

- Tom Bieling **Die unerträgliche Zeichenhaftigkeit** → 3
Tom Bieling **Sprache des Designs und Design der Sprache** → 9
Sarah Reininghaus, Julia Willms **It's like Theater** → 23
Freya Lina Knauer **Zeichen für Vorahnungen** → 55
Frederik Engelbrecht **Alles ist verhandelbar** → 71
Tom Bieling **Weltwissen und Bilderordnung** → 85

ISSN 2940-0090

Design Signs 04

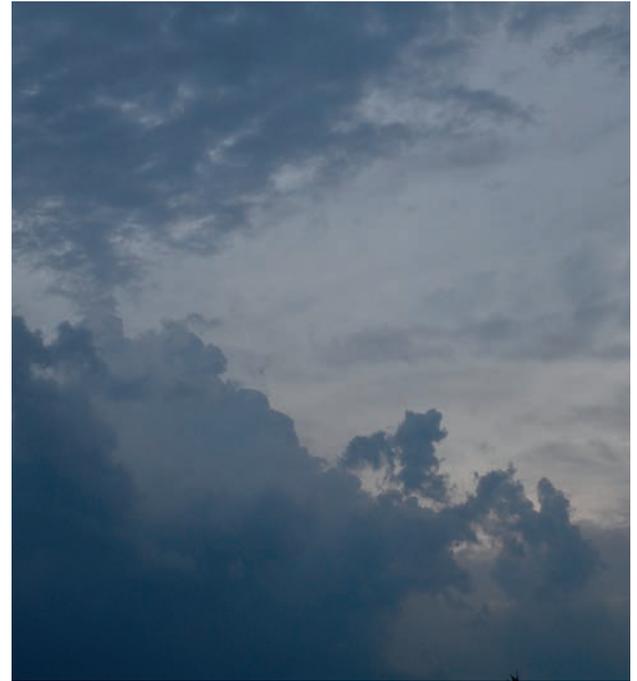


DESIGNABILITIES Design Research Journal

Design Research Journal

10/2023

DESIGNABILITIES



Design Signs

DESIGNABILITIES

Design Research Journal

Design Signs

10/2023

Tom Bieling

Die unerträgliche Zeichenhaftigkeit des Designs – Ein Vorwort

Zeichen sind allgegenwärtig. Charles Sanders Peirce sagt, dass im Grunde vermutlich die ganze Welt aus Zeichen besteht. Zumindest können wir sie in Form von Zeichen lesen oder versuchen, sie als Zusammenspiel aus Zeichen zu verstehen. Wir nehmen die Welt also nicht wahr, wie sie ist, sondern so wie sie uns über Zeichen vermittelt wird. Dabei gilt es auch zu berücksichtigen, dass weder die Dinge an sich, noch die Zeichen selbst festgeschrieben sind. Im Gegenteil, sie sind häufig einem fortlaufenden Prozess der Veränderung unterlegen, häufig kontextgebunden, kulturell verankert, und somit offen, verschieden interpretierbar, variabel, flexibel.

Doch wie fassen wir Zeichen eigentlich auf? Eine der Kernfragen der Semiotik und ohne Zweifel auch dem Design immanent, welches ja eine innige Wechselbeziehung mit der Zeichenhaftigkeit der Dinge hegt. Dies gilt umso mehr, wenn wir uns vor Augen halten, dass es dabei nicht allein um visuelle Zeichen geht, sondern um alles mögliche. Dinge können Zei-

chen sein. Situationen können Zeichen sein. Körperbewegungen, Gesten, Wörter, Sprache, Interaktionen. Also letztlich alles, was wir uns vorstellen können und was wir vorfinden, wobei an dieser Stelle weniger die *natürlichen* Dinge gemeint sind, sondern die *kulturellen* Dinge, die *artifiziziellen*, die *künstlich* geschaffenen, diejenigen also, die von Menschen ausgedacht und (nicht selten für sie) angefertigt wurden – Gestaltete Dinge also. Diese bringen nicht nur (Un-)Ordnung in unseren Alltag, sondern sind dabei ihrerseits Gegenstand von Ordnungsprozessen. Sie sind Geschaffenes und Schaffendes zugleich. Was wir gestalten, gestaltet uns immer auch ein Stück weit zurück. Da wir es dabei in der Regel mit komplexen Sachverhalten zu tun haben, kann dies auch zur Folge haben, dass der Versuch, gestalterisch Gewissheit zu verschaffen, in der Rückwirkung neue Ungewissheiten erzeugt.

Diesem Umstand wollen wir mit dem vorliegenden **DESIGNABILITIES** Themenheft **Design Signs** Rechnung tragen und stürzen uns hinein ins tiefe Tal der Suche nach Orientierung, der Deutung von Bedeutungslosigkeit, dem Wagnis des Widerspenstigen. Die Zwischenwelten, die wir dabei durchschreiten klingen seltsam vertraut, mit Namen wie *Sprache*, *Lied*, *Film* oder *Bild*. Und doch gibt es viel darin zu entdecken.

Im Beitrag **zur Sprache des Designs und dem Design der Sprache** (Bieling) etwa, zeigt sich wie sehr Design nicht nur durch seine gestalterischen Artefakte, sondern auch anhand der ihm zur Verfügung stehenden und zu Grunde liegenden Begrifflichkeiten über das Potenzial verfügt, soziale Ungleichheiten entweder festzuschreiben oder aber zu unterminieren. Denn ähnlich wie Sprache, so bildet auch das Design Realität

nicht (nur) ab, sondern stellt sie insbesondere auch her. Ein Phänomen, das im zweiten Beitrag aus einer anderen Blickrichtung aufgegriffen wird.

Bereits seit Mitte des 20. Jahrhunderts beschäftigen sich die Geistes- und Sozialwissenschaften mit der Frage nach der sozialen Konstruktion von *Geschlecht* und ebneten damit den Weg für ein späteres Aufbrechen von Geschlechterkonstruktionen über binäre Rollen wie heteronormativer Männlich- und Weiblichkeit hinaus. Popkultur und insbesondere das Medium *Film* spielen dabei keine unerhebliche Rolle. In ihrem Beitrag **It's like Theater** setzen sich Sarah Reininghaus und Julia Willms mit Entwürfen und Repräsentationen von Weiblichkeit und Körperlichkeit im (Horror-) Film, konkret in Ari Asters *Midsommar* auseinander. Eine Wucht – Film und Text!

Freya Knaur ist nicht nur Illustratorin, sondern auch Chorsängerin. In ihrer analytischen Arbeit über **Vorahnungen** setzt sie sich mit sprachbildlichen Zeichen im deutschen Volkslied auseinander und fügt anhand ihrer eigenen markanten Illustrationen dem Ganzen eine zusätzliche Verständnisebene hinzu, woran sich verdeutlichen lässt, wie sehr Bild-/Gestaltung nicht nur als ästhetische, sondern auch als epistemologische Kategorie zu begreifen ist.

Im Beitrag **Alles ist verhandelbar** geht Frederik Engelbrecht der Frage nach, was genau passiert, wenn wir neuen, unbekanntenen Symbolen begegnen? Wie setzt sich der Prozess des *Symbol-Verstehens*, der *Semiose*, wie Peirce es bezeichnet, zusammen? Und wie vielfältig können die Bedeutungen sein, die bei einem Zeichen mit schwer erfassbarer Bedeutung entstehen? Diese Fragen waren Grundlage für Engelbrechts pra-

xisbasierte Auseinandersetzung mit Symbolen ohne definierte Bedeutung, automatisch erschaffe , durch ein bildgenerierendes neuronales Netzwerk (*künstliche Intelligenz*). Das Netzwerk arbeitet auf rein visueller Ebene, hat keinerlei Verständnis für Bedeutung oder Inhalt; nur pure Form und Farbigkeit werden analysiert und miteinander verglichen, um darauf basierend dann neue Bilder zu generieren und auszugeben. Schnell wird dabei deutlich, dass die künstliche Intelligenz ohne Verständnis für erlernte Symbole und Ikonen nicht davor gefeit ist, bedeutungslosen Unsinn zu generieren. Gleichwohl stellt sich die Frage, ob die generierten Ergebnisse dennoch gänzlich bedeutungslos sind oder inwiefern sich neue Bedeutungen herauskristallisieren (lassen). Die anfängliche Orientierungslosigkeit, die während des Konfrontationsprozesses mit den unbezeichneten Zeichen mitschwingt, kann nach Engelbrecht einerseits neue Interpretations- und Symbolisierungsansätze ermöglichen, wenn sozusagen *umgekehrt* gedacht werden muss, also vom Symbol zur Bedeutung und nicht umgekehrt – gleichzeitig zeigt sich, dass Bedeutung stets verhandelt werden muss, bevor sie akzeptiert und verinnerlicht wird. Darüber hinaus muss also immer neu verhandelt werden – zwischen Mensch und Objekt, zwischen Individuum und Gesellschaft, über Raum und Zeit hinweg.

Im abschließenden Beitrag **Weltwissen und Bilderordnung**, einer Buchbesprechung des von Annette Geiger und Bianca Holtschke herausgegebenen Sammelbandes *Piktogrammatik* wird dieser Gedanke noch einmal aufgegriffen. Denn im alltäglichen Umgang erweisen sich Bilder sowohl für ihre Rezipient:innen als auch für ihre Gestalter:innen oft als schwer durchschaubar, führt zu Widersprüchlichkeiten und lockt auf

falsche Fährten. Es stellt sich die Frage (und so tut dies auch die besprochene Publikation): Was machen die Menschen mit den Bildern. Aber auch: Was machen die Bilder mit den Menschen?

Oktober 2023



Tom Bieling

Zur Sprache des Designs und dem Design der Sprache

Wenn in kulturtheoretischen Diskursen von Bezugsebenen der Sprache zum Design die Rede ist, so geschieht dies häufig im Hinblick auf Aspekte der *Produktsprache*. Gemeint sind hierbei häufig die als solche wahrgenommenen kommunikativen Kapazitäten von Produkten, die sich, nach Rainer Gries (2008) und seinem dazu entwickelten kultur- und kommunikationswissenschaftlichen Modell, im Laufe des 20. Jahrhunderts immer stärker zu Medien entwickelt haben. Gemeint ist häufig aber auch die Kommunikation zwischen Mensch und Produkt, die mit Beginn der 1980er Jahre vor allem von Jochen Gros⁰¹

⁰¹ Die Produktsprache gliedert sich demnach in ästhetische sowie semantische bzw. zeichenhafte Funktionen. Letztere lassen sich wiederum in Anzeichenfunktionen und symbolische Funktionen untergliedern. Zu den ästhetischen Funktionen zählen Produkteigenschaften wie Form und Struktur. Unter Anzeichenfunktionen werde alle jene Merkmale an einem Produkt verstanden, die den Nutzenden bzw. Rezipient:innen aufzeigen, wozu und inwiefern das Produkt zu benutzen ist. Symbolische Funktionen beziehen sich beispielsweise auf soziale, kulturelle, historische oder ökologische Kontexte und Sinnzusammenhänge, die sich durch das Produkt vermitteln lassen (Vgl. Steffen 2000; Schwer/Vöckler 2021).

(HfG Offenbach) mit Blick auf eine Übersetzbarkeit physischer oder visueller Produkteigenschaften in grammatikalische Elemente analysiert wurde.

Dass Dinge an sich nicht sprechen und dennoch viel zu sagen haben, wird spätestens klar, wenn man über Bedeutungszuweisungen und Interaktionsformen nachdenkt. Prinzipien und Phänomene der visuellen und materiellen Kultur rücken seit einigen Jahren verstärkt in den Fokus geisteswissenschaftlicher Auseinandersetzungen (*iconic turn, material turn, semantic turn*). Und mit ihnen die Frage, inwiefern Wissen in kulturell geschaffenen und distribuierten Artefakten wirkt, kommuniziert wird und dechiffriert werden kann.

Das gesteigerte Interesse an der *Sprache der Dinge* bezieht sich nicht zuletzt auf Perspektiven der Materialität von Kultur im Zusammenhang gesellschaftlicher Zustände und Entwicklungen. Und liefert Impulse zu der Frage, was Dinge und Objekte über eine Gesellschaft (und ihre Genese) verraten, in der sie entstehen. Die Beschäftigung mit dem Zeichen- und Mediencharakter von gestalteten Dingen und Produkten beinhaltet auch, dass Designgeschichte nicht zwangsläufig (nur) ein Fach des Designs ist, sondern dass Designgegenstände als Quelle für Geschichtsschreibung genutzt werden können (und sollten). Was kann man aus einem Designgegenstand erfahren, z. B. über die Zeit, in der er entstanden ist? Was waren Dinge, die der Designer als selbstverständlich vorausgesetzt hat – bei sich selber oder beim Nutzer/Betrachter? Was waren Dinge, die er (an seine Zeit, an seine Zeitgenossen) ausdrücken und vermitteln wollte? Was lernen wir dadurch über die jeweilige Vorstellungswelt? Wie können wir Designprodukte als (Speicher-) Medien begreifen? Wie kann dies

dazu dienen, sie für eine Kultur- und Sozialgeschichte fruchtbar zu machen? Fragen wie diese verdeutlichen, dass Design als eine andere Quelle, eine andere Form der Erschließung genutzt werden kann, als beispielsweise historische Akten (die ihrerseits ja wiederum ganz unterschiedliche Gründe haben, wie und weshalb wir sie heute auffinden). Designgeschichte hat demnach eng mit beidem zu tun: Mit Design und mit Geschichte. Insbesondere aber mit Kommunikation und eigenen, vielleicht eigenartigen Sprachformen.

Wenn also Dinge als Indikatoren verstanden werden, die über das Objekt selbst hinausweisen, dann impliziert dies, dass sie *eine Sprache sprechen*, die es wiederum zu dechiffrieren gilt. Der Wissenschaftsrat (2011) verweist in diesem Zusammenhang auf die *Aura*, den Überschuss, den die Dinge in sich tragen: „Die Anreicherung der sichtbaren Beschaffenheit des Objekts mit Wissen über seine nicht sichtbaren Eigenschaften, die Verbindung inhärenter und externer Attribute, führen zu einem erheblichen Bedeutungszuwachs. Ein Objekt ist durch diese angelagerten Eigenschaften nicht nur ein Faszinosum, sondern es kann die Bedeutung eines Kulturguts erlangen, der Selbstvergewisserung und Identitätsbildung in der Gesellschaft dienen, als materielles Zeugnis fungieren, es vermag Antworten zu geben auf verschiedenste Fragen und es kann zu weitergehenden Fragen anregen.“ (Wissenschaftsrat 2011)

Hierbei kann es nur schwerlich um eine Kommunikation im dialogischen Sinne gehen. Zumindest wenn es um statische, nicht interaktive Artefakte geht, die zwar *sprechen* mögen, doch nur bedingt *antworten* können. Gleichwohl: Ansätze zu möglichen Untersuchungsformen greifen bevorzugt auf

semiotische (zeichentheoretische) oder linguistische Prämissen zurück,⁰² die davon ausgehen, dass dem „visuell wahrgenommenen objektiven Äußeren der Dinge ein *lesbarer* Code unterlegt“ ist (Stehr 2009). Im Unterschied zu verbalsprachlichen Prinzipien und den für sie charakteristischen linearen Zeichenfolgen, wohnt dem Artefakt häufig eine *präsentative Logik* inne: „Designobjekte stellen sich unmittelbar dar, d. h. unsere visuelle Wahrnehmung registriert das materielle Ding ähnlich einem zweidimensionalen Bild, das ebenfalls ohne Umwege über das repräsentierende, also stellvertretende Bildzeichen, funktioniert. Wörter mit ihren Buchstaben bezeichnen dagegen immer etwas anderes, für das sie stellvertretend gebraucht werden.“ (ebd.)

Zudem üben gestaltete Gegenstände und Lebenswelten eine Vielzahl weiterer intentionaler und nicht-intentionaler, konstitutiver Rollenfunktionen aus. Und dies gleichermaßen im Kontext der Mensch-Artefakt-Beziehung, als auch der (artefaktisch vermittelten) Mensch-Mensch-Beziehung. Seit jeher spielen Dinge (mitunter zentrale) Rollen innerhalb sozialer Zusammenhänge und gesellschaftlicher Prozesse. Geht man davon aus, dass es beim Design insbesondere auch um die Frage geht, welche Form von Beziehungen zwischen Menschen hergestellt werden, so ließe sich Design als eine nicht unerhebliche Ebene von Politik begreifen. Inwiefern Artefakte politische Gegenstände sein können, wird vielleicht am ehesten deutlich, wenn man sich vor Augen hält, dass gestaltete Gegenstände (darüber) bestimmen können, was für Beziehungen wir zum

⁰² Vgl. etwa die Zeichentheorien von Roland Barthes (1964), Nelson Goodman (1995), Umberto Eco (1968) und Ferdinand de Saussure (1967).

Gegenstand oder zueinander haben.⁰³

Produkte als Medien

Sind Produkte lediglich Formate des Konsums? Ein „Medium des Scheins“ wie Wolfgang Fritz Haug (1971) es in seiner Kritik der Warenästhetik benennt? Mitnichten! Die Geschichte der Produkt- und Markenkommunikation des 20. Jahrhunderts hat gezeigt, wie sehr es sich bei Produkten in zunehmendem Maße um Formate sozialer Kommunikation handelt (vgl. Gries 2008). Das gilt umso mehr, wenn alltägliche Konsumprodukte uns inzwischen womöglich sogar stärker als andere Massenmedien prägen (Ullrich 2013). Das hat auch mit der veränderten Rolle der *Konsumenten* zu tun. Die ihnen zur Verfügung stehenden Bildplattformen (Instagram, Youtube, Flickr, Tumblr) und sozialen Netzwerke wie Facebook und Twitter tragen mit dazu bei, dass die öffentliche Kommunikation von Konsumprodukten längst nicht mehr allein von Unternehmen und Werbeagenturen bestimmt wird (Bieling 2018).

Objektzuschreibungen und -bedeutungen verändern sich dabei fortlaufend und verweisen auf unterschiedliche, gleichfalls wechselnde gesellschaftliche Denkmuster und Wahrnehmungsimpulse. Um gesellschaftliches Zusammenleben sowohl besser verstehen, als auch gestalten zu können, stellen sich die Symbolik und Sprache der Dinge als aufschlussreiches Untersuchungsfeld dar, dem sich die Designforschung interdisziplinär widmen kann und muss. Nicht nur zum besseren Verständnis

⁰³ Vgl. hierzu die Diskurse der Dingsoziologie, der Actor-Network-Theory oder des New Materialism.

der eigenen Disziplin und Aufgabenbereiche, sondern auch zur – in Korrespondenz mit anderen Geistes-, Kultur-, Sozialwissenschaften und Gestaltungspraktiken geführten – Erschließung alter und neuer Sichtweisen auf historische Parameter, kulturelle Praktiken und Metamorphosen.

