

Tom Bieling **Vorwort** → 3
Anthony Dunne **Eine größere Realität** → 7
Gui Bonsiepe **Vom design turn zum project turn** → 13
Philipp Rösler **Design als Problem(+)Lösung** → 35
Klaus Schwarzfischer **Wozu Design-Prozess-Ästhetik?** → 55
Dmitri M. **Zur Kritik kritischen Designs** → 81

ISSN 2700-5992

DESIGNABILITIES Design Research Journal

Design Futures 01

Design Research Journal

10/2022

DESIGNABILITIES



Design Futures

DESIGNABILITIES

Design Research Journal

Design Futures

10/2022

Tom Bieling

Vorwort

Die Designausbildung steht vor großen Herausforderungen. Offensichtlich stärker als je zuvor, müssen sich Designer:innen heute mit komplexen, verzwickten Herausforderungen auseinandersetzen. Ihre Aufgaben- und Kompetenzfelder beschränken sich zunehmend weniger auf *klassische* Artefakte, sondern erstrecken sich über eine ganze Bandbreite an gestalteten Prozessen, Systemen, Dienstleistungen oder Gesellschaftsbereichen. In der Ausbildung junger Designer:innen wird dieser Wandel zwar zunehmend, jedoch längst noch nicht ausreichend adressiert. Der Vorwurf: Noch immer konzentrierte man sich zu sehr auf Oberflächlichkeiten, anstatt tiefgründig, verantwortungsbewusst und mit Weitblick zu arbeiten. Im Gegenzug sehen einige in dem sich fortwährend erweiternden Designbegriff und der sich zusehends ausweitenden Designzone eine Gefahr der Verwässerung und fürchten um den Verlust designerischer Kernkompetenzen.

Mit dem vorliegenden Themenheft **Design Futures** greift das **DESIGNABILITIES** Design Research Journal einige der damit verbundenen Konfliktfelder auf und beleuchtet sie aus unterschiedlichen (Gestaltungs- und Diskurs-) Perspektiven.

So erwägt Anthony Dunne (**Eine größere Realität**) eine Designausbildung, die sich nicht mehr in unterschiedliche Disziplinen unterteilt, sondern nach unterschiedlichen Sichtweisen auf die Welt organisiert ist. Eine Synthese von Ideen aus Politikwissenschaft, Anthropologie, Soziologie, Geschichte, Wirtschaftswissenschaft und Philosophie zu neuen Weltbildern, die durch eine erweiterte Form der Entwurfspraxis greifbar gemacht werden.

In seinem inzwischen weiteichend rezipierten Pamphlet **Vom Design Turn zum Project Turn** erörtert Gui Bonsiepe drei Kriterien, anhand derer Designforschung von anderen Forschungsfeldern differenziert werden kann: durch den Forschungsinhalt, durch die Forschungsmethode, und durch den aus der Perspektive des Entwerfens geprägten Forschungsansatz, also durch die Sichtweise.

Philipp Rösler (**Design als Problem(+)Lösung**) geht der Frage nach, ob die Designausbildung so, wie sie bisher vielerorts betrieben wurde, den komplexen Anforderungen unserer Zeit noch gewachsen ist und liefert Impulse zu einer zukunfts-kompatiblen Designvermittlung und -praxis.

Klaus Schwarzfischer (**Wozu Design-Prozess-Ästhetik**) entwickelt in seinem Beitrag ein handlungstheoretisches Modell des Möglichkeitsraumes von Gestaltung. Die ästhetische Erfahrung interpretiere nicht nur unsere konkrete Handlungsfähigkeit. Sie versetze uns zudem in die Lage, mögliche Welten kognitiv zu konstruieren. Die Auseinandersetzung mit ästhetischen Erfahrungen sei nicht zuletzt deshalb von Bedeutung, weil sie als affektive Handlungssteuerung

von Designer:innen und User:innen gleichermaßen betreffe.

Dmitri M. arbeitet mit seiner **Kritik kritischen Designs** schließlich eine Kritik heraus die insofern als konstruktiv bezeichnet werden kann, als dass sie darauf abzielt, zu einem besseren Verständnis der gesellschaftlichen Verhältnisse beizutragen. Und idealerweise dazu anzuregen vermag, aus der „richtigen Theorie über die Gesellschaft die notwendigen praktischen Schlüsse zu ihrer Veränderung“ ziehen zu können.

Das vorliegende Themenheft setzt sich somit gleichermaßen mit den Gestaltbarkeiten möglicher und unmöglicher Zukünfte, sowie mit der Gestaltbarkeit der Designdisziplin als solche auseinander. In ihrer komplementären Anordnung dieser fünf Beiträge kann und soll die Lektüre dabei helfen, das Titelthema auch in seiner Doppeldeutigkeit zu ergründen: Anhand der Frage wie zukünftiges Design konzipiert sein kann (oder soll), ebenso wie der Frage nach der tatsächlichen Gestaltbarkeit von Zukunft an sich.

Oktober 2022

Anthony Dunne *

Eine größere Realität

"Wenn das Leben selbst verrückt erscheint, wer weiß, worin der Wahnsinn besteht? Vielleicht ist es Wahnsinn, zu praktisch zu sein. Träume aufzugeben – das ist vielleicht Wahnsinn. Zu viel Vernunft ist vielleicht Wahnsinn – und das Verrückteste von allem: das Leben so zu sehen, wie es ist, und nicht, wie es sein sollte!"
Miguel de Cervantes Saavedras Don Quijote in Man of La Mancha von Dale Wasserman (1965)

Wenn man über die Designausbildung zu einer Zeit schreibt, in der wir im Westen eine große Umgestaltung der geopolitischen Machtverhältnisse und eine Verschiebung hin zu einem nach innen gerichteten Nationalismus erleben, die Vermarktlichung scheinbar jedes Aspekts des Lebens, einschließlich der Bildung, die zunehmende ökologische Instabilität und Unsicherheit und das Auftreten erheblicher Risse in einem politischen und wirtschaftlichen System, das zwar enormen Reichtum erzeugt, aber völlig versagt hat, seine gerechte Verteilung zu gewährleisten, dann ist es schwer, optimistisch zu sein. Ich werde es dennoch versuchen.

Was ist, wenn unser Ansatz zur Design-Ausbildung falsch ist? Was, wenn die Ausbildung von Designer*innen für das Arbeiten im Rahmen der vorherrschenden wirtschaftlichen, sozialen, technologischen und politischen Realitäten – Design also an der Welt, wie sie jetzt ist auszurichten, zu einer allzu bequemen Einbildung verkommen ist? Was, wenn die Ausbildung von Designstudierenden, die darauf abzielt, jedes noch so komplexe Problem als ein zu lösendes Problem zu formulieren, wertvolle kreative und phantasievolle Energie für das Unerreichbare verschwendet. Was, wenn der Fokus der Designausbildung auf ein *Realisieren von Dingen* all jenes aufrechterhält und untermauert, was in der gegenwärtigen Realität schief läuft, und somit dazu beiträgt, dass alle möglichen Zukünfte lediglich Extrapolationen einer dysfunktionalen Gegenwart sind?

Wenn wir für einen Moment die bewährten Ansätze der westlichen Designausbildung aufgeben würden, Ansätze, die im zwanzigsten Jahrhundert entworfen und entwickelt wurden, aber Schwierigkeiten haben, sich an die Realitäten des einundzwanzigsten Jahrhunderts anzupassen, wo würde die Suche nach Alternativen beginnen?

Für mich müsste es mit der Vorstellung von der Realität, oder genauer gesagt, dem Realen, und wie sie in der westlichen Design-Pädagogik behandelt wird, insbesondere in Bezug auf neu entstehende Technologien. Bis auf wenige Ausnahmen steht bei einem Großteil der derzeitigen Ansätze zur Designausbildung das eifrige Beharren auf Realitätsnähe im Zentrum des Interesses. Das Bestreben, möglichst realistisch zu sein.

Indem wir jedoch innerhalb der bestehenden Realitäten denken, ob sozial, politisch, wirtschaftlich oder technologisch, werden die Ideen, Überzeugungen und Werte, die uns in diese schwierige Situation gebracht haben, durch Design endlos reproduziert. Doch die zugrundeliegende Logik, die die Etikettierung bestimmter Ideale, Hoffnungen und Träume als real und anderer als unwirklich vorantreibt, wird selten in Frage gestellt, was zu einer ständigen Unterdrückung gestalterischen Vorstellungskraft führt.

Wie uns die gegenwärtige geopolitische Situation klar vor Augen führt, bedeutet die Tatsache, dass etwas unmöglich ist, nicht, dass es nicht möglich ist. Vor diesem Hintergrund könnte es realitätsnäher sein, wenn die Designausbildung Designer*innen darauf vorbereitet, das zu werden, was die Schriftstellerin Ursula K. Le Guin als *Realisten einer größeren Realität* bezeichnet. Eine Realität, die die Vorstellungskraft und alles, was es noch gibt oder vielleicht nie geben wird, umfasst – das, was wir momentan eher als Unwirklichkeit begreifen.

Eine solche Ausbildung würde Designer*innen dazu ermutigen, konstruktiv unrealistisch zu sein. Dazu wäre es jedoch notwendig, neue Denkweisen anzunehmen, die mit der konventionellen Weisheit brechen und mit anderen Arten von Weisheit zu experimentieren, von denen sich vieles als kontraintuitiv herausstellen, unpopulär oder gar unangenehm anmuten könnte.

Wenn Design eines sehr gut kann, dann ist es, Ideen, Idealen, Haltungen und Sichtweisen auf die Welt greifbare

Formen zu verleihen, die sich allesamt in den Dingen des alltäglichen Lebens ausdrücken. Aber die Narrative, die derzeit durch westliches Design projiziert werden, sind ziemlich entmutigend. Eine nicht von besonders großem Variantenreichtum geprägte Reihe technikzentrierter Narrative dominiert die Vorstellungskraft des westlichen Designs. Sie drückt sich in idealisierten Produkten, Dienstleistungen und Szenarien aus und konzentriert sich auf das Abfeiern des uferlosen Konsums und des technologischen Fortschritts, auf wirtschaftliches Wachstum ohne Rücksicht auf die Auswirkungen für unseren Planeten, die Menschen und andere Spezies, auf die Ausblendung des drohenden ökologischen Untergangs und auf das Versprechen einer technologisch vermittelten Form des Gruppendenkens. All dies ist derart weit verbreitet, dass es immer schwieriger wird, sich andere Möglichkeiten vorzustellen. Aber genau das ist es, was wir tun müssen – uns radikal andere Formen des Seins vorzustellen. Seinsweisen, die derzeit als unrealistisch gelten.

Komplett neue Welten werden von Schriftstellern, Filmmachern und Künstlern erdacht. Ließe sich ein solcher Ansatz nicht in die Designausbildung integrieren, so dass Designschulen zu einer Quelle alternativer Ideen und Gegenarrative werden könnten, die durch Design materialisiert werden und die zum Nachdenken anregen? Die unsere Vorstellungskraft dahingehend beflügeln, wie Welten aussehen könnten, in denen wir leben möchten, anstatt uns eine bestimmte Zukunft gestalterisch vorzuschreiben?

Eine solche Designausbildung würde wahrscheinlich nicht mehr in unterschiedliche Disziplinen unterteilt, sondern vielleicht nach unterschiedlichen Sichtweisen auf die Welt organisiert sein. Studierende und Dozierende würden die Mechanik der Unwirklichkeit studieren, damit experimentieren und sie tiefer ergründen – Utopien, Dystopien und Heterotopien; *what ifs* und *as ifs*; Hypothesen, Gedankenexperimente und *Reductio ad absurdum*; Kontrafakten und Uchronie, und so weiter. Eine Synthese von Ideen aus Politikwissenschaft, Anthropologie, Soziologie, Geschichte, Wirtschaftswissenschaft und Philosophie zu neuen Weltbildern, die durch eine erweiterte Form der Entwurfspraxis greifbar gemacht werden.

Aus heutiger Sicht mag dies unrealistisch erscheinen, vielleicht sogar ein wenig eskapistisch, weshalb ich mich abschließend noch einmal Ursula K. Le Guin zuwenden möchte, deren Antwort auf die Diffamierung hochgradig fantasievoller Arbeit als Eskapismus folgendermaßen lautet: „Die Richtung der Flucht ist die in Richtung Freiheit. Worin also besteht genau der Vorwurf am *Eskapismus*?“

Juni 2020

* Übersetzung: Tom Bieling. Im Original erstmals veröffentlicht in Mary. V. Mullin & Christopher Frayling (Hgs.) (2018): *Fitness for What Purpose*. Design Manchester / Eyewear Publishing, UK. S. 116–117. Erstveröffentlichung auf deutsch auf www.designforschung.org im Juni 2020

Gui Bonsiepe

Vom design turn zum project turn

Im Zentrum meiner Überlegungen steht nicht die seit den 1950er Jahren mit wechselnder Intensität erörterte Frage der Beziehung des Design zu den Wissenschaften, wie man vom Design her zu den Wissenschaften eine Brücke bauen und was das Design von den Wissenschaften lernen kann, sondern die umgekehrte Frage, was die Wissenschaften heute vom Design lernen können – ein vielversprechender Prozess, für den es seit einigen Jahren ermutigende Indizien gibt, vor allem im Bereich der universitären Ausbildung.

Das Design erfreut sich derzeit, was die gesellschaftliche Anerkennung betrifft, eines durchaus ambivalenten Status. Das Wort zumindest, wenn auch weniger die Sache, registriert Hochkonjunktur – auf der einen Seite medial hochgefeiert, auf der anderen Seite als geradezu lästige Nichtigkeit abgetan, wofür ich gleich zwei Zitate anführen werde. Selbst die Wissenschaften, für die das Design jahrzehntelang ein Nicht-Thema war, lassen sich von dieser Welle mittragen, so dass

heute ein kultursoziologischer Buchtitel wie *Das Design der Gesellschaft* keine Überraschung bereitet.

Zwei Neuankömmlinge im Reigen der designbezogenen wissenschaftlichen Disziplinen sind das *knowledge design* und die um den *design turn* sich scharenden Kultur- und Bildwissenschaften, sowie die bisweilen auf Empirie fernem Fundus sprießenden medienphilosophischen Erörterungen. Ich lasse dahingestellt, ob man Wissen gestalten kann, und ob es dabei nicht in erster Linie um die Gestaltung der Vermittlung von Wissen geht.

Was nun die kritische Einschätzung des Designs und der DesignerInnen angeht, zitiere ich zwei Beispiele aus dem literarischen Bereich, zunächst einen Abschnitt aus Herrn Zetts Betrachtungen, von Hans Magnus Enzensberger: „Als [er] Herr Zett bemerkte, dass sich einer von uns auf einen Klappstuhl aus durchsichtigem rosa Kunststoff niedergelassen hatte, erging Z. sich in einer Tirade über die Designer. «Seitdem die letzten Nachfolger des Bauhauses das Zeitliche gesegnet haben», fing er an, «sind diese Leute damit beschäftigt, alle Gebrauchsgegenstände unbrauchbar zu machen. Was sie Kreativität nennen, ist eine Drohung. Zu ihren Triumphen gehören die Abschaffung des Wasserhahns, der Bau von windschiefen Regalen, die Erfindung von Lampen, die nicht wie Lampen aussehen und möglichst wenig Licht geben, und von Sitzgelegenheiten, die nicht nur wackeln, sondern, wie der berühmte Stuhl von Gerrit Rietveld, der menschlichen Anatomie Hohn sprechen. Der Mehrwert dieser Objekte besteht darin, dass sie mit dem Namen ihrer Urheber verziert sind. [...] Man müsse sich

die Hölle als einen Ort vorstellen, der ganz und gar von Designern möbliert sei.“¹

Ich zitiere eine weitere Kostprobe für die marginale Bedeutung der Designer von Michel Houellebecq: „Man muss sich darüber klar werden, dass die Fertigwaren dieser Welt [...] gegenwärtig von einer kleinen Klasse von Ingenieuren und Technikern entworfen und produziert werden. [...] Sie stellen vielleicht 5 Prozent der berufstätigen Bevölkerung dar [...] Der soziale Nutzen des restlichen Unternehmenspersonals – kaufmännische Angestellte, Werbeleute, Büroangestellte, Verwaltungskader, Designer – ist viel weniger einsichtig. Sie könnten verschwinden, ohne dass der Produktionsprozess dadurch wirklich beeinträchtigt würde.“²

Man kann diese literarischen Einschätzungen als ein Anzeichen dafür nehmen, wie arg der Begriff *Design* im Laufe der letzten zwei Jahrzehnte lädiert, ja geradezu bastardisiert worden ist. Das Ausfransen des Designbegriffs kann auf vier Ursachen zurückgeführt werden:

- 1) Auf die Notwendigkeit der im Bereich der Ausbildung tätigen Dienstleistungsunternehmen (und dazu gehören auch die Universitäten), sich mit ihrem Angebot auf dem Ausbildungsmarkt zu differenzieren und zu profilieren.
- 2) Auf die Entwicklung neuer Technologien, vor allem der Digitaltechnologien.

¹ Enzensberger, Hans Magnus. *Herrn Zetts Betrachtungen*. Berlin: Suhrkamp, 2013.

² Houellebecq, Michel. *Die Welt als Supermarkt – Interventionen*. Hamburg: Rowohlt, 2010.

