of verbal description«. Mit wachsender *fachlichen Kompetenz* werden kontextfreie Handlungsregeln zunehmend durch situative Entscheidungen und kontextbezogene Ziele ersetzt. Das praktische Handeln zeigt sich nun flexibler und eigenverantwortlicher als in den Stufen davor, die Komplexität einer Situation wird besser wahrgenommen (ebd.: 24): »In general, a competent performer with a goal in mind sees a situation as a set of facts«. *Erfahrene* Berufsleute können in einem noch höherem Maße auf elaborierte Wahrnehmungsmuster und ein holistisches Verständnis von Prozessen zurückgreifen und beginnen so, Analogien in scheinbar unterschiedlichen Situationen zu erkennen und situationsübergreifend zu reagieren. *Experten* schließlich verfügen über eine umfassende, holistische Wahrnehmung ihrer Tätigkeit und eine integrierte Auffassung von Situationen. Sie reagieren (scheinbar) ohne Anstrengung, rasch und flüssig sowie den jeweiligen situativen Erfordernissen angemessen.

Mit Blick auf dieses Stufenmodell der erlernbaren Expertise räumen die Autoren jedoch ein, dass nicht jede Person in seinem Fachgebiet zu einem Experten avancieren könne. Im Schach sei es beispielsweise nur wenigen, besonders begabten Leuten möglich, eine herausragende Expertise zu entwickeln (ebd.: 21). Sie rechtfertigten ihr Modell jedoch damit, dass jeder, egal ob durchschnittlich oder außergewöhnlich talentiert, beim Lernen einer neuen Fertigkeit diese fünf Stufen durchlaufe, wobei sich bei talentierten Menschen die Fertigkeiten einfach schneller entwickelten.

Die letzten beiden Stufen, »Erfahrung« und »Expertise«, sind nach Dreyfus und Dreyfus jene Stufen, in denen regelbasiertes Wissen und analytische Entscheidungen zunehmend durch »ganzheitliches«, »intuitives« Handeln ergänzt und letzten Endes sogar vollständig dadurch ersetzt würden. Je erfahrener Menschen in ihrer praktischen Tätigkeit sind, so die Konklusion des Dreyfus-Modells, desto weniger müssen sie auf analytische Regelsätze zurückgreifen und können stattdessen ihrer Intuition folgen. Die Autoren streben damit zugleich eine Rehabilitierung des umstrittenen Begriffs der »Intuition« an. Sie verwenden diesen in ihrer Auslegung synonym zu »knowhow« und versuchen, ihn so von potentiellen Mystifizierungsversuchen abzugrenzen (ebd.: 29): »Intuition or know-how, as we understand it, is neither wild guessing nor supernatural inspiration, but the sort of ability we all use all the time as we go about our everyday tasks, an ability that our tradition has acknowledge only in women, usually in interpersonal situations, and has adjudged inferior to masculine rationality.«

Bemerkenswert an dieser Aussage ist, dass die Autoren den (in der Regel) »weiblich« konnotierten Begriff der »Intuition« durch die (in der Regel) »männlich« konnotierten Begriffe »Rationalität« und »Expertise« zu rehabilitieren versuchen. Zwar ist eine solche, sich überlagernde Zuordnung von

geschlechterspezifischen Kompetenzen nicht neu – bereits in der Kunsttheorie des 18. Jahrhunderts überschritten sich die Konzepte »naturnaher Weiblichkeit« und »männlicher künstlerischer Kreativität« (vgl. Christadler 2006: 260). Einmal mehr sind aber auch hier naturalisierende Zuschreibungen von »Weiblichkeit« und »Männlichkeit« zu problematisieren. Insbesondere gilt dies angesichts des Umstands, dass sich Konzeptionen von »Erfahrungswissen« und »verkörperlichtem Wissen« ohnehin überlagern und somit das Risiko von Naturalisierungen befördern. Aus gendertheoretischer Sichtweise scheint es bezeichnend zu sein, dass das Dreyfus-Modell sich mit großem Erfolg in den (als »weiblich« konnotierten) Pflegewissenschaften als Lehrmodell etablieren konnte (vgl. Burns 2005), während ein Versuch von Kees Dorst und Brian Lawson (Dorst 2008), das Modell auf das Design zu übertragen, bislang kaum Beachtung fand.

Kritisch anzumerken gilt jedoch auch zur Adaption von Dorst und Lawson, dass sie in ihrem Modell die fünf Stufen des Dreyfus-Modells in einer Weise verändern und naturalisieren, die suggeriert, dass sich der Kompetenzerwerb im Design anders vollziehe als in »normalen«, nicht »kreativen« beruflichen Tätigkeiten (vgl. ebd.: 4-11). Der ersten Stufe (Anfänger) stellen sie in ihrer Adaptation eine Stufe null, »the naïve« voran. Die Stufen zwei und drei entsprechen bei Dorst und Lawson in etwa denjenigen des Dreyfus-Modells. Die Stufen vier (Erfahrung) und fünf (Expertise) jedoch modifizieren die Autoren erneut und fügen dem Modell eigens noch eine sechste Stufe hinzu. Als vierte Stufe bezeichnen Dorst und Lawson in dieser neuen Ordnung »the real expert«, als vierte »the master« und als sechste schließlich »the visionary« (ebd.: 8-10).

Obwohl die Autoren von einem »Stufenmodell« des Kompetenzerwerbs sprechen, konstruieren sie in ihrem Ansatz einen paradoxen naturalisierenden Zirkel, innerhalb dessen Designkompetenz zwischen den Polen »naiv« und »visionär« oszilliert, wobei beide dieser Stufen sich jedoch der Erlernbarkeit zu entziehen scheinen. Die ambivalente Eigentümlichkeit dieser Vorstellung kann anhand einer Aussage Ulrich Bröcklings zur Figur der »Kreativität« veranschaulicht werden. Bröckling (2002: 20) konstatiert, dass Kreativität gemeinhin als etwas betrachtet werde, das erstens jeder besitze (ein anthropologisches Vermögen), zweiten etwas sei, von dem man nie genug haben solle (eine verbindliche Norm), von dem man drittens nie genug haben könne (ein unabschließbares Telos) und viertens durch methodische Anleitung und Übung steigern könne (eine erlernbare Kompetenz). Aus dieser Einschätzung ergibt sich für ihn eine paradoxe Zeitstruktur, die das »immer schon« mit dem »erst noch« zusammenzieht: »Kreativ ist man von Geburt an, und wird doch sein Leben lang damit nicht fertig« (ebd.: 20). Auf diesem Paradox gründet seiner Ansicht nach der »implizite Rousseauismus« der meisten Kreativitätsprogramme – dass sie Kulturtechniken offerieren, die zurück zu jener »Natur« führen sollen, die im Prozess kultureller Formierung vermeintlich verschüttet wurde.

Der Gedanke eines »impliziten Rousseauismus« lässt sich recht passgenau auf das Kompetenzmodell von Dorst und Lawson übertragen. Mit der Einführung der Stufe des »Naiven« suggerieren die Autoren, Design sei eine »angeborene«, »natürliche« Fähigkeit, die durch Training nur noch zu befördern sei. Die Stufe des »Visionärs« findet darin eine Entsprechung, indem auch sie die Grenzen der erlernbaren Kompetenzen übersteigt und somit wiederum einen Naturalismus impliziert – indem höchste Designexpertise »naturgegeben« scheint. Dabei mag die Annahme eines gewissen »Primitivismus« dem in der Geschichte der Kunst notorisch perpetuierten Narrativ zuträglich sein, dass künstlerisch-gestalterische Fachkenntnisse im Grunde keine erlernbaren Kompetenzen seien. Die Erfahrungsstufen, die zur Analyse des Kompetenzerwerbs im Design von Dorst und Lawson angeführt werden, scheinen in diesem Sinne, entgegen ihres vorgeblich analytischen Gestus, immer noch maßgeblich nach dem Narrativ einer »naturgegebenen« künstlerischen Genialität modelliert.

V. DONALD SCHÖN – THE REFLECTIVE PRACTITIONER

Während die Motivation des Dreyfus-Modells in seiner kritischer Distanz zur »Künstlichen Intelligenz«-Forschung liegt, nähert sich Donald Schön in seiner Arbeit *The Reflective Practitioner. How Professionals think in Action* (1983) praktischem Erfahrungswissen vor dem Hintergrund von gesellschaftlich geführter Wissens- und Technologiedebatten seiner Zeit an. Zwischen 1960 und 1980 sei das gesellschaftliche und ökonomische Vertrauen in die professionelle Expertise von Berufsfachkräften zunehmend verloren gegangen wohingegen wissenschaftlich-technisches Wissen massiv gefördert werde, so Schöns Diagnose (ebd.: 9).

In der Tat wurde in den 1960er Jahren erstmals explizit von einer »Wissensgesellschaft« gesprochen. Im Zentrum der gesellschaftspolitischen Aufmerksamkeit standen die Expansion staatlicher und industrieller Forschungsaktivitäten, die Zunahme wissensbasierter Wirtschaftsaktivitäten und die Ausweitung einer vermeintlich »neuen Klasse« professionalisierter und technisch qualifizierter »Wissensarbeiter« (Lane 1966). Daniel Bell zeichnete in seiner Studie *The Coming of Post-Industrial Society* (1973) das Bild einer postindustriellen Gesellschaft, die sich durch die zentrale Stellung von theoretischem Wissen sowie durch eine zunehmende Wissenschaftsabhängigkeit des technologischen Wandels auszeichnete. In dieser Bewertung galt professionelles, praktisches Wissen in der Regel als wissenschaftlich unzureichend, methodisch unsystematisch, willkürlich oder ineffizient (Schön 1983: 39). Diese Sichtweise entspricht jedoch nicht nur einer einseitigen Abwertung von Fachwissen seitens der Wissenschaften. Schön hält vielmehr fest, dass auch die Berufsstände in den 1960er und -70er Jahren weder ihre eigenen Normen erfüllen konnten, noch zu den übergeordneten

Zielsetzungen und Anforderungen der Gesellschaft haben beitragen können (ebd.: 37ff.).

Die Diagnose einer dominanten gesellschaftlichen Verwissenschaftlichung teilt Schön in den 1980er Jahren mit vielen Autoren. Er kritisierte jedoch in besonderem Maße die vorherrschende Beschreibung einer rein wissenschaftsbasierten technischen Rationalität, da in diesem Modell wissenschaftliches bzw. verwissenschaftlichtes Wissen gegenüber praktischem Handeln und Erfahrungswissen als überlegen postuliert wird. Folgt man dem Wissenssoziologen Fritz Böhle (2003: 153ff.), kann dabei zwischen zwei Arten der »Verwissenschaftlichung« von praktischem Handeln unterschieden werden. Erstens kann eine »formelle Verwissenschaftlichung« beobachtet werden, die jegliches Erfahrungswissen als potentiell, also noch zu verwissenschaftlichendes Wissen behandle. Zweitens kann eine »reelle Verwissenschaftlichung« beschrieben werden, welche die Anwendung von wissenschaftlichem Wissen in der Praxis und damit einhergehend die (Um-)Strukturierung praktischen Handelns nach Maßgabe einer planmäßig-objektivierenden Logik beinhalte. Sowohl für »Anwender« als auch »Experten« hat dies gemäß Böhle zur Folge (ebd.: 160), dass letztendlich beiden (auf unterschiedliche Weise) die Fähigkeit abgesprochen werde, im praktischen Handeln das für sie notwendige Wissen zu erwerben. Auch Peter Weingart (1983) konstatiert, dass sich zu Beginn der 1980er Jahre eine fortschreitende, in alle gesellschaftlichen Lebensbereiche eindringende Abwertung des im praktischen Handeln erworbenen und erwerbbaaren Erfahrungswissens vollzogen habe.

Entsprechend dieser Einschätzung stellt Schön in seiner Studie einen eklatanten Mangel an theoretisch fundierten Zugängen heraus, die zu erhellen im Stande seien, wie kompetente Berufsfachleute – beispielsweise Therapeuten, Ärzte, Ingenieure, Designer, Stadtplaner oder Manager – im Rahmen ihrer Praxis nützliches »Wissen« generierten, respektive ihre Praxis erkenntnisfördernd und gewinnbringend reflektierten. Schön schreibt:

»We are in need of inquiry into the epistemology of practice. What is the kind of knowing in which competent practitioners engage? How is professional knowing like and unlike the kinds of knowledge presented in academic textbooks, scientific papers, and learned journals? In what sense, if any, is there intellectual rigor in professional practice?« (Schön 1983: viii)

Als ein Grund, weswegen sich praktisches Wissen wissenschaftlichen und technisch-rationalistischen Beschreibungsmodellen entziehe, nennt er den Umstand, dass praktisches Handeln, verglichen mit dem Selbstverständnis von »positivistisch« evaluiertem, wissenschaftlichem Handeln – weniger Methodenstrenge und Zielgerichtetheit aufweise, dafür öfters mit subjektiven Werturteilen und unsicheren Bewertungsgrundlagen zu tun habe (ebd.: 45f.).

VI. TECHNISCHE RATIONALITÄT VERSUS PRAKTISCHES ERFAHRUNGSWISSEN

Um die Differenz zwischen wissenschaftlichem und praktischem Wissen zu verdeutlichen, führt Schön eine Reihe von Phänomenen an, die professionelles Handeln kennzeichnen. Namentlich spricht er von einer zunehmenden Komplexität von berufsspezifischen, vielmehr aber noch gesellschaftspolitischen Anforderungen an Berufsfachleute. Überdies führt er die Instabilität professioneller Normen, eine Unsicherheit bezüglich der (wissenschaftlichen) Angemessenheit und Methodenstrenge von professionellem Handeln, sowie die Nichtwiederholbarkeit von Lösungsansätzen an und spricht schließlich ganz generell von den Wertekonflikten zwischen beruflichen und wissenschaftlichen Selbstverständnissen (ebd.: 39). All dies seien Phänomene, so Schön, die praktisches Handeln betreffen, aber aus dem Modell einer »technischen Rationalität« mit seinen klar definierten Problemstellungen, Methoden und Zielsetzung ausgeschlossen, respektive darin anders bewertet würden (ebd.: 39f.): »From the perspective of Technical Rationality, professional practice is a process of problem *solving*«.

Schön problematisierte diese Auffassung von Praxis als Problemlösungshandeln, da sie solche Entscheidungsprozesse ignoriere, die bestimmen, *was* als Problem erachtet werde (ebd.: 40): »In real-world practice, problems do not present themselves to the practitioner as *givens*. They must be constructed from the materials of problematic situations which are puzzling, troubling, and uncertain.« Er argumentiert, dass es ein substantielles Problem praktischen Handelns sei, Probleme als solche überhaupt zu definieren und begründet dies mit der hohen Komplexität und Unvorhersehbarkeit von potentiellen Einflussfaktoren mit denen selbst planvolles praktisches Handeln während seiner Ausübung konfrontiert werde (ebd.: 23).

Sein Bestreben war es mithin, die Grenze zwischen praktischem und wissenschaftlichem Handeln aufzuweichen. Er gibt zu bedenken, dass eine trennscharfe Unterscheidung zwischen einem »divergenten«, unentschiedenen und unscharfen Wissen der Praxis sowie einem »konvergenten«, zielgerichteten und methodisch-rigorosen Wissen der Wissenschaften nur auf der Argumentationsbasis eines überholten positivistischen Wissenschaftsbildes aufrecht erhalten werden könne:

»It seems clear [...] that the dilemma which afflicts the professions hinges not on sciences per se but on the positivist view of science. From this perspective, we tend to see science, after the fact, as a body of established propositions derived from research. When we recognize their limited utility in practice, we experience the dilemma of rigor and relevance. But we may also consider science before the fact as a process in which scientists grapple with uncertainties and display arts of inquiry akin to the uncertainties and arts of practice.« (Ebd.: 48f.)

Das Modell einer »technischen Rationalität« hält Schön für unzulänglich, um die charakteristischen Merkmale eines »praktischen Wissens« zu beschreiben, da jenes positivistische Wissensideale anwendet und »praktisches Wissen« entsprechend als unzureichend deklariert. Stattdessen schlägt er vor, eine eigenständige »Epistemologie der Praxis« zu entwickeln, die auch die kunstfertigen (*artistic*) und »intuitiven« Prozesse einschließt, mit denen gute Praktiker selbst unsichere, instabile, einmalige und konfliktreiche Situation erfolgreich zu bewältigen vermögen (ebd.: 49).

Das Modell, das Schön dazu entwickelt, basiert, wie auch das Dreyfus-Modell, auf der Unterscheidung zwischen »knowing that« und »knowing how« sowie auf Polanyis Einsicht in die »implizite Dimension« von Wissen. »The best professionals know more than they can put in words« (Schön 1983: Einband), lautet Schöns Adaptation von Polanyis berühmten Satz »we can know more than we can tell« (Polanyi 1983: 4). Bei der Durchführung von »spontanen«, »intuitiven« Handlungen im Alltag könne man oft nicht genau darüber Auskunft geben, was man wisse, so Schön, dennoch sei anzunehmen, dass Wissen in unseren Handlungen sei (ebd.: 49): »Our knowing is ordinarily tacit, implicit in our patterns of action and in our feel for the stuff with which we are dealing. It seems right so say that our knowing is *in* our action.« Sowohl Laien als auch professionelle Praktiker dächten oft über ihr Tun nach – sogar während der eigentlichen Ausübung der Tätigkeit: »It is this entire process of reflection-in-action which is central to the »art« by which practitioners sometimes deal well with situations«, so lautet Schöns zentrale Aussage zum Wissen von Praktikern (ebd.: 50).

Er unterschied diesbezüglich zwischen drei Formen von handlungs- und aktionsbasiertem Wissen: »knowing-in-action«, »reflecting-in-action« sowie »reflecting-in-practice«, die kurz erläutert werden sollen (vgl. ebd.: 49-69). Mit dem Begriff »knowing-in-action« verdeutlicht er zunächst, dass die wesentliche Qualität eines Wissens, das als »know-how« bezeichnet wird, darin liegt, dass es im Handeln eingebettet ist: »the know-how is *in* the action«. Mit dem Begriff »reflecting-in-action« (auch »reflection-in-action«) bezeichnet er dann ein allgemeineres Vermögen, das es erlauben soll, über eine praktische Handlung zu reflektieren, *während* man diese ausübt. Als Beispiel führt er Improvisationen bei Jazz-Musikern an, die gewissermaßen in *medias res*, also während ihrer Performance, diese spontan zu reflektieren und anzupassen vermögen. Als zentralen Auslöser für eine solche »reflection-in-action« erachtete er das Moment der »Überraschung«. Folgt man Georg Hans Neuwegs Schöns-Interpretation kann »reflection-in-action« als ein »fallweises Heraustreten« aus einem als »natürlich« angesehenen Wahrnehmungs-, Denk- und Handlungsmodus verstanden werden (Neuweg 2004: 357). Um die beiden angeführten Wissensbegriffe, »knowing-in-action« und »reflection-in-action«, gezielt für die Beschreibung von praktischem Handeln zu spezifizieren, führt Schön schließlich noch den Begriff »reflecting-in-practice« ein, dem er die Funktion eines »Korrektivs« zuschrieb (Schön 1983: 60ff.). Eine langjährige, spezialisierte

Berufserfahrung habe nicht nur den Vorteil, so Schön, dass praktisches Wissen verinnerlicht und automatisch angewendet werden könne, sondern führe auch dazu, dass allzu vertraute Handlungsweisen nicht mehr aufs Neue durchdacht und korrigiert würden.

In dieses Paradox eines zwar verselbständigten, dadurch aber »blinden« Handelns, bettet er den oben genannten, für ihn zentralen Begriff der »reflection-in-action« ein (ebd.: 62). Während das Nachdenken über eine berufliche Tätigkeit in Regel *nach* deren Abschluss einsetze, realisiere sich »reflection-in-action« während des gesamten Zeitraums einer Tätigkeit und könne sich – je nach Art der Tätigkeit – über Minuten, Tage, Monate, sogar Jahre hinziehen und unterschiedliche, sowohl implizite als auch explizite Aspekte dieser Tätigkeit adressieren. Zur Beförderung einer derartigen »reflection-in-action« erachtet Schön vor allem eine gewisse »Offenheit« als notwendig, um angesichts überraschender und verwirrender Situationen sowohl zu einem neuen Verständnis der Phänomene als auch zu einer Veränderung der Situation als solcher zu gelangen.

In seinen Texten akzentuierte er wiederholt den epistemologischen Wert eines praxisbasierten Reflexionsansatzes gegenüber dem Modell einer rein »technischen Rationalität« und lotete dessen Potential hinsichtlich der Generierung von neuem Wissen aus:

»When someone reflects-in-action, he becomes a researcher in the practice context. He is not dependent on the categories of established theory and technique, but constructs a new theory of the unique case. [...] He does not separate thinking from doing [...] reflection-in-action can proceed, even in situations of uncertainty or uniqueness, because it is not bound by the dichotomies of Technical Rationality.« (Ebd.: 68f.)

Schöns Aussage legt nahe, dass die Theoriebildung den praktischen Handlungen weder vorausgehend noch nachfolgend sei, sondern dass beide Modi bei der Wissensgenerierung miteinander verschränkt seien. Anders formuliert – und dieser Punkt ist heute von zentraler Bedeutung für die praxisbasierte Designforschung – kann im Sinne Schöns eine Reflexion *durch* praktisches Handeln »neue« Erkenntnisse und »neues« Wissen generieren.

VII. REFLEKTIERTE PRAXIS IN DESIGN UND DESIGNFORSCHUNG

Um seine theoretischen Überlegungen zum »reflective practitioner« empirisch zu festigen, führte Schön eine Reihe von Fallstudien durch. Er untersuchte einige fachberufliche Bereiche, die in jeweils unterschiedlichem Maß auf wissenschaftliches Fachwissen und Methodik zurückgreifen. Dazu gehören Psychotherapie, Ingenieurwesen, Stadtplanung, Management sowie Design und Architektur. Da auf Schöns Aussagen zum Design in der gegenwärtigen

Designforschung oft (in unvollständiger Weise) Bezug genommen wird, soll im Folgenden näher auf sie eingegangen werden.

In einer Schlüsselstelle des Buches beschreibt er »Design« als eine »conversation with the materials of a situation« und nimmt damit auf die Interaktion zwischen »Designer«, konkrete »Situation« und »Problemlösungsprozess« Bezug:

»A designer makes things. Sometimes he makes the final product; more often, he makes a representation – a plan, program, or image – of an artifact to be constructed by others. He works in particular situations, uses particular materials, and employs a distinctive medium and language. Typically, his making process is complex. [...] He shapes the situation, in accordance, with his initial appreciation of it, the situation ›talks back‹, and he responds to the situation's back-talk. In a good process of design, this conversation with the situation is reflective.« (Schön 1983: 78f.)

Schön konstatiert jedoch (ebd.: 103), dass nicht jeder Designer die genannte Selbstreflexion im selben Maß vollziehe. Die Ausgeprägtheit des gestalterischen Reflexionsvermögens ist seines Erachtens abhängig von individuellen Zugängen und normativen Prägungen, etwa durch bestimmte Architekturschulen und Stilvorbilder. Damit akzentuiert er zugleich die historisch-kulturelle Dimension von Designpraktiken und grenzt sich von einem allzu weiten Designverständnis ab, wie es etwa in den 1960er Jahren bei Simon (1996: 111) zu finden war. Schön notierte (1983: 77): »Herbert Simon and others have suggested that all occupations engaged in converting actual to preferred situations are concerned with design. Increasingly there has been a tendency to think of policies, institutions, and behavior itself, as objects of design.« Demgegenüber stand Schön der Frage, wie weit Design gefasst werden sollte, selbst ambivalent gegenüber. Ein zu weites Designverständnis riskiert seines Erachtens, dass relevante Differenzen zwischen unterschiedlichen Medien, Kontexten, Zielen und Wissensbeständen unterschätzt oder sogar ignoriert würden. Dennoch hielt er es nicht für unmöglich, einen »typischen« Designprozess zu beschreiben, der diesen Differenzen zugrunde liegt. Letztlich schien er jedoch nicht gewillt zu sein, eine allgemeine Theorie der Praxis oder des Design zulasten der Beschreibung von konkreten sozialen Praktiken und historischen Kontexten zu formulieren.

Das Konzept des »reflective practitioner« bzw. der »reflection-in-action« liefert Vielen eine willkommene theoretische Basis, um die praxisbasierte Designforschung, wie sie seit den 1990er Jahren im Kontext von europäischen Kunsthochschulen propagiert wird (vgl. Elkins 2009), zu legitimieren. Schön adressierte eine Anzahl von Aspekten und Fragestellungen, die auch für die gegenwärtige Designforschung virulent sind. Es sind dies etwa Fragen zu einem spezifischen »Wissen der Praxis«, das sich nicht bloß als eine Anwendung von theoretisch-methodischen Wissen verstanden wissen will, sondern sich *während* der Ausübung einer praktischen Tätigkeit,

im konkreten Umgang mit »neuen« Situationen und »neuartigen« (aber auch bekannten) Materialien und Techniken zu entfalten vermag. Tatsächlich stellte sich bereits Schön die Frage, ob solch ein reflektiertes praktisches Vorgehen als »Forschung« bezeichnet werden könnte:

»Clearly, then, when we reject the traditional view of professional knowledge, recognizing that practitioners may *become* reflective researchers in situations of uncertainty, instability, uniqueness, and conflict, we have recast the relationship between research and practice. For on this perspective research is an activity of practitioners.« (Schön 1983: 308)

Doch obwohl er dem praktischen Handeln zweifellos ein eigenes Erkenntnispotential zusprach, hielt er letztlich die Grenze zwischen »wissenschaftlicher« und »praxisbasierter« Forschung aufrecht. Darin unterscheidet er sich wesentlich von heutigen Debatten zur praxisbasierten Designforschung. In einem wissenschaftlichen Sinne könne, so seine Ansicht, nicht von einem »Austausch« zwischen Forschung und Praxis oder von einer »Implementierung« der praxisbasierten Forschungsergebnisse gesprochen werden, da das Experimentieren in einer praktischen Situation diese immer auch verändere (ebd.: 308 f.). In seiner Lesart erhält praxisbasierte Forschung ihre Legitimation vornehmlich durch ihre Relevanz für die Praxis – für die jeweilige Profession und das jeweilige Berufsfeld – nicht aber hinsichtlich wissenschaftlicher Erkenntnisse. Für letztere blieben nach wie vor die Wissenschaften zuständig, indem sie beispielsweise jene Rahmenbedingungen analysieren, innerhalb derer Berufsfachleute ihre Problemlösungsansätze und ihr Rollenverständnis definieren (ebd.: 309).

Im Anschluss an diesen Gedanken Schöns vertreten Designforschende gegenwärtig die These, dass Designforschung vor allem ein für die Designpraxis relevantes Wissen produzieren soll. Zudem dient Schöns Aussage, dass in einem wissenschaftlichen Sinne nicht von einer »Implementierung« praxisbasierter Forschungsergebnisse in der Wissenschaft gesprochen werden könne, den Designforschenden als Ausgangspunkt für die Argumentation, dass sich Designforschung von wissenschaftlicher Forschung in ihrer angeblichen Praxisrelevanz unterscheide (vgl. etwa Findeli 2004). In Anbetracht neuerer Studien aus der Wissenschaftsforschung, die gerade die Praktiken wissenschaftlicher Wissensproduktion sowie die zunehmende Anwendungsbezogenheit von wissenschaftlichem Wissen thematisieren (vgl. Nowotny 1999; Schatzki et al. 2001;), müsste dieser Punkt jedoch differenziert, wenn nicht sogar revidiert werden.

Ebenfalls wird im Anschluss an Schön argumentiert, dass Designforschung sich von wissenschaftlicher Forschung insofern unterscheide, als sich ihre »Rahmenbedingungen« fortlaufend, das heißt noch während des Experiments, veränderten (Jonas 2004: 30). Diese Argumentation mag nachvollziehbar sein, fraglich bleibt aber auch hier, ob sie als Abgrenzungsmotiv von Designforschung gegenüber wissenschaftlicher Forschung

Bestand haben kann und ob sie letztlich produktiv ist. Marginalisiert werden so womöglich Befunde aus der Wissenschaftsforschung, die selbst für die Natur- und Geisteswissenschaften eine fortwährende Durchdringung von theoretischen Annahmen und praktischem Erfahrungswissen *während* des Ablaufs von »Experimentalsystemen« diagnostizieren (vgl. Rheinberger 2001: 21-23 sowie 2008). Somit dürfen auch die epistemologischen Rahmenbedingungen von wissenschaftlicher Forschung als instabil und evolvierend gelten, ebenso wie das daraus resultierende Wissen auf konkreten (sozialen) Praktiken basiert. Zudem kritisiert James Elkins in einer anderen, jedoch entsprechenden Perspektive, dass eine unbedachte Adaptation von Schöns Thesen in der praxisbasierten Forschung nicht nur den Begriff der »Praxis«, sondern auch die Begriffe »Intuition« und »Kreativität« überbetonen und damit den Begriff der »Forschung« überstrapazieren würden (Elkins 2009: 113).

Ungeachtet dieser kritischen Aspekte kann abschließend festgehalten werden, dass Ansätze wie jene von Hubert und Stuart Dreyfus sowie Donald Schön für die Designforschung die Dimension eines praktischen Erfahrungswissens gegenüber den technisch-rationalistischen Planungs- und Problemlösungstheorien der 1960er Jahre rehabilitierten. Mit dem Aufkommen von praxisbasierter Forschung an europäischen Kunsthochschulen seit den 1990er Jahren begannen sich aber auch, zumindest aus der Sicht des Designs, jene Grenzen aufzulösen, die Schön seinerzeit noch trennscharf zwischen wissenschaftlicher und praxisbasierter Forschung zu ziehen vermochte. Der enge Nexus von Praxis, Forschung und Wissen erweitert indes nicht nur die Möglichkeiten des Erkennens, er schränkt sie auch in dem Maße ein, wie »wissenschaftliches Wissen« aus diesem praxeologischen epistemischen Setting ausgeschlossen wird. Mit dem wachsenden Anspruch, Designpraktiken als eigenständige Wissensformen zu bestimmen und Designforschung als ein praxisbasiertes Unterfangen zu verstehen, verschärft sich die Spannung, die aus dem normativen Vergleich zwischen einem vermeintlich »praktischen Wissen« des Designs und einem »theoretischen Wissen« der Wissenschaften resultiert. Das Konfliktpotential nimmt in dem Umfang zu, wie die für die unterschiedlichen Forschungsmodelle als charakteristisch angenommenen Wissenskonzeptionen in eine verkürzte, stereotype und künstliche Opposition zueinander gesetzt werden.

LITERATUR

- Archer, Bruce (1965): *Systematic Method for Designers*, London: Council of Industrial Design.
- Archer, Bruce (1995): »The Nature of Research«, in: *Co-Design Journal*, Januar, S. 6-13.
- Asimow, Morris (1962): *Introduction to Design*, New-Jersey: Prentice-Hall.

- Bell, Daniel (1973): *The Coming of Post-Industrial Society. A Venture in Social Forecasting*, New York: Heinemann.
- Benner, Patricia (1987): *From Novice to Expert. Excellence and Power in Clinical Nursing Practice*, Menlo Park: Addison Wesley.
- Böhle, Fritz (2003): »Wissenschaft und Erfahrungswissen«, in: Bösch, Stefan/Schulz-Schaeffer, Ingo (Hg.): *Wissenschaft in der Wissensgesellschaft*, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, S. 143-177.
- Bröckling, Ulrich (2002): »Kreativitätstechniken«, in: Osten, Marion von (Hg.): *Be creative! Der kreative Imperativ*, Zürich: Edition Museum für Gestaltung Zürich, S. 20.
- Bürdek, Bernhard E. (2005): *Design. Zur Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung*, Basel [u.a.]: Birkhäuser Architektur.
- Burns, Nancy/Grove, Susan K. (2005): *Pflegeforschung verstehen und anwenden*, Amsterdam [u.a.]: Urban & Fischer.
- Christadler, Maike (2006): »Kreativität und Genie: Legenden der Kunstgeschichte«, in: Zimmermann, Anja (Hg.): *Kunstgeschichte und Gender. Eine Einführung*, Berlin: Reimer, S. 253-272.
- Churchman, C. West et al. (2006): »In Memoriam: Horst Rittel«, in: *Design Issues* 22/4, S. 18-20.
- Cross, Nigel (1982): »Designerly Ways of Knowing«, in: *Design Studies* 3/4, S. 221-227.
- Cross, Nigel (1999): »Design Research: A Disciplined Conversation«, in: *Design Issues* 15/2, S. 5-10.
- Dorst, Kees (2006): »Design Problems and Design Paradoxes«, in: *Design Issues* 22/3, S. 4-17.
- Dorst, Kees (2008): »Design Research: A Revolution-waiting-to-happen«, in: *Design Studies* 29/1, S. 4-11.
- Dreyfus, Hubert L. (1964): *Alchemy and Artificial Intelligence*, Santa Monica: Rand Corporation.
- Dreyfus, Hubert L. (1972): *What Computers Can't Do: The Limits of Artificial Intelligence*, New York: Harpercollins.
- Dreyfus, Hubert L. (1991): *Being-in-the-World: A Commentary on Heidegger's Being and Time*, Cambridge: MIT Press.
- Dreyfus, Hubert L. (1992): *What Computers Still Can't Do: A Critique of Artificial Reason*, Cambridge: MIT Press.
- Dreyfus, Hubert L./Dreyfus, Stuart (1986): *Mind over Machine. The Power of Human Intuitive Expertise in the Era of the Computer*, New York: Blackwell Publishers.
- Elkins, James (2009) (Hg.): *Artists with PhDs. On the new Doktorand Degree in Studio Art*, Washington: New Academia Publishing.
- Fezer, Jesko (2009): »A Non-Sentimental Argument. Die Krisen des Design Methods Movement 1962-1972«, in: Gethmann, Daniel/Hausen, Susanne (Hg.): *Kulturtechnik Entwerfen. Praktiken, Konzepte, Medien in Architektur und Design Science*, Bielefeld: transcript, S. 287-304.

- Findeli, Alain (2004): »Die projektgeleitete Forschung: Eine Methode der Designforschung«, in: Michel, Ralf (Hg.): *Erstes Design Forschungssymposium*, Zürich: HGK Basel, S. 40-51.
- Frayling, Christopher (1993/94): »Research in Art & Design«, in: *Royal College of Art Research Papers* 1/1, London.
- Hünemörder, Kai (2004): »Die Heidelberger Studiengruppe für Systemforschung und der Aufstieg der Zukunftsforschung in den 1960er Jahren«, in: *Technikfolgenabschätzung* 1/13, Kiel, S. 8-15.
- Jonas, Wolfgang (2004): »Forschung durch Design«, in: Michel, Ralf (Hg.): *Erstes Design Forschungssymposium*, Zürich: HGK Basel, S. 26-33.
- Jonas, Wolfgang (2007): »Design Research and its Meaning to the Methodological Development of the Discipline«, in: Michel, Ralf (Hg.): *Design Research Now. Essays and Selected Projects*, Basel [u.a.]: Birkhäuser Architektur, S. 187-206.
- Jones, John Christopher/Thornley, Denis G. (Hg.) (1963): *Conference on Design Methods. Papers Presented at the Conference on Systematic and Intuitive Methods in Engineering, Industrial Design, Architecture and Communications, London 1962*, New York: Pergamon Press.
- Lane, Robert (1966): »The Decline of Politics and Ideology in a Knowledgeable Society«, in: *American Sociological Review* 31, S. 649-662.
- Lawson, Brian (1983): *How Designers Think: The Design Process Demystified*, Oxford: Butterworth-Heinemann.
- Mareis, Claudia (2011): *Design als Wissenskultur. Interferenzen zwischen Design- und Wissensdiskursen seit 1960*, Bielefeld: transcript.
- Neuweg, Georg Hans (2004): *Könnerschaft und implizites Wissen. Zur lehrerlernetheoretischen Bedeutung der Erkenntnis- und Wissenstheorie Michael Polanyis*, Münster [u.a.]: Waxmann.
- Nonaka, Ikuji/Takeuchi, Hirotaka (1995): *The Knowledge Creating Company. How Japanese Companies Create the Dynamics of Innovation*, New York: Oxford University Press.
- Norris, Ken W. (1963): »The Morphological Approach to Engineering Design«, in: Jones, John Christopher/Thornley, Denis G. (Hg.): *Conference on Design Methods*, New York: Pergamon Press, S. 115-140.
- Nowotny, Helga (1999): *Es ist so. Es könnte auch anders sein. Über das veränderte Verhältnis von Wissenschaft und Gesellschaft*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Pickering, Andrew (2008): »New Ontologies«, in: Pickering, Andrew/Guzik, Keith (Hg.): *The Mangle in Practice. Science. Society and Becoming*, Durham/London: Duke University Press, S. 1-14.
- Polanyi, Michael (1958): *Personal Knowledge*, London: Routledge.
- Polanyi, Michael (1966): *The Tacit Dimension*, New York: Doubleday & Company.
- Polanyi, Michael (1983): *The Tacit Dimension*, Gloucester: Peter Smith.
- Reuter, Wolf (2003): »...den Dualismus zwischen rationaler und intuitiver Tätigkeit auflösen. Horst Rittel an der HfG Ulm«, in: Rinker, Dagmar et

- al. (Hg.): *ulmer modelle – modelle nach ulm. hochschule für gestaltung 1953–1968*, Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz. S. 94-99.
- Rheinberger, Hans-Jörg (2001): *Experimentalsysteme und epistemische Dinge. Eine Geschichte der Proteinsynthese im Reagenzglas*, Göttingen: Wallstein.
- Rheinberger, Hans-Jörg (2008): »Experimentelle Virtuosität«, in: Welsh, Caroline/Willer, Stefan (Hg.): »*Interesse für bedingtes Wissen*«. *Wechselbeziehungen zwischen den Wissenskulturen*, München: Fink, S. 331-342.
- Rittel, Horst (1972): *Son of Rittelthink: The State of the Art in Design Methods. The DMG 5th Anniversary Report. Occasional Paper*, Nr. 1. 7.2, S. 143-147.
- Rowe, Peter G. (1987): *Design Thinking*, Cambridge: MIT Press.
- Ryle, Gilbert (1949): *The Concept of Mind*, London: Hutchinson.
- Saikaly, Fatina (2004): »Designerly Research: Towards Design's Own Research Paradigm«, in: Redmond, J. et al. (Hg.): *Future Ground. The Design Research Society Conference*, 17–21 November, Melbourne: Monash University.
- Schatzki, Theodore et al. (2001): *The Practice Turn in Contemporary Theory*, London: Routledge.
- Schön, Donald (1983): *The Reflective Practitioner. How Professionals Think in Action*, New York: Basic Books.
- Simon, Herbert A. (1996): *The Sciences of the Artificial*, Cambridge und London: MIT Press.
- Suchman, Lucy A. (1987): *Plans and Situated Actions: The Problem of Human–Machine Communication*, New York: Cambridge University Press.
- Weingart, Peter (1983): »Verwissenschaftlichung der Gesellschaft. Politisierung der Wissenschaft«, in: *Zeitschrift für Soziologie* 30, S. 465-484.
- Zwicky, Fritz (1971): *Entdecken, Erfinden, Forschen im morphologischen Weltbild*, München: Droemer-Knauer.

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

- Abb. 1: Norris, Ken W. (1963): »The Morphological Approach to Engineering Design«, in: Jones, John Christopher/Thornley, Denis G. (Hg.): *Conference on Design Methods*. New York: Pergamon Press, S. 137.
- Abb. 2: G Dreyfus, Hubert L./Dreyfus, Stuart (1986): *Mind over Machine. The Power of Human Intuitive Expertise in the Era of the Computer*, New York: Blackwell Publishers, S. 50.

Graphic Vision

Praktiken des Sehens im Grafikdesign

HANNES KRÄMER

Der folgende Beitrag untersucht die Arbeitspraxis von Grafikdesignern, also das, was Grafikdesigner alltäglich an ihrem Arbeitsplatz tun. Dabei soll ein spezifischer Aspekt dieser Erwerbstätigkeit ins Zentrum gerückt werden, nämlich die Praxis des Sehens. Dieser Fokus ist nicht zufällig, berührt doch das Visuelle den Kern grafischen Designs: Einerseits betonen die Produkte des Grafikdesigns ihre Zeichenhaftigkeit indem sie auf die identifizierende Kraft der bildlichen Darstellung setzen und darüber hinaus auf eine informierende und präsentierende Wirkung abzielen (vgl. Hollis 2001: 9f.).¹ Andererseits wird diese zentrale Stellung des Visuellen auch im Entwurfsprozess, also in der Erschaffung und Herstellung grafischer Objekte, deutlich. Die Formulierung von der Tätigkeit des Designens als eine »reflective conversation with the materials of a situation« (vgl. Schön 1991: 8) wird von Donald Schön als ein Sehen – Zeichnen – Sehen (ebd.: 7; vgl. ebenso Hasenhütl 2009) konkretisiert. Mit dieser Konzeption hebt er eine reflexive Dimension hervor, in die der Entwurfsprozess eingebunden und die zentral an visuelle Formen geknüpft ist. Designen als Tätigkeit verweist dabei auf eine spezifische Praxis professionellen Sehens, mit der grafische Objekte erkannt, verändert und bearbeitet werden sowie diskursive Anschlussfähigkeit ermöglicht wird. In Anlehnung an Charles Goodwins bemerkenswerte sozialanthropologische Studie zum Zusammenhang von Professionalität und Visualität lässt sich hier von einem »grafischen Sehen« (*graphic vision*) sprechen, über das die Akteure eine gemeinsame Arbeitspraxis ermöglichen, das heißt, die »socially organized ways of seeing and understanding events

1 Wenn hier von Grafikdesign die Rede ist, dann ist allgemein die Gebrauchsgrafik, im speziellen Sinne die Werbegrafik, gemeint. Zur Ausbildung der Gebrauchsgrafik als zweckgebundene grafische Gestaltung vgl. Meffert (2001: 76ff.); Aynsley (2000: 11ff.); Hollis (2001: 11ff.).

that are answerable to the distinctive interests of a particular social group« (Goodwin 1994: 606) organisieren.

Einer solchen Konzeptualisierung grafischen Sehens liegt die Annahme zugrunde, dass das Sehen (jenseits seiner sinnesphysiologischen Fundierung) als ein sozialer Prozess zu identifizieren ist. Die Akteure vollziehen eine Form des Sehens, die sowohl über erlernte und inkorporierte soziale Ordnungen strukturiert, als auch vom gegebenen Kontext abhängig ist (Goodwin 1994; Burri 2008; Prinz/Reckwitz 2011). So lässt sich etwa an der nachfolgenden Analyse grafischen Sehens zeigen, dass das Auge der Grafikdesigner einerseits auf visuelle Standards des Feldes rekurriert, andererseits aber eingebunden ist in interaktive Aushandlungsprozesse, in denen festgelegt wird, was auf den grafischen Entwürfen zu sehen ist. Kurzum, das, was das Auge erkennt, ist Ergebnis eines sozialen Lern- sowie Aushandlungsprozesses. Hans-Georg Soeffner und Jürgen Raab sprechen in diesem Fall von »Sehetechniken«, um das Auge als ein »sozial und kulturell sowie medial eingestelltes und stimuliertes Organ der Wahrnehmung« (Soeffner/Raab 1998: 121) zu qualifizieren. Einhergehend mit einer solchen soziologischen Perspektivierung des Blicks und des Blickens soll hier ein praxistheoretisches Verständnis des Sehens stark gemacht werden, welches auf den Vollzug und die öffentliche Aufführung visueller Praktiken verweist. Einem eher ethnomethodologisch-ethnografischen Verständnis von Praxis folgend wird Sehen so als eine beobachtbare Tätigkeit in ihrem konkreten Vollzug analysiert, welche Aufschluss gibt über die Routinen der Sichtbarmachung innerhalb des Arbeitszusammenhanges Grafikdesign.² Eine solche analytische Position kann an zwei verschiedene praxistheoretische Lesarten anschließen: Während auf der einen Seite eher strukturorientierte Positionen wie etwa die Bourdieu'sche Praxeologie (vgl. Bourdieu 1976; 1987) stehen, welche auf die Stabilität der (visuellen) Praxis hinweisen und so die soziale Bedingtheit der Wahrnehmungsschemata herausstellen, interessiert sich auf der anderen Seite eine zweite praxistheoretische Tradition weniger für die Ordnung als Voraussetzung, sondern stärker für den Prozess der praktischen Hervorbringung dieser Ordnung (vgl. Lehn/Heath 2007: 148). Die Geordnetheit des Blicks erscheint dann als etwas, an dem in der konkreten Situation gearbeitet werden muss und nicht als das fixe Ergebnis vorhergehender determinierender Strukturen (vgl.

2 Eine solche praxistheoretische Position kann nicht auf ein konsistentes Theorieangebot zurückgreifen, sondern speist sich aus unterschiedlichen sozialtheoretischen Programmen, die sowohl an Wittgensteins Spätphilosophie, pragmatistischen Ansätzen und Bourdieus Praxeologie als auch an Ethnomethodologie, Teilen des Poststrukturalismus sowie spezifische Forschungsprogramme (etwa Science and Technology Studies, Teile der Cultural Studies, Workplace Studies) anschließen (zu einem Überblick über die unterschiedlichen Positionen vgl. Schatzki/Knorr-Cetina/Savigny 2001 sowie Reckwitz 2003; kritisch dazu Bongaerts 2007).

Lynch 2001). Entsprechend rücken die lokalen Verfahren, die verwendeten Technologien, die körperlichen und objektualen Praktiken, die daran beteiligt sind, dass ein professionelles Sehen vollzogen wird, in den Mittelpunkt des Forschungsinteresses. Diese praxistheoretische Position soll auch für die folgende Analyse leitend sein.

Beschäftigt man sich aus einer solchen »praxeografischen« (Schmidt) Perspektive mit dem Vollzug professionellen Sehens, verweist das nicht nur auf den fremden, zu untersuchenden, sondern gleichermaßen auf den eigenen Blick (vgl. auch Goodwin 1994: 607). Daher gilt es hier kurz zu fragen, wie, das heißt, durch welche Beobachterposition, diese Praxis erschlossen werden soll (vgl. dazu Braun-Thürmann 2006). Um hier dem Vollzug professionellen Sehens nachzuspüren, wird ethnografisches Datenmaterial analysiert. Ich greife dabei auf Daten meiner mehrmonatigen Feldforschung in zwei Werbeagenturen in Deutschland sowie der Schweiz zurück. Dort war ich durch die Beobachterposition des Werbetextpraktikanten »gleichörtlich« und »gleichzeitig« (Kalthoff 2000: 431) anwesend, mit dem Ziel, die Praxis kreativen Arbeitens als temporärer Teil des Feldes nachvollziehen zu können.³ In dem vorliegenden Beitrag kann nur ein Ausschnitt der Forschung analysiert werden. Ich beziehe mich auf die beobachteten und teilweise per Videokamera aufgenommenen Arbeitsvorgänge der Grafiker an ihrem Schreibtisch während des Entwurfsprozesses. Nun umfasst die Entwurfsarbeit nicht die gesamte Arbeitspraxis von Grafikern; Grafiker schreiben E-Mails, nehmen an Besprechungen teil, sind bei Fotoshootings anwesend, begleiten Präsentationstermine usw. Allerdings bildet gerade die Entwurfstätigkeit einen zentralen Bereich grafischer Arbeit, der innerhalb des Feldes als die genuine Kompetenz dieser Symbolproduzenten gilt und dem innerhalb der kulturwissenschaftlichen Entwurfsforschung ein erneutes Interesse zukommt (vgl. Krauthausen/Nasim 2010). Durch die Verwendung von Videoaufnahmen kann hier eine körperliche Analysedimension einbezogen werden, welche in Verbindung mit der sprachlichen und visuellen Tätigkeitsebene analysiert wird. In dem im Analyseteil nachfolgenden Beispiel wurden zwei Digitalkameras mit Videofunktion verwendet; eine, die schräg links hinter einer Grafikerin positioniert war, dieser über die Schulter schaute und den Bildschirm sowie Teile des Körpers aufnahm. Hinzu kam eine zweite Kamera, die ich mit der Hand führte und die einmal das Geschehen am Bildschirm in der Totale, einmal die Körperbewegung der Grafikerin verfolgte. Mit dieser filmte ich von meinem Sitzplatz, rechts neben der Grafikerin. Selbstverständlich justiert eine solche Positionierung der Kamera einen bestimmten Blick und schließt damit wieder andere aus. Nichtsdestotrotz hat die Kamera den Vorteil, dass so ein detaillierter und wiederholbarer Nachvollzug eines Geschehens, vor allem auch in seiner

3 Zur Bedeutung des Vor-Ort-Seins als *eine* ethnografische Forschungsperspektive (im Gegensatz zur Informantenethnografie) vgl. Kalthoff (2000: 431).

gestischen und körperlichen Dimension, möglich ist, für das mir während der Beobachtung schlicht die Beschreibungssprache fehlte.⁴

Die Analyse der professionellen Praktiken des Sehens im Entwurfsprozess ist wie folgt gegliedert: Zu Beginn wird der Blick des Grafikdesigners in seiner technischen Vermittlung durch das Artefakt Computer betrachtet (1), um anschließend auf die visuelle Systematisierungsleistung der Akteure im Entwurfsprozess einzugehen (2). Anschließend werden mit dem Wieder-Sehen, dem experimentellen Probe-Sehen und dem Gemeinsam-Sehen drei zentrale visuelle Praktiken hervorgehoben, die einen Einblick über die Zeit-, Sach- und Sozialdimension des Entwurfsprozesses geben (3, 4, 5). Zur besseren Vergleichbarkeit sind die Beispiele durchweg einem konkreten Designvorhaben entnommen. Abschließend sollen in einem kurzen Ausblick die Anschlussfähigkeit einer praxistheoretischen Analyse des Sehens auf den Entwurfsprozess angedeutet werden (6).

Das Ziel des Artikels soll sich nicht in der erschöpfenden Rekonstruktion visueller Praktiken des Grafikdesigns festmachen lassen. Vielmehr sollen hier ausgewählte grafische Praktiken perspektiviert werden, um so erstens einen Einblick in die Arbeitspraxis von Designern zu bekommen, was immer noch ein Desiderat sowohl arbeits- als auch kultursoziologischer Forschung darstellt, und zweitens dem Phänomen des Entwerfens aus einer praxistheoretischen Sichtweise näher zu kommen. Gerade das Entwerfen als eine Form kreativer, schöpferischer Arbeit entzieht sich einem rein zweckrationalen Zugriff klassischer soziologischer Erklärungen (vgl. Joas 1992) und betont so eine Dimension sozialer Praxis, die immer mehr in den Fokus soziologischer Aufmerksamkeit gerät (vgl. Kurt/Göttlich 2011).

I. DER VERMITTELTE BLICK – ENTWURFSARBEIT AM COMPUTER

Die konkrete visuelle Entwurfspraxis von Grafikern ist zu einem großen Anteil technisch vermittelte Arbeit. Technische Artefakte, allen voran der Computer, aber ebenso Grafiktablets, Fotokameras, Drucker, Scanner sowie die dazugehörigen Softwareprogramme werden beständig in den Arbeitsprozess integriert und eröffnen als eine Art Werkzeug gestalterische

4 Die Verwendung der Videokamera sollte allerdings nicht als ein Gütekriterium der Daten im Sinne größerer Natürlichkeit misinterpretiert werden. Auch Videodaten machen nur sichtbar, was gesehen werden will und sind eingebunden in spezifische Techniken der Dateninterpretation. »Das soziale Original ist eine soziologische Fiktion, eine der Aufzeichnungstechnologie immanente Idealisierung« (Hirschauer 2001: 435). Zudem ist die Ethnografie, wie der Name schon sagt, ein diskursives, mithin ein ebenso sortierendes, systematisierendes Unterfangen. Zur Methodologie des Schreibens als zentrale ethnografische Praxis und des darüber Sichtbar-, besser Lesbarmachens vgl. Hirschauer (2001).

Möglichkeiten (etwa die digitale Bildbearbeitung), fordern aber gleichzeitig einen gewissen Umgang mit sich ein, da sie als Objekte über eine materiale Widerständigkeit verfügen, die bestimmte (visuelle) Praktiken ermöglichen und andere wiederum ausschließen (vgl. Rammert/Schubert 2006).⁵ Daher scheint es für eine Analyse der visuellen Praxis grafischer Arbeit angebracht, sich ebenso die ›technische Dimension‹ des Sehens zu vergegenwärtigen.

Zunächst einmal handelt es sich beim technischen Artefakt Computer um individuelle ›Hoheitsgebiete‹, insofern diese sowohl äußerlich als auch ›innerlich‹, d.h. softwarespezifisch, angeeignet werden.⁶ Die Grafiker arbeiteten in den von mir beobachteten Fällen an, auch äußerlich, verschiedenen Typen von Macintosh-Computern (während die Beratung an PCs arbeitete), an deren Bildschirmrand häufig Fotos, Zeitungsausschnitte, Klebezettel mit projektspezifischen oder persönlichen Notizen hingen. Diese semiotischen Differenzierungen sind nicht auf das Äußerliche beschränkt, sondern finden sich auch im ›Inneren‹ der Computer – so lässt sich etwa über verschiedene Bildschirmschoner, Desktophintergründe und individuelle Programmanordnungen eine Zuordnung des Arbeitsplatzes vornehmen. Weniger öffentlich, aber gleichwohl wirkmächtig, vollzieht sich diese Aneignung auch über die individuelle Konfiguration der jeweiligen Software. Von der Möglichkeit, die verwendeten Grafikprogramme individuell anzupassen, machen die Grafiker regen Gebrauch: So werden etwa die Programmfenster je nach Bedarf angeordnet, Tasten-Kurzbefehle festgelegt oder die rechte Maustaste umdefiniert. Vor allem die Bedienung der Tastatur und Maus (etwa auch die Schnelligkeit der Maus) sind äußerst individuelle Formen der Aneignung des Computers und werden von den Akteuren als eine Art technischer und personeller »Geschmack« konzeptualisiert.⁷ So offenbart sich die technische Vermittlung hier als eine Konfiguration des Blicks, welche – ähnlich einer Brille – eine individuelle Justierung der technischen Sehmöglichkeiten erlaubt. Gerade wenn Grafiker an einem fremden Rechner arbeiten, wird diese spezifische Konfiguration zum Thema gemacht, im gelinden Fall als Verwunderung, im starken als temporäres Scheitern, da Arbeitsabläufe nicht

5 Zur Bedeutung von Technologien und technischen Artefakten, denen ein Akteurspotential zugesprochen wird vgl. etwa Latour (1996). Zur interaktiven Dimension von Technologien und der Verbindung von Sozialem und Technischem vgl. die Workplace Studies (Luff/Hindmarsh/Heath 2000). Für empirische Befunde zur interaktiven Dimension des Computers bei der Arbeit vgl. Hörning (2001: 95ff.); Böhringer/Wolff (2010).

6 In dieser Weise werden die Computer auch zu Bedeutungsträgern, »als damit Zugehörigkeit zu einer Gemeinschaft [der Grafiker] und Status signifiziert« (Braun-Thürmann 2006: 216) werden kann.

7 Doppelte Anführungszeichen ohne Quellenangabe verweisen auf die Äußerungen der Akteure des Feldes. Einfache Anführungszeichen markieren eigene Hervorhebungen in der uneigentlichen Rede.

in ihrer routinierten Form ausgeführt werden können.⁸ Der Computer, so zeigt sich hier, lässt sich als ein Anzeichen für personelle Arbeitsplätze verstehen, ist aber darüber hinaus ein Instrument, welches die eingeübten Fertigkeiten visueller Praxis (heraus-)fordert. Das bedeutet auch, dass die visuelle Tätigkeit an und mit dem Computer durch eine körperliche Zuwendung zum Arbeitsgerät vollzogen wird. Ein Beispiel:

Beispiel 1: Computerarbeit

»Vor der Grafikerin Esther steht ein Computerbildschirm, auf dem im Grafikprogramm *Illustrator* (ein Standardprogramm im Grafikdesignbereich) verschiedene Logoentwürfe zu sehen sind. Ihre linke Hand ruht über der linken Seite der Tastatur, welche ungefähr vierzig Zentimeter von ihr entfernt kurz vor dem Bildschirm steht. Die rechte Hand führt die Maus. Ihre Aufmerksamkeit ist auf den Bildschirm gerichtet und ihr Blick folgt der Bewegung der Maus. Parallel betätigt sie – abhängig von den gewünschten Befehlen – verschiedene Tasten, mit denen sie beispielsweise Programmpunkte im Menü oder Auswahlpunkte zur Markierung der Grafik anwählt. Die Klicks der Tasten und der Maus werden zeitweilig in sehr schnellem Wechsel vollführt. Ihr Blick bleibt dabei stets auf den Bildschirm gerichtet und wird nur kurz abgewandt, als ihr ein Glas Wasser gereicht wird. [...]

Esther zoomt in eine Seite hinein, auf der zwei Logos untereinander angeordnet sind, bis diese den größten Teil des Bildausschnitts ausfüllen. Die Logos sind von dünnen blauen Hilfslinien gerahmt, an denen im Illustrator-Programm beispielsweise Objekte ausgerichtet werden können. Sie rückt den Seitenausschnitt weiter in die Mitte und wählt ein Element des Logos – einen Balken unterhalb des Schriftzuges – aus. Diesen verändert sie mit verschiedenen Verfahren in seiner Größe. Danach zoomt sie aus dem Bild heraus, so dass mehrere Seiten mit unterschiedlichen Logoentwürfen zu sehen sind. Anschließend zoomt sie das zuvor bearbeitete Logo heran.«⁹

Dieser Ausschnitt beschreibt einen einzelnen Arbeitsvorgang, an dem sich einige Merkmale der technischen Vermittlung grafisch-visueller Tätigkeit aufzeigen lassen. Zum einen lässt sich hier sehen, was zuvor mit Fertigkeiten angesprochen war. Grafische Arbeit wird hier als eine aktive und körper-

8 Ein Beispiel aus meinen Beobachtungsnotizen: Plötzlich gibt es einen kurzen Moment des Innehaltens beim Klicken und dem Gebrauch der Tastenkombinationen. Die Grafikerin erklärt, dass sie jetzt mit der neuen Creative Suite [ein Softwarepaket, welches im Grafikbereich verwendet wird] arbeite und sie sich erst mal daran gewöhnen müsse, weil die Funktionen zwar gleich geblieben, aber nicht mehr an derselben Stelle angeordnet seien.

9 Die Daten werden hier in einer Art Videonachschrift präsentiert, das heißt, dass hier das audiovisuell aufgenommene Geschehen nicht transkribiert, sondern nachträglich beschreiben wird (vgl. dazu Schmidt 2008: 287, Fn. 21). Dabei werden – wie auch bei Feldnotizen – einige Aspekte stärker betont, andere wiederum weggelassen. Die Namen der auftretenden Personen sind Pseudonyme.

liche Tätigkeit deutlich, die zwar anders als beim Weber'schen Holzhacken (Weber 2005: 6) nicht den gesamten Körper gleichermaßen umfasst und die Tätigkeit körperlich auch nicht eindeutig als Grafikarbeit identifiziert, diese aber als beobachtbares Verfahren sozialräumlich öffentlich macht (vgl. Schmidt 2008: 288). Darüber hinaus wird auch in der Behandlung der technischen Artefakte Maus, Tastatur und Bildschirm ein Vollzugswissen relevant, welches auf einen kompetenten Umgang mit den technischen Apparaturen verweist. Die schnelle Abfolge von Klicks, Tastaturbefehlen und Bildschirmjustierungen zeigt eine Beherrschung der Technik an, über die sich individuelle Computerarbeit als professionelle Leistung ausweist. Professionalität ist hier eben auch ein Können, welches für einen in dieser Praxis ungeübten Beobachter, etwa den Ethnografen bei seinen ersten Feldberührungen, fast virtuos anmutet, ähnlich der Bedienung eines Musikinstruments.

Neben diesem Aspekt der technischen Beherrschung referiert der Umgang mit dem Computer ebenso auf die Dimension des Mediums, auf die technologische Visualität des Entwurfs. Die Interaktionen mit dem Computer ermöglichen einen spezifischen Blick auf den Entwurf, der sowohl durch das Medium als auch die Praktiken des Umgangs bestimmt ist (Böhringer/Wolff 2010: 234f.).¹⁰ So dienen etwa die oben angesprochenen blauen Hilfslinien als ein präzises Raster, an dem Objekte ausgerichtet und je nach Aufgabe verschiedentlich angeordnet sowie bedarfsweise ein- und ausgeblendet werden können. Dabei verwenden die Grafiker zahlreiche Hilfslinien, um die absolute Position innerhalb des Bildes durch die Eingabe von Koordinaten genau festzulegen. Gerade diese präzise, millimetergenaue Positionierung von grafischen Elementen erlaubt ein Sehen, welches mit dem bloßen Auge schwierig, teilweise gar unmöglich ist. Dieser mikrologische Blick lässt sich auch in anderen Fällen beobachten; beispielsweise bei der Reduzierung zu großen Textumfangs durch die Verkleinerung der Schriftgröße. Dies ist aus der Perspektive der Grafiker nur in einem bestimmten Maße möglich, da die einzelnen Textelemente in einem »ausgewogenen Verhältnis« zueinander stehen. Reduziert man den Text auf bis zu siebenundneunzig Prozent, so ist diese Veränderung mit bloßem »Auge«, so die Erklärung der Grafiker, nicht zu sehen. Der Computer als visuelles Hilfsmittel macht hier (für das biologische Auge) Unsichtbares sichtbar und erschafft damit einen Phänomenbereich, der erst durch die Anwendung dieser technischen Möglichkeiten deutlich wird. Als Bezugspunkt professionellen Handelns hat diese Mikrodimension große Bedeutung. Zwar ist für den Rezipienten, der etwa bei der Betrachtung einer Broschüre nicht über die Sehhilfe des Computers verfügt, eine leicht ungenaue Positionierung nicht sichtbar. Allerdings gilt diese Unsichtbarkeit nicht für den Drucktechniker, den Reinzeichner oder andere Grafiker, welche ebenso über diese technisch

10 Zum konstitutiven Zusammenhang von Bildern und wahrnehmenden sowie erstellenden Praktiken vgl. Burri (2008).

vermittelte Art des Sehens verfügen und für die eine solche Präzision zentraler Bestandteil ihrer Arbeitspraxis ist. Eine mikrologische Justierung wird hier also nicht in erster Linie für den Rezipienten, sondern für andere Instanzen vollzogen. Auch wenn diese professionellen Sehgewohnheiten meist unthematisch bleiben und erst bei ihrer Verletzung explizit werden, so sind sie dennoch eine maßgebliche Orientierungsinstanz. Millimetergenaues Sehen, welches durch den Computer auch als ein ›Sehenkönnen‹ (was anderen Augen verborgen bleibt) konzipiert werden kann, verweist innerhalb des Feldes auf Gütekriterien professionellen Gestaltens, die sich in der Qualität des Entwurfes und ebenso in der »sauberen« Gestaltung der grafischen Elemente zeigen. Dieses Sehen orientiert sich an den (impliziten) Regeln einer professionellen Gemeinschaft, die mit Jürgen Raab als eine »Sehgemeinschaft« (Raab 2008: 306) konzeptualisiert werden kann (ebenso Goodwin 1994: 626). Der Computer dient hier zum einen als Sehhilfe, durch die etwa Unscharfes scharf gestellt wird, zum anderen als eine Art »externalized retina« (Lynch 1988), da im Umgang damit ein mikrologisches Sehen ermöglicht und so zuvor Nicht-Sichtbares hervorgebracht wird. Auch im Folgenden spielt der Computer eine zentrale Rolle innerhalb der Entwurfspraxis. Allerdings soll es dabei weniger um die technologische Leistung des Computers gehen, sondern der Umgang mit den Softwareprogrammen nach unterschiedlichen Formen des Sehens befragt werden.

II. DIE VISUELLE ANORDNUNG DER ENTWÜRFE

Ein Merkmal der Arbeit an grafischen Objekten besteht in der spezifischen Anordnung einzelner Bild- und Textelemente: Dabei ist mit dieser Anordnung nicht nur die Lenkung des Blicks eines imaginierten Rezipienten angesprochen, sondern schon während der Arbeit an grafischen Entwürfen weisen diese eine Geordnetheit auf, die Teil ihres Entstehungsprozesses ist. Elemente werden in einer bestimmten Form angeordnet, zusammengefasst und in ein System gebracht und zwar nicht erst nachdem sie abschließend gestaltet sind, sondern bereits während der Arbeit am Entwurf. Durch diese Anordnung der grafischen Elemente wird eine bestimmte Form des Sehens nahe gelegt, deren Organisation des Blicks auf eine soziale Orientierung hinweist. Hierzu ein kurzes Beispiel: Es handelt sich dabei um die Erstellung eines Logos für eine Carsharing-Initiative, die in Zukunft auch umweltverträgliche Wagen anbieten möchte. Die Logos wurden zu einem früheren Zeitpunkt bereits als Rohentwurf »angestaltet« und werden nun erneut bearbeitet. Dabei handelt es sich nicht bloß um einen Feinschliff, sondern es werden ebenso neue Logos entworfen.

Beispiel 2: Die Ordnung des Blicks

In dem Computerprogramm sind vier Seiten nebeneinander angeordnet, wobei jede Seite einem neuen Logoentwurf entspricht. Die Grafikerin arbeitete die letzten Minuten an einer neuen Logovariation (L2), deren ursprüngliche Form einem schon existierenden Logo (L1) entnommen ist und welche sie verändert. L1 und L2 sind auf demselben Blatt untereinander angeordnet. Immer wieder zoomt die Grafikerin aus der Nahansicht von L2 heraus und perspektiviert das ganze Blatt, so dass L1 und L2 zu sehen sind, um anschließend wieder L2 in der Totalperspektive weiter zu bearbeiten. Anschließend entfernt sie L2 vom Blatt (sie wählt es via Maus aus und schneidet es mit einer Tastenkombination aus) und verkleinert die Ansicht so stark, dass alle vier Seiten zu sehen sind. Außerhalb der jeweiligen Seiten, so wird jetzt deutlich, befinden sich einzelne Gestaltungselemente der Logos (etwa Schriftzüge und Bildelemente). Die Grafikerin erstellt eine neue Seite (links neben L1), auf der sie ungefähr mittig das neue Logo (L2) positioniert und anschließend mit Hilfslinien dieses an der gleichen Position wie L1 ausrichtet.

Hier wird die systematisierende Leistung der Anordnung schnell deutlich. Jeder neue Entwurf wird auf einer eigenen Seite dargestellt, die programm-spezifisch horizontal angeordnet sind. Mögliche Variationen der jeweiligen Entwürfe werden auf den gleichen Seiten abgebildet, so dass mal ein, mal mehrere grafische Elemente auf einer Seite zu sehen sind. Die Variationen liegen beispielsweise für den beschriebenen Fall der Logoentwürfe in der Verwendung unterschiedlicher Schrifttypen, farblicher Differenzen sowie ›geringer‹ Formveränderungen grafischer Elemente. Das zentrale Kriterium der einzelnen Klassifikationen besteht hier in der bildhaften Ähnlichkeit. Dies hat Konsequenzen für die (Re-)Präsentation der Entwürfe (siehe dazu unten) und greift gleichsam in die Arbeitspraxis ein und zwar insofern, als hier den Bildern ein ordnendes Moment zugesprochen wird. Zugehörigkeit erschließt sich hier also über visuelle Kriterien.¹¹ So werden sowohl die einzelnen Entwürfe zueinander gruppiert als auch potentiell ›Rohmaterial‹ am Seitenrand diesen zugeordnet und nicht etwa in einem Extradokument gespeichert. Diese Anordnung erlaubt also innerhalb eines mehrseitigen Dokumentes die Parallelität verschiedener »Ansätze« und ihrer Variationen. Je nach Zoomfaktor werden Entwürfe oder Gestaltungselemente in den Fokus gerückt, die so miteinander verglichen werden (z.B. hinsichtlich der Größe, Komposition oder Position); gleichzeitig erlaubt die seitenweise Anordnung ebenso den Vergleich verschiedener Entwürfe miteinander.

Dabei verweist die seitenweise Anordnung auf ein Klassifikationsschema, welches Bestandteil der professionellen Praxis ist. Die jeweiligen Seiten

11 So unterscheiden die Akteure auch in der verbalen Interaktion verschiedene Ansätze, so genannte »Linien«, aufgrund ihrer visuellen Form. Da ist dann die Rede von »Blatt-Linie« (welche zentral ein Blatt verwendet) oder der »Auto-Linie« (welche die Umrisse eines Kraftfahrzeuges zur Visualisierung nutzt).

entsprechen den jeweiligen Entwürfen für den Kunden, die diesem – vorbehaltlich früherer Abwahl durch Hierarchiehöhere wie den Kreativdirektor – präsentiert werden. Dieses Klassifikationsschema nach Entwürfen wird bereits früh in der Gestaltungsphase angelegt. Entscheidet sich der Kunde für einen Entwurf, werden die anderen nicht weiter bearbeitet. Diese Entwurfsorientierung ist somit auch kein rein individuelles Phänomen, sondern fester Bestandteil der visuellen Praxis verschiedener Akteure. Indem grafische Ideen auf klassifizierbare, das heißt auch unterscheidbare, Entwürfe hin orientiert werden, sind sie auf ihre soziale Identifizierbarkeit hin angelegt. Die Clusterung aufgrund visueller Kriterien durch die Grafiker sind Systematisierungen, durch die sie sich Aufschluss über die eigene Arbeit geben. Darüber hinaus handelt es sich dabei um Ordnungen, die gesehen werden sollen. Das wird besonders deutlich, wenn man sich die Besprechungen während des Entwurfsprozesses mit dem Art- oder Kreativdirektor, also den Leitern der Kreation und Vorgesetzten der Grafiker, vergegenwärtigt. Deren Aufgabe besteht unter anderem darin, die Arbeit(sfortschritte) der Grafiker zu begutachten und zu kommentieren. Diese Evaluationen am Rechner der Grafiker sind meist kurze Gespräche über die Art der Gestaltungen, die mit der Präsentation der einzelnen Entwürfe durch die Grafiker beginnen. Die Entwürfe werden dabei sukzessive am Computer gezeigt und kurz erläutert. Durch die Trennung der Entwürfe auf einzelnen Seiten können diese auf einen Blick – inkl. ihrer jeweiligen Variationen – vorgeführt werden, ohne dass die Rohentwürfe oder etwaiges Material zu sehen ist (da diese ausgeblendet werden oder außerhalb des Seitenrandes liegen). Ideen für Entwürfe werden also dadurch zu einzelnen Ansätzen verdichtet, dass sie in eine visuelle und damit kommensurable sowie kommentierbare Form gebracht werden und die Art der Organisation der einzelnen Entwürfe im Computerprogramm die Vergleichbarkeit dieser nahe legt.

Hier wird also über die visuelle Anordnung von Elementen ein professioneller Blick organisiert, das heißt, eine spezifische Form des Sehens nahe gelegt und durch entsprechende Praktiken ermöglicht. Dabei lässt sich diese Entwurfsgliederung auch hinsichtlich einer repräsentationalen Dimension befragen, nämlich hinsichtlich ihrer Qualität des »Sichtbarmachens« (Rheinberger/Krauthausen/Nasim 2010: 144). Innerhalb des Feldes spielt der Nachweis der Auseinandersetzung mit dem »Kommunikationsproblem« des Kunden eine zentrale Rolle, was sich beispielhaft in der Aussage eines Kreativdirektors niederschlägt: »Man muss dem Kunden zeigen, dass wir ihn ernst nehmen.« Über die Aufgliederung nach Entwürfen kann sowohl die ästhetische und konzeptionelle Breite, indem etwa verschiedene Ansätze nebeneinander sichtbar werden, als auch eine Tiefe, indem verschiedene Varianten untereinander angeordnet werden, nachgewiesen werden. Nun werden dem Kunden nicht immer alle Entwürfe präsentiert, aber der zuständige Kundenberater und der Kreativdirektor, die am Präsentationstermin anwesend sind, können sich durch diese Ordnung nach Entwürfen über den jeweiligen Stand informieren und bekommen Einblick in eine potentielle

Geschichtlichkeit der Entwürfe.¹² Solche Informationen werden häufig für Präsentationen beim Kunden genutzt, um dort auf die Entwicklung der Ideen einzugehen und diese mit dem Verweis auf ihre Geschichte anzupreisen. Diese Organisation des Blicks lässt sich also nicht nur als ein ›Sehen‹, sondern ebenso als ein ›Sehenlassen‹ charakterisieren.

III. WIEDER-SEHEN

Ein zentrales Verfahren der visuellen Praxis der Grafikdesigner besteht in einer spezifischen Form des Verfügbarmachens älterer Entwürfe oder einzelner Elemente davon. Diese Möglichkeit des *Wieder-Sehens* kann in zweierlei Form auftreten. Einmal geschieht eine solche *Re-Visualisierung* durch Rückgriff auf vorherige Versionen. Dieses Wieder-Sehen zu ermöglichen, gilt als eine Form »sauberer« Arbeitens. Dateien werden so angelegt, dass sie in einer »wiederherstellbaren Reichweite« (Schütz/Luckmann 2003: 88) liegen, das heißt, dass einzelne Vorlagen oder Entwürfe erneut geöffnet und zur Bearbeitung herangezogen werden können. Entwerfen bedeutet in diesem Fall die Negierung des Verwerfens, da Entwürfe nicht gelöscht, sondern aufbewahrt werden und damit der potentiellen Wiederaufnahme zur Verfügung stehen.¹³ Hierzu ein Beispiel aus den Beobachtungen der Logobearbeitung. Dort soll ein Logoentwurf überarbeitet werden, um das Zusammenspiel von Bildelement und Schriftzug deutlicher zu machen.

Beispiel 3: Wieder-Sehen

Die Grafikerin Esther weist gegenüber einer neben ihr stehenden Kollegin darauf hin, dass man als Ausgangspunkt »wieder zurück zur ursprünglichen Form« müsse. Dazu verlässt die Grafikerin das Programm, in dem der neue Logoentwurf bearbeitet wurde, und öffnet eine Datei, in der »jetzt all die [Entwürfe sind, H.K.], die wir gehabt haben« (Grafikerin Esther). Diese liegen auf gleichberechtigten Ebenen in einem Dokument und lassen sich durch Einblendung sichtbar machen. Die Grafikerin klickt sich durch die einzelnen Entwürfe, das heißt, sie blendet die jeweils darüber liegende Ebene und damit je einen Entwurf ein, bis sie beim gesuchten Entwurf angelangt ist. Das Bildelement des gesuchten Logos schneidet sie aus und fügt es neben das neue Logo ein, um anschließend das neue Bildelement durch das alte zu ersetzen.

An diesem Beispiel wird die Verwendung und Kombination von Elementen mit unterschiedlichen Vergangenheiten deutlich. Während der neue Logo-

12 Potentiell, da nicht alle Schritte und Varianten im Moment der Vorführung am Platz der Grafiker sichtbar sind und einige bereits gelöscht wurden.

13 Diese Unabgeschlossenheit und potentielle Wiederaufnahme von (sprachlichen) Entwürfen lässt sich auch als ein Merkmal von Brainstormingsitzungen herausstellen (vgl. Krämer 2011).

entwurf mit seiner Schrifttype bestehen bleibt, wird ein früherer Zustand des Bildes herbeigeführt und ein Element daraus entnommen, welches mit dem Schriftzug des neuen Logos kombiniert wird. Hier kommt ein Prinzip grafischer Entwurfsarbeit zum Tragen, welches sich mit ›visueller Wiedererlangbarkeit‹ beschreiben lässt. Für die visuelle Praxis der Akteure bedeutet das, nicht nur kommunikativ oder kognitiv auf die Vergangenheit des Entwurfes zurückzugreifen, sondern sich ebenso perzeptiv die »visuelle Performativität, also das im Bild Dargestellte« (Burri 2008: 352) zu vergegenwärtigen. Dabei kann die Situation, in der das so wiederhergestellte Bild einzubetten ist, durchaus eine andere sein als im letzten Moment der Bezugnahme und somit auch einen anderen Umgang mit diesen Entwürfen nach sich ziehen. So wird etwa im Beispiel 3 ein älterer Entwurf aufgerufen und somit wieder visuell verfügbar gemacht. Allerdings wird dieser, dadurch dass ›nur‹ ein Element davon herauskopiert wird, als Materiallieferant qualifiziert und nicht als ein bearbeitungswürdiger Entwurf.¹⁴ Allerdings verweist die Möglichkeit des erneuten Zugriffs auf die Dateien grundsätzlich auf eine Art des *Wieder-Sehens*, welche sich auf das bezieht, »was früher einmal in meiner Reichweite war und das [...] wieder in meine Reichweite gebracht werden kann« (Schütz/Luckmann 2003: 88). Das Wieder-Sehen ermöglicht ein »[Z]urück zur ursprünglichen Form« (Esther), welches gerade durch die prinzipielle Annahme der (unveränderten) Wiederholbarkeit seine Bedeutung erhält.

Eine anders gelagerte Form des Wieder-Sehens wird deutlich, wenn man die Arbeit an einzelnen Entwurfsobjekten betrachtet. Die Akteure bearbeiten Entwürfe, indem sie Darstellungen ausprobieren. Dieser experimentelle Charakter der Entwurfsarbeit zieht auch eine visuelle Praxis nach sich. So beginnt die Grafikerin im gerade berichteten Beispiel, nachdem sie das Element eingefügt hat, dieses zu bearbeiten. Sie verkleinert die Größe des Bildelements und hält kurz inne, woraufhin sie den Abstand zwischen dem Bildelement und der daneben stehenden Schrift verringert, anschließend die Schriftart verkleinert und beides nach einer abermaligen kurzen Pause wieder rückgängig macht. Dieses probierende Sehen lässt sich bei der Arbeit an einzelnen Objekten immer wieder beobachten. Die Grafiker werfen die Gestaltungsversuche und kehren über Rückgängig-Befehle zu einer früheren Version des Entwurfes zurück. Dabei kann es sich nur um einige wenige Bearbeitungsschritte handeln (wie bei der beschriebenen Größenänderung) oder um größere Rückschritte bis hin zur Erstversion der Arbeitssitzung. Dabei sind die Programme auf diese Form des Rückgängigmachens schon angelegt. In einem eigenen Protokollfenster werden die einzelnen Arbeitsschritte aufgezeichnet und per Mausklick kann zum gewünschten Stadium zurückgekehrt werden. Hier offenbart das Programm bereits eine Methodologie des Entwurfs, welche die Arbeitsprozesse in einzelne Schritte zerglie-

14 Diese Kontextgebundenheit bildlicher Entwürfe ist ein zentrales Ergebnis einer praxeologischen Beschäftigung mit dem Bild (vgl. Burri 2008).

dert. Das Wieder-Sehen ermöglicht entsprechend ein Zurück zu einem früheren Arbeitsschritt, von dem wieder neu begonnen werden kann. Entgegen dem ersten Fall des Wieder-Sehens, welches auf die positive Bezugnahme einer früheren Version anspielt, handelt es sich bei diesem zweiten Fall um eine Eliminierung einzelner Gestaltungsschritte, die, ist man einmal im Protokoll zurückgegangen, auch nicht wiederherstellbar sind. Das Verfahren des Zurückspringens ermöglicht hier also einen Neuanfang und verweist so auf die prinzipielle Fehlerhaftigkeit der Probeentwürfe, während im zuerst beschriebenen Fall des Wieder-Sehens gerade die unentschiedene Nicht-Abgeschlossenheit im Vordergrund steht und zu den Entwürfen zurückgekehrt werden kann, um sie ein weiteres Mal in den Gestaltungsprozess zu integrieren.

IV. PROBE-SEHEN

Gerade diese zweite Art des Wieder-Sehens offenbart eine visuelle Praxis im Entwurfsprozess, die sich auf eine Unterscheidung innerhalb der Sachdimension bezieht. So haben verschiedene Arbeiten zum Entwurf darauf hingewiesen, dass sich der Prozess des Entwerfens als ein experimenteller Akt, als eine Art Probehandeln charakterisieren lässt, in dem das Verfolgen oder Aufdecken einer »Spur« (Rheinberger/Krauthausen/Nasim 2010: 145) im Vordergrund steht (vgl. Hasenhütl 2009: 351; Krauthausen 2010: 7ff.). Die Praxis dieser Spurensuche bedingt einen spezifischen Umgang mit dem Visuellen, der als *Probe-Sehen* charakterisiert werden kann. Hier werden visuelle Variationen ausprobiert und auf ihre ästhetische und formale Tauglichkeit geprüft, also gefragt, ob sich diese Variationen als grafische Spuren (die es weiter zu verfolgen gilt) sehen lassen. Dieses experimentelle Sehen besteht in der Erschaffung alternativer Formen, die in großer oder geringer Abweichung zur Ausgangsgestaltung stehen und die häufig auf einen direkten Vergleich untereinander abzielen. Ein solches Probe-Sehen, welches auf ein Vergleichen angelegt ist, zeigt sich etwa im Beispiel 2, bei dem zwei ähnliche Entwürfe auf derselben Seite angeordnet sind und über Skalierungsverfahren in ihrer parallelen Präsenz sichtbar gemacht werden.¹⁵ Dabei kommt eine evaluative Komponente grafischer Tätigkeit zum Tragen. Varianten werden visuell erzeugt und bleiben nicht reine Vorstellungsinhalte, werden somit auch als sichtbare Optionen gehandelt, die nach kurzem Innehalten wieder gelöscht werden können. Dieses Trial-and-Error-Verfahren innerhalb der Praxis zeichnerischen Gestaltens ist notwendigerweise darauf angewiesen, Dinge visuell hervorzubringen, sie sichtbar zu machen, um sie

15 Diese Form des (vergleichenden) Gleichzeitigsehens ist eine stets wiederkehrende Praktik der Entwurfsarbeit. Das Zoomen resp. Skalieren lässt sich dabei als ein Verfahren zur Bearbeitung der Gleichzeitigkeit innerhalb des Entwurfs herausstellen. Zum Skalieren als Verfahren des Entwurfs vgl. Yaneva (2005).

dann zu bewerten. Erst die konkrete Form erlaubt hier eine Reflektion über die Gestaltung (vgl. Hasenhütl 2009: 348f.). Interessant an diesem Fall des Probe-Sehens ist das regelmäßige Scheitern von Entwürfen oder Entwurfsvariationen. Dem Probeentwurf wird durch die Praktiken des Probe-Sehens und Wieder-Sehens eine Fraglichkeit zugesprochen, die sachlich auf Mehrdeutigkeit und temporal auf Flüchtigkeit angelegt ist. Indem etwa einzelne Elemente wie die Buchstabengröße oder der Abstand zwischen Elementen ausprobiert werden, können verschiedene Anschlussmöglichkeiten realisiert oder eben verworfen werden. Dieses Probe-Sehen lässt sich sowohl bei kleinen Variationen einzelner Elemente beobachten als auch bei ganzen Entwürfen, die ausprobiert und anschließend wieder gelöscht werden. Das Ausprobieren ist dabei kein unendlicher Prozess und auch nicht in beliebige Richtungen verlängerbar, sondern es finden sich stabilisierende Elemente. Beispielsweise lässt sich in der Arbeitspraxis ein Moment feststellen, in dem eine Art gestalterische Zielerreichung, eine Art Sättigungsgrad, eintritt, ab dem nicht mehr weiter probiert wird.¹⁶ So benennt die Grafikerin zu Beginn der Erstellung einer weiteren Logovariation diese als »die letzte Form« und erläutert auf meine Nachfrage, was sie damit meine: »Ich finde, die [die Entwürfe, H.K.], die wir bislang haben, nicht schlecht. [...] Aber das ist irgendwie ein Ansporn« (Esther). Hier werden die Logos hinsichtlich einer zu erreichenden Minimal-Güte eingeschätzt, sie seien »nicht schlecht«. Das Darüberhinausgehende ist quasi die Kür, welche durch eine Suche nach einer besseren Lösung angetrieben wird. Dieser Punkt der Zielerreichung wird durch verschiedene Verfahren bestimmt, durch selbstevaluatives Einschätzen (wie im Falle des vorstehenden Zitats), Rückgriff auf externe Parameter des Sehens (etwa den Kunden) oder über den interaktiven Einbezug von Kollegen. Diesem letzten Punkt, der Sozialdimension gestalterischer Entwurfsarbeit, soll im Folgenden die Aufmerksamkeit gelten.

V. GEMEINSAM SEHEN

Es wurde schon deutlich, dass Gestalten und Entwerfen im sozialräumlichen Gefüge des Büros nicht als bloße individuelle und zurückgezogene Tätigkeiten gelten können. Vielmehr sind sie stets durchsetzt von Interaktionen mit anderen Akteuren. So auch im folgenden Beispiel, in der die praktische Herstellung eines *gemeinsamen Sehens* im Vordergrund steht. Es handelt sich dabei um eine Situation zu Beginn der Bearbeitung der Logoentwürfe. Die beiden beteiligten Grafikerinnen, Esther und Astrid, tauschen sich über

16 Ein anderer »Entwurfsstabilisator« wäre beispielsweise das rigide Zeitregime innerhalb der Werbebranche.

die Probleme der bisherigen grafischen Gestaltung aus, um anschließend die weitere Bearbeitung der Logoentwürfe untereinander aufzuteilen¹⁷:

Beispiel 4: Gemeinsam Sehen

- 1 E: ((am Computer sitzend, auf dem Bildschirm ist ein Logoentwurf zu
2 sehen)) Mir fehlt bei diesem ((zoomt heraus) Logo die
3 Zusammengehörigkeit (--). Wir haben hier so ein Lo- ((hebt die
4 linke Hand und verdeckt damit das linke Bildelement) Also, ich meine
5 das könnte wegfallen), ((zoomt herein bis auf Logogröße und mittet
6 das Bild ein) das bildet für mich keine [Einheit] eigentlich.)
7 A: ((A. tritt hinter dem Schreibtischstuhl von E. neben diese und
8 bleibt hinter der linken Seite von E. stehen)) [Oder]
9 E: Ich glaube, es wird auch nicht besser, ((verkleinert das
10 Bildelement) wenn wir das Signet kleiner machen) (1,0).
11 A: Aber wegen der Farbe, ((zeigt mit dem Finger auf den Bildschirm und
12 deutet auf Stellen in verschiedenen Grüntönen) hier ist grün, hier
13 ist grün). (1,5) Oder, [ja-]
14 E: [Aber] es macht ja schon Sinn, dass das Wort eco eigentlich grün
15 ist. (2,5)

Dieser kurze Ausschnitt zeigt verschiedene sich überlagernde Aktivitäten, die in die kollaborative Arbeit am Entwurf eingebunden sind; hier wird etwa mit verschiedenen Mitteln gezeigt, sich körperlich bewegt, gesprochen, auf Dinge hingewiesen und gleichermaßen werden technisch grafische Veränderungen vollzogen. In der Benennung der Ausgangslage verweist Esther auf das gestalterische Problem der mangelnden Zusammengehörigkeit. Dabei sind es vor allem visuell-ästhetische Gründe, die zur Begründung dieser Unzufriedenheit angeführt werden (Z. 1-6, 9-13). Vornehmlich die formale »Zusammengehörigkeit« (Z. 3), »die mangelnde Einheit« (Z. 6) zwischen Bildelement und Schrift wird hier als ein Problem konstatiert. Die Markierung des Problems wird hier zum einen durch die sprachliche Äußerung vollzogen und zum anderen durch das Herauszoomen aus der Totalansicht des Logos und der Ansicht mehrerer Logos nebeneinander verdeutlicht. Hier wird der Aufmerksamkeitsfokus auf das Geschehen am Bildschirm gerichtet und dabei ein spezifischer Logoentwurf (neben anderen) in den Mittelpunkt des Interesses gerückt sowie als negativ markiert. Durch die Handbewegung

17 In diesem Gesprächstranskript sind sprachbegleitende Handlungen und Ereignisse mit ihrer Reichweite (angezeigt durch die Doppelklammer) aufgenommen. Die eckige Klammer markiert den Beginn bzw. das Ende einer Überlappung, der umklammerte Gedankenstrich (-) entspricht ca. 0,25 Sekunden Pause, die einfache Klammer umschließt die numerische Angabe einer Pausendauer. Schließlich verweist der einfache Gedankenstrich (ohne Klammer) auf den Abbruch einer Äußerung.

der Grafikerin, mit der sie das Bildelement des Logos verdeckt, verdeutlicht sie, welche Elemente hier einheitslos erscheinen (Z. 3-5). Die allgemeine Äußerung der Zusammengehörigkeitslosigkeit wird so gestisch und sprachlich präzisiert. Das Zusammenspiel der abwertenden Geste¹⁸, die sprachliche Äußerung und die Aufmerksamkeit auf ein Objekt zeigen die Markierung des Problems an. Dabei erhält das Problem seine Intelligibilität aber nicht durch die rein intellektuelle (und auch nicht rein sprachliche) Zuschreibung, sondern wird als ein visuelles Problem behandelt. Es lässt sich hier von einer gemeinsamen Arbeit an einem Problem-Sehen sprechen, welches praktisch als ein *Problem-Zeigen* virulent wird – das heißt, das Problem wird hier durch verschiedene Verfahren sichtbar gemacht.¹⁹ Anhand der weiteren Einwände von Esther und Astrid lässt sich diese Problemsichtbarmachung verdeutlichen. So wird beispielsweise die Komplexität des Problems aufgezeigt, indem Esther die Größe des Logos am Bildschirm verändert (Z. 9-10). Thematisch geht es um den Nachweis, dass sich durch eine einfache (Größen-)Veränderung das Problem der Zusammengehörigkeit nicht lösen lässt. Zeigen *am* grafischen Objekt ist hier ein Zeigen *mit* dem grafischen Objekt. Das direkte Verändern des Objekts geschieht wiederholt parallel zur sprachlichen Hervorbringung der Einwände. Dieses Zeigen im und am Visuellen lässt sich als eine Art kollektives Probe-Sehen qualifizieren, da hier beide Grafikerinnen versuchen, visuelle Variationen sichtbar zu machen bzw. auf Variationen hinzuwirken, indem etwa vorgeschlagen und mit dem Finger gezeigt wird, welches Textelement einfarbig gestaltet werden könnte. Denn obwohl mit Esther nur eine der Grafikerinnen über die Computerhoheit verfügt, bezieht sich auch Astrid immer wieder auf die Materialität des grafischen Objekts am Bildschirm. Vornehmlich mit Zeigegesten (unterstützt durch deiktische Zeichen wie etwa »hier«, Z. 12) markiert sie am Objekt die Elemente, die für sie als problematisch gelten (etwa die verschiedenen Grüntöne). Auch hier ist der unmittelbare Bezugspunkt die grafische Oberfläche. Sowohl das Zeigen mit als auch am Objekt ermöglichen eine gemeinsame Bezugnahme auf den grafischen Gegenstand, an dem durch die unterschiedlichen Verfahren jeweils auf gewisse Punkte hingewiesen wird und damit die visuellen Spuren (des Problems) sichtbar gemacht werden.