Weltkonstruktion durch beschreibungsfunktionale Begriffsunsicherheiten

Denn gerade hier wird die „normative Kraft“ die von Design ausgeht (Bieling 2019a) gleich auf mehreren Ebenen deutlich. Gemeint ist ein bestimmter Einfluss auf (soziales) Verhalten, welches (bewusst oder unbewusst) orientiert ist an bestimmte, ins Objekt *ingeschriebene* oder durch das Artefakt kommunizierte Rollen-, und Werteverständnisse. Dies impliziert auch, dass sich gestalterisch konstruierte Normvorstellungen im Gegenzug auch gestalterisch dekonstruieren, d. h. verändern, umdenken und kritisch hinterfragen lassen. Zumal durch narrative Formen der Gestaltung – Stichwort: Interrogatives Design.⁰⁴

Design kann hier also auch Gegenmodelle entwickeln. Was umso notwendiger erscheint, wenn man bestehende Produktwelten auf Prinzipien der (sozialen) Ungleichheit hin untersucht. Etwa solche die auf Dispositionen von Geschlechtlichkeit

04 Der Begriff des interrogativen, also „befragenden“ bzw. „hinterfragenden“ Designs steht hier stellvertretend für Ansätze wie dem „Critical Design“, „Speculative Design“, „Design for Debate“ (Dunne/Raby 2014) oder „Design Fiction“ (Sterling 2005) widmen, bei denen es vorrangig darum geht, soziale, kulturelle, technische oder ökonomische Kontroversen und Debatten mit Hilfe von „kritischen“, „spekulativen“ Artefakten zu unterfüttern.

rekurrieren, oder auf solche einer wie auch immer definierten gesellschaftlichen Rangordnung. Besonders deutlich wird dies bei Produktwelten, die explizit mit Aspekten wie *Alter* oder *Behinderung* assoziiert sind. Aspekte, die häufig erst durch die für sie konzipierten Assistenzsysteme als Problem konstituiert werden, welches es gestalterisch zu beheben gilt (Bieling 2019b).

Besonders deutlich wird auch dies bereits auf der sprachlichen Ebene mit Begriffen wie *Hilfsmittel* oder *Assistierende Technologie* (bzw. im Englischen: *assistive technology*; *assistive devices*). Denn, wo geholfen und wo assistiert werden muss, scheint offensichtlich ein Problem zu bestehen. Adressaten einer *Unterstützung* werden somit unweigerlich als *Bedürftige* konstituiert. Im gleichen Zuge erscheinen sowohl die gestalteten Assistenzmittel, als auch deren Gestalter:innen als Repräsentanten eines Wohltätigkeitsprinzips, welches auch ein Hierarchiegefälle in sich birgt: Wem geholfen werden muss, der steht immer auch in einem Abhängigkeits- und somit einem Machtverhältnis gegenüber demjenigen der hilft bzw. helfen kann.⁰⁵ Die beschreibungsfunktionale Begriffsunsicherheit ist hier gewissermaßen Teil der Komplikation.

05 Hier könnte man die grundlegende Frage stellen, wo eigentlich die Unterscheidung zwischen einer assistierenden und einer nicht assistierenden Technologie zu ziehen wäre. Sara Hendren trifft in diesem Zusammenhang eine klare Aussage: „All Devices are assistive“ (Hendren 2013) und meint damit, dass ein Großteil aller Geräte und zur Alltagsnutzung intendierten Gegenstände höchstwahrscheinlich dem Ziele dienen, Menschen in ihrem Alltagsleben zu unterstützen. Doch, so Hendren, erst im Zusammenhang mit dem Thema Behinderung bekommen Geräte und Gegenstände diese seltsame Konnotation des Besonderen bzw. des „Special Needs“ (ebd.). Nach dieser Lesart ließe sich zusammenführend formulieren, dass alle „Devices“ zumindest potenziell „assistiv“ sind (z. B. ein Stuhl zum Sitzen, eine Tasse zum Trinken), man sie jedoch lediglich als solche bezeichnet, wenn ein expliziter Behinderungs-, Krankheits- oder Heilungs-Bezug gegeben ist (z. B. eine Krücke zum Abstützen bei Mobilitätseinschränkungen).

Ein weiterer, häufig verwendeter Terminus in dem Zusammenhang ist die, im anglo-amerikanischen weit verbreitete, Bezeichnung des *Design for special needs*. Eine als *Design für spezielle (besondere) Bedürfnisse* übersetzte Entsprechung ist im deutschen Sprachgebrauch nicht nennenswert existent. Womöglich aus demselben Grund, der auch von Kritikern der englischen Bezeichnung angeführt wird, die den Begriff als zu patronisierend ablehnen. Schwierig ist auch der Begriff *Medical Engineering*, impliziert er doch einen starken Fokus auf technische Aspekte und klammert dabei soziale oder kulturelle Komponenten gänzlich aus.

Design verfügt also nicht nur durch seine gestalterischen Artefakte, sondern auch anhand der der ihm zur Verfügung und zu Grunde liegenden Begrifflichkeiten über das Potenzial, soziale Ungleichheiten entweder festzuschreiben oder aber zu unterminieren.

Formen der Sprache – Sprachen der Form

Sprache ist somit nicht nur ein Mittel, die Inhalte, Motivationen, Argumente, Ziele und Ergebnisse von Gestaltungsprozessen zu kommunizieren, sondern dient auch dazu Design (und mit ihm: seine gesellschaftlichen und politischen Reichweiten und Konsequenzen) besser zu verstehen und plausibler zu ergründen. Beides erfordert und fördert zugleich, dass wir sorgfältiger, differenzierter, verständiger und verständlicher über (und für) Design sprechen.

Das Vokabular hierfür ist weitreichend, aber nicht ausreichend. Ein Zustand, den Gui Bonsiepe einst als defizitär diagnostizierte und mit der Grundlagenlosigkeit des Designs um-

schrieb: „Ein angehender Medizinstudent wird im ersten Jahr seines Studiums mit mehr als 2000 sprachlichen Distinktionen (Anatomie) vertraut gemacht. Ähnlich verfährt ein Jurastudent oder ein Sprachwissenschaftler. Diese Disziplinen beruhen auf rigorosen Diskursen. Damit verglichen ist die Sprache des Designs Stammelsprache“.⁰⁶ (Bonsiepe 1992, 19)

In den letzten 25 Jahren (nach Bonsiepes Feststellung) hat sich hier – zumal im deutschsprachigen Bereich – manches getan. Dies schließt freilich die fortlaufende Ausformung des erweiterten Designbegriffs mit ein. Im gleichen Zuge bleibt klar, dass etwaige begriffliche Settings unvollständig sind und auch bleiben müssen, als sie lediglich verkürzte, stereotype Auffassungen widergeben. Kein terminologischer Zugang, keine begriffliche Deutung, Beschreibung, Erläuterung oder gar Definition wird je unbestritten bleiben. Denn diese – ganz dem Wesen des Designs folgend und nicht zuletzt unterschiedlichen Erklärungsansätzen verpflichtet, transformieren sich permanent (vgl. Erlhoff/Marshall 2007). „Alles nämlich ist in Bewegung, ist Gegenstand ständiger Beobachtung und des fortwährenden Diskurses. Denn auch dies zeichnet Design aus: Es ist nicht statisch, nicht fixierbar, sondern lebendig, und es realisiert sich im Gebrauch und in den Diskussionen, die über Design geführt werden.“ (ebd., 9)

Gleichwohl stellen die fortdauernden Begriffsbestimmungen den Versuch eines Verständigungsprozesses dar, vermittels

06 Bezogen auf die Lage des Designs führt Bonsiepe aus, sie ließe sich mit jener der Chemie vor Lavoisier oder die des Maschinenbaus vor Reuleaux: „Der fachspezifische Diskurs beschränkt sich auf eine Handvoll von Begriffen – ein alarmierender Stand der Unterentwicklung. Damit kann man keine Berufe festigen, die beanspruchen, das neuralgische Zentrum von Produktion und Kommunikation heutiger Gesellschaften zu treffen.“ (ebd.)

dessen ein präziserer Blick auf die Gegenstände und Prozesse des Designs und folglich auf gesellschaftliche Zusammenhänge vollzogen werden mag, durch die wiederum ein disziplinübergreifendes Verständnis des Designs als dinglich vermittelte und vermittelnde Wissenskultur geschärft werden kann.

LITERATUR

Bieling, Tom (2019a): Inklusion als Entwurf. Teilhabe orientierte Forschung über, für und durch Design. B.I.R.D. – Board of International Research in Design. Birkhäuser: Basel.

Bieling, Tom (2019b): Design and Inclusion. In: Ralf Michel (Ed.): Integrative Design – Design Research Approach to Involvement. B.I.R.D. – Board of International Research in Design. Birkhäuser, Basel.

Bieling, Simon (2018): Konsum zeigen: Die neue Öffentlichkeit von Konsumprodukten. Transcript, Bielefeld.

Bonsiepe, Gui/Petruschat, Jörg (1992): Peripherie und Zentrum. In: Jörg Petruschat (2015): Design Talks – Gespräche zu Design Technologie Kultur. Form+Zweck, Berlin.

Dunne, Anthony/Raby, Fiona (2014): Speculative Everything – Design, Fiction, and Social Dreaming. MIT Press, Cambridge MA.

Eco, Umberto (1968): Einführung in die Semiotik. Fink, Paderborn. Neuauflage 2002

Eco, Umberto (1977): Zeichen: Einführung in einen Begriff und seine Geschichte. Suhrkamp, Frankfurt a. M.

Eco, Umberto (1987): Semiotik – Entwurf einer Theorie der Zeichen. Fink, München. (Original: A Theory of Semiotics. Bloomington 1976)

Erlhoff, Michael/Marshall, Tim (2007): Design Dictionary – Perspectives on Design Terminology. Birkhäuser, Basel.

Goodman, Nelson (1995): Sprachen der Kunst. Entwurf einer Symboltheorie. Suhrkamp, Frankfurt a.M.

Gries, Rainer (2008): Produktkommunikation: Geschichte und Theorie. Utb, Stuttgart.

Haug, Wolfgang Fritz (1971): Kritik der Warenästhetik. Suhrkamp, Frankfurt a. M.

Hendren, Sara (2013): All Technology is Assistive. Six Dispositions for Designers on Disability, Abler/Medium.

Schwer, Thilo/Vöckler, Kai (Hgs.) (2021): Der Offenbacher Ansatz. Zur Theorie der Produktsprache. Transcript, Bielefeld.

de Saussure, Ferdinand (1967): Grundfragen der allgemeinen Sprachwissenschaft.
De Gruyter, Berlin.

Steffen, Dagmar (2000): Design als Produktsprache: Der „Offenbacher Ansatz“ in Theorie und Praxis. Verlag form, Frankfurt a. M.

Stehr, Werner (2009): Zur Sprache des Design. Designwissen.

Sterling, Bruce (2005): Shaping Things. MIT Press, Cambridge MA.

Ullrich, Wolfgang (2013): Alles nur Konsum: Kritik der warenästhetischen Erziehung.
Wagenbach/WAT, Berlin.

Ullrich, Wolfgang/Bieling, Tom (2019): Virginität und Potenz – Geschlecht im Kosmos der Warenästhetik. In: Tom Bieling (Hg.) Gender (&) Design – Positionen zur Vergeschlechtlichung in Gestaltungskulturen. Design Meanings, Mimesis, Mailand. 59 – 65

Wissenschaftsrat (2011): Empfehlungen zu wissenschaftlichen Sammlungen als Forschungsinfrastrukturen. (28. Januar 2011), Berlin
<https://www.wissenschaftsrat.de/download/archiv/10464-11.pdf> [Zugriff: 22.12.2018]



Sarah Reininghaus & Julia Willms

„It's like theater“ – Soziale Konzepte von Gender und Körperlichkeit in Ari Asters *Midsommar*

Der vorliegende Artikel plant Entwürfe und Repräsentationen von Weiblichkeit im Zusammenhang mit Körperlichkeit und damit verstärkt Frauenfiguren⁰¹ in Ari Asters *Midsommar*⁰² in den Blick zu nehmen. Das Ziel ist es, anhand dieses populär-relevanten Beispiels Konfliktlinien und Entwicklungen in der Repräsentation von Weiblichkeit aufzuzeigen, die medial vermittelt wie sozio-kulturell stets in Zusammenhängen mit Fragen von Sozialität, Idealen und somit letzten Endes auch Gestaltung stehen.

01 Asters Film präsentiert ausschließlich heterosexuelle cis-Frauen und -Männer, deren Geschlechtsidentität dem Geschlecht entspricht, das ihnen qua Geburt zugewiesen wurde.

02 Die in diesem Aufsatz erfolgende Analyse wird anhand des Director's Cut von *Midsommar* (2019) vorgenommen.

Midsommar

Ari Asters *Midsommar* (2019) erzählt von den Ereignissen, die einer Gruppe junger US-amerikanischer Studierender in Häl-singland, einer ländlichen Region Schwedens, widerfahren. Ein-geladen von ihrem schwedischen Kommilitonen Pelle planen Dani, Christian, Josh und Mark das Midsommarfest in dessen Heimatgemeinde Hårga miterleben zu können – in diesem Jahr ein besonderes Event, da zudem eine Festivität begangen wer-den soll, die nur alle 90 Jahre neun Tage lang gefeiert wird. In der kleinen naturbelassenen Gemeinde angekommen werden die Amerikaner:innen schrittweise in dort vorherrschende Bräuche und Riten eingeführt und erleben auf diese Weise Ri-tuale mit, welche sie zutiefst verstören. Insbesondere für das Paar Dani und Christian hat die Reise weitreichende Conse- quenzen. Ihre Beziehung, die kurz vor der Trennung stand und durch die psychische Erkrankung Danis zusätzlich erschwert wurde, wird zunehmend auf die Probe gestellt. Christian, der mit ihrem Trauma ob des Todes ihrer Eltern und Schwester nicht umzugehen weiß, enttäuscht sie auch während der Reise.

Der Verlauf der Ereignisse in Schweden macht immer kla- rer, dass die Gruppe mit einer Agenda in die Gemeinde geführt wurde – die gleichzeitig zu ihrem Verhängnis und zur absoluten Immersion in den Glauben der Dorfbewohner:innen führt.

Midsommar – Ein Horrorfilm

Die US-amerikanisch-schwedische Filmproduktion aus dem Jahr 2019 kann, wie auch vielfach in der internationalen Presse zu beobachten war, als Mystery-Drama bezeichnet werden, sicherlich aber ebenso als Horrorfilm. Dem Genre des Horrors entspricht *Midsommar* dabei in vielerlei Hinsicht und kann in seiner Darstellung paganistischer⁰³ Vorstellungen und Weltansichten etwa dem Subgenre⁰⁴ des religiösen oder okkulten Horrors⁰⁵ zugeordnet werden, dabei nutzt er Motive des Unheimlichen in seiner Freudschen Bedeutung als Rückkehr des überwunden Geglaubten⁰⁶. Vor allem durch das Setting in der schwedischen Natur gibt der Film dem Konzept des Backwood-Slashers⁰⁷ eine neue Dimension: die Reisegruppe kehrt in eine ihnen weitgehend fremde Kultur ein, in der das Aussehen der dort lebenden Menschen keinen Effekt der Fremdheit hervor-

03 Synonym wird auch häufig der Begriff *Heidentum* verwendet. Paganismus beschreibt aus christlicher Perspektive den Zustand der Nicht-Zugehörigkeit zu einer monotheistischen Religion wie z. B. dem Christentum, Judentum oder auch dem Islam. Entstanden ist und gebraucht wurde der Begriff vor allem in der Antike und im Mittelalter und war vor allem während dieser Epochen aufgrund religiöser Exklusivitätsansprüche abwertend gemeint. Siehe hierzu: Seidl, Stephanie/Zimmermann, Julia (2011): *Jenseits des Kategorischen. Konzeption des ‚Heidnischen‘ in volkssprachigen literarischen und chronikalischen Texten des 13. Jahrhunderts.* In: *Integration und Desintegration der Kulturen im europäischen Mittelalter.* hg. von Borgolte, Michael/Dücker, Julia/Müllerburg, Marcel/Schneidmüller, Bernd. Akademie-Verlag: Berlin. S.325–381.

04 Zu den Subgenres des Horrors vgl. Cherry, Brigid: *Horror.* Routledge Film Guidebooks. Routledge: London/ New York 2009, S.3ff.

05 Vgl. Cherry (2009), S.5.

06 Vgl. Freud, Sigmund: *Das Unheimliche.* Aufsätze zur Literatur. Fischer: Frankfurt a.M. 1963, S.74.

07 Die Szene, in der ein Dorfbewohner das Gesicht eines der Amerikaner über seinem eigenen trägt, kann als eindeutiges Zitat der popkulturell enorm bekannten Maske aus Menschenhaut von *Leatherface* betrachtet werden, dem Antagonisten des wohl am bekanntesten Backwood-Slashers, *The Texas Chain Saw Massacre* (1974).

ruft, wie der Horrorfilm es schon so oft gezeigt hat.⁰⁸ Trotzdem spielt Aster hier mit einem Verfremdungseffekt des Bekannten und damit Heimlichen, da die Bewohner:innen Hårgas trotz eines dem ihren ähnlichen Aussehens ein für die Reisegruppe befremdliches Benehmen an den Tag legen. Kurze, aber explizite Darstellungen von Sterbenden und teilweise auch entstellten Toten können zudem als Splatter⁰⁹-Elemente identifiziert werden, während Andeutungen bezüglich der Manipulation von Speisen durch Haare¹⁰ als womöglicher Verweis auf Kannibalismus im Vagen verharren und damit für eine verstärkte atmosphärische Verunsicherung sorgen. Während die Gottheiten, Rituale und das (im Filmbeispiel eventuell nur vermeintlich) Übersinnliche als klassische Horrormotive zu gelten haben, so erscheinen die durch Menschen begangenen Gräueltaten und Morde einem Schema des postmodernen Horrorfilms, nach dem Horror nicht mehr zwingend übernatürliche Elemente beinhalten muss und durchaus von Menschen ausgehen kann.¹¹

08 Bisweilen verhandelt das Genre des Backwood-Slashers Fremdheit vor allem auf ethnologischer und ökonomischer Ebene, die sich anhand von binärer Körperlichkeit manifestiert. Häufige Spielarten arbeiten sich an Konfliktlinien wie reich/arm, Stadt/Land, zivilisiert/anarchisch ab. Neben einer Vielzahl weiterer Beispiele sind die bekanntesten wohl u. a. *The Texas Chain Saw Massacre* (1974), *The Hills Have Eyes* (1977). *The Green Inferno* (2013) zeigt beispielsweise sehr plakativ, wie die Unterschiede zwischen ethnischen Gruppen im Kontext des Backwood-Slashers klassisch instrumentalisiert werden. Für mehr dazu siehe Clover, Carol: *Men, Women, and Chain Saws*. Princeton University Press, Princeton. 1992, S. 21–65.

09 Vgl. Cherry (2009), S. 6.

10 1:50:51

11 Vgl. Stiglegger, Marcus: „Die Bedeutung des Horrorfilms für Jugendliche“. In: *mediamanual. Texte 2011*. Nr. 15, S. 1–12, hier S. 4f.



Abbildung 1. Immer wieder durchbricht die explizite Darstellung von Verletzungen und toten Körpern die Erzählung.

