

Universität de Fribourg
Einführungsvorlesung Kunstgeschichte der Moderne und Gegenwart:
Eine Geschichte des Grafikdesigns (FS24)

Miriam Koban
Robert Lizar

MOIN

1

HEUTE

Designgeschichte: Eine Einführung

2

- Um unsere Vorlesung in den richtigen Kontext zu stellen, möchten wir euch ein Verständnis dafür vermitteln, was Designgeschichte als wissenschaftliche Disziplin bedeutet, wie sie entstanden ist und wie sie funktioniert.

KATEGORIEN DER KUNST- UND DESIGNFORSCHUNG

- Research into art and design
- Research through art and design
- Research for art and design

Christopher Frayling, Research in Art and Design, 1993

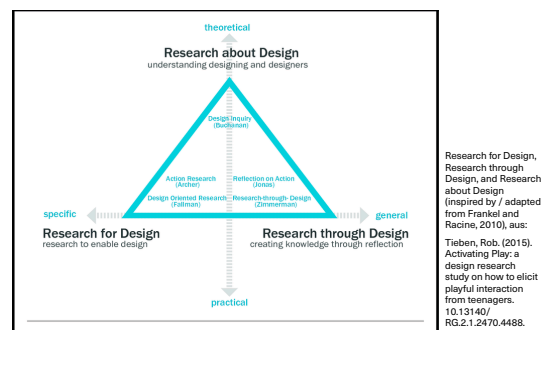
3

- Dazu möchten wir die Designgeschichte zuerstmal in dem grösseren Feld der Designforschung verorten:
- Christopher Frayling beschäftigt sich in seinem Text "Research in Art and Design" mit der Bedeutung von Forschung in Kunst und Design. Er unterscheidet zwischen "research" (kleines r) und "research" (großes R). Er erklärt, dass erstere mit normaler Suche und Untersuchung verbunden ist, während letztere akademische Professionalisierung, die Legitimierung von Meisterschaft und Praktiken im Zusammenhang mit Produktentwicklung und Innovation umfasst.
- Frayling diskutiert gängige Annahmen und Stereotypen über

Künstler:innen, Designer:innen und Wissenschaftler:innen. Er bezieht sich auf Herbert Reads Framework – Forschung für die Kunst, Forschung in der Kunst, Forschung durch die Kunst – um die Positionen und Unzulänglichkeiten jeder Rolle in der Forschung zu verstehen und zu reflektieren.

- Schließlich erweitert Frayling Reads Modell auf das Design und skizziert, was jede Forschungskategorie in Bezug auf Bereich, Methodologie und Beiträge beinhalten sollte. Darüber hinaus legt er wichtige Kriterien für die Validierung von Forschung in Kunst und Design fest: Sie sollte der kognitiven Tradition folgen und neues

KATEGORIEN DER DESIGNFORSCHUNG



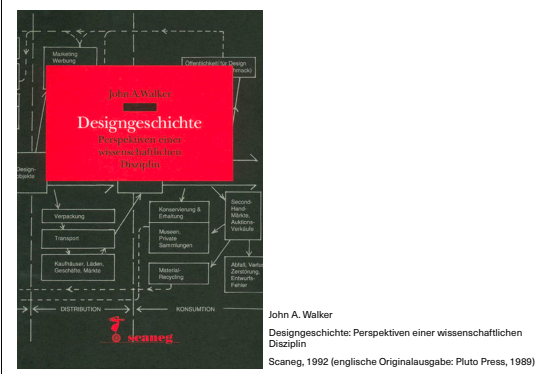
4

- Prof. Wolfgang Jonas hat im Jahr 2011 die Kategorien der Designforschung wie folgt erläutert und aktualisiert:
 - Research ABOUT design (Beobachter außen, blickt nach innen):
 - Hier werden disziplinäre wissenschaftliche Theorien angewendet, um den Gegenstand (Design) zu verstehen.
 - Es werden uneingeschränkt wissenschaftliche Standards verwendet.
 - Beispiele umfassen historische Forschung wie die Designgeschichte, ästhetische Forschung oder Wahrnehmungsforschung.
 - Untersuchung theoretischer Perspektiven auf Kunst und Design in sozialer, ökonomischer, politischer, ethischer, kultureller, ikonographischer, technischer, materieller und struktureller Hinsicht.
 - Research FOR design (Beobachter außen, blickt nach außen):
 - In dieser Kategorie werden wissenschaftliche Theorien genutzt, um den Designprozess mit Wissen anzureichern.
 - Das Hauptziel besteht darin, den Prozess hinsichtlich Effizienz und Effektivität zu verbessern – es handelt sich um angewandte Forschung.
 - Wissenschaftliche Standards dienen als Garanten.
 - Research THROUGH design (Beobachter innen, blickt nach

außen):

- Diese Kategorie zielt auf externe Ziele ab, nämlich die Verbesserung lebensweltlicher Situationen.
- Die Ergebnisse sind praktische Problemlösungen und/oder neues Wissen über die Verbesserung dieser Situationen.
- Dies kann auch Wissen über Phänomene beinhalten, die bereits von anderen Wissenschaften behandelt wurden, jedoch durch den Designansatz neue Erkenntnisse gewinnen.

ENTSTEHUNG DER DESIGNGESCHICHTE



5

- Als Ausgangspunkt für die Zusammenfassung der Entstehung der Designgeschichte dient uns das Standardwerk "Designgeschichte: Perspektiven einer wissenschaftlichen Disziplin" von John A. Walker, das erstmals Ende der 1980er Jahre in englischer Sprache erschien. Dieses Buch spielte eine Schlüsselrolle bei der Herausbildung der Designgeschichte als wissenschaftliche Disziplin. Es liefert "eine erste theoretische Darstellung der wissenschaftlichen Disziplin Designgeschichte auf der Grundlage einer systematischen Abhandlung ihrer spezifischen Konzepte, Theorien und Methoden".
- Jedoch hat sich die Disziplin seit der Veröffentlichung weiterentwickelt, die Definitionen von Design haben sich gewandelt, neue Methoden sind hinzugekommen und neue Theorien werden angewandt. Dennoch sind die Grundlagen auch heute noch relevant.

ENTSTEHUNG DER DESIGNGESCHICHTE

«Bezeichnung für eine vergleichsweise neue (geistes-) wissenschaftliche Disziplin, die sich zum Ziel setzt, Design als ein gesellschaftliches und historisches Phänomen zu erklären.»

John A. Walker, Designgeschichte – Perspektiven einer wissenschaftlichen Disziplin, 1992

6

- Ursprünglich war Design ein Teil der Architekturgeschichte, da die Grundlage des Fachs in den Arbeiten großer moderner Architekt*innen liegt, die gleichzeitig Einrichtungen und Möbel entworfen haben (Walker 1992).
- Die Entstehung der Designgeschichte lässt sich gemäß der Designhistorikerin Grace Lees-Maffei wie folgt zusammenfassen: Designgeschichte entwickelte sich in den 1970er Jahren in Großbritannien. Ein früher Text, Nikolaus Pevsners "Pioneers of Modern Design" von 1936, hatte jedoch bereits einen starken Einfluss auf die Tendenz der Disziplin, die Arbeit außergewöhnlicher Designer, Produzenten oder Objekte zu würdigen, die meist aus der modernen Bewegung stammten und einen Kanon des guten Designs zu etablieren. Dies entspricht einem ästhetisierten Verständnis von Design, das einem heute nicht mehr zeitgemäßen kunsthistorischen Ansatz ähnelt, der auf einer Geschichte der Stile basiert.

ENTWICKLUNGEN DER DESIGNGESCHICHTE

"While designers have a professional concern for aesthetics [...] design historians consider the economic, business, labor, sociological, and theoretical contexts through which design can be understood. [...] Aesthetic treatments of design have been accordingly critiqued and rejected [...]."

