

OPUS MANUFACTUM

STUDIERENDE **MICHELLE KOVACIC**

MATRIKELNR. 49164163

SEMESTER 7. SEMESTER

TITEL **OPUM MANUFACTUM**

EIN DESIGNDISKURS: ZWISCHEN HANDWERKLICHKEIT
UND IDENTITÄTSBILDUNG. VON DER INDUSTRIELLEN
MISSKLASSIFIZIERUNG ZUM BEWUSSTSEINSWANDEL
IN DER DESIGNPRODUKTION.

ERSTPRÜFER PROF. DR. CHRISTOF WINDGÄTTER

ZWEITPRÜFER LAUREEN MAHLER

INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT	5
1 EINFÜHRUNG	7
2 ERÖRTERUNG DES EXEMPELS	11
2.1 AUSGANGSLAGE ODER DER HISTORISCHE RÜCKBLICK UND GRUNDLAGE FÜR WEITERE ERLÄUTERUNGEN	12
2.2 DIE WIEDERAUFNAHME EHEMALS GEBRÄUCHLICHER KON- VENTIONEN	13
2.3 DIE NACHKRIEGSZEIT UND DER FOLKLORETREND	14
2.4 DER AKTUELLE UND SOZIALE STELLENWERT DER KROATI- SCHEN TRACHTEN	17
2.5 DIE IMPLEMENTIERUNG EINES FAST AUSGESTORBENEN HANDWERKS	19
3 PROBLEMATISIERUNG	23
3.1 ZU HANDWERK UND HANDWERKLICHEM	24
3.1.1 HANDWERKLICHKEIT ALS IDEOLOGIE,	25
MARKETINGBOTSCHAFTER UND LIFE STYLE IKONE	25
3.2 ZU DESIGN	26
3.2.1 ZUR WORTHERKUNFT VON DESIGN	26
3.2.2 DER BEITRAG DER INDUSTRIALISIERUNG	27
3.2.3 DESIGN AKTUELL	28
3.2.4 DESIGN ALS IDENTITÄTSBILDENDES INSTRUMENT ...	30
3.3 ZUR MASSGESCHNEIDERTEN MASSENPRODUKTION	32
3.4 BAUHAUS PHILOSOPHIE	33
3.5 ARTS & CRAFTS BEWEGUNG	35
3.6 IKEA-EFFEKT	36
4 MODELLBILDUNG	39
QUELLENVERZEICHNIS	43
ABBILDUNGSVERZEICHNIS	47
TABELLENVERZEICHNIS	49
STICHWORTVERZEICHNIS	51
EIGENSTÄNDIGKEITSERKLÄRUNG	53
VERFÜGBARKEITSERKLÄRUNG	55

VORWORT

Während meines Studiums lernte ich, dass Designtheorie und die eigentliche Praxis nicht zwingend übereinstimmen. Trotzdem bin ich ein großer Verfechter der Lehre und des Sinnes der Theorie. Besonders Designtheoretiker wie Bernhard E. Bürdek über Funktionalismus, Dieter Rams mit seinen Zehn Thesen für gutes Design und Deyan Sudjic mit seiner Language of Things waren Quellen großer Inspiration aber auch Kritik und Auseinandersetzung, mit ihnen und mir selber, als Designer.

Zudem fiel die Wahl zur folgenden Untersuchung auf die kroatische Trachtenstickerei, weil ich selber kroatische Wurzeln besitze, jedoch geringe Ahnung über ihre Kultur mitbringe. Vermutlich deshalb und wegen der stetig wachsenden Digitalisierung und handwerkliche Entfremdung in vieler Hinsicht auf unsere aktuelle Gesellschaft. Als ich mich immer häufiger zwischen der Hand, der Identität, der Designtheorie und ihrer Praxis wiederfand, war es an der Zeit diesem Ort einen Rahmen zu geben.

Die Gedanken von Ralph Waldo Emerson zu den Wurzeln des Design, wie er die Menschen anregen möchte nicht nach der Schönheit der Dinge zu Fragen, sondern weg von der Oberfläche und hin zur grundlegenden Eigenschaft, war unter anderem mein Ausgangspunkt für diese Arbeit. Er vertritt nämlich auch die Erkenntnis, dass gutes Design sich in unser aller Alltag bis ins kleinste Detail auswirkt. Und gutes Design ist grundlegend für die Schönheit und alles womit wir die Welt bereichern.

„Die Welt würde zu einem besseren Ort, wenn wir uns auf unsere Wurzeln des Selbermachens, der Handarbeit und des Designs besinnen würden.

Wir können das Design in den Dienst des menschlichen Geistes stellen, sodass es und körperlich und geistig stärkt und mit der menschlichen Natur verbindet. Design erhebt uns, nährt und bereichert unser Leben. Es vereint unser geistiges mit unserem materiellen Wohlbefinden.“¹

Ein liebes Dankeschön an meine Professoren und Dozenten, welche mich in den letzten drei Jahren herausgefordert und gefördert haben.

An dieser Stelle möchte ich mich noch bei all denjenigen bedanken, die mich während der Anfertigung dieser Bachelor-Arbeit unterstützt und motiviert haben und eine Unmenge an Kaffee kochten.

¹ Ralph Waldo Emerson zitiert nach: Moore / Reiber 2018: 20

Ganz besonders gilt dieses Dank Herrn Prof. Dr. Windgätter, der meine Arbeit und somit auch mich betreut hat. Nicht nur gaben Sie mir immer wieder durch kritisches Hinterfragen wertvolle Hinweise – auch für Ihre moralische Unterstützung und kontinuierliche Motivation haben einen großen Teil zur Vollendung dieser Arbeit beigetragen. Vielen Dank für die Geduld und Mühen.

Daneben gilt mein Dank auch Laureen Mahler, welche meinen Korrekturlesungen mit so viel unterstützendem Optimismus begleitete. Sie wies auf Schwächen und Erklärungsbedarfe hin.

Nicht zuletzt gebührt meinen Eltern Dank, ohne welche dieses ganze Unternehmen schon im Vorhinein niemals zustande gekommen wäre.

1 EINFÜHRUNG

Design ist ein maßgeblich wichtiger kultureller und sozialer Identitätsbestand. Noch vor der Industrialisierung, welches die moderne Auffassung des Designbegriffs schwerwiegend beeinflusst hat. Design wurde, ob bewusst oder unbewusst, verwendet um zu politisieren, klar zwischen sozialen Rängen zu unterscheiden und Menschen nach ihrer kulturellen Zugehörigkeit zu unterscheiden. Neben all den verschiedenen Designs, die man in Designgeschichtsbüchern nachschlagen kann (Schweizer Design, Design in der USA, Bauhaus, etc.) sticht eines besonders heraus, das Design im Faschismus: Sie waren einer der ausgeprägtesten Vorreiter des heutigen Corporate Design. Von grafischer Nazi-propaganda bis hin zu Vernichtungsmaschinerie, das Dritte Reich hatte eine Menge an Grafiker und Produktgestalter für ihren Zweck. Neben Hugo Boss Uniformen² wurden Alltagsprodukte gestaltet für die erste europäische Massenkultur.³

Was hat das dritte Reich hier geschaffen? Eine allzu leicht wiederzuerkennende Kulturästhetik, welche bis heute noch Gültigkeit erfährt bezüglich der Identifikation der Zugehörigen, bis zur Kommunikation der von ihnen vertretenden Werte, welcher sich Leute noch heute bedienen. Ebendieses Ausmaß an Symbolwert lässt sich auch in anderen Kulturkreisen wiederfinden. Spezifisch möchte in dieser Untersuchung auf kroatische Trachtenstickerei eingegangen werden, um zu verstehen, wie auf ein kulturelles, handwerkliches Erbe als Instrument der Identitätsbildung zurückgegriffen wird.

Trotz der Industrialisierung, welche bis heute unsere Gesellschaft erfolgreich konsumgetrieben konditionierte, so lässt sich ein Bewusstseinswandel erkennen. Mitunter hat unsere Gesellschaft sich in den Jahren der Digitalisierung und Technologie bewusstes Nachdenken und Hinterfragen angeeignet. Die Wichtigkeit von Klimawandel wird immer permanenter und es entstehen Gegenbewegungen zum Verbrauchsverhalten, Life Style Marketing mit Ressourcenmanagement, generelle Nostalgiegefühle und Kritik an Massenproduktion.

In Folge dessen beobachtet man häufiger Phänomene der Rückkehr des Handwerklichen. Neben unglaublich populären DIY (do it yourself) Youtube-Video, bis hin zu unzähligen Webseiten mit ausgebuchten Kursen und Workshops, die Kerzenziehen, Siebdruck, Töpferei, Schreinerei, Brauerei, Nähen, etc. anbieten.⁴ Schon 2012 hat der Verlag Gingko Press der

² Obermeier, Frederik (2001): Mode mit brauner Vergangenheit. <https://www.sueddeutsche.de/wirtschaft/nazi-vergangenheit-von-hugo-boss-braune-hemden-1.1146339> (letzter Zugriff (26.04.2019)).

³ Vgl. Schneider 2005: 84-89

⁴ Siehe dazu Beispiele wie <https://www.meetup.com/de-DE/>, <https://www.handmadedkultur.de>, <https://thema-kery.de> (Letzter Aufruf 04.04.2019).

Trend gespürt und hat das Buch *merge, art. craft. design*⁵ herausgebracht, eine Widmung an alles Handgemachte und nicht Computergenerierte.

Auch in der Literatur scheint das Thema *Handwerk* vermehrt an Popularität zu gewinnen (ca. ab 2008), vor allem auch als Konzept in gestalterischen Bereichen und des Marketings.⁶ Hierbei stützt man sich auf vorindustrielle Produktionsweisen mitsamt einer Neo-Idealisierung von Handwerk und Handarbeit.

Die Auseinandersetzung mit diesen Trends kann aus designtheoretischer Sicht nicht mehr lange aufgeschoben werden. Die Designgeschichte zeigt immer wieder Bewegungen auf, bei welchen sich Design, Industrie und Handwerk gegenüberstehen. Denn die Produktionsmethode entschied bisher, ob es sich um Design handelt oder nicht. Eines der wesentlichen Grundzüge des Designbegriffs ist die Abgrenzung der Herstellung vom Entwurf.

Resultierend daraus herrscht gegenwärtig eine gewisse Orientierungslosigkeit im Fach Design und bei den Designern⁷. Aber solange man die Herstellung isoliert und nicht aktiv miteinbezieht in den Entwurfsprozess, bedient man sich eines nur beschränkten Bereiches von massenhaft additiven Möglichkeiten.

Auch weiten sich Unsicherheiten aus in der Begriffsverwendung, man verliert ein Selbstverständnis als Designer und ist sich seinen Aufgaben nicht mehr im Klaren. Selbstverständlich kann man aus Idealisierungsangst diese sich entfalteteten Entwicklungen beiseiteschieben, jedoch kommen wir nicht darum herum Handwerlichkeit, eben wegen ihrer gegenwärtigen Permanenz, ihrer archetypischen Eigenschaft und ihrem Potential zur Implementierung von Kulturgut, zu übergehen.

⁵ Autor Unbekannt (2012): *Merge. Art, Craft, Design*. Berkeley (Ginkgo Press).

⁶ Sennett, Richard (2008): *The Craftsman*, erscheint 2009 unter dem Titel: Sennett, Richard / Bischoff, Michael (2009): *Handwerk*. Berlin (Berlin Verlag). In deutscher Übersetzung; Friebe, Holm / Range, Thomas (2008): *Marke Eigenbau. der Aufstand der Massen gegen die Massenproduktion*. Frankfurt am Main, New York (Campus-Verlag).; Breuer, Gerda / Oestereich, Christopher (2014): *Seriell - individuell. Handwerkliches im Design*. Weimar (VDG, Verlag und Datenbank für Geisteswissenschaften). In Zwecker, Loel (2013): *Ein Schritt zurück in die Zukunft. Was wir aus der Geschichte lernen können*. Bonn (Pantheon Verlag)., erklärt der Historiker die Maker-Bewegung als Grund für das wachsende Interesse am Handwerk: „In einer abgewandelten Form, als Mischung aus Handwerk, Hobby, Do it yourself und Kleinunternehmen kommt das Handwerk in den letzten Jahren wieder verstärkt in Mode, etwa in der sogenannten Crafting- und Maker-Bewegung.“

⁷ Mit Rücksicht auf die Lesbarkeit verzichtet dieser Text auf die jeweils zusätzliche Aufführung der weiblichen Subjektform. Diese soll hier gleichermassen durch die männliche Grammatik repräsentiert sein.

