

Gudrun Scholz

Design und Kunst. Was hat das Design mit der Kunst zu tun?

Résumé: Dieser Artikel ist Grundlage meiner Designtheorie als Kunstwissenschaftlerin, zwischen Design und Kunst keinen (wesentlichen) Unterschied zu machen. Der einzige Unterschied liegt im Gebrauch. Dabei beziehe ich mich auch auf Gestalter, wie Ettore Sottsass.

Das heißt aber nicht, dass beide beides gleich gut gestalten können. Mit der Postmoderne hat es einige Versuche gegeben, Künstlern Aufträge für Gebrauchsobjekte, Stühle, Tisch zu geben, um daraus Kleinserien zu machen. Es bleibt dabei, der Designer kann den Gebrauch (die Funktion, die Information) besser gestalten. Das heißt aber eben nicht, dass ihre Arbeiten damit weniger wert sind.

Der einzige Unterschied liegt noch einmal in dem, was sie gestalten, und nicht darin, wie sie gestalten (Gestaltungshöhe).

Inhalt

1. Die (ewige) Gretchenfrage des Design
2. Ein kurzer Blick in die Geschichte
3. Wer steht oben? Eins der historischen (emotionalen) Power Plays
4. Bauhaus und Ulm sind historische Gegensätze
5. Es gibt einen wesentlichen Link zwischen Kunst und Design (Misha Black)
6. Der Designer in der 3. Welle
7. Gestaltung ist ein gestalterischer Begriff. Philippe Starck
8. Eine Notiz vom 23.10.15

1. Die (ewige) Gretchenfrage des Design

Nach diesen gestalterischen Analogien aus der Kunst komme ich zur Gretchenfrage des Design. Sie wird auch in Zukunft Konjunktur haben, weil sie, dies vorweg, nicht zu lösen ist. Dennoch lässt sich einiges Ernstzunehmendes dazu beschreiben.

Das Thema, das das Design seit den 1980ern beschäftigt, neben Ökologie und Elektronik, ist das Thema der Kunst. Allerdings ist der Begriff Kunst selbst nicht nur vage – keiner hat ihn je zu aller Zufriedenheit (das heißt in einer endgültigen Weise) definieren können.

Fussnote Immerhin war bei Platon das Schöne eines der 3 Ideen oder Ideale neben dem Guten und dem Wahren.

Inzwischen wissen wir, dass jede Zeit ihren Kunstbegriff hat, und jede Zeit das Schöne oder das Ästhetische (seit dem 20. Jahrhundert) für sich jeweils festgelegt hat. Gleiches gilt für das Design. Das Design ist genauso schwierig zu definieren wie die Kunst. Da hilft auch nicht der pragmatische Hinweis, dass es sich doch lediglich um Gebrauchsobjekte handelt.

In den Auseinandersetzungen über das Neue Design (ab den 1980ern) dient gerade der Kunstbegriff als Reizwort. So benutzt man abgrenzend und milde ausgedrückt (in Analogie zum Autorenfilm) das Wort Autorentdesign für das, was kein Massendesign mehr ist, sondern experimentell, konzeptionell gestaltet und genauso wie die Kunst Originale / Unikate wagt. Das italienische oder englische Design geht mit der Kunst im Design problemloser um. (gleich dazu) Krasser wird es, wenn die Kunst im Design, und das hat in Deutschland eine spezielle Tradition, als Schimpfwort eingesetzt wird. Damit ist dann jeder Diskurs beendet. Dahinter steht bei uns die Position der HfG Ulm. Die HfG Ulm bestand nach Max Bill auf dem gestalterischen Tabu der Kunst gegenüber. Dies ist der Einfluss und das Verdienst (positiv wie negativ) von Otl Aicher, das den Diskurs über das Design in Deutschland nachhaltig bestimmt hat. Nur die Position der HfG Ulm ist mit der Moderne (eigentlich) beendet worden.

Es geht hier nicht um die Frage, ob Design Kunst ist. Diese Entweder-Oder-Frage ist schon beantwortet. Die Antwort kann auch polemisch ausfallen, ohne Schimpfwort zu sein. So äußert sich zum Beispiel Theo van Doesburg: "Mit Kunst kann man sich nicht die Zähne putzen." Stattdessen geht es um die Frage, was das Design mit der Kunst (doch) zu tun hat.