Grace Lees-Maffei, Design History: The State of the Art, 2016

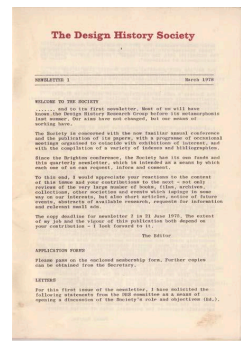
7

- In ihrem Artikel "Design History: The State of the Art" untersucht Lees-Maffei die Entwicklung der Designgeschichte, insbesondere ihre Abkehr von der Kunstgeschichte, die wahrscheinlich auf eine geringere Wertschätzung der Ästhetik zurückzuführen ist.
- Während Designer:innen Ästhetik aus beruflichem Interesse betrachten – weil attraktive Dinge für Käufer:innen und Benutzer:innen besser sind – betrachten Designhistoriker:innen wirtschaftliche, geschäftliche, arbeitsbezogene, soziologische und theoretische Kontexte, um Design vollständig zu verstehen. Sie berücksichtigen Identitätsmarker wie Geschlecht, Sexualität, Ethnizität und Alter, die die Ideenfindung,

Produktion, Vermittlung und den Konsum von Design beeinflussen, und konzentrieren sich dabei auf soziale Beziehungen, die über die Ästhetik hinausgehen.

- Die Betrachtung von Design vor allem als ästhetisches Phänomen wird von Designhistoriker:innen kritisiert, da sie sowohl mit den Ursprüngen in der Kunstgeschichte als auch mit dem Zwang zur Darstellung von Design in kunstvoll gestalteten Büchern einhergeht.
- Um Design in einem sozio-historischen Kontext zu verstehen, profitiert die Designgeschichte von Verbindungen zu verschiedenen Disziplinen wie Kunstgeschichte, visuelle Kultur, materielle Kultur, Anthropologie,

ENTWICKLUNGEN DER DESIGNGESCHICHTE

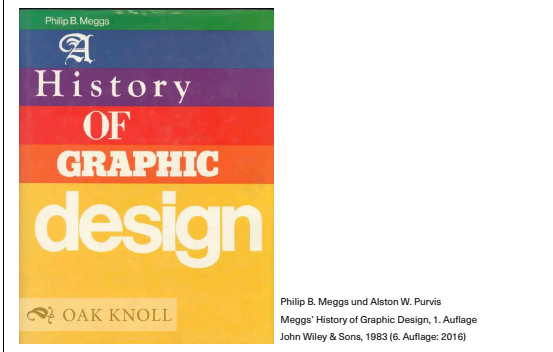


The Design History Society
Newsletter 1
March 1978

8

- In ihrem Artikel „Why design history? A multi-national perspective on the state and purpose of the field“ zeichnen DJ Huppertz und Grace Lees-Maffei die weitere Entwicklung von Designgeschichte zu einer akademischen Disziplin nach:
- Als wachsendes Feld in den 1970er und 1980er Jahren war die Designgeschichte untrennbar mit ihrem ursprünglichen Bildungsimpuls verbunden – als Kontext für die praxisorientierte Designausbildung – und war typischerweise in Kunst- und Designschulen angesiedelt. Obwohl die britische Designausbildung von den Entwicklungen in Deutschland am Bauhaus und später an der Hfg Ulm beeinflusst wurde (Betts, 2004; Selle, 1992), liegen die Wurzeln der Designgeschichte als eigenständiges Forschungsgebiet in Großbritannien, insbesondere bei den Ereignissen, die zur Gründung der Design History Society im Jahr 1977 (Woodham, 2001) und der anschließenden Entwicklung eines kritischen Diskurses über Design führten. Dazu gehörten akademische Konferenzen, die Entwicklung von Studiengängen wie dem 1984 ins Leben gerufenen Studiengang History of Design des Royal College of Art und des Victoria and Albert Museum sowie die Gründung des Journal of Design History im Jahr 1988.

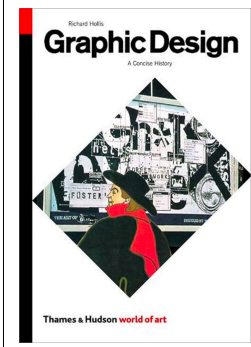
ENTWICKLUNGEN DER DESIGNGESCHICHTE



9

- Parallel zu den Kunst- und Architekturgeschichten boten, so Huppertz und Lees-Maffei, designgeschichtliche Überblickswerke wie John Heskett's „Industrial Design“ (1980), Philip B. Meggs „History of Graphic Design“ (1983) und John Piles „Interior Design“ (1988) chronologische Erzählungen, die sich auf innovative Praktiker:innen, ikonische Objekte, technologische Fortschritte oder Stilepochen konzentrierten. Diese populären Überblickswerke, die Lehrenden und Studierenden einen breiten historischen Rahmen bieten und sie mit der Terminologie und den Themen der jeweiligen Designdisziplin vertraut machen sollten, waren ein Ausgangspunkt – sie führten nicht nur in die Vorgeschichte, sondern auch in die Disziplin der Designgeschichte ein.
- Ausgehend von den so genannten Meistererzählungen stellt die Designhistorikerin Teal Triggs 2010 in ihrem Artikel „Graphic Design History: Past, Present, and Future“ fest, dass das Grafikdesign noch immer auf der Suche nach seiner Vergangenheit zu sein scheint. Andere Designdisziplinen wie Mode- und Industriedesign haben eine etablierte Tradition des Archivierens, Dokumentierens, kritischen Schreibens und Publizierens von Geschichte und der Auseinandersetzung mit sozialen, kulturellen und politischen Kontexten. Solche historischen Arbeiten haben sich beispielsweise auf die Untersuchung von Designobjekten und Designbewegungen konzentriert, auf „berühmte“ Designer, seltener auf Designerinnen, auf die Geschichte des Berufsstandes und auf die Untersuchung von Design in Beziehung zu anderen Bereichen wie der materiellen Kultur.
- Damit soll nicht gesagt werden, dass es in der Geschichte des Grafikdesigns nicht eine Vielfalt an Stimmen gab und gibt, die Ansätze zur Erforschung ihrer eigenen Geschichte entwickelt haben. Dennoch hat man das Gefühl, dass die Geschichte des Grafikdesigns als Disziplin weniger etabliert und vielleicht auch weniger experimentierfreudig ist, wenn es darum geht, neue Wege zu finden, diese Geschichte zu schreiben.

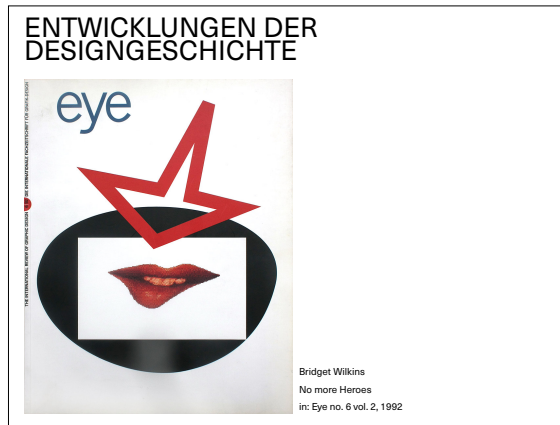
ENTWICKLUNGEN DER DESIGNGESCHICHTE



Richard Hollis
Graphic Design: A Concise History, 2. Auflage
Thames & Hudson, 2002 (1994)

