

Von den Problemen zu den Chancen. Designforschung jetzt.

Hubert Matt

Abstract

The general consensus is that research in design is just emerging and still does not constitute an academic discipline. This is mainly due to the considerable discrepancies with regard to the traditional conception of and views on research. Although there is some truth to these arguments, if we take a closer look at the matter, we can see that understanding the problems faced by research in design might result in opportunities. Research in design could become a site of discourse for questions of applied research per se as well as for questions relating to cross-disciplinary research and emancipatory research. It could also become a site for a broader concept of “reason”. Research in design can only succeed if it is founded in comparative design and if basic research is pushed.

Vorerst historische Anhaltspunkte.

Deutsche Gesellschaft für Designtheorie und –forschung.e.V. (DGTF) gegründet 2003, Swiss-design-network, gegründet 2003, Design Research Society, gegründet 1966 in Großbritannien.¹ Gerade im deutschsprachigen Raum wird die letzten Jahre stets betont, daß sich die Designforschung in einer Startphase befinde, die Rezeption der englischsprachigen Literatur und insbesondere der Londoner Szene hat offenbar nicht allorts stattgefunden. Grundsätzlich wird im Design nachwievorr ein Theoriedefizit festgestellt. Gui Bonsiepes Aussage steht stellvertretend “Design ist heute ein theoretisch unerschlossenes Phänomen, und das trotz (oder sollte man sagen wegen?) seiner allgegenwärtigen Präsenz im Alltag und in der Wirtschaft.”² Margolins Feststellung von 1989 trifft, fast 20 Jahre später immer noch zu: “Compared to professionals in law, medicine, and the natural sciences, designers of all kinds have given very little thought to their own self-definition. There is, in fact, much disagreement about what the task of a designer is.”³ Österreich findet sich in der Szene nicht, noch nicht. Das Theoriemanko schaut freilich etwas anders aus, wenn Design in seinem weiten Feld betrachtet wird, deshalb wird hier die Forderung

¹ Webadressen: <http://www.dgtf.de> <http://www.dgtf.de> <http://www.swiss-design.org/>

² Gui Boinsepe: Die sieben Säulen des Design, zitiert nach: http://www.formundzweck.com/themen.php?B+Designtheorie+100+die_sieb

³ Victor Margolin (Hrsg.): Design Discourses; History, Theory, Criticism, London 1989, The University of Chicago Press, Seite 4 der Einleitung durch den Herausgeber.

nach einer Vergleichenden Designwissenschaft gestellt werden. Designforschung kann beschrieben werden als etwas das schwer zu definieren ist und große Schwierigkeiten hat. Das soll hier nicht ausgeblendet werden, aber die Probleme sollen als Chancen umformuliert werden, als Chancen für das Design selbst und auch als solche für die Wissenschaft und Forschung insgesamt. Das schwarze Schaf Designforschung kann unangenehme aber sehr produktive Fragen an die Familie Wissenschaft stellen. Bonsiepe sieht im Design sogar eine neue Grundlage für die Wissenschaft im Gesamten "Es liegt durchaus im Bereich des Möglichen, daß das Design für die Universität des 21. Jahrhunderts eine Rolle spielen wird, wie sie heute die Mathematik für die Wissenschaften einnimmt. Die Hochschulen der Zukunft werden im Design den integrierenden Diskurs finden."⁴ Die DGTF veröffentlichte kürzlich eine Umfrage von Wolfgang Jonas über die Probleme und Forderungen im Bereich Designforschung, die hier getroffenen Einschätzungen werden dadurch bestätigt.⁵ Gefordert werden, neben geförderten Projekten vor allem die Eröffnung einer Publikationsplattform und die Entwicklung von Begrifflichkeit, ein Manko in der Designtheorie das von Bonsiepe und anderen massiv hervorgehoben wird.

Forschung ist allemal die Frage nach einem Warum oder Wie.

Also nach den Gründen für etwas das ist oder den Möglichkeiten dessen was sein könnte, bzw. sollte. Was sein könnte und werden sollte, setzt eine Wert- bzw. Zielsetzung voraus. Diese Wert- und Zielsetzungen können nicht im wissenschaftlichen Paradigma begründet werden. Die Problematik von Designforschung hat direkt mit der kulturellen Aufgabe von Design und der Selbstdefinition (Begrenzung !) der Wissenschaften zu tun. Verschärft wird die Lage durch die erneut zunehmende Dominanz naturwissenschaftlicher Paradigmen – unter merkantilen Auflagen - und der beinahe – insbesondere im Fachhochschulbereich – Ausblendung der Geistes- und Kulturwissenschaften im Designausbildungsbereich, der zudem zumeist schon grundsätzlich im Bereich angewandter Ausbildung angesiedelt ist und kaum korrespondierende Universitätsbereiche aufweisen kann. Begleitet wird diese schwierige Situation von einer Medientheorie die den Designaspekt von Medien beinahe zur Gänze ausblendet, einer Ästhetik und Medienphilosophie die sich beinahe ausschließlich im Feld der Kunst sonnt und sich nur sehr marginal in Bereiche der Gebrauchsgrafik oder der

⁴ ebd.

⁵ vgl. Aktuelle homepage der DGTF: <http://www.dgtf.de>, entnommen am 2.4.07

Gebrauchsfotografie herabläßt. Gleichzeitig gibt es, vor allem im deutschsprachigen Bereich innerhalb des Design einen gewaltigen Nachholbedarf in Sachen zeitgemäßer Theoriebildung, Erkenntnis- und Wissenstheorien. Der überwiegende Teil der Publikationen sind Manifeste, Werkschauen und Gebrauchsanleitungen. Was zur Gänze fehlt ist eine Metatheorie des Design und eine Wissenschaftstheorie der Designwissenschaften. Eine Philosophie des Design ist nur in kleinsten Ansätze, sehr verstreut zu finden, die Disziplin selber hat sich dem Design so gut wie nicht angenommen, Design war stets etwas „Minderwertiges“. Ebenso sind für eine Theoriebildung – die allemal eine Voraussetzung für Forschung ist – notwendige Klassifikationen, Differenzierungen und Begrifflichkeiten nicht ausreichend geleistet. Typischerweise sprechen Studierende davon, daß sie analog arbeiten möchten und meinen damit die Buchproduktion etwa. Sie übersehen die Differenzierung von Wahrnehmungs- Entwurfs, Produktions- Produkt- und Rezeptionsmedien. Gestalterische Fragestellungen und sogenannte Grundregeln werden auch immer noch zu medienspezifisch formuliert und erschweren einen intermedialen Designdiskurs. Was ebenso fehlt: Designkritik als öffentliche Sache, wie Sport- Theater oder Politikkritik. Design wird eher propagiert als kritisiert, heuer trägt man blaue Hosen und verwendet Blumenvasen von...wem immer.