Dem entspricht auch die als sensationistisch zu bezeichnende Verwendung von von der Norm abweichender Gesichter und Körper, die durch den Bruch des Inzesttabus¹² entstanden sein sollen und Behinderung somit exploitativ in Szene setzen – ein Vorwurf, den das Horrorgenre sich aufgrund zahlreicher Darstellungen und Figurentwürfe gefallen lassen muss.¹³ Auch in seiner affektiven Wirkung entspricht die Produktion Horr-

12 Während der ausländischen Reisegruppe zunächst gesagt wird, dass das Inzesttabu von der Gemeinde akzeptiert werde, erfährt man später, dass Inzest durchaus praktiziert wird, etwa für die bewusste Hervorbringung neuer Orakel. Kinder mit Behinderung seien für diese Aufgabe insbesondere geeignet, weil es ihnen an gängiger Wahrnehmung mangle und sie dadurch offener für Botschaften der *Quelle* seien. Das derzeit in dieser Gemeinde lebende Orakel ist der Junge Ruben.

13 Zur Nutzung ohnehin gesellschaftlich Ausgegrenzter als Täter:innen oder Gefahrenindikatoren im Horrorfilm vgl. Stiglegger, Marcus: *Terrorkino. Angst/Lust und Körperhorror*. Bertz+Fischer 2010, S. 38f. Insbesondere zum stock character Typus des durch Inzest entstandenen, degenerierten Landbewohners oder *Hinterwäldlers* vgl. Williamson, J.W.: *Hillbillyland. What the Movies Did to the Mountains & What the Mountains Did to the Movies*. The University of North Carolina Press: Chapel Hill & London 1999, S. 149–172.

film-Merkmalen, wenn durch *Midsommar* ausgelöste Affekte sowohl als Unwohlsein als auch Furcht, Ekel und Abscheu ausgemacht werden können. Genrekundige erkennen zudem, dass der Film in der Tradition des Folk Horror¹⁴ stehend eindeutig an *The Wicker Man* (1973) erinnern möchte und szenenweise als Reminiszenz an Ken Russells *The Devils* (1971) rührt.¹⁵



Abbildung 2. Beispielsweise der junge Ruben wird durch explizite Close-Ups in Szene gesetzt.

-
- 14 Zum Folk Horror vgl. Scovell, Adam: *Folk Horror: Hours Dreadful and Things Strange*. Auteur Publishing Columbia University Press: New York 2017.
- 15 Bereits Asters erster Langfilm, *Hereditary* (2018) nimmt ein Ende, das Merkmalen des Folk Horrors entspricht.

Frauen und Körperlichkeit im Horrorfilm

Bereits seit Mitte des 20. Jahrhunderts beschäftigen sich die Geistes- und Sozialwissenschaften mit der Frage nach der sozialen Konstruktion von *Geschlecht* und ebneten mit der Erkenntnis, dass eben dieses als gesellschaftlich konstruiert betrachtet werden muss, den Weg für ein späteres Aufbrechen von Geschlechterkonstruktionen über binäre Rollen wie heteronormativer Männlich- und Weiblichkeit hinaus.¹⁶ Ein besonderes Augenmerk auf den Zusammenhang von Geschlechterkonstruktion im Kontext audiovisueller Darstellungen legt Laura Mulvey, 1975 dar, indem sie in *Visual Pleasure and Narrative Cinema* Parallelen zwischen der Blicklenkung des Zuschauers im kommerziellen Film und einem männlich zu verstehenden Blick aufzeigt. Sie konstatiert, dass Frauen im Film traditionell eine exhibitionistische, also zur Schau gestellte Rolle einnehmen – zeitgleich angeschaut und ausgestellt, in einer stark auffallenden und bisweilen erotischen Aufmachung.¹⁷ In diesem Zuge prägt sie den Begriff der „to-be-looked-at-ness“¹⁸ einer Frau, also das passive in Augenschein genommen werden der Frau durch den Zuschauer, der durch

-
- 16 Maßgebend hierfür stehen Simone de Beauvoirs *Das andere Geschlecht* (1949) sowie einige Jahrzehnte später Judith Butlers *Gender Trouble* (1990). Butler löst in ihrem Werk die Kategorie ‚Gender‘ auf, indem sie nachdrücklich ihre Konstruktion betont, die von politischen, kulturellen und ökonomischen Faktoren abhängt. Wir haben uns in dem 2020 erschienenen Artikel „Körperlichkeit und Gender-Konzepte im Horrorfilm“ vor allem vor dem Zusammenhang von Gender und Kapitalismus tiefergehend hiermit auseinandergesetzt. In: Bieling, Tom (Hg.) (2020): *Gender und Design. Positionen zur Vergeschlechtlichung in Gestaltungskulturen*. Mailand: Mimesis International. S.101–113.
- 17 Vgl. Mulvey, Laura: *Visual Pleasure and Narrative Cinema*. In: *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*, hg. von Braudy, Leo und Marshall Cohen. Oxford University Press; New York. 1999, S.833–844.
- 18 Ebd., S.837.

die Blicklenkung der Kamera und anderer filmischer Mittel einen aktiven männlichen Blick einnimmt.

Aus dieser Inszenierung der Konstruktion *Frau* auf der Leinwand und einem *männlich* konnotierten Blick auf sie ergeben sich im Laufe der Filmgeschichte durch verschiedenste Genres hindurch bestimmte standardisierte Blickrichtungen, Standardsituationen und nicht zuletzt Typen von Weiblichkeit, die vermehrt auftauchen. Während einige von Ihnen eben dem von Mulvey beschriebenen Schema der passiven, ausstaffierten und teils sexualisierten Frau entsprechen, hat die Innovationskraft des Mediums Film sich diese Entwürfe teils zu eigen gemacht, um sie zu revidieren, verkehren und neu auszugestalten. Wir haben an anderer Stelle¹⁹ bereits eine intensivere Auseinandersetzung mit verschiedensten filmischen Entwürfen von Weiblichkeit im Kontext des Kapitalismus geleistet, die im Allgemeinen durch Zuschreibungen und Konfigurationen²⁰ konstruiert werden. Für den vorliegenden Kontext scheint eine Fokussierung auf zwei grundlegende Elemente fruchtbar: einerseits in der grundlegenden Annahme, dass die Repräsentation von Weiblichkeit im Horrorfilm untrennbar mit Körperlichkeit in Zusammenhang steht und andererseits darin, dass verschie-

19 Reininghaus, Sarah / Willms, Julia: „Körperlichkeit und Gender-Konzepte im Horrorfilm. In: Bieling, Tom (Hg.) (2020): Gender und Design. Positionen zur Vergeschlechtlichung in Gestaltungskulturen. Mailand: Mimesis International, S.101–113.

20 Bereits im eingangs erwähnten Artikel der Co-Autorinnen wurde mit dem Begriff *er* Konfigurationen nach Link gearbeitet. Darunter zu verstehen ist die Gesamtheit der literarischen Figuren eines Textes. Für beide Artikel von besonderer Relevanz ist die ideologische Komponente der Konfigurationskonstitutiven Merkmale. Ob bestimmte Merkmale, darunter sind auch weiblich konnotierte zu fassen, nämlich als natürlich oder sozial gemacht eingestuft werden, hängt stark vom Einfluss der zugrundeliegenden Ideologie ab. Für mehr hierzu: Link, Jürgen: Literaturwissenschaftliche Grundbegriffe: Eine programmierte Einführung, 6. unver. Aufl. München: Fink 1997, S.232ff.

denste Entwürfe von Weiblichkeit immer in einer Relation oder Inversion zu einem wie auch immer gearteten Ideal verlaufen. Nicht zuletzt die, später noch intensiver thematisierte, Insistenz der Gemeinde Hårga in *Midsommar* auf die Gebärfähigkeit der Frauen legt ein Ideal zugrunde, das nicht nur im Verlauf des Films immer wieder narrativ nutzbar gemacht wird – die Idealvorstellung einer intakten und gesunden Familie ist ein Konstrukt, mit dem sich Aster in seinem Oeuvre kritisch auseinandergesetzt hat.²¹ Weltweite Aufmerksamkeit erlangte Aster 2018 mit *Hereditary* (2018), der zunächst wie eine Erzählung über eine dysfunktionale, von Traumata geprägte Familie erscheint und sich in seinem Verlauf in die Form eines Albtraums entwickelt. *Hereditary* verhandelt dabei Weiblichkeit ebenso stark wie Körperlichkeit. Die dem Horrorfilm spätestens seit Alfred Hitchcocks *Psycho* (1960)²² nur allzu bekannte Figur der unheimlichen Mutter wird hier sowohl von der Protagonistin Annie repräsentiert, als auch wiederum von Annies Mutter, die zwar zu Beginn der Handlung ver stirbt – ihre Präsenz schwebt

21 Beispielsweise in den beiden Kurzfilmen *The Strange Thing About the Johnsons* (2011) und *Munchausen* (2013) thematisiert Aster auf graphische Weise Missbrauch innerhalb der Familie und eine Mutter, die ihren Sohn aufgrund von Verlustängsten krank macht.

22 *Psycho* (1960) hat nicht nur die Filmrezeption nachhaltig beeinflusst: Vor dem Erscheinen von *Psycho* war es gängige Praxis, Filmvorstellungen oft erst mitten im Film aufzusuchen. Durch die Beliebtheit von Double-Features wurden Filme oft direkt hintereinander mehrere Male präsentiert, sodass es zur Kinokultur gehörte, nicht unbedingt zu Beginn einer Vorstellung zu erscheinen. Durch Hitchcocks narrativen Griff, die Protagonistin Marion Crane mitten im Film ermorden zu lassen, hat sich so nachweislich die Art und Weise verändert, wie die Leute Filme konsumierten. Auch hat Hitchcock hier nicht das Übernatürliche in den Blick genommen, sondern mit Norman Bates einen Killer erschaffen, der den Horror in der menschlichen Psyche verortet. Durch die scheinbare Instrumentalisierung seiner mordenden Mutter täuscht Hitchcock das Publikum, denn nicht Bates' Mutter tötet, sondern der von seiner Mutter in die Schizophrenie getriebene Norman selbst.

jedoch über dem gesamten Verlauf der Erzählung. Auch hier wird der Bezug zu einem Ideal klar: Annie vermag es weder in den Augen ihrer Mutter noch in den Augen ihrer Familie adäquat ihre Rolle als Mutter zu erfüllen und nimmt so eine Position des Versagens ein. Kontextualisiert wird dies von ihrem eigenen gestörten Verhältnis zu ihrer Mutter, die von einer paganistischen Glaubensgemeinschaft pervertiert wurde und so die scheinbar intakte Familie, lange bevor sie dies erkennen, bereits korrumpiert.²³ Das Verkehren der Ideale der Familie und Mutter ist nicht nur in Asters Werken ein prominenter Topos, sondern durchzieht das Genre seit Jahrzehnten. Prominente Beispiele sind unter anderem *Carrie* (1976), *Rosemary's Baby* (1986), *The Babadook* (2014) und *Ich seh Ich seh* (2014).

Hereditary nutzt, genau wie *Midsommar*, wenn nicht exploitativ, dann doch in gewisser Weise plakativ die Darstellung von Menschen mit Behinderung durch die Figur Charlie, die unter anderem durch Close-Ups an vielen Stellen des Films in den Vordergrund gerückt wird. Ihr kommt im Verlauf des Films immer wieder eine besondere Rolle hinzu, die an mancher Stelle pathologische Züge annimmt.²⁴ Aufgelöst wird das zwar am Ende des Films durch ihre unfreiwillige Besessenheit vom Dämonen Paimon – der Zusammenhang zwischen ihrer äußeren Erscheinung und dem Evozieren eines unheimlichen Effektes durch ihr Verhalten wird allerdings offensichtlich vom Film nutzbar gemacht.

23 *Midsommar* verhandelt Familie ähnlich plakativ, indem die Schwester der Protagonistin Dani zu Beginn des Films Selbstmord begeht und Danis und ihre Eltern dabei ermordet. Dani wird so die gesellschaftlich idealisierteste und bekannteste Form der sozialen Gemeinschaft entzogen.

24 Beispielsweise, wenn Charlie einer verstorbenen Taube vor ihrem Schulgebäude den Kopf mit einer Schere abtrennt.

So lässt sich zusammenfassend sagen, dass Aster in beiden Langfilmen seiner Karriere in der Konstruktion von Körperlichkeit und Geschlecht auf die Zusammenhänge von Ähnlichkeit und Fremdheit setzt. Hierbei werden Körper und (Geschlechter-)Identität als gemachte Konstrukte stets in Relation zu Idealbildern verhandelt, die im Folgenden analysiert und dechiffriert werden sollen.

Frauen in Midsommar

Einige der in *Midsommar* zunächst angedeuteten und teilweise auch fortgeführten Narrationsanteile evozieren auf einen ersten Blick traditionelle wie stereotype Vorstellungen und gewohnte Figurenzeichnungen von Frauen in Horrorfilmen. Insbesondere sind es jene, die Frauen als naturnahe Wesen im Gegensatz zu kulturbegründenden Männern entwerfen und damit Gefahr laufen, eine Genderbinarität fortzuschreiben. Der Schönheit der Natur zu entsprechen kann als ein solcher herbeigesehnter Wunsch identifiziert werden, der an Frauen herangetragen und von diesen durch Sozialisation und Erziehung übernommen wird. So staffiert der in Hårga praktizierte Glaube und Kult vorrangig junge Frauen zur Zeit des Midsommarfestes aus, indem sie beim Tanz um den Maibaum besondere Kleider tragen, vor allem aber ihre Häupter mittels Blumenkränzen schmücken. Die schließlich zur Maikönigin ernannte Dani, deren naturblonde Haare und weiße Haut den gewohnten Schönheitsmerkma-

len der Gemeindemitglieder entsprechen²⁵, erhält einen besonderen Kranz als Kopfputz, der einen nach oben ragenden Bogen als Halbkreis aufweist und sie dadurch vor den anderen Mädchen und Frauen *erhöht*, in seiner Blütenauswahl bunter als alle anderen ist und sie mittels dieser Auszeichnung ersichtlich von den anderen Frauen unterscheiden lässt.



Abbildung 3. Dani erhält zu ihrer Krönung zur Maikönigin einen besonders ausgeschmückten Blumenkranz.

25 Danis Äußeres ähnelt damit stark dem skandinavischen Typus der auch im Dorf lebenden Frauen. Es stellt sich die Frage, ob Pelle, der sie bereits in den USA quasi in ihrer Funktion als nächste Maikönigin und neues Gemeindemitglied auserkoren hat, darauf Rücksicht genommen hat. Dem Wunsch nach „neuem Blut“ wird also insofern nachgekommen, dass eine Ausländerin ausgewählt wird, diese aber den gängigen Schönheitsidealen entspricht. Fraglich ist, ob eine dunkelhaarige Fremde, wie etwa die Figur Connie aus London sie darstellt, für diese Aufgabe mit ihrem dunkleren Teint ebenso akzeptiert worden wäre.

Männer begleiten die Veranstaltung lediglich als Zuschauer oder stellen die Musik zum Tanz um den Baum.²⁶ Damit entspricht der Umgang der Gemeinde mit jungen Frauen dem der meisten Kulturen, die in Bräuchen und Riten deren Schönheit ausstellen und feiern. In einer kompetitiven Situation kämpfen die Frauen gegeneinander und versuchen sich zu übertrumpfen – in *Midsommar* geschieht dies jedoch immerhin durch eine Fähigkeit, in diesem Fall der des besonders lange Tanzen-Könnens und nicht durch reine Äußerlichkeiten. Jedoch bleibt festzuhalten, dass der Tanz um den Maibaum und damit der Wettbewerb und die Regentschaft als Königin jungen Frauen vorbehalten bleibt. Das Aussehen der Frauen ist zudem nicht nur als *attraktiv* codiert, sondern zudem als natürlich perfekt gekennzeichnet. Es hat den Anschein, dass gemachte Schönheit oder durch Selbstoptimierung erzeugte Merkmale, wie etwa Make-Up oder anderweitige artifizielle Eingriffe in das Aussehen, keine Akzeptanz in der der Natur zugewandten Gemeinde finden könnten, da diese als künstlich wahrgenommen würden. In diesem Sinne kann die zum Ideal erkorene natürliche Schönheit als weitere Bürde junger Frauen interpretiert werden, die dieser zwar entsprechen sollen, dem Vorbild aber nicht nachhelfen dürfen.²⁷

Ein weiterer Aspekt, welcher die Figurenzeichnung von Frauen in *Midsommar* als eine konservative erscheinen lässt, ist der der Fokussierung auf Schwangerschaft und Gebärfähigkeit,

26 1:58:00

27 Diesem Ideal scheinbar natürlicher Schönheit entsprechen zahlreiche derzeitige Trends, die weder Arbeitsaufwand noch Mittel scheuen, um den Anschein von Natürlichkeit zu erwecken, dabei aber Ergebnis intensiver Arbeit sind, so etwa der Natural-Make-Up-Look oder das No-Make-Up-Make-Up oder eine aus Korea in andere Länder gelangte Hautpflegemethode, die mittels zahlreicher Kosmetikprodukte wie Ölen, Seren und Cremes eine angeblich natürlich wirkende Glass-Skin erzielen will.

denn ebenso, wie die Gemeinde eine gute Ernte und Erfolge in der Viehhaltung erzielen möchte, visiert sie auch den Erhalt der eigenen Gruppe und deren zahlenmäßiger Stärke an und erachtet dies als Bestandteil des natürlichen Lebenszyklus. Beispielsweise hat die Gruppe festgelegt, dass man ab dem Alter von fünfzehn Jahren Sex haben darf.²⁸ Indem ein solch früher Zeitpunkt gewählt wird, erhöhen sich die Chancen auf Schwangerschaften in der Gruppe. Die Frage nach der emotionalen Reife stellt im Dorf niemand, wenn Pelle lediglich feststellt, dass Maja aufgrund ihres Alters nun für sexuelle Handlungen bereitstünde. Schließlich führt eine günstige Sternkonstellation, die man entdeckt haben will, dazu, dass forciert wird, die sechzehnjährige Maja mit Christian, der sich in seinen Mittzwanzigern befindet, Sex haben zu lassen. Bis zu seiner Ankunft im Dorf hat Maja lediglich ein Foto von dem Amerikaner gesehen, welches ihr aufgrund des günstig gelegenen Datums Anlass genug bietet, ihn mittels einer magischen Rune und Liebeszauber²⁹ als Sexualpartner gewinnen zu wollen. Vermittelt beziehungsweise angetragen wird der Sexualakt Christian zum einen durch Pelle, der Maja regelrecht anpreist³⁰ und so als Kuppler³¹ fungiert, zum anderen durch eine der Älteren, so dass in der Planung und Hinführung Maja keinerlei Autonomie zukommt. Informiert zu sein über den Vorgang scheint aber das ganze Dorf, wenn während des Befruchtungsversuchs draußen Gesänge ange-

28 1:38:05

29 1:35:00

30 1:38:00

31 Das Kupplungsritual kann als intertextueller Verweis auf den bereits erwähnten Folk Horror Film *The Wicker Man* (1973) gelesen werden. Dort vermittelt Lord Summerisle die jungen Leute zum sexuellen Miteinander.

stimmt werden³² und der Akt so letztendlich den Raum des Privaten verlässt und Bestandteil der öffentlichen Sphäre wird. Die Tür zu dem Raum, in dem der Akt vollzogen wird, öffnet einer der älteren Männer mit einem sakralen Gewand und Gestus³³; dem zur Reproduktion notwendigen Sexualakt der beiden Geschlechtspartner, die sich zuvor nicht kennenlernen konnten, wohnen dann auch einige weibliche Gruppenmitglieder bei, um sicherzustellen, dass dieser auch erfolgreich gelingt. Maja liegt hierzu nackt in der Mitte eines eigens hergerichteten Raumes auf Blüten gebettet, ist umringt von zwölf nackten Frauen unterschiedlichen Alters, die im Halbkreis zu ihrem Kopfende aufgereiht stehen und sich zu ihren Gesängen ritualisiert an die Brüste greifen.³⁴

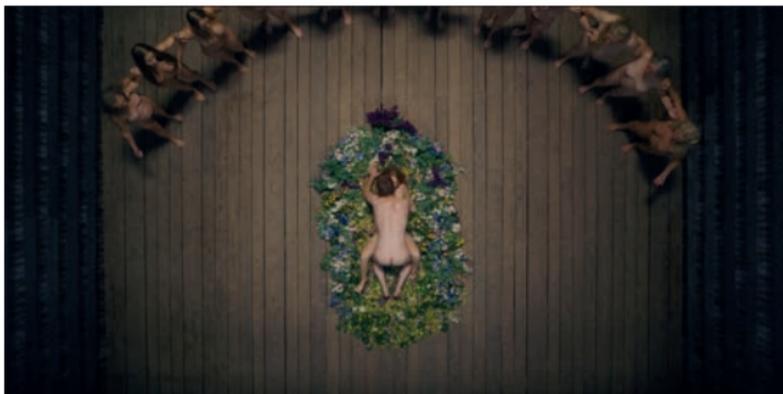


Abbildung 4. Der Raum und die Teilnehmer:innenanordnung während des Rituals.