3) Auf die Konstellation politisch-wirtschaftlicher Interessen, die mit den Namen *Postfordismus* und *kognitiver Kapitalismus* bezeichnet wird.³

4) Auf das vermeintliche Ableben oder Ende des Projektes der Moderne und der damit zusammenhängenden Vorherrschaft einer postmodernen Einstellung, derzufolge die politisch-gesellschaftlichen Utopien der Aufklärung, sowie das Versprechen von Emanzipation, Entwicklung und Fortschritt als anachronistisch und absurd zu betrachten sind.⁴

Wenn man einen seit einigen Jahren in Mode stehenden Begriff wählt, kann man das heutige Panorama als *flüchtig* kennzeichnen, in dem sich vermeintlich sichere Grundannahmen auflösen, was sich auch in der Designausbildung niederschlägt, die wiederholt von Wissenschaftlern wie Donald Norman kritisiert worden ist. Er revindiziert eine radikale Änderung der Ausbildung der Industrial Designer – wie auch der Ingenieure. Ausgehend von Erfahrungen in den USA schreibt er: Viele Probleme implizieren komplexe gesellschaftliche und politische Aspekte. Deshalb müssen die Designer zu Verhaltenswissenschaftlern werden. [...] Die Designausbildung muss von den Kunst- und Architekturschulen in Wissenschafts- und Ingenieursfakultäten überführt werden.⁵

³ Lorey, Isabel, und Klaus Neundlinger, (Hrsg.) *Kognitiver Kapitalismus*. Wien/Berlin: Turia + Kant, 2012.

⁴ Foster, Hal. *Recodings – Art, Spectacle. Cultural Politics*. New York: The New Press, 1985, S. 23.

⁵ http://www.core77.com/blog/columns/why_design_education_must_change_17993.asp (26.11.2010). (Letzter Zugriff: 02.05.2013).

Ich hege Vorbehalte gegen die Interpretation des Designers als Verhaltenswissenschaftler, doch stimme ich der Feststellung zu, dass es um die Designausbildung und folgerichtig um die Designforschung und Designtheorie nicht gut bestellt ist. Norman plädiert für ein wissenschaftliches Vorgehen beim Entwerfen, das sich durch vier Maßnahmen auszeichnet, und zwar, erstens durch öffentliche Erläuterung des Problems, dann der Vorgehensweise, darauffolgend der Ergebnisse und schließlich deren Interpretation. Es bleibt allerdings die Frage offen, ob diese idealtypische Sequenz im Bereich des Designs funktioniert – und mehr noch, ob diese Norm in den Wissenschaften selbst immer eingehalten wird.

Einer der Fallstricke für die Beziehung zwischen Design und Wissenschaften besteht in der Anwendung einer vermeintlich universell gültigen Methode und der schematischen Anwendung von Kriterien, die für andere Handlungsbereiche gültig, zweckmäßig und gerechtfertigt sein mögen, weniger oder gar nicht dagegen für das Design. Das wird unter anderem an jenen Doktorandenprogrammen für Design deutlich, die einen traditionellen Ansatz wählen und als Ergebnis der Forschung ein 80.000 bis 100.000 Wörter umfassendes Dokument anvisieren und somit das Äquivalent der kognitiven Anstrengung eines Entwurfs im Vergleich zu einer herkömmlichen diskursiv angelegten Dissertation nicht anerkennen, wenn sie nicht von vornherein die Entwurfskompetenz als minderrangig und kognitiv defizitär einstufen und sogar eskamotieren.

Das Interesse an der Beziehung zwischen Wissenschaft und Design ging nicht von den Wissenschaften aus, die dem Thema des Entwurfs und des Entwerfens indifferent gegenüberstanden und bestenfalls in den Bereich der Kunst abgeschoben, und zwar wegen der konstitutiven Teilhabe des Entwurfs gegenständlicher und semiotischer Artefakte an der ästhetischen Dimension. Auch herrscht bekanntlich in den diskursiv geprägten Wissenschaften, im Gegensatz zu den Augenwissenschaften eine an ästhetische Tradition, der zufolge all das, was nicht mit Wissenschaft und Technik zu tun hat, in den Bereich der Kunst relegiert und damit wegerklärt wird. Ästhetik wird geradezu verdächtigt, der Suche nach objektiv verbürgter Wahrheit abträglich zu sein. Das Entwerfen als konstitutive anthropologische Konstante genoss nicht das Vorrecht, überhaupt als Thema registriert und ernst genommen zu werden.

Wieso kam es nun zu dieser einseitig initiierten Annäherung zwischen Entwurf und Wissenschaft? Wieso kam es überhaupt zu der Forderung, dass DesignerInnen nicht nur entwerfen, sondern auch forschen sollten – und das meint nach herkömmlichem Verständnis, kognitiv Neues, oder kognitive Innovation produzieren sollten neben ihrer zentralen Aufgabe, Innovation im Bereich der materiellen und semiotischen Artefakte zu betreiben? Es war der Bereich der Designausbildung, in dem diese Beziehung thematisiert wurde. Dabei spielten verschiedene Motive und Annahmen mit.

Erstens die Einsicht, dass angesichts der Komplexität der Gestaltungsprobleme die EntwerferInnen zunehmend auf

wissenschaftliche Kenntnisse angewiesen sind. Insofern sich Gestaltung auf die Integration der Technik in die alltägliche Lebenspraxis, genauer auf den Gebrauch und Umgang mit Artefakten richtet, waren die EntwerferInnen – so zumindest die Annahme – gezwungen, sich mit wissenschaftlichen Kenntnissen auseinanderzusetzen. Primär war die Hinwendung der Vertreter der Designausbildung zu den Wissenschaften von einem instrumentellen Interesse geprägt. Es ist aufschlussreich, dass diese Experimente in außeruniversitären Institutionen initiiert wurden, da sich das Entwerfen nicht in die okzidentale Tradition der universitären Ausbildung mit ihrer Dreiteilung in Wissenschaft, Technologie und Kunst einpasste und somit – mit Ausnahme der Architektur – in den etablierten universitären Ausbildungsstätten nie so recht hat Fuß fassen können.

Zweitens wurde angenommen, dass die Wissenschaften über einen Methodenfundus und über Grundlagen verfügten, dem das Design nichts Vergleichbares entgegenzusetzen hatte. Das Design erschien methodologisch als mangelhaftes Unternehmen, dessen Schwachstellen durch den Rekurs auf Wissenschaften beseitigt werden sollten.

Drittens wurde angenommen, dass das wissenschaftliche, rationale, argumentative Vorgehen als Richtschnur für das Entwerfen dienen könne.

Viertens wurde der hohe epistemologische Status der Wissenschaften geschätzt, verglichen mit dem das Design sich recht kümmerlich ausnahm.

Wissenschaften werden in der Regel als ein Hort der Wahrheit – oder konkurrierender Wahrheiten – betrachtet.

Ihre Aussagen genießen den Status der Unanfechtbarkeit (bis sie empirisch widerlegt werden) – eine Annahme, die bekanntlich nicht von den Verfechtern des Poststrukturalismus geteilt wird, denen zu folge die Wirklichkeit ein Text, und vorzugsweise nur ein Text ist, der verschieden interpretiert werden kann, womit der Anspruch auf universale Gültigkeit unterlaufen wird. Ich erlaube mir kein allgemeines Urteil über den Poststrukturalismus und dessen zentrale Sprecher wie Derrida und Foucault, wohl aber ein Urteil über deren Einfluss auf den Architektur- und Designdiskurs, wo sie bestenfalls Verworrenheit hervorgerufen haben, was nicht allein diesen Autoren anzulasten ist.

Wissenschaften legitimieren sich bekanntlich durch den Wahrheitsanspruch ihrer Aussagen, oder genauer durch die Ableitung bzw. empirische Abstützung des Wahrheitsanspruchs ihrer Aussagen. Sie sind durch und durch diskursiv-argumentativ geprägt. Das Design, das sich demgegenüber in der Ausformung nicht-diskursiver Artefakte manifestiert, befindet sich in dieser Hinsicht in einer misslichen Lage. Der mit wissenschaftlichen Aussagen verbundene Herrschaftsanspruch spiegelt sich in der okzidentalen philosophischen Tradition wider, die der Theorie gegenüber der Praxis Vorrang einräumt. Hans Blumenberg erwähnt zwei aufschlussreiche Beispiele dafür, wie sowohl Galilei als auch Descartes von den gering geschätzten praktischen, *mechanischen Künsten* lernten und profitierten, dies aber nie anerkannten, um für den reinen *Geist* (Theorie) eine

Vorrangstellung zu reklamieren.⁶

Aus derartiger Denkweise entwickelte designtheoretische und designwissenschaftliche Beiträge, die mit Präzeptorgehabe auftreten und sich gleichsam eine Vormundrolle für die Praxis anmaßen, dürften schwerlich zur Klärung der theoretischen Voraussetzungen des Entwerfens beisteuern. Wenn sich Wissenschaften dem Design nähern, wäre die Bereitschaft, sich mit der Thematik des Designs überhaupt erst einmal vertraut zu machen, wohl eine unabdingliche Voraussetzung, bevor man der Versuchung zu *ex catedra* Verlautbarungen nachgibt.

Im Zuge der Integration der ehemals von Werkkunstschulen angebotenen Designstudiengänge in Fachhochschulen oder Hochschulen für Angewandte Wissenschaften, war es unumgänglich, diese Ausbildungsgänge an die herrschenden akademischen Praktiken und Anforderungen anzupassen, wozu eben auch das Forschen gehört, ob es nun angewandt ist oder nicht – eine ohnehin fragliche Unterscheidung, weil gar nicht voraussehbar ist, ob eine heute *unangewandte* Forschung nicht eines Tages anwendbare Resultate zeitigt. Freilich findet die Forschung bislang ihre Grenze am Monopol des auf die Universitäten beschränkten Promotionsrechts, zumindest in der BRD, wogegen im angelsächsischen Sprachbereich eine Unterscheidung zwischen einem *professional doctorate*, zum Beispiel in der Medizin, und einem *research doctorate* gemacht wird, wofür eigens eine Promotionsarbeit erstellt werden muss.

⁶ Blumenberg, Hans. *Geistesgeschichte der Technik*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2009.

Was nun die Forderung angeht, dass Designer auch forschen müssten, so ist sie durchaus gerechtfertigt und begrüßenswert. Allerdings stellt sich dann die Frage, ob das Design als Forschungspraxis schematisch vermeintlich universell geltenden Maßstäben unterzuordnen zu wäre, um überhaupt als Designforschung ernst genommen und nicht als Schwundstufe *ernster* Forschung abgetan zu werden.

Wenn man einem projektorientierten Studiengang auf allen Ebenen, einschließlich einer Masterabschlussarbeit und einer Dissertation, aus anderer Tradition stammende Kriterien aufpfropft, kann es nicht nur zu einer kontraproduktiven, zwar akademisch verbrieften, aber thematisch irrelevanten Designforschung kommen, sondern darüber hinaus zu einer Blockade des Potentials einer entwurfsbasierten Forschung überhaupt. Dieser Widerspruch tritt besonders deutlich zu Tage, wenn man auch von den an den Hochschulen bzw. Universitäten der Künste lehrenden Künstlern nun einen akademischen Abschlussgrad verlangt. Diesbezüglich wies ein Forscher kürzlich darauf hin, dass es wohl kaum sinnvoll sei, nun auch von bildenden Künstlern Forschung zu verlangen, da diese dann zu Recht die Arbeit an ihren Kunstwerken als Forschung deklarieren könnten, womit sie unmittelbar die Interessen der etablierten wissenschaftlichen Forschung tangieren, wenn es um den Antrag für Forschungsmittel und die Verwendung von Drittmitteln geht.

Was nun die Designwissenschaft angeht, folgt das Design, wenn auch mit zeitlichem Verzug, anderen Manifestationen kultureller Praxis. Literatur findet eine Entsprechung in der

Literaturwissenschaft, die Musik in der Musikwissenschaft und das Theater in der Theaterwissenschaft. Schließlich kann jeder Themenbereich Gegenstand wissenschaftlicher Forschung werden, was nicht dahingehend zu deuten wäre, dass aus der Musik oder aus dem Design eine Wissenschaft zu machen wäre. Wohl aber kann es einen vom Design ausgehenden Ansatz wissenschaftlicher Forschung geben, für den Nigel Cross den Terminus *research through design* geschaffen hat.

An diesem Punkt tritt der Unterschied zwischen Diskurs und Performanz unmissverständlich zu Tage. Designwissen als Handlungswissen, als Handlungskompetenz ist nicht mit Diskurswissen zu verwechseln. Wenn man einen Fußballspieler fragt, wie er es denn anstelle, so viele Tore zu schießen oder so gut zu spielen, wird er sich schwer damit tun, diese Frage zu beantworten, weil für den handlungskompetenten Akteur die Praxis transparent ist, wogegen sie für den Beobachter undurchsichtig bleibt, was den Anlass dafür bietet, diese Frage überhaupt zu stellen.

Kann es so etwas wie Designwissen geben? Wenn damit eine praktisch wirksame Entwurfskompetenz gemeint ist, wird diese Frage affirmativ beantwortet werden müssen. Wenn man allerdings den Wissensbegriff auf kognitiv-diskursiv Erfassbares beschränkt, wird man diese Frage verneinen müssen.

Bekanntlich legte unter anderem die HfG Ulm vor zwei Generationen Nachdruck darauf, die Beziehung zwischen Gestaltung und Wissenschaften zu stärken und damit verbunden zur Entwicklung der Designtheorie beizutragen. Doch so wie sich Christopher Alexander bald nach Veröffentlichung

seines Standardwerks *Notes on the Synthesis of Form* (1964) von der Entwurfsmethodologie abkehrte, als er deren akademische Auswüchse feststellte, so stellt sich heute die Frage, ob es der Designtheorie gelungen ist, den Raum für die Reflexion kritischer Fragen des Entwerfens auszuweiten und auf wie auch immer vermittelte Weise einen Bezug zur konkreten Entwurfspraxis zu wahren. Es liegt auf der Hand, dass sich der designwissenschaftliche und designtheoretische Diskurs zunächst einmal auf die Selbstlegitimierung konzentrieren und sich um Begriffsklärung mühen, um als akademische Disziplin anerkannt zu werden. Selbst wenn Designtheorie vorzugsweise im akademischen Rahmen angesiedelt ist und dort ein abgeschirmtes Eigenleben führen kann, wäre es für ihre Festigung abträglich, sich von der Entwurfspraxis abzukapseln mit der Folge, von Praktikern bestenfalls mit Vorbehalten, wenn denn überhaupt, zur Kenntnis genommen zu werden.

Die bereits erwähnte Durchlässigkeit und Aufweichung des Begriffs *Design* ermöglichten es, dass im Rahmen der seit Mitte der 1990er Jahre forcierten Akademisierung der Ausbildungsgänge und der zunehmenden Bedeutung der durch Zertifikate verbrieften akademischen Qualifikation, die Designtheorie sich zum beträchtlichen Teil verselbständigt hat – mit kontraproduktiven Konsequenzen für die Designausbildung und auch die Designtheorie selbst. Sicherlich ist es zu begrüßen, wenn bislang hermetisch abgedichtete Entwurfsstudiengänge sich öffnen und aus gestaltungs-bezogenen Wissenschaften stammende differenzierte Sichtweisen in das Lehrprogramm einbezogen werden. Folgerichtig begünstigt

die nun geforderte Forschungstätigkeit die Schaffung neuer akademisch approbierter Lehrstellen, womit wissenschaftlichen Disziplinen im Bereich der Designstudiengänge ein Hausrecht verliehen wird. Wenn hingegen bei Berufungen von Entwurfsdozenten – ich betone Entwurfsdozenten – akademischen Zertifikaten tendenziell ein größeres Gewicht als der praktisch-beruflichen Erfahrung beigemessen wird, wächst die Gefahr einer fortschreitenden Ausdünnung der Entwurfskomponente in der Ausbildung. So wurden unter anderem derzeit hoch in Kurs stehende Begriffe wie emotional design, experience design und design thinking lanciert. Insbesondere das design thinking wurde als ein neues Mantra im Bereich des Management propagiert, womit ein besonderer Typ kognitiver Kompetenz reklamiert wurde. Es dauerte nicht lange, bis Donald Norman diesen Neologismus entlarvte: “The design thinking is a term coined by the public relations for an old acquaintance, nominated creative thought.”⁷ Mir scheint, dass die Vertreter des design thinking vor allem den integralen oder holistischen Ansatz meinen, an Probleme heranzugehen, wie er typisch für DesignerInnen ist. Aus diesem Grunde bildet das design thinking für die Designpraxis nichts Neues.

Um sich akademisch zu profilieren und dank dieser Aufstockung unter anderem die formalen Voraussetzungen für die Bewilligung von Forschungsmitteln zu schaffen, richten sich die Bemühungen darauf, das Design als Disziplin zu

⁷ Norman, Donald. Design Thinking: A Useful Myth. Abrufbar unter: http://www.core77.com/blog/columns/design_thinking_a_useful_myth_16790.asp.
Letzter Zugriff am: 10/09/2010.

definieren. In gegenläufigen Unternehmungen, vor allem im geradezu überbordenden Bereich der Medienstudien und recht diffuser cultural studies, wird das Wort *Design* mit Präpositionen wie *Trans*, *Inter-*, *Meta-*, *Post-* und *Multi-* kombiniert als ob die noch nicht einmal gefestigte Disziplin zu eng sei und überschritten werden müsse. Bisweilen drängt sich der Eindruck auf, dass es den AutorInnen weniger darum geht, sich in das Thema Design zu vertiefen, als vielmehr das Design nur als Vorwand nutzen, um Phänomene der Kunst, zumal mediale Kunstunternehmungen zu erörtern. Bestenfalls besteht ein nominales Interesse am Design, kaum aber ein Interesse an der Sache.

Designforschung kann mit Hilfe von drei Kriterien von anderen Forschungen unterschieden werden: durch den Forschungsinhalt, durch die Forschungsmethode, und durch den aus der Perspektive des Entwerfens geprägten Forschungsansatz, also durch die Sichtweise. Diese scheint mir das entscheidende Kennzeichen von Designforschung im Vergleich zu anderweitiger Forschung zu sein.

