

## ANATOMIE DES MATERIALS

Wenn Latextücher den Raum neonpink aufspannen, kann dieses uns widerfahrende Raumerlebnis nicht mehr mit einer speziellen Materialerfahrung, sondern lediglich mit einem generellen Materialfetischismus gleichgesetzt werden. In Zeiten, da Materialarchive sogar die Legitimität von Museums- und Bibliotheksarchiven erlangen, scheint alles Kultwert<sup>1</sup> zu erhalten, was das Erfinderherz erfreut oder den Konsum kurzweilig anzuregen vermag. Materialdesign – als zunehmend kunstförmige Disziplin einer Innovationsgenerierung – propagiert die explorative Ekstase des Materiellen bis hin zum bedingungslosen Glaubensbekenntnis: letztlich angesammelt in Tempeln, um freudige Pilger zu empfangen, die einer ausgestellten Reliquie huldigen wollen, um diese gar oberflächlich zu begreifen und sie, wie in der für festliche Tage geöffneten Krypta, betatscheln zu können. Materialerlebnisparks stellen sich der Eigenwertigkeit materieller Gegenstände polar gegenüber und verhindern so eine Qualitätssteigerung des alltäglich Nötigen, da sie nur das Extravagante in seiner Effektlust feiern. Genau genommen wird in dieser Art von Materialexhibitionismus Sinnlichkeit versprochen, wo gemeinhin Symbolik vorherrscht.

Am Anfang stellt sich also die Frage, wie die Apologie zukünftiger Materialästhetik fundamental denkbar wird. Skizzieren wir einen einschneidenden Prozess!

## Diagnose

Um das verwendete Ausgangsmaterial der Begriffe zu diagnostizieren, untersuchen wir zuerst die formalen Möglichkeiten, die uns Materialität bietet.

Material ist zweckdienliche Materie, die folglich zur Weiterbearbeitung vorgesehen ist. Vor dem Computerzeitalter wurde als materiell verstanden, was Stofflichkeit aufwies, uns natürlich oder artifiziell erschien und leiblich Widerstand bot. Mittlerweile müssen wir davon ausgehen, dass auch nicht-stoffliche Dinge materiell sein können, da auch sie eine Veränderung durch Bearbeitung und Energieumwandlung erleben. Immateriell gestaltete Dinge sind ab dem Moment materiell, da sie eine dingliche Seinsweise annehmen, das heißt wenn ihre Oberflächen unseren Sinnen performativen Widerstand bieten. Auch vor diesem Zeitalter war Nicht-Stoffliches einer Veränderung unterzogen, dies war aber rein ideell konnotiert.<sup>2</sup> Der Unterschied bestand darin, dass diese noch keine parametrisierbare Oberflächen aufwiesen. Oberfläche wurde nur Dingen mit haptischer Referenz zugeordnet. Dem entgegen galten geistige und metaphysische Vorgänge per se als tief, da sie erst gar keine betastbare Referenz aufweisen mussten. Im Zeitalter rein visueller oder visuell-akustischer Informationsvermittlung ist die haptisch referenzlose Oberfläche möglich, gar alltäglich geworden. Diese steht nun zwischen der reinen Materie und dem reinen Geist, jenseits eines cartesianischen Dualismus.

Um nachfolgend eine Vermischung von Begriffen zu vermeiden, benutze ich konsequent das Wort nicht-stofflich für immateriell. Beim Eintreten in virtuelle Räume begeben wir uns zum Beispiel in eine nicht-stoffliche Umwelt. Lediglich der zu nutzende Zugang mit seinen leiblich erfahrbaren Referenzen verbleibt in der stofflich-leiblichen Welt. In diesem virtuellen Raum betrachtet man ästhetische Reize sinnlich fein differenziert. Auf der einen Seite dominieren also intellektuell abstrahierte Sinnlichkeiten, wie Hören und Sehen, auf der anderen Seite stehen unsere leiblichen Sinne, wie Schmecken, Riechen, Fühlen und die vestibuläre Wahrnehmung.

Form, Idee und Material verschmelzen unter dem Standpunkt dieser dualistischen Betrachtung. Materialien jeglicher Stofflichkeit sind dabei nicht mehr ihren Bearbeitern zugeordnet, wie dies noch in einer vorindustriellen Produktion üblich war, sondern beanspruchen ihre Eigenständigkeit und ihre Redundanz gegenüber anderen Bearbeitungsformen.

Seit der industriellen Revolution entwickelte sich eine Arbeitsteilung zwischen Arbeitern und Ingenieuren. Während Arbeiter nicht mehr die volle Produktionskette nachvollziehen können und zu spezifisch ausführenden Kräften werden, bündeln die Ingenieurwissenschaften fortan spezifisch-übergreifendes Wissen, verlieren aber gleichzeitig auch den Bezug zu den aktiven Arbeitsprozessen. Die nachvollziehbare Beziehung zwischen Autoren und Rezipienten löst sich auf und distanziiert die Wahrnehmung der produzierten Dinge von ihrem Entstehungsprozess. Denkt man diesen Vorgang der Abstraktion weiter, ist der Schritt zur Nicht-Stofflichkeit die logische Konsequenz des Informationszeitalters.

