

Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 17 (2004)
Heft: [14]: Kunst und Design

Artikel: Essay : schwierige Schwestern
Autor: Nyffenegger, Katharina
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-122488>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 14.05.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Schwierige Schwestern

Text: Katharina Nyffenegger

Design ist nützlich, Kunst nicht. Diese Unterscheidung war in ihrer Absolutheit nicht immer gültig: Einst gehörten nämlich die «schönen» und die «nützlichen Künste» zusammen. Und vom Mittelalter bis zum Bauhaus trennen Kunst und Künstler nicht zwischen gezeichneten, gemalten und handwerklich hergestellten Erzeugnissen.

• Klar waren die Fronten nie. «Ars» bedeutet auf Latein Kunst, aber auch Handwerk, Gewerbe, Fertigkeit, Theorie, List und Kunstgriff. Und die Urmutter des Begriffs Design, das lateinische Verb «designare», meint bezeichnen, angeben, bestimmen – ist also weit vom handwerklichen Tun entfernt. Über das italienische «Disegno» findet das Wort Eingang in die kunsttheoretische Diskussion. Der Begriff löst einen Streit aus, der von den Malern der Renaissance erbittert geführt wird. Was ist die Grundlage der Malerei: Struktur oder Emotion? Die in der Natur überprüfbare Linie oder die wirkungsvolle Farbigkeit?

«Disegno» wird vor allem in Florenz zur Grundlage der Malerei, zur bestimmenden Struktur. Dem steht der venezianische Primat des Colore gegenüber. Giorgio Vasari berichtet, wie er in Rom zusammen mit Michelangelo Buonarroti den berühmten Venezianer Tizian besuchte, wie sie einen von Tizian gemalten weiblichen Akt begutachteten «und (wie mans macht, wenn der Künstler gegenwärtig ist) sein Werk sehr rühmten. Beim Nachhausegehen redeten sie über seine Verfahrensweise, und Buonarroti lobte das Bild und sprach: Tizians Kolorit und Manier gefalle ihm sehr wohl, es sei nur schade, dass man in Venedig nicht von Anfang an gut zeichnen lerne. (...) Dies ist gewisslich wahr, denn wer nicht genug zeichnet, (...) kann nicht verbessern, was nach dem Leben gezeichnet wird.»

Da wollen Michelangelo und ausgerechnet Vasari, ein mitelmässiger Künstler, Tizian Zeichenstunden verordnen! Mit gutem «Disegno» solle die Natur nicht perfekt kopiert, sondern verbessert werden. Michelangelos Figuren lassen wahrhaft zuweilen an anabolischen Designerfood denken. Wenn nun der geniale Leonardo da Vinci seinen virtuellen «Disegno» nicht nur als Grundlage seiner Malerei einsetzt, sondern Flugapparate, Kriegsmaschinen und mechanische Geräte zeichnet, mag man ihn als Urvater des Designs im modernen Sinne bezeichnen. Denn «Disegno» braucht es, wie bei Leonardo, auch für Gebrauchsgegenstände.

Entwerfer und Hersteller

Wahrscheinlich sind im 15. Jahrhundert Goldschmiede oder Harnischplattner als Erste auf die Idee gekommen, in Metallplatten eingeritzte Ornamente einzufärben und mit dem erst damals verbreitet hergestellten Papier abzuklatschen: Die Radierung ist entstanden. Die ältesten erhaltenen Erzeugnisse dieser Technik indessen sind Gebrauchsgegenstände, Spielkarten. Heute gelten die Werke des Spielkartenmeisters (um 1440) als hochkarätige Kunstwerke.

Mit dem Problem, dass geniale Einfälle erst ausgeführt zu grossen Werken werden, befassen sich im barocken Rom Architekten und Bildhauer. Sie schaffen nicht nur Kirchen, Statuen, Monumente und Paläste für ihre illustren Auftraggeber; sie stellen Festdekorationen und Theaterkulissen her, und ebenso geschickt wie mit Marmor und Stuck formen sie gewaltige Tortendekorationen aus Gelatinecreme. Kunst und Design sind eng verwandt. Doch mit der Industrialisierung beginnen sich die beiden Schwestern auseinander zu leben.