Design ist Formgebung. Formgebung hat Gründe nach denen sie ausgerichtet wurde oder ausgerichtet wird. Form richtet, wie Lyotard – in einem der höchst seltenen Texte über Design in der Philosophie - in einem Vortrag über Grafikdesign bemerkt. “Die Art und Weise, wie er den Titel in sein Objekt einschreibt, wie er ihn plaziert, die Schriftart und –größe, die er bei dieser Einschreibung verwendet – all das sind Interpretationen und Urteile.“⁶ Forschung setzt Fragestellungen voraus. Das klingt banal, ist es aber nicht. Es ist alles andere als klar, was die Fragen des Design bzw. die Fragen an das Design sind, es ist alles andere als klar, was Design selbst ist. Zu schnell werden pragmatische Fragestellungen als solche der Forschung formuliert. Differenzierung in der Fragestellung setzt wiederum Theoriegymnastik voraus, wer nicht täglich mehrere Stunden Theorie liest, kann ebensowenig Forschung betreiben wie jemand ein Konzert geben kann der nicht täglich mehrere Stunden etwa Klavier übt.

Gestaltung hechelt seit Jahren, Jahrzehnten, vielleicht überhaupt seit Gutenberg hinter der Medientechnologie hinterher. Vielleicht ist De-

⁶ Jean-Francois Lyotard: Das Paradox des Grafikers, In: Ders.: Postmoderne Moralitäten, Wien, Passagen, 1998, Seite 38.

sign ja tatsächlich nur ein Handwerk und eine Designforschung möge so vergeblich sein wie eine Schusterforschung.

Formgebung ist ein hochkomplexer Prozeß und ein unterbewerteter zudem. Die Theorie der Semiotik etwa geht von der Gleichgültigkeit der Ausdrucksform der Zeichen aus. In neueren Reflexion zur Schrift – durchaus im Bereich Sprachtheorie – wird neuerdings vielschichtiger etwa über die Sichtbarkeit von Schrift reflektiert, dennoch: “Wir müssen uns fragen, ob es unter Umständen wichtig sein kann, einen Schriftzug etwas fetter oder etwas runder zu gestalten, Abstände ein wenig zu verringern oder ein wenig zu vergrößern. Zweierlei ist zu dieser Frage zu bemerken: Erstens spielen solche Variationen in einem dichten Kontinuum in unserem normalen, alltäglichen und routinierten Gebrauch von Schriften eine relativ geringe Rolle. Im Druck’bild’ von Zeitungen, in der Werbung und auf Anzeigen wie Warntafeln werde zwar Schriftgröße, -dicke und Farbsättigung so eingesetzt, daß sie die Bedeutung der Worte kommentieren. Wenn es aber darum geht, den Sinn eines Textes zu erfassen, nach Noten zu singen, oder eine Gleichung aufzulösen, dann werden solche qualitativen Aspekte marginal...”⁷ DesignerInnen gehen genau vom Gegenteil aus. Dennoch ist ihnen zumeist, ich unterstelle das zumindest, meistens nicht bewußt was sie tun. Am ehesten die Problemstellung trifft Sybille Krämer, gerade im Zuge der Befragung der Materialität der Kommunikation. „Und es ist die Materialität des Mediums, welche die Grundlage abgibt für diesen ‚Überschuß’ an Sinn, für diesen ‚Mehrwert’ an Bedeutung, der von den Zeichenbenutzern keineswegs intendiert und ihrer Kontrolle auch gar nicht unterworfen ist. Kraft ihrer medialen Materialität sagen die Zeichen mehr, als ihre Benutzer damit jeweils meinen.“⁸ Dem Design fällt nun – so meine These – die Rolle zu, aufgefordert von der „Verwissenschaftlichung des Design“, diesen Mehrwert zu kontrollieren, in einer Normierung oder einer Instrumentalisierung, etwa im Sinne des Marketings. Design könnte aber auch die Vermitteltheit von Erkenntnis und Wahrnehmung und Realität als kontingente zeigen. Diese kulturelle Rolle der, mit der Industrialisierung entstandenen eigenen Disziplin ist völlig unbedacht. Der erste Schritt der Industrialisierung war die Industrialisierung der Schrift durch Gutenberg.

⁷ Werner Kogge: Elementare Gesichter, In: Strätling Susanne/ Witte Georg (Hrsg.): Die Sichtbarkeit der Schrift, München 2006, Wilhelm Fink, Seite 94.

⁸ Sybille Krämer: Das Medium als Spur und Apparat, In: S. Krämer: Medien, Computer, Realität; Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1998, Seite 79.

Gutenberg ging es, wenn wir Giesecke folgen um die Ästhetik, nicht um die Verbreitung von Büchern, es ging ihm um das Ähnlichkeitsideal, um ein neues Verhältnis von Exemplar und Art, von Ding und Begriff.⁹ Das neue Ideal konnte am besten durch Maschinen erfüllt werden. Die Ästhetik Gutenbergs trifft sich durchaus mit dem Geist bzw. Ungeist der Technik und Industrialisierung, die Frage nach dem Wesen wird als Frage der Reproduzierbarkeit gefaßt. Reproduzierbarkeit und Identität werden zur einer Alternative zur Wesensschau, wenn wir das einmal in dieser groben Bildschirmauflösung als These voranstellen wollen. In den Bestrebungen des Klonens wird das neuerdings noch deutlicher. Dabei wird Design immer mehr vom Mediendesign zum „Realitätendesign“. Eine kritische Ausleuchtung des Designs und seiner Geschichte ist mehr an angebracht. Die Industrialisierung des Bildes und dessen Kontrolle durch Funktionäre und Apparate setzt mit der Fotografie ein. Im digitalen Zeitalter könnte die Aufforderung nach Designforschung die Aufforderung zur Industrialisierung des Design im gesamten bedeuten, das wäre, aus meiner Sicht zumindest fatal. Es stellt sich sehr wohl die Frage, ob das Design und erst Recht die Kunst dem Begehren nach wissenschaftlicher Forschung überhaupt nachkommen soll oder ob damit nicht einer entstehenden Monokultur nur Vorschub geleistet wird.

Judith Butler spricht von der „Gewalt des Ethischen“¹⁰ und meint damit den Zwang zur Identität, im Design könnten wir von der „Gewalt des Ästhetischen“ sprechen und Corporate Design damit dekonstruieren. Ich sagte schon, die DesignerInnen wissen nicht was sie tun. Häresie liegt ihnen zumeist fern.

Häresie ist aber der erste Schritt zu Erkenntnis.

