

Anja Kaiser; Maren Haffke; Jana Mangold

Rutschige Medien. Theoriereflexion, Feminismus und Aktivismus im Grafikdesign

2023

<https://doi.org/10.25969/mediarep/19412>

Veröffentlichungsversion / published version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Kaiser, Anja; Haffke, Maren; Mangold, Jana: Rutschige Medien. Theoriereflexion, Feminismus und Aktivismus im Grafikdesign. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft*, Jg. 15 (2023), Nr. 1, S. 107–120. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/19412>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - No Derivatives 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

LABORGESPRÄCH

ANJA KAISER im Gespräch mit
MAREN HAFFKE und JANA MANGOLD

RUTSCHIGE MEDIEN

Theoriereflexion, Feminismus und Aktivismus im Grafikdesign

Die selbstständige Grafikdesignerin Anja Kaiser vertritt seit 2021 die Professur für Typografie an der Hochschule für Gestaltung und Buchkunst Leipzig. An Schnittstellen von Grafikdesign, Kunst und Aktivismus entwickelt sie vor dem Hintergrund feministischer Designgeschichte Methoden und Werkzeuge für un-diszipliniertes Gestalten. In ihren Projekten für Print und Digitalmedien reflektiert Kaiser die institutionellen, technischen und ökonomischen Bedingungen ästhetischer Vermittlungsarbeit, indem sie den modernistischen Standards von Lesbarkeit, Funktionalität und Rationalität vielschichtige und vielstimmige, instabile und widerständige Texturen gegenüberstellt. Ihr 2021 gemeinsam mit Rebecca Stephany herausgegebenes *Glossary of Undisciplined Design* versammelt kollektiv erarbeitete Spekulationen und Interventionen, Genres und Narrative als kritische Arbeit am Kanon. In 55 Beiträgen präsentiert das Glossar anhand von Stichworten wie «C for Care Advice», «D for Dysfunctional Workplace», «F for Failing Queerly» und «U for Unstable Signs» ein offensiv fragmentarisches *unpacking* der Disziplin.

Kaisers Arbeiten wurden international ausgestellt und ausgezeichnet, u. a. auf der Design-Biennale in Brno und in einer umfassenden Einzelausstellung im Le Signe – dem Centre National du Graphisme in Chaumont. 2017 erhielt sie den «INFORM. Preis für konzeptuelles Gestalten» der Galerie für Zeitgenössische Kunst Leipzig. Im Gespräch, das Maren Haffke und Jana Mangold im September 2022 mit ihr geführt haben, gibt Anja Kaiser Einblicke in ihre gestalterische und aktivistische Praxis. Eine Unterhaltung über die *messy histories* der Designtheorie, über Ökonomisierung und Demokratisierung digitaler Tools, über die Potenziale solidarischer Ästhetik und über Barrierefreiheit.

Jana Mangold Man könnte sagen, Typografie ist immer schon Mediendenken. Gestaltende fragen sich: Was leistet ein Medium, und was leistet es nicht? Lassen sich Möglichkeiten und Grenzen von Medien und Formaten erkennen, erweitern oder auch drehen? Was ist für dich eine zentrale Medien-eigenschaft der Typografie?

Anja Kaiser Ich spreche gern von einem visuellen Übersetzen. So verstehe ich eigentlich das typografische Gestalten. Es geht darum, aus einem Projekt heraus zu übersetzen. Das sind immer sehr spezifische Entscheidungen. Aus meiner eigenen Praxis interessiert mich stark die Frage: Was sind konventionelle Medien für das Veröffentlichen, und welche Medien ließen sich für das je spezifische Vorhaben besetzen oder vielleicht auch umnutzen, die weniger erwartbar sind, aber die dialogisch funktionieren oder die die Ansprache suchen?

Grafikdesign wird oft fälschlicherweise als formal ausführende Tätigkeit begriffen. Jemand kommt und wendet sich schon mit einer konkreten Gestaltungsidee an dich. Und man muss erstmal sagen: Okay, stopp. Lass uns darüber sprechen, was ihr gerade macht und was euch beschäftigt.

Maren Haffke Im Projekt *Glossary of Undisciplined Design*¹ scheint es ja gerade auch um Reibungen und Kommentierungsverfahren zu gehen, bis hin zu Interventionen, die sichtbar machen, welche Zugänge durch Gestaltung verstellt werden – eine Reflexion dessen, was in bestimmten Formen der Aufbereitung denkbar oder nicht denkbar ist. Kannst du erzählen, wie es zu diesem Projekt kam?

