

IM ZEICHEN DES BAUHAUSES: 1919-2019

Kunst und Technik. Design im digitalen Zeitalter

Tagung der Gesellschaft für Designgeschichte in Kooperation mit den Kunstmuseen Krefeld

03.05.–04.05.2019

Kaiser Wilhelm Museum

Tagungsort:

Kunstmuseen Krefeld

Kaiser Wilhelm Museum

Joseph-Beuys-Platz 1

47798 Krefeld

Vorbereitungsteam:

GfDg: Siegfried Gronert, Wolfgang Schepers, Esther Cleven

Kunstmuseen Krefeld:

Katia Baudin, Magdalena Holzhey, Thomas Janzen

GfDg

Gesellschaft für Designgeschichte e. V.



Veranstalter

Die Gesellschaft für Designgeschichte e. V. wurde 2008 gegründet und verfolgt das Ziel, die Auseinandersetzung mit der Geschichte des Designs zu intensivieren sowie historische Forschung und Praxis miteinander zu vernetzen. Dabei liegt ein besonderes Augenmerk darauf, die Geschichte des Designs als geisteswissenschaftliches Fach an Universitäten und Hochschulen zu stärken, in Zusammenarbeit mit Museen an der Darstellung designgeschichtlicher Zusammenhänge mitzuwirken und die öffentliche Auseinandersetzung mit Designgeschichte zu fördern.

www.gfdg.org

Die Kunstmuseen Krefeld mit ihren drei Spielstätten Kaiser Wilhelm Museum, Haus Lange und Haus Esters sind ein Haus für zeitgenössische ebenso wie für angewandte Kunst. Gegründet 1897 als Museum für Kunst und Kunstgewerbe, verstand sich das Kaiser Wilhelm Museum von Anfang an als ein Ort, in dem Kunst und Alltagsgestaltung eng verknüpft waren.

Die von Mies van der Rohe Ende der 1920er Jahre erbauten Villen Haus Lange und Haus Esters sind Ikonen des Neuen Bauens in Deutschland und dienen seit 1955 bzw. 1981 zeitgenössischen internationalen Künstler*innen als Inspiration für die Entwicklung ortsspezifischer Arbeiten. Experimentierfreudigkeit und interdisziplinäre Fragestellungen bestimmen das Ausstellungsprogramm wie auch die Sammlungspolitik und legen unter der Leitung von Katia Baudin den Schwerpunkt erneut auf die Auseinandersetzung zwischen den freien und angewandten Künsten.

www.kunstmuseenkrefeld.de

Tagungsprogramm

Freitag, 3. Mai 2019

10:30 Uhr – Vorprogramm

Veith Berroth

Führung durch das Hochschulgebäude des Fachbereich Design der HS Niederrhein am Frankenring 20: Architekt Bernhard Pfau, 1951–58

12:00 Uhr – Registrierung

Kaiser Wilhelm Museum: Foyer

12:15 Uhr – Begrüßung

Katia Baudin, Kunstmuseen Krefeld
Siegfried Gronert, GfDg

12:30 Uhr

Katia Baudin

Die Kunstmuseen Krefeld

13:00 Uhr – Bauhaus Moderne: Geschichte und Gegenwart

Robin Rehm

Götzenmaschinen. Gropius und die Technik

Annette Geiger

Design und Dystopie: Von den Grotesken des Bauhauses zum Critical Design

14:00 Uhr – Kunst und Technik

Franziska Lampe

“Schablonen Geistigkeit” - Lyonel Feiningers fotografische Arbeiten vs. seine Kritik an einer Technisierung der Kunst

Lea Schäfer

Malerei und Weberei am Bauhaus: Paul Klee und die „Bilder aus Wolle“

15:00 Uhr – Pause

15:30 Uhr – Wissenschaft, Technik, Gestaltung

Theres Rohde

Gemalte Diagramme. Zur Beziehung von Kunst und Informationsdesign vom Bauhaus bis in die Gegenwart

René Spitz

Ulmer Praxis: Revision der Designtheorien an der HfG Ulm (1953–1968)

16:30 Uhr – Handwerk, Kunst, Technik

Hannah Schiefer

Ambivalenzen und Utopien. Zum Verhältnis von Handwerk und Technik innerhalb von Design- und Architekturgeschichte des 20. und 21. Jahrhunderts

Markus Sommer

Auflösen. Plädoyer für ein update

17:30 Uhr – Shuttle zu Haus Lange Haus Esters

Preview der Ausstellung
Anders Wohnen: Entwürfe für Haus Lange und Haus Esters

19:00 Uhr – Bauhaus, Netzwerk, Krefeld

Schütte Pavillon, Ausstellung:
Bauhaus und Industrie in Krefeld

Christiane Lange
map 2019

20:00 Uhr – Gemeinsames Abendessen
Stadtwaldhaus: Waldschänke

Samstag, 4. Mai 2019

9:00 Uhr – Aktuelle Ausstellung im Kaiser Wilhelm Museum

10:00 Uhr – Digitaler Entwurf

Michael Braun
Neue Perspektiven des Digital Turn: Computerbasiertes Entwerfen als „Digitale Handwerklichkeit“ im Spannungsfeld von Affekt und Ratio

Meret Ernst
Oberflächenschön und konstruktiv integriert: CAD und die Neupositionierung des Designs zwischen „Kunst und Technik“

Julia Meer
Wem gehört das Bauhaus? Auswirkungen von Social Media und Digitaldruck auf die Bauhaus-Rezeption

