

Aus:

CLAUDIA MAREIS, GESCHE JOOST, KORA KIMPEL (HG.)

Entwerfen – Wissen – Produzieren

Designforschung im Anwendungskontext

November 2010, 302 Seiten, kart., zahlr. z.T. farb. Abb.,
29,80 €, ISBN 978-3-8376-1463-3

»Wissen« und »Forschung« sind zu Schlüsselbegriffen für das Design avanciert. In der Designforschung wird derzeit die wechselwirksame Beziehung zwischen Praktiken des Entwerfens, Wissens und Produzierens eingehend befragt. Von zentraler Bedeutung ist dabei der Aspekt des Anwendungskontextes, der das Paradox beschreibt, dass die gegenwärtige Produktion von Wissen sich zwar gesellschaftlichen Fragestellungen annähert, zugleich aber eine Kommerzialisierung dieses Wissens befördert.

Die interdisziplinären Beiträge zeigen, wie das praktische und theoretische Designwissen innerhalb dieses Spannungsfeldes verhandelt wird.

Claudia Mareis (Prof. Dr. phil.) ist Forschungsprofessorin an der Hochschule der Künste Bern und Mitglied im Vorstand der Deutschen Gesellschaft für Designtheorie und -forschung (DGTF).

Gesche Joost (Prof. Dr. phil.) leitet das Design Research Lab an den Deutschen Telekom Laboratories, An-Institut der TU Berlin, und ist Vorsitzende der DGTF.

Kora Kimpel (Prof.) lehrt an der Universität der Künste Berlin und ist Mitglied im Vorstand der DGTF.

Weitere Informationen und Bestellung unter:
www.transcript-verlag.de/ts1463/ts1463.php

Inhalt

- 007 Einleitung
- 009 *Claudia Mareis*
Entwerfen – Wissen – Produzieren.
Designforschung im Anwendungskontext
-
- 033 *Wolfgang Schäffner*
The Design Turn. Eine wissenschaftliche
Revolution im Geiste der Gestaltung
-
- 047 *Boris Ewenstein und Jennifer Whyte*
Wissenspraktiken im Design. Die Rolle
visueller Repräsentationen als »epistemische
Objekte«
-
- 081 *Peter Friedrich Stephan*
Wissen und Nicht-Wissen im Entwurf
-
- 101 *Gert Hasenhütl*
Hypothesen beim Entwerfen
-
- 121 *Claudia Mareis*
The »Nature« of Design. Konzeptionen einer
impliziten Wissenskultur
-
- 145 *Rosan Chow*
What Should be Done with the Different
Versions of Research-Through-Design?
-
- 159 *Mads Nygaard Folkmann*
Umsetzung. Interpretative Herausforderungen
praxisferner Designtheorie
-
- 177 *Sönke Gau und Katharina Schlieben*
Auf den Spuren einer Kunst der Forschung
-

- 193 *Kees Overbeeke, Stephan Wensveen,
Caroline Hummels, Joep Frens and Philip Ross*
DQI Interaction Design Research
-
- 207 *Kai Rosenstein*
Event. Design. Trash. Der Beitrag des Designs zur
Erlebnisgesellschaft
-
- 233 *Christof Windgätter*
Die Farbe des Unbewussten oder: Wie Design
zu einer Bedingung auch wissenschaftlichen
Wissens geworden ist
-
- 271 *Barbara Hahn und Christine Zimmermann*
Visueller Atlas des Spitalalltags – Visualisierung
organisatorischer und kommunikativer Abläufe im
Patientenprozess
- 293 Zu den Autorinnen und Autoren

