

ber hinaus die Frage nach dem Platz von solchen Minderheiten, die von den klassischen Räumen der überwiegend weißen queeren Community ausgegrenzt und auf der Suche nach einer Art und Weise sind, sexuelle Identifikation(en) auszudrücken, die ihrer Kultur in der Diaspora entspricht.

Die Lektüre des Buches bietet einen Querschnitt durch die Dynamik der zeitgenössischen globalen Museumskultur im Hinblick auf die Polyphonie von Perspektiven, Ideen und Aussagen unterschiedlicher internationaler Akteur/-innen mit verschiedenen Visionen und Vorstellungen vom Museum. Die Vielgestaltigkeit an Beispielen wird

auch Expert/-innen Unbekanntes vor Augen führen. Insgesamt wird man dazu angehalten, die Perspektive zu wechseln und sich vom Eurozentrismus zu lösen, um den eigenen Standpunkt zu hinterfragen, von dem aus man Kunstwerke betrachtet oder den nächsten Museumsbesuch unternimmt.

---

**MICHAEL RAUCH, M.A.**  
 Doktorand Ludwig-Maximilians-Universität  
 München & Université Paris 1  
 Panthéon-Sorbonne  
 rauch.michael@hotmail.com

## Gegen den (Design-)Kulturpessimismus?

Philipp Zitzlsperger  
**Das Design-Dilemma zwischen  
 Kunst und Problemlösung.** Berlin,  
 Hatje Cantz 2021. 432 S.  
 ISBN 978-3-7757-4863-6. € 28,00

Philipp Zitzlsperger untersucht in dieser Studie mit enzyklopädischem Anspruch den Ursprung der „Kunst- und Design-Dichotomie“. Der Autor formuliert seine Grundthese gleich in der Einführung: Man könnte Design und Kunst als siamesische Zwillinge betrachten, deren Trennung sich sowohl unter ästhetischen als auch unter terminologischen Gesichtspunkten als Missgeschick der Ideenlehre darstelle. Das habe tiefgreifende Folgen für die Praxis des Designs gehabt, das bis heute „marktkonform[...], rationalisiert[...] und lösungsorientiert[...]“ agiere (9). Dagegen geht Zitzlsperger vor, um die Akteure von Kunst und Design zu einer „Haltung“ zu animieren, die sich der Entkunstung des Designs ent-

gegenstellt. Doch warum setzt er den Begriff in Anführungszeichen? Dieser hat sich sowohl im gängigen Sprachgebrauch als auch in der einschlägigen designbezogenen Literatur (vgl. z. B. Sabine Zentek, *Design(er) im Dritten Reich. Gute Formen sind eine Frage der richtigen Haltung*, Dortmund 2009) längst in Stellungnahmen zur Ethik des Designs etabliert.

Aus designhistorischer Perspektive sprechen mehrere Gründe dafür, ein solches Thema in einer Monografie und damit stringenter als in einem Sammelband zu behandeln. Ein immanentes Erwartungs-Dilemma der Rezipient\*innen gegenüber jeder neuen Designgeschichtsschreibung besteht darin, dass sie einen möglichst innovativen Ansatz erwarten. Stattdessen wiederholen sich die Muster der Narrative: geografisch, wie in der mehrfach nachgedruckten *Geschichte des Design in Deutschland* von Gert Selle (aktualisierte und erweiterte Neuausgabe Frankfurt a. M. 2007, EA *Die Geschichte des Design in Deutschland von 1870 bis heute*, Köln 1978, überarbeitet als *Design-Geschichte in Deutschland*, Köln 1987) oder in neueren Publikationen wie *World History of Design* von

Victor Margolin (London u. a. 2015) sowie in Elena Dellapianas *Il design e l'invenzione del Made in Italy*, Turin 2022; objektbezogen, persönlichkeits- oder ideenbasiert. Selbst die Anthologie *Design History Beyond the Canon* (hg. v. Jennifer Kaufmann-Buhler/Victoria Rose Pass/Christopher S. Wilson, London u. a. 2019) hat das Ziel der umfassenden Behandlung verfehlt: Sie ist aus der Perspektive der Probleme von Designlehrenden in den USA geschrieben und fokussiert zu sehr auf Spezifika, um innovative Paradigmen in der Designgeschichte zu etablieren. Eine auf Quellen beruhende Geschichte des Designs, basierend auf der Ästhetik und mit Einbeziehung der Schwesterdisziplin Kunst, klingt deshalb unver-sprechend. Denn die Behandlung von Kunst und Design in der kunsthistorischen universitären Lehre ist nach wie vor ein Desiderat.