Und damit die Grundvoraussetzung von Forschung. Wer selbstredend von sogenannten Basics spricht, verrät, daß Autorität ihm näher liegt als sich des eigenen Verstandes zu bedienen. Design hat mit Aufklärung wenig auf dem Hut. Das wird ihr, der Gestaltung, insbesondere als Werbegestaltung auch von seiten der Warenästhetischen Theorien von Haug bis Boehme¹¹ an den Kopf geschmissen – freilich mit sehr

⁹ Vgl. Michael Giesecke: Der Buchdruck in der frühen Neuzeit; Eine historische Fallstudie über die Durchsetzung neuer Informations- und Kommunikationstechnologien, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1998, 138 ff.

¹⁰ Vgl. Judith Butler: Kritik der ethischen Gewalt, Adorno-Vorlesung 2002, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 2003.

¹¹ vgl. Haug Wolfgang Fritz: Kritik der Warenästhetik, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1971. Hartmut Böhme: Fetischismus und Kultur, Eine andere Theorie der Moderne, Hamburg, Rowohlt, 2006.

differenzierten Ansätzen –letztlich geht es aber um den (bösen) Schein bzw. das Irrationale des Fetisch in einer scheinbar rationalen Gesellschaft. Eben einer sehr kritische Haltung von den Ästhetischen Theorien von Adorno aufwärts. Aus dieser Zuschreibung des Design zum prostituierenden Gewerbe mag wohl auch ein gutes Stück des Mangels an Theoriebildung zu erklären sein. Design steht im Dienste der Manipulation und der Gegenaufklärung, so die gängige Einschätzung. Design, wissenschaftlich wäre dann per se zynische Vernunft. Das lässt sich heute freilich von den vielen Forschungsprojekten gut und gerne behaupten. Wissenschaft hat im Gesamten die Ausrichtung an der Aufklärung auf weiten Strecken hinter sich gelassen und begiebt sich liebend gerne unter dem Deckmantel der Drittmittelfinanzierung ins Bett mit der Profitmaximierung. Dabei geraten Gemeinwohl und individuelles Glück außerhalb des Blickfeldes.

Im Design gab es aber stets auch eine kritische Haltung gegenüber dem forcierten Konsumismus, 1964 wurde das Manifest “First Things First” von Garland publiziert und 2000 haben einige DesignerInnen dieses Manifest reaktiviert¹². “Consumerism is running uncontested; it must be challenged by other perspectives expressed, in part, through the visual languages and resources of design.”¹³ Forschung müsste sich den zentralen Fragen der Gegenwart und der Gesellschaft stellen, sich aber nicht an der – zum Mythos kulminierten – Wirtschaft orientieren. Solche Forderungen stünden durchaus in einer langen Tradition von Wissenschaft und engagierten Designern, erwähnt seien aus Otto Neurath, Victor Papanek und Buckminster Fuller. Designforschung braucht, um sich zu entwickeln solche emanzipatorischen Perspektiven. Mit Forschungsprojekten im Sinne wirtschaftlicher Effizienzsteigerung sind engagierte DesignerInnen wohl kaum zu motivieren. Falsifizieren ließe sich diese These freilich durch die immense Forschung innerhalb der Militärindustrie oder den starken empirischen Forschungsbezug von Marketingstrategien und Produktdesign in den Supermärkten.

Spezifika der Designforschung

Sowohl in historischer wie systematischer Hinsicht gelten für die Designforschung bzw. Designtheorie mehrere Spezifika die sie von anderen freien wie auch angewandten Wissenschaften unterscheiden.

¹² vgl. Wikipedia

¹³ Barnbrook Jonathan u.A.: First Things First 2000, a design manifest, zitiert nach : <http://blog.lib.umn.edu/klue0027/Graphic%20Duhsign%20three/manifest.pdf>, entnommen am 2.4.07.

Dies bedingt, wie Schneider zurecht formuliert, daß eine Trennung in Grundlagenforschung und angewandte Forschung als Aufteilung zwischen Universitäten und Fachhochschulen aufgehoben werden muß, sonst kann die gegenwärtige Pattsituation nicht überwunden werden.

Was sind nun diese Spezifika?

Die Spezifität der Gründungsphase – bzw. des Eindrucks in dieser sich zu befinden – wurde bereits eingangs geschildert. Einerseits ist dem tatsächlich so, insbesondere wenn man den, erst jüngst entstandenen Anspruch auf Forschung auch an Hochschulen und Fachhochschulen berücksichtigt, andererseits gilt das nicht für alle Disziplinen des Design und auch nicht für alle kulturellen Regionen. Architektur beispielsweise, hat sowohl eine starke historische Dimension an Theoriebildung – von Vitruv aufwärts als auch eine ganz starke – an den kulturellen und philosophischen Theorien der Gegenwart orientierte Gegenwartstheorie, die Fotografie ist von ihrem Beginn an theoretisch stark begleitet worden, allerdings trifft hier zu, was in beinahe allen Disziplinen zutrifft, die Gebrauchsfotografie etwa wird beinahe ausgeblendet, in der Mode schaut es nicht besonders gut aus, in der Kommunikationsgestaltung gibt es wenig, einmal abgesehen von den Grundkursen und Theorien des Bauhauses und den Bestrebungen der HFG Ulm. Eine Differenzierung von Designforschung wie sie Christopher Frayling unternommen hat, ist mittlerweile zum Selbstverständnis der ForscherInnen geworden. Unterschieden wird zwischen Forschung über Design, Forschung durch Design und einem dritten Typ Forschung für Design, in der Interpretation durch Beat Schneider eine Forschung sui generis – vergleichsweise das was wir später als ästhetische Rationalität charakterisieren werden.¹⁴ Diese Differenzierung erlaubt eine Diskussion, löst aber die Problematik noch nicht. Insbesondere für Forschung durch Design ist ein eigener Forschungsbegriff und wohl eine eigene, ästhetische Rationalität gefragt. Forschung über Design kann in “handelsüblichen” Kulturwissenschaften wohl ihren Heimathafen finden, freilich muß sie auch an Fach/Hochschulen verankert werden. Gleichzeitig zum Theoriemanko von Design sind Design und Kommunikationsgestaltung in ihrer Bedeutung innerhalb der Wertschöpfung stark angestiegen. Mode wird zum Paradigma einer kinematografischen Kultur, längst jenseits von Kleidern, die Farben und

¹⁴ Vgl. Swiss Design Network: Forschungslandschaften im Umfeld des Designs, Zweites Forschungssymposium, Zürich 2005. Insbesondere Beat Schneiders Beitrag. Vgl. Beat Schneider: Design, Eine Einführung; Entwurf im sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Kontext, Basel, Birkhäuser, 2005, Seiten 273 ff.

Längen der Saison werden mittlerweile bis in die Dienstleistungsbereiche hinein vierteljährlich neu bestimmt.