Einleitung

Der Designforschung wird seit einigen Jahren im deutschsprachigen Raum wie auch im europäischen Umfeld immer mehr Aufmerksamkeit gezollt – endlich, so möchte man sagen, denn die theoretischen Vorläufer wie auch praktische Beispiele sind zumindest seit den 1960er Jahren international diskutiert. Von einer Etablierung im Kanon der forschenden Disziplinen oder einer breiten Anerkennung durch angrenzende Wissenschaften sind wir jedoch nach wie vor weit entfernt. Daraus resultiert auch der anhaltende Diskurs über das Selbstverständnis der Designforschung innerhalb der eigenen Disziplin, über ihre Formen des Erkenntnisgewinns, die Rolle des Entwurfs oder ihre spezifischen Methodiken und Forschungsfragen. Gleichzeitig ist zu beobachten, dass sich angrenzende Disziplinen mit dem Phänomen »Design« auseinandersetzen, seine Methoden als »Design Thinking« labeln oder seine Wissensformen kulturwissenschaftlich beschreiben. Ansätze aus beiden Richtungen miteinander in Beziehung zu setzen und für die Diskussion fruchtbar zu machen, war Ausgangspunkt der Konferenz »Entwerfen. Wissen. Produzieren«, die im Oktober 2009 anlässlich der 6. Jahrestagung der Deutschen Gesellschaft für Designtheorie und -forschung DGTF an der Universität der Künste in Berlin stattfand. Der vorliegende Band stellt die Beiträge dieser Tagung vor und ist gleichzeitig der Auftakt einer Reihe von Publikationen der DGTF, die den deutschsprachigen Diskurs beleben will. Ziel der DGTF ist es, die Akteure der Forschung und Theorie miteinander zu vernetzen und aktuelle Themen zu adressieren. Im Fokus steht dabei zunächst der deutschsprachige Diskurs und somit ein intensiver Austausch zum Stand der Diskussionen in der Schweiz, in Österreich und in Deutschland. Im Hinblick auf eine hochschulpolitische Strategie zur Etablierung der Designtheorie und -forschung in der Ausbildung, wie auch im Hinblick auf eine schärfere Profilbildung der Disziplin gegenüber etablierten Wissenschaftsstrukturen, ist der Austausch besonders notwendig und wünschenswert. Der vorliegende Band ist also auch als ein Schritt zur Selbstbeschreibung zu sehen, in dem Beispiele der praktischen Designforschung wie auch der theoretischen Positionierung im Kontext von Hochschulen, Forschungsinstitutionen und Förderstrukturen verhandelt werden. Diese Themen und Zusammenhänge in ihrer diskursiven wie hochschulpolitischen Dimension wiederum in den internationalen Diskurs zurückzuspielen, ist ein

weiterer zentraler Schritt, den die DGTF unter anderem durch den Austausch im Rahmen der Initiative »Design promoviert« unterstützt.

Die Entwicklungen der DGTF erfahren immer breitere Unterstützung. Das freut uns als Vertreterinnen des Vorstandes sehr, und wir möchten uns herzlich dafür bedanken. Unser besonderer Dank für die Organisation der Tagung und des vorliegenden Bandes gilt Bianca Herlo mit ihrem hohen Engagement, Jan-Henning Raff für die redaktionelle Hilfe, der Universität der Künste Berlin als Gastgeberin der Tagung und Unterstützerin des Tagungsbandes, der Hochschule der Künste Bern für ihre Kooperation wie auch den Deutschen Telekom Laboratories für ihre langjährige Förderung.

Gesche Joost

Kora Kimpel

Claudia Mareis

Entwerfen – Wissen – Produzieren. Designforschung im Anwendungskontext

Claudia Mareis

Im Design treten Praktiken des Entwerfens, Wissens und Produzierens auf vielfältige Weise miteinander in Beziehung. Wissen gilt, spätestens seit seiner paradigmatischen Aufwertung durch die Wissensgesellschaft in den 1960er Jahren, als Grundlage des Entwerfens. Ebenfalls werden dem Akt des Entwerfens und dem Entwurf zunehmend epistemische Qualitäten zugesprochen.¹ Dabei geht es um weitaus mehr als um die Systematisierung von Entwurfsregeln oder um die Förderung kommerzieller Produktentwicklung. Designforschende sind gegenwärtig insbesondere auch daran interessiert, komplexe erkenntnistheoretische Phänomene und Interaktionen zu bestimmen, die in Designprozessen und den daraus resultierenden Objekten zur Wirkung kommen. Der vorliegende Band geht vermittels einer interdisziplinären Sammlung von Beiträgen der Frage nach, wie unter der Begriffsklammer beziehungsweise der institutionellen Rahmung von »Designforschung« gestalterische und entwerferische Praktiken als Wissenspraktiken und Designobjekte als »epistemische Dinge«² verstanden und in ihrem spezifischen Anwendungskontext verhandelt werden.