11:30 Uhr – Pause

12:00 Uhr

Josh Worley
Socially Distributed Design and Making in a Digital World

13:00 Uhr – Abschlussdiskussion

13:30 Uhr – Imbiss

14:00 Uhr – Mitgliederversammlung GfDg

Ende voraussichtlich 16:00 Uhr

Tagungsthema

Entwurf, Produktion und Gebrauch der Gestaltung für den Alltag stehen im Vordergrund dieser historisch wie theoretisch ausgerichteten Tagung. Aus heutiger Perspektive kann das Motto von Walter Gropius zur ersten Bauhaus-Ausstellung 1923 im Haus Am Horn in Weimar, „Kunst und Technik – eine neue Einheit“, zum Ausgangspunkt einer Diskussion über die Digitalisierung und ihre ästhetischen, gestalterischen wie sozialen Auswirkungen genommen werden. Die Tagung spannt einen großen Bogen, in dem Grundfragen der Weimarer Zeit sowie die Entwicklungen seit den 1950er Jahren – etwa an der Hochschule für Gestaltung in Ulm – unmittelbar für die aktuellen Diskurse des digitalen Zeitalters fruchtbar gemacht werden.

Die propagierte Einheit von Kunst und Technik fand in den 1920er Jahren am Weimarer Bauhaus nicht nur enthusiastische Anhänger, sondern auch leidenschaftliche Gegner. So schrieb Walter Gropius 1924 im Brevier für Bauhäusler von 1924: „Kunst und Technik eine neue Einheit! Technik braucht nicht Kunst, aber Kunst braucht sehr wohl Technik“. Dagegen äußerte sich Lyonel Feininger in einem Brief vom 1. August 1923 an Julia Feininger: „diese Verkennung der Kunst ist aber ein Symptom unserer Zeit. Und die Forderung nach ihrer Zusammenkoppelung mit der Technik ist in jeder Hinsicht unsinnig.“ Die hier angedeutete Kontroverse betraf auch die Einstellung zur kunsthandwerklichen und industriellen Produktion und ihre gesellschaftlichen Auswirkungen. Mit ähnlichen Argumenten und Begründungen reicht die Problematik bis in die heutige Zeit.

An der Hochschule für Gestaltung Ulm stellte die Verwissenschaftlichung der gestalterischen Ausbildung mit semiotischen, mathematischen und planungstheoretischen Modellen eine nochmalige Verstärkung der technischen und wissenschaftlichen Anteile der Gestaltung dar. Die von Herbert Ohl, dem damaligen Leiter der Hochschule, ausgegebene Devise „Design ist messbar“ versprach eine Objektivierung der Gestaltung und prägte eine an Fortschritt, Technik und Wissenschaft orientierte Mentalität. Gestaltung verstand sich in kultureller und sozialer Hinsicht als Industrie Design innerhalb einer breiten Industriekultur. Eine besondere Form der Technik-Euphorie bildete die High-Tech Bewegung seit dem Ende der 1970er Jahre mit ihrer offen zur Schau gestellten Begeisterung für industrielle Materialien und Produkte. Dieser Aspekt ist bisher viel zu wenig

als Bestandteil einer grundsätzlichen Designmentalität gesehen worden, die zwischen Pop und Postmoderne gleichzeitig den Weg für eine intellektuelle Reflexion und antiindustrielle Praxis des Designs bereitete.

Der globale Austausch von Waren, Dienstleistungen, sozialen Bewegungen und Ideen wäre ohne Digitalisierung und globale Vernetzung nicht möglich. In technischer wie sozialer Hinsicht sind nun völlig neue Entwurfspraxen möglich. Über das Internet werden Entwürfe in Länder mit einer kostengünstigen Produktion versendet, dort angepasst und hergestellt. In wohlhabenden Ländern entstandene Entwürfe setzten sich mit den sozialen Bedingungen und Lebenswelten in Katastrophengebieten auseinander. Zunehmend werden seit den letzten Jahrzehnten des 20. Jahrhunderts die sozialen

Dimensionen der Gestaltung reflektiert. In der Betonung des „Unsichtbaren“ in der Gestaltung (Lucius Burckhardt) und den vordergründig unsichtbaren sozialen Vorgängen, die mit der Benutzung eines Gebrauchsgegenstandes verbunden sind, verschwindet zugleich die materielle Seite des Gegenstandes mit der Gestaltung von Form, Material und Farbe. Dadurch wird der Zusammenhang zwischen digital gesteuerten Programmen und sozialen Prozessen immer bedeutender. Es entsteht die Frage nach dem „Digitalschönen“ (Byung-Chul Han).

PD Dr. Robin Rehm

Universität Regensburg



Seit 2013 Dozent und wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Kunstgeschichte der Universität Regensburg; 2012 Habilitation an der Universität Basel (Prof. Dr. Gottfried Boehm); 2009–2013 wissenschaftlicher Mitarbeiter am IDB der ETH Zürich; 2005–2008 Habil.-stipendium der Universität Zürich; 2001–2005 Assistent am Kunsthistorischen Institut der Universität Zürich (Prof. Dr. Stanislaus von Moos); 2001 Promotion FU Berlin: Das Bauhausgebäude in Dessau; 2000–2001 Centre Allemand d'Histoire l'Art in Paris; 1992–1997 Studium der Kunstgeschichte, Klassischen Archäologie und Theaterwissenschaft FU Berlin; Forschungsschwerpunkte: Malerei 17. bis 20. Jahrhundert, Philosophie und Geschichte des Designs, Ästhetik, Bildkritik.