Die zunehmende Medialisierung der Gesellschaft begreift Kommunikation primär als technische Angelegenheit, folglich Design auch als Designingenieur. Der ursprünglich emanzipatorische Anspruch (aus der Aufklärung) von Medientechnologie, aber auch von Wissenschaft findet sich nur noch als Claim in Handywerbungen “Wir verbinden was euch verbindet” (A1). Projektionen der Emanzipation gegenüber neuen Medienentwicklungen wie dem Internet sind schnell verschwunden und dagegen überwiegen in der Theorie apokalyptische Szenarien. Die stark forcierte Medientheorie spricht so gut wie gar nicht über die Gestaltung der Medien, über deren visuellen, haptischen oder olfaktorischen Formen, wengleich in der Differenz von Medium und Form bei Niklas Luhmann hier ein spannender Ansatz vorliegen würde. Die medientheoretischen Überlegungen sind ihrerseits aber auch im Designdiskurs kaum zu finden. Die in den 60er und 70er Jahren florierende Semiotik hat – allerdings in oft sehr eigenartigen Begrifflichkeiten – den Designdiskurs einige Zeit geprägt, ist aber –wie es den Anschein hat als theoretisches Instrumentarium, auch der Kulturanalyse in den Hintergrund getreten. Es scheint oft auch so, als käme Design ohne Medium aus. Gerade die Paradoxie von Materialisierung des Immateriellen zum „Zwecke“ der Imagination, böte einen spannenden Ansatz von Designtheorie.

Probleme sind Chancen.

Die Problematik von Designforschung, ihre Disziplinierung selbst bietet eine Reihe von Chancen, dieses „Redesign“ soll hier angedeutet werden.

Beginnen wir mit einer notwendigen Feststellung. Wissenschaft zielt auf Erkenntnis, Design auf Artefakte, Design selbst ist also keine Wissenschaft. Sowenig wie eine exzellente Kunstwissenschaftlerin eine herausragende Künstlerin sein muß, beziehungsweise wird, so wenig hat eine ausgebildete Designforschung mit gelungenem Design zu tun. Gleichzeitig gilt auch für das Design was Arthur C. Danto über die Kunst sagt: “Kunst ist eine Sache, deren Existenz von Theorien abhängig ist; ohne Kunsttheorien ist schwarze Malfarbe einfach schwarze Malfarbe und nichts anderes.”¹⁵ Jedem Design wohnt implizit eine

¹⁵ Danto Arthur C. (1981/1984): Die Verklärung des Gewöhnlichen, Eine Philosophie der Kunst, Frankfurt am Main, Suhrkamp, Seite 207.

Theorie inne, Innovationen und Durchbrüche im Design sind nur mittels einer Dekonstruktion der Theorien und deren Neuformatierungen möglich. “Designtheorie ist die unsichtbare, integrierte Seite der (sichtbaren) Designpraxis. Obwohl nicht sichtbar und greifbar, ist Designtheorie höchst wirksam. Denn sie geht den strukturellen Grundmustern nach, die der komplexen, vielgestalteten Designpraxis zugrunde liegen.”¹⁶

Diese Dekonstruktion der Theorie-Praxis und der sogenannten Designgrundlagen wäre eine der anstehenden Aufgaben der Designforschung. Damit hätte Design als Disziplin an Hochschulen vorerst theoretischer zu werden, nicht angewandter, das Problem des Design ist invers zu dem der anderen Wissenschaften, weil es eben vornehmlich eine Praxis ist.

Designprozesse selber haben aber durchwegs eine Ähnlichkeit mit Forschung und Entwicklung, Routinelösungen sind im Design nicht möglich. Problemzentriertes Design, das den Kundenauftrag hinterfragt, steht nahe an der Forschung bzw. der Entwicklung und sei, so Baur letztlich Nutzerorientierter¹⁷. Wissenschaft beginnt allererst mit einer Distanzierung zur Praxis, sie ist in einem gewissen Sinne kultiviert aufgehobene Selbstverständlichkeit. Insofern ist der Begriff einer angewandten Wissenschaft in einem gewissen Sinne ein Widerspruch in sich. Gerade aber auf Grund der starken Anwendungsorientierung des Design wäre Designforschung der Austragungsort der Reflexion von Anwendung selbst und des Verhältnisses von Theorie und Praxis. Warum? DesignerInnen sind KonkretisiererInnen, d.h. sie Verunmöglichen, d.h. die reduzieren alle Möglichkeiten auf ein konkretes Faktum. Aus allen möglichen Variablen des Schriftbildes wird – notgedrungen – auf eine Schriftart zurückgegriffen. Dabei entsteht einerseits eine Ausblendung des Möglichen und gleichzeitig ein Legitimationsdruck gegenüber dieser Ausblendung, es entstehen Theorien der Rechtfertigung als Blendungen. Die Schwierigkeit von Designforschung wäre also gegebener Anlaß die Blendung innerhalb der Trennung von Grundlagen- und Anwendungsforschung zu diskutieren, damit natürlich auch deren Institutionalisierung in der Formunterscheidung von Universitäten und Fachhochschulen, dieser liegt ein bislang wenig kritisch reflektiertes

¹⁶ Ulrich Kern: Die Wirksamkeit des Unsichtbaren; Zur Positionierung einer integrierten Designtheorie zwischen Gesellschaft, Wirtschaft und genuiner Leistung (Kurzfassung eines Vortrages vom 15.12.04 an der Bergischen Universität Wuppertal, zitiert nach: www.ulrich-kern.de.

¹⁷ Vgl. Ruedi Baur: Zwischen Subjekt und Objekt; Design und wissenschaftliche Forschung, in: Swiss Design Network, 2005.

