

Aus:

STEPHAN MOEBIUS, SOPHIA PRINZ (HG.)

Das Design der Gesellschaft

Zur Kultursoziologie des Designs

Februar 2012, 438 Seiten, kart., zahlr. Abb., 29,80 €, ISBN 978-3-8376-1483-1

Fragen des Designs erfahren aktuell großes Interesse in einer Vielzahl kulturwissenschaftlicher Disziplinen. Im deutschsprachigen Raum wurden bisher jedoch kaum theoretische und methodische Ansätze zur Analyse der sozialen und kulturellen Funktionen von Design entwickelt.

Das Buch schließt diese Lücke und versammelt erstmalig verschiedene kultursoziologische und -theoretische Zugänge, die Design als wichtigen Teil der ästhetischen Signatur von Gesellschaft sichtbar machen. Fallstudien zu sozialen und kulturellen Gebrauchskontexten, Praktiken des Entwurfs, Fetischierungsprozessen und ethisch-politischen Fragen komplettieren ein anschauliches Bild vom Design der Gesellschaft. Den Schwerpunkt bilden dabei praxistheoretische Ansätze, artefakt- sowie affekttheoretische Perspektiven.

Stephan Moebius ist Professor für Soziologische Theorie und Ideengeschichte an der Karl-Franzens-Universität Graz.

Sophia Prinz (M.A.) ist wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Europa-Universität Viadrina Frankfurt/Oder.

Weitere Informationen und Bestellung unter:

www.transcript-verlag.de/ts1483/ts1483.php

Inhalt

Zur Kulturosoziologie des Designs.

Eine Einleitung

Sophia Prinz / Stephan Moebius | 9

EINE SOZIOLOGIE DES DESIGNS – THEORETISCHE PERSPEKTIVEN

Praxis und Ästhetik.

Das Ding im Fadenkreuz sozialer und kultureller Praktiken

Karl H. Hörning | 29

Sinnlichkeit, Materialität, Symbolik.

Die Beziehung zwischen Mensch und Objekt und ihre soziologische Relevanz

Aida Bosch | 49

Grenzüberschreitungen.

Das Soziale greifbar machen: Auf dem Weg zu einer Akteur-Netzwerk-Theorie des Designs

Albena Yaneva | 71

Interphänomenalität.

Zur Anthro-Soziologie des Designs

Joachim Fischer | 91

Gilbert Simondons Theorie der sozialen »Form«

Heike Delitz | 109

Wie man ein Ding ansieht, so schaut es zurück

Gert Selle | 131

WIE DAS SOZIALE GESTALTET WIRD

I. FORMEN DES ALLTAGS

Performative Räume – Verführerische Bilder – Montierte Blicke.

Zur Konstruktion von Geschlecht im Interieur

Christiane Keim | 143

**Form und Gestalt der männlichen Krise.
Die vergeschlechtlichende Bedeutung von Design am Beispiel
des Familienautos im Spielfilm der USA und DDR in der
ausgehenden organisierten Moderne**

Mareike Clauss | 163

II. DESIGN ALS ARBEIT – ARBEITEN MIT DESIGN

**Wissenskulturen im Design.
Zwischen systematisiertem Entwurf und reflektierter Praxis**

Claudia Mareis | 183

**Graphic Vision.
Praktiken des Sehens im Grafikdesign**

Hannes Krämer | 205

**Design als Praxis.
Eine praxistheoretische Perspektive**

Guy Julier | 227

**Büros zwischen Disziplin und Design.
Postfordistische Ästhetisierungen der Arbeitswelt**

Sophia Prinz | 245

**Design als soziotechnische Relation.
Neue Herausforderungen der Gestaltung inter- und transaktiver
Technik am Fallbeispiel humanoider Robotik**

Roger Häußling | 273

III. GESTALTEN DES ÖFFENTLICHEN RAUMS

Design als Leitfigur im öffentlichen Raum

Michael Erlhoff | 301

**Stadtgestalt und Stadtgestaltung.
Design und die *creative city***

Anna-Lisa Müller | 313

**Urbanes Design von Atmosphären.
Ästhetische und sinnengeleitete Praktiken mit Gebäuden**

Hanna Steinmetz | 337

Grafikdesign im gesellschaftlichen Strukturwandel

Lutz Hieber | 359

IV. Ästhetik und soziale Funktion

Gesellschaftliche Design-Repräsentanz im Diskurs der sozial-ästhetischen Form

Ralf Rummel-Suhrcke | 389

Elemente einer sozialgeschichtlich orientierten Kulturgeschichte des Designs

Beat Schneider | 407

Autorinnen und Autoren | 429

Zur Kultursoziologie des Designs

Eine Einleitung

SOPHIA PRINZ / STEPHAN MOEBIUS

In der gegenwärtigen Gesellschaft gibt es wohl kaum einen Ort, der nicht von Dinggestalten bevölkert wird. In fast allen Lebensbereichen und -situationen mischen sich Artefakte auf die eine oder andere Weise in unsere kulturellen und sozialen Praktiken ein – sei es als Computer, Schreibtischlampe oder Kneifzange am Arbeitsplatz, als Einkaufstüte, Wühltisch oder Rolltreppe in den Shoppingcentern oder aber als Kochlöffel, Sofakissen oder Hausschuhe im privaten Wohnraum. In jedem dieser Fälle gehen die Dinge in das jeweilige Tun mehr oder weniger direkt ein: Dabei können sie – wie im Falle des Computers oder des Kochlöffels – entweder ganz explizit als instrumentelle Verlängerungen körperlich-mentaler Akte dienen oder aber als symbolhaltige Accessoires verwendet werden, um den eigenen Lebensstil oder eine Gruppenzugehörigkeit anzuzeigen, wie es wohl die Wahl der Kleidung und der Wohnungseinrichtung besonders augenscheinlich macht. Aber nur wenige Dinge werden so gezielt eingesetzt wie ein bestimmtes Werkzeug oder ein sorgsam ausgewähltes Kleidungsstück. Der moderne Mensch wird vielmehr von unzähligen unscheinbaren Gebrauchsgegenständen, alltäglichen Formen und geläufigen Materialien – Tetra-Paks, U-Bahn-Waggons oder IKEA-Regale – umzingelt. Diese stummen Begleiter werden benutzt und registriert, ohne dass sie als solche bewusst in Erscheinung treten, da sich das Auge und der Körper an ihre Handhabung schon längst gewöhnt haben. Aber es sind gerade diese allzu vertrauten Dinge, die aufgrund ihrer nur peripher wahrgenommenen Selbstverständlichkeit und dem stillen Zwang ihrer materiellen Widerständigkeit die kulturellen Wahrnehmungs-, Denk- und Handlungsschemata umso nachhaltiger prägen. Das (anonyme) Design reproduziert mit anderen Worten eine kulturell und historisch spezifische Material- und Formensprache, die nicht einfach nur eine tiefer liegende Sozialstruktur widerspiegelt, sondern selbst strukturierend wirkt, da sie die verschiedensten routinisierten Praktiken stets begleitet oder gar erst ermöglicht. Die Dingwelt und ihre Choreografie können somit nicht auf ein bloßes Epiphänomen des Verge-