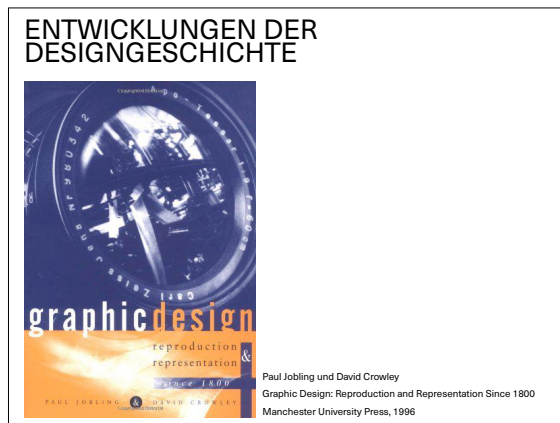
10

- Eine dieser innovativen Stimmen war sicherlich Richard Hollis, der sich als Grafikdesigner einen Namen gemacht hat. Er lehrte aber auch an verschiedenen Kunsthochschulen, schrieb Bücher und arbeitete als Drucker, Zeitschriftenredakteur und Produktionsleiter für Drucksachen, unter anderem der Kataloge und Mailings für die Whitechapel Art Gallery in London.
- Jedoch ist Hollis vielen Designern vor allem als Autor bekannt. Sein Buch "Graphic Design: a Concise History" von 1994 spiegelt seine umfassenden Kenntnisse und Erfahrungen als praktizierender Designer wider.
- Practitioner–historians wie Hollis haben eine Schlüsselrolle bei der Definition einer Geschichte des Grafikdesigns gespielt, wie Triggs betont. Obwohl es weniger ausgebildete Grafikdesign–Historiker:innen gibt, zeichnet sich das Fach durch Practitioner–historians aus – Designer:innen und Educators, die sich auf das Schreiben und Kuratieren konzentrieren. Diese sind in der akademischen Welt entstanden, um auf das Fehlen "ausgebildeter" Historiker:innen zu reagieren.
- Die Rolle der Praktiker:innen in der Geschichte des Grafikdesigns und die damit verbundenen Herausforderungen sind bekannt. Publikationen von Practitioner–historians, von und für Grafikdesigner:innen entwickelt, neigen dazu, die Vergangenheit visuell zu "gestalten", was zu einer Betonung von Ästhetik und visuellen Referenzen führt.
- Diese "visuelle" Geschichtsschreibung hat jedoch gleichzeitig zu einem festen Kanon und einer "neat history" geführt, wie unsere Kollegin Sarah Owens es ausdrückt. Dies reduziert eine vielfältige Vergangenheit mit unterschiedlichen Designer:innen und Ansätzen auf eine bestimmte Zeit und Akteur:innen innerhalb dieser Zeit, was wir im zweiten Teil dieses Vortrags ausführlicher problematisieren werden.



11

- Als Reaktion darauf fordert Bridget Wilkins in dem Artikel „No more Heroes“ aus dem Jahr 1992, den Fokus von der linearen historischen Aneinanderreihung erfolgreicher Produkte berühmter Protagonisten hin zur Betrachtung konkreter Entstehungs- und Kommunikationszusammenhänge oft alltäglicher Artefakte zu verschieben.
- Sie hinterfragt darin traditionelle Ansätze, die entweder Einzelpersonen als Held:innen darstellen oder sich auf stilistische und thematische Kategorien konzentrieren. Kritisiert wird die Vernachlässigung der Kontextualisierung von Grafikdesign, insbesondere im Hinblick auf die Art und Weise, wie Kommunikation von Zielgruppen aufgenommen wird.
- Der Artikel fordert ausserdem eine tiefere Analyse der technologischen und gesellschaftlichen Einflüsse sowie eine stärkere Berücksichtigung des Feedbacks der Rezipient:innen. Es wird betont, Grafikdesign nicht nur nach seinem Erscheinungsbild, sondern vor allem nach seiner kommunikativen Wirkung zu untersuchen, um eine sinnvolle und konstruktive Aufarbeitung der Geschichte zu ermöglichen.



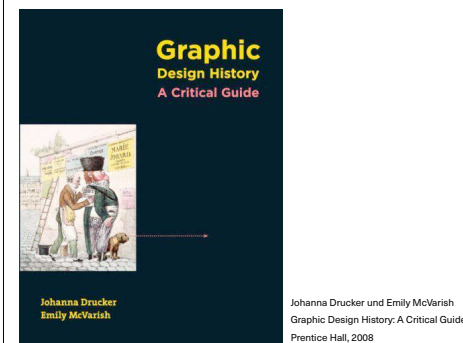
12

- Zur gleichen Zeit nehmen die akademischen Ansätze in der Grafikdesigngeschichtsschreibung zu, etwa bei Paul Joblings und David Crowleys Publikation „Graphic Design: Reproduction and Representation Since 1800“ aus dem Jahre 1996.
- Beide Autoren bringen umfangreiche Erfahrungen und Expertise in die Publikation ein: Paul Jobling studierte Kunstgeschichte und Philosophie am University College London, bevor er seinen MA mit einer Arbeit zu „The Evolution of Popular Illustrated Journalism in France during the 19th Century“ am Royal College of Art, London, abschloss, die die Grundlage für die Publikation bildete. Derzeit ist er Visiting Professor

an der Parsons Paris, The New School und war bis 2018 Professor für Visuelle Kultur an der University of Brighton mit dem Forschungsschwerpunkt Mode und Visuelle Kommunikation. David Crowley absolvierte das BA-Programm History of Design an der University of Brighton und ist derzeit Leiter der School of Visual Culture am National College of Art and Design in Dublin. Zuvor war er Professor an der School of Humanities des Royal College of Art in London, wo er den Studiengang Critical Writing in Art & Design leitete.

- Der akademische Hintergrund der Autoren verleiht dem Buch eine fundierte und vielschichtige Perspektive, die einen tiefen Einblick in die

ENTWICKLUNGEN DER DESIGNGESCHICHTE



13

- Laut Huppertz und Lees-Maffei lassen neuere Überblickspublikationen vielfältigere Erzählungen zu und ermöglichen eine kritischere Geschichtsschreibung. Teal Triggs stellt ergänzend fest, dass in [den frühen Nullerjahren] eine belebende Fülle von Lehrbüchern entstanden, die sich vor allem an Studierende richten und von der Idee ausgehen, dass Geschichte als Erzählung verstanden werden kann. Solche Darstellungen werfen unweigerlich die Fragen auf: „Wessen Geschichte?“ und „Von wem geschrieben?“.
- Ein Beispiel dafür ist Johanna Drucker und Emily McVarish „Graphic Design History: A Critical Guide“ (2008), die sich zuerst die Publikationen von Meggs und Hollis untersucht und basierend auf ihrer Analyse ein zeitgenössisches Lehrbuch entwickelt. Triggs führt in „Designing Graphic Design History“ (2009) weiter aus, dass die Autorinnen in ihrer Einleitung bereitwillig den Einfluss von drei ihrer Vorgänger:innen anerkennen: Meggs und seine „historischen Grundlagen“, Richard Hollis kulturelle Kontexte und der „methodische Ansatz“ von Crowley und Jobling.
- Sie schlagen jedoch einen anderen Ansatz vor, indem sie die „sozialen Kräfte und Produktionsbedingungen“ der Arbeit kontextualisieren, um einen Einblick in die Art und Weise zu geben, wie wir die Praxis heute verstehen.

ENTWICKLUNGEN DER DESIGNGESCHICHTE

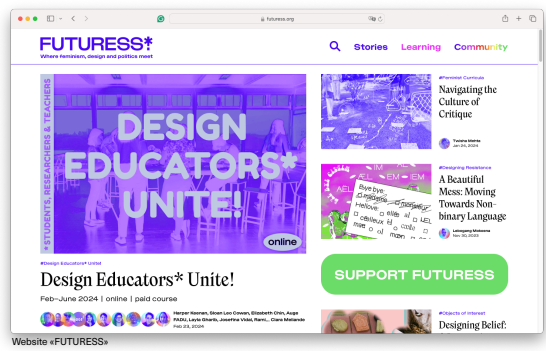


Gerda Breuer und Julia Meer
Women in Graphic Design 1890-2012/ Frauen und Grafik-
Design
Jovis, 2012

14

- Etwa zur gleichen Zeit etablierte sich eine berechtigte Kritik an der Abstinenz weiblicher bzw. nicht CIS-männlicher Personen in der bisherigen Geschichtsschreibung des Grafikdesigns.
- Die Autorinnen Gerda Breuer und Julia Meer schreiben dazu in der Einleitung ihres Buches „Women in Graphic Design 1890–2012“: „Zur Einschränkung der Sichtbarkeit von Grafik-Designerinnen trägt auch die Historiografie des Design bei. Viele der erwähnten Frauen sind zu ihren Lebzeiten von der Fachwelt wahrgenommen worden, nicht wenige waren erfolgreich. Die meisten wurden aber nicht in den Kanon der Designgeschichte aufgenommen und die wenigen Erwähnten auf den Status von Ausnahmen zurückgestuft.“
- Dem will die Publikation entgegenwirken und die Rolle der Frauen in der Welt des Grafikdesigns erforschen und dokumentieren. Die Autorinnen lenken die Aufmerksamkeit auf die oft übersehene und unterbewertete Arbeit von Frauen in diesem Bereich und heben ihren bedeutenden Beitrag zur Entwicklung des Grafikdesigns hervor. Durch die Untersuchung der Leben, Werke und Erfahrungen verschiedener Designerinnen im Laufe der Zeit zielt die Publikation darauf ab, die Ungleichheit der Geschlechter in der Welt des Designs zu thematisieren und die Vielfalt und den Einfluss von Designerinnen zu würdigen.