Ähnlich wie es Dirk vom Lehn und Christian Heath (2007) für die kollektive Betrachtung von Kunstwerken nachgewiesen haben, lässt sich hier eine körperlich-interaktive Dimension des gemeinsamen Sehens herausstellen. So konfigurieren die Akteure ihre Körper und deren Position so zueinander, dass eine gemeinsame Betrachtung und Bearbeitung des Gegenstandes möglich wird. Das heißt, indem Astrid erst hinter dem Schreibtischstuhl stehend neben ihre Kollegin tritt, kann sie in das gemeinsame Sehen des

18 So hält die Grafikerin nicht »einfach« nur die Hand über das Bildelement, sondern zieht diese in einer abschätzigen Form vom Element hinfort.

19 Zur Praxis des Zeigens vgl. Goodwin (2003).

grafischen Objekts intervenieren. Esther wiederum hält während des Zeigens in ihrer sonst ständigen Bearbeitung des grafischen Objekts inne und eröffnet so die Möglichkeit der Bezugnahme auf das Objekt durch Astrid und macht diese Möglichkeit körperlich sowie öffentlich deutlich. Beide arbeiten so an der Konfiguration einer gemeinsamen räumlich-körperlichen Perspektive auf den Gegenstand (vgl. ebd.: 152ff.). Hinzu kommt der Einbezug des grafischen Objekts in die kooperative Arbeitstätigkeit der Akteurinnen. Durch die aktive Sichtbarmachung des Problems am Gegenstand arbeiten sie an der Herstellung und Versicherung eines gemeinsamen Problemdeutungshorizonts. Denn es ist nicht selbsterklärend, worauf sich die visuelle Unzulänglichkeit bezieht (genauso könnte die Schrifttype oder das Logo an sich problematisiert werden, was zu einem späteren Zeitpunkt auch geschieht), sondern beide weisen sich darauf hin: Esther, indem sie sprachlich sowie mit dem Computer arbeitend Dinge hervorhebt – oder eben nicht, denn genauso gut kann das Unterlassen als eine Kennzeichnung des Unproblematischen gedeutet werden – und Astrid, indem sie ebenso verbal als auch gestisch auf spezifische Elemente verweist. Hier geht es also sowohl um die praktische Herstellung geteilter Perspektiven, also eines *gemeinsamen Blickens* auf den Gegenstand, als auch um die Arbeit an der Kongruenz der »Relevanzsysteme« (Schütz/Luckmann 2003: 99), also um die kollektive Vergegenwärtigung des Problemhorizontes, um die Arbeit an einem *gemeinsamen Blick*. Hieran zeigt sich, dass sich visuelle Tätigkeiten im Grafikdesign weder in den technischen Ausführungen erschöpfen, noch als reine mentale Akte zu konzipieren sind, sondern ebenso immer körperliche und interaktive Dimensionen aufweisen.

VI. FAZIT

Der Entwurf als zentraler Akt des Designs gilt gemeinhin als ein enigmatischer Prozess, dem sich die klassische Entwurfsforschung häufig seitens der bereits entstandenen Entwurfsdarstellungen nähert (vgl. Gethmann 2009). Mit der hier eingenommenen praxistheoretischen Perspektive wollte der vorliegende Beitrag hingegen die Tätigkeit des Entwerfens beleuchten und so den Entstehungsprozess von grafischen Produkten in den Fokus der Aufmerksamkeit rücken. So wurde mit dem Sehen eine zentrale Praktik innerhalb der Profession des Grafikdesigns hervorgehoben und nach deren Bedeutung für die konkrete Entwurfsarbeit innerhalb des Arbeitsprozesses befragt. Auf zwei Aspekte soll hier zusammenfassend eingegangen werden:

1) Zunächst einmal wurden in der ethnografischen Analyse und Beschreibung verschiedene Verfahren identifiziert, die hier als ein Teil dessen verstanden werden können, was eingangs unter einem grafischen Sehen (*graphic vision*) gefasst wurde. Dabei liegt der Mehrwert ethnografischer Analysen zum einen in den nachvollziehbaren Identifikationen und Beschreibungen der Praxis selbst. Zum anderen geben diese Verfahren aber

auch Aufschluss über diese Konkretheit hinaus: Es sollte deutlich geworden sein, dass der grafische Entwurf, so spezifisch die jeweiligen Anforderungen an diesen auch sein mögen, nicht als ein rein singulärer Akt erscheint, der sich ausschließlich der Eingebung eines Genies verdankt, wie es etwa lange Zeit für die Untersuchung von Entwurfsprozessen galt (vgl. Gethmann 2009: 366). Vielmehr wird die Arbeit am grafischen Objekt über den Einsatz verschiedener (überindividueller) *Routinen des Sehens* vollzogen, die innerhalb des Entwurfsprozesses Dinge sichtbar und andere wiederum unsichtbar machen. In diesem Zusammenhang wurde die Rolle des technischen Artefakts Computer herausgehoben, der zwar als spezifische, das heißt auch individuell angeeignete, Sehhilfe fungiert, aber gleichermaßen gewisse mikrologische Dimensionen als sichtbare Bereiche eröffnet und so einen Phänomenbereich in die professionelle Praxis grafischen Arbeitens einbezieht, der erst durch die konkrete Praxis der Computerarbeit erschaffen wird. Darüber hinaus wurde die soziale Dimension visueller Systemisierungsleistungen deutlich. Indem sich der geordnete Blick nicht als eine rein individuelle Form der Bearbeitung grafischer Objekte im Sinne einer persönlichen Vorliebe darstellt, konnte auf eine professionelle und somit auch soziale Kategorisierungsleistung innerhalb des Bereichs der Werbegrafik hingewiesen werden. Dabei orientiert sich die Ordnung des Blicks nicht nur an einer rein gestalterischen Systematisierung, sondern ebenso am Verwertungshorizont der Entwürfe. Entwürfe bilden die zentrale Präsentationsleistung der Grafiker sowie der Werbeagentur gegenüber dem externen Kunden und intern gegenüber dem Kreativdirektor. Durch die Strukturierung über verschiedene parallele Entwurfsvorschläge, die vom Rohmaterial durch Verschiebung an den unsichtbaren Seitenrand oder Ausblendung befreit sind, ist die Organisation grafischer Objekte schon im Entstehungsprozess auf seine soziale Kommensurabilität hin entworfen. Neben dieser Ordnung des Blicks wurden mit dem Wieder- und Probe-Sehen zwei zentrale Verfahren der visuellen Praxis des Grafikdesigns identifiziert, deren Bedeutung sich nicht im bloßen Verweis auf die Vorläufigkeit des Entwurfsprozesses erschöpft. Beide Verfahren zeigen vielmehr eine praktische Bearbeitung und darüber hinaus eine Konstituierung dieses Umstandes an. Dadurch, dass mit dem Wieder-Sehen auf die Flüchtigkeit und dem Probe-Sehen auf die Offenheit des Entwurfsprozesses Bezug genommen wird, stabilisiert die visuelle Praxis den vorläufigen Entwurfscharakter grafischer Objekte. Stabilisierung dahingehend, dass sich der Charakter des Vorläufigen gerade durch die Möglichkeit des Probierens und Wiederhervorrufens alter Entwürfe verlängert und sich eine prinzipielle Offenheit dadurch auf Dauer stellen lässt. Gleichzeitig entlasten diese visuellen Praktiken von der stets präsenten Entscheidungsgeladenheit des Designens, indem hier jederzeit wieder auf vorherige Versionen zurückgegriffen werden kann. Die Entscheidung für einen Entwurf bedeutet nicht den Ausschluss anderer oder die Unmöglichkeit der Rückkehr zu einem früheren Stadium. Schließlich wurde mit dem Aspekt des gemeinsamen Sehens die Interaktivität visueller Prozesse her-

vorgehoben. Hieran wurde besonders auf die aktive Herstellung eines gemeinsamen Blicks hingewiesen, welcher ebenso kommunikativ-sprachliche, technisch vermittelte und körperliche Dimensionen umfasst.

2) Gerade der letzte Punkt weist auf einen Umstand hin, der vielleicht weniger die kultursoziologische als eher die arbeitssoziologische Diskussion berührt. Ein gemeinsames Sehen im oben beschriebenen Sinne bedeutet Arbeit – allgemein Interaktionsarbeit. Einem so verstandenen erweiterten Arbeitsbegriff folgend (Böhle 2010: 166ff.), besteht eine zentrale Leistung kooperativer Erwerbsarbeit im grafischen Bereich in der gemeinsamen Herstellung eines geteilten Blicks.²⁰ Zu sehen, was zu sehen ist bzw. gesehen werden soll, ist eine stets wiederkehrende Leistung der Akteure. Das mag für die kollaborativen Momente des Entwurfs noch einsichtig sein, aber die Arbeit an einem gemeinsamen Blick ist nicht darauf beschränkt. Ebenso bei Kundenpräsentationen, Erläuterungen von Aufgaben oder Brainstormingsitzungen wird eine solche Arbeit deutlich. Dieser geteilte Blick ist dabei keine nebensächliche Angelegenheit, sondern eine, in die die Akteure des Feldes ›investieren‹, indem etwa die Kundenberater vor der Kundenpräsentation im Gespräch mit den Grafikern die Geschichte des Entwurfs erfragen, die Entwürfe in einer besonderen Form aufbereiten, um in der Präsentation die Blicke auf gestalterische Elemente zu lenken.

Schließlich verweist eine solche zentrale Stellung des visuell-ästhetischen Entwurfs ebenso auf korrespondierende Wissensordnungen. So lässt sich etwa mit dem Aufkommen der so genannten »Kreativwerbung«, welche die kreative Idee und die ästhetische Umsetzung der Werbung in den Vordergrund rückte, eine verstärkte Bedeutung ästhetischer Arbeit für das Werbeprodukt verzeichnen.²¹ Mit dieser Verschiebung traten auch neue professionelle Kompetenzen in den Mittelpunkt. Galt werbegrafische Arbeit lange Zeit vornehmlich als ausführendes Handwerk, wurde seit diesem Wandel das visuelle und kreative Knowhow der Grafiker zu einer gefragten Leistung der Berufsgruppe sowie der Agenturen (vgl. Koppetsch 2008). Dieser Bedeutungszuwachs ästhetischer Arbeit für ökonomische Verwertungsprozesse bleibt aber nicht auf die Werbung selbst beschränkt, sondern bildet ein allgemeines Merkmal zeitgenössischer Ökonomien und Gesellschaften (vgl. Reckwitz 2011). Eine Analyse der sozialen Praktiken der Entwurfsarbeit bietet daher einen vielversprechenden Ausgangspunkt, um soziologisch darüber Aufschluss zu geben, wie eine Gesellschaft ihre (materiellen) Zukünfte bearbeitet (vgl. Yaneva 2009).

20 Die deutsche Arbeitssoziologie hat die informelle Kooperation als zentralen Bestandteil von Erwerbsarbeit lange vernachlässigt. Erst in jüngster Zeit sind Studien erschienen, die die Frage der Kooperation systematisch thematisieren (vgl. Böhle/Bolte 2002, Bolte/Neumer/Porschen 2008).

21 Zur Genese der Kreativwerbung in den USA der 1960er Jahre vgl. Frank (1997), in Deutschland seit den 1980er Jahren vgl. Koppetsch (2008).

LITERATUR

- Aynsley, Jeremy (2000): *Grafik-Design in Deutschland. 1890-1945*, Mainz: Hermann Schmidt.
- Böhle, Fritz (2010): »Arbeit als Handeln«, in: Böhle, Fritz/Voß, Günter G./Wachtler, Günther (Hg.): *Handbuch Arbeitssoziologie*, Wiesbaden: VS-Verlag, S. 151-176.
- Böhle, Fritz/Bolte, Annegret (2002): *Die Entdeckung des Informellen: Der schwierige Umgang mit Kooperation im Arbeitsalltag*, Frankfurt/Main und New York: Campus
- Böhringer, Daniela/Wolff, Stephan (2010): »Der PC als ›Partner‹ im institutionellen Gespräch«, in: *Zeitschrift für Soziologie* 39, S. 233-251.
- Bolte, Annegret/Neumer, Judith/Porschen, Stephanie (2008): *Die alltägliche Last der Kooperation. Abstimmung als Arbeit und das Ende der Meeting-Euphorie*, Berlin: Edition Sigma.
- Bongaerts, Gregor (2007): »Soziale Praxis und Verhalten – Überlegungen zum Practice Turn in Social Theory«, in: *Zeitschrift für Soziologie* 36/4 S. 246-260.
- Bourdieu, Pierre (1976): *Entwurf einer Theorie der Praxis auf der ethnologischen Grundlage der kabyliischen Gesellschaft*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Bourdieu, Pierre (1987): *Sozialer Sinn. Kritik der theoretischen Vernunft*, Frankfurt/Main: Suhrkamp
- Braun-Thürmann, Holger (2006): »Ethnografische Perspektiven: Technische Artefakte in ihrer symbolisch-kommunikativen und praktisch-materiellen Dimension«, in: Rammert, Werner/Schubert, Cornelius (Hg.): *Technografie. Zur Mikrosoziologie der Technik*, Frankfurt/Main und New York: Campus, S. 199-221.
- Burri, Regula Valerie (2008): »Bilder als soziale Praxis: Grundlegungen einer Soziologie des Visuellen«, in: *Zeitschrift für Soziologie* 37/4, S. 342-358.
- Frank, Thomas (1997): *The Conquest of Cool. Business Culture, Counter-culture, And the Rise of Hip Consumerism*, London und Chicago: University of Chicago Press.
- Gethmann, Daniel (2009): »Interaktionen. Zur medialen Konstitution des Entwerfens«, in: Gethmann, Daniel/Hauser, Susanne (Hg.): *Kulturtechnik Entwerfen. Praktiken, Konzepte und Medien in Architektur und Design Science*, Bielefeld: transcript, S. 359-371.
- Goodwin, Charles (1994): »Professional Vision«, in: *American Anthropologist* 96, S. 606-633.
- Goodwin, Charles (2003): »Pointing as Situated Practice«, in: Kita, Sotaro (Hg.): *Pointing: Where Language, Culture and Cognition Meet*, Mahwah und New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, S. 217-241.
- Hasenhüttl, Gert (2009): »Zeichnerisches Wissen«, in: Gethmann, Daniel/Hauser, Susanne (Hg.): *Kulturtechnik Entwerfen. Praktiken, Konzepte*

- und Medien in Architektur und Design Science, Bielefeld: transcript, S. 341-358.
- Hirschauer, Stefan (2001): »Ethnografisches Schreiben und die Schweigsamkeit des Sozialen. Zu einer Methodologie der Beschreibung«, in: *Zeitschrift für Soziologie* 30, S. 429-451.
- Hollis, Richard (2001): *Graphic Design. A Concise History*, London: Thames & Hudson.
- Hörning, Karl H. (2001): *Experten des Alltags. Die Wiederentdeckung des praktischen Wissens*, Weilerswist: Velbrück.
- Joas, Hans (1992): *Die Kreativität des Handelns*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Kalthoff, Herbert (2000): »Wunderbar, richtig« Zur Praxis mündlichen Bewertens im Unterricht«, in: *Zeitschrift für Erziehungswissenschaft* 3, S. 429-446.
- Koppetsch, Cornelia (2008): »Der Markt der Ideen. Neue Wege der Professionalisierung am Beispiel der Kultur- und Medienberufe«, in: *Soziale Welt* 4, S. 327-350.
- Krämer, Hannes (2011): »Kreativarbeit in spätmodernen Ökonomien«, in: Kubicek, Bettina et al. (Hg.): *Arbeitswelten im Wandel: Interdisziplinäre Perspektiven der Arbeitsforschung*, Wien (i.E.).
- Krauthausen, Karin (2010): »Vom Nutzen des Notierens. Verfahren des Entwurfs«, in: Krauthausen, Karin/Nasim, Omar W. (Hg.): *Notieren, Skizzieren. Schreiben und Zeichnen als Verfahren des Entwurfs*, Zürich: diaphanes, S. 7-26.
- Krauthausen, Karin/Nasim, Omar W. (Hg.) (2010): *Notieren, Skizzieren. Schreiben und Zeichnen als Verfahren des Entwurfs*, Zürich: diaphanes.
- Kurt, Ronald/Göttlich, Udo (Hg.) (2011): *Improvisation, Spontaneität und Kreativität: Herausforderungen für die Soziologie*, Wiesbaden: VS-Verlag (i.V.).
- Latour, Bruno (1996): *Der Berliner Schlüssel: Erkundungen eines Liebhabers der Wissenschaften*, Berlin: Akademie Verlag.
- Lehn, Dirk vom/Heath, Christian (2007): »Perspektiven der Kunst - Kunst der Perspektiven«, in: Hausendorf, Heiko (Hg.): *Vor dem Kunstwerk. Interdisziplinäre Aspekte des Sprechens und Schreibens über Kunst*, München: Fink, S. 147-170.
- Luff, Paul/Hindmarsh, Jon/Heath, Christian (Hg.) (2000): *Workplace Studies: Recovering Work Practice and Informing System Design*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Lynch, Michael (1988): »The externalized Retina: Selection and Matematization in the Visual Documentation of Objects in the Life Sciences«, in: *Human Studies* 11, S. 201-234.
- Lynch, Michael (2001): »Ethnomethodology and the Logic of Practice«, in: Schatzki, Theodore R. et al. (Hg.): *The Practice Turn in Contemporary Theory*, Oxon und New York: Routledge, S. 131-148.

- Meffert, Sylvia (2001): *Werbung und Kunst. Über ihre phasenweise Konvergenz in Deutschland von 1895 bis zur Gegenwart*, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Prinz, Sophia/Reckwitz, Andreas (2011): »Visual Studies«, in: Moebius, Stephan (Hg.): *Kulturforschungen der Gegenwart. Von den Disability bis zu den Visual Studies*, Berlin: Suhrkamp (i.E.).
- Raab, Jürgen (2008): *Visuelle Wissenssoziologie. Theoretische Konzeption und materiale Analysen*, Konstanz: UVK.
- Rammert, Werner/Schubert, Cornelius (Hg.) (2006): *Technografie. Zur Mikrosoziologie der Gesellschaft*, Frankfurt/Main und New York: Campus.
- Reckwitz, Andreas (2003): »Grundelemente einer Theorie sozialer Praktiken: Eine sozialtheoretische Perspektive«, in: *Zeitschrift für Soziologie* 32, S. 282-301.
- Reckwitz, Andreas (2011): *Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung*, Berlin: Suhrkamp (i.V.).
- Rheinberger, Hans-Jörg/Krauthausen, Karin/Nasim, Omar W. (2010): »Papierpraktiken im Labor. Ein Interview mit Hans-Jörg Rheinberger«, in: Krauthausen, Karin/Nasim, Omar W. (Hg.): *Notieren, Skizzieren. Schreiben und Zeichnen als Verfahren des Entwurfs*, Zürich: diaphanes, S. 139-158.
- Schatzki, Theodore R./Knorr-Cetina, Karin/Savigny, Eike von (Hg.) (2001): *The Practice Turn in Contemporary Theory*, London und New York: Routledge.
- Schmidt, Robert (2008): »Praktiken des Programmierens. Zur Morphologie von Wissensarbeit in der Software-Entwicklung«, in: *Zeitschrift für Soziologie* 37, S. 282-300.
- Schön, Donald (1991): »Designing als reflective conversation with the materials of a design situation«, Vortragsmanuskript, Edinburgh Conference on Artificial Intelligence in Design, Edinburgh.
- Schütz, Alfred/Luckmann, Thomas (2003): *Strukturen der Lebenswelt*, Konstanz: UVK.
- Soeffner, Hans-Georg/Raab, Jürgen (1998): »Sehtechniken. Die Medialisierung des Sehens: Schnitt und Montage als Ästhetisierungsmittel medialer Kommunikation«, in: Rammert, Werner (Hg.): *Technik und Sozialtheorie*, Frankfurt/Main und New York: Campus, S. 121-148.
- Weber, Max (2005): *Wirtschaft und Gesellschaft. Grundriss der verstehenden Soziologie*, Frankfurt/Main: Zweitausendeins.
- Yaneva, Albena (2005): »Scaling Up and Down: Extraction Trials in Architectural Design«, in: *Social Studies of Science* 35, S. 867-894.
- Yaneva, Albena (2009): »Making the Social Hold: Towards an Actor-Network Theory of Design«, in: *Design and Culture* 1, S. 273-288.

Design als Praxis

Eine praxistheoretische Perspektive *

GUY JULIER

Am 6. Juli 2006 wurde an der Durham University in Großbritannien das *Manifest Practice Oriented Product Design* (POPD) (Shove/Watson 2006) lanciert. Es bildete den krönenden Abschluss dreier Sondierungswshops im Rahmen des von Elizabeth Shove geleiteten Forschungsprojekts *Designing and Consuming* im Forschungsschwerpunkt *Cultures of Consumption* des *Economic and Social Research Council* sowie des *Arts and Humanities Research Council*. An den Workshops nahmen Designer/-innen, Soziologen/-innen, Design-Historiker/-innen sowie weitere Wissenschaftler/-innen teil, die es sich zur Aufgabe gemacht hatten, die Querverbindungen zwischen Designpraxis und Konsumtheorie zu erkunden, was schließlich in der Entwicklung eines neuen Designkonzepts – POPD – mündete.

POPD geht es im Wesentlichen darum, die Routinen von Nutzern/-innen mithilfe der Praxistheorie zu erforschen und auf dieser Grundlage weitere Innovationen im Design zu ermöglichen. Mit dieser praxistheoretischen Wende verabschiedet sich POPD von einem Designbegriff, dem es hauptsächlich um die Beziehung zwischen individuellem Nutzer und Objekt geht und es betont stattdessen, dass der Dinggebrauch stets in sozialen Netzwerken eingebettet ist, die sowohl Nutzer/-innen als auch Artefakt- und Systemkonstellationen umfassen. In diesem Sinne proklamiert POPD mit Nachdruck:

»POPD renounces all approaches, whether in social science or in design, that focus on specific products or upon individual users. POPD focuses on the routine ways of doing, understanding, knowing and desiring comprise human experience and social structure at all scales. It is in the performance of practices that users and products

* Engl. Original erstmals erschienen in: *Design Principles & Practices*. An International Journal, 2007, Vol. 1, Nr. 2, S. 43-50.

come together, in complexes of skills, meanings, materialities and temporalities.« (Shove/Watson 2006)

Der vorliegende Beitrag geht von diesem POPD-Manifest aus und entwickelt daraus ein Werkzeug für Design und Gestaltung. Anschließend wird anhand einer qualitativen Analyse der Nutzung von iPods unter Jugendlichen aufgezeigt, wie eine praxistheoretische Perspektive dazu beitragen kann, der Komplexität und Unbeständigkeit der Produktverwendung auf den Grund zu kommen. Darauf aufbauend wird schließlich aufgezeigt, wie Designer/-innen die Praxistheorie nutzen können, um einerseits neue Möglichkeiten für das Design auszuloten und andererseits zu verstehen, warum diese in der Realität mitunter eine geringere Wirkung entfalten als erwartet.

I. PRAXISTHEORIE

In jüngerer Zeit hat sich die Konsumsoziologie zunehmend für relationale Zusammenhänge sensibilisiert, sie liefert somit einen fruchtbaren Ansatz, um die Rolle des Designs in der Gesellschaft zu untersuchen. Diese Perspektive besagt, dass es neben der ganz individuellen Verwendung, Aneignung und Instandhaltung von Dingen im privaten und häuslichen Bereich auch solche gesellschaftliche Sphären gibt, in denen die Individuen Träger/-innen von sozial konstituierten kollektiven Praktiken, Konventionen und Verfahren werden (MacIntyre 1994). Erst wenn Konsum als eine solche kollektive ›Praxis‹ verstanden wird, lassen sich die spezifischen Modi und Schauplätze des Konsumierens, die möglichen Zusammenhänge zwischen Objekten, Räumen und Bildern sowie die Wirkung entsprechender Nutzungsregeln näher untersuchen. In diesem Sinne versteht Reckwitz Praxis wie folgt:

»A ›practice‹ [...] is a routinised type of behavior which consists of several elements, interconnected to one another: forms of bodily activities, forms of mental activities, ›things‹ and their use, a background knowledge in the form of understanding, know-how, states of emotion and motivational knowledge.« (2002: 249)

Aus der Perspektive der Praxistheorie wird also Stoffliches und Nichtstoffliches zusammen gedacht. Das heißt, dass Praktiken sowohl gestaltete Artefakte einbeziehen – wie beispielsweise verwendete Gegenstände, Räume, die mögliche Handlungen festlegen, oder Bilder, die Informationen vermitteln – als auch auf geteilten Vorstellungen davon beruhen, wie diese Praktiken vollzogen werden können oder was sie bedeuten. Praktiken werden also durch eine Vielzahl von Individuen und Produkten ›ausgefüllt‹, die als ihre Träger fungieren, sie sind somit sozial konstituiert und sozial beobachtbar.

Molotch entwickelt diesen Gedanken im Zusammenhang mit dem, was er selbst »lash-up«¹ nennt. So erläutert er anhand des einfachen Beispiels eines Toasters, dass dieser nur existieren kann, wenn Brot einer bestimmten Größe und andere materielle Güter zur Verfügung stehen. Objekte sind demnach auf die Existenz und die Funktionstüchtigkeit anderer Objekte angewiesen. »Not just having a taste for toast, people *enroll*, as sociologist Bruno Latour (1987) would say, in the toaster project.« (Molotch 2003: 2) Darüber hinaus beansprucht der Toaster physische und geistige Aktivitäten – von der Fähigkeit, Brot zu schneiden und in den Toaster zu geben, bis hin zum Wissen um die technischen Einstellungen, die abhängig von der Scheibendicke vorzunehmen sind. Zudem setzt der Toaster voraus, dass seine Nutzer/-innen die Routinen des Frühstückens verinnerlicht haben, dass sie also bestimmte Wissensbestände und Auffassungen teilen. Und schließlich ist eine Praxis mit verschiedenen Kontingenzordnungen (»Orders of Contingency«²) verknüpft: So wäre der Toaster ohne Elektrizität unbrauchbar und ohne geschnittenes Brot sinnlos. Die Kontingenzen zweiter Ordnung betreffen weitere materielle Objekte, wie beispielsweise Konfitüre, Brotmesser oder Teller, die das Unterfangen des Toastens erweitern und bereichern und es zu einer gängigen Praxis machen. Allerdings können diese Objekte ihrerseits auch Bestandteil von anderen Praktiken sein, wie etwa der Praxis, belegte Brote zuzubereiten und zu essen. In diesem Sinne proklamiert das POPD-Manifest, dass kein Objekt als isolierter, unabhängiger Gegenstand begriffen werden kann: »No object is an island.« (Shove/Watson 2006)

Soziale Praktiken liegen verschiedenen Konsumaktivitäten zugrunde, die je eigene Sets aus Regeln und Normen mit sich bringen. So hat etwa Bourdieu den Begriff des »Feldes« als Erweiterung des Praxis-Begriffs entwickelt (1974; 1992), um die kontextspezifischen Regeln und Strategien zu beschreiben, die kompetitiven Praktiken zugrunde liegen (Warde 2004; 2005). Analog dazu und im wahrsten Sinne des Wortes finden auch viele Sportarten auf Feldern statt und machen ein spezifisches, vereinbartes Regelwerk erforderlich, um ausgeübt werden zu können. Zudem basieren viele Sportarten auf speziell entwickelten Gegenständen, die einerseits dazu beitragen, die Regeln durchzusetzen, und die andererseits das Zuschauen erleichtern. Allerdings schließt selbst der Sport neben den Wettkampf-Regeln auch Übereinkünfte ein, die nicht den Wettbewerb betreffen – für seine erfolgreiche Ausführung ist eine Verbindung aus beidem erforderlich. Um ein differenzierteres Verständnis von Praxis zu gewinnen, ist es also not-

1 Ein temporäres, provisorisches und zweckdienliches Arrangement; Anm. d. Übers.

2 Der Autor verwendet hier nicht den soziologischen oder den philosophischen, sondern den in der Psychologie gebräuchlichen Begriff der Kontingenz. Dieser verweist weniger auf die Offenheit und Zufälligkeit, sondern vielmehr auf die Verbundenheit und die wechselseitigen Beziehungen zwischen verschiedenen Sachverhalten oder Ereignissen; Anm. d. Übers.

wendig, ein Konzept des Feldes zu überwinden, welches allein den Wettbewerb betont und alle Handlungen als strategisch auffasst.

So stellt Schatzki (1996: 89) heraus, dass Praktiken sowohl aufeinander abgestimmt sind als auch performativ hergestellt werden. Damit sich Praktiken ineinander fügen und verstanden werden können, gibt es Regeln. Diese können sowohl implizit aufgestellt werden, etwa im Zuge der stillschweigenden, geteilten ›Doings‹ und ›Sayings‹ in der Praxis, sie können aber auch durch Regelungen, Prinzipien, Vorschriften und Instruktionen expliziert werden. Im Falle des Toasters von Molotch werden solche expliziten Regeln entweder durch die Gebrauchsanweisung des Gerätes oder durch jene Affordanzen aufgestellt, die mit dessen Bedienoberfläche sowie mit dessen Funktionen einhergehen. Andere Anleitungen werden aber auch hier eher stillschweigend vermittelt und angeeignet: etwa das Wissen um die richtigen Einstellungen am Gerät, um eine perfekte Scheibe Butter- oder Margarine-toast zu erhalten – ein Wissen, welches durch Versuche, Irrtümer und Beobachtungen erworben wird. Letztlich liegt hierbei das vor, was Schatzki »teleoaffektive« Strukturen nennt, in deren Zusammenhang geteilte Ziele und Motive dafür ausschlaggebend sind, wie eine Praxis ausgeführt und beurteilt wird. Praktiken werden durch ihre performative Ausführung aufrecht erhalten und durch regelmäßigen Vollzug überprüft und gestärkt. So geht mit der wiederholten Zubereitung des Frühstückstoasts eine Verfeinerung körperlicher und sozialer Fähigkeiten einher. Beispielsweise lernt eine Familie dabei, wie sie die vielfältigen Tätigkeiten rund um die Zubereitung des Toasts optimal abstimmen kann, wo also das Brot am besten geschnitten wird, ohne demjenigen in die Quere zu kommen, der gerade den Toaster benutzt, wie am besten zu verhindern ist, dass Krümel sich über den Küchenboden verteilen, oder wie Butter so aufbewahrt werden kann, dass sie nicht zu hart wird, um auf den warmen Toast gestrichen werden zu können. Ein solcher Zugang zu Praxis betont also das Verhältnis von Menschen und Artefakten.

Untersucht man Design aus einer praxistheoretischen Perspektive, so wird der Wert von Artefakten weder als Eigenschaft der Produkte oder Dienstleistungen angesehen, noch in den ihnen (beispielsweise durch Formgebung, Markenkommunikation oder Werbung) zugeschriebenen Bedeutungen verortet, sondern als etwas verstanden, das erst im Zuge der Praxis entsteht (Shove/Watson/Ingram 2005). Der ökonomische Wert beläuft sich lediglich darauf, was Menschen tatsächlich für ein Produkt zu zahlen bereit sind; der ökologische Wert eines ›grünen‹ Produkts realisiert sich nur in dessen Verwendung; und der emotionale Wert einer Marke setzt einen gemeinsamen Bezugsrahmen derer voraus, die daran teilhaben. Artefakte verhelfen praxisbezogenen Normen zwar zur Sichtbarkeit, sie fördern, vermitteln und erklären sie, doch besitzen sie nur insofern einen Wert, als ihre Konsumenten auch dazu bereit sind, sie einzusetzen.

Ausgehend von diesen Überlegungen vermutet Warde, dass »die verschiedenen, institutionalisierten und kollektiv regulierten Praxiskonventionen

nen« ihre Träger vor »den Schmeicheleien der Hersteller und Werbeagenturen« bewahren (2005: 141; ins Dt. übers. von K.P.). Sowohl die alltäglichen Routinen als auch institutionelle Regeln führen demnach dazu, dass Konsumenten ihre Gewohnheiten beibehalten. Solange eine Familie es sich zur Gewohnheit gemacht hat, den Toast auf bestimmte Weise zuzubereiten, ist es also sehr unwahrscheinlich, dass sie diesen Vorgang durch etwas anderes ersetzen wird.

Während Praktiken in der Tat verschiedene Aspekte normativen Handelns entfalten können, entwickeln sie sich zugleich kontinuierlich weiter, etwa in Reaktion auf äußerliche Stimuli wie den Klimawandel, Gesetzgebungen zum Umweltschutz, steigende Zinsraten, drohende terroristische Angriffe oder Kriege. Beispielsweise können steigende Stromkosten eine Familie dazu veranlassen, ihren Gebrauch des Toasters zu überdenken, aber auch Unternehmen arbeiten permanent daran, bestehende Praktiken zu verändern und neue zu entwickeln. So streben Hersteller mit der Einführung neuer Produkte oder Dienstleistungen danach, etablierte Praktiken zu *destabilisieren* (Slater 2003).

Wird Konsum als Praxis aufgefasst, werden nicht die Transaktionen zwischen individuellem Nutzer und singulärem Objekt fokussiert, sondern die unterschiedlichen Konsumaktivitäten werden dann dahingehend untersucht, wie sie zur Bildung eines Netzwerkes zwischen Menschen und Produkten beitragen. Aus einer ähnlichen Überlegung heraus führt Reckwitz (2002) auch die Emergenz der Praxistheorie auf ein weites Netzwerk von Denkern zurück. Neben der entscheidenden Rolle Bourdieus, der hier bereits erwähnt wurde, identifiziert Reckwitz beispielsweise die Einflüsse der »performativistischen« Gender Studies von Butler (1990), von Giddens' Theorie der Strukturation (1984), Garfinkels Ethnomethodologie (1967), Latours Wissenschafts- und Technikforschung (1991) und von Foucaults Untersuchung des Zusammenhangs zwischen Körpern, Handlungsmacht, Wissen und Verstehen (1978). Die Liste dieser Beiträge ist so beeindruckend wie vielfältig, doch eint sie vielleicht, dass sie alle das Soziale weder ausschließlich als mentale Aktivität noch als Diskurs oder Interaktion begreifen (Reckwitz 2002: 249), sondern dass sie nach Querverbindungen zwischen diskursiven Ordnungen und ihrer materiellen Einbettung suchen. Innerhalb der Designtheorie stellt Margolins Konzept eines »Produktmilieus« eine Annäherung an diesen Zugang dar. Unter einem Produktmilieu versteht Margolin ein »Aggregat von Objekten, Aktivitäten, Dienstleistungen und Umwelten, das die Lebenswelt ausfüllt« (Margolin 1995: 122; ins Dt. übers. von K.P.) und, auf der Basis von Wissensbeständen erfasst, reguliert und routinisiert wird.

Die Praxistheorie und ihre designtheoretische Ausformulierung im POPD-Manifest regt dazu an, Konsum nicht länger über die Beziehungen zwischen Individuen und singulären Objekten zu erfassen, wie es die Konsumsoziologie und Designtheorie klassischerweise nahelegt. Eine solche Perspektive nimmt beispielsweise Slater (1997, Kapitel 1) ein, der die These

vertritt, dass Konsum dazu führt, dass die private, persönliche Wahl als eine Kultur der Freiheit und des Individualismus verstanden wird – als eine private Handlung, die nicht dem Allgemeinwohl, sondern dem persönlichen Vergnügen dient. Innerhalb der Designtheorie kann Norman, dessen vielbeachtete Studien zur Interaktion mit Gegenständen (1988) den Grundstein für das User Centred Design gelegt haben, als ein typischer Vertreter dieser individualistischen Perspektive gelten. An anderer Stelle habe ich bereits einen ähnlichen Impuls, das Objekt zu vereinzeln, kritisiert, welcher von spezifischen Ansätzen der Visual Culture Studies herrührt. Ich habe damals argumentiert, dass eine Kultur des Designs ganz im Gegenteil mit der ständigen Wiederholung und Neuformatierung aufeinander bezogener visueller und materieller Phänomene einhergeht, die sich in zahlreichen Dimensionen und zu unzähligen Zeitpunkten abspielt (Julier 2006).

Nachdem ein begrifflicher Rahmen etabliert worden ist, mit dessen Hilfe die Verbindungen zwischen dem Materiellen und dem Immateriellen in der Praxis erfasst werden können, ist es nun sinnvoll, ihnen anhand eines Beispiels aus dem wirklichen Leben nachzugehen.

II. DIE PRAKTIKEN DES IPOD-GEBRAUCHS UNTER JUGENDLICHEN

Seit im Oktober 2001 die erste Generation des iPods auf dem Markt eingeführt wurde, steht dieser MP3-Player zunehmend im Zentrum öffentlicher und akademischer Debatten. Die öffentlichen Diskussionen, insbesondere auf Online-Blogs und in Internet-Foren wie www.ilounge.com, <http://playlistmag.com>, <http://blog.wired.com/cultofmac>, <http://www.Ipoditude.com> und <http://blog.easypod.co.uk>, haben sich weitgehend auf die technischen Entwicklungen des iPods sowie auf potenzielle und/oder individuelle Umgangsweisen und Erfahrungen mit dem Produkt konzentriert. Im akademischen Feld hat Bull (2005) herausgestellt, dass das Gerät dazu in der Lage ist, den Raum und die Erfahrung seiner zu vermitteln, da die Nutzer/-innen bestimmte Musiktitel auswählen, die ihre Routinen, etwa ihr Joggen oder ihre Nutzung der öffentlichen Verkehrsmittel, untermalen, und somit Wiedergabelisten erstellen, die ihre alltäglichen Aktivitäten zum Ausdruck bringen. Kristensen (2006) untersucht dagegen die gestalterischen Details der Hardware des iPods, um offenzulegen, wie dessen Gebrauch die Wechselbeziehungen zwischen menschlicher Bedienung und elektronischer Reaktivität in hohem Maße körperlich erfahrbar macht. Cooley (2004), dessen Ausführungen sich auf handliche, elektronische und mit einem Bildschirm ausgestattete Geräte (auch bekannt als »Mobile Screening Devices«) im Allgemeinen beziehen, nennt diesen Vorgang »taktile Vision«. Die *Passung* des Geräts im Hinblick auf das Zusammenspiel zwischen Auge, Hand, Körper und Gehör erweitert den Akt des Sehens demnach zu einem hochgradig körperlichen Vorgang. Folglich erleichtert das Design des iPods den

Übergang von der visuellen Erscheinung über die taktile Bedienung des Geräts hin zum Eintauchen in das auditive Erlebnis.

Wenn es darum geht, die Nutzung des iPods zu verstehen, sind solche Studien durchaus hilfreich. Dennoch bleiben sie insofern einseitig, als sie sich nur einem spezifischen Aspekt des iPods – nämlich den Erfahrungen des Individuums dabei, einen iPod für das auditive Erlebnis zu nutzen – widmen. Was aber geschieht, wenn die Verbindung zwischen Gerät und Kopfhörer unterbrochen wird? Gibt es noch andere Verbindungstypen, die im Zusammenhang mit dem iPod mobilisiert werden? Wie wird der iPod in sozialen Netzwerken eingesetzt? Welche Kontingenzordnungen umgeben das Objekt und zeichnen eine »Praxis des iPods« aus?

Vor dem Hintergrund dieser Fragen wurde im Sommer 2006 eine Untersuchung zur Nutzung des iPods unter Jugendlichen durchgeführt. Diese stützte sich ursprünglich auf die Praktiken von Jugendlichen im Alter von 14 bis 16 Jahren aus meiner Nachbarschaft (ein recht bürgerlicher Vorort einer großen Stadt in Nordengland). Die Gruppe, die ich – unterstützt durch soziale und familiäre Netzwerke – für die Untersuchung ausgewählt habe, habe ich einer genauen ethnografischen Beobachtung unterzogen, wobei ihre intersubjektiven Interaktionen im Zusammenhang mit der Nutzung des iPods im Speziellen sowie mit Musik im Allgemeinen untersucht wurden.

Abgesehen von potentiellen ethischen Konflikten haben auch Altersunterschiede und kulturelle Distanzen zwischen mir als Akademiker mittleren Alters und den Jugendlichen die Möglichkeiten der ethnografischen Beobachtung eingeschränkt. Aus diesem Grund wurde die Ethnografie durch eingehende, offene Leitfadeninterviews mit zehn Jugendlichen beiderlei Geschlechtes ergänzt, die untereinander freundschaftlich oder verwandtschaftlich verbunden sind. In den Interviews wurden zunächst die vielfältigen Vor- und Nachteile des iPods im Vergleich zu anderen MP3-Playern sowie die Frage behandelt, wie die Jugendlichen ihren Gebrauch des iPods untereinander und über verschiedene technologische Musik-Plattformen hinweg koordinieren. Davon ausgehend wurde der Frage nachgegangen, wie der Gebrauch des iPods durch die Jugendlichen sich ihrer Meinung nach auf ihre sozialen Gruppen auswirkt. In den Interviews wurde zudem nach den Ansichten der Jugendlichen über den Wert von Artefakten und über Design gefragt und in aller Regel wurden darüber hinaus auch andere Themen hinsichtlich ihres Soziallebens angeschnitten, beispielsweise die Frage, wie die Jugendlichen Kommunikationsmittel wie SMS oder MSN nutzen. Die Gespräche sind protokolliert worden und die Zitate, die in diesem Artikel angeführt sind, wurden noch einmal von den Befragten überprüft.

Die Entscheidung dafür, den Fokus dieser Studie auf Jugendliche zwischen 14 und 16 Jahren zu legen, resultierte nur zum Teil daraus, zu welchen Gruppen potenzieller Interviewpartner ein Zugang möglich war. Daneben hat sich diese Altersgruppe auch als eine entpuppt, in der den untersuchten Praktiken eine herausragende Bedeutung zukommt. Verglichen mit älteren Jugendlichen mit Zugang zu Nebenjobs handelt es sich hier im We-

sentlichen um Jugendliche mit geringem finanziellen Spielraum. Angesichts der Tatsache, dass das Erlangen materieller Besitztümer sie vor vergleichsweise größere Herausforderungen stellt und ihnen abverlangt, geduldiger dafür zu sparen oder darauf zu warten, sie geschenkt zu bekommen, spielen diese in ihrer Lebenswelt eine besonders signifikante Rolle zu spielen. Außerdem – und nicht zuletzt aufgrund ihrer psychosexuellen Entwicklung, wie sie von Erikson (1959) dargestellt worden ist – handelt es sich hierbei um eine Altersgruppe, die eine erhöhte Sensibilität für die Zusammenhänge zwischen individueller Identität und der Anerkennung durch Gleichaltrige sowie dafür, wie diese sich äußern, besitzt. Die befragten Jugendlichen lieferten somit sehr verständliche und aufschlussreiche Darstellungen ihrer Praktiken.

Im Verlauf der Untersuchung wurde schnell deutlich, dass dem iPod jenseits vom individuellen Hören noch durch eine Reihe weiterer Aktivitäten Bedeutung verliehen wird. So kommt dem Sammeln, Archivieren und Zur-Schau-Stellen von Musik im MP3-Format aus Sicht der Jugendlichen höchste Wichtigkeit zu und insbesondere für Nutzer/-innen des iPods ist die unterstützende Software und Bedienoberfläche iTunes in diesem Zusammenhang ebenso relevant. Diese Vorlieben sind dem Plattensammeln – das in Nick Hornbys Roman *High Fidelity* (1996) fiktiv dargestellt ist – aber auch dem Sammeln von Kassetten und CDs offensichtlich nicht ganz unähnlich. Dennoch gewinnen diese Aktivitäten angesichts dessen, dass MP3-Dateien so einfach bezogen und vervielfältigt werden können und dass sie zudem in iTunes gelistet und angezeigt werden können, besonders an Bedeutung. So bemerkt Joe (16):

»It's good to go round to friends' houses and see what music they've got. You get to know what they're like through that. Sharing the music is really important. So looking at their iTunes and playlists is an easy way find out what someone's like. But it can be other stuff, other forms of MP3, CDs, records ... whatever.«

Die Jugendlichen, die im Rahmen dieser Studie beobachtet und befragt wurden, haben den Wert der von ihnen genutzten Marken sicherlich nicht überbetont. Sie waren sich ihrer vielfältigen Distinktionen zwar sehr bewusst, was sich geradezu in einer Form von ›Gruppenehre‹ äußerte. Doch waren sie zugleich darum bestrebt, ihre Fähigkeiten und ihre Gewandtheit dabei herauszustellen, sich zwischen den Plattformen zu bewegen und dabei jegliche Hürde, die sie seitens der Produktdesigner/-innen daran hindern sollte, zu überwinden. Antoine (16) beschreibt dies wie folgt:

»I like to talk with friends who have Creatives because we can tell each other how well we've done getting these at half the price than iPods... I tend to swap music files with other Creative users as it's easier, though it's not impossible to swap iTunes files.«

Ebenso frei bewegt sich George (15) zwischen den verschiedenen Marken. Er erklärt:

»The Creative is where I store all my music and the Nano is for carrying my music around. But I always end up carrying both around. I prefer the iPod...it's just cool... the Creative does the job, but the iPod looks better and it's easier to manage with my friends' stuff.«

Wie Becca (14) beschreibt, ist es für die Jugendlichen besonders wichtig, wie leicht Musikdateien über iTunes angezeigt und ausgetauscht werden können:

»I don't think that any of my friends have got iPods. They've got Shuffles or Nanos. I quite like the idea of building up my collection. I got an iPod because everyone else has got iTunes as well and it makes it easier then.«

Die ethnografische Beobachtung hat die Sozialität der Benutzung von iPod und iTunes noch deutlicher zum Vorschein gebracht. So organisieren die Jugendlichen Treffen, um ihre Wiedergabelisten zu vergleichen und um Musik zu tauschen; Partys bieten ihnen die Gelegenheit, das kulturelle Kapitel ihrer Wiedergabelisten auszuspielen, indem sie sich mithilfe des iPods als DJs betätigen. Und schließlich eröffnen Kommunikationsnetzwerke wie MSN, E-Mail und Myspace Möglichkeiten, Musik und dazugehörige Wissensbestände innerhalb der Gruppen zirkulieren zu lassen.

Im Hinblick auf die vorliegende Auseinandersetzung mit der Praxis hat diese Studie zwei zentrale Punkte aufgedeckt. Erstens wurde gezeigt, dass zumindest bei diesen Jugendlichen kein so direkter Zusammenhang zwischen Geschmack und Produkt vorliegt, wie Marketingspezialisten es vielleicht annehmen mögen. Muñiz und O'Guinn (2001) haben hier den Begriff einer »Brand Community« geprägt, wonach Einzelpersonen, die einer spezifischen Marke oder einem Produkt besonderen Enthusiasmus entgegenbringen, sich vernetzen und damit die Basis für eine Gemeinschaft bilden, die sich um die Marke bzw. das Produkt herum formiert – eine spezifische Form der Identitätsbildung innerhalb einer Gemeinschaft, die von anderen unterschieden werden kann. Allerdings sind die Jugendlichen aus der hier vorgestellten Untersuchung davon nur teilweise betroffen. Zwar mag sich ihr Musikgeschmack manchmal in der Wahl einer bestimmten Technologie widerspiegeln. Beispielsweise gab Jamie (15) an, dass er wahrscheinlich keinen MP3-Player anschaffen würde, nachdem seinem Eindruck nach nur wenige seiner Freunde seinen Musikgeschmack (eine Mischung aus Death Metal und spätrömantischer Klassik) teilen. Jedoch lassen das flexible Wechseln der Jugendlichen zwischen MP3-Abspielgeräten verschiedener Hersteller und anderen Musiktechnologien, ihr Pragmatismus im Tauschen und Speichern von Musikdateien jenseits einer sklavischen Bindung an eine Marke, aber auch ihre begrenzten finanziellen Mittel insgesamt darauf

schließen, dass der ästhetische Reiz, einen iPod zu besitzen und zu verwenden, für sie nur einen von vielen Gründen darstellt, dieses Gerät zu nutzen. Zwar gibt es offizielle »Regeln«, die durch die technologischen Affordanzen der Geräte bestimmt sind und die die Nutzung von iPods und iTunes anleiten, doch stehen diesen inoffizielle Übereinkünfte gegenüber, die es erlauben, erstere zu umgehen, und die die erfolgreiche Einbindung der Geräte in das Sozialleben erst ausmachen.

Zweitens ist der iPod also Teil einer »Netzwerk-Sozialität« (Wittel 2001), die sowohl auf kontingenten als auch auf improvisierten Verbindungen basiert. Um es anders herum zu formulieren: Der iPod ist nicht nur jenes Objekt der individuellen Kontemplation, als das Boradkar (2003), Bull (2005) oder Kristensen (2006) ihn beschreiben, sondern er ist zudem ein soziales Instrument. Die ineinandergreifenden körperlichen, mentalen und emotionalen Aktivitäten, die Wissensbestände, Übereinkünfte sowie die Verwendung von Dingen, die nach Reckwitz die Definition von Praxis ausmachen, könnten wie folgt in einem Diagramm dargestellt werden (vgl. Abb. 1).

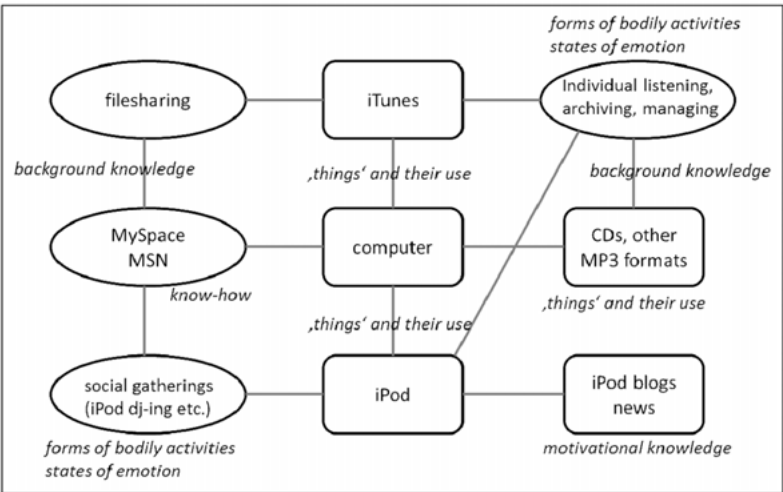


Abb. 1: Das »iPod-Projekt«, Kontingenzen erster und zweiter Ordnung

III. ZUM NUTZEN DER PRAXISTHEORIE FÜR DESIGN

Designer/-innen können sich die praxistheoretische Perspektive, die die konstitutiven Elemente spezifischer Praktiken identifiziert, zunutze machen, um jenseits der individuellen Nutzer/-innen auch die Konstellationen und Abhängigkeiten zwischen Objekten, Umgebungen, Systemen und Nutzern/-innen zu erschließen. Wenn der Designer/die Designerin sowohl die Gefüge aufeinander bezogener Objekte (Toaster, geschnittenes Brot, Butter,

Konfitüre, Teller, etc. oder iPod, Computer, transportable Festplatten, MSN, Myspace, etc.) als auch Wissensbestände, Übereinkünfte, körperliche Aktivitäten und Gefühlszustände untersucht, die von den Nutzer/-innen geteilt werden, so kann er seine Tätigkeit auf Basis eines viel tieferen Verständnisses für seine Projekte aufnehmen.

Wie das obenstehende Diagramm nahelegt, gibt es Kontingenzen erster Ordnung, die sich aus den Gefüge von Objekten ableiten. Es handelt sich dabei um Objekte, die bezüglich ihrer basalen Funktionen voneinander abhängig sind: Zahncreme und Zahnbürste, Toaster und geschnittenes Brot, iPod, Computer und iTunes.

Darüber hinaus könnte der Designer/die Designerin aber auch Kontingenzen zweiter Ordnung in seiner Arbeit berücksichtigen. Zwar sind diese für die Funktion des Primärobjekts nicht zwangsläufig erforderlich, doch erleichtern sie dessen erweiterte Nutzung – wie etwa die Halterung der Zahnbürste, Konfitüre oder Myspace es in den hier angesprochenen Fällen tun. Diese Kontingenzen zweiter Ordnung treten häufig dort zu Tage, wo soziale Fragen nach Wert, Geschmack oder nach Beziehungsgefügen eine Rolle spielen. So werden die Zahnbürsten einer Familie durch die Halterung zu einer eigenen ›Familie‹ vereint – die Halterung ordnet und identifiziert die Familie und sie macht sie sichtbar. Konfitüre macht es möglich, individuellen Essensvorlieben gemeinsam zu frönen, und Myspace markiert einen Ort der Darstellung persönlicher musikalischer Interessen durch Jugendliche, in deren Folge sich der Austausch von Musikdateien abspielt. Die Verbindungen zwischen Kontingenzen erster und zweiter Ordnung werden von den Herstellern nicht immer mitgedacht. Ginge der Designer diesen Beziehungen nach, so wäre der Weg für umfassendere Innovationen bereitet.

Die praxistheoretische Perspektive lenkt die Aufmerksamkeit des Designers darüber hinaus auf Fragen jenseits der Ergonomie oder der emotionalen Reaktion der individuellen Nutzer/-innen. Sie legt dem Designer nahe, neben diesen fraglos relevanten Aspekten auch die »soziale Ergonomie« zu reflektieren und somit jene körperlichen Handlungen der Individuen zu bedenken, die auf deren Mitmenschen bezogen sind. Gemeint ist damit nicht nur ein Design, welches eine gemeinsame Nutzung von Objekten berücksichtigt, sondern es geht hierbei auch um die sozialen Verhaltensweisen, die von Objekten gefördert werden. Sowohl die Interviews als auch die ethnografische Beobachtung der Nutzung von iPods durch die Jugendlichen haben gezeigt, dass jenseits der körperlichen Aktivitäten beim individuellen Gebrauch der Geräte (etwa beim Navigieren durch die Benutzeroberfläche oder beim Anschließen der Kopfhörer) auch eine verkörperlichte Form der sozialen Nutzung existiert. So gestattet die Gestaltung der Bedienoberfläche den Nutzern/-innen, den Umgang mit den Geräten schnell zu erlernen und auch die Titel anderer Geräte durchsuchen zu können. Der hohe Wiedererkennungswert der markanten Gestalt dieses Produkts erzeugt nahezu augenblicklich die Neugier zu erfahren, welche Lieder sich auf den iPods der anderen befinden und die Größe des Bildschirms erlaubt es, einander gegen-

seitig die Wiedergabelisten zu zeigen. Sofern Designer/-innen diese »soziale Ergonomie« bedenken, könnten sie in ihrer Arbeit auch sekundäre, soziale Gebrauchsweisen der Geräte berücksichtigen und diesen mit dem Produktdesign Rechnung tragen.

Allerdings sind Praktiken nur selten von Dauer und es ist wichtig, dass Designer/-innen sich diese Instabilität im Zuge ihrer gestalterischen Entscheidungen bewusst machen. So räumt auch das POPD-Manifest ein, dass Praktiken sich anhaltend weiterentwickeln: Sobald neues Produktdesign auf bestimmte Praxisabläufe einwirkt, wie es auch Myriaden anderer (sozialer, kultureller, ökologischer, technologischer u.a.) Einflüsse tun, verändern sich diese Praktiken.

Zwischen der Durchführung der Feldforschung und dem Verfassen dieses Beitrags haben interessante Entwicklungsprozesse stattgefunden, in deren Verlauf sich auch die hier beschriebenen Praktiken mit dem iPod verändert haben. Steve Jobs Zusicherung vom 9. Januar 2007, dass Apple in diesem Jahr ein iPhone einführen würde, welches Telekommunikation, Internet, E-Mail und MP3-Anwendungen in sich vereint, war nur eine Neuigkeit neben zahlreichen weiteren Gerüchten rund um diese Marke. Allerdings wird die Idee, MP3- und Telekommunikationsanwendungen zu kombinieren, laut einer Befragung von 3000 britischen Konsumenten im Rahmen des *Annual Digital Music Survey*, der von der *Entertainment Media Research* sowie von der Anwaltskanzlei *Olswang* durchgeführt worden ist, durchwachsen aufgenommen (Allen 2006). Die Untersuchung kam zu dem Ergebnis, dass die meisten Jugendlichen einer solchen integrierten Lösung aufgeschlossen gegenüberstehen, dass aber nur die Hälfte von ihnen ein Telefon mit integrierter Musikwiedergabe gegenüber einem MP3-Player oder einem iPod mit Telefonfunktion bevorzugen würde.

Für diese Zurückhaltung gibt es viele mögliche Erklärungen, etwa die als zu hoch empfundenen Kosten solcher Geräte oder die begrenzten Möglichkeiten, Musik auf den MP3-fähigen Mobiltelefonen zu speichern (beispielsweise konnte das Motorola ROKR, das 2005 auf den Markt kam und mit iTunes kompatibel war, nur 100 Musiktitel speichern). Aus einer praxistheoretischen Perspektive heraus wird deutlich, dass die Nutzung des iPods und mobiles Telefonieren für Jugendliche zwar verwandte, aber doch unterschiedliche Bereiche der Praxis betreffen. Wie wir gesehen haben, geht das Sammeln, Tauschen, Archivieren, Zur-Schau-Stellen und Vorführen von Musikdateien unter Nutzern/-innen des iPods mit der Bündelung einer ganzen Reihe an spezifischen Technologien einher. Hätten wir dagegen das Mobiltelefon als eine von vielen Technologien untersucht, die Jugendliche im Rahmen ihrer kommunikativen Praktiken mobilisieren, so hätten wir wahrscheinlich ganz andere Einsichten gewonnen. Mobiltelefone, MSN, das Schreiben von E-Mails sowie die Veröffentlichung von Nachrichten auf Plattformen wie Myspace gehören für diese Jugendlichen entweder zur sozialen Domäne der »Plauderei« oder sie werden, und dies ist ganz entscheidend, als Mittel zur Koordinierung anderer Praktiken verwendet. Wie

Southerton (2003) argumentiert, stellt die intensivierte und äußerst rationale zeitliche Planung, Koordination, Verabredung und Organisation von Freizeitaktivitäten weniger ein traditionelles als vielmehr ein zeitgenössisches Phänomen dar – es ist selbst eine Praxis. Während also die Nutzung von Mobiltelefonen und die des iPods sich sowohl in technologischer Hinsicht als auch in Bezug auf damit verbundene Motivationen (wie dem Streben nach sozialer Akzeptanz) nahestehen, treten dabei jeweils spezifische Routinen zutage, die sehr unterschiedlich sein können.

Das iPhone steht an der Grenze zwischen zwei sozialen Praktiken. Wie gut es diese Position halten wird, wird noch zu sehen sein. Angesichts der Unbeständigkeit von Praktiken – insbesondere jener Praktiken, die intensiv vermarktete Technologien und ausgesprochen flexible Jugendliche betreffen – kann man sich dieser Frage nur aus einer historischen Perspektive nähern. Eine Auseinandersetzung mit diesen Fragen rund um das iPhone legt jedenfalls nahe, dass der Designer nicht nur die konstitutiven Elemente einzelner Praktiken erkunden sollte, sondern dass er Praktiken zudem auch als ineinander verwoben, als voneinander abhängig und mitunter als konfligierend betrachten sollte. Indem der Designer durch seine Produkte, Bilder, Umgebungen, Dienstleistungen oder Systeme Einfluss auf diese Praktiken nimmt, kann er deren Zusammenspiel verbessern oder zur Erzeugung neuer Praktiken beitragen. Derartige Eingriffe können sowohl bei den Gegenständen ansetzen, auf die die Praktiken ausgerichtet sind, als auch bei jenem Hintergrundwissen, welches Einfluss auf die Art und Weise ihres Vollzugs nimmt.

Die Relationalität von Objekten wurde bereits im Bezug auf die Ästhetik, beispielsweise im Zusammenhang mit dem sogenannten »Diderot-Effekt«, ausgeführt (Kopytoff 1986; Schor 1998). Diese bekannte Erzählung widmet sich dem Dilemma, das daraus erwächst, wenn jemand ein neues Artefakt kauft, welches sogleich alle anderen Besitztümer als überholt erscheinen lässt – in der Folge muss auch alles andere modernisiert werden. Unter Berücksichtigung einer praxistheoretischen Perspektive könnte Design solch einen Impuls zur ästhetischen Homogenisierung hinfällig werden lassen (es sei denn, die entsprechende Praxis wäre genau daraufhin ausgerichtet). Das Zusammenspiel von Artefakten und menschlichen Aktivitäten innerhalb einer Praxis könnte dann stattdessen mit einer Vermengung unterschiedlicher Gestaltungs- und Entwicklungsstadien einhergehen.

Manzini's Anregungen nähern sich im Hinblick auf soziales Wohlbefinden und ökologisches Handeln einer erweiterten praxistheoretischen Perspektive an, auch wenn dieser Bezug nicht expliziert wird. Anstatt sich dem traditionellen Verständnis vom Designer als »Problemlöser« anzuschließen, vertreten Manzini und Jegou (2004) die Auffassung vom Designer als jemandem, der Instrumente zur Erfassung und Untersuchung sozialer Innovationen entwickelt, die in ganz alltäglichen Praktiken aufkommen – etwa dabei, die Kinder zur Schule zu bringen, Mahlzeiten zuzubereiten oder sich eine Wohnung zu teilen. Die nächste Aufgabe des Designers besteht demnach darin, Dienste, Systeme und/oder Artefakte zu entwickeln, die sicher-

stellen, dass solche neuen Praktiken kontinuierlich fortgeführt werden, oder dass sie in anderen Kontexten reproduziert werden können. Manzini's Methodologie fördert einen pragmatischen und ergebnisoffenen Einsatz von Design, der nicht auf bestimmte Mittel festgelegt ist, und sie verlangt zugleich vom Designer, die materiellen und immateriellen Ausprägungen spezifischer Praktiken sehr genau zu untersuchen. Schließlich reflektiert Manzini auch die Relationalität von Praktiken dahingehend, dass deren Verschränkungen die Bildung nachhaltiger Gemeinschaften fördern können. So mag Schönheit und Vollkommenheit einem individuellen Gegenstand innewohnen, sie kann aber auch in jenen Texturen begründet sein, auf denen das Funktionieren und die Interrelationalität einer Praxis beruht. Manzini's Verständnis von kreativen Gemeinschaften setzt demnach auch kein allumfassendes Konzept von ›Gemeinschaft‹ voraus. Vielmehr ist eine kreative Gemeinschaft ihm zufolge das Ergebnis der Verknüpfung einer Vielzahl spezifischer Praktiken, die genauestens ineinander und aufeinander abgestimmt sind. Obwohl Manzini diesen Bezug nicht expliziert, schwingt in seinem Denken also durchaus ein praxistheoretischer Zugang zu Design mit.

Genau wie Objekte nicht isoliert und unabhängig existieren, sind auch Theorien nicht als isoliert anzusehen. Abgesehen von Manzini's Konzept des ›nachhaltigen Alltags‹ gibt es auch noch weitere, neue Instrumente der Designforschung, die sich der Frage der Sozialität zuwenden und somit auf eine Neubelebung der Designpraxis zusteuern. Zu nennen sind beispielsweise die zunehmende Relevanz der Ethnografie für die Designpraxis (z.B. Tso 1999) oder die Einführung der ›Cultural Probes‹ (z.B. Gaver/Dunne/Pacenti 1999).

IV. FAZIT

Historisch betrachtet, könnte die aus der Soziologie stammende Praxistheorie und ihre Übertragung auf Design dazu beitragen, die Kluft zwischen der modernistischen Begeisterung für kollektive Standardisierung und dem postmodernistischen Solipsismus des souveränen, individuellen Konsumenten zu überwinden. Die Hochmoderne befand alle Objekte und Menschen als einander ebenbürtig und somit als homogen. Dagegen warb der Postmodernismus für die Vorstellung, dass individueller Geschmack und individuelle Erfahrung in ihrer Bedeutung vor sozialen Prozessen und Handlungen rangieren. Die Praxistheorie erkennt mit ihrer Fokussierung alltäglicher, routinemäßiger Vorgänge nun die Spezifität und Diversität menschlichen Handelns an, statt sie auf einzelne, ästhetische Nenner zu reduzieren. Sie erneuert aber zugleich ein Bekenntnis zur Bedeutung der sozialen Netzwerke, die das alltägliche Leben am Laufen halten. Ungeachtet ihrer möglichen kommerziellen Anwendungen scheint es schon alleine aus sozialen und ökologischen Gründen angebracht, sich der Praxistheorie anzuschließen und ihre Nutzbarmachung im Design zu befürworten.

Dieser Beitrag behauptet nicht, dass der iPod eine besondere Stellung als soziales Instrument einnimmt. Er stellt lediglich ein gutes Beispiel dafür da, die Beziehungen zwischen Design und Praxis zu illustrieren. Auch unterstelle ich nicht, dass Designer/-innen sich der größeren Zusammenhänge, innerhalb derer Artefakte funktionieren, nicht bewusst wären. Jedoch stellt die Praxistheorie den Designern/-innen einen systematischen und flexiblen Rahmen für ihre Untersuchungen bereit. Insbesondere unter Berücksichtigung der Kontingenzen erster und zweiter Ordnung, wie ich sie genannt habe, dürften sie die Signifikanz der von ihnen entwickelten Objekte besser erfassen und evaluieren können. Zudem kann die Praxistheorie dazu genutzt werden, die Verbindungen zwischen unterschiedlichen Handlungsgefügen zu untersuchen. Design erscheint folglich als ein Vorgang, in dessen Zuge diese Gefüge gelockert und destabilisiert, entsprechende Konflikte vermittelt oder harmonischere, effizientere Verhältnisse hervorgebracht werden. Allgemeiner ist damit die Hoffnung verbunden, dass eine Aneignung der Praxistheorie im Design dazu beitragen wird, ein tieferes und bewussteres Verständnis für die Beziehungen zwischen materiellen Gütern und immateriellen Vorgängen zu gewinnen.³

Ins Deutsche übersetzt von Kathrin Popp

LITERATUR

- Allen, Katie (2006): »iPod fails to ring bells with phone option«, in: *The Guardian*, Monday 4 September.
- Boradkar, Prasad (2003): »Material Things, Immaterial Music«, in: *Proceedings of the IDSA International Design Education Conference*, S. 23-31.
- Bourdieu, Pierre (1974): *Outline of a Theory of Practice*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Bourdieu, Pierre (1992): *Logic of Practice*, Cambridge: Polity Press.
- Bull, Michael (2005): »No Dead Air! The iPod and the Culture of Mobile Listening«, in: *Leisure Studies* 24(4), 343-55.
- Cooley, Heidi Rae (2004): »It's All About the Fit: The Hand, The Mobile Screenic Device and Tactile Vision«, *Journal of Visual Culture* 3(2), S. 133-155.
- Erikson, Erik (1959): *Identity and the Life Cycle. Selected Papers*, New York: International Universities Press.
- Foucault, Michel (1978): *The History of Sexuality: An Introduction*, Harmondsworth: Penguin.

3 Vielen Dank an Elisabeth Shove, Matt Watson und Jack Ingram, die die *Designing and Consuming-Workshops* initiiert haben, sowie an meine Kollegin Wendy Mayfield, mit der ich Entwürfe dieses Beitrags diskutiert habe.

- Gaver, W./Dunne, A./Pacienti, E. (1999): »Design: Cultural Probes«, in: *Interactions: New Visions of Human-Computer Interaction*, ACM Inc. Danvers, MA. Jan-Feb.
- Giddens, Anthony (1984): *The Constitution of Society. Outline of the Theory of Structuration*, Berkely: University of California Press.
- Hornby, Nick (1996): *High Fidelity*, New York: Riverhead Books.
- Julier, Guy (2006): »From Visual Culture to Design Culture«, in: *Design Issues*, 22(1), S. 64-76.
- Kopytoff, Igor (1986): »The Cultural Biography of Things: Commoditization as Process«, in: Appadurai, Arjun (Hg.): *The Social Life of Things: Commodities in Cultural Perspective*, Cambridge: Cambridge University Press, S. 64-94.
- Kristensen, Juliette (2006): »How I bought an iPod and fired my therapist: An exploration of Apples digital sound player and its role as a mobile technology in social experience«, Unpublished paper given at »Design and Evolution«, Annual Design History Society Conference, Technical University of Delft.
- Latour, Bruno (1991): *Nous n'avons jamais été modernes. Essai d'anthropologie symétrique*, Paris: La Découverte.
- MacIntyre, Alasdair (1994): *After Virtue*, London: Duckworth.
- Manzini, Ezio/Jegou, Francois (2004): *Sustainable Everyday: Scenarios of Everyday Life*, Milan: Edizioni Ambiente.
- Margolin, Victor (1995): »The Product Milieu and Social Action«, in: Buchanan, Richard/Margolin, Victor (Hg.): *Discovering Design: Explorations in Design Studies*, Chicago: University of Chicago Press.
- Molotch, Harvey (2003): *Where Stuff Comes From: How Toasters, Toilets, Cars, Computers, and Many Other Things Come to Be As They Are*, London: Routledge.
- Muñiz, Albert/O'Guinn, Thomas (2001): »Brand Community«, in: *Journal of Consumer Research* 27(4), S. 412-32.
- Reckwitz, Andreas (2002): »Toward a Theory of Social Practices: A Development in Culturalist Theorizing«, in: *European Journal of Social Theory* 5(2), S. 243-63.
- Schatzki, Theodore (1996): *Social Practices: A Wittgensteinian Approach to Human Activity and the Social*, London: Routledge.
- Schor, Juliet (1998): *The Overspent American: Why We Want What We Don't Need*, New York: Basic Books.
- Shove, E./Watson, M./Ingram, J. (2005): »The Value of Design and the Design of Value«, Paper presented at »Joining Forces«, Design Conference, Helsinki.
- Shove, Elizabeth and Watson, Matt (2006): »Practice Oriented Product Design Manifesto« (leaflet).
- Slater, Don (1997): *Consumer Culture and Modernity*, London: Polity.

- Slater, Don (2003): »Markets, Materiality and the ›New Economy‹«, in: Metcalfe, J. Stanley/Warde, Alan (Hg.): *Market Relations and the Competitive Process*, Manchester: Manchester University Press.
- Southerton, Dale (2003): »Squeezing Time: allocating practices, coordinating networks and scheduling society«, in: *Time & Society* 12(1), S. 5-25.
- Tso, Judy (1999): »Do You Dig Up Dinosaur Bones? Anthropology, Business, and Design«, in: *Design Management Journal* 10(4), S. 69-74.
- Warde, Alan (2004): »Practice and Field: Revising Bourdieusian Concepts«, Centre for Research on Innovation and Competition, Discussion Paper 65, Department of Sociology, University of Manchester.
- Warde, Alan (2005): »Consumption and Theories of Practice«, in: *Journal of Consumer Culture* 5(2), S. 131-53.
- Wittel, Andreas (2001): »Towards a Network Sociality«, in: *Theory, Culture and Society* 18(6), S. 51-77.

Büros zwischen Disziplin und Design

Postfordistische Ästhetisierungen der Arbeitswelt

SOPHIA PRINZ

Das Sichwort »Büro« lässt normalerweise an eine zielgerichtete, rationale Tätigkeit denken. Aber die Alltagserfahrung zeigt, dass sich dahinter noch sehr viel mehr verbirgt, all die Dinge nämlich, die dem täglichen Arbeitsprozess sein Gesicht geben: die grauverfärbte Schreibtischplatte mit dem Kaffeefleck, der kratzige Teppichboden, die Geräusche aus dem Nachbarbüro oder die dürre Topfpflanze am Fenster. Entgegen der klassischen soziologischen Interpretation vom »stahlharten Gehäuse« ist also der Bürokomplex nicht allein als eine affektneutralisierende Instanz zu verstehen. Vielmehr verfügt die räumliche Strukturierung über eine sinnliche Qualität, die als affektbesetzte Erfahrung in die Arbeitspraktiken eingeht – und zwar unabhängig davon, ob sie ästhetisierenden oder funktionalen Gestaltungsprinzipien gehorcht. Anders als die Soziologie, die sich lange schwer tat, diese Dimension des Ästhetischen und Materiell-Sinnlichen in ihre Theorie und Empirie zu integrieren¹, hat die Organisationstheorie und Managementlehre das organisatorische Lenkungspotential von sinnlich-affektiven Erfahrungen längst erfasst. So scheint in den Arbeitsräumen der neuen wissensökonomischen Elite – der »creative class« (Florida 2002) – das vergilbte Behördenmobiliar mittlerweile zu einem Tabu geworden zu sein: Anstelle

1 Diese grundsätzlich antiästhetische und antitechnologische Haltung der Soziologie (Eßbach 2001) ist nach Reckwitz in zweifacher Hinsicht theoriehistorisch begründet: *Erstens* haben die klassischen soziologischen Metaerzählungen den Modernisierungsprozess vor allem als Rationalisierungsprozess beschrieben und *zweitens* hat sich die traditionelle Soziologie in erster Linie auf die Analyse des (rationalen) Handelns und der kulturellen Bedeutungsstrukturen konzentriert und die perzeptive Sinnlichkeit und ästhetisch-affektive Erfahrung als vorsoziale, nicht regelgebundene Phänomene eingestuft (Reckwitz 2008b: 261f.).

von Endlosfluren, hellhörigen Plastikwänden und abgenutzter Rechteckigkeit trifft man hier auf farbige Sitzwürfel mit abgerundeten Ecken, auf disneyfizierte Spielwelten, minimalistische Meditationsräume und Swimmingpools, die vehement für ein »pleasure in work« (Donzelot 1991) plädieren. Parallel zur Entwicklung in der Konsumkultur lässt sich also auch für die Produktionskultur eine zunehmende Ästhetisierung und Emotionalisierung (Reckwitz 2011) diagnostizieren, die sich u.a. in der Inneneinrichtung niederschlägt. Während sich die sinnlich-materielle Struktur der panoptischen Großraumbüros in der organisierten Moderne den Anstrich eines reinen affektneutralen Funktionalismus gab, bezieht die kreativökonomische Raumgestaltung die sinnliche Erfahrung systematisch ein, um den Innovations-Output zu stimulieren. Dabei orientiert sich das neue Bürodesign der ästhetischen Rhetorik des kontemplativen »white cube«, greift Lebensstilelemente aus Subkulturen auf oder imitiert die Behaglichkeit privater Wohnräume. Ästhetisierung meint hier also eine Gestaltungsstrategie, die auf ein positives sinnliches Erleben abhebt, um eine subjektive Grundhaltung zu schaffen, die sich offen zeigt für affektiv-kreative Impulse. Diese operationalisierte Ästhetisierung unterscheidet sich fundamental von der ästhetischen Erfahrung, wie sie seit Kant philosophisch gefasst wird. Zwar ist das intendierte Erleben auf den ästhetischen Genuss ausgerichtet, doch ist dieser keineswegs interesselos. Denn das kreativökonomische Management zielt paradoxerweise darauf ab, das »freie Spiel der Erkenntniskräfte« (Kant) gerade durch Techniken der Ästhetisierung zu domestizieren und so für die auf Innovation und Symbolproduktion ausgerichtete Wertschöpfung zu erschließen.²

Entgegen der in der Managementtheorie wie im Alltagsdenken verbreiteten Auffassung, dass diese Ästhetisierung zu einer Humanisierung der Arbeit beiträgt und somit der Entfremdungsangst der Individuen entgegenwirkt, soll das affektive Regime des Bürodesigns hier mit Michel Foucault als eine Form des »government at a distance« (Miller/Rose 1993: 83) verstanden werden, das die sinnlichen Wahrnehmungen und potentiell anarchischen Affektdynamiken der Individuen nach Maßgabe von Unternehmenszielen und Subjektidealen steuert. Die Büroästhetik ist, mit anderen Worten, Teil eines umfassenden ökonomischen Dispositivs, in dem materiale, visuelle und diskursive Technologien zusammenspielen, um die Wahrnehmungsschemata, Praktiken und Selbstverhältnisse der Subjekte im Sinne des Kreativimperativs zu formen. Eine solche Perspektive schließt erstens an die jüngere kultursoziologische Diskussion an, nach der die ökonomischen Praktiken im Postfordismus, anders als in der Angestelltenkultur der organisierten Moderne, nicht länger durch Effizienz und Zweckrationalität bestimmt werden, sondern zunehmend auf Strategien künstlerischen Arbeitens zurückgreifen. Dazu rechnen projektbasierte und flexible Arbeitsorganisati-

2 Zur Kritik an der Operationalisierung des Ästhetikbegriffs in der Organisationstheorie siehe Warren/Rehn (2007: 162).

on, Selbstverantwortlichkeit und die Förderung kreativer Prozesse. Im Unterschied zu diesen Positionen soll es im vorliegenden Aufsatz aber nicht primär um die semantischen Verschiebungen und konzeptuellen Veränderungen im ökonomischen Diskurs gehen, vielmehr steht hier die konkrete sinnlich-materielle Einbettung der Arbeitspraktiken im Vordergrund. Dieser praxeologisch-dispositivanalytische Ansatz trifft sich zweitens mit Arbeiten, deren Forschungsinteresse auf der Schnittstelle von verschiedenen neueren Theoriebildungen in den Sozial- und Kulturwissenschaften liegt: Neben der Praxistheorie sind das vor allem solche Ansätze, die sich mit den visuellen, räumlichen, materiellen und affektiven Dimensionen von Kultur beschäftigen³. Theoretische und thematische Überschneidungen ergeben sich dabei zunächst mit den jüngeren design- und architektursoziologischen Studien⁴, wobei diese die praxis- und subjektkonstitutiven Effekte ökonomischer Räume bislang nicht gezielt erforscht haben. Zudem lassen sich Parallelen zu Ansätzen aus der Organisations-, Arbeits- und Wirtschaftssoziologie aufzeigen, die im Rückgriff auf u.a. die Actor-Network-Theory (ANT) die visuellen und räumlich-materiellen Aspekte von Arbeitspraktiken oder die affektive Dimension ökonomischer Prozesse hervorheben.⁵ Die an der Eth-

-
- 3 Zur jüngeren Diskussion um den Affektbegriff siehe Massumi (2002), Thrift (2007) und Gregg/Seigworth (2010).
 - 4 So werden von Seiten der angloamerikanischen Actor-Network-Theory (ANT) und Praxistheorie zunehmend räumlich-architektonische Anordnungen und Designelemente als soziale Aktanten analysiert (vgl. exemplarisch Julier 2008 sowie in diesem Band; Yaneva in diesem Band) und auch im deutschsprachigen Raum haben sich in jüngster Zeit neuere architektursoziologische Ansätze herausgebildet. Letztere sind für die hier verfolgte Fragestellung von besonderem Interesse, da sie in Rekurs auf Deleuze und Bergson (vgl. Delitz 2010) oder mithilfe eines um das Konzept der Atmosphäre und der sinnlichen Praktiken erweiterten ANT-Instrumentariums (vgl. Steinmetz in diesem Band) nicht nur die technisch-materiale, sondern auch die affizierende Dimension von architektonischen Vergesellschaftungsformen in den Blick nehmen.
 - 5 Zu nennen wären zunächst solche Studien, die ökonomische Organisationen aus raumsoziologischer (Dale/Burrell 2007; Halford 2004), körpersoziologischer (Hassard et al. 2000) oder aus der ANT-Perspektive analysieren (Law 2002; Czarniawska/Hernes 2005). Während die Frage von sinnlicher Wahrnehmung und Affektivität in diesen Studien nur eine marginale Rolle spielt, finden sich in der Wirtschaftssoziologie aber zunehmend auch Ansätze, die sich dem *visual* und/oder *affective turn* verschrieben haben. Dabei lassen sich zwei unterschiedliche Themenstränge unterscheiden: erstens solche Studien, die sich mit dem Gefühlsmanagement in ökonomischen Organisationen und der Gefühlsarbeit in verschiedenen Bereichen des Dienstleistungssektors auseinandersetzen – zu dieser Richtung können einerseits die klassische Emotionssoziologie (vgl. etwa Hochschild 1983; Flam 2002: 173-210) und andererseits die kapitalismuskritischen Arbeiten der italienischen Postoperaisten gezählt werden

nomethodologie und der Science and Technology Studies (STS) orientierten »Workplace Studies« (vgl. etwa Knoblauch/Heath 1999; Luff et al. 2000) untersuchen beispielsweise wie Mensch-Computer-Interaktionen mit intersubjektiven Beziehungen verwoben sind oder wie die Möbel- und Lichtgestaltung auf die Anordnung der Körper einwirkt (Schmidt 2007). Abgesehen von wenigen Ausnahmen (Holert 2000; Warren 2002, 2008; Chugh/Hancock 2009) finden sich aber kaum kultur-, organisations- oder arbeitssoziologische Arbeiten, die den Aspekt der ästhetischen Arbeitsplatzgestaltung betonen und die sinnlich-affektive Körpererfahrung als einen zentralen Ansatzpunkt der managerialen Kontrollausübung und Subjektivierungstechnik begreifen. Demgegenüber wird das kulturwissenschaftliche Themenfeld rund um Ästhetik, Sinnlichkeit und Raumgestaltung innerhalb der anglo-amerikanischen Organization Studies und Managementtheorien (Gagliardi 1990; Strati 1999; Linstead/Höpfl 2000) mit großer Aufmerksamkeit bedacht. Da die Organization Studies im Wesentlichen anwendungsbezogen sind und eine affirmative Haltung einnehmen, sind sie aber eher als Bestandteil des kreativökonomischen Dispositivs zu werten und werden daher erst an späterer Stelle diskutiert.

Zur Gewinnung einer Perspektive, welche die Diagnose kreativökonomischer Subjektivierungsweisen an die Analyse der materiellen, visuellen und ästhetisch-sinnlichen Elemente der Arbeitskultur rückkoppelt, soll in aller Kürze zunächst die jüngste kultursoziologische Diskussion um die postfordistische Wende hin zu einer Kreativökonomie rekapituliert werden. Da diese Diskussion in erster Linie diskursanalytisch geführt wird und bisher wenig Aufschluss über die materiell-sinnlichen Implementierung dieses neuen ökonomischen Imperativs gibt, wird in einem zweiten Schritt Michel Foucaults Konzept des Dispositivs als heuristisches Instrumentarium eingeführt, das u.a. mit theoretischen Bausteinen aus der ANT erweitert wird. Schließlich wird drittens eine kurze Genealogie des modernen Bürodispositivs und des darin implizierten idealen Arbeitssubjekts – vom disziplinierten Angestellten bis hin zum postmodernen Büronomaden – vorgestellt. Auf einzelne Merkmale dieser neuen Arbeitskultur wird dann in einem vierten Schritt noch einmal genauer eingegangen, um das Paradox der Standardisierung des Nonkonformen herauszuarbeiten.

(vgl. etwa Hardt 2003). Einen zweiten Schwerpunkt bilden demgegenüber solche Ansätze, die u.a. in Rekurs auf die *visual studies* und die jüngeren poststrukturalistischen und psychoanalytischen Affekttheorien die visuelle Wahrnehmung oder das körperlich-affektive Potential interobjektiver Beziehungen und den Prozess des Affiziert-Werdens in den Mittelpunkt ihrer Betrachtung von Organisationen und ökonomischen Prozessen rücken (Stäheli 2007; Knorr-Cetina/Bruegger 2000).

I. DIE ÄSTHETISIERUNG DER ÖKONOMIE

In der Soziologie herrscht relative Einigkeit darüber, dass sich in den 1970er Jahren das ökonomische Paradigma hin zu einer weniger bürokratisch-rationalisierten oder standardisierten Arbeitskultur verschoben hat, die wahlweise als Neoliberalismus, als Informations- und Wissensökonomie oder als postfordistischer, postmoderner, postindustrieller oder desorganisierter Kapitalismus bezeichnet wurde.⁶ In der poststrukturalistisch orientierten Kultursoziologie wird diese veränderte Arbeitswelt vor allem hinsichtlich der diskursiv-konzeptuellen Verschiebungen diskutiert, die sich in der betriebswirtschaftlichen Literatur abzeichnen. Dabei geht es um ökonomische *role models*, um theoretische und semantische Referenzen, um Arbeitsinhalte sowie Aspekte der managerialen Steuerung und Organisation von Arbeitspraktiken. Die kultursoziologischen Ansätze analysieren somit keinen sozialstrukturellen Zustand⁷ oder empirische Praktiken⁸, sondern die Hegemonialisierung von ökonomischen Leitbildern, deren Einfluss und Reichweite allerdings umstritten ist. In ihrer Diagnose der diskursiven Transformation stimmen aber die verschiedenen Studien, die von der postoperaistischen Kritik an der immateriellen Kommunikations- und Affektarbeit (vgl. Lazzarato 1998a, 1998b; Hardt 2003) über die Diagnose eines »neuen Geistes des Kapitalismus« im französischen Neopragmatismus (Boltanski Chiapello 2003) bis hin zu den subjekt- und gouvernementalitätstheoretischen Analysen des »Kreativsubjekts« (Reckwitz 2006, 2008a, 2011) und des »Unternehmer seiner selbst« (Rose 1990: 55-119, 1996; Opitz 2004; Bröckling 2007) reichen, in vielen Beobachtungen überein. Diese lassen sich in sechs Punkten zusammenfassen: So weist die Vielzahl der Studien *erstens* auf die allgemeine Kulturalisierung der Ökonomie (Lash/Urry 1994; Hall 1997) hin. Diese spiegelt sich in einer verstärkten Ästhetisierung der Produktions- und Konsumkultur wider, d.h. einer steigenden Nachfrage nach symbolischen Gütern, Lebensstilangeboten und Affektproduktionen⁹ und damit einer wachsenden ökonomischen Dominanz der Cultural bzw. Creative Industries (Florida 2002). Diese Tendenz zur Kulturalisierung und Kundenorientierung bewirkt *zweitens*, dass Arbeitsformen an Einfluss gewinnen, die von den Postoperaisten als »immaterielle Arbeit« bezeichnet worden sind. Das sind Tätigkeiten, die auf die Herstellung kommunikativ-kooperativer Beziehungen, eines symbolisch-ästhetisch-

6 Eine Aufzählung der verschiedenen Bezeichnungen findet sich etwa bei Amin (1994: 1f.)

7 Siehe demgegenüber die arbeitssoziologische Analyse des »Arbeitskraftunternehmers« von Voß und Pongartz (1998).

8 An diesem Defizit setzt Krämer mit seiner ethnografischen Analyse von Werbeagenturen an (Krämer 2011 sowie sein Beitrag in diesem Band).