Götzenmaschinen. Gropius und die Technik

Anlässlich der Weimarer Bauhausausstellung vom 15. August 1923 proklamiert Walter Gropius die bekannte Formel: „Kunst und Technik, eine neue Einheit“ und markiert damit eine Zäsur, die für die Geschichte der Dinge kaum absehbaren Folgen in sich birgt. Gropius' Formel, die „dem neuzeitlichen Pathos der authentisch menschlichen Hervorbringung in Kunst und Technik“ (Blumenberg) angehört, bricht mit der Rückführung der Gegenstände auf das Handwerk und erregt damit Besorgnis: Theodor Heuss, damals Werkbund-Geschäftsführer, bezeichnet in seiner Ausstellungsrezension in der Frankfurter

Zeitung Gropius' Technik-Formel gar als „Verrat an der Kunst“ und „einen im Letzten ungangbaren Weg“. Wider allem Unbehagen ist Gropius' Verknüpfung von Kunst und Technik wohl kalkuliert: Bewusst rüttelt er mit der Zusammenführung des Wesensfremden an den von der Antike über die frühe Neuzeit bis zur Moderne virulenten „Ursachenzusammenhang“ (Nietzsche/Warburg) der Kunst und der Dinge. Der Vortrag untersucht den Bruch, den Gropius' Technik-Formel für die Designgeschichte bedeutet, im Hinblick auf die mit ihm verbundenen historischen und zeitgenössischen Fluchtlinien: Erstens, indem er jene Implikationen erfasst, mit denen Gropius das damalige Gegenstands- und Kunstverständnis konfrontiert. Der Einschnitt, der Gropius' Technik-Formel herbeiführt,

gründet sich darin, dass der Zugang zu den Dingen, den das Handwerk garantiert, durch die Maschine verloren zu gehen droht. Damit ist der zweite Themenbereich des Beitrags angesprochen. Anhand der Publikationen von Adolf Behne, Wolfgang Pfeleiderer, Walter Riezler etc. wird gezeigt, in welcher Weise man das Handwerk verabschiedet und die Gegenstände des Alltags mit der Technik verbindet. Der Beitrag fragt nach den Praktiken, mit denen Gropius und andere Architekten und Designer die ‚Technik‘ trotz ihrer Unvereinbarkeit Mitte der 1920er Jahre transformieren und damit die Dinge in ihrer Verbindung mit der Technik legitimieren.

Prof. Dr. Annette Geiger

Hochschule für Künste Bremen



Professorin für Theorie und Geschichte der Gestaltung an der Hochschule für Künste Bremen. Als Kunst- und Kulturwissenschaftlerin forscht sie über die Kulturen des Ästhetischen in Kunst, Design und Alltag, insbesondere zur Geschichte von Produkt-, Mode- und Grafikdesign, zu Fotografie und Film, Bild- und Medientheorie. Als Monografie jüngst erschienen: „Andersmöglichsein. Zur Ästhetik des Designs.“ Bielefeld, 2018. Sowie als Hg.: „Grenzüberschreitungen Mode und Fotografie“, 2017; „Kunst und Design. Eine Affäre“ (mit M. Glasmeier), 2012; „Imaginäre Architekturen – Raum und Stadt als Vorstellung“ (mit S. Hennecke, C. Kempf), 2006; „Spielarten des Organischen in Architektur, Design und Kunst“ (mit S. Hennecke, C. Kempf), 2005; u. a.

Design und Dystopie: Von den Grotesken des Bauhauses zum Critical Design

Parallelen zwischen unserer Zeit und der Weimarer Republik werden heute allorts gesehen: Das digitale Zeitalter erscheint uns ähnlich regellos-anarchisch oder gar libertär-nihilistisch wie den Zeitgenossen die Zustände in den 1920er-Jahren. Gerade die Nichtabsehbarkeit der technisch-industriellen Entwicklung beunruhigt und euphorisiert zugleich.

Heute wird dies allem voran im Critical Design reflektiert: Spekulatives Design (z. B. nach A. Dunne/F. Raby) skizziert

dafür Zukunftsszenarien, die ambivalent zwischen Utopie und Dystopie zu schwanken scheinen. Gerade die Unentscheidbarkeit im Hinblick auf ethische Implikationen macht die Entwürfe so interessant: Es wird zwar gefragt, wie wir zukünftig leben wollen – aber ohne die Aussicht auf eine machbare Antwort. Die kritische Haltung erweist sich als grotesk, sie verharrt in der Kipfigur.

Bislang wurde Critical Design daher als Weiterführung postmoderner Ansätze (Radical Design u. a.) eingestuft. Doch sollte man auch eine Verbindung zur Klassischen Moderne legen: Gerade das Schaffen am Bauhaus war stark von Ansätzen geprägt, die ihrerseits die Ambivalenz von Techniqueuphorie und Ächtung der Maschine zu vermitteln suchten.

Inspiziert von der Philosophie Nietzsches, einem bekennenden Verächter des Fabrikwesens, schwärmte man für neue Energien und Lebenskräfte, die, nunmehr leicht und immateriell, nicht anders herzustellen waren als mit neuer Technologie – die man allerdings noch nicht besaß: Man wich auf die Groteske aus und auf Dystopien, die es, wie im heutigen Critical Design, nicht an Humor fehlen lassen.

Franziska Lampe, M.A.



