

Yana Milev

## Gestalten

4 Seiten

DOI 10.4472/9783037345832.0026

### Zusammenfassung

Die Debatte um »Künstlerische Forschung« hat einen hohen Grad an Differenzierung erreicht, sei es in ihrer allgemeinen, theorieorientierten Dimension, sei es auf der Ebene der Praxis des künstlerischen Forschens selbst. Alles deutet darauf hin, dass sich die Künstlerische Forschung an der Schwelle zu einer Institutionalisierung befindet.

Ziel des Bandes ist es nicht nur, eine Bestandsaufnahme der unterschiedlichen Frage- und Themenstellungen zu erstellen, sondern auch jene Kontroversen abzubilden, aufgrund derer man den Prozess einer vorschnellen »Disziplinierung« der künstlerischen Forschung kritisch betrachten mag. Entlang einiger Leitfragen (Auf welche Art von Erkenntnis zielt künstlerischer Forschung und in welchem Verhältnis stehen diese zu anderen Formen der Erkenntnisbildung? Was ist das Spezifikum im Vorgehen künstlerischen Forschens? In welche Rahmenbedingungen historischer, institutioneller, politischer Art ist der derzeitige Diskurs zur künstlerischen Forschung eingebettet; welche Rolle spielen hier Kunsthochschulen, Forschungs- und Kunstförderung?) entwirft der Band eine Topographie des gesamten Feldes der Debatte um künstlerische Forschung.

diaphanes

**Jens Badura (Hg.), Selma Dubach (Hg.), Anke Haarmann (Hg.), Dieter Mersch (Hg.), Anton Rey (Hg.), Christoph Schenker (Hg.), Germán Toro Pérez (Hg.)**

**Künstlerische Forschung.  
Ein Handbuch**

344 Seiten, Gebunden, 5 sw.  
Abb.

ISBN 978-3-03734-880-2

Zürich-Berlin 2015

### Mit Beiträgen von

Peter Ablinger, Sigrid Adorf,  
Jens Badura, Anette Baldauf,  
Ulf Bästlein, Jochen Becker,  
Alessandro Bertinetto, Elke Bippus,  
Henk Borgdorff,  
Christoph Brunner, u.a.



# GESTALTEN

YANA MILEV

Es scheint, als hätte der Designbegriff, der im deutschsprachigen Zusammenhang mit »Gestaltung« übersetzt wird, in der letzten Dekade eine neue Renaissance erfahren, während man sich gleichzeitig noch nie so uneinig darüber war, was mit Gestaltung respektive Design eigentlich gemeint ist. Hintergrund dieser Uneinigkeit sind verschiedene Funktionen des Designs bzw. unterschiedliche Erwartungen an das Feld der Gestaltung in Gesellschaft, Ökonomie, Wissenschaft, Kunst und ihren Institutionen.

Zwischen den 1950er und 80er-Jahren entstanden im deutschsprachigen Raum Hochschulen, Fachbereiche, Fakultäten und Institute (auch in der DDR), die sich im Namen der Gestaltung ausrichteten und Studiengänge der Formgestaltung, Produktgestaltung, Schriftgestaltung, Textilgestaltung und andere mehr etablierten. Die Gestaltung hob sich von der Kunst durch das Prädikat des Entwurfs, der planerischen Fertigung, der Funktionsorientierung, ab.

Parallel dazu begann sich ein anthropologischer Gestaltungsbegriff zu etablieren, wie etwa jener, der von Joseph Beuys vertreten wurde. Der Beuyssche Gestaltungsbegriff versteht sich als erweiterter Kunstbegriff, der die Modelle des White Cube, des Museums und der Beaux Arts verlässt, indem er Aspekte wie Naturstudium, Morphologie, teilnehmende Beobachtung in sozialen Feldern und politische Entscheidungskraft radikal zueinander in Beziehung setzt. Beuys verbindet hier Anthropologie, Empfindsamkeit und politisches Bewusstsein im Gestaltungskonzept der *sozialen Plastik*.