ENTWICKLUNGEN DER DESIGNGESCHICHTE



15

- Seither ist der Diskurs im Design vielfältiger geworden, dank der Arbeit feministischer Forscher:innen, Educators und Aktivist:innen wie dem Kollektiv Futuress, die es sich zum Ziel gesetzt haben, marginalisierte Stimmen zu verstärken.
- So betrachten Futuress Design nicht aus einer affirmativen Perspektive, sondern, ich zitiere, als soziale und politische Praxis – eine Praxis, die unsere alltägliche Lebensrealität zutiefst prägt. Design steckt in den Worten, die wir sprechen, in den Gegenständen, die wir benutzen, in den Dingen, die wir tun, in den Systemen, die uns umgeben – und die allzu oft von Grund auf fehlerhaft sind. Unsere Welt ist ungerecht und

ungleich, und Design ist daran nicht unbeteiligt. Design ist niemals neutral – es ist immer politisch. Es kann unterdrücken und unterwerfen oder – so unsere Vision – ein Instrument des kollektiven Widerstands und der Befreiung sein.

- Auf ihrer Website veröffentlichen sie jede Woche neue und originelle Geschichten. Dabei haben sie die dunkle Seite von Piktogrammen, Sprachassistenten:innen, Streichholzschachtelhäusern und vielem mehr erkundet.

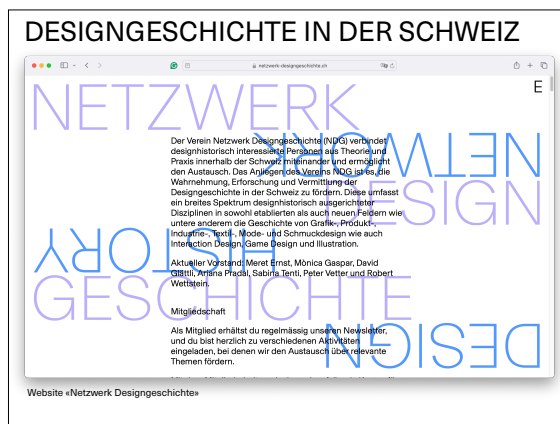


16

- Die Entwicklung der Designgeschichte als akademische Disziplin hinkt in der Schweiz diesen Entwicklungen weit hinterher, was zum Teil mit der Entstehung und dem Status der Kunsthochschulen zusammenhängt. Im Gegensatz zu anderen Ländern, in denen die Kunsthochschulen aus Akademien hervorgegangen sind, haben sie den Status von Fachhochschulen, was bedeutet, dass sie sich vor allem auf die angewandte Forschung konzentrieren, genauer gesagt auf „research for“ oder „through art and design“ und, darüber hinaus, nicht promotionsberechtigt sind.
- Ein weiterer Grund liegt im langjährigen Desinteresse von Kunsthistoriker:innen an den angewandten Künsten, mit wenigen Ausnahmen wie Stanislaus von Moos oder Julia Gelshorn aufgrund deren Einladung wir heute hier sind. Stanislaus von Moos wurde 1983 an die Universität Zürich berufen, wo er bis zu seiner Emeritierung 2005 wirkte und den Bereich der angewandten Künste, insbesondere der Architektur, eröffnete
- „Industrieästhetik“ aus dem Jahr 1992 ist eine wegweisende Studie zur Ästhetik der Schweizer Industriearchitektur, des Industriedesigns und der konstruktiven Gebrauchsgrafik. Von Moos analysiert die Entwicklung des Designs in der Schweiz im Kontext der Industrialisierung und untersucht den Einfluss dieser neuen Ästhetik auf die kulturelle Landschaft. Dabei betrachtet er nicht nur die

physische Form von Fabriken, Industrieanlagen, Objekten etc. sondern auch deren symbolische Bedeutung. Von Moos leistet damit einen wichtigen Beitrag zum Verständnis der ästhetischen Dimension der industriellen Entwicklung und zur Schweizer Designgeschichte.

- Unter seinen Studentinnen befand sich die erste Generation von Schweizer Designhistoriker:innen, darunter Karin Gimmi, die später Assistentin und Dozentin am Lehrstuhl von Stanislaus von Moos wurde und heute als Ausstellungskuratorin am Museum für Gestaltung Zürich tätig ist. Eine weitere Studentin, Meret Ernst, studierte Kunstgeschichte, Filmwissenschaft und Publizistik an der Universität Zürich. Sie promovierte 2004 mit einer diskursanalytischen Arbeit zur Ästhetik der frühen Filmwerbung und leitete von 2003 bis Ende 2020 die Kultur- und Designredaktion der Zeitschrift Hochparterre. Heute lehrt sie Designgeschichte und -theorie an der Hochschule für Gestaltung und Kunst in Basel.

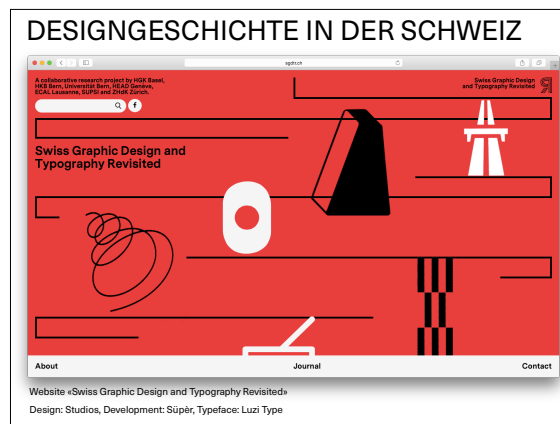


17

- Gemeinsam mit anderen – unter anderem mir/Robert – hat Meret Ernst 2019 das Netzwerk Designgeschichte (NDG) initiiert und gegründet. Dieses widmet sich dem schweizweiten Austausch aller an Designgeschichte interessierten Akteur:innen aus Theorie und Praxis – Forschende, Lehrende, Sammler:innen, Kurator:innen, Designer:innen. Zudem fördert das NDG die Vermittlung und Erforschung der Schweizer Designgeschichte und verfolgt das Ziel, der in der Schweiz vernachlässigten Disziplin Designgeschichte mehr Gehör zu verschaffen.
- Sie hat sich auch dafür eingesetzt, dass 2021 erstmals eine Konferenz

der Design History Society in der Schweiz, an der Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel, stattfand, mit dem Ziel, die Schweiz vermehrt in den internationalen designhistorischen Diskurs einzubinden.

- Erst kürzlich hat das NDG eine Kooperation mit der deutschen Gesellschaft für Designgeschichte etabliert. Diese Partnerschaft ermöglicht es, stärker für die Designgeschichte wirksam zu werden und Interessierte in beiden Ländern besser zu erreichen.



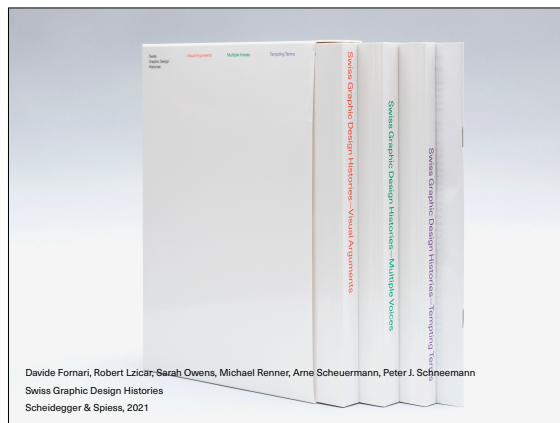
18

- Dennoch gibt es in der Schweiz nach wie vor keinen Lehrstuhl oder Studiengang, der sich ausschliesslich der Designgeschichte widmet. Allerdings hat der Schweizerische Nationalfonds (SNF) mit „Swiss Graphic Design and Typography Revisited“ erstmals ein Sinergiaprojekt gefördert, in dem 12 Forscher:innen von sieben Schweizer Hochschulen unter dem Lead der Hochschule der Künste Bern von Oktober 2016 bis September 2020 die Legitimation, Reputation und Status des Schweizer Grafikdesigns aus heutiger Perspektive untersuchten. Damit war es das grösste akademische Forschungsprojekt im Bereich Design, das je vom SNF finanziert wurde.
- Einzigartig war auch, dass von sechs Doktoratsstellen fünf mit ausgebildeten Grafikdesigner:innen besetzt wurden und sich die Ansätze und Methoden entsprechend von einem rein akademischen Projekt unterscheiden. Es betrachtete Schweizer Grafikdesign und Typografie allerdings nicht als monolithisches Label oder Stil, sondern als vielschichtiges Konstrukt innerhalb eines internationalen Diskurses.