Maschinenkraft für Alltagsdinge

Dramatische Veränderungen bahnen sich im späten 18. Jahrhundert an. Der heilsichtige Geheimrat J.W. Goethe sieht mit dem überhandnehmenden Maschinenwesen der Dampfkraft ein neues Zeitalter heraufdämmern. Schlag auf Schlag folgen im 19. Jahrhundert Erfindungen, die Wahrnehmung und Lebensbedingungen verändern werden: Fotografie, Elektrizität, Fernschreiber, Telefon, Benzinmotor, Fließbandproduktion. Die Weltausstellungen feiern die Fülle eines zuvor nicht gekannten Warenangebots.

Die industrielle Fertigung teilt dann die Arbeit auf zwischen Entwurf und Herstellung. Kopf- und Handarbeit beziehungsweise Maschinenarbeit wird nicht mehr von derselben Person geleistet. In Paris entwerfen die Architekten Charles Percier und Pierre Fontaine für Napoleon und seine Entourage alles, was zum gehobenen Lebensstil gehört. Die ganze Begeisterung für die Antike, das eben entdeckte Pompeji und das eroberte Ägypten, fliesst in ihre Ornamentik ein. Ihre Entwürfe veröffentlichen sie als «Receuil de décorations intérieures comprenant tout ce qui a un rapport à l'ameublement, comme vases, trépiéds, candélabres, cassolètes, lustres, girandoles, lampes, chandeliers, cheminées, feux, poêles, pendules, tables, secrétaires, lits, canapés, fauteuils, chaises, tabourets, miroirs, écrans etc.». Fürwahr ein umfassendes Programm: Es zeigt in Schautafeln das Requisitenrepertoire der Maler Jacques-Louis David und Jean Auguste Dominique Ingres.

Die Motive von Percier et Fontaine sickern ein in die Produktion von Manufakturen und Fabriken. Dort prägen meist anonyme Entwerfer die Gestalt standardisierter Produkte, die in grossen Serien hergestellt werden, um alsdann durch Kataloge an die Verbraucher zu gelangen. Erstmals kommen in Mengen Waren auf einen Markt, der durch Angebot und Nachfrage gesteuert ist. Eine zunehmend verarmte Schicht von Fabrikarbeiterinnen und -arbeitern ist auf billige Gebrauchsgegenstände angewiesen, während das Bürgertum höhere Ansprüche stellt.

Bald sollen bessere Entwürfe zu Produkten führen, die sich von der wohlfeilen Massenware abheben. Anders als Percier und Fontaine in Paris, die ausgeführte Gegenstände dokumentieren, veröffentlicht Karl Friedrich Schinkel in Berlin ein Mappenwerk Vorbilder für Fabrikanten und Handwerker. Rastlos tätig prägt Schinkel als Maler den deutschen Klassizismus, wirkt als Preussischer Hofbaumeister,

malt Bühnenbilder und ist sich nicht zu schade, Entwürfe für Suppenterrinen, Parkettmuster und Balkongeländer zu gestalten. Schinkel und seine Nachfolger im späten 19. Jahrhundert bedienen sich dabei je nach Bedarf vergangener Stile, zumal für industriell hergestellte Waren eine eigene Formgebung noch weitgehend fehlt.

In Wien ist es der gefeierte Malerfürst Hans Makart, der mit Historienbildern den Geschmack seiner Zeit prägt. Wer auf sich hält, richtet sich ein im Makartstil, einem Gemisch aus Neugotik, Neorenaissance und Neubarock. Der Historismus vor der Jahrhundertwende treibt seltsame Blüten wie Hochdruck-Dampfmaschinen in Form eines dorischen Tempels, Toilettenschüsseln als Renaissance-Skulptur oder gotisch geformte Telefonapparate.