1984 rief Jean-François Lyotard mit seiner Ausstellung „Les Immatériaux“ als erster eine übergreifende Diskussion zum Thema der Materialität in Zeiten computertechnisch erzeugter Gegenstände an. Nach Jean Baudrillards dreistufiger Simulationstheorie löst sich gar die Grenze zwischen binärer Simulation und stofflicher Anwesenheit auf, da die Simulation die zu simulierende Realität in Form des Real-Imaginären erzeugt. Wer indes nicht der kulturpessimistischen Angst vor referenzlosem Nihilismus der reinen Oberfläche erliegt, wird in der Lage sein, die Möglichkeiten, die uns diese Räume bieten, in ihren Eigenheiten zu erkennen und zu nutzen. So lobt bereits Friedrich Nietzsche in seiner *Fröhlichen Wissenschaft* das Spiel mit der „Hautlichkeit der Oberflächen“ als ästhetische Politik, die eine Befreiung vom Ernst der normalisierten Dingvorstellung feiert: „Alle Menschen der Tiefe haben ihre Glückseligkeit darin, einmal den fliegenden Fischen zu gleichen und auf den äußersten Spitzen der Wellen zu spielen; sie schätzen als das Beste an den Dingen – daß sie eine Oberfläche haben: ihre Hautlichkeit – sit venia verbo.“<sup>3</sup>

Die Distanz, die uns bisher vom Nicht-stofflichen abgrenzt, ist das Ausgeschlossen-Sein von den Sinnesreizen des komplexen Duftes und vor allem von der taktilen Referenz der Gegenstände. Durch die Reflexion des sozialen und kulturellen Handelns jedes Einzelnen wird deutlich, dass leibliche Resonanz gar nicht der Nutzen einer Sache ist, sondern meist ihr symbolischer Wert innerhalb der Performanz<sup>4</sup> im öffentlichen Raum. Material kann dadurch in seinen Nutzen neu definiert und zeitgemäß interpretiert werden.

## Der deskriptive Schnitt

Eigentlich ist alles ganz einfach: Im nicht-stofflichen Raum herrscht die unendliche Entwicklung des Scheins, während diese im leiblichen Raum durch die Logik der stofflichen Referenz beschnitten wird. Leider sind Beschreibungen nicht immer leicht zu verstehen. Also werde ich zum besseren Verständnis zwei Szenarien vorstellen:

*Szenario 1* spielt im nicht-stofflichen Raum. Wir begeben uns in die Imagination einer digitalen Welt. *Second life* für alle bedeutet, dass wir die materiellen Lasten der leiblichen Existenz abstreifen können. Materielle Vielfältigkeit kann nicht-stofflich stattfinden, indem wir lediglich die Ideen und Phantasien kaufen, mit denen wir uns schmücken oder amüsieren wollen. Stellen wir uns nur die Möglichkeiten vor! Designer arbeiten mit der Lust an Effekten, Spiel und Unterhaltung (wie sie es zuhause auch schon tun) digital und nur für die Erscheinung. Die funktionellen, topografischen und systematischen Aspekte der Gestaltung werden flexibel. Unendliche Pluralität<sup>5</sup> ergibt sich aus der Abhebung von irdischer Materie mit ihrer beschränkten Grundmaterie und eröffnet neue, verschwenderische Lebensweisen auf stofflich ganz unschädliche Art.

*Szenario 2* spielt im stofflichen Raum. Hier gehen wir nun ganz bewusst davon aus, dass irdische Materie ein begrenztes Vorkommen hat. Ihre Nutzung sollte daher einer alles übergreifenden Behutsamkeit unterliegen. Gestaltung folgt unter diesem Parameter einer streng funktionalen und angemessenen Materialzuordnung. Derart entspricht die Form in ihrer Materialisierung unseren körperlichen Bedürfnissen und den Ansprüchen des gesamten Systems einer phänomenalen Lebenswelt: das meint ökologisch, ökonomisch und physisch-sinnlich.<sup>6</sup>

Wertet man beide Szenarien aus, erkennt man, dass der Ort der Selbstdarstellung im nicht-stofflichen Raum angenommen werden kann, während der stoffliche Raum Platz bietet für die auf Leiblichkeit beschränkte Selbstempfindung. Daraus folgend kann man die weiteren Pole wie Schein versus Sinnlichkeit, Belanglosigkeit versus Bewusstheit und Vermüllung versus Gemütlichkeit aufspannen.

Denn wovon lebt der Mensch und was benötigt er zum täglichen leiblichen In-der-Welt-sein? Sind nicht viele Dinge schon formell zu Ende entwickelt und werden nur noch materiell neu bespielt, um einen Absatzmarkt aufrecht zu erhalten, dem es eher um Profit als um Innovation geht? Materialfetischismus als Trend, der das Ausstellen der Möglichkeiten als

mannigfaltiges Angebot an Außergewöhnlichem feiert, dieses aber all zu oft dann doch im *Copy&Paste* des Abbildes multipliziert. Der Nutzen: zumeist in den Raum gestellt.

Da der nicht-stoffliche Raum unendliche Möglichkeiten und Beliebigkeiten für formelle Gestaltung bietet, können wir ihn in seiner gesamten Polyvalenz akzeptieren und ihn bis zum Ende des Artikels vernachlässigen. Gezielt soll aber in der weiteren Ausführung der stoffliche Raum sowohl in seinen Möglichkeiten als auch in seinen Beschränkungen gezeigt und schlussfolgernde Konsequenzen daraus gezogen werden.