2. Ein kurzer Blick in die Geschichte

Erst die 2. Hälfte des 19. Jahrhunderts / Industriekultur nimmt die folgenreiche Trennung zwischen Kunst und Gestaltung vor. Diese Trennung ist also eine junge Erfindung. Die Gestaltung entwickelt sich seitdem zu einer eigenen Disziplin mit den bekannten Spezialisierungen.

Mit der Trennung von Kunst und Design vollzieht sich auch die Trennung von Künstler und Designer. Die sprachliche Verselbstständigung zum Designer wird bei uns allerdings erst sehr viel später nachgeholt, 1957, vom Rat für Formgebung. Das heißt, der Industriedesigner ist der erste in dieser Reihe.

Mit der Trennung von Kunst und Gestaltung geht gleichzeitig eine Abwertung der Gestaltung einher. Gestaltung wird als weniger wert angesehen als die (freie) Kunst. Diese Abwertung gegenüber der Kunst zeigt sich auch in der Entwicklung der Künstlerrolle, die sich im 19. Jahrhundert von der Auftragsarbeit emanzipiert und verschiedenen Arten der Boheme ausserhalb der Gesellschaft durchläuft. Der Künstler wird unter anderem zum verkannten Genie.

Eine der Folgen: Auftragsarbeiten werden als weniger wert angesehen. Und das Design wird klassischerweise als Auftragsarbeit gesehen. Wenn wir aber in der Geschichte zurückgehen, haben auch Künstler häufig nach Auftrag (der Kirche oder profaner Mäzene) gearbeitet. Nehmen wir die Renaissance. Viele später so bewunderte Arbeiten von Michelangelo, Raffael oder Botticelli sind beides, Auftragsarbeiten und Kunst. Die Abwertung der Gestaltung zeigt sich auch in der Kunstgeschichte des 20. Jahrhunderts. Gestalterische Auftragsarbeiten von Künstlern der Moderne (Picasso z.B.) werden lange Zeit unterschlagen und erst in den 1980ern aufgearbeitet und publiziert.

Doch in der Gegenüberstellung Kunst – Gestaltung ist es weniger die Auftragsarbeit, die dem Design einen niedrigeren Wert beimisst. Sondern es ist der Gebrauch, die Funktion, die das Design (und die Architektur) gestaltet. Der Gebrauch wird als weniger wert angesehen als die Freiheit der Ideen der Kunst. Doch das Freiheitskonzept der Kunst ist nur eins von vielen Konzepten in der Geschichte der Kunst. Und es stammt erst aus dem 18. Jahrhundert, wird aber bis heute in der Gegenüberstellung von Angewandter und Freier Kunst häufig argumentativ eingesetzt.

Fußnote Zur Rolle des Künstlers seit der Antike s. immer noch Arnold Hauser, Sozialgeschichte der Kunst und Literatur und s. Kris / Kurz, Die Legende vom Künstler

3. Wer steht oben? Eins der historischen (emotionalen) Power Plays

Hinter der Frage Kunst – Design steht oft auch nur ein sehr menschliches Spiel. Hinter der Klassifizierung oder der Grenzsetzung, wer wozu gehört, gibt es in der Kulturgeschichte stets ein Power Play. Letztlich steht dahinter die Frage, wer oben steht. Dabei kann es sich um die Konkurrenz zwischen den Wissenschaften und den Künsten handeln (wer ist mehr wert). Oder um die Konkurrenz der verschiedenen Künste untereinander. So gibt es in der Renaissance zwischen den Malern und den Bildhauern eine eindeutige Rangfolge zugunsten der Malerei.

Und so gibt es auch in der Architektur (Hegel sieht sie noch als die Mutter der Künste) und dem Design ein Power Play. In der Gruppe der Angewandten Künste wird das Design in der Regel gegenüber der Architektur als weniger wert angesehen (die einen gestalten Raum, die anderen "nur" Objekte). Das englische Architectural Design als neue Bezeichnung für die traditionsgewohnte Architektur ist – abgesehen davon, dass es nicht übersetzbar ist – für manchen deutschen Architekten, so schätze ich, immer noch wenig akzeptabel. Und selbst zwischen den einzelnen Designdisziplinen gibt es eine Rangfolge. Das Modedesign, das immer eine Sonderrolle gespielt hat, steht in dieser Reihe an der letzten Stelle. Insofern steht hinter der Frage Kunst – Design oft einfach ein menschliches Power Play: der Architekt hat mehr zu sagen als der Produktdesigner oder der Künstler verfolgt mehrere Ziele als der Designer. Das lässt sich nur behaupten.

