

# Schreibtische als Gender-Bühnen – Vorhang frei für verpuppte Objekte<sup>1</sup>

## Gender Staging on Desks – Curtain up for Dollified Objects

Uta Brandes / Michael Erlhoff

### *Hacking by Gender*

**B**ei der Betrachtung der vielen Dinge, die auf ganz gewöhnlichen Büro-Schreibtischen in aller Welt so herumlümmeln und die nicht zur Erledigung der sachlichen Arbeit erforderlich – offenbar aber unbedingt notwendig für ein gewisses emotionales Wohlbefinden – sind, steht man sogleich vor einem doppelten Rätsel: Zum einen stellt sich die Frage nach dem Eigenleben dieser Dinge, ob sie also womöglich eine verborgene Seele haben. Das ist eine Thematik, die in der Romantik intensiv artikuliert und ausgeschmückt wurde: Was tun die Dinge, wenn man nicht hinschaut, etwa in der Nacht, wenn alle anderen schlafen? Verselbstständigen sie sich dann, handeln sie untereinander oder sogar über die Schreibtische hinweg? Findet hier womöglich eine Verpuppung der Artefakte statt? Spielen sie Puppen-Theater? Zum anderen, und damit verknüpft und an das Schauspiel auf den Schreibtischen gebunden, drängt sich unmittelbar die Wahrnehmung auf, dass diese Objekte in geradezu aufdringlicher Weise stereotype Gender-Zuschreibungen reproduzieren: Geschlechter Konnotationen sind überall bestürzend eindeutig und einseitig präsent, überwuchern andere Variablen, mäandern durch die unterschiedlichsten Kulturen und „hacken“ sonstige Differenzen. Die Dinge, so lässt sich konstatieren, verlebendigen sich und agieren unter drei Gender-Aspekten: der Herstellung, *doing gender*, (vgl. u. a. Butler 1990), der Erzählung, *narrating gender*, (vgl. u. a. Bal 1985/2009, Opitz-Belakhal 2010) und der Inszenierung, *staging gender*, (Brandtstetter 2003) von Geschlechtsidentitäten. So konstruiert und inszeniert die Gender-Performanz das Objekt-Puppenspiel auf den Schreibtischen.

### *Der Tisch, der Holzkopf und die laufenden Dinge*

Aber nun erst einmal zum generellen Eigenleben der Dinge. Schon Karl Marx – gewissermaßen in der späten Erläuterung romantischer Konzepte von Wirklichkeit – wies in seinem Monumentalwerk „Das Kapital“ darauf hin, dass im entwickelten Markt spätestens nach den Anfängen der Industrialisierung, also zu romantischer Zeit um 1800, auf eben diesem Markt die Objekte sich zu verselbstständigen scheinen, ihr eigenes Spiel treiben und zumindest in unserer menschlichen Imagination selbstständig, eben wie animierte Puppen, handeln: „Die Form des Holzes z. B. wird verändert, wenn man aus ihm einen Tisch macht. Nichtsdestoweniger bleibt der Tisch Holz, ein ordinäres sinnliches Ding. Aber sobald er als Ware auftritt, verwandelt er sich in ein sinnlich übersinnliches Ding. Er steht nicht nur mit seinen Füßen auf dem Boden, sondern er stellt sich allen anderen Waren gegenüber auf den Kopf, und entwickelt aus seinem Holzkopf Grillen, viel wunderlicher, als wenn er aus freien Stücken zu tanzen begänne.“ (Marx 1962, 85). Sprachlich ist dies ziemlich einfach zu beweisen, denn wir alle tendieren doch dazu, im ganz alltäglichen Leben etwa zu sagen: „Das Glas ist heruntergefallen“, als ob das Glas Anlauf zum Sprung vom Tisch genommen hätte; oder „Das Telefon tut es nicht mehr“, obwohl es doch selber gar nichts tun kann; oder „Der Computer ist abgestürzt“, der uns ein Bild vorstellt, wie dieses arme Ding – beim Versuch, einen Berg zu besteigen oder zu fliegen – den Halt verlor, aus der Balance geriet und nun droht, sich tödlich zu verletzen. So, wie wir alle als Kinder haltlos entsetzt waren, wenn an unseren Puppendingen etwas fehlte oder kaputt ging – selbst wenn wir zuvor eigenständig-grausam zu den Verletzungen beigetragen oder diese sogar voluntaristisch herbeigeführt hatten.