Die spezifische Sichtweise tangiert auch die Designgeschichte. Anfänglich wurde dieser Bereich bekanntlich von der Architektur- und Kunstgeschichte abgedeckt, was sich bald als unzureichend erwies. Schließlich ist das Design nicht mehr als eine Subkategorie der Architektur oder der Kunst oder künstlerischen Szene zu fassen. Eine neu ansetzende Designgeschichte vollzieht einen epistemologischen Bruch und setzt sich vom disziplinären Denken und herkömmlichen Formen der Geschichtsschreibung ab. Sie trennt sich definitiv

von chronologischer Erzählung und begnügt sich nicht mit einer Stilgeschichte oder einer Geschichte der Entwerfer oder Schulen, sondern praktiziert eine Konvergenzgeschichte, die einen breiten Fächer von Aspekten berücksichtigt: also politische, soziale, wirtschaftliche, technische, industrielle, umweltrelevante und gebrauchskulturelle Aspekte.

Im Grunde meint dies, für die Einbettung der Designgeschichte in das Bezugsfeld einer umfassenden Geschichte der materiellen und semiotischen Kultur zu plädieren, was nicht etwa meint, die Designgeschichte solle in einer allgemeinen Medien- oder Kulturgeschichte aufgehen und damit ihrer Eigenheit verlustig gehen. Kurz gefasst zeichnet sich dieser Forschungsansatz dadurch aus, dass er sich auf Objekte im soziotechnischen Netz konzentriert und eine Geschichte der materiellen und semiotischen Artefakte aus der Perspektive des Projekts erforscht.

Diesen Ansatz kann man auch auf die Designtheorie ausdehnen, die sich wegen des verschwommenen Begriffs *Design* allzu leicht auf einem Tummelfeld aller möglichen kulturwissenschaftlichen Erörterungen verliert und den Bezug zur Zentralkategorie *Projekt* einbüßt. Ein entwurfsorientierter Ansatz rückt die Kernthematik gestaltender Tätigkeit ins Zentrum und verleiht ihr klare Konturen. Diese thesenhafte Formulierung ist nicht auf einen simplen terminologischen Wechsel, auf das Austauschen eines Begriffs mit einem anderen Begriff zu reduzieren und damit misszuverstehen. Vielmehr geht es um einen Neuansatz.

Der spezifische Beitrag des Designs besteht darin, den Gebrauch von Artefakten – (wenn man will das Interface) – im Rahmen des jeweiligen Kontextes ins Zentrum des Forschungsansatzes zu stellen. Man könnte einwenden, dass dies bereits von der Anthropologie geleistet würde. Aber das trifft nur bedingt zu.

Die Anthropologie erforscht zwar primär die historischen Spuren von Objekten menschlicher Gemeinschaften, lässt jedoch die Mehrzahl der erwähnten Kriterien, vor allem die Entwurfsdimension außer Acht. Dafür ein Beispiel: Im argentinischen, sehr dünn besiedelten Teil Patagoniens (mit 765.000 km² rund doppelt so groß wie der BRD) lebten ursprünglich die Nomaden Tehuelches, die in dem sehr unwirtlichen, windigen Steppenklimate Zelte aus Guanacofell aufbauten. Die schwere Aufgabe, die Zelte zu tragen und aufzubauen, fiel den Frauen zu. Es finden sich in der Literatur zwar Beschreibungen mit ungefähren Maßangaben und einige grobe Skizzen, die aber nicht erkennen lassen, wie diese Leder z.B. an den Pfählen befestigt wurden, um den heftigen Stürmen standzuhalten. So machten sich Designerinnen daran, aus den spärlichen anthropologischen Unterlagen ein Zelt zu rekonstruieren, und die Frage nach der Herstellung und dem Aufbau dieses Artefakts zu beantworten, die in der Anthropologie nicht gestellt wurde und mehr noch, nicht einmal gestellt werden kann, da in der Anthropologie wie auch anderen Wissenschaften die Kategorie des Entwurfs weitgehend eine unbekannt GröÙe ist⁸.

⁸ Fernandez, Silvia. Mujeres en el Diseño | Tehuelches | Mujeres | Los Toldos. Unveröffentlichtes Typoskript, 2014.

So wie man Ärzten die Eigenschaft des medizinischen Blicks zuschreibt, also im Grunde, Differenzierungen wahrzunehmen, die dem Auge des Laien nicht auffallen, haben Designer einen designerischen Blick, also die Fähigkeit, an materiellen und semiotischen Artefakten gebrauchrelevante Details wahrzunehmen, und mehr noch ein spezifisches Problembewusstsein. Einen in diese Richtung zielenden Ansatz scheint Latour mit seinem Konzept von Akteur und soziotechnischem Netzwerk zu verfolgen, aber eben vom immer noch vom monodisziplinär geprägten Standpunkt der Soziologie und ohne den Projektcharakter der Artefakte gebührend zu berücksichtigen.

Zum Kernstück der Ausbildung in Entwurfsstudiengängen gehört bekanntlich der projektorientierte Unterricht, der sich von einem nach Disziplinen geordneten Unterricht, wie er in der universitären Ausbildung gang und gäbe ist, grundsätzlich unterscheidet. Schwerlich wird jemand bestreiten, dass es derzeit um die Hochschulausbildung nicht gut bestellt ist.

Bereits vor Jahrzehnten machte sich diese Krise bemerkbar. Es ist das Verdienst der medizinischen Fakultät der McMaster Universität in Kanada, in den 1970er Jahren einen radikalen Schnitt in der herkömmlichen Ausbildung von Ärzten gemacht zu haben, indem das disziplinierte Ausbildungsprogramm durch einen problemorientierten Unterricht ersetzt wurde. Dadurch, dass dieser Neuansatz im Rahmen einer Universität entwickelt wurde, genoss er von Anfang an akademische Kredenzen und damit eine Legitimation. Die in diese Richtung verlaufende Umwälzung des Kanons der

Hochschulausbildung ist derart vielversprechend, dass die Einschätzung nicht aus der Luft gegriffen ist, in Zukunft werde die gesamte universitäre Ausbildung problemorientiert, und das heißt projektorientiert sein. Das gilt für alle Wissensbereiche, geht also weit über den Bereich der Entwurfswissenschaften wie Architektur, Produktgestaltung und Visuelle Kommunikation hinaus.

Zum Schluss meiner kursorischen Ausführungen möchte ich noch kurz auf die Rolle der Designtheorie eingehen. Theorie entzieht sich bekanntlich einem Nutzenkalkül. Man griffe daneben, wenn man sie zu instrumentalisieren trachtet. Studierende der Entwurfsdisziplinen werden aus verständlichen Gründen möglicherweise einen fehlenden Bezug zur Praxis bemängeln, da Theorie leicht als abgehoben und spekulativ erscheint. Theorien dienen dazu, einen Realitätsausschnitt zu verstehen und zu erklären, im Extremfall ohne empirischen Bezug, allein aus epistemologischen Operationen, was den Verdacht nähren kann, dass es sich um irrelevante Glasperlenspiele handelt. Um dieser Gefahr vorzubeugen, kann es nützlich sein, wie schon eben angedeutet, die Bezeichnung *Designtheorie* durch *Entwurfstheorie* zu ersetzen. Es geht dabei explizit nicht um die Vermittlung von performativer Kompetenz, sondern um das Fördern von Verstehen und kritischem Denken.

Ich möchte ein Beispiel für einen projekttheoretischen Beitrag aus der Philosophie anführen – bekanntlich der privilegierte Ort theoretischer Erörterungen. Unter den zeitgenössischen Philosophen ist – abgesehen von Jürgen Habermas und

Martin Heideggers Überlegungen über die Kategorie des Entwurfs – einer der wenigen, die überhaupt das Projekt der Moderne in Architektur und Industrial Design registriert haben, Jacques Rancière. Trotz dieses außergewöhnlichen Schritts gelingt es ihm allerdings nicht, sich vom Kunstbegriff zu lösen; vielmehr versucht er, das Design in den Rahmen von Kunstparametern einzuordnen. Er orientiert sich primär an der Kunst – und darum geht es ihm –, deren Definition er zu erweitern sucht. Er schreibt: „Inwiefern ermöglicht die sich am Anfang des 20. Jahrhunderts entwickelnde Praxis und Idee des Designs eine neue Definition der Kunst innerhalb der Gesamtheit der die gemeinsame sinnliche Welt bestimmenden Praktiken? Bei diesen Praktiken handelt es sich um die Schöpfung von Waren, ihre Anordnung in Schaufenstern und ihre Abbildung in Warenkatalogen ...“⁹

Ich halte diesen Weg für ein Verständnis des Designs und mehr noch als Ansatz für eine Projekttheorie für verfehlt. Wohl hingegen schätze ich nicht nur die Art und Weise hoch ein, wie Rancière sich der Thematik nähert, sondern dass er es überhaupt tut. Dies ist das Außergewöhnliche an dem Philosophen, der fragt: Welche Ähnlichkeit besteht zwischen Stéphane Mallarmé ... und Peter Behrens, Architekt, Ingenieur, deutscher Designer...? (op.cit. S. 108). Die Antwort auf diese Frage lautet, dass es beiden um die Ausarbeitung von Typen ging, und zwar: beim Dichter um die Verdichtung der Sprache auf das Wesentliche (das Fastverschwinden); beim

⁹ Rancière, Jacques. Politik der Bilder. Übersetzt von Maria Muhle. Zürich – Berlin: diaphanes, 2009 [Erstausgabe 2003]. S. 107.

Architekten, Ingenieur und Designer um die Reduktion der Gegenstände auf eine begrenzte Zahl typischer Formen. Beide verbindet die Gemeinsamkeit des Prinzips der Einheit.

Bekanntlich bildet der Begriff des Nutzens und der Funktion, wenn auch nicht so stark wie früher, eines der Zentralthemen der Designtheorie. Selbst ein verstiegener, von jeglicher Materialität sich abhebender Ansatz zur Entmaterialisierung kommt nicht darum herum, bei aller Distanz zum rein Praktischen, wenn nicht heimlicher Verachtung der Dimension des Gebrauchs und Nutzens, dem Umgang mit Artefakten der alltäglichen Lebensumwelt eine – und sei es minimale – Dosis von Nutzen zuzugestehen.

Schon Adorno konstatierte lapidar, dass der Gebrauchswert der Konsumgüter im Zeitalter der Überproduktion fragwürdig geworden ist und dem sekundären Genuss von Prestige, Mit-dabei-Seins, schließlich des Warencharakters selbst weicht¹⁰, also dem, was man heute als Anschwellen der symbolischen Dimension von Artefakten und ihres Gebrauchs bezeichnet. Doch diese Fragwürdigkeit des Gebrauchswerts wäre nicht dahingehend zu fassen, ihn überhaupt zu leugnen und ad acta zu legen oder auf den Scherbenhaufen ausgedienter Begriffe zu werfen. Ich zitiere dieses Beispiel, um eine der offenen Fragen der Designtheorie anzuzeigen, wie es auch der Bildbegriff ist, für dessen Klärung Hans Belting im Rahmen einer Bildanthropologie grundlegende Beiträge geleistet hat¹¹,

¹⁰ Adorno, Th. W. Ästhetische Theorie. Gesammelte Schriften. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1972. S. 32.

¹¹ Belting, Hans. Bild-Anthropologie. München: Fink, 2011.

für die es abgesehen von Gilbert Simondons Standardwerk aus den 50er Jahren¹² meines Wissens bislang kein Pendant in Form einer Produktanthropologie gibt. Da tut sich ein lohnendes Forschungsgebiet für designwissenschaftliche Untersuchungen auf.

Abschließend möchte ich kurz die politische Dimension theoretischer Bemühungen oder allgemein des Entwurfsdiskurses streifen, in den unweigerlich der jeweilige Kontext eingeht und diesen, auf wie vermittelte Weise auch immer, widerspiegelt. Diskurse und Theorie oszillieren zwischen dem hegemoniekonvergenten und hegemoniedivergenten Pol. Sie erfüllen eine beschwichtigende oder eine antagonistische Funktion. Für die eine oder andere sich zu entscheiden, ist jeder TheoretikerIn und DiskursteilnehmerIn freigestellt, zumal in der heutigen von durchweg restaurativen Momenten der Gegenaufklärung durchsetzten Phase der Geschichte. Was die politischen Aspekte der Entwurfstätigkeit abgeht, verdichten sie sich in einer nicht leicht zu beantwortenden Frage: trägt der Entwurf zur Festigung hegemonialer Verhältnisse bei oder birgt er ein Emanzipationspotenzial?

Januar 2019

Von Gui Bonsiepe überarbeitete Version eines Vortrags auf dem Symposium re-set an der Hochschule für Gestaltung, Offenbach, 16. Mai 2014, veröffentlicht auf www.designforschung.org im Januar 2019.

¹² Simondon, Gilbert. *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris: Aubier, 1958.

Philipp Rösler

Design als Problem(+)Lösung: Impulse zu einer zukunftscompatiblen Designvermittlung und -praxis

Während die designerische Arbeit erfahrungsgemäß noch immer und viel zu oft mit oberflächlicher Formgebung gleichgesetzt oder mit starken Brands, User Centricity und ähnlichen Marketing- und PR-Klischees assoziiert wird, kommen andere, wichtige Aspekte der Entwurfstätigkeit häufig zu kurz.

Dieser Umstand ist nachvollziehbar: Design ist, je nachdem wen man danach befragt, eine sehr diffuse Angelegenheit – und mitnichten trittsicheres Terrain. Die theoretischen Diskurse darum, was genau Design eigentlich ist, werden kontinuierlich und unermüdlich geführt. Konsens scheint zu

sein, dass Design ebenso flexibel ist wie die Kontexte, in denen es von unterschiedlichsten Akteuren angewandt wird. Konfusion, vor allem bei Außenstehenden, ist dabei vorprogrammiert. Im Kontext dieses Essays sind zwei basale Dimensionen des Designs besonders bemerkenswert und werden deshalb kurz erläutert:

Einerseits ist Design angewandte Möglichkeitsforschung. Unter dieser Linse fungiert es als eine Art Schmiermittel: Es hält die Verhältnisse beweglich, indem es unzeitgemäße Technologien, Praktiken und Standards zu überwinden versucht und neue erfindet. Es initiiert Fortschritt und sucht nach sinnvoller Innovation. Es transformiert, was nicht mehr zeitgemäß erscheint und orientiert sich dabei stets am Wünschenswerten, dem bisher Nicht-Existenten.

Andererseits dient es gleichzeitig als Klebstoff; sozusagen als Consistency Keeper: Es verstetigt und optimiert befriedigend funktionierende, zielführende Prozesse und Produkte in ihren jeweiligen Kontexten und kümmert sich so um die sinnvolle Integration bewährter Vorgehensweisen. Es schafft und schärft Identitäten, indem es eine in sich konsistente Kommunikation und Ästhetik in Bild und Wort sicherstellt. Es sorgt für reibungslose Orientierung und Handhabung – und bleibt in dieser Tätigkeit, im besten Falle, unauffällig. Gut ist ein designtes Artefakt im Auge der meisten Betrachtenden dann, wenn es intuitiv und zuverlässig funktioniert; also einen vorher festgelegten Zweck ohne unnötige Irritation erfüllt.

Wann aber scheint der Einsatz eines Schmiermittels sinnvoll und in welchen Situationen braucht es den Klebstoff?

Diese nicht unwichtige Unterscheidung unterliegt ständigem Wandel und muss kontextsensitiv getroffen werden. Im gegenwärtigen Anthropozän, in dem die Welt sowohl Ergebnis als auch Gegenstand von Design ist, benötigen Designer*innen deswegen gleichzeitig Weit- und Einsicht, sowie fundierte Reflexions- und Entscheidungskompetenzen.

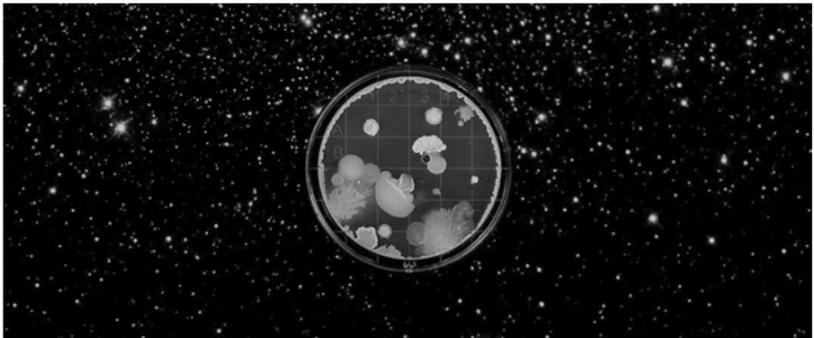


Abbildung 1. Unsere Welt als Designexperiment.

Die unausweichlich scheinenden Folgen der Klimakatastrophe, zunehmende Ressourcenverschwendung, die entfesselte Beschleunigung des allumfassenden Konsumapparates oder die gezielte Ausbeutung globaler Ungleichheiten zum wirtschaftlichen Vorteil anderer: Entgegen der weitverbreiteten Annahme, die Zukunft käme entweder *by Design or by Disaster*, lässt sich bei genauerem Hinsehen erkennen, dass auch große Teile des aktuellen Desasters – sei es gezielt oder unbewusst – gestaltet worden sind. Intransparente Geschäftspraktiken, wie die der sozialen Werbepattformen, welche die Daten ihrer Nutzer*innen kommerzialisieren, umweltschädliche Produktionsweisen

sowie deren Enderzeugnisse, die unsere Wiesen, Wälder, Flüsse und Ozeane langfristig vermüllen und Lebensräume vergiften – die Liste hausgemachter Probleme ist lang und umfangreich. Nicht ohne eine ordentliche Portion Selbstkritik müssen wir feststellen, dass es auch Designer*innen waren und sind, die ausbeuterische Services wie die von UBER konzipiert und unter dem Deckmantel einer befriedigenden *Customer Experience* optimiert haben – mit teils entwürdigenden, existenzbedrohenden Folgen für die oft unsichtbaren Leidtragenden dieser neoliberalen Geschäftsmodelle. Wir sehen: Auch Zukünfte sind kontinuierliche Gestaltungsaufträge, denen es sich, heute mehr denn je, mit wachem Blick gemeinsam zu stellen gilt.