sellschaftungsprozesses reduziert werden, sondern müssen aufgrund ihrer aktiven Formung von körperlichen Bewegungen und Haltungen, visuellen Aufmerksamkeiten und sinnlichen Eindrücken als ein praxis- und subjekt-konstitutiver Faktor verstanden werden, der gegenüber den diskursiven Bedeutungsstrukturen und Handlungsritualen eine gewisse Eigenlogik besitzt. In diesem Sinne ist das Design der industriell hergestellten Dinge stets mit der Herausbildung und Transformation moderner Lebens- und Gesellschaftsformen verknüpft¹: Während zu Beginn der organisierten Moderne die ornamentlose funktionalistische Maschinenästhetik der überkommenen bürgerlichen Lebensweise eine rationalisierte und standardisierte (An-) Ordnung der Dinge entgegensetzte, scheinen in der postfordistischen Konsumkultur, die im Wesentlichen auf der Ausdifferenzierung der Lebensstile und einer ständigen ästhetischen Innovation beruht (vgl. etwa Featherstone 1991), der Oberflächengestaltung und Formenvielfalt sowie den Gebrauchsvariationen keine Grenzen gesetzt zu sein. Trotz dieser lebensweltlichen Omnipräsenz des Designs, das heute von Grafik-, Produkt- und Modedesign über Landscape-, Urban- und Interieur Design bis hin zu Food-, Service- oder Sounddesign reicht, lassen sich in der gegenwärtigen soziologischen Forschungslandschaft bisher nur wenige Ansätze finden, die die soziale und kulturelle Prägnanz der modernen Artefaktgestaltung in den Blick nehmen.

Einer der Gründe dafür mag die traditionelle »Objektblindheit« der klassischen Soziologie sein, die erst in jüngster Zeit ein Stück weit aufgebrochen wird.² In Abgrenzung von den archäologischen und ethnologischen Analysen der materiellen Kultur³ ist die Soziologie traditionellerweise mit der Ordnung von sozialen Beziehungen befasst: den (intersubjektiven) Handlungsmustern, der sozialen Strukturierung sowie den kulturellen Normen- und Bedeutungssystemen. Aber auch wenn sich die soziologischen Klassiker zumeist nur am Rande mit den Dingen beschäftigt haben, lassen sich dennoch bei ihnen erste fruchtbare Ansätze finden, die soziale Bedeutung und Aktivität der Dingwelt theoretisch und empirisch zu fassen. So liefern etwa Marx, der die gesellschaftskonstitutive Funktion des Warenfetischismus hervorhob (Marx 1988), und auch die Durkheim-Schule, deren Vertreter die symbolische und beziehungsstiftende Funktion von Dingen in kollektiven und intersubjektiven Ritualen und Identitätskonstruktionen untersuchten (Durkheim 1981, Mauss 1968a), wichtige Impulse für eine Soziologie der Dinge, die von den späteren Konsum- und Lebensstilsoziologien sowie den Material Culture Studies aufgegriffen und ausgebaut wurden. Zu den wenigen klassischen Soziologen und Sozialtheoretikern, die sich darüber hinaus explizit mit den Fragen der Dingkonstitution, der Ding-

1 Zur Sozialgeschichte des Designs siehe Selle (1994) und Schneider (2005) sowie Schneider in diesem Band.

2 Für einen ausführlichen Überblick über die soziologische Auseinandersetzung mit den Dingen siehe Bosch (2010) sowie ihren Beitrag in diesem Band.

3 Einführend dazu: Hahn (2005). Siehe auch Frank et al. (2007).

gestalt und ihrer visuellen und taktilen Wahrnehmung auseinandergesetzt haben, zählt zunächst der amerikanische Pragmatist George H. Mead, der u.a. auf die gemeinschafts- und kulturkonstitutive Funktion des Wahrnehmungsakts verwies (Mead 1988) und die kindliche Einfühlung in die Dinge (Mead 1983) untersuchte (vgl. Joas 1989: 143ff.). Ferner ist insbesondere der französische Soziologe und Durkheim-Schüler Marcel Mauss zu nennen, der nicht nur in seinem Gabe-Essay (Mauss 1968a), sondern beispielsweise auch in seinem »Entwurf einer allgemeinen Theorie der Magie« aus dem Jahr 1903 die von der Gesellschaft induzierte Wahrnehmung und symbolische Aufladung und Bewertung der Artefakte oder Objekte als sakralisierte, eigenständige und von einer übernatürlichen Kraft (*mana*) beseelte Dinge untersucht, die dann wiederum bestimmte soziale Praktiken und Wahrnehmungen hervorrufen, einfordern oder anleiten (Mauss 1999a: 152; 2011; vgl. dazu auch 1968b);⁴ eine Forschungsperspektive, die in der Zwischenkriegszeit in Anlehnung an die Durkheim-Schule vom *Collège de Sociologie* unter anderem von Georges Bataille, Roger Caillois und Michel Leiris fortgeführt wurde (vgl. Moebius 2006b).

Parallel dazu wurden ebenso in der deutschen Kulturosoziologie der Jahrhundertwende und Weimarer Republik entsprechende Ansätze entwickelt. Angesichts der ungebremsen Ausbreitung von Technik und Konsumgütern auf der einen und der wachsenden Entfremdung des modernen Menschen auf der anderen Seite, problematisierte etwa Georg Simmel die »Tragödie der Kultur« und die veränderten Wahrnehmungsbedingungen in der Moderne, die aus seiner Sicht zu einer blasierteren, asozialen Haltung führen (Simmel 1995a, 2005). Als klassische Ansätze einer Designsoziologie sind darüber hinaus beispielsweise seine Studien über die Mode, den Schmuck oder den Henkel anzusehen (Simmel 1995b, 1997, 2008).

Angeregt von den Erkundungen der modernen Gegenstandswelt machte sich auch der Simmel-Schüler Siegfried Kracauer daran, die Orte und Hieroglyphen der Metropolen mit einer proto-ethnografischen Methode zu entziffern (Kracauer 1987) und ein »Denken *durch* die Dinge, anstatt über ihnen« zu forcieren (Kracauer 1971: 180; vgl. auch Grunert/Kimmich 2009). Aber es war vor allem Walter Benjamin, der in seinem großen Entwurf zur Geschichte des 19. Jahrhunderts dem (un)heimlichen Leben der Artefakte eine zentrale Rolle einräumte, um sowohl der uneingelösten Ver-

4 Zu Mauss siehe Moebius (2006a). Im Kontext der je nach Gesellschaft und Kultur unterschiedlichen Techniken, Wahrnehmungen, Wertungen und Praktiken des Dinggebrauchs sind auch Mauss' bahnbrechende Studien über die »Techniken« (des Körpers, des Gebrauchs von Spaten, der Maschinen, der Kleidung, des Konsums, der Werkzeuge, des Töpferns, des Waffengebrauchs etc.) interessant (Mauss 1999b: 199-220; Mauss 2006) sowie die entsprechenden Stellen in seinem Handbuch der Ethnografie (Mauss 1947) zentral. Zur Fetischisierung und sakralisierten Wahrnehmung von Dingen siehe unter anderem auch Kohl (2003), Godelier (1999), Böhme (2006) und Graeber (2008).

sprechen der Moderne als auch der Phantasmagorie der Ware auf die Schliche zu kommen (Benjamin 1983). Und schließlich beinhaltet auch die soziologische Zivilisationstheorie von Norbert Elias wichtige Hinweise für eine Kultursoziologie des Designs, man denke z. B. an die sich historisch veränderten Gebrauchsweisen von Messer, Gabel oder Löffel (Elias 1977: 139 ff.). Diese einzelnen Versuche, die visuelle und materielle Aktivität des Dings zu denken, konnten sich in der Folge zunächst nicht durchsetzen.⁵

