Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 17 (2004)
Heft: 11

Artikel: Anziehend, abstossend : Design und Kunst
Autor: Ernst, Meret
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-122474

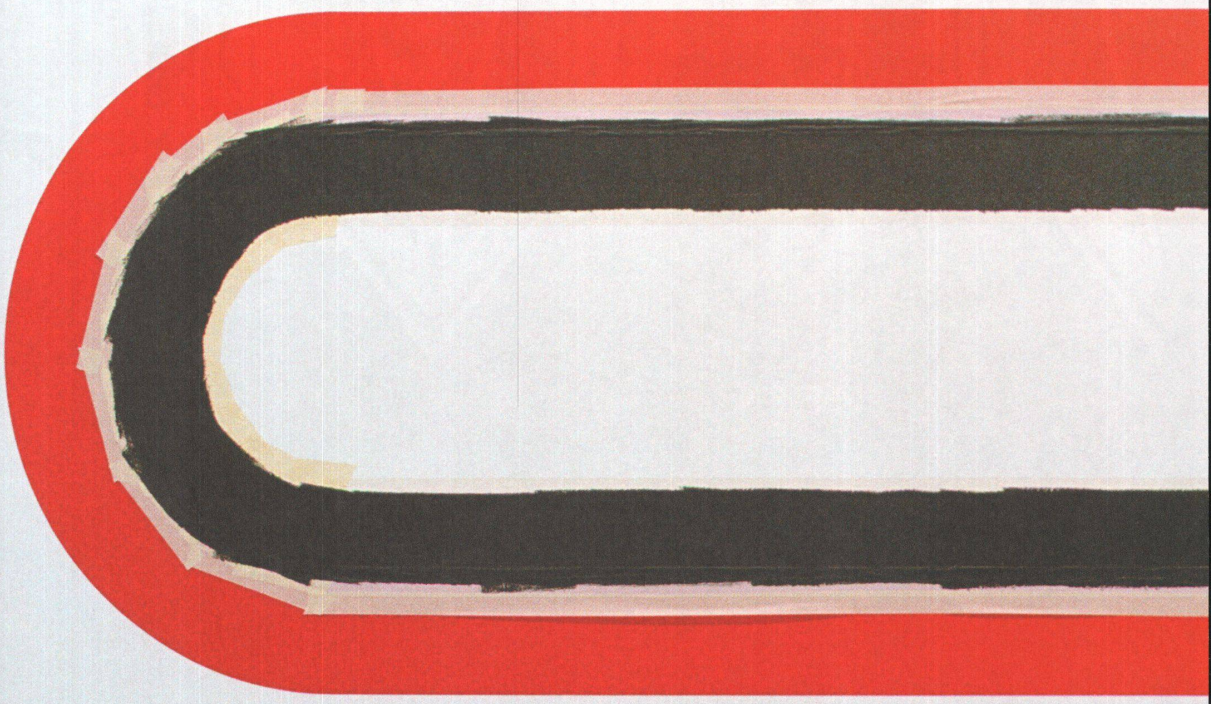
Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 09.12.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch



Anziehend, abstossend

Text: Meret Ernst
Fotos: Friederike Baetcke

1

Ist alles irgendwie auch das andere, lohnt es sich, die Unterschiede zu klären: Kunst argumentiert symbolisch, Design zielt auf Gebrauchswert, auf den Nutzen, den eine Ware oder eine Dienstleistung den Kunden bringt. Soll niemand behaupten, das liesse sich einfach so vermischen.