Folglich soll die folgende Untersuchung der propagierten Rückkehr der kroatischen Trachtenstickerei als Hauptakteur dienen, um sich ein Bild machen zu können, wie unabdingbar der Einsatz der Handwerklichkeit ist im bestehenden Konstrukt aus Design, Identität und Produktion und wie weit der Bewusstseinswandel in der Designtheorie schon fortgeschritten ist. Denn der resultierende Mehrwert kann immens sein für alle Involvierten, die sich in diesem Konnotationsnetz befinden.

In meinen Erforschungen zur kroatischen Trachtenstickerei fand ich mich oft zwischen Design, Handwerklichem und Identität wieder. Um diesem Ort einen Rahmen zu geben, wurde diese Arbeit in drei Abschnitte unterteilt. Im ersten Abschnitt wird der aufkommende Trend in Kroatien aufgezeigt und dient als Grundlage und Ausgangspunkt für den zweiten Abschnitt. Darin soll aus designtheoretischer und leicht philosophischer Sicht die Exemplarische Studie schon bestehender Literatur gegenübergestellt werden. Im dritten Abschnitt nähern wir uns einer Modellbildung für eine Aufbrechung der streng auseinandergehaltenen, isolierten Prozesse und widmen uns der angehenden Evolution in Design.

2 ERÖRTERUNG DES BEISPIELS



Abbildung 1: Negativabdrücke von Händen in der Höhle von Lascaux

Die Frage nach Identität ist so alt wie die Menschheit selbst. Schon in der Höhle von Lascaux⁸ findet man neben Abbildungen der Fauna auch Handabdrücke auf der kalten Steinwand. Wieso wurden Abdrücke hinterlassen? Noch heute gilt es als ein vielumstrittenes Thema welche eine Vielzahl von Spekulationen aufbringt. Viele Anthropologen vermuten, dass es sich einfach um eine Verewigung handelt, eine Art zu sagen: „Ich war hier!“.

Wir leben in einer handgefertigten, vom Menschen erschaffenen Welt. Unser komplettes Selbstverständnis basiert auf einem komplexen Zusammenwirken aus soziologischer Grundstruktur und unserer Fähigkeit unsere Hände instrumental einzusetzen.

«...die Entwicklung von Hirn und Hand eine untrennbare Einheit bilden; dass – wie wir an Kindern studieren können – zielgerichtetes und kausales Denken im Umgang aller fünf Sinne mit den Materialien der Welt entsteht und »handwerkliche« Intelligenz (Aufmerksamkeit, Fantasie, Improvisations- und Kombinationsgabe) in jedem Menschen geboren wird. Intelligenztests tasten allenfalls die Oberfläche unserer Fähigkeiten ab. Sie kratzen nicht einmal an dem komplexen Zusammenspiel von Wahrnehmung, Materialgefühl, Handfertigkeit und Gedankenblitz, dem wir welthistorische Erfindungen wie die drehbare Töpferscheibe verdanken.»⁹

⁸ Die Höhle von Lascaux, befindet sich im heutigen Frankreich und ist Fundort der am ältesten-datierten archäologischen Funde der Welt und UNESCO-Weltkulturerbe.

⁹ Greffrath, Mathias (2008): Hirn und Hand. <https://www.zeit.de/2008/06/ST-Sennett> (Letzter Zugriff 24.04.2019).

2.1 AUSGANGSLAGE ODER DER HISTORISCHE RÜCKBLICK UND GRUNDLAGE FÜR WEITERE ERLÄUTERUNGEN

Das Phänomen der Trachten hat sich in den letzten 10 Jahren stark ausgebreitet und an Gewicht und Anerkennung gewonnen, von mikrosoziologischer bis zur politischen Ebene. Aber um diesen aufkommenden Trend nachvollziehen zu können, muss vorerst eine zeitliche Perspektive eingenommen werden.

Als damals das zeitweilig kommunistischregierte „Sozialistische Föderative Republik Jugoslawien“ (1945–1992) zerfallen ist, wurden die alten oder neuoberbten Landesgrenzen gültig. Ein gescheiterter Versuch aus sieben Staaten eine multikulturelle Gesellschaft zu erschaffen ist zu Ende gegangen. Kroatien war einer dieser Staaten. Nach einem offenbar gescheiterten Versuch eines sozialistischen Staates bedurften sich die überlebenden Kroaten auf dem postjugoslawischen Land ihrer alten Nationalgefühle. Aber was waren diese? Was beinhalten die alten kulturellen Traditionen? Nachdem 10 Jahre lang für eine Unabhängigkeit der Kroatischen Republik gekämpft wurde und zuvor die Bevölkerung ca. 50 Jahre in einer realsozialistischen Diktatur lebten, ließ sich dies nicht so einfach beantworten. Wenn wir von einer allgemeinen Generation von 25 Jahren ausgehen, sind dies rund zwei Lebensgenerationen, welche nicht mit den klassischen, damals bekannten kulturellen Überlieferungen aufgewachsen sind.



Abbildung 2: Zerstörung von Vukovar (HR).

2.2 DIE WIEDERAUFNAHME EHEMALS GEBRÄUHLICHER KONVENTIONEN

Nach fast 10 Jahren Krieg mit der Loslösung als Ziel wurde dies 1991 geschafft. Was kommt nach dem Zerfall? Und vor allen Dingen, wer sind die Kroaten, aus einem kulturtechnischen Kontext betrachtet? Und wie wird mit der gewonnenen Unabhängigkeit umgegangen?

Meist strebt die Bevölkerung in Zeiten des Wiederaufbaus nach den „guten alten Zeiten“ und „damals“. Ergo kann man im Fall von Kroatien nach dem Krieg von einem Rehabilitationsversuch sprechen, nämlich einem Versuch des Wiederauflebens von unzähligen damals praktizierten Brauchtümern. Dies beinhaltet spezifisch Musik, Musikinstrumentenbau, Literatur, Tanz, religiöse Riten, gesellschaftliche Anlässe, Volksfeste und das Aufleben der Trachten.

Alle oben erwähnten Traditionen waren abhängig voneinander und fanden sich im Begriff *Folklor*¹⁰ wieder. Zu den gesellschaftlichen Anlässen trug man Trachten und es wurde gesungen und getanzt zu Speis und Trank. Oft dienten diese Anlässe, welche in kleinem Rahmen stattfanden (meist in Dörfern, bis zu 300 Leuten) zur Präsentation des finanziellen Wohlstandes. Eines davon war das Pokladno Jahanje¹¹.

Besonders die Anzahl der Goldtaler auf der Tracht oder die Anzahl und die Filigranität der Stickerei war ein Indikator dafür.

„Je mehr Dukati¹² ein Mädchen um den Hals trug, desto reicher war ihre Familie. Die konnten sich diese ja leisten... Und falls jemand Stickereien mit vergoldetem Faden hatte, das war das Nonplusultra! Dies wurde aber meist nur zu Hochzeiten getragen.“¹³

Abhängig der Ursprungsgegend unterscheiden sich die Trachten in ihrer Beschaffenheit und ihrem Aussehen. Die aus dem hinteren Land (nicht meeresnähe) stammenden Trachten, sind dementsprechend aus dicker Wolle gefertigt und mit Pelz bestückt worden, wo es kalt und windig wird. Abhängig der Ursprungsgegend unterscheiden sich die Trachten in ihrer

¹⁰ Im Deutschen Folklore, ist ein sichtbarer Ausdruck (oder das Design) umfassender Traditionen eines ethnischen Komplexes.

¹¹ Faschings Reiten, ursprünglich zogen die Grenzwächter zu Fasching durch die von ihnen beschützten Dörfer und liessen sich von den Dorfbewohnern mit Lebensmitteln und Wein beschenken.

¹² Dukat oder Dukaten (Münze, aus dem Kroatischen): ist eine Goldmünze, welche noch bis zum Anfang des 20. Jahrhunderts grossflächig in Europa verbreitet war. Aktuell werden vereinzelt noch Nachprägungen produziert, jedoch dienen sie primär als Anlage- oder Sammlermünzen.

¹³ Wegen unzureichender Literatur, wurde auf mündliche Quellen zurückgegriffen (15.04.2019).

Beschaffenheit und ihrem Aussehen. Die aus dem hinteren Land (nicht meeresnähe) stammenden Trachten, sind dementsprechend aus dicker Wolle gefertigt und mit Pelz bestückt worden, wo es kalt und windig wird.

2.3 DIE NACHKRIEGSZEIT UND DER FOLKLORETREND

Volkstrachten spielen heute wieder eine große Rolle, weniger im Alltag, jedoch vermehrt an Festtagen und folkloristischen Anlässen in ländlichen Regionen. Außerdem wurde festgestellt, dass vermehrt Folklore-Vereine in einzelnen Dörfern entstehen. Weil keine offiziellen Dokumentationen bestehen, können nur mündliche Quellen verwendet werden und Beobachtungen vor Ort. Auf Nachfrage wieso so viele neue Vereine gegründet werden, kommen Antworten wie prinzipielles Interesse und Expansion, wegen immensem Zuwachs immer wieder auf.

Interessant zu beobachten ist zudem, dass die Folklore-Mitglieder aktuell vorwiegend Kinder und jungen Erwachsene, im Alter zwischen 10 und 22 sind. Wöchentlich treffen sie sich in zugewiesenen Hallen, welche meist von den Gemeinden zur Verfügung gestellt werden, kleiden sich in ihre Trachten ein und lernen gemeinsam Tanz und Gesang.



Abbildung 3: Junge Mitglieder des Kud „Ravnica“ in Trachten, den Tanz „Kolo“ am tanzen.

Folglich werfen sich Fragen zu den Beitritt-Motivationen und dem generellen Mehrwert auf. Dazu wurde der Kud¹⁴ *Ravnica* in Stari Perkovci, Kroatien untersucht. Der Kud wurde in 1970 erstmalig gegründet in einem Bauerndorf bestehend aus einer damals blühendsteigenden Zahl von Bewohnern (siehe dazu Tabelle 1). In der Zeit des Jugoslawienkrieges ging die Aufrechterhaltung des Kud jedoch unter.

Im Jahre 1994 wurde die Vereinigung wiederhergestellt. Anfänglich bestehend aus einer Hand voll älteren Damen des Dorfes, welche sich der Lieder und Kleider besinnen mussten. Sie sammelten behütete Familienerbstücke wie Schürzen, Kleider, Hemden und Tücher und verhalfen ihnen zu neuem Glanz.

Dies erweckte Aufmerksamkeit in einem Dorf mit einem stark ausgeprägten Kollektivleben. Plötzlich äußerten mehr und mehr ihr Interesse an einem Folklore-Aufleben. Die Dorfbewohner durchsuchten ihre Schränke nach hinterlassenen und vergessenen Relikten. Die Hand voll Damen, welche das Handwerk der Trachtenschneiderei und -stickerei noch besaßen, stellten nacheinander die Überbleibsel wieder her und ergänzten einige unvollständige Sets.

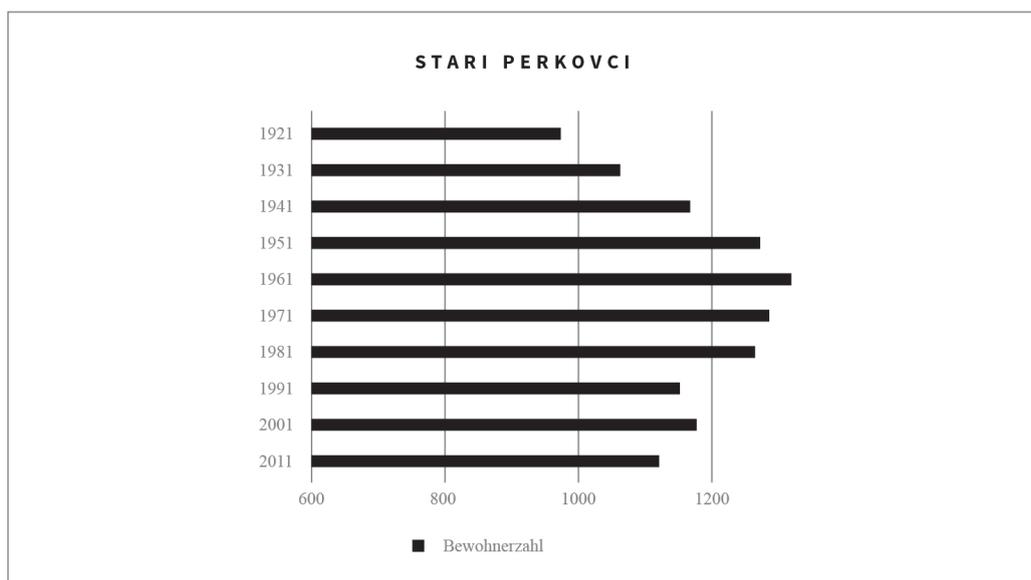


Tabelle 1: Bewohnerzahl von Stari Perkovci, Kroatien.