Es scheint unausweichlich: Die Verhältnisse werden sich wandeln müssen, wenn wir uns diesen Tatsachen ehrlich und auf Basis einer allgemein vertretbaren Ethik stellen wollen. Voraussetzung dafür ist, dass wir, die Menschheit als dominante Spezies, unser Verhalten ändern. Das schließt auch unsere professionelle Praxis ein. Die Design-Community muss sich wohl oder übel den drängenden Herausforderungen unserer Zeit stellen und entschlossen Position beziehen.

Im Folgenden möchte ich deshalb zeitgenössische Formen der Designvermittlung kritisch reflektieren und mögliche Auswege aus den bestehenden Verhältnissen anskizzieren – nicht ohne dabei den Blick auf vergleichsweise unkonventionelle Methoden zu lenken, die in diesem Kontext konstruktiv sein könnten.

Wie also lernt und lehrt man Design im 21. Jahrhundert? Welche bisherigen Vorgehensweisen gilt es zu überdenken,

welche zu reformieren – und welche hinter uns zu lassen? Wie könnte eine zeitgemäße, zukunftscompatible Designvermittlung und -praxis aussehen, die den gegenwärtigen Herausforderungen gerecht wird?

Dieser Frage folgend empfiehlt es sich zunächst, Untersuchungen darüber anzustellen, durch welche Linse wir auf diejenigen Dinge schauen, die als Entwurfsaufgabe an uns herangetragen werden: Betrachten wir unsere Aufgaben aus der Perspektive von Dienstleistenden oder scheint es uns angebracht, unser Tun als Gestaltende kritisch zu reflektieren? Müssen wir unsere Selbstkritikkompetenzen ausbauen? Benötigen Designer*innen in Zeiten, in denen ihr Schaffen manches Mal Brandbeschleuniger und Erweiterer komplexer Problemketten ist, einen eigenen hippokratischen Eid? Wie könnte ein solcher möglicherweise aussehen?

Wieviel der ethischen Verantwortung sind Designer*innen bereit zu tragen, innerhalb einer logisch zunehmend schwieriger zu durchdringenden, globalen Weltgesellschaft, derer gestalterische Eingriffe weitreichenden Einfluss auf das tägliche Leben vieler Menschen haben? Wie gehen wir mit den direkt, aber auch indirekt betroffenen Stakeholdern unserer Produktions- und Innovationsumtriebe um? Erst, wenn die vorhandene, sehr diverse Interessenlandschaft wahr- und ernstgenommen sowie als wichtiges, potentiell gutes Gut verstanden wird, sind wir auf einem guten Weg.

Wer ist legitime*r Auftraggeber*in für Designprojekte solcher unüberschaubaren Ausmaße? Wer hat innerhalb der herrschenden, auch politischen Machtkonstellationen das

Recht auf Gesellschafts(mit)gestaltung – und wer nicht? Wie lässt sich Design als universale Weltentwurfskompetenz (vgl. Borries 2016) berufs-, aber auch milieu-unabhängig demokratisieren? In wessen Sinne und unter welchen Prämissen muss darüber entschieden werden, ob Designprojekte angesichts ihrer Konsequenzen grundsätzlich als erstrebenswert einzuordnen sind?

Und wenn zeitgenössische Designprozesse infolgedessen vermehrt Co-Kreationsprozesse mit Multi-Stakeholderanteilen sein werden: Welche Rolle(n) nehmen Designer*innen künftig ein, wenn sie als Expert*innen für systemische Entwurfsangelegenheiten herangezogen, und somit zu Begleiter*innen kollektiver Gestaltungsvorgänge berufen werden? Welche neuen Kompetenzen und welches neue Verantwortungsbewusstsein setzt diese zunehmend komplexere Designpraxis voraus?

Diese und ähnliche Fragen, die zweifellos designphilosophische Sphären antasten, müssen uns in naher Zukunft beschäftigen, denn sie haben weitreichende Auswirkungen auf das eigene, professionelle Selbstverständnis – und damit auch auf die Art und Weise, wie dieses Ideal an kommende Generationen herangetragen wird.

Ist die Designausbildung so, wie sie bisher vielerorts betrieben wurde, den komplexen Anforderungen unserer Zeit (noch) gewachsen?

Gestaltung mit Haltung

Zunächst soll an dieser Stelle für mehr Gestaltung mit Haltung plädiert werden: Für ein reflektiertes, auf humanistischen Werten basierendes *Design with a spine*. Beides setzt mutige und kompetente Gestalter*innen mit Vorbildfunktion voraus, die sich trauen, eigenständig Kritik am Bestehenden, aber auch am Werdenden zu formulieren; die gelernt haben, inklusiv, ergebnisoffen und ebenso experimentell zu arbeiten. Dieses Profil verlangt nach entsprechenden Vermittlungs- und Erfahrungsformaten im Ausbildungskontext, welche das Studium, neben den handwerklich-praktischen und klassisch-designtheoretischen Inhalten, um philosophisch-ethische bzw. sozialwissenschaftliche Dimensionen ergänzt.

Die Zeit ist mehr als reif für ein zunehmend kritisches Selbstbewusstsein der entwerfenden Disziplinen und die damit verbundene Bereitschaft, die eigene gestalterische Verantwortung an- und ernst zu nehmen, anstatt es sich lediglich in der Position ausführender Dienstleistender bequem zu machen. Neben einer individuellen wie professionellen Transformations-souveränität und gesunder Ambiguitätstoleranz benötigen wir deshalb vor allem mehr konstruktiven Dissens: mehr Mut zur Uneinigkeit und wohlwollender Nicht-Zustimmung. Das schließt einen regen, gesellschaftlichen Austausch über das (vermeintlich Un-)Mögliche ein. Außerdem fordert es den kollektiven Willen, antiquierte Konzepte und Praktiken angesichts sich verändernder Verhältnisse zu identifizieren – und diese, wenn nötig, konsequent über Bord zu werfen, um damit Raum

für mögliche Alternativen zu schaffen. Wir sollten uns trauen, unsere professionellen Werte und gestalterischen Motivationen genauer zu erforschen und diese in der Zusammenarbeit mit anderen Disziplinen explizit zu machen – um sie gegenüber Dritten transparent machen zu können. Vorausschauende Designfolgenabschätzung muss ebenso zu den neuen Kompetenzen gehören, die Designer*innen in die Verhandlungen mit Etatvergebenden und Entscheidungstragenden tragen, um nachvollziehbar kommunizieren zu können, welche Entwurfsbestrebungen möglicherweise mehr Probleme verursachen, als sie letztendlich lösen.

Nur, weil etwas Neues kurzfristigen Gewinn verspricht, ist es nicht zwangsläufig auch langfristig gesehen sinn- und wertvoll. Designer*innen müssen sich zu kompetenten Sparringspartner*innen und Gatekeepern entwickeln, die schwierigen Diskursen gegenüber offen, aber auch intellektuell gewappnet sind. Aus diesem Anlass sollten angehende Entwerfende die Chance erhalten, innerhalb ihrer Ausbildung einen auf wachsender Umweltsensibilität aufbauenden, inneren Kompass entwickeln. Es erscheint fragwürdig, ob dies anhand unflexibler Designbriefings, welche sowohl die Endergebnisse als auch die Vorgehensweisen strikt vorgeben und gesellschaftliche Implikationen und Rahmenbedingungen weitestgehend unbeachtet lassen, überhaupt funktionieren kann. Wieso wird manches Mal die Gestaltung eines ordinären Stuhls vorausgesetzt, wenn es doch eigentlich um das kreative Untersuchen, vielleicht auch kritisch-analytische Hinterfragen, des Prinzips des Sitzens gehen könnte?

Nicht nur eine begründete, solide Gestaltungsphilosophie ist entscheidend. Eine reflektierte Designpraxis setzt neben kluger Umsicht, einer gewissen Achtsamkeit gegenüber der Welt und einer artikulierbaren Haltung ein umfangreiches Skillset voraus. Unsere Gegenwart verlangt nach neugierigen Akteuren, die mit Unsicherheiten, Ambivalenz und Kontingenz kreativ und souverän umzugehen verstehen und fragt nach unkonventionellen Entwurfsmethoden, um unzeitgemäße Arbeits- und Denkweisen zu überwinden. Sie fragt nach kollaborierenden Generalist*innen, die Komplexität verhandeln, diverse Stakeholderinteressen empathisch vermitteln und nebenbei mit den Möglichkeiten und Herausforderungen der New-Work-Arbeitswelt umzugehen verstehen. Diese wichtigen Eigenschaften lernt der Nachwuchs jedoch nicht von selbst, mit gefalteten Händen hinter dem Schreibtisch und innerhalb unflexibler Malen-nach-Zahlen-Seminare. Wir brauchen experimentierfreudige Praktiker*innen, mutige Realitätsdompteure und entschlossene Möglichkeitsdenker*innen mit gesundem Hang zu Spiel und Risiko.

Wo ließen sich reflektierte Praktiker*innen dieser Art ausbilden, wenn nicht im Kontext geschützter Experimentierräume der Universitäten, Fachhochschulen und Kunstakademien dieser Welt? Hier sollten und müssen neue Wege erprobt und ein Studieren ermöglicht werden, das eine gründliche, prismatische Auseinandersetzung mit Zukunftsthemen ermöglicht und Forschende nicht dem Diktat der Effizienz unterwirft. Es braucht mehr Reallabore für organisches Sein und Werden – welche nicht nur wilde Spekulation

und hoffnungsfrohe Hypothesen dulden, sondern sogar dazu anstiften – und nicht, wie zu häufig, starre Bewertungseinrichtungen der Wissensreproduktion.

Grundannahme hierbei ist, dass die überall flehentlich herbeigesehnte, beinahe schon fetischisierte marktwirtschaftliche Disruption zuerst nach einer radikalen Veränderung liebgegewonnener Denk- und Betrachtungsweisen verlangt, denn diese determinieren die betrachteten Problemstellungen – und somit schließlich deren potenzielle Lösungen.

Fest steht: „Das Neue entzieht sich der Denkroutine“ (vgl. Lotter 2020) und ist damit weitestgehend inkompatibel mit dem Wunsch nach Sicherheit und der Forderung nach garantiert gewinnbringenden Ergebnissen. Wie logisch, zähmbar, sensibel oder strukturiert soll und darf so ein Designprozess, der häufig ein sich iterativ entfaltender Suchprozess ist, demnach sein? Laterale Assoziation und unkonventionelle, gewissenhaft durchgeführte Entwurfspraktiken sind trotz –oder sogar wegen! – ihrer inhärenten Unberechenbarkeit wichtige Grundvoraussetzungen für soziale und technische Innovation. Sie sind Basis für eine gelingende, multidimensionale Transformation und letztlich auch für wirtschaftliche Zukunftsfähigkeit. Es empfiehlt sich demnach, kommende Generationen angehender Designer*innen im Rahmen ihrer Aus- und Weiterbildung organisch damit in Berührung zu bringen.

Wünschenswert wäre, dass sich sowohl Studierende als auch Lehrende als lebenslang Lernende begreifen und sich dementsprechend zutrauen, die oft herangezogenen, jedoch stark vereinfachten Design-Thinking-Trampelpfade zu

überwinden. Denn entgegen der in diesen Sphären weit verbreiteten Annahme, der Designprozess sei im Idealfall ein möglichst effizienter Sprint, vertrete ich hier die Hypothese, dass es sich vielmehr um einen (manchmal zähen, kräftezehrenden) Marathon handeln muss, der epistemische Umwege und steile Lernkurven als Notwendigkeit anerkennt. Umwege erhöhen schließlich die Ortskenntnis oder, wie Vincent van Gogh es formuliert haben soll: "Die Normalität ist eine gepflasterte Straße; man kann gut darauf gehen – doch es wachsen keine Blumen auf ihr".

Zukunftskompatible Praxis verlangt ungewöhnliche Vermittlungsformate:

*forschend, experimentell, ergebnisoffen,
kollaborativ, undiszipliniert & SDG-konform.*

Abbildung 2. Bildung für nachhaltige Entwicklung verlangt mehr Commitment als die bloße Erwähnung der Sustainable Development Goals. Sie verändert die Praxis, deren Lehre sowie das professionelle Selbstverständnis an sich.

Strukturiertes Chaos: Gezieltes Loslassen als Lernkultur

Wie aber lassen sich die bisher formulierten Ansprüche in inspirierende, didaktische Formate übersetzen? Hierfür kommen unterschiedliche Forschungsformate infrage, die diesen Idealen zu mehr Praxisnähe verhelfen. Diese sind nicht immer auf dem ersten Blick zielführend. Dafür bieten sie jedoch zahlreiche Gelegenheiten, durch ein unvoreingenommenes Sich-Einlassen auf neue Erfahrungsprozesse zu unerwarteten Erkenntniszusammenhängen zu gelangen, die sich – mit etwas Selbstvertrauen, Glück und dem Glauben an Serendipität – in ökonomisch verwertbare Wissensvorsprünge verwandeln lassen können.

Die Palette möglicher Vorgehensweisen ist umfangreich, sofern man nicht davor zurückschreckt, unkonventionelle Strategien in Betracht zu ziehen und die Verwertbarkeit der Ergebnisse vorläufig hintenan zu stellen. Zu Gunsten einer wertschätzenden Atmosphäre und ungezwungener Kollaboration – einer sich natürlich entwickelnden, sich selbst genügenden Idiorhythmie auf Zeit – um die daraus erwachsenden Erkenntnisse anschließend zu reflektieren und in neue Formen der Implementierung zu übersetzen. Nicht, um sich als weltfremde Entwerfer*innengemeinschaft in die sichere Blase der eigenen, träumerisch-idealistischen Professionsgrenzen einzuigeln, sondern um sich bewusst von einschränkenden Entwurfskorsetten zu verabschieden und damit den Nährboden für neue Perspektiven vorzubereiten.

Expeditionen abseits erschlossener Trampelpfade und die damit verbundenen Lernprozesse verstehen sich in diesem Szenario als optimistische Wetten auf wünschenswerte Alternativen. Temporär auftretende Instabilität, Unsicherheit und Chaos sind dabei notwendige Rahmenbedingungen für Transformation und Evolution.

Das Designstudium als ein Experiment zu verstehen, das trotz aller Ernsthaftigkeit seiner Themen Spaß und Freude machen darf, spielt hierbei eine wichtige Rolle: Neben der handwerklichen Fähigkeit, überhaupt entwerfend tätig sein zu können (Design Ability), der Kenntnis über Grenzen und Möglichkeiten der vielfältigen, entwerfenden Disziplinen (Design Literacy) sowie dem Verantwortungsbewusstsein darüber, dass wir aufgrund der gegenwärtigen Lage geradezu gezwungen sind, diese Welt aktiv mitzugestalten, um uns selbst aus dieser Situation heraus-zu-(ent-)werfen (Design Responsibility) sollten wir das damit verbundene, spielerische Vergnügen nicht zu kurz kommen lassen. Denn nur, wenn kommenden Generationen zwanglos ermöglicht wird, einen individuellen, unerschütterlichen Gestaltungswillen auszubilden (Desire to Design), verlassen resiliente, kreative und motivierte Alumni unsere Hochschulen.

Denn wenn es die Aufgabe von Designer*innen ist, das Unbekannte zu erforschen und nachhaltige Alternativen zu destruktiven Praktiken zu entwickeln, dürfen wir sie nicht in allzu starre Leitplanken und Entwurfsroutinen zwingen. Vielmehr sollten wir uns vornehmen, Amateure im besten Wortsinne ausbilden: Engagierte, neugierige und intrinsisch motivierte

Liebhaber*innen, die über solides Handwerkszeug verfügen und sich mit Zukunftsthemen sowie der damit verbundenen Komplexität ungezwungen aber gewissenhaft beschäftigen.

Alternative Konzepte & experimentelle Formate			
Social Interaction Design	Design Philosophy	Transformability	Design for Conversation
<i>Context Sensitive Design</i>	<i>Design Responsibility</i>	<i>Non-Intentional-Design</i>	<i>Design as an Argument</i>
<i>Design for Emergence</i>	<i>Re-Designing Design</i>	<i>Adapt/Adjust-Seminare</i>	<i>Design of Politics</i>
<i>Designing Relationships</i>	<i>Design as Jester</i>	<i>Transformation Design</i>	<i>Politics of Design</i>
<i>Designpädagogik</i>	<i>Design & Agency</i>	<i>(In)visible Structures</i>	<i>Design for Ambiguity</i>
<i>Co-Kreationspraxis</i>	...	<i>Systemic Intervention</i>	<i>Exformation</i>
<i>Value Based Design</i>		<i>Constructive Irritation</i>	<i>Speculative Design</i>
<i>Design as Empowerment</i>	
...			

Abbildung 3. Eine erste Sammlung möglicher, alternativer Konzepte und experimenteller Formate, welche die Designdisziplin selbst herausfordern und deren Wirkungsräume erweitern.

Dafür sollten wir die Curricula um offene Formate erweitern, die auch die künstlerische Annäherung und Auseinandersetzung nicht scheuen. Wir sollten angehenden Designer*innen ausdrücklich erlauben, das Entwerfen als Spiel mit vielfältigen Möglichkeiten und offenem Ausgang zu verstehen, indem wir sie zum kontrollierten Loslassen und zum beherzten Fehlermachen einladen. Dies wiederum setzt Mut und possibilistischen Experimentierwillen, vor allem auf Seiten der Institutionen und Lehrenden, voraus.

Vielleicht ist es der vorübergehende Verzicht auf metrische Bewertung zu Gunsten einer gemeinsamen, strukturierten Reflexion? Denn welche Motivation soll das Wissen um Bestrafung durch schlechte Benotung auslösen, wenn Fehler zunächst gemacht werden müssen, um daraus zu lernen – diese dann aber für lange Zeit und unkommentiert in Zeugnissen fixiert bleiben?