<sup>1</sup> Dieser Text basiert lose auf einem Kapitel aus der Publikation von Brandes, Uta, Erlhoff, Michael (2011). *My Desk is my Castle. Exploring Personalization Cultures*. Basel: Birkhäuser.

Kein Wunder deshalb, dass etliche Menschen den Dingen – wie ihren früheren originalen Puppen – Namen geben oder darüber streiten, ob ihr Computer nun eine „sie“ oder ein „er“ sei. Und was tun diese Computer, wenn sie denn untereinander vernetzt sind? Warum sollten sie nicht in (un)heimlicher Weise miteinander kommunizieren und etwas aushecken!

### **Alles Puppen-Theater**

Versuchen wir doch, dies lustvoll-konsequent zu dramatisieren: Da treten nachts die Miniatur-Personen aus all den Fotografien und aus den Rahmen heraus, bewegen sich über den Schreibtisch, nutzen den Computer, streiten untereinander wie ansonsten im wirklichen Leben, hören Musik und achten lediglich darauf, rechtzeitig vor dem Arbeitsalltag wieder im Rahmen zu sein. Oder die dreidimensionalen Figürchen auf den Schreibtischen: Die nehmen Kugelschreiber und fechten damit, rasen mit Autos auf den anderen Schreibtischen durch ihre Welten, ruhen sich auf einigen altmodischen Radiergummis aus, rauchen sogar, trinken, stehen versonnen vor dem einen oder anderen Foto, lieben sich auf dem Schreibtisch und rufen eventuell sogar hinüber zu den anderen Schreibtisch-Oberflächen, versuchen Kommunikationen über den eigenen Ort hinweg. Sodann imaginieren wir, wie die Kugelschreiber sich mit den verbliebenen Bleistiften in die Haare darüber geraten, wer denn besser formuliere und daraus einen Wettbewerb für Schönschrift oder Poesie entwickeln. Mitten hinein in diesen Streit spielen die Büroklammern Politiker und rufen zur Ruhe, die Bücher auf den Schreibtischen zitieren aus sich selber, die Trophäen schnarchen laut, die Schreibtischlampen beleuchten die Szenerie, die Blätter fliegen umher und schmiegen sich verliebt einzelnen Kugelschreibern oder Bleistiften an und schließlich droht der Laptop mit seiner virtuellen Unendlichkeit monarchisch die Macht zu übernehmen. Herrscht eigentlich Demokratie auf diesen Schreibtischen, oder finden wir dort Aristokratie, Oligarchie oder – im Gegenteil – eine sozialistische Räterepublik?

Wer in dieser Traumlandschaft – die jedoch auch unsere Gegenwart am Schreibtisch alltäglich mitbildet – handelt in welcher Form, tut dies eigenständig oder genau in dem Rahmen, den wir ihm offenkundig durch seine Existenz und dessen Anordnung auf unseren Schreibtischen hinterrücks zugewiesen haben? Wir könnten womöglich unterstellen, dass wir insgeheim diese verpuppten Din-

ge auf den Schreibtischen allein schon dafür inszenieren, dass sie möglichst unabhängig von uns das tun, was wir ihnen zueignen mögen. Denn irgendetwas bestimmt doch, wie wir den Schreibtisch arrangieren: als Regisseure, als diejenigen, die letztlich doch noch darauf hoffen, Einfluss auf das zu nehmen, was die verpuppten Objekte an sich haben und mit sich selber tun. Dass sich dabei kulturelle Spielarten und auch die Differenzen der Geschlechter verwirklichen, ist unausweichlich. Wenn etwa im asiatischen Denken die Existenz von Geistern und Ahnen so alltäglich ist, dass die Ahnen gehegt und gepflegt werden müssen, gelegentlich auf die Erde kommen und verköstigt sein wollen; oder sie auch im Jenseits Limousinen nobler Marken fahren und an der neuesten Technik partizipieren wollen; oder Geister sich jederzeit im Fond eines Autos oder in der Küche aufhalten könnten. Wenn also auch die Vergangenen wie unsichtbare Puppen und imaginäre Gefährten den Alltag begleiten, dann liegt es nahe, dass in den nächtlich menschenleeren Büroräumen die Schreibtische zu Puppen-Spielbühnen oder Theaterräumen mutieren, auf denen reges Treiben zu herrschen beginnt. So scheint andeutungsweise auf, welche Selbstbilder und Sehnsüchte sich jeweils mit den verpuppten Objekten und deren Arrangements auf den (Bühnen) Schreibtischen verschwistern oder verbrüderm mögen (vgl. Abbildung 1 und 2).