9 Zur Debatte über die postmoderne Ästhetisierung der Konsumkultur siehe u.a. Featherstone (1991) und Welsch (1996).

en Surplus und positiver Gefühle zielen (vgl. Lazzarato 1998a, 1998b; Hardt 2003). Da sich diese Arbeitsformen einer bürokratischen Rationalisierung und Disziplinierung entziehen, lässt sich *drittens* eine Veränderung auf der Ebene der Arbeitsorganisation feststellen: Statt Disziplinierung, Hierarchisierung und zeitlich-räumlicher Fixierung werden in der Managementliteratur zunehmend flexibilisierte, projektbasierte Arbeitsprozesse favorisiert, die dem Einzelnen mehr Spielraum und Eigenverantwortung übertragen (u.a. Miller/Rose 1993; Opitz 2004: 113-144; Bröckling 2007). In den symbolproduzierenden Ökonomien sind somit *viertens* die Führungsmodelle nicht mehr auf behavioristische Verhaltenskontrolle ausgerichtet, sondern suchen das individuelle Humankapital zu fördern und investieren in die psychologische Stimulierung experimentell-schöpferischer Prozesse (Hardt 2003; Reckwitz 2006: 513ff.). Dieser arbeitsorganisatorische Flexibilisierungs- und Emotionalisierungsprozess ist *fünftens* – und das ist eines der zentralen Argumente der kultursoziologisch-poststrukturalistischen Analysen – mit einer diskursiven Hegemonialisierung von Idealen und Praxismodellen verknüpft, die dem künstlerisch-ästhetischen Feld entlehnt sind. Dazu gehören die Forderung nach Authentizität und individueller Autonomie (Boltanski/Chiapello 2003)¹⁰ sowie die Verabsolutierung expressiver Selbstentfaltung und Kreativität (Reckwitz 2006: 500-527, 2008a; Raunig/Wuggenig 2007; Bröckling 2006, 2007: 152-179). Zusammengefasst orientiert sich *sechstens* das postfordistische Subjektideal nicht mehr am verberuflichten *organization man* der Angestelltenkultur, sondern vielmehr an der Figur des Kreativen (Reckwitz 2010) und des Künstlers (Menger 2006) oder an dem risiko- und investitionsfreudigen »enterprising self« (Rose 1990: 55-119, 1996; Bröckling 2007). Da sich diese Studien trotz unterschiedlicher Gewichtung und theoretischer Rahmung in zentralen Thesen überschneiden und die hier verfolgte Argumentation am Foucault'schen Dispositiv- und Gouvernementalitätsbegriff ansetzt, soll an dieser Stelle der kultursoziologische Diskurs über die Ästhetisierung und Flexibilisierung der Ökonomie noch einmal exemplarisch aus der Sicht der *governmentality studies* rekapituliert werden.

In Anknüpfung an Michel Foucaults Geschichte der Gouvernementalität (Foucault 2004) verfolgen die *governmentality studies*¹¹ das kritische Pro-

10 Auf der Grundlage einer diskursanalytischen Auswertung von Managementliteratur kommen Boltanski/Chiapello zu dem erstaunlichen Ergebnis, dass das gegenwärtige Rechtfertigungsregime der postmodernen Ökonomie – die projektorientierte Cité – die zentralen Argumente der antikapitalistischen Künstler- und Sozialkritik der 1960er Jahre in sich aufgenommen und damit entworfen hat. Für einen kurzen Überblick der These von der Künstlerkritik siehe (Boltanski/Chiapello 2003: 79ff.).

11 In der angloamerikanischen Rezeption des Foucaultschen Gouvernementalitätsbegriffs gilt der Sammelband von Burchell et al. »The Foucault Effect« (1991) als programmatische Standardlektüre, während im deutschsprachigen

jekt, diejenigen Rationalitäten, Subjektmodelle und impliziten Machttechnologien aufzudecken, die der neoliberalen Umstrukturierung von Gesellschaft zugrunde liegen. Im Anschluss an Foucaults antiphenomenologische Theoriebildung gehen sie davon aus, dass das (Arbeits-)Subjekt keine in sich geschlossene Entität bildet, die sich auf die eine oder andere Weise gegenüber der äußeren Welt verhalten kann, sondern dass gerade diese äußeren Strukturen zur Formung des Subjektseins beitragen. In diesem Sinne ist die Subjektwerdung für Foucault zwangsläufig an einen Prozess der Inkorporierung gekoppelt: Das Individuum »faltet« die ihm äußerlichen Ordnungen, seien das Diskurse, Körperschemata oder Raumstrukturen, in sich ein. Im Unterschied zu seinen früheren diskurs- und machttechnologischen Konzepten, in denen Subjektivität als bloßer Effekt erscheint (vgl. etwa Foucault 1973: 138f., 1976: 260), geht der späte Foucault aber nicht mehr von einem einfachen Determinationsverhältnis zwischen äußeren Strukturen und Subjekt aus. Vielmehr betont er die Eigenlogik der »Selbsttechnologien«, also die möglichen Weisen, auf sich selbst einzuwirken, die zwar an Diskurse und Machttechnologien gekoppelt sind, aber nicht vollständig auf diese reduziert werden können (Foucault 2005: 968). Das Funktionieren institutioneller Apparate basiert in dieser Lesart nicht auf einem bloßen Repressionsmechanismus, der eine wie auch immer geartete authentische Individualität des Subjekts unterdrückt. Vielmehr wird das, was die Subjekte für ihr wahres Sosein halten, durch Prozesse der diskursiven und praktisch-technologischen Fremd- und Selbstformung mit den institutionellen Zielen in Einklang gebracht. Dieses Zusammenspiel von machttechnologischen Formungsprozessen und subjektiven Selbsttechnologien bezeichnet Foucault auch als »Führung der [Selbst]Führungen« (vgl. Foucault 1994: 255), als eine gouvernementale Strukturierung des Denk- und Handlungsspielraums, welche aber die konkreten Praktiken der Subjekte nicht vollständig bestimmt.

Während sich die organisierte Moderne als »Disziplinarregime« darstellen lässt, das den gouvernementalen Möglichkeitsraum vornehmlich über körperlich-materielle Begrenzungen und Kontrollmechanismen – wie etwa das fordistische Fließband oder eine panoptisch-tayloristische Büroarchitektur – strukturiert, diagnostizierte Foucault für das neoliberale Zeitalter eine komplexere, weil indirekt operierende Regierungsrationalität.¹² Diese lässt wenigstens dem Anschein nach eine beträchtliche Ausdehnung des individuellen Spielraums zu, greift aber zugleich massiv in die Selbsttechnologien

Raum die Debatte mit Thomas Lemkes »Kritik der politischen Vernunft« (1997) und dem Sammelband »Gouvernementalität der Gegenwart« (2000) von Bröckling et al. angestoßen wurde. Für einen Überblick siehe auch Lemke (2000).

12 Für eine ausführliche Diskussion von Foucaults Interpretation der neoliberalen Theorie siehe Gertenbach (2007).

und Ich-Ideale¹³ ein. Foucault macht für diesen Übergang das politische und wirtschaftliche Scheitern des Keynesianismus¹⁴ verantwortlich, in dessen Folge sich der ökonomische Diskurs von der Industrieproduktion und dem Warentausch als Leitparadigmen verabschiedete und stattdessen den unternehmerischen Wettbewerb sowie die kreative Innovation zum Dreh- und Angelpunkt politischer und ökonomischer Eingriffe erhob (Foucault 2004: 208). Entscheidend ist dabei, dass die neoliberale *Gouvernementalität* im Unterschied zum klassischen Liberalismus keine quasi-natürliche Entwicklung des Marktgeschehens voraussetzt. Vielmehr zielt sie darauf ab, die sozialen und gesellschaftlichen Bedingungen einer freien, wettbewerbsbasierten und innovationsorientierten Marktwirtschaft durch gezielte Interventionen erst herzustellen (ebd.: 226). In Anknüpfung an diese Diagnose eines »soziologischen Liberalismus« (ebd.: 207) untersuchen die *governmentality studies*, mit welchen Subjektmodellen, Praxisentwürfen und Interventionsstrategien der neoliberale Managementdiskurs operiert.

Als einer der wichtigsten Wegmarken dieses neuen Diskurses gilt der »Human Relations«-Ansatz (Mayo) und vor allem die in den 1950er Jahren entwickelte US-amerikanische Theorie vom »Humankapital« (Becker/Schultz), die in Abgrenzung von behavioristischen Managementmodellen die »black box« des Arbeitssubjekts mithilfe psychologischer und soziologischer Theorieinstrumente öffnet, und dieses als eigenständiges Wirtschaftssubjekt, als »enterprising self« (vgl. Rose 1996) entwirft. Somit setzt die neoliberale Regierungstechnik positive psychologische bzw. ökonomische Anreize, damit sich das Subjekt nach Maßgabe unternehmerischer Kriterien, wie etwa des ökonomischen Kosten-Nutzen-Kalküls, optimiert und in sein eigenes Humankapital, d.h. seine Bildung, soft skills und beruflichen Kompetenzen, investiert (vgl. Miller/Rose 1993). Um dem Subjekt diese individuelle Selbstentfaltung zu eröffnen, setzt das neoliberale Human Resource Management (HRM) auf organisationelle Flexibilisierung, Enthierarchisierung und Empowerment, die das Korsett des Fordismus aufsprengen und die ganzheitliche Person ansprechen sollen. Wie die *governmentality studies* betonen, wird das »unternehmerische« Selbst aber nur scheinbar aus der Zange ökonomischer Lenkungsmechanismen entlassen. Erstens werden ihm nun verstärkt jene Verantwortlichkeiten für Dinge und Entscheidungen übertragen, die zuvor in der Hand von staatlichen oder ökonomischen Insti-

13 In Rekurs auf Lacan schlägt Butler (2001) vor, Foucaults Machtbegriff um den Aspekt des »leidenschaftlichen Verhaftetseins« zu ergänzen, demzufolge Macht auch auf der Schaffung von positiv besetzten Ich-Idealen beruht.

14 Foucault differenziert dabei zwischen den verschiedenen Spielarten des Neoliberalismus, dem deutschen Ordoliberalismus, der in die »soziale Marktwirtschaft« mündet, und der hyperkapitalistischen Variante des US-amerikanischen Neoliberalismus, der in den 1980er Jahren nach Europa reimportiert wurde.

tutionen lagen¹⁵, und zweitens wird es zum Angriffspunkt für indirekte, psychologisch informierte Managementstrategien, die mit einem »Feel Good«-Imperativ (vgl. Donzelot 1991) und Affektregimen den neoliberalen *no-collar worker* auf die Innovationsproduktion einstimmen sollen.¹⁶ Zu den zentralen Figuren der Managementliteratur, die diese indirekte, psychologische Führung des »unternehmerischen Selbst« propagieren, gehört nach Ulrich Bröckling (2006, 2007) das Konzept der Kreativität¹⁷. Im Unterschied zum romantischen Schöpfungs- und Geniebegriff definiert die ökonomische Lesart von Kreativität nicht die exklusive Fähigkeit von wenigen, sondern bezeichnet das in jedem Individuum angelegte Vermögen »anders zu denken« (Bröckling 2007: 160ff.), das mittels gezielter Interventionen gefördert und aktiviert werden muss. Da aber solche kreativen Energien nur im Rahmen von Selbsttechnologien freigesetzt werden und somit per Definition nicht erzwungen werden können, zielt die ökonomische Kreativitätsförderung in erster Linie darauf ab, die entsprechenden Rahmenbedingungen zu schaffen und Anreize zu setzen (ebd.: 176). Zu den Strategien der indirekten Kreativitätsstimulation zählt Bröckling in erster Linie bestimmte Kommunikationspraktiken und Denkübungen, die beim Einzelnen Irritationen und Entgrenzungen hervorrufen, diese aber zugleich rituell einbinden. Ein solcher kontrollierter Kontrollverlust findet beispielsweise im Brain-

-
- 15 Neben Aus- und Weiterbildung gehört auch die Verantwortlichkeit für den eigenen Arbeitsprozess sowie die Vorsorge gegenüber Krankheit und Arbeitslosigkeit dazu (vgl. dazu Lemke 2000).
 - 16 So schreibt auch Nigel Thrift (2005: 6): »Soft capitalism [...] is concerned with producing new kinds of managerial and worker bodies that are constantly attentive, constantly attuned to the vagaries of the event, through an emphasis on the ludic and the affective.«
 - 17 In Übereinstimmung mit den Analysen von Bröckling interpretiert auch Andreas Reckwitz das Kreativitätskonzept, das dem Individuum spezifische körperlich-mentale Techniken, wie etwa eine sinnlich-rezeptive Haltung, eine schöpferische Intuition sowie das Vermögen zur Expressivität abverlangt (Reckwitz 2008a: 238), als eines der zentralen Subjektivierungsmodelle der postfordistischen Gesellschaft. Allerdings nimmt er in seiner Genealogie des Kreativdispositivs insofern eine etwas andere Perspektive ein, als er die Erfindung des Kreativsubjekts nicht allein aus der Entwicklung des neoliberalen Diskurses ableitet, sondern auf die interne Dynamik des Modernisierungsprozesses selbst zurückführt, den er – im Gegensatz zu den klassischen Modernisierungstheorien – als einen Doppelprozesses der Rationalisierung und Ästhetisierung fasst (Reckwitz 2006). Auch wenn das Ideal der Kreativität zu weiten Teilen im ökonomischen Feld vorangetrieben wurde, ist Reckwitz zufolge das Hegemonialwerden des kreativen Imperativs somit nicht nur auf den ökonomischen Bereich beschränkt, sondern hat ganz allgemein die Praktiken und Subjektentwürfe in verschiedenen sozialen Feldern und Diskursen grundlegend umstrukturiert.

storming statt, bei dem die Mitarbeiter zur freien Assoziation aufgefordert werden – eine Technik, die ursprünglich von der Psychoanalyse entwickelt wurde, um das Unbewusste zum Sprechen zu bringen, aber in seiner ökonomischen Adaption klaren Zielvorgaben folgt.

Da Bröckling seine Studie – wie die meisten kultursoziologischen Analysen der Kreativökonomie – auf einer Diskursanalyse von betriebswirtschaftlicher Literatur aufbaut,¹⁸ entgeht ihm allerdings der räumlich-physische Bezug der Kreativitätsstrategien, die über positives Affizieren und neuartige Aufteilungen des Sinnlichen (Rancière 2006) operieren. In diesem Sinne kann auch das postmoderne Bürodesign, das durch spielerische Elemente, starke Farben und ergonomisch geformte Möbel ein angenehmes Arbeitsklima schaffen will, zu den Techniken der indirekten »Kreativitätssteuerung« gezählt werden. Bevor die designbasierten Kreativitätsstrategien im Einzelnen vorgestellt werden, soll hier zunächst eine kurze theoretische Reflexion darüber folgen, wie sich die Aspekte der Materialität, Visualität und Affektivität mit dem Konzept der Gouvernamentalität verbinden lassen.

II. DISPOSITIV: MATERIALITÄT, RAUM, AFFEKT

Bereits Miller/Rose kritisierten die Tendenz der *governmentality studies*, die Regierungsrationalitäten auf diskursive Strukturen zu reduzieren und postulierten: »technologies of government seek to translate thought into the domain of reality, and to establish ›in the world of persons and things‹ spaces and devices for acting upon those entities of which they dream and scheme« (Miller/Rose 1993: 82). Soll Bürodesign als eine solche »Übersetzung« der Gouvernamentalität verstanden werden, geht es darum, die Dinge, Räume und Visualitäten in ihrer machttechnologischen Handlungsträgerschaft zu erfassen, sprich: als »Ensemble aus Handlungen, die sich auf mögliches Handeln richten... [das] Anreize [bietet], verleitet, verführt, erleichtert oder erschwert, [...] die Wahrscheinlichkeit von Handlungen [erhöht oder senkt]« (Foucault 1994: 255). Eine solche »materialistische« Perspektive nimmt Foucault bereits mit dem Panoptismusmodell aus Überwachen und Strafen (1976) ein, in dem die Architektur als Erfüllungsgehilfe der Disziplinarmacht erscheint. Das Konzept ist jedoch insofern begrenzt, als es das moderne visuelle Regime einzig auf den überwachenden, kontrollierenden Blick reduziert und dabei Momente der positiven ästhetischen Affektivität oder visuellen Kontemplation vernachlässigt. Zudem erscheint das Subjekt in diesem Modell der Macht vollständig unterworfen. Um die visuell-räumliche Struktur einer auf Freiheit ausgelegten »government at a distance« theoretisch in den Griff zu bekommen, scheint es daher sinnvoller an

18 Zu einer Kritik einer rein diskursanalytischen Perspektive in den *governmentality studies* siehe Bührmann (2005).

Foucaults späteres Konzept des Dispositivs¹⁹ anzuknüpfen, das er folgendermaßen beschreibt:

»Das, was ich mit diesem Begriff zu bestimmen versuche, ist [...] eine entschieden heterogene Gesamtheit, bestehend aus Diskursen, Institutionen, architektonischen Einrichtungen, reglementierenden Entscheidungen, Gesetzen, administrativen Maßnahmen, wissenschaftlichen Aussagen, philosophischen, moralischen und philanthropischen Lehrsätzen, kurz, Gesagtes ebenso wie Ungesagtes, das sind die Elemente des Dispositivs.« (Foucault 2003: 392)

Der gouvernementale Möglichkeitsraum wird somit nicht allein durch ein Ensemble von Handlungen gebildet, sondern umfasst eine ganze Reihe »heterogener Elemente«, zu denen neben Diskursen und Handlungsanweisungen auch die Architektur, d.h. Materialität, Räumlichkeit und Visualität zählen. Auch wenn Foucault nicht näher darauf eingeht, ist anzunehmen, dass auch den übrigen Artefakten und Formen, in welche die Praktiken des Subjekts eingebettet sind, eine Lenkungsfunction inhärent ist. So regt ein mobiler Laptop zu ganz anderen Arbeitsweisen und Subjekt-Objekt-Interaktionen an als etwa eine Schreibmaschine oder ein Standrechner. Handelt es sich gar noch um ein Macbook oder iPad, beweist der Besitzer, dass er die Geschmackscodes der Creative Class beherrscht und kommt dem neuen Ich-Ideal des kreativen Büronomaden ein Stück näher.

Wie dieses kleine Beispiel schon zeigt, lässt sich also die subjektivierende und praxisgenerierende Wirkung des Raums und der Artefakte hinsichtlich zweier Aspekte analysieren: zum einen in Bezug auf ihre symbolische Zeichenhaftigkeit und zum anderen hinsichtlich der körperlich-sinnlichen Praktiken, die mit der konkreten Verwendung der Dinge oder der Benutzung von Räumen einhergehen (vgl. Schmidt 2007: 111). Da sich Foucault weder mit Dinglichkeit im engeren Sinne noch mit der machtstechnologischen Wirksamkeit von Affektivität beschäftigt hat, bedarf sein theoretisch-analytisches Programm an dieser Stelle der Ergänzung um dingsemitotische Ansätze, Aspekte der ANT, sowie um Theorien der Sinnlichkeit, Affektivität und Atmosphäre. Dabei kann der Zeichencharakter der Gegenstände als die quasi-diskursive Seite des Dings verstanden werden, die jedoch vor jeder Analyse zunächst eine semiologische »Übersetzung« oder Explikation erfordert. Dazu bieten sich vor allem die konsum- und lebensstilsoziologischen Ansätze an, die u.a. in Rekurs auf Barthes herausstellt haben, dass die Gegenstände, mit denen sich der einzelne Akteur umgibt, seine Klassen- und Feldzugehörigkeit (Bourdieu 1982) oder die Mitglied-

19 Für den Zusammenhang von Visualität und Dispositiv siehe auch Prinz/Schäfer (2008). In der Soziologie gibt es zudem in jüngster Zeit vermehrt Versuche, das Dispositivkonzept für die qualitative Forschung fruchtbar zu machen (vgl. etwa Bührmann/Schneider 2008).

schaft in einer bestimmten Subkultur (Hebdige 1979) anzeigen.²⁰ So war der hierarchische Arbeitsalltag der organisierten Moderne vor allem von klassischen Statussymboliken (größeres Büro, größerer Schreibtisch etc.) dominiert, während die Zeichensprachen der kreativ- und wissensökonomischen Büros u.a. auf die popkulturellen Codes der Freizeitkultur zurückgreifen, die anderen Legitimierungslogiken folgen. Neben diesen semiotischen Aspekten sind es zudem die körperlich-materiellen und phänomenologischen Dimensionen des Interieur Design, die den Arbeitsalltag ausmachen. So haben beispielsweise Miller/Rose (1993) darauf hingewiesen, dass sich Foucaults Modell der indirekten Machtausübung mit Latours Begriff der »Assoziationen« trifft, dem zufolge die Machtausübung als eine dynamische Bewegung entlang eines Beziehungs-Netzwerks zwischen menschlichen und nichtmenschlichen Aktanten erscheint (Latour 2006). Wie Latour am Berliner Schlüssel und am *gendarme couché*²¹ eindrücklich aufgezeigt hat, können Dinge als eigenständig handelnde Aktanten verstanden werden, da sie allein aufgrund ihrer Materialität, d.h. jenseits sprachlicher und visueller Zeichenhaftigkeit, bestimmte körperliche Praktiken nahelegen, ihnen also ein Handlungsprogramm – man könnte sagen: ein gouvernementales Programm – eingeschrieben ist. Wie der späte Foucault geht Latour aber nicht davon aus, dass die interobjektiven Assoziationen direkt determinierend wirken: Jedes Programm kann im praktischen Gebrauch in sein Gegenprogramm transformiert werden, das allerdings aufgrund der Materialität der dinglichen Aktanten nicht unbegrenzt dehnbar ist (Latour 1996: 47).²² In Anlehnung an Latours Netzwerkmetapher und Aktantenbegriff²³ ließe sich also sagen, dass sich die Artefakte zu bestimmten quasi-handelnden Formationen zusammenschließen und im Verbund mit anderen Elementen – Diskursen, ritualisiertem Kommunikationstraining, Selbsttechnologien etc. –

20 Ohne an dieser Stelle ins Detail gehen zu können, sei aber darauf hingewiesen, dass die Dinge zudem Träger einer unbewussten Begehrendynamik sein können, die Kaja Silverman mithilfe der Lacanschen Psychoanalyse erklärt (Silverman 2000). In diesem Sinne sind Dinge nicht nur aufgrund ihrer sinnlichen Eigenschaften affektiv besetzt, sondern weil sie in der psychischen Symbolökonomie des Subjekts ein verloren geglaubtes »Ding« repräsentieren können, das verspricht, den eigenen Mangel aufzuheben. Da diese Affekte und Symbole in den Untiefen des Unbewussten entstehen und sich damit per se einer Versprachlichung und Domestizierung entziehen, stellen sie aber vielleicht gerade jene Instanz dar, die sich dem kreativökonomischen Affektregime als »Gegenprogramm« entgegenstellen kann.

21 Das ist der sprechende französische Name für »Bodenschwelle«.

22 Wie Alltagsdesign durch Praktiken uminterpretiert und in ein »Non-intentional Design« transformiert wird, hat Uta Brandes untersucht (Brandes et al. 2009).

23 Eine starke Parallele zwischen Foucault und Latour ergibt sich über den gemeinsamen Heideggerbezug, denn Heideggers Begriff der »Existentialie« ist auch – wenn auch weniger offensichtlich – in Foucaults Diskursbegriff präsent.

ein Dispositiv bilden, das einen Möglichkeitsraum vorgibt. Abgesehen vom hier und da auftauchenden Begriff des »attachments« (Latour 1999), hat sich die Actor-Network-Theory allerdings nie eingehender mit der ästhetischen und sinnlichen Qualität von Dingen befasst.²⁴ Diese Qualität ist aber gerade in Arbeitsumgebungen von besonderem Interesse, die eine geeignete Atmosphäre für die kreative Ideenproduktion liefern sollen. Design erscheint dabei insofern als Machttechnologie – als ein »Ensemble von Handlungen in Hinsicht auf mögliche Handlungen« –, als beispielsweise Farben, Texturen und Oberflächen von Dingen die Tendenz haben, sich der Wahrnehmung der Subjekte, ihrer Aufmerksamkeit aufzudrängen und ihnen einen Affekt, d.h. ein körperliches Gefühl der Lust oder Unlust, abzurufen. Aber nicht nur schrilles Design ist in diesem Sinne »ekstatisch« (Böhme 1995: 33). Auch eine minimalistische Ästhetik wie die des musealen »white cube« kann ein indirektes sinnliches Lenkungspotential entfalten. Gerade der Museumsraum demonstriert bei aller Unscheinbarkeit ein Regierungshandeln, das auf die Selbsttechnologien zielt, da er in Kombination mit den anderen Elementen des Dispositivs (dem Kunstdiskurs, den ausgestellten Werken, den Labels etc.) vom Subjekt eine bestimmte, kontemplativ-kognitive Einstellung einfordert. Zusammenfassend lässt sich das Büro also als ein gouvernementales Dispositiv begreifen, in dem u.a. durch die architektonische Gestaltung der Räume sowie das Design der Artefakte die Subjektpositionen sowie der Wahrnehmungs- und Handlungsraum vorstrukturiert werden. Die machttechnologische Handlungsträgerschaft der Dinge erstreckt sich dabei von der direkten Begrenzung körperlicher Bewegungen, über die symbolische Aufladung einzelner Gegenstände bis hin zur sinnlich-atmosphärischen Affizierung, die als »government at a distance« auf die (mental)en Selbsttechnologien einwirkt. In Rekurs auf dieses erweiterte Gouvernementalitätskonzept soll nun dargestellt werden, wie sich die diskursiven und sinnlich-materiellen Parameter des Bürodispositivs im Laufe des 20. Jahrhunderts verschoben haben und auf welche Designstrategien die Kreativökonomie setzt. Die folgenden Überlegungen basieren auf einer bilddiskursanalytischen Auswertung von Darstellungen in Zeitschriften, Designkatalogen, filmischen Repräsentationen und Internetblogs, welche die zentralen Merkmale dieses neuen Regimes herausarbeitet, aber nur begrenzt etwas über die tatsächlichen Aneignungsweisen der Arbeitssubjekte aussagt.²⁵

24 Vgl. dazu Steinmetz in diesem Band.

25 Eine entsprechende ethnografische Analyse ist Ziel eines bereits anvisierten Projekts.

III. DAS BÜRODISPOSITIV: VON DER DISZIPLIN ZUM DESIGN

Wie bereits angedeutet, wurde das behavioristische Managementmodell des »scientific management« (Taylor) seit den 1950er Jahren von den neuen psychologisch und soziologisch informierten Theorien des »Human Relations« und »Humankapitals« verabschiedet. Statt Verhaltenskontrolle standen nun »weiche« Aspekte wie Arbeitszufriedenheit, Selbstverwirklichung und »self growth« im Mittelpunkt des betriebswirtschaftlichen Interesses. Dieser Trend wurde in den 1980er/90er Jahren durch eine erlebnisorientierte Kulturalisierung der Managementlehre verstärkt, in der im Rückgriff auf post-strukturalistische Ansätze und die Cultural Studies²⁶ die Bedeutung der sozialen und kulturellen Identität der Arbeitssubjekte und das motivierende Potential von Emotionalisierungen reflektiert wird (Reckwitz 2011). Diese allgemeine Entwicklung hin zu einem »soft capitalism« (Thrift 2005) ist auch auf der Ebene der Raumplanung²⁷ nachzuvollziehen: Während in den klassischen Managementtheorien eine funktionalistische, utilitaristische Raumkonzeption vorherrschte, die sich auf die rationalisierte Organisation und Kontrolle der Produktion konzentrierte, geht es spätestens seit den 1980er/90er Jahren auch um die identitätsgenerierende Wirkung einer einheitlichen Außen- und Innendarstellung (Corporate Identity) sowie um die psychischen und körperlichen Effekte der Architektur und der Artefakte. Dabei lassen sich drei Subdiskurse identifizieren: *erstens* solche Studien, die sich u.a. mit Verweis auf Lefebvre (!) und ANT primär für die räumliche Regulation von flexiblen Arbeitspraktiken (Dale 2005; Zanon/Janssens 2006) und die Produktion »informeller« Interaktionen (Fayard/Weeks 2007) konzentrieren. Ein *zweites* Diskussionsfeld kursiert um die Auswirkungen, die die gesundheitlichen Aspekte der Büroraumarchitektur – wie etwa Temperatur, Frischluftzufuhr, Licht und Ergonomie – auf die Arbeitsleistung haben.²⁸ Und schließlich beschäftigt sich der *dritte*, für die Frage der ästhetischen Regulation von Arbeitspraktiken zentrale Subdiskurs mit der Ästhetik, Sinnlichkeit und Symbolhaftigkeit von Arbeitsräumen. So gibt es mittlerweile eine Richtung in der Organisationstheorie, die sich vom kopflastigen Rationalismus und der »Sinnenfeindlichkeit« klassischer betriebswirtschaftlichen Ansätze absetzt und die These vertritt, dass zur Steigerung der ökonomischen Produktivität auch die symbolischen und affektiven Dimensionen von Organisationen sowie die am Arbeitsprozess beteiligten körperlichen Sinne zu berücksichtigen sind (Gagliardi 1990; Strati 1999, 2000; Linstead/Höpfl 2000; Clements-Croome 2006a). Unter den Vorzeichen

26 Dabei ist auch Foucault nicht verschont geblieben (siehe etwa McKinlay/Starkey 1998).

27 Für einen Überblick siehe Chanlat (2006).

28 Für einen Überblick über die Literatur dazu siehe Clements-Croome (2006b: 39-43).

dieses neuen Ästhetisierungsschubs sind in den Organization Studies einige Analysen von Büroarchitekturen und -Artefakten entstanden²⁹, die die Möglichkeit einer »Organizational Control through Artifacts« oder einem »Organization Management through feeling and form« ausloten (Strati 1999: 158, 160). So kritisiert beispielsweise Witkin (1990) die klassisch nüchterne Büroästhetik etwas simplifizierend:

»There is an absence of real color ...or of textual variety, of soft or rounded forms, and of an impression of volumes. The unrelieved rectilinear planes, the dominant white, the string vertical and horizontal lines, seem part of an aesthetic imperative that deliberately suppresses sensuous values that are centred in the being of the individual as a living subject; values which are, therefore, expressive of the body, its moods and tensions« (Witkin 1990: 334).

Diese gouvernementalen Imperative der Flexibilisierung und der »soft form« im Sinne von Latour in konkrete Dinglichkeit zu »übersetzen«, ist dabei Aufgabe der Designer, so dass auch im Designfeld seit den 1990er Jahren die Publikationstätigkeit zum Thema »kreatives Bürodesign« stetig anwächst.³⁰ Wie sich in den verschiedenen Internetplattformen, Guidelines, Magazinen und Katalogen abzeichnet, stellt der Designdiskurs die kreativ-ökonomische Regierungsrationalität allerdings selten in Frage, sondern affirmiert zumeist ihren antimodernistischen Gestus unter dem Motto »form follows emotion« (Sweet 1999). Um verdeutlichen zu können, in welcher Hinsicht dieses neue Bürodesign mit den dispositiven Artefaktstrukturen und Subjektmodellen der organisierten Moderne bricht, soll zunächst die Geschichte der US-amerikanischen³¹ Bürogestaltung einführend nachvollzogen werden.³² In einem zweiten Schritt werden dann einige Merkmale der kreativökonomischen Büroästhetik näher beleuchtet.

Wie Artefakte und Raumordnungen den Möglichkeitsraum von Arbeitspraktiken zu strukturieren vermögen, lässt sich bereits an einem so simplen

29 Siehe etwa die verschiedenen Beiträge in Gagliardi (1990), Linstead/Höpfl (2000), Clements-Croome (2006a).

30 Um nur einige wenige zu nennen: Knirsch (1996); Laing et al. (1998); Turner/Myerson (1998); Myerson/Ross (1999); Stewart (2004); Worthington (2006); Stegmeier (2008). Auch in Deutschland gibt es seit einiger Zeit öffentlich geförderte Initiativen, die sich mit einer »humaneren« Büroraumgestaltung auseinandersetzen, wie etwa das Teilprojekt »Büro« der Initiative INQA (Initiative für eine Neue Qualität in der Arbeit) sowie das Projekt über die »Zukunft der Büroarbeit« am Fraunhofer Institut für Arbeitswirtschaft und Organisation.

31 In Europa hat sich das tayloristische Büroprogramm aus arbeitsrechtlichen Gründen nicht in reiner Form durchgesetzt.

32 Für einen Überblick siehe auch: Forty (1986); Duffy/Powell (1997); Laing (1998).

Gegenstand wie dem Schreibtisch ablesen. Im 19. Jahrhundert unterschied sich der Standardschreibtisch für Angestellte noch nicht grundsätzlich von den Schreibtischen in den bürgerlichen Wohnzimmern. Hinter dem hohen Aufsatz konnte sich der (ausschließlich männliche) Sekretär den Blicken seiner Vorgesetzten entziehen, unterstützt von den vielen, noch nicht industriegenormten Fächern und Schubladenelementen, die genug Raum boten, um unerledigte Formulare und Schreibarbeiten anzuhäufen (Forty 1986: 124ff.). Anfang des 20. Jahrhunderts verlor der Beruf des Sekretärs jedoch immer mehr an Ansehen. Wie Siegfried Kracauer für die Weimarer Republik beschrieb (Kracauer 1930), führte die Massenarbeitslosigkeit von geringqualifizierten Büroarbeitskräften und die immense Expansion von niederen Verwaltungsaufgaben zu einer weitgehenden Proletarisierung breiter Angestelltenschichten. Auf organisatorischer Ebene schlug sich die Entwertung der Angestelltenarbeit in einer zunehmenden Reglementierung und Rationalisierung der bürokratischen Betriebsstrukturen nieder: Die kleinen Schreibstuben wurden durch Massenarbeitssäle ersetzt und die relativen Freiheiten des Angestellten durch formalisierte Kontrolltechniken, stärkere Arbeitsteilung und Standardisierung der Arbeitsabläufe weitgehend beschnitten. Die Disziplinierung der Büroarbeit erfuhr ihre Perfektion in dem »scientific management« des US-amerikanischen Ingenieurs Frederick Winslow Taylor, der auf der Grundlage von Zeit- und Bewegungsstudien das Büromobiliar und die Organisation der Innenräume nach Maßgabe höherer Effizienz und Funktionalität reorganisierte: Die alten Sekretäre wurden durch standardisierte Schreibtische ersetzt, auf denen jedes Formular und jedes Schreibgerät seinen festen Platz hatte. Diese fabrikartige Kodifizierung der Bewegungsabläufe wurde mancherorts durch eine Art Fließbandsystem unterstützt, das den Informations- und Kommunikationsfluss möglichst ohne intersubjektive Reibungsverluste kanalisieren sollte (Fritz 1982: 102). Die flachen Schreibtischplatten und die strenge Aufreihung der Schreibtische ermöglichte zudem eine allumfassende hierarchische und effiziente Überwachung der Angestellten. Das tayloristische Büroprogramm, das bis in die 1960 Jahre – und in manchen weniger »kreativen« Sparten wie etwa den Call Centern auch heute noch – in den großen amerikanischen Firmen dominierte, ist somit in erster Linie darauf ausgerichtet, die Körperbewegungen und Arbeitsabläufe der Individuen einzuschränken, zu optimieren und zu normalisieren, damit die vornehmlich repetitiven Bürotätigkeiten möglichst effizient ablaufen. Das tayloristische Arbeitssubjekt wird dabei nicht als ein emotional-sinnliches oder gar ästhetisch-kreatives Individuum adressiert, sondern lediglich als Rädchen in einer Büromaschinerie, dessen affektive Ablenkungen und individuellen Entscheidungsfreiheiten auf ein Mindestmaß reduziert werden müssen (ebd.: 102ff.)³³. Die im Taylorismus angelegte, streng hierarchische Struktur spie-

33 Dass sich die libidinösen Energien aber ihre eigenen Wege suchen, lässt sich an dem Phänomen des Büroflirts und den Ausnahmezuständen der Betriebsfeiern

gelt sich auch auf symbolischer Ebene wieder: So lässt sich der Status des Angestellten innerhalb der Firmenhierarchie unmittelbar an der Ausstattung und Größe des Büros sowie am Zuwachs an individueller Kontrolle über Beleuchtung und Temperaturregelung ablesen (Baldry 1999: 537; Larsen/Schultz 1990). Und auch in den Hollywoodfilmen der 1950er und 1960er Jahre ist der Aufstieg des kleinen Angestellten vom Großraumbüro über die eigene kleine Bürozeile bis hin zum repräsentativen Büro des leitenden Angestellten ein beliebtes Thema.³⁴ Aber selbst ein so eingeschränkter Handlungsraum wie das tayloristische Dispositiv wird von spezifischen Gegenprogrammen durchkreuzt: Zu den offensichtlichsten Anti-Strategien gehören etwa die individuelle Dekorierung des Arbeitsplatzes sowie die Nutzung von abgelegenen Kopierräumen, um informellen »Flurfunk« auszutauschen (Baldry 1999: 544). Auch die körperlich-psychischen Anpassungsschwierigkeiten, die in arbeitstypische Krankheiten – wie etwa das *sick building syndrome* (SBS), *tenosynovitis* und *repetitive strain injury* (RSI) (Myerson 2004: 196f.) – münden, können als eine unintendierte Folge des Raumprogramms und somit im weitesten Sinne als Gegenprogramm verstanden werden.

Vor dem Hintergrund des HRM wurde seit den 1960er Jahren das tayloristische Bürodispositiv in manchen Branchen aufgelockert: Die neuen Kommunikations- und Informationstechnologien führten erstens zu einer immensen Beschleunigung der Betriebsprozesse und machten die redundante Arbeit der Schreibkräfte überflüssig. Zweitens stellte die weltweite Krise der fordistischen Produktionsweise die starr bürokratische und arbeitsteilige Organisation der Großunternehmen in Frage. Wie bereits angedeutet, erforderten die neuen differenzierten Konsumpraktiken der neuen Mittelschicht und Jugendkultur ein radikales Umdenken auf der Ebene der Arbeitspraktiken, deren Aufgabe es nun nicht mehr war, die Produktion immer gleicher Waren administrativ zu steuern, sondern permanent neue symbolische Güter zu entwerfen (vgl. Reckwitz 2006: 502f.). Die zunehmende Bedeutung »immaterieller Arbeit« züchtete eine ganz neue Schicht gut ausgebildeter Experten heran – wie Werbe- und Marketingfachleute, Programmierer oder Unternehmensberater –, deren standardisierungsresistente Arbeitsweisen aus Sicht des psychologisch informierten HRM nicht mit der disziplinarischen Engstirnigkeit der tayloristischen Büroordnung zu vereinbaren waren. Allerdings fehlte den Interieurdesignern dieser Zeit wohl die nötige Phantasie für einen radikalen Bruch mit dem tayloristischen Prinzip. So entwickelten die Gebrüder Schnelle in den 1960er Jahren die sogenannte »Büroland-

erkennen. Zumindest letzteres ist in einem Büroalltag, der so tut, als sei er selbst eine Party, viel weniger attraktiv.

34 Billy Wilder: »The Apartment«, 1960; David Swift: »How to succeed in business without really trying«, 1967.

schaft« oder »office landscaping« (Duffy 1992: 11).³⁵ Allein schon der Begriff der Landschaft, der eher den modernen Topos der ästhetischen Kontemplation denn die Sprache des ökonomischen Rationalismus bedient, weist darauf hin, dass sich hier bereits ein ästhetisierendes Arbeitsprogramm Bahn bricht. Mithilfe einer losen Verteilung des Mobiliars sollten die symbolischen Statusdifferenzen aufgelockert werden und dekorative, wohnlichere Elemente – wie Topfpflanzen, Teppichböden, Bilder und lebendige Farben – wurden dazu eingesetzt, eine behaglichere, intimere Atmosphäre zu schaffen. Das postmoderne Arbeitssubjekt wurde somit nicht mehr einfach einem körperlich-disziplinarischen Drill unterworfen, sondern auch auf indirekter, affektiv-sinnlich Ebene angesprochen.³⁶ Zur selben Zeit verbreitete sich in Amerika eine weitere abgeschwächte Variante zum tayloristischen Büromodell, die bis heute noch das Erscheinungsbild der US-amerikanischen Bürowelt prägt: der Cubicle – d.h. kleine abgeteilte Büroparzellen, die im Gegensatz zum panoptischen Sichtbarkeitszwang und der visuellen Standardisierung der Schreibtischratten in den Großraumbüros ein geringes Maß an Privatsphäre und individueller Gestaltung zulassen. Der Film »office space« (1999)³⁷, der genauso wie die Filme der 1950er und 60er Jahre die Standardisierung und Farblosigkeit des Büroalltags problematisiert, lässt jedoch darauf schließen, dass diese »grauen Zellen« – die im Volksmund auch als Cubicle Farm bezeichnet werden – in ihrer subjektivierenden Wirkung keine maßgeblichen Differenzen zum klassisch tayloristischen Dispositiv aufweisen.

In den letzten Dekaden und vor allem seit dem Aufstieg der New Economy und Creative Industry in den 1990er Jahren hat sich diese Tendenz zur Individualisierung und Ästhetisierung von Büroräumen noch gesteigert – allerdings nicht in allen Wirtschaftszweigen, sondern lediglich in den privilegierten Branchen der Creative Class: den Werbe- und PR-Agenturen, im Grafik- und Produktdesign, der Softwareentwicklung und dem Social Networking sowie den Modeateliers und Architekturbüros. Dabei lassen sich zwei dominante Trends beobachten: Erstens greifen viele postmoderne

35 Für eine eingehendere Darstellung von *office landscaping* siehe auch Rumpfhuber (2009).

36 Dass dieses Büroprogramm an der Schwelle zwischen normalisierender Disziplinierung und postfordistischer Informalität steht und damit auch den Subjektivierungsentwürfen dieser Zeit entspricht, lässt sich auch gut an der US-amerikanischen Fernsehserie »Mad Men« nachvollziehen, deren Charaktere zwischen traditionellen Mustern und den neuen Lebensstilangeboten der »counter culture« hin- und hergerissen sind. Dass die Serie, die in einer Werbeagentur der 1960er Jahre spielt, so erfolgreich ist, mag in dem Bedürfnis der heutigen »Creative Class« begründet liegen, der eigenen Herkunft habhaft zu werden.

37 Mike Judge »Office Space« (1999). Siehe auch Tom Holerts (2000) schöne Interpretation.

Bürodispositive gezielt Accessoires und Raumkonzepte aus anderen sozialen Feldern – wie etwa Kunstgalerie, Hotellobby, Club oder Privatwohnung – auf, um durch eine gezielte Symbol- und Artefaktpolitik ein produktivitätssteigerndes »pleasure in work« und die subjektive Identifizierung mit dem Unternehmen zu erhöhen. Eines der ersten Büros dieser Art war das 1988 fertiggestellte Headquarter of Scandinavian Arline System (SAS) in der Nähe von Stockholm, das wie Benjamins Pariser Passagen als eine glasüberdachte Straße entworfen wurde, die neben Arbeitsräumen auch Bars, Shops, Restaurants, einen Swimmingpool und ein Gymnastikstudio umfasst und damit so erscheint, als sei es »as far away from Taylorism in aesthetic and organisational terms as one could get« (Myerson 2004: 199). Neben dieser »Disneyfizierung« (Ritzer) ist ein zweites Paradigma des postmodernen Bürodesigns das »cableless«, »nomadic« oder »non-territorial office«, das 1995 erstmals in der Londoner Werbeagentur St. Luke's umgesetzt wurde. Um der Flexibilität der projektbasierten Teamarbeit entgegenzukommen und die inspirierende Wirkung nichtformalisierter Arbeitsprozesse zu stimulieren, wurde hier grundsätzlich auf feste, individuelle Arbeitsplätze verzichtet. Die Mitarbeiter, zu deren Ausrüstung lediglich ein abschließbarer Spint, die Arbeitsmappe und ein schnurlosen Telefon gehörten, mussten sich jeden Morgen einen neuen Ort zum Arbeiten erschließen: »The three things you need to work at St Luke's are your locker, satchel and mobile phone.« (marketing director David Abraham; zit. in Turner/Myerson 1998: 120).

Auch bei der Sichtung einer Reihe neuerer Designkataloge, -zeitschriften und Internetblogs stößt man in Abhängigkeit von der jeweiligen Branche entweder auf ein themenparkartiges bzw. freizeitorientiertes Environment oder auf eine puristische, leicht zu variierende Raumstrukturierung. So zitiert die Innenraumgestaltung der klassischen kreativen Berufe wie der Mode, des Designs oder der Architektur, die seit jeher eine Affinität zum Kunstfeld besitzen, oftmals das bewährte modernistische Ausstellungskonzept des »white cube«. Analog zur konzentrierten Haltung der ästhetischen Kontemplation im Galerieraum scheinen hier die weißen Wände und einfachen Möbel genug Raum für den genialischen schöpferischen Prozess lassen zu wollen. In diesem Setting wird das kreative Arbeitssubjekt also eher im Sinne der klassischen bürgerlichen Ästhetik als ein quasi-körperloses, kognitives Wesen adressiert, dessen kreative Energien aus einer sinnlichen Neutralität erwachsen.³⁸ Diese Nähe zu den kunstfeldspezifischen Wahrnehmungs- und Repräsentationsformen wird auch auf bilddiskursanalytischer Ebene hergestellt: Die minimalistischen Bürodesigns werden in Katalogen und *coffee-table-books* oft wie Ausstellungen oder Raumskulpturen fotografiert – nämlich menschenleer und somit jenseits ihrer tatsächlichen und vielleicht auch unintendierten Aneignung.

38 Zur Ideologie der Körperlosigkeit im *white cube* siehe O'Doherty (1986).

Demgegenüber dominieren in der (Selbst-)Repräsentation³⁹ von Softwarefirmen, Internetdiensten, und Werbeagenturen eindeutig erlebnis- und affektorientierte Büroraumdesigns, die stilistische und spielerische Elemente aus der Freizeit- und Popkultur aufgreifen. Besonders bekannt ist die themenparkartige Spaßkultur bei Google: So wurden in Google Zürich beispielsweise Meetingbereiche und Arbeitsplätze eingerichtet, die an Eskimohütten, Schweizer Seilbahnen oder Beduinenzelte erinnern sollen, und es finden sich im ganzen Haus genügend Möglichkeiten, sich mit Sport, Wellness oder Spielzeug zu regenerieren. Weniger barock aber dafür umso stärker verbreitet in der Software- und Internetbranche sind die Interieurs, die die Codes der Skaterkultur reproduzieren: Graffiti und Streetart überziehen die wie Hausmauern gestalteten Wände, die »Guitar Hero«-Spielekonsole steht griffbereit in der Ecke und der Schreibtisch lässt genug Platz, um Skateboardtricks zu üben. Jenseits dieser extremen Gestaltungsstrategien findet man aber in fast allen Büros der »Creative Class« Sofas oder Sitzkissen, die zu einer eher lässigen Körper- und Arbeitshaltung verleiten⁴⁰, sowie ein »unkonventionelles«, gemeinschaftstiftendes Büroaccessoire, das in den Selbstdarstellungen der Mitarbeiter immer wieder eine zentrale Rolle einnimmt: der Kicker oder Billardtisch.⁴¹

Auch wenn sich diese teilweise exzessiven Interieurs nur in einigen wenigen exemplarischen Büros finden lassen, scheint sich hier dennoch in idealtypischer Weise eine allgemeine Tendenz von kreativökonomischen Dispositiven abzuzeichnen. Während das bis dato dominante tayloristische Büroprogramm in erster Linie auf eine disziplinarisch-behavioristische Konditionierung der Arbeitssubjekte sowie eine gestalterische Inszenierung von reiner, affektneutraler Funktionalität ausgerichtet ist und aufgrund dieser Starrheit gleichzeitig viele Anknüpfungspunkte für Gegenstrategien liefert, setzt das psychologisch informierte HRM auf eine quasi gegenteilige Artefakt- und Raumtechnologie. So werden hier gerade solche Elemente und Praktiken zur gezielten Stimulierung von kreativen Prozessen eingesetzt, die in der tayloristischen Gouvernamentalität dem arbeitsfernen Gegenprogrammen angehören, wie etwa die informelle Unterhaltung oder der heimliche Büroschlaf. In diesem Sinne erweitert das indirekte »management through feeling and form« nur scheinbar den Möglichkeitsraum der Subjek-

39 Auffällig in dieser Branche ist, dass viele der Mitarbeiter bereitwillig snapshots von ihren Arbeitsumgebungen ins Internet stellen, was auf eine hohe Identifikation mit der Arbeit schließen lässt.

40 Was in einer hierarchischen Organisation noch als Statussymbol galt, nämlich die Füße auf den Tisch zu legen, ist auch in den Selbstdarstellungen der Creative Class eine immer wieder abgebildete Körperhaltung – allerdings hier eher als Zeichen einer gewissen »Lässigkeit«, die demonstrieren soll, wie toll es ist, in einem so entspannten Büroumfeld zu arbeiten.

41 Diese Beobachtung macht auch Robert Schmidt (2007: 128f.).

te: Zwar hebt es die disziplinarischen Zwangsinstanzen auf, aber schiebt an deren Stelle die affektive Regulierung der Selbsttechnologien.

Dass ein solches Affektregime nicht nur auf Gegenliebe stößt und auch ein »Terror des Feel Good« seine spezifischen Gegen- und Entzugsstrategien provoziert, hat nicht nur Ehrenberg (2004) gezeigt. Ebenso beschreibt Warren (2008), dass ein Arbeitsplatz, der wie ein »funky« Spielplatz aussieht, auch ganz handgreifliche Aggressionen der Mitarbeiter auslösen kann (ebd.: 570). Welche weiteren Möglichkeiten der Umnutzung⁴² und affektiven Reprogrammierung von ästhetischen Technologien erfunden werden, lässt sich freilich nur mithilfe einer ethnografischen Analyse beleuchten. Es ist aber davon auszugehen, dass die Selbsttechnologien und affektiven Dynamiken der Subjekte nicht gänzlich in den Ästhetisierungsstrategien der neoliberalen Gouvernamentalität aufgehen.

LITERATUR

- Amin, Ash (1994): »Post-Fordism. Models, Fanatsies and Phantoms of Transition«, in: Ders. (Hg.): *Post-Fordism. A reader*, Oxford [u.a.]: Blackwell, S. 1-39.
- Baldry, Christopher (1999): »Space. The Final Frontier«, in: *Sociology* 33(3), S. 535-553.
- Böhme, Hartmut (1995): »Atmosphäre als Grundbegriff einer neuen Ästhetik«, in: Ders.: *Atmosphäre*, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 21-48.
- Boltanski, Luc/Chiapello, Ève (2003): *Der neue Geist des Kapitalismus*, Konstanz: UVK.
- Bourdieu, Pierre (1982): *Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilstkraft*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Brandes, Uta et al. (2009): *Design durch Gebrauch. Die alltägliche Metamorphose der Dinge*, Basel [u.a.]: Birkhäuser.
- Bröckling, Ulrich (2006): »Kreativität«, in: Ders. et al. (Hg.): *Glossar der Gegenwart*, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 139-144.
- Bröckling, Ulrich (2007): *Das unternehmerische Selbst. Soziologie einer Subjektivierungsform*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Bröckling, Ulrich et al. (2000): *Gouvernamentalität der Gegenwart. Studien zur Ökonomisierung des Sozialen*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Bühmann, Andrea (2005): »Das Auftauchen des unternehmerischen Selbst und seine gegenwärtige Hegemonialität. Einige grundlegende Anmerkungen zur Analyse des (Trans-) Formierungsgeschehens moderner Subjektivierungsweisen«, in: *Forum Qualitative Sozialforschung* 6(1), Art. 16.

42 So wird beispielsweise der gruppensdynamische Billardtisch in der Werbeagentur in Jan Kounens Film »39,90« (2007) als Mülleimer zweckentfremdet.

- Bührmann, Andrea/Schneider, Werner (2008): *Vom Diskurs zum Dispositiv. Eine Einführung in die Dispositivanalyse*, Bielefeld: transcript.
- Burchell, Graham et al. (Hg.) (1991): *The Foucault Effect. Studies in Governmentality*, London [u.a.]: Harvester Wheatsheaf.
- Butler, Judith (2001): *Psyche der Macht. Das Subjekt der Unterwerfung*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Chanlat, Jean-Francois (2006): »Space, Organisation and Management Thinking. A Socio-Historical Perspective«, in: Clegg, Stewart/Kornberger, Martin R. (Hg.): *Space, Organizations and Management Theory. Advances in Organization Studies*, Copenhagen: Copenhagen Business School Pr., S. 17-43.
- Chugh, Shalene/Hancock, Philip (2009): »Networks of aestheticization: The Architecture, Artefacts and Embodiment«, in: *Work Employment & Society* 23(3), S. 460-476.
- Clements-Croome, Derek (2006a): *Creating the Productive Workplace*, London [u.a.]: E. & F. N. Spon.
- Clements-Croome, Derek (2006b): »Indoor environment and productivity«, in: Ders. (Hg.): *Creating the productive workplace*, London [u.a.]: E. & F. N. Spon, S. 25-53.
- Czarniawska, Barbara/Hernes, Tor (Hg.) (2005): *Actor-Network Theory and Organizing*, Malmö [u.a.]: Liber.
- Dale, Karen (2005): »Building a Social Materiality: Spatial and Embodied Politics in Organizational Control«, in: *Organization* 12(5), S. 649-678.
- Dale, Karen/Burrell, Gibson (Hg.) (2007): *The Spaces of Organisation and the Organisation of Space. Power, Identity and Materiality at Work*, Basingstoke [u.a.]: Palgrave Macmillan.
- Delitz, Heike (2010): *Gebaute Gesellschaft. Architektur als Medium des Sozialen*. Frankfurt/Main [u.a.]: Campus.
- Donzelot, Jacques (1991): »Pleasure in Work«, in: Graham Burchell et al. (Hg.): *The Foucault Effect. Studies in Governmentality*, London [u.a.]: Harvester Wheatsheaf, S. 251-280.
- Duffy, Francis (1992): *The Changing Workplace*, London, Phaidon.
- Duffy, Francis/Powell, Kenneth (1997): *The new Office*, London: Conran Octopus.
- Ehrenberg, Alain (2004): *Das erschöpfte Selbst. Depression und Gesellschaft in der Gegenwart*, Frankfurt/Main [u.a.]: Campus.
- Eßbach, Wolfgang (2001): »Antitechnische und antiästhetische Haltungen in der soziologischen Theorie«, in: Lösch, Andreas et al. (Hg.): *Technologien als Diskurse*, Heidelberg: Synchron, S. 123-136.
- Farshchi, Mahtab Akhavan/Fisher, Norman (2006): »Emotion and the environment: the forgotten dimension«, in: Clements-Croome, Derek (Hg.): *Creating the productive workplace*, London [u.a.]: E. & F. N. Spon, S. 55-74.

- Fayard, Anne-Laure/Weeks, John (2007): »Photocopiers and Water-coolers. The Affordances of Informal Interaction«, in: *Organization Studies* 28(5), S. 605-634.
- Featherstone, Mike (1991): *Consumer Culture and Postmodernism*, London [u.a.]: Sage.
- Flam, Helena (2002): *Soziologie der Emotionen. Eine Einführung*, Konstanz: UVK.
- Florida, Richard (2002): *The Rise of the Creative Class. And how it's Transforming Work, Leisure, Community and EverydayLife*, New York: Basic Books.
- Forty, Adrian (1986): *Objects of Desire. Design and Society 1750-1980*, London: Thames and Hudson.
- Foucault, Michel (1973): *Archäologie des Wissens*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Foucault, Michel (1976): *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Foucault, Michel (1994): »Das Subjekt und die Macht«, in: Dreyfus, Hubert/Rabinow, Paul (Hg.): *Michel Foucault. Jenseits von Strukturalismus und Hermeneutik*, Weinheim: Beltz Athenäum, S. 243-261.
- Foucault, Michel (2003): »Das Spiel des Michel Foucault«, in: Ders.: *Schriften in vier Bänden. Dits et Ecrits. Bd. 3: 1976-1979*, hg. v. Daniel Defert und François Ewald, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 391-396.
- Foucault, Michel (2004): *Geschichte der Gouvernementalität II. Die Geburt der Biopolitik*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Foucault, Michel (2005): »Technologien des Selbst«, in: Ders.: *Schriften in vier Bänden. Dits et Ecrits. Bd. 4: 1980-1988*, hg. v. Daniel Defert und François Ewald, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 966-999.
- Fritz, Hans-Joachim (1982): *Menschen in Büroarbeitsräumen. Über langfristige Strukturwandlungen büroräumlicher Arbeitsbedingungen mit einem Vergleich von Klein- und Großraumbüros*, München: Moos.
- Gagliardi, Pasquale (Hg.) (1990): *Symbols and Artifacts. Views of the Corporate Landscape*, Berlin [u.a.]: de Gruyter.
- Gertenbach, L. (2007): *Die Kultivierung des Marktes. Foucault und die Gouvernementalität des Neoliberalismus*, Berlin: Parodos.
- Gregg, Melissa/Seigworth, Gregory J. (2010): *The Affect Theory Reader*, Durham: Duke University Press.
- Halford, Susan (2004): »Towards a Sociology of Organizational Space«, in: *Sociological Research Online* 9(1).
- Hall, Stuart (1997): »The Centrality of Culture. Notes on the Cultural Revolutions of our Time«, in: Thompson, Kenneth (Hg.): *Media and Cultural Regulation*, London [u.a.]: Sage, S. 207-226.
- Hardt, Michael (2003): »Affektive Arbeit«, in: Osten, Marion von/Bismarck, Beatrice von (Hg.): *Norm der Abweichung*, Zürich: Ed. Voldemeer [u.a.], S. 211-224.

- Hassard, John et al. (Hg.) (2000): *Body and Organization*, London [u.a.]: Sage.
- Hebdige, Dick (1979): *Subculture. The Meaning of Style*, London [u.a.]: Methuen.
- Hochschild, Arlie Russell (1983): *The Managed Heart. Commercialization of Human Feeling*, Berkeley [u.a.]: Univ. of California Press.
- Holert, Tom (2000): »Bühnenarbeiter. Das Schauspiel der Neuen Ökonomie«, in: Engelmann, Jan/Wiedemeyer, Michael (Hg.): *Kursbuch Arbeit. Ausstieg aus der Jobholder-Gesellschaft – Start in eine neue Tätigkeitskultur?*, Stuttgart [u.a.]: DVA, S. 259-269.
- Julier, Guy (2008): *The Culture of Design*, London [u.a.], Sage.
- Knirsch, Jürgen (1996): *Büroräume – Bürohäuser. Gelingt der Wandel zum Lebensraum Büro?*, Leinfelden-Echterdingen: Koch.
- Knoblauch, Hubert/Heath, Christian (1999): »Technologie, Interaktion und Organisation: die Workplace Studies«, in: *Schweizerische Zeitschrift für Soziologie* 25(2), S. 163-181.
- Knorr Cetina, Karin/Bruegger, Urs (2000): »The Market as an Object of Attachment. Exploring Postsocial Relations in Financial Markets«, in: *Canadian Journal of Sociology* 25(2), S. 141-168.
- Kracauer, Siegfried (1930): *Die Angestellten aus dem neuesten Deutschland*, Frankfurt/Main: Societäts-Verl.
- Krämer, Hannes (2011): »Kreativarbeit in spätmodernen Ökonomien«, in: Kubicek, Bettina et al. (Hg.): *Arbeitswelten im Wandel*, Wien (i.V.).
- Laing, Andrew et al. (Hg.) (1998): *New Environments for Working. The Redesign of Offices and Environmental Systems for New Ways of Working*, London: Construction Research Cooperation.
- Larsen, Janne/Schultz, Majken (1990): »Artifacts in a Bureaucratic Monastery«, in: Gagliardi, Pasquale (Hg.): *Symbols and Artifacts. Views of the Corporate Landscape*, Berlin [u.a.]: de Gruyter, S. 281-302.
- Lash, Scott/Urry, John (1994): *Economies of Signs and Space*, London [u.a.]: Sage.
- Latour, Bruno (1996): »Der Berliner Schlüssel«, in: Ders.: *Der Berliner Schlüssel. Erkundungen eines Liebhabers der Wissenschaften*, Berlin: Akademie Verlag, S. 37-51.
- Latour, Bruno (1999): »Factures/Fractures. From the Concept of Network to that of Attachment«. *Anthropology and Aesthetics* 36, S. 20–31.
- Latour, Bruno (2006): »Die Macht der Assoziationen«, in: Belliger, Andréa/Krieger, David J. (Hg.): *ANThology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie*, Bielefeld: transcript, S. 195-212.
- Law, John (2002): »Economics as Interference«, in: Du Gay, Paul/Pryke, Michael (Hg.): *Cultural Economy: Cultural Analysis and Commercial Life*, London [u.a.]: Sage, S. 21-38.
- Lazzarato, Maurizio (1998a): »Immaterielle Arbeit. Gesellschaftliche Tätigkeit unter den Bedingungen des Postfordismus«, in: Negri, Antonio et al.

- (Hg.): *Umherschweifende Produzenten. Immaterielle Arbeit und Subversion*, Berlin: ID-Verl., S. 39-52.
- Lazzarato, Maurizio (1998b): »Verwertung und Kommunikation. Der Zyklus immaterieller Produktion«, in: Negri, Antonio et al. (Hg.): *Umherschweifende Produzenten. Immaterielle Arbeit und Subversion*, Berlin: ID-Verl., S. 53-65.
- Lemke, Thomas (1997): *Eine Kritik der politischen Vernunft. Foucaults Analyse der modernen Gouvernementalität*, Berlin [u.a.]: Argument.
- Lemke, Thomas (2000): »Neoliberalismus, Staat und Selbsttechnologien. Ein kritischer Überblick über die ›governmentality studies‹«, in: *Politische Vierteljahresschrift* 41, 31-47.
- Linstead, Stephen/Höpfel, Heather (Hg.) (2000): *The Aesthetics of Organization*, London [u.a.]: Sage.
- Luff, Paul et al. (Hg.) (2000): *Workplace Studies. Recovering Work Practice and Informing System Design*, Cambridge [u.a.]: Cambridge University Press.
- Massumi, Brian (2002): *Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation*, Durham [u.a.]: Duke Univ. Press.
- Mckinlay, Alan/Starkey, Ken (1998): *Foucault, Management and Organization Theory. From Panopticon to Technologies of Self*, London [u.a.]: Sage.
- Menger, Pierre-Michel (2006): *Kunst und Brot. Die Metamorphosen des Arbeitnehmers*, Konstanz: UVK.
- Miller, Peter/Rose, Nikolas (1993): »Governing Economic Life«, in: Gane, Mike/Johnson, Terry (Hg.): *Foucault's new Domains*, London [u.a.]: Routledge, S. 75-105.
- Myerson, Jeremy (2004): »After Modernism. The Contemporary Office Environment«, in: Mckellar, Susie/Sparke, Penny (Hg.): *Interior Design and Identity*, Manchester [u.a.]: Manchester University Press, S. 191-208.
- Myerson, Jeremy/Ross, Philip (1999): *Das kreative Büro*, Stuttgart: DVA.
- O'Doherty, Brian (1986): *Inside the White Cube. The Ideology of the Gallery Space*, Santa Monica [u.a.]: Lapis Pr.
- Opitz, Sven (2004): *Gouvernementalität im Postfordismus. Macht, Wissen und Techniken des Selbst im Feld unternehmerischer Rationalität*, Hamburg: Argument-Verl.
- Prinz, Sophia/Schäfer, Hilmar (2008): »Kunst und Architektur. Materielle Strukturen der Sichtbarkeit«, in: Moebius, Stephan/Reckwitz, Andreas (Hg.): *Poststrukturalistische Sozialwissenschaften*, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 382-400.
- Rancière, Jacques (2006): *Die Aufteilung des Sinnlichen. Die Politik der Kunst und ihre Paradoxien*, Berlin: b-books.
- Raunig, Gerald/Wuggenig, Ulf (Hg.) (2007): *Kritik der Kreativität*, Wien: Turia + Kant.

- Reckwitz, Andreas (2006): *Das hybride Subjekt. Eine Theorie der Subjektkulturen von der bürgerlichen Moderne zur Postmoderne*, Weilerswist: Velbrück Wiss.
- Reckwitz, Andreas (2008a): »Die Erfindung des Kreativsubjekts. Zur kulturellen Konstruktion von Kreativität«, in: Ders.: *Unschärfe Grenzen. Perspektiven der Kulturosoziologie*, Bielefeld: transcript, S. 259-280.
- Reckwitz, Andreas (2008b): »Elemente einer Soziologie des Ästhetischen«, in: Ders.: *Unschärfe Grenzen. Perspektiven der Kulturosoziologie*, Bielefeld: transcript, S. 259-280.
- Reckwitz, Andreas (2010): »Der Kreative«, in: Moebius, Stephan/Schroer, Markus (Hg.): *Diven, Hacker, Spekulant. Sozialfiguren der Gegenwart*, Berlin: Suhrkamp, S. 248-260.
- Reckwitz, Andreas (2011): *Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung*, Berlin: Suhrkamp (im Erscheinen).
- Rose, Nikolas (1990): *Governing the Soul. The Shaping of the Private Self*, London [u.a.]: Routledge.
- Rose, Nikolas (1996): »Governing Enterprising Individuals«, in: Ders.: *Inventing our Selves. Psychology, Power and Personhood*, Cambridge: Cambridge University Press, S. 150-168.
- Rumpfhuber, Andreas (2009): *Architektur immaterieller Arbeit*, http://www.dcdr.dk/dk/Materiale/Publikationer/Andreas_Rumpfhuber_phda.pdf
- Schmidt, Robert (2007): »Die Verheißungen eines sauberen Kragens. Zur materiellen und symbolischen Ordnung des Büros«, in: Heisler, Eva et al. (Hg.): *Drohung und Verheißung. Mikroprozesse in Verhältnissen von Macht und Subjekt*, Freiburg i. Br. [u.a.]: Rombach, S. 111-135.
- Silverman, Kaja (2000): *World Spectators*, Stanford: Stanford University Press.
- Stäheli, Urs (2007): »Poststrukturalismus und Ökonomie. Eine programmatische Skizze der Affektivität ökonomischer Prozesse«, in: Arni, Caroline (Hg.): *Der Eigensinn des Materials. Erkundungen sozialer Wirklichkeit*, Frankfurt/Main [u.a.]: Stroemfeld, S. 503-520.
- Stegmeier, Diane (2008): *Innovations in Office Design. The Critical Influence Approach to Effective Work Environments*, Hoboken: John Wiley & Sons.
- Stewart, Matthew (2004): *The Other Office. Creative Workplace Design*, Amsterdam und Basel: Frame Publishers.
- Strati, Antonio (1999): *Organization and Aesthetics*, London [u.a.]: Sage.
- Strati, Antonio (2000): »The Aesthetic Approach in Organization Studies«, in: Linstead, Stephen/Höpfl, Heather (Hg.): *The Aesthetics of Organization*, London [u.a.]: Sage, S. 13-34.
- Sweet, Fay (1999): *Frog. Form Follows Emotion*, London: Thames & Hudson.
- Thrift, Nigel (2005): *Knowing Capitalism*, London [u.a.]: Sage.

- Thrift, Nigel (2007): *Non-Representational Theory. Space, Politics, Affect*, London [u.a.]: Routledge.
- Turner, Gavin/Myerson, Jeremy (1998): *New Workspace, New Culture. Office Design as a Catalyst for Change*, Aldershot: Gower.
- Voß, Günter G./Pongratz, Hans J. (1998): »Der Arbeitskraftunternehmer. Eine neue Grundform der Ware Arbeitskraft«, in: *Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie* 50(1), S. 131-158.
- Warren, Samantha (2002): »Show Me How it Feels to Work Here«. Using Photography to Research Organizational Aesthetics«, in: *Ephemera* 2(3), S. 224–245.
- Warren, Samantha (2008): »Empirical Challenges in Organizational Aesthetics Research. Towards a Sensual Methodology«, in: *Organization Studies* 29(4), S. 559-580.
- Warren, Samantha/Rehn, Alf (2007): »Messing up Organizational Aesthetics«, in: Jones, Campbell/ Bos, René ten (Hg.): *Philosophy and Organisation*, London: Routledge, S. 157-168.
- Welsch, Wolfgang (1996): »Ästhetisierungsprozesse – Phänomene, Unterscheidungen, Perspektiven«, in: Ders.: *Grenzgänge der Ästhetik*, Stuttgart: Reclam, S. 9-61.
- Witkin, Robert W. (1990). »The Aesthetic Imperative of a Rational-Technical Machinery. A Study in Organizational Control Through the Design of Artifacts«, in: Gagliardi, Pasquale (Hg.): *Symbols and artifacts. Views of the corporate landscape*, Berlin [u.a.]: de Gruyter, S. 325-338.
- Worthington, John (2006): *Reinventing the Workplace*, Oxford: Architectural Press.
- Zanoni, Patrizia/Janssens, Maddy (2006): »Diversity Management as Identity Regulation in the Post-Fordist Productive Space«, in: Clegg, Stewart R./Kornberger, Martin (Hg.): *Space, Organizations and Management theory. Advances in Organization Studies*, Copenhagen: Copenhagen Business School Pr., S. 92-112.

Design als soziotechnische Relation¹

Neue Herausforderungen der Gestaltung inter- und transaktiver Technik am Fallbeispiel humanoider Robotik

ROGER HÄUSSLING

I. HERAUSFORDERUNGEN DER TECHNIKWELT

Die gegenwärtigen Entwicklungen im Bereich der Technik stellen Grenzziehungen in Frage, die lange Zeit für unüberwindlich galten; sei es, dass durch Nanotechnologie die Grenzen zum menschlichen Körper verschwimmen, indem Nanopartikel direkt an menschliche Zellen angelagert werden, um dort spezifische Aufgaben zu erfüllen (z.B. die Zerstörung von Gehirntumorzellen); sei es, dass durch »smart home« Wände, Böden, Fenster, Heizkörper und viele andere häusliche Alltagsgegenstände »intelligent« werden und miteinander zu »kommunizieren« beginnen; sei es, dass selbstlernende Systeme aus sich heraus neue »Fähigkeiten« erschaffen, die auch für die Konstrukteure dieser Systeme nicht mehr vorhersehbar sind; oder sei es, dass Technik als vollgültiger Kooperationspartner in sozialen Situationen erscheint, wie im Fall der humanoiden Robotik. Dort, wo man keine soziotechnischen Relationen für möglich hielt, entstehen nun Schnittstellen, die nicht nur uns Menschen im Alltag, nicht nur die Sozial- und Kulturwissenschaften in Bezug auf ihre Gegenstandsbestimmung und Grundbegrifflichkeiten sondern auch die Designprofession im Hinblick auf das, was es zu gestalten gilt, vor völlig neue Herausforderungen stellen.

Design wird oftmals als Gestaltung von Schnittstellen definiert (vgl. z.B. Bonsiepe 1996; Baecker 2002: 155). Und Schnittstellen ergeben sich immer dort, wo Heterogenes aufeinander trifft und sich wechselseitig beeinflussen »möchte«. Mit anderen Worten werden Grenzen dann zu Oberflächen, die es für das Umfeld zu gestalten gilt. Jene Oberflächen können als »erfolgreich« gekennzeichnet werden, denen es gelingt, die Beeinflussungsabsichten in attraktive Befolgungsofferten für das Umfeld zu verwandeln, so dass das

1 Für wertvolle Hinweise danke ich Doris Blutner.

Umfeld sich auf dieses Design einlässt. Nichts anderes leisten Schalter, Regler oder Displays an technischen Geräten. Sie bringen die technische Komplexität zum verschwinden und eröffnen technischen Laien über ihre designte Symbolik und Materialbeschaffenheit die Möglichkeit, in den vollen ›Genuss‹ der technischen Wirksamkeit des betreffenden Geräts zu gelangen. Im Alltag braucht man sich nicht darum zu kümmern, wie ein Plasma-Fernseher rein technisch funktioniert, relevant ist nur, die designten Bedienfunktionen zu verstehen. Gelingendes Design ermöglicht uns also, auf uns artfremde Komplexität zuzugreifen, sie in unseren Alltag einzubauen, ohne dass wir sie verstehen müssen (vgl. auch Simon 1994).

Nun zielte die Eingangsüberlegung darauf, dass wir es in der Technikwelt bzw. soziotechnischen Welt mit völlig neuen Schnittstellen bzw. Grenzen zwischen Technischem und Nicht-Technischem zu tun bekommen, die es zu gestalten gilt:

- im Falle der inkorporierten Nanotechnologie mit unsichtbarem aber nicht minder wirksamem ›Molekulardesign‹;
- im Falle von »smart home« um ein auf mehrere ›technische Intelligenzen‹ verteiltes heterogenes ›Netzwerkdesign‹;
- im Falle der »selbstlernenden Systeme« um eine Art ›Metadesign‹ in dem Sinne, dass nicht mehr die Sache selbst designt werden kann, sondern vielmehr ein Möglichkeitsraum, in dem Sachen emergent erscheinen und sich selbst ein adäquates Design (zur Sicherstellung ihrer Anschlussfähigkeit) geben; und schließlich
- im Falle humanoider Roboter ein alle menschlichen Sinne gleichzeitig ansprechendes und zugleich wandelbares Prozessdesign soziotechnischer Konstellationen, oder kurz: ein ›Interaktivitätsdesign²‹, das bei sich wandelnden Gegebenheiten in der Lage ist, einen mehr oder weniger abrupten Gestaltwandel zu realisieren.

Wie sich zeigen wird, muss die humanoide Robotik, der hier die besondere Aufmerksamkeit gilt, dabei auch auf ein ›Metadesign‹ und auf ein ›Netzwerkdesign‹ (ggf. auch auf ein ›Molekulardesign‹) zurückgreifen, um ein derart anpassungsfähiges ›Interaktivitätsdesign‹ einlösen zu können. Weil die Robotik diese verschiedenen Gestaltungsansprüche vereint, wurde sie hier stellvertretend für die anderen Bereiche hoch avancierter technischer Entwicklungen als Fallbeispiel herausgegriffen (siehe Abschnitt IV).

Der Beitrag möchte die soeben angerissenen neuen Entwicklungen im Bereich der Technik aufgreifen und die Frage nach den neuen Schnittstellen

2 Neben Interaktionen bilden Interaktivitäten den zweiten essentiellen Typ sozialer Prozesse: Durch die Zwischenschaltung von zumeist technischen Medien können Interaktivitäten eine hohe räumliche und zeitliche Unabhängigkeit erlangen, und eine gewisse Entkopplung von sozialen Gegebenheiten (vgl. auch Bieber/Leggewie 2004).

und nach ihren sozialen und gesellschaftlichen Einbettungskonstellationen stellen. Im folgenden 2. Abschnitt soll deshalb ein techniksoziologisches Theorieangebot vorgestellt werden, das diese neuen Entwicklungen in der technischen, genauer soziotechnischen³ Welt adäquat zu erfassen erlaubt. Gemeint ist die Relationale Soziologie⁴, die in der Behandlung nicht-menschlicher Entitäten einen deutlichen Unterschied zur Akteur-Netzwerk-Theorie Bruno Latours, Michel Callons und John Laws (im Folgenden kurz: ANT) sowie zur so genannten pragmatistischen Technikforschung markiert. Die für die folgende Argumentation relevanten Grundzüge der Relationalen Soziologie werden ebenso erörtert, wie der entscheidende Unterschied zu diesen beiden techniksoziologischen Ansätzen. Im 3. Abschnitt wird dann ein Designbegriff vorgestellt, der als ein Grundbegriff Relationaler Soziologie (vgl. auch Häußling 2006: 63ff.; 2010b) verstanden wird. Dieser Designbegriff hat sich bereits in einer soziologischen Begleitforschung zur Entwicklung eines humanoiden Robotersystems bewährt. Anhand dieses Fallbeispiels avancierter Soziotechnik sollen im 4. Abschnitt die oben angeführten Fragen nach den neuen Schnittstellen und nach ihren sozialen und gesellschaftlichen Einbettungskonstellationen beantwortet werden. Der Beitrag endet mit einem Ausblick.

II. ZUR TECHNIKSOZIOLOGISCHEN PERSPEKTIVE

Die Frage, welchen Stellenwert technische Artefakte in ihren Wirkungen auf Soziales besitzen, durchzieht nicht nur die Techniksoziologie schon lange;

-
- 3 Mit »soziotechnisch« soll eine mittlere Position markiert werden, die sowohl einen Technikdeterminismus (= technische Entwicklung determiniert gesellschaftlichen Wandel) als auch eine sozialkonstruktivistische Sicht auf Technik (= Technik als sozialer Aushandlungsprozess) ablehnt und stattdessen von einem zirkulären Prägungszusammenhang zwischen Technik und Gesellschaft/Sozialem ausgeht (vgl. z.B. Rammert 2003).
 - 4 Die Relationale Soziologie ist eine paradigmatische Perspektive der Netzwerkforschung. Sie arbeitet konsequent die theoretischen Implikationen der formalen Netzwerkanalyse zu einem soziologischen Forschungsparadigma aus. Wichtige Vertreter dieser Denkrichtung sind Harrison C. White, Ronald L. Breiger, John Levi Martin, Mustafa Emirbayer, Ann Mische, John Mohr, John Padgett, Christopher Ansell, aber auch Andrew Abbott und Charles Tilly. Ihnen gemeinsam ist die Prämisse, nicht von Individuen oder gesamtgesellschaftlichen Größen auszugehen, sondern von Relationen, also dem »Dazwischenliegenden«: der Welt sozialer Beziehungen, Netzwerke und Figurationen. Die Relationale Soziologie bezieht also eine »mittlere Theorieposition«. Eine komprimierte Einführung in die Relationale Soziologie findet sich in Häußling (2010a), eine ausführliche Darstellung der gegenwärtigen Breite relational soziologischer Forschung in Fuhse/Mützel (2010).

sie reicht sogar weit in die Anfänge der Soziologie zurück. Entsprechende Überlegungen finden sich nämlich bereits bei Marx (1969), Durkheim (1961) und Weber (1980). Während Marx und Durkheim den technischen Artefakten durchaus eine wirkungsträchtige Bedeutung für die Gesellschaft zusprechen (einmal als Produktivkraft gesellschaftlicher Entwicklung, einmal als »soziale Tatsache« im Sinne einer sozialen Institution), weist Weber jegliche »Sozialität« der Technik zurück. Für ihn kann sie allenfalls Anlass oder – modern ausgedrückt – Medium sozialen Handelns sein.

Nun haben gerade die Diskussionen um die ANT und pragmatistische Technikforschung diese Debatte neu aufleben lassen.⁵ Dieses Revival hat nicht zuletzt gegenstandsbezogene Gründe: Die Technik selbst hat sich grundlegend gewandelt. Um dies zu verdeutlichen, ist Rammerts (2003: 296) Einteilung der Technik nach unterschiedlichen Aktivitätsniveaus sehr dienlich: Waren bis hinein in das 20. Jahrhundert nur »passive Techniken« (Werkzeuge) und »aktive Techniken« (mit Antriebstechnik (Motoren) versehene Maschinen) im Einsatz, entstanden mit dem Aufkommen der Mikroelektronik, Sensortechnik, Computertechnologie und Informatik »reaktive Techniken«, die umweltsensitiv agieren. Für Rammert bilden die »interaktiven Techniken« den gegenwärtigen Stand der Technik, während die »transaktiven Techniken« noch weitestgehend Zukunftsmusik bilden. Das Spezifische »interaktiver Techniken« ist, dass sie über wechselseitige Abstimmungen situationsadäquate Lösungen erarbeiten (z.B. so genannte »Multiagentensysteme«, die auch im Börsengeschehen eingesetzt werden). »Transaktive Techniken« stellen demgegenüber »intelligente« Systeme dar, »die im Hinblick auf die Wechselwirkung von Eigenaktion, Fremdaktion und Gesamtaktion Ziel-Mittel-Relationen selbstständig reflektieren und verändern« (ebd.). Hier kann es im Laufe der Nutzung derartiger »transaktiver Technik« zu völlig neuen soziotechnischen Lösungen kommen, die federführend von der Technik ausgehen.

Je »inter- bzw. transaktiver«, also je komplexer, verteilter und selbstlerner nun technische Artefakte werden, umso dringlicher muss ihr Intervenieren in soziale und gesellschaftliche Prozesse und Konstellationen soziologisch reflektiert werden. Auch wenn die ANT ihre Aussagen für jegliche Technik formuliert und sie selbst oftmals mit recht archaisch anmutenden Beispielen der Technikwelt (wie z.B. die Tür oder der Schlüsselanhänger) aufwartet, bekommen ihre Aussagen besondere Brisanz, wenn es um die Substituierung menschlicher durch technische Kognition bzw. »Intelligenz«

5 Früher ansetzende Vorstöße, etwa von Marx (1969), Freyer (1928), Schmalenbach (1927), Linde (1972), blieben interessanterweise Randphänomene, obwohl sie ähnlich weit reichende Implikationen für die Soziologie im Bezug auf die Berücksichtigung technischer Artefakte wie die ANT bereithielten. Erst letzterer gelang es mit ihrem radikalen Symmetrieprinzip (s.u.), die Diskussion weg von einer rein techniksoziologischen Debatte hin zu einer Kontroverse um eine Neubegründung der Soziologie schlechthin zu bewegen.

geht. Ihr Theorieangebot ist radikal, versucht sie doch die Verteilung von Aktivität auf menschliche und nichtmenschliche Entitäten konsequent symmetrisch zu behandeln. Um mit dieser symmetrischen Behandlung ernst zu machen, hat die ANT eine eigene Begrifflichkeit eingeführt:

»All the shifts like ›actant‹ instead of ›actor‹, ›actor network‹ instead of ›social relations‹, ›translation‹ instead of ›discovery‹ [...] are derived because they are hybrid terms that blur the distinctions between the really social and human-centered terms and the really natural and object-centered repertoires.« (Callon/Latour 1992: 347)

Übersetzungen können dabei als Einwirkungen aufgefasst werden, die Rückwirkungen implizieren. Auf diese elementaren Operationen fokussiert die ANT, um damit die Aktanten, ihre Relationen untereinander und das sich etablierende Übersetzungsnetzwerk als Ergebnis wechselseitiger Assoziierungs- und Substitutionsversuche in den Blick zu nehmen. Damit kommt es zu einer faktischen Nivellierung zwischen Mensch und gestaltetem Objekt – und folglich zu einer Entgrenzung des Sozialen mit entsprechend weit reichenden Konsequenzen.

Die ANT hat sehr zögerlich überhaupt nur zugestanden, dass menschliche und nichtmenschliche Aktanten Unterschiedliches in die Netzwerke einbringen (vgl. z.B. die entsprechende Kritik von Pickering 1993). Außer diesem Zugeständnis tauchen diese Unterschiede konzeptuell nicht mehr auf (vgl. Rammert 2003: 307). Die Frage also, wie Technik gestaltet und ›ummantelt‹ werden muss, damit sie für den menschlichen Körper inklusive seines Wahrnehmungsvermögens und für die kulturellen und kontextuellen Interpretationsmuster ankoppelbar wird, bleibt völlig ausgespart. Demgegenüber soll es in dem vorliegenden Beitrag gerade darum gehen, wie die Unterschiede in den Aktionsweisen füreinander anschlussfähig gemacht werden. Gerade weil die Technik immer »inter- bzw. transaktiver« wird, müssen die prinzipiellen Unterschiede zwischen menschlichen, sozialen⁶ und technischen Beteiligten dezidiert herausgearbeitet werden, um zu verdeutlichen, wie dieses Heterogene füreinander anschlussfähig gemacht werden kann und welche Wandlungen bezüglich sozialer und gesellschaftlicher Prozesse mit dieser neuen Soziotechnik einhergehen.

Wie Ingo Schulz-Schaeffer (2000: 140f.) dezidiert aufzeigt, kann die ANT auch in ihren empirischen Studien nicht das einlösen, was sie selbst mit dem verallgemeinerten Symmetrieprinzip eigentlich einfordert. Hinter dem Rücken der Symmetrie realisiert die ANT vielmehr implizite Vorabentscheidungen, welche Aktanten aufgrund ihres Einflusspotentials zu berücksichtigen sind. Durch die Ausblendung der Unterschiede können dann diese verschieden dimensionierten Einflüsse nicht sachadäquat empirisch erfasst

6 Unstrittig können z.B. Gruppen und Organisationen derartige »soziale Beteiligte« sein. Allerdings versteht die Relationale Soziologie auch Personen als soziale Identität von Menschen.

werden, um das konkrete Ineinandergreifen menschlicher und nichtmenschlicher Aktivität transparent zu machen. Vielmehr kommen diese unterschiedlich dimensionierten Einflüsse unkontrolliert in die empirischen Beschreibungen der ANT hinein (vgl. Schulz-Schäffer 1998: 142f.). Mit anderen Worten bietet die ANT keinen überzeugenden Zugang zu den Interaktivitäten, mit denen die Beziehungen und Einbindungen (»enrolments«) von Aktanten produziert und modifiziert werden (vgl. Rammert 2003: 307). In dem vorliegenden Beitrag werden diese korrekturbedürftigen Sachverhalte angegangen und diesbezüglich weiterführende Möglichkeiten eines empirischen Zugangs vorgestellt. Beides lässt sich jedoch erst durch einen operationalisierbaren Designbegriff gewinnen.