: Hier das Schöne, dort das Nützliche. Danach richtet sich, wer wissen will, was Kunst, was Design ist. Und wer als Künstlerin, wer als Designer durchgeht. Die einen stellen Bilder aller Art her, Fiktionen und Imaginationen, die Welt und Geist erschliessen. Die andern formen die Schnittstellen zwischen uns und unserem Gerät, erhalten den beständigen Fluss der neuen Formen am Leben. Machen sich nützlich. Obwohl sich die Absichten der Akteure so klar zu unterscheiden scheinen: Das Bild wird im historischen Rückspiegel unscharf. Es gibt weder das allein Nützliche, noch das nur Schöne. Das Nützliche solle auch schön und gut sein, fordern Reformer des Kunstgewerbes Ende des 19. Jahrhunderts. Und das Schöne löst nicht nur das interesselose Wohlgefallen aus, wie der zentrale Begriff in Immanuel Kants Beschreibung des ästhetischen Urteils lautet. In der langen Geschichte der Kunst und der kurzen Geschichte des Designs sind Grenzüberschreitungen in beide Richtungen zu verzeichnen.

Die Zwecke der Kunst

Was einst unter dem Begriff der Kunst noch zusammengehörte – die ‹schönen› und die ‹mechanischen Künste› –, hat sich vor etwa zweihundert Jahren in die Kunst und die angewandte Gestaltung differenziert. Die Autonomie, die sich die Kunst in der Moderne erkämpft hat, prägt seither unser Verständnis von Kunst. Sie verstellt aber den Blick auf die vielfältigen Funktionen, welche die Kunst in ihrer Geschichte übernommen hat. Das Kunstschöne bediente nicht nur den ästhetischen Genuss. Und umgekehrt: Was heute als Kunstwerk gilt, diente einst dem Kult. Als das Altarbild Ausstellungswert errang, wie Walter Benjamin schreibt, verlor es an Kultwert: Statt vor den frühmittelalterlichen Altartafeln zu beten, versinken wir in ästhetischer Kontemplation. Selbst in der Kathedrale. In den Museen verlieren Porträts ihre einstige Absicht, geliebte Personen zu ver-