32 2:33:55

33 2:21:25

34 2:29:00

Im Gegensatz zu Maja sind einige der Frauen deutlich älter, ihre Körper zeigen Anzeichen des Alterungsprozesses wie Dellen und Falten – dies kann jedoch nicht nur als Merkmal von Body Positivity gelesen werden, vielmehr bilden die älteren, hier gleichzusetzen mit erfahreneren Frauen, den Hintergrund, vor dem die als attraktiv und schlank wahrgenommene Maja als Jungfrau zur Schau gestellt wird. Indem *Midsommar* die Körper der anderen Frauen wertfrei und nicht etwa sensationalistisch präsentiert, bleibt es dem Publikum überlassen, dies als negative Irritation zu bewerten, etwa weil man die mediale Repräsentation gealterter wie als übergewichtig gekennzeichnete Körper nicht gewohnt ist, und durch deren Anwesenheit das für Zuschauende ohnehin befremdliche Ritual noch irritierender erscheinen soll. Vielmehr aber kann das Gesehene aufgrund der stark ästhetisierten Inszenierung akzeptiert werden und damit sogar auf unerklärlich wirkende Weise schön gefunden werden. Damit einher würde die zumindest temporäre Übernahme der in Hårga geltenden Schönheitsideale durch die Zuschauerschaft gehen – ein Vorgang, der die Unheimlichkeit des Films verstärken hilft und den stets konstruierten Charakter von Weiblichkeitsidealen verdeutlicht.

Maja erwartet das Eintreffen Christians. Als dieser eintritt, spreizt sie ihre Beine für den anstehenden Zeugungsakt in der Missionarsstellung³⁵, den das Mädchen bis zum Ende relativ unbeteiligt und emotionslos passieren lässt ohne sich selbst einzubringen. Eine Frau hält während des Aktes ihre Hand, eine andere bewegt Christians Körper zusätzlich rhythmisch³⁶, damit dieser sicher und schneller zum Höhepunkt gelangt. Direkt nach seiner

35 2:22:22

36 2:29:02

Ejakulation zieht Maja ihre Beine an, wiegt sich hin und her und verkündet die medizinisch unhaltbare Aussage, sie könne das Baby – und damit den Beweggrund für das gesamte Geschehen – spüren.³⁷ Wie bereits im Kontext der idealen Schönheit angesprochen, herrscht auch im Bereich der Fruchtbarkeit ersichtlich ein Ideal, das sich in dieser Aussage offenbart und eine gelungene Schwangerschaft nach einmaligem Verkehr voraussetzt. Ein mögliches Scheitern des Schwängerungsversuchs wird nicht einmal angedacht.³⁸ Der Sexualakt, so scheint es zusammenfassend, weist keine Merkmale weiblicher Selbstbestimmtheit auf, entbehrt jeglichem sexuellen Empfinden beider Beteiligten, wird durch ältere und in der Machthierarchie dominante Gemeindemitglieder vorangetrieben und dient lediglich dem an dringlich markierten Zweck der Generierung von Nachwuchs.

In der weiteren Entwicklung des Plots jedoch erzeugt Asters Film Elemente, die an stereotypen Figurentwürfen zweifeln lassen und unter die nicht nur die negativen Darstel-

37 2:29:32

38 In diesem Kontext gesehen ist es auffällig, dass die Szene, die den Sexualakt präsentiert, durch die Einblendung des Jungen mit der Behinderung, Ruben, mittels Überblendung kurz unterbrochen wird (2:24:59). Während Maja und der Amerikaner, der das Blut bzw. den Genpool des Dorfes erweitern soll, ihrer Bestimmung gemäß ein gesundes Kind zeugen sollen, wird der Junge mit dem deformierten Gesicht ersichtlich. Die Kamera fokussiert seine riesigen, fleischigen Lippen sowie sein eingewachsenes, auffällig kleines Auge. Neben der Schreckfunktion, die durch diese schnelle Montage ausgelöst werden soll, ist es der Kontrast der Körper, von dem man in der Erzeugung des Körperhorror zu profitieren versucht: Während die Anderen zur Fortpflanzung prädestiniert erscheinen, schaut der in der Filmnarration als anormal markierte Junge ins Leere. Seine Funktion liegt in der des isolierten Sehers, wahrscheinlich ist es, der das vermeintlich perfekte Datum für den Sexualakt der Anderen bestimmt hat. Ein eigenes Sexualeben ist ihm nicht zugedacht, die Reproduktion seiner Anlagen in der Dorfgruppe nicht erwünscht. Schließlich ist auch seine Funktion als Seher zu hinterfragen, wenn man erfährt, dass er lediglich zeichnet, nicht aber spricht. Die Auslegung seiner Zeichnungen geschieht durch die Älteren, so dass unsicher ist, ob Rubens Zeichnungen eventuell nicht nur als Vorwand missbraucht werden, um die Interessen der Alten und die der das Dorf Regierenden durchzusetzen.

lungen der männlichen, amerikanischen Figuren fallen, die beinahe ausnahmslos als wenig sympathisch und triebbezogen zu beschreiben sind. Wie Mark, der sexuelle Abenteuer in Europa plant, scheint auch Christian von der Reise zunächst lang vermissten Sexualverkehr zu erwarten³⁹, weshalb er auch zu Beginn hofft, dass Dani die knapp geäußerte und maximal hinausgezögerte Einladung⁴⁰ ausschlagen wird. Insbesondere ist es das soeben bereits beschriebene Zeugungsritual, das zahlreichen Szenarios aus Horrorfilmen zuwiderläuft, indem der Cis-Mann Christian als ein zum Sex Gezwungener avanciert. Einerseits bringt ihn zwar seine Forscherneugier⁴¹ dazu, dem Sex einzuwilligen, so dass er seine Sexualität einsetzt, um an scheinbar begehrenswertes Wissen und damit an Material für eine Dissertation gelangen zu können⁴² – damit entspricht er zumeist weiblichen Filmfiguren, die das Interesse einflussreicher Männer an ihrem Körper nutzen, um im Gegenzug dafür etwas Angestrebtes zu erhalten –, andererseits sind die Geschehnisse im Dorf zu diesem Zeitpunkt bereits derart weit gediehen, dass sein Handeln durchaus auch als durch Furcht motiviert verstanden werden kann. Vor dem Akt zittert⁴³ er, wirkt zutiefst verunsichert und genießt den Geschlechtsverkehr ebenso

39 0:07:36

40 0:18: 51

41 Christian und Josh werden als Forscher und Wissenschaftler inszeniert. Insbesondere Christians Figur ist immer stärker bereit, in die ihm fremde Kultur einzutauchen. Dies unterscheidet ihn von Josh, der als belebener Typus erscheinen soll (0:07:58). Christians Neugier scheint unermesslich, wenn er sich auf Handlungen einlässt, die ihn eigentlich ängstigen und er sich den Einheimischen regelrecht anbietet (1:30:00) und dabei immer gewissenloser wird. Dani ist bisweilen irritiert über sein unterwürfiges Verhalten. Aus diesem Grund erscheint es umso absurder, wenn schließlich Dani in die Gruppe aufgenommen wird, Christian hingegen getötet wird.

42 2:03:27

43 2:20:23

wenig wie seine Partnerin, die diesem zumindest den Sinn der Reproduktion abgewinnen kann, damit die Ideale ihrer Kultur erfüllt sieht und deshalb zufrieden wirkt. Interessiert ist man lediglich an seinem Sperma. Der Körper des mittels Drogen⁴⁴ und Einschüchterung gefügig gemachten Mannes wird zudem von anderen Frauen berührt, deren Anwesenheit und Platzierung natürlich den dort geltenden Riten entsprechen, im umgekehrten Fall einer zum Sex gezwungenen Frau jedoch unter anderem durch den praktizierten Voyeurismus stark an Gang-Rape-Szenen und andere Akte sexueller Degradierung erinnern würden. Damit enttäuscht der Spielfilm Erwartungshalten eines genrekundigen Publikums, welches eine Vergewaltigung Danis einerseits anhand der klassischen Spielart des Backwood-Slashers und andererseits durch die narrative Fokussierung auf ihre Figur mit hoher Wahrscheinlichkeit erwartet hätte und lässt diese Christian in subversiver Manier zustoßen. Die noch in den USA getätigte Aussage seines Freundes Mark, dass Dani Christian missbrauche („It’s literally abuse.“⁴⁵) – er bezieht sich auf emotionale Vereinnahmung – wird an dieser Stelle besonders tragisch ad absurdum geführt, erfährt Christian in Schweden doch körperlichen Missbrauch. Grundlegend geschehen Männern in *Midsommar* im Gegensatz zu zahlreichen Genvertretern ebenso grausame Dinge wie Frauen, in diesem Beispiel trifft Gewalt Männer zudem rein quantitativ häufiger. In ihrer Entwicklung sind die Dorfbewohner ebenso gehemmt und eingeschränkt wie ihre weiblichen Pendanten. Interessant erscheint außerdem, dass Aster gänzlich auf eine Sexualisierung weiblicher Körper verzich-

44 2:20:50

45 0:08:26

tet – auch jenen Stellen, die diese aufgrund der Seherfähigkeiten im Genre geradezu herauszufordern scheinen.

Zudem präsentiert *Midsommar* durchaus einflussreiche Frauen, wie etwa Siv, eine der Älteren, die bei den Planungen rund um alle Rituale federführend erscheint; auch erscheint der in der Gemeinde übliche Senizid⁴⁶ einer 72-jährigen Frau als dem des 72-jährigen Mannes ebenbürtig – vor den harschen Regeln des Dorfes, so könnte man denken, sind alle Menschen gleich. Schließlich ist es die Krönung einer Frau zur Maikönigin in jedem Jahr, die auf mächtige Frauen in der Gemeinschaft verweist. Insbesondere im Falle der Ernennung Danis zur Maikönigin, kann dies als Stärkung ihrer Position gelesen werden: Ohne einen König an ihrer Seite wird die fremde Ausländerin gefeiert, weiter majestätisch ausgestattet und rückt in das Zentrum der Feierlichkeiten. Mit der Übertragung der Entscheidung darüber, ob ein ihr unbekannter Dorfbewohner oder Christian geopfert werden soll⁴⁷, kommt ihr bisher unerfahrene Macht über Leben und Tod⁴⁸ zu. Ihre Entscheidung, den Partner sterben zu lassen, erscheint in diesem Moment, der anfangs als Leerstelle⁴⁹ inszeniert wird, nicht als die einer rachsüchtigen Frau und Herrscherin – eine ebenfalls häufig genutzte stereotype Darstellung – sondern als Entscheidung, sich von ihm freimachen zu wollen und ein neues Leben jenseits dieser dysfunktionalen Beziehung beginnen zu wollen. Dafür scheint auf einen ersten Blick ihr Lächeln⁵⁰ und

46 1:06:14

47 2:34:50

48 Dani entscheidet nun wie ihre psychisch erkrankte Schwester im Falle der Eltern ebenso darüber, wer leben darf oder sterben muss.

49 Mittels Abblende und Montage wird eine vorübergehende Leerstelle erzeugt (2:36:57).

50 2:45:23

schließlich auch Grinsen⁵¹ in der finalen Einstellung des Films zu sprechen, das man als aufkommende Autonomie deuten könnte, vielleicht sogar als Durchbruch des weiblichen Bösen, das sich seinen Weg bahnt in eine Welt, die Frauen ungerecht behandelt – ein im Genrefilm oftmals genutztes Narrativ.



Abbildung 5. Danis irritierendes Grinsen in der letzten Einstellung des Films.

Gravierende Veränderungen jedoch, das macht der Film anhand häufig eingesetzter Gemälde und Zeichnungen⁵² deutlich, die die Story des Films als eine unveränderliche wie bereits festgeschriebene präsentieren, kann eine Maikönigin nicht herbeiführen, scheinen Geschichte und Mythos sich doch selbst stetig zu wiederholen, so dass die alten Voraussetzungen immer wieder erfüllt werden müssen.

⁵¹ 2 :45:32

⁵² In zahlreichen Einstellungen präsentiert *Midsommar* Zeichnungen und Gemälde, die die noch folgende Handlung vorwegnehmen, jedoch ist dies dem Publikum zu-
mindest anfangs nicht ersichtlich. Erst nachdem einzelne Elemente, wie etwa der Bär,
erneut auftauchen, können diese von Zuschauer:innen erkannt werden.



Abbildung 6. Das Gemälde in den ersten Einstellungen des Films scheint der Erzählung bereits vorzugreifen.

Hierzu müssen Menschen verletzt werden und zu Schaden kommen. Gefahren für die Gemeinschaft, wie der Bär in den Zeichnungen, im diesjährigen Ritual verkörpert durch den neugierigen Christian⁵³, müssen vernichtet werden, um die Gemeinschaft und die ihr zugrundeliegenden Mythen und erwünschten Verhaltensweisen zu erhalten und in ihren Bestrebungen zu motivieren.

Bei genauerer Betrachtung der Entwicklung Danis zeigt sich schließlich, dass ihr (temporärer) Autonomiezugewinn nur ein vermeintlicher ist und die Verbesserungen bezüglich ihrer Position innerhalb einer Gemeinschaft als zumindest ambivalent

53 Für den Namen Christian ist zu konstatieren, dass es sich um einen Telling Name handelt. Mit der Vernichtung der Figur Christian wird stellvertretend die christlich geprägte Glaubensvorstellung vernichtet, von der die paganistische Gruppe gänzlich isoliert lebt.



Abbildung 7. Auch hier sehen wir zu Beginn des Films ein Gemälde, das Danis und Christians Schicksal bereits beschreibt. Es zeigt einen Frau mit einer Krone eines Bären.

erkannt werden müssen. Danis westlich-moderne Herkunftskultur und deren Formen des Zusammenlebens wurden im Verlauf der Handlung als gefühllos, vorteilsbedacht, spaßorientiert und nicht zuletzt überheblich gegenüber Anderen entlarvt. Obgleich niemand ernsthaft Verantwortung für seine Mitmenschen übernehmen möchte, erachtet man den Erhalt menschlichen Leben als höchsten Wert, behauptet es zu schätzen. Aus diesem Grund sind die Ausländer:innen auch irritiert ob der Durchführung des Ättestupa⁵⁴-Rituals⁵⁵. Jedoch regt der Film diesbezüglich an, den Tod der schwedischen Alten als eine Spiegelung des Todes von Danis Eltern zu betrachten,

54 Ättestupa bedeutet frei übersetzt „verwandter Abgrund“ und bezeichnet eine gängige Praxis in der schwedischen Mythologie, in der ältere Menschen sich entweder selbst in den Tod stürzten oder gestürzt wurden. Die Praxis wurde laut Überlieferung durchgeführt, wenn die Älteren sich nicht mehr um sich selbst kümmern konnten. In der japanischen Mythologie gibt es eine ähnliche Praxis, Ubasute (frei übersetzt: eine alte Frau verlassen/aufgeben).

