gestaltungsfremden Kontexten möglich, zum Beispiel in angewandten Projekten, in denen Gestalterinnen und Gestalter neben den Vertretern anderer Disziplinen gemeinsam an der Analyse, Erkundung und Veränderung einer Frage arbeiten. Beispiele hierfür wären etwa Forschungsprojekte zum Kommunikationsdesign auf einer Krankenhausstation, Entwicklungsprojekte zur Visualisierung komplexer qualitativer Daten oder gemeinschaftliche Projekte zur Umnutzung öffentlicher Plätze durch Begrünung. Designerinnen und Designer erschließen sich hier neue Tätigkeitsfelder letztlich auch durch eine lebendige Designwissenschaft.

Es braucht hierzu beides: Die Bewegung weg vom definitorischen Großversuch hin zur pragmatisch-empirischen Erschließung ist richtig und notwendig für die Entwicklung unserer Disziplin – doch erst der experimentelle Einsatz von Gestaltung zur Erweiterung des Forschungsbegriffs verschafft unserer Disziplin eine Relevanz, die über ihren Gegenstandsbereich hinaus wirkt.

Klaus Schwarzfischer

Was ist transdisziplinäres Design? Beobachtende Systeme und die Möglichkeiten der Intervention.

Die Frage, ob Design von anderen Disziplinen (wie z.B. der Psychologie, der Semiotik oder der Systemtheorie) beeinflusst wurde oder seinerseits auf diese einwirkte, übergeht bereits einen wichtigen Aspekt: Handelt es sich bei Design überhaupt um eine wissenschaftliche Disziplin? Oder um mehrere? Oder um gar keine? Diese Perspektive kann hier natürlich nur skizziert werden, ist aber fruchtbar für die Designer – seien sie nun Künstler, Ingenieure oder Wissenschaftler.

Der empirische Erkenntnistheoretiker Jean Piaget untersucht in seinem Spätwerk die Parallelen zwischen der kognitiven Entwicklung des Individuums und der Wissenschaftsgeschichte als Ganzem. Zusammen mit Rolando Garcia findet er dabei drei Phasen, die sich in beiden Entwicklungen beobachten lassen. Diese nennen sie »intra«, »inter« und »trans«: In der ersten Phase »intra« kennt der Beobachter nur isolierte Fakten bzw. Objekte, und analysiert diese ohne Zusammenhang zwischen denselben. (Beispiel: Es ist Musik unterschiedlicher Stile und Epochen bekannt. Die unterschiedlichen Stücke werden aber ohne Beziehung zu einander gesehen bzw. gehört.) In der zweiten Phase »inter« sind einzelne Transformationen bekannt, wie ein Faktum in ein anderes verwandelt werden kann. (Beispiel: Die bekannten Musikstücke können

source: https://doi.org/10.24451/arbor.15933 | downloaded: 19.4.2024

Arne Scheuermann

Statement Designwissenschaft

Wir sind Akteure und Beobachter zugleich: Wir gestalten die Designwissenschaft als Forschende, Lehrende, Gestaltende mit und beobachten gleichzeitig, wie sie sich dabei als Disziplin formiert und verfestigt.

Dabei ist zu beobachten, dass die Designwissenschaft gerade in den letzten Jahren einen Paradigmenwechsel vollzieht. Dieser Wechsel behagt mir und deshalb möchte ich ihn in diesem Statement noch einmal stärkend vorstellen.

An die Stelle eines analytisch-hermeneutischen, normativen oder idealistischen Diskurses darüber, »was Design ist«, tritt erstens die pragmatische Untersuchung dessen, was als Designpraxis »da ist« und zweitens die Nutzung dieser speziellen Pragmatik für die Forschung. Damit steht nicht mehr die Frage im Vordergrund, mit welchen Modellen von Welt und Sein Design zu beschreiben sei. Vielmehr wird erstens die Tatsache zum Ausgangspunkt genommen, dass Gestaltung in einer undefinierten, »schmutzigen« Form (die sich um keine Modelle schert) schon lange Einfluss nimmt auf Welt und Sein – und zwar in einem solchen Ausmaß, dass die Beschäftigung mit dieser Praxis unumgänglich wird. Und zweitens werden diese Pragmatiken und Erfahrungen der Gestaltung

zur (Er)Forschung von Welt und Sein (um)genutzt. Man könnte auch sagen: Die Designwissenschaft unserer Tage ist bescheidener geworden und damit auch interessanter.

Das Unterfangen, »den gestalterischen Prozess« umfassend und modellhaft zu beschreiben, darf als gescheitert betrachtet werden. Die gestalterischen Praktiken im Grafikbüro, am Filmset, an der Nähmaschine oder in der Produktentwicklung folgen jeweils eigenen Regeln; ihre generalisierbaren Gemeinsamkeiten sind trivial (wie etwa die Abfolge von Analyse und Entwurf) und derart oft durch Ausnahmen gebrochen (wie – um beim Beispiel dieser Abfolge zu bleiben – beim Skribbling während des Briefings, das den Entwurf vor die Analyse stellt), dass jede Gestaltungstheorie, die ernsthaft zu einer Theorie der Gestaltung abstrahieren will, sich rasch entweder den Vorwurf der mangelhaften empirischen Anbindung an die Praxis oder jenen der mangelhaften Reichweite gefallen lassen muss. Es sind Methoden der Geschichts- und Sozialwissenschaft sowie jüngere Modelle und Theorien des Handelns, die in den letzten Jahren in die Designwissenschaft diffundiert sind und hier Abhilfe schaffen. Sie machen aus der Not eine Tugend und verzichten auf den großen Wurf.

Die Beschreibung kollaborativer Designprozesse in einer Diskursübersicht, die indikative Nutzung von Cultural Probes in einem Designforschungsprojekt, die Nutzung von Expertenwissen in einer Delphistudie: Heute verzichtet man mehr und mehr auf die große Behauptung im freien Raum und erzeugt statt dessen in angewandten Kontexten, mit historischer Genauigkeit, mit sorgsamer Empirie und mit Methoden kleinerer Reichweite verhandelbare Ergebnisse. Die Theorien und Modelle, die auf dem Boden solcher belastbarer Ergebnisse wachsen, sind interessant, weil sie tatsächlich das Wissen um Design vermehren und nicht nur der Vorstellungswelt über das Design eine weitere Nuance hinzufügen. Es ist diese kleinteilige Arbeit, die unserer Disziplin ihr Gewicht verleiht.

Auf ihr fußt auch die zweite Entwicklung: Verstärkt nutzt man seit einigen Jahren die Praktiken der Gestaltung auch forschend. Jetzt, wo man sie besser beschreiben und verstehen kann, wird ihr Einsatz auch in