19

- Diesem Umstand trug das Projektteam Rechnung, indem es Methoden anwandte, die auf aktuellen Ansätzen der historischen Analyse und Kulturtheorie basieren. Sie durchsuchten Archive, analysierten Text-, Bild- und Designquellen wie Lehrpläne, Publikationen und individuelle Zeugnisse und interviewten wichtige Persönlichkeiten in diesem Bereich.
- Auf diese Weise konnten sie bestehende Erzählungen überprüfen und bisher übersehene Netzwerke, Praktiken und Medien identifizieren.
- Auf diese Weise entstanden verschiedene kleine Erzählungen, die zusammen eine umfassendere und flexiblere Interpretation des Themas bieten, als dies in der bisherigen Literatur der Fall war, und die den bestehenden Kanon des Schweizer Grafikdesigns auf vielfältige Weise in Frage stellen.
- In diesem Projekt sind wir also von „DER Geschichte des Schweizer Grafikdesigns“ zu...



20

- ... Swiss Graphic Design HistorIES – im Plural!
- Die kleinen Erzählungen wurden in einer vierbändigen Publikation mit dem Titel „Swiss Graphic Design Histories“ veröffentlicht. Es ist das Hauptergebnis von mehr als vier Jahren Forschung und wurde 2021 von Scheidegger & Spiess herausgegeben. Die Publikation wurde im Open Access Gold Standard veröffentlicht und ist auf der Website des Verlags frei zugänglich.
- Die Publikation bietet Leser:innen einen umfassenden Überblick über das, was dank der internationalen Bedeutung von Schweizer Praktiker:innen und Lehrplänen, des Einflusses der öffentlichen

Schweizer Grafikdesignsammlungen und der staatlich gelenkten Designförderstrategien längst zu einem kanonischen Artefakt geworden ist.

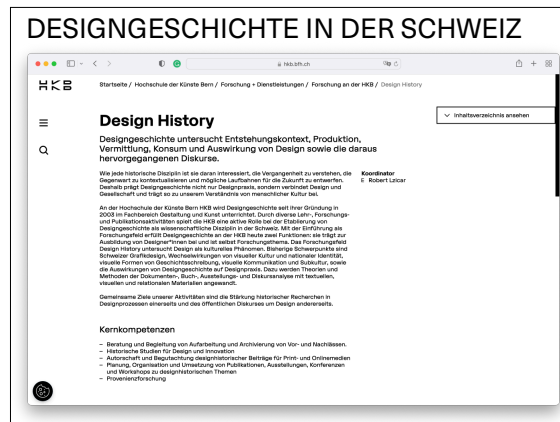
- Es handelt sich um eine Bestandsaufnahme des Schweizer Grafikdesigns, die keineswegs den Anspruch erhebt, das letzte Wort zur Geschichte des Schweizer Grafikdesigns zu sein, sondern zu weiterer Forschung einladen soll.



21

- Ein Beispiel dafür ist das Folgeprojekt „The Cultural Turn in Swiss Graphic Design: From the 1980s to 2020“, das auf den Ergebnissen des Sinergia-Projekts aufbaut und den Diskurs über Grafikdesign in der Schweiz in der wenig erforschten Zeitspanne von 1980 bis 2020 untersucht. Während das Grafikdesign in der Schweiz in den 1950er- und 1960er-Jahren unter dem Label „Swiss Style“ internationale Anerkennung und kommerzielle Expansion erlangte, vollzog sich in den folgenden Jahrzehnten ein Paradigmenwechsel.
- Die Aufmerksamkeit vieler Praktiker:innen wandte sich vom Design als reine Dienstleistung für den Industrie- und Dienstleistungssektor ab und richtete sich auf kulturelle Aufträge auf lokaler, nationaler und internationaler Ebene.
- Statt auf maximale Rendite zu zielen, wählten sie ihre Aufträge danach aus, ob sie ihnen kreative Freiheit versprochen und ob sie zur Profilierung ihres Portfolios im Einklang mit ihrer neuen Definition des Berufs als Lebensstil beitrugen.
- Dieses Projekt untersucht das Aufkommen und die Entwicklung dieses Phänomens, das als „kulturelles Grafikdesign“ bekannt wurde.
- Ich bin gemeinsam mit Prof. Dr. Davide Fornari, dem Leiter der Abteilung für Forschung und Entwicklung an der ECAL/Ecole cantonale d'art de Lausanne, Co-Antragstellerin. Miriam ist in dem Projekt als Doktorandin beschäftigt, was bedeutet, dass sie für eine der drei

Fallstudien verantwortlich ist, und dass sie ihre Dissertation als eines der Ergebnisse dieses Projekts schreiben wird.



22

- Zusammenfassend lässt sich also sagen, dass sich die gemeinsamen Bemühungen, Designgeschichte als akademischen Diskurs zu verankern, gelohnt haben: Seit dem Herbstsemester 2016 hat Designgeschichte an der HKB ein eigenes Forschungsfeld am Institute of Design Research. Das Forschungsfeld Design History, das von mir/Robert koordiniert wird, untersucht Design als kulturelles Phänomen. Bisherige Schwerpunkte sind Schweizer Grafikdesign, Wechselwirkungen zwischen visueller Kultur und nationaler Identität, visuelle Formen der Geschichtsschreibung, visuelle Kommunikation und Subkultur sowie der Einfluss der Designgeschichte auf die Designpraxis.
- Dazu werden Theorien und Methoden der Dokumenten-, Buch-, Ausstellungs- und Diskursanalyse mit textuellen, visuellen und relationalen Materialien angewendet.
- Gemeinsame Ziele unserer Aktivitäten sind die Stärkung der historischen Erforschung von Designprozessen einerseits und des öffentlichen Diskurses über Design andererseits.
- Wenn Sie an einem unserer Treffen teilnehmen möchten, nehmen Sie bitte Kontakt mit uns auf.

PAU
SE//
BR
EAK

23

GESCHICHTSSCHREIBUNG

«Was waren das für Zeiten, als und die Geschichte noch schaukelte! Als wir noch synchron zu laufen meinten mit den Ereignissen! Inzwischen aber sind wir angekommen in einem Furor, der uns jeden Zusammenhang verlieren lässt. Als wären wir Passagiere auf einem Karussell, schwirren die Dinge immer konturloser vor unseren Augen, kennen kein richtiges Nacheinander mehr, eher ein ineinander [...]»

Willemsen, Roger. «Der Herbst ist da». Zeit Magazin, Nr. 39 (2011).