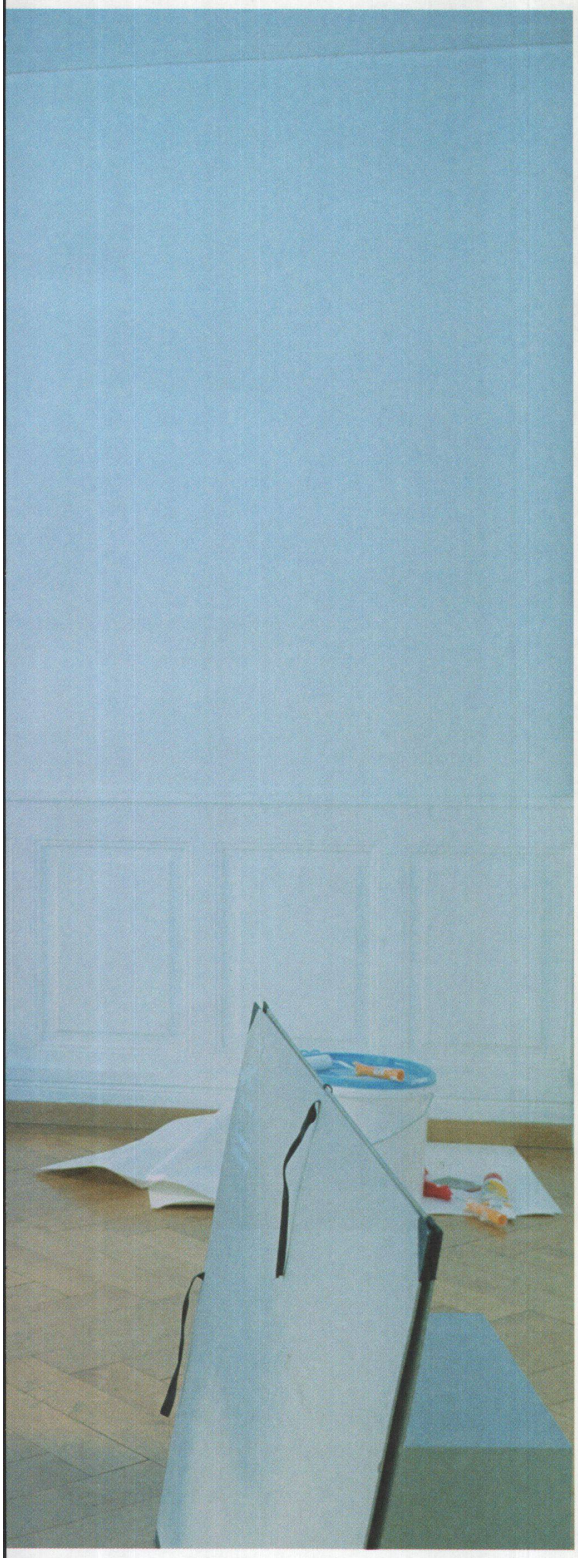
2

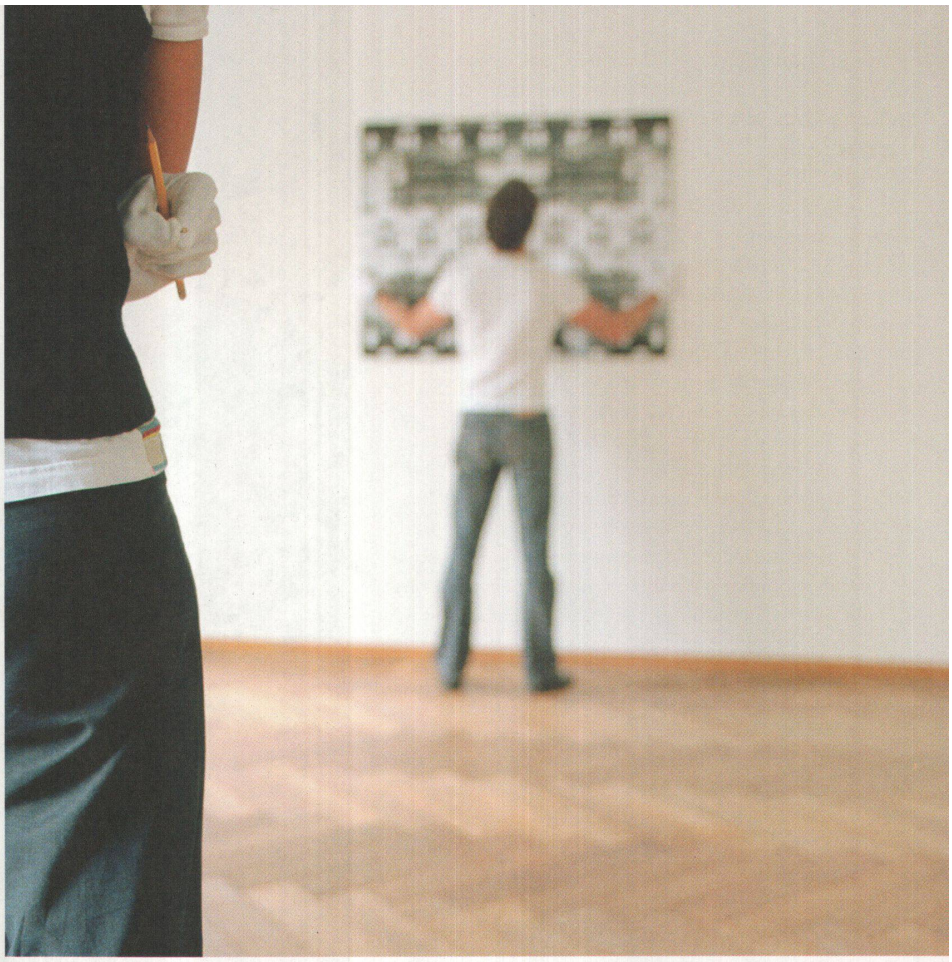
← Seite 16/17 **Francis Baudevin reduziert Logos auf die reine Form: ‹SBG›, 2004.**