¹⁴ Kud oder «Kulturno umjetnicko društvo» (aus dem Kroatischen): Eine kulturelle und künstlerische Gesellschaft. Im Volksmund jedoch als folkloristischer Verein bekannt.

Die aktuelle Einwohnerzahl von Stari Perkovci ist nicht bekannt, aber in dieser Tabelle ist durchaus schon eine Tendenz zur Abnahme ersichtlich. Glaubt man der Website *statista*¹⁵, sieht man nicht nur einen stetigen Rückgang der Bevölkerung seit dem Jahr 2008 im Staat Kroatien, sondern auch einen exponentiellen Anstieg der Arbeitslosigkeit. Vor allen Dingen die Jugendarbeitslosigkeitsrate Kroatiens ist im Vergleich die viertgrößte von allen EU-Ländern¹⁶. Viele Jugendliche wurden in den letzten 20 Jahren, wenn die Familie es sich leisten kann, in nächstgrößere Städte geschickt um dort die Universität zu besuchen. Und die wohlhabenderen Familien schicken ihre Kinder in die Hauptstadt (Zagreb) oder sogar ins Ausland.

Hierdurch sinkt die Anzahl der jungen Bewohner stetig, weil viele von ihnen wegen der ökonomischen Lage und keiner Aussichten auf feste Anstellung, nicht zurückkehren. Das Durchschnittsalter der Bewohner von Stari Perkovci aber, steigt prozentual an. Eines der Anstrengungen die von der älteren Bevölkerung unternommen wurde ist, die kommende Generation mit in die Folklore einzubinden. Es wurde eigens eine Jugendsubkategorie im bestehenden Kud gegründet, bei welchem die Kinder eigens angefertigte Miniatur-Trachten tragen, die Lieder und den Tanz Kolo lernen.

Um zurück zur Ausgangsfrage zu kommen, welche nach dem eigentlichen Grund der Trachten-Popularität und dem Mehrwert eines Kud-Beitritts fragt: Wie bei jedem auftretendem Trend, lässt sich auf keine singulären Ereignisse oder Zusammenhänge schließen, sondern ist eine heterogene Zusammenstellung von verschiedensten Faktoren. Im Fall von Stari Perkovci vermutet man die Reformation in der Nachkriegszeit als einer der Hauptgründe der erwähnten Phänomene. Nach einem kommunistischen Regime mit einer vereinheitlichten Grundstruktur zwischen mehreren Ländern lässt sich auf eine Art Individuen- und Identitätsunterdrückung schließen. Zudem erlitt das oben behandelte Dorf eine Deflation in ihrer Bewohnerzahl durch ein geringes Spektrum an Möglichkeiten aus der Sicht der schulischen Ausbildung und des Arbeitsmarktes. Um dieser entgegen zu wirken, wurde auf altbewährte Volksgewänder mit detaillierten Mustern zurückgegriffen, welche aus dem alten Königreich Kroatien und Slawonien¹⁷ stammen.

¹⁵ Autor Unbekannt: Statistiken zu Kroatien. <https://de.statista.com/themen/1569/kroatien/> (Letzter Aufruf 18.04.2019).

¹⁶ Autor Unbekannt: Europäische Union: Jugendarbeitslosenquoten in den Mitgliedsstaaten im Februar 2019. <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/74795/umfrage/jugendarbeitslosigkeit-in-europa/> (Letzter Aufruf 18.04.2019).

¹⁷ Königreich Kroatien und Slawonien (1745-1918), war ein eigenständiges Königreich innerhalb der Habsburgermonarchie. Stari Perkovci war ein Teil vom autonomen Staat Slawonien der im Kroatien-Krieg schlussendlich Kroatien zugeordnet wurde.

Wofür die Trachten und ihre Stickereien einstehen und welches charakteristische, kulturelle Gut sie tragen, ist nicht dokumentiert oder einheitlich überliefert. Dazu muss berücksichtigt werden, dass von Dorf zu Dorf die Traditionen sich partiell unterscheiden können. Aber im Fall vom Dorf Stari Perkovci wurde ein signifikanter Rückgang in der Umsiedelung der jungen Erwachsenen bemerkt, nachdem sie praktisch in die Folklore miteinbezogen wurden.

2.4 DER AKTUELLE UND SOZIALE STELLENWERT DER KROATISCHEN TRACHTEN

Derzeit feiert der Kud in Stari Perkovci ein außergewöhnliches Hoch. Jeder der Mitglieder hat seine eigene Vielzahl an Trachten. Status oder Sozialprestige ist schwer in Zahlen zu belegen, aber aus einem anfänglichen Kollektiv mit einer kulturbewahrenden und -gebenden Absicht, lässt sich jetzt Konkurrenz erkennen.

Sämtliche Mitglieder des Kuds repräsentieren ihre Familie. Dies war auch damals so und die Trachten deuteten nicht nur den Zivilstand des Trägers an, sondern unterscheiden auch die Wohlhabenden von den Mittellosen. Jedoch einer der größten Unterschiede zu damals ist womöglich der Druck welcher von den sozialen Medien ausgeübt wird und moderne finanzielle Mittel mit Kreditoptionen.

Individualität ist ein wichtiger Faktor bei der Gestaltung der Trachten. Wie schon oben angeschnitten, unterscheiden sich die Trachten nicht nur in ihrer Beschaffenheit, sondern auch in ihrer Aufwendigkeit. Je einzigartiger und prunkvoller ein Exemplar ist in der Bestickung, umso angesehener ist es. Es handelt sich hierbei meist um die Trachten der Mädchen und Frauen, denn diese bedienen sich stark der Veredelung mit Stickereien. Die Motive unterscheiden sich nicht sonderlich in ihrem Inhalt (bspw. Blumen, Äste, Blätter in symmetrischer Musteranordnung) jedoch kann die Wahl der Materialien wie Faden und ihre Farben einen erheblichen Unterschied in der Kostbarkeit darstellen.

Unter anderem warten die Trachtenträger bis zu einem Jahr, damit ihre Röcke gefertigt werden. Das Nonplusultra unter der Stickerei ist die Verwendung von vergoldetem Faden, welcher eine erfahrene und ruhige Hand erfordert. In der Regel ist der Einsatz vom Goldfaden auf besondere Anlässe, wie Hochzeitstrachten reduziert.



Abbildung 4: Kopftuch einer verheirateten Frau, mit vergoldetem Faden gestickt, Dorf Semeljci.

Um die Reichweite und das Ansehen der Stickerei in Slawonien fassen zu können, sehe man sich *Đakovacki vezovi* bzw. das offizielle Fest der Volkstrachten, der Stickereien und der Musik Slawoniens an. Ein Folklore-Fest welches jedes Jahr in der kroatischen Stadt Đakovo, zugehörig der Gespanschaft Slawonien, veranstaltet wird. Die Trachten stehen im Vordergrund und wird mit Tänzen, Gesang, Kulinarischem und Pferdeschau¹⁸ begleitet. Rund 50 Folkloreensembles nehmen an der Attraktion teil und präsentieren ihre Trachten mit den unterschiedlichsten Stickereien und nehmen an Wettbewerben teil und kämpfen um den Titel der schönsten Tracht für Mädchen und junge Frauen¹⁹.

Wenn die Trachten angezogen werden, so geht das nicht ohne die Hilfe von Mutter und Großmutter. Denn alleine mehrere Unterröcke, Unter- und Oberhemd, Schürzen, Tücher und Schmuck zu arrangieren, anzubringen und zu sichern ist nicht ein einfacher Prozess. Die Einkleidung folgt einem bestimmten Ritual: Das Zurechtlegen der anzuziehenden Kleidungsstücke, die Reihenfolge der sich aufeinandertürmenden Stoffe und dies wird mit einer Unmenge an Stecknadeln befestigt. Zum Schluss folgt noch das Anbringen von Kleinigkeiten wie Broschen oder Schmuck. Dieser komplette Akt kann sich unter anderem über Stunden hinziehen, wenn man auch die Haarkunst miteinbezieht.

¹⁸ Nebenbemerkung: Pferde haben einen hohen Stellenwert im kroatischen Slawonien, sie stehen für Wohlhabenheit unter der Agrarbevölkerung.

¹⁹ Autor unbekannt: Revija Dakovackih vezova. <https://djakovacki-vezovi.hr/revija/> (Letzter Aufruf 24.04.2019).



Abbildung 5: Junge Folkloremitglieder im Abgeordnetenhaus der Präsidentin Kroatiens (Kolinda Grabar-Kitarovic).

Aber unter den jungen Folkloremitglieder merkt man aber, wie sie den für sie angefertigten Trachten, einen großen symbolischen Wert zusprechen. Sie schonen die Kleider vor Luftfeuchtigkeit und direkter Sonneneinstrahlung, schützen sie und bewahren sie säuberlich auf. Sie vergleichen untereinander ihre Stickereien auf den Tüchern und Röcken. Sie unterziehen sich gerne dem langen Prozedere um die Trachten unter anderem auch an Veranstaltungen auf nationaler Ebene zu präsentieren (Siehe Abbildung 5).

Dies unterstreicht zusätzlich den stetig wachsenden Stellenwert der Trachten, sowohl lokal im Osten Kroatiens (Slawonien, die Hochburg des Trachtentrends), als auch in landesweitem Kontext.

2.5 DIE IMPLEMENTIERUNG EINES FAST AUSGESTORBENEN HANDWERKS

Das Handwerk der Trachtenstickerei wurde nicht nur wiederaufgelebt, sondern wird aktiv zelebriert. Möchte man jedoch eine Tracht vervollständigen, muss diese eigens in Auftrag gegeben werden. Es handelt sich dabei um charakteristische Maßarbeit. Wo kann man das in Auftrag geben? Wie verbreitet ist das Handwerk gegenwärtig und wie wird es überliefert?

In der Regel haben sehr aktive Mitglieder eines Kud schon eine reichliche Sammlung an Trachten in ihrer unmittelbaren Familie. Die Hauptproduzenten der Schneiderei und Sti-

ckereien sind immer noch die Großmütter und andere ältere weibliche Familienmitglieder. Dies zeigt die Verflochtenheit des Designobjektes, ihrer Herstellung, des Designers und des Nutzers (vergleiche dazu Tabelle 2: Die Identitäten von Design, im Kapitel Design als Identitätsbildung). Eine erstaunliche Verknüpfung von allen vier Identitäten von Design vereint in der Trachtenstickerei der Kroaten. Die Klassifikation der jeweiligen Beteiligten in diesem Prozess sieht demnach so aus:

Die individuellen Stickereimotive (*Designobjekt*), welche für die jungen Trachtenträger (*Nutzer*) gestaltet und hergestellt werden von den Senioren (*Hersteller und Designer*).

Die weiblichen Familienältesten, welche die Träger und Übermittler dieses kulturtragenden Handwerkes sind, wurden größtenteils unter bäuerlichen Bedingungen erzogen, weil ihre Arbeit und Mithilfe im eigenen Familienunternehmen von größerer Bedeutung war als eine akademische. Indes lernten sie von ihren Müttern und Großmüttern die erforderlichen Techniken, welche es ihnen erlaubt diese nun auszuführen. Als die Trachten in Stari Perkovci wiederaufgekommen sind, wurden eben sie anfänglich beauftragt mit der Schneiderei und den Veredelungen, bis die Anfragen den Rahmen sprengten. Bei den Anfragen handelte es sich meist um die Anfertigung der Trachten für ihre Kinder. Dies veranlasste die Dorfältesten dazu die Techniken der Stickerei in regelmäßigen Sitzungen zu unterrichten.