24

- Die Entwicklung der Geschichtsschreibung hat im Laufe der Zeit eine bemerkenswerte Transformation erfahren. Während in der Moderne eine eher lineare Anordnung von Ereignissen vorherrschte, wie sie beispielsweise in der Kunstgeschichte zu finden ist, hat die postmoderne Perspektive einen bedeutenden Wandel eingeleitet.
- Nach der Moderne setzte ein Bewusstseinswandel ein, der die Unübersichtlichkeit und Unvollständigkeit der traditionellen Geschichtsschreibung in den Fokus rückte. Dies führte zu einem Paradigmenwechsel, bei dem alternative Methoden zur Schreibung sowie neue Formen der Vermittlung von Geschichte entwickelt wurden.
- Die Postmoderne Geschichtsschreibung zeichnet sich somit durch eine kritische Auseinandersetzung mit etablierten Erzählstrukturen aus, die Raum für Vielstimmigkeit, Perspektivenvielfalt und eine offene Diskussion über die Natur der Vergangenheit schafft. Diese Entwicklung spiegelt nicht nur die Erkenntnis wider, dass Geschichte nicht objektiv und endgültig festgelegt werden kann, sondern bietet auch eine Plattform für eine facettenreiche Erforschung und Interpretation vergangener Ereignisse.
- Fazit:
 - jede Definition der Designgeschichte kann wahrscheinlich nur vorläufig sein
 - Es gibt mehr oder weniger geschichtsbewusste Zeiten (auch das

- ist im Wandel)
- In Krisen- und Umbruchzeiten (wie heute) schaut man tendenziell eher zurück

MIKROGESCHICHTE

«[Mikrogeschichte ist eine] geschichtswissenschaftliche Forschungsrichtung, die ihre Erkenntnis durch sehr detaillierte Analysen von relativ kleinen bzw. überschaubaren Forschungseinheiten erzielt; [...] dieses wird benutzt, um aufgrund der genaueren Betrachtung der kleineren Einheit reichhaltigere und besser begründete Aussagen über Geschichte in größeren Zusammenhängen treffen zu können.»

<https://de.wikipedia.org/wiki/Mikrogeschichte>

25

- Ein Beispiel für einen solchen Ansatz ist die Mikrogeschichte, die ihre Erkenntnisse durch äußerst detaillierte Analysen von vergleichsweise kleinen und überschaubaren Forschungseinheiten gewinnt. Die Mikrogeschichte ermöglicht durch ihre Fokussierung auf individuelle Fälle und ihre Kontextualisierung innerhalb grösserer historischer Zusammenhänge eine tiefgreifendere und nuanciertere Interpretation der Vergangenheit.
- In Anlehnung an diese Herangehensweise beabsichtigen wir, in dieser Vorlesung ähnlich vorzugehen. Unsere Beiträge basieren auf der Analyse einzelner Fälle, aus der wir Schlüsse auf weitreichendere historische Zusammenhänge ziehen. Durch die Anwendung der Mikrogeschichte in unseren Untersuchungen streben wir danach, eine tiefgehende Einsicht in die Komplexität vergangener Ereignisse zu gewinnen und gleichzeitig die Vielschichtigkeit der Geschichte als ein facettenreiches Netzwerk von miteinander verflochtenen Ereignissen zu verdeutlichen.
- Dieser methodische Ansatz ermöglicht es uns, die Geschichte nicht nur als linearen Verlauf, sondern als ein komplexes Geflecht individueller Schicksale und Entscheidungen zu begreifen.

DESIGNGESCHICHTE HEUTE

"[Design History] is the study of designed artefacts, practices and behaviours, and the discourses surrounding these, in order to understand the past, contextualize the present, and map possible trajectories for the future."

Huppertz, D. J., und Grace Lees-Maffei. »Why Design History? A Multi-National Perspective on the State and Purpose of the Field.« Arts and Humanities in Higher Education 12, Nr. 2-3 (1. April 2013): 310-30.

26

- So ist auch die Designgeschichte zu einem facettenreichen Feld geworden und eine Definition ist nicht mehr so einfach. Für diese Vorlesung orientieren wir uns an einem Versuch von DJ Huppertz und Grace Lees-Maffei. Ich übersetze:
- „[Designgeschichte] ist die Untersuchung von gestalteten Artefakten, Praktiken und Verhaltensweisen sowie der sie umgebenden Diskurse, um die Vergangenheit zu verstehen, die Gegenwart zu kontextualisieren und mögliche Wege für die Zukunft aufzuzeigen.“
- Die Designgeschichte prägt also nicht nur die Designpraxis, sie gibt dem Design auch einen Sinn, und das Verständnis von Design trägt zu

DESIGNGESCHICHTE HEUTE

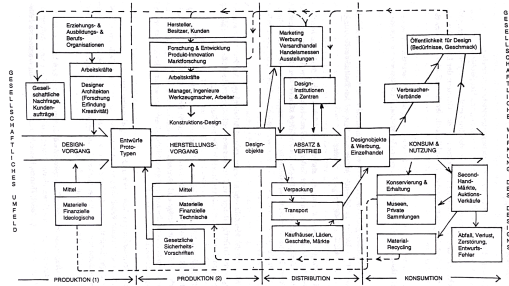


Abbildung aus:
Walker, John. Designgeschichte: Perspektiven einer wissenschaftlichen Disziplin. scanev Verlag, 1992: 89.

27

- Schon John A. Walker hat in seiner Einführungspublikation „Designgeschichte: Perspektiven einer wissenschaftlichen Disziplin“ versucht, das Feld der Designgeschichte in einer schematischen Darstellung darzustellen, die er „Production-consumption Model“ nannte.
- Es handelt sich dabei um ein allgemeines Modell der Produktion, des Vertriebs und des Konsums von Design, das diagrammatisch dargestellt wird, damit man „auf einen Blick sehen kann, wo eine bestimmte Studie hingehört und [...] die Themen identifizieren kann, die derzeit wenig Beachtung finden“.

DESIGNGESCHICHTE HEUTE



Lees-Maffei, Grace. »The Production-Consumption-Mediation Paradigm.« Journal of Design History 22, Nr. 4 (1. Dezember 2009): 351-76.

28

- Zwanzig Jahre später veröffentlicht die Designhistorikerin Grace Lees-Maffei eine aktualisierte Fassung der Darstellung unter dem Titel „The Production-Consumption-Mediation Paradigm“ (2009), das ich folgend als PCM abkürzen werde.
- Während Walker dafür plädiert, Fragen des Konsums in der Designgeschichte mehr Aufmerksamkeit zu schenken, identifiziert Lees-Maffeis Artikel die Vermittlung als dritte Strömung in der Designgeschichte, die durch die Entwicklungen der 1990er Jahre und danach populär geworden ist. Neu ist nicht die Anerkennung der Vermittlungskanäle selbst – Walker erkannte sie bereits vor zwanzig

- Jahren –, sondern die kritische Masse, die sich um die Vermittlung als nützlichen Fokus für das Verständnis von Design gebildet hat.
- Vermittlung stellt eine dritte Strömung dar, die Fragen der Produktion und des Konsums zusammenbringt, und zwar nicht durch die Untersuchung der Absichten der Designer:innen oder der tatsächlichen Konsumgewohnheiten, sondern durch die Analyse der kulturellen und sozialen Bedeutung von gestalteten Objekten, Räumen und Prozessen, um gemeinsame Ideen und Ideale aufzudecken.
 - Das PCM-Paradigma innerhalb der Designgeschichte kann mit einer Abkehr von objektbasierten Analysen zugunsten einer umfassenderen

DESINGGESCHICHTE HEUTE

Abbildung 1, die verschiedenen Diskurs-Ebenen

4	Meta-Meta-Meta-Diskurs	Designgeschichtsschreibung
3	Meta-Meta-Diskurs	Designgeschichten, Schriften der Designhistoriker über Ebenen eins und zwei
2	Meta-Diskurs	Journalismus über Design, Texte und Bilder, Werbung und Verbraucherberatung, Firmenbroschüren
1	Der Designdiskurs	Designobjekte, Konzepte, Methoden und Theorien der Designer

Abbildung aus:
Walker, John.
Designgeschichte:
Perspektiven einer
wissenschaftlichen
Disziplin. scaneg Verlag,
1992: 26.

29

- Walkers Kapitel über „Diskurs und Metasprache“ nimmt die steigende Relevanz der Vermittlung in der heutigen Designgeschichte vorweg und führt gleichzeitig die Diskursanalyse als einer der wichtigsten aktuellen Ansätze in die Designgeschichte ein:
- Walker verwendet dafür ein hierarchisches Modell, in der die erste Ebene durch den Designdiskurs gebildet wird; die zweite Ebene besteht aus dem Metadiskurs von Texte und Bilder, zum Artikel; die dritte Ebene wird durch den Meta-Metadiskurs in den Schriften der Designhistoriker:innen gebildet, die sich auf die Ebenen eins und zwei beziehen; die vierte Ebene besteht dann aus dem Meta-Meta-Metadiskurs von Abhandlungen über Probleme der Designgeschichtsschreibung (z.B. Walkers Buch oder dieser Vortrag).