1 **Clare Goodwin schachtelt Kartons zu ihrer Arbeit ‹TV-group›, 2002.**

2 **Mariann Grunders ‹Tisch›, 2000, vermittelt sowohl Weltsicht als auch Gebrauch.**

3 **Chalet 5, ‹Cabina›, 2004: Ornamente als Form, die dem Gedächtnis keinen Halt gibt.**





3

gegenwärtigen. Oder eine Heirat zwischen Mächtigen zu arrangieren. Selbst Propaganda findet nicht nur im monströsen Reichsparteitagsgelände eines Albert Speers, sondern auch in Sergej Eisensteins Film Panzerkreuzer Potemkin ihre Form. Viele Werke finden über den Anlass ihrer Entstehung hinaus Eingang in die Geschichte der Kunst, weil sie sie erneuern. Und werden so in den institutionellen Rahmen gefügt, der sie ihrem ursprünglichen Zweck enthebt und dem Kunstgenuss überlässt.

Relativ schön

Darauf trainiert, das Schöne an bestimmten Orten – in Museen, im Theater oder literarischen Zirkeln – und in überlieferten Formen zu geniessen, überfordert der Bruch mit dieser Tradition viele. Um 1900 inspiriert sich die Avantgarde anderswo: In der Südsee. In der Grossstadt. Oder an der Geschwindigkeit, dem Symbol der Moderne. Filippo Tommaso Marinetti feiert sie 1909 im ersten Futuristischen Manifest: «Ein Rennwagen, dessen Karosserie grosse Rohre schmücken, die Schlangen mit explosivem Atem gleichen … ein aufheulendes Auto, das auf Kartätschen zu laufen scheint, ist schöner als die Nike von Samothrake.» Je mehr die Avantgarde das Schöne ausserhalb der traditionellen Kunst entdeckt, desto suspekter wird ihr das Kunstschöne. Pablo Picasso und Georges Braque, Marcel Duchamp oder Kurt Schwitters holen mit Collage, Ready Made, Objet trouvé das Alltägliche in die Kunst.

Aber deswegen ist die schöne Form nicht aus der Welt. Harmonie der Teile untereinander, Ebenmässigkeit, Symmetrie, glänzende Materialien, aufwändige Fertigung: Das Schöne verkauft sich, und das erst noch besser. Das Produktschöne setzt sich mit aller Macht an die Stelle des →

Kunsthaus Langenthal

‹Kunst? Design? Schnittstellen, Wechselwirkungen, Dialoge›
Gibt es ihn, den Graben zwischen Design und Kunst? Heute kann praktisch alles zu Kunst erklärt werden, auch Design. Umgekehrt inspirieren sich Designer an Kunst. Das Kunsthaus Langenthal zeigt Werke von Ueli und Susi Berger, Francis Baudevin, Chalet 5, Clare Goodwin, Mariann Grunder, Lang/Baumann, Norm, Vaclav Pozarek, PROTOPLAST, RELAX (chiarenza & hauser & co), StauffacherBenz, Till Velten, Vectorama, Andreas Widmer, Studio Alchimia, Visualinguistic und René Zäch.
--› Ausstellung bis 16. Januar 2005

Podiumsgespräch

Mit Prof. Alois Martin Müller, HGK Basel; Ruedi Alexander Müller, Nose Zürich; René Zäch, Künstler; Karin Wälchli, Künstlerin und Designerin. Moderation: Meret Ernst. – Patronat Hochparterre
--› Donnerstag, 6. Januar, 19 Uhr, Eintritt CHF 14.–

→ prekär gewordenen Kunstschönen. Design erbt so ein Schönheitsmodell, das mit Stilsicherheit, mit dem Gefühl für Farbe, Form und Harmonie zusammenhängt.

