

Dinge im Kontext (Schneeberg, Oct 12-Jan 13)

Schneeberg/Erzgeb., 01.10.2012–25.01.2013

Eingabeschluss : 11.06.2012

Prof. Dr. Thomas Pöpper

Design-Erkundungen: Dinge im Kontext

Die Fachgruppe Wissenschaftlich-Theoretische Grundlagen (Leiter: Professor Dr. Thomas Pöpper) der Fakultät für Angewandte Kunst an der Westsächsischen Hochschule Zwickau veranstaltet im Wintersemester 2012/2013 eine Vortrags- und Ringvorlesungsreihe zum Thema „Design-Erkundungen. Dinge im Kontext“ (eine Fortsetzung im Sommersemester 2013 ist geplant).

Hierfür werden Beiträge von ca. 30 Minuten Länge gesucht, die sich exemplarisch oder systematisch mit (Gebrauchs-) Dingen des Design (vornehmlich des 19.-21. Jahrhunderts) oder auch mit (Nutz-) Gegenständen der angewandten Kunst (von der Antike bis zur Gegenwart) befassen und die Frage beantworten, ob und inwiefern durch diese Artefakte und deren (sachgemäßen) Gebrauch Menschen zu einem bestimmten gestischen (Ver-) Halten oder einer zielgerichteten Handlung beziehungsweise zu einer bestimmten und bedeutungsvollen (Körper-) Stellung und – dadurch bedingt – zu einer anschaulichen und interpretierbaren (äußeren) Haltung verleitet beziehungsweise gezwungen werden. Es gilt dabei die These zu verifizieren, dass der intentionale Dinggebrauch, also der typische Umgang des Menschen mit seinen Dingen jeweils einen ikonischen (Mehr-) Wert generiert, mithin ein situatives Bild vom Ding figuriert, welches das eigentliche wiedererkennbare und gesellschaftlich (z.B. symbolisch) konnotierte ‚Gebrauchsmuster‘ der Mensch-Ding-Konfiguration abgibt (für ein ausführliches ‚mission statement‘ siehe weiter unten).

Eine Buchpublikation ausgewählter Beiträge ist vorgesehen für 2013.

Bewerbungen (mit Abstract, kurzem CV und Publikationsliste) bitte bis 11. Juni 2012 als pdf-Datei per E-Mail an:
thomas.poepper@fh-zwickau.de.

Professor Dr. phil. Thomas Pöpper, MA
Angewandte Kunst Schneeberg
Fakultät der Westsächsischen Hochschule Zwickau

Goethestr. 1

D-08289 Schneeberg

www.fh-zwickau.de/aks und www.fh-zwickau.de/index.php?id=6065

Ausführliches ‚mission statement‘:

Menschen machen, besitzen und benutzen Dinge – und Dinge besitzen Macht über Menschen. Designtheoretische Konzepte, welche die nicht ein-, sondern stets wechselseitigen Mensch-Ding-Beziehungen beschreiben, haben bereits seit Längerem Konjunktur (Stichwort: Ding-Theorien). Es ist in der Tat nicht zu übersehen, dass in vielfältigen Bereichen des menschlichen Lebens Dinge keineswegs bloß Nebensachen mit Objektstatus darstellen, etwa als schmückende Accessoires, funktionale Hilfs- und Arbeitsmittel oder auch als symbolische Attribute. Vom Menschen gemachten Dingen ist vielmehr – und vielleicht schon seit jeher – ein einmal stärkerer, ein andermal schwächerer Subjektstatus inhärent: Dinge werden zuweilen zu einem veritablen Gegenüber des Menschen. Dann wohnt ihnen ein wirklicher, das heißt auch eigenwirksamer Charakter inne, der mitunter den Menschen in seinem Verhalten beziehungsweise in seiner Haltung regelrecht formt (so wie der Mensch zuvor das Ding geformt bzw. designt hat). Der Mensch, gleichviel, ob als Bediener eines mittelalterlichen Aquamanile oder eines aktuellen Smartphone, erscheint in dieser Perspektive als Weitung bzw. Erfüllung des Dings: Er wird zur Ding-Funktion. Sein Hinzutreten erst ergibt die (vom mutmaßlichen Ding-Gestalter bewusst oder unbewusst) intendierte beziehungsweise verursachte ‚Kon-Figuration‘ (im Sinne von: das Ding mit dem Menschen). Und erst das tätige Mitmachen und Verhalten der ‚Figur‘ (also des Menschen, des ‚Users‘) erzeugt das typische Gebrauchsbild des Dinges, sei es als feierlich-zeremonielle Verbeugung beim Ausgießen des Wassers aus einem (eigentlich stets reichlich unhandlich gestalteten) Aquamanile oder sei es im ruhelos-nervösen Vollführen geheimnisvoll-beschwörender Gesten über einem Display eines (eigentlich betont ‚handy‘, also handlich eingerichteten) Smartphone. Ding und Mensch gehen – so gesehen – eine nur im situativen und performativen Zusammenhang verständliche, auch ikonische, also buchstäblich bildgebende Konstellation ein. Richtig ist, dass das Ding – das, wenn das Zuvorgesagte zutreffen sollte, nur grammatikalisch ein Neutrum zu sein scheint – mit dem Menschen interagiert. Und viele Menschen haben – heute mehr denn je – den Eindruck, dass das Ding nicht bloß auf sie reagiere, sondern sie sogar regiere. Wenn dies ebenfalls stimmt, kann es nicht länger darum gehen, Dinge des Designs lediglich positivistisch zu betrachten oder ‚objektiv‘ (und mit einer eingeführten kunsthistorischen Methodik) deskriptiv zu analysieren und kulturhistorisch zu fragen: Wie und warum ist das Ding?

Die Leitfragen einer zeitgemäßen konzeptuell-kritischen Design-Erkundung müssen vielmehr lauten: Welchen Charakter hat das Ding?, Wie wirkt das Ding auf den Menschen ein? und genauer: Welches Verhalten, welche gestischen Handlungen und welche psychologischen Haltungen provoziert es beim Menschen? – Allesamt Fragen, die die Artefakte nicht allein als Produkte, Werkzeuge oder als autonome Ästhetizismen verhandeln, sondern als veritable Akteure im sozialen, jedenfalls aber phänomenologischen Kontext des Menschen. Solcherart ‚subjektiviert‘ werden die „Design-Erkundungen“ den ambivalenten Wirkweisen von Dingen und ihren komplexen Interaktionen mit Menschen Rechnung tragen.

Quellennachweis:

CFP: Dinge im Kontext (Schneeberg, Oct 12-Jan 13). In: ArtHist.net, 26.04.2012. Letzter Zugriff 30.05.2026. <<https://arthist.net/archive/3172>>.