Allerdings handelt es sich nicht um geplanten, dokumentierten und vorbereiteten Unterricht, sondern um kleine Versammlungen in ihren Eigenheimen um Kaffee und Kuchen. Fortlaufend wird der Fortschritt der aktuellen Stickereien der sich Versammelnden gezeigt, verglichen und besprochen. Man kann sich das als einen kontinuierlich sich verändernden Wissensorganismus vorstellen. In der Weitergabe dieses Handwerkes gibt es Personen, welche durchaus erfahrener sind und sich dementsprechend von den anderen Stickern abheben, durch ihre Schnelligkeit und Präzision. Aber es gibt keine bestimmten, festgelegten Hierarchien, wie sie zum Teil in Handwerksberufen zu finden sind (bspw. Berufsbildner, Lehrlinge, Gesellen).

Das Aufleben der Folklore hat sicherlich dieses lokale und sehr spezifische Handwerk vor dem Ausstreben bewahrt. Jedoch geschieht es immer noch, dass gesonderte aufwändige und alte Techniken mit den Dorfältesten schwinden. Dennoch wird ein gewaltiger Aufwand betrieben den Schwund dieses Handwerks zu verhindern.

Die kroatische Trachtenstickerei im Dorf Stari Perkovci hat nicht nur der Jugend ein Motiv gegeben, in welchem sie sich wiedererkennen, für welchen sie einstehen und Verantwortung tragen, sondern hat den ältesten Dorfmitgliedern erlaubt sich eine Sinnhaftigkeit zurückzuerobieren in ihrer Gemeinschaft.

3 PROBLEMATISIERUNG

In Hinblick auf die Wiederaufflammung eines beinahe ausgestorbenen Handwerks lassen sich designhistorische Parallelen ziehen. Die kroatische Trachtenstickerei hat durchaus einzigartige Elemente in ihrem Trendverhalten wegen ihrer begebenheitsreichen Vergangenheit. Dennoch ist das Hand(/werk)-Identitäts-Verhältnis kein neues Konstrukt und insbesondere auch kein Einzelfall. Die Rückkehr zu Handwerklichem lässt sich in multiplizierenden aktuellen Phänomenen wiederfinden.

Neben unglaublich populären DIY Youtube-Video, bis hin zu unzähligen Webseiten mit ausgebuchten Kursen und Workshops, die Kerzenziehen, Siebdruck, Töpferei, Schreinerei, Brauerei, Nähen, etc. anbieten.

Man kann in den vergangenen Jahren auch einen literarischen, wissenschaftlichen²⁰ und vor allem praktischen, sachbezogenen, anwendungsbezogenen Aufschwung erkennen. Diese Aufmerksamkeit, ja schiere Sehnsucht nach Handwerk, Handarbeit und vorindustrielle Produktionsweisen wurden zum Teil, als Konzepte mit in die Gestaltung aufgenommen, aber hauptsächlich im Marketingbereich verwendet.

Unser aller Alltag ist stark von aller Art von gebräuchlichen Designobjekten bestimmt, aber auch von ihren Materialien und deren Herstellung. Die Industrialisierung, welche durch ihre günstigeren und schnelleren Produktionsweisen seit Mitte des 19. Jahrhunderts die Führung übernommen hat, verloren alle anderen Fertigungsmethoden an Bedeutung. Jedoch verschwanden sie niemals komplett von der Bildfläche.

Nun befinden wir uns im zweiten Teil dieser Arbeit. Mittels schon bestehender Thesen aus Literatur und Philosophie soll die kroatische Trachtenstickerei (das Exempel) nun in Kontext gesetzt werden. Zuerst widmen wir uns der Handwerklichkeit um dann zum Designdiskurs zu gelangen. Unter anderem überschneiden sich gewisse Themenfelder partial, welche die interdisziplinäre Abhängigkeit der Gestaltungs- und Herstellungsprozesse nochmals unterstreicht.

²⁰ Vergleiche dazu Fußnote 5, Kapitel Einführung.

3.1 ZU HANDWERK UND HANDWERKLICHEM

Richard Sennett fragt in seinem Buch *Handwerk* nach der Herstellung von verschiedenen Objekten und der Bearbeitung und Verarbeitung von unterschiedlichen Werkstoffen.²¹ Dabei geht es ihm jedoch grundsätzlich um das Handwerkliche per se, um die Haltung, die Menschen welche handwerklich tätig sind, gegenüber ihrem Tun im Idealfall einnehmen oder einnehmen sollten.²² Diese innere Haltung veranschaulichte er mit verschiedenen alltäglichen Beispielen aus unterschiedlichen Zeitspannen. Er bedient sich in seiner philosophischen Annäherung an das Thema, der Tradition des amerikanischen Pragmatismus²³. Im Buch *Handwerk* wird (erste Ausgabe einer Trilogie) materielle Kultur und ihre Technik thematisiert und die handwerklichen Fähigkeiten von den Menschen und ihre Grundidee Dinge herzustellen, die einfach nur gut sind.²⁴

„...dass die Menschen, durch die von ihnen hergestellten Dinge etwas über sich selbst lernen können, dass also materielle Kultur durchaus ihre Bedeutung hat. [] Wir können tatsächlich erreichen, dass die Büchse der Pandora und deren Inhalt nicht ganz so furchterregend sind. Wir können das materielle Leben humaner gestalten, wenn wir das Herstellen von Dingen besser verstehen lernen.“²⁵

Unter anderem ist die Tatsache, dass die Arbeit (welche er im Zitat anspricht) nicht bloß auf handwerkliche Tätigkeiten und Fertigkeiten zu reduzieren ist. Ganz im Gegenteil spricht er nicht nur von manueller Tätigkeit im Sinne der Arbeit eines Schreiners, sondern vielmehr erstreckt sich die Arbeit über alle gesellschaftlichen Bereiche und Berufszweige wie der Informatik, Kunst, Medizin, Pädagogik, Labortätigkeit bis hin zum Individuum als Staatsbürger. Das signifikante Merkmal eines Handwerkers, ist nämlich seine Hingabe in seinem Tun:

"Sie alle sind „Handwerker“, weil sie ihrer Arbeit mit Hingabe nachgehen und sie um ihrer selbst willen gut machen wollen. Sie üben eine praktische Tätigkeit aus, doch ihre Arbeit ist nicht nur Mittel zum Zweck. [] Es ist sicher möglich, ohne Hingabe durchs Leben zu kommen. Der Handwerker steht für die besondere menschliche Möglichkeit ‚engagierten‘ Tuns.“²⁶

²¹ Vgl. Sennett 2008: 19

²² Vgl. Greffrath 2008

²³ Pragmatismus in der amerikanischen Philosophie umfasst in erster Linie praktische Bewährung: philosophische Positionen sind gemäss ihrer Bewährung im Handeln zu bewerten. Das hat insbesondere Auswirkungen auf das Verständnis von Wahrheit: Wahrheit wird mit langfristiger praktischer Bewährung gleichgesetzt.

²⁴ Vgl. Sennett 2008: 18

²⁵ Sennett 2008: 18

²⁶ Sennett 2008: 32

Natürlich kann diese bestimmte Begriffserklärung hinterfragt werden: Wenn alle die „engagiert“ arbeiten, Handwerker sind, was bedeutet das für die Begrifflichkeit der traditional ausgebildeten und den Zünften unterliegenden Handwerker? Es soll hier jedoch unterschieden werden zwischen der Berufsbezeichnung (bspw. Schreiner, Zimmermann, Schneider, usw.) und einem „engagierten“ Handelnden, unabhängig von seinem Beruf und Hintergrund. Der Berufstitel der Handwerker soll auf keinen Fall herabwürdigt werden, sondern ganz im Gegenteil bloß ergänzt werden. Die Anerkennung, welchen Berufshandwerkern zugesprochen wird, weil sie sich der Arbeit ihrer Hände bedienen, kann genauso gut auf andere Aspekte unseres sozialen Gefüges übertragen werden. Mit dieser Begriffsliberalisierung soll auch z.B. den Designer daran erinnern, dass die verrichtete Arbeit, auf die Hand zurückzuführen ist. Diese Grundideologie ist im Verlaufe der Industrialisierung und Digitalisierung teils untergegangen. Eine liberalere Sichtweise auf Handwerk, begünstigt eine kritischere und bewusster Auseinandersetzung mit seinem eigenen Tun.

Dieses Bewusstsein aus Hand, Identität und seinem Tun, soll in dieser Untersuchung als grundlegende Ausgangslage dienen, um die bewusstseinsweiternde Entwicklung, in welcher wir uns designtheoretisch gerade befinden, zu begünstigen und zu begleiten. Und um keine Verwirrungen zu stiften bezeichnet Handwerk ein ausgeübte Tätigkeit, die in einem durch Tradition geprägten Ausbildungsgang erlernt wurde und Handwerklichkeit alle Arbeiten, die von Hand gemacht werden (bspw. Handarbeit, Modellbildung, Manufaktur, Eigenbau usw.).

3.1.1 HANDWERKLICHKEIT ALS IDEOLOGIE, MARKETINGBOTSCHAFTER UND LIFE STYLE IKONE

Der Ideologiebegriff bezeichnet ein verkehrtes oder verzerrtes gesellschaftliches Bewusstsein von der Realität. Durch eine nichthinterfragte und unreflektierte Annahme innerhalb sozialen oder kulturellen Gruppen, bildet sich ein eigenständiges Wertungs- und Orientierungssystem.²⁷ Die Wertung des Handwerklichen im aktuellen Diskurs weist durchaus ideologische Züge auf. Denn die von Hand hergestellten Objekte werden unter anderem mit den Adjektiven ökologisch, gebrauchstauglich, sozial fair und qualitativ hochwertig assoziiert. Die aus dem 19. Jahrhundert vorgenommene Differenzierung zwischen handwerklicher und manufakturerer Produktion zieht sich bis in die Gegenwart. Somit präsentiert sich die Ideologie des Handwerklichen als Siegel von Hand gemacht (handmade), welche in unterschiedlichsten Produktions- und Betriebsformen wiederzufinden sind.²⁸

²⁷ Vgl. Kurz 2015: 166

²⁸ Vgl. Kurz 2015: 166-167

3.2 ZU DESIGN

Der Designtheoretiker Heinz Hirdina vertritt in seinem Buch *Am Ende ist alles Design*²⁹, einen ähnlichen Standpunkt zu Design wie Sennett zu Handwerk. Jedoch welcher Begriffsklärung hinsichtlich Designs beruft man sich in dieser Arbeit? Ist es auch angebracht alles als Design abzustempeln, nachdem lange dafür gekämpft wurde die Produktion klar vom Designprozess zu trennen?

Design. Ein aktuell inflationär gebrauchtes Wort, welches in den verschiedensten Branchen wiederzufinden ist. Es scheint, dass alles irgendwie Design ist oder das Potential dazu besitzt oder zumindest etwas damit zu tun hat. Wer sich mit Designgeschichte befasst, stellt fest, dass man je nachdem unter welcher Epoche man nachschaut, man auf verschiedene Definitionen stößt. Nun möchten wir uns einigen widmen, um eine Wissensgrundlage für die bevorstehenden Fusionierungsversuch mit dem Handwerklichen zu erleichtern und nachvollziehen zu können, wie Designprozesse isoliert werden von der Produktion. Und vor allen Dingen auch, wie Design unser Identitätsbewusstsein erweitert und formt.

3.2.1 ZUR WORTHERKUNFT VON DESIGN

Das Wort Design hat ihren Ursprung im lat. *designare*, welches im italienischen zu *disegnare* wird. Die ursprüngliche Bedeutung *bezeichnen* entwickelt sich im 15. Jahrhundert zu *entwerfen*, vor allem fokussiert auf das später Herzustellende. Dies bedeutet, dass der Entwurf (von einem Objekt) sich in diesem Prozess von der Herstellung trennt und kann später woanders wiederverwendet werden.³⁰ Kann mit einem Drucksatz (Entwurf) verglichen werden, der immer wieder reproduzierbar ist.

Als *Disegno*³¹ wird der Begriff in der zweiten Hälfte des 16. Jahrhunderts in Florenz nachgewiesen. Mit der Trennung und gleichzeitiger Aufwertung der Kunst (gegenüber dem Handwerk), kommt eine automatische Aufwertung des *Disegno*, zu einem Kreativen, „...vergleichbar der göttlichen Schöpfung und Voraussetzung allen menschlichen Tuns (als Plan, als geistige Grundlage).“³².