### **Gender-Puppenspiele auf Miniaturbühnen**

Das Gender-Spiel manifestiert und inszeniert sich in den verpuppten Objekten und durch deren Arrangement als großes Schauspiel: Der Schreibtisch wird zur Puppen-Bühne, auf der Lustspiele und Dramen gegeben werden. Sie sind das eine oder das andere, meist aber alles zugleich: kitschige, melancholische,



Abbildung 1: Fukuoka\_Callcentre\_female



Abbildung 2: NewYork\_Administration\_male



Abbildung 3: Milan\_Banks and Insurances\_female



Abbildung 4: Curitiba\_Administration\_female



Abbildung 5: Cologne\_Callcenter\_female

sehnsüchtige Abenteuer- und Heimatgeschichten. Und diese Stücke – das macht sie so bedeutsam – sind in jedem Detail immer auch auffällige vergeschlechtlichte Inszenierungen. Die generelle Tendenz verdichtet sich in geradezu erschreckend stereotyper Weise zu einer geschlechterspezifischen Inszenierung: Frauen inszenieren ihren Arbeitsplatz als einen Puppen-Altar persönlicher Erinnerungen, in dem sie sich und ihr soziales Umfeld spiegeln. Männer machen ihren Arbeitsplatz zu einer dreidimensionalen, technisch dominierten Spielwiese für Action Heroes. Die weibliche Bühne ist – fast überall in der Welt – bestückt mit zweidimensionalen Erinnerungs-, Familien- und Beziehungsbildern; mit vielen Plüschtieren, niedlichen, weichen Kuscheltieren und anderen Plüschwesen, mit Puppen; winzige, oft weibliche Figuren; Kosmetikartikel; manchmal Pflanzen – Krimskrams. Und so wie Frauen dazu tendieren, sich und ihre Körper im Raum klein und dünn zu machen, sind die bevorzugten Heldinnen und Helden weiblicher Schreibtisch-Bühnen klein, Formate *en miniature* (vgl. Abbildung 3, 4 und 5). Sollten wir die Bühnenstücke aufgrund ihrer Besetzung kategorisieren, dann wären die weiblich konnotierten insofern häufiger als Kammerstücke zu bewerten, als das Private, das Intime so deutlich hervortritt. Auch wenn nicht alle Kriterien des Kammerstücks zutreffen, wie es in seinem ursprünglichen Theaterkontext erscheint, suggerieren die beiden gleichwertigen Begriffe *chamber play* / *intimate play* wörtlich: Die weiblichen Stücke haben sehr viel mit dem privaten Zuhause zu tun. Das, was

sich eigentlich in den vor dem öffentlichen Auge verborgenen Privaträumen abspielt: Familienangelegenheiten, Makeup und Hygiene, Interior Design – sie geben das Intime einer semiöffentlichen Ansicht preis. So sehr die Inszenierung gewiss auch dem eigenen Wohlfühlen dient, indem ein Stück privater Heimat in das Büro transportiert wird, so sehr aber ist es eben auch öffentliches Spiel. Wir könnten einigermassen berechtigt konstatieren, dass Frauen ihre Ding-Held\*innen als Mediatoren gebrauchen, um Kommunikation aufzubauen. Die männlichen Regisseure geben zwar auch etwas preis, aber nichts, was in die Intimität hineinreichen würde. Ihre Ding-Helden entstammen entweder der sachlich-pragmatischen Sphäre oder, öfter, der von Hobbies: Technik, Spiele. Diese Gimmicks bilden mehr oder minder kleine dunkle Inseln der Unordnung; dunkelblau, dunkelgrau und schwarz mit gelegentlichen metallfarbenen Tupfern sind die Farben ihrer Bühnen. Es vermischen sich hier zwei Bestrebungen: der Akt des Sammelns (zum Beispiel Figuren-Reihen) mit dem des freizeitlichen Spielens. Sammeln entsteht aus dem Bestreben, die Umwelt bewältigen, sie ordnen zu können. Mit der großen Welt ist das bekanntlich als Individuum unmöglich, also schafft man sich kleine, überschaubare Puppen- und Bühnenwelten. Und die können dann beherrscht werden, manchmal besonders dadurch, dass das Theaterpersonal im Laufe der Zeit komplettiert wird, sich also etwa nach und nach alle Figuren einer Serie sich auf dem Schreibtisch versammeln (vgl. Abbildungen 6, 7 und 8).