Massenware

Kein Geringerer als Friedrich Nietzsche denkt um 1880 über die «Fabrikwaare» nach. Er sieht das kaufmännische Denken sämtliche Bereiche der Gesellschaft durchdringen. Er befürchtet eine Überforderung des Konsumenten durch die Warenflut und wünscht sich eine sachkundige Instanz zur Überprüfung des Verhältnisses von «Dauerhaftigkeit und Wohlfeilheit von Produkten der Maschinenarbeit. Das Publicum (...) urtheilt nach dem Scheine der Güte. Folglich wird die Kunst des Scheines unter der Herrschaft der Concurrenz steigen, dagegen die Qualität aller Erzeugnisse sich verschlechtern müssen (...).» Nietzsche fordert eine Art Jury, einen Sachkenner als Bürgen für Qualität des Produktes, wenn der Name des Urhebers fehlt oder klanglos ist. «Die Wohlfeilheit eines Werkes ist für den Laien eine andere Art Schein und Trug, da erst die Dauerhaftigkeit entscheidet, dass und inwiefern eine Sache wohlfeil ist; jene also ist schwer und von dem Laien gar nicht zu beurtheilen. – Also: was Effect auf das Auge macht und wenig kostet, das bekommt jetzt das Übergewicht, – und das wird natürlich die Maschinenarbeit sein. (...) Was aber am verkäuflichsten ist, muss das Täuschendste sein, das heisst das, was einmal gut scheint und sodann auch wohlfeil scheint.» Nietzsche fordert, dass der Konsument erzogen werden muss, Schein und Sein, Wahrheit und Lüge, Notwendiges und Gelüftetes zu unterscheiden, zumal der Mensch eine gefühlsmässige Bindung an seine Gegenstände entwickeln kann und diese damit eine gewisse Macht über ihn ausüben. «Die Eigenschaften eines Dinges erregen unsere Empfindungen (...), vor allem sein Vorhandensein als Körper und Substanz. (...) Alle Eigenschaften eines Dinges sind in Wahrheit Reize in uns, welche theils das Kraftgefühl mehren, theils es vermindern: jedes Ding ist eine Summe von Urtheilen.» Nietzsche denkt in ethischen Kategorien. Durch künstlerisch gestaltete Gegenstände erzieherischen Einfluss zu nehmen – genau das ist der Anspruch der Reformbewegungen.

Wissen um das Gute

In England versucht William Morris sein irdisches Paradies zu verwirklichen, einem Gegenentwurf zur kapitalistisch verkommenen Gesellschaft. Mit Gleichgesinnten gründet er 1888 die Arts and Crafts Exhibition Society, um aus verklärtem Mittelalter und romantischer Naturseligkeit ein ornamentales Formenrepertoire zu entwickeln und auf Gegenstände zu übertragen. Naive Schlichtheit ist angestrebt, doch gelingt die Symbiose von Kunst und Handwerk nur bedingt. Morris und seine Künstlerfreunde lassen ihre Entwürfe durch Handwerker herstellen. Die Utopie des

irdischen Paradieses als Privatidylle scheitert. Der Jugendstil als Erbe von Arts and Crafts ist ein vielschichtiges Phänomen. Künstler wie Henry van de Velde gestalten für ein elitäres Grossbürgertum Gesamtkunstwerke in einem vorindustriellen Geist. Nicht Industrieware, sondern erlesenes Kunsthandwerk spiegelt das Selbstverständnis der Auftraggeber. Daneben entwirft Hector Guimard in Paris die Eingänge der Metro. Der Jugendstil verweist den Historismus energisch in die Rumpelkammer der Geschichte und will ein neues Lebensgefühl ausdrücken. Ferdinand Hodler oder Edvard Munch wären ohne dessen schwingende Linien nicht denkbar.