Wissenschaftsparadigma zugrunde. Verwiesen sei hier auf die Publikation "Es ist so. Es könnte auch anders sein." Von Helga Nowotny¹⁸ Designstudien haben zudem das Problem das entsprechende grundlagenorientierte Forschungen erst gar nicht vorliegen. "Die Abgrenzung ist für das Design nicht brauchbar und hinderlich."¹⁹ Ausgemacht ist freilich noch überhaupt nicht, ob eine wissenschaftliche Ergründung des Design tatsächlich zu besserem Design – wenn Kriterien dafür überhaupt definierbar sind – führen kann. "Wer eine direkte Gebrauchsanweisung für Entwurfsprozesse erwartet, liegt einem fatalen Irrtum auf und ist – im harmlosesten Fall – von der Designtheorie enttäuscht."²⁰ Freilich diese Unmöglichkeit von der Theorie direktes Handeln abzuleiten teilt die Designtheorie bzw. Designforschung mit anderen Disziplinen. Welcher Historiker könnte Geschichte konstruieren, welche Politikwissenschaftler aus ihrer Forschung Politik direkt ableiten? Die Reflexion des Handelns, der Produkte ist von einer hochkomplexen, nicht überschaubaren Wirkung auf zukünftiges Handeln, bzw. Entwerfen. Welcher exzellente Psychiater könnte aus seiner Forschung heraus an sich selbst eine neue Form der Verrücktheit hervorbringen? Klingt absurd, ist aber die Praxis des Design. Die Anwendung ist stets ein Willens- und Sollensakt und kann aus dem Faktischen nicht abgeleitet werden. Dabei sind Prozesse im Spiel die rational nicht fassbar sind und auch wohl nicht sinnvollerweise ins Rationale bzw. Rationelle gedreht werden sollten. Das ist das eine, das andere: Stil ist eine Behauptung, liefert Gründe, ist aber selbst nicht begründbar. Es gilt für das Design, was Steinweg für die Kunst und die Philosophie sagt: "Weder in der Philosophie, noch in der Kunst geht es um Beweis oder Meinung. Es geht um eine Setzung, um Behauptung."²¹ Design ist ein Prozeß der Hervorbringung neuer Formen, zu starke Theorien und empirische Anforderungen riskieren den Verlust an Vielfalt an Lebens-Formen. Diese Gefahr besteht freilich auch bei Theorielosigkeit weil das Faktische mit dem Möglichen verwechselt wird. Freilich gibt es einiges an bekanntem und noch zu ergründenden Wissen in den Bezugswissenschaften des Design (Rezeptionspsychologie, Psychologie der Wahrnehmung, Physiologie, Soziologie, Semiotik, etc.) das gezielte

¹⁸ Nowotny Helga (1999): Es ist so. Es könnte auch anders sein; Über das veränderte Verhältnis von Wissenschaft und Gesellschaft, Frankfurt am Main, Suhrkamp.

¹⁹ Schneider: Beat: Design – Eine Einführung; Entwurf im sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Kontext, Basel 2005, Birkhäuser, Seite 287.

²⁰ Meier Cordula (2003) (Hrsg.) : Design Theorie, Beiträge zu einer Disziplin, Frankfurt am Main, Anabas-Verlag, Seite 19.

²¹ Steinweg Marcus (2006): Behauptungsphilosophie, Berlin, Merve Verlag, Seite 7

Fragen innerhalb von Funktionalitäten klären kann, der Kern des Design bleibt davon aber unberührt. Vilém Flusser könnte für die Designtheorie ein sehr wertvoller Begriff entliehen werden, jener der „Geste“²², die Geste schafft Sinn und geht über alle Erklärungsmöglichkeiten grundsätzlich hinaus: „Die Geste ist eine Bewegung des Körpers oder eines mit ihm verbundenen Werkzeuges, für die es keine zufriedenstellende kausale Erklärung gibt.“²³. Es geht um den Entwurf einer symbolischen Ordnung, jenseits der Disziplinierung der Symbole in den Wissenschaften – was ja durchaus sinnvoll ist, dieser Mehrwert des Designs ist nur um den „Preis“ eines unwissenschaftlichen Entwurfes zu haben, die Wissenschaft selbst ist aber als Ergebnis eines solchen Entwurfes zu betrachten, in dieser Reflexion liegt die Herausforderung einer Designwissenschaft bzw. Designphilosophie. Die Rolle von DesignforscherInnen kann nicht auf jene von ModeratorInnen von Bezugswissenschaften des Design reduziert werden, auch nicht auf die Rolle Kommunikationsprodukte auf ihre Verführungskraft hin empirisch zu messen. Die kulturelle Rolle der DesignerInnen ist völlig unterbeleuchtet, hier wäre einiges aufzuholen, ohne solche Theorie ist Designforschung letztlich blind. Hier wäre auch die von Boehme entwickelte Begrifflichkeit der Atmosphäre oft zielführender als die Theorien der Semiotik.²⁴

Der Entwurf als dunkler Tunnel. Design als blinder Fleck.

Der Theorie kommt im Design vielleicht mehr die Rolle einer Trainingseinheit als jene einer Begründung bzw. Vor-Schrift zu. Skispringer wissen etwa schon lange, daß sie mit 100 Sprüngen am Tag nicht zu besten werden, sie betreiben Radsport oder Yoga. Wer bei 20 Meter nach dem Schanzentisch abstürzt, kann den ersten Platz aber nicht mit einer Yogaübung gewinnen und vielleicht hat der Sieger statt Yoga Karate gemacht. Eine für empirische Rückschlüsse notwendige Untersuchung über das Verhältnis von gutem Design (als solches bezeichnetem) und den Entwurfspraktiken und Arbeitsmethoden von DesignerInnen liegt, meines Wissens nicht vor. Hier müßte aber eine, auf Wissenschaftlichkeit setzende Curriculumsentwicklung eigentlich ansetzen. Der Entwurf setzt am Ende der Begründbarkeit und Erforschbarkeit eines Problems an, er überspringt den kritischen Punkt, je genauer wir den treffen, je kräftiger wird der Entwurf, dafür ist Theoriearbeit nötig.

²² Vgl. Vilém Flusser: Gesten, Versuch einer Phänomenologie, Düsseldorf, Bollman, 1991.

²³ Ebd. Seite 8

²⁴ Vgl. Gernot Bohme: Atmosphären, Essays zur neuen Ästhetik, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1995.

Designforschung könnte als Ort der Reflexion von Wissenschaft und deren Anwendung etabliert werden, aber auch als Ort der Erforschung des Prozesses von der Entstehung neuer Ideen.