A.K. Das *Glossary of Undisciplined Design* ist im Rahmen des INFORM-Preises entstanden, den ich 2017 von der Galerie für Zeitgenössische Kunst Leipzig (GfZK) erhalten habe. Das ist ein Preis für konzeptuelles Gestalten an der Schnittstelle von Kunst und Grafikdesign. Die damalige Neuproduktion hat mich vor viele Fragen gestellt. Der *back* war für mich schließlich, die Institution als ein Veröffentlichungsmedium zu verstehen, wie das Buch oder wie ein Plakat. Und daraus ist dann ein Projekt entstanden,² zu dem begleitend noch ein Vortrag gehalten werden sollte, in dem ich etwas aus meiner Praxis erzählen würde. Aber ich wollte keine Portfolioshow abhalten, von der man im Grafikdesign üblicherweise ausgeht: Man zeigt einen Auftrag nach dem nächsten und erklärt, wie dieser grafisch gelöst wurde. Allerdings ist die Präsentation der Lösungsansätze, der *happy endings*, eigentlich nicht das Interessante, sondern folgt lediglich dem Versprechen, Grafikdesigner*innen würden jedes Problem zielorientiert in ein gestaltetes Medium übersetzen. In dem Moment dachte ich deshalb, da hat sich so eine Form eingeschlichen, die wir doch nochmal in Frage stellen, also auch als Gestaltungsgegenstand begreifen können. Also habe ich Rebecca Stephany eingeladen, die zurzeit Professorin in Kassel ist und dort redaktionelles Gestalten unterrichtet, um über Konstellationen und Prozesse hinter den Projekten zu sprechen. Und daraufhin haben wir sehr intuitiv einen Vortrag konzipiert, in dem es darum ging zu fragen: Durch welche Konventionen und Traditionen in der

¹ Anja Kaiser, Rebecca Stephany (Hg.): *Glossary of Undisciplined Design*, Leipzig 2021, spectorbooks.com/book/glossary-of-undisciplined-design (13.1.2023).

² *Whose Agency* (2018–2019), ein widerständiges feministisches Kleinanzeigenformat, vgl. die Darstellung auf der Internetseite der GfZK, gfzk.de/2018/deinform-preistraegerin-anja-kaiser sowie die Projektpräsentation unter www.whose.agency (13.1.2023).

Gestaltungslehre sind wir eigentlich selbst gegangen und wie müssen wir diese aus der Gegenwart hinterfragen? Auf welche Referenzen beziehen wir uns? Und wir haben gemeinsam unsere Projekte reflektiert und versucht, Arbeitsbegriffe zu finden und zu schärfen. So haben wir z. B. *messy history* aufgegriffen, also: Was ist eigentlich die traditionelle Designgeschichte, die einem als Kanon präsentiert wird? Oder wir haben darüber gesprochen: Wie kann man Medien gestalten, die <rutschiger> sind? Bei denen ich nicht schon, bevor ich mich konzeptionell oder erzählerisch in das Gestalten und Übersetzen stürze, weiß, was das Medium ist, sondern ich muss es vielleicht noch in der jeweiligen Logik erfinden. Auch ein T-Shirt oder Telefonbuch kann als Veröffentlichungsmedium fungieren. Natürlich spielte auch unsere feministische Positionierung eine große Rolle, und wir haben mit dem Vortrag großes Interesse geweckt. Anschließend schlug uns die Direktorin der GfZK, Franciska Zólyom vor, ein Symposium zu konzipieren. Wir hatten ja im Vortrag über Forscher*innen, Pädagog*innen und Gestalter*innen aus verschiedenen Generationen gesprochen, die unsere Praxen geprägt haben. Und diese wollten wir nun auch zum Symposium einladen mit der Bitte, ihre Arbeitsbegriffe mitzubringen.³ Konventionelle Arbeitsbegriffe im Grafikdesign wären: das Raster, die Schriftklassifikation usw. Demgegenüber kamen bei unserem Symposium Arbeitsbegriffe über Allianzen, fürsorgliche Designpraktiken, solidarische Medien und kritische Umarmungen zusammen.

Das viertägige Symposium haben wir als eine Art <Redaktionsmaschine> verstanden. Wir haben Studierende eingeladen, das Symposium als solches in seiner Konzeption mitzubearbeiten. Es sollte Logiken der Frontalpräsentation brechen, aber auch die Zwischenzeiten wie Pausen mitdenken und gestalten. Daraufhin haben Studierende zahlreiche partizipative Formate entwickelt.⁴ Von Anfang an sollten sich alle Beteiligten eingeladen fühlen, ihre Arbeitsbegriffe mit uns in den Buchkörper des *Glossary of Undisciplined Design* zu überführen. Ein Glossar bezieht sich ja eigentlich immer auf einen Haupttext. Es bietet Referenzmaterial oder eine Begriffsklärung, um den Haupttext lesbar zu halten, zu vertiefen oder zu kommentieren. Der Haupttext ist für uns die Disziplin des Grafikdesigns, wie wir sie selber gelehrt bekommen haben und wie wir sie als Wissen an Kunsthochschulen vorfinden. Und wir heften dieser Disziplin mit all ihren Konventionen, Themen und Regeln jetzt mal andere Arbeitsbegriffe und Erläuterungen an. Mit 52 Beiträgen von 23 internationalen Designer*innen, Aktivist*innen, Pädagog*innen und Theoretiker*innen auf 312 Seiten erforscht das *Glossary of Undisciplined Design* Undisziplinarität als eine feministische Auseinandersetzung mit dem Feld des Grafikdesigns, unhinterfragten Regeln und diskriminierenden Strukturen.

M.H. Es geht mit dem Glossar also darum, frontale und einstimmige Verfahren in installative Konstellationen und vielstimmige Prozesse zu überführen. Epistemologische, technische, historische, materielle und körperliche Anordnungen werden durchgearbeitet als eine Reaktion auf eine herkömmliche

³ Darunter Sheila Levrant de Bretteville (USA), die seit den 1960/70er Jahren den Diskurs um feministisches Grafikdesign grundlegend geprägt hat. Außerdem eingeladen waren Ece Canlı (Portugal), Sara Kaaman (Schweden) sowie Clara Balaguer, Hackers & Designers | Anja Groten & Juliette Lizotte und Jungmyung Lee (alle aus den Niederlanden).