55 1:13:17

indem Dani in Visionen ihre toten Verwandten an dem Berg in Schweden erscheinen. Es wäre möglich, dass Danis manisch-depressive Schwester ebenfalls einen Senizid beging, um im Sinne der Euthanasie einem langen, qualvollen Alterstod zuvorzukommen. Während die Amerikanerin also sich selbst und ihre Erzeuger tötet, verhält es sich in Hårga dergestalt, dass die Gemeinschaft ihre Senior:innen durch Tradition zum freiwilligen Suizid bringt, in der Rekrutierung von Nachwuchs jedoch eindeutig vitalistisch und pronatalistisch geprägt ist. Hier wird eine dualistische Perspektive auf den Sachverhalt Suizid deutlich. Dani glaubt aufgrund von manipulativen Aussagen Pelles⁵⁶, dass die Dorfgemeinschaft einen Familienersatz darzustellen vermag, deutet die gemeinschaftlichen Tätigkeiten der Mitglieder als Beweis dafür und hofft, dass die Gruppe ihr den Halt bieten kann, den sie von Christian einzufordern stets Angst hatte und sich für jedes Bedürfnis ihrerseits immer entschuldigte⁵⁷. Jedoch ist es so, dass die Hårga-Kultur keinerlei Individualität ihrer Mitglieder zulässt. In der Gemeinde haben Menschen Rollen und Funktionen, die ihnen als Kindern aufgrund scheinbarer Talente und Neigungen zugewiesen werden⁵⁸ und die es zu erfüllen gilt; außerhalb davon ist kein Lebensmodell möglich. Vernünftig leben heißt hier, den Regeln und Riten zu entsprechen, Emotionen sind weitestgehend eliminiert. Zusammenfassend kann somit konstatiert werden, dass Dani eine neue Gruppe gefunden hat, mit ihr aber sehr wahrscheinlich keine bessere; symbolisiert wird ihre Metamorphose ana-

56 1:22:32

57 0:18:00

58 1:43:03

log zu den Zusammenhängen von Zwang, unter denen sie nun steht, besonders durch Danis Blumengewand am Ende der Erzählung. Sie wirkt fast entmenschlicht, in eine neue Form gebracht – sinnbildlich für ihre Veränderung aber gleichzeitig auch für das Korsett, in das sie gezwungen wurde. Kokonartig eingehüllt erscheint sie wie eine Bienenkönigin, an die große Erwartungen ihres Volkes herangetragen werden. Ob dieses unbekannte soziale Gefüge ihr letztendlich gut zu tun vermag, lässt die Narration offen. Anzunehmen aber ist, dass sie der Ideologie und den Machthabenden der Gruppe folgen wird, auch wenn diese sie nicht als Person wertschätzen, folgte sie doch auch der Gruppe der amerikanischen jungen Männer rund um ihren Freund, die sich merklich nicht für sie interessierten und beispielsweise ihren Geburtstag vergaßen⁵⁹ oder sie, obwohl darüber informiert, dass Dani psychisch labil ist und sich in Therapie befindet⁶⁰, zu einem Drogentrip drängten. In diesem Charakterzug, sich an Gruppen anzupassen, die nicht zu ihrem Wohlbefinden beitragen, kann in Dani ein Symbol für Frauen im Allgemeinen entdeckt werden. Im Gegensatz zu den Männern, aber auch zu Connie, die die Rituale Hårgas rasch für sich ablehnt, nimmt sie die ihr zugewiesene Rolle an, die die Kultur für sie bereithält. Insofern kann von einer Objektifizierung der Protagonistin gesprochen werden, deren Maiköniginnen-Herrschaft nur eine vermeintliche Vorherrschaft darstellt und die zudem nach einem Jahr ihr Ende findet. Völlig entindividualisiert erscheint Dani, wenn sie in dem Gewand, das alle Frauen über die Jahrzehnte hinweg zu Gleichen macht, während der Fes-

59 0:55:25

60 0:08:27

tivität immer mehr verstummt.⁶¹ War sie zuvor eine bisweilen laut schreiende, vielleicht auch hysterische Frau, wiegt diese von ihr ausgehende Stille umso schwerer. Heftige Gefühlsausbrüche gehören der Vergangenheit an, wenn die junge Frau im ritualisierten Raum ruhig bleibt und sich nicht zur Wehr setzt. Schließlich muss ihr bereits angesprochenes Grinsen bis zur Abblende des Films einer weiteren Betrachtung unterzogen werden: Als die Dorfbewohner:innen beim Verbrennungsritus mit einer inszeniert wirkenden Wehklage einsetzen, ihre Haare raufen, weinen und schreien⁶², glaubt Dani in ihnen ihre eigenen Emotionen und Reaktionen wieder zu erkennen und fühlt sich der Gruppe nahe. Dani scheint verborgen geblieben zu sein, dass sämtliche kollektive Freudensausbrüche und körperliche Leidensmanifestationen theatral wie funktional in Szene gesetzt werden. Hierzu passt auch Pelles Beschreibung, die er noch in den USA vor der gemeinsamen Abreise über sein Dorf tätigt: „It’s like theater.“⁶³ Wie seine Aussage im Kreise der jungen Männer, dass man zu Midsommar sicher auch Schwedinnen schwängern könne⁶⁴, nicht ernst genommen wurde, sondern metaphorisch als Option für sexuelle Erlebnisse gedeutet und dadurch in ihrem Foreshadowing als das missachtet wurde, was es schließlich werden sollte, verhält es sich auch mit anderen Aussagen Pelles. Das Publikum ist zu diesem Zeitpunkt der Handlung nicht mehr in der Lage, Danis Lachen sicher als Zeichen der Erleichterung oder als verzweifertes Lachen zu

61 2:33:55

62 2:44:50

63 0:23:09

64 0:08:08

deuten. Angesichts der Tatsache, dass sie der Verbrennung mehrerer Menschen, darunter auch Christian im Fell des getöteten Bären⁶⁵, zusieht, verbleibt ihr Lachen nicht nur optisch als ein *schiefes*, da unbegründetes, fehlinterpretierendes Lächeln. Analog dazu skizziert *Midsommar* weder ein Frauenfiguren empowerndes feministisches Szenario, noch handelt es sich bei dem Film um eine misogyn stereotype Darstellung und Zurschaustellung weiblicher Körper. Vielmehr präsentiert er zutiefst abgeklärte Einsichten in Formen und Varianten des menschlichen Zusammenlebens:

Viele Fakten zu Danis Familiengeschichte bleiben im Vagen, aber womöglich stellt die alternative Schwedengemeinschaft eine ähnlich zwangsverhaftete Gemeinschaft dar wie die westliche Kernfamilie eine darstellte. Während Danis Schwester den Bann durch Suizid durchbrechen zu versucht, sucht Dani noch ihre Lösung des existenziellen Problems. Die scheinbar neu entdeckte Welt und Kultur erscheint somit als nur scheinbare Alternative, in der die eigenen westlich-kapitalistischen Prinzipien und Werte widerscheinen als die bereits bekannten und herrschenden, namentlich Jugend, Schönheit, Gebärfähigkeit, erwünschte Sozialkompetenz und Leistungsfähigkeit. Die vermeintliche Simplifizierung und Rückführung in eine scheinbar *einfachere* Lebenswelt, die mit der Natur in Einklang zu stehen scheint, ist ebenso eine vom Leistungsprinzip und Anpassungsfähigkeit bestimmte, worauf etwa der von Alten eingeforderte Senizid verweist, wenn der alte Mensch weichen muss um Jüngeren Platz zu machen, sobald die eigene Leistungs-

fähigkeit und damit der Beitrag zur Gemeinschaft erschöpft sind. Die US-amerikanische Reisegruppe, die sich zum Teil aus Anthropologen zusammensetzt, die das kulturell *Andere* erforschen möchten, entdeckt auf diese Weise letzten Endes nur eine Variation ihrer selbst in ihrem Studienobjekt. Eine ähnliche Wirkung wird *Midsommar* auf zahlreiche Zuschauer:innen haben, indem sie sich zunächst angezogen fühlen können von der anderen Welt Hårgas, um sich anschließend von der Andersartigkeit und scheinbaren Unverständlichkeit nur abgestoßen zu fühlen. Dies gilt insbesondere aber nicht ausschließlich für die Repräsentation von Weiblichkeit, die es als eine stets sozial konstruierte zu identifizieren gilt und die als durch Ideale geleitet erkannt werden muss. Indem der Film hier ungewohnte Gestaltungen vornimmt, welche wiederum auf die Gestaltung der eigenen gewohnten Welt und ihrer mimetischen medialen Nachahmung und deren teilweise Überhöhung verweisen, erlebt ein aufmerksames Publikum einen verstörenden Erkenntniseffekt. Ein mögliches Ergebnis kann in der Dekonstruktion der bekannten und als *normal* wahrgenommenen Werte und Prinzipien liegen, die deutlich macht, dass die altbekannten gesellschaftlichen Grundlagen des Zusammenlebens nicht nachvollziehbar sein müssen und sich damit immer als *gemachte* entpuppen. Gelebte Formen menschlicher Gemeinschaften müssen im Ergebnis als unveränderbar identifiziert werden und gelingen darüberhinaus nur unter Opfern – worin die desillusionierendste Erkenntnis des Films und damit der Höhepunkt der Generierung des Horrors zu sehen ist.

LITERATUR

Butler, Judith (2006): *Gender Trouble*. Routledge: London.

Cherry, Brigid (2009): *Horror*. Routledge Film Guidebooks. Routledge: London/ New York.

Clover, Carol (1992): *Men, Women, and Chain Saws*. Princeton University Press: Princeton.

De Beauvoir, Simone (2000): *Das andere Geschlecht*. Rowohlt: Reinbeck.

Freud, Sigmund (1963): *Das Unheimliche*. Aufsätze zur Literatur. Fischer: Frankfurt a.M.

Link, Jürgen (1997): *Literaturwissenschaftliche Grundbegriffe: Eine programmierte Einführung*, 6. unver. Aufl. Fink: München.

Mulvey, Laura (1999): *Visual Pleasure and Narrative Cinema*. In: *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*, hg. von Brady, Leo und Marshall Cohen. Oxford University Press; New York. S.833–844.

Reininghaus, Sarah/Willms, Julia (2020): *Körperlichkeit und Genderkonzepte im Horrorfilm*. In: *Gender und Design. Positionen zur Vergeschlechtlichung in Gestaltungskulturen*. hg. von Bieling, Tom. Mimesis International: Mailand. S.101–113.

Scovell, Adam (2017): *Folk Horror: Hours Dreadful and Things Strange*. Auteur Publishing Columbia University Press: New York.

Seidl, Stephanie/Zimmermann, Julia (2011): *Jenseits des Kategorischen. Konzeption des ‚Heidnischen‘ in volkssprachigen literarischen und chronikalischen Texten des 13. Jahrhunderts*. In: *Integration und Desintegration der Kulturen im europäischen Mittelalter*. hg. von Borgolte, Michael/Dücker, Julia/Müllerburg, Marcel/Schneidmüller, Bernd. Akademie-Verlag: Berlin. S.325–381.

Stiglegger, Marcus (2011): *„Die Bedeutung des Horrorfilms für Jugendliche“*. In: *media-manual. Texte 2011*. Nr. 15, S.1–12.

Stiglegger, Marcus (2010): *Terrorokino. Angst/Lust und Körperhorror*. Bertz + Fischer: Berlin.

Williamson, J.W. (1999): *Hillbillyland. What the Movies Did to the Mountains & What the Mountains Did to the Movies*. The University of North Carolina Press: Chapel Hill & London. S.149–172.

FILME

The Babadook. Australien. 2014. 94 Min.

Carrie. USA. 1976. R: Brian De Palma. 94 Min.

The Devils. Großbritannien. 1971. R: Ken Russell. 111 Min.

The Green Inferno. USA, Chile. 2013. R: Eli Roth. 100 Min.

Hereditary. USA. 2018. R: Ari Aster. 128 Min.

The Hills Have Eyes. USA. 1977. R: Wes Craven. 86 Min.

Ich seh Ich seh. Österreich. 2014. R: Veronika Franz, Severin Fiala. 99 Min.

Midsommar. USA, Schweden. 2019. R: Ari Aster. 147 Min./Director's Cut 171 Min.

Munchausen. USA, Mexiko. 2013. R: Ari Aster. 13 Minuten.

Psycho. USA. 1960. R: Alfred Hitchcock. 109 Min.

Rosemary's Baby. USA. 1968. R: Roman Polanski. 131 Min.

The Strange Thing About the Johnsons. USA. 2011. R: Ari Aster. 29 Minuten.

The Texas Chain Saw Massacre. USA. 1974. R: Tobe Hooper. 83 Min.

The Wicker Man. Großbritannien. 1973. R: Robin Hardy. 84/99 Min.

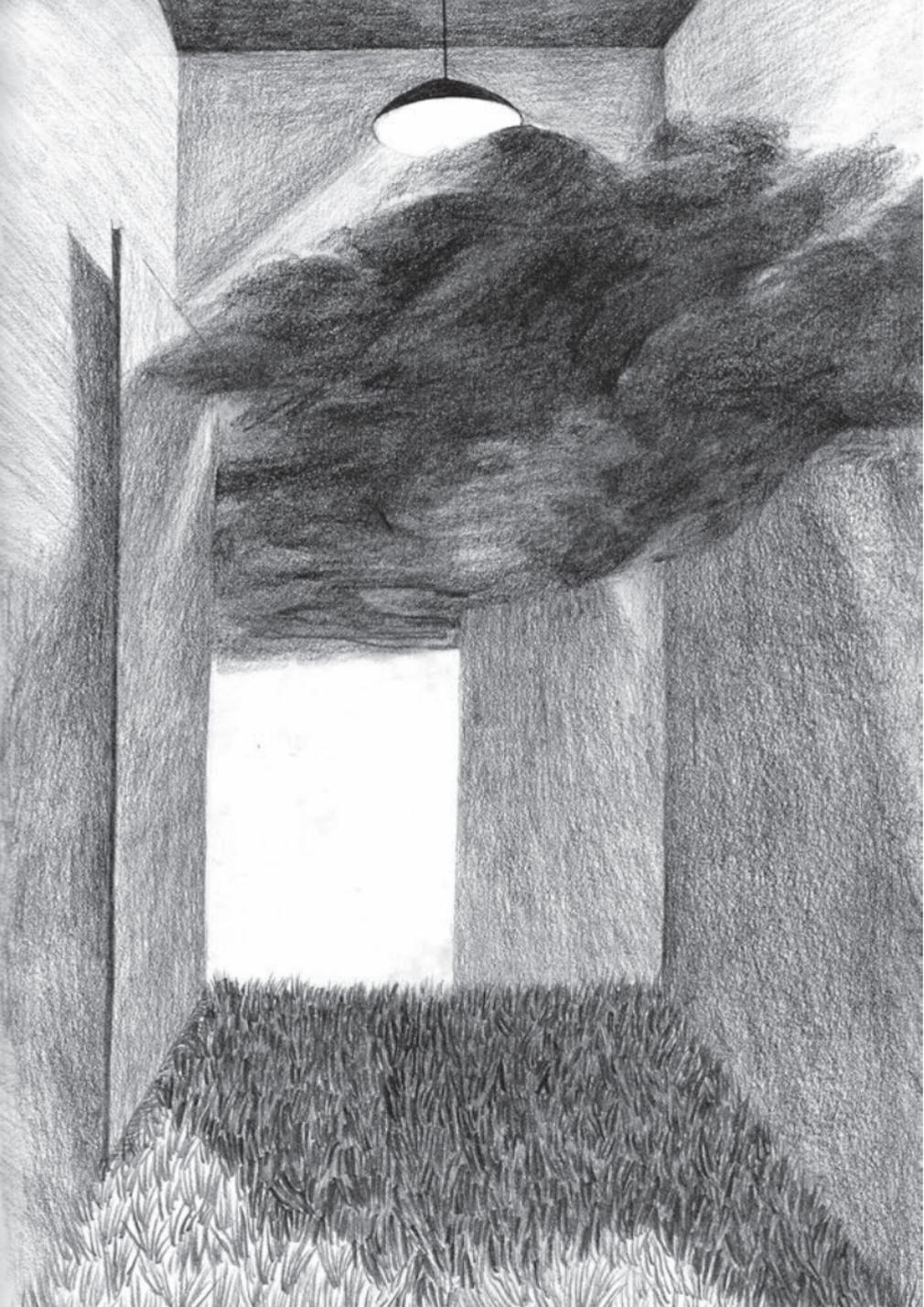


Freya Knauer

Zeichen für Vorahnungen persönlichen (Un)Glücks in deutschen Volksliedern

Die Zukunft ist stets ungewiss. Sie öffnet den Raum für Spekulationen und Prognosen. Oft erkennt man darin den Wunsch nach Klarheit über das, was einem bevorsteht. Um nicht hoffnungslos verloren im Nachdenken über jede Möglichkeit dessen, was vor einem liegt, stecken zu bleiben, leben die meisten Menschen mit Annahmen. Beispielsweise nehme ich an, dass am Mittwoch meine Vorlesung *Semiotik des Ungewissen*⁰¹ stattfindet und rede davon als wäre es gewiss, obwohl es möglich ist, dass der Dozierende krank wird. Auch haben Menschen Vorahnungen ihre Zukunft betreffend, die sie nicht mit Plänen oder Schlussfolgerungen begründen können. Sie sind eher wie ein Gefühl. Welche Metaphern für diese Vorahnungen gefunden werden, möchte ich im Genre des Volksliedes untersuchen. Ihre besondere Qualität besteht in der Eingängigkeit der Melodie und der Klarheit der

01 *Semiotik des Ungewissen*, Seminar: Prof. Dr. Tom Bieling, HAW – Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg, Department Design, Fakultät Design Medien und Information, Modul: Designtheorie und -forschung.



sprachlichen Bilder. Von einer Analyse der Musik werde ich absehen und mich besonders auf die textliche Ebene konzentrieren. Ich wählte die Lieder *Dunkle Wolken*, *Ich hab die Nacht geträumet* und *Kuckuck, Kuckuck ruft's aus dem Wald*. Bei dem ersten und letzten Stück werde ich nur die erste Strophe analysieren, da die weiteren keine signifikante inhaltliche Veränderung beschreiben. Abschließend werde ich die verschiedenen Herangehensweisen zur Darstellung diffuser Vorahnungen vergleichen.

Textanalysen und Interpretationen

Dunkle Wolken

Es geht ein dunkle Wolk herein,
mich deucht, es wird ein Regen sein,
ein Regen aus den Wolken
wohl in das grüne Gras.⁰²

02 <https://www.zeit.de/kultur/musik/2011-02/volkslieder-folge-28>

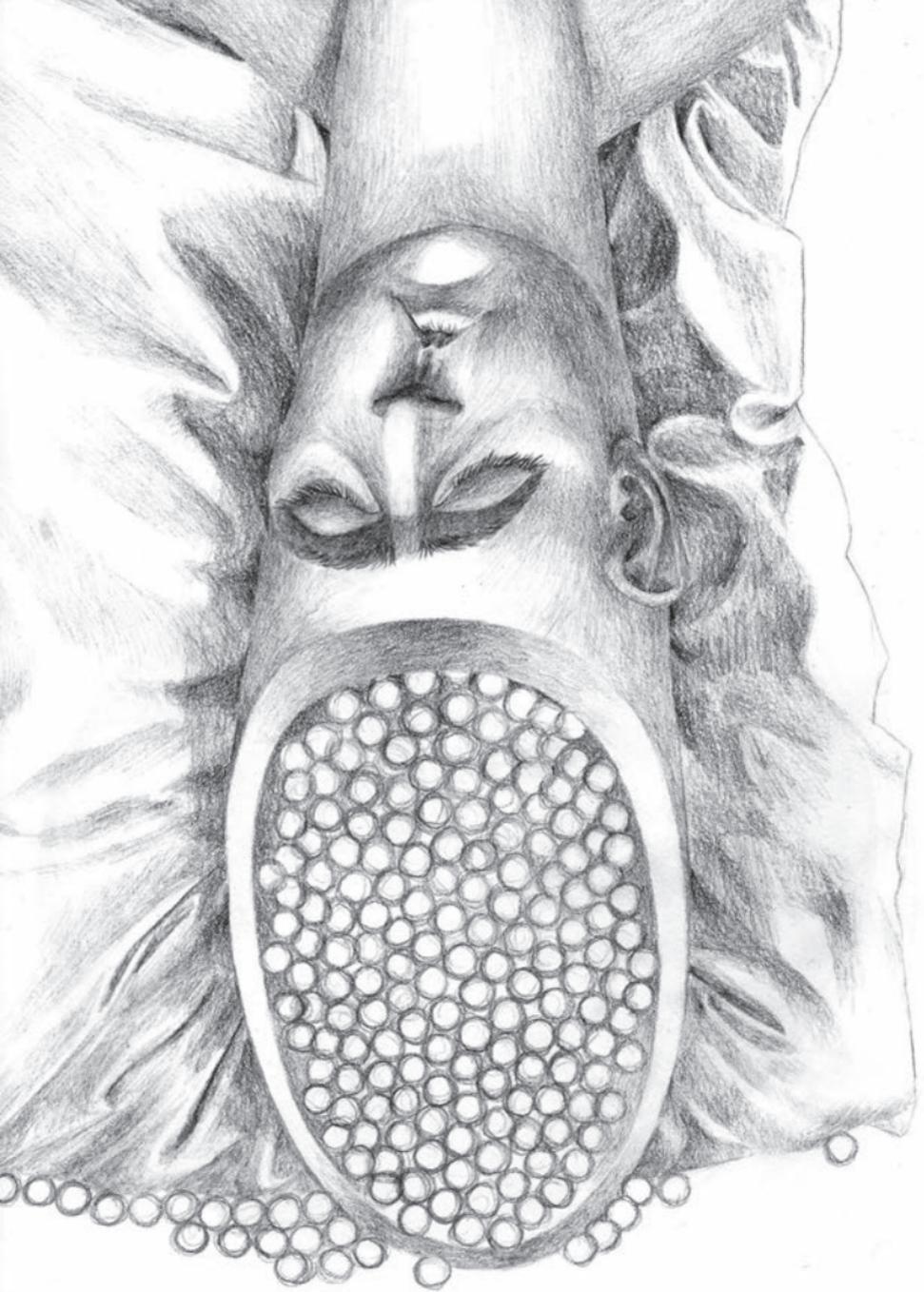
Der Liedtext des Volksliedes *Dunkle Wolken*, das im Jahr 1646 von Pater Johann Werlin festgehalten wurde, beginnt mit der Beschreibung einer Naturerscheinung. „Es geht ein dunkle Wolk herein.“ Um erkennen zu können, ob etwas dunkel ist, benötigt man einen Gegensatz. Die Stimmung, die bereits im ersten Vers hervorgerufen wird, zeichnet eintretende Düsternis an einem Ort, der kurz zuvor in Sonnenlicht getaucht war. Kein Strahl kann mehr durch die dichte Wolke dringen, sie verbreitet plötzliche Finsternis. Durch diese Einleitung ist auch der zweite Vers von einer negativen Vorahnung behaftet. Das lyrische Ich vermutet darin baldigen Regen. Es ist jedoch klar, dass es sich nicht um einen erholsamen Sommerregen handeln wird, sondern um eine zerstörerische Kraft, die über das Land hereinkommt. Ein Sturm zieht heran. Das wird aus den ersten beiden Versen deutlich. Und obwohl das lyrische Ich sich dessen bewusst ist, verfällt es nicht in Unruhe oder Panik. Vielmehr scheint es hypnotisiert und erstarrt das bevorstehende Unheil zu beobachten. Die Formulierung „Mich deucht“ zeigt, dass es sich Zeit nehmen und reflektierend über seine Situation, beobachten kann. Es könnte auf eine Resignation des lyrischen Ich hindeuten, das vielleicht schon so viele Gewitterstürme erlebt hat, dass es nichts mehr zu verlieren hat, weil bereits alles, was ihm wichtig war, vergangen ist. Diese Deutung wird jedoch durch den letzten Vers unwahrscheinlicher. Dort wird als Ziel des Regens das „grüne Gras“ benannt. Allein durch den atmosphärischen Gegensatz zu den letzten Versen ist klar, dass das „grüne Gras“ dem lyrischen Ich viel bedeutet. Es steht durch die Farbigkeit der Dunkelheit entgegen. Es ist grün, also lebendig und hoffnungsvoll. Doch das lyrische Ich weiß, dass es das Gras nicht