-
- 1 Vgl. den Beitrag von Boris Ewenstein und Jennifer Whyte im vorliegenden Band: Wissenspraktiken im Design Die Rolle visueller Repräsentationen als »epistemische Objekte«. Darüber hinaus widmen sich zum Beispiel folgende jüngeren Publikationen dem Thema: Barret, Estelle; Bolt, Barbara (Hg.): *Practice as Research. Approaches to Creative Arts Enquiry*, New York 2007. Bippus, Elke (Hg.): *Kunst des Forschens. Praxis eines ästhetischen Denkens*, Zürich/Berlin 2009. Borgdorff, Henk: *The Debate on Research in the Arts. Sensuous Knowledge. Focus on Artistic Research and Development*, Nr. 2, Bergen 2006. Buchanan, Richard: »Design Research and the New Learning«, in: *Design Issues*, Vol. 17, Nr. 4 (2001), S. 3–23. Carter, Paul: *Material Thinking. The Theory and Practice of Creative Research*, Carlton 2004. Mareis, Claudia: *Design als Wissenskultur. Interferenzen zwischen Design und Wissensdiskursen seit 1960*, Bielefeld 2010. Michel, Ralf (Hg.): *Design Research Now. Essays and Selected Projects*, Basel et al. 2007. Sullivan, Graeme: *Art Practice as Research. Inquiry in the Visual Arts*, Thousand Oaks 2005.
 - 2 Nach Hans-Jörg Rheinberger sind epistemische Dinge »die Dinge, denen die Anstrengung des Wissens gilt – nicht Objekte im engeren Sinn, es können auch Strukturen, Reaktionen, Funktionen sein. Als epistemische präsentieren sich diese Dinge in einer für sie charakteristischen, irreduziblen Verschwommenheit »»

In diesem Zusammenhang stellen sich folgende Fragen: Wie können visuelle und haptische Darstellungsformen (etwa Zeichnungen, Diagramme, Modelle, Fotografien oder Filme) die Kommunikation und Distribution von Wissen befördern oder aber diese einschränken?³ Welche Rolle spielt »implizites Wissen« bei Wissensbestimmungen im Design und wie kann es methodisch adressiert werden?⁴ Kann die Genese von Wissen durch kreative Techniken stimuliert werden oder fungiert dieser Topos allenfalls als Schlagwort eines undifferenzierten Innovationsstrebens? Mindestens ebenso bedeutsam sind Fragen zu den soziokulturellen Kontexten, zur gesellschaftlichen Relevanz oder zur ökonomischen Distribution einer als »gestalterisch« deklarierten Wissensproduktion. Denn nicht nur stellen »Wissen« und »Forschung« heute wichtige Schlüsselwörter für das Design dar, zugleich ist auch der Aspekt der *Anwendung* zu einem Imperativ für wissenschaftliche Forschung überhaupt avanciert.⁵ Sei es in der Forderung nach gesellschaftlich und wirtschaftlich relevanten Forschungsergebnissen im anwendungsorientierten »Modus 2« der Wissensproduktion,⁶ sei es unter dem Leitbegriff eines »practice turn«,⁷ der eine epistemologische Hinwendung zu den Praktiken der Wissenserzeugung einfordert. Zu fragen gilt hier, wie das Erkenntnisinteresse der Designforschung vor dem Hintergrund dieser Entwicklungen mit Interessen aus Gesellschaft, Wirtschaft und Politik interagiert, und wo es zugleich mit diesen kollidieren kann.