### **Der makroskopische Schnitt**

Beschauen wir die groben Strukturen der materiellen und stofflichen Kultur, müssen wir feststellen, dass sich viele Gegenstände immer mehr von ihrem technisch komplexen Inneren befreien und zur kernlosen Hülle werden. Dabei zerfällt das Ansehen der Materialität aber gerade an deren extrinsischer Fetischisierung. Einerseits sind technische Textilien oder Funktionsoberflächen das Spannende einer kernlosen Hülle, andererseits ist Entblößung innerhalb der Kaschierungskultur immer ein unangenehmer, weil entwürdigender Schritt. *Billy*: ob nun Wilder oder IKEA, am Ende zählt wohl das „Well, nobody is perfect!“<sup>7</sup>

Deswegen verlangte nicht zuletzt Walter Gropius bereits in den 1920er Jahren nach einer konsequenteren Materialität und stellte sich dem Trend des Kaschierens mit dem Appell der Kultivierung von Sandwichplatten entgegen. Denn letztlich bleibt die Wahrnehmungsqualität noch immer in ihrer haptischen Performanz erkennbar. Zwar hat sich mittlerweile die Methodik so perfektioniert, dass man visuell und taktil kaum noch oberflächliche Differenzen wahrnimmt, in der Tiefenstruktur der Haptik jedoch gelingt dies dem imitierten Material noch keineswegs. Eine von der Oberfläche des Imitats her ausgelöste ästhetische Wirkung wird durch Feuchtigkeitsabsorption und Reibung irritiert und entlarvt das Material. Das Unangenehme ist also nicht das Material an sich, sondern dass Hersteller es als echt ausgeben (zum Beispiel PVC-Eichenfolie), anstatt das Beste aus dem Eigenwert herauszuarbeiten (zum Beispiel farbige Texturen). Bemerkenswert bleibt leider, dass niemand die echte Ananas identifizieren kann, wenn er nur die aus der Dose kennt. Wir erkennen das Problem formaler Ananas.

Diese Diskussion wurde seit Anbeginn der industriellen Revolution geführt. Denn seither gibt es „synthetische“ Stoffe, die nicht mehr organisch gewachsen sind, sondern „anorganisch produziert werden“<sup>8</sup>. Während John Ruskin und William Morris handwerkliche Produktionsideale dem industriellen Kitsch als Widerstand entgegensetzten, klassifizierte Gottfried Semper Materialien nach ihren Bearbeitungsformen. Klischees von Materialstil und Materialgerechtigkeit entstehen in dieser Zeit und werden unter anderem bei de Stijl und am Bauhaus kultiviert. Es entsteht die Dialektik von der Ehrlichkeit des reinen Materials mit dem Spiel der Materialmöglichkeiten. Während Joseph Albers Übungen zur Materialökonomie vermittelte, die ein Material an den Anfang künstlerischer Arbeit stellten, erarbeitete László Moholy-Nagy eine Terminologie für die verschiedenen Materialgefüge und propagierte das Spiel mit den Illusionen von Oberflächlichkeit. Da aber durch künstlerische Störungen die Eigenwertigkeit des Materials in Frage gestellt wird, entstehen vielseitige Bewertungen im Kontext des kulturellen Systems. Die Möglichkeit, Dinge in Kunststoffen zu formen, hob zudem die konsequente, durch Materialität vorgeprägte Form auf.

Anfang des 20. Jahrhunderts propagierte Wassily Kandinsky die Abstraktion des Materials hin zu einer Materialüberwindung. Er bezog sich damals lediglich auf die ästhetische Erscheinung. Leitet man daraus aber die Perspektive des reinen Beobachterstandpunktes ab<sup>9</sup>, muss man sich eingestehen, dass gerade mit den Möglichkeiten nicht-stofflicher Performanz die Abstraktion in ihrer vollkommenen Flächigkeit angekommen ist. Die Ansammlung der Dinge um uns minimiert sich und macht Platz für die funktional-sinnliche Nutzkultur von Alltagsgegenständen. Abseits von feucht-kalten Hochglanzoberflächen kann sich derart auch eine „sachliche Behaglichkeit“ herausbilden. In der Wahrnehmung der alltäglichen Dinge konstruiert man auf diese Weise eine Schwellenerfahrung zwischen angenehm und unangenehm, die unter differenzierter Betrachtung unsere Kognition ausnützt und sie in Relation zu Erlebtem stellt.<sup>10</sup>

Heute verlangen wir von Industrie und Technikprodukten Leistung. Von Gegenständen unseres Lebensalltags wollen wir hingegen in unseren Alltagshandlungen unterstützt und bestätigt werden. Glatte und saubere Oberflächen zeigen zwar ihren Gebrauchszustand unverkennbar und klar an, allerdings sehnen sich die meisten Menschen im privaten Raum nach Oberflächen, die sie nicht permanent mit ihren eigenen Sekreten und

*fragmentalen Gebilden*<sup>11</sup> belästigen, um sie als ekelerregende Form menschlicher Existenz zu entblößen. Staub, Fett, Schweiß und Krümel fallen im privaten Alltag als angenehmer auf, wenn sie sich nicht sofort auf jeder Oberfläche präsentieren. Die „Zwangsneurose zur Reinigung“ verlangt eine pflegeleichte Oberfläche, um die positive Selbstwahrnehmung des Nutzers zu bewahren. Wo aber das Material die Patina des Gebrauchs ansetzt, will der von zwangsneurotischer Sterilisierung wenig gelenkte Nutzer diese als seinen, von ihm selbst hergestellten Zustand wiedererkennen.