Erst der erneute Wachstums- und Ausdifferenzierungsschub in der postfordistischen Warenwelt veranlasste, dass ab den 1970er Jahren die soziale Relevanz der Objektkultur in den Zirkeln der Lebensstil- und Konsumsoziologie breiter diskutiert wurde. Unter den Vorzeichen des »linguistic turn« wurde dem Ding allerdings keine Eigenmächtigkeit zugestanden. In Rekurs auf Roland Barthes' semiotische Analyse der Alltagskultur (1964, 1988) wurden vielmehr die Lebensstilelemente als passive Träger sozialkultureller Bedeutung dechiffriert. Anstelle des konkreten Artefakts stand die soziale Positionierung des Konsumenten im Vordergrund des konsumsoziologischen Interesses. Während Bourdieu die Wahl von Kulturgütern und Konsumobjekten als Ausdruck klassenspezifischer Geschmacksdisposition interpretierte und damit die soziale Reproduktionsfunktion des Konsums unterstrich (Bourdieu 1982), stellten die Vertreter der Cultural Studies die kreative Leistung des Individuums heraus, die Bedeutung der Waren durch geschickte Resignifikationsprozesse zu verschieben (Willis 1990, Hebdige 1979).⁶ Etwa zur selben Zeit begann auch die Sozialanthropologie die ethnologischen Instrumente und Methoden auf die westliche Konsumkultur zu übertragen (Douglas/Isherwood 1979), um die identitätsstiftende Funktion der alltäglichen Gebrauchsgegenstände zu untersuchen. In Übereinstimmung mit den Cultural Studies gingen auch die Konsumanthropologen von einer Instabilität der Dingbedeutung aus und wiesen – ganz ähnlich wie bereits einige Jahrzehnte zuvor Marcel Mauss (1968a) – darauf hin, dass Artefakte durch die verschiedenen Tausch- und Aneignungsprozesse, die sie durchlaufen, eine eigene soziale Biografie ausbilden (Appadurai 1986). So fanden die Material Culture Studies⁷ heraus, dass die Konsumgüter ihren Warencharakter verlieren, sobald sie in den privaten Haushalt überführt werden und als affektiv aufgeladene »heilige Objekte« in ein idiosynkratisches familiäres Symbol- und Identitätssystem aufgehen (Miller 1987, 2008). Gerade aufgrund ihres ethnografischen Detailreichtums liefern diese Studien für die Kultursoziologie des Designs wertvolle Vorarbeiten, wenn es um die kulturelle Bedeutung von spezifischen Materialien oder die Fetischisierung einzelner Konsumgüter geht. Da es den konsum-

5 Eine Ausnahme bildet die im deutschsprachigen Raum kaum rezipierte Theorie von Gilbert Simondon, die Heike Delitz in ihrem Beitrag vorstellt.

6 Eine gute Zusammenfassung der Diskussion liefern Slater (1997) sowie Corrigan (1997).

7 Für einen Überblick siehe Hicks (2010).

anthropologischen Studien aber primär um die sozialen Relationen geht, die sich hinter den Dinggestalten der privaten Räume verbergen, und die symbolische und psychische Aufladung der Gebrauchsgegenstände in erster Linie auf die Interpretationsleistung des Akteurs zurückgeführt werden, bleibt die eigenlogische Aktivität des Designs, d.h. dessen sinnliche Qualitäten, sowie praxis- und wissenskonstitutive Funktion in dieser Perspektive unterrepräsentiert.

Erst unter dem Eindruck der poststrukturalistischen Diskussion (vgl. Moebius/Reckwitz 2008), die nicht mehr von stabilen sozialen Strukturen und Bedeutungsschemata ausgeht, sondern die Perspektive umdreht und sich für die Effekte der Verschiebungen interessiert, die sich auf der Oberfläche der Zeichenformationen ergeben, wurde der soziologische Blick für das strukturierende Potential von visuellen Ordnungen und materiellen Dingen geöffnet: Zu diesen neueren Theoriebildungen gehören die Visual Culture Studies auf der einen sowie die Artefakttheorie auf der anderen Seite. Angeregt vom transdisziplinären »visual turn«, der von den angloamerikanischen Visual Culture Studies (Mirzoeff: 1998; Evans/Hall 1999) angestoßen wurde, haben sich in den letzten Jahren einige kulturwissenschaftlich orientierte Fraktionen der Soziologie zunehmend der Analyse visueller Phänomene zugewandt. Im Unterschied zu den konsumsoziologischen und -anthropologischen Ansätzen, die die semiotische Kraft der Dinge ausgehend von den sozialen Beziehungen erklären, setzen diese neueren Analysen der visuellen Kultur an dem sichtbaren Gegenstand selbst an, um die wissens- und bedeutungskonstitutive Wirkung von kulturellen Repräsentationsregimen aufzudecken. Aufgrund ihres (post-)strukturalistischen und diskursanalytischen Theorieinstrumentariums beschränken sich diese Studien allerdings bisher auf die bildliche Darstellung – sei es Werbung⁸, Schulbücher oder wissenschaftliche Grafiken – und interessieren sich kaum für die Formen der Dingwelt und die körperlich-sinnlichen Praktiken des Sehens. Da eine Kultursoziologie des Designs demgegenüber davon ausgeht, dass sich kulturelle Wahrnehmungsschemata und visuelles Wissen nicht allein an den Bedeutungsstrukturen der ikonografischen Schemata ausbilden, sondern ebenso durch die Formationen der Artefakte, die von den Subjekten sowohl visuell als auch haptisch erfahren werden, müssen die Analysestrategien der Visual Culture Studies einerseits auf die Dingwelt übertragen werden und andererseits um solche Positionen ergänzt werden, die die Aktivität dinglicher Materialität denken.

Für letzteren Aspekt liefern vor allem die neueren Science and Technology Studies (STS) und insbesondere die Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT) (Latour 2007) Anknüpfungspunkte, die im Unterschied zu dem textualistischen und kognitivistischen Grundimpuls der meisten (post-)strukturalistischen Ansätze die praxiskonstitutive Materialität der Artefaktwelt

8 Für eine Analyse von Repräsentationspolitiken in der Werbegrafik siehe Lutz Hiebers Beitrag in diesem Band.

hervorgehoben hat. Beispielsweise arbeitet Latour unter anderem anhand des Berliner Schlüssels (Latour 1996) oder des »gendarme couché« (Latour 2002: 231)⁹ heraus, dass die sozialen Effekte von Dingen von dem ihrer Materialität inhärenten »Handlungsprogramm« herrührt, das jenseits zeichenhafter Kommunikation die menschlichen Akteure dazu bringt, etwas zu tun oder zu unterlassen. In seiner symmetrischen Anthropologie (1995) schreibt Latour den Dingen somit eine eigene Handlungsträgerschaft zu, die sich in netzwerkförmigen Assoziationen mit anderen menschlichen und nichtmenschlichen Aktanten entfaltet.¹⁰ Da ihr Analysefokus auf der Formierung sogenannter »Hybride« liegt, in denen Menschen mit nichtmenschlichen Entitäten zu einer tätigen Einheit verschmelzen, verfügt die ANT jedoch über keinen ausdifferenzierten Körper- oder Wissensbegriff, so dass einerseits die übergeordneten kulturellen Symbol- und Sichtbarkeitsordnungen unter den Tisch fallen und andererseits auch hier nicht die sinnliche Wahrnehmung der menschlichen Akteure geklärt werden kann.¹¹

Eine Kultursoziologie des Designs kann sich also nicht auf eine der hier vorgestellten Theorien allein verlassen. Um die stumme Welt der Dinge zum Sprechen zu bringen¹², bedarf sie vielmehr eines Theorie- und Methodeninstrumentariums, das die sozial ausgehandelte Bedeutung von Dingen mit der strukturierenden Funktion visueller Ordnungen sowie den materiellen Handlungsprogrammen von Artefakten zusammendenkt. In diesem Sinne scheint eine kultursoziologische Betrachtung des Designs in dem Bereich zwischen »visual-« und »material turn« angesiedelt zu sein, deren Analyseprogramme mithilfe eines Konzepts der sinnlichen Wahrnehmung miteinander verschaltet werden müssen.

