

Zur Entstehung der Oberfläche

▲▲▲▲▲

Eine Motiugeschichte des Oberflächendenkens

Oberflächen sind zweifelsfrei ein *Bekanntes*, es ließe sich allerdings mit Hegels Worten daran zweifeln, ob sie auch ein *Erkanntes* sind.¹ Sicherlich wird mit einem Mindestmaß an Verständnis über den Begriff der Oberfläche nachgedacht und diskutiert. Dennoch stellt sich ein gewisses Unbehagen ein: Die Denkbestimmungen der Oberfläche, das heißt in welcher Art und Weise über Oberflächen nachgedacht wird, sind entsetzlich vage. Besinnt man sich auf den begrifflichen Kontext der gestalteten Wirklichkeit, wie Form, Zweck oder Material, so scheint die Oberfläche mit jedem dieser Konzepte zusammenzuhängen. Jedoch bleibt ihre eigenständige Bedeutung schattenhaft.

Ein Blick in gängige Nachschlagewerke hilft kaum weiter. Klassische Lexika,² aber auch das moderne Orakel *Wikipedia*, bieten Bedeutungen an, deren Sinnzusammenhang sich im mathematisch-technischen erschöpft: Grenzflächen, Topologie, Desktopgestaltung sind die Schlagworte. Erstaunlich daran ist, dass zwar deutlich wird, was wir unter einer Oberfläche zu verstehen haben, nicht aber, wie über sie nachgedacht wird und wurde. Dies unterscheidet sie von ihren tiefenstrukturell aufgeladenen Geschwistern Form, Zweck und Idee.

Unser Ziel ist es, diesem Unbehagen an der Oberfläche ein wenig Abhilfe zu verschaffen. Dabei werden wir nicht versuchen, neue Vorstellungen von Oberflächen zu entwickeln, sondern wollen einigen Motiven des Oberflächendenkens skizzenhaft anhand von historischen Versatzstücke zu Transparenz verhelfen. Unser Vorgehen hat extrapolierenden Charakter – dies liegt im Gegenstand begründet, denn Oberflächen sind bisher eher

mitgedacht als explizit zum Gegenstand ersten Ranges erhoben worden. Daher sollen Momente bewusst gemacht werden, die implizit in den verschiedenen Theorien enthalten sind und von denen wir glauben, dass sie Schlüsselcharakter besitzen.

Die hier vorliegende Behandlung der Oberfläche speist sich vorwiegend aus philosophischen Quellen. Ihre Relevanz für einen designwissenschaftlichen Kontext liegt dennoch nicht allzu fern, denn für den Begriff des Designs ist jener der Oberfläche konstitutiv. Will man mit Design nicht jede entwerfende Praxis bezeichnen, braucht man eine Einschränkung des Gegenstandsbereichs. Der Oberflächenbegriff, wenn auch nicht völlig trennscharf, leistet eben jene Einschränkung. Denn Design als Praxis der Gestaltung von Oberflächen lässt sich von den verwandten technischen Disziplinen bündig abgrenzen, während sonst der gesamte Bereich der Ingenieurwissenschaften sowie das Handwerk insgesamt unter den Begriff des Designs fielen. Daher liegt nahe, dass in der Reflexion auf Oberflächen immer auch Design mitgedacht wird. Ein bestimmter Begriff der Oberfläche beeinflusst so auch den Begriff des Designs. In diesem Sinne sind Oberflächenprobleme Designprobleme. Im Folgenden wird dieser Überlegung, wenn auch nur unzureichend, in kurzen Einwüfen nachgegangen.

Zur Motivgeschichte der Oberfläche

Repräsentationscharakter der Oberfläche

Der vorphilosophische Boden eines Oberflächenverständnisses wird durch die frühgriechische Auffassung bestellt. Exemplarisch dafür ist die Annahme, dass alle glänzenden Oberflächen zugleich schön seien. Darin ist eine naive ontologische Konzeption enthalten: Oberflächen haben Eigenschaften, die ihnen wesenhaft zukommen. Sie sind selbstständige Bedeutungsträger, was ihnen einen Charakter der Unmittelbarkeit verleiht. Sie sind, was sie sind. Dass sich diese Auffassung mit steigender Reflexionsleistung nicht würde halten lassen, liegt auf der Hand. Ihr Kern ist tautologisch: Was glänzt, ist schön, und was schön ist, das glänzt.³ Dennoch ist diese Idee der Unmittelbarkeit nicht gänzlich untergegangen. Manchen Oberflächen werden immer noch quasi-ontologische Eigenschaften zugeschrieben. Man denke an die warme Ausstrahlung von Holz sowie an die Wertigkeit glatter, polierter Oberflächen. Auch wenn für aufgeklärtes Bewusstsein darin

die gesellschaftliche Natur erkennbar wird, scheint das Spiel mit diesen pseudo-authentischen Eigenschaften zum Design zu gehören.