Bei dieser makroskopischen Betrachtung wird deutlich, dass weniger das Intellektuelle, sondern vornehmlich die leiblichen Sinne zur Qualitätswahrnehmung angesprochen werden. Allen voran funktioniert unsere Haut als Grenzfläche der persönlichen Wahrnehmung. Sie ist unsere Hülle, die auf andere Hüllen trifft: Haptik und Taktilität sind unsere Oberflächlichkeiten mit emotionalem Tiefgang.

### **Der mikroskopische Schnitt**

Ritzt man feiner in die Aufbaustruktur der Materialien ein, fällt auf, dass in der historisch oberflächlich vorgenommenen Klassifizierung und Wertung von Materialien die chemische Zusammensetzung und die jeweilige Reaktion zur Außenwelt nur selten bedacht werden. Wenn überhaupt, wird vielleicht noch die oberste Schicht in Erwägung gezogen, die Pufferplatte als Füllmasse wird jedoch zur vollkommenen Black Box, die sich abseits der menschlichen Wahrnehmungsschwelle an ihrer Umwelt abreagiert. Die Dekontextualisierung des Nutzens führt teils zu unvorhersehbaren chemischen Reaktionen der Gegenstände, die sich auf den Nutzenden wenig positiv auswirken; mitunter diffundiert manches Design-Ding toxisch vor sich hin, wenn es als Außenverpackung gedacht war und als Kinderrassel abgelutscht wird.

Es wäre zu bemerken, dass unser ökologisches System hinter den verwendeten Ausgangsstoffen und ihrer Verarbeitung, auch all ihrer Grundparameter, einer relevanten Hinterfragung bedarf. Weiterhin müssen Energiequellen und Energieeffizienz in einem sinnvollen Verhältnis zu Zweck und Dauer der Nutzung stehen. Wirklich zeitgemäß gedachte Materialisierungsformen unterliegen damit der Betrachtung des ganzheitlichen Gestaltungs- und Einsatzprozesses. Hier gestalten sich Dinge sowohl nach *Neigungen* als auch nach *Kreisläufen* und kulturellen Nutzungsmustern, die in Anerkennung aller Einflussgrößen mit einer allübergreifenden

Behutsamkeit verbunden werden müssen.<sup>12</sup> Der Designer: letztlich Alchemist der gegenwärtigen Wissenschaft, hoffentlich mit den richtigen Töpfen zur Hand, die den Entscheidungsprozess zu guten Produkten ermöglichen und eine positive Weiterentwicklung des sinnlichen Erlebens im leiblichen Raum zu schaffen. Letztlich ist er derjenige, der im Entwicklungsprozess Entscheidungen trifft und sicherlich auch derjenige, der den meisten Einfluss auf das leibliche Wohlbefinden des Nutzers ausübt. Wir müssen ihm also vertrauen und hoffen, dass er weiß, was er tut oder gegebenenfalls um Rat fragt beziehungsweise seine Entscheidungen einfach offen kommuniziert: Zum Wohle aller.

### **Der pathologische Schnitt**

Bei einem allgemeineren Untersuchen der materialisierten Erscheinung stoßen wir indes auf die „krankhaften Metastasen“ in der Objektwelt. Es wird deutlich, dass über die Stellung des Materials in der Gegenwart eine starke Fetischisierung durch Materie, Herstellungs- und Verarbeitungstechnik sowie der verfügbaren Menge von Objekt oder Material existiert. Die Reduktion auf die Wahrnehmung der rein visuellen Oberfläche führt zu „geschwürartigen“ Auswüchsen von Kaschierungstechniken, die profitorientiert die Form zum Alleinstellungsmerkmal erheben, während sie die Materie bloß stellen anstatt zu nutzen. Qualität wird dabei nebensächlich und der Schein der obersten Grenzspannungsfläche eines Objekts zur *Essence absolue*. In der Imitation zur Kosten-Nutzen-Optimierung wird auf diese Weise der Prozess hinter der Erscheinung nicht mehr wahrgenommen. Das Material wird zum *Ding an sich*, welches von der spezifischen Nutzung und damit vom Nutzer abstrahiert.

Sezieren wir nun weiter mit Georges Canguilhem, dann können wir folgern: „Es gibt keine quantitative, mit objektiven Meßverfahren erkennbare Schwelle. Gleichwohl besteht ein qualitativer Unterschied, ja ein qualitativer Gegensatz, nämlich aufgrund der unterschiedlichen Auswirkungen ein und derselben quantitativ variierenden Ursache.“<sup>13</sup> Wird der Prozess nur im Symptom erkannt, so wird zugleich vergessen, dass die Ursache nie dem Symptom entspricht, sondern sich immer an einer bestimmten Stelle im Prozess befindet. Erst wenn man sie erkennt und lokalisiert, kann man die Ursachen behandeln. Deshalb beschrieb Michel Foucault Normalisierungsphänomene in Kritik an Georges Canguilhem nicht als Einebnung, sondern als Produktion von Individualisierungen. Denkt man



dies dialektisch weiter, wird eine Bewertung dieser Normalisierungen nötig. Zwar haben Objekt und Kopie eine gemeinsame Erscheinungsform, aber der ihnen unterliegende Herstellungsprozess und ihre Materialität können krankhaft oder gesund sein. Durch System- und Strukturanalysen sollte das Pathologische der Materialprozesse diagnostiziert werden. Dabei muss der Designer über die anatomischen Kenntnisse verfügen, um das Designobjekt und dessen Prozess zu kennen und problematische Herkunft, Entstehungsweise und Symptomauswüchse bekämpfen zu können.