²⁹ Vgl. Kurz 2015: 166-167

³⁰ Vgl. Hirdina 2008: 206

³¹ Vgl. Kemp 2014: 219

³² Kemp Wolfgang (2014): *Disegno. Beiträge zur Geschichte des Begriffs zwischen 1547 und 1607*. Zitiert nach: Hirdina Heinz (2008): *Am Ende ist alles Design*, Berlin, S. 207.

Disegno war eine Summe von verschiedenen geistigen und formalen Prinzipien, wie denen des Entwerfens und Ausführens, der Naturnachahmung und des Erfindens und der Ursprung von Allem. Seine Funktionen waren von Kommunikation zwischen den Künstler und ihren Auftraggebern bis hin zu der des Vordenkers für ein gestalterisches Tun.³³ Die Reichweite dieses Begriffes und deren Bedeutungen sind bis heute noch geblieben.

Der Ursprung des Designs liefert uns ein entsprechend großes Spektrum an Interpretationsmöglichkeiten. Der Disegno, oder aktuell Designer genannt, führt somit eine vielfältige Arbeit aus, die Planung, die Ausführung und die, auf den Prozess bezogene Kommunikation, zwischen allen Beteiligten beinhaltet. Der Handlungsrahmen eines Designers war und ist heute noch sehr vage. Einer der größten Faktoren für dieses Phänomen waren die Einflüsse der Industrialisierung, Globalisierung und Digitalisierung. Welches im nächsten Unterkapitel behandelt wird.

3.2.2 DER BEITRAG DER INDUSTRIALISIERUNG

Die Industrialisierung wird gegenwärtig prinzipiell als die Geburtsstunde oder der Beginn des Designs angesehen wie wir es heute kennen. Die industrielle Revolution, ab der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts, veränderte aktiv und drastisch viele Aspekte des Lebens in Nordamerika und Westeuropa. Die Industrie und Wirtschaft wuchsen immer schneller und somit verbreitete sich die industrielle Fertigung von Produktions- und Konsumgütern.³⁴ Viele handwerkliche Tätigkeiten wurden mechanisiert, und radikal in mehrere Arbeitsschritte unterteilt. Vor allen Dingen voraus, die Gestaltung der zu herzustellenden Gegenständen (Kopfarbeit/ Entwurf) und ihre Fertigung (Maschinenarbeit/ Massenproduktion) wurden zu getrennten Tätigkeiten. Die industrielle Arbeitsteilung war der Anfang der modernen Entwurfstätigkeit: Das industrielle Design. Fabriken ließen in ihren Manufakturen sogenannte Mustermacher, oder auch Dessinateure genannt, ihre Produkte entwerfen, welche dann im nächsten Schritt maschinell hergestellt werden.³⁵

³³ Vgl. Hirdina 2008: 207

³⁴ Vgl. Schneider 2005: 16

³⁵ Vgl. Schneider 2005: 16-18

F. Mercer definierte die Aufgaben eines Industriedesigners im Jahre 1947 so:

„Der Industriedesigner ist ein technischer Experte für visuelle Wirkung. (Er) wird von einem Hersteller nur aus einem Grund beschäftigt: Er soll die Nachfrage nach Produkten durch ihre stärkere Anziehungskraft für die Konsumenten erhöhen.“³⁷

Durch die Revolution der Produktionsweise, entstand ein verbreitetes Bild von Design und Designern, welches direkt mit der industriellen Revolution assoziiert wird und ihn von der Produktion der Herstellung aktiv ausschließt.

Aber welche Rolle spielt Design aktuell? Wie hat sich Design seit der Industrialisierung verändert? Und welche Rollen möchten Designer einnehmen, sind sie Gestalter, Künstler, Handwerker, Redakteure, Programmierer, Typografen, Ingenieure, Ethiker, Pädagogen – oder alles zusammen? Und ist es möglich Design zu demokratisieren, damit es jedem möglich ist?

3.2.3 DESIGN AKTUELL

Dieses umfassende Tätigkeitsfeld Design wird allgemein sowohl als Gegenstand praktischer wie auch instrumenteller Tätigkeit und als Gegenstand der sozialen Kommunikation und der sinnlichen Wahrnehmung, angesehen.³⁸

Eine durchaus wichtige Perspektive bezüglich auf die eingegangene These ist eine sich aus der Designgeschichte hervorgebrachten: Design setzt sich aus Designern³⁹, dem Designprozess und den *Designobjekten*⁴⁰ zusammen. Man muss sich vor Augen führen, dass alle von Menschenhand erschaffenen, materiellen Erzeugnisse immer auch Manifestationen des menschlichen Geistes sind:

³⁷ F. Mercer, zitiert nach: Walker, John A (1992): Designgeschichte. Perspektiven einer wissenschaftlichen Disziplin. (Scaneg), S. 41.

³⁸ Bürdek, Bernhard E. (2005): Design. Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung. Berlin Heidelberg (Springer Science & Business Media), S. 17.

³⁹ Mit Rücksicht auf die Lesbarkeit verzichtete diese Arbeit auf die jeweils zusätzliche Aufführung der weiblichen Subjektform. Diese soll hier gleichermaßen durch die „männliche Grammatik“ repräsentiert werden.

⁴⁰ Walker 1992: 39

1. Das Design eines Produktes besteht in der besonderen Anordnung der Materialien zu bestimmten menschlichen Zwecken, die nicht von der Natur determiniert sind.⁴¹

2. Sobald Produkte gekauft und benutzt werden, nehmen sie symbolisch oder zeichenhaft den Charakter an, sie beginnen Bedeutungen und Werte zu vermitteln. Die Benutzer reagieren nicht nur auf den Gebrauchswert eines Produktes, sondern auch auf den emotionalen Nutzen, den so genannten emotionalen Mehrwert. Die Produktsprache des Designs gestaltet beides.⁴²

Wenn von Design gesprochen wird, wird nicht zwischen zwei- und dreidimensionalen Designdisziplinen unterschieden, da beide sich grundsätzlich in gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und gestalterischen Kontexten wiederzufinden sind.⁴³

Zudem begleitet ein durchaus wichtiger Grundgedanke diese Arbeit: Die Erkenntnis, dass alle Artefakte Design erfahren haben. In der Designgeschichte kann man repetitiv wahrnehmen, wie Alltagsdesign ausgegrenzt wird. Nun weiß man jedoch, dass auch Designobjekte von alltäglichem und auch miss-gestalteten Gegenständen wichtige kulturelle Wahrnehmung ist. Ebenso wie auch das anonyme Design, welches wie von selbst entsteht, und mit seiner Präsenz die Wahrnehmung prägt.⁴⁴

Diese wesentliche Auffassungswandlung von Design, im Gegensatz zur Industrialisierung, von einem heterogenen, liberalisierten und fluiden Konstrukt ist fundamental, wie auch die Frage nach den Materialien. Welches unumgänglich die Frage nach der Herstellung verlangt. Dennoch scheint es noch kein Endstadium erreicht zu haben. Dies ist ein entscheidender Faktor für den Designbegriff, welcher grundsätzliche Fähigkeiten zur Weiterentwicklung, Wandel und zur Instrumentalisierung besitzt. Somit können Designer als Initianten, Träger, Vertreter und zugleich Kritiker der Entwicklung oder der Evolution von Design verstanden werden.

⁴² Schneider 2005: 11-12. (Vgl. dazu Kapitel 3.2.4 Design als Identitätsbildung)

⁴³ Vgl. ebenda

⁴⁴ Vgl. Friedl/Ohlhauser 1979. Zitiert nach: Selle 2007: 12.

3.2.4 DESIGN ALS IDENTITÄTSBILDENDES INSTRUMENT

Design kann nicht nur als eine Identitätserweiterung (mit dem Besitz von alltäglichen Dingen) verstanden werden, sondern auch als ein klares Mittel zur Identitätsbildung (bspw. Visual Identity/ Corporate Design).

Wie identifiziert sich der Verbraucher mit einem Designobjekt und was bedeutet dies für den Designer und den Designprozess?

Oft wird von *Produktsemantik*⁴⁵ gesprochen, wenn es darum geht an Produkten ablesen zu können wie es funktioniert, für wen es ist und welche Qualitäten es aufweist. Auch wurde dieser Begriff oft in den 90er Jahren benutzt, um sich einen Begriff zu schaffen, der eine Art Gegenbewegung des Funktionalismus der 70er Jahren darstellt und eine *irrationale Formensprache*⁴⁶ benennt. Denn Designobjekte können neben den praktischen Funktionen auch ästhetische und symbolische Funktionen besitzen.

Leider wird, wenn man von Identität in Design spricht, dies meist nur im Kontext von Corporate Identity verwendet. Aber dieser Begriff impliziert durchaus einen anderen Aspekt: Einerseits Identität im Sinne des Identifizierens, das heißt des Erkennens, und andererseits im *Sich-identifizieren*, persönlich auf jemanden Rückbezogen.⁴⁷ Damit kann man auf folgende Aspekte in Bezug auf Identität schließen:

1. Die Identität des Designobjektes (Gattung, Gebrauch)
2. Die Identität von Hersteller und Designobjekt (Corporate Design)
3. Die Identität von Designer und Designobjekt
4. Die Identität von Nutzer und Designobjekt (Zielgruppenbezug)⁴⁸

Tabelle 2: Die Identitäten von Design

Genau wie die Trachtenstickerei in Kroatien, möchte man die Identität von Nutzer und Designobjekt genauer betrachten: Denn die praktischen Funktionen von einem Produkt sind

⁴⁵ „Produktsemantik ist das Studium der Bedeutung und der symbolischen Eigenschaften von Gegenständen in psychologischem und sozialem Kontext ihres Gebrauchs... Die Bedeutung eines Gegenstandes ist die Menge aller Kontexte, in denen er vorkommen kann.“

Kutschinski-Schuster, Birgit: Produktsemantik im Kontext der Corporate Identity. Eine Klärung der Begriffe. In: Hammer, Norbert 1992: 14.

⁴⁶ Friedländer, Uri: Gedanken zum Thema „Produktsemantik“. In: Hammer 1992: 52.

⁴⁷ Vgl. Hammer 1992: 9

⁴⁸ Ebenda

meist rational, die symbolischen Funktionen jedoch können stark vom Nutzer variieren und sind äußerst subjektiv. Beispielsweise ist der praktische Sinn einer Armbanduhr, die Zeit anzugeben. Ein anderer Sinn der genannten Armbanduhr ist es, dem Besitzer jedoch eine ästhetische Befriedigung zu verschaffen und ihn als Subjekt zu complimentieren. Gleichzeitig macht dieselbe Uhr auch eine Aussage über den politischen und sozialen Hintergrund des Trägers. Und diese Funktion ist die zuvor genannte symbolische Funktion.⁴⁹

„Die symbolische Funktion eines Produktes ist seine Fähigkeit, zwischenmenschlich gezielte Werte visuell kommunizieren zu können. Generell können wir davon ausgehen, dass, je persönlicher ein Produkt ist, um so leichter ist es einsetzbar, eine persönliche Aussage zu machen.“⁵⁰

Viele Käufer/Konsumente/Nutzer sind grundsätzlich bereit, einen hohen Preis für einen symbolischen Wert eines Designobjektes zu bezahlen, wobei dieser meist dem wesentlichen Kaufgrund entspricht.⁵¹ Denn eine TAG Heuer zeigt die Zeit genauso gut, wie eine kostengünstigere Variante.

Diese Käufer-Gegenstand-Beziehung ist wichtig für den weiteren Verlauf dieser These. Der Designprozess für Designobjekte hat die Priorität ein Konzept zu entwerfen welches grundsätzlich funktionsbezogen ist: Die Identität des Designobjektes (Vgl. dazu Tabelle 2). Der zweite Schritt widmet sich der Ästhetik des Designobjektes, welcher meist eine Mischung zwischen der Identität des Designers und die Identität der Nutzer (Zielgruppen) besteht (Ggs. dazu Kapitel 3.3 Zur maßgeschneiderten Massenproduktion). In diesem Prinzip wird jedoch die Identität des Nutzers resp. Käufers nicht nur als letztes berücksichtigt, sondern auch klassifiziert und verallgemeinert.