Ein solch übergreifender Ansatz, der sowohl Aspekte des Symbolischen, des Visuellen, des Materiellen und Sinnlich-Körperlichen zu integrieren vermag, lässt sich beispielsweise auf der Grundlage einer praxistheoretischen Perspektive entwickeln.¹³ Diese zeichnet sich nach Reckwitz (2003) vor allem dadurch aus, dass sie das Soziale vornehmlich in den routinemäßig aufgeführten körperlich-mentalenen Praktiken und nicht nur in den übergeordneten sozialen und symbolischen Strukturen oder in intersubjektiven Interaktionen verortet. Im Unterschied zu einer handlungstheoretischen Konzeption wird aus praxeologischer Sicht die alltägliche Praktik in erster Linie als ein nichtintentionales Tun verstanden, das durch körperliche sedimentierte unbewusste Handlungs-, Denk- und Wahrnehmungsschemata gelenkt wird. Wie Reckwitz (ebd.: 291) betont, speist sich dieses implizite

9 Das ist der sprechende französische Name für »Bodenschwelle«.

10 Siehe dazu Yaneva in diesem Band.

11 Allerdings gibt es seit einiger Zeit auch Bemühungen die Gestaltpsychologie von James J. Gibson in die ANT zu integrieren. Siehe dazu auch den Beitrag von Hanna Steinmetz in diesem Band.

12 Zum Problem der Hermeneutik siehe auch Selle in diesem Band.

13 Vgl. dazu Hörning und Julier in diesem Band.

Know-how-Wissen nicht nur aus den sprachlichen Bedeutungsstrukturen und dem intersubjektiv Gelernten, sondern bildet sich auch durch den praktisch-körperlichen Gebrauch und sinnhaften Umgang mit Artefakten aus. In konkreten Artefakt- und Praktikenkomplexen wird dabei die sinnlich-symbolische interobjektive Beziehung durch das jeweils spezifische Wechselverhältnis zwischen Dingen und Praktiken hergestellt: Einerseits bestimmen die kulturellen Praktiken die soziale Bedeutung des Dings, das je nach Kontext affektiv besetzt, symbolisch aufgeladen und verschiedenen Gebrauchsweisen zugeführt wird, und andererseits strukturieren die Dinge selbst die körperlich-sinnlichen Praktiken, da sie aufgrund ihrer ästhetischen Beschaffenheit und materiellen Widerständigkeit eine bestimmte Wahrnehmungsweise einfordern und nur begrenzt umgenutzt werden können.¹⁴ Das Ding erscheint somit im Sinne von Bourdieu als eine strukturierte und strukturierende Struktur, da es durch die existierenden kulturellen Praktiken und semantischen Zusammenhänge determiniert wird, aber gleichzeitig aufgrund seiner materiellen und ästhetischen Gestalt auch neue Praktiken und Gebrauchsweisen evozieren kann.

Trotz dieser grundsätzlichen theoretischen Öffnung gegenüber der Artefaktwelt bleibt das Ding in seiner sinnlich-affektiven und praktisch-materiellen Gestalt in den verschiedenen praxeologischen Ansätzen jedoch noch relativ unbestimmt. Erst in jüngster Zeit entwickeln sich erste Ansätze, die die Dimension der sinnlichen Wahrnehmung u.a. in Rekurs auf phänomenologische Theorieversatzstücke und die Studien der »Anthropology of the Senses« (Classen 1993; Howes 2005) in die praxistheoretische Perspektive integrieren.¹⁵ Zu diesen neueren theoretischen Arbeiten, die den Zusammenhang zwischen Materialität, Praktiken und sinnlicher Wahrnehmung ausloten, zählt auch die Architektursoziologie, die auf der Grundlage der ANT bzw. von Deleuze die gebaute Umwelt als Aktanten (Yaneva 2009) oder affektiv besetztes »Medium des Sozialen« (Fischer/Delitz 2009; Delitz 2010) begreift.¹⁶

Anknüpfend an diese Überlegungen versteht sich der vorliegende Sammelband als eine erste Sondierung von theoretischen und empirischen Zugängen, die aus unterschiedlichen Perspektiven das Design als symbolische Ordnung, praxisleitende Materialität und als Manifestationen der kulturellen »Aufteilung des Sinnlichen« (Rancière 2006) reflektieren. Damit schließt das Projekt an die im deutschsprachigen Raum bisher wenig etablierten »Design History« und »Design Studies« sowie der »Anthropology of De-

14 Besonders deutlich und bereits in frühen soziologischen Forschungen analysiert wird diese Dimension der Dinge, sowohl strukturiert als auch strukturierend zu sein, etwa in Mauss' religionssoziologischem Aufsatz zur allgemeinen Theorie der Magie (Mauss 2011).

15 Für eine praxeologische Reflexion von visueller Kultur und Sehpraktiken siehe auch Burri (2008) sowie Prinz/Reckwitz (2011) und Krämer in diesem Band.

16 Siehe dazu auch den Beitrag von Steinmetz und Fischer in diesem Band.

sign« an¹⁷, die sich in jüngerer Zeit u.a. auf die Material Culture Studies, die Praxistheorie und ANT beziehen, um die kulturelle Signifikanz von Design und das implizite Wissen der Entwurfspraktiken zu analysieren (vgl. etwa Shove et al. 2007; Julier 2008; Clarke 2010; Baur Kockot 2012). Dabei lassen sich mindestens drei miteinander verschränkte theoretisch-thematische Knotenpunkte ausmachen, die eine praxeologisch informierte Kultursoziologie des Designs beschäftigen werden: erstens die semiotischen und materiell-sinnlichen Dimensionen des Dinggebrauchs, also der rezeptiven Praktiken. Zweitens die Artefakt- und Praktikenkomplexe, die mit dem Entwurf und der Herstellung von Design zusammenhängen, und drittens eine kulturvergleichende Perspektive, die sich mit der Migration von Formen beschäftigt.