Dieser Gestaltungsbegriff knüpft ideengeschichtlich an Modelle aus der Antike, der Renaissance und der Mystik an, wie der *Margarita Philosophica*, der *Paideia* oder der *Unio Mystica*. In diesen Zeiten waren Künstler Allrounder: Naturbeobachter, Anatomen, Mediziner, Ingenieure und Konstrukteure, wie auch Philosophen, Mystiker, Ökonomen und Anwälte, die Destillate aus Mikro- und Makrokosmos in ein (symbolisches und funktionales) Werk fassten. So gelten Leonardo da Vinci, Johann Wolfgang von Goethe

oder Robert Buckminster Fuller als Universalgelehrte und *Universalgestalter* zugleich.

Das Wort *Design* selber wird ursprünglich 1930 von Mies van der Rohe in Deutschland eingeführt; dann wieder 1949 von Mart Stam. Beide Designer waren Formgestalter der seriellen und industriellen Produktion und federführend bei der Etablierung eines neuen Denkens zu Gestaltung an den deutschen Kunstakademien. Ein Designer war im deutschsprachigen Raum spätestens ab den 1970er-Jahren ein *industrial designer* und seit den 1990er-Jahren sind Designer definitiv nicht mehr (anthropologische) Gestalter, sondern an der Generierung prosperierender Industriezweige und multipler Labels beteiligt. Die sogenannte Design-Revolution kommt mit der Globalisierung sowie mit den asymmetrischen Cyberwars und technologischen Kriegen auf die Tagesordnung. Als Wirtschaftsdesign boomt eine effiziente Fusion aus Produktkonzept, Vermarktungskonzept und Kundengewinnungskonzept. Das *Design Thinking* hat sich durchgesetzt, um noch größere Komplexe wie *Brand Building* auf den globalen Märkten zu lancieren. Dieser Gestaltungskomplex, in dessen Zentrum die Unternehmungsberatung sitzt, heißt *Design Governance*.

Parallel zur Ausbreitung dieses (ökonomisch-regierungstechnischen) Designbegriffs vermehrt sich die Designkritik, die bereits in den 1960er-Jahren als Anti-Design-Bewegung aus den Reihen der Designbüros kommt und vom systemkritischen *Radical Design* in Italien ausging. Darüber hinaus gibt es eine designkritische Tendenz in der politischen Theorie und Soziologie, die zusammengefasst als Kritik des Warenkonsums oder Kritik der Warenästhetik bezeichnet werden kann<sup>1</sup> und seit Situationismus und *Cultural Jamming* bis in die heutigen Occupy-Proteste hinein eine Kommunikations-Guerillabewegung diskursiv unterstützt.<sup>2</sup> Gegenstand der Kritik sind der Spektakel- und Verschleierungscharakter von Werbung und Produkten, die Ökonomisierung der Kreativität oder die Totalgestaltung der Lebenswelt, etwa der Paukenschlag von Mateo Kries, der mit dem Ausruf »Wollt ihr das totale Design?« auf den epidemischen Effekt von Design als Lifestyle, Fashion und Markenfaschismus ein Schlaglicht wirft. Jedoch kann festgestellt werden, dass jede Designkritik von der (Design-) Industrie erfolgreich osmotisiert wurde und sich auf die nächsten Trends affirmativ auswirkte.

Zum Wechselspiel von Designkritik und Kritikaffirmation kommt es seit der letzten Millenniumswende zunehmend zu einem epistemologischen Anspruch der Designer selber, die für eine Designwissenschaft im