⁴ Stellvertretend für viele weitere seien hier genannt: «Posing questions on failure, weakness and dilettantism» – Vortrag und Veröffentlichung von Hanna Müller und Mio Kojima mit Juliana Vargas Zapata und Severin Geißler; «B for Blanketing» – partizipative Installation von Juliana Vargas Zapata und Juliane Schmitt; «U for Undisciplined Charade» – Edutainment-Format Severin Geißler, Hanna Müller and Kathrin Rüll; «G for G.A.S. (Das Grübeln/Die Arbeitswut/Das Stundenhotel)» – Performance von Juliane Schmitt; «A for about-turn» – Symposiumsszenografie von Diane Hillebrand, Teresa Häußler und Florian Knöbl.

Art zu vermitteln. Wie bist du an den Punkt gekommen, an dem das für deine Arbeit wichtig wurde?

A.K. Ich bin selber durch eine konventionelle typografische Lehre gegangen, mit Fragen wie: Wie wird Schrift klassifiziert? Wie werden Schriften in Mischung zueinander gebracht? Wie werden Gestaltungsraster erstellt, und wie lassen sich typografische Hierarchien ausformulieren? Im tonangebenden modernistischen Designverständnis gibt es Regeln der <guten Typografie>. Ins Schlittern bin ich geraten, als ich für mein Masterstudium in die Niederlande gegangen bin, wo ich mich quasi in einem anderen Bezugssystem wiederfand. Es war ein sehr internationaler Studiengang. Dort galt ich als die traditionelle, ordentliche deutsche Typografin. In den Niederlanden gab es eine viel größere Freizügigkeit im gestalterischen Denken im Vergleich zu meiner Ausbildung zuvor. Es ging da nicht darum, Meisterin eines Handwerks zu sein, sondern das relationale Erzählen in den Fokus zu stellen. Und das hat mich enorm geprägt. Wenn ich mich z. B. mit technologisch vermittelten Fragestellungen im Feminismus beschäftige, dann ist die Umgebung, in der ich da kommuniziere, vielleicht eine Plattform wie tumblr, und dann muss ich eben genau an diesem Ort über Erzählstrategien nachdenken. Es war eine enorme Bereicherung, innerhalb einer sehr internationalen Studierendenschaft zu sein und festzustellen: Wenn wir über unsere visuellen Referenzen und Codes sprechen, dann müssen wir uns ungemein viel erzählen und zeigen, um diese zu verstehen. Ich habe auch angefangen, visuelle Alltagskultur genauer zu dokumentieren und in meine Gestaltung einzubeziehen: Referenzen aus der Popkultur, Werbeästhetik, feministische Gesellschaftskritik und Gestaltung von Menschen, die nicht <professionell> als Gestalter*innen trainiert sind.

Natürlich hilft es einem zunächst, so ein Regelwerk, so ein Gerüst zu haben, an dem man sich langhangelt. Aber es sollte keine unumstößliche Wahrheit sein.

M.H. Durch deine künstlerisch-aktivistische Praxis in vernetzten digitalen Räumen hast du es ja auch mit verschiedensten Anschlussstellen zu tun: Templates, Standards, Formate, Protokolle, Interfaces usw. Das geht einerseits in den Bereich der Programmierung, aber andererseits auch in den Bereich ökonomischer Standards, die implementiert werden. Bis dahin, dass die Programme nur noch als Abonnements vorliegen. Und um da zu intervenieren, gibt es ja auch ganz unterschiedliche Ansatzpunkte, an denen man sich abarbeiten muss. Wie gehst du damit um?

A.K. Das ist tatsächlich eine Schwierigkeit. Schon in der Lehre werden Bedingungen gelegt. Zum Beispiel wird ein bestimmtes Softwarepaket vermittelt, das von ausschließlich einem Konzern entwickelt und verwaltet wird. Es gibt Software, die monopolartig auf dem Markt steht, die Dateiformat-Standards bestimmt, aber auch an die Workflows von Druckmaschinen angeschlossen ist, sodass du mittlerweile in Schwierigkeiten gerätst, wenn du andere Gestaltungsprogramme verwendest, weil du die Standards in der Produktion nicht erfüllst. Diese



Abb. 2 *Glossary of Undisciplined Design*, März 2021, Buchübersicht

Entwicklung hat in den letzten Jahren rasant zugenommen. Der Hersteller*innen bestimmen Lizenz- und Speichermodelle z.B. über Cloud-Funktionen, Mietmodelle und nimmt starken Einfluss auf unsere individuellen Workflows bzw. verunmöglicht diese. Gleichzeitig ist dadurch eine Bewegung in der Gestaltungsszene entfacht worden, die sich zum Ziel gesetzt hat, vermehrt eigene, freie oder kostengünstigere Software zu bauen und diese auch mit einer Community weiterzuentwickeln.⁵ Ich beobachte auch eine Demokratisierung der digitalen Tools, nur dass diese selten an weiterverarbeitende Schnittstellen anschließen können. Zahlreiche Programme bieten heute Gestaltungsvorlagen an. Und ich finde, es ist auch total wichtig, sich diese anzuschauen, um zu verstehen, was da eigentlich für Verfasstheiten drinstecken. Ich überprüfe permanent, was es für frei zugängliche Software gibt. Was kann ich davon lernen, oder was muss ich davon wissen, um die visuelle Sprache interpretieren und auf diese Codes reagieren zu können?