Design sells

Die Formgebung seriell herstellbarer Produkte und die Konzeption genormter Dienstleistungen ist zugleich Resultat und Motor einer Entwicklung, die mit der Industrialisierung einsetzt. Der Entwurf soll rationell produziert werden und Markterfolg garantieren. Die Schönheit, die daraus entsteht, ist eine besondere. Sie prägt als eine der «unscheinbaren Oberflächenäusserungen» einer Epoche, wie Siegfried Kracauer bemerkt, auch viele Formen und Medien der Zerstreuung, wie sie im 20. Jahrhundert das Stadion, die Musikrevue, das Kabarett oder das Kino bereithalten. Kracauer entdeckt darin das Ornament der Masse, das aus den «Graden und Kreisen, wie sie in den Lehrbüchern der euklidischen Geometrie sich finden», bestehe: «Verworfen bleiben die Wucherungen organischer Formen und die Ausstrahlungen des seelischen Lebens.» Die Formen werden rational, damit die Produktion und der Gewinn gesteigert werden kann. Die Mechanisierung übernimmt das Kommando, wie Siegfried Giedion fasziniert feststellt. Und das nicht nur in der Fabrik.

Seit sich die Künstlerinnen und Künstler am Überfluss der Waren, der Grossstadt, dem Tempo oder an dem durch den Film veränderten Sehen inspirieren, ist die industrielle Formgebung zwar so weit gekommen, auf den Schleier historistischer Ornamente zu verzichten. Die Form wird aus den Bedingungen des Materials und der seriellen Produktion entwickelt: «Es gilt, Verzicht auf die Kopie handwerklicher Arbeit, historischer Stilformen und anderer Materialien zu leisten», fordert Peter Behrens 1907. Aber wenn es ums Ganze geht, muss den einen doch Kunst als Legitimation herhalten: Die Kunst lenke Handwerk und Gestaltung. Respektive die Architektur, höchste aller Künste, wie Walter Gropius 1919 im Gründungsmanifest des Bauhauses schreibt. Und noch eine ganze Generation später, 1953, bezieht sich Max Bill, ausgebildeter Goldschmied, Architekt, Künstler, Gründungsmitglied und bis 1956 Leiter der Hochschule für Gestaltung Ulm, explizit auf die Kunst: «Wir betrachten die Kunst als höchste Ausdrucksstufe des Lebens und erstreben, das Leben als ein Kunstwerk einzurichten. Wir wollen, ähnlich wie es seinerzeit Henry van de Velde proklamierte, gegen das Hässliche ankämpfen mit Hilfe des Schönen, Guten, Praktischen.» Wie beim Bauhaus wird in