Der angeführte Fragenkomplex basiert auf der Einsicht, dass Wissensbestimmungen im Design und in der Designforschung untrennbar an die Analyse ihrer materialen, medialen, ästhetischen und technologischen Bedingungen sowie ihrer gesellschaftlich-wirtschaftlichen Anwendungskontexte gebunden sind. Sie lassen sich dem-

und Vagheit«. In: Rheinberger, Hans-Jörg: Experimentalsysteme und epistemische Dinge. Eine Geschichte der Proteinsynthese im Reagenzglas, Göttingen 2001, S. 24.

3 Vgl. etwa Biggs, Michael: The Role of the Artefact in Art and Design Research. Working Papers in Art and Design 3. Vol. 1, University of Hertfordshire, Hertfordshire 2004.

4 Vgl. etwa Niedderer, Kristina: »Mapping the Meaning of Knowledge in Design Research«, in: Design Research Quarterly. Design Research Society, Vol. 2, Nr. 2. (2007), S. 1–13.

5 Nowotny, Helga: Es ist so. Es könnte auch anders sein. Über das veränderte Verhältnis von Wissenschaft und Gesellschaft, Frankfurt a.M. 1999, S. 50.

6 Grundlegend zum Konzept der »Modus 2« Wissensproduktion: Gibbons, Michael et al.: The New Production of Knowledge: The Dynamics of Sciences and Research in Contemporary Societies, London 1994.

7 Schatzki, Theodore et al.: The Practice Turn in Contemporary Theory, London 2001.

nach auf eine ähnliche Weise angehen, wie gegenwärtig auch Fragen zur Wissensproduktion in der Wissenschaftsforschung, in den Science and Technology Studies oder in den Kulturwissenschaften gestellt werden.⁸ Im Zentrum der Befragungen stehen dort einerseits die soziokulturellen Dimensionen und Kontexte von Wissen, andererseits die konkreten Praktiken, die zu seiner Erzeugung, Vermittlung und Archivierung beitragen. Spätestens seit der erkenntnistheoretischen Nobilitierung von Objekten und nicht-menschlichen Akteuren durch die Akteur-Netzwerk-Theorie ist bekannt, dass »Wissen immer materielle Form annimmt«, etwa in Form von »Gesprächen, Konferenzvorträgen, in Artikeln, Vorabdrucken, Patenten oder auch in der Verkörperung durch kompetente Wissenschaftler und Technologen«⁹. Bei Bruno Latour findet sich entsprechend dazu der Begriff der »immutable mobiles«. Es handelt sich hierbei um unveränderliche, dennoch mobile Elemente, die als materielle Träger von Wissen agieren (etwa in Form von Notizen und Skizzen) und damit zu seiner Distribution und letztlich Verbesserung beitragen.¹⁰ Übertragen auf das Design lässt sich Vergleichbares festhalten: An gestalteten Objekten kann Wissen diskursiv verhandelt werden und in ihnen materialisiert es sich auch. In dieser Weise lässt sich auch die in der Designforschung kontrovers diskutierte These von Nigel Cross verstehen, dass »design knowledge« in Designakteuren, Designprozessen und Designprodukten verortet und dort zu untersuchen sei.¹¹

Fraglos kommt in solch einer materialistischen und pragmatistischen Lesart von »Wissen« den spezifischen Praktiken und Verfahren des Entwerfens und Gestaltens sowie den gestalteten Objekten eine neue Bedeutung zu. Den Kernpunkt einer solchen »epistemologischen Designanalyse« stellen nicht länger tradierte Designkriterien wie »Form« oder »Funktion« dar. Stattdessen werden gestalterische