Ich nehme auf jeden Fall die Open-Source-Bewegung sehr stark wahr, und gleichzeitig merkt man natürlich im alltäglichen Geschäft: Du musst Daten an die Druckerei weitergeben, um das produzieren zu können, und es sind vielleicht umfangreiche Kataloge, da gehen große Summen über den Tisch. Mit einer Software zu arbeiten, die dann als Schnittstelle zum nächsten Workflow nicht kooperieren kann, ist enorm problematisch in der Praxis. Es ist ja teuer geworden, Bücher zu produzieren. Die Papierpreise sind seit der Pandemie und dem Krieg in der Ukraine in die Höhe geschossen. Druckereien, v.a. mittelständische, kleine Druckereien, sind von Insolvenz bedroht. Derweil finden sich mehr und mehr Online-Druckereien, von denen wir gar nicht mehr wissen, wo diese produzieren. Wer druckt dort? Und unter welchen Arbeitsbedingungen? Als Gestalterin bin ich an diesen Prozessen beteiligt und auch verantwortlich, eine lokale Zusammenarbeit z.B. gegenüber meinen Auftraggeber*innen zu vermitteln und einzufädeln. Darüber hinaus möchte ich mich eigentlich nicht von Hersteller*innen wie Adobe Inc. abhängig machen, um meine Praxis auszuüben. Denn diese würden ja letztlich auch meine Preispolitik bestimmen. Im Gestaltungsbereich ist prinzipiell das Bereichernde, dass es so viele fachspezifische Professionalisierungen gibt. In meiner Arbeit möchte ich mit Low- und Pro-Software von verschiedensten Produzent*innen arbeiten, mit spezialisierten Druckereien und maßgeschneiderten Schriften, die ein*e Schriftgestalter*in in Präzisionsarbeit über Monate hinweg entwickelt hat. Und gleichzeitig merke ich, dass dies Spannungen erzeugt: Wer hat eigentlich noch die budgetären Mittel, solch ein Kooperieren zu ermöglichen?

M.H. Das ist faszinierend, denn es gibt in der Medienwissenschaft und in der Musik diese Romantisierung des Programmierens, das in der Musikproduktion tatsächlich einer der wenigen Wege ist, um digital aus bestimmten Rastern zu kommen. Zugleich sehen wir viele wichtige ästhetische Impulse, die von Leuten kommen, die Programme nutzen, die eingebaut sind in die *consumer technology*. Wie im «graphic design is my passion»-Meme, mit

⁵ Open Source Publishing (OSP) ist ein in Brüssel ansässiges Designteam, das in der Praxis Free Libre and Open Source Software (FLOSS), lizenzfreie Schriften und Copyleft-Lizenzen anwendet. Das Ziel ist es, Gestaltung und Werkzeuge – wenn immer möglich – als Quellmaterial zur Verfügung zu stellen und zu versuchen, Auftraggeber*innen davon zu überzeugen, dasselbe zu tun. Vgl. www.osp.kitchen.

missmatched-Fonts und Wobble-Logos, das für diese Demokratisierung steht, die auch relevant scheint für Entwicklungen an Schnittstellen von gestalterischer Sprache und Technologie.

A.K. Ja, das ist interessant, dass du das so explizit sagst. Software zur Schriftgestaltung wurde demokratisiert, und ich kenne kaum noch Studierende, die noch nicht eine Schrift gestaltet haben. Diese Generation ist viel vertrauter im Umgang mit Technologie und überschreitet selbstverständlich disziplinäre <Grenzen>. Ich beobachte eine große Experimentierfreude und Schwemme an Schriften, die sich bis hin zur Unleserlichkeit austobt.

J.M. Wie seid ihr gerade auch hinsichtlich der verschiedenen Interventionsmöglichkeiten im Gestaltungsbereich beim *Glossary of Undisciplined Design* vorgegangen? Ihr habt ja das Symposium am Vorabend der Covid-19-Pandemie abgehalten. Und dann musste das Buch während der Zeit von Wellen, Lockdowns und ausgebreiteten Arbeitszusammenhängen erstellt werden.

A.K. Mit dem Skelett von ca. 20 Glossarbegriffen aus unserem Vortrag und den Begriffen der Studierenden und Vortragenden des Symposiums war es uns wichtig, eine Großzügigkeit in der Form walten zu lassen. Wir sagten: Wenn es deinem Arbeitsbegriff entspricht, wissenschaftlich darüber zu schreiben, dann bist du gern dazu eingeladen. Aber wenn es einen Foto-Essay benötigt, um die Erzählung zu artikulieren, oder eine Bedienungsanleitung oder eine Anzeigensetzung, dann entspricht gerade diese Vielstimmigkeit den Übersetzungen in unserem Glossar.