Die Entwicklung der Trennung von Kunst und Design sei nichts weniger als eine Geschichte der „Ästhetisierung des Lebens“ (10). Daher müsse eine kritische Designgeschichte als Konflikt- und Problemgeschichte erzählt werden, „in der Beurteilungs- und Entscheidungsregime um die Deutungshoheit stritten“ (9). Solche Narrative müssen dekonstruiert werden, da die Fixierung des Designs auf Problemlösung und Marktanpassung es von seinen Wurzeln entfremdet hat. Angeblich kann nur die Kunst ästhetische Autonomie für sich beanspruchen. Dass dies aber eine falsche Annahme ist, will der erste Teil der Abhandlung belegen. Es verwundert, dass das Buch vornehmlich Designer\*innen ansprechen möchte. Angesichts dieser breit angelegten Studie, die zwar postkoloniale und Genderfragen ausschließt und einen eurozentristischen Schwerpunkt einnimmt, aber Kunstgeschichte, ästhetische Theorie und Wissenschaftsgeschichte vereint, sollte das Zielpublikum weiter gefasst sein.

### SIAMESISCHE ZWILLINGE, SPÄTER GETRENNT: KUNST UND DESIGN

Im ersten Teil, „Kunst – Vom Kunstgewerbe zum Design“ (26–151) wird kritisch beleuchtet, wie der Mythos der zweckfreien Kunst und ihrer ästhetischen Autonomie entstand (generell werden zahl-

reiche Kulturmythen unter die Lupe genommen), aber vor allem, wie Kunst diesen vermeintlich höheren Stellenwert gegenüber dem Handwerk erlangen konnte. Der Autor betont, dass es unter ästhetischen Gesichtspunkten Design schon immer gab (27). Die Unterscheidung zwischen Kunst und Design wurde erst mit der Industrialisierung im England des 19. Jahrhunderts getroffen. Die ästhetische Zwillingsgeburt von Kunst und Design – Zitzlspergers argumentativer Leitfadens durch das ganze Buch –, unterstrich Immanuel Kant in seiner *Kritik der Urteilskraft* (1790) mit der Einführung des „interesselosen Wohlgefallens“. Der Philosoph bezog in die Kunstautonomie auch das Design mit ein, indem er keine Hierarchisierung der einzelnen Sinne vornahm. Zitzlsperger referiert hier den designtheoretischen „State of the art“, der Kants Designästhetik würdigt (in Referenz auf Gernot Böhmes *Kants Kritik der Urteilskraft* [1999], vgl. Annette Geiger, *Andersmöglichsein. Zur Ästhetik des Designs*, Bielefeld 2018, 54).

Die Trennung von Kunst und Design begründete Georg Friedrich Wilhelm Hegel mit seiner *Ästhetik*. Durch die als „Selbsterkenntnis des Geistes“ (81) gefeierte Kunstautonomie bildete sich eine neue Hierarchie der Sinne heraus. Bei der ästhetischen Erkenntnis ist demnach das Sehen vorrangig, das Tasten, und somit alles, was mit Handarbeit zu tun hat, wird herabgesetzt. In den 1990er Jahren – das erwähnt der Autor nicht – hat eine Ausstellungsreihe zum Tasten und Riechen in der Bonner Bundeskunsthalle diese vorgeblich „niederen“ Sinne womöglich auf der Grundlage der damals bereits etablierten anthropologischen Forschungen von Hans-Peter Dürr in *Traumzeit. Über die Grenze zwischen Wildnis und Zivilisation* (Frankfurt a. M. 1978) rehabilitiert. Auch versucht das als heteronom deklassierte Design bis heute, sich seiner Befangenheit in Kunstmarkt und -marketing zu widersetzen, indem das sog. „Gute Design“ durchaus Autonomie für sich reklamiert (54, 81). Zitzlsperger schildert die Lager, die sich seit-her pro und contra Kunstautonomie ausbildeten – von Theodor W. Adorno („Entkunstung“ ist seine