Studium der Kunstgeschichte, Franz. Literaturwissenschaft und Komparatistik an den Universitäten in Halle/Wittenberg, Nantes, Saarbrücken; 2012 Masterexamen. Aktuell Promotionsvorhaben zum fotografischen Werk Lyonel Feiningers an der Universität Heidelberg, Betreuung Prof. Henry Keazor und Prof. Lars Blunck. 2012 bis 2018 Doktorandin am Kunsthistorischen Institut in Florenz, Max-Planck-Institut, als postgraduate assistant und als Stipendiatin der Landesgraduiertenförderung Baden-Württemberg. Ab Januar 2019 Mitarbeit im Forschungsprojekt von Dr. Hana Gründler „Etho-Ästhetiken des Visuellen“ am KHI in Florenz. Seit 2015 Redakteurin des intern. Fachinformationsdienstes ArtHist.net und seit 2018 Mitglied im Vorstand des Ulmer Vereins – Verband für Kunst- und Kulturwissenschaften e.V.

„Schablonen Geistigkeit“ Lyonel Feiningers fotografische Arbeiten vs. seine Kritik an einer Technisierung der Kunst

Es scheint auf den ersten Blick verwunderlich, dass gerade Lyonel Feininger ein fotografisches Werk von ca. 20.000 fotografischen Objekten hinterlassen hat, das im Zeitraum vom Ende des 19. Jahrhunderts bis in die 1950er Jahre entstanden ist. Denn er war es, der den Skeptikern von Gropius' Neuausrichtung des Bauhauses unter dem Motto „Kunst und Technik – eine neue Einheit“ maßgeblich eine Stimme verlieh. Im Zentrum seiner Kritik stand

dabei vor allem die Fotografie. Moholy-Nagys Experimente seien geprägt von einer „Schablonen Geistigkeit“, die gesamte „Mechanisierung der Optik“ gar das Ende der Kunst. Die Diskrepanz bezüglich Feiningers fotografischer Praxis und seinen geäußerten Bedenken gegenüber dem technischen Medium zeigt, wie vielschichtig der Diskurs um das Programm des Bauhauses war und sich in die Rezeption eingeschrieben hat. Die Fotografie ist bei Feininger biografischer Akt, Skizze für Gemälde, Experimentierfeld künstlerischen Ausdrucks oder Dokument des eigenen Schaffens in Form von Werkreproduktionen. Das Paper zeigt einen zentralen Aspekt des Dissertationsprojektes und möchte zur Beantwortung der Frage beitragen, wie ein neues mediales

Dispositiv künstlerische und gesellschaftliche Entwicklungen mitgestalten kann. Die Kontroverse um Feininger ist zudem ein eindrückliches Beispiel dafür, wie weit sich die Konflikte um die Funktionen der Fotografie in der Moderne fortgeschrieben haben. Sie musste sich erst von ihrer Tradition befreien, als apparativ erstellte Bildkonserve gelesen zu werden. Wann wird die Fotografie tatsächlich um ihrer selbst Willen, als ein Medium des Ausdrucks, ernst genommen?

Lea Schäfer



Lea Schäfer studierte Bildende Kunst, Geschichte und Kunstgeschichte in Mainz und schloss mit einem Meisterschülerstudium in der Malereiklasse an der Kunsthochschule Mainz ab. Seit 2016 ist sie als Künstlerin in Mainz tätig und hat mehrfach an Ausstellungen teilgenommen. Als Praktikantin arbeitete sie im Rahmen der Ausstellungsvorbereitung „Paul Klee. Konstruktion des Geheimnisses“ (Kurator: Dr. Oliver Kase) an der Pinakothek der Moderne München. Seit 2018 ist sie wissenschaftliche Volontärin in den Kunstsammlungen am Museum Wiesbaden und war Co-Kuratorin der Ausstellung »Eduardo Chillida – Architekt der Leere«. Sie ist Preisträgerin der Wolfgang Blanke-Stiftung für Malerei und arbeitet derzeit an einer Dissertation über das Textile im Werk von Paul Klee.

Malerei und Weberei am Bauhaus: Paul Klee und die „Bilder aus Wolle“

Die Kontroverse um das Verhältnis von Kunst und Technik am Bauhaus erreicht in den Debatten über die Weberei-Werkstatt einen Höhepunkt: Der Weberei haftete als „Frauenklasse“ am Bauhaus der Ruch des Kunstgewerblichen an, ihre Leitung übernahmen die Bauhausmaler und distanzieren sich größtenteils ganz bewusst von der ausschließlich weiblich konnotierten textilen Gestaltung. Die Bauhaus-schülerin Anni Albers beobachtete, dass ihre Arbeiten auf Papier als Kunst angesehen wurden, ein ähnliches Motiv aber umgesetzt in textilem Design als

Handwerk. Der Vortrag soll exemplarisch nachzeichnen, welches künstlerische Selbstverständnis die Weberinnen trotz der Restriktionen am Bauhaus entwickelten.

Paul Klee nimmt unter den Bauhausmeistern ihnen gegenüber eine besondere Haltung ein: Obwohl er niemals Formmeister der Weberei war und erst 1927 die Gestaltungslehre für die Weberinnen übernahm, zeigte von Beginn seiner Bauhauszeit an großes Interesse am textilen Handwerk, insbesondere an dem Gewebe als ein ästhetisches Ganzes, in der die Komposition von Form, Farbe und Materie zu einer Einheit wird. Die Forschung hat immer wieder versucht seine theoretische Lehre in Bezug auf seine eigene Bildproduktion zu analysieren, sodass das wechselseitige

Verhältnis selten betrachtet worden ist. Es zeigt, wie fruchtbar die Auseinandersetzung von textiler und bildnerischer Gestaltung – von Kunsthandwerk und abstrakter Malerei sein kann: Klees Malerei aus der Bauhauszeit reflektiert auf vielfache Weise in den Bildtiteln, der Materialität und Gestaltung die textilen Arbeiten der Weberinnen.