Rebecca und ich hätten als Herausgeberinnen und Gestalterinnen das gesamte Buch selbst gestalten können. Aber wenn wir es eigentlich mit einem Kanon, einem Regelwerk, zu tun haben, das sehr unumstößlich mit einer Stimme spricht, sollte es dann Sinn ergeben, dass wir das Buch allein gestalten? Rebecca hat von Anbeginn stark dafür plädiert, dass wir alle, die wollen, befähigen müssen, ihre Beiträge selbst zu gestalten. Was mir erst einmal Sorge bereitet hat, denn ich hatte keine Erfahrung oder ein Rezept für die Buchgestaltung mit so vielen Beteiligten. Wir mussten zumindest ein Skelett, eine Dramaturgie und eine Strukturierung vorab konzipieren. Das heißt, wir mussten uns, bevor wir die Inhalte tatsächlich hatten, schon auf gewisse Parameter einigen. Es benötigte einen Seitenplan, um den Umfang der Beiträge zu vergeben und produktionstechnische Bedingungen zu klären. Dann wollten wir eigentlich auch an diese Grundsubstanz der Produktion ran. Anstatt mit den üblichen Standarddruckfarben CMYK zu arbeiten, haben wir uns ein spezifisches Farbprofil anfertigen lassen, mit nur drei Sonderfarben, was auch ein Stück weit ökonomischer ist, weil eine Druckfarbe wegfällt. Deswegen brauchte es auch ein Handbuch für alle Beteiligten, welches diesen Workflow erklärt und Gestaltungsmöglichkeiten vorstellt. Das war schon ein enormer kommunikativer Aufwand. Aber im Prinzip hat uns die Pandemie erst ermöglicht, diese zahlreichen Gespräche ohne große Ablenkung zu führen, wenn auch bedauerlicherweise nur digital.



Abb. 3 *Whose. Agency*, Leipzig 2019, digitale Anzeigenkampagne im öffentlichen Raum, <http://whose.agency>

Wir wussten von Anfang an, wir wollen das Glossar in ein kleines handliches Format übersetzen, das sich kostentechnisch gut auf der Druckmaschine aus- geht, das aber auch jederzeit zur Anwendung kommen kann, um es in Bezug zu anderen Büchern zu lesen, wie z. B. neben der *Detailtypographie. Nachschlagewerk für alle Fragen zu Schrift und Satz*. Das Glossar sollte auch keinen festen Einband bekommen und wir entschieden uns für ein poröses, flexibles Umschlagmaterial. Die Herausforderung und das Gute zugleich war, nicht zu wissen, was es bedeuten würde, so viele gleichzeitig an dem Buchprojekt als Gestalter*innen und Autor*innen zu beteiligen. Und es wurde deutlich, diese gemeinschaftlichen und kollektiven Arbeitsprozesse konnten wir nur leisten, weil wir beide gerade an Hochschulen tätig waren und uns diesen Forschungsfreiraum nehmen konnten. Aber wenn ich bedenke, in einem Jahr bin ich wieder selbstständig: Aus dieser Position wäre es unmöglich, so ein Projekt umzusetzen.

J.M. Was du zuletzt über die Form gesagt hast, ist mir sofort aufgefallen, als ich das *Glossary of Undisciplined Design* an der Unibibliothek aus dem Regal gezogen habe. Es stand dort zwischen lauter <dicken Klappern>. Ein Glossar ist ja auch ein Genre, das dazwischensteht. Ständig mischen sich neue Stimmen ein und es kann nie diesen enzyklopädischen Anspruch einlösen.⁶ Im Vergleich zu anderen neueren Publikationen, die einen ähnlichen integrierenden Ansatz im Hinblick auf die Designgeschichtsschreibung und Barrieren aller Art haben,⁷ ist euer *Glossary* ja auch ein Spiel, auch ganz viel Gestaltungsangebot anstelle eines Lehrbuchs.

A.K. Uns war das auch total wichtig, denn es ist ja das Repertoire, das das Grafikdesign bietet: bildhaft zu formulieren, doppelte Beschreibungen vorzunehmen – es gibt auch Glossarbegriffe, die tauchen mehrfach auf und die sind unterschiedlich definiert – oder bewusst für Lücken zu sorgen. Wir wollten viele gestalterische Sprachen aufnehmen. Bei anderen Publikationen gibt es meist ein Gestaltungskonzept, das durchformuliert ist, mit einer bestimmten ästhetischen Aufladung. Bei unserem Buch wird ein akademischer Text auf einmal zu einem Patchwork oder zu einer Collage, oder eine Erzählung wird selbstverständlich zu einem Gedicht. Und dabei funktioniert das *Glossary of Undisciplined Design* auch rein ästhetisch – wie ein *lookbook*. Es ist aber auch ein Handbuch, das ich zu Rate ziehen kann, wenn ich mich gerade Gestaltung nähere und verstehen will, was passiert, wenn ich etwas in eine andere Form überführe. Ein Handbuch, das sehr viele Angebote macht und selbstverständlich fabuliert, statt zu behaupten, eine Antwort auf all diese unterschiedlichen Sprechakte zu haben.