-
- 8 Vgl. dazu: Callon, Michel: »Some Elements of a Sociology of Translation: Domestication of the Scallops and the Fishermen of Saint Brieuc Bay«, in: John Law (Hg.): *Power, Action, and Belief: A new Sociology of Knowledge?* London 1986, S. 196–233. Latour, Bruno: »Drawing Things Together«, in: Michael Lynch/Steve Woolgar (Hg.): *Representation in Scientific Practice*, Cambridge, Mass./London 1990, S. 19–68. Rheinberger, Hans-Jörg: *Experimentalsysteme und epistemische Dinge. Eine Geschichte der Proteinsynthese im Reagenzglas*, Göttingen 2001. Vgl. dazu auch: Schramm, Helmar et al. (Hg.): *Bühnen des Wissens*, Berlin 2003.
- 9 Law, John: »Notizen zur Akteur-Netzwerk-Theorie: Ordnung, Strategie und Heterogenität«, in: Andrea Bellinger/David J. Krieger. (Hg.): *ANThology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie*, Bielefeld 2006, S. 429–446, hier S. 431.
- 10 Vgl. Latour, Bruno: »Drawing Things Together: Die Macht der unveränderlichen mobilen Elemente«, in: Andrea Bellinger/David J. (Hg.): *ANThology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie*, Bielefeld 2006, S. 259–307.
- 11 Cross, Nigel: *Designerly Ways of Knowing*, London 2006, S. 100f.

Praktiken, Objekte, Gerätschaften, Institutionen und Designer/-innen selbst zu zentralen Bestandteilen eines komplexen epistemischen Gefüges. Erst in ihrer Gesamtheit bilden sie die »Konstruktionsmaschinen des Wissens«, die sich als organisiert, dynamisch, aber nur teilweise reflektiert erweisen und von einzelnen Personen nur begrenzt bestimmt werden können.¹² Klar wird damit auch, dass ein entwerfender beziehungsweise gestaltender Zugriff auf ein solches Gefüge oder seine intentionale Planung immer nur teilweise gelingen und kaum von Einzelpersonen geleistet werden kann. Das durch die Designgeschichte hindurch notorisch perpetuierte Motiv des »genialen« Autoredesigners wird gegenwärtig also mit der Idee eines »heterogenen Engineering«¹³ kontrastiert. Statt einzelner Heroen geraten nunmehr die Grenz- und Zwischenräume des Designs und seiner Wissenskultur(en) ins Blickfeld der Betrachtung.¹⁴ Wissen ist demnach auch und vor allem im Bereich des Designs als »Produkt oder Effekt eines aus heterogenen Materialien strukturierten Netzwerkes« zu verstehen, in dem »soziale, technische, konzeptuelle und textuelle Einzelkomponenten zusammengefügt und auf diese Weise in einen Satz gleichermaßen heterogener wissenschaftlicher Produkte umgewandelt (oder ›übersetzt‹) werden«.¹⁵ Die damit skizzierte Komplexität veranlasst zu einer eingehenden Betrachtung der Wechselbeziehungen zwischen den Verfahrensweisen des Entwerfens, Wissens und Produzierens in der Designforschung in dem vorliegenden Band. Dabei sind sowohl diachrone, als auch synchrone Zusammenhänge bedeutsam; sowohl theoretische, als auch praktische Motivationen sind von Interesse.

12 Knorr Cetina, Karin: *Wissenskulturen. Ein Vergleich naturwissenschaftlicher Wissensformen*, Frankfurt a.M. 2002, S. 23.

13 Law, John: *Notizen zur Akteur-Netzwerk-Theorie*, S. 431.

14 Vgl. zum Aspekt der Zwischenräume in den Wissenschaften: Dotzler, Bernhard J./Schmidgen, Henning: »Zu einer Epistemologie der Zwischenräume«, in: dies. (Hg.): *Parasiten und Sirenen. Zwischenräume als Orte der materiellen Wissensproduktion*, Bielefeld 2009, S. 7–18, hier S. 8.