Designforschung als Bildforschung

Design ist der blinde Fleck einer, sich als rational begreifenden Gesellschaft und auch der blinde Fleck innerhalb der Wissenschaften selbst. Die Forderung nach Designforschung klingt daher oft wie die Drohung sich dieser Blindheit anzuschließen. WissenschaftlerInnen sprechen zwar vom Forschungsdesign, reflektieren aber kaum auf die Medien und Formen der Recherche, der Verarbeitung, der Postproduktion, sprich der Publikation ihrer Erkenntnisse. Eine Ausnahme stellt hier die Theorie der Visiotypen von Uwe Pörksen dar²⁵. Gleichzeitig nehmen in den Wissenschaften bildgebende Verfahren laufend zu und der Bedarf nach Bildkompetenz ist steigend, die in den letzten Jahren sich mehr und mehr etablierenden Bildwissenschaften widmen sich aber nur marginal dem Bildtyp welcher durch Design produziert wird, ein Bildtyp dessen theoretische Erfassung ausständig ist. “Bezüglich dieses Punktes (...) besteht vermutlich der größte Diskussionsbedarf mit den Naturwissenschaften. Hier ist man (implizit) noch immer davon überzeugt, daß es eine neutrale Form gibt...”²⁶ Ohne diese grundlegenden Fragen zu stellen, ohne für sie eine Begriffsarbeit zu entwickeln, bleibt anwendungsorientierte Forschung bzw. Entwicklung im Kantschen Sinne blind, wie Begriffsarbeit ohne folgende Artefakte leer bleibt. Wer ausschließlich anwendungsorientierte Entwicklungsprojekte durchführt, verbleibt in der als Fragestellungen mißverstandenen Problemstellung und entwickelt innerhalb gegebener Paradigmen nur neue Varianten. Beispiel: Wird eine grafische Aufgabenstellung wie Erscheinungsbild nicht als historisch bedingte Lösung für Organisationen – die sich längst gewandelt haben, wie auch der Begriff der Identität – begriffen, sondern als Basisproblemstellung des Design, können wir nicht ernsthaft von Forschung sprechen, sondern haben nur eine wissenschaftlich kaschierte Fortsetzung unreflektierte Praxis. Designforschung bedingt transdisziplinär und intermedial denkende und entwerfende ForscherInnen, ein leider seltener Typ – gerade im akademischen Umfeld auch schwer überlebensfähig. Es geht darum allererst die Probleme zu formulieren, sie aber zugleich auch wahrnehmbar zu machen,

²⁵Uwe Pörksen: Weltmarkt der Bilder. Eine Philosophie der Visiotype von Uwe Pörksen, Stuttgart, 1997

²⁶ Florian Domois: CFF – Content follows form; Das Design am Übergang von naturwissenschaftlicher und künstlerischer Forschung, In: Swiss Design Network, 2005, Seite 45

mit den Mitteln methodischer Theoriebildung und gestalterischer Praxis. Forschungsberichte in der Designforschung sind medienübergreifend und dezidiert gestaltet, nicht aber in Din-Normen wissenschaftlicher Rhetorik zu erfassen. Wissenschaft verwechselt sich oft mit einem bestimmten Mediendesign.

Design ist ein Entscheidungsprozeß.

Design entscheidet über – rational – Unentscheidbares. Der Entwurf übernimmt es die Kluft zwischen der Not der Faktizität und der offenen Reflexivität zu überspringen. Diese Eigenschaft des Entwurfes dürfte wohl auch Grund dafür sein, daß er zu einem zentralen Begriff des Existentialismus geworden ist. Fragen des Design und Fragen der konkreten Lebensform korrespondieren in vielen Aspekten, zumindest in der Problematik ihrer Erfassung durch strenge Paradigmen der Wissenschaften und in ihrer Eingebundenheit in eine konkrete Situation.

Existenz und Design gehören zur Sphäre der “Sollaussagen” und nicht zu den “Tatsachen”, insofern sind Designtheorie und Ethik verwandte Gebilde. Weder die Anamnese der Gestaltungsprobleme, geschweige deren Lösungen sind umfassend erfaßbar. Die Theorie spricht von unterdeterminierten Problemen, sogenannten wicked problems. Die Begrifflichkeit wurde von Horst Rittel in den 1960er Jahren in Ulm und Stuttgart entwickelt, eine darauf aufbauende Designtheorie ist aber ausständig. “Neither Rittel nor any of those studying wicked problems has attempted to answer this question, so the wicked problems approach has remained only a description of the social reality of designing rather than the beginnings of a well-grounded theory of design.”²⁷ Zu einem grundlegenden Begriff könnte sich jener des Paradox des Grafikers entwickeln wie er von Lyotard bereits²⁸ beschrieben worden ist. Dazu müßte aber eine weitere Differenzierung unternommen werden, es mehrere solcher Paradoxa als jenes der Aufmerksamkeit auf das Medium einerseits und das Ereignis andererseits. Das Designtheorieprojekt von Wolfgang Jonas, Hochschule für Kunst und Design, Halle, zeigt die Produktivität des Begriffs des Paradoxen in der Designtheorie deutlich auf, hier finden sich faszinierende Ansätze, die hier leider nur erwähnt werden können, auf Lyotard bezieht sich in diesen Texten niemand.²⁹ Es zeigt sich hier jedenfalls eine größere Differenz zu den

²⁷ Richard Buchanan: Wicked Problems in Design Thinking, In: Victor Margolin / Richard Buchanan: The Idea of Design; A Design Issues Reader, London, The MIT Press, Seite 15.

²⁸ vgl. Lyotard a.a.O.

²⁹ Das Projekt findest sich auf folgender website:
<http://home.snafu.de/jonasw/PARADOX0.html>

Wissenschaften, in diesen gilt die Widerspruchsfreiheit – der Theorie – als eines der obersten Regeln, im Design – zumindest im Produkt – ist die Widersprüchlichkeit mitunter eine notwendige Bedingung für das Gelingen. Es handelt sich dabei um jenen Aspekt von Bildern den wir von sogenannten Kippbildern kennen, es kann sowohl das eine wie auch das andere sein. Design gehorcht keineswegs einer zweiwertigen Logik.

Die Schwierigkeit der Aufgabenstellung – in all ihren Widersprüchen – bedarf eines „Lösungsmittels“ welches in seinen Grundeigenschaften mit jenen der Problemstellung korrespondiert, eben des Bildes, des spezifischen Typus des Bildes „Design“. „...die Suspension der Paradoxie ist der Entwurf...“³⁰ meint Matthias Götz in seinem Text des Projektes paradox von Wolfgang Jonas.

Designforschung hat also, wie wir in größter Bildschirmauflösung gezeigt haben ein unübersehbares Problem mit den Anforderungen und Forderungen von Wissenschaften. Um aus diesem Registrieren der Problemsituation herauszugelangen, muß noch ein weiterer Aspekt besprochen werden.

Die Erweiterung des Vernunftbegriffes.

Es geht um die Erweiterung des Vernunftbegriffes – nota bene auch um die Aufrechterhaltung des gegenüber den Wissenschaften weiteren Begriffsfeldes des Akademischen – hinsichtlich einer dem Ästhetischen eigenen Rationalität. Design eröffnet grundsätzlich andere Diskursfelder, andere Praktiken der Darstellung und Kommunikation, allein aus dieser Praxis ist sie kritisch. Designforschung kann daher sinnvollerweise nicht auf klassische – scheinbar neutrale – wissenschaftliche Darstellungsformen verwiesen werden. (vgl. Florian Domois, a.a.O.) Mit der Theorie der Transversalen Vernunft von Wolfgang Welsch (1995) oder dem Begriff der „Ästhetischen Rationalität“ von Martin Seel (1985) oder Karlheinz Stierle (1997), aber auch mit dem Begriff des Metabildes von Victor I. Stoichita (1998) oder Wjt Mitschel (1994) liegen hier durchaus Begrifflichkeiten und Theorien vor, die ganz im Sinne von Bals Mikrotheorien³¹ zur Untersuchung konkreter Designwissenschaftlicher Fragestellungen herangezogen werden könnten.