### **Der systematische Schnitt**

Versucht man, eine Materialklassifizierung vorzunehmen, so wird deutlich, dass es zigfache Anhäufungen von Klassifizierungen und Datenbanken gibt. Zur Materialrecherche stehen viele Werkzeuge zur Verfügung, die in ihrer Konzeption aber nie über den Zustand einer konservativen Materialbetrachtung hinausreichen. Nominale Klassifizierungen und zweckrationale Parameter dominieren. Einen wirklich innovativen Ansatz, der Material von Seiten der Wahrnehmung und Empfindung aus bewertet, ist bisher noch nicht gedacht worden. Während zum Beispiel *MaterialconneXion* und *Materio* entgeltliche Nutzungsgebühren verlangen und ganze Nationalbibliotheken mit Materialansammlungen produzieren, um hinterher marktorientierte Beratungen erneut entgeltlich durchzuführen, sind *Ravara*, *Materia* und *Architonic* überwiegend produzentengesteuert, da sie vom „Einfüttern“ der Daten leben und auf Werbegelder angewiesen sind. Blogs zum Thema und spezielle Berater auf diesem Gebiet sind ebenso zu finden und präsentieren sich gerne bei jeder diskutablen Gelegenheit. Als unabhängige Instanz entwickelt sich daneben langsam das *Material-archiv* der Schweiz, das von öffentlichen Geldern und kuratorischen sowie universitären Interessen gesteuert wird.

Die Essenz dieser oberflächlichen Herstelleranalyse liegt darin, dass einerseits die unabhängigen Datenbanken kostenpflichtig und deshalb an zahlende Nutzern gebunden sind. Andererseits begeben sich die unentgeltlichen Datenbanken in ein Abhängigkeitsverhältnis zu unterschiedlichen interessengesteuerten Geldgebern. Ein weiteres auf alle anwendbares Problem ist, dass zwar von Einsatzbereichen gesprochen wird, die gesamte Prozesshaftigkeit zur Herstellung und Verarbeitung eines Materials aber viel zu oft unberücksichtigt bleibt. Konstruktion, Reaktion, Produktion, Energieaufwand und sinnliche Performanz werden nur

marginal untersucht. Daher ist die Kompetenz des Designers nötig, der über diese Wissensressourcen verfügen sollte. Zudem werden Einsatzbereiche, Handlungsabläufe, biologische und chemische Reaktionen – letztlich also das Spannungsfeld im Umgang mit persönlichen Empfindungen, auch politischem Umfeld und sozialen Distinktionen ignoriert. Der Designer soll dann Prediger, Moralist, Seelsorger oder Autor sein und wird dabei vielleicht einfach nur überschätzt. Der selbst erworbene Dekodierungsmodus für Material benötigt eine dynamische Offenheit, damit seine Stellung im System der fortlaufenden Prozesse des Materialeinsatzes permanent neu definierbar bleibt. Zwar sind Werkzeuge wie Materialdatenbanken nützlich, helfen aber im Endeffekt nur bei der Unterstützung einer Grundkompetenz und enden viel zu oft in Beschreibungen technischer Leistungen. Der Kritikpunkt ist folglich, dass sich dem „Was kann ein Material?“ ein „Was sollte das verwendetet Material in meinem gestellten Kontext können müssen?“ entgegenstellt. In einer falschen Reflexivität entscheidet der Einzelne scheinbar bewusst aus der Ideologie ökonomischer Bedingungen heraus. Der Designer: eine systemintern dirigierte Exekutivgestalt?

### **Der topologische Schnitt**

Betrachten wir nun die Beziehung des Designers zum Material und bestimmen deren Lage zueinander. Wenn man vom einzelnen Designer erwartet, dass er in seiner persönlichen Erkenntnis vorankommt, muss man auch vom System verlangen können, dass es einen Modus gibt, in dem Material neu bestimmt werden kann, um Design als Disziplin weiter zu bringen. Leider wird der persönliche Entscheidungsprozess meist durch kommerzielle Einheitsmuster und modische Erscheinungen dominiert und somit behindert, da Recherchemöglichkeiten beschleunigten Entwicklungsprozessen standhalten müssen. Dabei werden Traditionen schnell zu Dogmen oder eine Innovations-Leitkultur mutiert mit ihrem manchmal zwanghaften Erneuerungsdrang zu einer eklatanten „Wirtschaftsleid“-Kultur. Die Anästhesierung<sup>14</sup> von Ergebnissen steht einer pseudo-progressiven Entwicklung von Prozessen gegenüber, die eine positive Vermischung globaler Vorteile mit regionaler Spezifizierung verhindert. Großkonzerne können sich mit der über Designer eingekauften Ästhetik ihre „ethische Erscheinung“ schönen, soweit die erwünschte Progression ihren eigenen Interessen unterliegt. Da Design derzeit keiner politischen Problematisierung

unterliegt, wird die Politik des Designs dem Nutzer zugemutet. Mit der Glorifizierung des Autors wird dieser zur Vertrauensperson, schlimmstenfalls zum Guru.