4. Bauhaus und Ulm sind historische Gegensätze

Zurück zur Trennung von Kunst und Gestaltung.

Fußnote Ich nehme hier vor allem den Begriff Gestaltung, weniger Design, er ist zu redundant geworden.

Trotz dieser Trennung geht die Gestaltung selbst andererseits Anfang des 20. Jahrhunderts noch problemlos mit der Kunst um. Walther Gropius entwirft das Konzept der Architektur als Gesamtkunstwerk. Auch Wilhelm Wagenfeld, einer der ersten deutschen Industriedesigner (obwohl er diesen Begriff immer ablehnt), spricht problemlos vom Künstler in der Industrie, wohl wissend, dass es sich dabei nicht um Kunst-, sondern um Gebrauchsobjekte handelt. Diese Haltung zeigt Wagenfelds Herkunft. (Bauhaus) Kunst und Industrie zu verbinden, ist ein Anliegen in den ersten Jahrzehnten der 2. Welle. Es ist auch das Ziel des Deutschen Werkbund seit 1907. Genauso kämpft der erste Rektor der Ulmer Hochschule, Max Bill, noch für eine künstlerische Basis der Gestaltung in Ulm. (1951-56) "Um die Umwelt wirklich zu gestalten, braucht es die Künste." (form 6 / 1956), so Max Bill. Doch er verliert, wird abgesetzt.

Fußnote Es folgt in Ulm bis 1962 ein Rektoratskollegium. Ab 1962 wird Otl Aicher alleiniger Rektor.

Die HfG Ulm lehnt vor allem mit Otl Aicher und mit Tomas Maldonado (auch er gehört zum Rektoratskollegium) jede Nähe zur Kunst strikt ab. Aichers Position gegen die Kunst in der Gestaltung ist radikal ("Design ohne formale Anleihen bei der Kunst", Lindinger (Hg), Moral der Gegenstände: 125). Und sie geht auch mit der eigenen Designgeschichte (der 1. Hälfte des 20. Jahrhunderts) hart ins Gericht. Otl Aicher kämpft aus seiner Biografie heraus gegen einen bürgerlichen (bis kleinbürgerlichen) Kunstbegriff und vor allem gegen die Kunst als Herrschaftsmittel (oder Statusform), wie sie der Faschismus missbraucht hat. Aicher versteht das Design höchstens als eine "Gegenkunst" (Lindinger (Hg), Moral der Gegenstände: 125), mit Betonung auf den ersten beiden Silben. Im Design haben auch die Konstruktivisten der 1920er Jahre keinen Platz mehr. Rietvelds Stühle z.B. wertet Aicher hart als "Mondrians zum Sitzen" (Lindinger (Hg), Moral der Gegenstände: 125) ab.

Otl Aicher lehnt als einer der vehementen Vertreter des deutschen Industriedesign seit den 1960ern, auf der Basis seiner sozialpolitischen Haltung, auch den traditionell unerläßlichen Begriff der Kunst, das Original, ab. "Design hasst das Original und den elitären Marktwert. Es sucht die größtmögliche Stückzahl und die größtmögliche Verbreitung." (Aicher, Entwurf: 128)

Oder: "Design ist für alle da. Es will eine Optimierung von Gebrauchsobjekten für eine größtmögliche Zahl." (Aicher, Entwurf: 128) Auch Maldonado tilgt den Kunstbegriff. Vor allem ihm ist es zu verdanken, dass sich die HfG Ulm für Jahrzehnte statt auf die Kunst auf eine Verwissenschaftlichung des Design verlegt.