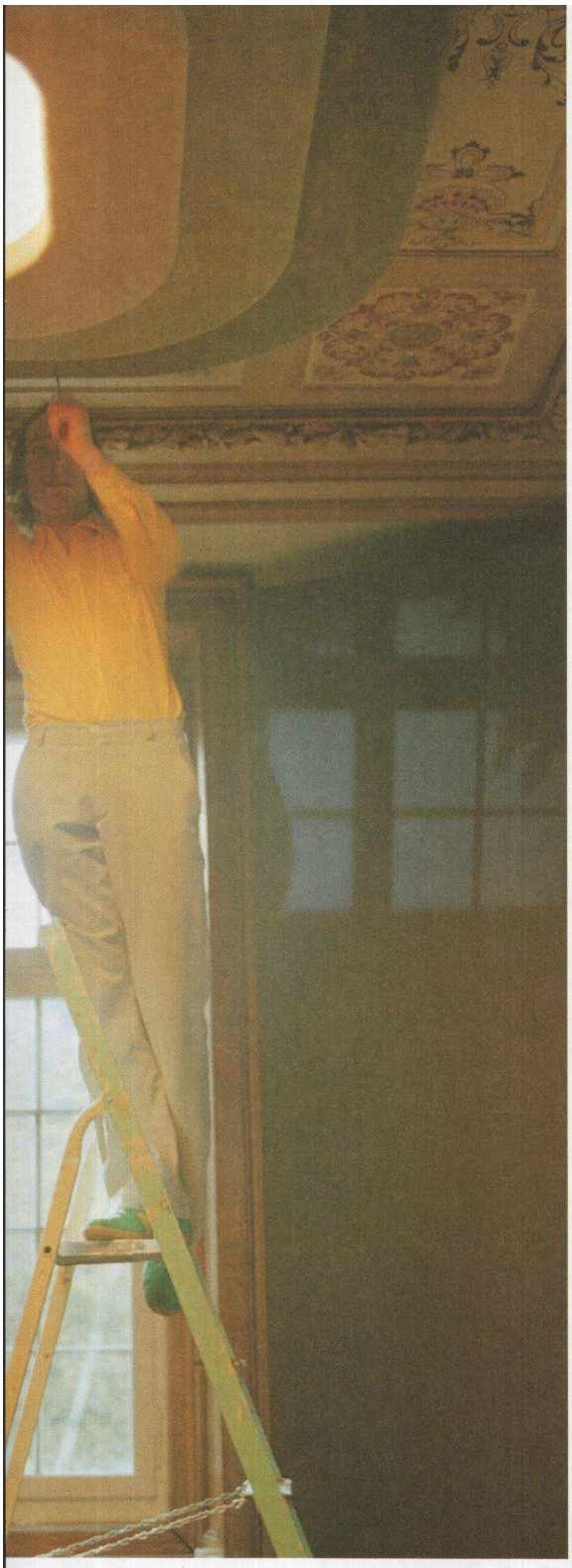
1

2

1 Vaclav Pozarek, ‹Nicht geöffnete und nicht geschlossene›, 1999.

2 Sabina Lang, Daniel Baumann, ‹Shining Step #1›, 2001: ‹more is more›.

3 Protoplasts Begriffe sind ‹imaginäre Produkte› statt ‹Kunst› oder ‹Design›.

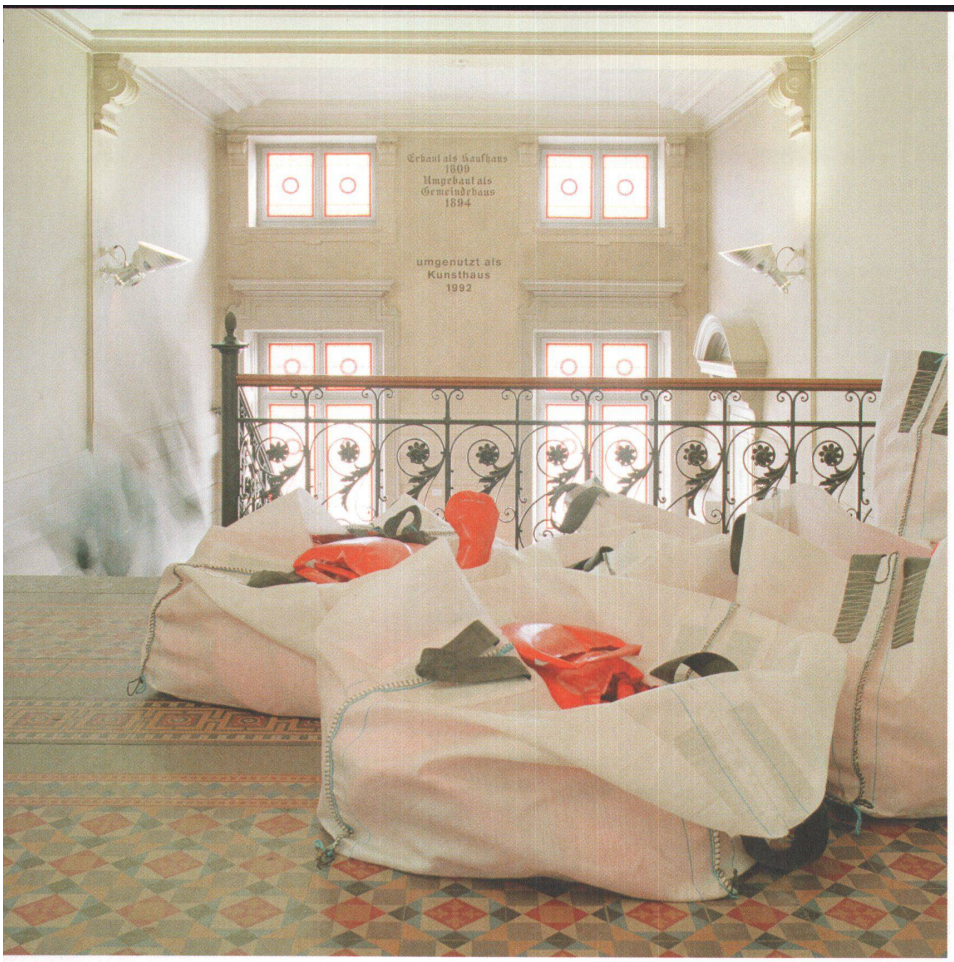


der Hochschule Ulm die Gründung auf Kunst aber rasch von einer Lehrer- und Studierendengeneration verdrängt, die Technik statt Kunst im Sinn hat. Diesen andern nämlich genügt der Bezug auf die Funktionalität, um sich als Designer selbst zu vergewissern.

Die Ideologie der Nützlichkeit

Sie berufen sich gegen die «Künstler-Designer» auf den Chicagoer Architekten Louis H. Sullivan, der 1896 formuliert: «Form Follows Function», womit Sullivan meint, dass das Wesen eines Baus in der Wahl seiner zeitgemässen, zweckmässigen und angemessenen Konstruktion und Materialien liege, und dass die Formgebung diese Wahl widerspiegle. Nichts weniger und nichts mehr. Sullivan wird in der Folge als Vater eines Funktionalismus erklärt, der sich absolut setzt – obwohl es ihm weniger um ein formbestimmendes Gesetz als um eine Beobachtung geht, die er in der Natur bestätigt findet. In der gebauten und gestalteten Welt sind es viele Faktoren, welche das Verhältnis zwischen dem Gebrauchswert des Gegenstands