Wortschöpfung) über Jürgen Habermas, Pierre Bourdieu bis zu Michel Foucault. Der Stellenwert der *artes* seit dem Mittelalter; Vasaris *Disegno* als etymologischer und terminologischer Ursprung von Kunst und Design; der Mimesis-Diskurs, der *Paragone*, die Museologie; der Begriff *modernus* und die Überwindung von Walter Benjamins Aura-Verlust (v. a. 223–225) sind weitere Themen dieses konzis geschriebenen Bandes, der einen Platz im Literaturapparat des Moduls Theorien und Methoden für angehende Kunsthistoriker\*innen verdient.

Im zweiten Teil (152–237) behandelt der Autor die Geschichte des Designs des frühen 20. Jahrhunderts. Im Mittelpunkt steht der Typenstreit zwischen Henry van de Velde und Hermann Muthesius, *casus belli* in der Frage nach der Rangordnung von Standardisierung und Entwurf und dem damit einhergehenden vermeintlichen Verlust an ästhetischer Gestaltung, den die rezente Literatur als pauschalisierende Vereinfachung beschrieben hat (vgl. Melanie Kurz, *Designstreit: Exemplarische Kontroversen über Gestaltung*, Paderborn 2018, bes. 113–128). Die vom Typenstreit ausgehende Entkunstung des Designs setzte es zunehmend dem Druck der Normierung aus, so dass es sich auf seine Problemlösungsfunktion fokussierte. Heutige museale Designsammlungen sammeln und präsentieren jedoch ihre Objekte unabhängig davon, ob sie als Unikate mit nicht eindeutig bestimmbar Nutzwert oder als Produkte mit breiter Massenakzeptanz entstanden sind: Der ästhetische Wert jedes Sammlungstücks bzw. Exponats ist gleich (Mateo Kries/Jochen Eisenbrand [Hg.], *Atlas des Möbeldesigns*, Weil am Rhein 2019).

Der Aspekt der ästhetischen Normierung leitet unmittelbar zu hochaktuellen Debatten über: „[...] das Problem der Normung für das Design ist auch das fragile Gleichgewicht zwischen Distinktion und Anpassung, das davon abhängt, wie diversitätstolerant und anpassungsbedürftig eine Gesellschaft ist“ (190). Es ist deshalb nur folgerichtig, dass Zitzlsperger die Normung in der Architektur

als zum Teil automatisiert, da von Algorithmen gesteuert, thematisiert. Seine Designgeschichte weitet sich zu einer Kulturgeschichte des gesamten menschlichen Lebensraums aus, die mit Sigfried Giedions *Herrschaft der Mechanisierung. Ein Beitrag zur anonymen Geschichte* (Oxford 1948, dt. Ausgabe Frankfurt a. M. 1982) vergleichbar ist. Nicht ganz auf dem Stand der Forschung ist jedoch der Exkurs zu Design und Rechtsprechung anlässlich des Themas Unikat/Reproduktion (v. a. 233). Die designhistorische Forschung (z. B. zum Thema Stahlrohrmöbel) hat in den letzten 40 Jahren herausgearbeitet, dass Rechtsgeschichte und Designgeschichte, obgleich von derselben Quellenlage ausgehend, stark divergieren können. Man denke hier beispielsweise an die Kragstuhlmodelle aus den 1920er Jahren, für die qua Patenteinreichung bis 2056 das künstlerische Urheberrecht bei Mart Stam in Deutschland liegt. Tatsächlich ist ihre gestalterische Urheberschaft Marcel Breuer zuzuschreiben, wie v. a. Otakar Máčel in zahlreichen Publikationen gezeigt hat.