Rebecca und ich fanden es ganz wichtig, dass das *Glossary of Undisciplined Design* ein Buch wird, das wir in einer möglichst hohen Auflage produzieren und in die Bibliotheken bringen. Denn diese feministischen Gestaltungsdiskurse gibt es ja schon viel länger und nicht erst seit gestern. Aber wenn wir in den Bibliotheken unsere Semesterapparate zusammenstellen, finden wir viele der Quellen und Referenzen nicht.

⁶ Vgl. Cornelia Vismann: Benjamin als Kommentator, in: Eva Horn, Bettine Menke, Christoph Menke (Hg.): *Literatur als Philosophie. Philosophie als Literatur*, München 2006, 347–362; Markus Krajewski, Cornelia Vismann: Kommentar, Code und Kodifikation, in: *Zeitschrift für Ideengeschichte*, Jg. 3, Nr. 1, Frühjahr 2009, 5–16.

⁷ Vgl. etwa Ellen Lupton u. a.: *Extra Bold. A Feminist, Inclusive, Anti-Racist, Non-Binary Field Guide for Graphic Designers*, Hudson 2021.

M.H. Es funktioniert damit ja auch als Reparatur am Kanon. Ihr sagt, es gibt feministische Designgeschichte, die in den Archiven aber eine Lücke ist. Ihr bezieht euch auf diese Arbeiten und vermittelt sie dabei.⁸ Ich finde es interessant, dass ihr das mit dem Glossar-Format erzählbar macht, indem ihr die Lücke gleichzeitig noch miterzählt.

A.K. Ja, es war uns z.B. wichtig, den Text über *messy histories* zu schreiben und auch auf Texte aus den 80ern, 90ern zu verweisen. Rebecca und ich haben uns in den letzten Jahren Semesterapparate und Textsammlungen erarbeitet, die sehr stark von den Klassikern abweichen, die wir selbst vorgesetzt bekamen. Und für dieses Buch wollten wir uns auch auf andere Generationen beziehen und die bereits geführten Diskurse sichtbar machen: welche Texte entstanden sind und wer sich auf wen bezogen hat und was jetzt in der Gegenwart von diesen Reflexionen bleibt.

Und was uns im Buch wichtig war, ist, sich bewusst von anderen Bereichen und Stimmen inspirieren zu lassen und davon auch Methoden und Strategien für das grafische Gestalten abzuleiten. Mit Undiszipliniertheit nehmen wir Bezug auf den US-amerikanischen Kultur- und Literaturwissenschaftler Jack Judith Halberstam.⁹ Auf den Begriff «undisciplined knowledge» sind wir zum ersten Mal in dessen Buch *The Queer Art of Failure* gestoßen. Halberstams Plädoyer für eine «queere Kunst des Scheiterns» zeigt das Potenzial der Verweigerung gesellschaftlich normierter Erwartungen an unsere Körper, unsere Identitäten, und überträgt dies auf die akademische Wissensproduktion. Wir haben uns gefragt: Wenn Jack Halberstam in unserer Disziplin säße, was würde das dann eigentlich bedeuten? Da versuchen wir auch, Lust am Denken und am Ausstatten dieser Werkzeugkoffer neu möglich zu machen.

J.M. Für die Lehre ist das ja eine große Frage: Wie verlernt man den Kanon? Indem man den neu Dazukommenden gar keinen Kanon gibt? Oder indem man ihn gibt, um dann die Abweichung zu fördern? Kann ich nur in Formen der Nachahmung zu Neuem kommen? Oder bringst du Studierende in einen weißen Raum und dann sollen sie mal loslegen?

A.K. Da habe ich auch keine so konkrete Antwort drauf. Ich glaube, man muss Lehre eigentlich viel ganzheitlicher denken. Ich habe einen Workshop mit Studierenden hier in Leipzig entwickelt, der hieß «Dirty Typography», und das war eine riesige Freude, weil wir einen konkreten Ausgangstext transkribiert haben. Dabei haben wir überlegt: Wer sendet und wer empfängt? Und durch welche Parameter kann die Transkription beeinflusst werden? Das heißt, es wurde klar, dass dieser Text, der eigentlich ja für alle der gleiche ist, durch verschiedene Transkriptionsszenarien total viele verschiedene Varianten im Empfang ergibt, je nachdem wie ich ihn sende und mit welcher Sensibilität oder aus welcher Position heraus ich empfangen. Dann sind wir dazu übergegangen, den Text zu lesen und dabei alles, was man an sich selbst als vermeintlich schlechtes Leseverhalten wahrgenommen hat, bewusst zu dokumentieren. Und daraufhin

⁸ Vgl. die Einträge im Glossary of *Undisciplined Design* (wenn nicht anders angegeben von Hg.): «O for Once Upon a Time» (von Sara Kaaman, 21–30), «U for Unstable Signs» (65–68), «B for Binary Burden of Birthing» (69–75), «P for Playing Fast and Loose with Tools» (91–96), «R for Relationality» (99–103), «M for Master's Tools Monster's Tools» (von Ece Canli, 109–120), «M for Messy Histories» (179–184).

