

Ästhetik des Designs

SCHWERPUNKT Beiträge von Daniel Martin Feige,
Florian Arnold, Franziska Wildt, Judith Siegmund,
Judith-Frederike Popp, Heinz Drügh, Till Julian Huss,
Gerhard Schweppenhäuser und Jakob Steinbrenner

ABHANDLUNGEN von Markus Baum zu Avantgarde,
Architektur und Lebenswelt sowie ein Interview
von Steffen Andrae mit Alexander Kluge

BESPRECHUNGEN

Thomas Hilgers: *Aesthetic Disinterestedness*

Christian Jany: *Scenographies of Perception*

Hans-Joachim Hinrichsen: *Ludwig van Beethoven*



Meiner



Zeitschrift für Ästhetik und Allgemeine Kunstwissenschaft

Herausgegeben von

Josef Früchtl und

Philipp Theisohn

Heft 65/2 · Jg. 2020

Schwerpunkt: Ästhetik des Designs

FELIX MEINER VERLAG
HAMBURG

Abonnenten der *Zeitschrift für Ästhetik und Allgemeine Kunstwissenschaft* erhalten einen kostenlosen Zugriff auf die elektronische Ausgabe inkl. der Archivhefte der letzten Jahrgänge über die »Meiner eLibrary«. Weitere Informationen unter: www.meiner.de/ejournal.

Sie möchten informiert werden, sobald eine neue Ausgabe erscheint? Dann abonnieren Sie unseren ZÄK-Newsletter unter: www.meiner.de/newsletter.

ISBN 978-3-7873-3943-3 · ISSN 0044-2186 (Print) · ISSN 2366-0740 (Online)

Alle Beiträge werden vor der Veröffentlichung in einem Peer-Review-Verfahren begutachtet.

© Felix Meiner Verlag, Hamburg 2021. Alle Rechte vorbehalten. Dies gilt auch für Vervielfältigungen, Übertragungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen, soweit es nicht §§ 53 und 54 UrhG ausdrücklich gestatten. Satz: Carla Peca. Druck und Bindung: Stückle, Ettenheim. Werkdruckpapier: alterungsbeständig nach ANSI-Norm resp. DIN-ISO 9706, hergestellt aus 100% chlorfrei gebleichtem Zellstoff. Printed in Germany.

INHALT

SCHWERPUNKT

ÄSTHETIK DES DESIGNS

| | |
|---|----|
| <i>Daniel Martin Feige, Florian Arnold, Franziska Wildt: Eine Einführung</i> | 11 |
| <i>Judith Siegmund: Design als Prozess</i> | 19 |
| <i>Judith-Frederike Popp: Vom Schauen und Erschaffen, vom Nutzen und Entwerfen – Das Zusammenspiel von Produktion und Rezeption in Kunst und Design</i> | 27 |
| <i>Heinz Drügh: Design und Ästhetik</i> | 43 |
| <i>Till Julian Huss: Die Metapher im Design – Philosophische Revision eines Grundbegriffs der Gestaltung</i> | 61 |
| <i>Gerhard Schweppenhäuser: Vom »sprachlichen Wesen der Dinge« – Prolegomenon zu einer Design-Ästhetik des Ausdrucks</i> | 79 |
| <i>Jakob Steinbrenner: »Kunst«, Design und die Sehnsucht nach einem globalen Kunstbegriff</i> | 95 |

ABHANDLUNGEN

| | |
|---|-----|
| <i>Markus Baum: Avantgarde, Architektur und Lebenswelt – Zur Aktualität einer kunstgeschichtlichen Intention</i> | 109 |
| <i>Steffen Andrae: »Und so kommen lauter Lebendigkeiten zusammen« – Ein Interview mit Alexander Kluge über Realismus und Realität</i> | 127 |

BESPRECHUNGEN

| | |
|---|-----|
| Thomas Hilgers: <i>Aesthetic Disinterestedness – Art, Experience, and the Self</i> , London/New York: Routledge, 2019 (Lisa Schmalzried) | 135 |
| Christian Jany: <i>Scenographies of Perception – Sensuousness in Hegel, Novalis, Rilke, and Proust</i> , Cambridge: Legenda Verlag, 2019 (T. Sofie Taubert) | 140 |
| Hans-Joachim Hinrichsen: <i>Ludwig van Beethoven – Musik für eine neue Zeit</i> , Kassel/Berlin: Bärenreiter/Metzler, 2019 (Jürgen Stolzenberg) | 145 |