Dr. Theres Rohde

Museum für Konkrete Kunst



Theres Rohde studierte Medienkultur an der Bauhaus-Universität Weimar und der Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia. Von 2011 bis 2013 war sie Stipendiatin am DFG-Graduiertenkolleg Mediale Historiographien mit einem Promotionsprojekt zum Thema Die Bau-Ausstellung zu Beginn des 20. Jahrhunderts oder „Die Schwierigkeit zu wohnen“. 2014 kam sie als wissenschaftliche Mitarbeiterin ans Museum für Konkrete Kunst (MKK) in Ingolstadt. Seit 2016 ist sie dort Kuratorin und stellvertretende Direktorin. Zu ihren Ausstellungen gehören u.a. Logo. Die Kunst mit dem Zeichen, Out of Office. Büro-Kunst oder das Büro im Museum und Carlos Cruz-Diez. Color in Motion. Im März 2019 eröffnete ihre Ausstellung Gemalte Diagramme. Bauhaus, Kunst und Infografik.

GEMALTE DIAGRAMME

Zur Beziehung von Kunst und Informationsdesign vom Bauhaus bis in die Gegenwart

Ob Organisationspläne im Büro, Bilanzen eines Wirtschaftsbetriebs oder Wahlergebnisse im Fernsehen – Diagramme sind omnipräsent. Keine Zeitung oder Nachrichtensendung, die ohne auskäme. Wer etwas erklären oder von etwas überzeugen will, versucht, Zahlen verpackt in Bilder zu liefern. Säulen-, Balken- oder Tortendiagramme gehören zum Informationsdesign. Anschaulich bieten sie einen Überblick, auch auf die Gefahr hin, Wirklichkeit zu vereinfachen.

Diagramme sind Bilder, die statistische Größen und deren Verhältnisse vermitteln möchten; Bilder mit einem hohen Grad an Abstraktion, erzeugt mit minimalen Mitteln. Exakt so lassen sich viele Werke der Konkreten Kunst beschreiben. Kunst und Diagramme haben Parallelen, die im Beitrag „Gemalte Diagramme“ vorgestellt werden sollen.

Der Begriff geht auf einen Werkzyklus von Margaret Camilla Leiteritz, einer Schülerin des Bauhauses, zurück. Sie überführte technische Diagramme in Malereien. Die Kombination der beiden Worte ist durchaus irritierend: Das Gemalte lässt sich schnell mit dem Malerischen, mit einem subjektiven Kunstwerk gleichsetzen. Demgegenüber steht das Diagramm als nüchterne, datengestützte und vermeint-

lich objektive Repräsentationsform. Zwischen Kunst und Diagramm ergeben sich ein besonderes Spannungsverhältnis sowie ein Bündel von Fragen. Bei näherer Betrachtung zeigt sich, wie Kunst und Infografik in gegenseitiger Beeinflussung darüber bestimmen, wie wir angesichts unübersichtlicher Datenmengen mithilfe von Bildern Weltdeutungen inszenieren, wahrnehmen und uns über „Faktenlagen“ austauschen. Viele Grundlagen dieser Verbindung haben bereits das Bauhaus und sein Umfeld gelegt.

Prof. Dr. René Spitz



Professor für Designwissenschaft und Kommunikationsmanagement an der RFH Köln. Forschungsschwerpunkte: HfG Ulm und die gesellschaftliche Verantwortung der Gestalter. Studium der Geschichte, Germanistik und Kommunikationswissenschaft an den Universitäten München und Köln. Promotion über die politische Geschichte der HfG Ulm. Entwicklung des Förderprogramms „Designing Politics – The Politics of Design“ für das IFG Ulm. Zahlreiche Beiträge zur Geschichte, Theorie und Kritik des Designs. Kurator von 15 Ausstellungen zu designrelevanten Themen.

Ulmer Praxis: Revision der Designtheorien an der HfG Ulm (1953–1968)

Die Rezeption der HfG Ulm wird dominiert von der stereotypen Schilderung einer methodisch-rationalen Bearbeitung gestalterischer Aufgaben, die zur systematischen Entwicklung von formal-ästhetisch minimalen, asketisch strengen Lösungen geführt hätten. Emblematisch wirkt in diese Richtung beispielsweise die Rede vom „Kloster zum rechten Winkel“. Als zentrale Prämissen der zugrunde liegenden Ulmer Designtheorien werden in diesem Zusammenhang immer wieder aufgeführt:

- Erkennbarkeit der Welt;
- Überschaubarkeit des Kontextes;
- Planbarkeit des Handelns;
- Rationalität der Entscheidung;
- Verständlichkeit der Argumentation;
- Überzeugungskraft der Sachgründe;
- Einsicht der Beteiligten;
- Lösbarkeit der Probleme.

Pointiert zusammengefasst, kulminierte danach die theoretische Grundlage der gestalterischen Praxis in der Formel: Richtig ist das Vernünftige.

Diese holzschnittartig grobe, monolithische Zeichnung verliert jedoch ihre scharfe Kontur, sobald einzelne Autoren bzw. Akteure in den Blick genommen und ihre Äußerungen anhand ihrer eigenen praktischen Arbeiten untersucht werden. Exemplarisch werden Texte und

Arbeiten von Max Bill, Otl Aicher, Hans Gugelot und Tomás Maldonado in vier Phasen der HfG Ulm: Planung (1949 bis 1953), Grundlehre (1953 bis 1959), Verfassungskrise (1959 bis 1963) und Existenzkrise (1963 bis 1968) für diesen Beitrag analysiert.