beschützen kann, dass der Regen unausweichlich kommen und zerstören wird, was ihm so viel bedeutet. Daher die vorangegangene Resignation. Es weiß von der Unmöglichkeit die Wiese retten zu können und sieht daher keinen Grund mehr für sich selbst Schutz zu suchen.

Das Entstehungsdatum ist wie bei vielen Volksliedern unklar. Es gibt Quellen die behaupten, es wäre bereits lange vor 1646⁰³ entstanden. Andere vermuten *Dunkle Wolken* könnte zur Zeit des dreißigjährigen Krieges (1618 – 1648) geschrieben worden sein.⁰⁴ Vor diesem Hintergrund, bekommen die Wolken eine gänzlich neue Bedeutung. Anstatt für eine Naturkatastrophe zu stehen, würden sie den herannahenden Krieg symbolisieren, der zerstörerisch über das Land zog. Als Zivilist konnte man der Wucht der Kämpfenden nichts entgegensetzen, wenn sie kamen, konnte man nur auf Glück hoffen. Auf das gleiche Glück, das man braucht, damit der Sturm zufälligerweise das eigene Haus verschont. Willkürlich und ungerecht ist die Zerstörung beiderseits und ungewiss das Wohlbefinden des Individuums. Doch auch wenn es glücklicherweise unbeschadet den Sturm oder Krieg übersteht, ist ihm gewiss, dass es von Zerstörung umgeben sein wird.

03 http://www.liederlexikon.de/lieder/es_geht_ein_dunkle_wolk_herein

04 <https://www.volksliederarchiv.de/es-geht-eine-dunkle-wolk-herein/>



Ich hab die Nacht geträumet

Ich hab die Nacht geträumet
wohl einen schweren Traum;
es wuchs in meinem Garten
ein Rosmarienbaum.

Ein Kirchhof war der Garten,
ein Blumenbeet das Grab,
und von dem grünen Baume
fiel Kron und Blüten ab.

Die Blüten tät ich sammeln
in einen großen Krug,
der fiel mir aus den Händen,
dass er in Stücken schlug.

Draus sah ich Perlen rinnen
und Tröpflein rosenrot.
Was mag der Traum bedeuten?
Herzliebster, bist du tot?⁰⁵

Das Lied *Ich hab die Nacht geträumet* (Melodie: erstmals gedruckt 1777 von Christoph Friedrich Nicolai, Text: erstmals bei August Zarnack 1820)⁰⁶ besteht aus vier Strophen. Inhaltlich lässt es sich in eine Rahmen- und eine Binnenhandlung teilen. Mit den Worten „Ich hab die Nacht geträumet“ leitet das lyrische Ich die später folgenden Liedverse ein. Durch die Metapher des „schweren Traum[s]“ wird deutlich, dass eine traurige und aufwühlende Schilderung bevorsteht. Das lyrische Ich scheint verwirrt aus einem Alptraum erwacht zu sein und das dringende Bedürfnis zu haben, über das Erlebte zu sprechen. Die darauffolgende Beschreibung scheint zunächst nicht bedrohlich zu sein. Es erzählt von einem „Rosmarienbaum“ in seinem „Garten“.

Doch bereits in der nächsten Strophe verkehrt sich die scheinbar harmlose Szene ins Gegenteil. „Ein Kirchhof war der Garten, Ein Blumenbeet das Grab“ Durch die Anapher in dieser Aufzählung macht das lyrische Ich einen gehetzten, sprudelnden Eindruck, als würden ihm einige Details erst im Moment des Erzählens wieder einfallen und es neuerlich erschauern lassen. Es war im Traum also auf einem Friedhof, der aufgrund seiner Nähe zum Tod eine bedrückende Wirkung hat. In den folgenden Versen taucht der „Rosmarienbaum“ wieder auf. Im Gegensatz zu der wachsenden, lebendigen Vorstellung, die man sich von ihm in der ersten Strophe gemacht hat, wird jetzt klar, dass auch dieser den Tod in sich trägt, denn von ihm fallen „Kron und Blüten ab“. Die zweite Strophe dient der Beschreibung des Ortes von dem das lyrische Ich träumte. Alle darin vorkommenden Komponenten sind mit dem Sterben verknüpft und zeichnen

06 https://liederprojekt.org/lied29231-ich_hab_die_Nacht_getraeumet.html

eine düstere, beängstigende Stimmung. Selbst das „Blumenbeet“ und der grüne Baum, die einem zunächst wie hoffnungsvolle Anker scheinen, stehen im Zusammenhang mit dem Tod.

Nachdem man einen Eindruck von der Umgebung erhalten hat, fährt das lyrische Ich mit der Erzählung seiner Handlungen im Traum fort. Am Anfang der dritten Strophe beginnt es die Blüten, in einem „großen Krug“ aufzusammeln. Es scheint eine Bewältigungsstrategie des lyrischen Ich zu sein. Um die vergangene Schönheit des Baumes zu ehren, bewahrt es die Überreste in einem wertvollen Gefäß auf. Der Vorgang erinnert an eine Beerdigung. Doch der Versuch mit der unheilvollen Situation umzugehen, scheitert krachend. Die dritte Strophe endet mit dem Zerschlagen des Kruges, der dem lyrischen Ich „aus den Händen“ fiel. Dieses Versehen zeigt wie mitgenommen es ist. Wegen der emotionalen Überlastung durch die Situation wird es unkonzentriert und die Schwäche überträgt sich auf seine Hände. Der Krug zerbricht. Das ist der Wendepunkt des Liedes. Bis dahin waren die Erzählungen, Beschreibungen ruhiger Orte und Handlungen, aber durch die akustische Zäsur des zerschlagenden Tons, bricht die Emotionalität unter der beängstigenden Stille hervor. Es steht im Gegensatz zum Tod, der kein Geräusch macht, denn der Krach ist hervorgerufen durch das lebende, einsame lyrische Ich. Beschrieben ist hier das Leid der Hinterbliebenen, die mit der unvorstellbaren Stille der Toten zurückbleiben.

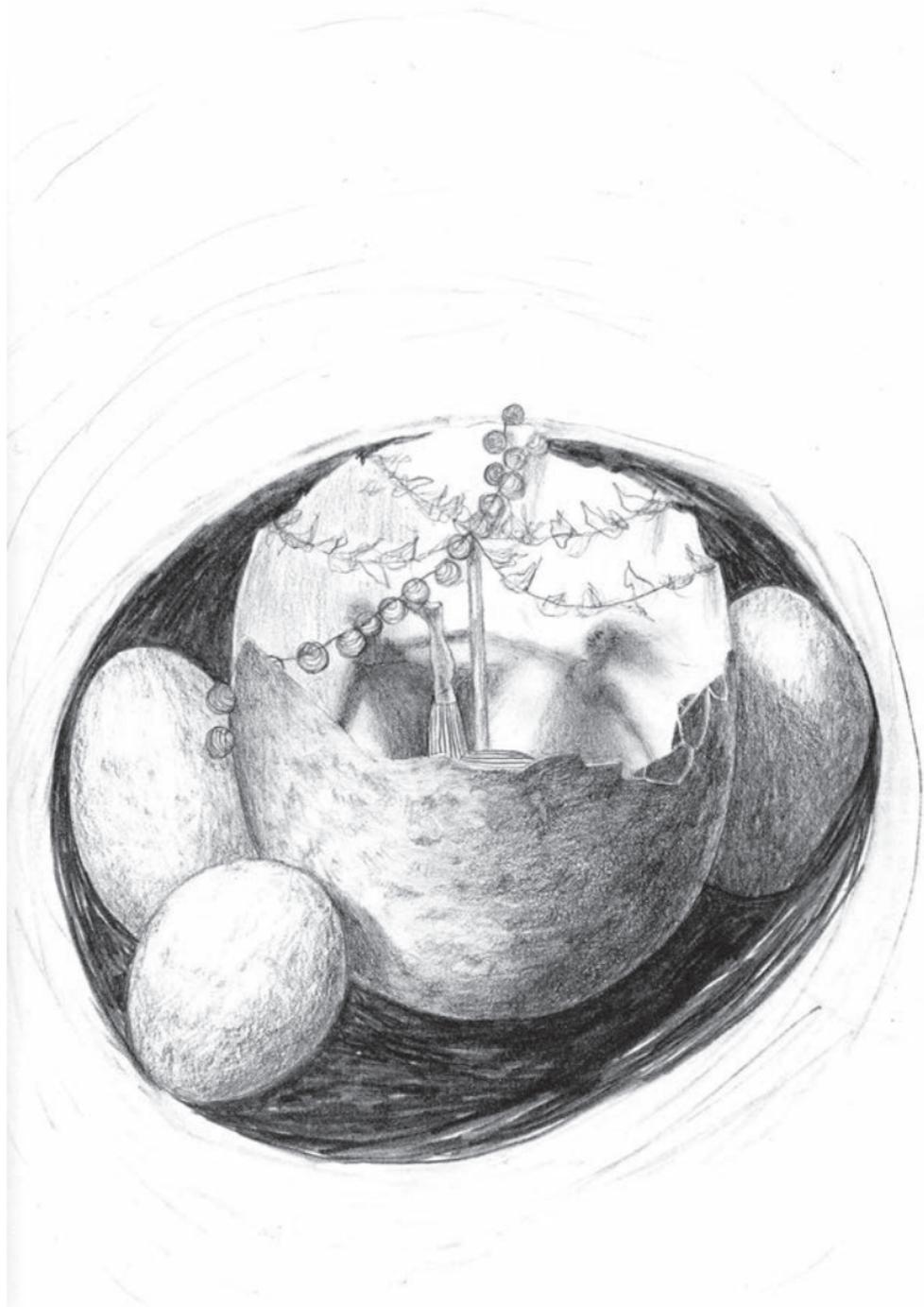
Zur Überraschung der Lesenden, kommen zwischen den Stücken des Kruges allerdings nicht Blüten, sondern „Perlen“ und rosenrote „Tröpflein“ zum Vorschein. Durch die Formulierung „Draus sah ich [...] rinnen“ macht es den Eindruck, als

quollen sie aus den Tonscherben hervor. Die Perlen stehen für Tränen. So erinnert das Geschehnis an überwältigende Traurigkeit, die sich in einem Schwall aus Tränen und Blut äußert. Das Lied endet mit dem Schließen der Rahmenerzählung. Mit den Fragen: „Was mag der Traum bedeuten? Herzliebster, bist du tot?“ kehrt das lyrische Ich in den Dialog mit den Lesenden zurück. Es deutet den erzählten Traum und sieht darin die Ankündigung des Todes seines Geliebten. Offensichtlich ist dieser nicht in seiner Nähe. Wo der Liebste ist, bleibt ungewiss. Warum sorgt sich das lyrische Ich um ihn? Ist er womöglich im Krieg oder schwer erkrankt in einem Hospital? Diese Fragen bleiben offen. Unbeantwortet hinterlassen sie Sorge und die Vorahnung des Unglücks.

Kuckuck, Kuckuck ruft's aus dem Wald

Kuckuck, Kuckuck ruft's aus dem Wald.
Lasset uns singen, tanzen und springen!
Frühling, Frühling, wird es nun bald.⁰⁷

⁰⁷ https://liederprojekt.org/lied30266-Kuckuck_Kuckuck_rufts_aus_dem_Waldp_Kuckuck_Kuckuck_pp_Kuckuck_Kuckuck_-p.html



Dieses Volkslied (Melodie: aus Österreich, Text: August Heinrich Hoffmann von Fallersleben [1798–1874])⁰⁸ beginnt mit dem onomatopoetischen Ausruf „Kuckuck, Kuckuck“. Verschmitzt und beschwingt, erregt er die Aufmerksamkeit der Leser:innen und macht einen kindlichen, verspielten Eindruck. Der vernommene Ruf erschallt aus dem Wald. Das lyrische Ich veranlasst er zu dem freudigen Imperativ „Lasset uns singen, tanzen und springen!“ Zurückzuführen ist das auf die Ankunft des Zugvogels, dem Kuckuck, der erst Ende April⁰⁹ in den deutschsprachigen Raum zurück kehrt. Seinen namensgebenden Ruf kann man dort besonders im Mai und Juni vernehmen.¹⁰ Also genau in der Zeit, in der der Frühling um sich greift, die Natur blüht und die Tage wieder lang und sonnig werden. Besondere Relevanz hatte das Ende des Winters in der Entstehungszeit des Liedes für die erleichterte Nahrungsmittelbeschaffung. Der Zwang gegen Kälte und Hunger kämpfen zu müssen ging damit vorbei. Für das lyrische Ich ist der Ruf des Kuckucks der symbolhafte Wendepunkt. Er ist Grund dafür gemeinsam zu feiern und sich zu freuen, um die neue Jahreszeit willkommen zu heißen.

Obwohl der nahende Frühling für viele Leute eine existenzielle Verbesserung der allgemeinen Situation im Vergleich zum Winter bedeutet, ist das individuelle Glück ungewiss. Denn obwohl man von mehr Helligkeit und Nahrung umgeben ist, kann beispielsweise ein Streit mit einer nahestehenden Person trotz-

08 https://liederprojekt.org/lied3_0266-Kuckuck_Kuckuck_rufts_aus_dem_Waldp_Kuckuck_Kuckuck_-pp_Kuckuck_Kuckuck_-p.html

09 <https://www.nabu.de/tiere-und-pflanzen/aktionen-und-projekte/vogel-des-jahres/2008-kuckuck/07193.html>

10 <https://www.nabu.de/tiere-und-pflanzen/aktionen-und-projekte/vogel-des-jahres/2008-kuckuck/07193.html>

dem eine unangenehme Zeit für das Individuum bedeuten. Es bleibt jedoch die Hoffnung, die der Frühling verheißt, dass man schneller vergibt und sich schneller versöhnt. Leichtigkeit und die Lust am Leben lassen das lyrische Ich auf eine unbeschwertere, leichtere Zeit hoffen.

Vergleich

Sowohl *Dunkle Wolken* als auch *Ich hab die Nacht geträumt* sind aus einem sorgenvollen Blick in die Zukunft entstanden. *Dunkle Wolken* nutzt dafür eine Naturkatastrophe, die unerbittlich auf einen zugeht. Das ist im zweiten Volkslied anders. Bei *Ich hab die Nacht geträumt* spielen intuitiv deutbare natürliche Ereignisse weniger eine Rolle, vielmehr handelt es sich um einen visionsartigen Traum voller Symbole, die erst durch die Lesenden entschlüsselt werden müssen. So versteht eine im christlichen Glauben aufgewachsene Person sofort, dass es sich bei dem Kirchhof um einen Friedhof handelt und das Blumen als Dekoration für Gräber auf eben jenen dienen. Auch die Anspielung durch die Perlen, die für Tränen stehen, kann man nur durch eine bestimmte gesellschaftliche Prägung verstehen. In beiden Liedern ist das lyrische Ich einsam. Ganz im Gegensatz zum dritten Volkslied. Eine Gruppe wird durch das „Lasset uns“ angesprochen und richtet sich auch an die Lesenden. Es vermittelt ein Gefühl von Gemeinschaft und die Einladung ausgelassen miteinander zu feiern. Das ist ein wichtiger Unterschied zu den vorangegangenen Stücken. Alleinsein bedeutet dort, verloren und hilflos zu sein. Die beiden unglückahnenden

Lieder sind wie eine Vertonung der Gedanken oder eines Selbstgesprächs und weniger ein Versuch Gemeinschaft zu stiften.

In ihrer Art Naturerscheinungen als Metaphern auf ihre bevorstehende Zeit zu übertragen, ähneln sich *Dunkle Wolken* und *Kuckuck, Kuckuck ruft's aus dem Wald*. Bei dem einen Lied bedeuten die Wolken Zerstörung, im anderen der Ruf des Kuckucks Erleichterung, obwohl das Glück oder Pech des Individuums weiterhin ungewiss in der Zukunft liegt.

Resümee

Die für Vorahnungen und deren Konnotation verwendeten Zeichen in Volksliedern sind häufig intuitiv verständlich, da sie sich auf Naturereignisse beziehen. Auch in der Stadt lebende Menschen können ihnen diese problemlos entnehmen. *Dunkle Wolken* und *Kuckuck, Kuckuck ruft's aus dem Wald* sind für diese Art der Verschlüsselung gute Beispiele. Aber auch der entlaubte Baum und die Blutstropfen aus *Ich hab die Nacht geträumt* kann man den aus der Natur entnommenen Symbolen zuordnen. Ansonsten bedient sich das zuletzt genannte Lied jedoch eher Zeichen, die man nur mit einer christlichen Prägung oder guten Kenntnisse über jene Traditionen verstehen kann.