Die entscheidende Wende im Oberflächenverständnis liegt in der attischen Philosophie begründet. Platon räumt mit der Eigenständigkeit der Oberflächen auf. Eine These tritt in den Vordergrund, die an Bedeutung kaum zu überschätzen ist: *Oberflächen sind Repräsentationen*. Die zentralen Eigenschaften sind nicht in der Oberfläche zu suchen, sondern in dem, wofür die Oberflächen stehen, das heißt, ihre Bedeutung wird nach außen verlagert. Für den Bereich der Gebrauchsgegenstände sind dies bei Platon die Zwecke, die unter dem Titel *Idee* firmieren. Eine Oberfläche kann somit nur in Bezug auf ihre Zwecke gelingen.⁴ Die platonische Ausprägung des „Form-Follows-Function“-Prinzips mag in ihrer Ausrichtung auf die Zwecke zu kritisieren sein, der strukturelle Kern seiner Überlegungen jedoch bleibt davon unberührt. Wer heute über Oberflächen nachdenkt, kommt nicht darum herum, sie als Repräsentationen aufzufassen. Natürlich ist die Frage nach dem „Was“ der Repräsentation entscheidend. Exemplarisch zeigen dies Debatten um Benutzeroberflächen von Computerprogrammen: Sollen diese vor allem die dahinterliegenden Prozesse abbilden, oder sollen sie die kognitive Struktur eines etwaigen Benutzers repräsentieren?

Scheincharakter der Oberfläche

Die zweite große platonische Innovation des Oberflächendenkens ist die Entdeckung des Scheincharakters der Oberfläche. Der Weg zu dieser Einsicht führt über die Vorstellung der grundsätzlichen Mangelhaftigkeit von Oberflächen. Sie selbst sind nichts ohne das, was sie repräsentieren, also die Idee. Oft wird versucht, darüber hinwegzutäuschen, indem ihnen durch besondere Gestaltung eine Bedeutung zugeschrieben werden soll, die ihnen in ihrer Wesenlosigkeit nicht zukommt. Eine Violine mit Ornamenten gefällig zu machen, obwohl sie den Ton nicht trifft, ist der Ursprung der Verschleierung. Daher würde der Designer, so man den Begriff anachronistisch in die Antike transplantierte, unweigerlich unter das Verdikt des „Schmeichelkünstlers“ fallen. Er manipuliert dann die Repräsentation, die eigentlich nur im Hinblick auf ihre Idee gelingen kann.

Es ist bekannt, dass man die Idee, den Inbegriff der Abstraktion, nicht mehr als Bedeutungsspender für Dinge betrachten wird.⁵ Dennoch ist der Verschleierungsthese eine erstaunliche Karriere beschieden.

Oberflächen werden im Hinblick auf Produktionsprozesse, Produktionsverhältnisse, Geschlechterverhältnisse und dergleichen unter Täuschungsverdacht stehen. Man kann durchaus annehmen, dass das Delikt der Verschleierung zum Grundbestand des Nachdenkens über Oberflächen geworden ist.⁶

Ästhetische Oberfläche

In der Neuzeit entdecken wir im Umkreis der Kunstphilosophie ein gänzlich neues Nachdenken über Oberfläche. Wo vorher die Oberfläche als etwas der Idee Untergeordnetes gedacht worden ist, wird sie nun zum Träger von Schönheit, da sie keiner Zweckmäßigkeit untersteht. Theoretischer Vorreiter dieser Unterscheidung war Immanuel Kant. Seiner Theorie nach soll das ästhetische Urteil unabhängig von seiner Zweckmäßigkeit gefällt werden. Folgendes Beispiel mag dies deutlich machen: Bei der ästhetischen Beurteilung ist nicht davon die Rede, ob ich Dinge nicht mag, „die bloß für das Angaffen gemacht sind“, wie zum Beispiel einen Palast, oder ob ich mich auf einer einsamen Insel auch mit einer Hütte begnügen würde, selbst wenn ich mir einen Palast hinzaubern könnte. Bei der Beurteilung interessiert nur die Frage, ob oder ob nicht in mir ein Wohlgefallen ausgelöst wird, wenn ich einen Palast vor mir sähe.⁷

Das Motiv der *ästhetischen Oberfläche* konnte sich entwickeln, weil mit der Unterscheidung der Kunst vom Handwerk eine Sphäre des Zweckfreien entstand. Die autonome Kunst machte sich frei von der Idee der Zweckbestimmung. Kants Überlegungen nach stellt Handwerk zwar ein wesentliches Moment in der Kunst dar (wie zum Beispiel in der Dichtung die Rechtschreibung, der Wortschatz und das Silbenmaß), die handwerklichen Fähigkeiten sind jedoch nicht Zweck der Kunst, sondern nur das Mittel. Damit können gewisse Regeln eingehalten werden, mit denen der Künstler „einen Zweck ins Werk“ richten kann.⁸ „Handwerk ist für Kunst keine hinreichende Bedingung, allerdings eine notwendige.“⁹ Kunst wird vom Handwerk somit begrifflich unterschieden. Beide können jedoch nicht voneinander getrennt gedacht werden.¹⁰