Auch die bereits erwähnte, heute mehr denn je vorausgesetzte Agilität muss irgendwie erlernt werden. Mittlerweile selbstverständliche New-Work-Arbeitsumgebungen erscheinen zunächst vielversprechend und ermöglichen ihren Anwender*innen viel Autonomie — aber wie erlangen Studierende die dafür notwendige Selbstorganisationskompetenz? Vielleicht ist es der gezielte Wechsel von Lernorten bei konsequentem Einsatz digitaler Remote-Formate, um ortsunabhängig zu forschen und gleichzeitig mit Hilfe neuer Tools vernetzt zu bleiben. Nebenbei könnten so die Vorzüge verschiedener Umgebungen und Atmosphären in Wechselwirkung mit Erkenntnisprozessen entdeckt werden. Natürlich wäre auch das genaue Gegenteil denkbar: Zu Gunsten einer unbeeinflussten Lernerfahrung könnte bewusst auf die Hilfe digitaler Werkzeuge verzichtet werden. Zu welchen Entwürfen findet man besser im Wald im Kontrast zum schnöden Seminarraum? Welche ungewohnten Perspektiven lassen sich auf dem Boden liegend besser nachvollziehen anstatt vor einem Computer sitzend? Welche Umgebungsdynamiken empfindet eine Studiengruppe in ihrer jeweiligen Situation als förderlich, welche entlarvt sie als eher hinderlich? Wie können wir diese kontextbezogenen Erlebnisse in das gegenwärtige

Problemverständnis sowie in den weiteren, transdisziplinären Forschungsprozess produktiv einfließen lassen?

Schließlich muss es ebenso darum gehen, die wechselwirkenden Dynamiken komplexer Systeme konkret erfahrbar zu machen, um die reale Multidimensionalität der Welt überhaupt nachvollziehen zu können. Willkürliche Grenzziehungen professioneller Disziplinen helfen beim Erschließen systemischer Zusammenhänge nicht wirklich weiter. Vielmehr sollte die Untersuchung gegebener Themenkomplexe nicht reduktionistisch eingezäunt, sondern unter Anerkennung realweltlicher Grauzonen und diffuser Zuständigkeiten gekennzeichnet sein. Dafür sollten Forschende diverser kultureller, aber auch professioneller Hintergründe gezielt zusammenarbeiten und mit Perspektiven (auch unliebsamer) Antagonist*innen aus Theorie und Praxis konfrontiert werden, um eigene mentale Modelle und Weltannahmen konstruktiv herauszufordern.

Vielleicht ist auch der radikale Verzicht auf Unterrichtseinheiten zu Gunsten einer prismatischen Betrachtungsweise facettenreicher Problemstellungen zielführend. Auf diese Weise wäre das parallele Untersuchen von Gesamt- und Einzelheiten, vom Verstehen ganzheitlicher Ökosysteme sowie den darin eingebetteten Teilproblemen unter verschiedenen Blickwinkeln möglich. So wird das Verständnis interdependenter Wirkungsgefüge geschult sowie das Entwerfen symbiotischer Beziehungskonstellationen nach natürlichem Vorbild gelernt, um Neugier für dieses zentrale Leistungsspektrum designerischer Arbeit zu wecken.

Wer wagt, gewinnt

Das vorliegende Plädoyer für mehr Experiment versteht sich als Impuls und Einladung, um gemeinsam über die Möglichkeiten zeitgemäßer Designvermittlungsformen nachzudenken. Bequemes Ausruhen auf eingestaubten Vorgehensweisen kann keineswegs zielführend sein und verhindert das Entdecken neuer Strategien und Taktiken. Es geht um mutiges, aber ebenso feinfühliges Ausprobieren und das Treffen der Balance zwischen dem Konservieren erprobter Modelle bei gleichzeitigem Testen gänzlich neuer Methoden und Strukturen.

Welche Mittel letztlich ihren Weg in die Anwendung finden sollte dabei immer abhängig von den vorhandenen Fragestellungen innerhalb der jeweiligen Studiengruppen sein. Lernen funktioniert am besten, wenn es an den gegebenen Interessen der Studierenden anknüpft. Flexibles Ausprobieren auf Zeit, um eine Vielzahl unterschiedlicher Herangehensweisen testen zu können, könnte erfolgversprechend sein. Die Diversität der Methoden ist ein Schlüsselprinzip: Die eigene professionelle Praxis als fluide und veränderlich anzuerkennen, dabei zentral. Im Namen eines emanzipierten Designs sollte es deswegen zu den selbstverständlichen Anliegen der Dozierenden gehören, auf die vielfältigen Möglich- und Notwendigkeiten designerischen Schaffens jenseits von Werbung, Massenproduktion und Marketing aufmerksam zu machen.

Die Zukunft der entwerfenden (Un)disziplinen ist und bleibt, glücklicherweise, offen – der Imperativ der Veränderung die einzig verlässliche Konstante. Deshalb müssen sie ebenso

flexibel sein, wie die sie umgebenden Verhältnisse. Aus diesem Grund sollten wir uns kontinuierlich zwingen, unseren professionellen stance und scope (Vgl. Findeli 2010, 292–294) auf deren Aktualität hin zu prüfen und stets ehrlich zu hinterfragen.

Der Wunsch einer Reformation der vorherrschenden Designausbildung ist keineswegs neu und wird immer wiederkehrend aus unterschiedlichen Blickwinkeln diskutiert. Einige wenige progressive Institute tasten sich bereits ins Feld experimenteller Vorgehensweisen vor. Die Gelegenheit dafür liegt direkt vor unseren Füßen. Während den oben beschriebenen Idealen im Kontext konservativerer Fachbereiche vermutlich weniger einfach nachzukommen sein wird, können und sollten gerade die Designstudiengänge ihre breiten Spielräume in der inhaltlichen Ausrichtung ihres Lehrauftrages proaktiv nutzen, um dadurch gewonnene Erfahrungswerte über die eigenen Fachbereichsgrenzen hinaus zu teilen. Wo Spielen ausdrücklich erlaubt ist, sollte man sich nicht unnötig scheuen, dieser Einladung auch nachzukommen.

Unsere gegenwärtige Situation zwingt uns zeitnah umzudenken. Dieser Tatsache weiterhin aus dem Weg zu gehen, um das Risiko des Scheiterns zu scheuen, wird für Mensch und Natur zunehmend kostspieliger.

Welche Vorteile versprechen wir uns eigentlich vom Beharren auf vermeintliche Sicherheiten? Schreiten wir mutig voran.

Juni 2020

LITERATUR

Augsten, Andrea & Gekeler, Moritz (2018): Für einen Paradigmenwechsel in der Designlehre des 21. Jahrhunderts: Welche Haltungen braucht kollaboratives Design?
In Park, June H.: Bildungsperspektive Design, Band 2. Koaped Verlag München, S. 31 – 39.

Bateson, Nora (2020): Preparing for a Confusing Future Complexity, Warm Data and Education. <https://medium.com/@norabateson/preparing-for-a-confusing-future-complexity-warm-data-and-education-8eaae6b09eef>

Borries, Friedrich von (2016): Weltentwerfen. Eine politische Designtheorie. Suhrkamp, Berlin.

Findeli, Alain (2010): Searching for Design Research Questions: Some Conceptual Clarifications. In Chow, Rosan, Jonas & Joost: Questions, Hypotheses & Conjectures, S. 286ff. https://www.researchgate.net/publication/235700600_Searching_for_DesignResearch_Questions_Some_Conceptual_Clarifications

Gram, Maggie (2019): On Design Thinking. In n+1 Magazine, Issue 35: Savior Complex. <https://nplusonemag.com/issue-35/reviews/on-design-thinking/>

Lotter, Wolf: (2020): Das Neue, jenseits der Endlosschleife. <https://agora42.de/jenseits-der-endlosschleife-wolf-lotter/>

Meyer, Michael W. & Norman, Don (2020): Changing design education for the 21st century. In She Ji: The Journal of Design, Economics and Innovation (6). <https://jnd.org/changing-design-education-for-the-21st-century/>

Monteiro, Mike (2019): Ruined by Design: How Designers Destroyed the World, and What We Can Do to Fix It. Self published.

Pörksen, Julian (2013): Verschwende Deine Zeit. Ein Plädoyer. Vierte Auflage, Alexander Verlag, Berlin.

Roericht, (Hans) Nick (1984): Fünf Kurztexte.
In Borngräber, Christian (1987): Berliner Design-Handbuch. Merve Verlag, Berlin.

Wodtke, Christina (2020): Design's Unsexy Middle Bits. <https://medium.com/@cwodtke/designs-unsexy-middle-bits-a8cc17fo246d>

Letzter Zugriff auf alle aufgeführten Links am 02.04.2020.

Danksagung: Teile des vorliegenden Essays basieren auf meinem Vortrag für die „ALUMNITY: Conference of Ideas“, welche im Januar 2020 auf Initiative des Departments of Design der Hochschule Anhalt in Dessau-Roßlau stattfand. Herzlichen Dank für die hilfreichen Hinweise, den wohlwollenden Rat sowie das Lektorat im Kontext der ausführlicheren Ausarbeitung gebühren insbesondere Wolfgang Jonas, Michael Erhoff, Tom Bieling, Lucas Kuster sowie Julia Zalewski.

Klaus Schwarzfischer

Wozu Design-Prozess- Ästhetik? Ein handlungstheore- tisches Modell des Möglichkeitsraumes von Gestaltung.

Sachlogische und hochschulpolitische Aspekte werden manchmal verwechselt, wenn es um Probleme der Abgrenzung von anderen Fachdisziplinen geht. Zwar ist es nachvollziehbar, dass sich ein recht junges Fach (wie es sowohl die Designwissenschaft als auch die Medienwissenschaft ist) um Ressourcen wie Finanzierung und Anerkennung bemühen muss. Dabei ist es unverzichtbar, die Eigenständigkeit des Faches zu betonen. Tatsächlich haben Designwissenschaft und Medienwissenschaft einige thematische Gemeinsamkeiten, etwa jene, die Wolfgang Jonas (2002) oder Mareis &

Windgätter (2014) vorstellen. Darüber hinaus ist es grundsätzlich möglich, als studierter Designer im Fach Medienwissenschaft zu promovieren, was meine Biografie ja beweist.

Trotzdem lässt sich sachlogisch argumentieren, dass Designtheorie ebenso wie Medientheorie als Teilmengen der Technikphilosophie verstanden werden können. Dafür bringt Christoph Hubig (2006) sehr gute Gründe vor – obwohl es ihm selbst gar nicht um eine Kritik der Designtheorie oder Medientheorie geht. Er zeigt vielmehr, dass *Technik* als Möglichkeitsraum von Mitteln und Medien begriffen werden muss. Die *Mittel* sind hier stets auf einen *Zweck* bezogen. Davon zu unterscheiden sind *Medien*, die zu verstehen sind als Möglichkeitsräume von Gestaltung. Hubigs (2006: S.158) Beispiel macht dies schnell klar: »Je nach Beobachterstandpunkt [...] kann ein und derselbe Artefakt zugleich Mittel und Medium sein. Ein gebautes Haus ist Mittel zum Schutz vor der Witterung, zugleich Medium bestimmter Weisen des Wohnens.«

Zur Mittel-Zweck-Relation tritt also ein Möglichkeitsraum der Gestaltung hinzu, der als *Medium* zu begreifen ist. Jedoch gilt hier: Man kann nicht nicht gestalten. Denn das *Mittel* muss zwangsläufig irgendeine Form haben. Auch das Wohnen in einem leeren Haus ist gestaltet. Dies ist erkennbar eine Analogie zum berühmten Diktum von Watzlawick et al. (2000: S. 53): »Man kann nicht nicht kommunizieren.«

Anschaulicher werden diese beiden Paradoxien, wenn man sie räumlich interpretiert. Dann handelt es sich um Betrachtungen in einem unterschiedlichen Maßstab: Tritt man einige Schritte zurück, so merkt man, dass es sich um ein

Detail eines größeren Zusammenhanges handelt (*the big picture*, wie man englisch für *das große Ganze* sagt). Denn jede Mittel-Zweck-Relation kann in diversen Auflösungen untersucht werden. Was in der einen Hinsicht als Zweck erscheint, ist in anderer Hinsicht nur ein Mittel für einen übergeordneten Zweck. Räumlich kann das die konkrete Finger-Bewegung beim Tastatur-Tippen sein, welche kein Selbstzweck ist. Vielmehr dient sie dem Schreiben dieses Satzes, welcher ebenfalls nicht Endzweck ist, da er einen potenziellen Dialog mit dem Leser anstoßen soll. Ähnlich besitzen auch die hier nicht geschriebenen Sätze eine kommunikative Funktion. Wieso sollte ich den Leser hier mit Details nerven, die er bei Bedarf in Schwarzfischer (2019) nachlesen könnte? Zentral ist nur das Verständnis, dass jede Mittel-Zweck-Relation stets noch feiner aufgelöst werden kann und zugleich in einen größeren Mittel-Zweck-Zusammenhang eingebettet ist. Ob man dies räumlich oder zeitlich interpretiert, ist dabei eher sekundär und hängt vom konkreten Beispiel ab. Nimmt man das obige Haus-Beispiel von Hubig, ist sowohl eine räumliche als auch eine zeitliche Deutung möglich. Dann eröffnen die kurz-, mittel- und langfristigen Zwecke unterschiedlich große Möglichkeitsräume der Gestaltung, die Hubig jeweils als *Medium* definiert.

Die naive Vorstellung, dass etwas entweder nur Mittel oder nur Zweck sein könne, muss also aufgegeben werden. Ein vergleichbarer Schritt betrifft die überkommene Unterscheidung zwischen bewusster Reflexion und nicht-bewusstem Verhalten. Bei genauerer Betrachtung findet sich eine Vielzahl an Zwischenstufen, auch wenn wir uns einen

reflektierten Fachmann und einen *unreflektierten Laien* ansehen. Die methodische Kritik hinsichtlich der graduellen Bewusstheit des Reflexions-Niveaus nach Donald Schön (1983) wird deutlicher, wenn wir ein Beispiel wählen, das weiter vom Design entfernt ist – und deshalb mit weniger emotionaler Abwehr rechnen muss: Nehmen wir einen Arzt, um genau zu sein einen Gastroenterologen (also einen Spezialisten für Erkrankungen des Magen-Darm-Traktes). Natürlich haben wir alle viel Erfahrung mit unserer Verdauung, was wir gut oder weniger gut vertragen, etc. Darüber bewusst nachgedacht haben vor allem Jene, die gelegentlich Probleme mit Ernährung und Verdauung haben. Manche davon haben durchaus schon systematisch ausprobiert, was genau sie nicht vertragen. Einzelne haben diesen Test feiner aufgeschlüsselt als Andere – etwa, wenn nicht ganze Speisen als *unverträglich* eingestuft werden, sondern nur bestimmte Kombinationen, einzelne Zutaten oder die Art der Zubereitungen (z. B. die Röststoffe vom Grillen). Ebenso können die körperlichen Beschwerden unterschiedlich genau analysiert und beschrieben werden. Das Spektrum vom *dumpfen Fresser* hin zum *reflektierten Gourmet* bietet dann alle Stufen von Bewusstheit und sämtliche Granularitäten der Analyse.

Eine binäre Unterscheidung stellt hier eine unzulässige Simplifizierung dar. Und doch sind Binarisierungen auch im Design immer wieder verlockend, weil sie das Feld so schön vereinfachen. Das ist nicht nur bei systemtheoretischen Ansätzen nach Niklas Luhmann (1984) zu finden. Vielmehr ist

die rationalistische Tradition der Philosophie voll von dualen Sichtweisen, die strikt zwischen *Körper* und *Geist* differenzieren. Gerade die Entwicklung einer empirischen Ästhetik wurde stark behindert durch jene Binarisierung, die sachlich unbegründet ist. Denn in der philosophischen Ästhetik wurde oftmals behauptet, dass eine „ästhetische Erfahrung“ entweder bewusst erlebt wird oder nicht existiert, je nachdem, ob es sich um *Kunst* handelt oder nicht. Hingegen thematisiert die neuere Kognitionswissenschaft, dass *Körper* und *Geist* nicht zu trennen sind (etwa im Konzept der *Embodied Cognition*), vgl. Sven Walter (2014). Entsprechend steuern im Alltag ständig eine Vielzahl von ästhetischen Erfahrungen unser Verhalten und unsere Entscheidungen – und diese treten in unterschiedlichsten Maßstäben und sachlichen Dimensionen auf. Nicht zuletzt ist auch die Designtheorie ein Ort der geflüselichten Unterscheidung zwischen dem *heroischen Design* und dem *profanen Handwerk*. Ist denn Jeder ein Arzt, der sich erfolgreich um seine Verdauungsprobleme kümmert? Und ist Jeder ein Designer, der etwas gestaltet? Ist die erfolgreiche Beseitigung eines Verdauungsproblems eine gestaltende Intervention, bei welcher ein sub-optimaler Ist-Wert in Richtung eines präferierten Soll-Wertes bewegt wurde? In Erweiterung des Ansatzes von Herbert Simon (1994) wurde bereits in Schwarzfischer (2010a und 2010b) jede absichtliche Intervention als Teilmenge eines transdisziplinären Design beschrieben. Entsprechend ist jede Handlung eine Design-Intervention – und umgekehrt.