Eine Kultursoziologie des Designs fragt also *erstens* nach den verschiedenen rezeptiven Praktiken, die an ein gestaltetes Artefakt gekoppelt sind. Dabei geht es zunächst um den Zeichencharakter von Artefakten, der in verschiedenen interobjektiven und intersubjektiven Relationen eine Rolle spielt und je nach kulturellem, historischem und sozialem Kontext variieren kann. Der symbolische Gehalt der Dinge leitet sich dabei nicht nur von der Zweckbestimmung und den Verwendungsweisen der Dinge ab, sondern macht sich auch an den visuellen Formen, Farben, Geräuschen und verwendeten Materialien fest. Diese denotative und konnotative Kraft der »product semantics« wird im Industriedesign seit den 1980ern gezielt eingesetzt, um bestimmte Gefühle und Assoziation bei den Konsumenten zu wecken (Krippendorff 2006). Aus einer semiotischen Perspektive kann es demnach keine reine Funktionalität geben, wie es vom Modernismus propagiert wurde; vielmehr versinnbildlicht beispielsweise das modernistische Design durch die Verwendung der neuen Industriematerialien und die Betonung von nüchterner Sachlichkeit eine anti-bürgerliche Werteorientierung (Baudrillard 1991). In diesem Sinne haben einige gendertheoretische Arbeiten aus dem Umfeld der »material culture studies« gezeigt, dass sich die geschlechtsspezifische Codierung privater Wohnräume auch in den für das »Frauenzimmer« verwendeten Stoffen, Möbelformen und Dekorationen abzeichnet.¹⁸ Neben den übergeordneten klassen-, milieu- und genderspezi-

17 Bei der »Design History« bzw. den »Design Studies« handelt es sich um ein recht heterogenes und nicht klar begrenztes interdisziplinäres Feld, das sich seit den 1970er Jahren vor allem im englischsprachigen Raum formiert hat. Die Design History beschäftigt sich unter anderem mit der historischen Veränderungen des Designbegriffs, dem Wandel der gestalterischen Leitprinzipien und Entwurfspraktiken sowie mit der Formung und Stabilisierung der Geschlechterordnung durch Design (siehe u.a. Margolin 2002, Sparke 2004, Lees-Maffei/Houze 2010, Buchanan et al. 2010, Clarke 2011).

18 Vgl. dazu Bischoff/Threuter 1999, Nierhaus 1999, Mckellar/Sparke 2004 sowie Attfield 2007. Zur geschlechtlichen Codierung von Interior Design siehe auch

fischen Konnotationen, die dem Design anhaften, besitzen bestimmte Formen und Objektästhetiken aber auch eine psychisch-affektive Signifikanz. Das heißt, dass die Artefakte nicht nur als Medien fungieren, die die soziale Position oder die intersubjektiven Relationen sinnhaft strukturieren, sondern ebenso mit den kulturell bedingten psychischen Symboliken und Fetischisierungsprozessen in Verbindung stehen. So hat etwa Kaja Silverman (2000) in Rekurs auf Lacan herausgestellt, dass die Individuen aufgrund ihrer Begehrensstrukturen eine individuelle Dingbiografie ausbilden, in deren Verlauf verschiedene Objekte affektiv besetzt werden, und auch Benjamin hatte auf der Grundlage von Prousts »A la recherche du temps perdu« (1913-1927) und Freuds psychoanalytischer Traum- und Symbollehre die revolutionäre Kraft der unwillkürlichen Erinnerung herausgestellt, die angesichts bestimmter Gegenstände und Bilder hervorgerufen wird.¹⁹ Neben diesem semiotischen Praxiswissen, das sich von der kulturellen Überformung der Dinge herleitet, spielt zudem die konkrete interobjektive Beziehung und sinnliche Materialität des Designs eine wichtige Rolle im Rezeptionsprozess. Dabei ist zunächst die Aktivität und materielle Widerständigkeit der Dinge von Interesse, die körperliche Praktiken, Sozialität und Subjektivierungsweisen ordnend vorstrukturiert: Ein Sofa provoziert beispielsweise eine ganz andere Sitzhaltung und Körpergefühl als ein Bürostuhl, ein runder Tisch ermöglicht ein egalitäreres kommunikatives Verhältnis als ein rechteckiger²⁰ und ein öffentlicher Platz erhält ein neues Nutzungsprofil, sobald Bänke und Skateboardrampen aufgebaut werden.²¹ Den verwendeten Materialien ist dabei in gewissem Sinne selbst ein Handlungsprogramm inhärent, da sie teilweise die Formung der Gegenstände bedingen. So hat erst die Erfindung von Gummi, Bakelite und Plastik es möglich gemacht, die visuelle Außenhülle der Dinge vollkommen flexibel zu gestalten (Meikle 1995; Küchler 2010).

Diese beiden Ebenen des Dinggebrauchs – die symbolische und die formal-materielle – lassen sich nicht trennen, vielmehr ist anzunehmen, dass die Dinge stets auf beiden Ebenen mit dem Rezipienten interagieren. Damit ein Artefakt richtig verwendet werden kann, muss es also ein Interface besitzen, das sich sowohl auf symbolischer als auch auf materieller Ebene mit dem kulturellen Praxiswissen seines Verwenders trifft. Dabei gehört nicht nur die visuelle Gestalt zu den kommunikativen Faktoren des Interface, sondern ebenso die taktile Oberflächengestaltung, das Sound-

den Beitrag von Christiane Keim in diesem Band sowie zum Gendering von Objekten im Hollywood- und DDR-Spielfilm den Beitrag von Mareike Clauss.

19 Vgl. dazu Hillach 2000.

20 Siehe Yaneva in diesem Band.

21 Zur Gestaltung von Gebäuden und öffentlichen Räumen siehe Erlhoff et al. 2008 sowie die Beiträge von Erlhoff und Müller in diesem Band.

design oder gar die Inszenierung bestimmter Gerüche²². In diesem Sinne lässt die disziplinierte Strenge, die mit Arbeit konnotiert ist, einen weichen Stoffbezug als Laptopoberfläche recht abwegig erscheinen und das *ebook* hat sich vielleicht deshalb noch nicht durchsetzen können, weil das lustvolle Leseerlebnis mit dem Geräusch und der Haptik beim Seitenumblättern assoziiert wird. Alltägliche Routinepraktiken und interobjektive Gebrauchsweisen werden also dann irritiert, wenn das Interface-Design versagt (Norman 1990). Vor allem neue Artefakte und komplexe, technische Geräte, die eine neue Praxis erfordern, verstehen sich nicht von selbst, sondern bedürfen zumeist einer Gebrauchsanweisung, die das nötige Praxiswissen durch eine sprachliche Vorschrift zu vermitteln sucht. Neuartige Dinge implizieren somit immer auch eine Neuerung von Praktiken.²³ Umgekehrt verändern die Akteure selbst das Design, indem sie durch Umnutzungen und »Zweckentfremdung« das vom Design intendierte Handlungsprogramm umcodieren und so die Dinge ihren eigenen Praktiken anpassen (Brandes et al. 2009). Jenseits dieser alltäglichen »Tücken des Objekts« muss aber die symbolisch-materielle Doppelstruktur des Designs auch in seiner ethisch-politischen Dimension reflektiert werden, da die materielle und ästhetische Langlebigkeit der Dinge die Voraussetzung für eine kulturelle und ökologische Nachhaltigkeit darstellt (Verbeek 2005).

Neben den symbolischen Prozessen und körperlich-sinnlichen Handhabungen, die sich in den Gebrauchsweisen von gestalteten Artefakten, d.h. in den rezeptiven Praktiken, ergeben, interessiert sich eine Kulturosoziologie des Designs *zweitens* für die Praktiken, Wissensformen und Artefaktkomplexe, die an den Entwurfs- und Produktionsprozess gekoppelt sind²⁴. Um die Regeln des Designfeldes zu bestimmen, ließe sich zunächst mithilfe einer Diskurs- bzw. Dispositivanalyse herausarbeiten, welche Designgegenstände als anerkannte Klassiker des »guten Designs« gelten²⁵ und welche Leitprinzipien den verschiedenen historischen Entwurfsmethoden zugrunde liegen.²⁶ So war der modernistische Funktionalismus stark von der klassi-

22 Wie Joachim Fischer in seinem Beitrag herausstellt, sind aus der Sicht der philosophischen Anthropologie aber nicht nur die materiellen Artefakte mit einem spezifischen »Interface« ausgestattet. Vielmehr zeichnen sich auch alle »lebendigen Dinge« dadurch aus, dass sie »an ihren Grenzflächen auf Design hin angelegt« sind.