Verlorene Einheit

Nach dem Ersten Weltkrieg versucht Walter Gropius mit der Gründung des Bauhauses noch einmal an die vorindustrielle Einheit von Kunst und Handwerk anzuknüpfen. «Bilden wir also eine neue Zunft der Handwerker ohne die klassentrennende Anmassung, die eine hochmütige Mauer zwischen Handwerkern und Künstlern errichten wollte!», wird im Bauhausmanifest 1919 gefordert. Die namhaftesten Künstler sollen als Meister gemeinsam mit Gesellen und Schülern einen neuen, schöpferischen Menschen heranzubilden. Trotz dem idealistischen Impetus gelingt die Symbiose von Kunst und Produktherstellung nur ansatzweise. In Dessau ab 1925 arbeitet das Bauhaus mit der Industrie zusammen, und erst dort entstehen die zeitlosen Klassiker. Es sind nicht die Meister Paul Klee, Wassily Kandinsky und Lyonel Feininger, die als Schöpfer bahnbrechender Produkte hervortreten. Ihre künstlerischen Bestrebungen wie die Reduktion, Geometrisierung und Klarheit indessen schlagen sich in der Formgebung der Produkte nieder. Die Mauer zwischen Handwerkern (und Industrie) und Künstlern besteht weiter, auch wenn sie durchlässig ist. Die Utopie, durch künstlerisch gestaltete Gegenstände eine erzieherische Breitenwirkung auszuüben, hält sich bis in die Fünfzigerjahre des 20. Jahrhunderts.

Mit dem späten Bauhaus und nach dem Zweiten Weltkrieg haben sich zwei Systeme herausgebildet: hier Kunst, dort Design. Beide funktionieren unabhängig voneinander und überschneiden sich nur in wenigen Bereichen. Etwa darin, dass sich weder Künstlerinnen noch Designer in der postmodernen Gesellschaft eine erzieherische Funktion anmassen, ohne eine solche auszuschliessen. Ein Berührungspunkt ergibt sich in der nachfolgenden Rezeption, zum Beispiel in der Musealisierung von Design und Kunst. Im Museum of Modern Art in New York etwa sind beide Schwertern unter einem Dach vereint.

Für einige Künstler und Designerinnen sind die Grenzen nur künstlich: Sie schaffen zugleich Kunst und Objekte der angewandten Kunst oder gar Design. Andere lehnen solche Grenzüberschreitungen kategorisch ab. Picasso erklärt: «Das Kunstgewerbe hat keinerlei Beziehung zum Werk der Staffelei, dem Gemälde. Jenes ist nützlich, dieses ist ein nobles Spiel. (...) Ein Sessel ist Gebrauchsgegenstand. Er ist nicht Kunst.» Ironie der Geschichte: Der Stil Picassos prägt vom Nierentisch bis zur Rossschwanzfrisur die Alltagsästhetik der Fünfziger- und Sechzigerjahre. Umgekehrt speist das Erscheinungsbild der knallbunten Warenwelt die Werke der Pop-Art-Künstler.

Wenn heute in Langenthal Kunst und Design – hier übrigens immer noch zuweilen als «Dissèin» ausgesprochen – zusammenfinden, so ist beider Bedeutung ziemlich offen. Und zwar fast so offen wie einst im alten Rom. •

Ars, Kunst, Design

«Ars» bedeutet lateinisch Kunst, aber auch Handwerk, Gewerbe, Fertigkeit, Theorie, List und Kunstgriff. Das lateinische Verb «designare» bedeutet bezeichnen, angeben, bestimmen. Die Urmutter des Begriffs Design hat also mit der Tätigkeit des Zeichnens noch nicht sehr viel zu tun: Wenn Römer zeichneten, nannten sie das «de-lineare», Linien ziehen. Im Italienischen nimmt der Begriff Disegno die Bedeutung von Zeichnung im Sinne von Entwurf an. In England taucht das Wort Design im 16. Jahrhundert auf und wird als Plan von etwas, das realisiert werden soll, oder als erster zeichnerischer Entwurf für ein Kunstwerk oder für einen Gegenstand der angewandten Kunst verwendet. Im deutschen Sprachraum wird der Begriff Design erst nach dem Zweiten Weltkrieg geläufig.