Als Ergebnis lässt sich feststellen, dass – insbesondere vor dem Hintergrund des Bauhaus-Jubiläums – eine unabhängige Revision der Ulmer Designtheorien zur kritischen Distanz von den Lesarten beiträgt, die bisher von HfG-Angehörigen selbst promoviert wurden bzw. die sich in der Spur von deren Deutungen bewegen.

Hannah Schiefer



1989 in Bensberg geboren, absolvierte Hannah Schiefer geb. Bothe in Köln zunächst ein Bachelorstudium in Kommunikationsdesign, an das sie ein Studium der Kunstgeschichte an der Heinrich-Heine-Universität (HHU) in Düsseldorf anschloss. In dieser Zeit spezialisierte sie sich auf die Architekturtheorie und -geschichte der Moderne und beschäftigte sich auch durch ihre Arbeit am Düsseldorfer Institut für Kunstgeschichte hauptsächlich mit Projekten der ästhetischen Theorie wie Inszenierung, Sakralität, Atmosphäre und Präsenz an der Schnittstelle von Architektur und Design. Bis 2019 war sie Stipendiatin des Graduiertenkollegs Materialität und Produktion an der HHU, in dessen Kontext auch ihre Dissertation „BauKunst und HandWerk. Zwischen ‚Einfall und leibgewordener Wirklichkeit‘ im Werk von Ludwig Mies van der Rohe, Rudolf Schwarz und Peter Zumthor“ einzuordnen ist.

Ambivalenzen und Utopien. Zum Verhältnis von Handwerk und Technik innerhalb von Design- und Architekturgeschichte des 20. und 21. Jahrhunderts

Mit der Industrialisierung entwickelte sich das Handwerkliche in den ideologischen, künstlerischen Kreisen zu einer binären Kategorie der Maschine, auch wenn diese schon seit langem die Produktion begleitet hatte und obwohl das Handwerk im teleologischen Geschichtsmodell von Kapitalismus und Kommunismus teilweise als überwunden verstanden wurde. Die sich daraus ergebende Vagheit

der Kategorie des Handwerklichen, im weiteren Verlauf durch die Gedanken, Kunst und Produktion mit Hilfe der Maschine als formgebendes Werkzeug wieder vereinen zu können, und Handwerklichkeit bzw. industrielle Produktion als pädagogisches Mittel zur Durchführung des Funktionsimperativs wie im Lehrkonzept des Bauhaus zu nutzen, weiter verstärkend, verdeutlicht bereits die Vielfältigkeit des Begriffs in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts. Auch in der folgenden Entwicklung war die Beziehung des Handwerks zu Kunst und Technik durch gewisse Ambivalenzen bestimmt, die auf Veränderungen von Mechanismen der gesellschaftlichen Realität, Produktionsmitteln und -verhältnissen, am Produktionsprozess beteiligten Akteuren, aber auch künstlerischen Interessen,

beruhten. Mit der Digitalisierung und Globalisierung änderten sich sowohl Entwurfsprozess als auch das anwendbare Materialspektrum, was zu einem anderen Verhältnis zwischen Künstlern und an der Umsetzung beteiligten Handwerkern sowie Mensch und Technik führte. Die zunehmende Betonung des handwerklich Physischen beinhaltet nicht nur eine Neuwertung des experimentellen Arbeitens in Kunst und Wissenschaft, sondern führt auch in der Architektur zu neuen Fragestellungen rund um den darin manifestierten Stellenwert der Materialisierung von Information.

Markus Sommer



Markus Sommer studierte nach Handwerkslehre zum Gießereimodellbauer und Zivildienst in der Archäologischen Denkmalpflege Produktdesign an der Weissensee Kunsthochschule Berlin. 2003 schloss er bei Helmut Staubach sowie mit einer Theoriearbeit zur „Modellierung bei Buckminster Fuller anhand der Geodesic Domes“ bei Heinz Hirdina dort ab. Seine Arbeit im Produktdesign beginnt 1995 bei Deisig Design Berlin; ab 1999 folgen eigene Entwürfe u.a. für den Spiel- und Lehrmittelmarkt. Ab 2004 liegt der Schwerpunkt auf Museums- und Ausstellungsprojekten: seit 2008 von Hamburg aus, u.a. mit Lehraufträgen 2009/2010 am Studiengang Museumsmanagement und -kommunikation der HTW Berlin und einer Veröffentlichung 2011 zu Hands-on & Interaktion in Technikmuseen. Parallel dazu forscht er zu Beziehungen design- und modelltheoretischer Konzepte.

Auflösen. Plädoyer für ein update.