Die Kenntnis solcher Theoriekonzepte und überhaupt die Kenntnis von Begriffsreflexionen ist freilich im Bereich des Design eher marginal. Für die englischsprachige Designtheorie kann immerhin gesagt

³⁰ Matthias Götz: Wer hat Angst vor Para Doxa? Abgründe des Design und das Design von Gründen, Zehn Abläufe. In: ebd.

³¹ Vgl.

werden, daß sie die großen epistemischen Herausforderungen der letzten Jahrzehnte, Strukturalismus, Poststrukturalismus und Postmoderne angenommen hat und etwa einen dezidiert designreflexiven Text wie „Glas“ von Derrida reflektiert.³²

Unter Berücksichtigung dieser Theorieansätze ergibt sich die These, daß Kunst selbst ein entscheidendes Forschungsfeld des Design ist. Die mittlerweile zumeist unverwendete Formulierung von Universität für angewandte Kunst zeigt diesen Bezug deutlich auf. Eine scharfe Trennung zwischen Kunst und Design wäre zumindest für letztere ein Verlust an Reflexivität und damit auch ein Verlust an Grundlagen für die Designforschung. In diesem Zusammenhang wäre auch ein – durchaus neu zu bestimmender – Begriff, jener des Theoretischen Objektes zu situieren, seine Verwendungsgeschichte müßte aber geklärt werden, sie pendelt zwischen Film als theoretisches Objekt – ganz in unserem Sinne einer Selbstreferentialität und eigenen theoretischen Leistung des Films bei Lorenz Engel beispielsweise und einer abwertenden Souvenirzuordnung bei Bazon Brock.³³ Derjenige Bereich der Designforschung welcher mit einem solch erweiterten Theoriebegriff arbeiten könnte, ist jener der Forschung durch Design, und das an Fachhochschulen.

Design selbst ist keine wissenschaftliche Disziplin, Designforschung ist keine einzugrenzende Disziplin, sie ist stets trans- bzw. interdisziplinär, ja disziplinsprengend, mitunter A-disziplinär orientiert. Aus diesem Grund kann Designforschung nicht nur zu einer Diskursebene der Reflexion von Anwendungsforschung überhaupt, sondern auch zu jener einer disziplinübergreifender Forschung und Entwicklung werden und einer Hinterfragung der Disziplinierung selbst. Die Etablierung von Designforschung an den Hochschulen würde den transdisziplinären Diskurs derselben fördern. Abgesehen davon profitiert jede Disziplin von der Einbeziehung von DesignerInnen in ihre Forschungsaktivitäten insofern, daß Medienprodukte entstehen die Ergebnisse emotional und informativ besser kommunizieren lassen als herkömmliche wissenschaftliche Publikationen. Gerade eine zunehmend drittmittelorientierte Forschung – die ich, das sei angemerkt höchst problematisch finde – ist auf gut gestaltete Kommunikation angewiesen. Daher müßten allein aus diesem Gesichtspunkt die streng wissenschaftlich

³² Ellen Lupton / Abbot Miller: Design Writing Research, Writing on graphic design, London, Phaidon 2004.

³³ Vgl. Bazon Brock: Spielsachen aus dem Netz der Fischerin, FAZ 1996, zitiert nach: http://www.bazonbrock.de/werke/werkansicht_einzel.php?wid=536 und: Lorenz Engell: Film als theoretisches Objekt, Vorlesung, in: <http://www.uniweimar.de/medien/philosophie/lehre/ws0607/Vorlesung%201.doc>

orientierten Disziplinen ein starkes Interesse an der Forcierung von Designforschung haben, abgesehen vom Potential der Reflexion bildgebender Verfahren, medienbestimmter Erkenntnis und Wahrnehmung und der Rolle der jeweils konkret gestalteten Bild- und Textlichkeit innerhalb der Fragestellung, der Methoden, Verfahren und der Publizität. „Design can critically engage the mechanics of representation, exposing and revising its ideological biases;“³⁴ Wer dem Design durch den Forschungsanspruch seine Eigenheiten raubt, raubt ihm seine Substanz und sich einen möglichen kritischen Partner und einen möglichen Zugewinn an Perspektiven.

Eine solche Produktivität von Designforschung ist allerdings nur zu gewinnen, wenn eine Anerkennung anderer Seiten der Vernunft und anderer heuristischer Prozesse und Verfahren, ganz im Sinne einer transversalen Vernunft mit all den zu diskutierenden Konsequenzen für Forschungsförderungen, Projektverläufe und institutionelle Definitionen von seiten der technisch, naturwissenschaftlich und wirtschaftlich orientierten Disziplinen ausgesprochen wird. In primär technisch orientierten FH+ Ausschreibungen finden sich GestalterInnen nicht wieder.

Die Disziplinlosigkeit von Designforschung ist ein Spiegel der Grundlosigkeit von Wissenschaft selbst, Design zeigt, daß alle Erkenntnis mit einem grandiosen – grundlosen – Entwurf beginnt, der die Gefahr in sich birgt als deontisches System mit einem ontischen verwechselt zu werden. Designhandbücher sind dafür die besten Beispiele, wenn Stil mit Grundlagenbildung verwechselt wird. Als sei eben etwas wie das Erscheinungsbild eine Frage der Natur von Organisationen und die nicht die Folge von bestimmten Konstruktionen derselben.

Zur Begründung einer vergleichenden Designtheorie und einem emanzipatorischen Anspruch.

Produktivität in der Designforschung ist aber auch nur unter Einbeziehung verschiedener Designdisziplinen zu erzielen. Daher meine Forderung nach einer Konstituierung einer Vergleichenden Designwissenschaft. In der Querung der Disziplinen kann die Reflexivität und kann die Produktivität von Fragestellungen gesteigert werden, das wäre ein Beitrag zur Kritikfähigkeit einer Disziplin, einer Kritikfähigkeit die auch eine eigene Kultur des Diskurses zu entwickeln hätte. Eine Gründung einer Designforschungszeitschrift von herkömmlichem Erscheinungsbild wissenschaftlicher Publikationen wäre sicherlich eine zu ein-

³⁴ Lupton/ Miller, ebd, Seite 23.