23 Zur Gestaltung von neuartigen Schnittstellen in komplexen Robotersystemen siehe Häußling in diesem Band.

24 Vgl. dazu Shove et al. 2007: 117ff., Julier 2008 und Julier/Moor 2009.

25 Von Seiten der gendertheoretischen Design History wurde beispielsweise kritisiert, dass in der hegemonialen Geschichtsschreibung nicht nur die wenigen wichtigen Designerinnen zu kurz kommen, sondern dass auch die von Frauen ausgeübte Handarbeit nicht als legitimes Design anerkannt wird (Buckley 1986, Attfield 2007).

26 Zu Letzterem siehe Mareis in diesem Band.

sehen, produktorientierten Aufklärungsästhetik geprägt (vgl. Schneider 2005: 231f.), während sich das postmoderne user-centred Design zunehmend an den Bedürfnisstrukturen der Konsumenten orientiert, die heutzutage mithilfe soziologischer Methoden erforscht werden²⁷. Wie alle Felder der kulturellen Produktion lässt sich somit auch das Designfeld in eine kommerzielle und eine nichtkommerzielle Fraktion aufteilen, wobei letztere der Logik des Kunstfeldes näher zu stehen scheint. Diese Nähe zu den »Regeln der Kunst« wird von dem Designfeld zum Teil bewusst hergestellt, das seit den 1980er Jahren mit dem Begriff des »Autorendesigns« oder der musealen Ausstellung von Designikonen auf die produktionsästhetischen Legitimationsformen und Diskurse zurückgreift, die im Kunstfeld etabliert worden waren. Umgekehrt hat es im Verlauf des 20. Jahrhunderts auch von Seiten der Kunst immer wieder Annäherungsversuche gegenüber der Welt des Designs gegeben: Neben den klassischen Ansätzen der künstlerischen Avantgarden, die der Trennung von Kunst und Leben entgegenzuarbeiten suchten, haben seit den 1960er Jahren verschiedene künstlerische Positionen – wie beispielsweise die Minimal Art, die Pop Art oder die »Institutional Critique« – das Spannungsfeld zwischen der Gebrauchsästhetik des Designs auf der einen und der Autonomie der Kunst auf der anderen Seite ausgelotet (Busch 2008). Allerdings ist nicht anzunehmen, dass durch diese designerischen und künstlerischen Strategien tatsächlich die ursprüngliche Grenze zwischen Kunst- und Designfeld eingeebnet wurde. Denn einerseits scheint sich die kunstfeldinterne »illutio« (Bourdieu) nach wie vor von der ökonomischen und populistischen Ausrichtung der »angewandten Künste« abzugrenzen²⁸ und andererseits hat sich im Designfeld neben den künstlerisch orientierten Impulsen in jüngster Zeit auch eine breitere anti-elitäre Do-it-Yourself-Kultur ausgebildet, deren Bastelästhetik insofern auch auf die Leitprinzipien des professionellen Design zurückwirkt, als es dem gesteigerten Wunsch nach gestalterischer Autonomie und Individualität Rechnung tragen muss.

Ergänzend zu der Analyse von Diskursen, Institutionen und Regeln bilden die konkreten Entwurfspraktiken einen weiteren Schwerpunkt der kultursoziologischen Analyse des Designfeldes. Der Prozess des Designens wird dabei als ein Praktikenkomplex verstanden, in dem sowohl explizites als auch implizites (visuelles) Wissen²⁹, ritualisierte Kreativitätstechniken (wie brainstorming oder mindmapping), Computerprogramme (CAD) sowie

27 Zum Spannungsverhältnis zwischen den ästhetischen und den sozialen Aufgaben des Designs siehe auch den Beitrag von Rummel-Suhrke in diesem Band.

28 Allerdings hat das Thema Design z.Zt. auch im Kunstdiskurs Konjunktur. So hat beispielsweise die Zeitschrift *Texte zur Kunst* in letzter Zeit einige Ausgaben zum Thema Design und Mode herausgebracht.

29 Siehe dazu Krämer in diesem Band.

bestimmte architektonische Ordnungen³⁰, Artefakte und Geräte eingehen. Das Design erscheint somit gewissermaßen als ein »epistemisches Objekt«, das erst durch dieses Zusammenspiel der verschiedenen menschlichen und nichtmenschlichen Aktanten und die Abfolge verschiedener Entwicklungsstufen hervorgebracht und stabilisiert wird (Ewenstein/Whyte 2009).

Einen *dritten* Themenkomplex bildet das Phänomen, das sich am besten mit dem Begriff der historischen und kulturellen »Migration der Formen« (Noack/Buergel 2008)³¹ umschreiben lässt. Gemeint ist damit, dass die Dinge, Diskurse und Praktiken in andere historische und kulturelle Kontexte transferiert werden können und sich dort mit den bestehenden Artefakt- und Praktikenformationen vernetzen.³² Diese Hybridisierung von Objektkulturen ist nicht erst im Zeitalter der Globalisierung entstanden, sondern hat es in der Geschichte immer schon gegeben: Über Handelsrouten, durch einzelne Reisende oder aber durch kriegerische Besetzungen wurden zu allen Zeiten Konsumgüter und Kunstwerke von einer Kultur in die andere befördert. So wurde etwa in der chinesischen Porzellanherstellung des 14. Jahrhunderts vor allem persisches Kobaltblau verwendet, um das Porzellan mit dem berühmten weiß-blauen Dekor zu verzieren, das wiederum über die britische East India Company im 16. Jahrhundert nach Europa gelang und dort von verschiedenen Keramikmanufakturen imitiert wurde. Seit der Erschließung der Seewege und der gewaltsamen Kolonialisierung weiter Teile der Welt fand der Transfer kultureller Formen vor allem einseitig, d.h. als westlicher Kulturimperialismus statt. Bis heute dominieren Designs und Produkte den globalen Markt, die in den westlichen Industrienationen entwickelt worden waren. Allerdings wäre es zu reduktionistisch zu behaupten, dass dieselben kulturellen Formen und Materialien in ihren verschiedenen lokalen Manifestationen auch dieselben Praktiken, Affekte und Assoziationen wecken. Wie Bick/Chiper (2007) anhand des Nike-Logos aufgezeigt haben, ist vielmehr davon auszugehen, dass sich die Bedeutungen sowie Handlungs- und Wahrnehmungsprogramme, die einer Designsprache eingeschrieben sind, mit den visuellen Ordnungen, symbolischen Schemata und Praxismustern der jeweiligen lokalen Kultur verbinden. Beispielsweise wurden die im westlichen Industriekapitalismus entwickelten modernistischen Gestaltungsprinzipien und Architekturmodelle auch in nichtwestliche Gesellschaften verpflanzt und unter veränderten politischen Vorzeichen auch in sozialistisch regierten Ländern propagiert (Reid 2005). Allein im ethnografischen Vergleich dieser verschiedenen »Modernismen« und ihrer kulturellen Einbettung lässt sich

30 So stellt Sophia Prinz in ihrem Beitrag heraus, dass die Gestaltung von Büroräumen zu den indirekt operierenden Kreativitätstechnologien gezählt werden kann.

31 Das Konzept der »Migration der Form« lag der documenta 12 als Ausstellungsmethode zugrunde. Für eine ausführliche Darstellung siehe Noack/Buergel (2008).

32 Vgl. dazu auch die Beiträge in Frank et al. (2007) sowie Kohl (2003).

bestimmen, wie sich die praxisgenerierenden Handlungsprogramme des Designs in unterschiedlichen Kontexten auswirken und an welcher Stelle sie durch lokale Praktiken, Bedeutungsstrukturen und Wahrnehmungsordnungen überformt werden.