Warum fällt mir die Sympathie für das Konzept der Zuwendung zur Technik hin zu einer Einheit von Kunst und Technik so schwer? Die Arbeit an der Beantwortung wirft im Grunde Fragen zu Abhängigkeitsverhältnissen des Design auf. Der Beitrag zielt auf diese Zuwendung zur Technik ab, weil damit ein bis heute aktuelles Paradigma generiert wurde: Design braucht Technik; Technik ist sozusagen der Treiber des Design; Technik ist die Plattform, auf der Design seine Wirkung entfaltet: Design will sie mit der Lebenswirklichkeit vereinen – im Gegensatz zur Metapher Bauhütte – mittels industrieller Serienproduktion

und entsprechender Ökonomie. Die Ressource, die am Bauhaus in diese Einheit mit dem Anspruch gleicher Augenhöhe eingebracht wurde, ist die Kunst. Das Design hat via Praxis, Lehre und Forschung sein Tableau an Ressourcen über die Kunst hinaus, entsprechend der Diversität der sich bis heute erweiternden Technologie- und Ökonomiekonzepte zwar ausgebaut. Das Paradigma Technik als Treiber des Design hat sich jedoch verfestigt, um nicht zu sagen: Design ist von dem Partner dieser Einheit, der Technik, abhängig geworden. Das, was wir nun Digitalisierung nennen, offenbart wiederum das zeitgenössische Dilemma dieser historischen Utopie der Einheit von Kunst und Technik. Die Komplexität heutiger Vernetzungen ist jedoch zu

groß, als dass die Beziehung nur dieser zweier Pole zeitgemäß sein kann: von einer paritätischen Einheit kann erst recht nicht mehr gesprochen werden.

Michael Braun, M.A.

Bauhaus-Universität Weimar,
Fakultät Kunst und Gestaltung



Michael Braun studierte Produktdesign an der Hochschule für Technik und Wirtschaft Dresden und schloss 2016 mit Auszeichnung ab. In den Jahren 2014, 2015 und 2017 wurde er im Rahmen des „Deutschlandstipendium“ vom Bundesministerium für Bildung und Forschung gefördert. Wertvolle praktische Erfahrungen sammelte er u.a. bei Wolf-ram Design & Engineering, Dresden, Struppler Industriedesign und roomours, München. 2016 belegte er den Produktdesign-Masterstudiengang „Nachhaltige Produktkulturen“ an der Bauhaus-Universität Weimar und leitete dort im Rahmen der hilfswissenschaftlichen Mitarbeit an der Professur für Geschichte und Theorie des Design u.a. das Projekt „Digitaler Atlas“. Im Sommer 2018 beendete er das Masterstudium mit Auszeichnung und arbeitet seither als wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Professur für Theorie und Geschichte des Design. Zugleich promoviert er im Bereich Kunst und Design und forscht im Bereich Computational Design.

Neue Perspektiven des Digital Turn: Computerbasiertes Entwerfen als „Digitale Handwerklichkeit“ im Spannungsfeld von Affekt und Ratio

Das Design hat es heute im digitalen Zeitalter mit einer einzigartigen Situation zu tun: Mit den digitalen Technologien, dem Computational Design und der generativen Fertigung, kommt es zu einer zunehmenden Verschmelzung von analogen und digitalen Prozessen und Verfahren. Hier bilden bewusste wie auch unbewusste Handlungsabfolgen ein dichtes entwerferisches Geflecht, welches nicht nur neuartige Konzeptions-, Modellierungs- und Darstellungsverfahren

in Aussicht stellt, sondern ebenso die Rückkehr handwerklicher Prinzipien und Vorgänge – nun allerdings nicht mehr mittelalterlich als vielmehr algorithmisch begründet. Interessanterweise rückt damit zugleich eine unausgesprochene, jedoch höchst bedeutsame Nähe zwischen vormodernen und heutigen Entwurfsmethoden in den Fokus: die zentrale Stellung der Intuition. Denn was in der vormodernen Entwurfspraxis eine Sache der Annäherung war, die durch Erfahrung immer wieder korrigiert und verbessert wurde, ist heute, im Digital Turn, eine Sache des Dialogs zwischen Entwerfer und Entwurfsgenerator mittels algorithmischer Prozesse, die, weniger im Sinne einer entwerferischen „Berechenbarkeit“ (wörtlich: *computare*), vielmehr als assoziative, explorative und eben auch intuitive Werkzeuge genutzt werden. Der Beitrag „Neue Perspektiven

des Digital Turn“ zielt insbesondere auf die Transformationen von rationalen und affektiven Handlungsmomenten ab, die innerhalb von zunehmend digitalisierten Designprozessen gegenwärtig zu beobachten sind und zugleich eine „Digitale Handwerklichkeit“ diskutieren. Konkret wird eine Gegenüberstellung von analogen und digitalen bzw. hybriden Entwurfsprozessen und deren Methoden vorgenommen, die die stattfindenden Transformationen jener Handlungsmomente aus einer größeren theoretischen und geschichtlichen Perspektive beleuchtet.

Dr. phil. Meret Ernst

Fachhochschule Nordwestschweiz
Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel



Dozentin für Designtheorie und Designgeschichte an der Fachhochschule Nordwestschweiz – Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel. Leitet seit 2003 die Redaktion für Kultur und Design bei der Zeitschrift Hochparterre. Seit 2011 Fachhochschulrätin der Zürcher Fachhochschule und seit 2010 Vizepräsidentin der Swiss Design Association SDA. 2012/13 verfasste sie als Projektleiterin Nachwuchsförderung Design der Schweizer Kulturstiftung Pro Helvetia eine umfassende Studie zum Thema. 2014 erhielt sie den Greulich Kulturpreis für Designjournalismus. Vor 2003 kuratierte sie Ausstellungen zu Alltagskultur, Grafik und Design im Museum für Gestaltung Zürich und an der Landesausstellung Expo.02.