Demgegenüber versucht die pragmatistische Technikforschung über einen abgestuften Handlungsbegriff das Problem der Entgrenzung des Sozialen zu entgehen und gleichzeitig die mitgestaltende Komponente von avancierten Techniken in eine erweiterte Soziologie zu integrieren. Rammert und Schulz-Schaeffer (2002: 43ff.) unterscheiden dabei drei Ebenen des Handelns: Auf der untersten ist Handeln ein Bewirken von Veränderungen im kausalen Sinne. Auf dieser Ebene »fallen Unterschiede zwischen den menschlichen und nicht-menschlichen Akteuren weniger ins Gewicht« (ebd.: 44). Die mittlere Stufe bildet das »Auch-Anders-Handeln-Können« (ebd.: 45). Dieser Rubrik müsste man »interaktive Techniken« (siehe Abschnitt 1) zuordnen, da sie situationsadäquat agieren. Die höchste Ebene des Handelns bilden nach Ansicht der beiden Autoren Handlungen, denen eine Intentionalität unterstellt werden kann. Hier können beispielsweise selbstlernende technische Systeme Entscheidungskalküle erzeugen, die von außen betrachtet so wirken, als ob eine Intention vorläge. Wie im zwischenmenschlichen Bereich reicht hier aus, eine Intention zu unterstellen, um diesen Grad der Handlungsträgerschaft festzulegen. Die pragmatistische Frage lautet dann, je nach konkreter soziotechnischer Konstellation zu klären, in welcher Handlungsform die Technik beteiligt ist. Zwar betonen Rammert und Schulz-Schaeffer, dass Technik nur in den seltensten Fällen auf der dritten und damit höchsten Ebene des Handelns anzusiedeln ist, allerdings gestehen sie damit trotzdem prinzipiell zu, dass menschliches Handeln in technisches auf allen dargelegten Ebenen übersetzt werden kann, was zu einer konsequenziellen Nivellierung von Technischem, Menschlichem und Sozialem führt.⁷

7 Auch die Verwendung des durch die lange Tradition philosophischer und soziologischer Konzepte hoch aufgeladenen Handlungsbegriffs wird hier als problematisch angesehen. Dieses Unbehagen rührt nicht nur aus den Spiegelfechtereien her, die sich aufgrund der implizierten Missverständnisse, die sich z.B. an der Intentionalität des Handelns entzünden, ergeben. Es betrifft vor allem die Unterstellung eines einheitlichen Begriffs für menschliche, soziale und technische Aktivität, die bereits auf eine Nivellierung zusteuert. Diesen Problemen kann man durch den jetzt darzustellenden Theorieansatz entgehen.

Diesen beiden Theorieansätzen – ANT und pragmatistische Technikforschung – steht ein Ansatz gegenüber, der die Heterogenität selbst als Ausgangspunkt wählt und nach der Relationalität des Heterogenen fragt. Die Wurzeln eines solchen Denkens lassen sich auf Simmels (1992: 51) Postulat zurückführen, dass »[d]ie Art des Vergesellschaftet-Seins [...] durch die Art seines Nicht-Vergesellschaftet-Seins« bestimmt oder mitbestimmt ist. Soziales ist also eingebettet in Nichtsoziales, von dem es mitgeprägt wird. Aus dieser Perspektive ist die Hoffnung hinfällig, fein säuberlich zwischen Sozialem und Nichtsozialem trennen zu können. Infolgedessen ist man bei der Deutung des Sozialen auch auf die Analyse der Relationen des Sozialen zum Nichtsozialen verwiesen.⁸ Zur adäquaten Deutung dieser Relationalität bietet die abstrakte Begrifflichkeit von White (1992) den wohl viel versprechendsten Ansatzpunkt.⁹ Da Netzwerke anders als Systeme keine klaren Grenzen besitzen (vgl. Baecker 2006: 45), benötigen sie, um sich im turbulenten Umfeld zu behaupten, »Kontrollprojekte« (White 1992), die darüber entscheiden, welche Einflussnahmen von außen gewährt werden und welche das Netzwerk selbst nach außen lanciert. Nur so bilden sich relativ stabile Identitäten. Dabei ist für White (ebd.: 6) eine Identität irgendeine Quelle von Aktivität, der ein Beobachter eine Intention unterstellt. Identitäten können unterschiedlich skalierte Einheiten sein, z.B. Personen, soziale Gruppen, Organisationen oder Nationalstaaten. Identitäten sind für ihn gleichsam Nebenprodukte der Kontrollbemühungen, welche die Zufälligkeiten und Unregelmäßigkeiten in ihrem Umfeld einzudämmen versuchen. Es lassen sich – nach White – drei Typen von Kontrollstrategien ausmachen:

- (1) »Social ambage« (ebd.: 106f.) stellt ein »soziales Manöver« (Azarian 2005: 69) dar, indem Identitäten über das Ausnutzen bestehender Relationen andere Identitäten in direkter oder indirekter Form zu beeinflussen versuchen. Darunter fallen also alle Interaktions- bzw. Interaktivitätsbeiträge, die man den Netzwerkidentitäten zurechnet.
- (2) »Cultural ambiguity« (White 1992: 103ff.) entsteht aus einer interpretativen Flexibilität der sozialen Gegebenheiten (vgl. ebd.: 112). Das Hauptziel dieser Bemühungen besteht darin, die Verbindung möglichst offen für verschiedene Interpretationen bzw. Bewertungen zu halten, um Raum für eigene Manöver zu erlangen. Demzufolge sind auch »stories« über andere Identitäten, über Beziehungen oder über soziale Konstellationen, in die man eingebettet ist, als Kontrollprojekte zu begreifen. Eine Beziehung beispielsweise als Freundschaft zu kennzeichnen, bedeutet

8 Die Forderung Durkheims (1897: 185f.), Soziales nur durch Soziales zu erklären, bildet dazu die Gegenposition; sie dominierte seither die soziologische Sichtweise.

9 Auch bei White (1992: 20) findet sich der Simmel'sche Gedanke, dass das Soziale in Nichtsoziales eingebettet ist und von diesem mitgeprägt wird.

die Sicherstellung wechselseitiger Einflussnahmen (also Kontrollprojekte) auf Basis dezidierteter Erwartungshaltungen im Medium Vertrauen. Vor diesem Hintergrund wird von einer kulturellen Wende der Netzwerkforschung gesprochen, weil damit kulturell vermittelte Bedeutungsstrukturen und Symboliken, auf welche die Interpretationen und Bewertungen zurückgreifen, Eingang in die Betrachtung sozialer Netzwerke gefunden haben.

- (3) Dem »De-coupling« (ebd.: 12f.; 111f.) kommt eine fundamentale Bedeutung innerhalb von Netzwerken zu, da das Kappen von Verbindungen die (friedliche) Koexistenz von verschiedenen unabhängigen Aktionsfeldern ermöglicht. »De-coupling« stellt für White eine Form der Kontrollversuche dar, die alles Unerwünschte in den Netzwerkprozessen abblocken. Das Entkoppeln kann zeitweise oder dauerhaft erfolgen, ebenso wie vollständig oder partiell.

Da nach White alle Identitäten bestrebt sind, Kontrollprojekte zu realisieren, stellt das Soziale nichts anderes als den Austragungsort dar, wo sich diese Projekte mehr oder weniger zufällig begegnen und teils überlagern.

Die Relationale Techniksoziologie greift nun diese Grundgedanken Whites auf und bezieht sie auf hybride Relationen, d.h. Relationen zwischen Sozialem und Technischem. Ihr zentraler Vorschlag geht dahin, soziotechnische Relationen ebenfalls als Kontrollprojekte zu begreifen. Augenscheinlichste Beispiele für das Wirksamwerden der Technik als Kontrollprojekt bilden Großtechnologien, wie das Elektrizitätsnetz oder das Internet, von denen sich die Gesellschaft in umfassender Weise abhängig gemacht hat. Und in umgekehrter Richtung bilden Küstenschutzmaßnahmen wie Deiche und Dämme Kontrollmöglichkeiten gegenüber der Natur, um die Gesellschaft durch Technik vor den Gezeiten und Sturmfluten zu schützen. Aber auch jeder Einbau von Technik in den sozialen Alltag, angefangen von der Waschmaschine bis hin zum Privat-PC, bewirkt eine grundlegende Änderung eingespielter sozialer und kultureller Verhaltensweisen. Spätestens seit den SCOT-Ansätzen¹⁰ ist augenscheinlich geworden, dass diese Beeinflussung bidirektional ist (vgl. Bijker/Hughes/Pinch 1984). D.h., was eine technische Neuerung ist, wie sie in die Alltagspraxen der Menschen eingebaut wird, ist mehr oder weniger variabel. Und erst diese Aushandlungs- und Aneignungsprozesse (= Kontrollprojekte) bringen Technik im sozialen Kontext überhaupt zum Funktionieren. An diese Überlegungen anknüpfend kann postuliert werden, dass ein wechselseitiges Kontrollprojekt am Werke ist, dessen Wirksamwerden dazu führt, dass sich soziale und technische Identitäten in einem soziotechnischen Arrangement positionieren.

Die hier im Vordergrund stehende These ist nun, dass sich bei »inter- und transaktiver Technik« Kontrollstrategien des »ambage« als auch solche der »ambiguity« in vergleichbarer Form beobachten lassen müssen, wie es

10 SCOT steht für »Social Construction of Technology«.

bei Relationen zwischen sozialen Identitäten der Fall ist. Um der phänomenbezogenen Spezifik einer Relation zwischen Sozialem und Technischem gerecht zu werden, soll in diesem Zusammenhang von »socio-technical ambage« und »technocultural ambiguity« die Rede sein.

Wie hat man sich derartige Kontrollprojekte nun konkret bei »inter- und transaktiver Technik« vorzustellen? Die auf soziotechnische Interaktivität ausgerichteten technischen Operationen (= »socio-technical ambage₁«, kurz: sa_1) resultieren aus einer Aktorik und verkörperten Kognition. Sie müssen von der sozialen Identität bzw. Person als Versuche, sich in das laufende Geschehen einzuklinken, gedeutet werden (= »technocultural ambiguity₁«, kurz: ta_1), um als relevante Beiträge zu erscheinen. Umgekehrt müssen Aktivitäten von sozialen Identitäten bzw. Personen (= »socio-technical ambage₂«, kurz: sa_2) seitens der »inter- bzw. transaktiven Technik« identifiziert, analysiert und bewertet werden (= »technocultural ambiguity₂«, kurz: ta_2). Die Interpretationen beruhen auf Sensorik und Algorithmen der KI (Künstlichen Intelligenz) und VKI (Verteilten Künstlichen Intelligenz). D.h., wenn eine Technik eine Umweltwahrnehmung, eine Prozedur zu deren Auslegung und Bewertung sowie eine darauf sensitiv abgestimmte Aktorik hat, können soziotechnische Kontrollprojekte im Sinne einer Kooperation in Gang kommen (vgl. Abbildung 1).

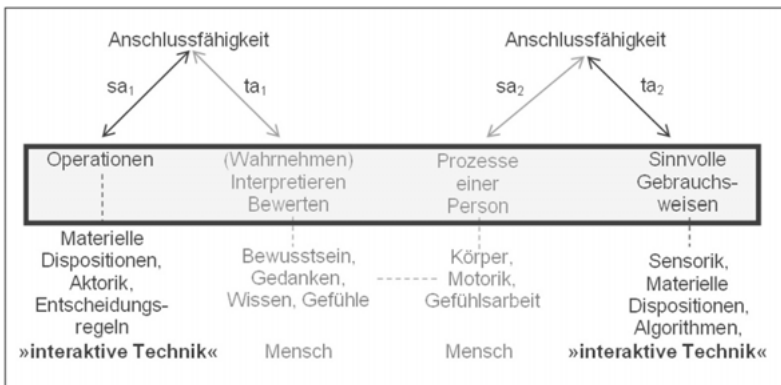


Abb. 1: Verschränkung der zwei Interaktivitätsbeiträge sa_x und ta_x

An diesen Beschreibungen sollte zum Einen deutlich geworden sein, dass technische Identitäten und Personen Unterschiedliches in die Netzwerkprozesse einbringen. Während bei Personen so etwas wie »mindfulness« (Weick/Sutcliffe 2003) ein Alleinstellungsmerkmal darstellt – also Empfinden zu können, ein Zusammenhangs- und schließendes Denken zu besitzen, mit komplexen Situationen umzugehen und kreative Entscheidungen in Unsicherheit zu treffen –, sind bei technischen Identitäten die immense Rechenleistung, eine Unermüdlichkeit ihres Operierens sowie die hohe Präzision ihres Bewirkens als einige wesentliche Spezifika hervorzuheben.

Es gilt nun, genau diese heterogenen Fähigkeiten in den ablaufenden sozio-technischen Prozessen so aufeinander zu beziehen, dass Anschlussfähigkeit erzeugt wird. Genau diese Aufgabe übernimmt das Design – und zwar in beide Richtungen. D.h., nicht nur die Techniken sind designt, sondern auch die Kommunikationsofferten sozialer Identitäten bzw. Personen (siehe Abschnitt 3).

Zum Anderen geht es um eine Reformulierung des Sozialen schlechthin als relationales Ereignis: Egos Beitrag zu den ablaufenden Prozessen (sa_1 oder sa_2), der durch Alter gedeutet wird (ta_1 oder ta_2), und der Beitrag Alters, der durch Ego gedeutet wird, verschränken sich nur dann dauerhaft anschlussfähig zu Interaktivitäten, wenn beide Beitragstypen ihren jeweiligen Part spielen. Interaktionen bzw. Interaktivitäten haben mit anderen Worten unauflöslich eine kognitive und eine materielle Seite (vgl. auch Kreckel 1992), so dass sich eine soziologische Theorie der Interaktion und Interaktivität ›zwischen‹ beiden aufzuhalten hat – und nicht etwa die eine Seite zugunsten der anderen unterschlägt. Kein Prozess hat per se den Status, eine Interaktion bzw. Interaktivität zu sein. Hierzu ist eine geglückte Relationierung dieser beiden Beitragstypen (sa_x und ta_x) erforderlich, die als Keimzelle (im Sinne einer ›Urrelation‹) des Sozialen bzw. Soziotechnischen überhaupt begriffen werden kann (vgl. Häußling 2006: 105ff.). Es handelt sich um komplementäre Hälften, die als konstruktive Leistungen von verschiedenen Identitäten sich verkoppeln, so dass ein Beitrag als Handlung, Kommunikation oder Operation erscheint. Dabei ist zu berücksichtigen, dass jede beteiligte Identität im Netzwerk eine eigene Positionen einnimmt, eine spezifische ausschnittshafte (Deutungs-)Perspektive besitzt und ›nur‹ über ein bestimmten Satz an Eingriffsmöglichkeiten verfügt (vgl. Granovetter 1985). In einer Identität kann entweder Leben oder Strom ›toben‹; sie kann mit menschlichen Sinnen und Bewusstsein oder spezieller Sensorik und Algorithmik ausgestattet sein; das Verarbeitete setzt sich in ihr in Expressionen oder Aktorik um.

III. EIN RELATIONAL SOZIOLOGISCHER DESIGNBEGRIFF

In Abschnitt 1 wurden die neuen Herausforderungen umrissen, die sich durch neue Grenzverschiebungen zwischen dem Technischen und dem Nichttechnischen (insbesondere dem Sozialen) ergeben: Völlig neue Schnittstellen zwischen Heterogenem gilt es angesichts dieser Grenzverschiebungen zu gestalten, die ein neuartiges Design erfordern. In Abschnitt 2 wurde in Abgrenzung zur ANT und pragmatistischen Technikforschung die Theorie der Relationalen Soziologie vorgestellt, die in der Lage ist, ausgehend von heterogenen Konstellationen das Ineinandergreifen unterschiedlicher Aktivitätstypen in den Fokus der Betrachtung zu rücken. In dem nun folgenden Abschnitt 3 soll gezeigt werden, dass die Einführung eines Design-

begriffs die zentrale Frage umfassend zu beantworten erlaubt, wie diese heterogenen Identitäten sich wechselseitig durch Kontrollprojekte beeinflussen und somit Eigenes an Nichteigenes, das ganz anderen Prinzipien folgen kann, ankoppeln können.

Dabei ist zu berücksichtigen, dass designte Objekte nicht nur gestaltet sind, sie ›wirken‹ auf ihr Umfeld auch gestaltend und sind darüber hinaus weiteren Gestaltungen (z.B. den Aneignungsprozessen ihrer Nutzer) ausgesetzt. Denn aufgrund designter Objekte ändern Menschen ihre alltäglichen Praktiken. Gleichzeitig fordern diese Objekte zu individueller Aneignung auf – sie werden dadurch bedeutungsmäßig aufgeladen. Insofern kann man mit Bonsiepe (1996: 25) sagen, dass es im Design um das »Erfinden neuer Sozialpraktiken im Alltag« geht. Will man diesen gestaltenden Aspekt hervorheben, bietet es sich an, statt von Schnittstelle (vgl. Abschnitt 2) von einem Arrangement¹¹ zu sprechen, als einer sozialen Form Soziales an Nichtsoziales zu knüpfen (vgl. Häußling 2010b). Dabei werden in Anlehnung an Baecker (2002: 155) die wesentlichen Verknüpfungselemente in dem menschlichen Körper, dem Bewusstsein, der Technik und dem Sozialen gesehen. Diese Verknüpfung heterogener Elemente ist gestaltet und wirkt gestaltend auf ihre Elemente zurück. Relational betrachtet handelt es sich um einen wechselseitigen Positionierungsprozess.

Um die physischen und psychischen Dispositionen der menschlichen Nutzer in grundsätzlicher Weise zu beschreiben (also die gerade bezeichneten Verknüpfungselemente Körper und Bewusstsein), kann auf die philosophische Anthropologie zurückgegriffen werden (vgl. Scheler 1995; Plessner 1975; Gehlen 1986). Der Mensch als organisches »Mängelwesen« (Herder) muss sich, um sein Leben zu führen, überhaupt erst eine ihm gemäße Welt schaffen: Das künstliche Umfeld der Gesellschaft und Kultur.¹² Dies impliziert, dass er zur Selbstvermittlung stets Umwege gehen muss. Er lebt nicht unmittelbar wie das Tier, eingebettet in einer ökologischen Nische, sondern ›vermittelt‹ an einem selbst geschaffenen Ort. Da der Mensch nicht festgelegt ist, was er sein kann, wird jede selbst geschaffene Welt früher oder später zu einer Einengung seiner Möglichkeiten (vgl. Plessner 1975: 333f.). Das dynamisierende Element kultureller und gesellschaftlicher Entwicklung ist damit der Mensch selbst – genauer seine spezifischen Dispositionen als »Sonderentwurf der Natur« (Gehlen 1986: 15). Aus dem Zwang, eine ihm

11 Der Begriff »Arrangement« hebt dabei – laut Duden – einerseits reflexiv auf die Gestaltung im Sinne einer kreativ-künstlerischen Anordnung und andererseits auf den Aspekt einer »Übereinkunft«, sprich eines wechselseitigen aufeinander Einlassens ab.

12 Nicht von ungefähr handelt es sich bei den drei Protagonisten der philosophischen Anthropologie in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts gleichzeitig auch um Soziologen. Die ›natürlichen‹ Dispositionen sind so geartet, dass der Mensch lebensnotwendig auf das Soziale, Gesellschaftliche und Kulturelle angewiesen ist.

gemäße Welt überhaupt erst zu schaffen, wird eine Einengung seines Menschseins, die nach Gestaltung neuer Welten in und aus Künstlichkeit verlangt. Relational soziologisch gewendet, geht es um die Identifikation von neuen Möglichkeiten der Positionierung in sich immer rascher wandelnden Kontextbedingungen und um deren erfolgversprechende Umsetzung durch gezielte Kontrollprojekte (die wiederum für alle anderen Identitäten des Umfelds einen Wandel der Kontextbedingungen darstellen).

Eine bedeutende Möglichkeit der Positionierung sozialer Identitäten leistet die gestaltete Objektwelt (Verknüpfungselemente Technik und Soziales, s.o.). In Bezug auf Technik wird dabei die Frage zentral, wie sie gestaltet und ›ummantelt‹ werden muss, damit sie für den Körper des Menschen inklusive seines Wahrnehmungsvermögens und für die kulturellen und kontextuellen Interpretationsmuster ankoppelbar wird. Oder kurz: Wie kann Design technische Objekte sozial anschlussfähig machen? Dies erfolgt über drei Achsen:

- (a) über die materielle Achse durch Formgebung und Wahl eines spezifischen Materials;
- (b) über die symbolische Achse (vgl. auch Steffen 2000). Hierbei ist zwischen Denotationen und Konnotationen zu unterscheiden (Eco 1972: 101 ff.). Denotationen kommt die entscheidende Funktion zu, die zentralen Ziele und Prozesse einer Identität für ihr Umfeld anschlussfähig zu machen (z.B. den Stuhl als Sitzgelegenheit zu markieren). Sie versuchen eindeutig anzuzeigen, was von den designten Objekten übernommen, wie also die Aktivität auf Mensch und technische bzw. gestaltete Objektwelt verteilt werden kann. Konnotationen relationieren das gestaltete Objekt mit weiter gefassten Kontexten. Hier besitzen vor allem ästhetische Symbole¹³ eine zentrale Funktion: Durch die Ausstaffierung des eigenen Lebensraums mit diesen Symbolen findet auch ein Selbstdesign der Nutzer statt. Auf diese sozialrelevante Prägung durch gestaltete Objekte im Sinne ästhetisch-weltanschaulicher Botschaften haben vor allem die soziale Milieu-Studien (Schulze 1997; Kalka/Allgayer 2006) eindringlich hingewiesen: Gestaltete Objekte positionieren Personen sozialstrukturell, milieuspezifisch, situativ und verhaltensbezogen im Raum – wie umgekehrt Objekte von den Personen ästhetisch angeeignet und damit in ihrem persönlichen Umfeld verortet werden;
- (c) über eine »Kunst des Weglassens« (Platz 2006: 237ff.), wodurch das Technische im engeren Sinne hinter dem designten Gehäuse verschwindet. Insofern arbeitet sich der Nutzer gar nicht mehr an der Technik selbst, sondern an einem Design für bestimmte technische Funktionen ab. Für Bolz (1999) »emanzipiert sich das Gebrauchen vom Verstehen« auf diese Weise. Demgegenüber wird der Designer von den antizipierten

13 Weitere Konnotationsformen können beispielsweise Distinktions-, Macht- und Weltanschauungsaspekte betreffen.

Nutzungsweisen geleitet. Um diese herum entwirft er eine Ankopplungsmöglichkeit, die das Technische zum Verschwinden bringt. Durch materielle Formgebung (z.B. Gehäuse) einerseits und Signale, Zeichen und Symbole andererseits versucht er, die sinnvollen, d.h. durch die Technik gedeckten Nutzungsweisen in eindeutige Zeichen zu übersetzen.

Prozessual gewendet, ist allerdings ein Dreischritt notwendig, um den potentiellen Nutzer auf das technische Objekt anschlussfähig auszurichten:

- In einem ersten Schritt geht es beim Design um die Erzeugung von Aufmerksamkeit auf das designte Objekt,
- in einem zweiten Schritt um eine Verheißung im Falle des Einlassens der Nutzer auf die Offerte und
- in einem dritten Schritt um die Kanalisierung der Handhabungs- und Kommunikationsweisen des Nutzers, so dass sie an die gerätespezifische Aktivität ankoppelbar werden.

Dies muss aber auch in umgekehrter Richtung gedacht werden: Die Beiträge von Personen – ob verbal oder nonverbal – benötigen auch ein Design, damit sie an das gegebene Umfeld ankoppelbar sind. D.h., Bewusstseinsinhalte, wie bestimmte Interessen, Bedürfnisse, Überlegungen oder Emotionen, benötigen der Gestaltung, um sozial anschlussfähig zu werden.¹⁴ Dies soll am Beispiel der Gefühlsäußerungen verdeutlicht werden (vgl. Häußling 2009: 81-103): Gefühle sind auch für die zwischenmenschliche Interaktion solange irrelevant, solange sie nicht über Mimik, Gestik, Körperhaltung, Bewegung im Raum, nonverbale Aspekte des Sprechens, Blicke (vgl. Harper 1985) oder über explizites Aussprechen an die Oberfläche gelangen und damit für die anderen Interaktionsbeteiligten anschlussfähig werden. Insofern sind gerade diese (nonverbalen) Kommunikationsofferten die Designprojekte des Menschen in Bezug auf seine Gefühle. Hochschild (1983) hat deutlich gemacht, wie bei spezifischen Berufsgruppen¹⁵ eine aktive Gefühlsarbeit und ein Design der Gefühlsäußerungen stattfindet. Nur die Gefühlsäußerungen und nicht die Gefühle selbst setzen sich also in Interaktio-

14 Die Komplexität des Menschen verschwindet damit ebenfalls hinter seinem »Design«, das für die soziotechnische Konstellation angemessen ist: Seine Komplexität wird reduziert auf Finger, die Knöpfe drücken, Hände die Regler drehen etc. Erst wenn die Technik »inter- bzw. transaktiv« wird, kommen weitere Aspekte des Menschen ins Spiel, die aber für das technische Operieren eine immense Anreicherung der zu erfassenden und zu verarbeitenden Informationen des Gegenübers darstellen.

15 Konkret hat Hochschild die Berufsgruppe der Flugbegleiter und diejenige der Schuldeneintreiber analysiert.

nen folgenreich fort und laden eine Abhängigkeitsrelation (im Sinne eines wechselseitigen Kontrollprojekts) zu einer emotionalen Beziehung auf.

Jedes Kontrollprojekt lässt sich auf sein Design hin beobachten. Insofern ist jedes Kontrollprojekt zugleich ein Designprojekt. Wenn also überhaupt eine ›Äquivalenz‹ zwischen technischen und sozialen Identitäten besteht, dann ist sie darin zu sehen, dass hier eine äquivalente Notwendigkeit der Gestaltung zu beobachten ist (vgl. in Abb. 1 die Rahmung, welche die verschiedenen Designprojekte in einem soziotechnischen Arrangement markiert): Bewusstseinsprozesse respektive technische Operationen benötigen ein Design, um sozialwirksam zu werden. Und das Design folgt den Regeln des Sozialen und arrangiert die Identitäten in einem sozialen bzw. soziotechnischen Raum ein Mal unmerklich ein anderes Mal offensichtlich neu.

Oberflächen stehen dabei für den Bündelungs- und Umschließungsversuch einer mehr oder weniger fragilen Identität und gleichzeitig für die Anlockung der Umwelt, sich auf die Interventionen und Offerten dieser Identität einzulassen, um sie damit zu stabilisieren. Oberflächen sind die Spielfelder des Designs. Erfolgreiche Identitätsformationen lassen sich dann selbst auf gelungene »Experimente des Designs« zurückführen, in denen sich Arrangements von gewisser Dauer gebildet haben. Identitäten haben sich ein Design zu geben, um einerseits nach innen hin kohäsiv zu wirken und um andererseits die eigenen Anliegen nach außen zu tragen. Bei Ersterem verfestigen sich derartige Abgrenzungen zu klaren identitätserzeugenden bis hin zu hermetischen Grenzmarkierungen (vgl. Häußling 2009: 7ff.).¹⁶ Bei letzterem kommt es zur Vermittlung der Potentiale, wenn sich das Umfeld auf die auf der Oberfläche dieser abgegrenzten Identität sichtbar werdenden Angebote einlässt. Dabei spielen »stories« eine bedeutende Rolle, um die entsprechenden Potentiale auch wirkungsvoll für das Umfeld in Szene zu setzen.¹⁷

Forschungsstrategisch implizieren diese Überlegungen, dass man sich nun an den Grenzen von Identitäten aufhält (wohlwissend, wie fragil jede Grenze einer Identität ist) und in den Forschungsfokus nimmt, in welcher Form diese Identität Kontrollprojekte lanciert und welche Identitäten des Umfelds damit angesprochen werden sollen und tatsächlich angesprochen werden. Der Vorzug einer solchen Betrachtungsweise ist, dass sie die Wirksamkeit von wechselseitigen Einflussnahmen zwischen Heterogenem deziert beschreiben kann und dass sie obendrein noch »skalenfrei« ist. ›Skalenfreiheit‹ bedeutet, dass Designprojekte auch über die verschiedenen

16 Man denke z.B. an eine peer group, die sich einen spezifischen Kleidungszwang für die Gruppenmitglieder auferlegt. Diese Kleidungen wirken dann normierend nach innen und formierend im Bezug auf die Gruppenschließungsprozesse.

17 Gerade technische Identitäten sind mit Verheißungen bezüglich ihrer Wirkungsmöglichkeiten flankiert – und dies bereits gleich zu Beginn ihrer Innovationsbiografie (vgl. Lente 1993).

sozialen Aggregationsniveaus laufen: Gruppen versuchen Organisationen zu beeinflussen, großtechnische Anlagen bringen ganze Gesellschaften in Abhängigkeit zu ihnen, die staatliche Gesetzgebung versucht die Produktion bestimmter Techniken in Unternehmen zu reglementieren bis hin zum kompletten Verbot und so weiter. Wenn es um Mensch-Maschine-Interaktionen bzw. -Kooperationen, wie im folgenden 4. Abschnitt, geht, so fokussiert eine relational techniksoziologische Forschungsperspektive mikrosoziologisch auf die an der Kooperation beteiligten Identitäten und deren konkrete Einbettungskonstellationen. Makrosoziologische Aspekte kommen in dieser Betrachtungsweise durch kulturell bzw. gesellschaftlich bedingte Symboliken und Verhaltensweisen zum Tragen. D.h., es geht zum Einen um die Analyse der Signale und Operationsweisen des humanoiden Roboters (sa_1) und der verbalen und nonverbalen Zeichen und Verhaltensweisen der jeweiligen Nutzer (sa_2), ihr prozessuales Ineinandergreifen und darum, in welches Setting die soziotechnische Kooperation eingebettet ist. Zum Anderen geht es um die zum Einsatz kommenden Semantiken (ta_1) sowie technischen Entscheidungsprozeduren (ta_2).

IV. IN WELCHER FORM WERDEN UNS HUMANOIDE ROBOTER KONTROLLIEREN?

Der soeben vorgestellte Designbegriff kam in einer umfassenden techniksoziologischen Begleitforschung zur Anwendung. Es handelt sich um die Entwicklung des Haushaltsroboters AMAR3 am Karlsruher Institut für Technologie (SFB 588). Wenn es nach den Vorstellungen der Robotiker geht, werden in nicht allzu ferner Zukunft unsere privaten Haushalte mit derartigen Robotern bevölkert sein. Dabei muss ihr Äußeres schon deshalb menschenähnlich, also humanoid, sein, da das gesamte Habitat, das Wohninterieur und die Innenarchitektur, innerhalb dessen sich auch das Robotersystem zurechtfinden muss, auf den menschlichen Körper zugeschnitten sind.¹⁸ Der Roboter bedarf eines eigenen Körpermodells, um zwischen sich und dem Umfeld unterscheiden zu können. Nur so kann er fremde Objekte im Raum identifizieren und seinen eigenen Körper derart ausrichten, dass er beispielsweise nicht mit diesen Objekten kollidiert. Diese Anforderungen an einen Haushaltsroboter werden unter den Labels »verkörperte und situierte Kognition« wissenschaftlich verhandelt (vgl. Suchman 1987). Was AMAR3 zu einer »interaktiven«, wenn nicht sogar »transaktiven Technik« macht, ist die Tatsache, dass es sich bei ihm um ein selbstlernendes System handelt.

18 Man brauch nur daran zu denken, auf welcher Höhe Türgriffe angebracht sind und welche taktilen Fähigkeiten erforderlich sind, um z.B. einen Herd zu bedienen, um zu der Feststellung zu gelangen, dass der Roboter zur Nutzung von Türen und Herden eine ähnliche Körpergröße wie ein erwachsener Mensch und einen handähnlichen Operator benötigt.

D.h., er agiert nicht vorhersehbar (auch nicht für seine Konstrukteure), sondern lernt an bereits absolvierten Kooperationen sowie vom Menschen und ansatzweise von dessen Verhaltensweisen. AMAR3 betreibt eine eigene Fehleranalyse und passt seine ›Entscheidungs-‹ und ›Verhaltensmodelle‹ kontinuierlich und proaktiv an die jeweilig vorherrschenden Gegebenheiten an. Dabei basiert seine Entscheidungsfähigkeit auf den über akustische und optische Sensoren vermittelten Input und der Abschätzung von Konsequenzen alternativer ›Verhaltensweisen‹. Diese Selbstorganisation wird technisch mittels neuronaler Modelle eingelöst. Von ihnen erhofft man sich die nötige Flexibilität, so dass sich die Technik auf gewandelte oder neue Situationen rasch einstellen und in ihnen (weiterhin) autonom agieren kann. Diese Flexibilität ist auch notwendig, da Haushaltsroboter mit technischen Laien in Aktion treten sollen. Entsprechend muss der Umgang mit dem Roboter möglichst intuitiv und flexibel gehalten werden.

Zur Untersuchung

Untersuchungssetting: Die Untersuchung zur Mensch-Roboter-Kooperation beinhaltete mehrere Mensch-Roboter-Kooperationssettings mit AMAR3, die techniksoziologisch arrangiert waren. In diesem Beitrag werden die Befunde für ein Setting dargestellt. In der entsprechenden Kooperation ging es darum, dass der Mensch eines von mehreren Objekten, die auf einem Tisch liegen, auswählt, welches der Roboter ihm dann servieren soll.

Kompetenzen des Robotersystems: AMAR3 kann – mit einem nicht zu vernachlässigenden Fehleranteil – Zeigegesten und Sprache erkennen. Zudem kann er selbst sprechen und auf Objekte ›zeigen‹. Bei dieser Versuchsanordnung ist zu beachten, dass der passive Wortschatz des Robotersystems groß, sein aktiver Wortschatz allerdings sehr eingeschränkt ist. Wichtig für die Auswertung der Untersuchung ist zudem, dass der Roboter zwar die Objekte kennt, die auf dem Tisch stehen, jedoch nicht, auf welche Weise sie angeordnet sind.

Durchführung: Insgesamt wurden 180 Einzelkooperationen untersucht, von denen ein nicht unbeträchtlicher Anteil (37 %) insofern misslang, als dass das Kooperationsziel nicht erreicht wurde. Zwanzig Probanden nahmen an dem Experiment teil. Jeder von ihnen führte an drei aufeinander folgenden Tagen jeweils drei Kooperationsversuche pro Tag durch. Alle Kooperationsversuche wurden per Video mitgeschnitten. Die Videoanalyse, die auch die nonverbalen Signale der Probanden und das Umfeld¹⁹ der Kooperation mitberücksichtigte, zielte auf die Identifikation von Kontroll- und Designprojekten sowohl beim Robotersystem (sa₁) als auch beim jeweiligen Probanden (sa₂) sowie die sich daraus ergebende Interaktivitätsdynamik. Zudem

19 Zu diesen Umfeldfaktoren zählen die räumlichen Gegebenheiten (insbesondere Lichtverhältnisse) sowie die notwendige Anwesenheit der Versuchsleiter und Helfer mit dem damit gegebenen Risiko der Reaktivität.

wurde täglich jeder Proband nach seinen drei Kooperationsversuchen leitfadengestützt interviewt. Diese Interviews mit den Probanden dienten zur Eruierung der »stories« (ta_1), die sie sich von dem Robotersystem und der absolvierten Kooperation mit ihm gemacht haben.

Befunde zur »technocultural ambiguity«: Aus der Analyse der gewonnenen Interviewdaten konnten zwei frappierend voneinander unterscheidbare Typen von Probanden, was ihre »stories« (ta_1) anlangt, identifiziert werden²⁰:

(1) Die Probanden des ersten Typs haben eher eine technische auf Regelkreise orientierte Sichtweise vom Roboter (Fokus: Technische Regelsysteme). Sie gaben an, durch Ausschlussverfahren (z.B. keine Zeigegesten zu verwenden, auch wenn der Roboter danach verlangt) versucht zu haben, herauszubekommen, welche Informationen er benötigt. Es ging ihnen – nach eigenem Bekunden – um das Verständnis, wie das Robotersystem intern funktioniert – was bei einer »nicht-trivialen Maschine« unmöglich ist. Nach dem dritten Tag gaben Dreiviertel der Probanden dieses Typs zu Protokoll, dass das Robotersystem ausschließlich die Schuld am Misslingen der Kooperation trägt (einer dieser Probanden sieht sogar die Kooperation als völliges Zufallsprodukt, ein anderer als ein Fake²¹).²² Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Probanden des ersten Typs nach ihren eigenen Angaben darauf fokussierten, welcher Logik der Roboter folgt. Dies bedeutet aber, ihn als eine Trivialmaschine zu behandeln, die er nicht ist.

(2) Die Probanden des zweiten Typs achteten demgegenüber – ihren eigenen Aussagen gemäß – stärker auf die Konversation selbst (Fokus: Interaktivität). Entsprechend spekulierten die Probanden dieses Typs in den Interviews, wie gesprochen werden sollte (z.B. langsam und deutlich), damit der Roboter richtig reagieren kann, ob man beim Sprechen stets auch unverlangt die Zeigegestik mitliefert, oder wie lange man dem Roboter Objekte anzeigt. Entsprechend wird hier die anschlussfähige Gestaltung der Kooperation, bei der sie sich auf die inkrementelle Vorgehensweise des Roboters

20 Diese beiden Typen konnten auch in der Videoanalyse bestätigt werden (s.u.).

21 Hierbei handelt es sich um die Auswirkung eines dezidierten Vorwissens; nämlich dass Roboterexperimente häufig als so genannte »wizard of Oz«-Experimente durchgeführt werden, d.h., dass während der Kooperation ein Programmierer in Echtzeit dem Roboter im Hintergrund die entsprechenden (Re-) Aktionen anweist. Bei derartigen Experimenten handelt es sich natürlich nicht mehr um eine Kooperation mit »inter- bzw. transaktiver Technik«. Das Vorwissen des Probanden hat sich negativ auf die Kooperation ausgewirkt, da es zu einer Fehlannahme führte. Mehr noch: Die beobachtbaren Provokationsversuche des Probanden gegenüber dem vermeintlichen »wizard of Oz«-Programmierer führten im Ergebnis zu einer gravierenden Verschlechterung der Kooperation.

22 Demgegenüber gibt nur ein Achtel der Probanden des zweiten Typs (s.u.) die komplette Schuld dem Robotersystem.

(s.u.) einlassen, als die entscheidende Erfolgsdimension gesehen. Dieser Probandentyp hat signifikant mehr »erfolgreiche Kooperationen« (s.o.) absolviert als der erste Typ (nämlich genau 47 % mehr »erfolgreiche Kooperationen«). Einzelne Probanden dieses Typs sind zu einer regelrechten Virtuosität in der Kooperation mit dem Robotersystem gelangt.

Diese »technocultural ambiguity« (vgl. Abschnitt 2) in der Deutung und Wertung des Robotersystems, die unterschiedlicher bei den beiden Probandentypen nicht sein können (und beide auch in Bezug auf die tatsächliche Beschaffenheit des Robotersystems Irrtümer aufweisen²³), darf im Sinne Whites nicht unterschätzt werden: Zum einen sind diese unvereinbaren Deutungen und Wertungen dem Robotersystem gegenüber Ausdruck deutlich differierender Positionierungen in einem soziotechnischen Arrangement; zum anderen fließen sie jeweils spezifisch in die Gestaltung der weiteren Verhaltensweisen der Probanden ein. Die »technocultural ambiguity« ist deshalb von besonderer Bedeutung, weil sie für eine bestimmte Form von Kontrollprojekten steht, mittels derer versucht wird, Einflussnahmen gegenüber dem Umfeld zu realisieren. Die Probanden des ersten Typs wollen über ein besseres Verständnis der Funktionsweise des Roboters das soziotechnische Geschehen kontrollieren; die Probanden des zweiten Typs setzen alles daran, dass das Robotersystem kein »De-coupling« realisiert – sprich: Es ging ihnen um das In-Gang-Halten der Interaktivität.

Befunde zum »sociotechnical ambage«: Die folgenden Darlegungen wenden sich nun dem »sociotechnical ambage« (vgl. Abschnitt 2) zu, indem die Untersuchungsergebnisse der konkret durchgeführten Kooperationen erörtert werden (Ergebnisse der Videoanalyse). Dabei soll eine besondere Aufmerksamkeit auf die Analyse von Designprojekten gelenkt werden. Stellvertretend für die Fülle an Kooperationen werden zwei typische Kooperationssequenzen ausführlich erörtert:

1. Sequenz: Bei der nun darzulegenden Sequenz ging eine über sechzig Sekunden dauernde Konversation voraus, in welcher AMAR3 einen Probanden des ersten Typs immer wieder nach der Objektklasse (Tasse, Teller, Becher etc.) und nach der Objektfarbe (rot, blau, orange, gelb etc.) gefragt hat.²⁴ Auf diese Fragen hat der Proband bis in die Phrasierung hinein in gleicher Form geantwortet. Diese immer wiederkehrenden Fragen scheinen den Probanden sichtlich zermüht zu haben. Nachdem AMAR3 nun mitt-

23 So glaubten die Probanden des zweiten Typs, dass langsames fast buchstabierendes Sprechen dafür Sorge, dass AMAR3 mehr versteht. Doch gerade das Gegenteil ist der Fall: Die Spracherkennung arbeitet am besten bei einem möglichst flüssigen Sprechen. Bei den Probanden des ersten Typs wurde die wesentlichste Fehleinschätzung bereits benannt: AMAR3 als Trivialmaschine zu begreifen.

24 Hier hat sich das so genannte »turn taking« Phänomen (vgl. Sacks/Schegloff/Jefferson 1974) gezeigt, auf das man immer wieder bei den 180 Kooperationen stoßen konnte.

lerweile zum fünften Mal den Probanden nach der Objektklasse befragt (sa₁), drückt dieser seinen ganzen Unmut in einer Rechtfertigungsgeste (zwei ausgestreckte Arme mit offenen Handflächen) sowie in der Umschreibung der Tasse in folgender Form aus (sa₂): »It's circular... Äh! Top... It's a cup!« Da AMAR3 nicht weiß, was Beiwerk und was notwendige Information ist, kann es hier die entscheidende Information »cup« nicht herausfiltern (ta₂) und sieht sich veranlasst, nochmals nach der Objektklasse zu fragen (sa₁): »Sorry I've to ask you again! Of what type is the item?« Daraufhin antwortet der Proband (sa₂): »It's a cup... to drink of!« und führt seine Hand zum Mund, um zu zeigen, wie man aus einer Tasse trinkt – so als ob der Roboter nach erledigtem Tagwerk sich in ein Cafe begibt, um dort Kaffee zu trinken. Noch problematischer ist die Rechtfertigungsgeste des Probanden davor zu werten: Wenn man so will, bestehen die »techno-cultural ambiguity« (ta₂) des Robotersystems darin, die zur Rechtfertigung ausgestreckten Arme des Probanden als doppelte (und damit widersprüchliche) Zeigegeste zu interpretieren.²⁵ Hier wird ein generelles Problem der Robotik sichtbar: Die Identifikation einer spezifischen Gestenform kann eigentlich nur glücken, wenn das Robotersystem diese zu allen anderen kulturell etablierten Gestenformen in Differenz setzen kann. Aber genau umgekehrt erfolgt für gewöhnlich die Programmierung: Es werden dem Robotersystem die Identifikation isolierter Gesten beigebracht und ihre Einbettung in ein kulturelles Spektrum an Gesten vernachlässigt.²⁶ Doch der Grund, warum diese Kooperation einen derartigen Verlauf nahm und schlussendlich nicht zum anvisierten Ziel führte (AMAR3 servierte ein falsches Objekt), ist im Kooperationsverlauf früher anzusiedeln. Pointiert gesagt, liegt es an einem zu statischen Design der Aktivitäten des Probanden. Denn es hätte nicht so weit kommen müssen, wenn der Proband eine größere Variation in den inhaltlich immer gleichen Mitteilungen der ersten Minute vollzogen hätte (sa₂). Da das Robotersystem Wichtiges von Unwichtigem nicht unterscheiden kann (ta₂), versucht es durch inkrementelle Schritte zur Lösung zu kommen (sa₁). Diese inkrementelle Strategie (als Prozessdesign von AMAR3) kann auf die Probanden verstörend und irritierend wirken (ta₁), so dass sie nicht mehr optimal die notwendigen Informationen liefern (sa₂). Ein solches Prozessdesign erfordert flexibel gestaltete Beiträge des Probanden. Und auf der Seite des Robotersystems wären Operationen nötig (sa₁), welche die Interaktivität auf eine Metaebene heben: Da das

25 Sein Analyseergebnis lautet: Das zu servierende Objekt befindet sich sowohl links als auch rechts auf dem Tisch.

26 Das Robotersystem ist durch die scientific community der Robotiker sehr speziell »sozialisiert« worden und hat mit der Crux zu kämpfen, dass es nur Häppchenweise instruiert wird, was es für Gesten und andere Signale in der Umwelt gibt (sa₂), wie man sie erkennen kann und was sie bedeuten (ta₂).

Robotersystem nichts vergessen kann²⁷, sammelt sich rasch eine Fülle relevanter und irrelevanter Informationen in seinem Speicher an, so dass Entscheidungen unmöglich werden (ta₂). AMAR3 müsste also diese widersprüchliche Information kommunizieren können und – vielleicht noch wichtiger – er müsste (neben seiner Fähigkeit zur ›flexible response‹) in der Lage sein, ab einer gewissen Dauer der Interaktivität zu versuchen, die Probanden in die Kooperation ›zurückzuholen‹ (sa₁). Dies kann dadurch eingelöst werden, indem das Robotersystem darlegt, warum die ›Kommunikation‹ mit einer Maschine anders verläuft als rein zwischenmenschlich.²⁸

2. *Sequenz*: Eine andere hier kurz vorzustellende Sequenz stellt die Interaktivität zwischen AMAR3 und einem Probanden des zweiten Typs dar. AMAR3 hat sein Prozessdesign nicht geändert und trotzdem kam dieser Proband wie alle anderen dieses Typs besser mit der Kooperation zurecht. Und dies liegt daran, dass der Fokus nicht – wie bei den Probanden des ersten Typs – auf den Informationsbedarf und die Funktionsweise des technischen Gegenübers sondern auf einen möglichst reibungslosen Ablauf der Interaktivität selbst abzielten, wodurch das Kooperationsziel in den Hintergrund trat. Die hier näher zu beleuchtende Kooperation wies gleich zu ihrem Beginn eine größere Variabilität der Verhaltensweisen auf (sa₂). So zeigte der Proband ungefragt gleich am Anfang der Kooperation²⁹ auf das gewünschte Objekt. Und sowohl bei der Frage nach der Objektklasse als auch nach der Farbe des Objekts (sa₁), antwortet der Proband variabel, bis hin zur Buchstabierung des gewünschten Objekts (sa₂). In den Interviews gab dieser Proband zu Protokoll, dass er sich gut mit AMAR3 verstanden und die Kooperationsatmosphäre als angenehm empfunden habe (ta₁). Auch in dieser Sequenz haben mehrere artgleiche Rückfragen von Seiten des Robotersystems stattgefunden (sa₁). Durch die geringere Zielorientierung des Probanden wurde dies allerdings nicht als lästig empfunden (ta₁) und es wurde bereitwillig und variationsreich auf die Fragen geantwortet (sa₂). Daraus kann man ableiten, dass sich die Deutungen und Wertungen dieses Probanden stabilisierend auf die Interaktivität ausgewirkt haben (ta₁). Schlussendlich führte diese »technocultural ambiguity« auch zum »Erfolg«: Das richtige Objekt wurde serviert.

27 Dies stellt einen wesentlichen Unterschied zum menschlichen und sozialen Gedächtnis dar. Pointiert gesagt, kann die eigentliche Leistung des Gedächtnisses im Vergessen gesehen werden. Solange Robotersysteme dies nicht können, ist von ihnen wenig zu befürchten (vgl. auch Baecker 2002).

28 In einem anderen Kooperationssetting wurde genau mit derartigen metakommunikativen Phrasen seitens des Robotersystems experimentiert (allerdings als »wizard of Oz«-Experiment) – mit sehr vielversprechenden Ergebnissen (vgl. Häußling 2006).

29 Er war – wie alle anderen Probanden – dahingehend vorab instruiert, dass AMAR3 auch Zeigegestern erkennen kann.

Zusammenfassende Deutung der Befunde: Als Fazit aus diesen beiden exemplarischen Sequenzen lässt sich ziehen, dass die Akteurszentrierung der Probanden ersten Typs zu Problemen führt; denn ihnen geht es um die Identifikation der Eigenschaften des Roboters und sein internes Funktionieren, um so Kontrolle über die soziotechnischen Abläufe zu erlangen. Da AMAR3 als »inter- bzw. transaktive Technik« stets auch anders handeln kann, zahlt sich diese Erwartungshaltung nicht aus. Die Probanden diesen Typs kommen an keinen Kern der operativen Regeln des Robotersystems heran und entsprechend bleiben sie unschlüssig, an welchem Hebel sie ansetzen müssen – mit anderen Worten: welche eigenen Designprojekte sie platzieren müssen –, um die Kooperation erfolgreich zu absolvieren. Demgegenüber stellt sich die Perspektive der Probanden des zweiten Typs als kooperationskompatibler heraus. Ihr Fokus auf den Interaktivitätsverlauf lässt sie sensibler in Bezug auf ihre eigenen Beiträge werden. Ihre Strategie also, darauf zu gucken, was an der Kooperation verbessert werden kann, damit sie reibungsloser vonstattengeht, ist schlussendlich erfolgreicher – obwohl sie weniger zielorientiert ist. Während also die Probanden des ersten Typs auf eine hinter dem Design liegende Komplexität abheben (die vermeintlich determinierte Funktionsweise des Robotersystems), fokussieren die Probanden des zweiten Typs auf eine designbezogene Komplexität: Ihre Aufmerksamkeit gilt den Oberflächen, an denen sich unterschiedliche Zeichen und Beiträge des Robotersystems zeigen, auf die hin variabel reagiert wird, um erneute Anschlussfähigkeit sicherzustellen.

Ein und dasselbe Prozessdesign (von AMAR3) führt also zu völlig unterschiedlichen Interaktivitätsverläufen; womit die Frage aufgeworfen ist, ob überhaupt das Richtige und Wichtige designt wurde? Wäre es nicht bei einem solchen soziotechnischen Arrangement zwingend gewesen, von einem Objekt- zu einem »Interaktivitätsdesign« zu wechseln, das alle Beitrags-typen (sa_1 und sa_2) sowie die kulturell und situativ gegebenen Chancen ihrer Deutung (bzw. Informationsverarbeitung) und Bewertung (ta_1 und ta_2) in den Gestaltungsfokus genommen hätte? Wie dargelegt, ist gar kein Vorab-Design der Aktivitäten der Probanden (sa_2) aufgrund der Doktrin einer intuitiven Handhabung des Robotersystems vorgesehen.³⁰ Doch ein derartiges Vorab-Design wird umso nötiger, je mehr Freiheitsgrade Techniken erlangen und damit mehr und mehr als gleichwertige Kooperationspartner erscheinen.³¹ Und bei dem Robotersystem wurde nur ein klassisches Objekt-

30 Ein solches könnte auch während der Kooperation durch entsprechende Instruktionen seitens AMAR3 (sa_1) erfolgen.

31 Auch im Zwischenmenschlichen bedeuten Sozialisation und Akkulturation nichts anders, als das Selbstdesign für die jeweiligen sozialen, gesellschaftlichen und kulturellen Gegebenheiten, in die man eingebettet ist, anschlussfähig zu machen. Es wäre fatal zu glauben, dass man dann auf eine »Technosozialisierung« von Personen bei dem Umgang mit »inter- und transaktiven Techniken« verzichten könnte.

design von physischen Oberflächen in Erwägung gezogen, auf das man die gesamte designspezifische Aufmerksamkeit richtete (mit Ausnahme des Designs der Sprachausgabe). Gewiss spielt die Gestaltung des Kopfes, der Hände etc. eine Rolle in der Kooperation. Die Frage ist nur, ob es die zentrale Herausforderung an das Design bildet oder doch eher nur eine sekundäre. Wichtiger erscheint nach diesen Versuchsreihen die Gestaltung nutzeradäquater flexibler Lösungen, wie Kommunikationsofferten präsentiert werden (sa_1 ; Bedienfunktionen beispielsweise einmal visuell und ein anderes Mal durch Sprachausgabe zu vermitteln). Je nach Nutzertyp und Interaktivitätskonstellation haben sie wesentlichen Einfluss auf die Herstellung und Ausgestaltung soziotechnischer Arrangements. Die Formgebung und Symbolisierung hat sich situationsspezifisch und prozessbezogen immer wieder neu zu bewähren. Erst dann können die »stories« des Nutzers (ta_1) über das nichtmenschliche Gegenüber und über dessen Operationsweisen zu »Erfolgsgeschichten« der soziotechnischen Kooperation werden. Bestimmte Erwartungshaltungen, Vorstellungswelten und Interessen des Nutzers, die sich nicht zuletzt in Form seiner Beiträge äußern (sa_2), benötigen auf der Seite des Roboters Andockstellen – und sei es nur in der Form, auf ihre Uneinlösbarkeit durch das technische System hinzuweisen und alternative Optionen anzubieten (sa_1). Erst wenn dies alles eingelöst ist, können die humanoiden Roboter uns mit ihren Kontrollprojekten überraschen.

V. AUSBLICK

Wenn das soeben Dargelegte ein Spezifikum der soziotechnischen »Inter- bzw. Transaktivität« darstellt, steht die Designprofession vor völlig neuen Herausforderungen. Klassische Designelemente treten in den Hintergrund und die Interaktivität selbst wird zum Nadelöhr der Gestaltung. Dies erfordert aber eine ganz andere Form des Designs: Die Gestaltung eines Möglichkeitsraums für situativ sich ergebende soziotechnische Arrangements, die sich interaktiv selbst ein adäquates Design geben, insofern sich die geeigneten Kontrollprojekte von beiden Seiten wirkungsvoll verflechten und gemeinsam Interaktivitätspfade entstehen lassen ($sa_1 - ta_1 - sa_2 - ta_2 - sa_1 - \dots$).

Erst durch die konsequente Perspektive auf die prozessualen Engpässe und Hürden, die sich ergeben, wenn Heterogenes füreinander anschlussfähig gemacht werden soll, werden die eigentlichen Baustellen des Designs im Fall der »inter- bzw. transaktiver Technik« sichtbar. Es wird mehr und mehr um die Gestaltung der soziotechnischen Prozesse selbst gehen und um die Bereitstellung der Möglichkeiten, ein situativ adäquates »Ready-made«-Design³² interaktiv durch die beteiligten menschlichen, technischen und

32 Ein solches »Ready-made«-Design ist nicht zuletzt deshalb eine logische Konsequenz der Gestaltung von Interaktivität, als dass unterschiedliche Schnittstel-

sozialen Identitäten selbst zu entwerfen. Erst ein solches eingebettete Design kann der Fülle der Anforderungen gerecht werden. Dieses »Ready-made«-Design ist im Sinne eines Aushandlungsprozesses in beide Richtungen zu denken: Ein »Matching« der menschlichen Erwartungshaltungen (ta_1) und dessen, was durch die »inter- bzw. transaktive Technik« tatsächlich auch gedeckt ist (sa_1 und ta_2); wie umgekehrt das »Matching«, welche (»technosozialisierten«) Nutzer mit welchen Verhaltensweisen (sa_2) und Wertungs- bzw. Deutungsweisen (ta_1) das Robotersystem benötigt, um sie sachadäquat aufzuschlüsseln (ta_2) und seine Operationen daran anschließen zu können (sa_1). Mit anderen Worten haben sich zukünftige Designer in der Mitte zwischen den in Interaktivität zueinander tretenden Identitäten aufzuhalten; und die Bedingungen der Möglichkeit für soziotechnische Ankoppelungen und Arrangements zu eruieren, die Designanforderungen in beide Richtungen entlang von Prozessketten entstehen lassen. Die besondere Herausforderung besteht dann darin, das (noch) Unbekannte zu designen. Dies ist zum Einen dadurch gegeben, dass die »inter- bzw. transaktiven Techniken« im Unterschied zu allen früheren Objektklassen, die im Fokus eines professionellen Designs standen, völlig neue Eigenschaften selbst generieren, die der designten Ankopplung bedürfen, um Kontrollprojekte in Richtung Soziales zu entfalten. Zum Anderen ergeben sich daraus auch neue soziotechnische Arrangements, da diese gewandelten Eigenschaften auf die Positionen innerhalb des Arrangements zurückwirken und zu neuen Positionierungen, Sichtweisen und Eingriffsmöglichkeiten in das Geschehen führen, die es ebenfalls zu gestalten gilt.

Diese Herausforderung, vor dem das »Interaktivitätsdesign« steht, ist vergleichbar mit der Kompositionsästhetik des späten John Cage (vgl. Schädler/Zimmermann 1992). In seinen »number pieces« hat er Kompositionen entworfen, die nur noch aus kleinen musikalischen Phrasen bestehen, die je nach angegebener Nummer auf die entsprechende Anzahl Musiker verteilt werden. Über Zeitslots hat er noch grob angegeben, wann diese jeweiligen Phrasen gespielt werden können. Es obliegt dann jedem Musiker selbst, wann er die entsprechende Phrase zu Gehör bringt. Daraus ergeben sich unendlich viele Überlagerungsformen der jeweiligen, pro Zeiteinheit zu spielenden Phrasen. Keine Aufführung »ein und desselben« Stücks gleicht einer anderen und doch besitzt die entsprechende Komposition eine Spezifik, die aufs Erste gesehen überraschend wirkt. Es ist ein Komponieren von Hüllkurven (sprich: Oberflächen) und Klangräumen, welche das kontingente Zusammentreffen von Klängen und musikalischen Phrasen nochmals einheitsstiftend umschließt. Faktisch hat Cage damit bereits die oben beschriebene Herausforderung vorweggenommen: Er hat Möglichkeitsräume für eine »Ready-made«-Form (hier: musikalische Form) erzeugt. Das »Interakti-

len situativ im Prozessverlauf erscheinen und wieder verschwinden. Dies macht auch ein genaues zeitliches Matching der füreinander anschlussfähigen Beiträge technischer und sozialer Identitäten erforderlich.

vitätsdesign« ist gut beraten, wenn es sich von einer derartigen Vorstellung irritieren lässt und sich öffnet für das Unvorhergesehene, das es zu gestalten gilt.

LITERATUR

- Azarian, Reza (2005): *General Sociology of Harrison White*, New York: Palgrave Macmillan.
- Baecker, Dirk (2002): *Wozu Systeme?*, Berlin: Kadmos.
- Baecker, Dirk (2006): *Wirtschaftssoziologie*, Bielefeld: transcript.
- Bieber, Christoph/Leggewie, Claus (Hg.) (2004): *Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff*, Frankfurt/Main: Campus.
- Bijker, Wiebe E./Hughes, Thomas P./Pinch, Trevor J. (Hg.) (1984): *The Social Construction of Technological Systems*, Cambridge: MIT Press.
- Bolz, Norbert (1999): *Die Konformisten des Andersseins: Ende der Kritik*, München: Wilhelm Fink.
- Bonsiepe, Gui (1996): *Interface. Design neu begreifen*, Mannheim: Bollmann Verlag.
- Callon, Michel/Latour, Bruno (1992): »Don't Throw the Babys Out with the Bath School! A Replay to Collins and Yearley«, in: Pickering, Andrew (Hg.): *Science as Practice and Culture*, Chicago: University of Chicago Press, S. 343-368.
- Durkheim, Emile (1897): *Le suicide. Étude de sociologie*, Paris: Alcan.
- Durkheim, Emile (1961): *Regeln der soziologischen Methode*, Neuwied: Luchterhand.
- Eco, Umberto (1972): *Einführung in die Semiotik*, München: Wilhelm Fink.
- Foerster, Heinz von (1997): *Wissen und Gewissen. Versuch einer Brücke*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Freyer, Hans (1928): *Theorie des objektiven Geistes. Eine Einführung in die Kulturphilosophie*, Leipzig/Berlin: Teubner.
- Fuhse, Jan/Mützel, Sophie (Hg.) (2010): *Relationale Soziologie: Zur kulturellen Wende der Netzwerkforschung*, Wiesbaden: VS Verlag.
- Gehlen, Arnold (1986): *Der Mensch. Seine Natur und seine Stellung in der Welt*, Wiesbaden: Aula.
- Granovetter, Mark S. (1985): »Economic Action and Social Structure: The Problem of Embeddedness«, in: *American Journal of Sociology* 91, S. 481-510.
- Häußling, Roger (2006): *Interaktionen in Organisationen. Ein Vierebenenkonzept des Methodologischen Relationalismus und dessen empirische Anwendung*, Universität Karlsruhe (Habilitationsschrift).
- Häußling, Roger (Hg.) (2009): *Grenzen von Netzwerken*, Wiesbaden: VS Verlag.

- Häußling, Roger (2010a): »Relationale Soziologie«, in: Stegbauer, Christian/Häußling, Roger (Hg.): *Handbuch Netzwerkforschung*, Wiesbaden: VS Verlag, S. 63-87.
- Häußling, Roger (2010b): »Zum Design(begriff) der Netzwerkgesellschaft. Design als zentrales Element der Identitätsformation in Netzwerken«, in: Fuhse, Jan/Mützel, Sophie (Hg.): *Relationale Soziologie. Zur kulturellen Wende der Netzwerkforschung*, Wiesbaden: VS Verlag, S. 137-162.
- Harper, Robert G. (1985): »Power, Dominance, and Nonverbal Behavior: An Overview«, in: Ellyson, Steve L./Dovidio, John F. (Hg.): *Power, Dominance, and Nonverbal Behavior*, New York: Springer-Verlag, S. 29-48.
- Hochschild, Arlie Russel (1983): *The Managed Heart: Commercialization of Human Feeling*, Berkeley: University of California Press.
- Kalka, Jochen/Allgayer, Florian (Hg.) (2006): *Zielgruppen: wie sie leben, was sie kaufen, woran sie glauben*, Landsberg am Lech: mi-Verlagsgruppe.
- Kreckel, Reinhard (1992): *Politische Soziologie der sozialen Ungleichheit*, Frankfurt/Main: Campus.
- Lente, Harro van (1993): *Promising Technology: The Dynamics of Expectations in Technological Developments*, Enschede (PhD thesis).
- Linde, Hans (1972): *Sachdominanz in Sozialstrukturen*, Tübingen: Mohr.
- Luhmann, Niklas (1997): *Die Gesellschaft der Gesellschaft*. 2 Bände, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Marx, Karl (1969): *Das Kapital. Kritik der politischen Ökonomie*, Bd. I., Berlin: Dietz.
- Pickering, Andrew (1993): »The Mangle of Practice: Agency and Emergence in the Sociology of Science«, in: *American Journal of Sociology* 99, S. 559-593.
- Platz, Axel (2006): »Horror Vacui? Die Leerstelle als Paradigma im User Interface Design«, in: Eibl, Maximilian/ Reiterer, Harald/Stephan, Peter F./Thissen, Frank (Hg.): *Knowledge Media Design. Theorie, Methodik, Praxis*, München: Oldenbourg, S. 237-244.
- Plessner, Helmuth (1975): *Die Stufen des Organischen und der Mensch. Einleitung in die philosophische Anthropologie*, Berlin und New York: Walter de Gruyter.
- Rammert, Werner (2003): »Technik in Aktion: Verteiltes Handeln in soziotechnischen Konstellationen«, in: Christaller, Thomas/Wehner, Josef (Hg.): *Autonome Maschinen*, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, S. 289-315.
- Rammert, Werner/Schulz-Schaeffer, Ingo (2002): »Technik und Handeln. Wenn soziales Handeln sich auf menschliches Verhalten und technische Abläufe verteilt«, in: Dies. (Hg.): *Können Maschinen handeln?*, Frankfurt/Main und New York: Campus, S. 11-64.

- Sacks, Harvey/Schegloff, Emanuel/Jefferson, Gail (1974): »A simplest systematics for the organisation of turn-taking in conversation«, in: *Language* 50(4), S. 696-735.
- Schädler, Stefan/Zimmermann, Walter (Hg.) (1992): *John Cage. Anarchic Harmony*, Mainz [u.a.]: Schott.
- Scheler, Max (1995): *Die Stellung des Menschen im Kosmos*, Bonn: Bouvier Verlag.
- Schmalenbach, Herman (1927): »Soziologie der Sachverhältnisse«, in: *Jahrbuch für Soziologie. Eine internationale Sammlung*, 3. Bd., Karlsruhe, S. 38-45.
- Schulze, Gerhard (1997): *Die Erlebnisgesellschaft. Kulturosoziologie der Gegenwart*, Frankfurt/Main und New York: Campus.
- Schulz-Schaeffer, Ingo (1998): »Akteure, Aktanten und Agenten: Konstruktive und rekonstruktive Bemühungen um die Handlungsfähigkeit von Technik«, in: Malsch, Thomas (Hg.): *Sozionik*, Berlin: Sigma, S. 129-168.
- Schulz-Schaeffer, Ingo (2000): *Sozialtheorie der Technik*, Frankfurt/Main und New York: Campus.
- Simmel, Georg (1992): *Soziologie. Untersuchungen über die Formen der Vergesellschaftung*, Band 11 der Georg-Simmel-Gesamtausgabe, hg. v. Otthein Rammstedt, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Simon, Herbert A. (1994): *Die Wissenschaft vom Künstlichen*, Wien und New York: Springer.
- Steffen, Dagmar (2000): *Design als Produktsprache. Der »Offenbacher Ansatz« in Theorie und Praxis*, Frankfurt/Main: Verlag form.
- Suchman, Lucy (1987): *Plans and Situated Actions*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Weber, Max (1980): *Wirtschaft und Gesellschaft. Grundriss der Verstehenden Soziologie*, Studienausgabe (MWS), Tübingen: Mohr.
- Weick, Karl E./Sutcliffe, Kathleen M. (2003): *Das Unerwartete managen. Wie Unternehmen aus Extremsituationen lernen*, Stuttgart: Klett-Cotta.
- White, Harrison C. (1992): *Identity and Control. A Structural Theory of Social Action*, Princeton: Princeton University Press.

WIE DAS SOZIALE GESTALTET WIRD

III. GESTALTEN DES ÖFFENTLICHEN RAUMS

Design als Leitfigur im öffentlichen Raum

MICHAEL ERLHOFF

Wohl wissend, wie sehr sich die Dimension des öffentlichen Raums in den vergangenen Jahrzehnten heftig verändert und eigenartig mit Privatheit gemein gemacht hat: In der Reflexion von Design im öffentlichen Raum bietet sich an, dies vorerst ruhig im Kontext einer tradierten Vorstellung von Öffentlichkeit (städtische Plätze, Straßen, Medien...) zu betrachten. Denn diesseits aller heutigen Überlagerungen existiert in unserem Bewusstsein und Handeln durchaus noch die alte Vorstellung von Öffentlichkeit und erweist sich schon in solchem Kontext eine schier verwirrende Komplexität dieses Aktionsfeldes von Design. Ja, diese Komplexität ist so gewaltig, dass jede Annäherung nur prismatisch verlaufen kann.

I. KOMMUNIKATION

Kommunikation impliziert bekanntlich eine zutiefst urbane Perspektive, die allemal noch an jener lateinischen Wurzel des Begriffs (*cum moenia ire*) partizipiert: das Hin- und Herrennen innerhalb derselben (städtischen) Mauern. – Was, nebenbei, ja bis heute und entgegen anders lautender Ideologie stets Exklusivität meinte und meint, eben den Ausschluss derer, die sich innerhalb der Mauern nicht auskennen und nicht verständigen können.

Rannte man ehemals also innerhalb solch eines definierten Raums hin und her und quasselte womöglich (*peripatetisch*) dabei, so läuft dies in der späten Moderne eben reichlich komplizierter ab. Denn die Mauern existieren zwar bloß noch virtuell, aber der städtische Raum der Kommunikation ist vielfältig, vordergründig sogar komplett durchgestaltet. Urbane Planung hat die Wege als geordnete Pfade für den Ablauf von Fußgängern und des restlichen Verkehrs organisiert, Stadtpläne und diverse Leitsysteme geben vor, wo und wie man zu gehen und zu fahren habe. Demgemäß ist alles verstellt mit Unmengen von Verkehrsschildern, die Gebote und Verbote formulieren, und mit Wegweisern und Straßennamen, die ansagen, wo man sich befindet und wie es weitergeht. So sehr wir uns auch an diesen Zustand gewöhnt

haben und ihn gern als selbstverständlich akzeptieren, so sehr lohnt es doch, sich immer wieder zu vergegenwärtigen, dass alles dies ausdrücklich gestaltet ist. Nach gesetzlichen Richtlinien, logischer Planung, vermeintlich psychologischen Wahrnehmungstheorien und nach ästhetischen Grundsätzen. Rot verheißt Gefahr und fordert Aufmerksamkeit, Gelb offenbart quasi neutrale Informationen, und Grün eröffnet die freie Bahn. – Wobei ohnehin jeglicher Enthusiasmus über Information doch dadurch gelindert werden sollte, Informationen als externe Informsetzung der Subjekte zu verstehen: als Versuch nämlich, die Menschen und deren Bewegungen und Gedanken durchzugestalten.

Schon insofern sind wir also in unseren Abläufen und Wegen geplant – wogegen sich immerhin beizeiten der Flaneur und später die Situationisten ernsthaft wehrten. Doch die Allgemeinheit bewegt sich entsprechend den ihnen vorgesetzten Formen.

Schon offensichtlich jedoch ist das nicht alles, was uns bewegt im öffentlichen Raum. Vielmehr ist dieser durch massive Gebäude verstellt, die man aber kaum noch sieht angesichts all der Schaufenster mit deren Auslagen und der Werbeplakate, anderer dekorativer Elemente und der vielen Fahrzeuge und Fußgänger. – Jedoch der Reihe nach: Der wirkliche Beginn dessen, was heute Stadt ausmacht, basiert auf jener radikalen Veränderung des Städtischen durch Haussmann und dessen Verwandlung von Paris in eine zeitgemäße Metropole. Er entwickelte dort auf Geheiß der damals am Ende des 19. Jahrhunderts Mächtigen die Stadt als Ablauf von Verkehrsströmen, von Freizeit und Vergnügen und von Konsum. Dafür (und zusätzlich aus polizeilichen Gründen so genannter Transparenz und für Aufmärsche) entwarf er jene mehreren Zentren und deren Verknüpfungen für den Verkehr und vor allem die Boulevards zum geordneten Paradieren und für die Straßencafés sowie die Standorte für die Kaufhäuser als Verbindung von Freizeit und Konsum. Mehr noch, er und seine Mitarbeiter entwickelten auch die Natur zur Dekoration des Vergnügens, da doch die Straßenbäume durch einfache technische Geräte jeweils an die Orte gestellt werden konnten, die gerade dadurch dekoriert werden sollten. – So wurde die Stadt zur Bühne, auf der sich die Menschen als jeweilige Kunstfiguren bewegen und mit ihrer Kleidung sich mitteilen: Mode nämlich bietet sowohl sich eine Haltung zu vermitteln als auch sich auszudrücken und den möglichst gewünschten Eindruck zu schinden.

Hier mag ein kleiner Exkurs die Relevanz von Gestaltung als komplexes System noch mehr verdeutlichen, nämlich in der Entwicklung der modernistischen Shopping-Malls, die das Gesicht etlicher Großstädte heutzutage prägen. Diese entstanden ganz einfach aus den ersten Präsentationen kolonialer Macht in England, da man nun auch zuhause die Exotik der besetzten Gebiete demonstrieren (mithin auch den Kolonialismus legitimieren) wollte und deshalb z.B. eine Palme oder eine Bananenstaude in ein Glashaus setzte, auf dass diese Pflanze in London oder in Birmingham bestaunt und als Ausweis kolonialer Macht bewundert werden konnte. Dies bedingte eine

neue Klimatechnik und führte dazu, dass die Menschen dort in den englischen Städten nicht mehr nur durch Glas getrennt davor-, sondern innen drin neben der Palme stehen und sich abbilden wollten. Als dies möglich wurde, ergab sich schnell die Idee, sich beispielsweise auf einer Bank auch ausruhen oder sich als ausgeruht darstellen zu können und dann gar in dieser Situation etwas trinken und essen zu mögen. Also wurden durch Glas geschützte Cafés eingerichtet, dekoriert mit einer Palme oder mit einer Bananenstaude. Womit die Welt auf den Kopf gestellt wurde und zugleich die Bühne bereitet war, dies als Konsumtempel weiter auszubauen zu Verkaufslandschaften. Eingedenk dessen, dass das »-schaft« hier vom englischen »to scape« abstammt, mithin die Gestaltung des Landes (der Natur) artikuliert: Landschaft ist demnach nichts anderes als künstliche, designte Natur.

Und noch etwas in diesem Kontext: Ernst Bloch wies einst schon darauf hin, und Dan Graham verfeinerte das, was Schaufenster analytisch bieten. Denn eine perfekte Gestaltung von Schaufenstern schafft nicht bloß räumliche Imagination, Träume zu animieren – eine perfekte Gestaltung des Fensters reguliert zusätzlich die Beleuchtung drinnen so, dass man beim Blick durch das Glas auf die dahinter liegenden Waren in diesem Glas erst einmal das eigene Spiegelbild und somit die Waren durch dieses hindurch erblickt. Mithin wähnt das Auge schon den Zugriff auf die ausgestellten Produkte; bloß wird die sich daraufhin ausstreckende Hand durch die Härte des Glases gebremst. Man muss hinein in den Laden. – Übrigens ergibt sich daraus und ob anderer Elemente eine eigenwillige Psychopathologie des Kaufens, die sich von der des Besitzenwollens heftig unterscheidet. In Tokio gibt es derzeit für einen Unkostenbeitrag von 10 Euro Führungen durch neue Shopping-Malls, eben durch das Kaufen als Show selber.

II. WEITERE LEIT-SYSTEME

Deutlich wird auch hier bei der Gestaltung des öffentlichen Raums das merkwürdige Dilemma von Design: Es ist unabdingbar mit Sozialität verknüpft oder dieser sogar verpflichtet (sonst wäre es Kunst)¹ und löst dieses –

1 Wenn hier zwischen Kunst und Design unter dem Aspekt sozialer Verbindlichkeit unterschieden wird, so behauptet dies keineswegs in traditioneller Vorstellung von »l'art pour l'art«, Kunst sei gesellschaftlich unbedeutend; vielmehr wird hier – sowohl im Rahmen der Argumentation von Immanuel Kants »Kritik der Urteilskraft« und dementsprechend Theodor W. Adornos Verlangen nach einer Autonomie der Künste als auch im Zitat des durchaus radikalen Sozialisten Ad Reinhardt oder ähnlich Barnett Newman – argumentiert, dass die wesentliche Begründung der Kunst in ihrer asozialen Sozialität, eben in ihrem radikalen Widerspruch zum geselligen Sosein auffindbar sei. Oder man könnte dies auch ansatzweise in jener Unterscheidung des Aristoteles zwischen Praxis und Poiesis als Differenz zwischen Kunst (zweckfrei) und Design (zweckge-

den Gründen dafür muss man noch auf die Spur kommen – meist gerade nicht in radikaler Kritik an gesellschaftlichen Zuständen und Prozessen und entsprechend kritischer Praxis ein, sondern verbleibt im vorgegebenen Rahmen und strebt lediglich nach Verbesserung. Insofern ist Design und ist dessen gesellschaftliche Realität üblicherweise bloß affirmativ und setzt für gewöhnlich nur Direktiven gestalterisch um. Fast noch seltsamer ist, dass gerade das deutsche Design traditionell dieses quasi soziale Verhalten (vermeintlich sehr verantwortlich) für sich als politische Legitimation sehr häufig ideologisiert hat (erst in den vergangenen zwei Jahrzehnten artikuliert sich Design auch als Widerspruch und in widersprüchlicher Praxis und erläutert dies als gesellschaftlich umso relevanter). – Solch reduziertes Vorstellungsvermögen von Gesellschaftlichkeit verführte das Design ganz konsequent dann auch dazu, die eigene Tätigkeit für Unternehmen, obwohl diese doch im Normalfall lediglich der Profitmaximierung für diese Unternehmen dient, sich selber beschwichtigend ebenfalls als soziale Handlung zu behaupten.

Dies vorab noch einmal aufzuzeigen, ist vielleicht wichtig, um überhaupt zu verstehen, wie sehr das Design – zumal im öffentlichen Raum – sich so intensiv an der Entwicklung und Umsetzung von Regeln und Leitfäden beteiligt. Denn hier erscheinen nicht allein die unter I. beschriebenen Veranschaulichungen von Maßnahmen und Wegführungen, es gibt noch sehr viel mehr und auch unansehnliche. Und offenbar formuliert das Design alles dieses zumindest vorderhand so elegant und überzeugend oder auch mit so viel Charme, dass es häufig gar nicht als gestaltet auffällt, sondern als gewissermaßen naturwüchsig und damit unabänderlich wahrgenommen wird.

Selbstverständlich sind z.B. jene Markierungen auf den Straßen designt, die Fahrradwege begrenzen oder Autos mitteilen, in welcher Reihe sie zu fahren und wo sie sich aufzustellen haben, wenn sie abbiegen wollen. Fußgängern bieten sich die Zebrastreifen als jeweilige Furt durch die Verkehrsströme an, sicher an das andere Ufer zu kommen (dass diese Streifen übrigens durchaus unterschiedlich aussehen können und dennoch die gleiche Wirkung schaffen, sieht man in Asien oder auch in New York – und dadurch fällt einem auf, dass weder die Zebrastreifen selber noch deren Gestaltung natürlich sind).

Klar, wir sind durch Zeichen umstellt und zwar vor allem im städtischen Raum. Die Straßenbeleuchtung weist uns nachts den Weg, schafft eine Hierarchie in der Wichtigkeit von Straßen, verstärkt bestimmte Aussagen

richtet) erläutern. – Allerdings sei zugestanden, dass womöglich seit der entwickelten Medialisierung der Künste und eines rabiaten Kunstmarkts dieser Traum, Kunst sei substantiell Widerspruch zur herrschenden Gesellschaft, sich allmählich ausblenden muss; was jedoch keineswegs die unabdingbare soziale Verpflichtung von Design infrage stellt: Hier hat sich eher für die Kunst ein Problem ergeben, das sie gelegentlich sehr eng an das Design heranrückt.

von Werbeplakaten und erklärt uns, welche Gebäude und Monumente in der Stadt relevant sind. Piktogramme erleichtern uns die Suche nach Eingängen und Ausgängen oder nach Rolltreppen, Parkplätzen, Taxis und dergleichen.

Dabei geht es nicht allein um visuelle Zeichen, vielmehr ebenso um akustische, haptische und olfaktorische. Städte riechen, und manche schlaun Geschäfte (z.B. Bäcker oder Imbissbuden) setzen dies ein, die Vorbeigehenden sehr mittelbar zu attrahieren und deren Magensäfte anzuregen. Viele der Fahrzeuge auf den Straßen (Autos sowieso, doch ebenfalls Straßenbahnen und Busse) könnten heutzutage fast lautlos über die Straßen huschen – nur wäre das zu gefährlich, da die Fußgänger nahezu unbewusst und allemal vor jedem optischen Eindruck die Fahrzeuge hören. In diesem Zusammenhang ist ohnehin interessant, dass seit einigen Jahren schon sowohl die Außen- als auch die Innengeräusche von Automobilen durch große Abteilungen für Sound-Design gestaltet werden: die Ablaufgeräusche der Reifen, das Brummen des Motors (notfalls im Innenraum verstärkt), der Ton der sich schließenden Tür – und selbstverständlich rührt der bekannte Klang des Blinkers zum Anzeigen der geplanten Fahrtrichtung schon lange nicht mehr von dem Relais her, den er nur noch nachahmt: Man könnte auch Musik abspielen, nur hat man sich an den vertrauten Ton gewöhnt; inzwischen wird sogar jede Modellreihe mit einem eigenen »Sound-Klima« ausgestattet.

Wie sehr Haptik eine leitende Funktion oft sogar unterhalb bewusster Wahrnehmung ausübt, wird deutlich an unterschiedlichen Straßenbelägen, mittlerweile auch in Deutschland häufiger anzutreffenden, und insbesondere für blinde Menschen gedachte Reliefs vor Ampeln, Straßenkreuzungen und andernorts oder bei der Benutzung von Treppengeländern.

Werden also durch diese Maßnahmen und noch viele weitere gestaltete Formalisierungen die Menschen durch die öffentlichen Räume geleitet und werden auf diesem Weg sogar ihre Vorstellungen vom öffentlichen Raum, ihre Erwartungen und bewegten Wünsche vorformuliert, so ist nur konsequent jene sehr perfekt durchgestaltete und inzwischen allseits beliebte Erfindung von Navigationsgeräten, von GPS. Waren die Menschen in den Industrieländern ohnehin allmählich schon daran gewöhnt worden, sich über die zuvor genannten traditionellen Systeme durch die öffentlichen Räume führen zu lassen und hatten sie sich gern auch damit abgefunden, sich nicht mehr selber durch diese Räume zu bewegen, sondern sich durch öffentliche Verkehrsmittel bewegen zu lassen, während sie etwas ganz anderes taten und womöglich die Bewegung gar nicht mehr für wahr nahmen: Nun überlässt man sich völlig einer systematischen Führung, die einen bestenfalls durch anschauliche Pfeile auf beweglicher Straßenkarte oder durch eine ebenso sanfte wie bestimmte Stimme dorthin bringt, wohin man will. Sich diesem völlig zu übergeben wird derzeit gelernt und wurde von einigen offensichtlich schon so verinnerlicht, dass bei Ausfall dieses Systems das völlige Chaos ausbricht. So geschehen z.B. vor einiger Zeit am Ende eines Messtags in Frankfurt am Main, als plötzlich alle Navigationssysteme aus

beliebig technischen Gründen versagten und deshalb fast alle Autos auf den Straßen und den nahe liegenden Autobahnen an den Straßenrand fuhren und stehen blieben. Denn die Fahrerinnen und Fahrer hatten offenkundig keinerlei Ahnung davon, auf welchen Wegen sie fahren und welche Richtungen sie einschlagen sollten, um an ihr jeweiliges Ziel zu gelangen.

Damit hat irgendwie die Gestaltung schier endgültig die Leitung im öffentlichen Raum übernommen und sieht sich nunmehr Design umso mehr genötigt, sich als Leitfigur zu perfektionieren. – Wo dafür die Perspektiven liegen können, demonstrierte kürzlich in einer Ausstellung in New York das Projekt von Studierenden der »Köln International School of Design« (KISD) in durchaus zynischem Format. Denn sie entwickelten dafür – und veranschaulichten dies sehr plausibel – das Konzept eines Navigationsgeräts, das nun auch weiß, was die jeweilige Benutzerin oder der Benutzer gerade möchte, welche Rituale oder Wege und Abläufe zu beachten seien und welche Zeiten dafür eingehalten werden müssten. Es geht eben darum, nun solche Systeme zu entwerfen, die gewissermaßen empathiefähig sind und alles erledigen. In dem oben genannten Beispiel ginge das etwa soweit, dass das Gerät, auf dem sich das GPS artikuliert, gegebenenfalls auch in Kontakt steht zu dem nunmehr ebenfalls elektronisch organisierten Haushalt der Benutzerinnen oder der Benutzer (»Du musst noch Milch und etwas zum Abendessen einkaufen, denn Dein Kühlschrank teilt mir gerade mit, dass das fehlt«) oder auch ansagt, wo man ist und was nun zu tun sei: »Du bist im Büro angekommen, es gab 23 E-Mails, davon haben wir 19 schon in Deinem Sinn beantwortet, für die verbleibenden vier schlagen wir folgende alternative Antworten vor...« und »Nun wird es Zeit für Dich zu schlafen, denn Du hast morgen um 9:00 Uhr einen Termin, der Weg dorthin dauert 25 min., also wecke ich Dich um 7:15 Uhr«.

III. ÖFFENTLICH-PRIVAT ODER PRIVAT-ÖFFENTLICH

Dass solche Perspektiven keineswegs belanglose Zukunftsbilder präsentieren und dass somit das Design als gewissermaßen machtvoll Formulierung gesellschaftlicher Verhältnisse und Prozesse noch verstärkt auftreten wird, entspricht inzwischen ganz alltäglichen Erfahrungen – und ist Abbild der sehr heftigen Veränderungen der einst so klar unterschiedenen Bereiche von öffentlich und privat.

Versuchen wir eine Annäherung über einen kurzen historischen Exkurs: Ein wesentliches Moment der geschichtlichen Emanzipation des Bürgertums gegen feudale Herrschaft (begründet zweifellos auf wachsender wirtschaftlicher Macht der Bürger durch Handel und allmählich beginnende Industrie) basiert im England des späten 17. Jahrhunderts auf jenem »Habeas Corpus Act«, mit dem die Sicherheit des privaten Raums geklärt und dem Staat und dessen Instanzen (Militär, Polizei, ...) der Zugriff auf die Privatheit verboten wurde. So entstand jene Idee von »My Home Is My Castle«.

Auch wenn im kontinentalen Europa (sowieso erst Ende des 18. Jahrhunderts) die Entdeckung der Öffentlichkeit keineswegs zuerst über die Sicherung des Privaten ablief, vielmehr Öffentlichkeit als pathetische Formulierung des freien Diskurses, des öffentlichen Streits und der Publikationen verstanden und erkämpft wurde, so hatte sich gleichwohl jenes angelsächsische Konzept des Privaten als Schutzraum auch hier durchgesetzt. Denn verständlicherweise galt als attraktiv – und trifft dies theoretisch noch heute zu –, irgendwo über einen gewissermaßen selbstgestalteten Raum zu verfügen, der für alle anderen tabu wäre. Dass dies rein rechtlich noch heute so ist, erweist sich unter anderem darin, dass es (zumindest theoretisch) der Polizei verwehrt ist, einfach so in eine Wohnung einzudringen, oder in der Tatsache von Bank- und Steuergeheimnis. Gerade die persönlichen Daten galten demgemäß beizeiten als äußerst privat und somit geschützt (immerhin gab es noch Ende der siebziger Jahre des vorigen Jahrhunderts heftigste und erfolgreiche Proteste in Deutschland gegen eine Volkszählung).

Nun ist evident, dass nicht immer staatliche Instanzen diese Gesetze eingehalten haben (schon gar nicht in den 1930er Jahren und deren Folgen bis Mitte der 1940er Jahre), und das Erstaunen war irgendwann auch relativ groß, als etwa Gewerkschaften und protestierende Gruppen feststellen mussten, dass im Aspekt des Privaten damit auch sämtliche Unternehmen sowohl räumlich als auch in ihren Aktivitäten private Räume darstellten, die diese jeweils durch ihre eigenen Sicherheitskräfte aus dem öffentlichen Diskurs ausgrenzen konnten.

Nun ist jedoch all dies heute fast nur noch Makulatur. Denn alle Daten werden zunehmend öffentlich, die öffentlichen Medien wie Hörfunk und Fernsehen (einst in den Anfängen noch wirklich öffentlich und kollektiv rezipiert) sowie Internet werden längst bloß noch privat konsumiert. Die privaten Räume sind durchsetzt und die familiär privaten Gespräche sind durchdrungen von öffentlichen Äußerungen, die idealtypisch gedachten privaten Abläufe und zeitlichen Strukturen richten sich aus nach öffentlichen Ansprüchen und Artikulationen – und mittlerweile, das ist bekannt, sind einst private Gespräche und Ideen und Wünsche und Sehnsüchte so sehr Gegenstand öffentlicher Wahrnehmung (der Handel mit vermeintlich privaten Daten ist längst einer der wichtigsten Märkte unserer Zeit), dass derzeit die Menschen längst an solche Veröffentlichungen des Privaten nicht bloß gewöhnt sind, eher noch sich vielfältig bemühen um solch eine Öffentlichkeit des eigenen Soseins über »Facebook«, »Twitter« und andere Formate. Dass Design all dieses intensiv gestaltet und die Form – Zugriff, Ablauf, persönliche Präsenz etc. – solche Vorgänge zutiefst bestimmt, ist schier unausweichlich, da eben auch solche Dimensionen gestaltet werden müssen und eben dadurch die Artikulationen und Netzwerke und andere Verstrickungen je nach gestalterischen und unternehmerischen Interessen organisieren.

Die Rückseite davon ist, dass ebenso der öffentliche Raum massiv privat durchsetzt wird: Die Menschen rennen mit ihren mobilen Telefonen in den

Straßen herum und publizieren dadurch, was einst (und in der externen Wahrnehmung oft noch heute besser als) privat galt: Als führe man irgendwie die Telefonzelle mit sich herum, wo auch immer man gerade stehe oder sich bewege, wird einfach alles nun publiziert (und entsprechend sind die Telefonzellen als letzte Bastionen der privaten Gespräche verschwunden). Das Private wird ungeschützt öffentlich.