Diese radikale Ausformulierung entspricht kaum dem Selbstbild des Designers. Ich strebe deshalb an dieser Stelle die entgegengesetzte Tendenz an und möchte den Begriff einer *Materialevidenz* einführen. Wenn Topologie als Bedingung der Möglichkeiten von Formlehre angesehen wird, kann man diagnostizieren, dass in den seltensten Fällen eine innovative Formgebung nötig ist, sondern dass es zumeist nur einer auf neue Anwendungen ausgerichteten Gestaltadaptation bedarf (Bespielung von Formen als Hüllen in zeitgemäßer Gestalt, wie unter anderem Stuhl, Mobiltelefon, Auto). Diese bleibt dann eine *Sprache der Mode*, wie es schon Roland Barthes für dieses Designsegment bemerkte.<sup>15</sup> Will man dies weiter ausführen, muss man die den Elementen durch einen Strukturunterschied zwischen stofflichem und nicht-stofflichem Raum vorgegebene Nutzung erkennen und dem jeweiligen Raum zuordnen. Bezieht man dies nun auf Vilém Flussers These, wonach Informationen auch nicht-stofflich verdinglicht werden, ergibt sich die folgende Möglichkeit, entsprechend seiner Theorien für die materielle Alltagskultur anzunehmen: „Als Ding ist ein Tisch ein Stück Materie, ein Widerstand, ein ‚Problem‘, auf das ich stoße; als Sache ist er Teil einer allgemeinen Übereinkunft. [...] Nicht der Tisch, und nicht ich selbst, sondern das Verhältnis Ich-Tisch ist die Sache.“<sup>16</sup>

Geht man der Funktion von Gegenständen auf den Grund, entdeckt man, dass es einerseits funktionale Bestimmungen und andererseits durch soziale Praktiken bestimmte Gegenstände gibt.<sup>17</sup> Verfolgt man dies mit Flusser weiter, kommt man zur Klassifizierung in „Realismus der Formen, der Ideen“ und „Realismus des Stoffs, oder des Materialismus.“<sup>18</sup> Zurück zur Sache bedeutet eben, die Funktion des genutzten Gegenstandes zu sehen und diesen in der *Materialevidenz* mit nachhaltiger Behutsamkeit materiell auszuformulieren, indem man versucht, die Handhabung und Wahrnehmung der leiblichen Sinne sowohl mit Form als auch mit Material zu verwöhnen und dabei unserer Umwelt keinen Schaden zuzufügen – beziehungsweise möglichst wenig. Dazu benötigt wird aber die Möglichkeit, distinguierende Performanz als additives System zu nutzen, das eben den Verschleiß ermöglicht und entweder, wie Michael Braungart bemerkt, in Zyklen rotiert oder erst gar nicht in der stofflichen Welt existiert, sondern sich nur als Erscheinung in ihr zeigt.<sup>19</sup>

Mit diesen Folgerungen gehen wir nun über zu den Morphologien des Materials. Es ist festzustellen, dass ein Material der stofflichen Welt nur im Kontext seiner Herstellungs- und Bearbeitungsprozesse klassifiziert werden kann. Die Illusion, den Ursprung als das „Eigentliche“ zu sehen, das sich aber im Prozess längst in eine andere Wahrnehmungskomponente verwandelt hat, ist trügerisch. Wenn ich das Holz eines Stuhls lackiere, ist es oberflächlich Kunststoff. Die Wärmeleitfähigkeit ist gegeben und die Optik „authentisch“ gemasert, die statische Aufladung gering, aber letztlich schwitze ich dennoch, wenn meine Hautfläche „Oberschenkel“ die Stuhlplatte berührt. In diesem Falle ist der „Soft-touch“-Kunststoff angenehmer und definitiv nutzungsadäquater, denn mit der Forderung nach der Authentizität des Materials erliegen wir fast immer dem größten Schwindel.

Um Material nicht mehr subtrahierend wahrzunehmen, indem man die Eigenschaften abrechnet, die „authentisch“ wären, sollte man den Blick auf eine aktiv additive Betrachtung der nutzungsadäquaten Funktionen richten – und zwar nicht in der Erscheinung, sondern im Prozess! Dies wäre die erste einschneidende Progression seit dem Eintritt in die Materialentwicklung.

Um also generell und mit Flusser ein Resümee der Material-Designer-Beziehung zu ziehen, müssen wir seine radikale These aus *Der Schein des Materials* reflektieren, wonach er annimmt, dass jede Form ihre Eigenheit verliert, wenn man sie in ein Material presst, und jedes Material seine Eigenheit einbüßt, wenn man es in eine Form zwingt. Der entropische Wandel im Spannungsfeld Materie – Form bedingt folglich, dass Materie einer stofflichen Denkweise unterliegt, während die nicht-stoffliche Welt die Form „ekstatisch feiert“. Die Verantwortung des Designers liegt somit nicht in der Formalisierung der stofflichen Welt, sondern in der Anerkennung ihrer Rahmenbedingungen als Ausgangspunkt für eine experimentelle Morphologie der Dingwelt, die sich an allen Prozessen des Materials orientiert.