Methodologisch folgt daraus, dass der Gültigkeitsbereich von *Design* nicht vorschnell verkürzt werden darf, wenn grundsätzliche Aspekte verstanden werden sollen. Dies betrifft die sachliche Dimension (»Welche Gegenstände zu gestalten ist Design?«) und die zeitliche Dimension (»Müssen Langzeitfolgen in die Analyse mit einbezogen werden?«) ebenso wie die strukturelle Dimension (»Wie fein darf/muss die Granularität der Analyse sein?«). Der hochschul-politische Wunsch, aus dem Design eine anerkannte Fachdisziplin zu machen, darf nicht dazu führen, den Fokus künstlich einzuschränken. Aber was folgt aus einem unzensierten Designbegriff für die Designtheorie? Wie in Schwarzfischer (2019) argumentiert wird, ist Designtheorie ebenso wie Medientheorie dann als Teilmenge der Technikphilosophie zu begreifen. Das wird von manchen Kollegen wie eine *narzisstische Kränkung* aufgefasst, weil es scheinbar das eigene Fach marginalisiert und die hochschul-politischen Anstrengungen der Vergangenheit zu ruinieren droht. Doch andererseits könnte diese Parallelisierung auch zu einer Aufwertung führen – wenn man sie nicht einfach ablehnt, sondern nutzbar macht.

Nimmt man die Herausforderung an, steigt mit großer Wahrscheinlichkeit das Niveau der Reflexion. Dabei muss und soll sich eine so verstandene Designtheorie keinesfalls auf eine akademische Aufsatz-Produktion beschränken. Methodisch ist eine Handlungstheorie gefragt, die nicht nur analytisch dazu taugt, möglichst wortreich zu beschreiben, was für die Meisten ohnehin sichtbar ist. Vielmehr erfordert ein Design, das als Intervention begriffen wird, eine Reflexion der

Ist-Werte ebenso wie der *Soll-Werte* und der *Interventionen* selbst. Wer wählt warum wann welche *Ist-Werte*, *Soll-Werte* und *Interventionen* aus? Denn auch die *Ist-Werte* sind nicht einfach gegebene Daten, sondern gemachte Fakten, weil sie von der Art der Messung abhängen.

Anschaulich wird das bei der Frage, wie man sich fühlt. Es gibt weit mehr als nur eine Methode der Messung bzw. der Konstruktion dieser Variable. Auch die *Soll-Werte* sind deshalb interkulturell verschieden und zugleich unterschiedlich, je nachdem wie alt die beobachteten Subjekte sind. Eine valide Erhebung des Wohlbefindens von Tieren ist noch problematischer, obwohl dieses für eine ganzheitliche und nachhaltige Gestaltung unserer Lebenswelt nicht einfach ausgeklammert werden kann. Denn eine wirklich transdisziplinäre Designtheorie darf nicht einfach auf bestimmte *Stakeholder* oder gar *Shareholder* verkürzt werden.

Bleiben wir jedoch vorerst beim Menschen, weil das für eine Designtheorie schon genug Herausforderungen bietet. Um umfassend und plausibel zu sein, ist hierbei eine entwicklungspsychologische Perspektive erforderlich. Und deren Fragestellungen sind der evolutionären Perspektive bisweilen relativ ähnlich. »Alles Leben ist Problemlösen« heißt es prägnant bei Karl Popper (1991). Jedoch beschränkt sich dieses Problemlösen nicht auf ein körperliches Einwirken auf die Umwelt.

Insgesamt gibt es drei Typen von Problem-Lösungen, die Christoph Hubig (2006) differenziert in ...

- (1) Realtechnik (physische Artefakte wie z. B. Hammer, Computer, etc.),
- (2) Intellektualtechnik (kognitive Mentefakte wie z. B. mentales Probehandeln, Kopfrechnen, etc.) und
- (3) Sozialtechnik (kollektive Artefakte wie z. B. Sprache, Rituale oder politische Institutionen, etc.).

Das Kontinuum dieser Problem-Lösungen reicht jeweils von unbewussten Automatismen bis zu voll reflektierten Handlungen. Beispielsweise lernen wir ohne bewusste Überlegung als Kleinkind eine Muttersprache und verbessern diese *Sozialtechnik* sukzessive bis – im Idealfall – ein völlig reflektierter Sprachgebrauch möglich ist. Ähnlich verhält es sich mit der Wahrnehmung als *Intellektualtechnik*. Aus entwicklungspsychologischer Sicht wird auch hier das *Sehen* als permanenter Verbesserungs-Prozess von Vermutungen erlernt. Wie viele unbewusste Schlussfolgerungen bereits die einfachsten visuellen Wahrnehmungen erfordern, zeigt Donald Hoffman (2001) sehr anschaulich auf. Auf die motorischen Kompetenzen zur physischen *Realtechnik* trifft das langsame Erlernen durch Üben in gleicher Weise zu.

In jedem dieser drei Möglichkeitsräume der Gestaltung spielen unbewusste kognitive Prozesse eine bislang unterschätzte Rolle. In der bewussten Version würde man solche Prozesse als *mentales Probehandeln* bezeichnen. Auch *Design*

setzt kognitive Prozesse immer schon voraus. Denn das Entwerfen ist (wie auch das Wählen zwischen verschiedenen Entwürfen) primär ein kognitiver Prozess – egal ob dieser im Einzelfall bewusst oder unbewusst abläuft. Ob ein Entwurf überhaupt visualisiert oder ausgearbeitet wird, ist sekundär. Bevor er auf dem Papier oder im Computer kommuniziert wird, befand sich der Entwurf im Kopf. Unleugbar ist es eine Frage der Attraktivität, für welche Idee sich der Designer entscheidet, wenn er aus mehreren Einfällen auswählt. So wie es eine ästhetisch motivierte Entscheidung ist, die später der Auftraggeber und danach der Endkunde trifft, weil auch diese eine Wahl »vor dem Hintergrund anderer Möglichkeiten« treffen. Dies trifft für alle beteiligten Rollen zu. Alle drei sind aus kognitiver Perspektive als handelnde Subjekte zu verstehen.

Sogar scheinbar passive Beobachtungen müssen als aktive Wahrnehmungs-Handlungen begriffen werden. Die Orientierung in kognitiven, physischen und sozialen Räumen ist evolutionär lebenswichtig. Deshalb ist die Selbst- und Welterschließung funktional zu begreifen und damit als Mittel-Zweck-Relation erkennbar. Funktional zu hinterfragen ist folglich auch die ästhetische Erfahrung, die unsere Wahl-Handlungen leitet und ebenfalls eine Handlung ist (als meist unbewusst ausgeübte Intellektualtechnik, wenn man so will). In Schwarzfischer (2019) wird gezeigt, dass unbewusste, mikro-kognitive Prozesse die Grundlage für ästhetische Erfahrungen sind. Auf diese Prozesse hier im Detail einzugehen, ist aus Platzgründen nicht möglich. Doch zweifellos ist ohne ästhetische Erfahrung kein *gutes* Design möglich, weder aus der entwerfenden

Perspektive des Designers noch aus der anwendenden Sicht der User Experience. Außerdem liegt gerade im Beseitigen von negativen ästhetischen Erfahrungen eine wichtige Aufgabe von Design, weil hier der Leidensdruck meist höher ist als bei fehlenden positiven ästhetischen Erfahrungen (deren Fehlen von den Meisten gar nicht bemerkt wird). Folglich lohnt es sich, kurz zu beleuchten, wo denn der *Ort der ästhetischen Erfahrung* zu suchen ist – im Subjekt des Beobachtersystems oder im Artefakt (wie es der Mythos von der *guten Form* nahelegt):

Geht man ohne Vorurteile rein sachlich an die Analyse der ästhetischen Erfahrung, dann wird diese als evolutionärer Lernverstärker erkennbar. Dies ist der Grund, warum man ästhetische Erfahrungen bei jeder Tätigkeit haben kann. Bereits Säuglinge empfinden diese Art von motorischem Feedback beim Strampeln. Es fühlt sich für sie gut an, wenn sie ihre Bewegungen immer besser koordinieren können. Ebenso ist das mentale Probehandeln dann befriedigend, wenn es gelingt. Unbefriedigend ist es hingegen, wenn nichts dabei herauskommt, also wenn es misslingt. Generell lässt sich die positive ästhetische Erfahrung als Feedback für gelingende kognitive Prozesse verstehen, wie in Schwarzfischer (2019) demonstriert wird. Entsprechend ist eine negative ästhetische Erfahrung das Feedback zu einem misslingenden kognitiven Prozess. Folglich sagt die ästhetische Erfahrung etwas über den Beobachter und dessen Prozesse der Selbst- und Weltbeobachtung aus, aber kaum etwas über die Dinge in der Welt. Bewertet werden primär die kognitiven Prozesse selbst und nur in zweiter Linie die beobachteten Gegenstände und deren Nutzen für Mittel-

Zweck-Relationen. Anschaulich kann diese These nachvollzogen werden, wenn wir uns vorstellen, allein in einem Raum zu tanzen, ohne Musik. Offensichtlich wird hier kein Artefakt bewertet und trotzdem eine ästhetische Erfahrung gemacht. Vom Standpunkt einer kognitiv-semiotischen Ästhetik sind auch jene ästhetischen Empfindungen relevant, die nur in der Erste-Person-Perspektive erlebt werden können und sich der Kommunikation weitgehend entziehen.

Bereits in Schwarzfischer (2008: S.55) wird die Vermutung geäußert, dass es sich bei der ästhetischen Erfahrung generell um einen Lernverstärker handeln könnte. Damit wäre das allgemeinere Prinzip jenes der Funktionslust nach Karl Bühler (1930), wie es auch Konrad Lorenz (1978: S.265) anführt. Im Lichte der neueren Kognitionswissenschaft entspricht dies einer stetigen Optimierung von Handlungen eines verkörpernten Beobachters. Diese kann als Embodied Cognition (*verkörperte Kognition*) sowie als Enacted Cognition (zu deutsch in etwa *hervorgebrachte Kognition*) verstanden werden, je nachdem welcher Aspekt betont werden soll – Sven Walter (2014: S.98ff.). Embodied Cognition hebt die Rolle des Körpers hervor, ohne den Erkenntnis nicht möglich ist. Wenn wir etwa an die Augenbewegungen denken, die wir hier beim Lesen machen. Oder wenn wir einen Gegenstand anfassen müssen, um zu entscheiden, ob er aus Holz ist oder ob es sich um eine täuschend echt wirkende Imitation aus Plastik handelt. Auch für das Verstehen von räumlichen Anordnungen müssen wir uns körperlich durch diesen Raum bewegen, wie bereits James Gibson (1982: S.132f.) nachwies.

Die Enacted Cognition ist in gewisser Weise noch fundamentaler, da sie auch ohne eine Außenwelt operieren kann. Als Beispiel kann der strampelnde Säugling dienen, der dabei langsam lernt, seinen eigenen Körper zu beherrschen und die Effekte seiner Muskel-Impulse immer besser vorherzusehen. Dabei kann er jene Funktionslust empfinden, die auch häufig *Flow* genannt wird, vgl. Mihaly Csikszentmihalyi (1995). Ganz ähnlich ist die Rückkopplung beim Tanzen ohne Musik. Auch hier geht es um das Gefühl von Kontrolle über die eigenen Handlungen, welche dann erlebt wird, wenn der Körper als Mittel für beliebige Zwecke *gehört*. Im Mittelpunkt steht deshalb die ästhetische Erfahrung, die sich als Erleben einer gelungenen Selbst- und Welterschließung einstellt. Das kognitive System bewertet sich mit positiven oder negativen ästhetischen Erfahrungen also primär selber in seinen operativen Prozessen.

Aus diesem Grund musste das Projekt einer quantitativen Informationsästhetik scheitern, wie es etwa im Gefolge von Max Bense unternommen wurde. Massiv unterschätzt wurde dort die Dynamik der kognitiven Prozesse, denen mit einer Vermessung von statischen Artefakten nicht nahezukommen war. Eine konsequente Prozessualisierung der Wahrnehmung und Bewertung führt zu einer handlungstheoretischen Ästhetik. Dabei wird der Basis-Prozess einer ästhetischen Erfahrung deutlich, der als metakognitiver Lernverstärker erkennbar wird. Nach Schwarzfischer (2015: S.118 bzw. 2016: S.165) beantwortet dies dem Beobachtersystem drei lebenswichtige Fragen:

- (1.) Funktioniere ich sensorisch und kognitiv überhaupt?
- (2.) Funktioniere ich korrekt, also konsistent?
(Sind die Teil-Modelle der Wirklichkeit untereinander widerspruchsfrei?)
- (3.) Funktioniere ich effizient? (Weil die kognitiven Modelle weit weniger biologische Ressourcen benötigen als die puren Sensor-Daten.)

Das so entstandene Wirklichkeits-Modell bringt große Vorteile, welche die puren Sensor-Daten allein nicht ermöglichen würden. Jener einheitliche Basis-Prozess kann bis auf die Ebene einer einzelnen Gestalt-Wahrnehmung nachgewiesen werden, die als aktive Konstruktion verstanden werden muss. Was wir spontan zu sehen meinen, basiert in Wirklichkeit auf einer Vielzahl unbewusster Schlussfolgerungen, die sich wiederum auf Unmengen von Vorerfahrungen beziehen. Der Aspekt Nr.2 ist die Voraussetzung, dass die Konstruktion einer einheitlichen Wirklichkeit möglich ist, welche über unverbundene Einzel-Erkenntnisse hinausgeht. Deshalb handelt es sich bei dieser Theorie um eine »Ästhetik der Wirklichkeits-Konstruktion«. Und der Aspekt Nr.3 ermöglicht gleich zwei lebenswichtige Funktionen: Erstens benötigt das gestalt-codierte Wirklichkeits-Modell deutlich weniger biologische Ressourcen als eine schiere Aufzählung von Sensor-Daten (weswegen eine *neuronal Entlastung* resultiert, so dass diese Ressourcen für höhere kognitive Aufgaben frei werden). Zweitens ist der Gültigkeitsbereich des intensionalen Gestalt-Codes deutlich größer als die einer extensionalen

Aufzählung von Sensor-Daten (was sich darin zeigt, dass wir das tatsächlich Wahrgenommene ergänzen können, wenn Teile davon fehlen).

Dieser letzte Punkt ist außerordentlich wichtig, weil es sich hier um den einfachsten Fall einer Prognose handelt, ohne die keine Wissenschaft möglich wäre. Als Lernverstärker interpretiert verbessert die ästhetische Erfahrung nicht nur unsere konkrete Handlungsfähigkeit. Sie versetzt uns zudem in die Lage, mögliche Welten kognitiv zu konstruieren (z. B. in Literatur und Film, aber auch in der Wissenschaft).

Für die Designtheorie ist es also enorm wichtig, die ästhetischen Erfahrungen zu thematisieren, weil sie als affektive Handlungssteuerung den Designer selbst ebenso betrifft wie sämtliche User. Hierzu bietet Schwarzfischer (2019: S.317) ein Prozess-Modell der ästhetischen Erfahrung, das in doppelter Weise für die Designtheorie produktiv gemacht werden kann. Denn es erlaubt die detaillierte Analyse von Nutzer-Prozessen als ineinander verschachtelte Handlungs-Kontexte. Erst eine konkrete Situation weist den Gegenständen eine semantische Rolle zu (z.B. kann ein Auto ein Statussymbol, ein Transportmittel oder eine Mordwaffe sein). Doch stets gibt es einen übergeordneten Standpunkt, von dem aus auch diese Situation wieder nur ein Mittel zu einem übergeordneten Zweck darstellt.

Ein *Gelingen* oder *Misslingen* kann nur von dieser *höheren* Warte aus bewertet werden. Daraus resultiert eine Gewichtung jener Vielzahl von ästhetischen Teil-Erfahrungen, wie sie in jeder Situation zu finden sind. Als relevanter stellen

sich dabei jene kognitiven Prozesse heraus, die eine *größere Reichweite* haben (bezogen auf das Prozess-Modell).

Für die Designpraxis ist diese Erkenntnis von hohem Wert, weil Probleme überhaupt identifiziert und zudem gewichtet werden können. Entsprechend kann mit geringem Aufwand eine sehr effiziente Verbesserung implementiert werden, anstatt nach dem *Gießkannen-Prinzip* bei der Design-Optimierung unnötig Ressourcen zu vergeuden. Anhand von sehr verschiedenen Beispielen wird das in Schwarzfischer (2019: S.343 ff.) demonstriert. Einmal wird ein technisches Interface (die Buchungs-Website der Deutschen Bahn) untersucht und in seiner Funktion verbessert, was mit minimalen Eingriffen an den Problemstellen möglich ist. Vor allem die Beseitigung von negativen ästhetischen Erfahrungen (und der damit verbundenen Gefahr eines Kontakt-Abbruches) ist hier das Ziel der Intervention. Ein weiteres Beispiel zeigt anhand eines sozialen Konfliktes, dass dieselbe Methodik auch bei komplexeren Problemen zu einer übersichtlichen Analyse führt. Diese erleichtert ein tieferes Verständnis, welches wiederum die Voraussetzung für eine Lösung ist. In diesem Beispiel wird deutlich, wie unterschiedlich die Analyse aus Sicht der beiden Konflikt-Parteien ausfällt. Weil verschiedene Zwecke verfolgt werden, sind auch die geeigneten Mittel ganz andere – je nachdem, wessen Lebenswelt verbessert werden soll. Nicht immer lassen sich lokale Konflikte (z. B. mit Stakeholdern) auf einer höheren Ebene in einen globalen Konsens auflösen, der auf gemeinsamen Werten ruht.

Für eine ausführliche Herleitung des Prozess-Modells fehlt in diesem Artikel der Raum. Kurz erläutert werden soll jedoch das Grundprinzip, das auf einen Pionier der Biokybernetik zurückgeht – vgl. Jakob von Uexküll (1956). Dieser geht wie Immanuel Kant davon aus, dass wir die Realität nur indirekt erfahren können über die Effekte, die unser Handeln hat. Wir müssen auf die Welt einwirken (mit der Eigenwahrnehmung als Wirkwelt), um etwas über sie zu erfahren (als Außenwahrnehmung in der Merkwelt). Beim Säugling geschieht das diffus und unbewusst, beim experimentierenden Wissenschaftler sehr reflektiert. Die Ziele dieses Handelns können also mehr oder weniger bewusst sein, ebenso wie die eingesetzten Mittel und das resultierende Wissen (als Selbst- und Welterschließung).