Wie kann man demnach den Designbegriff erweitern, damit er nicht primär als industrielles Denkkonzept angesehen wird, welcher nach kategorisierten Zielgruppen ausgerichtet ist, um einen Übergang von der Fremd- zur Selbstbestimmung zu provozieren? Damit der emotionale wie auch der individuelle Mehrwert in der Objekt-Nutzer-Beziehung gesteigert wird. Dazu soll hierzu ein Bogen gespannt werden, zu einigen teils gescheiterten, teils erfolgreichen Modellen in der Designgeschichte, welche den Design- wie auch Herstellungsprozess verknüpfen und somit den Versuch wagen, sich klar von den industriellen Prozessen abzugrenzen.

⁴⁹ Vgl. Friedländer, Uri: Gedanken zum Thema „Produktsemantik“. In: Hammer 1992: 52-53.

⁵⁰ Friedländer, Uri: Gedanken zum Thema „Produktsemantik. In: Hammer 1992: 53.

⁵¹ Vgl. ebenda S. 52

3.3 ZUR MASSGESCHNEIDERTEN MASSENPRODUKTION

Wie erwähnt in *Der Beitrag der Industrialisierung* zählt die (Massen-)Produktion auf zerlegte, standardisierte und geregelte Abläufe um eine möglichst hohe Arbeitsproduktivität zu erreichen. Denn industriell-produzierte Ware, zu niedrigen Herstellungspreisen, garantiert höhere Gewinne. Jedoch steuern wir auf einen Punkt zu, in der diese Strategie der Effizienzsteigerung an ein Ende gestoßen ist. Die Märkte stellen sich quer (ausgenommen Entwicklungsländer), denn in den übersättigten Märkten im Westen besteht kein Bedarf mehr nach Gleichem. Handelt es sich bei den (Design-)Objekten um standardisierte Massenware, so sinkt ihr Wert dementsprechend.⁵²

Hingegen floriert der Markt der *customized* (aus dem Englischen: maßgeschneidert) Waren, welche sich den individuellen Kundenbedürfnissen anpassen. Der Mehrwert besteht darin, dass nicht eine möglichst effiziente Produktion angestrebt wird, sondern auf den symbolischen, wahrgenommenen Wert einzelner Kunden eingegangen wird.

Einer der Paradebeispiele unter den Massenproduktionen, welche Aufzeigen wie sehr am Markt vorbei produziert wird, ist der Bekleidungsmarkt. Die herkömmlichen Konfektionsgrößen sind unglaublich veraltet und wurden nie aktualisiert. Kaum noch Frauen entsprechen diesem überholten Standard.⁵³ Einige Modehäuser versuchen diese Problematik mit dem puren Gegenteil zu entgegnen und bedienen sich eines 3D-Bodyscanners⁵⁴ um die Kunden digital zu erfassen und ihnen maßgeschneiderte (meist beschränkte, modische) Optionen anzubieten. Aber die Kehrseite der *Mass Customization* ziehen bedeutende Änderungen in den bestehenden Geschäftsabläufen mit sich:

«Das verlangt Konsequenzen. Das gesamte Geschäftsmodell muss auf MC [Mass Customization] abgestimmt werden. Einkauf, Herstellung, Vertrieb, Kommunikation, alle Abläufe innerhalb der Organisation sind neu zu definieren.»⁵⁵

Die Implementierung birgt gewisse Risiken an der Schnittstelle im Handel, wenn plötzlich nicht mehr der Vertrieb im Fokus steht, sondern die Erfassung von Kundendaten. Dennoch

⁵² Friebe/ Ramge 2008: 129

⁵³ Vgl. Handschuh, Katrin (2008): Das Kleidergrößen-Chaos. Die Deutschen werden neu vermessen, damit alles wieder richtig sitzt. https://www.wz.de/ratgeber/das-kleidergroessen-chaos_aid-31400807 (Letzter Aufruf: 26.04.2019).

⁵⁴ Dürand, Dieter (2016): Per 3D-Scanner zum perfekten Outfit. <https://www.wiwo.de/technologie/digitale-welt/mode-per-3d-scanner-zum-perfekten-outfit/13638904.html> (Letzter Aufruf: 26.04.2019).

⁵⁵ Schmitz-Norman, Rüdiger: Die Dritte Generation. <https://www.brandeins.de/corporate-publishing/mck-wissen/mck-wissen-operations/die-dritte-generation> (Letzter Aufruf 26.04.2019).

beteuern Friebe und Range in ihrem Buch *Marke Eigenbau*, dass die neue Generation von Eigenbau Marken viel besser aufgestellt ist für die Wertschöpfung durch Mass Customization als traditionelle Unternehmen.⁵⁶ Sie brechen die standardisierten Strukturen der industriellen Produktion auf, setzen von Anfang an auf direkte Interaktion mit den Kunden und lassen sie Teil des Prozesses sein und heben sich vom Unternehmen, die immer noch für den vermeidlichen Mainstream produzieren, ab.

Das Mass Customization-Konzept zeigt, dass es möglich ist sich von den industriellen Herstellungsprozessen (wenn auch nur partiell) zu lösen und indes symbolischen, emotionalen Mehrwert (siehe dazu Kapitel 3.2.4 Design als Identitätsbildung) durch den Individualisierungsmöglichkeit für die Kunden zu generieren. Die benötigten Voraussetzungen liegen schon vor, das Internet bietet eine hervorragende Plattform dazu und die technischen Mittel existieren auch. Zudem haben die Verbraucher mittlerweile gelernt wie sie bewusst nach ihren Bedürfnissen suchen.

3.4 BAUHAUS PHILOSOPHIE

Die Lehrer, die im damaligen Bauhaus in Dessau unterrichteten, waren gut ein Drittel von ihnen für Technik und Handwerk zuständig.⁵⁷ Aufgrund dieser spezifischen Namensgebung spinnt Heinz Hirdina in seinem Buch *Am Ende ist alles Design* diesen Gedanken weiter und behauptet, dass das Bauhaus weder eine Experimentalwerkstatt noch eine Designatelier oder Baubetrieb ist:

„Wenn die Lehrer als Meister und die Studierenden als Gesellen und Lehrlinge bezeichnet wurden, sollten drei Dinge betont werden: das Handwerk, die Werkstatt und eine Gemeinschaft von Produzierenden.“⁵⁸

Die Bauhaus-Ära erweiterte den Designbegriff insofern, dass sie den Funktionalismus (Nutzerfreundlichkeit und ornamentlose, geometrische Grundformen) aus der Architektur in die Designwelt einbürgerten. Diese puristischen Einflüsse wurden an Gebäuden, Postern, funktionalem Mobiliar wie auch an unscheinbaren Alltagsgegenständen angewendet. Diese Modernität (Schlichtheit und Schnörkellosigkeit, angestrebte Reduktion auf das Wesentliche

⁵⁶ Vgl. Friebe/ Range 2008: 134

⁵⁷ Vgl. Hirdina 2008: 86

⁵⁸ Hirdina 2008: 86

und Konstruktive) welche am Bauhaus gelehrt wurde war nicht bloß eine Ideologie welche dem Designbegriff unter anderem ins 21. Jahrhundert gefolgt ist, sondern brachte zweifellos ideale technischen Anforderungen mit sich für die Massenproduktion. Denn die Herstellung einfach-gestalteter Waren ist nicht bloß volkswirtschaftlich von Vorteil, sondern auch kostengünstig und ökonomisch.⁵⁹

Aber das eigentliche Manifest, welches Walter Gropius (Leiter der Hochschule für Bildende Künste und die Kunstgewerbeschule, schließlich *Bauhaus* genannt) eigentlich hinterlassen wollte, sind womöglich durch den folgenden Weltkrieg, die resultierende wirtschaftliche Lage oder einem Prioritätswechsel leider nicht weitergelehrt worden. Denn die weltoffene, experimentierfreudige Bauhaus-Bewegung, war so ziemlich das Gegenteil von der aufkommenden Ideologie der Nationalsozialisten.

„In deutlichem Affront gegen die [...] heruntergekommenen Kunstschulen postuliert Gropius die Wiedervereinigung aller Künstler am Bau, die Überwindung der Trennung von Entwurf und Herstellung: Architekten, Bildhauer, Maler, wir alle müssen zum Handwerk zurück. Gropius sieht in der betont unakademischen Struktur des Meister-Gesellen-Lehrling-Verhältnisses des alten Handwerks die geeignete pädagogische Form. Er gliedert die Schule in Handwerksklassen entsprechend den Materialien Holz, Metall, Textil etc. und beruft namhafte Künstler wie Wassily Kandinsky, Paul Klee, Johannes Itten, Lyonel Feininger zu Meistern. Revolutionierend ist [...] die Idee eines vorgeschalteten „Grundkurses“ [für alle Studenten] in dem Gestaltung an sich, losgelöst von Architektur und Gerät, gelehrt wird.“⁶⁰

Natürlich waren die gestalteten Objekte ideal für die Massenproduktion, jedoch war die grundsätzliche Ausgangslage und Herangehensweise eine ganz andere. Es war ein Versuch der Loslösung der industriellen Zwänge, wieder hin zu einem fachübergreifenden Ausgangspunkt.

⁵⁹ Vgl. Stehr, Werner (2009): Das Bauhaus. <http://www.designwissen.net/seiten/das-bauhaus> (Datum des Zugriffs: 04.04.2019).

⁶⁰ Lindinger 1978: 16

3.5 ARTS & CRAFTS BEWEGUNG

Die Arts & Crafts Bewegung zählt zu einen der Wiederbelebungsversuchen des Handwerklichen, nach deren Tief um 1850, wegen der starken Industrialisierung.

Das Zusammenspiel von „Kopf und Hand“ soll laut William Morris⁶¹, Verteidiger des Handwerks, den planenden, den kreativ-schöpferischen und den praktisch-ausführenden Prozess kombinieren. Und ebendiese ganzheitliche und identitätsstiftende Tätigkeit ist *Arbeitsglück*-stiftend und soll in den Produkten wiederzuerkennen sein und dies trägt zur Wiederherstellung einer lebendigen Volkskunst bei.⁶² Um sein Inbild von glücklichen Produzierenden und schöner Ware zu verwirklichen, gründete Morris mit Freunden 1861 eine Firma. In den firmeneigenen Werkstätten wurden kunsthandwerkliche Einzelstücke angefertigt, von Tapeten bis Teppiche und von Stoffen bis Möbel und Bücher.

Die Firma Morris und ihre hervorgebrachte Ware stieß auf Aufmerksamkeit, weil ihre Philosophie und die tatsächliche Praxis sich ziemlich stark unterschieden. So wurde von Hans Eckstein bemerkt:

„dem Unternehmen Morris [...] nicht gelingen [konnte], das Ideal des Sozialisten Morris auch nur annähernd zu erfüllen: eine handwerkliche Produktion, die keinen merkantilen Interessen unterworfen ist und Kunst hervorbringt, die nicht Ware ist.“

Anstatt dem Ideal einer Volkskunst zu folgen, waren die Erzeugnisse aus Morris' Werkstätten als elitäre Kunsthandwerke abgestempelt. Dies resultierte in einem Eingeständnis zu einer gescheiterten Bewegung. Die handwerklichen Fertigungen lebten in Nischen weiter, folglich war dieser Aufstand gegen die industrielle Massenproduktion auf weiteres diskreditiert.⁶⁴

Nach der Verdrängung der Arts & Crafts Bewegung trat sie in den 1970er Jahren wieder auf. Auslöser dafür waren Krisensymptome (bspw. die Ölkrise) welche eine Vielzahl von alternativen Kollektiven und Selbsthilfegruppen hervorbrachte. Um die Theorie umzusetzen, wurden unzähligen Publikationen veröffentlicht mit Tipp für Werkzeuge und Wissen für ein

⁶¹ William Morris war Sozialreformer, Schriftsteller, Künstler und Gründer des Arts and Crafts Movement; galt als Lehrling von Architekturtheoretiker, Gegner moderner Technik und Vordenker der industriekritischen Bewegung John Ruskin.

⁶² Vgl. Steffen Dagmar in Breuer/ Oestereich 2014: 16

⁶³ Eckstein 1985: 58

⁶⁴ Vgl. Breuer 2014: 17

selbstständiges Leben. Eine Unabhängigkeit, frei von industriellen Infrastrukturen wurde angestrebt durch die Aneignung grundsätzlicher Fähigkeit zur Selbstversorgung.⁶⁵

Die Philosophie der Arts & Crafts Bewegung äußert sich in wellenartigen Intensitäten bis zum heutigen Zeitpunkt. Wobei wir aktuell wieder ein Hoch erfahren, vor allem auch durch das Life Style Marketing und sich ändernde Umweltbewusstsein.