und seiner Form regeln: die technischen Möglichkeiten der industriellen Produktion. Das Material. Die Finanzkraft des Auftraggebers. Das Selbst- und Arbeitsverständnis der Designer, die nicht mehr Künstler sein wollen, formuliert Otl Aicher, ebenfalls Rektor in Ulm, folgendermassen: «Der Designer ist nicht mehr übergeordneter Künstler, sondern gleichwertiger Partner im Entscheidungsprozess der industriellen Produktion. Die letzten Relikte eines ‹Werkbund›-Kunstgewerbes werden preisgegeben.» Auf den von der Kunst geräumten Thron setzt sich flugs die Funktion. Sie begründet die zweite Ideologie des Designs. Gut und praktisch: Das wollte Design →

3



1

1 **Relax (Chiarenza, Hauser & Co.) machen nützliche Kunstobjekte: ‹useme*s›, 2000.**

2 **Norm untersucht mit ‹Sign-Generator 1.0/EXT›, 2003, visuelle Kombinationen.**

3 **René Zächs ‹Tisch›, 1997: «Kunst ist das Ziel, Design die Methoden meiner Arbeit.»**

2

→ in der Nachfolge des Handwerks immer schon sein. Zum Nutzen der Menschen, zur Glorie der zweckmässigen, einzig wahren Form. Dass aber allein aus der Funktion die Form des Gegenstands abgeleitet werde, und dass die zweckmässige Form auch das Gute und Wahre bedeute, das wird in der kurzen Geschichte des Designs ebenso häufig bezweifelt, wie es behauptet wird.

Was bedeutet es?