### ICH DENKE, ALSO BIN ICH (DESIGNER)

Im dritten Teil (238–339) geht es um die Problemlösung, ausgehend vom Pragmatismus, der laut Zitzlsperger „für das Design [...] als Theoriegründung noch weitgehend unentdeckt“ sei (239). In der komplexen Geschichte des Ideentransfers von Übersee nach Europa wird immer wieder auf Protagonisten aus Teil I und II verwiesen (Kant, der *technē* und Kunst nicht trennt; Gottfried Semper als Protagonist einer Problemgeschichte des Funktionalismus; Walter Gropius, der zuerst im US-amerikanischen Exil den Funktionalismus-Gedanken auf das Bauhaus der Émigrés übertrug, um ihn ab den 1950er Jahren im Sinne einer Bauhaus-Rezeption in Europa zu verbreiten). Es wird deutlich, dass das solutionistische Design – einschließlich der Labels „Good Design“ und „Gute Form“ – im Dienst von Markt und Kundenwünschen zur Atrophie des Designs als Erbe des Vasari'schen *Disegno* führt. Die problemgeschichtlichen Begründungen des Autors reichen von der Aufklärung als Ausgangspunkt einer „übermächtigen Theorie des pragmatischen Designs“ (239) bis hin

zur Funktionalismuskritik – die Devise „form follows function“ sei „die größte Lüge der Designgeschichte“ (270). Ein Exkurs über Maschinen und Mechanik nennt Automaten nutzlose Artefakte, wobei genau das Gegenteil der Fall ist, da Unterhaltung ihr genuiner Nutzen und Zweck war. In diesem Zusammenhang hätte auf die Robotik und den *homo ludens* verwiesen werden können, die ebenfalls Gegenstand der Designgeschichte sind (vgl. die Tagung der deutschen Gesellschaft für Designgeschichte 2022; <https://gfdg.org/jahrestagungen/design-fuer-spiel-spass-spannung-gestaltung-von-artefakten-zum-spielerischen-handeln/>). Der Autor argumentiert mit dem Zweckmäßigkeit-Gedanken der Industrialisierung (Mario G. Losano, *Gli automi e la danza, ovvero degli imperfetti movimenti delle sculture*, in: *Automi, marionette, ballerine nel Teatro d'avanguardia*. Depero, *Taeuber-Arp, Exter, Schlemmer, Morach, Schmidt, Nikolais, Cunningham*. Ausst.kat., Mailand/Genf 2000, 31–42) und nimmt industrielle Produktionsprozesse in den Blick, die er grundsätzlich anprangert. Ansonsten bietet dieser Teil eine Zusammenschau rund um die Genese der Idee der Problemlösung, die auch die Evolutionstheorie heranzieht und antifunktionalistische Bewegungen berücksichtigt. Die Durchsetzung des ‚Problemlösungsdesigns‘ wäre ohne Behaviorismus und Kognitivismus nicht denkbar.

In diesem Zusammenhang wird die in der Wirtschaftsgeschichte stark rezipierte, in der Designgeschichte aber kaum beachtete Gruppe „Design Method Movement“ erwähnt: eines ihrer Mitglieder führte den Pragmatismus an der Hochschule für Gestaltung Ulm ein (1951–1968), die für den Funktionalismus schlechthin steht. Das Erfolgsversprechen der Designerzeugnisse gipfelte dann 1980 in Bryan Lawsons Bestseller *How Designers Think*. Die Dichotomie von Kunst und Design wird hier besonders evident, denn das zweckungebundene ästhetische Denken geht durch den Pragmatismus verloren, während es sich in der Kunst als Selbstzweck formiert. Dies gipfelt im Postulat „Don’t make me think“ im abschließen-

den Teil (340–355), das lösungsbedürftige Nutzer\*innen an das Design stellen könnten. Das Spannungsfeld Design – Kunst bzw. Kunst im Design wäre zukünftig weiter zu vertiefen und als „Gegengeschichte“ aufzufächern. Wenn Designer\*innen marktorientiert arbeiten, wer sind die weiteren Akteur\*innen dieses Marktes? Beziehungsweise: Welches sozioökonomische Umfeld hat dazu beigetragen, dass private Unternehmen das antisolutionistische Design von Gruppen wie Memphis ermöglichen? Und: Da Memphis in der Verbreitung seiner Objekte sehr wohl verkaufsorientiert war, sind deren Inhalte doch der Entkunstung unterworfen?