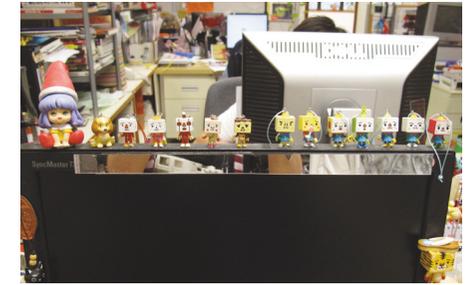


Abbildung 6: HongKong\_Design\_male



Abbildung 7: Cairo\_Design\_male



Abbildung 8: Milano\_Callcentre\_male

Und so können wir mit der vorläufigen Hypothese enden: Die Bühnen weiblicher Objekt-Schauspiele ähneln ruhigen, statischen, mit Intimität, Privatheit und Sehnsüchten nach Schönheit und – zum Teil – Niedlichkeit sowie Gemütlichkeit aufgeladenen Kammerspielen. Die männlichen Stücke dagegen suggerieren einen deutlichen Action-Charakter, und sie sind zudem technisch hochgerüstet; spielen manchmal aber auch lediglich die sachlich-funktionale Arbeitswelt nach – in diesem Fall eifern sie sozusagen dem naturalistischen Theater nach.

### **Literaturverzeichnis**

Bal, Mieke (1985/2009). *Narratology. Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto: University of Toronto Press.

Brandes, Uta, Erlhoff, Michael (2011). *My Desk is my Castle. Exploring Personalization Cultures*. Basel: Birkhäuser.

Brandtstetter, Gabriele (2003). *Staging Gender. Körperkonzepte in Kunst und Wissenschaft*. In Franziska Frei Gerlach, Annette Kreis-Schinck, Claudia Opitz u.a. (Hg.), *Körperkonzepte/ Concepts du corps*, Münster u. a.: Waxmann.

Butler, Judith (1990). *Gender trouble. Feminism and the subversion of identity*. New York: Routledge.

Marx, Karl (1962). *Das Kapital*, Bd. 1, MEW, Bd. 23. Berlin/DDR: Dietz.

Opitz-Belakhal, Claudia (2010): *Geschlechtergeschichte*. Frankfurt/Main: Campus.

### **Über die Autorin und den Autor / About the Authors**

#### *Uta Brandes*

Prof. em., Dr., Studium und Promotion in Soziologie und Psychologie; bis 2015 Professorin für Gender & Designforschung an der Köln International School of Design (TH Köln); Zahlreiche Gastdozenturen an Hochschulen in Deutschland, Japan, Hong Kong, China, Korea, Taiwan, Australien, USA, Ägypten; Gründungsmitglied und ehemalige Vorsitzende der Deutschen Gesellschaft für Designtheorie und -forschung; Gründungsmitglied und Vorsitzende des international Gender Design Network / iGDN; Mitinhaberin des Designberatungsbüro be//DESIGN; lebt in Köln.

#### *Michael Erlhoff*

Prof. em., Dr., Studium und Promotion in Literaturwissenschaft und Soziologie; war Gründungsdekan und Professor für Designtheorie und Designgeschichte an der Köln International School of Design, TH Köln; war Präsident der Raymond Loewy Foundation; war Mitbegründer des St. Moritz Design Summit (2000-20007); ist Honorarprofessor an der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig; Autor und Dozent an zahlreichen Universitäten (u. a. Berlin, Hangzhou, Shanghai, Hong Kong, Sydney, Tokyo, Fukuoka, New York) und Designberater; Mitinhaber der Designagentur be//DESIGN; lebt in Köln.



*Korrespondenz-Adresse /  
correspondence address:*  
brandes@genderdesign.org  
erlhoff@be-design.info

Photo Credit:  
Nele Martensen