Da die Form wesentlich durch die Oberfläche vermittelt ist,¹¹ behaupten wir folgendes: Die Oberfläche ist Zweck eines Kunstwerkes. Die rein ästhetische Oberfläche verbirgt keinen äußeren Zweck, sie folgt auch keiner Funktion oder Idee. Sie ist rein ästhetischer Ausdruck, der erst entdeckt werden muss. Mit Oskar Wilde können wir die Vorstellung gesättigter

Oberflächen entwickeln, die mit „persönlichem Risiko“ ausgelegt werden: „Wer unter die Oberfläche dringt, tut es auf eigene Gefahr. Wer das Symbol deutet, tut es auf eigene Gefahr.“¹²

Das Motiv der ästhetischen Oberfläche kann für den Gestalter nur gelten, wenn ein Moment der zweckfreien Kunst in die Sphäre der Gebrauchsgegenstände reicht. In diesem Spielraum, wenn er denn als künstlerische Sphäre verstanden werden kann, ist der Gestalter *Ästhetiker*. Hierbei wäre die ästhetische Oberfläche von der Scheinoberfläche zu unterscheiden, da letztere auf einen äußeren Profit zielt. Eine ästhetische Oberfläche dürfte hingegen nicht äußeren Schein-Zwecken unterworfen werden. Sie kann als eine harmonische Zusammensetzung von Zweck, Technik und Material verstanden werden. Hierin unterscheidet sie sich als „herausgeforderte Schönheit“ freilich von der rein ästhetischen Oberfläche der Kunst, die jeglichem Zweck und Nutzen entsagt.¹³

Zusammenfassung

Repräsentation, Schein und Ästhetik stellen Motive dar, die an der Oberfläche ablesbar sind. In der Repräsentation der Oberfläche wird auf eine dahinter liegende Idee des Gebrauchsgegenstandes verwiesen. Der Scheincharakter der Oberfläche zeichnet sich durch ein Defizit von Zweckmäßigkeit aus: Die Oberfläche gibt mehr vor als sich tatsächlich hinter ihr verbirgt. Demgegenüber steht die ästhetische Oberfläche vorwiegend im Einklang mit dem Zweck, der Technik und dem Material. Mit diesen drei Motiven geben wir Vorschläge zum Nachdenken über Oberflächen. Sie umspannen möglicherweise nicht die ganze Debatte zu diesem Thema, sie sollen jedoch einen einführenden Beitrag dazu leisten und jedem, der darüber nachdenken möchte, den Einstieg in die Diskussion erleichtern.

1 Vgl.: Hegel, Georg Wilhelm Friedrich: Phänomenologie des Geistes. Bd. 3. Frankfurt a. M. 1986, S. 35.

2 Vgl.: Wahrig, Gerhard: Wahrig Deutsches Wörterbuch. München 2006. Zum Begriff „Oberfläche“, S. 702.

3 Vgl.: Perpeet, Wilhelm: Antike Ästhetik. Freiburg 1988, S. 22.

4 Büttner, Stefan: Antike Ästhetik. München, 2006, S. 42f.

5 Dorschel stellt in seinem Buch fest, dass Zwecke, Technik und Material die Form eines Gebrauchsgegenstandes

nicht vollständig dominieren. Deshalb eröffnet sich für den Gestalter ein „Spielraum“, in dem sich ein freies Spiel der ästhetischen Kräfte entfalten kann. Vgl.: Dorschel, Andreas: Gestaltung – Zur Ästhetik des Brauchbaren. Heidelberg 2002. S. 62f.

6 Vgl. ebenda, S. 20f.

7 Kant, Immanuel: Kritik der Urteilskraft. Bd. 8. Darmstadt 1968. § AB 5f., S.280f.; vgl. § 5, Ab 16, S. 287f.

- 8 Vgl.: Dorschel, 2002 (wie Anm. 6), S.102f.
- 9 Ebenda.
- 10 Ebenda.
- 11 Die Orientierung am Begriff der Oberfläche birgt eine gewisse Problematik, die adressiert werden muss: seine Nähe zum Formbegriff. Mit chirurgischer Präzision sind beide nicht zu trennen. Einerseits fungiert die Oberfläche, also „die Gesamtheit der einen Körper begrenzenden Fläche“ (Vgl. Wahrig 2006, Anm. 2), als das Medium der Form, und andererseits ist reine Oberfläche ohne Form nicht zu denken. Als Heuristik zur ansatzweisen Unterscheidung mag Folgendes zu gebrauchen sein: Die Oberfläche hat einen nichtbegrifflichen Charakter, der erst den Zugang zu Gegenständen ermöglicht, um in ihnen Formen zu bestimmen. Vielleicht kann die Metapher des Blinden helfen, der sich, die Oberfläche abtastend, die Form erschließt.
- 12 Wilde, Oscar: Das Bildnis des Dorian Grey. München 2004, S. 7.
- 13 Dorschel, 2002 (wie Anm. 6), S.13.