ABSTRACTS

Judith Siegmund
Design als Prozess

Die Abgrenzung des Designs von der Kunst, welche die ästhetische Theorie im 20. Jahrhundert vornahm, hat uns implizit eine Definition von Design und design-erischem Handeln vorgegeben, die diesem nicht in Gänze gerecht wird. Mit der Auszeichnung der Kunst fand eine Abwertung gestalterischen Handelns statt. Die angebliche Distanz des Künstlerischen zum Funktionalen und Ökonomischen steht heute mehr denn je in Frage, wie sich auch bemerken lässt, dass Design seit seiner Entstehung vielfach durch künstlerische Einflüsse geprägt worden ist. Um heute Design adäquat theoretisch zu fassen, muss seine kategoriale Abgrenzung von den Künsten überwunden werden, so dass wir begreifen können, dass es im Design-handeln gleichermaßen um ästhetische, ethische und ökonomische Entscheidungen geht. Dem Design käme so gesehen keine eigene Ästhetik zu, sondern das Ästhetische an seiner Herstellung und Benutzung verbindet es mit anderen gesellschaftlichen Bereichen sowie mit den Künsten.

The distinction between design and art that aesthetic theory made in the 20th century has implicitly given us a definition of design and designerly ways of acting that hasn't fully done it justice. By making art the prism of Aesthetic, other creative work has been labelled as inferior. The alleged distance of the artistic from the functional and economic is questioned now more than ever, as it can also be noted that design has been shaped by artistic influences in many cases since its emergence as a specific aesthetic practice. In order to adequately grasp design theoretically today, its categorical separation from the arts must be overcome so that we can understand that design action is equally concerned with aesthetic, ethical and economic decisions. From this point of view, design would not have an aesthetic of its own, but rather the aesthetic in its production and use connects it with other areas of society and with the arts.

Judith-Frederike Popp
Vom Schauen und Erschaffen, vom Nutzen und Entwerfen
Das Zusammenspiel von Produktion und Rezeption in Kunst und Design

Der Beitrag nimmt aktuelle Annäherungen und Überschneidungen zum Anlass, um das Verhältnis von Kunst und Design neu zu betrachten: In der Gegenüberstellung beider Formen ästhetischer Gemachtheit lässt sich ein besonderes Zusammenspiel von Produktion, Werk und Rezeption herausarbeiten. Dieses öffnet auch den Blick darauf, welche Form ästhetische Selbstvergegenwärtigung als emanzipatorische Praxis annehmen kann. Die Argumentation folgt zwei Überlegungen: Zum einen

wird gezeigt, dass das Design seit längerem eine Entwicklung durchläuft, die seine Prägung von Prozessen menschlicher Lebensführung und Subjektivierung deutlich verstärkt. Dies hängt auch damit zusammen, dass das Design gegenüber der Kunst über eigenständige Möglichkeiten verfügt, Produktion und Rezeption miteinander zu verbinden. Zum anderen wird gezeigt, dass gerade die gleichberechtigte Zusammenarbeit von Kunst und Design neue Wege eröffnet, ästhetische Perspektiven auf individuelle und kollektive Problemstellungen zu werfen und neue Praktiken zu entwickeln. Ausgehend von diesen Beobachtungen votiert der Beitrag dafür, ästhetische Theoriebildung im Spannungsfeld von Produktion und Rezeption wie Kunst und Design zu betreiben.

The article takes current convergences and overlaps as a reason to analyze the relation between art and design in a new way: By comparing both forms of aesthetic fabrication, it becomes possible to identify and highlight a unique interplay of production, work, and reception. This interplay, in turn, also opens up a new view on what form aesthetic self-realization can take in order to actualize an emancipatory practice. The argument mainly follows two considerations: On the one hand, it is shown that design has undergone a development for quite some time now, which strengthens its potential to coin processes of human living and subjectification. This is bound up with the fact that design entertains unique and autonomous opportunities to connect production and reception that are not the same as the ones present in art. On the other hand, it is shown that equitable collaborations and cooperations of art and design in institutions and projects open up new ways to install aesthetic perspectives on individual and collective problems and to develop new practices of dealing with them. Based on these observations and connections, the article advocates for a practice of aesthetic theory formation which starts from and roots in the tension fields of production and reception as well as of art and design.