DESINGGESCHICHTE HEUTE

- Geschichte bemerkenswerter und bedeutender Produkte
- Geschichte der Technologie
- Materialgeschichte Geschichte bedeutender Designer:innen
- Geschichte von Designinstitutionen
- Geschichte wichtiger Ausstellungen
- Geschichte des Design-Berufs
- Geschichte der Designausbildung
- Geschichte der Ideen im Design
- anthropologische Geschichte der materiellen Kultur
- ökonomische Geschichte der materiellen Produktion

30

- Basierend auf Walkers Modell kann die Designgeschichte als wissenschaftliche Disziplin eine Vielzahl potentieller Themen und Narrative enthalten: Lest selbst.

DESINGGESCHICHTE HEUTE

- psychoanalytische Annäherung an die symbolische Beziehung des Menschen zu Artefakten und Technologien
- Geschichte des Designdiskurses
- Geschichte der Designmagazine und der Designliteratur.
- Geschichte der Designindustrie
- Sozialgeschichte des Designs
- Geschichte der Stile im Design
- Geschichte von Designmuseen und Designzentren
- Geschichte des Vergleichs dieser Geschichten in verschiedenen Ländern

31

- Als psychoanalytische Annäherung an die symbolische Beziehung des Menschen zu Artefakten und Technologien im Laufe der Zeit.
- Als eine Geschichte des Designdiskurses.
- Als Geschichte der Designmagazine und der Designliteratur.
- Als Geschichte der Designindustrie, einschließlich ihrer Erfolge und Misserfolge.
- Als Sozialgeschichte des Designs, d.h. der Durchdringung des Alltags mit Designprodukten.
- Als Geschichte der Stile im Design.
- Als Geschichte von Designmuseen und Designzentren.
- Als Geschichte des Vergleichs dieser Geschichten in verschiedenen Ländern.
- ...

DESIGNGESCHICHTE HEUTE

- Geschichte der Reaktionen auf Design
- Geschichte von Frauen und Geschlecht im Design
- Geschichte bestimmter Produkte oder Produkttypen
- Geschichte bestimmter Alltagspraktiken
- etc.

32

- Als Geschichte der Reaktionen auf Design in bestimmten Ländern, Institutionen oder sozialen Gruppen.
- Als Geschichte von Frauen und Geschlecht im Design.
- Als Geschichte bestimmter Produkte oder Produkttypen wie Lampen, Autos, Kleidung, Textilien usw.
- Als Geschichte bestimmter Alltagspraktiken wie Essen, Schlafen, Reisen usw., die mit Design zu tun haben.
- Und so weiter.
- Keiner dieser Bereiche kann a priori als weniger wichtig für die Designgeschichte angesehen werden.

PROBLEME DER DESIGNGESCHICHTE

«Durch Grundsatzfragen wie zum Beispiel: «Für wen werden Designgeschichten geschrieben?» – «Wessen Interessen dienen sie?» übernimmt die Designgeschichte auch eine kritische Funktion für den Diskurs des Designs.»

Walker, John. Designgeschichte: Perspektiven einer wissenschaftlichen Disziplin. scaneg Verlag, 1992: 31.

33

- So lässt sich Designgeschichte definieren als ein Diskurs „von Objekten, Dokumenten und Gesprächen, der durch die alltäglichen Aktivitäten von Designern, Kunden und Designinstitutionen entsteht“ (Walker 1990: 14). Damit steht die Designgeschichte vor denselben Problemen wie jede andere historische Disziplin, nämlich „der Kluft zwischen Vergangenheit und Geschichte (Geschichtsschreibung)“ (Jenkins 2003: 23).
- In dieser Hinsicht bietet der diskursanalytische Ansatz eine Möglichkeit, die epistemologischen, methodologischen und ideologischen Faktoren zu diskutieren, aus denen sich die Geschichtsschreibung zusammensetzt, indem ihr Gebrauch von schriftlichen, mündlichen oder visuellen Texten kritisch analysiert wird.
- In diesem politischen Sinne verstehen wir – nicht nur in diesem Kurs – historische Forschung auch als eine Praxis, die ihre Ergebnisse nutzt, um gegenwärtige Verhältnisse zu kritisieren und alternative Perspektiven zu Mainstream-Diskursen anzubieten.
- Die Diskursanalyse macht aber auch Probleme der Geschichtsschreibung sichtbar und verhandelbar und dient als wertvolles Werkzeug, um aufzuzeigen, wie Design eine Rolle bei der Gestaltung gesellschaftlicher Machtstrukturen gespielt hat und weiterhin spielt. Entsprechend dieser Idee war und ist Design tief in “viele strukturelle Systeme der Unterdrückung” verstrickt und dient

nicht selten dazu, Macht und Privilegien zu konkretisieren, aufrechtzuerhalten und zu verbreiten (Escobar 2021, 27).

WANN BEGINNEN?

«Designer im spezifischen Sinn traten erst [...] im Zuge der wachsenden Arbeitsteilung, die sich in Europa und Amerika als Begleiterscheinung der Industriellen Revolution des 18. und 19. Jahrhunderts entwickelte.»

Walker, John. Designgeschichte: Perspektiven einer wissenschaftlichen Disziplin. scaneg Verlag, 1992: XX.

“When artists, instead of adding text with printer’s type, drew the lettering themselves, and when they were responsible for each element in a design which was intended for reproduction by machine, they were practicing what was later to become recognized as graphic design.”

Hollis, Richard. Graphic Design: A Concise History. 2. Aufl. London: Thames & Hudson, 2001: XX.

34

- Das beginnt schon bei der Entscheidung, wann in der Geschichte der Menschheit erstmals von Design gesprochen werden kann. Dazu gibt es verschiedene Ansätze, die wiederum die Unterschiede zwischen Visueller Kommunikation als theoretischer Disziplin und Grafikdesign als Berufsbild aufzeigen:
 - Visuelle Kommunikation wird meist weit in die Geschichte der Menschheit zurückverfolgt. So verwenden verschiedene Autor:innen Höhlenmalereien, wie die in der Höhle von Lascaux in Frankreich, als eine der frühesten Formen visueller Kommunikation, um Erfahrungen und Geschichten festzuhalten und weiterzugeben.
 - Mit dem Verständnis von Designgeschichte als ein Fach für die Ausbildung von Designer:innen verschiebt sich der Ausgangspunkt hin zur Entstehung des modernen Berufsbildes des Designers. So verortet Walker das Aufkommen von Design als Begleiterscheinung der industriellen Revolution, und Hollis führt für das Grafikdesign aus: „Als Künstler:innen begannen, Buchstaben selbst zu zeichnen, anstatt den Bleisatz des*der Drucker*in zu verwenden, und als sie für jedes Element in einem Design verantwortlich waren, das von einer Maschine reproduziert werden sollte, praktizierten sie das, was später unter dem Begriff Grafikdesign verstanden wurde“.

- Für diese Vorlesung folgen wir diesem modernen Verständnis der Designgeschichte, auch wenn wir uns bewusst sind, dass die Geschichte des Designs als kollektive soziale Praxis viel älter ist als der Beruf.

PROBLEME DER DESIGNGESCHICHTE

- Langzeitgedächtnis: Nur wenige Spezialist*innen kümmern sich um die Geschichte vor der Moderne.
- Pluralität: Je mehr man sich der Gegenwart nähert, desto unvollständiger erscheint die Designgeschichte. Dabei ist sie durchwegs lückenhaft und unfähig, die Gegenwart abzubilden.
- Mythologisierung: Was wir heute von Vergangenem sehen, wird meistens in einem musealen Kontext präsentiert – Artefakte und Prozesse werden in einem inszenierten Umfeld dargestellt.

vgl. Schneider, Beat, Design – Eine Einführung: Entwurf im Sozialen, Kulturellen und Wirtschaftlichen Kontext. 2. Aufl. Basel: Birkhäuser, 2008.