### **Der Querschnitt der Betrachtung**

Die Dingwelt um uns herum wächst an, seit wir sie industriell herstellen. Da mittlerweile Information eines der wichtigsten symbolischen Reichtümer ist, können wir uns von vielen belastenden Gegenständen unserer Umwelt verabschieden. Die Trennung von Stofflichkeit und Nicht-Stofflichkeit trennt auch die menschliche Empfindung in leibliche und abstrakte Sinnlichkeit. Die nicht-stoffliche Welt bietet eine leichtere Projektionsfläche für soziale

Distinktion als die Welt der stofflichen Gegenstände. Damit wird auf Seite des stofflichen Lebensraumes die Möglichkeit freigesetzt, sich wieder sensitiv hochwertige Produkte leisten zu können, da ihre Stabilität dem Gebrauch nutzungsadäquater Handhabung standhält. Symbolische Chimären stellen sich den sinnlich-funktionalen Gegenständen an die Seite. So entstehen Oberflächenwelten, die ihren eigentlichen Tiefenstrukturen gerecht werden können, das heißt einerseits ihren Herstellungs- und Nutzungsprozessen sowie andererseits ihren Darstellungs- und Performanzqualitäten. Die Koexistenz von sinnlich-ökologischen Produkten und symbolisch-distinguierendem Schein ermöglicht eine Entwicklung, in welcher der Eigenwert einer Sache über die „Logik des Profits“ dominiert. Die Klassifizierung des Nutzens nach Raum, Zeit und kommunikativer Performanz wird bedeutend. Hierbei bedarf es in der stofflichen Welt der *Materialevidenz*, die nicht neu ist, sondern nur eine konsequente Schlussfolgerung, welche die pathologischen Auswüchse lokalisiert und bekämpft. Der leibliche Widerstand der dinglichen Welt, der uns nachhaltig belastet, ist nicht mehr zwangsläufig für jede Tätigkeit und Dinglichkeit zu missbrauchen. Vielmehr muss ein Diskurs einsetzen, der sich stets offen mit diesen Parametern auseinandersetzt. Stellt man anschließend Systeme zur Bewältigung der Komplexität des Wissens auf, müssen diese auf einem komplexen Wechselspiel aus chemischen, konstruktiv-technischen, ökologischen und ökonomischen Erkenntnissen beruhen, die zudem eine sinnliche und interaktive Nutzung ermöglichen und sich auf die individuelle Vorstellung der Dingwelt der jeweiligen sozialen Schicht beziehen. Denn die Empfindungen gegenüber dem Material und die Einordnung in die persönliche Wertigkeit hängt sehr stark von Milieu und Wissensschatz des Einzelnen ab. Diese Symbolsprachen der sozialen Gruppen müssen analysiert werden, um spezifische Felder der Materialästhetik herauszuarbeiten und sie anschließend in eine *materialevidente* Form zu konvertieren. In den Bereichen, in denen die technische Performanz dominiert, sollte diese den langfristigen, technischen Ansprüchen standhalten, was derzeit schon oft von Ingenieursseite beachtet wird. Aus der Perspektive des Produktdesigns müsste eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit diesen Sachverhalten an die Stelle einer rein elitären Profilierung durch „Wohnkultur“ treten.

Letztlich bleibt es eine politische Entscheidung, ob sich eine solche Vision gegen ökonomisch dominante Marktbedingungen gemeinschaftlich durchsetzen lässt. Wünschenswert wäre es.

- 1 Vgl. Benjamin, Walter: Das Kunstwerk in Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Frankfurt a. M. 2006, S. 22.
- 2 Vgl. ideelle Tätigkeiten wie Denken, Fühlen, Träumen.
- 3 Nietzsche, Friedrich: Die Fröhliche Wissenschaft. München 1966, § 256.
- 4 Dies gilt besonders dann, wenn ein und dasselbe Zeichen in einem anderen Material nicht nur eine neue Bedeutung annimmt, sondern seit der Moderne sich auch der Wert jeglichen Materials relativiert. Glas und Gold kann im Kontext einer künstlerischen Verwendung mit Bakelit, PE-Schaum oder Müll einen gleichen Wert annehmen.
- 5 Hier bleibt zu bemerken, dass sich die eigene soziale Bestimmtheit und die eigene taktile Referenz nicht absolut aufheben. Die Art und Weise, wie ich meine Rolle im virtuellen Raum als Mann, Frau oder in Form einer sonstigen Identität erfinde, bleibt durch die Sichtweise meines leiblich-sozial geprägten Habitus gleichwohl bestimmt. Entsprechend bleibt die sozio-kulturelle Weiterentwicklung von Klischees stets von deren primären Prägungen gesteuert. Diese Prozessanalyse soll nun nicht weiter verfolgt werden.
- 6 Nach der Hegel-Marx'schen Kritik sind die Bedürfnisse etwas Unendliches und unterliegen nur wenigen anthropologischen Normen. Deshalb können Bedürfnisse hergestellt und konstruiert werden und sich von einer leiblichen Referenz weit entfernen. Bei dieser Definition der beiden Szenarien ist klarzustellen, dass man auf der Seite des leiblichen Raums die dynamisierenden Einflüsse sozialer Strategien oftmals übersieht, während auf der anderen Seite des virtuellen Raumes die durch Habitualisierung in das freie Spiel implizit eingehenden Grenzen leicht verkannt werden.
- 7 Aber: Some like it hot. Spielfilm, USA 1959: Der Wille, anerkant zu werden, zwingt den Einzelnen zu einer Rolle innerhalb der allgemeinen Maskerade. Dies ist aber nur solange möglich, wie die Maskerade ihren Schein bewahrt.
- 8 Ich behalte mir an dieser Stelle vor, keine Wertung dieser beiden Prozesse abzugeben, denn sie unterliegen komplexen chemischen und kulturellen Einflüssen.
- 9 Vgl. hierzu den Beobachterstandpunkt nach Cary, Jonathan: Techniken des Betrachters: Sehen und Moderne im 19. Jahrhundert. Dresden 1996.
- 10 Vgl. hierzu Erlebnisfunktionen nach Schulze, Gerhard: Die Erlebnisgesellschaft – Kulturosoziologie der Gegenwart. Frankfurt a. M. 1992. Hierin wird deutlich, dass Dinge als zweckdienlicher Gebrauchswert klassifiziert werden, obwohl sie lediglich ästhetisch zu Distinktionszwecken erwählt werden – zum Beispiel Geländewagen in Großstädten. Der Nutzen liegt also nicht darin, gegen die schlechten Straßenverhältnisse deutscher Großstädte anzutreten, sondern mächtig aufzufahren: folglich das Erlebnis der Erhabenheit zu zelebrieren.
- 11 Vgl. hierzu Soentgen, Jens: Das Unscheinbare – Phänomenologische Beschreibungen von Stoffen, Dingen und fraktalen Gebilden. Gießen 1997: Fragmentale Gebilde