3.6 IKEA-EFFEKT

Als Fertigbackmischungen in den 50er Jahren in Amerika auf dem Markt gebracht wurden, welche den Arbeitsaufwand auf ein Minimum reduzierten, wurden diese jedoch größtenteils abgelehnt. Sie wurden als zu *einfach* bezeichnet. Um dieses Problem zu umgehen gewährten die Hersteller der Backmischung das hinzusetzen von Eiern. Dieser noch so kleine manuelle Arbeitsschritt machte einen immensen Unterschied, welcher auch an den Verkaufszahlen der Backmischung abzulesen war. Die Implementierung eigener Arbeit resultierte in einer größeren Identifizierung mit dem Produzierten.

Ähnliche beobachtete Phänomene sind auch das *Build-A-Bear*⁶⁶ oder der vom Wirtschaftswissenschaftler Michael Norton untersuchte *IKEA-Effekt*⁶⁷.

In seiner wissenschaftlichen Studie, ließen Norton und seine Kollegen Testpersonen vorbestimmte, schon zusammengebaute IKEA-Möbel inspizieren und anschließend mussten diese das entsprechende Möbel nach Anleitung selber zusammenbauen. Danach wurden sie nach dem jeweiligen Wert der beiden identischen Möbel gefragt. Dabei stellten sie fest, dass die Probanden das selbstproduzierte Möbel für durchschnittlich wertvoller hielten. Unter anderem wurde dasselbe Testprinzip mit Origamifiguren und Bausätzen angewendet, mit demselben Resultat. Durch das Verwenden von vorgegeben und nicht modifizierten Bausätzen, wurde ausgeschlossen, dass die höhere Wertschätzung nicht auf einer Individualisierung des Massenproduktes zurückzuführen ist.

Diese Relation zwischen Arbeit und Wertschätzung nennen die Wissenschaftler in ihrer Stu-

⁶⁵ Vgl. ebenda 19

⁶⁶ Build-A-Bear® ist eine Firma, welche ihren Kunden seit 1997 die Möglichkeit bietet sich ihren eigenen Teddybären nach eigenen Vorstellungen zu gestalten, zu stopfen, zu-sammenzunähen und zu veredeln. Vgl. dazu <https://www.buildabear.de> (Letzter Aufruf 26.04.2019).

⁶⁷ Vgl. Norton/ Mochon/ Ariely 2011: 3-6

die *Labor and Love*. Weiter stellen sie aber auch fest, dass die Wertschätzung oder der Faktor Love aber nur mit einer erfolgreich abgeschlossenen Arbeit auftritt.

*"...we suggest that labor alone can be sufficient to induce greater liking for the fruits of one's labor: Even constructing a standardized bureau, an arduous, solitary task, can lead people to over-value their (often poorly constructed) creations. We call this phenomenon the "IKEA effect", named in honor of the Swedish manufacturer whose products typically arrive with some assembly required."*⁶⁸

*„Wir schlagen vor, dass allein die Arbeit ausreichen kann, um mehr zu bewirken und Gefallen an den Früchten der eigenen Arbeit zu tragen: Schon der Aufbau eines standardisierten Büros, eine mühselige, einsame Aufgabe, kann dazu führen, dass die Menschen ihre (oft schlecht konstruierten) Kreationen überbewerten. Wir nennen dieses Phänomen den "IKEA-Effekt", der zu Ehren des schwedischen Herstellers benannt wurde, dessen Produkte in der Regel eine gewissen Montage verlangen.“*⁶⁹

Der IKEA-Effekt ist nicht nur wertsteigernd in Hinsicht auf den symbolischen oder emotionalen Aspekt, sondern auch ökonomisch. Die Herstellung der Designobjekte, welche alle komplett identisch sind, also nicht individualisiert in irgendwelcher Art und Weise, ist hierbei industriell. Durch die Massenproduktion halbfertiger Ware, die es dem Endbenutzer erlaubt (nach seinem Befinden) fertig zu stellen, spart man zusätzliche Kosten in der Produktion. Ganz zu schweigen von der generierten Identitätskomponente, die zwischen Designobjekt und Nutzer entsteht, ohne zusätzliche Aufwendung von Arbeit oder Kapital für eine Individualisierung (Ggs. dazu Kapitel 3.3 Zur maßgeschneiderten Massenproduktion).

⁶⁸ Ebenda S. 3

⁶⁹ Aus dem Englischen vom Autor diese Arbeit übersetzt.

4 MODELLBILDUNG

Diese Kumulierung von heterogenen Theorien, Ansichten und Thesen seit Beginn des Design im 15. Jahrhundert, sollen nun zusammengeführt werden. Aus designtheoretischer Sicht, ist es an der Zeit die Missklassifizierungen der Industrialisierung aufzubrechen und sich zurück zu besinnen, welchen Einfluss die Handwerklichkeit auf unser Konsumverhalten, unsere Identität und Identifizierung und unseren Alltag aus verschiedensten Perspektiven, wie Gerechtigkeit, Fairness, Umweltschutz und Ressourcenschonung, Bodenständigkeit, Regionalbezug, Konsumentenorientierung und eine grundsätzliche Wertschätzung der manuell Produzierenden, haben könnte. Dies ist kein Idealisierungs- oder Romantisierungsversuch des Handwerklichen, jedoch eine naheliegende Infragestellung der Massenproduktion.

Der Bewusstseinswandel ist im Gange, jedoch handelt es sich dabei um eine organische Entwicklung. Im Kontext der behandelten Fallstudie, Theorien und Ergebnissen aus verschiedenen Zeitaspekten, sticht hervor, dass meist der Nutzen, der Stil oder die Form im Fokus der Diskussionen steht. Jedoch weniger die Entwicklung an und für sich.

Frank Wagner spricht in seinem Buch *The Value of Design* von diesem Bewusstseinswandel. Denn vor den 80er Jahren, die Design zu einem Trendthema formten und das Verständnis von Design mit oberflächlicher Ästhetisierung gleichsetzte, wurde Design als nutzbringende Formgebung verstanden.⁷⁰ In der Evolution der Formgebung waren Notwendigkeiten und Bedürfnisse einer Funktion ausschlaggebend für die Form aller alltäglicher Dinge. Wenn man bedenkt, dass Menschen nach ihren eigenen kreativen und handwerklichen Möglichkeiten Dinge des persönlichen Gebrauchs herstellten, auf Basis von ihren eigenen Erfahrungen und gelerntem Wissen, so stellt man fest, dass Design viel komplexer und heterogener ist, als irgendwelche Designtheorien oder Ideologien. Es ist eine Evolution, welche sich aus unserer Sozialisierung ergibt und es ernährt sich von der Fähigkeit der Menschen bewusst zu denken, zu reflektieren, zu handeln und uns weiterentwickeln zu wollen.⁷¹

Die zeitliche Differenz der Philosophien aus dem Bauhaus und der Arts & Crafts Bewegung, kann unterstützend wirken zur Vergegenwärtigung der Entwicklung. Unmissverständlich hatten diese Ideologien letzten Endes versagt. Dies bedeutet jedoch keineswegs, dass wir nicht davon lernen können und ausgewählte Elemente in die designtheoretischen und aktu-

⁷⁰ Vgl. Wagner, Frank 2015: 14-16

⁷¹ Vgl. ebenda

ellen gültigen Benennungen implementieren können. Mit einer liberaleren Ansichtweise gegenüber den Begrifflichkeiten *Design* und *Handwerk*, profitieren wir von interdisziplinären Zusammenhängen, welche ausschlaggebend für die sich im Prozess befindliche Entwicklung sein können.

Dazu soll dieses grafische Modell eine Hilfestellung sein, zur Veranschaulichung der vertretenden These:

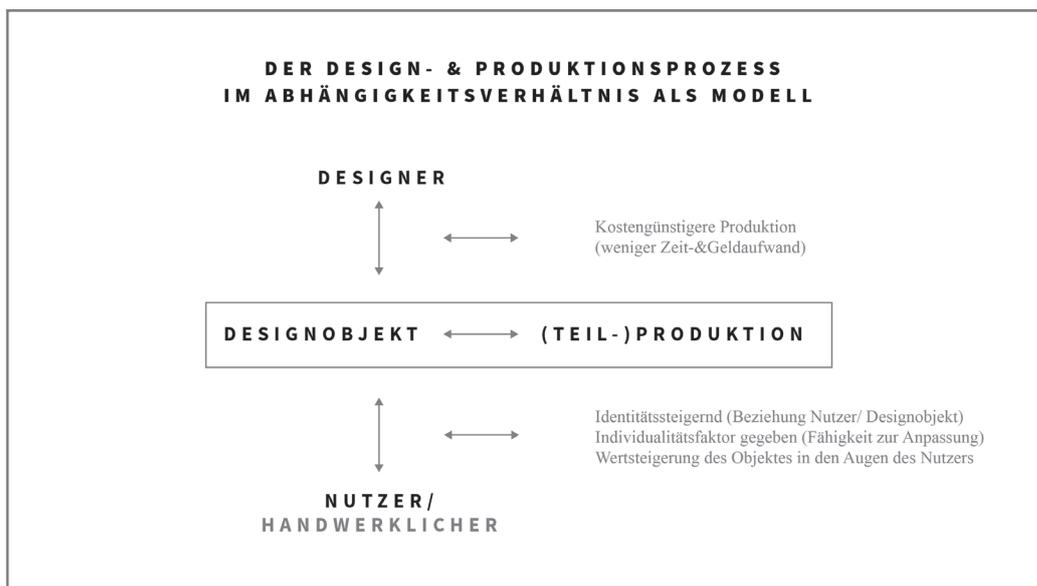


Abbildung 6: Der Design- & Produktionsprozess im Abhängigkeitsverhältnis als Modell zur bildlichen Unterstützung.

Betrachtet man das Modell entlang der Vertikalen, sieht man den Entwicklungsprozess von Designobjekten. Sie starten mit der Konzeption des Designers, welche üblicherweise in der industriellen Produktion hergestellt wird und später, meist durch Kauf, den Nutzer erreicht. Wird jedoch das Designobjekt mit einer Fertigstellungskomponente erweitert, wie bspw. die Zusammensetzung eines IKEA-Möbels, so ändert sich lediglich der gewonnene Mehrwert in Form von Kapitalersparnis und Identitätssteigerung zwischen dem Nutzer und dem Designobjekt. (Vgl. Abbildung 6 für Details).

Die Designevolution aber geschieht, obwohl Design aktuell einen notwendigen Nutzen für die Gesellschaft erfüllt: Ihren Verbrauch und Konsum voranzutreiben. Eine Entwicklung verlangt nach Zeit. Wie groß diese Zeitspanne jedoch sein soll, hängt von der Gesellschaft und ihrer Bereitschaft zu Änderung ab. Die technologischen Mittel zur Umorganisation und

Verschiebung der Arbeitsaufteilung sind gegeben, es muss nur noch ausgeführt werden.

Neben dem oben erwähnten Mehrwert, soll dieses Modell auch als eine Art Wiedergewinn von handwerklichem Wissen und materiellem Verständnis der Gesellschaft dienen, als Zurrückeroberungsversuch von Wissen für eine Auto-nomie der Individuen, sowohl als auch eine Demokratisierung des Designprozesses. Jeder kann gestalten, oder zumindest sich gestalterisch betätigen. Die Demokratisierung sollte keine Einflüsse auf den Beruf des professionellen Designers haben, sondern lediglich die Integration von Design in unser Lebens- und Arbeitsalltag im Allgemeinen. Es soll auch nicht als forciertes Konzept wahrgenommen werden, sondern einfach eine zusätzliche Option darstellen.

An dieser Stelle soll diese Arbeit mit den Worten von Rainald Franz aus dem Buch *handWERK* beendet werden:

„Das Idealbild des Handwerkers in der Reformkunst der Moderne ist der in Materialkenntnis und Wissen um die Bearbeitung wurzelnde Gestalter, als Gegenbild zum Arbeiter, der den eigenen Produkten entfremdet ist – ein häufig wiederkehrender Topos. Handwerkerwissen wird zur Voraussetzung für Innovation in der Gestaltung und die Zusammenarbeit des Handwerkers mit dem Architekten oder Künstler, Entwerfer oder Design als Weg in die Zukunft postuliert.“⁷²

⁷² Franz 2017: 200

QUELLENVERZEICHNIS

Autor Unbekannt (2012): Merge. Art, Craft, Design. Berkeley (Gingko Press).