fache Lösung. Es bestünde, ganz im Gegenteil die Möglichkeit neue Formen der Öffentlichkeit zu gestalten, wer anders als DesignerInnen sollten das sonst tun? Es ist falsch zu sagen, wir stünden am Beginn, aber das längst Begonnene sollte begriffen und ausgebaut werden. Ohne Projektion emanzipatorischer Utopien auf ein solches Vorhaben ist ihm aber wenig Chance gegeben, was Giesecke für die Medientechnologie feststellt, gilt auch für die Designforschung und insgesamt für Forschung und Entwicklung. „Die schnelle Ausbreitung der Computertechnologien hängt ähnlich wie jene der Typographie ganz entscheidend von dem Rang ab, den man dieser Technik bei der Erfüllung sozialer Utopien zuspricht.“³⁵

Was könnte eine solche Perspektive sein? Geht es um eine dialogbetonte und offene, solidarische Kommunikation, freierer Menschen oder um Vereinzelung und Profitmaximierung im Neoliberalen Geldfeudalismus? Designforschung kommt – gerade will sie auch ihre Tradition nicht verlieren – um eine kritische Bestandsaufnahme und Perspektive nicht umhin. Design und mit ihm Designforschung könnte, gerade in der beschleunigten Medienentwicklung eine sinnstiftende Rolle einnehmen, daß irgendwann nicht mehr zutrifft, was Luc Ferry für die gegenwärtige Entwicklung feststellt: „Tatsächlich beseelt kein Ideal mehr den Lauf der Welt, sondern nur noch die absolute Notwendigkeit der Bewegung um der Bewegung willen.“³⁶

Wie freilich ein selbstbewußtes und damit kritisches Design möglich ist, wie also eine tatsächliche Anwendung medienreflexiver Strukturen aus der Kunst – im Sinne eines Bewußtwerdens von medienmodulierter und designmodulierter Wahrnehmung und Handlung – ausschauen könnte, das muß eine Frage der Zukunft sein und eben der Designforschung. Peter Eisenmans Ansatz einer selbstreflexiven Architektur – innerhalb der Differenzierung von Skulptur, Gebäude und Architektur – könnte hier einen sinnvollen ersten Ansatz bilden.³⁷ Ein vergleichbares Buch zu „Aura und Exzeß“ für den Bereich Kommunikationsgestaltung fehlt bislang, mir zumindest. Im vermittelnden Theoriebereich sei die sehr gelungene Lösung von Scott MC Cloud im Bereich Comictheorie³⁸ hervorgehoben. Design im Kontext von Wissenschaft ist nur als kritische zu haben, d.h. als solches welches auf Aufklärung zielt,

³⁵ Giesecke Michael: Der Buchdruck in der frühen Neuzeit, 1998, Seite 133.

³⁶ Luc Ferry: Leben lernen; Eine philosophische Gebrauchsanweisung, München, Kunstmann, 2007, Seite 242.

³⁷ Vgl. Peter Eisenman: Aura und Exzeß, Zur Überwindung der Metaphysik der Architektur, Wien, Passagenverlag, 1995.

³⁸ Scott MC Cloud: Comics richtig lesen, Hamburg 1994.

nicht aber als zynische Anwendung im Sinne der Manipulation und Verführung, geschweige der Propaganda.

Um Designforschung zu etablieren sind aber auch eigene Ressourcen dafür freizugeben. Es bedarf einer mehrjährigen Startphase an den Hochschulen, es müssen DesignerInnen für diese Bereiche gleichsam freigeschaltet werden, unabhängig von konkreten Projekten, geschweige von Drittmittelfinanzierungen. Es bedarf auch einer Vernetzung innerhalb der österreichischen Designbildungsorte und jener mit den anderen. Über zunehmende Bürokratie läßt sich ein Bereich in welchem kreative Köpfe unterwegs sind nicht forcieren, das gilt aber nicht nur für die Designforschung. Forschung braucht Freiheit, über Kontrollmechanismen und Kleingeisterei ist sie nicht zu haben. ForscherInnen der Vergangenheit, welchen wir die wichtigsten Fortschritte der Gegenwart zu verdanken haben, würde heute im akademischen Umfeld, erst recht im Forschungsprojektzoo nicht überleben und vor allem nie bahnbrechende Erkenntnisse hervorbringen, geschweige denn ein innovatives Design. Zu forcieren wären auch Dissertationen im Bereich Design, solche die nicht ausschließlich eine klassische wissenschaftliche Arbeit sind, sondern auch aus einem Designprodukt bestehen das das Niveau einer Dissertation annimmt. Ohne ein solches „akademisches Produkt“ bzw. Theoretisches Objekt bleibt der Weg der DesignerInnen in der akademischen Karriere stets einer mit einem Sprung von EntwerferInnen in reine SchreiberInnen.

Lassen Sie mich zum Schluß eine persönliche Beobachtung schildern. Auf die Frage, ob ich in der Designforschung bzw. Designtheorie bislang tätig gewesen sei, hätte ich vor zwei Jahren noch mit nein geantwortet. Die Durchsicht der Literaturangaben und der Themenstellungen innerhalb der publizierten Theorien hat mir aber gezeigt, daß ich mich sehr wohl damit beschäftigt habe, lesend und publizierend – und in der künstlerischen Arbeit, allerdings nie unter diesem Label. Mag sein, daß es nicht nur mir so ergeht, dann stünde es um den Stand der Disziplin weitaus besser als wir manchmal annehmen – wir hätten von diesen Aktivitäten vorerst einmal eine Übersichtskarte zu entwerfen. Dann könnten die Wanderungen und Expeditionen ja endlich beginnen. Für den Proviant müßten die Hochschulen aber schon einiges an Zeit zur Verfügung stellen, jenseits von Projektanträgen und Geldern aus der Industrie. Es müßte vor allem wohl auch eine, zumindest schmale Instutionalisierung von Designforschung ins Leben gerufen werden. Es liegt also Arbeit vor uns, wenn es mit der Designforschung Ernst sein soll und die Anforderung von Forschung ans Design nicht

der Versuch sein soll, das schwarze Schaf weiß einzufärben und damit ein Stück Diversität im akademischen Bereich aufzugeben.

Ergänzende Literaturangaben:

Stoichita Victor I.: Das selbstbewußte Bild; Vom Ursprung der Meta-
malerei, München, Fink, 1998.

Mitchell Wjt (1994): Picture Theorey, Chicago, London.

Baur Ruedi (2005) (Hrsg.): Das Gesetz und seine visuellen Folgen,
Wettingen, Lars Müller Verlag.

Karlheinz Stierle: Ästhetische Rationalität; Kunstwerk und Werkbe-
griff, München, Fink, 1996.

Martin Seel: Die Kunst der Entzweiung; Zum Begriff der Ästhetischen
Rationalität, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1985.

Wolfgang Welsch: Vernunft; Die zeitgenössische Vernunftkritik und
das Konzept der transversalen Vernunft, Frankfurt am Main, Suhr-
kamp, 1995.