Wir möchten uns an dieser Stelle bei allen Autorinnen und Autoren bedanken, deren Beiträge ganz verschiedene Perspektiven auf die Kulturosoziologie des Designs eröffnen. Besonderer Dank gilt Martin Griesbacher, der tatkräftig und gewissenhaft die Herstellung des Manuskripts übernahm und damit wesentlich zum Gelingen des Bandes beigetragen hat. Schließlich danken wir noch dem transcript-Verlag für die redaktionelle Unterstützung des Projekts.

LITERATUR

- Appadurai, Arjun (1986): *The Social Life of Things: Commodities in Cultural Perspective*, Cambridge [u.a.]: Univ. Pr.
- Attfield, Judy (2007): »FORM/Female follows FUNCTION/Male: Feminist Critiques of Design«, in: Dies.: (Hg.): *Bringing Modernity Home: Writings on Popular Design and Material Culture*, Manchester: Manchester Univ. Press, S. 71-93.
- Baudrillard, Jean (1991): *Das System der Dinge: Über unser Verhältnis zu den alltäglichen Gegenständen.*, Frankfurt/Main [u.a.]: Campus.
- Barthes, Roland (1964): *Mythen des Alltags*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Barthes, Roland (1988): »Semantik des Objekts«, in: Ders. (Hg.): *Das semiologische Abenteuer*, Frankfurt/Main: Suhrkamp; S. 187-198.
- Baur Kockot, S. Vera (Hg.) (2012): *The Social-Political Dimension of Design. A Sociological Research on the Design Field*, Baden: Lars Müller Publishers (im Erscheinen).
- Benjamin, Walter (1983): *Das Passagen-Werk*, hg. v. Rolf Tiedemann, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Bick, Paul B./Chiper, Sorina (2007): »Swoosh Identity: Recontextualizations in Haiti and Romania«, in: *Visual Communication* 6(1), S. 5-18.
- Bischoff, Cordula/Christina Threuter (Hg.) (1999): *Um-Ordnung: angewandte Künste und Geschlecht in der Moderne*, Marburg: Jonas.
- Böhme, Hartmut (2006): *Fetischismus und Kultur. Eine andere Theorie der Moderne*, Reinbek/Hamburg: Rowohlt.
- Bosch, Aida (2010): *Konsum und Exklusion: Eine Kulturosoziologie der Dinge*, Bielefeld: transcript.
- Bourdieu, Pierre (1982): *Die feinen Unterschiede: Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Brandes, Uta et al. (2009): *Design durch Gebrauch: Die alltägliche Metamorphose der Dinge*, Basel [u.a.]: Birkhäuser.
- Buchanan, Richard et al. (2010): *The Designed World: Images, Objects, Environments*, Oxford und New York: Berg Publishers.

- Buckley, Cheryl (1986): »Made in Patriarchy: Toward a Feminist Analysis of Women and Design«, in: *Design Issues* 3(2), S. 3-14.
- Burri, Regula Valérie (2008): *Doing Images. Zur Praxis medizinischer Bilder*, Bielefeld: transcript.
- Busch, Kathrin (2008): »Die Kraft der Dinge. Notizen zu einer Kulturtheorie des Designs«, in: *IMAGE* 8.
- Clarke, Alison J. (2010): *Design Anthropology: Object Culture in the 21st Century*, Wien [u.a.]: Springer.
- Classen, Constance (1993): *Worlds of sense : exploring the senses in history and across cultures*, London [u.a.]: Routledge.
- Corrigan, Peter (1997): *The Sociology of Consumption: An Introduction*, London [u.a.]: Sage Publ.
- Delitz, Heike (2010): *Gebaute Gesellschaft. Architektur als Medium des Sozialen*, Frankfurt/Main [u.a.]: Campus.
- Douglas, Mary/Isherwood, Baron (1979): *The World of Goods. Towards an Anthropology of Consumption*, London: Allen Lane.
- Durkheim, Émile (1981): *Die elementaren Formen des religiösen Lebens*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Elias, Norbert (1977): *Über den Prozeß der Zivilisation. Soziogenetische und psychogenetische Untersuchungen. 1. Band. Wandlungen des Verhaltens in den weltlichen Oberschichten des Abendlandes*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Erlhoff, Michael et al. (Hg.) (2008): *Designing Public: Perspektiven für die Öffentlichkeit – Perspectives for the Public*, Basel [u.a.]: Birkhäuser.
- Eßbach, Wolfgang (2001): »Antitechnische und antiästhetische Haltungen in der soziologischen Theorie«, in: Lösch, Andreas et. al (Hg.): *Technologien als Diskurse*, Heidelberg: Synchron, S. 123-136.
- Evans, Jessica/Hall, Stuart (Hg.) (1999): *Visual Culture: The Reader*, London [u.a.]: Sage.
- Ewenstein, Boris/Whyte, Jennifer (2009): »Knowledge Practices in Design: The Role of Visual Representations as ›Epistemic Objects‹«, in: *Organization Studies* 30(1): S. 7-30.
- Featherstone, Mike (1991): *Consumer Culture and Postmodernism*, London [u.a.]: Sage.
- Fischer, Joachim/Delitz, Heike (Hg.) (2009): *Die Architektur der Gesellschaft: Theorien für die Architektursoziologie*, Bielefeld: transcript.
- Frank, Michael C. et al. (Hg.) (2007): *Fremde Dinge. Zeitschrift für Kulturwissenschaft* 1/2007, Bielefeld: transcript.
- Godelier, Maurice (1999): *Das Rätsel der Gabe. Geld, Geschenke, heilige Objekte*, München: Beck.
- Graeber, David (2008): »Fetischismus als soziale Kreativität. Oder: Fetische sind Götter im Prozess ihrer Herstellung«, in: Althans, Birgit et al. (Hg.): *Kreativität. Eine Rückrufaktion. Zeitschrift für Kulturwissenschaft* 1/2008, S. 49-68.