### MEHR DESIGNGESCHICHTE WAGEN

Es sei dahingestellt, ob die vorliegende Ideeenschicht ihr Zielpublikum der Designer\*innen erreicht. Die Hochschule für Gestaltung Offenbach, die stark der Ulmer Tradition verpflichtet ist, legte 2020 ihre als *Offenbacher Ansatz* – mit dem sich Zitzlsperger nur en passant auseinandersetzt (117; vgl. Thilo Schwer/Kai Vöckler [Hg.], *Der Offenbacher Ansatz. Zur Theorie der Produktsprache*, Bielefeld 2021) – bekannte Theorie der Gestaltung aus dem Jahr 1970 neu auf. Diese fokussiert auf die Produktsprache und deren semantische Nuancierungen und Implikationen und damit auf ihre Verpflichtungen jenseits der Konsument\*innen, setzt jedoch die Interaktion mit dem Markt voraus. Andererseits machte bereits die HBKsaar in der Lehre von Designtheorie und Designgeschichte keinen Unterschied zwischen Kunst und Design (Rolf Sachsse, *The Integration of Art and Design, Creativity and Professionalization*, in: *Strategy and Communication for Innovation. Integrative Perspectives on Innovation in the Digital Economy*, hg. v. Nicole Pfeffermann/Julie Gould, Heidelberg 2017, 415–424). Einzelne Sparten der Designpraxis wie das Service-Design, seit Mitte der 1990er Jahre von der TH Köln ausgehend, sind in der Rekonstruktion des Ursprungs der Design-Kunst-Dichotomie nicht präsent. Auch vermisst die Leserin in dieser Abhandlung eine Standortbestimmung des sogenannten anonymen Designs. Hier wäre noch einmal auf Giedions *Herrschaft der Me-*

chanisierung zu verweisen, die in der deutschen Ausgabe den Untertitel *Ein Beitrag zur anonymen Geschichte* trägt.

Am Ende des Kompendiums werden verschiedene Narrative aus der Designgeschichte angesprochen: So sei das Thema Design und Totalitarismus ein Forschungsdesiderat (230); offen bleibt jedoch, mit welchen Schwerpunkten. Indem dieses Buch „keinen methodischen ‚Turn‘, sondern einen Beitrag zur Ursachenforschung als Problemgeschichte des Design-Funktionalismus“ liefert (271), schränkt es sich und die Perspektive der Rezipient\*innen erheblich ein. Dabei könnte die designhistorische Forschung durchaus einen Ausweg aus der Mythenbildung auch in methodologischer Hinsicht bieten, wodurch manche pauschale Äußerung obsolet würde. Um nur ein Beispiel zu nennen: Dass „Technikgeschichte keine Evolution der Erfolge“ ist, kann man behaupten. Gleichwohl hat sich die Erfindung der Waschmaschine nicht als überflüssig erwiesen, wenn man designhistorische Studien zur Sozialgeschichte der Haushaltsgeräte und der Wirtschaftsgeschichte und „Domesticity“ einbezieht (vgl. exemplarisch Sue Bowden, *Household appliances and the use of time*, in: *Economic History Review* 1994, 725–748 und die Ergebnisse des Forschungsfeldes *wohnen +/- ausstellen* an der Universität Bremen, mariann-steeermann-institut.de).

Zitzlspergers mehrfach wiederholtes Plädoyer „Zukunft braucht Herkunft“ (366) liest sich als Aufforderung, die designhistorische Forschung zu vertiefen, wie es z.B. im angloamerikanischen Raum seit Ende der 1970er Jahren geschehen ist. In diesem Sinne versteht Grace Lees-Maffei, deren neues Forschungsprojekt der Hand und damit der Wiederaufwertung des Tastsinnes gewidmet ist, „Design historians as mediators of discourses“ (Einführung zum Symposium der Design History Society *Materiality and Mediation, Global Conversations: Materiality and Mediation*, online, 4.10.2022, [graceleesmaffei.org](http://graceleesmaffei.org)). Vielleicht könnte sich am Ende dann doch der Eindruck einer engen Verwandtschaft von Kunst und Design einstellen, als der Autor wahrhaben möchte.

---

**DR. DONATELLA CACCIOLA**  
Kunsthistorisches Institut  
Rheinische Friedrich-Wilhelms-Universität  
Bonn  
[design@uni-bonn.de](mailto:design@uni-bonn.de)