

SCHWERPUNKT

ÄSTHETIK DES DESIGNS

Eine Einführung

Von Daniel Martin Feige, Florian Arnold und Franziska Wildt

In den jüngeren Debatten der angloamerikanischen wie der europäischen Ästhetik werden zunehmend Gegenstandsbereiche diskutiert, die zunächst nicht als veritable Objekte der philosophischen Analyse gegolten hätten. Ob Comics,¹ Computerspiele² oder eben Design:³ An diesen Gegenstandsbereichen ist philosophisch interessant, dass sie klarerweise eine ästhetische Dimension haben, die aber ebenso deutlich nicht der ästhetischen Logik des Gegenstandsbereichs folgt, der spätestens seit Hegel die Ästhetik dominiert hat, und das ist die Kunst. Dass das Design jüngst ein solch gesteigertes Interesse seitens der Philosophie erfährt, hat dabei weniger etwas mit dem Versuch zu tun, aus der Perspektive einer philosophischen Analyse die noch unbesiedelten Flecken der ästhetischen Landkarte endlich zu kolonialisieren. Es hat also nichts mit dem Wunsch zu tun, auch vermeintlich abseitige, exotische oder marginale Gegenstandsbereiche zu erfassen. Der Diskurs um das Design verdankt sich vielmehr der Einsicht, dass im Lichte des Designs herkömmliche Unterscheidungen und Begriffe des Ästhetischen herausgefordert werden.

Das möchten wir einleitend in gebotener Kürze paradigmatisch an drei Problemfeldern skizzieren, bevor wir einen kurzen Einblick in die Texte geben werden, die diesen Schwerpunkt bilden: Erstens im Rahmen der Frage, wie mit dem funktionalen oder praktischen Charakter des Designs angesichts seiner zugleich ästhetischen Dimension umzugehen ist; zweitens anhand der Frage, was es heißen kann, dass es verschiedene Arten ästhetischer Gegenstände gibt, die dennoch jeweils in einer nicht externen Weise ästhetische Eigenarten aufweisen; drittens schließlich

¹ Vgl. Aaron Meskin, Roy T. Cook (Hg.): *The Art of Comics – A Philosophical Approach*, Malden/Ma. 2012.

² Vgl. in der angloamerikanischen Diskussion Grant Tavinor: *The Art of Videogames*, Malden/Ma. 2009 und Jon Robson, Grant Tavinor (Hg.): *The Aesthetics of Videogames*, New York 2018.

³ Vgl. In der angloamerikanischen Diskussion v.a. Glenn Parsons, Allen Carlson: *Functional Beauty*, Oxford 2008, Jane Forsey: *The Aesthetics of Design*, Oxford 2013 und Glenn Parsons: *The Philosophy of Design*, Cambridge 2016 und in der deutschsprachigen Debatte u.a. Andreas Dorschel: *Gestaltung – Zur Ästhetik des Brauchbaren*, Heidelberg 2003, Gerhard Schweppenhäuser: *Designtheorie*, Berlin 2016, Daniel M. Feige: *Design – Eine philosophische Analyse*, Berlin 2018 und Florian Arnold: *Logik des Entwerfens – Eine designphilosophische Grundlegung*, München 2018 sowie jüngst Daniel M. Feige, Florian Arnold und Markus Rautzenberg (Hg.): *Philosophie des Designs*, Bielefeld 2020 sowie den von Andrea Esser eingeleiteten Schwerpunkt in der *Deutschen Zeitschrift für Philosophie* 3 (2020).