Heinz Drügh
Design und Ästhetik

Der Beitrag argumentiert, Designgegenstände im Licht der ästhetischen Tradition als der präzisesten Erkundung unseres sinnlich-rationalen und sozialen Wahrnehmungsapparats wahrzunehmen und zu problematisieren. Dadurch lassen sich ebenso Unterkomplexitäten in der Selbstbeschreibung des Designs begegnen, wie liebge-wordene Routinen des ästhetischen Diskurses herausfordern. Was einst den systematischen Kern der ästhetischen Autonomieforderung bildete – Intensität der Wahrnehmung, Komplexität ihrer gedanklichen Prozessierung –, könnte heute gerade anhand des nicht als autonom und auch in manch anderer Hinsicht als unzuverlässig geltenden Designobjekts gefordert sein bzw. von diesem getriggert werden. Entscheidender Bezugspunkt dabei ist eine Ästhetik gemischter Empfindungen jenseits der Standardwährungen ›schön‹ oder ›erhaben‹.

The paper argues that design objects are best approached and analysed through the tradition of aesthetics as the most precise way to explore human perception, either sensuous-rationally or socially. Such an approach challenges both the insufficient complexity in the self-fashioning of modern design and what I would call sheer routines of aesthetic discourse. What was once considered the systematic clou of modern aesthetic autonomy – intense perception and the complexity of cognitive and communicative processing – could now be said to be triggered by the design object, which has never enjoyed the reputation of aesthetic autonomy and has largely been seen as unreliable in a number of different contexts. The decisive tool for this argument is a ›weaker‹ aesthetics based on mixed emotions beyond the aesthetic gold standards of ›beauty‹ and the ›sublime‹.

Till Julian Huss

Die Metapher im Design

Philosophische Revision eines Grundbegriffs der Gestaltung

Die Metapher ist ein Grundbegriff der Designtheorie, der oftmals ohne hinreichende Bestimmung zu einem Gestaltungsprinzip ausformuliert wird. In der Designrhetorik ist die Metapher eine Figur der persuasiven Kommunikation; in Theorien des Designprozesses und gestalterischen Denkens wird sie hingegen als zentraler Aspekt der Kreativität und Erkenntnis angeführt; im Interfacedesign ist sie das konstitutive Element zur benutzerfreundlichen grafischen Aufbereitung der Computerprogramme. Der Beitrag stellt die verschiedenen theoretischen Grundlagen der Metapher in den jeweiligen Designdiskursen vor, um ihre Disparitäten und Gemeinplätze auszuweisen. Ziel ist es dabei, die weitreichenden und bislang kaum ausgearbeiteten philosophischen Implikationen der design-theoretischen Begründung der Metapher aufzudecken. In der Analyse praxisorientierter Designtheorien werden die rhetorische, innovative, erkenntnistheoretische und ontologische Funktion der Metapher begründet. Die Ausarbeitung dieser verschiedenen Funktionen, so die zentrale These, eröffnet eine neue Perspektive auf grundlegende Fragen einer Philosophie des Designs. In dieser Hinsicht wird abschließend für die allgemein pragmatische Funktion der Metapher im Design argumentiert, um zwischen praxisorientierter Forschung, Ästhetik und auch Metaphertheorie zu vermitteln.

The metaphor is a basic concept of design theory which is often formulated without sufficient definition as a design principle. In design rhetoric, the metaphor is a figure of persuasive communication; in theories of the design process and creative thinking, however, it is cited as a central aspect of creativity and knowledge; in interface design, it is the constitutive element for the user-friendly graphic presentation of computer programs. The article presents the various theoretical foundations of metaphor in the respective design discourses in order to identify their disparities and commonplaces. The goal is to uncover the far-reaching and so far hardly elaborated philosophical implications of the design-theoretical foundation of the metaphor. In

the analysis of practice-oriented design theories, the rhetorical, innovative, epistemological and ontological function of metaphor will be established. The elaboration of these different functions, so the central thesis, opens a new perspective on fundamental questions of a philosophy of design. In this respect, the article concludes by arguing for the generally pragmatic function of metaphor in design in order to mediate between practice-oriented research, aesthetics and also metaphor theory.