⁹ Jack Halberstam: *The Queer Art of Failure*, Durham 2011.

wurde der Text erneut typografisch inszeniert. Es ging darum, genau darauf zu achten: Was sind die Dinge, die ich nicht verstehe, oder wo sind die Momente, in denen ich abschweife, und was würde das typografisch bedeuten? Das könnte so eine Grundlage sein, die nicht vom vermeintlichen Kanon guter Gestaltung ausgeht, sondern erst einmal fragt, mit welchem Verständnis und Anspruch wir uns einem Text nähern, und dies sehbar und gestaltbar zu machen versucht. Sich anzugucken: Was bleibt eigentlich hängen? Und was wäre jetzt eigentlich wichtig und wie kannst du das typografisch sichtbar machen? Das ist ja am Ende die Frage. Und in der Lehre habe ich oft das Gefühl, dass sich am allerbesten ausgeht – wovon ich auch am meisten profitiert habe –, wenn viele unterschiedliche Lehrende zuständig sind, die nie die gleichen Fragen stellen oder auf die gleichen Konzepte pochen.

Das Beste wäre, wenn wir viele unterschiedliche Lehrende wären, die das auch untereinander aushalten, unterschiedliche Antworten zu geben. Von der Infrastruktur der Hochschulen her gibt es oft gar nicht die Möglichkeiten. Das sehe ich z.B. gerade als eine echte Herausforderung: Erstmals unterrichte ich in so einem Klassenprinzip, und ich habe nicht viele Ressourcen, andere Positionen einzuladen. Und den Studierenden muss ich klar machen: Ich bin ja auch nur ein Filter, der mit einem gewissen Verständnis deine Arbeit befragen kann. Also ich würde mir eigentlich wünschen, dass wir mehr wären, um da so in Irritationen und Widersprüche zu geraten.

M.H. Das interessiert mich auch hinsichtlich bestimmter Gestaltungsästhetiken. Du hattest eben *tumblr feminism* als eine Inspiration genannt und mit dem Begriff verbindet man ja u.a. einen Fotografiediskurs, bei dem es stark um *girlhood* geht, um Weichheit, um Sanftheiten. Bei den Arbeiten, die du beschrieben hast, scheint es jedoch stark ums Reingrätschen zu gehen, um *glitches*, *boldness* und Härte. Kannst du etwas über die Wahl deiner Mittel sagen?

A.K. Es ist mir auf jeden Fall ein großes Anliegen, *bold* zu sein. Laut und kräftig. Das hat auch viel mit meinem eigenen feministischen, politischen Background zu tun. Ich hatte immer das Gefühl, wir müssen uns ermächtigen, bestärken, Platz einnehmen und diesen behaupten und verteidigen. Das interessiert mich auch visuell: Wie kann ich Platz einnehmen? Und ganz wichtig finde ich, in so einer typografischen Vielstimmigkeit zu arbeiten, also nicht nur eine Komposition zu erarbeiten, die eine größtmögliche Vereinfachung mit sich bringt, sodass sich möglichst schnell eine Leserlichkeit herstellt, sondern dass ich fast schon so verdichtet und vielschichtig in der Typografie arbeite, dass eher ein Bild daraus entsteht. Dabei steht ein <Vorne> und <Hinten> und was davon eigentlich lauter ist, immer in Abhängigkeiten. Ich möchte gerade nicht die Dinge schälen und schälen, bis nur noch das Eine übrig bleibt, sondern eher fragen: Wie müssen die verschiedenen textlichen Informationen, die verschiedenen typografischen Gesten denn zusammenkommen, damit sie anfangen, miteinander zu sprechen? Das sind komplexer gestaltete Kompositionen. Sie

brauchen in ihrem Gelesen-Werden mit Sicherheit auch länger. Das ist ja auch beim *Glossar* manchmal schwierig. Und ich verstehe auch, dass es manchmal nervt. Aber vor allem bei Ankündigungen ist mir so eine Aufladung wichtig. Und diese ästhetische Hülle führt dann dazu, dass ich das, worum es geht, tiefer betrachten möchte, weil es hoffentlich zu mir spricht – egal ob es fürsorglich oder anstrengend zu mir spricht.

Diese experimentellen Ansätze betreffen Kontexte, die Fragen nach der Zugänglichkeit auch aushalten müssen, weil auch die Frage ist, ob die Dinge, über die wir sprechen und zu denen wir einladen wollen, für alle zugänglich sind. Vielleicht muss man es also aushalten, dass man bestimmte Zugänge nicht legt oder auch mal eher emotionale Zugänge legt, als sich auf eine vermeintliche Rationalität zurückzulehnen. Mit Sicherheit ist mein Verständnis nicht für alle leserlich in allen unterschiedlichen kulturellen Kontexten. Das sind ja auch Behauptungen, die aus einem sehr westlichen, eurozentristischen Verständnis kommen. Das darf man auch in Frage stellen.

J.M. Die Frage der Barrierefreiheit, die durch unsere digitalen Kommunikationsformen ja inzwischen auch alle viel unmittelbarer z. B. durch Content-Management-Systeme am Arbeitsplatz betrifft, stellt sich anhand deiner Arbeiten tatsächlich schnell ein. Wie gehst du an diesen Anspruch heran?