Nicht viel anders und jeweils durch Design geordnet äußern sich verstärkt Unternehmen und auch Institutionen, also private Instanzen, durchdringend öffentlich. Öffentliche Straßenbahnen oder auch Eisenbahnen sind Medien für Public Relations geworden, Restaurants und Cafés und Kneipen okkupieren Plätze und Straßen, so dass man kaum noch irgendwo an einem aufregenden öffentlichen Ort sitzen kann, ohne dafür bezahlen zu müssen – und (exemplarisch sieht man das schon seit einigen Jahren in Tokio und in Hongkong) neueste Shopping-Malls verunklaren jegliche Wahrnehmung, ob man denn nun draußen oder drinnen, im Privaten oder im Öffentlichen sich befindet.

Mithin ist überhaupt nicht mehr deutlich, wo der öffentliche Raum beginnt und endet und der private anfangen mag. Für das Design bedeutet dies – abgesehen von möglicher und vielleicht sogar notwendiger Aufklärung darüber und Kritik daran – die nahezu ungeheure Aufgabe, alle diese Formen, Überlagerungen und Netzwerke neu zu gestalten und mit einer Art von Lebendigkeit auszustatten – ja, den Menschen den Umgang damit zu ermöglichen und ihn verständlich und praktikabel zu gestalten oder gegebenenfalls auch, eben kritisch, diese Veränderungen in all ihren Konsequenzen zu verdeutlichen und analytischem Verstehen zugänglich zu machen.

Wie auch immer: Die Möblierung des öffentlichen Raums meint derzeit nicht mehr bloß Bänke und Haltestellen oder Ampeln und die Beleuchtung von Denkmälern, sondern umfasst den urbanen Raum als komplexe Bühne jeglicher Form privater Präsenz. Dass damit alles (vielleicht träumte jener Haussmann in Paris schon damals davon) zu Artefakten geworden ist und der öffentliche Raum zum Feld vielfältiger Selbstdarstellungen, ist womöglich nicht mehr umkehrbar, verlangt aber umso mehr Einsicht des Design in das, was es da befördert, und der Menschen, dass dies alles gestaltet und somit potentiell auch veränderbar ist.

IV. AUSWEGE

Zwar ist alles das, was bisher geschrieben und dem Design zugeschrieben wurde, gewiss gut begründet und ohnehin plausibel. Denn dies begründet sich durch Beobachtung, dem Bemühen um Verständnis und der Analyse der Konzepte und Ansprüche und Praxis von Design.

Dennoch – und dies schafft Reste von Hoffnung – kann vieles von dem, was bisher beschrieben wurde, durch die Wirklichkeit des Verhaltens der Menschen gekippt werden. Denn: So sehr die Gestaltung sich traditionell

und als Auftragnehmer von Unternehmen und Institutionen als unausweichlich, prägend und wegweisend wähnt und demgemäß Erfolge zweifellos nachweisen kann, so sehr ist das Design doch abhängig davon, wie es sich im Gebrauch realisiert. Wirklich, dies ist ein ebenso vergnüglicher wie höchst ambivalenter Vorgang, dem das Design ständig ausgesetzt ist. Denn Design – zumal als eben unausweichlich soziale Aktivität – ist unverbrüchlich abhängig von seinem Gebrauch und entwickelt darin zumindest gelegentlich oder auch sehr häufig etwas ganz anderes oder Abweichendes als das, was geplant war.

Man kennt das, und inzwischen gibt es dafür schon eine Kategorie und Publikationen etlicher Beispiele, nämlich das »Non Intentional Design« (NID). Dies beschreibt, dass die Menschen z.B. Gegenstände umnutzen oder (so der allgemeine Sprachgebrauch) missbrauchen oder fehlerhaft anwenden.

So werden – alle kennen das – die Rücklehnen von Stühlen gern als Garderobe für Jacketts oder zum Aufhängen von Handtaschen genutzt, mit irgendeinem Papier kann man sich bei großer Hitze Kühle zufächeln oder bei Regen sich etwas schützen, Marmeladengläser dienen zur Aufbewahrung von Stiften, Bierdeckel als Unterlegscheiben zur Stabilisierung von Tischen oder als Nachweis der schon getrunkenen Mengen, die Umrandung von Pflanzen im öffentlichen Raum wird genutzt als Sitzbank und etliches mehr. Eklatant ist jenes Beispiel, die gestalteten Wege und Kreuzungen in städtischen Parks durch Abkürzungen zu umgehen, eben empirisch die Gestaltung zu negieren und zu verwirren.

Tatsächlich (hier stimmt dieses Wort) eignen sich die Menschen Design, also all dies so umfangreich und vielfältig und Einfluss nehmend Gestaltete jeweils entsprechend der eigenen Vorstellungen und Wünsche und Praktikabilität an. Hier entsteht ein denkwürdiges Phänomen, das präzise und detailliert zu analysieren zunehmend wichtig wird: die empirische Wirklichkeit des Design. Im Kontext der Gestaltung des öffentlichen Raums bedeutet dies, dass es vermehrt einer beobachtenden Design-Forschung bedarf, das wirkliche Verhalten der Menschen innerhalb all der Gestaltung, deren Umgang damit und die gegebenenfalls praktisch artikulierten Widersprüche dazu und die daraus entstehende Veränderung oder (schreiben wir ruhig) Innovationen, zu verstehen und darauf aufbauend ein intelligenteres Design zu konzipieren. – Allerdings, und das impliziert den kaum auflösbaren inneren Widerspruch der Empirie auch im Design – kann und darf dies nicht bedeuten, einfach den empirischen Gegebenheiten hinterherzulaufen. Es bedarf, und das ist sehr kompliziert und braucht allemal kluge Forschung, einer jeweiligen Interpretation dessen, was vordergründig als empirische Wirklichkeit des Verhaltens erscheint, und einer verständigen Transformation in neue Dimensionen von Design. Zumal in dem neuen öffentlichen und dann auch privaten Raum.

V. POLITISCH IN DER POLIS

Gegenwärtig, doch eigentlich schon sehr lange, kann man andernorts bemerken, wie sehr noch diesseits jenes »NID« intensiv für die Gestaltung von Gegenöffentlichkeit (was an und für sich eben wahrhaftige Öffentlichkeit meint) genutzt wird und wie vielfältig dies eigene Dynamik entfaltet.

Historisch könnte man in diesem Zusammenhang schon hinweisen auf z.B. jene präzise gestalteten städtischen Umzüge und die Propaganda-Eisenbahnen, die Umnutzung von städtischen Parks, die temporär rot angemalt wurden, und die im Regen sich aufweichenden Denkmäler im Rahmen des russischen Konstruktivismus zwischen 1919 und etwa 1923 in Sankt Petersburg, Moskau und anderenorts (s. auch das Konzert für Fabrik- und Schiffssirenen in Baku): Hier artikulierten sich Anfänge von Design im öffentlichen Raum. Ähnlich agierte Dada mit Magazinen, Plakaten und Aktionen, die stets eine Allgemeinheit, also durch spezifische Gestaltung eine Öffentlichkeit zu erreichen suchten. Einige Jahrzehnte später waren es die Flugblätter, Poster und diverse Aktionsformen der Protestbewegungen in den sechziger Jahren, die im Ansatz eines Bewusstseins der Kompetenz von Design auch neues Design nachdrücklich entwarfen.

Heutzutage – das studentische Projekt »Vom Vandalismus zum Fandalismus« (siehe Brandes 2009) hat das vorzüglich zusammengefasst und kommentiert – wird die offizielle Öffentlichkeit häufig durch eine alternative Öffentlichkeit in Form von Graffiti, Guerilla-Gardening, neuen Spiel- und Aktionsweisen auf den Straßen und anderer Beweglichkeit konfrontiert und irritiert. Auch wenn gelegentlich Momente davon vom schier unersättlichen Markt mitsamt dessen Werbung und auch städtischer PR schon wieder üblicher Verwertung anheim gehen werden, so insistieren diese Formen doch immer wieder darauf, wie wichtig eine widerspenstige Öffentlichkeit gegen die Banalität des Realen ist. Dass Design dies ständig beflügelt, aber dadurch ebenfalls beeindruckt wird, ist evident.

Angesichts derzeitiger politischer Veränderungen in etlichen Ländern, in denen ohnehin lediglich eine staatlich kontrollierte Öffentlichkeit existierte oder noch existiert, erweist sich offenkundig, dass auch die Gestaltung medialer Prozesse nicht einfach nur autoritäres Geheiß vermittelt, vielmehr merkwürdigerweise gerade Gegenöffentlichkeiten zur Artikulation verhilft. Offenbar haben doch solche von Design geformten und zutiefst durchdrungenen Medien wie Facebook und Twitter oder ähnliche Wege die zentrale Aufgabe übernommen, in Ägypten und Tunesien etwa die Organisation wirklicher Öffentlichkeit und öffentlicher Verabredung zu ermöglichen.

Dies hat Perspektiven, und womöglich werden sich einige Regierungen in nächster Zeit noch wundern (dies gilt für arabische Länder, für China, aber vielleicht sogar für alle), wie seltsam die von ihnen überall inzwischen betriebene Promotion von Design (was wirtschaftlich zwangsläufig ist) deutlich und regelrecht dramatisch hilft, die Widersprüche zu formulieren. Zumal im öffentlichen Raum.

Immerhin wird dies an einigen Design-Hochschulen und partiell im Design überhaupt allmählich reflektiert und bewusst diskutiert.

LITERATUR

- Brandes, Uta/Erlhoff, Michael (2006): *Non Intentional Design*, Köln: Daab.
- Brandes, Uta/Stich, Sonja/Wender, Miriam (2009): *Design durch Gebrauch: Die alltägliche Metamorphose der Objekte*, Basel [u.a.]: Birkhäuser.
- Erlhoff, Michael/Marshall, Tim (Hg.) (2007): *Design Wörterbuch*, Basel: Birkhäuser.
- Erlhoff, Michael/Heidkamp, Philipp/Utikal, Iris (Hg.) (2008): *Designing Public: Perspektiven für die Öffentlichkeit/Perspectives for the public*, Basel [u.a.]: Birkhäuser.
- Brandes, Uta (Hg.) (2009): *Von Vandalismus zu Fandalismus*. Köln: Verlag der Buchhandlung König.

Stadtgestalt und Stadtgestaltung

Design und die *creative city*

ANNA-LISA MÜLLER

I. STADTGESTALTUNG UND STADTGESTALT – UND DESIGN

Die sogenannte kreative Stadt (weiter verbreitet ist der Begriff der *creative city*) ist seit einigen Jahren in aller Munde. In den wissenschaftlichen, populärwissenschaftlichen und feuilletonistischen Auseinandersetzungen geht es um Fragen nach den politischen Absichten der Planungsverantwortlichen, der Bedeutung von Kultur, der Rolle von Kultur- und Kreativindustrien sowie um Konflikte zwischen Planungsebene und Bewohner/-innen. All diese Aspekte betreffen aber auch ein Thema, das selten Beachtung findet und daher Gegenstand des vorliegenden Beitrags ist: Es geht um die Gestalt der Stadt und die Bedeutung des Designs für das Soziale. Um diesen Aspekt besser untersuchen zu können, nehme ich folgende begriffliche Unterscheidungen vor:

- Stadtgestalt: temporär fixierte materielle Gestalt der Stadt als Resultat des Prozesses der Gestaltung (»the design«)
- Stadt: Resultat der Interaktion von Menschen mit Objekten in den und mit den Räumen
- Stadtgestaltung: Interaktion der Menschen mit dem Raum und den Dingen in der Stadt (»to design«)
- Stadtbild: Resultat der Rezeption von Stadtraum, Stadtgestalt und Stadtgestaltung auf Grundlage individueller, kultureller und sozialer Voraussetzungen

Diese begrifflichen Unterscheidungen dienen analytischen Zwecken und sind ein Versuch, die Verwobenheit einzelner Aspekte für einen Moment zu lösen, um ein klareres Bild von den jeweiligen Charakteristiken sowie den Interdependenzen zu erhalten.

Die Stadtgestalt, so argumentiere ich, umgibt das Soziale, wird von ihm gestaltet und gestaltet es selbst ebenfalls; sie entsteht also aus der Interaktion des Sozialen mit den Objekten, welche räumlich angeordnet sind. Ähnliches beschreibt Henri Lefèbvre mit seiner Konzeption des sozialen Raums (Lefebvre 1991: z.B. Kap. 2, v.a. 73f.). Die Stadtgestalt ist das – allerdings immer nur temporär – fixierte Resultat von Stadtentwicklungs- und Stadtgestaltungsprozessen, welches in der spezifischen materiellen Struktur einer Stadt seinen Ausdruck findet. Sie ist somit konstitutiver Teil des komplexen Phänomens ›Stadt‹, welches durch die Interaktionen der Menschen und Dinge, miteinander und im Raum, entsteht. Die Prozesse der Stadtgestaltung schließlich, um die es in diesem Beitrag zentral gehen wird, bezeichnen die Entstehung einer solchen Gestalt der Stadt und damit auch die Entstehung der Stadt als solcher. In diesen Argumentationszusammenhang gehört nun schließlich noch das Stadtbild. Es ist das Ergebnis der sinnlichen und kognitiven Rezeption der Stadt durch die Menschen auf Basis der Stadtgestalt, des (historischen) Wissens um die Stadt und die Stadtgestaltungsprozesse sowie kultureller Imaginationen, Visionen, Utopien, die das Konzept der Stadt betreffen. Das diskursiv verankerte, kognitiv-sinnliche Stadtbild ist aus zwei Gründen zentral für die Stadtgestaltung: Zum einen liegt es der je spezifischen Form der alltäglichen Interaktion mit der Stadtgestalt zugrunde, zum anderen bildet es die Grundlage für die gezielten planerischen Umgestaltungen der Stadt. Oder, wie es Michael Trieb formuliert:

»Als das Produkt einer ständigen Wechselbeziehung zwischen dem Menschen und seiner Umwelt wird damit die Ebene des Stadtbildes ebenso durch die kulturelle, soziale, funktionelle und räumliche Struktur der Stadtgestalt bestimmt wie durch die physische, psychische und intellektuelle Eigenart des beobachtenden Individuums.« (Trieb 1977: 73)

In meiner Verwendung des Begriffs ›Design‹ greife ich auf Michael Erlhoff und Tim Marshall (2008) zurück, die in dem Versuch, den inhaltlichen und begrifflichen Rahmen des Konzeptes Design abzustecken, auf zwei wichtige Aspekte hinweisen: Historisch gesehen ist Design an die Vorstellung geknüpft, ein Produkt nach bestimmten Vorstellungen anzufertigen (ebd.: 88). Indem sich eine vorher formulierte Idee in einer spezifischen Form realisiert und materialisiert, wird Design vollzogen. Unter Hinzuziehung des prozesshaften Charakters wurde Design später »als die Qualität permanenter Verbesserung des Bestehenden, als Entwicklungsprozess, als nutzerorientiert, als immanent widersprüchlich und als zutiefst verwickelt« (ebd.: 90) betrachtet. Mit diesen beiden Aspekten gelingt es, Stadtgestalt und Stadtgestaltung konzeptuell mit dem Design-Begriff zu verbinden: Geht es im Fall der Stadtgestalt um das materielle und räumliche Ergebnis eines Prozesses, bezeichnet die Stadtgestaltung den Entwicklungsprozess, von dem Erlhoff und Marshall sprechen. Sprachlich lässt sich auch auf die Unterscheidung der englischen ›to design‹ und ›the design‹ zurückgreifen: Das Verb be-

zeichnet die Gestaltung durch die Akteure, das Substantiv das Gestaltete.¹ Ich werde den Begriff des Designs aufgrund dieser Doppeldeutigkeit daher nur dann verwenden, wenn er sich – in ebendieser Doppeldeutigkeit – explizit anbietet.

Mein Fokus liegt in diesem Aufsatz auf dem Zusammenspiel von Gestaltung und Gestalt. Dabei richte ich den Blick auf zwei verschiedene Gruppen von Akteuren, die dazu beitragen, das Gewebe herzustellen, das wir als Stadt bezeichnen: die Planer/-innen und die Nutzer/-innen. In meinen Ausführungen werden die Rezeption der Stadtgestalt_ung und das daraus entstehende Stadtbild insofern eine Rolle spielen, als es sich bei der Stadt um einen komplexen, sich stetig verändernden Gegenstand handelt, der immer nur als Momentaufnahme fixierbar und analysierbar ist.

Im Folgenden widme ich mich diesem Phänomen der Gestalt und Gestaltung von Stadtraum aus einer soziologischen Perspektive, um schließlich am Beispiel der *creative cities* zu zeigen, welche Formen eine solche Gestalt_ung annehmen kann. Die kreative Stadt dient als konzeptioneller Ausgangs- und argumentativer Kulminationspunkt. Hintergrund der diesbezüglichen Annäherungen sind meine empirischen Forschungen zu den Städten Dublin und Göteborg; illustrierende Beispiele speisen sich aus Daten, die ich im Verlauf einer zweijährigen Feldforschung in diesen Städten erhoben habe.

II. EINE SOZIOLOGISCHE PERSPEKTIVE AUF DIE STADTGESTALT_UNG

Um die soziologische Perspektive auf Fragen der Stadtgestalt_ung angemessen einnehmen zu können, unterscheide ich zwei Gruppen von Akteuren, welche die Stadt maßgeblich gestalten. Es handelt sich einerseits um Planungsverantwortliche, die darauf zielen, eine spezifische, intendierte Stadtgestalt hervorzubringen. Diese basiert auf den Ideen von Planenden, Politikern/-innen und Architekten/-innen, ist von spezifischen Leitbildern und Vorstellungen inspiriert und schlägt sich in Planungsdokumenten nieder. Darauf basierend werden die Pläne realisiert – eine neue Stadtgestalt (und damit ein neues Stadtbild) entsteht bzw. ein existierendes wird modifiziert. Andererseits handelt es sich um Nutzer/-innen, die mit ihrer Nutzung der

1 An dieser Stelle ist auf den rudimentären Charakter dieser Unterscheidung hinzuweisen. Nicht nur ist dies ein sehr holzschnittartiger und selektiver Umgang mit dem Konzept des Designs, für das es »keine allgemein gültige Definition [gibt]« (Erlhoff/Marshall 2008: 87). Zudem beinhaltet das englische Substantiv »design« neben der Bedeutung der Gestalt die der Gestaltung (vgl. dazu bspw. Collins/Langenscheidt 2004: 202) – es meint also sowohl das Prozesshafte als auch das Resultat. Daher lässt es sich vielleicht wirklich am besten mit dem artifiziellen Begriff »Stadtgestalt_ung« übersetzen.

Stadt die Stadtgestalt formen, welche im Sinn der Planung (oft) nicht intendiert ist.² Deutlich wird dies in vielen Städten am Beispiel der öffentlichen Plätze: Selten werden sie ausschließlich so genutzt, wie es in den ursprünglichen Plänen der Städte vorgesehen ist. Nutzungsmöglichkeiten werden hinzugefügt, andere negiert oder ignoriert.

Indem diese doppelte Perspektive – Planung und Nutzung – mit der Frage nach der Materialität der Stadt verbunden wird, geraten drei auch in der Praxis aufeinander folgende Schritte in den Blick: Planung, Realisierung (und damit Materialisierung), Nutzung. Dabei ist festzustellen, dass die Auseinandersetzungen mit diesen Fragen in erster Linie in den Bereichen der Architektur, der Stadtplanung und der Humangeografie, zum Teil auch, dann mit einer historischen Perspektive, in der Kunstgeschichte stattfinden; wenig konsequente Auseinandersetzung erfolgte bislang in der Soziologie.

Dass die Gesellschaft mit ihrer räumlich-materiellen Umgebung in bedeutender Weise verknüpft ist, stellt beispielsweise Renate Banik-Schweitzer heraus, die die »Stadt als [materielle] Repräsentation der [...] Gesellschaft« (Banik-Schweitzer 1999: 58) bezeichnet.³ Die Betonung des Materiellen ist insofern zu erweitern, als es nicht nur um das Gebaute, sondern auch um die Räume geht, die maßgeblicher Teil der Stadt sind. Sie werden mithilfe des, aber nicht nur vom Gebauten geschaffen, sondern durch die Nutzung hervorgebracht bzw. erst durch sie realisiert (vgl. dazu bspw. de Certeau 1984: Kap. 7-9; Lefebvre 1991). Das Soziale spielt aus dieser Perspektive eine entscheidende Rolle für die Stadt. Sie wird erst durch die Interaktion der Einzelnen mit den physischen und räumlichen Gegebenheiten zu einer solchen – ohne das Soziale ist sie bloße (Infra-) Struktur.

So wird deutlich, in welcher Hinsicht eine soziologische Auseinandersetzung mit dem Design – in seiner Doppeldeutigkeit ernst genommen – über eine traditionell zu nennende Architektursoziologie hinausgeht. Anstelle einer Fokussierung des Gebauten,⁴ geht es um die Betonung der Interaktion von Sozialem und Räumlich-Materiellem und die Integration verschiedener Perspektiven (der Planenden, derer, die die Planungen umsetzen, und derer, die das Realisierte nutzen) und Elemente (Gebautes, Raum, Infrastruktur). Im Kontext dieses Artikels wird eine Perspektive – von Mark C.

2 Damit ist aber nicht gesagt, dass die nichtintendierte Stadtgestalt_ung nicht auch von Vorstellungen geleitet wird; den Vorstellungen nämlich, die die Nutzer/-innen der Stadt davon haben, wie eine Stadt aussehen soll.

3 Vgl. dazu auch die aktuellen Arbeiten von Heike Delitz, bspw. Delitz (2010).

4 Einschränkend ist zu sagen, dass in der Architektursoziologie immer auch die Beziehung von Gesellschaft und Gebautem berücksichtigt wurde (vgl. Schäfers 2006: z.B. 22). Nichtsdestotrotz hat die Fokussierung der Wechselwirkung von Sozialem und Gebauten sowie der Einbezug der räumlichen Dimension erst in den letzten Jahren wieder größere Aufmerksamkeit erhalten (vgl. Delitz 2005; Fischer/Delitz 2009).

Childs treffend formuliert als »the built world is a construct of humanity that we maintain and alter« (Childs 2008: 177) – besonders betont: die Stadtgestalt_ung.

Aus soziologischer Sicht ist die Stadt in ihrer je spezifischen Gestalt also in den Kontext historischer Entwicklungen und gesellschaftlicher Verhältnisse einzubetten und somit »ein Abbild ihrer Geschichte und ihrer eigenen gesellschaftlichen Entwicklung, somit ein lebendiger, kontinuierlicher Prozeß« (Demblin/Cernek 1997: 12). Die Tatsache, dass die uns umgebende Architektur und der (städtische) Raum maßgeblich auf die Gesellschaft und jedeN EinzelneN zurückwirken, darf dabei aber nicht aus den Augen verloren werden, auch wenn sie nicht im Fokus dieses Artikels steht. Wie dieser Prozess der Stadtgestalt_ung aussieht, ist Thema der folgenden Abschnitte.

Planung der Stadt als Gestaltung der Stadt

Städte wurden immer schon geplant. Man kann sogar so weit gehen, zu sagen, dass jegliche Form der menschlichen Siedlung einer gewissen Planung folgte und folgt. Dabei wurden die Formen von Überlegungen geleitet, wie die jeweilige Siedlung »am besten« für den Menschen sei. Was »am besten« jeweils meint, ist abhängig von der jeweiligen Epoche und der sozialen Gruppe, die für das Bauen (oder das dem Bauen zugrundeliegende Denken) verantwortlich ist. Es lagen also je spezifische Paradigmen vor. Bei Platon finden sich Bemerkungen über die Notwendigkeit einer durchdachten Planung von zu errichtenden Städten (vgl. Platon 2003: bspw. Vers 778bff.) und darüber, dass eine Stadt mit der Regierungsform und einem spezifischen Menschenbild korrespondiert. Mit den nach einigen Jahrtausenden nötigen Modifikationen ist die Grundidee heute noch immer eine ähnliche: Das, was in einer Stadt materiell sichtbar wird, basiert auf den (hegemonialen) Diskursen einer jeweiligen Zeit und ist Ausdruck dessen, was von den Menschen je als angemessen betrachtet wird. So lässt sich »die Ästhetik des Raumes als Ausdruck einer bestimmten und für einen definierbaren Zeitraum gültigen gesellschaftlichen Organisationsform« interpretieren (Ipsen 1997: 68). Deutlich wird dies etwa bei Abbildungen mittelalterlicher Städte. Sie zeigen Stadtmauern, einen Marktplatz, die Kirche(n) in charakteristischer Anordnung, die – so sagt man aus heutiger Perspektive sehr einleuchtend – die damaligen gesellschaftlichen Strukturen und Vorstellungen widerspiegeln. Die Tatsache, dass Teile der mittelalterlichen Stadtstruktur und Gebäude noch heute physisch existent und sichtbar sind, dabei aber in neue Stadtstrukturen eingebettet werden, zeigt, dass verschiedene gesellschaftliche Organisationsformen materiell nebeneinander existieren können. Sie werden jedoch überformt von den je gültigen Paradigmen der Stadtgestalt_ung, und Interpretation, Rezeption und Nutzung des Alten verändert sich im und durch den Kontext des Neuen.

Wenn es um die Rezeption der Städte geht, ist zudem anzunehmen, dass die wahrgenommene Ästhetik des Raumes maßgeblich durch gegenwärtige

Vorstellungen geleitet wird. In diesen Vorstellungen, wie eine angemessene Stadtgestaltung auszusehen hat, ereignen sich immer wieder Paradigmenwechsel. Nur so ist es zu erklären, mit welchem geradezu empörten Unverständnis nachfolgende Generationen auf realisierte Planungen reagieren (und auf die inhärenten Utopien – dort ist es dann aber mehr der Schauer vor dem Gerade-noch-Vermiedenen, der ausgedrückt wird). Beispielhaft sind hier die Gestaltungen der 1950er Jahre mit ihren Ausrichtungen auf eine autofreundliche Stadt zu nennen; heute ist es kaum vorstellbar, Innenstädte am Maßstab ihrer Autofreundlichkeit zu messen. Das andere Extrem stellen Situationen dar, in denen mit Melancholie dem Vergangenen hinterher getrauert wird, wie es z.B. die Diskussionen um den Wiederaufbau des Braunschweiger Schlosses zeigen.

Schon von Berufs wegen sind es Vertreter/-innen aus der Politik, der Stadtplanung und der Architektur, die maßgeblich als Akteure der Stadtgestaltung betrachtet werden und sich auch selbst als solche verstehen. Dabei geht es sowohl um die »materiellen« als auch um die »symbolischen Umgestaltung[en]« (Ipsen 1997: 66). Mit symbolischer Umgestaltung ist gemeint, dass Gebautes immer auch mit Bedeutung aufgeladen ist. Planung und Errichtung eines Gebäudes in einem spezifischen Stil kommunizieren etwas nach außen, Bedeutung_P – und gleichzeitig findet eine Bedeutungsaufladung im Prozess der Rezeption statt, es entsteht Bedeutung_R.⁵ Beide können übereinstimmen, sie können sich ähnlich, sie können aber auch gegensätzlich sein. Dies lässt sich am Beispiel des derzeit höchsten Gebäudes der Welt, des Burj Chalifa in Dubai,⁶ durchspielen: Was sind hier Intentionen und Bedeutungszuschreibungen der Planenden – es trägt beispielsweise den Namen des Präsidenten der Vereinigten Arabischen Emirate – und was sind die Zuschreibungen derer, die das Gebäude rezipieren – z.B. technische Möglichkeiten, Geltungssucht?

Die Möglichkeit, qua sozialer Position nicht nur materielle, sondern auch symbolische Gestaltungen vorzunehmen, lässt sich gerade im Kontext der kreativen Stadt untersuchen, da sich die Wirkungen von Diskursen auf Planungsprozesse in diesem Fall derzeit besonders gut beobachten lassen. Solche Gestaltungsversuche konkreter, schon existierender Städte sind allerdings immer im Kontext des schon Vorhandenen, der schon bestehenden Stadt zu denken – das stellt den Unterschied zu Idealstadt-Konzeptionen

5 Dies ist eine vereinfachte Argumentation; es können potentiell so viele Bedeutungen entstehen, wie es Rezipierende gibt. Da Bedeutungszuschreibungen aber von Diskursen abhängig sind, wird es Überschneidungen geben, so dass Bedeutungsgruppen entstehen. Ich unterscheide hier idealtypisch Bedeutung_P als Bedeutungszuschreibung seitens der Planung und Bedeutung_R als Bedeutungszuschreibung seitens der Rezipienten/-innen.

6 Vgl. die offizielle Website, auf der auch eine formulierte Vision, also die Explizierung einer Bedeutungszuschreibung, zu finden ist: <http://www.burjkhalifa.ae> (18.11.2010).

dar, welche als einheitliche Gesamtkonzepte und damit als Versuche zu verstehen sind, alle Funktionen einer Stadt zu planen und zu gestalten und eine derartige Stadt neu zu schaffen. Ein Beispiel für ein solches Konzept ist Le Corbusiers Entwurf der *Ville Contemporaine* (vgl. Lampugnani 2010: 388ff.); ein Beispiel für eine zumindest in Teilen neu geschaffene und gestaltete Stadt im ausgehenden 20. Jahrhundert ist Dubai, deren künstliche Inseln in Form einer Palme und einer Weltkarte weltweit Beachtung finden.⁷

Planungen beruhen auf spezifischen Vorstellungen, wie eine Stadt aussehen soll. Die Realisierung der Planungen stellt die Stadtgestaltung seitens der Planungsebene⁸ dar; ihre Vorstellungen und Diskurse schlagen sich vermittels der Realisierung der Planungen in der Gestalt der Stadt nieder und ergeben so die je spezifische Stadtgestalt. Diese ist dabei als Konglomerat, als Schichtung zu verstehen, welche wahrnehmbarer Ausdruck der verschiedenen, über die Zeit realisierten Vorstellungen und Planungen ist. »City design is«, wie Kevin Lynch schreibt, »the art of creating possibilities for the use, management, and form of settlements of their significant parts.« (Lynch 1984: 290) Das Schaffen von Möglichkeiten ist für ihn der entscheidende Punkt, zentral ist die Wechselwirkung von physischer Form, dem Prozess der Gestaltung und Nutzung dieser Form und dem Kontext, in dem sie entsteht. Daher hat das *city design*, die professionelle Gestaltung der Stadt, sowohl Objekte, die Handlungen der menschlichen Akteure, die Verwaltungseinrichtungen als auch die generellen Transformationsprozesse zum Gegenstand (vgl. ebd.: 290f.). Nimmt man diese Perspektive ernst, ist die Gestaltung der Stadt ein komplexer Prozess, der die Interdependenzen von (1) materiellen Objekten, (2) menschlichen Handlungen, (3) gesellschaftlichen Strukturen und Wertvorstellungen und (4) gesamtgesellschaftlichen Veränderungen beinhaltet. Neben der professionellen Stadtplanung kommt den NutzerInnen der Stadt dann eine wichtige Rolle im Gestaltungsprozess zu; diesem Aspekt widmet sich der folgende Abschnitt.

Nutzung der Stadt als Gestaltung der Stadt

Städte werden maßgeblich durch diejenigen konstituiert, die in ihnen leben, die in ihnen arbeiten, die sie besuchen, die sie imaginieren – kurz, die sie nutzen. Dabei basiert die Nutzung auf der Rezeption der Stadtgestalt und also auf dem Stadtbild (vgl. Lynch 2007: 12). Mit jedem individuellen Handlungsakt wird die Stadt gestaltet; dabei weisen die Nutzungsformen

7 Für einen Blick auf die zwei Inseln in Palmenform und die entstehende Insel in Form einer Weltkarte s. <http://www.maps.google.com> (18.11.2010).

8 Unter dem Begriff Planungsebene subsumiere ich die Institutionen einer Stadt, die mit der Stadtplanung befasst sind. Darunter fallen die politischen Stadtverwaltungen, Stadtplanungsbüros, assoziierte Unternehmen, die mit der Umsetzung der Planungen (d.h. dem Bau) befasst sind etc. Welche Institutionen je dazu gehören, variiert von Staat zu Staat.

sowohl affirmativen als auch modifizierenden Charakter auf. Darauf aufbauend ist die Nutzung der Stadt aus der Perspektive der Planungsverantwortlichen in vielen Fällen als nichtplanbar zu bezeichnen und geht oft mit nichtintendierter Nutzung einher. Die Negation bezieht sich dabei auf die Intention der politischen und baulichen Gestalter/-innen; den Nutzer/-innen lässt sich sehr wohl eine Intention zuschreiben. Um diesen Aspekt besser fassen zu können, bediene ich mich des Begriffs des *non intentional design* (NID), der »die alltägliche, sozusagen unprofessionelle Umgestaltung des professionell Gestalteten« (Brandes 2008: 291) beschreibt. Eine solche Umnutzung ist keinesfalls willkürlich, sondern interessegeleitet, indem ein Defizit – beispielsweise eine fehlende Sitzmöglichkeit – behoben wird – z.B. durch das Benutzen einer Treppe als Sitzplatz.

Lucius Burckhardt, dem es immer auch um die Brüche zwischen Planung und Nutzung bzw. um das Missverstehen der Bedürfnisse der Nutzer/-innen seitens der Planenden ging, verweist darauf, dass die nichtintendierte Nutzung beispielsweise von Wohnungen lange Zeit (und vielleicht noch immer?) von den Architekten/-innen geradezu als Anmaßung empfunden und als »unfunktional« (Burckhardt 1980: 262, Hervorh. i. O.) markiert wurde. Dies lässt sich in ähnlicher Weise sicher auch auf die Stadt und ihre Nutzung übertragen.

Die Praktiken der Nutzung gestalten die Stadt also maßgeblich mit. Die beiden Prozesse – Gestaltung durch die Planenden und Gestaltung durch die Nutzenden – stehen in einer zeitlichen und räumlichen Wechselbeziehung und sind immer auch als Reaktionen aufeinander zu verstehen. Aus der Perspektive der Planungsebene ist der kritische Punkt die Realisierung und anschließende Nutzung von geplanten Visionen. Aus der Sicht der Nutzenden ist ein weiterer kritischer Punkt die Frage, ob die spezifische Nutzung, gerade wenn sie der geplanten widerspricht, geduldet und damit legitimiert wird. Die Umnutzung einer Treppe als Skateboardgelände oder einer Promenade als Veranstaltungsort für eine abendliche Party können zu lokalen Konflikten und zu einem Einschreiten der Planenden führen, die, aufbauend auf der Umnutzung, wiederum neue Gestaltungen in Angriff nehmen, z.B. um diese Umnutzung unmöglich zu machen. Derartige Prozesse sind insofern sozial bedeutsam, als darüber Machtverhältnisse manifestiert und infrage gestellt und die Beziehungen einzelner sozialer Gruppen zueinander justiert werden. Die Gestaltung der Stadt ist demzufolge kein einseitig auf die Stadt bezogener Prozess. Indem die Stadt der Ort des Sozialen ist, werden nicht zuletzt mithilfe der materiellen Objekte symbolische Ordnungssysteme errichtet, die konstitutiv für das Soziale und seine je konkrete Form sind. Wie sich dabei zeigt, liegen in beiden Fällen der Gestaltung – seitens der Planenden und seitens der Nutzenden – bestimmte normative Vorstellungen von ›Stadt‹ vor, die die Gestaltungsprozesse leiten. Dies ist ein wichtiger Punkt für die Analyse, der oft vergessen wird. Die im Kontext von sogenannten Gentrifizierungsprozessen entstehenden sozialen Konflikte werden so erklärbar: In Stadtvierteln, die einen derartigen Prozess durchlau-

fen, verschaffen sich derzeit zunehmend diejenigen Gehör, die die ökonomische Nutzung der Aufwertungsprozesse und die damit einhergehenden sozialen Konsequenzen negativ beurteilen. Hier liegt eine Perspektive auf die Stadt als Ort des Sozialen vor, die von bestimmten Wertvorstellungen geleitet wird. Diese konfliktieren mit denen, die das ökonomische Potential prosperierender, attraktiver Stadtviertel nutzen wollen; in der Regel handelt es sich hier um Vertreter/-innen der Planungsebene. Das Hamburger Gängeviertel ist nur ein Beispiel für solche Prozesse, die sowohl die unterschiedlichen normativen Vorstellungen von dem, was Stadt sein soll, zeigen als auch deutlich machen, dass Stadtgestalt_ung immer auch eng an die Aus handlung von sozialen Machtverhältnissen gekoppelt ist.⁹

Dies heißt nun aber nicht, dass die Nutzer/-innen der Stadt in einem permanenten Konflikt mit den Planenden stehen. Häufig werden die intendierten Nutzungen der Stadt angenommen bzw. sind die Modifizierungen marginal, so dass sie nicht zum Ausbruch von Konflikten führen. Zumeist sind es nämlich nicht die Übereinstimmungen von Nutzung und Planung, sondern die Differenzen, die zu einer Thematisierung der Stadtgestalt_ung führen, obwohl auch die Aktualisierung der intendierten Nutzung durch die Nutzer/-innen eine Form der Stadtgestalt_ung darstellt. Dabei ist aber anzumerken, dass es, ähnlich wie im Fall der Planung, auch im Fall der Nutzung Paradigmenwechsel gibt. Diese betreffen oft gesamtgesellschaftliche Zusammenhänge und Veränderungen und manifestieren sich dann in den Nutzungsformen der Einzelnen. So geht die sich über die Jahrhunderte verändernde Nutzung des öffentlichen Raums beispielsweise mit veränderten Rollenverständnissen zwischen den Geschlechtern und Tagesabläufen oder mit einem veränderten Sicherheitsempfinden einher bzw. wird von diesen bedingt.

Auf einen interessanten Aspekt ist abschließend hinzuweisen, wenn es um die Rolle der Nutzer/-innen für die Stadtgestalt_ung geht. In einer einflussreichen Studie hat Kevin Lynch mit seinen Mitarbeitern die Bedeutung der Stadtgestalt für die in der Stadt lebenden Menschen untersucht (vgl. Lynch 2007). Fragen nach der Wahrnehmung der physischen Stadtgestalt und den Orientierungsweisen in der Stadt führten zu den Ergebnissen, dass das Stadtbild von der je spezifischen sinnlichen Wahrnehmung der Einzelnen abhängig ist, es daher viele verschiedene Bilder einer Stadt gibt und physische Elemente der Stadt je unterschiedlich wirken. Daraus lässt sich schlussfolgern, dass die Wirkung des Gebauten (und damit die Rezeption der Bedeutung_p) nur zum Teil kontrollierbar ist. Trotz allem finden sich Lynch und seine Mitarbeiter in der Annahme bestätigt, dass »die Leute sich ihrer Umgebung anpassen und Struktur und Individualität aus dem zur Ver-

9 Zu den Geschehnissen in Hamburg vgl. z.B. das jüngst erschienene Buch von Christoph Twickel (2010), das die Perspektive der Stadtbewohner/-innen in den Blick nimmt und »für Leute [ist], die sich in eine Polemik über den Wandel ihrer Stadt einmischen wollen« (Twickel 2010: 7).

fügung stehenden Material gewinnen« (ebd.: 57). Dies ist wiederum ein Beispiel für die wechselseitige Abhängigkeit von Stadtgestalt und Sozialem.

Das folgende Kapitel wird sich nun einem aktuellen Beispiel zuwenden: dem der *creative city*. Der Fokus liegt dabei auf der Rolle der Planung für die Entstehung der spezifischen Stadtgestalt und auf der Wirkung gesellschaftlicher Leitkonzepte auf die Stadtgestalt_ung.

III. DESIGNING CREATIVE CITIES

Mein zentraler Punkt in diesem Artikel ist, dass es kein neues Phänomen ist, Städte zu ›designen‹, wenn man damit meint, sie nach einem spezifischen gesellschaftlichen Ideal zu gestalten. Es ist ein kontinuierlicher und komplexer Prozess, der von sozialen und gesellschaftlichen Transformationsprozessen nicht zu trennen ist. Gleichzeitig ist Stadtgestalt_ung ein derzeit viel diskutiertes Thema, und ein hervorhebenswerter Aspekt daran mag sein, dass es in einer relativ breiten Öffentlichkeit verhandelt wird. Beispiele gibt es viele: die Diskussionen um den inzwischen abgerissenen Palast der Republik in Berlin, um die geplante Rekonstruktion der Frankfurter Innenstadt rund um den Römerberg sowie um die mit den Planungen des neuen Bahnhofs in Stuttgart, ›Stuttgart 21‹, verbundene Umgestaltung der Innenstadt. Ein weiterer Grund, warum das Thema zurzeit so präsent ist, mag das herrschende Paradigma der Planung sein, Bürger/-innen insofern in den Planungsprozess zu integrieren, als im Verlauf dieser Planungen Treffen und Ausstellungen vorgesehen sind, bei denen sich Bürger/-innen zum geplanten Projekt äußern können.¹⁰

Dieser Abschnitt dient dazu, am Beispiel der *creative city* zu zeigen, in welcher Weise ein gesellschaftliches Leitbild, das der Kreativität, Einzug in die Stadtgestalt_ung gefunden hat und welche Effekte eine programmatisch auf Kreativität ausgerichtete Stadtplanung konkret aufweist. Dabei werde ich zunächst kurz den thematischen Rahmen skizzieren, bevor ich anhand einiger Beispiele die Formen der Stadtgestalt_ung einer kreativen Stadt zeige und damit verdeutliche, in welcher Weise es sich hier um das Design einer Stadt handelt.

Die *creative cities* – post-industrielle Veränderungen oder Ästhetisierung des Stadtbildes?

Seit Ende der 1990er Jahre hat das Thema der Kreativität Einzug in die Diskurse um die Stadtplanung erhalten. Die zugrunde liegende Annahme ist, dass Kreativität ein gesellschaftliches Leitbild westlich-industrialisierter

10 Inwiefern diese Form der Bürgerbeteiligung zu einer wirklichen Integration der Bedürfnisse der Bürger/-innen in die Planung führt, ist allerdings zu hinterfragen.

Gesellschaften geworden ist (vgl. z.B. Florida 2004; Joas 1996; Reckwitz 2006). Ein zentrales, oft zitiertes und oft kritisiertes Buch ist *The Rise of the Creative Class* von Richard Florida, in dem er die These aufstellt, dass die Etablierung der gesellschaftlichen Anforderung, kreativ zu sein, in dem Entstehen einer sozialen Gruppe resultiere, die ökonomisch zunehmend Bedeutung gewinne: die *creative class*. Wenn es auch viele mögliche Kritikpunkte an Floridas These gibt – nicht differenziert genug, in erster Linie auf die nordamerikanische Gesellschaft bezogen und allein auf sozialstatistischem Material beruhend – so ist, und das ist im Kontext dieses Artikels von zentraler Bedeutung, die Wirkung dieser These auf den stadtplanerischen Diskurs immens. Dies ist ein konkretes Beispiel für die Bedeutung sowohl von gesellschaftlichen Transformationen als auch von gesellschaftswissenschaftlichen Konzepten für den Bereich der Stadtplanung. Floridas zentrale Aussage ist die Annahme, dass die Anzahl und ökonomische Bedeutung derjenigen steigt, die beruflich im weitesten Sinn Kreativität nutzen – im Sinn der Entwicklung neuartiger Produkte und Produktionsformen, aber auch im Sinn der Anwendung neu entwickelter Problemlösungsstrategien (Florida 2004: 68f.). Zudem konstatiert Florida Ähnlichkeiten in ihrem Lebensstil und in den von ihnen formulierten Anforderungen an ihr geografisches Umfeld. Als Konsequenz identifiziert er spezifische Orte, die für diese wachsende soziale Gruppe attraktiv sind: *creative cities* oder auch *creative centers* (Florida 2005: z.B. 35; 44). Dies ist aus zweierlei Gründen bedeutsam: Zum einen formuliert Florida damit ein potenzielles Element für Image-Kampagnen von Städten: Indem er diese Kreativen als positiv konnotierte Weltbürger konzipiert, die ökonomisches, soziales und kulturelles Kapital in Städte bringen können, macht er sie zu einer attraktiven Zielgruppe für Stadtplaner/-innen. Zum anderen, und das ist die analytische Ebene, zeichnet er einen gesellschaftlichen Transformationsprozess nach, der die kreativen Städte als Orte einer postindustriellen Wissensgesellschaft entstehen lässt. Indem er sich explizit in die Tradition der Vordenker der Wissensgesellschaft, Daniel Bell (1973) und Peter F. Drucker (1993), stellt, formuliert er eine spezifische soziale Entwicklung, die sich auch geografisch niederschlägt.¹¹ Die kreative Stadt als Ort der *creative class* stellt in dieser Argumentation also die materielle Manifestation sozialer Veränderungen – hin zu einer auf Kreativität bezogenen Wissensgesellschaft – dar. Eine entsprechende Stadtgestaltung ist so auch Ausdruck eines hegemonialen Diskurses um Kreativität, zumindest von Seiten der Planungsebene. Seitens der Nutzer/-innen steht die Annahme im Raum, dass die soziale Gruppe der Kreativen spezifische Vorstellungen von ihrem Arbeits- und Lebensort hat und entsprechende Anforderungen an ihn stellt und sie daher auch eine besondere Nutzung der Stadt aufweisen. Somit würden sie, sollte diese Annahme zutreffen, ihrerseits die Städte durch ihre Nutzung in einer spezi-

11 Vgl. dazu auch die Untersuchungen Richard Floridas zu den sozialen und geografischen Auswirkungen der globalen Finanzkrise (Florida 2010).

fischen Weise als kreative Städte gestalten. Diese Wechselwirkung lässt sich zu der oben dargestellten These von Kevin Lynch in Beziehung setzen, dass Nutzung und Gestaltung sich gegenseitig bedingen und von spezifischen, auch individuellen Wahrnehmungsmustern und Vorstellungsbildern geleitet wird.

Im Kontext dieser inzwischen auch in Deutschland sehr präsenten Debatte um Kreativität, Kreativwirtschaft und kreative Städte¹² finden sich, neben ökonomischen und marketing-strategischen Argumenten, häufig Bezüge zur Ästhetik. In einem Aufsatz, der auf großen Widerhall gestoßen ist, formuliert Andreas Reckwitz seine These der sich vollziehenden »Selbstkulturalisierung der Stadt« (Reckwitz 2009: 3), welche sich nicht zuletzt auf die physische Gestaltung der Stadt auswirke. Reckwitz entwickelt in seiner Argumentation die kreative Stadt als ein mithilfe einer »Steuerung zweiter Ordnung« (ebd.: 8) geschaffenes, maßgeblich physisches Gebilde, in dem sich im Vorhandenen ein »kulturelles Ensemble von Zeichen, Praktiken und subjektiven Kompetenzen« (ebd.: 9) versammelt. Was bedeutet dies nun? Ähnlich wie es Martina Löw mit dem Konzept der Eigenlogik der Städte tut (vgl. z.B. Löw 2008), spricht Reckwitz den Städten eine Eigendynamik zu, die maßgeblich auf der Tatsache basiert, dass die Stadt selbst schon »kulturell« sei (Reckwitz 2009: 9), und zwar in dem Sinn, dass das Vorhandene – d.h. die Materialität und die Menschen, die über Praktiken und Diskurse mit der Materialität verwoben sind – eine spezifische kulturelle Qualität besitzt. Bleibt in Reckwitz' Argumentation der Kulturbegriff zum Teil wenig konkret, so lassen sich doch zwei verschiedene Aspekte herausfiltern, die im Kontext der Frage nach dem Design von Städten von Bedeutung sind: Zum einen geht es grundsätzlich darum, dass jede Kultur sich spezifisch in ihrem physischen Umfeld niederschlägt und dort ihren Ausdruck findet – es liegen also kulturspezifische Stadt-Ästhetiken vor. Zum anderen finden aktuell konkrete Ästhetisierungsprozesse statt, die Reckwitz in den Innenstadtvierteln verortet und deren maßgebliche Akteure die Angehörigen der Kunst- und Kreativszenen, aber auch die stadtplanerische Politik sind. Letztere stellten, so Reckwitz, »gerade die innenstadtnahen Stadtviertel als ästhetisiert aufgearbeitete Wohnviertel für die postmaterialistischen Mittelschichten« (ebd.: 27) bereit. Damit sind diese Wohnviertel (die meiner Ansicht nach für viele ihren Reiz gerade dadurch gewinnen, dass sie Viertel der Arbeit sowie der Freizeit und damit Zonen der Mischnutzung sind) quasi die verdichteten Orte der ästhetisierten Stadt, die zusammen mit den anderen Orten in einer Stadt – z.B. den Geschäftsvierteln, Industriegebieten und Verkehrsknotenpunkten – die

12 Die drei Komplexe Kreativität, Kreativwirtschaft und kreative Städte werden in den Diskussionen häufig zusammengeworfen, ohne dass eine analytische Differenzierung und Analyse der gegenseitigen Abhängigkeiten stattfindet. Wie ich an anderer Stelle zeigen werde, erleichtert es eine differenzierte Debatte aber maßgeblich, wenn eine derartige Differenzierung vorgenommen wird.

spezifisch kulturelle Stadt bilden. In derartigen ästhetisierten Vierteln lassen sich anhand der physischen und räumlichen Ordnungen die je hegemonialen Ästhetiken vorfinden; zum Teil werden sie ergänzt durch Formen subversiver Ästhetiken, wobei diese zumeist, wie beispielsweise Graffiti, geduldet und in einigen Fällen selbst instrumentalisiert und so der hegemonialen Ästhetik einverleibt werden. Dies zeige ich weiter unten an einem eindrücklichen Beispiel aus Dublin. Diese Kulminationspunkte der ästhetisierten Stadt bilden zusammen mit den anderen Orten der Stadt, die stärker funktional ausgerichtet sind,¹³ eine gemeinsame Stadtgestalt. Es ist interessant, dass trotz der Forcierung derartiger ästhetisch/ästhetisierend ausgerichteter Stadtentwicklungsprozesse keine Stadt ohne diese funktionalen Stadtteile auskommt, in denen Autos verkauft werden, Platz für Supermarktketten mit großen Parkplätzen ist, die eine – billige – Versorgung ermöglichen, und ordinäre Wohnviertel diejenigen Bewohner/-innen der Städte aufnehmen, die in der Regel den größten Anteil bilden und nicht am Wettbewerb um Symbole und Kreativität teilnehmen (können). Diese peripheren Orte stellen, in poststrukturalistischer Terminologie, das konstitutive Andere dar, das im Diskurs unsichtbar gemacht wird, aber gleichzeitig unverzichtbar ist.

Folgt man meiner angedeuteten Argumentation, so ist eine derartige Gestaltung nun kein grundsätzlich neues Phänomen. Es mag jedoch auffällig sein, weil es zum einen die gegenwärtige Stadtentwicklung betrifft und zum anderen, wie Reckwitz beschreibt (ebd.: 8), im Gegensatz zu früheren Stadtutopien selten darum geht, große Flächen komplett neu zu gestalten. Eine bedeutende Ausnahme bilden die großen, ehemals industriell genutzten Hafengebiete in vielen europäischen Städten, die derzeit eine massive physische, ökonomische und soziale Transformation erfahren. Inwiefern eine die Städte maßgeblich prägende »Musealisierung« (ebd.: 26f.) stattfindet, oder ob es sich hierbei um Phänomene der (vergleichsweise wenigen) Metropolen handelt, bleibt empirisch zu prüfen (vgl. Pratt 2008).

In meiner empirischen Studie, die ich in den Städten Dublin und Göteborg von 2008 bis 2010 durchgeführt habe, zeigen sich nun zum einen der Niederschlag des Diskurses um Kreativität in den Leitbildern der Stadtplanung und eine dementsprechende Stadtgestaltung sowie zum anderen zumindest in Ansätzen die Formen der Stadtgestaltung seitens der Nutzer/-innen, welche auf den bislang realisierten Planungen der politisch Verantwortlichen aufbauen. Zudem zeigt sich, vor allem in den von mir geführten Interviews und den ausgewerteten Planungsdokumenten, eine Kombina-

13 Eine ähnliche Doppelbewegung findet sich in Richard Floridas Beschreibung der *creative class*, deren Aufkommen mit einer Vergrößerung der *service class* einhergeht (Florida 2004: 76), denn irgendjemand muss die Wäsche der Kreativen reinigen, sie mit *coffee to go* und rund um die Uhr mit Essen versorgen und die Straßenbahnen fahren, um so die funktionale Grundlage des Lebensstils der *creative class* zu sichern.

tion ökonomisch-sozialstruktureller und ästhetischer Argumente, wenn es um grundsätzliche Fragen der Gestalt_ung der kreativen Stadt geht.

Gestalt_ung mithilfe von Leitbildern

Leitbilder sind Ausdruck einer bestimmten Vorstellung von dem, was erreicht werden soll, und sind so als handlungsleitende Gestaltungsprinzipien zu klassifizieren. Die Planungseinrichtungen in den von mir untersuchten Städten weisen unter anderem Kreativität als Leitbild auf, an dem sie ihre Planungen programmatisch ausrichten. Dies ist besonders deutlich im Fall der Stadt Dublin; in Göteborg ist die Situation insofern anders, als die Konzepte der Kreativität und der *creative class* stärker als wissenschaftliche Referenz fungieren, die den Rahmen für die planerische Arbeit konstituieren. In Dublin dient die Ausrichtung auf Kreativität für die Stadtplanungseinrichtungen als »guiding philosophy« (Dublin City Council 2005: 35); sie bleibt allerdings im Dokument selbst undefiniert. In der Gestaltung der Stadt findet sie insofern ihren Ausdruck, als sie auch in die *Design Guidelines* integriert wird, die für einige der zu gestaltenden Stadtteile existieren. Besonders deutlich wird ihre Bedeutung für die Gestaltung des innerstädtischen Hafengebietes, die Dublin Docklands. Dieses Gebiet gehört zu den wenigen städtischen Gebieten, in denen heute so etwas wie eine Neugestaltung stattfindet. Derartige Gebiete existieren nicht nur in Dublin und in Göteborg, sondern in nahezu allen westlich-industrialisierten Hafenstädten mit inzwischen niedergegangener Hafenindustrie. In Dublin befindet sich der Frachthafen inzwischen weit außerhalb der Innenstadt, in Göteborg existiert die Werftenindustrie seit den 1980er Jahren nicht mehr. In beiden Fällen blieben große innerstädtische Gebiete zurück, die, sofern sie nicht Brachfläche bleiben sollten, einer neuen Nutzung überführt werden mussten. Heute stellt man große Ähnlichkeiten zwischen den realisierten Planungen in den verschiedenen Hafenstädten fest, was nicht zuletzt daran liegt, dass die Planenden in vergleichbaren Situationen mit ähnlichen Problemen zu kämpfen hatten und zu vergleichbaren Lösungen kamen.¹⁴ Aber zurück zu den Dublin Docklands: Nach der Auslagerung des Hafens aus dem Innenstadtgebiet zielten die Verantwortlichen auf eine Neugestaltung des Gebietes. Dabei sollte es nicht nur um eine Aufwertung der physischen Umwelt gehen, sondern um eine Kombination von materieller Restrukturierung und ökonomischer Revitalisierung – also um die Verbindung von ökonomischen und ästhetischen Elementen. Dies beinhaltete, die Hafenanlagen zum Teil

14 Bei Kevin Lynch heißt es dazu: »When we look at planning proposals from all over the world, we sense the power of these familiar ideas: new settlements in Ghana, in Cuba, the United States, and the USSR look astonishingly alike and deal with similar features.« (Lynch 1984: 289) Dieser Ausspruch ist besonders interessant, da Lynch explizit Beispiele aus unterschiedlichen politischen Systemen heranzieht.

vollständig zu verändern, zum Teil zu modifizieren und zu renovieren. Mithilfe der Etablierung eines *International Financial Services Centre* sowie der Ansiedlung verschiedener Unternehmen aus den Bereichen des Dienstleistungs- und Finanzsektors (deren Angehörige nach Floridas Konzeption zur *creative class* gehören) findet eine ökonomische Umstrukturierung und Revitalisierung des Viertels statt. Lassen sich auf Bildern aus der Mitte des 20. Jahrhunderts noch deutlich die Spuren der Hafennutzung ablesen, sind die heutigen Anlagen – sofern noch vorhanden – in eine neue Nutzung überführt worden und von Hochhäusern und Glasfassaden geprägt bzw. umgeben.¹⁵ Die Gestaltung der physischen Umwelt orientiert sich an *Design Guidelines*, welche unter anderem den Bezug zum Leitbild der Kreativität explizit herstellen: »It is anticipated that the promotion of creativity and good design within a unified concept will result in a vibrant, lively personality unique to the Docklands area.« (Dublin Docklands Development Authority o. J.: 2) Auch hier bleibt Kreativität ein leerer Signifikant; deutlich wird aber, dass eine spezifische Gestalt des Stadtteils angestrebt ist, welche das widerspiegeln soll, was den Stadtteil ausmacht – ihm wird eine Persönlichkeit zugesprochen. Die Gestaltung dieses Teils der Stadt, der einen maßgeblichen Anteil an Dublins Konstitution als kreative Stadt hat (vgl. Müller 2010), ist durch eine spezifische Architektur geprägt: Glasfassaden, oft mit Stahlelementen versehen, überwiegen. Damit reiht sich das Stadtviertel ein in die Erscheinungsbilder (post)moderner Großstädte und scheint paradoxerweise das, was angestrebt wird, eine eigene Persönlichkeit, gerade zu verlieren. Stimmt es also, wenn Franz Demblin und Walter Cernek Ende der 1990er Jahre davon sprechen, dass es »der kulturellen und zivilisatorischen Entwicklung des zu Ende gehenden 20. Jahrhunderts zu verdanken [ist], daß eine durchgreifende Internationalisierung zu immer weiterführender Vermischung städtischer Individualität führt« (Dembli/Cernek 1997: 20)? Die Autoren prognostizieren eine Gefahr für die städtische Identität und die Tendenz zur Nivellierung der Stadtgestalt. Meiner Ansicht nach lässt sich hier unter Hinweis auf die bedeutende Rolle der Nutzer/-innen für die Stadtgestaltung dagegen halten: Es sind je lokale Kontexte, in denen die insgesamt vergleichbaren Planungsstrategien – wie sie für die beschriebenen Hafenstädte gelten – realisiert werden. Diese konkreten Realisierungen und Aktualisierungen in der Nutzung bilden ein widerständiges Element gegenüber potentiellen Angleichungsprozessen. Dies gilt allerdings nur solange, wie die Nutzer/-innen eine heterogene, lokal-spezifische Perspektive auf ihre jeweilige Stadt und die damit verbundene Nutzung aufweisen.

15 Dies lässt sich u.a. an den Beispielen auf der Homepage der *Dublin Docklands Development Agency* sehen: <http://www.ddda.ie> (20.11.2010). Für einen Vergleich zur früheren Nutzung bieten die Bilder auf der Seite des *Irish Architectural Archive* anschauliches Material: <http://www.iarc.ie> (20.11.2010).

Die Beispiele aus Göteborg (Abbildung 1 und Abbildung 2) zeigen, wie sowohl die Nutzung als auch der lokale Kontext die Stadtgestalt prägen und einzigartig machen. Beide Bilder zeigen Teile des nördlichen Hafengebietes und damit die Gebiete der ehemaligen Werftanlagen. Abbildung 1 zeigt die Umnutzung der als Promenade konzipierten Anlage zu einem Ort des Sonnens, wie man ihn sonst im heimischen Garten findet – hier findet eine Nutzung ganz im Sinn des *non intentional design* statt. Abbildung 2 zeigt den lokalen Kontext, der in die Neugestaltung zu integriert werden soll: Die schwarz-weißen Enten sind eine Anlehnung an die im Meer um Göteborg sehr verbreiteten Eiderenten (die Erpel weisen diese schwarz-weiße Färbung auf), und diese Holzfiguren findet man über die gesamte Stadt verteilt. Sie fungieren (intendiert) als Absperrungen, Symbole des lokalen Bezugs, beispielsweise zur Natur, eröffnen die Möglichkeit, als Spielgerät genutzt zu werden (semi-intendiert) und dienen nicht zuletzt, wie meine Beobachtung zeigt, auch immer wieder als fotografisches Objekt. Beide Bilder lassen sich außerdem noch im Sinn einer Stärkung von Reckwitz' Argument der Kulturalisierung der Stadt lesen: Kunst im öffentlichen Raum, wie auf diesen Bildern zu sehen, ist in Göteborg und auch in Dublin ein zentrales Element der planerischen Stadtgestaltung. Zwei weitere Beispiele, diesmal aus Dublin, sollen nun noch zeigen, dass Graffiti, in einer Art Doppelbewegung, von einem Ausdruck der Selbstgestaltung durch die Nutzer/-innen zu einer affirmativen, instrumentalisierten Form der planerischen Stadtgestaltung werden kann und dass auch die Infrastrukturen einer Stadt Thema der Gestaltung sein können.



Abb. 1: Spontkajen, Göteborg 2009



Abb. 2: Lindholmen Science Park, Göteborg 2009

Lässt sich Graffiti in seiner ursprünglichen, nämlich illegalen, Verwendungsweise im Sinn des *non intentional design* verstehen, indem nämlich Hauswände quasi als *message board*¹⁶ genutzt werden und eine öffentliche Galerie für (im besten Fall) künstlerische Arbeiten darstellen, so zeigen die Bilder aus dem Dubliner Stadtteil Temple Bar, der sich selbst als »Dublin's cultural quarter«¹⁷ konstituiert, in welcher Weise Graffiti intendiert als Gestaltungselement verwendet wird. Abbildung 3 zeigt eine Auftragsarbeit des im Haus ansässigen Ladens *Freebird Records* an einen Künstler; damit wird an die Tradition des Viertels angeknüpft, das einen klassischen Gentrifizierungsprozess durchlaufen und sich im Zuge dessen als kulturelles Viertel etabliert hatte. Sinnbildlich steht dieser Auftrag für die Etablierung des Viertels und den derzeitigen Versuch, die ungesteuert verlaufenden ästhetischen Aufwertungsprozesse in gesteuerte, damit planbare Bahnen zu lenken, an diesem Ort zu halten und (auch ökonomisch) zu nutzen. Das Image des künstlerischen Viertels ist aktives Element der Gestaltungsprozesse. Abbildung 4 zeigt zudem, wie diese ästhetisierenden Prozesse auch in die Gestaltung von scheinbar banalen städtischen Elementen wie der Infrastruktur eingreifen. Der von der Stadtteilverwaltung ausgerichtete Wettbewerb »Invoke Street Art« zeigt die Gestaltung von Stromkästen auf der Straße. Nicht nur werden damit notwendige, aber nicht schöne Elemente im öffentlichen Raum aufgewertet, sondern es findet sich auch eine symbolische Markierung in dieser Gestaltung: Wiederum wird das Image des Stadtviertels als künstlerisch-kreatives aufgerufen. Gleichzeitig wird zusätzlich ein praktischer Nutzen daraus gezogen, indem an der Schmalseite des Sockels ein Verweis auf die Institution Temple Bar zu finden ist.

Diese Beispiele zeigen, dass die Gestaltung der kreativen Stadt unterschiedliche Elemente aufweist und verschiedene Dimensionen des städtischen Lebens betrifft. Ein spezifisches Design findet sich in den Bereichen (1) der Infrastrukturen wie den besprochenen Stromkästen, (2) der privaten Häuser, wie die Graffiti-Auftragsarbeit zeigt, und (3) des öffentlichen Raums. Damit sind von dieser Gestaltung drei zentrale Akteure des städtischen Lebens betroffen: die Öffentlichkeit, die Privatheit und die (politische) Planungsebene (indem sie Infrastrukturen bereitstellt). In jedem dieser Bereiche werden die Handelnden durch spezifische, über Diskurse geformte Vorstellungen geleitet; die Stadt in ihrer bestehenden Materialität wirkt ebenfalls auf die Akteure und damit zurück auf den Diskurs, so dass sich ein kontinuierlicher Gestaltungsprozess konstatieren lässt. Gestaltungsprozesse und damit Design durchziehen so auf Seiten aller Akteure die städtische Realität, und Stadtgestalt ist schließlich aufgrund der kontinuierlichen Gestaltung eine im ständigen Wandel begriffene Stadtgestaltung.

16 »From this point of view, ornament is not a crime but rather a medium in which the narrative fabric may be written on the walls of the city.« (Childs 2008: 179)

17 Siehe die Homepage des *Temple Bar Cultural Trust*: <http://www.templebar.ie> (20.11.2010).



Abb. 3: Barry Haugheys Beitrag zum »Invoke Street Art«-Wettbewerb, Eustace Street, Temple Bar/Dublin



Abb. 4: Auftragsarbeit der Freebird Records, Crown Alley Cope Street, Temple Bar/Dublin

IV. STÄDTE IM WANDEL

Wie die vorangegangenen Ausführungen gezeigt haben, sind Städte komplexe Konglomerate von Objekten, handelnden Nutzer/-innen und (historischen) Kontexten. Aufgrund der Interdependenzen sind sie ständig im Wandel und werden in den und durch die Handlungen der Einzelnen in der Stadt ständig aktualisiert. Gleichzeitig finden temporär Festschreibungen statt, so dass ›die Stadt‹ sich den Einzelnen in einem spezifischen Design als je

fixiertes und träges Gebilde darstellt, das nur minimal verändert werden kann. Schaut man genauer hin, legt man diese Gebilde quasi unter ein Mikroskop, so zeigen sich in der Vergrößerung unzählige parallel verlaufende, widersprüchliche, sich verstärkende und gegenläufige Gestaltungsprozesse. Die Beispiele aus Dublin und Göteborg stellen dabei momenthafte Ausschnitte aus dieser Mikroebene dar, welche auf der Makroebene den Eindruck erwecken, als seien die Gestaltungsprozesse der Städte als *creative cities* lineare Entwicklungen der planenden Akteure.

Das Design der Städte – und damit die Gestaltung der Stadt – ist dabei immer im Zusammenhang mit gesellschaftlichen Entwicklungen zu sehen. Städte als (gebaute) Orte des Sozialen können nur aus analytischen Zwecken vom Sozialen getrennt werden, sind aber real mit ihm verwoben. So ist es auch zu erklären, dass die Ideen und Vorstellungen, die die Stadtgestaltung sowohl auf Seiten der Planenden als auch auf Seiten der Nutzenden leiten, im Kontext gesellschaftlicher Transformationen, aber auch gesellschaftswissenschaftlicher Konzepte zu betrachten sind, wie z.B. im Kontext des Kreativitäts-Diskurses. Daraus erklärt sich das Aufkommen der *creative city* als Stadtmodel des beginnenden 21. Jahrhunderts. Es bleibt abzuwarten, wie sich derartig geplante Städte im Zug der Realisierung der Planungen und der Nutzung ausgestalten werden; bislang sind nur Ansätze zu sehen, wie ich sie hier exemplarisch vorgestellt habe. Entweder werden sie relativ schnell von der Realisierung neuer Leitbilder überformt und existieren dann nur noch als sichtbarer Rest neben anderen Überresten von einstigen Leitbildern, oder sie entwickeln sich zum ausgeprägten und widerständigen Ausdruck und Ort einer spezifischen Gesellschaftsform: als gebaute Orte der Wissensgesellschaft.

LITERATUR

- Banik-Schweitzer, Renate (1999): »Städtebauliche Visionen, Pläne und Projekte 1890-1937«, in: Blau, Eve/Platzer, Monika (Hg.): *Mythos Großstadt. Architektur und Stadtbaukunst in Zentraleuropa 1890-1937*, München [u.a.]: Prestel, S. 58-92.
- Bell, Daniel (1973): *The Coming of Post-Industrial Society. A Venture in Social Forecast*, New York: Basic Books.
- Brandes, Uta (2008): »Non Intentional Design«, in: Erloff, Michael/Marschall, Tim (Hg.): *Wörterbuch Design: Begriffliche Perspektiven des Design*, Basel: Birkhäuser, S. 291-293.
- Burckhardt, Lucius (1980): *Wer plant die Planung? Architektur, Politik und Mensch*, Kassel: Martin Schmitz Verlag.
- de Certeau, Michel (1984): *The Practice of Everyday Life*, Berkeley: University of California Press.

- Childs, Mark C. (2008): »Storytelling and Urban Design«, in: *Journal of Urbanism: International Research on Placemaking and Urban Sustainability* 1: S. 173-186.
- Collins/Langenscheidt (Hg.) (2004): »design«, in: *Großwörterbuch Englisch*, Berlin [u.a.]: HarperCollins, S. 202.
- Delitz, Heike (2005): »Architektur als Medium des Sozialen. Ein Vorschlag zur Neubegründung der Architektursoziologie«, in: *Sociologia Internationalis* 1-2, S. 1-25.
- Delitz, Heike (2010): *Gebaute Gesellschaft: Architektur als Medium des Sozialen*, Frankfurt/Main und New York: Campus.
- Demblin, Franz Cl./Cernek, Walter (1997): *Die Idee der Stadt. Zur Kontinuität einer urbanen Architektur*, Wien [u.a.]: Böhlau.
- Drucker, Peter F. (1993): *Die postkapitalistische Gesellschaft*, Düsseldorf [u. a.]: Econ.
- Dublin City Council (2005): *Dublin City Development Plan 2005-2011. Volume 1 – Written Statement*, Dublin: Dublin City Council.
- Dublin Docklands Development Authority (o. J.): »Shopfront and Signage Guidelines Part 1«, in: Dies.: *Urban Design Guidelines*, Dublin. URL: <http://www.dublindocklands.ie/index.jsp?p=631&n=127> (2.12.2010).
- Erlhoff, Michael/Marshall, Tim (2008): »Design«, in: Dies. (Hg.): *Wörterbuch Design: Begriffliche Perspektiven des Design*, Basel: Birkhäuser, S. 87-92.
- Erlhoff, Michael/Marshall, Tim (Hg.) (2008): *Wörterbuch Design: Begriffliche Perspektiven des Design*, Basel: Birkhäuser Architektur.
- Fischer, Joachim/Delitz, Heike (Hg.) (2009): *Die Architektur der Gesellschaft: Theorien für die Architektursoziologie*, Bielefeld: transcript.
- Florida, Richard (2005): *Cities and the Creative Class*, New York, London: Routledge.
- Florida, Richard (2010): *Reset: Wie wir anders leben, arbeiten und eine neue Ära des Wohlstands begründen werden*, Frankfurt/Main und New York: Campus.
- Florida, Richard (2004). *The Rise of the Creative Class: And How It's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life*, New York: Basic Books.
- Ipsen, Detlev (1997): *Raumbilder*, Pfaffenweiler: Centaurus.
- Joas, Hans (1996): *Die Kreativität des Handelns*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Lampugnani, Vittorio Magnago (2010): *Die Stadt im 20. Jahrhundert: Visionen, Entwürfe, Gebautes*, Berlin: Verlag Klaus Wagenbach.
- Lefebvre, Henri (1991): *The Production of Space*, Malden und Oxford: Blackwell Publishers.
- Löw, Martina (2008): *Soziologie der Städte*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Lynch, Kevin (2007): *Das Bild der Stadt*, Basel: Birkhäuser Verlag.
- Lynch, Kevin (1984): *Good City Form*, Reprint. Cambridge: MIT Press.

- Müller, Anna-Lisa (2010): »Die Creative City Dublin. Architektur und Materialität als Ausdruck der Stadtplanung«, in: Tietmeyer, Elisabeth et al. (Hg.): *Die Sprache der Dinge. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf die materielle Kultur*, Münster: Waxmann, S. 65-76.
- Platon (2003): *Platon Werke: Platon, Bd. 9/2: Nomoi (Gesetze), Buch IV-VII: Bd. IX,2*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Pratt, Andy C. (2008): »Creative Cities?«, in: *Urban Design Journal* 106, S. 35.
- Reckwitz, Andreas (2006): *Das hybride Subjekt. Eine Theorie der Subjektkulturen von der bürgerlichen Moderne zur Postmoderne*, Weilerswist: Velbrück.
- Reckwitz, Andreas (2009): »Die Selbstkulturalisierung der Stadt. Zur Transformation moderner Urbanität in der ›creative city‹«, in: *Mittelweg* 36, S. 1-34.
- Schäfers, Bernhard (2006): *Architektursoziologie: Grundlagen – Epochen – Themen*, Wiesbaden: VS Verlag.
- Trieb, Michael (1977): *Stadtgestaltung. Theorie und Praxis*, Braunschweig: Vieweg.
- Twickel, Christoph (2010): *Gentrifidingsbums oder Eine Stadt für alle*, Hamburg: Edition Nautilus.

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abbildung 1: Spontkajen, Göteborg 2009, © Anna-Lisa Müller.

Abbildung 2: Lindholmen Science Park, Göteborg 2009, © Anna-Lisa Müller.

Abbildung 3: Barry Haugheys Beitrag zum »Invoke Street Art«-Wettbewerb, Eustace Street, Temple Bar/Dublin, © Anna-Lisa Müller.

Abbildung 4: Auftragsarbeit der Freebird Records, Crown Alley/Cope Street, Temple Bar/Dublin, © Anna-Lisa Müller.

Urbanes Design von Atmosphären

Ästhetische und sinnengeleitete Praktiken mit Gebäuden

HANNA STEINMETZ

In der soziologischen Stadtforschung, der europäischen Ethnologie und der Kulturgeografie richtet sich in jüngster Zeit die Aufmerksamkeit auf das Atmosphärische (Binder et al. 2010; Hasse 2008; Kazig 2007; Thibaud 2003), durch welche die sinnliche Wahrnehmungspraxis im urbanen Raum in den Vordergrund tritt; denn, wie Martina Löw es bereits in ihrer einschlägigen Arbeit *Raumsoziologie* (2001) auf den Punkt brachte: »Über Atmosphären fühlen sich Menschen in ihrer räumlichen (An)Ordnung heimisch oder fremd« (Löw 2007: 272). Sicherlich geht diese atmosphärische Wende auch explizit mit dem Konzept der »creative city« einher, welches seit knapp zehn Jahren zwischen Wissenschaft und Stadtplanung als neues urbanes Leitparadigma zirkuliert.¹ Das urbane kreative Arbeiten und Leben führt demnach zu einer »Selbstkulturalisierung von Stadt« (Reckwitz 2009); die Etablierung von städtischen Kunstszenen und den kreativen Industrien, der Tourismus der Hochkultur, wieder entdeckte Stadtviertel und sogenannte Spektakelarchitekturen werden zu entscheidenden Referenzpunkten, wenn es um städtische Symbolproduktion geht. Die sinnliche Wahrnehmung urbaner Atmosphären und städtischer Symbole stehen dabei zunehmend im Zentrum der Aufmerksamkeit. Wie sinnlich-ästhetisches Erleben und Navigieren in Stadträumen Soziales ordnet, lässt sich dabei einerseits auf der Ebene professioneller Praktiken und Diskurse des städtischen Designs (bspw. in Architekturbüros, Designstudios, Stadtplanungsinstituten, oder auch im Denkmalschutz) nachzeichnen, andererseits können aber auch die urbanen Alltagspraktiken selbst auf ihren kreativen Umgang mit gebauter Materialität hin analysiert werden.

1 Siehe dazu den Beitrag von Anna-Lisa Müller in diesem Band.

In diesem Sinne schlägt der vorliegende Beitrag eine empiristische Perspektive² vor, die aus der Sicht der *Actor-Network-Theory* (ANT) die alltägliche Wahrnehmungspraxis urbaner Atmosphären fokussiert, und möchte dadurch einen Beitrag zum soziologischen Diskurs über Design und insbesondere über die »soziale« Gestaltung von Architektur³ liefern. Im Zentrum dieser analytischen Perspektive stehen die Prozesse der Stabilisierung und Destabilisierung, die durch Gebäude und ihre Atmosphären entstehen. Vor dem Hintergrund der wissenschafts- und technikorientierten *Science and Technology Studies* (STS) werden im Speziellen hier die Arbeiten zu Gebäuden, die im Umfeld der ANT⁴ entstanden sind, in Verbindung mit atmosphärischen Konzepten der ästhetischen Theorie diskutiert. Aus Sicht der ANT obliegt das Design von urbanen Atmosphären weder der alleinigen Handlungsmacht von Experten, noch folgt es der menschlichen Intentionalität oder Rationalität. Der urbane Raum wird vielmehr als ein interobjektives Ensemble bestehend aus heterogenen Praktikenkomplexen verstanden, in welchen die gestaltende Handlungsmacht sowohl von den menschlichen Akteuren als auch von den in der Stadt zirkulierenden und nichtzirkulierenden Artefakten materieller sowie immaterieller Art ausgeht.

-
- 2 Die ANT verfolgt eine empiristische Perspektive – unter anderem durch die Weiterentwicklung der mikrosoziologischen Ethnomethodologie nach Harold Garfinkel – und wendet sich damit radikal der Welt der Akteure zu. Bestimmte methodologische Prinzipien sind dabei leitend: das »tracking«, das »de-scaling« und das »flattening«. Siehe dazu auch Bruno Latours Studie über den urbanen Raum »Paris Invisible« (2008). Das Prinzip des »tracking« verfolgt die Wege der menschlichen und nichtmenschlichen Akteure, ohne diese dabei durch eine *a priori* definierte Brille bspw. einer formalen Soziologie zu erklären. So werden die »kleinen« und »großen« Akteur-Netzwerke entfaltet, um eine de-skalierte Welt systematisch »vorzuführen«. Das Prinzip der generalisierten Symmetrie (Callon 1986) hält die Welt der Akteure »flach« (»flattened«). Das heißt, die Handlungsmacht obliegt nicht *a priori* dem »größten« Akteur, sondern wird in sogenannten »Kollektiven«, verstanden als eine endlose Kette von assoziierten Akteuren, ausgehandelt und dann als eine Technologie intelligibel gehalten (vgl. dazu auch Fußnote 10). Eine empiristische Perspektive verfolgt demnach in erster Linie, die relevanten Akteure zu identifizieren und deren »Wege« der Stabilisierung und Destabilisierung von Routinen nachzuvollziehen, um daran anschließend Aufschluss über ihre angewandten Techniken und theoretischen Modelle zu erhalten.
 - 3 Im deutschsprachigen Raum hat sich in den vergangenen Jahren ein Feld der Architektursoziologie etablieren können, das explizit die Materialität von Gebäuden und ihre Handlungsfähigkeit als »Sozien« in den Blick nimmt. Architektur ist demnach nicht das Abbild von Gesellschaft sondern wirkt sozial konstitutiv. Vgl. dazu Delitz (2010) und Fischer/Delitz (2009).
 - 4 Vgl. einführend zu der Actor-Network-Theory Latour (2005).

Durch die Diskussion von zwei unterschiedlichen Beispielen urbaner Atmosphärogestaltung soll gezeigt werden, dass sich durch eine ANT-inspirierte Analyse die Akteure entfalten lassen, die für das, was wir in einem alltagssprachlichen Sinne Atmosphären nennen und als atmosphärisch explizit empfinden, eine empiristische Antwort liefern.⁵ Mit diesem heuristischen Konzept unterscheidet sich die hier eingenommene Perspektive auf das Atmosphärische von impressionistischen Verweisen oder poetischen Spielformen.⁶ Denn es soll gerade nicht das ästhetische Erleben und sensuelle Empfinden von Design als »vor-soziales« Phänomen theoriesystematisch ausgeblendet⁷ oder als nachträglicher Nebeneffekt marginalisiert werden. Im Gegenteil, ästhetische und sensuelle Dimensionen der Wahrnehmung von Gebäuden werden hier primär aus soziologischer Perspektive vorgestellt. Atmosphären sind dabei handlungstreibende Akteure, die soziale Effekte nach sich ziehen und somit selbst »sozial« stabilisierend als auch destabilisierend wirken.

Nach einer Einführung des artefaktsoziologischen Forschungsfeldes zu Gebäuden, wird das Konzept der Atmosphäre zunächst allgemein entfaltet und durch die Brille der ANT als eine analytische Heuristik diskutiert. Unter Rückgriff auf die ästhetische Architekturtheorie (insbesondere nach Gernot Böhme), der Gestaltpsychologie nach James J. Gibson und Martin Seels Beitrag zur postmodernen Debatte um Ästhetisierung werden hier exemplarisch zwei atmosphärische Gestaltungspraxen mit gebauter Materialität im urbanen Raum näher beleuchtet. Im ersten Beispiel zu den Zwischennutzungen von Berliner Brachen, Leerständen und Ruinen werden gebaute Atmosphären als ein ästhetisches Spiel mit der Wahrnehmung und mit der Symbolhaftigkeit dieser Gebäude vorgestellt. Im zweiten Beispiel werden die urbanen Atmosphären von U-Bahnstationen als hochgradig kontrollierte Designprogramme zur sinnlichen Lenkung von Wahrnehmung diskutiert. Beide Beispiele sind Teil meines Dissertationsprojektes und werden hier nur skizzenhaft eingebracht.

5 Vgl. dazu auch Christian Borchs Artikel »Organizational Atmospheres: Foam, Affect and Architecture« (2009), in welchem er eine anti-impressionistische Perspektive auf Atmosphären (nach Gernot Böhme) entlang der Theorie der Schäume nach Peter Sloterdijk entwirft.

6 Vgl. hierzu den jüngsten Beitrag zu der Debatte von Kathleen Stewart (2010).

7 Vgl. zur theoriesystematischen Ausblendung von ästhetischem Erleben in der klassischen Soziologie die Arbeiten von Wolfgang Eßbach (2001) und Andreas Reckwitz (2008).

I. GEBÄUDE, NICHT ARCHITEKTUR: GEBAUTE MATERIALITÄT AUS SICHT DER ANT

Erst seit einiger Zeit widmet sich die ANT, die sich bislang vornehmlich auf die Technik- und Wissenschaftsforschung konzentrierte, der Analyse von Gebäuden und gebauten urbanen Infrastrukturen. Auch wenn die ANT als eine analytische Heuristik sehr diverse Untersuchungsobjekte hervorgebracht hat und derzeit insbesondere das Konzept des »Labors« Eingang in die *urban studies* findet⁸, so scheint es doch verwunderlich, warum die Untersuchung von Gebäuden selbst sehr lange ein »unberührter« Kontext blieb. Gebäude wurden lediglich als situativer Rahmen der Forschungsprozesse und Zirkulationen von Artefakten gedacht, welche der Entstehung von Technik- und Wissenschaftsobjekten zugrunde liegen. Jedoch wurde das Artefakt Labor, allgemeiner das Gebäude, in welchem diese Praktiken stattfanden, von den Soziologen meist nicht in den Blick genommen (Jacobs/Cairns 2011).

Bruno Latour und Albena Yaneva (2008) haben nun kürzlich Gebäuden den Status einer »Hintergrundfolie« sozialer Praktiken abgesprochen und verstehen sie als »moving projects«. Gebäude sind Objekte in ständiger Bewegung und Veränderung: Sie sind keine fertigen oder statischen Artefakte, sondern dynamisch in soziale Praktiken eingebunden. Latour und Yaneva weisen dabei auf ein grundlegendes Paradox von Gebäuden, verstanden als sozial Handelnde, hin. Einerseits sind sie unverrückbar. Das heißt, Gebäude stehen fest auf dem Boden und haben dadurch eine dauerhafte materielle Präsenz im Stadtraum. Andererseits ist ein Gebäude »never at rest« (Latour/Yaneva 2008: 85), wie Latour und Yaneva betonen. Es pausiert nicht, sondern ist immer in Prozesse eingebunden, in denen es handelt und in welchem mit ihm verhandelt wird. Dabei verändert es sich selbst in seinem materiell-semiotischen »Charakter«. Ein errichtetes Gebäude besteht somit aus einem topologisch organisierten Netzwerk⁹ von unterschiedlichsten Akteuren, beispielsweise Baumaterialien, technischen Elementen, gesetzlichen Regeln und Vorschriften sowie Diskursen. Durch den täglichen Gebrauch wird das Gebäudes zudem mit weiteren Elementen assoziiert: »even once it has been built, it ages, it is transformed by its users, modified by all of what happens inside and outside, and that it will pass or

8 Siehe hierzu die Berichte der Tagung »Urban Laboratories: Towards an STS of the Built Environment« durchgeführt an der Universität Maastricht im Jahr 2009, abzurufen unter: <http://urbanlaboratories.wordpress.com/>.

9 Zu den Begriffen Topologie und Netzwerk aus Sicht der ANT siehe John Law. In seinen Worten ist ein Akteur-Netzwerk »an alternative topological system. Thus in a network, elements retain their spatial integrity by virtue of their position in a set of links or relations. Object integrity, then, is [...] about holding patterns of links stable« (Law 1999: 6). Zum Begriff der Topologie in den Raumwissenschaften siehe Günzel (2007).

be renovated« (ebd.: 80). Oder wie Jane M. Jacobs es in ihrem Artikel »A Geography of Big Things« (2006) formuliert: Ein Gebäude ist permanent damit beschäftigt sich als eine »Technologie«¹⁰ von bereits routinisierten und neu hinzugefügten Elementen intelligibel zu halten. Andernfalls würde das Gebäude und seine involvierten Akteure schlichtweg auseinander gezogen werden. In Jacobs Worten: »[a building is] always doing the work of holding together or pulling apart« (Jacobs 2006: 11). Michael Guggenheim (2009) hat den Begriff der »mutable immobiles« (veränderliche immobile Dinge) geprägt. In Anlehnung an Bruno Latours Konzept der »immutable mobiles« (der unveränderlichen mobilen Dinge) sind Gebäude nicht mobil, dafür aber veränderbar. Sie können sich unterschiedlich assoziieren und dadurch verschiedene Nutzungsformen sozusagen synchron oder diachron »beherbergen«. Trotz ihrer Fixierung an einen geografischen Ort, verändern sich Gebäude also permanent selbst in ihrer Materialität und infrastrukturellen Ordnung. Sie werden dabei aus einem topologisch organisierten Netzwerk zusammen gehalten.

In der Architekturtheorie der Moderne hat man – aus Sicht der ANT – Gebäude missverständlicher Weise als statische und unveränderbare Objekte konzipiert.¹¹ Die Architekturtheorie konzentriert sich somit auf das Entwerfen sowie den Konstruktions- und Bauprozess und nach Abschluss dieser Phase sind einzig die architektur- und kunsthistorischen Expertenmeinungen von Interesse. Die konkrete Nutzung, die Um-, An- und Weiterbau-

10 Zu dem Begriff der Technologie in der ANT siehe Bruno Latours Artikel »Technology is Society Made Durable« (1991). Latour entwickelt hier das ANT Instrumentarium, welches die Routinisierung von Akteuren beobachtbar macht. Eine Technologie ist also weder ein technisches Objekt, noch ist es die Macht der Menschen über technische Artefakte. Eine Technologie stabilisiert sich als eine Routine von Abläufen *zwischen* (verschiedenen) Subjekten und (verschiedenen) Objekten. Andere Optionen der Stabilisierungsmöglichkeiten werden ausgeschlossen, sobald sich eine Technologie als erfolgreich erwiesen hat. Die sogenannte »black-box« hat sich in diesem Fall in das Zusammenspiel der Akteure »eingenistet«; die Technologie wird selbst ein unhinterfragbares Artefakt. Eine Technologie destabilisiert sich, wenn die Kette von Abläufen durch andere Akteur-Netzwerke irritiert oder gestört wird. Sie ist somit ständigen Bewährungsproben ausgesetzt. Für die Diskussion des Begriffes der Technologie nach Latour in Abgrenzung und Weiterführung der gouvernementalen Technologien des Selbst und des Dispositivkonzepts nach Michel Foucault siehe Sophia Prinz in diesem Band.