Oberflächenschön und konstruktiv integriert: Digitales Entwerfen zwischen „Kunst und Technik“

Die Visualisierung einer Vorstellung bildet das namensgebende Verfahren des Designs. Entwerfen wird als Methodenbündel vermittelt, eingeübt und individuell ausgestaltet. Als Teil des Designprozesses verändern sich Entwurfspraxen mit den jeweils verfügbaren Instrumenten und Verfahren. Digitales Entwerfen sollte das Design nachhaltig verändern. Auf übergeordneter Ebene kann dieser Umbruch als Teil des Professionalisierungsdiskurses (Grossmann 2018) interpretiert werden,

in dessen Verlauf sich Design als spezialisierte Tätigkeit verwandten Planungsberufen (Simon 1969) annäherte. Zugleich setzte es sich von einer als allgemein menschlich bezeichneten Fähigkeit zur Planung (Papanek 1971) ab. An den Diskussionen, welche die Einführung von CAD und CIM begleiteten, ist eine Neupositionierung des Designs zwischen „Kunst und Technik“ abzulesen: Einerseits befeuerte das Rendern ein Revival des vordem als reduktionistisch kritisierten, rhetorisch wirksamen „Oberflächenschönen“. Andererseits provozierte das digitale Entwerfen eine Integration des Designs in die Konstruktion und damit in die „Tiefen“ der Objekte. Inzwischen überblenden Verfahren der Virtual, Mixed und Augmented Reality die Wirklichkeit mit virtuellen Objekten –

es bleibt zu beobachten, wie solche immersiven Verfahren das Entwerfen erneut verändern.

Welchen Einfluss hat die Digitalisierung auf Entwurf und Rollenverständnis? Der Beitrag profitiert von berufssoziologischen sowie technikhistorischen Ansätzen zur Digitalisierung (Gugerli 2018), und gleicht die solcherart fundierten Beschreibungen daraufhin ab, wie die Entwicklungen von Designer*innen bewertet werden.

Dr. Julia Meer



Studium Kommunikationsdesign; Promotion zur Rezeption der Neuen Typografie; 2009–2014 gestalterische und wissenschaftliche Mitarbeit am Lehrstuhl für Kunst- und Designgeschichte der Bergischen Universität Wuppertal; 2014 bis 2018 wissenschaftliche Mitarbeiterin am interdisziplinären Exzellenzcluster „Bild Wissen Gestaltung“ der Humboldt-Universität zu Berlin, dort Forschungsprojekte zur Rezeption des Bauhauses, der Materialität von Typografie sowie Visueller Zeitgestaltung; 2018 Visiting Scholar am Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, USA. Entwicklung von Filmen, Ausstellungen, Audiowalks; zahlreiche Vorträge, Publikationen, u.a. Women in Graphic Design 1890–2012, und Symposien, u.a. „It wasn't written – Designerly-ways of Historiography“, Museum of Modern Art, New York.

Wem gehört das Bauhaus? Auswirkungen von Social Media und Digitaldruck auf die Bauhaus-Rezeption

Der ubiquitäre und in akademischen Kreisen viel gescholtene „Bauhaus-Stil“ ist kein Phänomen der Jetzt-Zeit; bereits in den 1920er Jahren wurden Möbel, Häuser und Unterwäsche im „Bauhaus-Stil“ angeboten.

Dieser anhand formaler Merkmale wie geometrischer Grundformen und Primärfarben erkennbare Stil bildete sich in einem komplexen Wechselspiel zwischen der Publikations- und Öffentlichkeitsarbeit des historischen Bauhauses auf der einen

und den zeitgenössischen Medien sowie zahlreichen weiteren „unauthorisierten“ Akteuren auf der anderen Seite heraus. Dieser Prozess wird durch jüngere technische und mediale Entwicklungen intensiviert. Das Paper geht daher der Frage nach, wie Internet und Social Media, Digitaldruck und DTP nicht nur die Produktion von Artefakten, sondern auch die Rezeptionsmuster und damit die Geschichtsschreibung verändern. Dabei werden die technischen Voraussetzungen von Produktion und Rezeption historisch perspektiviert und damit um eine gesellschafts- und medienkritische Dimension erweitert. Dazu werden insbesondere Texte von László Moholy-Nagy herangezogen, der neue mediale und technische Möglichkeiten affirmativ erprobte und hoffte, über Gestaltung

die Betrachter*innen emanzipieren zu können, sie zu einer neuen Wahrnehmung und zu einem neuen Umgang mit Informationen und Bildern zu befähigen. Wie weit trägt die Idee emanzipatorischer Gestaltung im Zeitalter von Big Data – oder sind heute in erster Linie technische Kompetenzen die Voraussetzung für selbstbestimmte und politische Mediennutzung?

Josh Worley



Since graduating from Central Saint Martins University, London, in 2014, I've been on a personal mission to democratise design and making, and promote geographically, socially and economically distributed manufacturing. I joined up with Open-desk in its infancy and have played a leading role in its transformation from maker movement inspired idea to a key industry disruptor and thought leader.

As a core member of a pioneering start-up, I have acquired experience across all facets of the business. I'm a skilled Product Designer but additionally champion myself on product ownership / direction, creative direction, content marketing and growth hacking. I'm currently operating in a dual role, acting as Head of Content and Advising on Design, Production and Product Development.

Socially Distributed Design and Making in a Digital World

As technology and hardware mature, accessibility increases. Traditional barriers to entry imposed on design and manufacture are reduced as costs fall. It's the move from Hollywood to Youtube, Hilton hotels to Airbnb, the printed Encyclopaedia to Wikipedia. It's the idea that the next big thing is many small things. It's the idea that the factory of the future is many small workshops and the designer of the future is in-fact many independent designers.

Opendesk is creating a supply chain for the twenty-first century – a new model, powered by increased access to digital design and fabrication tools. A model which is both geographically and demographically distributed – a more open, social, local, and human supply chain.

GfDg

Gesellschaft für Designgeschichte e. V.