A.K. Ich glaube, wir finden keine Gestaltung, die an alle kommuniziert. Aber wir können mit Sicherheit Varianten von Dingen andenken. Die Frage ist aber, ob wir die Bereitschaft für Varianten mitbringen? Für die Kunsthalle Osnabrück haben wir z. B. eine Webseite gestaltet, die manche Menschen sicher total ungewöhnlich und anstrengend finden.¹⁰ Die Kunsthalle unterscheidet nicht länger zwischen dem Ausstellen und dem Vermitteln. Und unsere Webseite versucht diese Setzung sichtbar zu machen. Sie funktioniert deswegen wie eine große Tabelle, die nur zeitlich ordnet, da stehen die Ausstellungen dann neben der Vermittlung, das ganze Programm ist ineinandergemischt. Das führt natürlich zu Reibungen und Problemen, weil Menschen mit einer gewissen Logik trainiert sind für Kunstinstitutionen. Und jetzt kommen sie auf die Seite und müssen das neu erarbeiten oder denken: «Oh. – Jetzt muss ich da vielleicht mal anrufen oder dahin gehen.» Und als Kommunikationsdesignerin denke ich: Das ist doch auch gut, wenn du in Kontakt trittst und verstehst, da läuft etwas nicht so, wie du es kennst. Und zugleich muss man sich darüber im Klaren sein, dass das auch Ausgrenzungen schafft – dann brauchen wir vielleicht eine Einladungskarte für diese Menschen. Wir haben so viele Medien, mit denen wir sprechen und gestalten können, dass ich glaube, dass wir Antworten auf solche Fragen haben, aber wir haben eben keine Antworten in dem Rationalisieren von Kommunikationswegen. Die Kunsthalle Osnabrück hat sich z. B. entschieden, alles in einfacher Sprache zu formulieren und mit einem Doppelpunkt zu gendern, weil sie viele Künstler*innen vertritt, die sich nicht einer cis-heteronormativen Idee zuschreiben.

¹⁰ Vgl. kunsthalle.osnabrueck.de zur visuellen Konzeption in Zusammenarbeit mit Grafikdesignerin Franziska Leiste, Programmierung UX-Design Liebermann Kiepe Reddemann – Interdisciplinary Design Studio.



Abb. 4 *Whose.Agency*, Galerie für Zeitgenössische Kunst Leipzig, 2019, Ausstellungsansicht

Für das Jahresthema «Barrierefreiheit» haben wir 2021 die Webseite in zwei Varianten veröffentlicht. Es gibt einen Button «Design» und die Gestaltung baut sich etappenweise ab. Und ich kann das am Screen nachvollziehen, bis die Formatierung wie für einen Screen-Reader aufbereitet ist. Ich sehe, wie ein hierarchisches System von Tabs geht, eine Struktur, die ich mir als Variante angucken kann. Ich bin sehr dankbar, dass wir solche Sachen zusammen mit der Kunsthalle Osnabrück denken konnten; dass die Institution das auch zugelassen und ausgehalten hat. Denn natürlich findet das künstlerische Fachpublikum es auch komisch, auf einmal nur Texte in einfacher Sprache zu lesen, wo die Texte ja oftmals mit einer bestimmten Aufladung kommen, die einen manchmal auch ganz schön im Dunkeln stehen lässt.

Es sind v.a. die großen digitalen Plattformen, die prägen, was Barrierefreiheit ist und was die Strukturen dafür sind. Ob das wirklich die Potenziale und Möglichkeiten sind, die wir im digitalen Raum haben, wage ich zu bezweifeln. Ich würde mir mehr Angebot von Variationen wünschen und nicht nur den Versuch, immer diesen einen Nenner für alles zu finden.

M.H. Also würdest du sagen, dass man für mehr Beteiligung auch mehr Strukturen und letztlich Ressourcen braucht, damit man im Vertrauen auf die Vielstimmigkeit mit *boldness* auch mal ins Partikulare gehen kann?

A.K. Es gibt im *Glossary of Undisciplined Design* auch einen Glossarbereich über die Förderung. Es war ein Glück, mit dem Rückgrat der Institution gestartet zu sein, denn als Einzelpersonen hätten wir das gerade an so einer Schnittstelle nicht machen können. Es gibt eigentlich nur Förderung für Kunst, nicht so richtig für Gestaltungs- und Designdisziplinen, und da haben wir eine ganz schöne Nische besetzt. Deswegen ist das auch so ein komisches Objekt geworden, weil viele daran mitsprechen, weil wir so viele Varianten anbieten. Die größte Aufgabe des Projekts war tatsächlich, eine Struktur aufzustellen, die so viel Beteiligung ermöglicht. Und sie auch bezahlen zu können. In den seltensten Fällen hast du diese Strukturen und deswegen interessiert es mich auch, solche Projekte mit zu initiieren. Dann kannst du von vorneherein mitdenken und sagen: Wenn uns das wichtig ist, dann müssen wir erstmal die Ressourcen und Mittel bekommen. Die Gestaltung ist ja am Ende immer das i-Tüpfelchen. Das, was als Oberfläche bleibt. Das kann eigentlich nur so gut werden, wie die Strukturen und Gespräche davor waren. Du kannst nicht sagen: Ich hab das alles nicht und mach trotzdem diese Gestaltung. Du arbeitest ja auch mit den Materialien von anderen, sei es, dass du die einen eingeladen hast, die Bilder zu konzipieren, sei es, dass du die anderen angefragt hast: Könnt ihr spezifisch dafür eine Schrift gestalten? Du bist ja als Gestalterin nie solo aktiv, wie man das in der Designgeschichte oft liest. Wir sind Kollaborateur*innen.