Gerhard Schweppenhäuser

Vom »sprachlichen Wesen der Dinge«

Prolegomenon zu einer Design-Ästhetik des Ausdrucks

Lassen sich Aspekte der metaphysisch-theologischen Sprachspekulation des frühen Benjamin in eine kritische Ästhetik der »Sprache der Dinge« einfügen? Ist sie, im designtheoretischen Kontext, mit dem Offenbacher Ansatz der »Produktsprache« kompatibel? Dort geht es nicht darum, zu verstehen, was Produkte erzählen, sondern was Menschen einander mitteilen, wenn sie Produkte als dinghafte Zeichen verwenden, welche die Wortzeichen substituieren oder ergänzen. Daher bleibt die objektive Dimension des Ausdrucks unterbelichtet. Benjamins Spekulation über die nicht benennende, nicht bezeichnende Ding-Sprache verweist hingegen auf ein Konzept des Ding-Ausdrucks. Dafür muss allerdings der Begriff des »unmittelbaren Ausdrucks« aus seinem frühen Sprachkonzept aufgegeben werden. Wir können nicht für einen Ausdruck der Dinge als solcher empfänglich werden, aber für den Ausdruck eines gesellschaftlichen Verhältnisses, das sich in Dingen vergegenständlicht. Also: für einen Ausdruck des Verhältnisses von Menschen, die Dinge produzieren, tauschen und gebrauchen.

Can we integrate aspects of Benjamin's metaphysical-theological speculation on language into a critical aesthetic of the »language of things«? Is it, in the context of design theory, compatible with the Offenbach Approach to »product language«? In Offenbach, the point is not to understand what stories products tell, but what people tell each other when they use products as reified signs, substituting or complementing word signs. The objective dimension of the expression remains underexposed. Benjamin's speculation about the non-naming, non-designating thing language, on the other hand, refers to a concept of thing-expression. However, the concept of »direct expression« from his early concept of language must be abandoned. We cannot become receptive to an expression of things as such. But we can become receptive to the expression of a social relationship that is objectified in things. In other words: for an expression of the relationship of people who produce, exchange and use things.

Jakob Steinbrenner

»Kunst«, Design und die Sehnsucht nach einem globalen Kunstbegriff

Zwei Vorwürfe in der gegenwärtigen kunsttheoretischen Debatte zeigen gegenüber traditionellen Kunstbegriffen starke strukturelle Parallelen. Erstens: Traditionelle abendländische Kunstbegriffe sind elitär, weil sie wichtige ästhetische, kulturelle Bereiche unserer Kultur ausgrenzen oder zu einem Randphänomen erklären; dazu gehört insbesondere der Bereich des Designs. Zweitens: Traditionelle abendländische Kunstbegriffe sind elitär, weil sie außereuropäischer Kunst nicht gerecht werden. Nimmt man beide Vorwürfe ernst, führt dies nicht nur zu einem erweiterten Kunstbegriff, sondern zudem zu einer neuen Verortung des Designs gegenüber – und nicht etwa innerhalb – der abendländischen Kunst.

Two accusations in the current theoretical debate about art show strong structural parallels to traditional concepts of art: First, traditional Western concepts of art are elitist because they exclude important aesthetic, cultural areas of our culture or declare them to be marginal phenomena; this includes in particular the field of design. Second, traditional Western concepts of art are elitist because they do not do justice to non-European art. If both accusations are taken seriously, this leads not only to an expanded concept of art, but also to a new positioning of design in regards to - and not within - Western art.

Markus Baum

Avantgarde, Architektur und Lebenswelt

Zur Aktualität einer kunstgeschichtlichen Intention

Der Text greift Peter Bürgers Diskussion der künstlerischen Avantgarde auf und stellt dessen Diktum infrage, dass die avantgardistische Intention, Kunst und Leben zu vereinen, dauerhaft gescheitert sei. Im hermeneutischen Verfahren wird Architektur als Medium erschlossen, indem pragmatische Weltbeziehung und ästhetisierte Wahrnehmung zusammenfallen (können). Zwei Formen der Integration von lebensweltlicher Praxis und Kunst werden dabei rekonstruiert: ein Zusammenspiel von Funktionalität und »interesselosem Wohlgefallen« (Kant) sowie eine funktionalisierte Stilisierung architektonischer Formen. Vom Standpunkt einer dialektischen Geschichtsinterpretation wird auf diesem Wege die historische Intention der Avantgarde als kritischer Maßstab zur Beurteilung zeitgenössischer Architektur aktualisiert. Ausgehend von den Ausführungen wird abschließend ein Ausblick auf Grundzüge ästhetischer Bildung eröffnet.