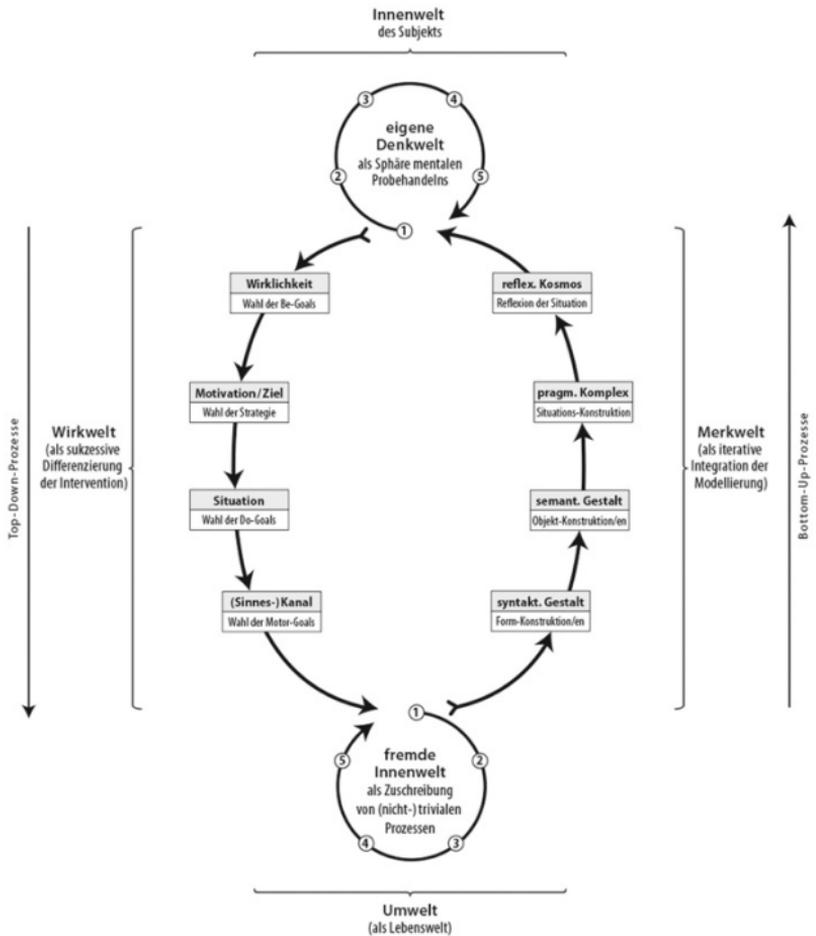


Abbildung 1. Vereinfachte Form des Prozess-Modells aus Schwarzfischer (2019: S.313), kurze Erläuterungen hier im Text (mehr Details, theoretische Herleitung und praktische Anwendung in der Original-Publikation, die als Open Access verfügbar ist)

Semantische Bedeutung erhalten alle Gegenstände erst in einem pragmatischen Handlungs-Kontext für einen spezifischen, verkörperten Beobachter. Deshalb sind (quasi-)lineare Modelle ungeeignet, die nach dem Schema *Input-Processing-Output* das Wahrgenommene einfach als syntaktisch gegeben und gültig für Alle auffassen. Dort folgt eine Handlung als *Output* aus einer Wahrnehmung, die als *Input* verarbeitet wurde. Abbildung 1 zeigt als Alternative ein zyklisches Prozess-Modell, wie es nach dem Pragmatic Turn der Kognitionswissenschaft erforderlich ist – vgl. Wolfgang Prinz (2014) sowie Engel, Friston & Kragic (2015). Die überkommenen Modelle nach dem Schema *Input-Processing-Output* bilden hier gewissermaßen eine Teilmenge – der aufsteigende Pfad der *Bottom-Up-Prozesse* (rechts in Abbildung 1). Für die Analyse positiver und negativer Erfahrungen ist dies nicht ausreichend: Einerseits weil die absteigenden *Top-Down-Prozesse* (links in Abbildung 1) für die bewussten und unbewussten Mittel-Zweck-Relationen eine große Rolle spielen. Andererseits weil die wirklich relevanten ästhetischen Erfahrungen in Design und Alltag sich nicht innerhalb des auf- oder absteigenden Astes abspielen, sondern zwischen diesen beiden. Erst hier sind jene kognitiven Modellierungs-Prozesse mit großer Reichweite (über viele Teil-Prozesse hinweg) möglich, von denen weiter oben die Rede war. Hinzu kommen zwei eigene Sphären der mentalen Prozesse im engeren Sinne: Die *eigene Denkwelt* des mentalen Probedhandelns (das neben bewussten auch halbbewusste und unbewusste Prozesse umfasst) und die *fremde Innenwelt* (eine Analogie unserer eigenen Innenwelt, mittels welcher wir dem

Gegenüber Absichten und Gedanken zuschreiben). Hiermit ist es möglich, auch komplexe soziale Probleme zu analysieren und zu gestalten. Diese können etwa das Format haben: »Ich denke, dass du denkst, dass ich Jenes denke. Und ich weiß auch schon, wie ich das überprüfen kann.« Hierbei werden einige kognitive Teil-Prozesse verknüpft. Das hat eine große Reichweite dieser Modellbildungen zur Folge, weswegen ein Gelingen als Kompetenz-Beweis sehr positiv erlebt würde und ein Mislingen entsprechend negativ.

Methodisch bietet das Prozess-Modell aus Schwarzfischer (2019) den Vorteil, dass unterschiedliche Sichtweisen strukturiert analysiert werden können und hierfür eine einheitliche Rahmentheorie zur Verfügung steht. Denn es wurde speziell entwickelt, um konkurrierende Präferenz-Stile zu untersuchen – in einem allgemeinen Sinne, welcher dem Anspruch eines transdisziplinären Design gerecht wird. Oft stellt sich heraus, dass keine unlösbaren Differenzen bestehen, sondern dass die Parteien lediglich einen unterschiedlichen Ausschnitt fokussieren in jenem Möglichkeitsraum der ästhetischen Erfahrung, den das Prozess-Modell für die Analyse erschließt. Konkurrierende Präferenz-Stile lassen sich demnach als echte Teilmengen dieses Möglichkeitsraumes verstehen. Die positiven und negativen ästhetischen Erfahrungen basieren bei den einzelnen Präferenz-Stilen auf unterschiedlichen Prozess-Typen, die eine Teilmenge im Möglichkeitsraum der Gestaltung darstellen (Vgl. Schwarzfischer 2019: S.377ff.):

- (1.) Präferenz-Stil I basiert primär auf enaktiv körperlichen Prozessen im unteren Bereich des Top-Down-Pfades (z.B. Joggen, Radfahren, etc.)
- (2.) Präferenz-Stil II basiert primär auf ikonisch-passiven Prozessen im unteren Bereich des Bottom-Up-Pfades (z.B. Lust am Schauen, Musik hören, massiert werden, etc.)
- (3.) Präferenz-Stil III basiert primär auf reaktiven Prozessen im oberen Bereich des Bottom-Up-Pfades (z.B. Restaurantkritik, Journalist, Sportkommentator, Richter, etc.)
- (4.) Präferenz-Stil IV basiert primär auf projektiven Prozessen im oberen Bereich des Top-Down-Pfades (z.B. Entwurf im Design, Planung von Urlaub oder Party, etc.)
- (5.) Präferenz-Stil V basiert primär auf reflektierenden Prozessen im Bereich der *eigenen Denkwelt* (z.B. Problem-Analysen, Philosophieren, fiktionale Szenarien, etc.)
- (6.) Präferenz-Stil VI basiert primär auf attributiven Prozessen im Bereich der *fremden Innenwelt* (z.B. Lust an Zuschreibungen, Animismus, Psychoanalyse, etc.)
- (7.) Präferenz-Stil VII basiert primär auf kommunikativen Prozessen als Verbindung der *eigenen Denkwelt* und der *fremden Innenwelt* (z.B. reale oder virtuelle Dialoge, soziales Netzwerken, didaktisches Unterrichten, etc.)

- (8.) Präferenz-Stil VIII basiert primär auf sensomotorischen Prozessen und verknüpft die Zonen der Präferenz-Stile I und II (z.B. aktives Musizieren, Heimwerken, Kochen, etc.)
- (9.) Präferenz-Stil IX basiert primär auf instrumentellen Prozessen und verknüpft die Zonen der Präferenz-Stile IV und III (z.B. Entwicklung von Zielen, Strategien und Prognosen, etc., jeweils mit Prüfung der möglichen Effektivität und Effizienz)
- (10.) Präferenz-Stil X basiert primär auf abwechselnden Prozessen und kann deshalb als einziger Präferenz-Stil nicht auf eine bestimmte Zone im Prozess-Modell festgelegt werden (z.B. hat so Jemand keine Geduld, ist leicht gelangweilt, bevorzugt ständigen Wechsel, Inspiration, Sensation Seeking, etc.)

Ein wirkliches Verstehen der zehn prototypischen Präferenz-Stile ermöglicht es, bei der Planung und Optimierung von Design-Lösungen möglichst genau auf diese Zielgruppen einzugehen. Das ist im realtechnischen Produktdesign ebenso vorteilhaft wie im sozialtechnischen Service Design und in der intellektualtechnischen Entwicklung von Kommunikationsdesign.

Die Relevanz geht jedoch über diese klassischen Designbereiche hinaus, welche meist erkennbar von ökonomischen Interessen angetrieben werden. Speziell die politische Gestaltung unserer Lebenswelt kann von einer differentiellen

Ästhetik profitieren, indem die unterschiedlichen Präferenz-Typen nicht gegeneinander ausgespielt werden, sondern als gleichwertige Ausprägungen von ästhetischen Erfahrungen verstanden werden. Denn: Sollte ein Staatswesen nicht darauf bedacht sein, die Lebensqualität möglichst aller Einwohner zu erhöhen, statt den Lebensstandard nur mancher Bürger im Blick zu haben und als Norm zu setzen?

Der Fokus auf die ästhetischen Erfahrungen bringt es mit sich, dass die subjektive Lebensqualität an Gewicht gewinnt. Zugleich folgt aus dem handlungstheoretischen Zugang, dass eine positive ästhetische Erfahrung stets mit einem Zugewinn an subjektiv erlebter Autonomie verbunden ist. Damit ist dieser Ansatz intrinsisch politisch, obwohl er durch die kognitiv-konstruktivistische Perspektive auf den ersten Blick weniger brisant erscheinen mag als ein sozial-konstruktivistischer Zugang. Denn im sozialen Konstruktivismus geht es weit vordergründiger um Machtfragen, um die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit und damit immer um Deutungshoheit (etwa wenn festgelegt wird, was *wichtig* ist, was als *Wissenschaft* gelten soll, welche Methoden dort erlaubt sind und welche nicht). Hingegen fokussiert der kognitive Konstruktivismus die individuelle Perspektive. Wie bereits erwähnt bilden eine Vielzahl von meist unbewussten Schlussfolgerungen unsere Wahrnehmung, vgl. Donald Hoffman (2001). Jede Gestalt-Wahrnehmung ist demnach die aktive Konstruktion eines kognitiven Beobachtersystems. Auch unser Denken und Handeln wird durch kognitive Konstruktionen geregelt, die auf individuellen Erfahrungen basieren und

ein permanentes Lernen sind: Alle Erwartungen in unserem Alltag fußen nur auf Wahrscheinlichkeiten, nicht auf Sicherheiten. Ganz im Sinne von Karl Popper (1991) ist damit gemeint, dass alles Wahrnehmen und Denken als Hypothese zu begreifen ist – und damit falsifizierbar. Gerade hier greifen der kognitive und der soziale Konstruktivismus ineinander, denn wir lernen aus eigenem Handeln ebenso wie vom sozialen Umfeld.

Was der hier nur in groben Zügen skizzierte Ansatz leistet, ist die konkrete Umsetzung einer einheitlichen Rahmentheorie vom neuronalen Basis-Prozess bis hinauf zur Weltbild-Ebene. Die Operationalisierbarkeit verdankt sich den kognitiven Prozessen, die empirisch ein solides Fundament vorweisen können. Zugleich ist das Prozess-Modell so einfach wie möglich aufgebaut (wäre es noch einfacher, würde die konkrete Anwendbarkeit und die Aussagekraft darunter leiden). In Schwarzfischer (2019) findet der Leser eine evolutionär und entwicklungspsychologisch plausible Ableitung des Modells (S.341ff.) sowie konkrete Beispiele für die Anwendung in Analyse und Planung (S.341ff.).

August 2020

LITERATUR

- Bühler, Karl (6. Aufl. 1930): Die geistige Entwicklung des Kindes. Jena: Gustav Fischer.
- Csikszentmihalyi, Mihaly (2. Aufl. 1995): Die außergewöhnliche Erfahrung im Alltag: Die Psychologie des Flow-Erlebnisses. Stuttgart: Klett Cotta.
- Engel, Andreas K.; Friston, Karl J. & Kragic, Danica (Eds.) (2015). The Pragmatic Turn. Toward Action-Oriented Views in Cognitive Science. Cambridge, MA: MIT Press.
- Gibson, James J. (1982): Wahrnehmung und Umwelt. Der ökologische Ansatz in der visuellen Wahrnehmung. München: Urban & Schwarzenberg.
- Hoffman, Donald D. (3. Aufl. 2001): Visuelle Intelligenz: Wie die Welt im Kopf entsteht. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Hubig, Christoph (2006): Die Kunst des Möglichen I. Technikphilosophie als Reflexion der Medialität. Bielefeld: Transcript.
- Jonas, Wolfgang (2002): „Die Spezialisten des Dazwischen – Überlegungen zum Design als Interface-Disziplin.“ (Vortrag auf der Tagung Medium Design, Bauhaus-Universität Weimar, 13. -14. Dez. 2001)
Online unter URL: <http://home.snafu.de/jonasw/JONAS4-58.html>
- Luhmann, Niklas (1984): Soziale Systeme. Grundriss einer allgemeinen Theorie. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Lorenz, Konrad (1978): Vergleichende Verhaltensforschung. Grundlagen der Ethologie. Wien u.a.: Springer.
- Mareis, Claudia & Windgätter, Christof (2014): „Designwissenschaft.“
In: Schröter, Jens (Hrsg.) (2014): Handbuch Medienwissenschaft.
Stuttgart & Weimar: J. B. Metzler. (pp. 548–553)
- Popper, Karl R. (1991): „Alles Leben ist Problemlösen.“ In: Popper, Karl R. (14. Aufl. 2010): Alles Leben ist Problemlösen. Über Erkenntnis, Geschichte und Politik.
München: Piper. (pp. 255–263)
- Prinz, Wolfgang (Hrsg.) (2014): Experimentelle Handlungsforschung. Kognitive Grundlagen der Wahrnehmung und Steuerung von Handlungen. Stuttgart: Kohlhammer.
- Schön, Donald (1983): The Reflective Practitioner. How Professionals Think in Action. New York: Basic Books.

Schwarzfischer, Klaus (2008): „Gestalt-Integration als Super-Code von Ästhetik, Ökonomik und Ethik?“ In: Friedrich, Thomas & Schwarzfischer, Klaus (Hrsg.) (2008): Wirklichkeit als Design-Problem. Zum Verhältnis von Ästhetik, Ökonomik und Ethik.

Würzburg: Ergon Verlag. (pp. 47–88)

Schwarzfischer, Klaus (2010 a): Transdisziplinäres Design: Design als Intervention und System-Therapie. Was verbindet jede Gestaltung in den Bereichen Wirtschaft, Kultur, Politik sowie Gesundheit? Regensburg: InCodes Verlag.

Schwarzfischer, Klaus (2010 b): „Was ist transdisziplinäres Design? Beobachtende Systeme und die Möglichkeiten der Intervention.“ In: Romero-Tejedor, Felicidad & Jonas, Wolfgang (Hrsg.) (2010): Positionen zur Designwissenschaft. Kassel: Kassel University Press. (pp. 119–122)

Schwarzfischer, Klaus (2015): „Empirische Ästhetik im Konflikt zwischen leichter Verarbeitbarkeit, sparsamer Codierung und neuronaler Aktivierung im Beobachtersystem. Eine Untersuchung über das Wesen der ästhetischen Erfahrung.“

Online unter URL: <<http://permalink.obvsg.at/duk/YCO0338470>> [Abruf 10.5.2020]

Ebenfalls enthalten in: Schwarzfischer, Klaus (2016): Empirische Ästhetik. Kognitiv-semiotische Prozesse der Wirklichkeits-Konstruktion in Alltag, Kunst und Design. Hamburg: Dr. Kovac. (pp. 13–166)

Schwarzfischer, Klaus (2019): Ästhetik der Wirklichkeits-Konstruktion. Wie sind konkurrierende ästhetische (Design-)Präferenzen möglich? Ein kognitiv-semiotischer Ansatz. Würzburg: Königshausen & Neumann Verlag.

Online unter URL: http://www.indukt.de/Volltext_Schwarzfischer_2019.pdf

Simon, Herbert A. (2. Aufl. 1994): Die Wissenschaften vom Künstlichen. Wien & New York: Springer.

Walter, Sven (2014): Kognition. (Reihe: Grundwissen Philosophie). Stuttgart: Reclam.

von Uexküll, Jakob (1956): Streifzüge durch die Umwelten von Tieren und Menschen. Bedeutungslehre. (Mit Illustrationen von Georg Kriszat). Hamburg: Rowohlt. [Erstauflage 1934 als Band 21 der Reihe „Verständliche Wissenschaft“ bei J. Springer in Berlin.]

Watzlawick, Paul; Beavin, Janet H. & Jackson, Don D. (10. Aufl. 2000): Menschliche Kommunikation. Formen, Störungen, Paradoxien. Bern: Huber. [1. dt. Aufl. 1969; engl. Original 1967]

Letzter Zugriff auf alle aufgeführten Links am 6.7.2020.

Dmitri M.