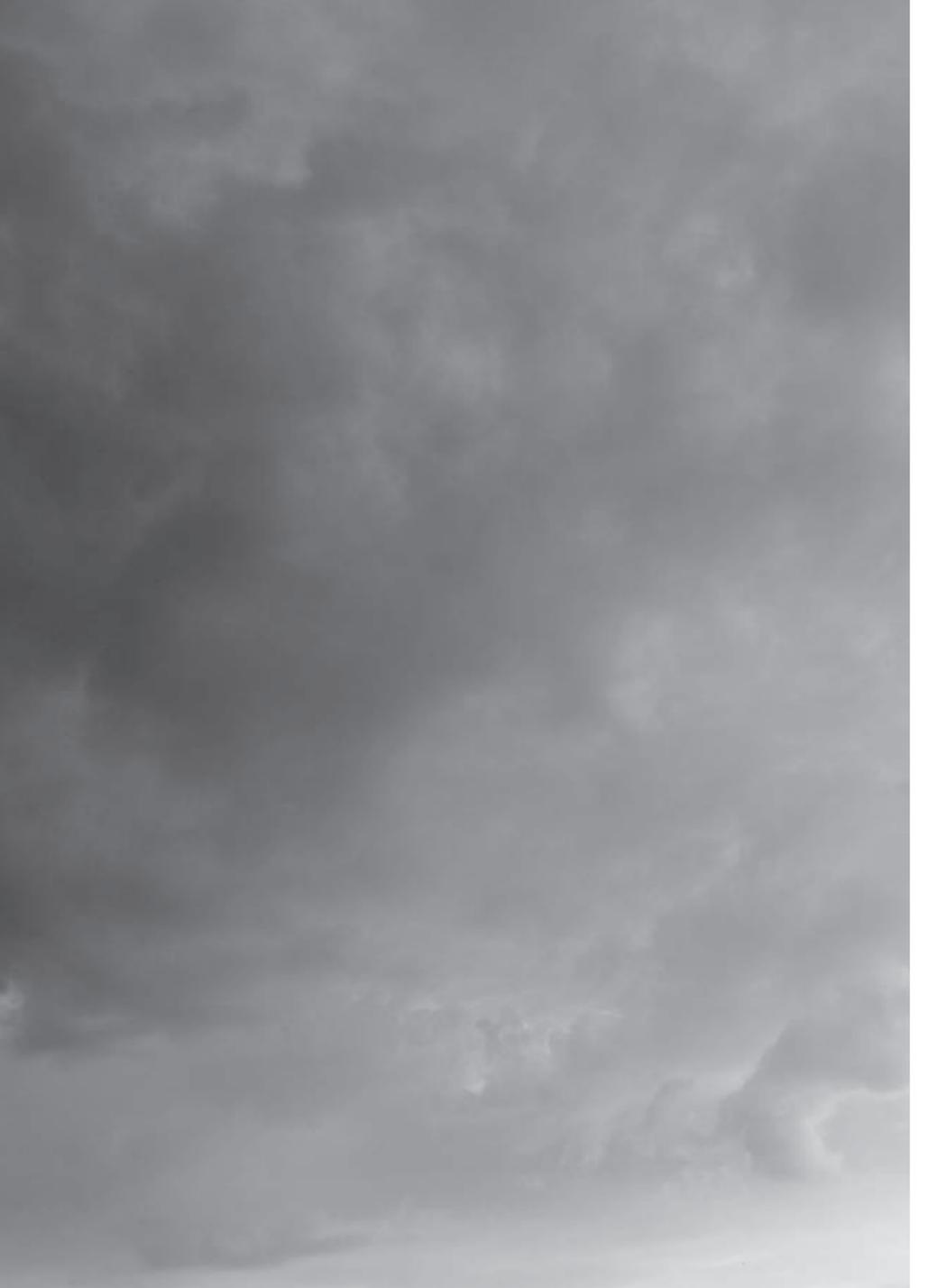
Die Lieder zeigen zwei unterschiedliche Herangehensweisen in die Zukunft zu blicken. Sie sind vertonte Sorgen und Hoffnungen. Mithilfe ihrer Metaphern und Symbole versuchen sie die ungewisse Zukunft zu deuten und ihre Ahnungen für ihre Mitmenschen verständlich zu machen.

ILLUSTRATIONEN

Dunkle Wolken, Freya Knauer, 2022.

Ich hab die Nacht geträumt, Freya Knauer, 2022.

Kuckuck, Kuckuck, Freya Knauer, 2022.



Frederik Engelbrecht

Alles ist verhandelbar – Bedeutungsfindung im Unbestimmten

Tagtäglich sind wir umgeben von bewusst gestalteten Zeichen, nutzen diese zur Orientierung oder als Informationsquelle. Feste Bedeutungen und Regelmäßigkeiten in Form, Motiv und Verortung verraten den jeweiligen Kontext: Ein rot durchgestrichener Kreis am Rande einer Straße kennzeichnet ein Parkverbot, als Icon auf dem Computerbildschirm eine unzulässige Interaktion.

Durch das Erlernen und Erleben der vielen Zeichen in Gesellschaft und Alltag werden wir fähig, diese sicher zu deuten und entsprechend ihren kommunizierten Informationen zu handeln.

Wie aber gehen wir mit neuen, unbekanntem Zeichen um? Was passiert beim Verlassen des eigenen Kulturkreises, wenn man mit neuen Schriftsystemen und Bildmotiven konfrontiert wird, die nicht mehr den bisher erlernten oder erinnerten Konventionen entsprechen?

Charles Sanders Peirce, Mitbegründer der modernen Semiotik-Lehre, teilt Zeichen in *The Theory of Signs* in drei unterschiedliche Gruppen auf (Atkin 2013):

Ein *Ikon* ist dem repräsentierten Objekt sehr ähnlich: das Foto einer Person oder der Umriss eines Gebäudes, ein *Peng* als Repräsentation eines Knalls – auch Lautmalereien oder klanglich ähnliche Wörter gelten als ikonische Zeichen.

Ein *Index* bildet eine direkte Verknüpfung zwischen Zeichen und Objekt ab: Rauch als Zeichen für Feuer, ein Totenschädel als Zeichen für Tod, ein Zeigefinger, der eine Richtung angibt. Auch Verkehrszeichen können als Indizes bezeichnet werden, da die sie die unmittelbare (Verkehrs-) Situation, beispielsweise eine Vorfahrtsstraße, bezeichnen.

Ein *Symbol* ist eine willkürliche Verbindung von Zeichen und Bedeutung, die durch Konvention und gesellschaftliche Übereinkunft definiert wird: ein rotes Kreuz als Zeichen für (medizinische) Hilfe, die vertikalen Farbbalken schwarz-rot-gold als Landesflagge, auch Buchstaben zählen dazu, ebenso wie Verkehrszeichen – Zeichen lassen sich nicht immer klar einer dieser Kategorien zuordnen.



Abbildung 1.
Rind von Otl Aicher, stellv.
für ein Ikon.



Abbildung 2.
Totenschädel von Otl Aicher,
stellv. für ein Index



Abbildung 3.
S-Bahn von Otl Aicher, stellv.
für ein Symbol.



Abbildung 4.
Ampelmännchen von
Nikita Kozin.



Abbildung 5.
Hourglass von Adrien Coquet.



Abbildung 6.
Save von Z. Zhou.

Wenn ein Zeichen als bedeutungsvoll wahrgenommen wird, kann der/die Betrachter:in es somit unterschiedlich kategorisieren: Erwartet mich eine Person mit Hut oder ist es hier an der Straßenecke doch eher als Hinweis auf die Verkehrsampel, die mir gerade *Halt* symbolisiert, gemeint? (Abb. 4) Das Betrachten des jeweiligen Kontextes und das Zurückgreifen auf bisherige Erfahrungen hilft, Zeichen und insbesondere Symbole erfolgreich zu entschlüsseln. Für die erfolgreiche Kommunikation mit Zeichen und Symbolen sollte also stets auf den umgebenden Kosmos von Bildmetaphern und übliche *Lesarten*, also die Art und Weise, wie ein Zeichen üblicherweise verstanden wird, geachtet werden. Abgeleitet von bekannten Bildern und Motiven können dann neue Zeichen entwickelt und gestaltet werden und mit Beschriftung oder als ikonisiertes Motiv neu etabliert werden.

Abbildung 5 + 6: Derartige Bildikonen (Die Diskette als Speichermedium, die Sanduhr als Zeitanzeiger) wurden im Laufe der technologischen Entwicklung zu Symbolen für eine bestimmte Funktion – Speichern und Warten – anstatt dass sie ein physisches Objekt abbilden.

Symbole bestimmen

Was passiert aber genau, wenn wir neuen, unbekanntenen Symbolen begegnen? Wie setzt sich der Prozess des „Symbol-Verstehens“, der „Semiose“, wie Peirce es bezeichnet (Ebd., 23; Crow 2005, 36f), zusammen? Und wie vielfältig können die Bedeutungen sein, die bei einem Zeichen mit schwer erfassbarer Bedeutung entstehen?

Diese Fragen waren Grundlage für eine praktische Auseinandersetzung mit Symbolen ohne definierte Bedeutung, automatisch durch ein bildgenerierendes neuronales Netzwerk (*künstliche Intelligenz*) erschaffen. Hierbei handelt es sich um eine Art Computerprogramm, welches hunderte Bilddateien als Input aufnimmt und auf ihre visuelle Zusammensetzung untersucht: Welche Farbigkeit taucht auf, wo häufen sich Farb- und Kontrastflächen (Motive), was für visuelle Regelmäßigkeiten lassen sich in den Bildern finden? Das Netzwerk arbeitet auf rein visueller Ebene, hat keinerlei Verständnis für Bedeutung oder Inhalt; nur pure Form und Farbigkeit werden analysiert und miteinander verglichen, um darauf basierend dann neue Bilder zu generieren und auszugeben⁰¹.

⁰¹ Das hier beschriebene Programm, ein „Generative Adversarial Network“ (GAN), ist ein Programm aus zwei neuronalen Netzwerken: Eines generiert neue Datensätze (in diesem Falle neue Bilddateien), das andere bewertet diese auf ihre Ähnlichkeit verglichen mit den als Input gegebenen (realen) Originalbildern. Beide Netzwerke versuchen sich in einer Art Nullsummenspiel auszutricksen: Je besser das generierende Netzwerk die Ursprungsdaten nachahmen kann, desto besser muss das diskriminierende Netzwerk werden, um die generierten Fälschungen zu erkennen, was wiederum die Qualität der generierten Nachahmungen erhöht, bis diese (vom Netzwerk) nicht mehr von Originaldateien unterschieden werden können. Siehe Ian Goodfellow, Jean Pouget-Abadie, Mehdi Mirza, Bing Xu, David Warde-Farley, Sherjil Ozair, Aaron Courville, Yoshua Bengio: Generative Adversarial Nets. In: NIPS. 2014.

Diese Form der Zeichenbetrachtung können wir als Menschen nicht nachempfinden: Auch wenn uns ein bestimmtes Zeichen unbekannt ist, wird das Gehirn assoziativ tätig, versucht es zu deuten oder liefert Interpretationsvorschläge. Bewusste und unbewusste Denkprozesse werden in Gang gesetzt, um einem als *Zeichen* verstandenen Ding eine Bedeutung zu geben. Dies kann ein fremdsprachiges Verkehrszeichen sein, eine wiederkehrende Wolkenstruktur⁰², oder ein Jesusgesicht in einer Scheibe Toast⁰³.

Sowohl im Betrachten als auch im Schaffen von Symbolen sind wir stets durch unsere individuelle und kulturelle Sicht der Dinge geprägt, was die Wahrnehmung und Interaktion mit Zeichen angeht: Laut Peirce ist die betrachtende Person ein aktiver Teil der Semiose, prägt sich ein bestimmtes Symbolverständnis ein, verortet es im eigenen Verständniskontext und gibt die Bedeutung und das eigene Verständnis weiter (Crow 2005, 36f).

Im Vergleich dazu ist der Algorithmus, das bildgenerierende Netzwerk, frei von dieser *bedeutungsgebenden* Interpretation: Allein die visuelle Form zählt, wird analysiert und im zweiten Schritt so gut wie möglich nachgebildet, quasi eine neuinterpretierte *Fälschung* im Stile der Ursprungsmotive.

Die Symbole, die als Input für den Bildgenerator verwendet wurden, stammen alle aus großen Symbolkatalogen, welche in Nutzung oder Darstellungsweise recht verbreitet sind. Sie bilden Warn- und Hinweiszeichen ab (der Symbolka-

02 „Pareidolie“ beim Online-Wörterbuch Wortbedeutung.info (26.6.2022) URL: <https://www.wortbedeutung.info/Pareidolie/>

03 Jiangang Liu, Jun Li, Lu Feng, Ling Li, Jie Tian, Kang Lee. Seeing Jesus in toast: Neural and behavioral correlates of face pareidolia. *Cortex*, 2014; 53: 60 DOI: 10.1016/j.cortex.2014.01.013

Durch die künstliche Neugenerierung von ähnlichen, aber bedeutungsfreien Symbolen lassen sich zwar eindeutige Bezüge erkennen und Elemente aus den Originalbildern tauchen verfremdet wieder auf, aber die klare Bedeutungsebene der Ursprungszeichen ist verloren gegangen: Ästhetische Qualitäten wie Formen, Umrisse oder Linienstärken lassen sich erahnen, aber der jeweilige Motivinhalt bildet von ungenauer Kopie bis hin zu abstraktem Chaos alles Erdenkliche ab.



Abbildung 10.
Neu generierte Symbole
auf Basis des ISO 7000
Symbolkatalogs.



Abbildung 11.
Neu generierte Symbole
auf Basis der Isotype-
Piktogramme.



Abbildung 12.
Neu generierte Symbole
auf Basis von Otl Aichers
Piktogrammen.

Wenn diese *bedeutungslosen* Zeichen nun als Teil des Ursprungssystems betrachtet werden, beginnt ein interessanter Prozess. Das Verständnis des Leitsystems für die olympischen Spiele wird mental auf die neu generierten Symbole angewandt und beeinflusst den Leseprozess der Semiose:

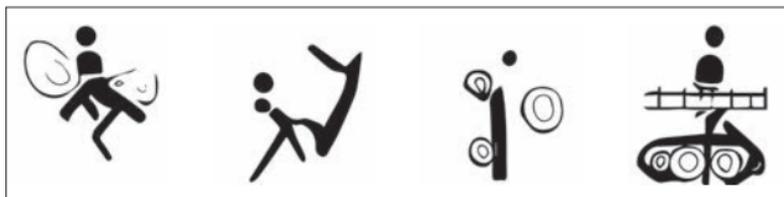


Abbildung 13. Auswahl von vier generierten Icons, basierend auf Aichers Leitsystem-Piktogrammen für die Olympischen Spiele.

Werden hier olympische Sportarten dargestellt? Insektenfliegen? Kompetitive Planprüfungen? Akrobatik, Glühwürmchen und Leiterträger?

Sowohl die ikonisiert dargestellte menschliche Figur als auch die potenziell bedeutungsvollen Strichformen prägen unsere Wahrnehmungsweise und Interpretationsansätze. Das Gehirn schöpft aus unserem persönlichen Erfahrungsschatz an Bedeutungen und Sinnverknüpfungen. Da es hier keine *richtige* oder *falsche* Definition für die einzelnen Symbole gibt, müsste verhandelt werden – woran erinnert es die meisten Betrachtenden? Was ist die mehrheitlich *korrekte* Bezeichnung?

Theoretisch hat jedes Zeichen, was wir gemeinschaftlich erkennen und verwenden, diesen Aushandlungsprozess durchlaufen, sei es durch allmähliche Abstraktion eines ikonischen Abbildes oder gemeinsames Einigen auf eine Symbolbedeutung.

Ergebnis solcher Aushandlungen sind entweder Vereinfachungen und Angleichungen – Verkehrszeichen wurden standardisiert, Schriftsysteme wurden übernommen oder eingegliedert – oder Abweichungen, wenn Sprachen sich auseinanderentwickeln und eigene Richtungen einschlagen und Subkulturen eigene Symbole und Zeichen erfinden.

Im zugrundeliegenden Designprojekt wurde der Prozess der Angleichung weiter untersucht; Symbole wurden bereinigt und eindeutig identifizierbar gemacht, eingegliedert in den bestehenden Leitkanon.



Abbildung 14. Eigene Benennung und händische Reinzeichnung von algorithmisch generierten Symbolen; Angeglihen an ISO 7000-Symbole (linke Spalte), Isotype (mittlere Spalte) und Aichers Olympia-Leitsystem (rechte Spalte).

Genauso relevant sind jedoch das Abgrenzen und Ausgliedern eines Zeichens – sei es, dass es einem anderen Kontext zugeordnet wird, in seiner Bedeutung unverständlich oder irrelevant bleibt, oder gar nicht erst als Zeichen identifiziert werden konnte.

Letztendlich ist es der verhandelnde Betrachtungsprozess, welcher einem Zeichen die Bedeutung und den Wert gibt,

den es vermitteln kann – gerade, wenn es aus einem zufälligen oder ungeplanten Kontext heraus entsteht und nicht zielgerichtet gestaltet worden ist.



Abbildung 15. Algorithmisch generierte Symbole ohne klar erfassbaren Motivinhalt.

Dass in diesem Fall nun ein künstliches System Bestandteil dieser Verhandlung war, hilft, sich dieser Tatsache bewusst zu werden – vieles von dem, was wir im Alltag über Symbole identifizieren, ist bereits alltäglich geworden: Beim Betrachten rufen wir eine verinnerlichte Bedeutung für ein oft gesehenes Symbol ab und ziehen daraus Schlüsse.

Die künstliche Intelligenz wirft Steine in diesen reibungslos funktionierenden unsichtbaren Prozess: Ohne Verständnis für erlernte Symbole und Ikonen kreierte es bedeutungslosen Unsinn, analysiert und generiert blind drauflos. Konfrontiert mit dieser Bilderflut, die gerade so noch an etwas Bedeutungsvolles erinnert, aber noch völlig uninterpretiert und unverhandelt vorliegt, sind wir jetzt gefordert: Sind diese generierten Ergebnisse bedeutungslos? Können wir neue Bedeutungen herauskristallisieren oder im Verhandlungsprozess festlegen? Und kann ich einem unklaren Motiv eine feste symbolische Bedeutung zuweisen, oder funktioniert es nur umgekehrt über einen Sachverhalt, der als ein Symbol gekennzeichnet werden muss?

Die Ungewissheit, die während dieses Verhandlungsprozesses mitschwingt, kann zum einen neue Interpretations- und Symbolisierungsansätze ermöglichen, wenn sozusagen *umgekehrt* gedacht werden muss, also vom Symbol zur Bedeutung und nicht umgekehrt – gleichzeitig ist es eine Konfrontation mit der Tatsache, dass Bedeutung stets verhandelt werden muss, bevor sie akzeptiert und verinnerlicht wird, stets nur in einem bestimmten Rahmen gültig ist. Darüber hinaus muss neu verhandelt werden – zwischen Maschine und Mensch, zwischen Individuen und Gesellschaften, über Raum und Zeit hinweg.