11 Eine frühe architekturtheoretische Perspektive auf die Veränderbarkeit von einst errichteten Gebäuden wurde von Stewart Brand in seinem Buch »How Buildings Learn: What happens after they're built« (1997) vorgestellt. In der Architekturtheorie stellt diese Studie jedoch eine Ausnahme dar, da hier Gebäude als statische Objekte aufgefasst werden und deren Bedeutung sowie materielle Verfügbarkeit unveränderbar gedacht wird.

ten von Gebäuden werden bislang kaum diskutiert. Jacobs schlägt in Referenz auf Stewart Brand deshalb vor, den in der Disziplin der Architektur(theorie) stark besetzten Begriff für das kunstvoll Gebaute zurückzustellen und fortan nur noch von Gebäuden zu sprechen:

»The term [architecture] attaches a whole range of assumed lineages and fortunes to the material assembly that is a building. To designate a built form as ›architecture‹ immediately assumes certain things about its making (for example, that there is a designer), the nature of its presence (for example, that it has stable formal qualities which tell us what it is), and how it is received (for example, that it is ›design‹ as opposed to something else).« (Jacobs 2006: 11)

Damit ist die Untersuchung von Design jedoch nicht ausgeschlossen. Im Gegenteil, auch der Begriff der Architektur und seine *a priori* formal definierten ästhetischen Konzepte zirkulieren und können als Akteure verstanden werden. Thomas Gieryn hat in seinem Artikel »What buildings do?« (2002) bereits früh darauf hingewiesen, dass der differenzierte Blick auf die Nutzungsweisen von Gebäuden vor allem Aufschluss über »creative redefinitions« (ebd.: 44) von gebauter Materialität geben kann. Dies schließt auch ein, dass sich das ästhetische Erleben und die sinnlich geleiteten Designs von gebauter Materialität wandeln, sobald dies das Gebäude tut – und umgekehrt. Deshalb sollte – aus Sicht der ANT – über Architektur aus analytischer Perspektive nicht länger als ein statisch ästhetisch gegebenes Objekt nachgedacht werden, »on which we can hang our arguments and claims« (Jenkins zitiert in Jacobs 2006: 12). Eine empiristische Analyse muss demgegenüber verfolgen, wann ein ›Gebäude‹ zur ›Architektur‹ wird und wann es möglicherweise auch ein »non-architectural other« sein kann (bspw. eine wertlose Brache oder Konversionsfläche; Jacobs 2006: 11). Das Design, darin eingeschlossen sind hier sowohl das ästhetische Erleben eines Gebäudes sowie die sinnengeleitete Navigation durch dieses, ist demnach als eine Technologie nur solange intakt, wie es von seinen Nutzern (und anderen Akteuren) auch als solches routinisiert wahrgenommen wird. Madeleine Akrich (1992) beschreibt deshalb das Design von Objekten als eine ständige Übersetzungsleistung von Einschreibungen die zwischen dem Designer, dem Design-Objekt und den Nutzern (Menschen und anderen Objekten) zirkulieren (»scripts« werden deshalb bei Akrich zu einer endlosen Kette von »de-scriptions«). Dies gilt auch für das »moving project« gebauter Materialität. Durch die Brille der ANT werden Design- und Ästhetikdimensionen eines Gebäudes mit all ihren variantenreichen Effektangeboten somit selbst zu einem »moving project«.

II. ATMOSPHERIC-ACTOR-NETWORKS (AAN)

Albena Yaneva hat einen wesentlichen Vorstoß geleistet, die ästhetische Theorie als auch die psychologischen und historischen Ansätze in Bezug auf das Design von Gebäuden ›flach‹ zu denken und in die Welt der ANT einzuführen. In ihrer ethnografischen Studie *The Making of a Building* (2009) über die Designpraktiken des von Rem Koolhaas geleiteten Architekturstudio OMA in Rotterdam schreibt sie dazu:

»In a broader interpretation that would link architecture with aesthetic theory, design effects and consequences are related to the capacity of architecture of being expressive of a range of human states and qualities, to buildings as illuminating a range of architecture meanings, and to the notion of ›architectural experience‹ that has been important in the development of modern architecture. By design effects I mean the capacity of architectural projects and buildings to provoke and to influence, rather than their expressive aspects and significant meaning.« (Yaneva 2009: 17)

Yaneva sieht die ästhetischen und designorientierten »Effekte« von Gebäuden (in ihrem Fall von 2D- und 3D-Modellen im Architekturstudio) weniger substantiell, sondern als in Praktiken fabrizierte und relationale Einheiten. Ästhetische Effekte sind selbst nur das Produkt von Handlungen in und mit Gebäuden und nicht automatisch gegeben. Expertenmeinungen und andere diskursive Zuschreibungen sind nur eine Varianz in der Kette an möglichen Elementen, die in ihrem Zusammenspiel einen ästhetischen Effekt auslösen könnten. Ästhetische Erfahrung kann demnach als ein handlungstreibendes Akteur-Netzwerk verstanden werden, das andere Handlungen provoziert und beeinflusst (»provoke and influence«). Ästhetisches Erleben ist somit nicht nur eine mögliche Leistungsstärke von Gebäuden – wie Yaneva kritisch der ästhetischen Theorie unterstellt (»the capacity of architecture«) –, sondern das sinnliche Erleben, welches sich in den Handlungen zwischen Subjekt und Objekt konstituiert, kann die Richtung, in die sich das Gebäude bewegt, wesentlich mitgestalten, verändern oder gar neu ordnen.

In der ästhetischen Theorie hat der Philosoph Gernot Böhme einen grundlegenden Beitrag in Bezug auf Gebäude formuliert, der Yanevas Überlegungen zum urbanen Raum weiterführt. Böhme diskutiert zunächst in seinem Essay »Atmosphäre« (1995) und später in seinem Buch »Architektur und Atmosphäre« (2006) das Atmosphärische als ein ästhetisches Alleinstellungsmerkmal von Gebäuden. Kein anderes Objekt schafft in allem, was es ›tut‹ exklusive und einzigartige atmosphärische Qualitäten. Seine Kollegen, der Architekturtheoretiker Mark Wigley (1998) sowie der Architekt Peter Zumthor (2006) pflichten ihm in dieser Perspektive bei. So schreibt Wigley in einer Sonderausgabe von *Dadailos*, das er zusammen mit Böhme herausgegeben hat: »To construct a building is to construct an atmosphere. [...] what is experienced is the atmosphere, not the object as such.« (Wigley 1998: 18) Die Atmosphäre(n) werden hier zu Akteuren, zu handelnden

immateriellen Mediatoren, die ein Gebäude im Sinne von Jacobs als solches ›zusammen halten‹ oder ›auseinander ziehen‹.

Böhme, der aus einer phänomenologischen Sicht in Anlehnung an Hermann Schmitz (und demzufolge einer anti-ANT-, also einer subjektzentrierten Perspektive) über Gebäude schreibt, bietet dennoch einen sehr interessanten Begriff der Atmosphäre an. Er bestimmt den Ort dieser zwischen Subjekt und Objekt, als »quasi-objektiv« (Böhme 2006: 16). Der diffuse Status, den man den Atmosphären in einem Alltagsverständnis zuspricht, gibt nach Böhme Auskunft über ihren theoretischen, und in meiner Lesart des Konzeptes, relationalen Ort. Böhme schreibt dazu:

»Dabei wird Atmosphäre aber nur dann zum Begriff, wenn es einem gelingt, sich über den eigentümlichen Zwischenstatus von Atmosphären zwischen Subjekt und Objekt Rechenschaft zu geben [...] Dieses Und, dieses zwischen beidem, dasjenige, wodurch Umgebungsqualitäten und Befinden aufeinander bezogen sind, das sind die Atmosphären.« (Böhme 1995: 22f.)

Mit Böhme lassen sich Gebäude demnach als atmosphärische Akteur-Netzwerke verstehen, die ich hier als *Atmospheric-Actor-Networks* (AAN) bezeichnen möchte. Durch ihren »Zwischenstatus« existieren sie als Atmosphären nur durch ein Netzwerk an anderen Elementen (Subjekten und Objekten materieller und immaterieller Art), welches sie als solche erst wahrnehmbar werden lässt. Sie sind weder durch das Subjekt und dessen »Befinden« konstruiert noch sind sie durch Objekte oder »Umgebungsqualitäten« determiniert. Atmosphären entziehen sich ebenfalls der Dichotomie von Produktion und Rezeption, welche konstitutiv für die Kunstsoziologie war.¹² Anstelle dessen kommen sie als ein Artefakt ihrer selbst in den Blick. Sie ›umhüllen‹ nicht nur nachträglich bereits vorhandene Objekt- und Subjektformationen, sondern sie arrangieren jene erst als Technologien, die ein Gebäude wahrnehmbar machen. Atmosphären sind deshalb synthetische Gebilde zwischen dem Wahrnehmenden und dem Wahrgenommenen.

III. IN DER »NISCHEN« DER WAHRNEHMUNG: ÄSTHETISCHE UND SINNENGELEITETE PRAKTIKEN

Der Gestaltpsychologe James J. Gibson (1986) bietet ein Konzept der Wahrnehmung an, welches in der ANT-Welt bereits in früheren Arbeiten von Bruno Latour und dem Konzept des »attachment« fruchtbar gemacht worden ist (1999). Gibson geht davon aus, dass Wahrnehmung eine »Nische« ist. Sie hat ihren Ort zwischen Subjekten und den so genannten »affordances«. Dies sind Affizierungsangebote der Objekte (Gibson 1986: 129). In der Nische der Wahrnehmung wird ausgehandelt und koordiniert,

12 Vgl. dazu Hennion/Grenier (2000).

was wahrgenommen wird – in diesem Falle beispielsweise, ob ein Gebäude im Sinne eines atmosphärisch »lustschönen« Spiels wahrgenommen wird, ob Gebautes negativ besetzt wird oder als eine sinnlich leitende Navigation fungiert. Wahrnehmung wird in dieser Theorie, folgt man Tim Ingolds Beurteilung (2007), selbst zum Handelnden, denn sie generiert ein eigenes Akteur-Netzwerk (ebd.: 166). Wahrnehmung ist dann nicht nur Bedingung für bestimmte Praktiken, sondern führt diese aus. Dieser explizit nichtsubjektzentrierte Ansatz geht deshalb davon aus, dass Wahrnehmung nicht externalisiert werden kann. Sie ist an die Nische zwischen Subjekt und Objekt gebunden und verändert sich, wenn die Nische (und demzufolge ihr Akteur-Netzwerk) sich ändert. Die »Nische« der Wahrnehmung ist deshalb an die jeweiligen Praktiken gebunden und verschiebt sich, sobald sich die Praktikenkomplexe neu ordnen. Im Feld der *sense studies*, die sich bislang vor allem aus dem Bereich der Anthropologie der Sinne konstituieren, spricht David Howes von *Sensual Relations* (2003). Eine Kultur kreiert ihm zufolge eine Art Werkzeugkasten der Sinne, dessen Einsatz sich unter wechselnden Bedingungen ändert und die sinnlichen Wahrnehmungspraktiken an neue Situationen »anpasst«. Wenn jemand sagt, dass er oder sie etwas wahrnimmt, dann nimmt er oder sie dies in dem Zwischenraum der von ihm oder ihr eigens akzeptierten Affizierungsangebote der gebauten Umwelt und anderer Objekte wahr. Wahrnehmung ist deshalb gerade nicht das einseitige »Gerichtet-sein« auf ein passives Objekt, sondern sie entsteht in einem Dialog mit der sinnlichen Sprache dessen. Die Routinisierungen von Wahrnehmungspraktiken sind deshalb als von den Akteuren unhinterfragte Technologien zu verstehen.

In der Architekturtheorie dominiert die Auffassung, dass vor allem der visuelle und der taktile Sinn konstitutiv für die Wahrnehmungspraktiken in und mit Architektur sind. Mit Bezug auf Walter Benjamin wird oft von »visual tactility« gesprochen (Taussig 1993). Juhani Pallasmaa, der hier als ein wichtiger Vertreter der Architekturphänomenologie mobilisiert wird, hat nicht per Zufall seinem Buch den Titel *The Eyes of the Skin* (2005) gegeben. Er geht davon aus, dass wir Gebäude nicht nur aus der Ferne betrachten, sondern dass sie im Gegenteil unsere Haut, unsere Nerven, unsere Muskeln berühren. Der visuelle Sinn wird deshalb von dem taktilen Sinn oftmals eher überrascht und »ausgetrickst«, als dass er ihn dominiert. Pallasmaa schreibt hierzu: »[v]ision reveals what the touch already knows. [...] touch [is] the unconscious of vision« (ebd.: 42). Auch der Soziologe Richard Sennett greift in seinem Buch *Fleisch und Stein* (2001) auf die Kombination von taktiler und visueller Erfahrung zurück. Auch wenn Sennett der urbanen Zivilisation der Moderne eine »taktile Krise« attestiert, so ist der Körper in der Stadt bei ihm visuell und gleichermaßen taktil geleitet. Auch im Umfeld der ANT gibt es jüngste Studien, welche vor allem die Annahmen der Architekturtheorie zum Einsatz der Sinne empiristisch überprüfen. Zu nennen ist hier exemplarisch der Sammelband *Urban Assemblages: How Actor-*

Network-Theory changes Urban Studies (Farias/Bender 2010), in welchem insbesondere Michael Schillmeier und das Autorentrio Israel Rodríguez Giralt, Daniel López Gómez und Noel García López den urbanen Sinneneinsatz diskutieren. Auch die Arbeiten von Peter Peters und Ruth Benschop zur Entfaltung des akustischen Sinns im urbanen Raum sind hier zu nennen (Benschop 2007, 2009; Peters 2009). Für eine Design-Analyse ist sicherlich ebenso die Arbeit von Raymond Lucas hilfreich. In seinem Artikel »Designing a Notation for the Senses« (2009) hat Lucas, ein Schüler von Tim Ingold, im Anschluss an Gibson auf die wichtige Unterscheidung zwischen den *Sinnenkanälen* und den *Sinnensystemen* hingewiesen. Folgt man Gibsons Argumentation in seinem Buch *The Senses Considered as Perceptual Systems* (1966), so sollten unsere Sinne des Hörens, Sehens, Schmeckens, Riechens und Fühlens nicht als einzelne einseitig gerichtete Kanäle zwischen einer Art Sender (dem Objekt) und einem Empfänger (dem Subjekt) für unterschiedliche Stimulanzien gedacht werden, sondern als klar unterschiedene, jedoch sich permanent überlappende und ergänzende, rekursiv organisierte Felder einer sich stetig ausdifferenzierenden und selbst korrigierenden Wahrnehmungspraxis. Lucas schlägt für die Untersuchung von Gebäuden ein Forschungsdesign vor, welches die Sinne und deren qualitativen Merkmale als Felder in Anlehnung an Gibsons Konzept der Sinnensysteme vorstellt:

»The Visual System: including all effects of light, transparency and colour
 The Kinetic System: the movement of crowds, traffic, and the notator
 The Chemical System: combining scent and taste
 The Aural System: all effects of sound as experienced, clarity, amplitude, pitch
 The Thermal System: hot and cold, wet and dry
 The Tactile System: touching materials, feeling ground textures through the feet«
 (Lucas 2009: 179-10)

Die Felder und deren qualitativen Merkmale differenzieren sich stetig aus und können auch um quantitative Elemente wie das der zeitlichen Dauer oder bestimmten Wiederholungsfrequenzen von Praktiken in einem von Lucas gestalteten »Notations«-System ergänzt werden. Durch die sich rekursiv überlappenden Sinnesfelder kann nachgezeichnet werden, wie bestimmte Affizierungsangebote der Objekte von Subjekten in der »Nische« der Wahrnehmungspraktiken akzeptiert werden und sich stabilisieren.

In Bezug auf die AAN von Gebäuden lassen sich zwei »Nischen« von Wahrnehmung identifizieren, die nach einer je anderen Logik funktionieren. Einerseits sind Gebäudeatmosphären von einer zweckentbundenden ästhetischen Wahrnehmung geprägt, andererseits können sie auch instrumentalisiert werden und dem Zweck der sinnlichen Navigation dienen. Martin Seel bietet hierzu die passende Unterscheidung dieser beiden Logiken an. In dem Artikel »Ästhetik und Aisthetik. Über einige Besonderheiten ästhetischer Wahrnehmung« (1996) diskutiert Seel die post-modernen Theorien der Äs-

thetisierung, wie sie beispielsweise im deutschsprachigen Raum von Wolfgang Iser vertreten werden (2003). Seel kritisiert die unscharfe Verwendung und die Generalisierung des Ästhetikbegriffes im Zuge des post-modernen Projektes der Aisthesis. In diesem werde die Besonderheit der Ästhetik mit dem allgemeinen Phänomen der Wahrnehmung verwischt. Aisthesis, die von Gottfried Alexander Baumgarten im 18. Jahrhundert als die Lehre von der sinnlichen Wahrnehmung im Allgemeinen bestimmt wurde, fristete in der Moderne lange ein marginalisiertes Dasein. Selbst die Kunstsoziologie hat sich lange weniger für die konkrete ästhetische Wahrnehmung interessiert und sich vornehmlich auf die ungleichheitstheoretischen Aspekte und diskursiven Konstellationen des Kunstfeldes konzentriert (Prinz/Schäfer 2008). Mit dem Konzept der Ästhetisierung von gesellschaftlichen außerkünstlerischen Lebensbereichen (wie der Ökonomie, der Politik, auch des urbanen Raums) wird nun seit einiger Zeit versucht, das Konzept der Wahrnehmung wiederzubeleben und darüber hinaus die handlungsfähige Materialität der Objekte selbst in den Blick zu bekommen. Nach Seel ist jedoch hierbei die Unterscheidung zwischen den Besonderheiten der Ästhetik und dem allgemeinen Phänomen der Wahrnehmung unklar.

Im Zuge der post-modernen Aisthesis sei unklar, was das Ästhetische und was das Nichtästhetische sei. Die »Befreiung« der Ästhetik aus ihren kunstfeldbezogenen Rahmungen habe zur Folge, dass aufs Neue die Frage gestellt werden müsse, was charakteristisch für das Ästhetische sei und was nicht. Die Ästhetisierungstheoretiker, Böhme und sein exklusives Konzept der Atmosphären des Stadtraums eingeschlossen, hätten dazu jedoch bislang keine Unterscheidung vorgeschlagen (Seel 2000). So lässt sich an Böhmes Konzept in der Tat kritisieren, dass nicht alle Atmosphären eines Gebäudes als ästhetische wahrgenommen werden (ebd.: 153).

Seel schlägt folgende Unterscheidung zwischen ästhetischer Wahrnehmung und sinnlich geleiteter vor. Ästhetische Wahrnehmung findet auf spielerische, das heißt, in den Worten von Seel, auf selbstbezügliche und vollzugsorientierte Weise statt:

»Vollzugsorientiert sind Wahrnehmungen, bei denen die Wahrnehmungstätigkeit selbst zu einem primären Zweck der Wahrnehmung wird. Man kann auch von selbstzweckhafter Wahrnehmung sprechen. [...] Ästhetische Wahrnehmung ist keine bloße Empfindung, sondern Aufmerksamkeit für ein Objekt oder eine Umgebung. Ihr ist nicht allein der Akt, sondern zugleich das Objekt der Wahrnehmung ein Selbstzweck. Beides ist hier nicht zu trennen. Ästhetische Wahrnehmung ist Wahrnehmung zugleich um der Wahrnehmung und des Wahrgenommenen willen.« (Seel 1996: 49-50)

Das bedeutet, im ästhetischen Modus der Wahrnehmung finden alle Praktiken um »der Wahrnehmung und des Wahrgenommenen willen« statt. Sie sind einem konkreten Zweck entbunden. Seel sagt dazu weiter: »In ästhetischer Wahrnehmung sehen, hören, fühlen, riechen, schmecken und imaginieren wir nicht einfach etwas, sondern wir vollziehen dieses Sehen, Hören,

Fühlen, usw. als ein Sehen, Hören, Fühlen usw.« (ebd.: 51). Im Kontrast zu diesem zweckentbundenen Modus steht eine andere Logik der Wahrnehmung, die instrumentalisiert und von Seel als die »sinnengeleitete« Wahrnehmung bezeichnet wird:

»Dem üblichen Wortgebrauch entsprechend nenne ich sinnlich alle Wahrnehmungen eines oder mehrerer Sinne und auch des Gefühls; sinnliche Wahrnehmung, in diesem Verständnis, schließt affektives Bewußtsein mit ein. *Sinnengeleitet* nenne ich darüber hinaus Wahrnehmungen, die ihre Basis haben in oder ihren Ausgang nehmen bei sinnlichen Leistungen der ersten Art, ohne notwendigerweise an konkrete sinnliche Vollzüge [das Ästhetische] gebunden zu sein.« (Ebd.: 48)

Dieser Modus von Wahrnehmung ist nicht vollzugsorientiert, sondern zweckgebunden. Die sinnengeleitete Wahrnehmung zielt demnach nicht auf das ästhetische Spiel mit Wahrnehmung und um der Wahrnehmung willen ab, sondern wird im Gegenteil instrumentalisiert.¹³ In Bezug auf den urbanen Raum nennt Seel das Beispiel der Verkehrsampel. Sie kann einerseits ästhetisch wahrgenommen werden, dann beispielsweise als ein Farbenspiel, in das sich der wartende Autofahrer versenkt. Die Verkehrsampel kann aber auch, hier kommt die sinnengeleitete Wahrnehmung ins Spiel, als ein Objekt, welches Informationen vermittelt, eingebunden werden. Es ist dann ein instrumentalisiertes Wahrnehmungsobjekt. Der Wartende versenkt sich nicht in der Farbe Rot allein um des Zweckes des Sich-in-das-Rot-Versenkens. Rot steht hier schlicht symbolisch für das Warten. Der Fahrer wartet auf die Farbe Grün, die ihm signalisiert, dass er die Kreuzung überqueren darf. Die Ampel informiert und navigiert somit den Fahrer durch die Stadt, sie übernimmt als Designobjekt eine zweckgebundene Handlungsmacht.

In beiden Fällen – der ästhetischen und der sinnengeleiteten Wahrnehmung – bietet die Ampel jeweilige Affizierungsangebote an, die dann unterschiedlich akzeptiert werden. Die beiden unterschiedenen Logiken können selbstverständlich überlappen und sich wechselseitig ergänzen. In Bezug auf AAN lässt sich mit Seel die Unterscheidung durchaus plausibilisieren und Böhmes Begriff der Atmosphären von Gebäuden weiter spezifizieren. Gebäude bestehen demnach, so wie der Stadtraum selbst auch, aus ästhetischen und aus sinnengeleiteten Atmosphären, die von den jeweiligen Praktiken-komplexen generiert werden.

Vor dem Hintergrund dieser Argumentation werden hier zwei AAN vorgestellt. Beiden Beispielen geht eine empiristische Analyse voraus, die jedoch hier nicht ausführlich eingebracht werden kann. Sowohl die Zwischennutzungen von Brachen, Leerständen und Ruinen in Berlin als auch die Atmosphären der U-Bahnhöfe werden im Rahmen meines Dissertationsprojektes bearbeitet. Die Atmosphären der Berliner Brachen werden hier

13 Vgl. dazu auch die Diskussion von Seel in Rieger-Ladich/van den Berg (2009).

unter Rückgriff auf eine bereits abgeschlossene Studie von Anja Schwanhäüßer als Beispiel für die ästhetische Erfahrung, also der zweckentbundenen Praktiken, dargestellt. Demgegenüber diskutiere ich im Fall der U-Bahnhöfe die gebaute Atmosphäre als eine sinnlich geleiteten Navigation, das heißt als ein instrumentalisiertes und hochgradig kontrolliertes Designprogramm. Beide Logiken werden als Technologien diskutiert, die ihre Elemente ›zusammen‹ halten und unhinterfragbar machen.

IV. ÄSTHETISCHE »ÜBERHÖHUNG« VON GEBÄUDEN: URBANE BRACHEN, LEERSTÄNDE UND RUINEN

Die Europäische Ethnologin Anja Schwanhäüßer hat in ihrer Studie »Kosmonauten des Underground« (2010) eine ethnografische Analyse der Szene des »Techno-Underground« in Berlin vorgelegt, anhand derer sich die ästhetischen Atmosphären von Brachen, leerstehenden Gebäuden und Ruinen exemplarisch entfalten lassen. Ebenfalls lässt sich anhand der detailreichen Aufarbeitung ihres ethnografischen Materials entschlüsseln, welche Sinnensysteme in den Praktiken mit den Gebäuden involviert sind und welche spezifische Atmosphären dabei hervorgebracht werden. Schwanhäüßer begleitet in ihrer ethnografischen Untersuchung sogenannte »collectives«, das sind Non-Profit-Gruppierungen, die in und außerhalb von Berlin *locations* in geeigneten Häusern suchen und diese für temporäre Clubnächte und Festivals elektronischer Musik herrichten. Berlin hat sich seit der Wiedervereinigung als Hauptstadt der sogenannten Zwischennutzungen einen Namen um die Rehabilitierung und Umnutzung von Konversionsflächen, Leerstand und Ruinen, insbesondere in den ehemaligen Ost-Bezirken, gemacht.¹⁴ Neben dem temporären Nutzen dieser brach liegenden Gebäude und ihrer spezifischen ästhetischen Atmosphären, gibt es auch permanent transformierte Veranstaltungs-»locations« in der Hauptstadt, die aufwändig saniert wurden und als teure Immobilien wieder auf dem Markt gehandelt werden. Jedoch operieren die Technologien dieser permanent transformierten Orte nach einer anderen ästhetisch-atmosphärischen Logik als die temporär genutzten Orte, die Schwanhäüßer untersucht.¹⁵

Die temporär genutzten Gebäude des »Techno-Underground« werden, Schwanhäüßer zufolge, »symbolisch zerstört« und »ästhetisch überhöht«. In dem Kapitel »Raumästhetik – die zweite Stadt« beschreibt Schwanhäüßer sehr detailliert die unterschiedlichen Lichtbespielungen und wie der Einsatz

14 Vgl. hierzu Lauinger/Senatsverwaltung für Stadtentwicklung Berlin (2007).

15 Vgl. hierzu das Dissertationsprojekt von mir »Atmospheres of Converted Buildings. Aesthetic and Sensual Technologies of Buildings in Re-Use« (Arbeitstitel), in welchem ausführlich die unterschiedlichen zeitlichen Logiken der temporären und permanenten Atmosphären von umgenutzten und rehabilitierten Brachen, Leerständen und Ruinen entfaltet werden.

von (Neon-)Licht zur Verfremdung der sinnlichen Wahrnehmung des jeweiligen Gebäudes führt.

»Typisch ist ein flächiges aber nicht zu grelles Neonlicht, das die gesamte Gebäudestruktur durchdringt und die Gebäude in ein kühles blau, pink oder grün taucht. Dazu werden Neonröhren an markante Stellen gesetzt, um gerade laufende Linien des Gebäudes zu betonen, zum Beispiel den Eingangsbereich, hohe Fenster oder Treppenaufgänge. Die Benutzung von Neonlicht rührt von der Punk-Vergangenheit der ›Pyonen‹ her [Pyonen sind ein sogenanntes »collective«; sie organisieren Technoparties und tun dies in ausgesuchten »locations«] [...] es scheint fast so, als wolle man durch das Licht die Gebäude nicht nur ästhetisch überhöhen, sondern auch symbolisch zerstören. Das grelle Neonlicht eignet sich besonders für so monumentale Gebäude wie den wilhelminischen Palais Dernburg Unter den Linden oder die Staatsbank an der Französischen Straße, ebenso für die typischen stalinistischen Gebäude Ostberlins, um die pompöse Architektur einerseits zu unterstützen, ihr andererseits durch die Kraft von Licht und Farbe entgegenzuwirken. Bei alten Fabrikgebäuden hingegen, bei Handwerkhöhen und Kellergewölben, die verfallener und von der Natur teilweise schon zurückerobert wurden, widmet man sich besonders gerne dunklen Ecken und Winkeln, in die geheimnisvolle Muster und Figuren projiziert werden, sodass das Gebäude wie von einer Feenwelt belebt zu sein scheint. Architektonische Besonderheiten der einzelnen Gebäude werden besonders hervorgehoben. Die Kuppel des Kongresszentrums am Alexanderplatz beispielsweise wurde mit einer großen Discokugel in ein Sternenfirnament verwandelt. Die Brandmauer eines Berliner Mietshauses wurde großflächig mit einer Lichtspirale bestrahlt. In freier Natur werden Wald und Bäume mit großen Musterungen angestrahlt, mit Lichtkreisen oder weißem Rasterlicht, die sich auf dem windbewegten Laub effektiv voll brechen. Die Bäume erscheinen dann wie verwachsene Labyrinth, die aus der Vogelperspektive betrachtet werden.« (Schwanhäußer 2010: 118)

Im Sinne von Martin Seels ästhetischem Spiel der zweckentbundenen Praktiken haben wir es hier mit einer Atmosphäre zu tun, in der die bekannte Erscheinung eines jeweiligen Gebäudes und dessen Umfeld im visuellen und taktilen Sinnesfeld verfremdet wird, um einen gewissen ästhetischen Effekt zu stimulieren. Die symbolischen Zuschreibungen der jeweiligen Orte werden hierzu aufgelöst und in ein ästhetisch »überhöhtes« Spiel übersetzt, welches sich weiteren Instrumentalisierungen entziehen soll. Das ästhetische Affizierungsangebot, welches durch diese Kette an Verbindungen zwischen Lichttechnik und Gebäude bereit gestellt wird, und einen bestimmten »Effekt« (hier sei noch einmal an Yanevas Zitat erinnert) für die Atmosphäre des Ortes bereit hält, wird in ein Wahrnehmungsspiel mit dem Licht und der gebauten Materialität transformiert dessen Ausgang ungewiss bleibt. Es folgt eine Kette an sinnlichen Spielen zwischen unterschiedlichen *Sinnensystemen* (visuell, taktil, kinetisch) mit symbolischen Zeichen des Gebäudes oder – in vielen Fällen – mit der Wahrnehmung selbst. Man sieht nicht genau, was man sieht, kann einzelne Objekte und Subjekte nicht mehr

auseinander halten. Lichträume werden mit gebauter Materialität verwechselt und umgekehrt. Das jeweilige AAN der Orte ist ein Netz an Relationen, die wie in einem »Labyrinth« eine Topologie hervorbringen, die man weder visuell, taktil noch kinetisch als einen in sich geschlossenen Raum erschließen kann. Der ästhetische Effekt der Atmosphäre ist deshalb letztlich einer, der auf sich selbst gerichtet ist: ein sinnliches Spiel mit symbolischen Zeichen und Wahrnehmungseffekten um ihrer selbst willen. Die Topologie des Ortes verändert sich zu einem ästhetischen Raum und wird zudem durch andere Akteure mitbestimmt, die nicht direkt zur Inszenierung der zweckentbundenen Affizierungsangebote gehören, jedoch in jenes Spiel mit aufgenommen werden. Akteure dieser Art sind das Wetter, die Tageszeit, die Personen an dem Ort, die sich als eine tanzende Masse bewegen oder an unterschiedlichen Orten Schlange stehen, die Flüssigkeiten in Form von Getränken, die durch Behälter, Schläuche und Apparate fließen, oder auch in Form von Kondenswasser an den Körpern »kleben«, an den Fenstern hinunterlaufen, und die Luft stickig werden lassen. Auch die Drogen, die konsumiert werden, und die Präsenz der Sicherheitsdienstleister sowie die diskursiven Konstellationen, die sich an die Veranstaltungen »haften« (beispielsweise aktuelle Diskussion über die Zukunft des Gebäudes) tragen zur Atmosphäre der *location* bei. Diese Akteure können natürlich genauso gut die ästhetische Atmosphäre zerstören und Sinnensysteme in eine andere Richtung lenken, wie sie diese intensivieren mögen. So kann, um Jacobs hier erneut zu einzubringen, ein AAN als eine Technologie »zusammen« gehalten und gleichsam auch wieder »auseinander« gezogen werden. In den von Schwanhäüßer skizzierten Situationen wäre in dem Falle der Destabilisierung (bspw. durch eine Massenpanik während einer Veranstaltung) das ästhetische Spiel zu Ende und würde in eine andere atmosphärische Form übersetzt werden.

Besonders ist auch, dass die »wilhelminische« »pompöse« Architektur, wie Schwanhäüßer sie nennt, für das ästhetische Spiel mit kontraststarkem und fließendem Neonlicht symbolisch zerstört wird, wohingegen morbide Häuser und verwinkelte Gewölbekeller subtiler und mit filigranen Mustern bespielt werden. Das symbolische »Gesicht« der Häuser wird demnach sinnlich unterschiedlich angeeignet und zieht verschiedene Netzwerke nach sich. Dabei reagieren diese natürlich vordergründig auf das Empfinden der voluminösen »Größe« des Raums an sich, jedoch vor allem auf die partiellen Affizierungsangebote von Winkeln und Ecken, Oberflächen und Kanten, technischen Infrastrukturen, der Luftdichte und anderen spezifischen Attributen des Gebäudes, die gespürt und sinnlich »erforscht« werden müssen. Dabei können die »kleinen« Details den »großen« Raum atmosphärisch sowohl wertvoll machen als auch bedeutungslos erscheinen lassen. Zwei zentrale Akteure, die Schwanhäüßer in ihrer Studie leider ein wenig zu kurz kommen lässt, sind die Musik und der Sinn des Hörens als eine Dimension des Wahrnehmens des erstgenannten. Einen »Effekt«, den das Gebäude für die Atmosphäre und das ästhetische Spiel mit symbolischen Zeichen und

der Wahrnehmung offeriert, sind in der Tat die klanglichen Dimensionen. So ist die Wahl der *location* im Wesentlichen auch ein Aushandlungsprozess mit der Musik, die dort gespielt wird. Das Gebäude und die Musik können sogar, wie sich am Beispiel der Zwischennutzungsphase des ehemaligen Palastes der Republik zeigen lässt¹⁶, eine Verbindung eingehen, in der die Materialität des Gebäudes und der spezifische Sound, der beispielsweise durch das Schlagen auf Stahlträger erzeugt wird, in die (Im-)Materialität eines »DJ-Sets« übersetzt wird. Die Materialität des Gebäudes wird hier aus atmosphärischen Gründen immaterialisiert und dann abermals übersetzt, also rematerialisiert und in das ästhetische Spiel integriert. In der Szene der elektronischen Musik haben deshalb gerade die Akteure, die das akustische Sinnensystem ansprechen und als eigenständiges Handelndes hervorbringen, wesentliche Gestaltungsmacht des jeweiligen AAN in gebauter Umgebung.

V. ATMOSPHEREN-KONTROLLE UNTER DER ERDE: SINNENGELEITETE PRAKTIKEN IN U-BAHNHÖFEN

Konträr zu dem ästhetischen Spiel mit den Sinnen sind zweckgebundene Praktiken im urbanen Raum zu verstehen, welche die sinnliche Wahrnehmung instrumentalisieren und lenken, um Sicherheit oder auch beispielsweise zuverlässige Mobilität zu garantieren und Ängsten sowie (Massen-)Paniken vorzubeugen. In Anlehnung an Seels Unterscheidung ist dies die sinnengeleitete Wahrnehmung. U-Bahnhöfe und ihre unterirdischen, weitverzweigten, metaphorisch oft als »Blutkreislauf« einer Stadt bezeichneten (Sennett 2001: 320), Transportinfrastrukturen zählen zu der gebauten Materialität, in welcher das Design der Sinne vornehmlich für den Zweck der Gestaltung einer als angenehm oder unaufdringlich empfundenen Atmosphäre instrumentalisiert wird. So steht nicht nur die »hardware«, also die technische Infrastruktur, die ein- und ausfahrenden Züge, der Ticketverkauf sowie die Bewegungen der Passagiere oder die Deplatzierung von ungewünschten Subjekten sowie Objekten mithilfe von computergestützter Kommunikation unter hoher Kontrolle des Managements eines solchen U-Bahnhofes.¹⁷ Durch diese Kontrollmechanismen und die Materialität dieser besonderen Gebäudestruktur unter der Erde wird eine höchst synthetische Atmosphäre erzeugt, die versucht, sich als eine möglichst angenehme »zusammen« zu halten. Abhängig von den jeweils involvierten Akteuren gelingt dies aus der Sicht des Managements einer solchen U-Bahnstation mal besser und mal schlechter. Die Wahrnehmungslenkung vollzieht sich dabei entlang von Informationstafeln, farbig gestrichenen Wandborten auf

16 Siehe dazu meine Untersuchung der Zwischennutzungsphase des Palastes der Republik im oben genannten Dissertationsprojekt.

17 Zu den synthetischen Kontrollmechanismen in der London Underground siehe Heath/Luff (1992).

Hüfthöhe, die den Passagier durch die Gänge leiten, oftmals ›warmen‹ Materialien, wie beispielsweise Terracotta-Steinen, die für die Wandverputzung verwendet werden, statt ›harten‹ Stahloberflächen oder ›gesichtsloser‹ weißer Plastikverkleidung, gedimmtem und nicht zu grellem (Neon-)Licht, regelmäßigen Lautsprecherdurchsagen mit einer freundlichen Stimme, sowie einer möglichst guten Luftzufuhr, die Hitze und Kälte gleichermaßen zu regulieren weiß und extreme Gerüche eindämmt. Eine von mir durchgeführte Studie des vielfach preisgekrönten und teilweise unter Denkmalschutz stehenden Designsystems der London Underground hat zudem gezeigt, welche Erfolge das Konzept dieser angenehmen Atmosphärengestaltung als eine intelligible Technologie im Sinne der AAN verzeichnen kann.¹⁸ Der hier lose aufgezählte Maßnahmenkatalog zur Lenkung der Wahrnehmung ist ebenfalls dieser Studie entnommen. Gleichzeitig wurden auch die Destabilisierungsmomente dieses erfolgreichen AAN herausgearbeitet, etwa im Falle von kurz- oder langfristigen Reparaturarbeiten oder plötzlichen Ausfällen von menschlichen oder nichtmenschlichen Akteuren. Die internen Marktforscher, Kommunikations- und Designexperten der Forschungsabteilung von Transport for London (TfL) haben in ihren qualitativen Studien, die sie unter anderem mit der sogenannten »eye-tracking«-Technologie durchführten, jedoch herausgefunden, dass die Passagiere unabhängig von der Frequenz ihrer Nutzung des Transportsystems ihre eigenen Sinnessysteme nicht mehr hinterfragen und sich somit in der Atmosphäre der Gänge und Plattformen wohlfühlen. Die »black box« dieser Technologie, also das routinisierte interobjektive Zusammenspiel der Akteure, macht die Atmosphäre somit produktiv und unhinterfragbar. Ausgehend von der Unhinterfragbarkeit der gewohnten und als angenehm empfundenen Atmosphäre sieht sich TfL jedoch mit einem neuen Aufmerksamkeitsproblem konfrontiert, nach dem die Passagiere zu wenige Informationen auf den zahlreichen Anzeigetafeln explizit wahrnehmen und nicht mehr nach Relevanz unterscheiden können. Zudem seien die Lautsprecheranlagen in vielen Stationen veraltet. Aktuelle Durchsagen könnten nicht verstanden oder missverstanden werden, was häufig zu Irritationen führe. An einer neuen Kette von Kontrollinstanzen, welche die sinnlich geleitete Aufmerksamkeit über das Hören und das Sehen wieder stimulieren und stabilisieren soll, wird derzeit in der internen Forschungsabteilung gearbeitet.

Während oberhalb der U-Bahnschächte in den U-Bahntickethallen und teilweise angeschlossenen Hauptbahnhöfen oftmals ›pleasure‹ beim Shoppen, Warten oder Bummeln in den meist direkt angeschlossenen Einkaufsmalls im Vordergrund steht (Frers 2007), begibt sich der Passagier unterhalb der Erde in das hier skizzierte stark kontrollierte Design-Technik-Labyrinth bestehend aus meist engen Gängen und steilen Rolltreppen, vereinzelt Aufzügen, zahlreichen bunten Informationstafeln und Verweisschildern, Lautsprecheranimationen sowie hochregulierter Luftzu- und ungewünschter

18 Zwei Artikel zu dieser Studie sind in Vorbereitung.

Geruchsabfuhr. Die von den Passagieren als angenehm, unaufdringlich und nicht um der Willen ihrer selbst wahrzunehmende Atmosphäre ist deshalb dauerhaft stabilisiert. Das gebaute Labyrinth unter der Erde erhält sich mittels der sinnlich akzeptierten Attribute der technisch-gebauten Infrastruktur.

VI. ATMOSPHERISCHE RÄUME ALS TEIL EINES KULTURSOZIOLOGISCHEN FORSCHUNGSPROGRAMMS

Dieser Beitrag hat eine Perspektive auf den urbanen Raum entfaltet, die explizit die sinnliche Wahrnehmung und das Atmosphärische der heutigen designorientierten und kulturalisierten Stadt in den Blick nehmen möchte. Besonderes Augenmerk wurde dabei auf eine Diskussion der ANT sowie Ansätze der Ästhetik in der Architekturtheorie sowie den Überlegungen zur sinnlichen Wahrnehmung des Gestaltpsychologen James J. Gibson und des Philosophen Martin Seel diskutiert. Die beiden diskutierten Beispiele aus dem urbanen Raum wurden herangezogen, um vorzuführen, wie sich ein von mir sogenanntes AAN exemplarisch entfalten lässt. Die detaillierten empiristischen Analysen dieser Orte sind an anderer Stelle nachzulesen.

Diese kultursoziologische Analyse der Dinge (siehe dazu auch Bosch 2010) lässt sich einordnen in ein theoriesystematisches Forschungsprogramm einer Praxistheorie, welche für den Einbezug von Materialität in die soziologische Theoriebildung und Analyse plädiert und die sinnlichen Handlungsfähigkeiten der Dinge nicht nur metaphorisch oder poetisierend in den Blick nehmen möchte (Reckwitz 2002, 2008). Diese Entwicklung ist insbesondere, wie dieser Artikel exemplarisch gezeigt hat, in Bezug auf die Felder der Architektur, des Raumes und der Stadt und ihrer ›einhüllenden‹ atmosphärischen Qualitäten gewinnbringend. Als Teil von unterschiedlichsten Forschungsfeldern des Sozialen (den so genannten *studies*) lassen sich die Analyse des Raumes und der Architektur in den *urban studies* innerhalb dieses praxeologischen Forschungsprogramms verorten (Moebius 2011). Es bleibt zu beobachten, wie sich die Kulturforschung der Atmosphären mit den Studien zum urbanen Raum in der nächsten Zeit weiterhin verknüpfen lässt.

LITERATUR

- Akrich, Madeleine (1992): »The De-Description of Technical Objects«, in: Bijker, W. E./Law, J. (Hg.): *Shaping Technology/Building Society: Studies in Sociotechnical Change*, Cambridge: MIT Press, S. 205-225.
- Benschop, Ruth (2007): »Memory Machines or Musical Instruments? Soundscapes, Recording Technologies and Reference«, in: *International Journal of Cultural Studies* 10(4), S. 485-502.

- Benschop, Ruth (2009): »STS on Art and the Art of STS: An Introduction«, in: *Krisis* 1(1), S. 1-5.
- Binder, Beate et al. (2010): *Orte – Situationen – Atmosphären. Kulturalanalytische Skizzen*, Frankfurt/Main: Campus.
- Böhme, Gernot (1995): *Atmosphäre: Essays zur neuen Ästhetik*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Böhme, Gernot (2006): *Architektur und Atmosphäre*, München: Wilhelm Fink.
- Borch, Christian (2009): »Organizational Atmospheres: Foam, Affect and Architecture«, in: *Organization* 16(6), S. 1-19.
- Bosch, Aida (2010): *Konsum und Exklusion. Eine Kulturosoziologie der Dinge*, Bielefeld: transcript.
- Brand, Stewart (1997): *How Buildings Learn: What Happens after they're built*, London: Phoenix.
- Callon, Michel (1986): »Some Elements of a Sociology of Translation: Domestication of Scallops and the Fishermen of St Brieuc Bay«, in: Law, J. (Hg.): *Power, Action, and Belief: A new Sociology of Knowledge?*, London: Routledge & Kegan Paul, S. 196-233.
- Delitz, Heike (2010): *Gebaute Gesellschaft. Architektur als Medium des Sozialen*, Frankfurt/Main: Campus.
- Eßbach, Wolfgang (2001): »Antitechnische und antiästhetische Haltungen in der soziologischen Theorie«, in: Lösch, A. (Hg.): *Technologien als Diskurse: Konstruktionen von Wissen, Medien und Körpern*, Heidelberg: Synchron Wiss.-Verlag der Autoren, S. 123-136.
- Farias, Ignacio/Bender, Thomas (2010): *Urban Assemblages: How Actor-Network Theory changes Urban Studies*, Abingdon und New York: Routledge.
- Fischer, Joachim/Delitz, Heike (2009): *Die Architektur der Gesellschaft. Theorien für die Architektursoziologie*, Bielefeld: transcript.
- Frers, Lars (2007): *Einhüllende Materialitäten. Eine Phänomenologie des Wahrnehmens und Handelns an Bahnhöfen und Fährterminals*, Bielefeld: transcript.
- Gibson, James J. (1966): *The Senses considered as Perceptual Systems*, Boston: Houghton Mifflin.
- Gibson, James J. (1986): *The Ecological Approach to Visual Perception*, Hillsdale [u.a.]: Erlbaum.
- Gieryn, Thomas F. (2002): »What buildings do«, in: *Theory and Society* 31(1), S. 35-74.
- Guggenheim, Michael (2009): »Mutable Immobiles. Change of Use of Buildings as a Problem of Quasi-Technologies«, in: Bender, T./Farias, I. (Hg.): *Urban Assemblages*, London: Routledge, S. 161-179.
- Günzel, Stephan (2007): *Topologie. Zur Raumbeschreibung in den Kultur- und Medienwissenschaften*, Bielefeld: transcript.

- Hasse, Jürgen (2008): »Stadt und Atmosphäre«, in: *Vierteljahrszeitschrift für Stadtgeschichte, Stadtsoziologie, Denkmalpflege und Stadtentwicklung* 35(2), S. 103-116.
- Heath, Christian/Luff, Paul (1992): »Collaboration and Control: Crisis Management and Multimedia Zechnology in London Underground Line Control Rooms«, in: *CSCW Journal* I(1-2), S. 69-94.
- Hennion, Antoine/Grenier, Line (2000): »Sociology of Art: New Stakes in a Post-Critical Time«, in Quah, S. R./Sales, A. (Hg.): *The international handbook of sociology*, London [u.a.]: Sage, S. 341-355.
- Howes, David (2003): *Sensual Relations: Engaging the Senses in Culture and Social Theory*, Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Ingold, Tim (2007): *The Perception of the Environment. Essays on Livelihood, Dwelling and Skill*, London [u.a.]: Routledge.
- Jacobs, Jane M. (2006): »A Geography of Big Things«, in: *Cultural Geographies* 13(1), S. 1-27.
- Jacobs, Jane M./Cairns, Stephen (2011): »Ecologies of Dwelling: Maintaining High-Rise Housing in Singapore«, in: Bridge, G./Watson, S. (Hg.): *The New Blackwell Companion to the City*, Oxford: Blackwell (im Erscheinen).
- Kazig, Rainer (2007): »Atmosphären – Konzept für einen nicht repräsentationellen Zugang zum Raum«, in Berndt, C. (Hg.): *Kulturelle Geographien. Zur Beschäftigung mit Raum und Ort nach dem Cultural Turn*, Bielefeld: transcript, S. 167-187.
- Latour, Bruno (1991): »Technology is Society Made Durable«, in Law, J. (Hg.): *A Sociology of Monsters: Essays on Power, Technology and Domination*, London und New York: Routledge, S. 103-131.
- Latour, Bruno (1999): »Factures/Fractures: from the Concept of Network to the Concept of Attachment«, in: *Anthropology and Aesthetics* RES 36 (Autumn), S. 20-32.
- Latour, Bruno (2005): *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*, Oxford: Clarendon.
- Latour, Bruno (2008): *Paris: Invisible City*, <http://www.bruno-latour.fr/virtual/index.html> (16.08.2008).
- Latour, Bruno/Yaneva, Albena (2008): »»Give me a gun and I will make all buildings move«: An ANT's View of Architecture«, in: Geiser, R. (Hg.): *Explorations in Architecture. Teaching. Design. Research*, Basel: Birkhäuser, S. 80-89.
- Lauinger, Holger/Senatsverwaltung für Stadtentwicklung Berlin (2007): *Urban Pioneers: Stadtentwicklung durch Zwischennutzung*, Berlin: Jovis.
- Law, John (1999): »After ANT: Complexity, Naming and Topology«, in: Law, J. (Hg.): *Actor Network Theory and After*, Oxford [u.a.]: Blackwell, S. 1-14.
- Löw, Martina (2007): *Raumsoziologie*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.

- Lucas, Raymond (2009): »Designing a Notation for the Senses«, in: *Architectural Theory Review* 14(2), S. 173-192.
- Moebius, Stephan (2011): *Kulturforschungen der Gegenwart. Von den disability bis zu den visual studies*, Frankfurt/Main: Suhrkamp (im Erscheinen).
- Pallasmaa, Juhani (2005): *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses*, Chichester und Hoboken: Wiley-Academy; John Wiley & Sons.
- Peters, Peter Frank (2009): »Retracing Old Organ Sound. Authenticity and the Structure of Artistic Arguments«, in: *Krisis* 1(1), S. 5-15.
- Prinz, Sophia/Schäfer, Hilmar (2008): »Kunst und Architektur. Materielle Strukturen der Sichtbarkeit«, in: Moebius, S./Reckwitz, A. (Hg.): *Poststrukturalistische Sozialwissenschaften*, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 382-400.
- Reckwitz, Andreas (2002): »The Status of the ›Material‹ in Theories of Culture: From ›Social Structure‹ to ›Artefacts‹«, in: *Journal for the Theory of Social Behaviour* 32(2), S. 195-217.
- Reckwitz, Andreas (2008): *Die Transformation der Kulturtheorien. Zur Entwicklung eines Theorieprogramms*, Weilerswist: Velbrück Wiss.
- Reckwitz, Andreas (2008): »Elemente einer Soziologie des Ästhetischen«, in: Ders. (Hg.): *Unscharfe Grenzen. Perspektiven der Kultursoziologie*, Bielefeld: transcript, S. 259-280.
- Reckwitz, Andreas (2009): »Die Selbstkulturalisierung der Stadt: Zur Transformation moderner Urbanität in der ›creative city‹«, in: *Mittelweg* 36 18(2), S. 2-34.
- Rieger-Ladich, Markus/van den Berg, Karen (2009): »Anschauen, benutzen, beschmutzen. Schularchitekturen und andere ästhetische Dispositive«, in: *Zeitschrift für Ästhetik und Allgemeine Kunstwissenschaft* 54, Schwerpunkt: »Ästhetik und Alltagserfahrung« 2, S. 235-256.
- Schwanhäuß, Anja (2010): *Kosmonauten des Underground: Ethnografie einer Berliner Szene*, Frankfurt/Main [u.a.]: Campus.
- Seel, Martin (1996): »Ästhetik und Aisthetik. Über einige Besonderheiten ästhetischer Wahrnehmung«, in: Seel, M. (Hg.): *Ethisch-ästhetische Studien*, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 36-70.
- Seel, Martin (2000): *Ästhetik des Erscheinens*, München: Hanser.
- Sennett, Richard (2001): *Fleisch und Stein: der Körper und die Stadt in der westlichen Zivilisation*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Stewart, Kathleen (2010): »Atmospheric Attunements«, in: *Environment and Planning D: Society and Space Advance Online Publication*, <http://www.envplan.com/abstract.cgi?id=d9109>.
- Taussig, Michael T. (1993): *Mimesis and Alterity: A particular History of the Senses*, New York [u.a.]: Routledge.
- Thibaud, Jean-Paul (2003): »Die sinnliche Umwelt von Städten. Zum Verständnis urbaner Atmosphären«, in: Hauskeller, M. (Hg.): *Die Kunst der Wahrnehmung: Beiträge zu einer Philosophie der sinnlichen Erkenntnis*, Zug: Die Graue Edition, S. 280-298.

Welsch, Wolfgang (2003): *Ästhetisches Denken*, Stuttgart: Reclam.

Wigley, Mark (1998): »The Architecture of Atmosphere«. *Daidalos* 68, S. 18-27.

Yaneva, Albena (2009): *The Making of a Building. A Pragmatist Approach to Architecture*, Oxford: Peter Lang.

Zumthor, Peter (2006): *Atmospheres: Architectural Environments, Surrounding Objects*, Basel und Boston: Birkhäuser.

Grafikdesign im gesellschaftlichen Strukturwandel

LUTZ HIEBER

Im Frühsommer 1988 besuchte ich zum ersten Mal New York und nahm mir ein paar Tage für das *Museum of Modern Art* (MoMA). Dieses Museum begeisterte mich, zum einen wegen der interessanten Werke, zum anderen und insbesondere aber wegen seiner Struktur. Denn im Unterschied zu den deutschen Kunstmuseen vereinigte das MoMA ein breites Spektrum an Gattungen unter einem Dach: Architektur, Gebrauchsgüterdesign von der elektrischen Nähmaschine bis zum Möbel, Plakate, Gemälde und Skulptur, Zeichnung, Fotografie, Buchgestaltung, Film. Hier zählten die Grenzziehungen nicht mehr, die für die Kunstwelt bestimmend waren, in der ich aufgewachsen war. »Kunst« wird im MoMA nicht mehr gegenüber »Kunstgewerbe« abgegrenzt, sondern vielmehr »gut« gegenüber »schlecht«. Ich brauchte einige Zeit um herauszufinden, warum sich die Kunstauffassungen in den USA und in Deutschland so sehr auseinanderentwickelt hatten. Eine wesentliche Ursache fand ich schließlich in der deutschen Geschichte. Die kulturelle Weichenstellung erkannte ich, stichwortartig zusammengefasst, in den Emigrationsbewegungen, die Diktatur und Krieg bewirkt hatten. Die konservativen, noch im 19. Jahrhundert verwurzelten Gegner vertrieben die Avantgardisten der Weimarer Epoche. Viele von ihnen fanden neue Wirkungsstätten in den kulturellen Zentren der USA. Und das MoMA, Leitmuseum der USA, übernahm schon in den 1930er Jahren das Konzept des *Bauhauses*. Seither pflegte die Kunstwelt der USA dessen erweiterten Kunstbegriff.

In diesem Jahr führte das MoMA in der umfangreichen Ausstellung »The Modern Poster« eine Auswahl seiner Plakatsammlung vor (Wrede 1988). Während mein deutschstämmiger Kunstbegriff das Plakat bisher strikt ausgeschlossen hatte, weil es kunstfremden Zwecken diene, erschloss sich mir der ästhetische Eigenwert eines guten Plakats. Vielleicht hätte ich mir diese Erkenntnis auch schon früher erarbeiten können, denn das Kunstmuseum enthielt schon immer Auftragsarbeiten für die Kirche und für den Adel – und bei solchen Bildgattungen sprachen stets auch außerkünstleri-

sche Zwecksetzungen mit. Doch mit den Tatsachen, dass das Bauhaus eine Abteilung für Druck und Reklame hatte und dass die Dadaisten Werbefachleute waren, begann ich mich erst nach dem Ausstellungsbesuch zu beschäftigen.

Dazu kam – ebenfalls in diesem Jahr – eine erste Bekanntschaft mit dem künstlerischen Aktivismus, die ich später vertiefte. Loring R. McAlpin, Mitglied des Künstlerkollektivs *Gran Fury*, erklärte mir die Grundzüge der *Appropriation Art*. Sie bestand darin, die Kraft gelungener Werbebilder für politische Zwecke zu nutzen. *Gran Fury* eignete sich unter anderem die Kampagnen von Oliviero Toscani für das Unternehmen Benetton an, und formulierte sie für ihre Ziele um.

Als Bestandteil der Populärkultur schlugen Plakate für die kulturellen Praktiken zu Buche, deren zentraler Bestandteil der Kampf um Bedeutung ist, der ständigen und fortwährenden Auseinandersetzung über Sinn und Wert von Traditionen und Innovationen, Erfahrungen und Haltungen, Lebensentwürfen und Wertorientierungen. Um die soziale und kulturelle Bedeutung von Grafikdesign in der *Bundesrepublik* zu bestimmen, bietet sich die Ära Kohl als Untersuchungsfeld an. Denn hier liegt das Musterbeispiel einer Gesellschaft im Umbruch vor, die durch grundlegende strukturelle Widersprüche bestimmt ist. Im Kulturellen wie im Politischen behauptete damals der Konservatismus klare Vorherrschaft, parallel dazu lief jedoch die sozioökonomische Modernisierung auf Hochtouren. Anders als beispielsweise in den kulturellen Metropolen der USA, wo in denselben Jahren ein lebendiger künstlerischer Aktivismus zentrale Probleme des technisch-industriellen Umbaus aufgriff (Jacobs/Heller 1992), wagten sich Künstler in der Bundesrepublik nicht aus der Kunstwelt hinaus und blieben im Abseits der ihnen zugewiesenen Spielwiesen (Kube Ventura 2002).

Tendenzen der Populärkultur gewinnen in Phasen des gesellschaftlichen Wandels an Bedeutung, weil sie zum Ideenpool der Neuorientierung zählen. Deshalb möchte ich zwei Plakatkampagnen diskutieren, an denen sich die *Dialektik der Werbung* deutlich machen lässt. Die eine ist die Kampagne für die Frauenzeitschrift *freundin*, die in der zweiten Hälfte der 1980er Jahre von der Agentur *Conrad & Burnett* in Frankfurt (Main) durchgeführt wurde. Die andere sind Plakat- und Annoncenmotive, die der Fotograf Oliviero Toscani in den frühen 1990er Jahren für die italienische Bekleidungsfirma *Benetton* herausbrachte. Beide Kampagnen zeigen, dass progressive Orientierungen auch in Zeiten einer betonharten konservativen Hegemonie durchaus ihre populärkulturellen Artikulationsforen haben können.

I. KONSERVATIVE BOLLWERKE IM GESELLSCHAFTLICHEN UMBRUCH DER 1980ER JAHRE

In der Ära Kohl entfalteten sich tiefgreifende Umwälzungen in den technisch-industriellen Grundlagen der Gesellschaft, die in alle Lebensbereiche ausstrahlten. Sie revolutionierten die Produktion, die Medienwelt, die Kommunikationsformen sowie die Gebrauchsgüterwelt.

Industriesoziologen prägten den Begriff *Neoindustrialisierung*, um die neue Stufe zu fassen, die »der säkulare Prozess der Autonomisierung der Maschinerie« brachte; denn Technik konnte nun »in nicht standardisierte Prozesse vordringen – Prozesse, die wegen der geforderten Vielfalt und Variabilität bisher als Reservat menschlicher Arbeitskraft galten« (Kern/Schumann 1985: 47).

Die technischen Innovationen in der industriellen Produktion begleitete eine *Medienrevolution*, die zu einer rasanten Erweiterung von Informations- und Kommunikationsmöglichkeiten führte. Der Machtverlust der Sozialdemokratie, die stets an der Ablehnung des kommerziellen Fernsehens festgehalten hatte, ermöglichte eine medienpolitische Wende. Private Rundfunk- und Fernsehanbieter konnten tätig werden, Kabel- und Satellitentechnik setzten sich nach und nach durch (Hickethier 1998: 414ff.). Zudem begann der Personal Computer um die Mitte der 1980er Jahre seinen Siegeszug¹.

Der technisch-industrielle Umbruch führte vor allem in den konservativen sozialen Milieus zu beträchtlichen negativen Auswirkungen, auch unter ökonomischen Gesichtspunkten. »Die klassischen Arbeitermilieus« gehörten »ebenso zu den Modernisierungsverlierern wie Kleinbürger und Konservative Gehobene« (Flaig et al. 1993: 102). Gleichwohl verfestigte sich die konservative Tendenz.

Die kulturelle Grundstimmung der Bundesrepublik Deutschland war zwar – wie in der westlichen Welt überhaupt – bis in die frühen 1970er Jahre zunächst noch durch Offenheit und eine gewisse Experimentierfreu-

1 Wie jeder technischen Innovation misstrauten ihm – wie allem Neuen und Ungewohnten – die konservativen Intellektuellen. Die ideologische Schärfe der damaligen Auseinandersetzung spricht aus den Warnungen von Claus Eurich, der Journalistik an der Universität Dortmund lehrte. Seiner Meinung nach war die Entwicklung der Jugend durch den Computer gefährdet. »Bei vielen Kindern und Jugendlichen«, behauptete er, »entsteht ›Computer-Autismus‹. Der Kontakt zu anderen Menschen reißt ab, die Freuden und Probleme des Alltags werden irrelevant gegenüber dem, was sich auf dem Bildschirm entwickelt« (Eurich 1985: 58). Und für den »audiovisualisierten Menschen«, so seine Prognose, drohten schwerwiegende Mangelerscheinungen: »Die herkömmlichen Kulturtechniken wie Lesen, Schreiben werden zwar nicht verschwinden, sich aber weiter zurückentwickeln« (ebd.: 98).

digkeit geprägt gewesen. Die *Nostalgie-Welle* markierte jedoch bald, wiederum als umfassendere Strömung der westlichen Welt, einen ersten Schritt in die Gegenrichtung. Das US-Magazin *Life* titelte am 19. Februar 1971 mit dem Thema »Nostalgia«. Eine Rolle rückwärts setzte ein, die auch für die Bundesrepublik immer stärker an Fahrt gewann. Hier spülte sie schließlich die konservative Regierung Kohl an die Hebel der Macht. Helmut Kohl hatte bereits im Wahlkampf 1980, den allerdings noch ein letztes Mal das sozial-liberale Bündnis gewann, vom Erfordernis einer geistig-moralischen Wende und der notwendigen Stärkung konservativer Werte gesprochen. Als er nach einem konstruktiven Misstrauensvotum gegen den amtierenden Helmut Schmidt zum Kanzler gewählt wurde, betonte er in seiner Regierungserklärung am 13. Oktober 1982 vor dem Deutschen Bundestag in Bonn, neben der wirtschaftlichen Krise sei eine geistig-politische Krise zu bewältigen². Allerdings wagte er nicht, dem Vorbild der britischen Regierung Thatcher zu folgen (vgl. Moebius 2011) und die Rückkehr zu »alten Werten« mit Durchsetzung marktliberaler Prinzipien und Abbau des Sozialstaates zu verbinden.

Dem Schwenk ins Konservative, wie er sich auf der politischen Bühne vollzog, lagen starke kulturelle Trends zugrunde. Nostalgie, als Sehnsucht nach einer traditionell geordneten Welt, bestimmte jene Bevölkerungsschichten, die den gegenwärtigen Umwälzungen ängstlich gegenüberstanden. Ihnen bot sich Helmut Kohl als Vaterfigur an. Viele Deutsche hatten »von Bismarck bis Adenauer immer nach einem Vater gesucht, ja es scheint, als orientiere sich die deutsche Vorstellung von Staat überhaupt am Modell der Familie« (Sauer 1981: 408). Dem konservativen Lebensgefühl, das sich nach Wiederherstellung der Wertorientierungen früherer Epochen sehnte, entsprach, neben Kohls Angebot einer geistig-moralischen Wende, auch eine Abneigung gegenüber den Resultaten kulturellen Experimentierens aus den 1960er Jahren.

An zwei Beispielen möchte ich die dominierende Gestimmtheit in der nostalgiegeschwängerten Atmosphäre illustrieren. Das erste zeigt, wie »das Verlangen nach historischer Identitätsfindung in den 70er Jahren allmählich die Oberhand« gewann³. 1978 beschloss die Stadt Frankfurt (Main), die im Krieg zerstörte Ostseite des Römerbergs in historischen Formen wiedererstehen zu lassen. Der Neubau der – im November 1983 eingeweihten – Häuser orientierte sich an alten Bildvorlagen. Über sandsteinverkleideten Betonsockeln erhebt sich »echtes«, im Rahmen der vorhandenen technisch-handwerklichen Fähigkeiten aber nur nachgemachtes, Fachwerk. Das zweite Beispiel entstammt der Hochkultur. Es handelt sich um die Kampfansage

2 http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/kohl_RE_1982/_RE_1982.pdf (01.08.2010).

3 So die Freunde Frankfurts, Verein zur Pflege der Frankfurter Tradition, auf ihrer Homepage: http://www.freunde-frankfurts.de/projekte/einzel_projekt/roemerberg.html (03.08.2010).

der neoexpressiven Malerei an die vorangegangene Kritik des Kunstbetriebes. Eine Stoßrichtung dieser Kritik war die Pop Art, die das »künstlerische Erbe« des Dadaismus antrat (Buchloh 1989: 57). Die damaligen Leinwandbilder Andy Warhols waren sachliche Siebdruck-Reproduktionen des fotografischen Bildes. Hinter dieser Technik verbirgt sich ein Angriff auf einen der zentralen Beaux-Arts-Lehrsätze, nämlich das Tilgen des spezifisch Malerischen, des Pinselduktus, der individuellen Handschrift des Künstlers. Gegen solche Positionen stürmten, mit dem Wiedererstarken der konventionellen Positionen, die breit aufgestellten Formationen einer Malerei des persönlichen Ausdrucks. Sie definierten sich in direkter Opposition zur mechanischen Bilderproduktion von Pop. Viele Museumsausstellungen in den USA und Europa, darunter auch die Großausstellung *documenta 7* des Jahres 1982, präsentierten die Bandbreite der Bemühungen, die individuelle Handschrift des Künstlers zu stärken. Dazu zählten auf der *documenta 7* neben vielen anderen die »Neuen Wilden« Elvira Bach und Salomé sowie die neoexpressiven Maler Georg Baselitz, Jörg Immendorf und Markus Lüpertz aus Westdeutschland und auch Sandro Chia, Enzo Cucchi und Francesco Clemente aus Italien.

Auch auf dem Feld der Mode trafen Bataillone gegensätzlicher Wertorientierungen aufeinander. In den späten 1960er Jahren hatte in den US-amerikanischen Zentren – parallel zu den Fraktionen des Feminismus und der Bürgerrechtsbewegung – das *Queer Movement*⁴ erste Konturen gewonnen. Die damit verbundenen Formen des Destruierens traditioneller Geschlechtsrollenstereotype wehten auch in die Bundesrepublik. Die von der Hippie-Kultur in San Francisco ausgehenden Ansätze einer Feminisierung des Männlichen (Hieber 2009: 125) konnten hier allerdings kaum Fuß fassen. Dagegen fielen die Tendenzen bei jungen Frauen, die experimentierfreudiger gegen traditionelle Zwänge angingen, eher auf fruchtbaren Boden. Eine der Vorreiterinnen war Pamela des Barres aus Kalifornien, Mitglied der GTO's (»Girls Together Outrageously«), einer der ersten rein weiblichen

4 Die Speerspitze des *Queer Movements* bildeten und bilden die Emanzipationskämpfe der Schwulen und Lesben; diese Bewegung umfasst indes alle Spielarten, die dem heteronormativen Sexualitätsdispositiv widerstreiten (Hieber 2011). Die Queer Studies erkennen »die Notwendigkeit, Geschlecht und Sexualität analytisch zu trennen, um ihre getrennte soziale Existenz präziser zu reflektieren. Das geht gegen den Strich eines Großteils der gegenwärtigen feministischen Analyse, die Sexualität als Derivat von Geschlecht behandelt«. Auch wenn es manche »schmerzt, darüber nachzudenken, bleibt die Tatsache, dass Lesben sich mit Schwulen, Sadomasochisten, Transvestiten und Prostituierten viele soziologische Merkmale teilen und vielfach unter denselben sozialen Strafen zu leiden hatten wie diese« (Rubin 2003: 75). Die Grenzen zwischen der Norm und der Queerness sind fließend, sie beginnen bei Widerstandshaltungen gegen das etablierte Regime der auf Ehe- und Familienwerten basierenden Wohlanständigkeit.

chen Rock-Bands. Diese Frauen zielten frontal auf die Prüderie der konservativen weißen Mittelklasse. Wie Pamela des Barres im Interview mit Mike Kelley schildert, bevorzugten sie »Sachen«, die »schön und bunt und hauchdünn waren«. Denn, so betont sie: »Wir wollten alles zeigen. Also, je durchsichtiger desto besser [...] Es war einfach Freiheit, das alles stellte für mich Freiheit dar. Und auch, diese Ideale der fünfziger Jahre in Fetzen zu reißen« (Kelley et al. 1999: 107). In die Bundesrepublik kam diese Tendenz zumeist in der – abgeschwächten – Form von Minikleid und -rock und eng anliegendem Rippenpulli. Formen alltagspraktischer Opposition gegen die damals bestehende restriktive Sexualmoral, die auch das Sexualstrafrecht bestimmte, äußerten sich auch in der aufbegehrenden Intelligenz. So forderte der »Aktionsrat zur Befreiung der Frauen, Berlin« in einem Resolutionsentwurf für die Delegiertenkonferenz des Sozialistischen Deutschen Studentenbundes (SDS) im September 1968 eine »Gesellschaft, die sowohl alle Lebensverhältnisse erotisiert, als auch Aggressionen produktiv macht« (Anonym *Flugblatt* 1968).

Nach dem Abflauen der rebellischen Energien gewann allerdings ein feministischer Flügel an Durchsetzungsfähigkeit, der exhibitionistische Modetendenzen mit dem Etikett des sexuellen Verfügbarmachens der Frau versah. Doch diese Sicht verkennt, dass »Attribute wie Attraktivität und Sex-Appeal« durchaus auch – subversive – »erotische Macht« konstituieren (Wohler 2009: 144).

Die stärker in den Vordergrund drängende, restriktivere Tendenz des Feminismus passte indes gut in den Konservatismus der Kohl-Ära. Alice Schwarzer, Herausgeberin der Zeitschrift *Emma*, schloss sich dem Flügel des US-Feminismus an, der juristische Maßnahmen gegen Pornografie forderte. Anders jedoch als jenseits des Atlantiks, wo sich sofort Gegnerinnen von Zensur artikulierten (Hieber/Villa 2007: 174f.), war Schwarzers Position in der Bundesrepublik tonangebend. Hellmuth Karasek, *Spiegel*-Redakteur, versteht ihren Vorstoß zutreffend als Reaktion auf die Liberalisierung des Sexualstrafrechts, die im Gefolge der sexuellen Revolution der späten 1960er Jahre durchgeführt wurde. Der Vorschlag Schwarzers, »die Pornographie durch eine neue Gesetzgebung zu bekämpfen« lag seiner Meinung nach in der Luft, »war fällig, überfällig« (Karasek 1988: 126f.). Anderthalb Jahrzehnte zuvor hatte die Legislative die Kommunikation über Sexualität gelockert, nun ging es darum, per Gesetz, also durch Zensur, den Bereich der zulässigen Bilder und Worte wieder stärker einzuschränken. Erwartungsgemäß befürwortete Rita Süßmuth, sowohl Ministerin für Jugend, Familie, Frauen und Gesundheit wie auch Mitglied im Zentralkomitee der deutschen Katholiken, diesen Vorstoß (Schwarzer 1988: 46ff.).

Doch es ging nicht allein um pornografische Texte, Fotografien und Filme. Die Kampagne nahm auch Prostitution ins Visier. Denn »Prostitution ist«, gemäß der Auffassung von *Emma*-Autorinnen, »die reale Basis der Pornographie«; denn »die Hure macht Sexualität dienstlich. Sie trägt Dienstkleidung, von Männern entworfen, Stöckelschuhe, schwarze Strümp-

fe, Strapse« (Breitling 1989). Damit weitete diese Fraktion des Feminismus die Kampfzone aus, neben den Frontalangriff auf »unzulässige« erotische Kommunikation trat der Feldzug gegen das »sexy« Outfit.

Damit verband sich vehemente Werbekritik, die »fließende Übergänge« zwischen Werbung und Pornografie erkannte, die auf eine »prinzipielle Ähnlichkeit in der Art der Herstellung und der öffentlichen Funktion von beidem« zurückgehen (Schmerl 1992: 8). Bei der Eindämmung der erotischen Inszenierungen von Frauen in der Werbung nutzte die Frauenbewegung vorhandene Zensur-Instanzen. »Ab 1983 kommt es zu Arbeitskontakten zwischen dem Deutschen Werberat und dem Deutschen Frauenrat« (ebd.: 214). Die Aufgabe des Deutschen Werberates, einer selbstdisziplinären Einrichtung der Wirtschaft, besteht darin, anstößige oder unzuträgliche Darstellungen abzustellen. Er entfaltet seine Wirkung in der Grauzone⁵, die den gesetzlichen Regelungen vorgelagert ist. Durch die feministische Anti-Porno-Bewegung bekam das Thema »Frauenbilder« auch für den Werberat Hochkonjunktur: »Bezog sich 1987 schon nahezu die Hälfte aller eingereichten Beschwerden auf die Darstellung der Frau in der Werbung, so erreichte dieser Sektor 1988 eine unangefochtene Spitzenstellung« (Zentralausschuss der Werbewirtschaft 1989: 40). Mit Vorstößen für Zensurmaßnahmen gegen unliebsame Darstellungen traten »in Erscheinung das BMJFFG [Bundesministerium für Jugend, Familie, Frauen und Gesundheit] und der Deutsche Frauenrat, mit dem der Werberat in institutionalisierter Form seit Jahren kooperiert« (Zentralausschuss der Werbewirtschaft 1988: 28).

5 Der Deutsche Werberat ist eine einflussreiche Institution. Dieses Gremium entfaltet seine Effizienz, indem es Verhaltensregulative etabliert. Das gelingt, obwohl es keine rechtlichen Mittel zur Durchsetzung hat. Das Verfahren ist einfach. Wenn ein Plakat, eine Anzeige, ein Fernsehspot oder ein Prospekt irgendjemand zu einer Beschwerde beim Werberat veranlasst, wird diese geprüft. Hält das Gremium die Kritik für gerechtfertigt, kann es der betroffenen Firma mit einer »öffentlichen Rüge« drohen. Wegen der Angst vor Image-Verlust und damit Umsatzeinbußen ist dieses Instrument eine wirksame Keule. Die betroffenen Firmen fügen sich meist. Nach einer Intervention wird die beanstandete Werbemaßnahme in der Regel zurückgenommen. So behandelte der Werberat im Jahre 1988 insgesamt 65 Beschwerden. In 64 Fällen erklärten sich die Werbetreibenden bereit, die Werbemaßnahme nicht mehr zu schalten oder zu ändern. Nur eine einzige Firma war widersetzlich, und bei ihr setzte das Gremium das Instrument der »öffentlichen Rüge« ein (Zentralausschuss der Werbewirtschaft 1989: 40).

II. DIE FREUNDIN-PLAKATKAMPAGNE

Für das Erfassen von Reaktionsweisen des Publikums auf Plakate eignet sich das Konzept der *sozialen Milieus*, das auf empirischen Untersuchungen beruht. »Soziale Milieus« sind »subkulturelle Einheiten innerhalb einer Gesellschaft, die Menschen ähnlicher Lebensauffassung und Lebensweise zusammenfassen« (Flaig et al. 1993: 55). Für die alten Bundesländer hatte das Sinus-Institut um 1990 neun Milieus ermittelt. Die grafische Darstellung (Abb. 1) gibt die soziale Lage als Ordinate: Je höher das entsprechende Milieu angesiedelt ist, desto höher steht es in den sozialhierarchischen Strukturen. Auf der Abszisse ist eine Skala der Wertorientierungen aufgetragen: Links befinden sich diejenigen mit traditioneller Orientierung, und je weiter es nach rechts geht, desto stärker ist die Abweichung vom Traditionellen. Dabei liegt es in der Natur der Sache, dass die Grenzen zwischen den Milieus fließend sind, also gewisse Überlappungsbereiche bestehen. Außerdem ist festzustellen, dass – dank des technisch-industriellen Wandels und der damit verbundenen Bildungsexpansion – die Milieus der traditionellen Grundorientierungen langsam, aber stetig schrumpfen, während die moderneren Milieus wachsen.

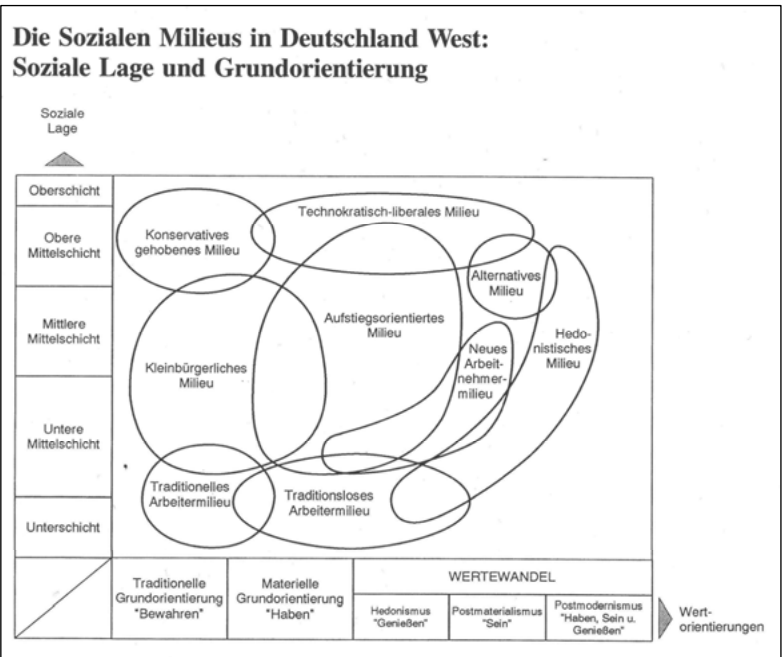


Abb. 1: Soziale Milieus

Für Angehörige eines bestimmten Milieus sind jeweils die eigenen Maßstäbe das Zentrum ihrer Perspektive. Weil sich gesellschaftliche Identität und Wertorientierungen von Milieu zu Milieu unterscheiden, kann es nicht eine einzige legitime Kultur und kein allgemein verbindliches Wertesystem geben. »Was die ›herrschenden‹ Werte sind, entscheidet nämlich in gewissem Maß jede soziale Gruppe für sich.« (Kudera 1988: 252)

Wertorientierungen sind mit ästhetischen Präferenzen und Geschmacksbildungen verbunden, welche die milieuspezifischen Empfindungen von ›schön‹, aber auch von ›hässlich‹ bestimmen. Im Allgemeinen existieren diese Orientierungen in den Köpfen nicht als konkrete Vorstellung ästhetischer Prinzipien, sondern als Bedürfnis. Die unausgesprochenen, aber dennoch vorhandenen und wirksamen Vorlieben prägen das ästhetische Ambiente von Personen, und sie bestimmen auch die Wahrnehmung der Welt draußen, nämlich ob etwas gefällt oder missfällt, oder ob man achtlos daran vorüber geht.

Ein Plakat in den Straßen kann nur diejenige Gruppe ansprechen, deren spezifischem Geschmack es entspricht. Andere reagieren gleichgültig darauf oder lehnen es ausdrücklich ab. Der ästhetische Stil eines Plakats schneidet also aus der – in sich strukturierten – Gesamtbevölkerung gewissermaßen jenen Adressatenbereich heraus, der ihm entspricht. Da sich unterschiedliche Warenangebote an unterschiedliche soziale Milieus richten, wird ein Teil im Bereich der konventionellen Grundorientierungen fischen, während ein anderer Teil die ästhetischen Präferenzen hedonistischer oder postmoderner Wertorientierungen adressiert. Die Gesetze des Marktes sorgen also auch in Epochen konservativer Hegemonie dafür, dass das Spektrum der Werbebilderwelt bis in die Ästhetiken der modernisierten Milieus hineinreicht. Dieser Bereich der Populärkultur umfasst auf diese Weise mehr als dem konservativen Geschmack lieb sein kann.

Die Frauenzeitschrift *freundin* (Burda-Verlag) stand um die Mitte der 1980er Jahre vor dem Problem, dass der Markt der klassischen Frauenzeitschriften schrumpfte. Allgemein beklagten die Print-Medien eine zunehmende Lesemüdigkeit, ein Symptom, das insbesondere Jugendliche betraf. Zum einen machte sich wachsender Konsum von Fernsehen und Video bemerkbar, aber auch die geburtenschwächeren Jahrgänge schlugen sich als Schwund potentieller Leser nieder. Diese Situation veranlasste den Verlag, die Werbeagentur Michael Conrad & Leo Burnett (Frankfurt/M.) mit einer Plakatkampagne zu beauftragen. Allerdings erschien die Aufgabe einer Steigerung der Auflagenhöhe schwierig, weil zu den genannten äußeren Bedingungen noch ein Problem des Zeitschrifteninhaltes kam; das beschrieb Helmut W. König, Supervisor der Kampagne, treffend: »Alle Frauentitel sind inhaltlich völlig austauschbar« (König, zit. in Hardt 1987). Denn es gibt weder »einen Leittitel, wie etwa bei den Tageszeitungen, noch gibt es redaktionelle Unterschiede – gleiche Hauptthemen zur gleichen Zeit sind sogar gang und gäbe« (Hardt 1987). Da also nicht mit einem Produktvorteil gewonnen werden konnte, musste es darum gehen, den *Markenvorteil* zu beto-

nen. Ganz ähnlich wie bei Zigarettenmarken, sollte *freundin* eine Signalfunktion erwerben. Das Konzept des »Modern talking« hieß in diesem Fall, statt bestimmte redaktionelle Themen zu bewerben, die »Frau von heute« in ihrem Lebensgefühl anzusprechen. Nur, was hieß das in diesem Fall? Was war mit »Frau von heute« gemeint?

Die beste Methode, den Marktanteil zu erhöhen, besteht im Erschließen weiterer Konsumenten-Milieus. Die Werbekampagne musste also den bisherigen Milieubereich bedienen, um die bisherigen Konsumentinnen nicht zu vergraulen, und sich zugleich auf einen weiteren ausdehnen. Da zu deutliche Milieuunterschiede mit ein und derselben Kampagne nicht abgedeckt werden können, bot sich an, neben den bisherigen Konsumentinnen ein benachbartes Milieu anzusprechen. Die Werbeagentur Conrad & Burnett orientierte sich zu diesem Zweck an der *Life Style Typologie*, wie sie Ende der 1960er Jahre von der Agentur Leo Burnett in Zusammenarbeit mit der Universität Chicago entwickelt und auf die deutsche Gesellschaft seit 1973 übertragen wurde. Die benachbarten sozialen Milieus, die sie ins Auge fasste, erhielten die Namen »Monika« und »Alexandra« (Anonym w&v 1986).

Die Angehörigen des »Monika«-Milieus verfügen über einfache Bildungsabschlüsse, sie gingen zur Volksschule und haben eine Lehre absolviert oder auch nicht. Ihr Lebensstil ist dadurch geprägt, dass sie sich an den materiellen Standards der Mittelschicht orientieren und nach unmittelbarem Genuss streben. Ihr Persönlichkeitsbild ist eher passiv, dennoch sind sie lustbetont und gerne ausgelassen. Sie haben großes Interesse an Kosmetik und Kleidung, ein gepflegtes Erscheinungsbild steht im Vordergrund. Wunschbilder sind ein attraktives Aussehen und ein Leben in Luxus. Ihr Kleidungsstil ist an der aktuellen Mode orientiert. Insgesamt begeistern sie sich für alles Moderne, müssen sich allerdings – aufgrund ihrer niedrigen sozialen Lage – mehr einschränken als ihnen lieb ist.

Im »Alexandra«-Milieu sind mittlere Bildungsabschlüsse die Regel, nach dem Abitur kann es an die Hochschule gehen. Der Lebensstil ist durch Suche nach Selbstbestätigung und Selbstverwirklichung bestimmt, erfolgreich zu sein und einen hohen Lebensstandard zu erreichen stehen ebenso im Vordergrund wie Status und Prestige. Das Persönlichkeitsbild ist extrovertiert. Die jungen Frauen dieses Milieus sind lustbetont und narzisstisch. Ihre Leseinteressen liegen bei Film, Theater, Kunst, Liebe und Erotik. Sie legen Wert auf Intelligenz, kulturelle Bildung und kreative Fähigkeiten, möchten gerne spontan, offen und ungebunden sein. Diesen Grundorientierungen entspricht ein Kleidungsstil, der sich als extravagant, elegant, modisch, erotisch und romantisch beschreiben lässt. Die Angehörigen dieses sozialen Milieus zählen zur Konsum-Avantgarde, sind Trendsetterinnen und begeistern sich für Modernes und Aktuelles.

Die beiden benachbarten Milieus sind ein Stück weit verwandt. »Monika« strebt »Alexandra« nach, aber ihre soziale Lage erlaubt kein Gleichziehen, und sie ist auch weniger leistungs- und selbstbewusst. Bezogen auf die Sinus-Milieus wäre »Monika« in der unteren Mittelschicht und im Bereich

der moderneren Wertorientierung anzusiedeln, »Alexandra« im Bereich der Aufstiegsorientierten und des Neuen Arbeitnehmermilieus bis hin in Richtung der Technokratisch-Liberalen.

Die *freundin*-Kampagne, die von 1986 bis 1990 lief, bespielte Plakatwände in Großstädten über 500.000 Einwohner. Es ging darum, die Zeitschrift, die ursprünglich stärker im ländlich-kleinstädtischen Bereich vertreten war, an großstädtische Leserinnen zu bringen. Beauftragt war der Fotograf Art Kane (New York), der als Meister des erotischen Genres galt (Kane 1984). Seine Aufnahmen, die klaren Linienführungen folgten, setzte die Agentur auf weiße Flächen. Über jedes Plakat lief ein Spruch.

Das erste Plakat der Serie aus dem Jahre 1986 richtete sich deutlich an das »Alexandra«-Milieu. Es verbindet einen weiblichen Rückenakt mit dem Kommentar »Die Frauen von heute brauchen kein Korsett, weil sie Rückgrat haben« (Abb. 2). Der erste Entwurf⁶ zeigte eine Rückenansicht im Korsett neben dem Rückenakt. Darauf verzichtete die endgültige Fassung des Großplakats, weil das ausdrückliche Benennen des Alten überflüssig schien. Der knappe Text wirkt herausfordernd, weil er gegensätzliche Begriffe zusammenbringt. Der weiße Hintergrund steigert die Wirkung des Sujets, zugleich unterbindet er anekdotische Realitätsbezüge. Das dekontextualisierte Bild steht für sich.



Abb. 2: Art Kane (Foto): *freundin* – Rückgrat

Zwei Jahre später, ebenfalls vor allem an das »Alexandra«-Milieu gerichtet, wird eine junge Frau – wieder vor weißem Grund – in Szene gesetzt, die ein schwarzes Sommer-Top zum gelben Minirock trägt, dazu rote Handschuhe

6 Mein (L. H.) Interview mit Helmut W. König, Agentur Michael Conrad & Leo Burnett, vom 14.10.1988.

und schwarze Stöckelschuhe. Auffällige Ohringe und modische Kurzhaarfrisur ergänzen ihr Outfit. Ihren bestimmenden Zeigegestus begleitet der Spruch: »Die Frauen von heute setzen sich durch, weil sie Argumente haben« (Abb. 3).



Abb. 3: Art Kane (Foto): freundin – Argumente

Die feministische Werbekritik konstatierte in solchen Text-Bild-Kombinationen eine bedenkliche Tendenz. Denn sie erkannte in diesen »Frauen von heute« eine implizite Charakterisierung der »Frauen von gestern«. Mit Slogans wie »Die Frauen von heute sind modebewusst, weil sie selbstbewusst sind« (Abb. 4) fielen unter »die abgelegten, abgelehnten Muster« nämlich auch »die der feministischen Latzhosenträgerinnen, die z. B. Mode als patriarchale Zurichtung von Frauen kritisieren« (Schmidt 2000: 51f.).

Die Ansprachen der beiden durch die *freundin*-Kampagne adressierten Milieus ähneln einander, lassen sich gleichwohl auseinanderhalten. Das Motiv, das Mutter und Kleinkind mit den Worten »Die Frauen von heute suchen sich aus, welche Karriere sie machen wollen« kombiniert (Abb. 5), wendet sich an das passivere und mit weniger Selbstbewusstsein ausgestattete »Monika«-Milieu. Tugendhafte Kleidung und dezente Frisur, Verzicht auf auffälligen Schmuck – als alltagsästhetische Form des Ausdrucks der eigenen Wertorientierung – lassen eine deutlichere Eingebundenheit in die althergebrachten Konventionen erkennen.