1 Vgl. exemplarisch Wolfgang Fritz Haug: *Kritik der Warenästhetik*, Frankfurt a. M. 1971.

2 Vgl. exemplarisch Kalle Lasn: *Culture Jamming. Das Manifest der Anti-Werbung*, Freiburg 2006.

deutschsprachigen Raum eintreten, im Modus einer *Design Science*, die in den USA bereits seit den 1950er-Jahren ein Begriff ist.<sup>3</sup> Doch auch hier gestaltet sich der Diskurs kontrovers. Die Beobachtung zeigt, dass eine von Designern beanspruchte Designwissenschaft nicht kohärent ist mit einer von Kultur-, Sozial- und Geisteswissenschaftlern beanspruchten Designwissenschaft. Die Begriffe der Form, der Gestalt und des Ausdrucks sind seit jeher Gegenstand der Phänomenologie, Ästhetik, Philosophie, Soziologie, Semiotik, Linguistik oder Psychologie. Diese Tatsache verweist auf eine komplementäre Hermeneutik und Empirie des Designkonzepts sowie auf eine eigenständige Begriffsgeschichte, die sich nur schwer mit einem modernen, technologie- und marktorientierten Designverstehen synchronisieren lässt.

Für die Lehre und Forschung wäre es progressiv, wenn sich zukünftig ein erweiterter Designbegriff etablieren könnte, der die Verknüpfung kultureller Gestaltungsgefüge wie Bildkultur, Wissenskultur, Materialkultur, Handwerkskultur, Erzählkultur, Kultur des Öffentlichen, Sprachkultur, Wohnkultur, Ritualkultur, Schriftkultur und andere mehr, thematisiert, so dass nicht mehr von *einer* Kultur der Gestaltung ausgegangen wird, sondern von einer infiniten Vielfalt von Design-Kulturen.<sup>4</sup> Eine Design-Anthropologie beispielsweise stellt den komplexen Lebensraum von Kulturen sowie Anthropotechniken der Sinnkonstruktion und des Überlebens ins Zentrum der Theorie und Praxis der Gestaltung.<sup>5</sup> In Zukunft gilt es mehr, die komplementären Ansätze zu Begriff und Wissenschaft der Gestaltung zu berücksichtigen und in komparativen Zusammenhängen zu denken und zu forschen, wenn eine Transdisziplinarität der Designwissenschaft angestrebt werden soll.

Vor diesem Hintergrund der Topografisierung des Designbegriffs als Forschungsgegenstand der Wissenschaften sei auf die vielfältigen Ordnungen und Praxen der Gestaltung in den sozialen Feldern verwiesen. Es gilt schon längst nicht mehr das Ding, das Objekt oder das Produkt als Design, sondern die Herstellungen »von«, die Interferenzen »zwischen«, die Interventionen »in« und die Partizipationen »an«. Als Designs können nunmehr, ganz im Beuysschen oder Bourdieuschen Sinne, ethnografische (Alltags-)Praxen, politische Praxen, künstlerische Praxen oder Praxen des Überlebens gezählt werden, tribale Gestaltungsdynamiken *von unten* und *von innen*, so genannte *Anthropodesigns*. In einem solchen Kontext

3 Vgl. exemplarisch Claudia Mareis: *Design als Wissenskultur. Interferenzen zwischen Design- und Wissensdiskursen seit 1960*, Bielefeld 2011.

4 Vgl. exemplarisch Yana Milev (Hg.): *Design Kulturen. Der erweiterte Designbegriff im Entwurfsfeld der Kulturwissenschaft*, München 2013.

5 Vgl. exemplarisch Yana Milev (Hg.): *D.A. – A Transdisciplinary Handbook of Design Anthropology*, Bern, Frankfurt a. M., Brussels, Oxford, New York 2013.

verlieren die sogenannten *Maker* oder Macher ihren Hoheitsanspruch auf den Designbegriff, wie auch die IT-industriellen Fusionen mit anderen Industrie- und Regierungszweigen. Eine komplementär erweiterte und vergleichende Kultur des Gestaltens sollte Leben in seinen kreativen Aspekten – wie sie sich in Morphogenesen, Habitaten, Kulturinszenierungen wie auch geospatialen Veränderungen (*Anthropozän*) manifestieren – als komplexe Designprozesse anerkennen. Somit werden in Zukunft die Konzepte Design und Gestaltung nicht nur in den Lebenswissenschaften Anwendung finden, sondern auch umgekehrt die Anthropologisierung komplexer (Über-)Lebensformen in Gesellschaften möglich sein.