- als die zerstreuten Einzelstücke unserer Umwelt, wie unter anderem verkleckerte Marmelade oder Chipskrümel, sind nur noch als Haufen erkennbar.
- 12 Siehe ebenda: Stoffe, Dinge und fragmentale Gebilde haben *Neigungen*. Prinzipiell dominieren aber Prozesse, zu denen etwas neigt, zum Beispiel: konische Formen fallen leichter um, Eisen rostet, Staub sammelt sich zu Flusen. Vgl. ebenfalls Michael Braungarts Theorie der biologischen und technischen Kreisläufe. <http://www.braungart.com/visionDE.htm> (15.09.2009). Außerdem: Kühnle, Lothar: Gegenstand und Raum. Dresden 1981, S. 262ff. Behutsamkeit ist somit als ein Begriff übergreifender Nachhaltigkeit, sowohl sozial, kulturell als auch ökologisch und ökonomisch geprägt.
  - 13 Vgl. Canguilhem, Georges: Das Normale und das Pathologische. München 1974, S. 61.
  - 14 Vgl. Welsch, Wolfgang: Ästhetisches Denken. Stuttgart 1990, S.9ff.: Anästhetik strahlt eine Art narkotisierende Wirkung auf Menschen aus. Die Umwelt wird dabei nicht in ihrer Eigenheit weiterentwickelt, sondern im großen modischen Kontext. Welsch nennt hierzu aufgefrischte Kleinstadt-Öffentlichkeitseinrichtungen als Beispiel.
  - 15 Vgl. Barthes, Roland: Die Sprache der Mode. Frankfurt a. M. 1997.
  - 16 Vgl. Flusser, Vilém: Medienkultur. Frankfurt a. M. 1997, S. 189.
  - 17 Dies entspricht dem Begriff „Habitus“ nach Bourdieu, Pierre: Die feinen Unterschiede. Frankfurt a. M. 1987, S. 279ff.
  - 18 Vgl. Flusser, Vilém 1997 (wie Anm. 17), S. 191.
  - 19 Unter Betrachtung der frühen Aussagen von Walter Gropius, wird deutlich, dass er schon damals nach Lösungen für Dinge unterschiedlicher sozialer Distinktion sucht. Diese fallen jedoch in seinem weiteren Schaffensprozess vermehrt der Industrialisierung zum Opfer. Macht und gute Materialien verbinden sich zweckdienlich innerhalb sozialer Abgrenzungsprozesse. Pierre Bourdieu und Gilles Deleuze erkannten das Problem des „amor fati“ (Bourdieu, Anm. 19, S. 587ff.). Danach erklären untere soziale Schichten das Notwendige zum Schönen. Das qualitativ höherwertige Material, welches nicht erschwinglich ist, wird nicht als solches erkannt und anerkannt beziehungsweise verkannt. Der umgekehrte Prozess ist in kulturell gebildeten, aber ökonomisch dominierten Schichten möglich. Menschen mit distinguiertem Feingefühl und Bildung im Bereich der Performanz können sich in die Riege der „gebildeten Materialkennner“ einschmuggeln, indem sie den Sinn für ein höherwertiges Material in billigeren Produkten entdecken und dadurch in höheren sozialen Schichten als elitär wahrgenommen werden. Das Überangebot an Referenzen verschleiern die eindeutige Zuordnung von Material und Kosten. Dieses soziale Spannungsgefüge müsste in Bezug auf Materialwahl noch ausführlicher untersucht werden.
- Zusätzliche Literatur: Rübél, Dietmar; Wagner, Monika; Wolff, Vera: Materialästhetik: Quellentexte zu Kunst, Design und Architektur. Berlin 2005.