Obwohl die Zeitschrift ihren Inhalt nicht entscheidend veränderte, lediglich einer gewissen ›Verjüngung‹ unterzog, erhöhte die Plakatkampagne den Bekanntheitsgrad enorm. *freundin* erzielte den höchsten Auflagenzuwachs innerhalb der letzten Jahre bei den klassischen Zeitschriften, und die Leserschaftsschwerpunkte lagen bei jungen, einkommensstarken Frauen mit hohem Bildungsniveau (Freundin 1987: 8).



Abb. 4: Art Kane (Foto): freundin – modebewusst



Abb. 5: Art Kane (Foto): freundin – Karriere

Im Zeichen der geistig-moralischen Wende der 1980er Jahre schloss sich das konservative Spektrum zum Kampf gegen Freiheiten zusammen, die ehemals im Zuge der sexuellen Revolution errungen worden waren. Auf dem Programm stand die Beseitigung »offen sexueller Werbung mit nackten oder halbnackten Frauenkörpern« (Schmerl 1992: 200). So sehr sich indes das konservative Bündnis anstrengte, seine Wertorientierung allgemein durchzusetzen, blieben doch die Gegenspieler präsent – und sie hatten die Kräfte der gesellschaftlichen Modernisierung auf ihrer Seite. In der populär-kulturellen Bilderwelt blieb, angeführt durch die Reklame, der Wertewandel sichtbar. Denn eine Werbekampagne, die den Typus der »Alexandra« adres-

sieren wollte, musste deren ästhetisches Selbstverständnis in Szene setzen. Sich der konservativen Phalanx zu beugen, hätte zur Folge gehabt, dass eine Ansprache des wesentlichen Teils der Zielgruppe nicht mehr funktioniert hätte. Die Werbeagentur musste also Provokation gegenüber konservativen Wertorientierungen einkalkulieren. Darin besteht die *Dialektik der Werbung*. Sofern nennenswerte Konsumentengruppen vorhanden sind, müssen sie – auch unabhängig von jeweils dominierenden politischen Wetterlagen – angesprochen werden. Gerade weil Reklame am materiellen Erfolg orientiert ist, gelangen oft auch solche Bilder in den Zirkulationsprozess der Populärkultur, die den hegemonialen Strömungen unliebsam sind.

III. KONSERVATIVER KULTURKAMPF IN DEN 1990ER JAHREN

Den Protagonisten der geistig-moralischen Restauration spielte eine zuvor unbekannte Krankheit in die Hände. Die *Aids-Krise* versetzte die westlichen Gesellschaften in Unruhe. Da die Krankheit auch sexuell übertragen wird, bot sie die Chance, Sex wieder mit Angst zu verbinden und damit der sexuellen Revolution der vorangegangenen Jahrzehnte den Garaus zu machen.

Das *Human Immunodeficiency Virus* (HIV) ist verantwortlich für das *Acquired Immune Deficiency Syndrome* (Aids). Wirksame medizinische Behandlung, die den Ausbruch der Krankheit verhindern hätte können, gab es in den Jahren um 1990 noch nicht – und so kam die Diagnose »HIV positiv« einem Todesurteil gleich.

Konservative Politiker und Kirchenfunktionäre nutzten das Virus umgehend für ihre Zwecke. Die sexuelle Übertragbarkeit gab ihnen Anlass zur Propaganda für eine Rückkehr zu einer Sexualmoral, die Ehe und Treue – als Pfeiler der traditionell-bürgerlichen Familienwerte – wieder zur Grundlage machte. Staatliche Stellen, denen Aufklärung über Aids oblag, schwammen in diesem Fahrwasser. Die *Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung* (BZgA), eine Fachbehörde im Geschäftsbereich des Bundesministeriums für Gesundheit, schaltete Fernseh- und Kinospots zur »Aids-Aufklärung«. Die ersten Spots der Jahre 1987/88 zielten noch darauf, das Thema überhaupt ins Bewusstsein zu rücken und auf die Übertragungswege des Virus hinzuweisen. 1989/90 feuert die BZgA dann eine Breitseite gegen sexuelle Freizügigkeit. Mehrere Spots verbanden sachliche Informationen mit Hinweisen auf die gesundheitliche Gefährdung durch Promiskuität. So reiht beispielsweise ein Paar im Spot »Bar/Rendezvous« frühere Liebschaften als eine Art Problemkulisse auf. Einige Spots transportieren direkt eine sexualpolitische Tendenz, die Werbung für Kondombenutzung mit eindeutiger Stellungnahme für althergebrachte Werte der bürgerlichen Moral legiert. Unverhohlen wird sie etwa durch den Spot »Treue« zum Ausdruck gebracht. Hier kennzeichnet der Off-Sprecher das wünschenswerte Verhalten eines verheirateten Mannes gegenüber möglichen außerehelichen Verfüh-

rungen, das vor HIV-Infektion schützen soll, mit den Worten: »Er hat auch schon vor Aids nein sagen können«. Nicht weniger eindeutig transportieren andere TV-Spots einen konservativ-bürgerlichen Moralismus. Ihr Grundmuster ist: Auf den »Seitensprung« folgt schlechtes Gewissen, die Möglichkeit einer HIV-Infektion macht Sex außerhalb der festen Beziehung gefährlich. Promiskuität wird mit Angst besetzt. So fragt sich der Darsteller in »Junger Mann am Steuer« (1989/90): »Was muss mir aber auch ausgerechnet die Ines üben Weg laufen. Klaus sagt, »die geht doch mit jedem«. In »Mädchen in der S-Bahn« (1989/90) hält sich die junge Frau selbst vorwurfsvoll vor: »Ausgerechnet Rüdiger – mit seinem Harem«. Selbstverständlich könnten beide TV-Spots ihr Thema auch von einer anderen Seite her anfassen, ohne die Aufklärung über Aids zu vernachlässigen. So wäre es etwa möglich, dass sich der junge Mann auf dem Weg zur attraktiven Ines befindet und resümiert, an Präservative gedacht zu haben. Oder die junge Frau könnte verliebt einer Erfahrung mit Rüdiger entgegensehen und in der S-Bahn sicherheitshalber prüfen, dass sie auch Präservative in der Handtasche hat. Doch die BZgA wählte in diesen Jahren die entgegengesetzte Tendenz und nutzte das Thema Aids, um Promiskuität als gefährlich zu brandmarken.

Erst in späteren Jahren wich dieser moralisierende Zugriff wieder einer eher pragmatisch orientierten Werbung für Kondomgebrauch. Doch noch zum Welt-Aids-Tag am 1. Dezember 1996 sah sich die Aktivistengruppe *ACT UP Frankfurt*⁷ zur Stellungnahme genötigt: »Moralisierende Aufklärung hilft nicht« (Anhalt 1996).

Die Instrumentalisierung des HI-Virus zur Durchsetzung konservativer Werte vertrug sich offenbar glänzend mit Gleichgültigkeit gegenüber den Opfern. Die Aids-Krise veranlasste kein Ministerium, die desaströsen Strukturen im Gesundheitswesen den Erfordernissen gemäß zu verbessern. Auch in der Forschungspolitik herrschte Untätigkeit, zusätzliche Mittel wurden nicht zur Verfügung gestellt. »Die neue Krankheit Aids traf in Deutschland auf ein außerordentlich schwieriges Terrain. Durch das Dritte Reich war die klinische Infektiologie in Deutschland praktisch ausgeradiert worden, bis heute ist davon keine Erholung festzustellen. An keiner deutschen Universität gibt es einen Lehrstuhl für Infektionskrankheiten« (Goebel 1993: 40). Aids ist ein Syndrom. Deshalb gibt es, anders als etwa bei Erkrankung durch das Grippe-Virus, kein eindeutiges Bild des Krankheitsverlaufs. »Je nachdem welches Organ betroffen ist«, so die Charakterisierung des Gesundheitswesens Anfang der 1990er Jahre, »geraten Aids-Kranke in Deutschland in die Behandlung von Dermatologen, Pulmologen, Gastroenterologen, äußerst selten jedoch

7 Die politische Bewegung *ACT UP* (AIDS Coalition To Unleash Power) hatte sich 1987 in New York mit dem Ziel gebildet, die Aids-Krise zu bewältigen (Hieber/Villa 2007: 191ff.). Nach ihrem Vorbild entstanden in vielen Städten der Welt entsprechende Gruppen, in Deutschland war *ACT UP Frankfurt/M* die aktivste.

von Infektiologen, weil es solche kaum gibt« (ebd.). Die mit dem neuartigen Krankheitstyp auftretenden Probleme keines Blickes zu würdigen, entsprach der prekären Situation der Aids-Forschung. Statt besondere Anstrengungen zu unternehmen, blieb auch auf diesem Feld alles beim Alten. Resigniert ließ sich feststellen, »dass die klinische Aids-Forschung in Deutschland am Ende aller industrialisierten Länder rangiert. Dazu passt die Förderpolitik der Bundesrepublik«, für die Jahre 1984 bis 1994 stellte das Forschungsministerium im Schnitt 15,2 Mio. DM jährlich zur Verfügung; »selbst die kleine Schweiz erreicht mit 13,8 Mio. DM für die Aids-Forschung pro Jahr fast das deutsche Volumen, obwohl ihre Einwohnerzahl nicht einmal 10% der Bundesrepublik erreicht« (ebd.).

Die Aids-Krise bot nicht den einzigen Hebel für die Gegenreaktion gegen die Errungenschaften der vorangegangenen emanzipatorischen Bewegungen. Attacken galten daneben auch den unterschiedlichsten Verstößen gegen den konservativen Wertekanon. Als der Kunstverein in Frankfurt (Main) seine Ausstellung »Das Bild des Körpers« (04.08.-19.09.1993) ankündigte, verwendete er zwei Plakate. Das eine zeigte ein Motiv von Bettina Rheims, eine Frau in geöffnetem grünem Mantel, die eine nackte Brust mit beiden Händen umfasst (Abb. 6)⁸. Das andere verwendet das Foto Mapplethorpes eines muskulösen männlichen Rückenaktes. Das Rheims-Plakat führte zu Beschwerden. Klaus Merkel, Prokurist der *Deutschen Städtetereklame*, die im Auftrag des Kunstvereins die Plakate geklebt hatte, entristete sich über die Darstellung. Er fand, »die Aufnahme weckt Assoziationen zu den vergewaltigten Frauen in Bosnien«; umgehend ließ er das Plakat überkleben, denn »an der Litfasssäule höre nun einmal die Freiheit der Kunst auf« (Anonym FAZ 1993).

Auch die große Oppositionspartei SPD hängte ihr Mäntelchen nach der konservativen Windrichtung. Offenbar vermied die sozialdemokratische Führung in der Ära Kohl den Blick ins Parteiprogramm und schielte stattdessen lieber auf Wählerstimmen von weiter Rechts. Als die *Landeszentrale für Gesundheitsförderung in Rheinland-Pfalz* im November 1993 das Aufklärungs-Heft für Jugendliche mit dem Titel »Let's Talk About Sex« (LZG 1993) herausgegeben hatte, protestierte Bischof Karl Lehmann (Mainz). Er schrieb an den Ministerpräsidenten Rudolf Scharping (SPD):

»Während ein nicht unerheblicher Teil der Sexualaufklärer Ende der sechziger und der siebziger Jahre inzwischen erkannt hat, dass die angestrebte Liberalisierung eher große Schäden statt des verkündeten Fortschritts verursacht hat, nimmt das Heft von dieser Entwicklung weit über die Sexualerziehung hinaus bis zum modernen Feminismus überhaupt keine Notiz und bedeutet einen rüden Rückfall in für überholt geglaubte Positionen« (Lehmann 1994).

8 Das abgebildete Plakat wurde von Bettina Rheims handsigniert.

Die bischöfliche Kritik des Heftes gipfelte in den Worten: »Ich fordere Sie auf, den weiteren Vertrieb des Heftes sofort zu unterbinden«. Und siehe, der Brief hatte durchschlagenden Erfolg. Die Landesregierung Rheinland-Pfalz zog es umgehend aus dem Verkehr. Auch dem Aufklärungs-Heft für Mädchen mit dem Titel »Starke Mädchen«, das die *Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung* im September 1994 herausbrachte, erging es nicht besser. Allein, dass von der Möglichkeit eines Schwangerschaftsabbruchs gesprochen wurde (BZgA 1994: 14f.) führte dazu, dass der damalige Bundesgesundheitsminister Horst Seehofer (CSU) das Zurückziehen der Broschüre anordnete (Müller-Münch 1995).



Abb. 6: B. Rheims (Foto), P. R. Wilk (Design):
Plakat zur Ausstellung »Das Bild des Körpers«

IV. BENETTON-WERBUNG

In diesen Kulturkampf platzte die Werbekampagne der Mode- und Bekleidungsfirma Benetton. Das Unternehmen wurde 1965 in Italien gegründet, expandierte bald in die Zentren der hochindustrialisierten Länder. Oliviero Toscani, der in Zürich Fotografie studiert hatte, gestaltete von 1984 bis 2000 die internationale Werbung für das Unternehmen. Seine Motive erschienen auf Plakaten und Annoncen in Europa, in Japan und in den USA.

Toscanis Werbung verzichtete, bis auf wenige Ausnahmen, auf begleitende Texte. Den Bildern, die oft vor weißem Grund standen, war lediglich das grüne Logo »United Colors of Benetton« beigegeben. Toscani ärgerte sich über die »selektive und rassistische Utopiewelt« der Werbung, deren Heilslehre mit Klischees und falschen Versprechungen operiert.

»Suchen Sie doch einmal in der Werbung dieser Tage nach Armen, Zuwanderern, Unfallopfern, Aufständischen, Randalierern, Kleinwüchsigen, Verängstigten, Dicken, Spleenigen, Skeptikern, Arbeitslosen, Pickeligen, Drogenabhängigen, Stauopfern, Kranken, Ländern der Vierten Welt, Verrückten, gequälten Künstlern, Ausschweifenden, Schreihälsen, Herpeskranken, Provokateuren, großen sozialen Problemen, Krisen, Umweltkatastrophen, Jugendkrawallen und Isolation im Alter! All dies wurde durch Claudia Schiffer ersetzt, ein stummes Model, das besser bezahlt wird als die größten Schauspielerinnen der Kinogeschichte. Sie ist allgegenwärtig und verfolgt uns überall hin, einhellig präsentiert von allen Modejournalen und Damenblättern. Warum ausgerechnet sie, diese große asexuelle Blonde mit dem faden Lächeln, so aufregend wie ein Kühlschrank? Es geht dabei nicht um sie persönlich. Sie verkörpert die vollkommene arische Schönheit« (Toscani 1996: 28).

Toscani versuchte nicht, das Publikum mit Versprechungen zum Kauf zu überreden. Er widersetzte sich den Konventionen der Werbeagenturen. Seine Fotografien, die oft schockierten, sollten für sich selbst sprechen. »Sobald der Schock durch das Bild einsetzt, schweigt die Werbung, die Bedeutung bleibt offen, die Interpretation ebenso.« (Ebd.: 86) Luciano Benetton, der ihm freie Hand ließ, sah er als Mäzen, als Förderer eines provokativen – und dadurch produktiven – Kommunikationskonzepts.

Das Magazin *Life* hatte im November-Heft 1990 in der Rubrik »Moments« das Foto der amerikanischen Reporterin Thérèse Frare gebracht, das den sterbenden Aids-Kranken David Kirby (1958-1990) in Begleitung seines Vaters, seiner Schwester und seiner Nichte zeigt. Das Bild war in Schwarzweiß. Toscani übernahm es zwei Jahre später, und zwar in Farbe, auf ein Plakat (Abb. 7)⁹. Das Illustrierten-Foto löste keine Diskussion aus, aber das Werbeplakat erzeugte einen Sturm. In den USA erschienen über 600 Artikel über das Thema (Pagnucco Salvemini 2002: 93). Allein, dass

9 Für die vorliegende Abbildung wurde ein Kleinformat des Motivs (30 x 42 cm) verwendet, das eine Handsignatur von Oliviero Toscani trägt.

Toscani das Bild in einen ungewohnten Kontext brachte, sicherte ihm Aufmerksamkeit. In einem Interview führte Toscani dazu aus: »Nach meinem Verständnis ist die Fotoreportage tot, sie hat keine Chance mehr. Wenn Sie wollen, dass das eine bestimmte Foto gesehen wird, müssen Sie neue Kanäle nutzen, neue Medien, neue Formen der Kommunikation« (Toscani/Reissland 1996). Auch ein wichtiges Bild, wenn es in einem Magazin zwischen hunderten anderer Bilder gedruckt ist, verliert seine Kraft. Auf Plakatformat vergrößert und aus seiner gewohnten Umgebung herausgelöst, kann es sie – wie dieses Beispiel zeigt – wieder erlangen.



Abb. 7: Oliviero Toscani (Concept), Thérèse Frare (Photo):
United Colors of Benetton [»David Kirby«]

Der Deutsche Werberat reagierte empört. »Einer wie auch immer gearteten Aufklärung der Menschheit durch einen Pulloverfabrikanten« bedürfe »es angesichts der Medienvielfalt und Medienakzeptanz nicht« (Zentralverband der deutschen Werbewirtschaft 1992: 41). Die Szene des abgemagerten David Kirby, im Endstadium von Aids, der von den wohlgenährten, gesunden Angehörigen seiner Familie betrauert wird, störte offenbar die eingefleischten Gewohnheiten des Reklamebetriebs. Im Unterschied auch zur »Aids-Aufklärung« der BZgA, die ausschließlich gesunde und aktionsfähige Schauspieler einsetzte, erfasste das Foto von Frare menschliches Leid. Gegen eine solche Darstellung forderte der Werberat ein Festhalten an den Klischees der Werbung: »Das Positive, das Schöne – ist das etwa lebensfremd?« (ebd.). Eingefügt in die konservative Hegemonie der Kohl-Ära überwies er den Fall an die *Zentrale zur Bekämpfung unlauteren Wettbewerbs*. Auf deren Antrag untersagte das Landgericht Frankfurt (Main) der Firma Benetton, das Motiv weiterhin für Annoncen oder Plakate zu nutzen (Henning-Bodewig 1993: 950).

Toscani hatte in diesen Jahren mehrere heiße Eisen angefasst (Abbildungen in: Pagnucco Salvemini 2002). Während des ersten Golfkrieges wählte er das Motiv eines Kriegsgräberfriedhofs (Frühjahr/Sommer 1991). Etwas später (Herbst/Winter 1991) kam ein nacktes neugeborenes, das noch durch die Nabelschnur mit seiner Mutter verbunden ist, als ein Bild der Hoffnung. Für mich ist der Kuss des Priesters und der Nonne (Herbst/ Winter 1991) einer der glänzenden Kommentare zum Zustand einer Kirche, die am Zölibat festhält und – im Zeitalter von Aids – gegen den Gebrauch von Kondomen wettet. Im selben Jahr wie das Familienbild mit David Kirby (Frühjahr/Sommer 1992) wählte Toscani mehrere Bilder von Fotojournalisten aus, darunter eines, das Kinder bei der schweren Arbeit in einem Lehmziegelwerk zeigt (Herbst/Winter 1992), und ein weiteres mit einem ölverklebten Kormoran (Herbst/Winter 1992). Danach wandte er sich wieder dem drängenden Thema Aids zu (Herbst/Winter 1993). Toscani thematisierte auch den Bürgerkrieg, der im zerfallenen Jugoslawien tobte. Im Februar 1994 erhielt er vom Vater eines Opfers einen Karton, der Hose und T-Shirt seines Sohnes sowie einen Brief enthielt. Sein Plakat präsentierte die Kleidungsstücke, das Shirt mit Schussloch und Blut (Frühjahr/Sommer 1994).

Toscanis Benetton-Kampagnen haben deutsche Rechtsgeschichte geschrieben. Mehrere Motive führten zu Verboten durch deutsche Gerichte. Doch die international angelegte Benetton-Kampagne lief weiter. Schließlich untersagte der Bundesgerichtshof, das höchste Fachgericht, drei Motive als sittenwidrig. Es handelte sich um »Kinderarbeit«, »ölverschmutzte Ente«¹⁰ und wieder ein Aids-Thema, nämlich das »H.I.V. positive« in drei Versionen (die Fotografien der »H.I.V. positive«-Motive zeigen eine Art Tätowierung oder Stempel erstens auf einem Arm (Abb. 8), zweitens über einem Gesäß und drittens über Schamhaaren). Diese Werbung sei »mit dem allgemeinen Anstandsgefühl, mit Pietät und Takt nicht mehr zu vereinbaren« und wirke »deshalb Ärgernis erregend und belästigend« (BGH 1995: 595). Das Magazin *Stern*, das Benetton-Annoncen gebracht hatte, rief jedoch das Bundesverfassungsgericht an. Dieses hob die Urteile des Bundesgerichtshofes auf, leider allerdings erst im Dezember 2000, also viele Jahre, nachdem die Werbekampagnen gelaufen waren. Das höchste deutsche Gericht befand, diese drei Benetton-Motive genossen den Schutz der Meinungsfreiheit (Artikel 5 Abs. 1 Satz 1 Grundgesetz), und es schrieb den Wettbewerbsrichtern ins Stammbuch, dass ihnen »ein Deutungsmonopol zum Verständnis mehrdeutiger Aussagen nicht zusteht« (Fezer 2001: 582).

Die Medien kommentierten jedes der Gerichtsurteile. Als beispielsweise der Bundesgerichtshof sein Verbot aussprach, brachte das Magazin *Der Spiegel* einen Bericht und stattete ihn mit Abbildungen aller drei Motive aus (Anonym *Spiegel* 1995). Die sich über Jahre hinziehende Diskussion bezog sich wesentlich auf die Frage nach der moralischen Zulässigkeit dieses Typs

10 Was in der juristischen Literatur allgemein als Ente bezeichnet wird, ist tatsächlich ein Kormoran.

der Werbung. So sorgten die Verbote zum einen dafür, dass die Motive weiterhin – vor allem in den Print-Medien – präsent blieben. Zum anderen verhinderte die moralische Färbung des Diskurses jene ästhetische Verbindung mit Praktiken des künstlerischen Aktivismus, welche die New Yorker Bewegungen gegen die Aids-Krise so erfolgreich machten (Hieber 2006; 2008).



Abb. 8: *Oliviero Toscani: United Colors of Benetton, H.I.V. positive [»Arm«]*

Die Bilder Toscanis stellten in gewissem Maße, sogar unter den in Deutschland gegebenen ungünstigen Bedingungen, ein Gegengewicht zur »Aids-Aufklärung« durch die *Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung*. Die staatliche Behörde legte ein Schwergewicht auf Propaganda für Treue, als Schutz vor HIV-Infektion. Infektionswege oder das Schicksal von Betroffenen blieben im Ungefähren. Die Spots trauten sich nicht, Sex oder Sterben zu thematisieren. Wie aber soll Aufklärung funktionieren, wenn entscheidende Tatsachen nicht angesprochen werden?

Toscani scheute sich nicht, auf das menschliche Elend hinzuweisen, das mit der Krankheit verbunden sein kann. Und er ebnete mit den drei Motiven »H.I.V. positive« das Nachdenken über Infektionswege. Zugleich lassen sie über die Gleichgültigkeit staatlicher Stellen sowie über Vorurteile in Teilen der Bevölkerung gegenüber Infizierten und Kranken nachdenken. Die Bilder sind keine Aufforderungen, dies oder jenes zu tun oder zu lassen, sie nehmen den Rezipienten nicht die Interpretation ab.

In Paris führte die lebhafteste Diskussion über die Aids-Themen zu einer Kooperation von *ACT UP Paris*¹¹ und Benetton. ACT UP Paris und Benetton gelang es, am Welt-Aids-Tag 1993 ein riesiges neonrosafarbiges Präservativ über den Obelisk auf der Place de la Concorde zu stülpen (Abb. 9). Ein Jahr später konnte eine entsprechende Aktion in Potsdam wiederholt werden. Die Herausgeber der New Yorker Zeitschrift *x-x-x fruit*, die ACT UP-Aktivist*innen waren, jubelten:

»Was steht hinter einer großartigen Aktion? Vision und Mut. Was braucht man? Verbündete. Eine einzigartige Zusammenarbeit von ACT UP Paris und dem italienischen Bekleidungsunternehmen Benetton brachte eine monumentale safe-sex-Botschaft zum Welt-AIDS-Tag 1993. Polizei und Anwälte zum Trotz stülpten sie ein 21,5 m langes, pinkfarbiges, 35 Kilo schweres Nylon-Kondom über den berühmten Obelisk. *fruit* denkt, dass sich dieses Risiko gelohnt hat. ACT UP. Schlägt zurück. Bekämpft AIDS« (Übers. L. H.).

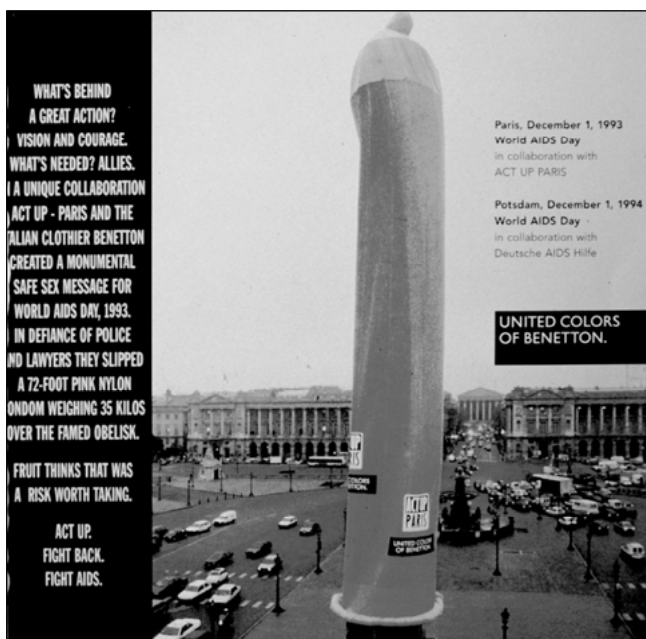


Abb. 9: *x-x-x fruit*

11 *ACT UP Paris* war nach dem Vorbild von *ACT UP New York* entstanden (siehe Fußnote 7).

V. PROVOKATIVE PLAKATWERBUNG IN EINER EPOCHE KONSERVATIVER HEGEMONIE

Populärkultur, und insbesondere der Sektor der Reklame, ist durch Kommerz bestimmt. Werbung soll Profit bringen. Gleichwohl können auch Werbeplakate durchaus ästhetischen Eigenwert besitzen. Einen Fingerzeig auf Aussagekraft kann – in erster Näherung – darin bestehen, dass sie Gegenreaktionen bei Funktionären der hegemonialen Ideologie auslösen, also bei Vertretern von Parteien, staatlichen Institutionen, Kirchen etc. Schockwellen zeigen oft an, dass der klebrige Zuckerguss angekratzt ist, der üblicherweise Widersprüche gegen bürgerliche Wohlanständigkeit verdeckt. Vor allem Kampagnen, die soziale Milieus ansprechen wollen, die sich von den traditionellen Wertorientierungen emanzipiert haben, müssen notwendig neue Wege gehen. Die Reklamebilderwelten, die Milieus des Wertewandels ansprechen, sind aus ökonomischer Notwendigkeit im öffentlichen Raum. Dadurch bieten sie den konservativen Milieus auf kultureller Ebene Paroli.

In der Ära Kohl haben in diesem Sinne die Bilderwelten der *freundin*-Plakate ebenso wie die der Benetton-Kampagnen schockiert, jeweils auf ihre Weise. Während die Kultur auf einen nostalgischen Trend einschwenkte und die Politik konservative Marksteine setzte, formulierten sie Widersprüche gegen die konservativen Milieus.

Walter Benjamin, der die Proteststürme der Avantgardisten gegen die »freie Kunst« und deren Inszenierung im Museum verstanden hatte, setzte mit seiner Kritik grundlegend an, und zwar an der Haltung, die konstitutiv für den Umgang des Bildungsbürgertums mit Kunstwerken ist. Der Rezipient eines Gemäldes verhält sich kontemplativ, er versenkt sich ins Werk. Doch »die Versenkung« wurde »in der Entartung des Bürgertums eine Schule asozialen Verhaltens«, und dem setzten die Dadaisten die »Ablenkung als eine Spielart sozialen Verhaltens gegenüber« (Benjamin 1980: 502). Benjamin bezieht sich auf die Erfahrung des Ersten Weltkrieges. Die autonome Kunst der bürgerlichen Epoche, die sich von der Einflussnahme durch Auftraggeber frei gemacht hatte, »zehrte von der Idee der Humanität« (Adorno 1970: 9). Doch hätte die Kunst tatsächlich zur Idee der Humanität beigetragen, wäre das massenhafte Abschlachten unter kultivierten Völkern nicht möglich gewesen. Offenbar hatte sich blinder, unmenschlicher Patriotismus glänzend mit Formen der traditionellen »humanistischen« Bildung verbinden können. Deshalb wandte sich Benjamin vehement gegen die kontemplative Haltung als eine Form des Kunstgenusses und führt als lehrhaftes Gegenstück den Kinofilm an:

»Man vergleiche die Leinwand, auf der der Film abrollt, mit der Leinwand, auf der sich das Gemälde befindet. Das letztere lädt den Betrachter zur Kontemplation ein; vor ihm kann er sich seinem Assoziationsablauf überlassen. Vor der Filmaufnahme kann er das nicht. Kaum hat er sie ins Auge gefasst, so hat sie sich schon verändert« (Benjamin 1980: 502).

Die negativen Erfahrungen mit der konventionellen Bildung, für die der unsinnige Weltkrieg stand, ließen es Benjamin geboten scheinen, die Gefahren zu vermeiden, die mit Kontemplation verbunden sind.

Nicht nur die Montage als filmische Technik eignet sich dazu, die kontemplative Haltung zu konterkarieren. Annoncen in Printmedien und Plakate sind genauso geeignet. Wenn man eine Illustrierte durchblättert, oder wenn man an einem Plakat auf der Straße vorüber fährt, ist im Allgemeinen die Verweilzeit beim einzelnen Motiv kurz. Gleichwohl kann auch eines dieser visuellen Telegramme intensiv aufgenommen werden, vor allem wenn es an verkrusteten Konventionen rüttelt und dadurch anstößig ist, also Rezipienten erregt.

LITERATUR

- Adorno, Theodor W. (1970): Ästhetische Theorie, in: Ders.: *Gesammelte Schriften Band 7*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Anhalt, Rüdiger (1996): *ACT UP zum Weltaidstag am 01. Dezember 1996* (Flugblatt). Frankfurt/Main.
- Anonym *FAZ* (1993): Frankfurter Allgemeine Zeitung, Rhein-Main-Ausgabe, vom 06.08.1993.
- Anonym *Flugblatt* (1968): *Resolution für die 23. o. DK [Delegiertenkonferenz] des SDS*, vorgelegt vom Aktionsrat zur Befreiung der Frauen Berlin.
- Anonym *Spiegel* (1995): »Wie jedermann – Reklame-Schelte aus Karlsruhe«, in: *Der Spiegel* 28/1995, S. 108.
- Anonym w&v (1986): »Modern talking«, *werben & verkaufen*, vom 11.04.1986.
- Benjamin, Walter (1980): Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, in: Ders.: *Gesammelte Schriften Bd. I*, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 471-508.
- BGH (1995): UWG § 1 – »Kinderarbeit«, »Ölverschmutzte Ente«, »H.I.V. positive«, in: *Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht (GRUR)*, S. 595-601.
- Breitling, Gisela (1989): »Kunst-Pornos«, in: *Emma* 1/1989, S. 56f.
- BZgA (1994): *Starke Mädchen*. hg. v. der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA), Köln.
- Buchloh, Benjamin H. D. (1989): »Andy Warhols eindimensionale Kunst 1956-66«, in: McShine, Kynaston (Hg.): *Andy Warhol Retrospektive*, Katalog zur Ausstellung im Museum Ludwig Köln 20.11.-11.02.1990, München: Prestel, S. 37-57.
- Eurich, Claus (1985): *Computerkinder – Wie die Computerwelt das Kindsein zerstört*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch.
- Fezer, Karl-Heinz (2001): »Imagewerbung mit gesellschaftlichen Themen im Schutzbereich der Meinungs- und Pressefreiheit – BVerfG hebt Ur-

- teile zur Benetton-Werbung auf«, *Neue Juristische Wochenschrift* 54, S. 580-583.
- Flaig, Berthold Bodo/Meyer, Thomas/Ueltzhöffer, Jörg (1993): *Alltagsästhetik und politische Kultur*, Bonn: J. H. W. Dietz Nachf.
- Freundin (1987): *freundin* Information 1988. Offenburg: Burda.
- Goebel, Frank-Detlef (1993): »Möglichkeiten und Grenzen der medizinischen Behandlung von Aids«, in: Hieber, Lutz (Red.): *Silence = Death – Kunst und Aids in New York*, Hannover: Internationalismus, S. 35-41.
- Hardt, Petra (1987): »Modern talking for modern ladies – Frühjahrs-Start für die zweite freundin-Kampagne«, in: *Horizont* vom 20.03.1987.
- Henning-Bodewig, Frauke (1993): »Werbung mit der Realität« oder wettbewerbswidrige Schockwerbung«, in: *Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht (GRUR)* 95, S. 950-953.
- Hickethier, Knut (1998): *Geschichte des deutschen Fernsehens*, Stuttgart und Weimar: J. B. Metzler.
- Hieber, Lutz (2006): »Appropriation und politischer Aktivismus in den USA«, in: Lamla, Jörn/Neckel, Sighard (Hg.): *Politischer Konsum – konsumierte Politik*, Wiesbaden: VS Verlag, S. 207-232.
- Hieber, Lutz (2008): »Neue soziale Bewegungen und Medienmacht«, in: Jäckel, Michael/Mai, Manfred (Hg.): *Medienmacht und Gesellschaft – Zum Wandel öffentlicher Kommunikation*. Frankfurt/Main und New York: Campus, S. 99-123.
- Hieber, Lutz (2009): »Psychedelische Plakate in der Counter Culture der USA«, in: Hieber, Lutz/Moebius, Stephan (Hg.): *Avantgarden und Politik – Künstlerischer Aktivismus von Dada bis zur Postmoderne*. Bielefeld: transcript. S. 111-143.
- Hieber, Lutz (2011): »Queer Studies«, in: Moebius, Stephan (Hg.): *Kulturforschungen der Gegenwart*. Berlin: Suhrkamp (im Erscheinen).
- Hieber, Lutz/Villa, Paula-Irene (2007): *Images von Gewicht – Soziale Bewegungen, Queer Theory und Kunst in den USA*, Bielefeld: transcript.
- Jacobs, Karrie/Heller, Steven (1992): *Angry Graphics – Protest Posters of the Reagan/Bush Era*, Salt Lake City: Peregrine Smith.
- Kane, Art (1984): *Paper Dolls*. Los Angeles: Melrose Publishing.
- Karasek, Hellmuth (1988): »Ist die sexuelle Freiheit am Ende?«, in: *Der Spiegel* Nr. 1/1988, S. 122-131.
- Kern, Horst/Schumann, Michael (1985): *Das Ende der Arbeitsteilung?*, München: C. H. Beck.
- Kelley, Mike et al. (1999): »Geheimgeschichten«, in: *Texte zur Kunst* 35, S. 66-129.
- Kube Ventura, Holger (2002): *Politische Kunst Begriffe in den 1990er Jahren im deutschsprachigen Raum*. Wien: selene.
- Kudera, Sabine (1988): »Politische Kleinbürgerlichkeit – Ein empirischer Beitrag zur Analyse politischen Bewusstseins in der Bundesrepublik Deutschland«, *Zeitschrift für Soziologie* 17, S. 249-263.

- Lehmann, Karl (1994): Brief an den Ministerpräsidenten des Landes Rheinland-Pfalz Rudolf Scharping vom 03.01.1994.
- LZG (1993): *Let's Talk About Sex*, hg. v. Aids-Schulungs- und Informationszentrum der Landeszentrale für Gesundheitsförderung in Rheinland-Pfalz, Mainz.
- Moebius, Stephan (2011): »Cultural Studies«, in: Ders. (Hg.): *Kulturforschungen der Gegenwart*. Berlin: Suhrkamp (im Erscheinen).
- Müller-Münch, Ingrid (1995): »Unmut über ›Starke Mädchen‹«, in: *Frankfurter Rundschau* vom 17.06.1995.
- Pagnucco Salvemini, Lorella (2002): *Toscani – Die Werbekampagnen für Benetton 1984-2000*, München: Kneesebeck.
- Rubin, Gayle S. (2003): »Sex denken: Anmerkungen zu einer radikalen Theorie der sexuellen Politik«, in: Kraß, Andreas (Hg.): *Queer denken*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Sauer, Wolfgang (1981): »Das Problem des deutschen Nationalismus«, in: Wehler, Hans-Ulrich (Hg.): *Moderne deutsche Sozialgeschichte*, Königstein (Ts.) und Düsseldorf: Athenäum–Droste.
- Schmerl, Christiane (Hg.) (1992): *Frauenzoo der Werbung*. München: Frauenoffensive.
- Schmidt, Barbara U. (2000): »Identitäts-Design in der Werbung«, in: Barth, Manuela (Hg.): *Stark reduziert!*, München: Silke Schreiber.
- Schwarzer, Alice (Hg.) (1988): »porNO«, in: *Emma Sonderband 5*.
- Toscani, Oliviero (1996): *Die Werbung ist ein lächelndes Aas*, Mannheim: Bollmann.
- Toscani/Reissland (1996): »Das Bild ist heute realer als die Wirklichkeit« – *Interview von Carola Reissland mit Oliviero Toscani*, in: *Die Weltwoche* vom 11. April 1996.
- Wohler, Ulrike (2009): *Weiblicher Exhibitionismus – Das postmoderne Frauenbild in Kunst und Alltagskultur*. Bielefeld: transcript.
- Wrede, Stuart (1988): *The Modern Poster*, New York: The Museum of Modern Art.
- Zentralausschuss der Werbewirtschaft (1988): *Werbung '88*. Bonn: Edition ZAW.
- Zentralausschuss der Werbewirtschaft (1989): *Werbung in Deutschland 1989*. Bonn: Edition ZAW.
- Zentralverband der deutschen Werbewirtschaft (1992): *Werbung in Deutschland 1992*. Bonn: Edition ZAW.

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abb. 1: Soziale Milieus. (Quelle: Flaig et al. 1993: 74).

Abb. 2: Art Kane (Foto): *freundin* – Rückgrat. 1986. (250 x 360 cm).

Abb. 3: Art Kane (Foto): *freundin* – Argumente. 1988. (250 x 360 cm).

Abb. 4: Art Kane (Foto): *freundin* – modebewusst. 1988.

Abb. 5: Art Kane (Foto): *freundin* – Karriere. 1986. (250 x 360 cm).

Abb. 6: Bettina Rheims (Foto), P. R. Wilk (Design): Plakat zur Ausstellung
»Das Bild des Körpers« im Frankfurter Kunstverein 04.08.–19.09.1993.
(84 x 59,5 cm).

Abb. 7: Oliviero Toscani (Concept), Thérèse Frare (Photo): United Colors
of Benetton [»David Kirby«]. 1992. (139,5 x 198,5 cm).

Abb. 8: Oliviero Toscani: United Colors of Benetton, H.I.V. positive
[»Arm«]. 1993. (300 x 400 cm).

Abb. 9: *x-x-x fruit*, Summer 1995, S. 129.

WIE DAS SOZIALE GESTALTET WIRD

IV. ÄSTHETIK UND SOZIALE FUNKTION

Gesellschaftliche Design-Repräsentanz im Diskurs der sozial-ästhetischen Form

RALF RUMMEL-SUHRCKE

Die Frage nach einer angemessenen Repräsentanz von Design in der Gesellschaft ist auch eine Frage nach der sozialen Verantwortung, die Gestaltung trägt bzw. zugesprochen bekommt. Es soll an dieser Stelle versucht werden, theoretisch-empirische Differenzmerkmale herauszuarbeiten, die das Soziale und das Ästhetische sowie ihre wechselseitigen Bezüge in der Designentwicklung seit den historischen Avantgarden der 1920er Jahre bis zur Formation der »Guten Form« in der bundesrepublikanischen Gesellschaft kenntlich machen. Wie hat sich dieses Verhältnis historisch gewandelt? Welchen paradigmatischen Stellenwert bekommen das Soziale und das Ästhetische zugewiesen?

Eine soziale Dimension des Design scheint aus der Programmatik des Neuen Bauens und Gestaltens der 1920er Jahre recht einfach abzuleiten zu sein. Hingegen erweisen sich die Umstände in der Gesellschaft der 1950er Jahre, und erst recht unter den Bedingungen durchgesetzter Konsum- und Lifestylewirklichkeiten, komplizierter. D.h., es braucht Maßstäbe, die der Koppelung von Sozialität und Ästhetik im Design auch dort nachspüren, wo davon nicht mehr explizit die Rede ist. Letztlich erscheint es doch fragwürdig, Design ausschließlich einer ästhetisierten Wahrnehmung (Wolbert 2004: 18) zuzusprechen. Stellt es nicht immer auch ein immanent sozialintegratives Ereignis dar, das sich in der Wahrnehmung, im Gebrauch und in der Lebensstilbildung unablässig und zwangsläufig realisiert? Denn verstanden als Form-Gebung und zugleich als kommunikativer und zeichengenerierender Prozess besitzt Design per se eine gesellschaftliche Dimension. Richard Buchanan (1989: 94) schreibt zu Recht: »Design is an art of thought directed to practical action through the persuasiveness of objects and, therefore, design involves the vivid expression of competing ideas about social life.«

Design ist nicht nur, was man sieht (Burckhardt 1995). Aber selbst das Sichtbare ist so komplex begründet, dass die wissenschaftliche Reflexion des Designprozesses Fragestellungen verschiedener Disziplinen voraussetzt,

insbesondere aus der Sicht der Ökonomie, Soziologie und Psychologie, Ästhetik und Kulturanthropologie. Dies wirft große Probleme auf, was die Verknüpfung einzelner Hermeneutiken zum Zwecke einer kritisch verstandenen Designwissenschaft (Walker 1992) angeht. Insofern stellt das Einbringen einer Kategorie des Sozialen zugleich ein Risiko und eine Chance dar. Es wirkt überholt und in ideologischer Frontstellung zwischen historischer Avantgarde (Homogenität, Rationalität) und postmodernen Strömungen (Heterogenität, Narrativität) verfangen. Es kann andererseits neue Perspektiven auf die Repräsentanz von Design in der Gesellschaft eröffnen; dies muss allerdings in der Anschauung ökonomischer und kultureller Transformationen geschehen.

Designrepräsentanz zeigt sich in der fachspezifischen Theorieproduktion einer Epoche, aber auch gestalthaft an den Objektphänomenen. Beides ist rückgebunden an den jeweiligen Stand von Produktivkräften und Produktphilosophien. Es ist oft von ästhetischen Stilepochen innerhalb der industriellen Moderne die Rede. Besser fasst man sie als gesellschaftliche Bruchstellen auf, an denen sich oft unvermittelte Überkreuzungen von Technik-, Entwurfs- und Gebrauchsgeschichte offenbaren.

Aus dem techno-ästhetischen Avantgarde-Diskurs im Umfeld des Dessauer Bauhaus lässt sich eine originär soziale Dimension herausfiltern, die als Folie dient für folgende Anspruchsentwicklungen innerhalb der massenkulturellen Produktgestaltung. An den Rändern dieser Ausgangssituation, in der Industrieform um 1930, verschärfen sich immanente Widersprüche der Warenästhetik, die nun wieder aus sozialprogrammativen Leitlinien entlassen wird, bevor diese Widersprüche in der NS-Zeit in politische Regie genommen werden (Rummel 2006: 106f.). In der Nachkriegssituation reklamiert die Designphilosophie der Ulmer Hochschule für Gestaltung eine legitime geistige Bauhaus-Nachfolge. Während das Ringen um die funktionalistische »Gute Form« zwei bis drei Jahrzehnte im sozialen Raum der Gesellschaft anhält, setzt sich unter der Hand bereits eine neue Bewegung von den als streng moralisch empfundenen ästhetischen Werten ab. Nach Ulm drängt eine oberflächlich inszenierte Redundanz in der Produktsprache auf die immer engere Verzahnung mit der evident werdenden Ästhetisierung und Lebensstilbildung (Ullrich 2006: 65-118), in der die Kategorie des Sozialen vollständig zu verschwinden scheint.

Konkretionen eines übergreifenden Repräsentationsanspruchs von Design – mit Blick auf die beiden Seiten des Sozialen und des Ästhetischen – zeigen sich in einer Polemik des Bauhausschülers Wilhelm Wagenfeld, dessen Entwurfsbiografie (Manske 1995) von den 1920er bis weit in die 1970er Jahre hinein reicht:

»Wir können doch nicht leugnen«, schreibt er, »dass unsere Umwelt auch im Allerkleinsten ihren Einfluss auf uns ausübt. Es ist darum für niemanden gleichgültig, wie er wohnt und womit er seinen Alltag und Festtag umgibt. Wenn diese nahe Umwelt des Menschen von einer verantwortungslosen Warenindustrie als Abladeplatz ihrer

Erzeugnisse angesehen wird, dann bestimmt diese Industrie damit über das kulturelle Dasein unseres Volkes« (Wagenfeld 1990: 82).

Diese kritische Haltung erscheint insgesamt typisch für die gestalterische Moderne. Beim genaueren Hinsehen entpuppt sie sich als eine doppelte Kritik: Zum einen fixiert sie die ausufernde, kulturell »verantwortungslose« Produktion von industriellen Gebrauchsgütern. Zum anderen wird der an diese Expansion gebundene Konsum und die darüber vermittelte ästhetische Prägekraft negativ beurteilt.

I. PROGRAMMLINIEN

Das Programm einer reformerischen Produktgestaltung reicht bis in die Mitte des 19. Jahrhunderts zurück. Es gewinnt historisch erste Konturen in der Kritik Gottfried Sempers an der Weltausstellung im Londoner Glaspalast von 1851. Im Angesicht einer historisierenden Industriekultur spürt Semper (1966: 28) »das klare Hervortreten gewisser Anomalien in den bestehenden Verhältnissen der Gesellschaft« auf. Während zu dieser Zeit die Bedarfswirtschaft erkennbar von den anonymen Angebot- und Nachfrage-Mechanismen des Marktes abgelöst wird, weisen dessen Produkte ästhetisch zurück auf die Repräsentationsbedürfnisse des Bürgertums in der abgelaufenen Epoche seiner kulturellen Hegemonie. Semper fordert in klarer Durchdringung der neuen Verhältnisse, die produktiven und gestaltgebenden Möglichkeiten der Maschine auszuschöpfen, um zu einer modernen Massenästhetik zu finden; eine Ästhetik, die den Künstler wohl seiner Individualität beraubt und der Kunst »als Marktware« ihre Besonderheit nimmt, die daher aber »keine anderen Beziehungen ausdrücken darf als solche, die der Zweck und der Stoff des Gegenstandes gestattet« (ebd.: 40). Semper sieht, dass die Industriekunst seiner Zeit »unbewußt ein hehres Ziel [erfüllt], das der Zersetzung traditioneller Typen« (ebd.: 42). Eine Entwicklung zeichnet sich ab, die überkommene Konstellationen zwangsläufig mit sich reißt. In Deutschland werden reformerische Bemühungen um die Vereinigung von Kunst und Industrie im Sinne einer »Gestalt gewordene[n] Gesinnung« (zitiert nach: Wick 2007: 51) und höheren ethisch-ästhetischen Haltung in Gang gesetzt.

Seit der Werkbund-Debatte um eine »Überführung aus dem Individualistischen ins Typische« (Muthesius 1987: 92) ist die Formfrage kulturell und (national-)ökonomisch konnotiert (Friemert: 1975) – ein bis in die 1970er Jahre hinein gültiger Status quo, der die oben zitierte Polemik Wagenfelds verständlich werden lässt. Es gibt in der Designgeschichte programmatische Meilensteine, die nach und nach überleiten zur Bestimmung ästhetischer Fragen im Kontext gesellschaftlicher Dynamik. Zu ihnen zählen u.a. Adolf Loos' Pamphlet gegen das Ornament (1908), Muthesius' Plädoyer für eine konsequente Typisierung (1914) und die Wendung, die das

vormals expressionistische Bauhaus durch Gropius' Einsatz für die industrielle Formgebung nimmt (1923). In diesen Positionsbestimmungen wird die moderne Ästhetik, wie sich herausstellt, an die Muster der aufkommenden Massenkultur gebunden.

Ihre Blüte erlebt die massenkulturelle Programmatik der historischen Avantgarden in der Bewegung des Neuen Bauens und Gestaltens während der 1920er Jahre. Den Gestaltern fällt in dieser Phase die Aufgabe zu, den Menschen über sparsame und funktionale Raum- und Gegenstandsauffassungen die Prinzipien industrieökonomischer Rationalität zuzumuten und Leitbilder eines demokratischen Kollektivs symbolisch auszuformen. Die soziale Gestaltung der Weimarer Zeit kann sich dabei auf eine öffentliche Subventionspolitik stützen, die in der Wohnungsfrage ein drittes Feld zwischen Markt und zentralistischer staatlicher Intervention besetzt (Häußermann/Siebel 1996: 103-130).

Das Wirken der Design- und Architekturavantgarde fällt hier mit den Bedingungen einer Mangelgesellschaft zusammen. Es zieht daraus unmittelbar seine sozial-ästhetische Legitimität; Wohnraumbeschaffung ist eine soziale Frage ersten Ranges. Die Avantgarde sucht danach, die Imperative rationellen Gestaltens mit den utopischen Motiven einer ›Gesellschaft von Gleichen‹, eines demokratisch verfassten Kollektivs, zu verknüpfen.

Festzuhalten bleibt an dieser Stelle, dass die ästhetische Form im Bereich gestalteter Gebrauchsgüter zu diesem Zeitpunkt bereits eine erste Transformation durchlaufen hat. Während sie im von Semper kritisierten Historismus den sozialen Sinn der Gegenstände, deren gesellschaftlich umrissene Gebrauchswertigkeit überlagert und einer »Abgehobenheit von der Lebenspraxis« (Bürger 1974: 35) symbolisch zuarbeitet, hat sie im Wirken der frühen Reformer sozialen Sinn zwar angezeigt, ohne diesem Prinzip der Abgehobenheit aber entkommen zu sein. Die Ästhetik der Form bleibt bis dato ein quasi-ungebundenes Motiv im Strudel produktionstechnischen Fortschritts. Erst bei den radikalen Avantgarden der 1920er Jahre erscheint die Form soweit massenkulturell transformiert, dass sie mit den symbolischen Dimensionen der Industriegesellschaft kongruent geworden ist (Funktionalismus), ja den industriellen Reproduktionsformen überhaupt erst zum ästhetischen Ausdruck verhilft. In einer Anwendung der zivilisatorischen Technik- und Kältemetapher (Lethen 1987) auf die Gebrauchsformen hat die Design-Avantgarde ihr ›Ornament der Ornamentlosigkeit‹ entdeckt und ihren prozessualen Werkbegriff mit der gesellschaftlichen Dynamik synchron geschlossen.

Es ist bei aller berechtigten Kritik an den Zumutungen und Verkürzungen des Funktionalismusbegriffs – der in Teilaspekten schon in der angesprochenen Zeit, evidenter aber in der planungsfunktionalistischen Nachkriegsmoderne seine Destruktivität entfaltet – notwendig, auf diese nicht unbedeutende Leistung hinzuweisen. Ohne den historisch vollzogenen Schritt einer Annahme gesellschaftlicher Imperative durch die Ästhetik einer zeitgemäßen Massenkultur wären alle Designrepräsentationen bis

heute eigentlich undenkbar. Letztlich hat die Avantgarde nicht nur einen verfügbaren Formenkanon aufgebaut; insbesondere hat die im historischen Diskurs zentral mitlaufende Neudefinition des Verhältnisses von Ästhetik zur Lebenspraxis grundlegende Freiräume geschaffen, in denen Funktionsweisen von Gestaltung (als Auffassung und Wirkung) zeitbezogen fortgeschrieben werden konnten.

Die Utopie des Sozialen Bauens und Gestaltens der 1920er Jahre formuliert ein ästhetisches Programm »kollektiver Subjektivität« (Karin Hirdina) unter den Bedingungen proto-fordistischer Produktionsrationalität. In ihren stärksten Momenten geht sie in ihr nicht auf – wovor bereits Ernst Bloch (1985: 219) gewarnt hat –, zumal die Lebenswelt noch nicht vollständig von industrie-ökonomischen Prinzipien unterlegt ist. Die Gestaltungsutopie stellt auch eine Vision dar vom emanzipierten Umgang mit den Gebrauchsgütern und den daran gebundenen Affekten und Handlungsaufforderungen.

Es lässt sich aus heutiger Sicht vielleicht konstatieren, wie naiv es gewesen ist, über die radikale Sichtbarmachung des Gebrauchswertes den Kreislauf des Industriekapitals gewissermaßen kulturell überformen zu wollen (Meurer/Vinçon 1983: 108). Jedoch verdient es einige Beachtung, dass ein solches Programm, dass diese Repräsentanz der Gestaltung bis in die Nachkriegsmode hinein virulent geblieben ist und u.a. den von Wagenfeld prominent eingenommenen Standpunkt gegenüber der »verrohten« Industriemoderne unterfütterte.

In der Designentwicklung der Bundesrepublik wird erkennbar, wie das Gleichgewichts- resp. Ungleichgewichtsverhältnis von ästhetischer Form und sozialem Anspruch als Maßstab für eine Analyse von Gestaltung und den drumherum gebauten Produktphilosophien dienen kann. Den Punkt einer politisch festgezurrten Konstellation wie im Sozialen Bauen und Gestalten hat die spätmoderne Gesellschaft nicht wieder anvisiert. Besonders evident wird diese fehlende Ausbalancierung Mitte der 1950er Jahre, als die im Geiste der Bauhaus-Moderne gegründete Ulmer Hochschule für Gestaltung (HFG) antritt, den in einer aufblühenden Warenkultur irritierten Massengeschmack auf den berüchtigten rechten Winkel von Ulm, auf die »Moral der Gegenstände« (Herbert Lindinger) einzulenken. In einer Phase der Durchsetzung ungekannter Wohlstandshöhen und einer Pluralisierung von Lebensstilerwartungen verliert sich hier ein Konzept ganzheitlich-homogener Lebensgestaltung – »Vom Löffel bis zur Stadt«, wie es der Bauhaus-Schüler und HFG-Gründungsrektor Max Bill formuliert hat – in der Unübersichtlichkeit seines Zielfeldes. Es zerreibt sich zwischen den Ansprüchen einer wissenschaftlich-asketischen Produktkultur und der Wirklichkeit einer prosperierenden Wohlstandsgesellschaft mit breit gestreutem Symbolbedarf.

Nach dieser Bearbeitung sozial-ästhetischer Konfliktfelder dauert es nicht mehr lange, bis die sogenannte Postmoderne in Gestalt ästhetischer Beliebigkeit und grell-bunter Re-Semantisierung der Form (Collins/Papadakis 1989) das in der Industriemoderne gültig gewordene Selbstverständnis der Disziplin wieder aufkündigt. Design versteht sich nun nicht mehr als

Mittler zwischen den (technischen) Funktionen und Abläufen und ihren alltagskulturellen Vereinnahmungen. Es inszeniert hingegen eine Rhetorik der Form, die den bislang spürbaren Zusammenhang reißen lässt und damit prinzipiell auch die in der Postmoderne-Diskussion vielzitierte Verknüpfung von Signifikant und Signifikat (de Saussure) aufgibt. Die Strategen postmoderner Narration greifen in der neuen Freiheit willkürlich auf den historischen Formenkanon zurück und integrieren in ihn u.U. zeitgenössische subkulturelle Elemente (Hauffe 1994), die der Ausstattung zumeist schriller Lifestylekonzeptionen der kreativen Mittelschichten – als ideologischer Träger einer Transformation der nachindustriellen Gesellschaft (Kellner/Heubeger 1988) – dienlich sind.

II. DAS SOZIALE UND DAS ÄSTHETISCHE

Die beiden Pole des Designdiskurses, das Soziale und das Ästhetische, können also diskursiv und gestaltungspraktisch überdehnt werden. Unter den historischen Avantgarden und bei ihren Nachfolgern in den 1950er und 70er Jahren (»Gute Form«) besteht die Gefahr darin, den Gebrauchswert der Produkte von ihren Einbindungen in rituelle Alltagshandlungen zu isolieren und quasi reinzuhalten. D.h., die kritische Anschauung, dass Funktionsdarstellungen immer auch zeichenhaft überformt sind und dass sie darin nicht selten eine seltsame »Zeitlosigkeit« erlangen (Designklassiker), diese Einsicht in die prinzipielle Offenheit des Form-Funktions-Verhältnisses vermag sich nicht wirklich durchzusetzen. Hinzu kommt, dass der Funktionalismus karge Handlungsroutinen voraussetzt. Da seine Formensprache an die Welt der Industriearbeit und Technik gekoppelt worden ist, kann sich die Nutzung der Gegenstände ihrer Tendenz nach auch nur rational reproduzieren. Wie steht es dann um die Emotionalität der Nutzer? Vermögen sie Ambivalenzen im Umgang zu erzeugen?

Emotionalität ist eine anthropologische Konstante, die in die gestalterischen Entwürfe menschlicher Lebenspraxis einfließen muss. Gestaltet werden muss daher auch das unmittelbar nicht Gestaltbare: die Sinnfunktion. Einer aufgeklärten ästhetischen Vermittlung sollte es darum gehen, anstelle der realitätskonformen Darstellung von Handlungsroutinen deren Sinnhaftigkeit aufzuspüren und symbolisch herauszuarbeiten. Der Zweck allein legitimiert so lange unzureichend die Kompetenz gestalterischer Arbeit, wie er nicht auch mitreflektiert wird – und dieser Anspruch den Rahmen von Gestaltung erweitert im Sinne der Einbeziehung einer gesellschaftlich-kommunikativen Perspektive (Wellmer 1985: 130ff.).

Das erscheint deshalb so vage, weil jede utopisch formulierte Entwurfshaltung aus der Anschauung des Konkret-Realen heraus erst erwächst. Und es ist, schreiben Bernd Meurer und Hartmut Vinçon,

»in einer gestalterischen Antithese, wie sie damals die industrielle Sachlichkeit gegenüber einem formalen Eklektizismus darstellt, Fortschritt weder zu feiern, noch zu leugnen. In industrieller Sachlichkeit liegt geschichtlich so viel bzw. so wenig gesellschaftlicher Fortschritt wie in der gesellschaftlichen Entwicklung, der sie entstammt. Sanktioniert doch ihre Orientierung am fortgeschrittensten Stand technischer Produktivkraft zugleich die Produktionsverhältnisse, gegen welche sie kulturell rebelliert.« (Meurer/Vinçon 1983: 108)

Es dürfte nach den vorangestellten Überlegungen plausibel erscheinen, unter einer Maßgabe die prinzipielle Zielsetzung der historischen Design-Avantgarde fortzudenken: Gestaltung muss noch an ihren Objekten und in ihren diskursiv umrissenen Gebrauchskontexten Ambivalenzen aufweisen, Optionen offenhalten, an denen ästhetischer und sozialer Eigensinn – der Nutzer selbst – festmachen können. Diese der (Richtungs-)Offenheit und Dynamik von sozialem Leben und Individualisierung verpflichtete und angepasste Ästhetikkonzeption bildet im Kern den sozialen Gestaltungsanspruch. Er äußert sich zur Zeit der 1920er Jahre explizit in der Adaption des Technischen, Rationalen und Kalten; jedoch ist er darin zeittypisch und nicht übertragbar.

»Die schöpferische und zutiefst human gemeinte Inhumanität der Avantgarden ist die bewusste Antwort auf die Zerstörung der psychischen Autonomie und Individualität durch die technologische Modernisierung. Man mobilisiert ästhetische Praktiken, um eine Abkehr von dem gescheiterten humanistischen Konzept der Subjektivität zu bewirken« (Dröge/Müller 1995: 208).

Avantgardistische Gestaltungsarbeit zielt hierbei auf die Sinnlichkeit als Erkenntnisfunktion, auf die ästhetische Wahrnehmung und Bewältigung des modernen Lebens. In diesem Prinzip liegt etwas Verallgemeinerungsfähiges, an dem sich nachfolgende Standpunkte messen lassen. Es geht um eine ästhetische Verdichtung von Erfahrungsebenen: um die im universellen Prozess der Ästhetisierung eingelagerte Verallgemeinerung von Kultur in der Moderne, ihre Ausweitung auf die sozialen Lebenswelten der Gebraucher zum Zwecke der Selbstbestimmung. Ein, so ließe sich sagen, nichtteleologisches Programm in Permanenz.

Die Überdehnung des Ästhetischen wiederum lässt sich mit der kulturellen Transformation der Gesellschaft konstatieren (Schulze 1996). Eine relativ homogene Gestaltung des Ressourcen-Mangels (Wohnung, Material, Kaufkraft) ist im Laufe gut eines halben Jahrhunderts von einer pluralistischen Gestaltung des Überflusses (Kaufkraft, Herstellungsmethodik, Wahlmöglichkeit) abgelöst worden. David Harvey (1990) hat dieses transformierte Modell als den Übergang vom Fordismus zur flexiblen Akkumulation von Kapital beschrieben. Nunmehr scheint auch dem Design der ökonomische Sinn direkt eingeschrieben zu sein. Der rasche und beliebige Wechsel ästhetischer Formen, ihre oszillierende Rhetorik sind Vorbedingung und Folge

zugleich einer zum umfassenden Kulturmodell aufgestiegenen neuen Ökonomie des späten 20. und beginnenden 21. Jahrhunderts.

III. RINGEN MIT DER FORM: WILHELM WAGENFELD

Doch zurück zu dem historischen Punkt, an dem das Design den Zusammenhang von Sozialität und Ästhetik noch ernsthaft durcharbeitet. An dem das Repräsentanzmodell noch unentschieden wirkt. Wilhelm Wagenfelds Versuche, eine industrielle Gestaltungstheorie auf die Höhe seiner Zeit zu befördern, lassen nach 1945 noch Reste jener pathetischen Leidenschaft spüren, die eigentlich von der zwingenden Entwicklungslogik der Warenästhetik und von den nationalsozialistischen Verformungen des Funktionalismus-Ideals hätten abgetragen sein müssen. Durch seine im 20. Jahrhundert Brücken schlagende Werkbiografie zieht sich beides ja wie ein roter Faden hindurch. Wagenfeld nimmt in seinen gesammelten Schriften (Wagenfeld 1990) die aus dem materiellen und künstlerischen Mangel gewonnenen Ansichten mit hinüber in eine sich neu formierende Gesellschaft, die bald der Dynamik rasanter technischer und wirtschaftlicher Expansion und gesteigerten Symbolverbrauchs ausgesetzt ist (Schildt 1997; Kaelble 1997). Dass er diese Transformation deutlich vor Augen hat, geht aus seinen Stellungnahmen zur Rolle der Industrie hervor. Er hält ihr vor, dass sie »jahraus, jahrein mit dem, was sie uns und der Welt an Dingen für das Leben zu bieten wagt, schlimmer und folgenschwerer ist als alle Trümmerhaufen, die der letztvergangene Krieg uns zurückließ« (Wagenfeld 1990: 141).

Die ästhetische Transzendenz der gestalteten Prototypen aus Dessau findet nun ihren praktischen Niederschlag im Programm und in den Werkskatalogen großer bundesdeutscher Haushaltswaren-Firmen (Manske 1997). Wagenfeld verwahrt sich gegen die Prominenz des Gestalters im Herstellungsprozess, er fordert die Zusammenarbeit aller Kräfte – vom Entwerfer über den Modelleur und Werbeverantwortlichen bis hin zum Kaufmann und Vorstandsvorsitzenden des Konzerns – im Sinne des ästhetisch geschmackvoll durchgebildeten Typenprodukts. Das vergangene Pathos im frühen Diskurs um Maschinenästhetik und die »Geistigkeit der Form« scheint nun in die praktische »Gute Form« selbst eingewandert zu sein. In einer spezifischen Aufladung ist sie bei Wagenfeld zum stofflichen Träger einer ethischen Haltung geronnen und zugleich nüchtern den Bedingungen ihrer industriellen Entstehung und der Realisierung des neuen Massenbedarfs angepasst.

Schönheit, so heißt es bei Wagenfeld, resultiert aus dem Gebrauch, sie entsteht mit den durch adäquate Formen evozierten Gesten und Haltungen des »Brauchers«. Ästhetik ist kein applizierbares Element. Sie liegt vielmehr im Wesen der Dinge, in deren Verhältnis zur von Bedürfnissen getragenen Umwelt begründet. Ästhetische Fragen entfernen sich bei Wagenfeld

zunehmend auch von ihren in den 1920er Jahren konstruktivistisch erarbeiteten Prinzipien.

»In der Metallwerkstatt des Bauhauses«, resümiert er 1938, »war meine letzte Arbeit ein Service aus zylindrischen Formen mit Henkeln daran, die Straßenbahngriffen ähnlich sahen. Nach theoretischen Überlegungen waren die Deckel versetzt und die Ausgüsse starr dem Ganzen angepaßt. Als das Service fertig war, wußte ich, daß nichts Richtiges daran war als höchstens eine Verwirklichung theoretischer Absichten« (Wagenfeld 1990: 31).

Diese Aussage kennzeichnet seine Distanz gegenüber stilistisch herausgetriebenen Formalismen. Die Ästhetik der Waren ist für Wagenfeld eine Ästhetik des Nutzungszusammenhangs. Er favorisiert das Unsichtbare der Zweck-Form in den durch sie erst realisierbaren Ritualen des modernen Lebens. Ja, der Zweck ist überhaupt nicht formal konstituierbar, sondern kommt unmittelbar vom Gebrauch her; denn

»der Zweck häuslicher Dinge [ist] durch das Brauchen gegeben [...] womit sie zuerst und wesentlich von uns empfunden werden, ehe wir sie bedenken, (und deshalb) müssen die Zweckerfordernisse so gelöst sein und das Zweckhafte so verborgen, daß niemand gleich darauf achtet [...] Denn jedes Gestaltete ist erst dann wahrhaft beglückend, wenn es unseren Sinnen offen zugänglich ist und wir es ohne verständliche Erklärung mit reinem Empfinden in uns aufnehmen können« (ebd.: 27).

Hier wird noch einmal der Versuch unternommen, die Dimension eines aufgeklärten, d.i. ästhetischen Gebrauchs und Handelns aus der unmittelbaren Anschauung der Objekte heraus zu entwickeln. Wagenfeld befindet sich damit theoretisch und praktisch an einer historischen Nahtstelle, die in seiner Zeit gerissen ist. Sein »Braucher«, wie er ihn anspielungsreich (und etwas naiv) nennt, lernt von der Vernunft der Dinge, die im unpräzisen, dienenden Charakter der schnörkellosen Vasen, Gläser, Bestecke, Türgriffe und Beleuchtungskörper usw. verborgen liegt, den richtigen Umgang. In seinen einleitenden Worten zur Textsammlung »Wesen und Gestalt der Dinge um uns« umreißt Wagenfeld die Vorstellung,

»daß die äußere Gestalt stets wie die Hülle um ein Inwendiges ist und anderes nie ausdrückt [...] Darum versuchten wir, den Weg aufzufinden, der zum Wesen der Industriewaren selbst führt [...] wir sind mit unserem Tun nicht von der Kunst ausgegangen, sondern von den Dingen und so eigentlich von den Menschen [...] Uns kam es dabei zuerst auf nichts weiter an, als jeden Gegenstand nach den gegebenen Möglichkeiten, die ihn entstehen ließen, eindeutig und klar für seine Bestimmung zu entwickeln«. (Ebd.: 7)

Umgekehrt liegt den Formen immer eine Idee des Gebrauchs zugrunde, die Wagenfeld in eine Art kulturgeschichtliche Dialektik übersetzt. Über den tieferen Grund dieses Bezugssystems Zweck-Sinn-Form räsoniert er:

»Und hier wird uns deutlich, daß wie das Trinken auch das Brauchen ein bestimmtes Verhalten zu den Dingen aussagt und daß dieses Verhalten niemals mit zwecklichem Tun und zwecklichem Dasein erklärt wird, weil alles wie das Leben selbst ganz anderen Ursprung hat, der Tieferes und mehr bewirkt und weshalb der Zweck immer zugleich etwas Sinngemäßes sein muß. Daraus sehen wir, wie stets erst die Idee vom Gebrauchen die Dinge formte [...] Gefäße entstehen, uns zu dienen. Wir selbst schaffen sie dafür in unseren Fabriken und Werkstätten. So sind ihre Eigenschaften wie alle Eigenschaften der Dinge, die wir hervorbringen, unsere Eigenschaften. Sie folgen darin unseren Zwecken und Sitten, und unser Denken und Empfinden formte sie. Was wir hervorbringen, das ist damit auch immer Teil unseres Lebens. Zu Form und Stoff geworden, ist es unser geistiges Dasein«. (Ebd.: 115f.)

Es nimmt nicht wunder, dass die hier breit zitierte anthropozentrische Sichtweise Wagenfelds seine Beurteilung dessen fundiert, was die Industrie beizutragen hätte. Vom erhöhten Punkt einer Ethik dienender, langlebiger Gebrauchsgegenstände aus blickt Wagenfeld in den 1950er und 60er Jahren zwangsläufig auf den Ungeist einer gespreizten und bereits kurzlebigen Warenkultur. Da er nicht ökonomisch argumentiert, sondern die wirtschaftlichen Kräfte auf dem Schilde des Gebrauchswertes von innen heraus zu reformieren sucht, kann er nur moralisch appellieren. Ihm geht es um die kulturelle Verantwortlichkeit, das Allgemeinwohl und das Volk: »Denken, Verantworten, Planen« (ebd.: 130), bevor ein schlechtes Erzeugnis die Werkshallen verlässt und in den Handel kommt, wo dann »tausend und abertausend davon betroffen [sind], und der Fehler ist nicht mehr aufzuhalten, solange sich noch Käufer dafür finden« (ebd.: 84).

Diese »ideelle Daseinsnotwendigkeit der Dinge« ist in keiner Weise aus dem Wertkreislauf kapitalistischer Warenproduktion abzuleiten, sondern bleibt ein geistig-humanes Konstrukt. Wenn Wagenfeld meint, die Qualitätsidee sei »Bekenntnis zu einem Menschendasein, das sich nie und nimmer in materiellen Bereichen erschöpft, dem alles sichtbare Schaffen geistige Wandlung bedeutet« (ebd.), so wird die Nähe zum Werkbund drei, vier Jahrzehnte zuvor offenkundig, der auch schon das Kulturganze vor Augen und dabei ausgeblendet hatte, wie dieses in die gegebene Wirtschaftsordnung zu implantieren wäre. Wagenfeld begegnet einer Situation gesellschaftlicher Transformation mit dem Begriffsapparat und in einer Geisteshaltung, die im Diskurs um die vom Historismus gereinigte Form der gemäßigten Reformer verankert sind. Beides erweist sich im Laufe der 1950er Jahre als nicht radikal genug – um auch seine eigenen praktischen Leistungen in der bundesdeutschen Haushaltswarenindustrie einzuholen. Für den Hersteller WMF beispielsweise hat Wagenfeld die Betriebswirtschaftlich-

keit seiner gebrauchsethischen Produktphilosophie durchaus unter Beweis stellen können (Manske 1997).

Insofern existiert eine eigentümliche Spannung zwischen der eigenständigen Moral und einer Anpasstheit der Dinge an die expansive ökonomische Entwicklung. Wagenfeld bearbeitet die Ästhetik singulärer Gegenstandswelten, die es auf »hohen systemischen Wiedererkennungswert« (Burschel 1997: 15) anlegen. Dieser Funktionalismus wird nicht mehr sozialprogrammatisch – und politisch allenfalls halbherzig: über die Protegierung der »Guten Form« durch den Rat für Formgebung – geleitet. Er scheitert auch nicht an einer Bruchstelle ideologischer Überwölbung. Wagenfelds nach seiner Gradwanderung in der Glasindustrie zwischen 1935 und 1942 (Scheiffele 1994) unternommener zweiter Versuch der Humanisierung des Gebrauchsgutes in der Manier einer gemäßigten Ästhetisierung von Industrialismus und Massengeschmack fängt den vollen Wind quasi ideologiefreier Ökonomisierung.

IV. DISKURS NEBEN DER FORM: DIE HfG ULM

Gelten nicht ganz ähnliche Voraussetzungen für eine zweite Bastion der »Guten Form« in den 1950er und 60er Jahren, für die 1955 offiziell eröffnete Hochschule für Gestaltung Ulm (Spitz 2002)? Die Antwort könnte lauten: ja und nein. Ja, weil diese in der Bauhaus-Folge initiierte Schule »durch betonte Schlichtheit und radikale Reduktion« (Koetzle 1998: 192) ihrer Objekte sich von dem bunten Warensortiment abzugrenzen sucht. Und weil sie eine kritische und reflektierte Ökonomie des Gestaltungsprozesses, des Materials und des Umgangs mit den Dingen in Gang gesetzt hat. Nein, sie begegnet der massenkulturellen Transformation auf andere Weise als der Industriekünstler Wagenfeld, weil sie trotz der – mit dem angegliederten »Institut für Produktform« 1958 manifest gewordenen – Industrienähe keine Institution repräsentiert, die den Markt einfach nur bedient, den sie kritisiert. Trotz der »(illusorischen) Annahme, durch neutrale Gestaltung den Mechanismen der Produktdifferenzierung entgegen zu können« (Kellner/Poessnecker 1978: 90), hat die HfG Ulm mehr gewollt, als nur die »vernünftige« Ware und ihren »schönen« Gebrauch einzuhegen. Das System der Dinge, das dort entwickelt worden ist, ist eines der aufgeklärten und notwendigen Reflexion: Immanent über die Diskurse im Rahmen eines technisch-rationalen, verwissenschaftlichten Designprozesses (Methodologie); transzendent durch die ästhetisch reduzierte Symbolik der seriellen und systemintegrierten Gegenstände (Produktsprache), die das Bewusstsein von einer »technischen Kultur« (Tomás Maldonado) hervorrufen soll.

Wolfgang Ruppert (1991: 121) schreibt treffend: An der HfG ist »ernsthaft an den Grundlagen der Gestaltung der industriellen Massenkultur gearbeitet und dem theoretischen Zugriff hohe Priorität zuerkannt« worden; mithin ein »innovativer Versuch«, an dem strukturellen Konflikt der moder-

nen Industriekultur zu intervenieren, nämlich die Qualität des Design nicht am »Kriterium der Verkäuflichkeit«, sondern in seiner »Bedeutung als ›Kulturelement« zu messen. »Es gilt immer noch: Wer die Welt der industriellen Massenkultur nicht nur erdulden will, muss sie gestalten. Es reicht nicht, nur einzelne Objekte zu betrachten, vielmehr muss ein Neuanfang von den Kontexten des kulturellen und sozialen Handelns ausgehen, in denen die Dinge genutzt und angeeignet werden.« (ebd.: 135)

Es soll betont werden, dass das »Ulmer Modell« des auf Technik und Wissenschaft gestützten Design (Aicher 1975) komplex genug und von einer gesellschaftlich begründeten Aktualität gewesen ist, die zumindest im geführten Diskurs Widersprüche nicht ausblendet, sondern intellektuell bearbeitet. Die HfG hat theoretisch-praktische Standards definiert, an denen das systemische Design in einer technologisch expansiven Gesellschaft nicht mehr vorbei kommt, bzw. die von dort aus stetig fortzuentwickeln sind. Die Ulmer versuchen sich an einer erneuten grundlegenden Synchronisierung des Ästhetikdiskurses mit dem technologischen Fortschritt in der Industrie- und Arbeitswelt, dessen Elemente auf die methodischen Grundlagen der industriellen Formgebung massiv einwirken. Es treten Semiotiker, Kybernetiker, Mathematiker und Informatiker auf den Plan, die den rationalen Designdiskurs mit Bezug auf die radikalen Wandlungen in der Fabrikation entwickeln (Bonsiepe 1967: 9-23). Dies geschieht auf einer abstrakteren Ebene als die der geschaffenen technik-sozialen Kontexte des Bauhaus unter Gropius. Ulm trifft auf eine Gesellschaft mit organisatorisch weitgehend durchgesetzter Massenproduktion, Automatisierung und Kybernetisierung der fabrikatorischen Abläufe. Zudem scheint die rechnergestützte, mikroelektronische Strukturinnovation im Entwurfs- und Produktionsprozess bereits auf (Bonsiepe 2009: 192). Diese revolutionären Wandlungen in der Produktkultur bilden sich aber noch nicht in den ökonomischen und kulturellen Sektoren der Gesellschaft ab.

Der Designdiskurs entfaltet sich hier mitten im richtungsoffenen technischen Umbruch der Industriemoderne, weswegen seine Utopien auch nirgends anders festmachen können als an den Technologien selbst. D.h., sie finden keine lebensweltlichen Bezugspunkte. Der Vorwurf trifft die Ulmer Strategen von daher leicht, sie hätten erheblich zu einer domestizierten industriellen Gebraucherhaltung beigetragen (Selle 2007: 248). Es ist jedoch um die gesellschaftlich neue Positionierung des Design gegangen, darum, die alte »Kunst und Technik«-Debatte, den Gedanken an eine große werk-künstlerische Einheit, an ihren historischen Ort zu verweisen. In der rationalistischen (Selbst-)Überforderung des Ulmer Diskurses liegt ein Kern von Wahrheit, wie sich pathetisch sagen ließe, eine Entsprechung der Bloch'schen »Gleichzeitigkeit«.

Die Qualität der technisch-industriellen Kultur liegt nun in ihrer Diskursfähigkeit, allerdings verbunden mit den Gefahren einer Operationalisierung des Entwurfsprozesses in zwei Richtungen, nämlich zur Theorie und zur Praxis hin. Man ist zeitweise einem »Methodenoptimismus« verfal-

len, der glaubt, »das sich die Resultate [...] von selbst ergeben, sobald die Daten zur Programmierung eines Problems vorlägen«, wie Otl Aicher anmerkt (zit. in Korrek 1989: 303). Mit anderen Worten ist die HfG Ulm der Gefahr erlegen, eine Diskursverklärung zu betreiben, die zuviel von ihrer Bezugsumgebung (Technisierung der Produktion etc.) aufnimmt und dabei außer Acht lässt, dass der Output einer Theorie bzw. Methodologie nicht deckungsgleich sein darf mit ihren praktischen Ausgangspunkten. Der technik-soziale Anspruch dieses Laboratoriums vernachlässigt, vergleichbar dem technoiden Gestaltungsgestus des späten Bauhaus, die nötigen Ambivalenzen in der gestalteten Lebenswelt, die ihre emanzipativen Potentiale erst im Ausführen und selbstbestimmten Handeln erschließen kann. In dieser Hinsicht verhält sich der avantgardistische Diskurs der 1950er Jahre noch eindimensionaler, denn er hat die offenkundig gewordenen Konfliktlinien der 1920er Jahre nur auf der Seite der kunstgewerbe-reformerischen Programmatik erkannt und bearbeitet, nicht aber in Bezug auf die sich dynamisch wandelnden kulturellen Alltagswelten.

V. RESÜMEE

Vielleicht kann man so weit gehen, von einer Re-Autonomisierung der Kultur in der Perspektive der 1950er-Jahre-Avantgarde zu sprechen. Das ist mit Diskursverklärung gemeint: Bei aller methodologischen Reflexivität, wie gesehen, fällt der gestalterische Avantgardebegriff seinerseits zurück auf eine spezifische Emanzipation von der Massenkultur. Das widersprüchliche Bild der Zeit von der verkitschten Gebrauchskultur im Nierentisch-Look und den gereinigten Funktionalismusmetaphern à la Ulm zeigt, dass die Avantgarden ihre historische Chance und Aufgabe versäumt haben, avancierte Gestaltung mit dem Symbolhunger einer zunehmend diversifizierten Gesellschaft zu versöhnen. Statt aus dieser Haltung heraus die emanzipativen Potentiale des Konsums abzublenden, wäre es besser darum gegangen diese freizulegen und ihnen gestalterische, kommunikative, kompetente und identitätsstiftende Aspekte zur Seite zu stellen.

Die HfG Ulm wie auch das prämierte Officialdesign der »Guten Form« koppeln sich von der sozialen Phantasie moderner Nutzerprofile und -sehnsüchte ab. Deren vielseitig konstituierte Handlungsroutinen finden keinen Widerhall in einer re-autonomisierten Design-Askese, die heute noch von einer verbrämten und apologetischen Funktionalismus-Inszenierung im Stile des Manufactum-Vertriebs (Manufactum 2010) betrieben wird. So wäre ein Vorwurf an die sich selbst sozial auffassende Gestaltungsphilosophie in der Zeit zu formulieren: Sie ist in ihrem technisch-ökonomischen Bedingungszusammenhang restlos aufgegangen. Der Diskurs widersetzt sich hier der durch universelle Warenförmigkeit und (symbolischen) Konsumismus indizierten Massenkultur.

Im Brennglas der an dieser Stelle behandelten Bruchlinien zeichnen sich also fundamentale Verschiebungen im gesellschaftlichen Außen- wie auch im Binnenvverständnis von Gestaltung ab. Deren soziale Dimension hatte ihren Orientierungspunkt in der technischen Ästhetik der industriellen Moderne der 1920er Jahre gefunden: in einem allgemeinverbindlichen, gesellschaftsadäquaten Leitbild, welches über die Akzeptanz von Massenkultur kreiert werden konnte. Der Diskurs und die Produkte jener Zeit haben in dieser Hinsicht einen Standard gesetzt, der bis heute designgeschichtlich affirmativ (neo-funktionalistische Tendenzen) bis polemisch (postmodern-rhetorische Tendenzen) durchexerziert wird und daher für alle Seiten als Bezugsquelle unvermeidlich erscheint.

Tatsächlich misst sich der Avantgardeanspruch im Design seit den sozialen Utopien der 1920er Jahre jedoch an der Fähigkeit, dem Bedingungs- zusammenhang von industrieller Gestaltung in der warenkulturellen Massen- gesellschaft ästhetisch gewachsen zu sein. D.h., die Diskursivität und damit auch die Repräsentanz von Design gewinnt ihre Stärke erst von diesem Punkt einer dadurch ermöglichten ästhetischen Transzendenz aus. Wie gesehen, implantiert die HfG Ulm noch alle auf dem unausweichlichen Zusammenhang beruhenden Antinomien der ökonomisierten und technolo- gisierten Gesellschaft in ihren Diskurs. Damit verfügen wir über ein zwar problematisches, aber eben auch anschlussfähiges, interpretierbares und zukunftsweisendes (Bonsiepe 2009) Repräsentationsmodell von Design.

LITERATUR

- Aicher, Otl (1975): »Die Hochschule für Gestaltung. Neun Stufen ihrer Entwicklung«, in: *archithese* 15, S. 12-16.
- Bloch, Ernst (1985): *Erbschaft dieser Zeit, Werkausgabe Bd. 4*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Bonsiepe, Gui (1967): »Arabesken der Rationalität. Anmerkungen zur Methodologie des Design«, in: *ulm 19/20. Zeitschrift der Hochschule für Gestaltung*, S. 9-23.
- Bonsiepe, Gui (2009): »Militanter Rationalismus in einem Labor kultureller Innovation«, in: Ders.: *Entwurfskultur und Gesellschaft. Gestaltung zwischen Zentrum und Peripherie*, Basel [u.a.]: Birkhäuser, S. 179-198.
- Buchanan, Richard (1989): »Declaration by Design: Rhetoric, Argument, and Demonstration in Design Practice«, in: Margolin, Victor (Hg.): *Design Discourse. History Theory Criticism*, Chicago und London: The University of Chicago Press, S. 91-109.
- Burckhardt, Lucius (1995): »Design ist unsichtbar«, in: Ders.: *Design = unsichtbar*, hg. anlässlich der Auszeichnung mit dem Bundespreis Förderer des Design 1995 von Hans Höger für den Rat für Formgebung, Ostfildern: Cantz Verlag, S. 14-24.
- Bürger, Peter (1974): *Theorie der Avantgarde*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.

- Burschel, Carlo (1997): »Wagenfeld und sein Konzept der Produktwerbung für die WMF«, in: Ders./Manske, Beate (Hg.): *Zeitgemäß und zeitbeständig. Industrieformen von Wilhelm Wagenfeld*, Bremen: Hauschild Verlag, S. 12-21.
- Collins, Michael/Papadakis, Andreas (1989): *Post-Modern Design*, London: Academy Editions.
- Dröge, Franz/Müller, Michael (1995): *Die Macht der Schönheit. Avantgarde und Faschismus oder die Geburt der Massenkultur*, Hamburg: Europäische Verlagsanstalt.
- Friemert, Chup (1975): »Der ›Deutsche Werkbund‹ als Agentur der Warenästhetik in der Aufstiegsphase des deutschen Imperialismus«, in: Haug, Wolfgang Fritz (Hg.): *Warenästhetik. Beiträge zur Diskussion, Weiterentwicklung und Vermittlung ihrer Kritik*, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 177-230.
- Harvey, David (1990): *The Condition of Postmodernity. An Enquiry into the Origins of Cultural Change*, Cambridge und Oxford: Blackwell Publishers.
- Hauffe, Thomas (1994): *Fantasie und Härte. Das ›Neue Deutsche Design‹ der achtziger Jahre. Reihe Werkbund-Archiv Bd. 25*, Gießen: Anabas-Verlag.
- Häußermann, Hartmut/Siebel, Walter (1996): *Soziologie des Wohnens. Eine Einführung in Wandel und Ausdifferenzierung des Wohnens*, Weinheim und München: Juventa Verlag.
- Kaelble, Hartmut (1997): »Europäische Besonderheiten des Massenkonsums 1950-1990«, in: Siegrist, Hannes/Kaelble, Hartmut/Kocka, Jürgen (Hg.): *Europäische Konsumgeschichte. Zur Gesellschafts- und Kulturgeschichte des Konsums (18. bis 20. Jahrhundert)*, Frankfurt/Main und New York: Campus, S. 169-223.
- Kellner, Hansfried/Heuberger, Frank (1988): »Zur Rationalität der ›Postmoderne‹ und ihrer Träger«, in: Soeffner/Hans-Georg (Hg.): *Kultur und Alltag*, Göttingen: Verlag Otto Schwartz & Co.
- Kellner, Petra/Poessnecker, Holger (1978): »Produktgestaltung an der HfG Ulm. Versuch einer Dokumentation und Einschätzung«, in: *Designtheorie. Beiträge zur Entwicklung von Theorie und Praxis des Industrial Design*, Hanau.
- Koetzle, Michael (1998): »Die Moral der Dinge, das Ulmer Lehrstück-Design«, in: Ders./Sembach, Klaus-Jürgen/Schölzel, Klaus (Hg.): *Die fünfziger Jahre. Heimat Glaube Glanz. Der Stil eines Jahrzehnts*, München: Callway, S. 186-197.
- Korrek, Norbert (1989): »Die Hochschule für Gestaltung Ulm«, in: Amt für industrielle Formgestaltung (Hg.): *Das Schicksal der Dinge. Beiträge zur Designgeschichte*, Dresden: Verlag der Kunst, S. 295-308.
- Lethen, Helmut (1987): »Lob der Kälte. Ein Motiv der historischen Avantgarde«, in: Kamper, Dietmar/Reijen, Willem van (Hg.): *Die unvollende-*

- te Vernunft: *Moderne versus Postmoderne*, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 282-324.
- Manske, Beate (1995): »Biografie Wilhelm Wagenfeld«, in: Wilhelm Wagenfeld Stiftung (Hg.): *Wilhelm Wagenfeld: gestern, heute, morgen. Lebenskultur im Alltag*, Bremen: Hauschild Verlag, S. 10-37.
- Manske, Beate (1997): »Fünfzehn Jahre waren nicht vergeblich«. Wilhelm Wagenfelds Mitarbeit in der WMF«, in: Burschel, Carlo /Dies. (Hg.): *Zeitgemäß und zeitbeständig. Industrieformen von Wilhelm Wagenfeld*, Bremen: Hauschild Verlag, S. 36-47.
- Manufactum (2010): *Warenkatalog Nr. 23*, Waltorp.
- Meurer, Bernd/Vinçon, Hartmut (1983): *Industrielle Ästhetik. Zur Geschichte und Theorie der Gestaltung*. Reihe Werkbund-Archiv, Bd. 9, Gießen: Anabas-Verlag.
- Muthesius, Hermann (1987): »Die Werkbund-Arbeit der Zukunft« (1914), in: Neue Sammlung (Hg.): *Zwischen Kunst und Industrie. Der Deutsche Werkbund*, Stuttgart: Deutsche Verlags-Anstalt, S. 85-97.
- Rummel, Ralf (2006): »Die verzerrte Siemens-Moderne. Design im Spiegel von Werbe- und Propagandastrategien der NS-Zeit«, in: Design Zentrum München (Hg.): *Siemens Industrial Design. 100 Jahre Kontinuität im Wandel*. Mit Beiträgen von Christoph Hoesch/Julius Lengert/Ralf Rummel, Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, S. 92-141.
- Ruppert, Wolfgang (1991): »Ulm ist tot. Es lebe Ulm!«, in: Michel, Karl Markus/Spengler, Tilman (Hg.): *Kursbuch Alles Design 106*, Berlin: Rowohlt, S. 119-138.
- Scheiffele, Walter (1994): *Wilhelm Wagenfeld und die moderne Glasindustrie*, Stuttgart: Verlag Gerd Hatje.
- Schildt, Axel (1997): »Freizeit, Konsum und Häuslichkeit in der ›Wiederaufbau-Gesellschaft. Zur Modernisierung von Lebensstilen in der Bundesrepublik Deutschland in den 1950er Jahren«, in: Siegrist, Hannes/Kaelble, Hartmut/Kocka, Jürgen (Hg.): *Europäische Konsumgeschichte. Zur Gesellschafts- und Kulturgeschichte des Konsums (18. bis 20. Jahrhundert)*, Frankfurt/Main und New York: Campus, S. 327-348.
- Schulze, Gerhard (1996): *Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart*, Frankfurt/Main und New York.: Campus.
- Selle, Gert (2007): *Geschichte des Design in Deutschland*, Frankfurt/Main und New York: Campus.
- Semper, Gottfried (1966): »Wissenschaft, Industrie und Kunst. Vorschläge zur Anregung nationalen Kunstgefühls« (1851), Wiederabdruck in: Winger, Hans M. (Hg.): *Neue Bauhausbücher. Neue Folge der von Walter Gropius und Laszlo Moholy-Nagy begründeten ›Bauhausbücher‹*, Mainz und Berlin: Kupferberg, S. 27-71.
- Spitz, René (2002): *hfg ulm. der blick hinter den vordergrund*, Stuttgart und London: Edition Axel Menges.
- Ullrich, Wolfgang (2006): *Habenwollen. Wie funktioniert die Konsumkultur?*, Frankfurt/Main: S. Fischer.