5. Es gibt einen wesentlichen Link zwischen Kunst und Design (Misha Black)

Seit der 3. Welle nähern sich auf europäischer Ebene Design und Kunst wieder an. Viele Designer haben Anfang der 1980er keine Probleme damit, dass ihre Entwürfe als Kunst bezeichnet (oder mit diesem Argument desavouiert) werden. Viele Designer machen selbst keinen Unterschied mehr. So tritt zum Beispiel Alessandro Mendini für eine Grenzaufhebung von Design und Kunst ein. Designer erfinden dazu Einzelobjekte oder Objekte in kleinen Auflagen.

Oder Misha Black resümiert am Royal College of Art, London Mitte der 1970er, dass es einen wesentlichen Link zwischen Design und Kunst gibt. Und er weist darauf hin, dass auch die strikten Methodenvertreter zu diesem Ergebnis kommen. (Design 321, Sept. 1975: 320)

Fußnote In diesem Zusammenhang brauchen wir nicht die englische Begrifflichkeit zu diskutieren, ob der Begriff Art Gestaltung bedeutet und erst die Fine Arts zur Kunst werden. Black verwendet in diesem Artikel nur den Begriff Art, und es ist aus dem jeweiligen Kontext abzulesen, was er meint, nämlich die Kunst.

Es geht weder Black noch Mendini darum, nachzuweisen oder darauf zu bestehen, dass das Design Kunst ist oder zur Kunst werden soll. Der Unterschied zwischen Kunst und Design wird immer im Gebrauch bestehen (s. auch van Doesburg). Das ist das eine. Der Unterschied liegt aber auch nur darin. Das ist das andere. Wenn wir die umgekehrte Definition für die Kunst zulassen, die Kunst als Nicht-Gebrauch, wäre dies für die Kunst unzulässig oder zu wenig. Und wie ist das für das Design? Auch das Design ist nicht nur auf den Gebrauch / die Funktion zu reduzieren. So sehe ich zwischen der gestalterischen Qualität des Designers und der künstlerischen Qualität des Künstlers auch keinen Unterschied.

6. Gestaltung ist ein gestalterischer Begriff. Philippe Starck

Ich komme zum Schluß. Über das Design wird seit den 1980ern sehr viel geredet, nicht aber über die Gestaltung oder über die Form. Der Designbegriff, vor allem der des Marketing, berücksichtigt nicht nur nicht den Designer. Sondern das Marketing radiert auch das Design als Gestaltung aus. Gestaltung, Form kommen darin nicht vor.

Ich halte den Designer erstens für einen Erfinder gestalterischer Konzepte.

Und ich halte den Designer immer noch zweitens für einen Gestalter von Formen.

Die Form ist weiterhin die Basis des Design. Funktionalistische Bewertungsmaßstäbe, das ist ja nur Form oder die Form ist formal, gehen für mich ins Gegenteil. Ich sage, die Form ist alles, ist Idee, ist Konzeption und Gestaltung. Und wenn ich von Formen spreche, meine ich die professionellen Formen der Designer.

Außerdem unterscheidet den Designer vom Techniker, vom Marketingstrategen und von den anderen Professionen, die mit dem Design inzwischen vernetzt sind, "lediglich" die Form. Die Form oder die Gestaltung ist sein Spezialgebiet. Manchmal helfen Tautologien oder sind sogar notwendig: Gestaltung ist ein gestalterischer Begriff, so Philippe Starck. Die Tautologie macht es deutlich: Ein Mediziner ist ein Mediziner. Ein Gestalter ist ein Gestalter. Und Good Design kann, wenn dann überhaupt nur in der Gestaltung liegen. Das ist ihre Profession.

Literatur

Otl Aicher, Die Welt als Entwurf, Berlin 1991

Design 321, Sept. 1975

form 6 / 1956

Arnold Hauser, Sozialgeschichte der Kunst und Literatur, München 1978

Ernst Kris / Otto Kurz, Die Legende vom Künstler. Ein Geschichtlicher Versuch, Frankfurt 1980

Herbert Lindinger (Hg), Hochschule für Gestaltung Ulm.... Die Moral der Gegenstände Berlin 1987

Volker Weinert, Gudrun Scholz, Das homogene Designerbild ist schon in der Moderne eine Legende, in:

Holger van den Boom (Hg.), Entwerfen. Jahrbuch 4. Hochschule für Bildende Künste, Braunschweig 2000