Die stets grau, damit ‹neutral› gehaltenen Oberflächen der Produkte aus der Ulmer Schule, die Ödnis der nach Funktionen aufgeteilten Städte lösen irgendwann Unbehagen aus. Funktionalismus kippt in Zweckrationalismus. Theodor W. Adorno schreibt 1965 in seiner Standpauke gegen den Zweckrationalismus: «Das Unzureichende der reinen Zweckformen ist zutage gekommen, ein Eintöniges, Dürftiges, borniert Praktisches.» Was bedeuten, was erzählen die Dinge? Wie formen sie den Gebrauch und damit die Gesellschaft? Welche Lust lösen sie denn aus? Und für welche Schönheit stehen sie? Was als Bewegung des Anti-Designs Ende der Sechzigerjahre vor allem in Italien Aufsehen erregt, bleibt für die Industrie des Designs folgenlos. Erst die postmodernen Achtzigerjahre und ihr freies Spiel mit historischen und ästhetischen Zitaten vermag das Design, vor allem Möbel, so zu prägen, dass es in der breiten Öffentlichkeit als Stil diskutiert wird. Dieses Design generiert Mehrwert: Eine «Designer-Kaffeetasse», die ein bisschen nach Studio Alchimia, Memphis oder Philippe Starck aussieht, verkauft sich besser. Doch viel wichtiger: Design bezieht Stellung, produziert theoretischen Überbau, kommt in die Museen und gerät ins Feuilleton wie noch nie in seiner kurzen Geschichte. Fast wie die Kunst.

3

Orientierung zahlt sich aus

Designer, die den Gebrauch nicht in erster Linie über die Funktion, sondern mit symbolischen Mitteln steuern wollen, sind heute erfolgreich. Sie antworten auf die Sehnsucht nach Orientierung. Die rührt daher, dass viele Dinge, mit denen wir täglich umgehen, Blackboxes sind. Ihr Gebrauch ist uns zwar bald geläufig, ihr Funktionieren verstehen wir aber nicht mehr. Welche Form soll ein MP3-Player haben, der fast unerschöpflich Musik speichern kann? Heute seien nur wenige Gegenstände von solcher Eindeutigkeit, dass sich wie bei den Werkzeugen allein aus dem Zweck die Form ergebe, meint 1997 der Soziologe und Designtheoretiker Lucius Burckhardt. Die Welt ist voller Gegenstände, die «... nicht die eindeutigen Randbedingungen von Werkzeugen aufweisen. Deshalb kann der Designer den Gebrauchswert nicht maximieren, sondern nur, im subjektiven Abwägen, mehrere Ziele optimieren.» Und zu diesen Zielen gehört neben «... Qualität der Leistung, Grösse, Gewicht, leichte Bedienung, Reparierbarkeit» auch das «Aussehen». Zu wissen, was mit einer Formgebung jenseits von Gebrauchsnutzen an Referenzen aufgerufen und gefestigt wird, ist für Designer überlebenswichtig. Denn eine der Bedingungen des Markterfolgs in einer konsumgesättigten Gesellschaft ist es, Orientierung zu bieten. Im Design wie in der Kunst.

Faustregel

Und wie unterscheidet sich das Selbstverständnis derjenigen, die Kunst oder Design machen? Designer arbeiten an der Lesbarkeit der Schnittstellen, die uns mit der Welt der Gegenstände und der Apparate, der Funktionen und Dienstleistungen verknüpfen. Und weil diese Schnittstellen sich laufend verändern und sich immer schwieriger begreifen lassen, sind die Designer angewandte Hermeneutiker geworden: Sie lesen für uns die Welt und generieren daraus die Geräte, mit denen wir uns die Welt verfügbar machen. Etwas Ähnliches tun auch die Künstlerinnen und Künstler auch. Sie interpretieren die Welt. Aber sie behalten sich vor, ihr Tun zweckfrei und offen zu halten für jede mögliche Art des symbolischen Gebrauchs.

Als Faustregel gilt deshalb nach wie vor: Je glatter sich ein Objekt in die Anforderungen der Brauchbarkeit einordnet, desto weniger ist es Kunst. Und umgekehrt: Je besser ein Kunstwerk zu gebrauchen ist, desto mehr ist es – Design. Vorbehalten bleibt wie immer der Einzelfall. •