- Wagenfeld, Wilhelm (1990): *Wesen und Gestalt der Dinge um uns*, Worpswede: Worpsweder Verlag.
- Walker, John A. (1992): *Designgeschichte. Perspektiven einer wissenschaftlichen Disziplin*, München: Scaneg.
- Wellmer, Albrecht (1985): »Kunst und industrielle Produktion. Zur Dialektik von Moderne und Postmoderne.«, in: Ders. (Hg.): *Zur Dialektik von Moderne und Postmoderne. Vernunftkritik nach Adorno*, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 115-134.
- Wick, Rainer (2007): »Der frühe Werkbund als ›Volkserzieher‹«, in: Nerdinger, Winfried (Hg.): *100 Jahre Deutscher Werkbund 1907/2007*, München [u.a.]: Prestel, S. 51-55.
- Wolbert, Klaus (2004): »Alles Design – oder was?«, in: Ders./Buchholz, Kai (Hg.): *Im Designerpark. Leben in künstlichen Welten*, Darmstadt: Häuser.media Verlag und Institut Mathildenhöhe, S. 16-27.

Elemente einer sozialgeschichtlich orientierten Kulturgeschichte des Designs

BEAT SCHNEIDER

I. PROLEGOMENA

Das Design eines Produkts besteht in der besonderen Anordnung von Materialien zu bestimmten menschlichen Zwecken, die nicht von der Natur determiniert sind. Sobald sie in den zwischenmenschlichen Austausch kommen, beginnen die Produkte Bedeutungen und Werte zu vermitteln. Design ist ein kulturelles Phänomen, das seit der altsteinzeitlichen Kultur des Homo sapiens bekannt ist. Nun werden ja seit jeher nicht nur Gegenstände gestaltet, sondern auch Handlungsprozesse. Deshalb könnte man – auf abstrakter Ebene bleibend – einen weiteren Definitionsversuch wagen: »Design ist die planvoll-kreative Visualisierung von Handlungsprozessen und Botschaften von verschiedenen gesellschaftlichen AkteurInnen und die planvoll-kreative Gestaltung der verschiedenen Funktionen von Gebrauchsgegenständen und ihre Ausrichtung auf die Bedürfnisse der BenutzerInnen oder auf die Wirkung bei den RezipientInnen.« (Schneider 2009: 197)

Aufgrund dieser engen Verflechtung mit den sozialen Formationen und Handlungsformen hat das Design in allen historischen Epochen immer ganz spezifische Ausprägungen erhalten. Dabei ist davon auszugehen, dass Design etwas mit Ökonomie zu tun hat und dass die ökonomischen Bedingungen das jeweils zeitgenössische Design prägen. Daher – so die These – muss eine authentische Kulturgeschichte des Designs an der ökonomischen Wahrheit des jeweiligen Designs ansetzen.

Eingrenzung des Gegenstands I: Design als Phänomen der industriell-technischen Revolution in Europa

In der westlichen Welt hat nach der industriell-technischen Revolution und mit der Durchsetzung des Kapitals als gesellschaftlichem Verhältnis und damit auch mit der Umwandlung der Gebrauchsgegenstände in Waren das

Design sowohl in qualitativer auch als in quantitativer Hinsicht eine neue Dimension erhalten.

Das Design im engeren Sinne, d.h. die ästhetische Gestaltung der Waren und der gesellschaftlichen Kommunikation, ist eine Hervorbringung der abendländischen industriellen Gesellschaft der Neuzeit. Denn die kapitalistische Produktionsform, die auf einer strikten Arbeitsteilung und einem anonymen Markt beruht, trennte erstens die Gestaltung der Gegenstände (Kopfarbeit) von ihrer Fertigung (Maschinenarbeit) und löste zweitens den Tauschwert der Produkte von ihrem eigentlichen Gebrauchswert ab. Hier, in der industriellen Arbeitsteilung und dem schier unendlichen Universum der Waren, begann die moderne Entwurfstätigkeit, begann das moderne industrielle Design.

Neben der Konsumtion nahm in der industriellen Gesellschaft auch der Bedarf an Kommunikation sprunghaft zu. Das Buch wurde von den neuen Mitteln der visuellen Kommunikation abgelöst. Die Gebrauchsgrafik (Reklamegrafik, Innovation von Schrifttypen, Verarbeitung von Fotografien) wurde eine neue, wachsende, gestalterische Branche. Im 19. Jahrhundert begann zudem der nationale und internationale Wettbewerb um konkurrenzfähige Konsum- und Investitionsgüter. Gewerbliche Ausbildungsstätten entstanden und internationale, nationale und regionale Gewerbeausstellungen und -museen wurden organisiert und eingerichtet.

Die Produkt- und die Kommunikationsgestaltung wurden mit andern Worten zu einem gesellschaftlich bewusst wahrgenommenen Faktor. Von nicht unerheblicher Bedeutung ist in diesem Zusammenhang, dass sich das Kunst- und Designfeld zu diesem Zeitpunkt noch nicht so stark ausdifferenziert hatte, wie es heute der Fall ist. Die meisten »Entwurfszeichner«, »Mustermacher« oder »Modelleure« und »Dessinateure« (die männliche Form ist bewusst gewählt) kamen aus Kunstschulen und Kunstakademien, so dass die Gestaltungstheorien und -ideale, die im Zuge der Professionalisierung des Designberufs formuliert wurden, ganz entscheidend von den künstlerischen Werten geprägt wurden.

Eingrenzung des Gegenstands II: Design als ein Mittel der Tauschwertsteigerung

Nachdem durch die Mechanisierung der Produktion die Grundlage für die moderne Entwurfstätigkeit einmal gelegt worden war, gab es in der technologischen Entwicklung immer wieder Innovationsphasen und neue Leittechnologien, welche eine der Triebfedern für eine schubartige Entfaltung des Designs waren. Eine solche Phase war etwa die Mechanisierung des Maschinenbaus Ende des 19. Jahrhunderts, eine andere die Digitalisierung der Maschinen und der Produktion Ende des 20. Jahrhunderts. Allerdings sagen diese technologischen Revolutionen für sich genommen noch zu wenig über die Entwicklungslogik des modernen Designs aus.

Aber auch umgekehrt, wenn die Designobjekte ganz unabhängig von dem Kontext ihrer Produktions- und Rezeptionsgeschichte betrachtet werden, »erliegen [sie] rasch der ästhetischen Mystifikation« (Selle 1990: 8) und beginnen ein Eigenleben zu entwickeln. Dazu tragen auch die Designer/-innen selbst bei, die in ihrer oft starken Objektbezogenheit dazu neigen, nur das kreative Spiel mit Farben, Formen und Materialien im Auge zu haben und die übergeordneten Zusammenhänge, den Kontext, zu vernachlässigen.

Jenseits eines technologischen Determinismus einerseits und einem heillosen Ästhetizismus andererseits muss also eine Kulturgeschichte des Designs das gesellschaftliche und kulturelle Spannungsfeld aufzeigen, in dem Design entsteht. Sie muss davon ausgehen, dass die Formen der Produkte die Produktions- und Lebensformen unmittelbar widerspiegeln und somit der gesellschaftlichen Praxis gleichsam eine Gestalt geben. Design ist mit anderen Worten eine materielle Arbeit, die auf der Grundlage eines Produktionsstandards, den eine Gesellschaft erreicht hat, Techniken und Technologien entwickelt und an eine Arbeitsorganisation gebunden ist. Design reproduziert und interpretiert somit als eine Modifikation des gesellschaftlichen Bewusstseins die soziale Wirklichkeit (Schneider 1991: 306 ff.). Daraus folgt, dass die Gesetzmäßigkeiten des Designs als Form der gesellschaftlichen Praxis und als Form des gesellschaftlichen Bewusstseins, als Bestandteil einer bestimmten Kultur und als Kampffeld antagonistischer Klasseninteressen zu verstehen sind. Design ist also nicht allein der Sphäre des Schönen und Ästhetischen zuzuordnen, sondern hat ganz unmittelbar mit gesellschaftlichen Herrschaftsverhältnissen und Subordination zu tun.

Verhält es sich mit dem Design so wie mit der Kunst? »Kunst spiegelt gesellschaftliche Vorgänge anders – unabhängiger und subjektiver als Design, das sie zwanghaft unmittelbar vollziehen muss. Design ist eher Werkzeug zur Produktion gesellschaftlicher Realität als Kunst.« (Selle 1973: 8) Deshalb kann eine Geschichte des Designs nicht wie eine Kunstgeschichte geschrieben werden.

Die Differenz zur Kunst bedeutet nun aber nicht, dass nicht auch das Design immer wieder gegen die ökonomischen Zwänge, in dem es steht, ästhetische Ideale und Theorien der »guten Gestaltung« formuliert und immer wieder die »künstlerische Autonomie« innerhalb der gesellschaftlichen Praxis zu behaupten versucht. Eine sozialgeschichtlich orientierte Kulturgeschichte muss untersuchen, welche Funktion diesen Designtheorien und Selbstexplikationen der Designer/-innen zukommt.

Was aber liegt nun der Entwicklung des modernen Designs zugrunde und welches Interesse steckt dahinter? Wie bereits oben angedeutet, liegt die Triebfeder des industriellen Designs, der Gestaltung von seriengefertigten und deshalb standardisierten Industrieprodukten, im kapitalistischen Prinzip des Wirtschaftens. Vielleicht ist nicht überflüssig, dies hier kurz zu rekapitulieren: Die Kapitalgeber sind daran interessiert, möglichst viele Waren auf den Markt zu bringen und zu verkaufen, um eine möglichst hohe Rendite zu

erzielen. Doch dazu müssen sie ihre Konkurrenten aus dem Markt verdrängen, indem z.B. die Produktionskosten unter das Niveau der Konkurrenz gedrückt werden. Wie ist das möglich? Der auf dem Markt realisierte Erlös, der Gewinn, wird nicht ausgegeben, sondern zum guten Teil wieder in die Produktion investiert. Mit dem zusätzlichen Kapital können kosten- und zeitsparende Produktionsmittel entwickelt und eingesetzt werden, womit die eigene Position im Verdrängungswettbewerb kurzfristig verbessert wird. So kommen immer mehr und immer neue Waren auf den Markt. Es liegt in der Logik der kapitalistischen Produktionsweise (im Gegensatz etwa zur mittelalterlichen feudalistischen oder zur so genannten asiatischen Produktionsweise), aus sämtlichen Gebrauchsgütern und aus allen erdenklichen Dingen Waren zu machen, mit denen zusätzlicher Profit realisiert werden kann. Das Kapital ist also nicht primär an der Art der Güter, an deren Gebrauchswert, sondern vor allem an deren Tauschwert interessiert. Ohne permanentes Wachstum, ohne ständige Vergrößerung des Tauschvolumens kann die Profitrate nicht gesteigert werden und ist das investierte Kapital nicht gewinnbringend angelegt. Die Massenproduktion, also die Serienfertigung von standardisierten und günstigen Produkten, gehört zum Wesen des Kapitals. Sie ist der Grund für die Entstehung der sogenannten Massenkultur.

Um die Konsumenten/-innen dazu zu bringen, immer neue Gebrauchsgüter in Warenform zu kaufen, müssen die Güter nicht einfach nur einen Zweck erfüllen, sondern – gelöst vom Gebrauchswert – verlockend und attraktiv gestaltet werden, um sich von den potentiell gleichwertigen Konkurrenzprodukten positiv zu unterscheiden. Die am Verkauf orientierte Industrie hat deshalb sehr rasch die großen Möglichkeiten erkannt, welche die Gestaltung für eine wirksame Verkaufs- und Tauschwertsteigerung bieten kann. Durch immer erneuerte Gestaltung der äußeren Form erhalten die Industrieprodukte wirksame Anreize zum Kauf, ohne dass damit zugleich eine Verbesserung des Gebrauchswertes verbunden wäre. Hier liegt der Ursprung der Expansion des Produktdesigns, eines Großteils des Grafikdesigns und des im 20. Jahrhundert entwickelten Corporate Designs. Im Gestaltungsprozess »revolutionieren« die Designer/-innen die Produkte als Ganzes oder an ihrer Oberfläche immer wieder neu, sie versehen diese mit der immer gleichen konservativen Botschaft: Kauf mich!

Modernes Design heißt also zuerst einmal Integration der Ästhetik in die Herstellung und den Vertrieb von Waren und Dienstleistungen zwecks Verkaufsförderung. Es dient der Behauptung gegenüber konkurrierenden Angeboten und der Verwertung von Kapital. Design ist somit ein Ergebnis des ökonomischen Zwangs zur ständigen Revolutionierung der Warenwelt und zur standardisierten Massenproduktion. Der ständige Formwandel ist in den kapitalbasierten Gesellschaften und Kulturen ein unverzichtbares Bedürfnis und der ewige Zwang zum Neuen ein kulturelles Grundmuster geworden, das sämtlichen Lebensbereichen seinen Stempel aufdrückt.

Überlappung des Gegenstands durch die Kalokagathie

Wie schon erwähnt, hat das moderne Design in allen seinen Dekaden trotz des ökonomischen Zwangs aber immer wieder »autonome« ästhetische Theorien und Ideale hervorgebracht, die das gestalterische Tun begleiten und in einem gewissen Maß auch die Praxis prägen. In einer auffälligen Konstanz haben diese Theorien und Ideale ihren Nährboden in der abendländischen Kalokagathie. Kalokagathie (kalos kai agathos (grch.) = schön und gut; wörtlich also: die »Schön- und Gutheit«) meint die erstmals von den antiken Griechen formulierte Verbindung von erzieherischem und ästhetischem Ideal. Darin wird postuliert, dass das Schöne – gemeint ist die Abbildung des Göttlichen im menschlichen Tun und Körper – immer auch moralisch gut sei und deshalb pädagogisch-politischen Vorbildcharakter habe. Es ist nicht übertrieben zu sagen, dass die gesamte abendländische Ästhetik von der Antike über das Mittelalter, die Renaissance und den Klassizismus bis in die Moderne ihren Ausgangspunkt in der Kalokagathie hat.

Öffnung des Gegenstandes

Zu einer authentischen Kulturgeschichte des Designs gehört nicht nur ihre kritische Fundierung in der Ökonomie sondern auch die Offenheit ihres Gegenstandes. Diese hat methodologische und inhaltliche Gründe. Die historisch-materialistische Methode sollte den Designprozess meines Erachtens nicht als einen ökonomistischen Einwegprozess wiedergeben. Designobjekte sind zwar immer Formen und Reflexionen gesellschaftlicher Praxis. Die gestalterischen Resultate sind aber nicht einfach nur eine simple Widerspiegelung der ökonomischen und gesellschaftlichen Basis; die Entwurfspraxis kann durchaus eine gewisse Eigendynamik oder Selbständigkeit erlangen, die allerdings nach einer bestimmten Zeit wieder von der wirtschaftlichen Realität eingeholt wird.

Die inhaltlichen Gründe für die Offenheit liegen in der bisherigen Lückenhaftigkeit der Designgeschichte: Die Kanonbildung, also die Entscheidung darüber, welche Designobjekte und welche Designer/-innen in die Geschichtsschreibung aufgenommen werden, ist nicht transparent und mangels einer wissenschaftlichen »Community« der Willkür und dem Zufall ausgesetzt. In den Designgeschichten fehlt durchweg das »negative Design«, das im Dienst gesellschaftlich negativer Zwecke steht: das quantitativ immense Design der Tötungsinstrumente der weltweiten Waffenindustrie, der Folter-, Überwachungs- und Unterdrückungsinstrumente, das Design aller gefährlichen Erzeugnisse. Die Designgeschichte übergeht zudem das Design in der sogenannten Dritten Welt. In ihrer Beschränkung auf die Welt der mehr oder weniger wohlhabenden Schichten der kapitalistischen Industrieländer kümmert sie sich nicht um die Gestaltung der Produkt- und Kommunikationswelt der »Peripherie«. Auch die Genderfrage wird von der bisherigen Designgeschichte weitgehend ausgeklammert. Sie erklärt bei-

spielsweise nicht, wieso die Designerinnen in der Vergangenheit nur eine marginale Rolle gespielt haben und auch in der Geschichte der jüngeren Vergangenheit, obwohl eine steigende Anzahl von Frauen in den diversen Designgruppen und Wettbewerben eine Rolle spielen, nicht berücksichtigt werden. Ähnlich wie das Feld der Kunst ist also auch das Autoredesign offensichtlich ein männlich geprägtes System. Eine große Lücke klappt außerdem in der Untersuchung und historischen Aufarbeitung der Wirkung von Designobjekten auf die Benutzer/-innen, bzw. auf die soziale Wirklichkeit. Dazu müsste z.B. die Wirkung des Designs auf das Konsumverhalten analysiert und die sozialen Identifikationsmuster, welche Designobjekte den Benutzer/-innen verschaffen, untersucht werden.

II. GESCHICHTLICHE DESIGNDEKADEN

Angesichts des zur Verfügung stehenden Platzes ist in diesem Kapitel nicht eine Kulturgeschichte des Designs, auch nicht eine geraffte, zu erwarten. Also keine Wiedergabe von Designbewegungen und von deren signifikanten Designobjekten, geschweige denn ein weiterer Bildband; auch keine gesammelten Monografien von Designern und Designerinnen. Die Kenntnis darüber muss hier vorausgesetzt werden. Es geht vielmehr darum, anhand der wichtigsten Bewegungen des modernen Designs seit der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts deren gesellschaftlichen Praxisbezug aufzuzeigen und ihre Reflexionen kritisch zu beleuchten. Damit ist der Grund gelegt für eine eingehende sozialgeschichtlich orientierte Kulturgeschichte des Designs. Auf fotografische Wiedergabe von Designobjekten kann getrost verzichtet werden.¹

Künstlerische Industriekritik von Arts&Crafts bis Jugendstil

Die Industrialisierung brachte den europäischen Metropolen neben der Entfesselung der Produktivkräfte bekanntlich auch viel Elend. Zur Hässlichkeit des sozialen Elends, der Elendsviertel der Städte und Fabriken und der wachsenden Umweltverschmutzung kam noch – in den Augen der Zeitgenossen – die Minderwertigkeit der qualitativ oft schlechten und unpraktischen Gebrauchs- und Einrichtungsgegenstände aus der Massenproduktion dazu. Die Produktqualität hatte gegenüber der früheren handwerklichen und manufakturrellen Fertigung infolge der maschinellen Serienproduktion und der Verwendung von billigen Materialien nachgelassen.

Die industrielle Produktion führte zunächst nicht zu einer neuen technischen Ästhetik, die sich aus den neuen konstruktiven und technischen Möglichkeiten abgeleitet und dem neuen kulturellen Selbstverständnis des Ma-

1 Vgl. die entsprechenden Kapitel und Bilder von Objekten in Schneider (2009: 11-189).

schinenzeitalters entsprochen hätte. Stattdessen begnügte man sich einerseits mit der bloßen Imitation handwerklich hergestellter Produkte und andererseits mit dem Rückgriff auf historische Stile und Dekorformen. Die Imitation handwerklicher Produkte hängt vermutlich mit der anfänglich besseren Verkäuflichkeit der so designten Produkte zusammen. Mit der Nachahmung der Formensprache einst herrschender Schichten hingegen demonstrierte die neue industrielle Klasse ihren eigenen Machtanspruch. Mit der Scheinwelt geborgter Formen bewirkte sie die »ästhetische Einschüchterung« des Kleinbürgertums. So vereinte »das klassenspezifisch differenzierte Produktangebot und der nachgeahmte feudalistische Prunk an den Gegenständen des täglichen Gebrauchs und den privaten und öffentlichen »environments« Kapitalisten und Kleinbürger im Bewusstsein.« (Selle 1973: 43) So gesehen ist die schwülstige Produktsprache nicht einfach sinnlose Dekoration, sondern erhält im Prozess der Herstellung kultureller Vormacht ihren Sinn.

Die Unzahl minderwertiger Produkte und der gleichzeitig zur Schau gestellte Reichtum provozierten jedoch zunehmend Ablehnung und gaben somit Anstoß zu Reformideen und Reformbewegungen. Der ästhetische Widerspruch ging dabei von künstlerischen und kunsthandwerklichen Bewegungen aus, welche die hässlichen Produkte der industriellen Massenproduktion bekämpften und eine Wiederbelebung des Kunstgewerbes anstrebten. Sie wandten sich gegen die schlechte Gebrauchsqualität und mangelnde Haltbarkeit der industriellen Produkte und gegen die Verhüllung der technischen Formen mit »unehrlichem« Dekor aus historischen Formen. Sie wollten den Standard der Produktion und den Geschmack der Verbraucher/-innen heben. In kalokagathischer Tradition waren nur wahre und moralisch vertretbare Gegenstände schön!

Die Reaktion auf die Industrialisierung kann auch als Verteidigung des angestammten Platzes verstanden werden: In vorindustriellen Zeiten hatten sich das Kunstgewerbe und die dekorative Kunst um die Verzierung und Ornamentierung der Gebrauchsgegenstände gekümmert. Diese Dominanz wurde dem Kunstgewerbe nun streitig gemacht. Die britische Arts&Crafts-Bewegung war in den sechziger bis achtziger Jahren des 19. Jahrhunderts eine Reaktion auf die industrielle Massenproduktion und die Verdrängung der handwerklichen und kunsthandwerklichen Produktionsweise. Für sie lag die Antwort auf den »unnatürlichen Industrialismus« (William Morris; zit. in Selle 1973: 49) in einer Kunstgewerbereform, die sich auf das Mittelalter zurück besann, wo Handwerk und Kunst, Nützlichkeit und Schönheit, noch eine Einheit gebildet hätten. Der Bewegung gelang eine erstaunliche Wiederbelebung des Kunsthandwerks auf hoher Qualitätsstufe und mit Ausstrahlung auf das übrige Europa.

Auch als eine Antwort auf die industrielle Massenware machte sich der Jugendstil eine umfassende künstlerische Durchgestaltung aller Lebensbereiche zum Ziel. Der Raum wurde als Gesamtkunstwerk betrachtet, in dem das Zusammenspiel aller Künste und die wechselseitige Durchdringung von Kunst und Handwerk stattfinden sollte. Das Ornament diente als verbindenden

des Glied. Bei allen Differenzierungen innerhalb der Bewegung blieb der Jugendstil in der Hauptströmung eine künstlerische Bewegung. »Im Wesentlichen ist der Jugendstil eine private Mäzenaten- und Künstler-Kunst, mit der sich Teile der Geld- und Adels-Aristokratie ein kulturelles Sonderprivileg verschafften. In der Eleganz der Formensprache spiegelte sich das kulturelle Selbstverständnis einer dünnen Elite-Schicht.« (Hauffe 2000: 30) Der Wunsch nach einem von edler Kunst und überirdischer Schönheit durchdrungenem Dasein war im Treibhausklima der satten und dekadenten Zeit um die Jahrhundertwende aufgekommen und endete jäh mit dem Ausbruch des Ersten Weltkriegs.

Die gestalterischen Reformbewegungen des 19. Jahrhunderts machen ein Dilemma deutlich, in dem die Designer/-innen bis heute stehen: Wie verhält sich das Design gegenüber der Industrie oder, genauer, gegenüber dem realen industriellen Verwertungsprozess? Ignoriert es diesen oder bäumt es sich dagegen auf? Oder geht es von der realen Entwicklung der Produktivkräfte aus? »[I]st design angewandte kunst [...] oder eine disziplin, die ihre kriterien aus ihrer aufgabenstellung, dem gebrauch, aus der fertigung und technologie bezieht?« formulierte es später Otl Aicher, ein Vertreter der Ulmer Schule (Aicher 1987: 126). Die Vertreter von Arts&Crafts und Jugendstil lösten das Dilemma mehrheitlich so, dass sie die industrielle Entwicklung zur Massenproduktion, die ihnen als Künstler fremd war, ablehnten. Sie machten stattdessen einen Schritt zurück ins vorindustrielle Kunsthandwerk und hatten damit kurzfristig Erfolg, wenigstens auf dem gehobenen Markt. Diese romantische Regression musste aber notwendigerweise scheitern, weil sie auf etwas rekurrierte, dem in der historischen Entwicklung ökonomisch der Boden unter den Füßen weggenommen worden war. Nicht nur ökonomisch, sondern auch ästhetisch erwies sich dieser Versuch als obsolet, denn schon bald gab es Designvertreter/-innen, die funktionale Formprinzipien entwickelten, welche rasch auch eine maschinelle Produktionsweise erlauben sollten.

Das Dilemma wird durch die soziale Logik des Designfeldes verstärkt: Da viele Designer/-innen als selbständige Künstler/-innen in die Profession gelangen, betreiben sie diese auch aus einem künstlerisch-individualistischen Rollenverständnis heraus. Sie haben zur industriellen Produktion in der Regel keine Affinität. Diejenigen, die nicht von der Kunst her kommen, projizieren sich zumindest gern in die sozial honorierte Rolle des Künstlers hinein. Sie pflegen im Design den Mythos des genialen Künstler-Entwerfers. Dieser Mythos hat in den meisten Fällen mit der Realität nur wenig zu tun. Neben dem Großteil der Reformbewegungen können auch andere historische Bewegungen genannt werden, welche die künstlerisch-kunsthandwerkliche Lösung bevorzugten².

2 Im Deutschen Werkbund und dann auch im Staatlichen Bauhaus das künstlerisch orientierte Lager; die Antidesignbewegung der 60er Jahre des 20. Jahrhunderts; die Studios Alchimia und Memphis sowie weitere Teile des postmo-

Deutscher Werkbund zwischen Kunst und Industrie

Im Unterschied zu seinem Vorbild, der Arts&Crafts-Bewegung, ließ sich der 1907 gegründete Deutsche Werkbund auf die modernen industriellen Produktionsbedingungen ein. Er war mehrheitlich nicht maschinenfeindlich, sondern suchte die Reform auf dem Weg über die Industrie. Allerdings war man sich uneinig über die Richtung, welche die Produktgestaltung einschlagen sollte. Zwei Lager führten eine öffentliche Debatte um die Frage der Typisierung. Sollte der Werkbund einer standardisierten, industriellen Massenproduktion oder einem individuellen, künstlerisch geprägten Stil folgen? Das erste Lager war der Ansicht, dass man nur durch Typisierung des Entwurfs brauchbare Industrieformen und preiswerte Serienprodukte mit langer Lebensdauer schaffen könne. Das zweite hingegen verteidigte die individuelle Entwurfsarbeit und hatte individualistisch-künstlerische und zum Teil elitär-kunsthandwerkliche Produktionsvorstellungen.

Ungeachtet dieser Differenzen verstand sich der Werkbund als Instrument, das den deutschen »kunstindustriellen Export« verbessern sollte. Die Ideale des gesamten Werkbundes galten der hohen gestalterischen Qualitätsarbeit, der Steigerung des Gebrauchswerts der Produkte und der Befriedigung der Interessen der Benutzer/-innen. Damit verbunden war ein kulturelles Ideal, das in der Verbindung von künstlerischen Ansprüchen mit sozialen gesellschaftlichen Anliegen bestand. Stichwort: Erziehung der Massen zum »guten Geschmack« durch »gutes Design für alle«. Gebrauchsformen sollten nicht nur nützlich, sondern auch schön sein. Zusammen mit der Technik sollten »gute« und »wahre« Gegenstände produziert werden. Wahr: ohne Imitation und Ornament. Gut: die Form musste dem Gebrauchszweck entsprechen. Auch hier geht kalokagathisch der moralische Anspruch mit dem ästhetischen einher.

In der Praxis war das Tun der Entwerfer/-innen nicht nur diesen Idealen verpflichtet, sondern auch ganz andern Interessen untergeordnet. Es galt vor allem der Steigerung der Wettbewerbsfähigkeit der nationalen Produkte auf dem internationalen Markt. Deutsche Produkte hatten damals wegen ihrer Qualität einen schlechten Ruf. Mit besserer Formgebung sollten die Produkte als Waren wettbewerbstauglicher gemacht werden. Der Widerspruch zwischen propagiertem Ideal (und Selbstverständnis) einerseits und praktisch-wirtschaftlicher Realität andererseits war den wenigsten Beteiligten bewusst. Die Designer/-innen nahmen kaum zur Kenntnis, dass ihre kultu-

denen Designs. Für die industrielle Lösung lassen sich jedoch auch Anhänger aufzählen: die Minderheit der Arts&Crafts- und der Jugendstilbewegung, die sich auf die Industrie zu bewegte; im Deutschen Werkbund das industrieorientierte Lager um Muthesius, Behrens und andere; im Staatlichen Bauhaus das konstruktiv orientierte Lager und die Vertreter der Neuen Typografie; die Bewegung um die Ulmer Hochschule für Gestaltung; das Bel Design in Italien; die Neue Grafik in den 1950er und 60er Jahren.

rellen Ideale in die »höheren« Interessen des Marktes eingebettet waren. Wenn die realen Interessen nicht als solche wahrgenommen oder ausgesprochen werden, so werden die Absichtserklärungen, auch wenn sie noch so ehrlich gemeint sind, zur Ideologie. Die ideologische Komponente des Designs besteht in der Ausblendung der nüchternen wirtschaftlichen Interessen und der Verbrämung derselben mit erhabenen künstlerisch-ästhetischen oder benutzerorientierten Absichten.

Internationaler Stil: ein entscheidender Schritt

Während die Reformbewegungen des 19. Jahrhunderts mehrheitlich zivilisations- und technikkritisch waren und am Anfang des 20. Jahrhunderts die Kritiker der industriellen Massenproduktion noch die Meinungsmehrheit hatten, begann sich um 1920 eine wahre Maschinenbegeisterung durchzusetzen (Godau 2003: 58). Die avantgardistischen Bewegungen des beginnenden 20. Jahrhunderts hatten in ihrer Mehrheit ein positives Verhältnis zu den wissenschaftlichen und technischen Errungenschaften der Moderne. Zu jener Zeit war die Maschine das Symbol für Bewegung und Fortschritt; sie wurde auch unter demokratiepolitischem Aspekt positiv beurteilt, weil sie – wie viele erwarteten – die Möglichkeit bieten würde, ärmere Bevölkerungsschichten mit erschwinglichen Gütern zu versorgen. Etwas verallgemeinernd könnte man sagen, dass sich die avantgardistische Kunst als Maschinen-Metapher verstand. Auf der Grundlage der Technologiefreundlichkeit ist die Annäherung zwischen Kunst und Design im ersten Jahrhundertdrittel zu verstehen. Die Bewegungen und Institutionen, die in dieser Beziehung eine wichtige Rolle spielten und entscheidende Schritte auf dem Weg zum modernen industriellen Design machten, waren die holländische De-Stijl-Bewegung, der russische Konstruktivismus und das deutsche Staatliche Bauhaus.

Der Konstruktivismus bekannte sich zur modernen industriellen Technik und verstand sich als eine Kultur der Materialien. Mit ihrer abstrakt-geometrischen Formensprache fanden die Konstruktivisten/-innen eine der Technik adäquate Ästhetik. Auch für De-Stijl waren die reine Abstraktion und die strenge geometrische Ordnung der formal-ästhetische Ausdruck der modernen, industrialisierten und technisierten Gesellschaft. Beide Bewegungen hatten einen großen Einfluss auf das Staatliche Bauhaus. Am Anfang dominierten in den Entwürfen des Bauhauses noch die individualistisch-künstlerischen und elitär-handwerklichen Produktionsvorstellungen. Anfang der 1920er Jahre kam die Wende zum Funktionalismus. Es kam zum entscheidenden Schritt der Annäherung an die industrielle Formgebung (»Bauhausform«) und es entstanden die ersten industrietauglichen Entwürfe. Das Bauhaus wollte ab jetzt privilegierte Produkte für den massenkulturellen Bedarf erobern. Die schmucklose Zweckmäßigkeit und der massenhafte Gebrauchswert der Produkte sollten eine klassenlose Alltagskultur schaffen, gewissermaßen gesellschaftliche Gleichheit ästhetisch einleiten. Die soziale

und politisch-ethische Verantwortung des Designs wurde besonders in der Ära von Hannes Meyer betont. Im Bauhaus kamen im alten kalokagathischen Sinn Formgestaltung und gesellschaftspolitische Zielsetzung zusammen: schöne, ehrliche Esslöffel oder Tischlampen für einen guten Zweck, für die Mitglieder einer neuen egalitären bzw. gerechteren Gesellschaft.

Der Funktionalismus des Bauhauses war im Grunde der reinste Ausdruck der Rationalität des Industriezeitalters.

»Das sachliche Sozialdesign und die elegante Moderne [...] können als Formen der Selbstfunktionalisierung im höheren industriationalen Interesse verstanden werden. Sie sind Gewalten, die vom Design nicht erkannt werden [...]. Historisch-theoretisch und praktisch-semantisch war ihr in der Einheit von Zweck und Schönheit bearbeiteter Gegenstand gesellschaftlicher Ausdruck produktiver Lebensrationalität im Industriezeitalter schlechthin.« (Selle 1990: 194, 291)

Trotzdem und trotz der überragenden Bedeutung des Bauhauses für die Designgeschichte ist seine Breitenwirkung, wenn man es an seinem unmittelbaren Einfluss auf die industrielle Produktionspraxis misst, gering. Sein avantgardistisches Design war in den 20er Jahren einer kleinen intellektuellen Elite vorbehalten. Die Sachlichkeit und Ehrlichkeit der Sozialdesigner/-innen und Sozialarchitekten/-innen und das in ihren Produkten ausgedrückte gesellschaftliche Gleichheitsprinzip überzeugten Intellektuelle und die linken politischen Eliten, aber nicht die eigentlichen Adressaten, die Masse der Arbeiter/-innen. Zu stark wurde dieser ästhetisch konservativ gebliebenen Klasse die neue Sachlichkeit aufgepfropft. Zu wenig war die neue ästhetische Kultur ein Teil ihrer selbst (ebd.: 191ff.).

Die Innovation des Bauhauses war gegenüber den vorherrschenden kulturellen Traditionen trotz relativ weit entwickelter Industrialisierung noch zu radikal, zu rein. Das massenkulturelle Konzept des sozialen Funktionalismus musste aber auch an der damals noch fehlenden ökonomischen Grundlage für einen Massenkonsum scheitern. Und im Dritten Reich, als diese Grundlage zum ersten Mal geschaffen worden war, war das Bauhaus aus ideologischen Gründen organisatorisch bereits zerschlagen.

Die Ästhetisierung des Politischen

Die Alltagsästhetik spielte im nationalsozialistischen Dritten Reich eine sehr zentrale Rolle. Die Ästhetisierung des Alltags und der Politik, inklusive der staatlichen Gewalt, ist eine der »Errungenschaften« des Nationalsozialismus. Neben den repressiven Mitteln setzten die Nazis ästhetische ein. Neben der brutalen Gewaltanwendung brauchte der Nationalsozialismus zur unerlässlichen Stabilisierung seines Regimes die permanente Inszenierung einer Maskerade oder Scheinwirklichkeit. Durch Inszenierung und Kulissen, durch eine beispiellose Dekoration der Macht und des Alltags wurde der Unter-

schied zwischen dem schönen Schein und der hässlichen Wirklichkeit überspielt. Die Nazis befriedigten das Massenbedürfnis nach Identifikation, Gemeinschaft, Unterhaltung und Schönheit mit einem Identitäts-Design, das die klassensprengenden Parolen wie Nation, Ehre, Größe, Opferbereitschaft und Hingabe gestaltete.

Die Bedeutung des Designs und der Warenästhetik ist kaum überschätzbar. Der Reichspropagandaminister J. Goebbels in einer Rede vor der Reichskulturkammer: »Der Nationalsozialismus hat das Wunder fertig gebracht, die Technik dieses Jahrhunderts, die schon im Begriff stand, den Menschen sich vollkommen botmäßig zu machen, aufs neue zu beseelen und sie mit dem Geist nicht nur der Zweckmäßigkeit, sondern auch der ästhetischen Schönheit zu erfüllen.« (J. Goebbels; zit. in Schneider 2009: 87) Die im nationalsozialistischen Sinn gesteuerte Produkt- und Umweltgestaltung wollte den Alltag prägen und dazu beitragen, einen »neuen Lebensstil« und eine »neue Volkskultur« zu schaffen. Es sollten »kulturell wertvolle« und »für das Volk erschwingliche Produkte« erzeugt werden. Das NS-Regime knüpfte in seinen produktionsästhetischen Anstrengungen an die früheren Entwicklungen an, als von der Industrie erstmals genormte und typisierte Produkte gestaltet worden waren. Traditionell völkische, vormoderne Elemente fanden im Design weniger Eingang als in Architektur und Bildender Kunst. Beim Nazi-Design standen vielmehr Sachlichkeit, Effektivität und Zweckmäßigkeit im Vordergrund (Schneider 2009: 87).

Die Basis für die ästhetische Instrumentalisierung des Alltags und der Politik durch die Nazis war die Massenkultur. Ohne sie wäre die Effizienz der nationalsozialistischen Kulturrevolution nicht möglich gewesen. Die Nazis entwickelten unter dem Primat der Politik die erste kapitalistische Massenkultur auf europäischem Boden. Diese beruhte auf einer leistungsfähigen kapitalistischen Ökonomie mit relativ differenziertem Massenkonsum und Massenkaufkraft (wenigstens bis zum Zweiten Weltkrieg).

Die Nazi-Ästhetik knüpfte ideologisch, wie das obige Goebbels-Zitat belegt, an die kalokagathische Tradition an. Die Kalokagathie spielte – ob bewusst sei dahingestellt – auch im indirekten Sinn eine Rolle: Der Umgang mit dem Schönen im politischen Bereich, die Ästhetisierung des Politischen, beinhaltete die Verschiebung der Politik in die erhabene ästhetische Sphäre der Kunst und des Schönen, die in der bürgerlichen kulturellen Tradition als unpolitisch gilt. Da das Schöne in der kalokagathischen Tradition gut und nicht böse ist, gilt auch, dass eine Politik, welche das Schöne pflegt und diesem zentralen Stellenwert gibt, nicht böse sein kann, sondern schön-wahr-gut ist. Gerade darin besteht der nationalsozialistische ästhetische Schlangenfängertrick: in der Beeinflussung der an Kalokagathie gewohnten Schichten des deutschen Volkes mit Klassik in Musik und Kunst, in Kult und Ritual, im Design und in den Medien und in »verschöner Arbeit und Freizeit«.

Styling: die endgültige Ankunft im Kapitalismus

Das Design ging in den USA im 20. Jahrhundert seinen eigenen Weg. Hauptunterscheidungsmerkmal zur europäischen Entwicklung war seit den 1920er Jahren seine direkte und unbeschwerte Wirtschafts- bzw. Marktnähe. Es war viel direkter als in Europa durch das Konsumverhalten und die technische Entwicklung gezeichnet. »Anders als in Europa, wo Reformen im Design fast immer unter sozialen und/oder funktionalen Fragestellungen abgehandelt wurden, war US-Design in erster Linie ein Marketingfaktor.« (Hauffe 2000: 96)

Nach der 1929er Wirtschaftskrise waren einerseits Kaufkraftsteigerung der Massen und andererseits die Erhöhung der Kaufanreize bei den Produkten durch ein neues, ansprechendes Design die Mittel, um den Konsum wieder anzukurbeln. Das geschah – und das war das Neue in der Designgeschichte – durch eine formale Überarbeitung und Neugestaltung der Produkte unter rein ästhetischen und marktorientierten Aspekten. Eine Methode, die seit 1929 »Styling« genannt wird. Der Wirtschaftsboom, der in den USA nach dem Zweiten Weltkrieg einsetzte, führte bereits Anfang der 1950er Jahre zu einer Sättigung des Binnenmarkts. In einer Situation, in der die wichtigsten Konsumbedürfnisse befriedigt waren, belebte man die Nachfrage und schaffte neue Bedürfnisse. Letzteres geschah im neu erschlossenen Feld der Medientechniken (TV- und Transistorentechnik), wo bald ein gigantisches Betätigungsfeld entstand. Die Belebung der Nachfrage erfolgte mit forciertem Einsatz des »Styling«. Exemplarisch geschehen in der Automobilbranche. Das Stylingprinzip wurde in der so genannten Maya-Formel (Most advanced yet acceptable³) zusammengefasst: Um erfolgreich den Erwartungen der Konsument/-innen zu entsprechen, muss sich in der Produktinformation ein ausgewogenes Verhältnis von Vertrautem und Neuem ausdrücken. Um diese Balance herzustellen, bedurfte es des Wissens aus der Markt- und Motivforschung und einer von der Werbepsychologie unterstützten Marktpolitik.

Es gibt, historisch gesehen und typologisch vereinfachend, zwei Arten, wie die Frage nach »gutem Design« beantwortet wurde: Gut ist Design erstens, wenn es gebrauchstüchtige, formschöne, geschmacksbildende und sozial nützliche Gegenstände hervorbringt. Gut ist Design zweitens, wenn es verkaufsfördernd wirkt und die Ästhetik diesem Zweck dient. Der erste Ansatz ist traditionell in Europa beheimatet, der zweite ist das hervorragende Merkmal des amerikanischen Industriedesigns seit den 1930er Jahren. In den USA bildete das Design mit dem »Styling« die Prinzipien des kapitalistischen Markts direkter ab als in Europa. In Europa stieß das »Styling« von Anfang an auf Abwehr. Es wurde als »Formkosmetik«, »Überredungskunst«, »Innovationszwang«, »Gestaltung mit kommerziellen Zielen« und

3 Die Maya-Formel stammt von Raymond Loewy. Vgl. Schneider (2009: 97f.).

als »modischen Strömungen folgende Haltung« verpönt und geradezu als Schimpfwort verwendet.

Aus historischer Sicht kann man feststellen, dass sich im europäischen Design des 20. Jahrhunderts die Prinzipien des »Styling« und des Marketing ebenfalls durchgesetzt haben. Dieser Prozess verlief langsam, konfliktreich und mit Rückschlägen (z.B. in der Marktverweigerung des Designs Ende der 1960er Jahre). In der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts kam das Design in Europa dort an, wo es in den USA in den 1930er Jahren begonnen hatte, das Design wurde »amerikanisiert«. Es scheint, als ob auf dem alten Kontinent in der unverblünten Hinwendung zu den Prinzipien des Marktes viel historischer Ballast abgeworfen worden ist.

Das Schöne-Wahre-Gute aus Ulm: Qualität als Ideologie

Die Bewegung um die Hochschule für Gestaltung in Ulm und die Institutionen um den deutschen Preis »Gute Form«, in der Designgeschichte mit dem Etikett »Neofunktionalismus« belegt, prägten in hohem Maß das deutsche und internationale Nachkriegsdesign und hatten eine nachhaltige Wirkung. Das »Ulmer Modell« wurde weltweit zum Vorbild für die moderne Designausbildung. Die »Gute Form« – einfache, funktionale und materialgerechte Formen von zeitloser Gültigkeit mit hohem Gebrauchswert, langer Lebensdauer, guter Verständlichkeit, Verarbeitung und Technologie, ergonomischer Anpassung und ökologischer Nachhaltigkeit – war bis in die 1970er Jahre Kriterium für modernes Produktdesign.

Die Designbewegung um Ulm (und die »Gute Form«) hatte einen hohen Anspruch, und sie verfügte über eine soziale Theorie des Designs. Sie wollte einen Beitrag zum gesellschaftlichen Fortschritt leisten, wobei es ihr großes Verdienst war, das Design auf intellektuellem Niveau betrieben zu haben. Sie wollte ein Qualitätsdesign mit Wirkung im humanen, sozialen und kulturellen Bereich. Es sollte sich ausschließlich am Gebrauchswert orientieren und den »rein kommerziellen Zielen« und dem Zwang zur »modischen Strömung« und damit auch dem »Styling« entsagen.

Doch der emanzipatorische Ansatz von Ulm blieb Sache einer kleinen intellektuellen Minderheit, und »der hohe intellektuelle und moralische Anspruch [...] blieb der breiten Masse der Konsumenten unverständlich, und die Industrie übernahm gern den Ulmer Systemgedanken, weil sich Produkte im Baukastenprinzip tatsächlich rationeller herstellen ließen, der gesellschaftskritische Anspruch dahinter wurde freilich gern übersehen« (Hauffe 2000: 124).

Theorie und Ansprüche deckten sich m.a.W. nicht mit der Wirklichkeit. Die Wirtschaft übernahm nach Bedarf den Funktionalismus, ignorierte (mit Ausnahmen wie der Firma Braun AG) jedoch die damit verbundene Ideologie (ließ diese vielleicht sogar gern gewähren) und produzierte Massenwaren bei denen der Gebrauchswert eine geringe Rolle spielte.

Der Qualitätsdiskurs der »Guten Form« passte ganz gut ins wirtschaftliche Konzept der 1950er, 60er und 70er Jahre: Die beginnende Liberalisierung des Weltmarktes hatte zur Folge, dass die Industriestaaten, die ihren hohen Lebensstandard erhalten wollten, im Wettbewerb mit Niedrigpreisländern oder mit Ländern mit hoher Produktivität (wie etwa die USA und Japan) auf die Dauer nur durch hohe Qualität bestehen konnten. Qualität wurde für Länder wie die Bundesrepublik Deutschland und die Schweiz zum einzigen Wettbewerbsvorteil. Eine dieser Qualitäten, die mit relativ geringem Kapitaleinsatz und geringen Kosten zu erreichen waren, war die Formgestaltung (Selle 1973: 105). Das Interesse an Qualität war in der Realität also primär mit der Realisierung von wirtschaftlichen Gewinnen und der Eroberung von Teilen des Weltmarktes und weniger mit gesellschaftlichem Fortschritt verknüpft.

Die Masse der Verbraucher/-innen verstand den Gebrauchswert der »Guten Form« nicht. Sie nahm die Gegenstände – sofern sie diese überhaupt kaufte – allenfalls als besondere Waren, als Markenartikel. Normalverbraucher/-innen in einer Massenkonsumgesellschaft sind durch Gewohnheit und Werbung auf die vorherrschende Warenästhetik »abgerichtet«, und das ist der Code des »Styling«, des raschen und oberflächlichen Wechsels der Formen. Die Idee der positiven gesellschaftlichen Wirkung und des kulturellen Wertes des Designs in der Konsumgesellschaft war also ein Irrtum! Die so genannten Kulturgüter sind in Wirklichkeit Konsumgüter ohne kulturellen Bezug. Der kulturelle Zeichencode gestalteter Produkte wird höchstens von jenen wahrgenommen, die das Bildungsprivileg haben, gute Gestaltung erkennen zu können. Er ist eine gruppen- oder klassenspezifische Übereinkunft, die nicht für alle gilt.

Dem Anspruch der »Guten Form« auf gesellschaftliche Wirkung und kulturelle Verantwortung lag ein Glaube zu Grunde, der als Tatsache hingestellt wurde. Er war eine »Überbauung andersgearteter Wirklichkeit mit gut gemeintem Wunschenken [...] eine ideologische Selbsttäuschung« (Selle 1990: 103). Es war eine politische Naivität zu glauben, dass das Design eine solche Wirkung im Rahmen der bestehenden Produktion entfalten könne. Dies setzte eine »Neutralität« des Produktionsprozesses voraus, die es so nicht gab. »Neutralität und Verantwortung im kapitalistischen Produktionsprozess sind eindeutig und einseitig interessensbestimmt. Die Kategorien können [...] nur dazu dienen, die tatsächliche Funktion der Gestaltung idealistisch zu verschleiern.« (ebd.: 105) Die Ansprüche der »Guten Form« wurden so – und das ist ihren Pionieren/-innen nicht als Absicht unterstellt – zum moralischen Mäntelchen, das zur »Rechtfertigung sonst allzu nackt erscheinender Interessen diene« (ebd.: 103).

Von der Funktionalismuskritik zur Ästhetisierung des Alltags

In den 1960er Jahren hatten zwei Dinge einen bestimmenden Einfluss auf die Entwicklung des Designs in den Industrieländern der westlichen Welt: einerseits die wirtschaftliche Hochkonjunktur und die Ausbreitung der Massenkonsumgesellschaft und andererseits die massive Kritik an dieser Gesellschaft. Das erste hatte zur Folge, dass immer mehr nach Gestaltung verlangt wurde, die auf die stetig schneller sich wandelnden Bedürfnisse der Märkte »innovativ« reagierte und die Dinge im Sinne des »Styling« gestaltete und arrangierte. Das zweite bestand in den Attacken von Protestbewegungen gegen autoritäre Gesellschaftsstrukturen und gegen imperialistische Kriege, welche auch das Design erfassten. Protestiert wurde gegen das etablierte Design (»Mainstreamdesign«). Der Zweckrationalismus der modernen funktionalistischen Gestaltung wurde kritisiert und die Rolle des Designs generell in Frage gestellt. Designer/-innen wollten sich nicht länger in der Rolle eines »Handlangers des Kapitals« sehen. Die einen verweigerten jegliche kreative (Design-)Leistung im Dienst der Marktwirtschaft und des Konsums; die andern schufen ein freies und experimentelles Anti-Design, das sich politisch engagierte.

Die meisten Funktionalismus-Vertreter/-innen konnten auf die Infragestellung des Neofunktionalismus und der gesellschaftlichen Rolle der Gestaltung keine befriedigenden Antworten liefern, zu sehr waren ihre Praktiker/-innen im rein technologischen und zweckrationalen Handeln verstrickt. Ihnen wurden die »emotionalen Defizite« eines reinen Zweckrationalismus vorgehalten. Zwar hatte der Funktionalismus immer eine soziale und eine politische und damit im Grunde auch »emotionale Dimension«. Unter den herrschenden kapitalistischen Bedingungen, wo nicht der Gebrauchswert und die Lebensbedürfnisse, sondern der Tauschwert und die Profitinteressen das Primäre sind, hatte der Funktionalismus immer etwas Utopisches. Unter den gegebenen gesellschaftlichen Bedingungen konnte im Grunde kein (sozialer) Funktionalismus praktiziert werden. Aus diesem Blickwinkel betrachtet, traf die Kritik lediglich eine verengte ökonomistische Anwendung des Satzes »form follows function«.

Die Funktionalismuskritik hatte im Übrigen noch eine andere Dimension. Sie kritisierte die Ecke und Kante und wollte stattdessen die »Softline des differenzierten Warenkörpers, die Anschmiegsamkeit der Konsumobjekte« (Selle 1973: 121). Sie gab sich als progressiv und sprach im Namen der nicht berücksichtigten individuellen Bedürfnisse der Menschen. Aber waren diese Bedürfnisse der Verbraucher/-innen nicht eher die massenkulturellen Angebotsbedürfnisse des Marktes, die dank ästhetischer Manipulation geschaffen wurden? »Die elementaren individuellen Bedürfnisse spielten nämlich in der Massenproduktion kaum eine Rolle.« (ebd.: 119) Ein Aspekt der Funktionalismuskritik stellte sich damit unbewusst in den Dienst des immer schneller werdenden Konsums.

Die radikalen Designbewegungen Ende der 1960er Jahre – zu nennen sind hier etwa die Gruppe Archizoom, das Superstudio, die Gruppo 9999, die Gruppe Sturm – hatten ein großes mediales Echo; die meisten lösten sich aber wenige Jahre später wieder auf und verschwanden mehr oder weniger spurlos.

Im Übrigen fiel die Krise des Funktionalismus und damit des Designs – seit Jahrzehnten waren Design und Funktionalismus in Europa dasselbe – praktisch zusammen mit dem beginnenden Ende der sichtbaren Funktionalität der Gegenstände; denn bei der zunehmenden Masse der modernen elektronischen Alltagsgegenstände war die technische Funktion im Wesentlichen unsichtbar. Anders gesagt: Als die symbolischen und emotionalen Funktionen der Gegenstände gestalterisch immer besser dargestellt wurden, wurde die technische Funktion zunehmend unsichtbar.

»In den 80er Jahren beschleunigten sich technische, gesellschaftliche, ökologische, kulturelle und stilistische Entwicklungen in einem Mass und in einer Radikalität, die das Jahrzehnt deutlich von den vorangegangenen unterschieden.« (Hauffe 2000: 156) Die Ästhetisierung der Alltagsgegenstände unter dem Primat der Ökonomie ist ein Phänomen der modernen kapitalistischen Massenkultur und so alt wie diese selbst. Sie bekam allerdings durch die sich überschlagenden technischen Innovationen ab den 1980er Jahren neue Ausmaße. Es sei daran erinnert: Waren sind »sinnlich präsen- te und ungehindert zirkulierende Oberflächen, an denen sich – ökonomisch grundiert – Wünsche, Bedürfnisse und Sehnsüchte verschiedenster Art modellieren lassen« (Dröge/Müller 1995: 388). Viele fundamental menschliche Bedürfnisse wie etwa das nach Zuneigung und Anerkennung oder Muße und Freiheit werden fast ausschließlich warenförmig und nicht sozial befriedigt. Der technologische Boom in der »Ästhetisierung der Gegenstände des täglichen Gebrauchs, der Umgebung des täglichen Gebrauchs, des Gebrauchs der Umgebung und der Menschen selbst« (ebd.: 389) hat eine enorme Ausweitung des Ästhetischen, eine »Rundumästhetisierung« zur Folge. Die überbordende Produktion von Zeichen und bildhaften Bedeutungen in der Konsumkultur der Gegenwart, speziell in den elektronischen Massenmedien, steigert die ästhetische Wirklichkeitserfahrung und bedeutet in sich eine stetige Umwertung der Wirklichkeit in eine materielle Zeichenwelt. Nun bekommt aber der Wunsch nach Schö- nem in seiner kommerzialisierten Befriedigung und warenförmigen Aneignung etwas Zwanghaftes. »Als massenkulturell verinnerlichter Zwang erzeugt Schönheit in unserer Gesellschaft mittlerweile einen Anpassungsdruck, der eines politischen Zwangsverhältnisses nicht mehr bedarf.« (Ebd.)

Die eben geschilderte Veränderung der materiell-technologischen und der materiell-ikonischen Grundlage der Gesellschaft ab den 1980er Jahren reflektierte sich im kollektiven intellektuellen Bewusstsein als »Krise der Moderne« oder als so genannte »Postmoderne«. Unter den herausragenden Institutionen des postmodernen Designs seien hier das »Studio Alchimia«,

»Memphis«, das »Forum Design« in Linz, das »Neue Design« und die vielen Strömungen des postmodernen Grafikdesigns genannt.

Für die Situation des postmodernen Designs ist bezeichnend, dass sich die Gestaltung von der praktischen Funktion gelöst hat. Der Gebrauchswert der Dinge ist zurückgetreten und die Form der Darstellung ist wieder zum »Eigentlichen geworden, aber im Sinne eines Spektakels, das nicht geglaubt, aber dennoch ernst genommen wird« (Burckhardt 1995: 103). Das spektakuläre Eigenleben der Form entsprach akkurat den industriellen Interessen der Massenproduktion. Gefragt war die dekorative Modifikation der Produkte ohne Änderung der Fabrikationstechnologie und ohne Einbuße des Images. Den Styling-Auftrag hatte das Design zu erfüllen. Es konnte dies umso mehr, als die Angebotsseite mit der Nachfrageseite kongruent war: Die Konsumenten/-innen waren auf das pluralistische ästhetische Ideal, welches individuellen Ausdruck über alles stellte, »abgerichtet«. Sie hatten sich daran gewöhnt, dass gestylte Objekte und deren Umgebung identitätsstiftende Funktionen übernahmen und dass Identität konsumtiv hergestellt werden konnte. Sie verlangten nach der Bedienung ihrer verschiedenen Lebensstile durch Design. Sie, das waren nicht nur die Konsumenten/-innen der Mittel- und Oberschichten. Design, früher ein Luxus, der vor allem diesen Schichten vorbehalten war, wurde in den 1980er Jahren zum Konsumartikel für eine breite Öffentlichkeit. Es wurde zum wirtschaftlichen Erfolgsfaktor und zum Lieblingswort der Massenmärkte. Individualisierung der Lebensstile und Bedienung der Emotionen, Wünsche und Sehnsüchte durch sinnlich modulierte Oberflächen, das war die Art des Marktes zu expandieren.

Digitale Revolution: die ständige Neuinszenierung wird möglich

Digitalisierung und Computerisierung brachten den Rationalisierungsprozess Ende des 20. Jahrhunderts in bisher nicht gekanntem Ausmaß voran. Sie veränderten die Art, wie und wo wir arbeiten, wohnen, kommunizieren, einkaufen und produzieren. Früher beruhte die industrielle Produktivität auf Zentralisierung und Standardisierung der Produktion – im Gegensatz zur vormaligen dezentralen handwerklichen Einzelstück- und Kleinserienanfertigung von Produkten. Nun aber wurde, dank numerisch gesteuerter Werkzeuge (Laser-Schneitroboter, CNC-Fräsen usw.), wieder eine Dezentralisierung und Diversifizierung der Produktion möglich, ohne dass dies höhere Stückpreise zur Folge hatte. Ausgefeilte CAD- und CAM-Systeme, RP (Rapid Prototyping) und damit flexible digitale Fertigungsprogramme begünstigten die Herstellung kleiner und gleichwohl kostengünstiger Mengen von Produkten, die stärker auf die verschiedenen Zielgruppen, individuellen Bedürfnisse und Geschmäcker zugeschnitten waren. Aus der Massenproduktion war die »kundenindividuelle Massenproduktion« (Steffen 2000: 65) geworden.

Am Anfang war in Folge der neuen Technologien und der ungeheuren Quantitäten die Produktion und Verteilung auf qualitativ minderem Niveau. In den 1990er Jahren kamen die meisten Konsumgüter ausgereift auf den Markt. In entsprechenden Preislagen waren Konkurrenzprodukte praktisch gleichwertig. Im Kampf gegen die Konkurrenz blieb den Produzenten/-innen als letztes Mittel zur Unterscheidung noch das variable Design. Die computer- bzw. mikroprozessorgestützten Produktionsmethoden erlaubten es den Herstellern/-innen, wie oben erwähnt, die Oberflächen äusserst schnell und flexibel zu variieren. So konnten sie mit der Individualisierung von Mustern und Details bei gleichbleibendem technischem Innenleben auf die verschiedenen Geschmackswelten der Kunden/-innen eingehen. Die individuell gestalteten Oberflächen erhielten in der Designgeschichte den Namen »Neue Dekore«.

Bei den neuen digital gesteuerten Produkten bestand die neue Designaufgabe darin, die Oberflächen und Hüllen so zu gestalten, dass Augen und Hände noch Bedeutungen nachvollziehen konnten. Das Design musste die unsichtbaren Funktionen den Betrachtern/-innen auf der Hülle sinnfällig vermitteln, um ihnen die Benutzung zu erleichtern. Es orientierte sich dabei an vertrauten und anschaulichen Vorgängen, »ein Versuch, die Menschen ›behutsam‹ an die neue Technologie zu gewöhnen und eventuelle Hemmschwellen beim Umgang mit elektronischem Gerät niedrig zu halten« (Steffen 2000: 62).

Die Entkoppelung von Funktion und Form und der erzwungene »Rückzug« auf die Hülle brachte der Designprofession aber ungewollt neue, bislang unbekannte gestalterische Freiheiten: die freie Formgebung der Gehäuse mit wählbaren Zusätzen und Ornamenten. Das Design landete wieder dort, wo es zu Beginn der Industrialisierung schon einmal gewesen war, als es darauf ankam, den nackten Funktionen der Mechanik das hübsche Kleid der Dekoration überzuziehen (Selle 1990: 292). Es gelangte aber auch endgültig dorthin, wo es als europäisches Design lange nicht sein wollte: zu dem verpönten »Styling«, das ja nichts anderes als eine ständige Anpassung der Hülle ist.

Obwohl das gegenstands- und funktionsbezogene Design der digitalen Geräte in vieler Hinsicht obsolet geworden war und dem Design nur noch »Formprothesen« (ebd.: 291) zu gestalten übrig blieben, wurde es nicht überflüssig. Im Gegenteil, im Interface- und Interaction-Design fand es ein neues Betätigungsfeld. Dort befasste und befasst es sich mit einer möglichst benutzerfreundlichen, sich selbst erklärenden Gestaltung von Geräten der Informationstechnologie, der Unterhaltungselektronik sowie von Software-Produkten. In der Sprache des Zeitgeistes gestaltet es die »Schnittstelle zwischen Computer und Mensch«.

Ab Mitte der 1980er Jahre wuchs die Faszination der Grafiker/-innen am Potential des computergestützten Designs. Dies betraf nicht nur den Computer als effizientes Werkzeug, sondern auch als potenten Katalysator für Innovation. Das Experimentieren mit Computergrafik und die Erforschung

der elektronischen Techniken aus dem Blickwinkel des Designs schüttelten die modernen und postmodernen Designideen kräftig durch. Folge war eine noch nie da gewesene Pluralität und Diversifikation im Design. Weil die digitale Bildherstellung nahtlose und unentdeckbare Bildmanipulationen erlaubt, verlor die Fotografie ihren Status als unbestrittene Dokumentation der visuellen Wirklichkeit.

Infolge der digitalen Revolution war der alte Leitsatz »form follows function« im Design über weite Strecken untauglich geworden. Die technologische Entwicklung selber entkräftete das seit dem Werkbund bis zur ›Guten Form‹ vorherrschende funktionalistische Paradigma, wonach Funktionsweise und materialgerechte Konstruktion eines Produktes in seiner Form anschaulich und nachvollziehbar zum Ausdruck kommen sollen. Die äußere Form durfte jetzt wieder zufällig sein und durch gestalterische Subjektivität bestimmt werden. Der neue Leitsatz hieß nun: »form follows emotion«. Die postmoderne gestalterische Intention und die Auswirkungen der digitalen Revolution waren also nicht nur zwei parallel verlaufende, sondern auch zwei kongruente Prozesse. Der erste widerspiegelte den zweiten.

Und es gab noch eine historische Parallele: Die Digitalisierung verunsicherte die Zeitgenossen/-innen im ausgehenden 20. Jahrhundert und führte zu einer technologischen »Trivialisierung« des Designs. Beides begünstigte im Sinn einer Reaktion die Annäherung von Design und Kunst im kunstgewerblich orientierten Autoredesign der 1980er und 90er Jahre (Artist-Design).

Die fortschreitende Mechanisierung im 19. Jahrhundert hatte die Zeitgenossen/-innen ebenfalls beunruhigt und zu einer »Verwüstung« der neuen industriell gefertigten Gegenstände geführt. Als Reaktion hatte die kunsthandwerkliche Renaissance der Reformbewegungen stattgefunden, in der Kunst und künstlerischer Entwurf in den Vordergrund gerückt wurden (Artist-Design). Damit wären wir wieder am Anfang unseres designgeschichtlichen Parcours angelangt.

LITERATUR

- Aicher, Otl (1987): »Bauhaus und Ulm«, in: Lindinger, Herbert (Hg.): *Hochschule für Gestaltung Ulm. Die Moral der Gegenstände*, Berlin: Wilhelm Ernst & Sohn, S. 124-129.
- Burckhardt, Lucius (1995): »Design = unsichtbar«, in: Höger, Hans (Hg.): *Design = unsichtbar*, Ostfildern: Hatje Cantz, S. 87-115.
- Dröge, Franz/Müller, Michael (1995): *Die Macht der Schönheit, Avantgarde und Faschismus oder die Geburt der Massenkultur*, Hamburg: Europäische Verlagsanstalt.
- Godau, Marion (2003): *Produktdesign. Eine Einführung mit Beispielen aus der Praxis*, Basel: Birkhäuser.
- Hauffe, Thomas (2000): *Design Schnellkurs*, Köln: DuMont.

- Schneider, Beat (2009): *Design. Eine Einführung. Entwurf im sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Kontext*, Basel: Birkhäuser.
- Schneider, Norbert (1991): »Kunst und Gesellschaft: Der sozialgeschichtliche Ansatz«, in: Belting, Hans u.a. (Hg.): *Kunstgeschichte. Eine Einführung*, Berlin: Dietrich Reimer Verlag, S. 306-355.
- Selle, Gert (1973): *Ideologie und Utopie des Design*, Köln: DuMont.
- Selle, Gert (1990): *Design-Geschichte in Deutschland*, Köln: DuMont.
- Steffen, Dagmar (2000): »Design als Produktsprache«, in: Schepers, Wolfgang/Schmitt, Peter (Hg.): *Das Jahrhundert des Design. Geschichte und Zukunft der Dinge*, Frankfurt/Main: Anabas, S. 93-99.

Autorinnen und Autoren

Bosch, Aida, PD Dr., Soziologin, Mitarbeiterin in Forschung und Lehre am Institut für Soziologie der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg. Arbeitsschwerpunkte: Materielle Kultur und Soziologie dinglicher Objekte, Visuelle Soziologie, Kultursoziologie, Wissenssoziologie, Soziologie der Arbeit. Ausgewählte Publikationen: 2010: *Konsum und Exklusion. Eine Kultursoziologie der Dinge*, transcript; 2007: »Global flows: Subjekt, Mode und Konsum in den globalisierten Kreisläufen«, in: Gottwald, M./Klemm, M./Schulte, B. (Hg.): *KreisLäufe – CircularFlows. Band 9 der Reihe: Diskursive Produktionen. Text, Kultur, Gesellschaft*, LIT-Verlag; 2001 gem. mit Kraetsch, C./Renn, J.: »Paradoxien des Wissenstransfers«, in: *Soziale Welt* 52, Nr. 2.

Clauss, Mareike, M.A., wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Vergleichende Kultursoziologie. Mareike Clauss arbeitet zur Zeit an ihrer Dissertation zum Thema Subjekt und Moderne – Männlichkeit im Spielfilm der USA und DDR. Sie lehrt und forscht an der Europauniversität Viadrina Frankfurt (Oder) außerdem in den Bereichen Alltagskultur der DDR, Filmanalyse und Gender. Publikationen: 2011 mit Sophia Prinz: »A Head for Business and a Body for Sin. Klasse und Geschlecht im Hollywood-Frauenfilm«, in: Suber, Daniel/Schäfer, Hilmar/Prinz, Sophia (Hg.): *Pierre Bourdieu und die Kulturwissenschaften. Zur Aktualität eines undisziplinieren Denkens*, UVK; 2009: »Von »Bizarr« zu »Blockbuster« – Die Darstellung gewalttätiger Frauen im Spielfilm als normativer Prozess«, in: Drews-Sylla, Gesine [u.a.] (Hg.): *Konstruierte Normalitäten – Normale Abweichungen*, VS Verlag.

Delitz, Heike, Dr., Soziologin, Philosophin, Architektin. Derzeit Postdoc-Stipendiatin an den Instituten für Soziologie und Philosophie der Otto Friedrich Universität Bamberg. Forschungsschwerpunkte: Soziologische Theorie und Theoriegeschichte, insbesondere französische soziologische Theorie, Architektursoziologie, Philosophische Anthropologie und Soziologie, sowie Artefakt- und Wissenssoziologie. Publikationen: 2010: *Gebaute Gesellschaft. Architektur als Medium des Sozialen*, Campus; 2011: *Arnold Gehlen*,

Reihe »Klassiker der Wissenssoziologie«, UVK; 2009: *Architektursoziologie*, Reihe »Einsichten«, Themen der Soziologie, transcript.

Erlhoff, Michael, Prof. Dr., Autor, Berater und Design-Theoretiker, Professor für Design-Geschichte und -Theorie an der Köln International School of Design/FH Köln. Forschungsschwerpunkte: Gebrauchs-Forschung, interkulturelle Differenzen und Verbindungen (insbesondere in asiatischen Ländern), Zwischenräume von Theorie und Praktik, assoziative Logik etc. Publikationen: 2009 mit Uta Brandes und Nadine Schemmann: *Design-Theorie und Design-Forschung*, UTB und FINK; mit Uta Brandes: *Dada's Best*, Nautilus; 2011 mit Uta Brandes (Hg.): *My Desk Is My Castle – über die Personalisierung der Schreibtische*, Birkhäuser.

Fischer, Joachim, PD Dr., Soziologe, Vertretungsprofessur für Allgemeine Soziologie an der Universität Halle-Wittenberg, Forschungsschwerpunkte: Allgemeine Soziologie, Soziologische Theorien, Gesellschaftstheorie und Gegenwartsdiagnostik, Kulturosoziologie, Architektur- und Stadtsoziologie, Philosophische Anthropologie. Publikationen: 2004 mit M. Makropoulos (Hg.): *Potsdamer Platz. Soziologische Theorien zu einem Ort der Moderne*, Fink; 2008: *Philosophische Anthropologie. Eine Denkrichtung des 20. Jahrhunderts*, Karl Alber; 2010 mit Th. Bedorf und G. Lindemann (Hg.): *Theorien des Dritten. Innovationen der Soziologie und Sozialphilosophie*, Fink. Website: www.fischer-joachim.org

Häußling, Roger, Prof. Dr., Soziologe, Lehrstuhl für Soziologie mit Schwerpunkt Technik- und Organisationssoziologie. Forschungsschwerpunkte: Innovations- und Netzwerkforschung, Relationale Soziologie. Aktuelle Publikationen: 2010 mit Christian Stegbauer (Hg.): *Handbuch Netzwerkforschung*, VS Verlag; 2010: »Zum Design(begriff) der Netzwerkgesellschaft. Design als zentrales Element der Identitätsformation in Netzwerken«, in: Fuhse, Jan/Mützel, Sophie (Hg.): *Relationale Soziologie. Zur kulturellen Wende der Netzwerkforschung*, VS Verlag, 137-162; 2009 (Hg.): *Grenzen von Netzwerken*. Wiesbaden: VS Verlag.

Hieber, Lutz, Prof. Dr., lehrt am Institut für Soziologie der Leibniz Universität Hannover und ist als Kurator für Ausstellungen tätig. Forschungsschwerpunkte: Kultur- und Mediensoziologie, Politische Soziologie, Queer Studies. Jüngere Publikationen: 2009 mit Stephan Moebius (Hg.): *Avantgarden und Politik – Künstlerischer Aktivismus von Dada bis zur Postmoderne*, transcript; 2008 mit Andreas Urban: *KörperFormen – Mode Macht Erotik*, Schriften des Historischen Museums Hannover, Bd. 32; 2007 mit Paula-Irene Villa: *Images von Gewicht – Soziale Bewegungen, Queer Theory und Kunst in den USA*, transcript.

Hörning, Karl H., Dr. rer. pol., Professor em. für Soziologie der RWTH Aachen. Forschungsschwerpunkte: Praxistheorie, Verhältnis von Kultur und Technik, Soziologie der Dinge. Ausgewählte Publikationen: 2001: *Experten des Alltags. Die Wiederentdeckung des praktischen Wissens*; Velbrück Wissenschaft; 2004 mit Julia Reuter (Hg.): *Doing Culture. Neue Positionen zum Verhältnis von Kultur und sozialer Praxis*, transcript; 2010: »Kultur und Nachhaltigkeit im Netz alltäglicher Lebenspraktiken«, in: Parodi, Oliver et al. (Hg.): *Wechselspiele: Kultur und Nachhaltigkeit. Annäherungen an ein Spannungsfeld*, edition sigma.

Julier, Guy, Dr., Soziologe der Designkultur, University of Brighton Principal Research Fellow in Contemporary Design, Victoria & Albert Museum, London. Forschungsschwerpunkte: design activism, economies of design. Publikationen: 2008: *The Culture of Design*, Sage; 2009 mit Liz Moor (Hg.): *Design and Creativity: Policy, Management and Practice*, Berg Publ.

Keim, Christiane, Dr. habil., Kunsthistorikerin, Lektorin am Institut für Kunstwissenschaft und Kunstpädagogik der Universität Bremen. Forschungsschwerpunkte: Gender Studies, Visual Studies, Wohnen und Aufstellen, Erinnerung und Raum. Aktuelle Publikationen: 2006: »Anordnungen und Gegenüberstellungen: Weiblichkeit und Mode im medialen Diskurs der Architekturavantgarde«, in: Krause-Wahl, Antja/Holtschbach, Susanne (Hg.): *Erbitterte Identitäten: Mode – Kunst – Zeitschrift*; 2009: »Der Erinnerung einen Raum geben: Nation und Krieg im Gedächtnismedium Kunst«, in: Bulanda-Pantalacci, Anna/Threuter, Christina (Hg.): *Erinnerungsräume. Architekturen des Krieges*.

Krämer, Hannes, M.A., Soziologe, Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für vergleichende Kultursoziologie an der Europa-Universität Viadrina. Forschungsschwerpunkte: Kultursoziologie, Arbeits- und Organisationssoziologie (insbes. Kreativarbeit und die Creative Industries), Qualitative Sozialforschung (insbes. soziologische Ethnografie), Praxistheorien. Aktuelle Publikationen: 2011 (i.E.): »Kreativarbeit in spätmodernen Ökonomien«, in: Kubicek, Bettina et al. (Hg.): *Arbeitswelten im Wandel: Interdisziplinäre Perspektiven der Arbeitsforschung*, facultas.wuv; 2011 (i.E.): »Praktiken kreativen Arbeitens in den Creative Industries«, in: Göttlich, Udo/Kurt, Ronald (Hg.): *Improvisation, Spontaneität und Kreativität als Herausforderungen für die Soziologie*, VS-Verlag; 2009: *Vertrauen in der Wissenschaft. Zur kommunikativen Konstruktion von Vertrauen in wissenschaftlichen Publikationen*, Shaker.

Mareis, Claudia, Dr. phil., Kultur- und Designwissenschaftlerin, Post-Doktorandin am NFS Bildkritik »eikones« (Universität Basel) sowie Dozentin für Designtheorie u.a. an der Hochschule der Künste Bern. Forschungsschwerpunkte: Gestaltungs- und Designtheorien im 20. Jh. mit besonderer

Berücksichtigung epistemologischer und methodologischer Aspekte, Geschichte und Pragmatik von Ideenfindungs- und Kreativitätstechniken, zeitgenössisches Grafikdesign und Illustration. Ausgewählte Publikationen: 2011: *Design als Wissenskultur. Interferenzen zwischen Design- und Wissensdiskursen seit 1960*, transcript; 2010 mit Gesche Joost und Kora Kimpel (Hg.): *Entwerfen. Wissen. Produzieren. Designforschung im Anwendungskontext*, transcript; 2011 mit Florian Dombois und Ute Meta Bauer und Michael Schwabe (Hg.): *Intellectual Birdhouse: Artistic Practice as Research*, Rodopi.

Moebius, Stephan, Univ.-Prof. Dr. phil., Kulturosoziologe. Professor für Soziologische Theorie und Ideengeschichte an der Karl-Franzens-Universität Graz. Forschungsschwerpunkte: Soziologiegeschichte, Kulturosoziologie, Soziologische Theorie, Religionssoziologie. Publikationen: 2010 mit Dirk Quadflieg (Hg.): *Kultur. Theorien der Gegenwart*, VS; 2011 mit Markus Schroer (Hg.): *Diven, Hacker, Spekulanten. Sozialfiguren der Gegenwart*, Suhrkamp; 2011 mit Lutz Hieber (Hg.): *Ästhetisierung des Sozialen. Reklame Kunst und Politik im Zeitalter visueller Medien*, transcript.

Müller, Anna-Lisa, M.A., Soziologin, Promotionsstipendiatin an der Bielefeld Graduate School in History and Sociology der Universität Bielefeld. Forschungsschwerpunkte: Stadtsoziologie, Kulturosoziologie, Sprachphilosophie. Publikationen: 2011: »Wort schaffen Soziales: Wie Sprache Gesellschaft verändert«, in: *Journal für Psychologie* 1/2011; 2010: »Die Creative City Dublin. Architektur und Materialität als Ausdruck der Stadtplanung«, in: Tietmeyer, Elisabeth et al. (Hg.): *Die Sprache der Dinge. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf die materielle Kultur*, Waxmann; 2009: *Sprache, Subjekt und Macht bei Judith Butler*, Tectum.

Prinz, Sophia, M.A., Kulturosoziologin, wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Europa-Universität Viadrina Frankfurt (Oder). Forschungsschwerpunkte: Poststrukturalistische Sozialtheorien, Praxistheorie, Visual Culture Studies. Publikationen: 2011 (i. E.) mit Andreas Reckwitz: »Visual Studies«, in: Stephan Moebius (Hg.): *Kulturstudien*, Suhrkamp; 2011 mit Mareike Claus: »A Head for Business and a Body for Sin. Klasse und Geschlecht im Hollywood-Frauenfilm«, in: Suber, Daniel/Schäfer, Hilmar/Prinz, Sophia (Hg.): *Pierre Bourdieu und die Kulturwissenschaften. Zur Aktualität eines undiziplinierten Denkens*, UVK; 2008 mit Hilmar Schäfer: »Kunst und Architektur: materielle Strukturen der Sichtbarkeit«, in: Moebius, Stephan/Reckwitz, Andreas (Hg.): *Poststrukturalistische Sozialwissenschaften*, Suhrkamp.

Rummel-Suhrcke, Ralf, Prof. Dr. phil., Kulturberater und Projektmanager, seit 2009 Professor für praxisbezogene Kulturosoziologie an der Fachhochschule Ottersberg – University of Applied Sciences. Lehraufträge an der

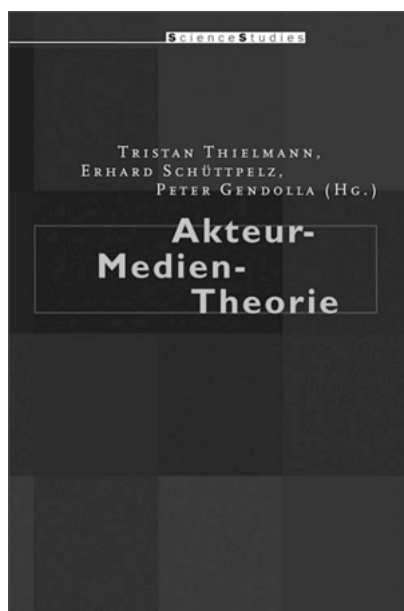
Hochschule für Künste Bremen (bis 2009) und an der Universität Bremen in Design- und Kulturwissenschaft. Veröffentlichungen: 2005 mit Frank-Egon Pantel (Hg.): *Vision.Stadt. Projekte zur Stadtentwicklung Oldenburgs und der Wettbewerb ›Leuchtzeichen‹*, Isensee Verlag; 2006 mit Christoph A. Hoesch und Julius Lengert: *Siemens Industrial Design. 100 Jahre Kontinuität im Wandel* (dt./engl.), hg. v. Design Zentrum München, Hatje Cantz Verlag.

Schneider, Beat, Dr., Kunst- und Kulturhistoriker, Professor em. für Kultur- und Designgeschichte und Designtheorie an der Hochschule der Künste Bern (HKB) sowie Gründungspräsident des Swiss Design Network (Nationales Forschungsnetzwerk der Designhochschulen der Schweiz). Forschungsschwerpunkte: Sozialgeschichte des Design. Publikationen: 2009: *Design – Eine Einführung. Entwurf im sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Kontext*, Birkhäuser; 2010: *Design - uma Introdução. O Design no contexto social, cultural e economico*, Blucher-Verlag; 2010: »Design as Practice, Science and Research«, in: Michel, Ralf (Hg.): *Design Research Now*, Birkhäuser.

Selle, Gert, war Kunstpädagoge an einem Gymnasium, ehe er als Zeichenlehrer für Designer an die Werkkunstschule (später Fachhochschule) Darmstadt ging. Dort begann seine Auseinandersetzung mit dem gesellschaftlichen Phänomen Design (vgl. 1973: *Ideologie und Utopie des Design. Zur gesellschaftlichen Theorie der industriellen Formgebung*, DuMont.), so dass sich bis zur Emeritierung als Hochschullehrer für Theorie, Didaktik und Praxis ästhetischer Erziehung an der Universität Oldenburg eine jahrzehntelange Parallelität von Veröffentlichungen zur Kunstpädagogik und zur Designtheorie bzw. Designgeschichte ergab. Inzwischen liegt der Schwerpunkt auf Kulturgeschichte (vgl. 2007: *Geschichte des Design in Deutschland*, Campus; 2011: *Die eigenen vier Wände. Wohnen als Erinnern*, form + zweck). Gert Selle legt Wert auf die Feststellung, dass er auf dem Gebiet der Designsoziologie überhaupt erst zu arbeiten anfangen müsste.

Steinmetz, Hanna, M.A., Kultursoziologin, arbeitet gegenwärtig an der Universität Konstanz im EXC16-»Kulturelle Grundlagen von Integration« im dortigen Doktorandenkolleg »Zeitkulturen«. Aktuelle Forschungsschwerpunkte: soziologische Theorie und Kulturtheorie sowie insbesondere die Methodologie der Actor-Network-Theory (ANT), »urban studies«, Architektursoziologie und »sense studies«. Jüngste Publikation: 2009: »Bei uns im ›Volkspalast‹. Über die Arbeit am Kulturproblem«, in: Klemm, Thomas/Schröter, Kathleen (Hg.): *Die Gegenwart des Vergangenen. Strategien im Umgang mit sozialistischer Repräsentationsarchitektur –Tagungsbeiträge*, Meine Verlag.

Yaneva, Albena, Dr., Soziologin (Ecole des Mines de Paris, 2001), Senior Lecturer, Co-Director of the Manchester Architecture Research Centre (MARC), The University of Manchester, UK. Erhielt 2010 den »RIBA President's Award for Outstanding University-located Research«. Gast-editorin von *Understanding Architecture*, Accounting Society, 2008 (Spezialausgabe »Science Studies: An Interdisciplinary Journal for Science and Technology Studies«) und *Traceable cities* (Spezialausgabe »City, Culture & Society«, 2011). Aktuelle Publikationen: 2009: *Made by the Office for Metropolitan Architecture. An Ethnography of Design*, 010 Publishers; 2009: *The Making of a Building: A Pragmatist Approach to Architecture*, Peter Lang AG. Homepage: <http://www.albenayaneva.com>.



Tristan Thielmann,
Erhard Schüttpelz,
Peter Gendolla (Hg.)

Akteur-Medien- Theorie

Juli 2012, ca. 800 Seiten, kart.,
zahlr. Abb., ca. 39,80 €,
ISBN 978-3-8376-1020-8

■ Die »Actor Network Theory« (ANT) stellt für die internationale Medienforschung eine Herausforderung dar, die auch in deutschsprachigen Publikationen mit zunehmender Intensität diskutiert wird. Statt von den geläufigen »Medien« der Medienforschung zu sprechen, benennt die ANT alle vermittelnden Größen der soziotechnischen Welt als »Mediatoren« und zeichnet dabei minutiös die medialen Vermittlungsschritte zwischen Personen, Artefakten und Zeichen nach, die in eine Reihe von arbeitsteiligen »Übersetzungsketten« Eingang gefunden haben.

Mit Übersetzungen der einschlägigen Publikationen aus der ANT und durch eine Reihe von Einzeluntersuchungen zur Techniktheorie, Anthropologie und Ästhetik der Medien und Mediatoren stellt dieser Band die programmatische Verschiebung der Medienforschung dar und im Entwurf einer »Akteur-Medien-Theorie« zur Disposition.



Sebastian Hackenschmidt,
Klaus Engelhorn (Hg.)

Möbel als Medien

Beiträge zu einer
Kulturgeschichte der Dinge

2011, 316 Seiten, kart., zahlr.
z.T. farb. Abb., 32,80 €,
ISBN 978-3-8376-1477-0

■ Der Medialität der Dinge wird spätestens seit dem Erscheinen von Marshall McLuhans »Understanding Media« Mitte der 1960er Jahre eine gesteigerte Aufmerksamkeit zuteil. Möbel allerdings sind bislang eher selten in ihrer Rolle als Medien und als Teil der materiellen Kultur verhandelt worden.

Dieser Band versammelt erstmals ein breites Spektrum an Texten und Bildern, die Möbel als Medien in den Blick nehmen. Unterschiedliche Perspektiven aus Kunstgeschichte, Literaturwissenschaft, Philosophie und Psychologie verdichten sich so zu einer anschaulichen Kulturgeschichte der Möbel.



Peter Mörtenböck,
Helge Mooshammer

Netzwerk Kultur

Die Kunst der Verbindung in
einer globalisierten Welt

2010, 158 Seiten, kart., zahlr.,
z.T. farb. Abb., 17,80 €,
ISBN 978-3-8376-1356-8

■ Netzwerke sind zur Leitfigur des Zusammenlebens im 21. Jahrhundert geworden. In Gestalt von transnationaler Politik, globaler Ökonomie, neuen Medien und sozialen Bewegungen verkünden sie Hoffnung und Bedrohung zugleich.

Dass Netzwerke und vernetzte Kulturen vor allem auch Kreativität hervorbringen können, zeigt dieser Band: Er liefert eine faktenreiche und vielschichtige Analyse der Schauplätze der geokulturellen Neuordnung und demonstriert anhand von zahlreichen Allianzen in Kunst, Architektur und Aktivismus, wie durch kollektive Kreativität neue Strukturen politischer und sozialer Teilnahme entstehen.

»Der Band von Peter Mörtenböck und Helge Mooshammer kann als originelle Einführung in die Netzwerkthematik gelesen werden.«

Felix Tirschmann, MEDIENwissenschaft, 2 (2011)