Zur Kritik kritischen Designs

Die Designer haben die Welt nur unterschiedlich gestaltet, es geht aber darum sie zu verändern.

Exemplarisch anhand des Buches „Speculative Everything“ von Anthony Dunne & Fiona Raby.

Unter sozial engagierten und gesellschaftskritischen Designern kursieren allerhand verkehrte, sprich wissenschaftlich unkorrekte, Vorstellungen darüber, was die Welt ist und wie sie man sie verändert. Um mit diesen Fehltrüben aufzuräumen, hilft es, die prinzipiellen Behauptungen sogenannter „critical designer“ einmal näher zu betrachten.

In diesem kurzen Text wird dies anhand einiger Zitate aus dem Buch „Speculative Everything“ von Anthony Dunne & Fiona Raby getan. Diese Kritik kann insofern als konstruktiv bezeichnet werden, als dass sie darauf abzielt, zu einem besseren Verständnis der gesellschaftlichen Verhältnisse beizutragen, die von den Autoren zu Recht kritisiert werden. Und

hoffentlich regt sie im nächsten Schritt dazu an, aus der richtigen Theorie über die Gesellschaft die notwendigen praktischen Schlüsse zu ihrer Veränderung ziehen.

Kritik – was soll das?

Critique is not necessarily negative; it can also be a gentle refusal, a turning away from what exists, a longing, wishful thinking, a desire, and even a dream.
(S. 34)

Jede Kritik ist negativ, weil sie, wenn auch in unterschiedlichem Ausmaß, immer eine Negation ihres Gegenstands darstellt. Bereits ihr Ausgangspunkt ist die Ablehnung einer objektiven Tatsache oder einer theoretischen Behauptung. Wissenschaftliche Gesellschaftskritik, beinhaltet die Erklärung der gesellschaftlichen Verhältnisse, die kritisiert werden, und begründet damit, warum eine Uneinigkeit besteht. Sie ist nicht bloß „sanfte Zurückweisung“ des Bestehenden, sondern das begründete Urteil über einen Zustand, mit dem man nicht einverstanden ist. Und als solche beinhaltet sie bereits den Übergang zur Handlung, dazu ihren Gegenstand zu ändern, so dass er mit der eigenen Vorstellung übereinstimmt. Insofern ist sie auch keine „Sehnsucht, Wunschdenken, Verlangen, und sogar ein Traum“. Wissenschaftliche Gesellschaftskritik ist die theoretische Anleitung zur praktischen Veränderung der Gesellschaft.

Idee > Welt?

The way the world is follows on from how we think; the ideas inside our heads shape the world out there. If our values, mental models, and ethics change, then the world that flows from that worldview will be different, and we hope better. (S. 161)

An diesem Punkt merkt man deutlich, von welchem Subjektivismus und Idealismus die Überlegungen der Autoren geprägt sind. Ausgehend von ihrer gesellschaftlichen Funktion als Designer im Produktionsprozess, die mit ihren Ideen tatsächlich oberflächlich die Welt „gestalten“, betrachten sie die Welt als Ganzes und machen „die Ideen“ zum Motor der Geschichte.

Natürlich beeinflusst unser Denken die Realität, in dem Sinne das unser Denken unser Handeln leitet und wir mit unserem Handeln die Welt um uns herum verändern. Aber es ist die einem Gedanken folgende, tatsächliche Handlung, die die Ursache materieller Veränderung ist und nicht der reine Gedanke. Und vor allem: woher kommt unsere Art und Weise zu denken, unsere Weltanschauung?

Sie existiert nicht losgelöst von der echten Welt, sondern hat ihren Ausgang in ihr. Insofern könnte man den Satz umkehren und sagen: Wie wir denken, entspringt der Art wie die Welt ist. In dem Widerspruch zwischen der objektiven Realität und dem menschlichen Bewusstsein, ist erstere Ausgangspunkt und der bestimmende Aspekt für letzteres. Darum muss man auch die tatsächliche, materielle Welt verändern, um das

Bewusstsein der Menschen grundlegend zu ändern, und nicht nur unsere „Werte, geistigen Modelle und Ethik“ damit „die Welt, die dieser Anschauung entspringt anders ist, und wir besser hoffen“. Die Welt entspringt nicht hauptsächlich einer Weltanschauung, sondern umgekehrt. Die Weltanschauungen entspringen der Welt, in der wir leben. Was wir brauchen, ist die richtige Weltanschauung, die richtige Theorie um die Welt zu verändern, damit die veränderte Welt wiederum das Bewusstsein der Mehrheit der Menschen ändert.

Realität(en)?

We believe, [...], that there is no longer one reality, but seven billion different ones. (S. 162)

Dass jeder seine „eigene Realität“ habe, ist eine alte und längst widerlegte philosophische Verirrung, die in unser Zeit wieder eine gewisse Popularität erlangt hat. Aus der Tatsache, dass jeder Mensch ein eigenes Bewusstsein hat, und damit zu ganz unterschiedlichen Schlüssen über die selbe Sache kommen kann, wird gefolgert dass es somit auch keine objektive Realität gäbe. Wenn dem so wäre, gäbe es keinen technologischen Fortschritt, keine ökonomische Entwicklung, keine wissenschaftlichen Erkenntnisse. Die praktische Veränderung der Umwelt auf Grund einer Erkenntnis die der eigenen Erfahrung, oder der eines Anderen entspringt, ist der Beweis, erstens für eine objektive Realität, sowie für die Möglichkeit des Menschen über

sie Dinge zu erkennen die wahr sind. Wahrheit ist nie absolut und einseitig, sondern relativ und widersprüchlich, aber sie existiert, als konkrete Wahrheit, zeitlich und räumlich bedingt. Die Realität ist der Maßstab für jede Theorie, sei sie naturwissenschaftlich oder gesellschaftswissenschaftlich, und wir müssen unsere Ideen, Theorien, Pläne oder Projekte daran messen, welche Erfolge sie in der Praxis nach sich ziehen, also ob sie zur gewünschten Veränderung führen.

Zurück in die Zukünfte?

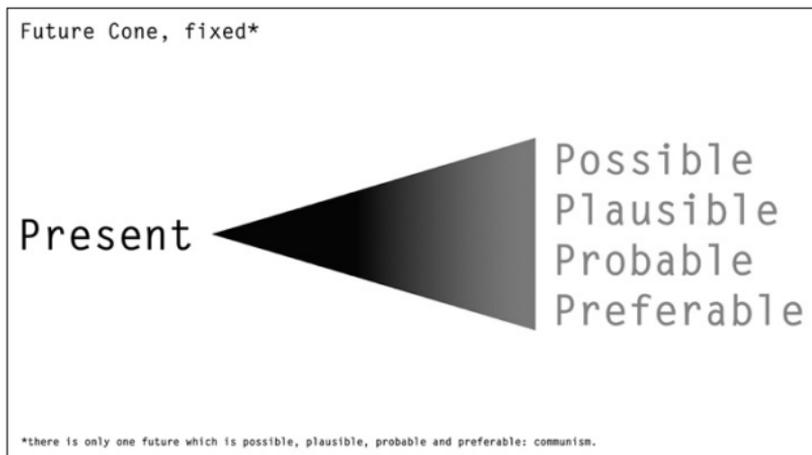


Abb 1 Future Cone, fixed (Dmitri M.)

Der „Future Cone“ von Anthony Dunne & Fiona Raby verdeutlicht einerseits die Unwissenschaftlichkeit ihrer Theorie bezüglich der Entwicklung der Geschichte und andererseits

ihren eigenen Anspruch an die Veränderung der Welt. Denn wenn es tatsächlich so wäre wie sie es visualisieren, dass selbst die utopischste aller Zukünfte möglich ist, warum streben sie dann bloß nach dem oberen Mittelmaß?

„citizen-consumer“ – revolutionäres Subjekt?

In a consumer society like ours, it is through buying goods that reality takes shape. The moment money is exchanged, a possible future becomes real. If it did not sell it would be sent back, becoming a rejected reality. (S. 37)

Nachdem zuerst nur die Gedanken die Welt formen sollten, wird jetzt der Akt des Kaufens einer Ware als wirklichkeits-schaffende Handlung bestimmt. Wo eine Bestimmung des Tausches in der kapitalistischen Ökonomie ansetzen könnte, biegen die Autoren leider schon ab. Sie behaupten nämlich, dass beim Kauf Realität erzeugt würde, und im Umkehrschluss beim „Akt“ des Nicht-kaufens, Realität zurückgewiesen werde. Sie meinen also, dass sich die Ware erst im Verkauf realisiere (und nicht lediglich der Wert der Ware). Da fragt man sich, wo die Ware denn vorher war, woher sie kommt, und vor allem, was mit ihr geschieht, wenn sie tatsächlich nicht verkauft wird. Hier wäre ein guter Einstieg für die Erklärung der immer wiederkehrenden Krisen des Kapitalismus, aber auch diesen

verpassen sie leider. In der Welt des „citizen-consumers“ gibt es die Dinge halt nur, wenn er sie im Supermarktregal vor sich stehen hat. Mit dieser Vorstellung von der Funktionsweise des Kapitalismus, ist der Schluss, den die Autoren daraus ziehen auch folgerichtig.

In today's economy it is as consumers that we have power. The most threatening act of protest for a capitalist system would be for its citizens to refuse to consume. (S. 37)

Sie postulieren den Konsumenten als Subjekt des Produktionsprozesses und ignorieren dabei vollständig, dass dieser überhaupt nicht darüber bestimmt was, wann, wo und wie produziert wird. Die „Macht“ des Konsumenten beschränkt sich auf das Ändern einzelner, individueller Kaufentscheidungen, um dem Unternehmen einen möglichen Grund zu geben seine Produktion anzupassen. In der Realität führt das im besten Fall zu neuen Märkten, die neben den Alten bestehen, im schlechtesten zur moralischen Verurteilung derer, denen die Mittel fehlen großartig wählerisch zu sein bei ihrem Kaufverhalten. An dem Produktionsverhältnis, also der Tatsache das die Unternehmen Waren produzieren lassen von Arbeitern, zu möglichst geringen Kosten, einzig und allein um dann im Verkauf Profit zu erlangen, ändert es rein gar nichts. Man muss schon daran etwas ändern, damit der Mensch und seine Lebensgrundlage nicht nur Mittel, sondern auch Zweck der Ökonomie sind. Ihre Kritik spart das grundlegende Prinzip

des Kapitalismus, den Widerspruch zwischen Kapital und Arbeit, zwischen Bourgeoisie und Proletariat vollständig aus. (Wie sich die Autoren das mit der Verweigerung des Konsums vorstellen bleibt auch offen. Hungerstreiken? In eine Höhle ziehen und nur noch nackt rumlaufen?)

Der ökonomische Ursprung dieses Standpunktes ist offensichtlich. Es ist ein Privileg von Kleinbürgern, ihr Gewissen mit dem Erwerb vermeintlich fairer und nachhaltiger Produkte zu beruhigen.

Individuum > Kollektiv?

[...] today, we can strive for one million tiny utopias each dreamt up by a single person. (S. 8)

Dass sich jeder in seiner eigenen Fantasie eine bessere Welt erträumen kann, und dann sogar wirklich für sich danach streben könnte mag sein, ist aber ein ziemlich unsinniger Ansatz, wenn man versuchen möchte die Gesellschaft zu verändern. Stattdessen wäre es hilfreich sich mit den Leuten, die ein Interesse daran teilen zusammensetzen, um gemeinsam für eine kollektive Veränderung der Welt zu kämpfen. Anders geht es auch gar nicht, alleine kommt man nämlich höchstens in seiner Vorstellung weit. Natürlich ist die gemeinsame Umgestaltung der Welt kein einheitlicher Prozess, bei dem alle die gleichen Ideen und Positionen vertreten, aber man sollte untereinander nach Klarheit und Einheit im Denken und

Handeln streben, um zu dem bestmöglichen Ergebnis zu kommen und Erfolge zu erzielen. Sonst sitzen wir in 50 Jahren noch hier und träumen vor uns her.

Was tun?

Wer es ernst meint mit der Änderung der herrschenden Verhältnisse, sollte sich die Ursachen für diese erklären, und daraus die Schlüsse ziehen, die für ihre Überwindung notwendig sind. Konkret bedeutet das zu verstehen, wie der Imperialismus funktioniert, wie der bürgerliche Staat funktioniert und vor allem welche Klassen der Gesellschaft welche gemeinsamen Interessen haben. Dann wird man feststellen, dass es einige Wenige gibt, die daran festhalten wollen wie die Dinge laufen, und auf der anderen Seite die Vielzahl der Ausgebeuteten und Unterdrückten auf der ganzen Welt, die gute Gründe haben sich davon zu befreien. Mit denen sollte man sich zusammentun, sich auf ihren Standpunkt stellen, um für eine Welt zu kämpfen in der Alle die Möglichkeit haben ihre Bedürfnisse zu befriedigen. Als Designer kann das bedeuten, diesem Kampf einen entsprechenden Ausdruck zu verleihen, seine Fähigkeiten zu benutzen, um Aufmerksamkeit zu erzeugen und Standpunkte zu verbreiten und sich so, an der Umgestaltung der Verhältnisse zu beteiligen. Im Allgemeinen heißt das Kunst und Kultur zu schaffen, die dem Volk und der Revolution dient. Das der Weg zum Ziel, einer klassenlosen Gesellschaft, nicht ohne den Widerstand der Profiteure und

Verteidiger der heutigen Ordnung möglich ist, macht eine besondere Form der Organisation und des Kampfes notwendig. Aber dazu haben andere Leute schon genug geschrieben, es ist an der Zeit zu handeln!

Und nicht vergessen:

[...] the power of design is often overestimated. –
Anthony Dunne & Fiona Raby

April 2022

LITERATUR

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

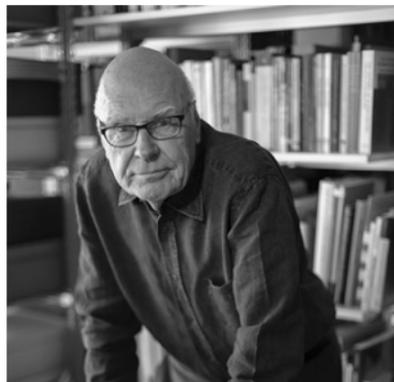
Abbildung

Future Cone, fixed (Dmitri M.), DESGIBNABILITIES Design Research Journal (04) 2022

KURZBIOGRAFIEN



TOM BIELING, Prof. Dr., ist Professor für Designtheorie an der HfG Offenbach und lehrt Designwissenschaft an der HAWK Hildesheim. Zuvor Gast- und Vertretungsprofessuren für Designforschung u.a. am Zentrum für Designforschung der HAW Hamburg 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. DESIGNABILITIES / designforschung.org wurde von ihm 2008 ins Leben gerufen. Bücher (Auswahl): Design (&) Activism (2019), Inklusion als Entwurf (2019), Gender (&) Design (2020).



GUI BONSIPEPE, Gestalter und Autor (1934), Studium an der Hochschule für Gestaltung Ulm (Abt. Information) (1955-1959). Lehr- und Entwicklungstätigkeit an der HfG bis 1968. Seit 1968 Design- und Beratertätigkeit im Bereich der Entwicklungs- und Industrialisierungspolitik in Lateinamerika (Chile, Argentinien, Brasilien). 1970-1993 Leiter der Entwurfsgruppe am Institut für Technologische Forschung in Santiago (Chile), an dem das emblematische Projekt Cybersyn entwickelt wurde. 1973-1980 Leitung des Designbüros MM/B in Buenos Aires. 1981 bis 1987 Arbeit im Nationalen Ausschuss für Wissenschaftliche und Technologische Entwicklung in Brasilien. 1987 bis 1989 Softwaredesign in einem Softwarehouse in Kalifornien, Spezialisierung auf Interface Design. Von 1993-2003 Professor für Interaktive Medien an der FH Köln. Kurse und Seminare an Universitäten in Europa, Lateinamerika, Nordamerika, Asien. Lebt in Brasilien und Argentinien. Bücher (veröffentlicht in Deutschland, Italien, Spanien, Portugal, Argentinien, Mexiko, Brasilien, Korea.



ANTHONY DUNNE ist Universitätsprofessor für Design und Sozialforschung sowie Co-Direktor des Designed Realities Studio an der The New School/ Parsons in New York. Er ist Partner im Design Studio Dunne & Raby und Gastprofessor an der Central Academy of Fine Art (CAFA) in Peking. Gemeinsam mit Fiona Raby ist er Co-Autor mehrerer Bücher, darunter *Speculative Everything* (2013).



PHILIPP RÖSLER ist mehrfach ausgezeichnet Designer und pragmatischer Systemdenker. Nach seinem Studium in Dessau (Integrated Design) und Braunschweig (Transformation Design) untersucht er Design als Katalysator für gesellschaftliche Transformationsprozesse im Spannungsfeld experimenteller, transdisziplinärer Forschung und den Künsten.



KLAUS SCHWARZFISCHER, Dr. phil., studierte Informationsdesign und wurde für seine Master Thesis mit dem Wolfgang-Metzger-Förderpreis ausgezeichnet. In 2019 promovierte er an der Universität Tübingen in Medienwissenschaften. Er forscht vor allem in den Bereichen Designtheorie, Semiotik und empirische Ästhetik. Zudem war er 2005 bis 2019 im Beirat der Deutschen Gesellschaft für Semiotik. Relevante Buch-Publikationen: »Wirklichkeit als Design-Problem« (2008), »Transdisziplinäres Design« (2010), »Integrative Ästhetik« (2014), »Empirische Ästhetik« (2016) und »Ästhetik der Wirklichkeits-Konstruktion: Wie sind konkurrierende ästhetische (Design-)Präferenzen möglich? Ein kognitiv-semiotischer Ansatz.« (2019).

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.

© 2022: 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, 2511-6274 (online) / ISSN 2511-5992 (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) www.designabilities.org

DESIGNABILITIES

Design Research Journal
Issue: Design Futures
10/2022

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
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