The essay refers to Peter Bürger's discussion of the artistic avant-garde and questions his dictum that the avant-garde intention to integrate art and life has permanently failed. In a hermeneutic perspective, architecture is discussed as a medium in which pragmatic world relations and aestheticised perception (can) coincide. Two forms of integration of everyday life practice and art

are reconstructed: an interplay of functionality and »interesselosen Wohlgefallen« (Kant), and a political stylization of architectural forms. From the standpoint of a dialectical interpretation of history, the historical intention of the avant-garde is thus updated as a critical benchmark for judging contemporary architecture. Based on the explanations given, the essay concludes with reflections of aesthetic education.

SCHWERPUNKT

ÄSTHETIK DES DESIGNS

Eine Einführung

Von Daniel Martin Feige, Florian Arnold und Franziska Wildt

In den jüngeren Debatten der angloamerikanischen wie der europäischen Ästhetik werden zunehmend Gegenstandsbereiche diskutiert, die zunächst nicht als veritable Objekte der philosophischen Analyse gegolten hätten. Ob Comics,¹ Computerspiele² oder eben Design:³ An diesen Gegenstandsbereichen ist philosophisch interessant, dass sie klarerweise eine ästhetische Dimension haben, die aber ebenso deutlich nicht der ästhetischen Logik des Gegenstandsbereichs folgt, der spätestens seit Hegel die Ästhetik dominiert hat, und das ist die Kunst. Dass das Design jüngst ein solch gesteigertes Interesse seitens der Philosophie erfährt, hat dabei weniger etwas mit dem Versuch zu tun, aus der Perspektive einer philosophischen Analyse die noch unbesiedelten Flecken der ästhetischen Landkarte endlich zu kolonialisieren. Es hat also nichts mit dem Wunsch zu tun, auch vermeintlich abseitige, exotische oder marginale Gegenstandsbereiche zu erfassen. Der Diskurs um das Design verdankt sich vielmehr der Einsicht, dass im Lichte des Designs herkömmliche Unterscheidungen und Begriffe des Ästhetischen herausgefordert werden.

Das möchten wir einleitend in gebotener Kürze paradigmatisch an drei Problemfeldern skizzieren, bevor wir einen kurzen Einblick in die Texte geben werden, die diesen Schwerpunkt bilden: Erstens im Rahmen der Frage, wie mit dem funktionalen oder praktischen Charakter des Designs angesichts seiner zugleich ästhetischen Dimension umzugehen ist; zweitens anhand der Frage, was es heißen kann, dass es verschiedene Arten ästhetischer Gegenstände gibt, die dennoch jeweils in einer nicht externen Weise ästhetische Eigenarten aufweisen; drittens schließlich

¹ Vgl. Aaron Meskin, Roy T. Cook (Hg.): *The Art of Comics – A Philosophical Approach*, Malden/Ma. 2012.

² Vgl. in der angloamerikanischen Diskussion Grant Tavinor: *The Art of Videogames*, Malden/Ma. 2009 und Jon Robson, Grant Tavinor (Hg.): *The Aesthetics of Videogames*, New York 2018.

³ Vgl. In der angloamerikanischen Diskussion v.a. Glenn Parsons, Allen Carlson: *Functional Beauty*, Oxford 2008, Jane Forsey: *The Aesthetics of Design*, Oxford 2013 und Glenn Parsons: *The Philosophy of Design*, Cambridge 2016 und in der deutschsprachigen Debatte u.a. Andreas Dorschel: *Gestaltung – Zur Ästhetik des Brauchbaren*, Heidelberg 2003, Gerhard Schweppenhäuser: *Designtheorie*, Berlin 2016, Daniel M. Feige: *Design – Eine philosophische Analyse*, Berlin 2018 und Florian Arnold: *Logik des Entwerfens – Eine designphilosophische Grundlegung*, München 2018 sowie jüngst Daniel M. Feige, Florian Arnold und Markus Rautzenberg (Hg.): *Philosophie des Designs*, Bielefeld 2020 sowie den von Andrea Esser eingeleiteten Schwerpunkt in der *Deutschen Zeitschrift für Philosophie* 3 (2020).