35

- Ein grundlegendes Problem in der Designgeschichtsschreibung liegt darin, dass sie sich einer kapitalistischen Definition von Design hingibt und dabei die Interpretation von Design als eine weit zurückreichende kollektive soziale Praxis, beispielsweise bei der Gestaltung von Textilien für den Heimgebrauch, vernachlässigt. [klick]
- Zusätzlich versagt die moderne Geschichtsschreibung des Designs oft darin, die gesamte Bandbreite und Widersprüchlichkeit von Design adäquat abzubilden. [klick]
- Wie bei jeder historischen Betrachtung besteht die Tendenz, das Vergangene zu glorifizieren und in eine nostalgische Perspektive zu kippen. Dies wird noch verstärkt durch das isolierte Hervorheben einzelner Objekte, sei es im sterilen Ambiente einer Ausstellung oder als Einzelobjektfotografie auf einer Website.

KANONBILDUNG

"[A] canon in design history emerges if several histories share the same subject. It is thus 'comparable to those canons of great artists and masterpieces found in literature, music and visual arts' (Walker 1990: 62f). The result can be defined as a mainstream narrative of iconic actors that 'has neither developed randomly nor was it institutionalized' (Margolin 1994: 240) but has restricted (graphic) design history to a number of people and works (Scotford 2012), movements (Fallan 2010: 19), countries, and regions (Fry 1989; Scotford 2012)."

Lzicar, Robert, und Amanda Unger, «Designed Histories: Visual Historiography and Canonization in Swiss Graphic Design History». In Mapping Graphic Design History in Switzerland, herausgegeben von Davide Fornari und Robert Lzicar, 249-76. Zürich: Triest Verlag, 2016.

36

- Ein weiteres Problem jeder Geschichtswissenschaft ist die Kanonbildung. Sie hat ihren Ursprung in der Erklärung einer Person zum Heiligen, was als Kanonisierung bezeichnet wird. Ein Kanon ist in diesem Zusammenhang ein Katalog von Heiligen, die von einem Kirchenrat anerkannt wurden. Doch mit dem Beginn der Säkularisierung hat sich die Verwendung des Begriffs auf Texte und Autoren ausgeweitet, die "als bewahrenswerter als andere erachtet wurden" (Lentricchia/McLaughlin 1995: 233) und auf die Kunstgeschichte, wo der Kanon eine Gruppe von Kunstwerken bezeichnet, die "als Repräsentanten für gemeinsame Werte in einer bestimmten sozialen Gemeinschaft betrachtet und erinnert werden" (Locher 2013: 364). Im Laufe seiner Geschichte wurde der Kanon von "verschiedenen Disziplinen" auf „unterschiedliche Art und Weise“ verwendet (Halbertsma/Mansfield 2007: 16), was es wünschenswert macht, eine spezifische Definition im Kontext der Designgeschichte anzubieten.
- Seitdem sich die Designgeschichte als akademische Disziplin etabliert hat, ist „der Kanon“ Gegenstand von Forschung und Debatte. Demnach entsteht ein Kanon in der Designgeschichte, wenn mehrere Geschichten denselben Gegenstand haben. Er ist also „vergleichbar mit den Kanons großer Künstler und Meisterwerke in der Literatur, Musik und bildenden Kunst“ (Walker 1990: 62f).
- Das Ergebnis kann als Mainstream-Erzählung ikonischer Akteure definiert werden, die „weder zufällig entstanden ist noch institutionalisiert wurde“ (Margolin 1994: 240), sondern die (Grafik-)Designgeschichte auf eine Reihe von Personen und Werken (Scotford 2012), Bewegungen (Fallan 2010: 19), Ländern und Regionen (Fry 1989; Scotford 2012) beschränkt.
- Der Wert eines Kanons für das Design ist umstritten. Einerseits wird er als Wissensgrundlage und Ausgangspunkt für detaillierte Analysen beansprucht (Poynor 2002), andererseits wird ihm vorgeworfen, von den sozialen, politischen und wirtschaftlichen Dimensionen des Designs abzulenken, indem er die physische Erscheinung von Objekten betont (Fry 1988). Zusammenfassend lässt sich sagen, dass der

Prozess der Kanonisierung durch die wiederholte und unkritische Anwendung moderner Theorien und Methoden der historischen Forschung gefördert wird (Meggs 2008).

- Der Prozess der Kanonisierung gilt allgemein als komplex, weil die Qualitätskriterien für gestaltete Objekte einem Wandel unterliegen und nicht als alleiniger Entscheidungsfaktor für die Aufnahme in einen Kanon gelten können (Schneider 2001: 12). Wenn wir jedoch die Auswirkungen des Barcelona-Pavillons durch die kritische Reflexion über ihn verfolgen, können wir feststellen, dass die Kanonisierung ein mehrstufiger Prozess mit ungewissem Ausgang ist (Bonta 1979). Um einen kanonischen Status zu erlangen, muss sich ein Objekt bei zahlreichen einflussreichen Experten innerhalb eines Fachdiskurses einen guten Ruf erarbeiten. Nachdem es Teil des Kanons geworden ist, verbreiten sich diese originellen Interpretationen durch populäre Diskurse. In einer letzten Phase kann das Werk "zu einem Kulturdenkmal werden [...], an Ansehen verlieren und in Vergessenheit geraten oder einer Neuinterpretation und Neubewertung unterzogen werden" (Walker 1990: 63).

WAS FEHLT IM KANON?

37

- [Antworten auf Flipchart notieren]

WAS FEHLT IM KANON?

- **Mediale Diversität:** Besonders in der Darstellung des Grafikdesigns fällt die Bevorzugung des Designs von Plakaten auf, obwohl dieses Medium seit dem Aufkommen der Digitalität an Relevanz verliert.
- **Gender Diversität:** Es sind nur wenige Frauen* in die Designgeschichte eingegangen, obwohl in der Gegenwart mehr Frauen* als Männer zu Designer*innen ausgebildet werden.
- **Ethnie/Klasse Diversität:** Der Hauptdiskurs über Design wird von einer Konzentration auf anglo-/eurozentrische Seh-, Wissens- und Handlungsweisen dominiert, während alternativen und marginalisierten Diskursen aus dem nicht-anglo-europäischen Raum wenig Aufmerksamkeit geschenkt wird.

38

- ...
- Besonders im Grafikdesign fällt auf, dass die Darstellung von Plakaten bevorzugt wird, obwohl dieses Medium seit dem Aufkommen der Digitalität an Relevanz verliert. Diese Entwicklung wirft interessante Fragen auf: Wie beeinflusst die Digitalisierung das Grafikdesign, und warum neigen wir dazu, bestimmte Medienformen zu bevorzugen? Diesen Fragen werden wir in der heutigen Vorlesung nachgehen.
- Ein weiterer bedeutender Punkt betrifft die Gender Diversität: Es ist bedauerlich festzustellen, dass nur wenige Frauen* in die Designgeschichte eingegangen sind, obwohl gegenwärtig mehr Frauen* als Männer zu Designer*innen ausgebildet werden. Hier möchten wir nicht nur die Ungleichheit in der historischen Anerkennung beleuchten, sondern auch die zugrunde liegenden Gründe und Mechanismen analysieren. Gleichzeitig werfen wir einen Blick auf aktuelle Trends und versuchen, die Herausforderungen für die Zukunft der Geschlechterdiversität im Design zu verstehen.
- Schließlich befassen wir uns mit der Ethnie/Klasse Diversität:
- Der Hauptdiskurs über Design wird stark von anglo-/eurozentrischen Seh-, Wissens- und Handlungsweisen dominiert. Ein wichtiger Aspekt, dem wir in dieser Vorlesung unsere Aufmerksamkeit widmen werden, ist die Vernachlässigung alternativer und marginalisierter Diskurse aus dem nicht-anglo-europäischen Raum. Wie können wir diese vielfältigen Perspektiven integrieren und den Fokus erweitern, um eine umfassendere Sichtweise auf Designgeschichte zu ermöglichen? Dies sind Fragen, die wir gemeinsam erkunden werden.
- Leider wird auch unsere Vorlesung nicht von diesem Unzulänglichkeiten gefreit sein. Dennoch werden wir uns Bemühen unseren Blick nicht davor zu verschliessen und immer wieder unsere Perspektive offen zu legen und diese kritisch zu diskutieren. Wir laden Euch herzlich dazu ein, uns dabei zu helfen!

SCHLUSS
AUS
FERTIG