Autor Unbekannt: Europäische Union: Jugendarbeitslosenquoten in den Mitgliedsstaaten im Februar 2019. <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/74795/umfrage/jugendarbeitslosigkeit-in-europa/> (Letzter Aufruf 18.04.2019).

Autor unbekannt: Revija Dakovackih vezova. <https://djakovacki-vezovi.hr/revija/> (Letzter Aufruf 24.04.2019).

Autor Unbekannt: Statistiken zu Kroatien. <https://de.statista.com/themen/1569/kroatien/> (Letzter Aufruf 18.04.2019).

Breuer, Gerda / Oestereich, Christopher (2014): Seriell - individuell. Hand-werkliches im Design. Weimar (VDG, Verlag und Datenbank für Geisteswissenschaften).

Calic, Marie-Janine (2017): Kleine Geschichte Jugoslawiens. <https://www.bpb.de/apuz/256921/kleine-geschichte-jugoslawiens?p=all> (Datum des Zugriffs: 25.04.2019)

Dürand, Dieter (2016): Per 3D-Scanner zum perfekten Outfit. <https://www.wiwo.de/technologie/digitale-welt/mode-per-3d-scanner-zum-perfekten-outfit/13638904.html> (Letzter Aufruf: 26.04.2019).

Eckstein, Hans (1985): Formgebung des Nützlichen. Marginalien zur Geschichte und Theorie des Design. Düsseldorf (Marzona).

Esfeld, Michael (2001): Der Pragmatismus in der Gegenwartsphilosophie. Information Philosophie. <https://www.unil.ch/files/live/sites/philo/files/shared/DocsPerso/EsfeldMichael/2001/InfoPhil01.pdf> (Datum des Zugriffs: 24.04.2019).

Franz, Rainald / Zickler, Tina / Sennett, Richard / Thun-Hohenstein, Christoph (2017): HandWERK. Tradiertes Können in Der Digitalen Welt. Nürnberg (Verlag für moderne Kunst).

Friebe, Holm / Ramge, Thomas (2008): Marke Eigenbau. der Aufstand der Massen gegen die Massenproduktion. Frankfurt am Main, New York (Campus-Verlag).

Greffrath, Mathias (2008): Hirn und Hand. <https://www.zeit.de/2008/06/ST-Sennett> (Datum des Zugriffs: 24.04.2019).

Hammer, Norbert (1992): Design und Identität. Düsseldorf (Verband Deutscher Industrie-Designer e.V.).

Handschuh, Katrin (2008): Das Kleidergrößen-Chaos. Die Deutschen werden neu vermessen, damit alles wieder richtig sitzt. https://www.wz.de/ratgeber/das-kleidergroesen-chaos_aid-31400807 (Letzter Aufruf: 26.04.2019).

Hirdina, Heinz (2008): Am Ende ist alles Design. Berlin.

Kemp, Wolfgang (2014): Disegno. Beiträge zur Geschichte des Begriffs zwischen 1547 und 1607. https://blog.hslu.ch/product/files/2013/02/Kemp_Disegno.pdf (Datum des Zugriffs: 24.04.2019).

Kurz, Melanie (2015): Handwerk oder Design. Zur Ästhetik des Handgemachten. Paderborn (Fink Wilhelm GmbH + CompanyKG).

Lindinger, Huchthausen (1978): Design. Materialien, Geschichte des industrial Design. Berlin (Internationales Design Zentrum e.V.).

Moore, Alan / Reiber, Cornelius (2018): Design. Warum das Schöne wichtig ist. Hamburg (Tempo).

Norton, Michael I./ Mochon, Daniel/ Ariely, Dan (2011): The “IKEA Effect”: When Labor Leads to Love. <https://www.hbs.edu/faculty/Publication%20Files/11-091.pdf> (Datum des Zugriffs: 26.04.2019).

Schmitz-Norman, Rüdiger: Die Dritte Generation. <https://www.brandeins.de/corporate-publishing/mck-wissen/mck-wissen-operations/die-dritte-generation> (Letzter Aufruf 26.04.2019).

Schneider, Beat (2005): Design - eine Einführung. Entwurf im sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Kontext. Berlin (Walter de Gruyter).

Selle, Gert (2007): Geschichte des Design in Deutschland. Frankfurt am Main (Campus Verlag).

Sennett, Richard (2008): Handwerk. Berlin.

Stehr, Werner (2009): Das Bauhaus. <http://www.designwissen.net/seiten/das-bauhaus>
(Datum des Zugriffs: 04.04.2019).

Sudjic, Dejan (2008): The Language of Things. London (Penguin UK).

Wagner, Frank (2015): The value of design. Wirkung und Wert von Design im 21. Jahrhundert. Mainz (Verlag Hermann Schmidt).

Walker, John A (1992): Designgeschichte. Perspektiven einer wissenschaftlichen Disziplin. (Scaneg).

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abbildung Titelblatt: Eigene Darstellung.

Abbildung 1: Negativabdrücke von Händen in der Höhle von Lascaux. **11**

Quelle: <https://media-cdn.sueddeutsche.de/image/sz.1.1383643/1200x675/hohlenmalerei-steinzeit-steinzeitmenschen-neandertaler.jpg?v=1523059776>
(17.04.19).

Abbildung 2: Zerstörung von Vukovar (HR). **12**

Quelle: <https://www.nzz.ch/international/bildstrecken/bildstrecke/etappen-des-jugosawienkrieges-1.18576024#lg=1&slide=1> (17.04.19).

Abbildung 3: Junge Mitglieder des Kud „Ravnica“ in Trachten, den Tanz „Kolo“ am tanzen **14**

Quelle: <https://www.facebook.com/kudravnica.stariperkovci/photos/a.501131336693021/1243264702479677/?type=1&theater> (18.04.19).

Abbildung 4: Kopftuch einer verheirateten Frau, mit vergoldetem Faden gestickt, Dorf Semeljci **18**

Quelle: <https://muzej-djakovstine.hr/de/sammlungen/ethnographische-sammlung/> (24.04.19).

Abbildung 5: Junge Folkloremitglieder im Abgeordnetenhaus der Präsidentin Kroatiens (Kolinda Grabar-Kitarovic). **18**

Quelle: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10218541885958419&set=t.1511581409&type=3&theater> (24.04.19).

Abbildung 6: Der Design- & Produktionsprozess im Abhängigkeitsverhältnis als Modell zur bildlichen Unterstützung. **40**

Quelle: Eigene Darstellung.

TABELLENVERZEICHNIS

Tabelle 1:	Bewohnerzahl von Stari Perkovci, Kroatien Quelle: https://hr.wikipedia.org/wiki/Stari_Perkovci (17.04.19).	15
Tabelle 2:	Die Identitäten von Design Quelle: https://www.dzs.hr/Hrv/censuses/census2011/results/htm/H01_01_01/h01_01_01_zup12_5142.html (24.04.19).	30

STICHWORTVERZEICHNIS

Arts & Crafts Bewegung 2, 33, 34, 38
Bauhaus 2, 5, 32, 38, 41
Bewusstseinswandel 37
Designbegriff 27, 30, 32
Designgeschichte 26, 27
Designobjekt 26, 27, 28, 29
Designprozess 23, 26, 28, 29
Disegno 24, 41
Evolution 2, 7, 27, 37
Folklor 10
Handwerklichkeit 2, 7, 20, 22, 23, 37
Identitätsbildung 2, 5, 18, 27, 28, 31
Ideologie 2, 23, 32
IKEA-Effekt 35, 36
Individualisierungsmöglichkeit 31
Industrialisierung 2, 5, 20, 22, 25, 26, 27, 30, 33, 37
Jugend Arbeitslosenquote 13
Maker 6
Mass Customization 31
Missklassifizierung 37
Popularität 6, 14
Produktsemantik 28, 29
symbolische Funktion 29
Tracht 11, 16, 18
Trachten 11
Trachtenstickerei 5, 7, 18, 19, 20, 29
Überlieferungen 9
vorindustrielle Produktionsweisen 20
Wissensorganismus 19

EIGENSTÄNDIGKEITSERKLÄRUNG

EIGENSTÄNDIGKEITSERKLÄRUNG

- Art der Arbeit**
- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Studienarbeit 1 | <input type="checkbox"/> Studienarbeit 2 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Bachelorthesis | <input type="checkbox"/> Masterthesis |
| <input type="checkbox"/> Prozessdokumentation | <input type="checkbox"/> Praktikumsbericht |

Name, Vorname **Kovacic Michelle**

Matrikelnummer **49164163**

Titel der Arbeit **Opus Manufactum**

Ich versichere durch meine Unterschrift, dass ich die hier vorgelegte Arbeit selbstständig verfasst habe. Ich habe mich dazu keiner anderen als der im Anhang verzeichneten Quellen und Hilfsmittel, insbesondere keiner nicht genannten Onlinequellen, bedient. Alle aus den benutzten Quellen wörtlich oder sinngemäß übernommenen Teile (gleich ob Textstellen, bildliche Darstellungen usw.) sind als solche einzeln kenntlich gemacht.

Die vorliegende Arbeit ist bislang keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt worden. Sie war weder in gleicher noch in ähnlicher Weise Bestandteil einer Prüfungsleistung im bisherigen Studienverlauf und ist auch noch nicht publiziert. Die als Druckschrift eingereichte Fassung der Arbeit ist in allen Teilen identisch mit der zeitgleich auf einem elektronischen Speichermedium eingereichten Fassung.

Berlin, 03.05.2019



Ort, Datum

Unterschrift

VERFÜGBARKEITSERKLÄRUNG

EINVERSTÄNDNISERKLÄRUNG ZUR VERFÜGBARKEIT DER EXAMENSARBEIT

Name, Vorname Kovacic Michelle

Matrikelnummer 49164163

Titel der Examensarbeit Opus Manufactum. Ein Designdiskurs:
Zwischen Handwerklichkeit und Identitätsbildung.
Von der industriellen Missklassifizierung zum Bewusstseinswandel in der Designproduktion.

Die UE Art & Design hat grundsätzlich großes Interesse daran, Examensarbeiten zu Dokumentationszwecken sowie als Anschauungsmaterial für spätere Studierendengenerationen allgemein zugänglich zu machen. Um das Einverständnis zur Verwendung Ihrer Examensarbeit durch die UE wird deshalb gebeten. Gewählt werden kann zwischen drei verschiedenen Verfügbarkeitsstufen: eingeschränkte Erlaubnis / weitgehende Erlaubnis / genereller Sperrvermerk.

Verwendung zu wissenschaftlichen Zwecken (eingeschränkte Erlaubnis)

Ich erkläre mich mit der eingeschränkten Verwendung meiner Examensarbeit für wissenschaftliche Zwecke im universitären Rahmen der UE einverstanden. Erlaubt sind in diesem Fall die Zugänglichmachung der Arbeit für Studierende und Lehrende in der UE sowie die Bereitstellung in der UE-Bibliothek. Nicht erlaubt sind das Leihen, Kopieren, Digitalisieren und / oder weitere Verbreiten der Arbeit.

Ja Nein

Verwendung zu wissenschaftlichen und weiteren Zwecken (weitgehende Erlaubnis)

Ich erkläre mich mit der weitgehenden Verwendung meiner Examensarbeit für wissenschaftliche und weitere Zwecke durch die UE einverstanden. Erlaubt ist in diesem Fall die teilweise oder vollständige Zugänglichmachung der Arbeit über Webserver der UE.

Die UE erhält ein einfaches, vergütungsfreies Nutzungsrecht. Mit der Erteilung dieser weitgehenden Erlaubnis versichere zugleich, alleinige/r Inhaber /in aller Rechte am vorliegenden Werk zu sein.

Ja Nein

Werden die beiden oben aufgeführten Optionen verneint, ist jenseits der gesetzlichen Archivierungsverpflichtung jede weitere Verwendung der Arbeit automatisch ausgeschlossen (**allgemeiner Sperrvermerk**).

Diese Einverständniserklärung kann jederzeit durch schriftliche Mitteilung ans Prüfungsamt widerrufen werden.

Berlin, 03.05.2019



Ort, Datum

Unterschrift