- Grunert, Frank/Kimmich, Dorothee (Hg.) (2009): *Denken durch die Dinge. Siegfried Kracauer im Kontext*, München: Fink.
- Hahn, Hans Peter (2005): *Materielle Kultur: Eine Einführung*, Berlin: Reimer.
- Hebdige, Dick (1979): *Subculture: The Meaning of Style*, London [u.a.]: Methuen.
- Hicks, Dan (2010): »The Material-Cultural Turn: Event and Effect«, in: Ders./Beaudry, Mary Carolyn (Hg.): *The Oxford Handbook of Material Culture Studies*, Oxford [u.a.]: Oxford Univ. Press, S. 25-98.
- Hillach, Ansgar (2000): »Dialektisches Bild«, in: Opitz, Michael (Hg.): *Benjamins Begriffe*, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 186-229.
- Howes, David (2005): *Empire of the Senses: The Sensual Culture Reader*, Oxford: Berg.
- Joas, Hans (1989): *Praktische Intersubjektivität. Die Entwicklung des Werkes von G. H. Mead*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Julier, Guy (2008): *The Culture of Design*, Los Angeles [u.a.]: Sage.
- Julier, Guy/Moor, Liz (Hg.) (2009): *Design and Creativity. Policy, Management and Practice*, Oxford und New York: Berg.
- Kohl, Karl-Heinz (2003): *Die Macht der Dinge. Geschichte und Theorie sakraler Objekte*, München: Beck.
- Kracauer, Siegfried (1971): *Geschichte – Vor den letzten Dingen. Schriften Band 4*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Kracauer, Siegfried (1987): *Straßen in Berlin und anderswo*, Berlin: Das Arsenal.
- Krippendorff, Klaus (2006): *The Semantic Turn: A new Foundation for Design*, Boca Raton [u.a.]: CRC Taylor & Francis.
- Küchler, Susanne (2010): »Materials and Design«, in: Clarke, Alison J. (Hg.): *Design anthropology: object culture in the 21st Century*, Wien [u.a.]: Springer, S. 130-141.
- Latour, Bruno (1995): *Wir sind nie modern gewesen. Versuch einer symmetrischen Anthropologie*, Berlin: Akademie Verlag.
- Latour, Bruno (1996): »Der Berliner Schlüssel«, in: Ders.: *Der Berliner Schlüssel. Erkundungen eines Liebhabers der Wissenschaften*, Berlin: Akademie Verlag, S. 37-51.
- Latour, Bruno (2002): *Die Hoffnung der Pandora*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Latour, Bruno (2007): *Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft: Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Lees-Maffei, Grace/Houze, Rebecca (Hg.) (2010): *The Design History Reader*, Oxford [u.a.]: Berg.
- Margolin, Victor (2002): *The Politics of the Artificial: Essays on Design and Design Studies*, Chicago, [u.a.]: University of Chicago Press.
- Marx, Karl (1988): »Der Fetischcharakter der Ware und sein Geheimnis«, in: *MEW 23*, Berlin: Dietz, S. 85-93.
- Mauss, Marcel (1947): *Manuel d'ethnographie*, Paris: Payot.

- Mauss, Marcel (1968a): *Die Gabe: Form und Funktion des Austauschs in archaischen Gesellschaften*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Mauss, Marcel (1968b): »L'Art et le mythe'd'après M. Wundt«, in: Ders.: *Œuvres. 2. Représentations collectives et diversité des civilisations*, Paris: Minuit, S. 195-227.
- Mauss, Marcel (1999a): *Soziologie und Anthropologie. Band I.*, Frankfurt/Main: Fischer.
- Mauss, Marcel (1999b): *Soziologie und Anthropologie. Band II.*, Frankfurt/Main: Fischer.
- Mauss, Marcel (2006): »Mauss' Werk, von ihm selbst dargestellt (-1930)«, in: Moebius, Stephan/Papilloud, Christian (Hg.): *Gift – Marcel Mauss' Kulturtheorie der Gabe*, Wiesbaden: VS Verlag, S. 345-359.
- Mauss, Marcel (2011): *Religionssoziologische Schriften*, hg. v. Stephan Moebius, Frithjof Nungesser und Christian Papilloud, mit einem Nachwort von Stephan Moebius, Berlin: Suhrkamp.
- Mckellar, Susie/Sparke, Penny (2004): *Interior Design and Identity*, Manchester [u.a.]: Manchester University Press.
- Mead, George Herbert (1988): *Geist, Identität und Gesellschaft aus der Sicht des Sozialbehaviorismus*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Mead, George Herbert (1983): *Gesammelte Aufsätze 2*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Meikle, Jeffrey L. (1995): *American Plastic: A Cultural History*, New Brunswick: Rutgers Univ. Press.
- Miller, Daniel (1987): *Material Culture and Mass Consumption*, Oxford: Basil Blackwell.
- Miller, Daniel (2008): *The Comfort of Things*, Cambridge [u.a.]: Polity.
- Mirzoeff, Nicholas (1998): *The Visual Culture Reader*, London [u.a.]: Routledge.
- Moebius, Stephan (2006a): *Marcel Mauss*, Konstanz: UVK.
- Moebius, Stephan (2006b): *Die Zauberlehrlinge. Soziologiegeschichte des Collège de Sociologie 1937-1939*, Konstanz: UVK.
- Moebius, Stephan/Reckwitz, Andreas (Hg.) (2008): *Poststrukturalistische Sozialwissenschaften*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Nierhaus, Irene (1999): *Arch 6: Raum, Geschlecht, Architektur*, Wien: Sonderzahl.
- Noack, Ruth/Buergel, Roger M. (2008): »Some Afterthoughts on the Migration of Form«, in: *Afterall. A Journal of Art, Context and Enquiry* 18, S. 5-15.
- Norman, Donald A. (1990): *The Design of Everyday Things*, New York [u.a.]: Doubleday.
- Prinz, Sophia/Reckwitz, Andreas (2011): »Visual Studies«, in: Moebius, Stephan (Hg.): *Kulturforschungen der Gegenwart. Von den disability bis zu den visual studies*, Berlin: Suhrkamp.
- Rancière, Jacques (2006): *Die Aufteilung des Sinnlichen. Die Politik der Kunst und ihre Paradoxien*, Berlin: b-books.

- Reckwitz, Andreas (2003): »Grundelemente einer Theorie sozialer Praktiken: Eine sozialtheoretische Perspektive«, in: *Zeitschrift für Soziologie* 32(4), S. 282-301.
- Reid, Susan E. (2005): »The Khrushchev Kitchen: Domesticating the Scientific-Technological Revolution«, in: *Journal of Contemporary History* 40(2), S. 289-316.
- Schneider, Beat (2005): *Design – eine Einführung: Entwurf im sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Kontext*, Basel [u.a.]: Birkhäuser.
- Selle, Gert (1994): *Geschichte des Design in Deutschland*, Frankfurt/Main [u.a.]: Campus.
- Shove, Elizabeth et al. (2007): *The Design of Everyday Life*, New York [u.a.]: Berg.
- Silverman, Kaja (2000): *World Spectators*, Stanford/Calif: Stanford University Press.
- Simmel, Georg (1995a): »Die Großstädte und das Geistesleben«, in: Ders.: *Aufsätze und Abhandlungen 1901-1908 Bd. I*, Gesamtausgabe Bd. 7, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 116-131.
- Simmel, Georg (1995b): »Der Henkel. Ein ästhetischer Versuch«, in: Ders.: *Aufsätze und Abhandlungen 1901-1908 Bd. I*, Gesamtausgabe Bd. 7, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 345-350.
- Simmel, Georg (1997): »Psychologie des Schmucks«, in: Ders.: *Aufsätze und Abhandlungen 1901-1908 Bd. I*, Gesamtausgabe Bd. 8, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 385-393.
- Simmel, Georg (2005): »Berliner Gewerbe-Ausstellung (1896)«, in: Ders.: *Mizellen, Glossen, Stellungnahmen, Umfrageantworten, Leserbriefe, Diskussionsbeiträge 1889-1918*, Gesamtausgabe Bd. 17, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 33-38.
- Simmel, Georg (2008). »Die Mode«, in: Ders.: *Jenseits der Schönheit. Schriften zur Ästhetik und Kunstphilosophie*, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 78-106.
- Slater, Don (1997): *Consumer Culture and Modernity*, Cambridge [u.a.]: Polity Press [u.a.].
- Sparke, Penny (2004): *An Introduction to Design and Culture: 1900 to the Present*, London [u.a.]: Routledge.
- Verbeek, Peter-Paul (2005): *What things do: Philosophical Reflections on Technology, Agency, and Design*, University Park: Pennsylvania State Univ. Press.
- Willis, Paul (1990): *Common Culture: Symbolic Work at Play in the Everyday Cultures of the Young*, Milton Keynes: Open University Press.
- Yaneva, Albena (2009): *The Making of a Building: A Pragmatist Approach to Architecture*, Oxford [u.a.]: Lang.