LITERATUR

Atkin, Albert. „Peirce’s Theory of Signs“, The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Summer 2013 Edition), Edward N. Zalta (ed.),

URL: <https://plato.stanford.edu/archives/sum2013/entries/peirce-semiotics/>

Crow, David. Zeichen. Eine Einführung in die Semiotik für Grafikdesigner, stiebner Verlag GmbH, München 2005

Foster, Norman: Otl Aicher 1991. In: David Jenkins (Hg.): On Foster ... Foster On, München: Prestel, 2000, S. 592 – 595.

Goodfellow, Ian & Jean Pouget-Abadie, Mehdi Mirza, Bing Xu, David Warde-Farley, Sherjil Ozair, Aaron Courville, Yoshua Bengio: Generative Adversarial Nets. In: NIPS. 2014.

Groß, Angélique: Die Bildpädagogik Otto Neuraths. Methodische Prinzipien der Darstellung von Wissen. (= Veröffentlichungen des Instituts Wiener Kreis). Springer, Heidelberg 2015,

ISO 7000 Graphical Symbols for Use on Equipment, Internetkatalog der ISO, URL: <https://www.iso.org/obp/ui#iso:pub:PUB400001:en> (abgerufen 05.05.22)

Jiangang Liu, Jun Li, Lu Feng, Ling Li, Jie Tian, Kang Lee. Seeing Jesus in toast: Neural and behavioral correlates of face pareidolia. Cortex, 2014; 53: 60 DOI: 10.1016/j.cortex.2014.01.013

„Pareidolie“ beim Online-Wörterbuch Wortbedeutung.info (26.6.2022)

URL: <https://www.wortbedeutung.info/Pareidolie/>

BILDER

Abb. 1–3: (Symbole Rind, Totenschädel, S-Bahn, Ampelmännchen):
otl Aicher Piktogramme, piktogramm.de/symbole (abgerufen 09.05.22).

Abb. 4: Ampelmännchen by Nikita Kozin from NounProject.com,
URL: <https://thenounproject.com/icon/ampelmannchen-298500/> (abgerufen 09.05.22).

Abb. 5: Hourglass by Adrien Coquet from NounProject.com,
URL: <https://thenounproject.com/icon/hourglass-1678476/> (abgerufen 09.05.22).

Abb. 6: Save by Z. Zhou from NounProject.com,
URL: <https://thenounproject.com/icon/save-3933803/> (abgerufen 05.05.22).

Abb. 7: Sammlung von Symbolen aus dem ISO 7000-Katalog der International Standards Organisation (ISO),
URL: <https://www.iso.org/obp/ui#iso:pub:PUB400001:en> (abgerufen 22.06.22).

Abb. 8: Sammlung von Symbolen aus dem Isotype-System aus dem Gerd Arntz Web Archive,
URL: <http://gerdarntz.org/isotype.html> (abgerufen 09.05.22).

Abb. 9: Sammlung von Symbolen von Otl Aicher, insbesondere Leitsystemen für die Olympischen Spiele und die Lufthansa, von piktogramme.de,
URL: <https://www.piktogramm.de/de/suche/> (abgerufen 22.06.22).

Abb. 10–12: Eigene Abbildungen, Sammlungen von generierten Symbolen basierend auf Originaldatensätzen bestehenden aus ISO 7000-Symbolen, den Piktogrammen von Gerd Arntz und Otl Aicher.

Abb. 13: Eigene Abbildung, Auswahl von vier generierten Icons, basierend auf Aichers Leitsystem-Piktogrammen für die Olympischen Spiele

Abb. 14: Eigene Abbildung, Benennung und händische Reinzeichnung von algorithmisch generierten Symbolen.

Abb. 15: Eigene Abbildung, Algorithmisch generierte Symbole ohne klar erfassbaren Motivinhalt.



Tom Bieling | Buchbesprechung

Weltwissen und Bilderordnung

Zeichen sind allgegenwärtig. Wohl kaum ein Ort oder Moment, in dem wir nicht von Bildern umgeben sind. Die technologisch unterfütterte Globalisierung des visuell Gestalteten tut ihr Übriges, dass wir fortwährend von grafischen Bildern und Abbildern geprägt und beeinflusst werden. Die Ordnung der Bilder: ein hochkomplexes, vermutlich gar unmögliches Verfahren. Die Bilder der Ordnung: Nicht selten ein Trugschluss.

Im alltäglichen Umgang erweisen sich Bilder sowohl für ihre Rezipient:innen als auch für ihre Gestalter:innen – auch und gerade bei genauerem Hinsehen – als schwer durchschaubar. Jeder auf ein Verstehen ausgerichtete Zugang zu ihrer sozialen, kulturellen, vermittelnden Rolle mündet zwangsläufig in Widersprüchlichkeit, und ihre Durchdringung führt nicht selten auf ungewünschte Fährten. Es stellt sich die Frage: Was machen die Menschen mit den Bildern. Aber auch: Was machen die Bilder mit den Menschen?

Große Teile unseres Weltwissens, unserer Deutungsweisen und unserer Sicht auf die Dinge sind immer auch durch grafisches Denken und Modellieren herausgebildet, zumindest jedoch he-

erausgefordert und beeinflusst, und werden durch Darstellung überhaupt erst anschaulich und vermittelbar (etwa als Infografiken, Diagramme oder Piktogramme). Doch was genau wird da eigentlich abgebildet? Und welchen Einfluss hat dies auf unsere Wahrheitsfindung, Weltanschauungen und Erkenntniswege?

Der jüngst erschienene, von Annette Geiger und Bianca Holtschke herausgegebene Sammelband *Piktogrammatik – Grafisches Gestalten als Weltwissen und Bilderordnung* geht dem – gemäß dem eigens formulierten Anspruch, zwischen Theorie und Praxis zu vermitteln – aus verschiedenen Blickrichtungen auf den Grund.

Seit Platon und Aristoteles diskutiert die Philosophie über die „Legitimität der grafischen Darstellung in Wissensprozessen. Wodurch werden Bilder bzw. visuelle Übersetzungen aller Art zu rechtmäßigen Vermittlern von Ideen und ab wann sind sie nur Lug und Trug, somit illegitime Verführung und Beeinflussung des Denkens?“ (Geiger/Holtschke, 12). Im Alltag wie in der Wissenschaftskommunikation ist diese Frage elementar. In Schaubildern der Nachrichten-sender, auf Straßenschildern und Wegeleitsystemen, auf Informationsgrafiken unterschiedlicher (nicht nur Natur-) Wissenschaftszweige werden wahrgenommene und interpretierte Realitäten einer bildlichen, oftmals stilisierenden, typisierenden Abstraktion unterzogen. „Dargestellt wird nicht die Sache wie sie ist, sondern eine Auswahl der jeweils als relevant befundenen Aspekte. Zudem ist Ähnlichkeit häufig gar nicht möglich: Allein aufgrund der notwendigen geometrischen Übersetzung der Kugelgestalt auf die Fläche sind beispielsweise Atlanten der Erde keine Abbilder, sondern für den Informations- bzw. Wissenszweck erstellte Neukonstruktionen.“ (ebd. 19) Wissen,

so die mögliche Folgerung, wäre demnach auch nur eine Form des Entwerfens.

In jedem Fall jedoch auch eine, bei der sich die Frage nach einer möglichen Grammatik stellt, die letztlich jede Kommunikation als Rahmen voraussetzt. Im Kontext der Piktogramme ergibt sich hier nochmal eine eigene Herausforderung, indem wir, so der Medienwissenschaftler Rolf F. Nohr, nicht genau wissen, als was wir Piktogramme begreifen sollen – als Bilder oder als Schrift (Nohr, 113). Die noch größere Herausforderung der Bildergrammatik besteht jedoch darin, dass sie zwar auf der „Idee des Abbildens von wahrgenommener Wirklichkeit beruht“, was im Gegenzug allerdings nicht bedeutet, dass dabei die „Realität selbst abgebildet werden könnte. Das Wirkliche wird vielmehr gedeutet und bedeutet.“ (Geiger/Holtschke, 12)

Der Begriff der Piktogrammatik, der (bis dato) kein feststehender Terminus der Designtheorie ist, verdeutlicht dabei zweierlei, nämlich, dass die Entwurfspraxis auf bestehendes Wissen zurückgreift, im gestaltenden Handeln zugleich aber auch eine Form von eigenlogischer Wissensproduktion betreibt. „Das gestaltete Bild zeigt, was so noch nicht sichtbar war, es gibt einer immateriellen Idee eine materielle Form.“ (ebd. 11)

Dass eine solche Form der Bild- (bzw. Dia- oder eben Piko-) Grammatik immer auch mit entsprechenden Transformationsleistungen seitens der Betrachter:innen in Verbindung steht, wissen wir spätestens aus den Bild- und Verständnistheorien nach Nelson Goodman, Abraham A. Moles oder auch Jean Piaget, die zwar im Buch keine Erwähnung finden, was jedoch seinen Argumentationssträngen keinen Abbruch tut, zumal dennoch klar und deutlich herausgearbeitet wird, dass

bildhaften Dinge (und nicht nur Piktogramme) ebenso wie Worte an Rhetoriken geknüpft sind (u. a. Smolarski), mit denen stets auch Absichten verfolgt werden bzw. sich verfolgen lassen, was in ihrer Welterzeugung wiederum unweigerlich an gewisse Machtmomente gekoppelt ist.

Wobei auch klar ist, dass es sich dabei gar nicht mal zwangsläufig um strategisches Kalkül handeln muss, sondern bisweilen auf unachtsames, unreflektiertes Handeln zurückzuführen ist. „Selbst die größte Bemühung um Abstraktion und Reduktion im Sinne einer Neutralität des Gemeinten kommt nicht umhin, auf Generalisierungen und Stereotype zurückzugreifen, die wiederum konnotative Aufladungen nach sich ziehen. Sie generieren und strukturieren eine Wirklichkeit, die nur scheinbar objektiv und sachlich abgebildet wird.“ (ebd. 13) Was auch damit zusammenhängen kann, dass das Bild in seiner Perception kontextualisiert gelesen wird. Erst durch die Ergänzung eines Kontextes „erhält das Bild propositionalen Gehalt. Erst dann nimmt es bestimmte Wahrheitsbedingungen an und ist je nach Lage wahr oder falsch.“ (Holtschke, 219) Gleichwohl wird das Bild ohnehin unbewusst als „realitätsnah“ oder gar als „natürlich“ gelesen (Geiger/Holtschke 13). „Piktogramme erzeugen auf diese Weise ihre eigene *Wahrheit*, sie stellen Wirklichkeiten her.“ (ebd.) Eine konkrete Sachlogik wird oftmals anhand von ästhetischen Auswahl- und Entscheidungsprozessen überhaupt erst produziert und sichtbar gemacht (ebd. 20) sowie letztlich manifestiert.

Die Beiträge von Annette Geiger, Bianca Holtschke, Hannes Kater, Joosten Mueller, Rolf F. Nohr, Samuel Nyholm, Carolin Scheler, Astrit Schmidt-Burkhardt, Pierre Smolarski, Daniela Stöppel und Lukas R. A. Wilde gehen dem aus unterschiedlichen Forschungsperspektiven nach, die z. B. in ästhetischen, epistemologischen, medientheoretischen, anthropologischen, kunsthistorischen oder rhetorischen Fragen mit dem Forschungsobjekt der visuellen Gestaltung betraut sind. Im Fokus steht dabei nicht nur die Frage, wie Bilderordnung generell konstituiert ist, sondern auch wie sie im Entwurfsprozess entwickelt werden kann und zur Geltung kommt.

Die Anknüpfungspunkte für die Designpraxis liegen auf der Hand, denn ein Entwurf und die mit ihm einhergehenden (internen und externen) Kommunikationsprozesse setzen voraus oder mögen in aller Regel umso stichhaltiger verlaufen, wenn es entsprechende (anschauliche) Bilder, Skizzen, Pläne und dergleichen gibt, die bei der Vermittlung des geplanten oder im Prozess befindlichen Entwurfsvorhabens behilflich sind.

Für derartige planerische Bilder gibt es freilich kein Alphabet im herkömmlichen Sinne. Gerade, wenn es um *innovative*, vielleicht spekulative Prozesse im Sinne der Herstellung dessen, was noch nicht ist, geht, müssen Zeichen häufig überhaupt erst geschaffen, bisherig Bestehende in Frage gestellt oder neu(e) entwickelt werden.

Anders als bei Schriftzeichen (z. B. lateinische Buchstaben), bei denen sich ja häufig auf ein festgelegtes Zeicheninventar zurückgreifen lässt, ist man in der grafischen Gestaltung in aller Regel freier, offener, ungebundener, aber auch richtungsloser. Bilder sind – ebenso wie textliche oder sprachliche Äuße-

rungen – menschengemacht und kommen unter Zuhilfenahme bestimmter Wissensbestände, Techniken, Materialien, Methoden und Fertigkeiten zustande (ebd. 20). Die Vielfalt unserer Weltbilder ist somit auch auf die Verzahnung bildlicher Welterschließungen und den ihnen vorausgehenden technischen, materiellen Kenntnissen, Möglichkeiten und Interessen zurückzuführen. Wodurch um ein weiteres Mal deutlich wird, wie sehr (Bild-)Gestaltung – explizit oder implizit – unweigerlich mit Gesellschaftsgestaltung einhergeht.

Annette Geiger / Bianca Holtschke (Hg.)

Piktogrammatik

Grafisches Gestalten als Weltwissen und Bilderordnung

Deutsch, 310 Seiten, Transcript, 2021

ISBN 978-3-8376-5743-2

**Annette Geiger,
Bianca Holtschke [Hg.]**

Pikto

gram

**Grafisches Gestalten als
Weltwissen und Bilderordnung**

matik

[transcript] Design

KURZBIOGRAFIEN



TOM BIELING, Prof. Dr., ist Professor für Designtheorie an der HfG Off nbach und lehrt Designwissenschaft an der HAWK Hildesheim. Zuvor Gast- und Vertretungsprofessuren für Designforschung u. a. am Zentrum für Designforschung der HAW Hamburg, der GUC Cairo und der Universität zu Trient. Mitherausgeber der Buchreihe *Design Meanings* (Mimesis) sowie der *BIRD Reihe* (Birkhäuser) als Teil des Board of International Research in Design. Mitbegründer des Design Research Networks sowie der Initiative Design promoviert. DESIGNBILITIES/ designforschung.org wurde von ihm 2008 ins Leben gerufen. Bücher (Auswahl): *Design (&) Activism* (2019), *Inklusion als Entwurf* (2019), *Gender (&) Design* (2020).

Foto: Kai Hattermann



FREDERIK ENGELBRECHT studiert im Masterstudiengang Kommunikationsdesign an der HAW Hamburg mit Fokus auf Interaction Design und interaktiver Gestaltung; eben allem, was inter- und reaktiv (be)nutzbar ist. An der Schnittstelle von Design und Technologie beschäftigt er sich mit dem kreativen Potenzial von Automatisierung und der individuellen Aneignung von digitaler Infrastruktur, um die Möglichkeiten des digitalen Raumes für Austausch und Kooperation zu erforschen.



FREYA LINA KNAUER ist eine freiberufliche Künstlerin aus Hamburg. Derzeit studiert sie dort an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Illustration im Bachelor. Zuvor lebte sie in Leipzig, wo sie bereits während ihrer Schulzeit einige Kurse an der Abendakademie der HGB Leipzig absolvierte. Ihr Interesse für Musik und im Besonderen Vokalmusik prägte sich in ihrer Zeit an der Rudolf-Hildebrand-Schule Markkleeberg. Dort besuchte sie 7 Jahre das vertieft musische Profil, das seinen Fokus auf eine umfassende chorische Ausbildung legt.



SARAH REININGHAUS studierte Germanistik, Philosophie und Erziehungswissenschaft an der TU Dortmund. Derzeit arbeitet sie an der TU Dortmund und beschäftigt sich im Rahmen ihrer kulturwissenschaftlich orientierten Dissertation mit Ikonografie in der Shoah und ihrer popkulturellen Transformationen. Forschungs- sowie Publikationsschwerpunkte sind neben Aspekten literarischer und filmischer Interkulturalität vor allem horrorfilmstudies unter besonderer Berücksichtigung von Gender- und Körperlichkeitsaspekten.



JULIA WILLMS hat angewandte Kultur- und Literaturwissenschaften an der TU Dortmund (B.A.) sowie Film- und Medienwissenschaften an der Goethe Universität Frankfurt (M.A.) studiert. Aktuell ist sie Kollegiatin des DFG-Graduiertenkollegs „anschießen-ausschließen – Kulturelle Praktiken jenseits globaler Vernetzung“, einem Verbundprojekt der Universität Köln, der TH Köln und der Kunsthochschule für Medien Köln. Sie promoviert dort unter dem Arbeitstitel „Töten Zeigen. Medienarchäologische Zugänge zur Situierung intentionaler Tötungsdarstellungen in Bildmedien des 20. und 21. Jahrhunderts“ zur Verortung nicht-fiktionaler Gewaltdarstellung in öffentlichen Diskursen.

IMPRESSUM

DESIGNABILITIES is the name under which we publish special issues or curated compilations of texts from designforschung.org as open access PDF files or printed publications. As an internationally peer assessed journal we invite papers that enrich the discourse on design (research, theory, practice) and welcome submissions from designers, researchers, artists, non-/academics, curators and critics which seek to engage with all areas of research for, about or through design. The journal is concerned with the epistemic potentials of design research, as well as with the question of which ways and practices of knowledge production we can develop and apply in and beyond the design disciplines. This also involves a critical examination concerning the role of design(ers) in relation to societal conditions and hegemonies, and the search for ways to make these visible and transformable. The journal is international in nature but is mindful of cultural differences and encourages diverse local practices. Use of language besides English or German and form of discourse besides academic are welcome.

©2023: DESIGNABILITIES Design Research Journal. Authors retain the rights to their articles, which are published with their permission. Any use of these materials provide proper citation to the author and DESIGNABILITIES, ISSN 2700-5992 (online)/ISSN 2940-0090 (print).

The German National Library lists this publication in the German National Bibliography; detailed bibliographic data is available online via <http://dnb.dnb.de>

ISSN 2511-6274 (Online)
www.designforschung.org

ISSN 2700-5992 (Journal web)
ISSN 2940-0090 (Journal print)
www.designabilities.org

DESIGNABILITIES

Design Research Journal
Issue: Design Signs
10/2023

Editor

Tom Bieling

Editorial Board

Torben Körschkes
Emine Yorgancı
Lisa Lenkersdorf

Editorial Advisory Board

Gui Bonsiepe
Klaus Krippendorff (†)
Juliette MacDonald
Ravi Poovaiah
Maria Cecilia Loschiavo dos Santos

Layout

Lisa Lenkersdorf

Font

Sprat by Ethan Nakache,
Colletttivo, 2020
National by Kris Sowersby,
Klim Type, 2007

DESIGNABILITIES

HfG | Tom Bieling
Hauptgebäude, R 311
Schlossstraße 31
63065 Offenbach am Main

twitter | facebook: @dsgnblts
instagram: @designforschung

Cover and Separators

Lisa Lenkersdorf