15 Law, John: *Notizen zur Akteur-Netzwerk-Theorie*, S. 431.

Design im historischen Wandel

Der Rede von »Design als Forschung« geht ein historischer Wandel voraus. Im Verlauf des 20. Jahrhunderts habe sich das Design, so die Diagnose Richard Buchanans, von einem ausdifferenzierten Berufsbild im Kontext der industriellen Warenproduktion und der Massenkommunikation zu einer eigenständigen (Wissens-)Disziplin entwickelt.¹⁶ Diese Entwicklung ist heute weder umfassend noch abgeschlossen, und sie stößt auch nicht allseits auf Zustimmung. Im Gegenteil, die akademische »Disziplinierung des Designs«¹⁷ wird sowohl seitens tradierter Wissenschaftsdisziplinen als auch von praktizierenden Designer/-innen mit Skepsis beobachtet. Nicht erst seit Victor Papaneks harscher Kritik an der Designprofession¹⁸ wird Design mit »überflüssigem Luxus« und »oberflächlicher Kosmetik« eng geführt und als pathologisches Symptom einer (westlichen) Konsum- und Wegwerfgesellschaft verstanden. Ein erweitertes Designverständnis, in dem die Modi des Entwerfens, Planens, Gestaltens und Produzierens demgegenüber als ernstzunehmende Kultur-, Wissens- und Kreativitätstechniken betrachtet werden, steht vielfach noch aus.¹⁹ Dabei hatte der Design- und Planungstheoretiker Horst Rittel schon in den 1980er Jahren konstatiert: »It is one of the mysteries of our civilization that the noble and prominent activity of design has found little scholarly attention.«²⁰ Seine Diagnose hat bis dato nur wenig an Bedeutung verloren. »Designforschung« oder »Designwissenschaft« stellen im Kanon der etablierten Wissenschaftsdisziplinen immer noch Randphänomene dar. Zugleich kann jedoch seit einigen Jahren ein wachsendes Interesse daran beobachtet werden, die

16 Vgl. Buchanan, Richard: »Education and Professional Practice in Design«, in: *Design Issues*, Vol. 14, Nr. 2 (1998), S. 63–66.

17 Vgl. zu diesem Aspekt: Schultheis, Franz: »Disziplinierung des Designs«, in: *Swiss Design Network* (Hg.): *Forschungslandschaften im Umfeld des Designs*, Zürich 2005, S. 65–84.

18 Seine Kritik an der Designprofession lautete: »There are professions more harmful than industrial design, but only a very few of them. And possibly only one profession is phonier. Advertising design, in persuading people to buy things they don't need, with money they don't have, in order to impress others who don't care, is probably the most phoniest field in existence today. Industrial design, by concocting the taw-dry idiocies hawked by advertisers, comes a close second.« In: Papanek, Victor: *Design for the Real World. Human Ecology and Social Change*, Chicago 2000 [1985], S. ix.

19 Eine Ausnahme stellt zum Beispiel der folgende Band dar: Gethmann, Daniel/ Hauser, Susanne (Hg.): *Kulturtechnik Entwerfen. Praktiken, Konzepte, Medien in Architektur und Design Science*, Bielefeld 2009.

20 Rittel, Horst: *The Reasoning of Designers*. Arbeitspapier A-88-4, Institut für Grundlagen der Planung, Universität Stuttgart, Stuttgart 1988, S. 1.

marginalisierte Wissenskultur des Designs nunmehr auch im Kontext der akademischen Forschung zu behandeln. So gewinnen Designthemen derzeit unter dem Leitmotiv eines »design turn« vor allem in den Kulturwissenschaften an Relevanz. Wolfgang Schäffner formuliert diesbezüglich die programmatische Absicht, kulturwissenschaftliche Forschung solle von einer rein theoretischen Ideenanalyse und Ideengeschichte hin zu einer Analyse von Praktiken vermittels deren Realisierung und Gestaltung verschoben werden.²¹ Im Zentrum seiner Konzeption eines »design turn« steht die materiale Epistemologie von kulturellen Praktiken und Gegenständen. Zunehmend wird dem Design – seinen Akteuren, Praktiken, Objekten und Themen – also eine tragende Rolle bei der interdisziplinären Gestaltung von Wissen und Wissenspraktiken zwischen Geistes-, Natur- und Ingenieurwissenschaften zugeschrieben.²² Eine derartige Zuschreibung korrespondiert ihrerseits mit sowohl historischen als auch aktuellen Ansätzen aus der Designforschung, in denen dem Design (spätestens seit den 1960er Jahren) ein synthetisierendes, disziplinübergreifendes Potential zur Erzeugung und Vermittlung von Wissen attestiert wird.²³ Dabei geht es weniger darum, Design als eine wissenschaftliche Praxis oder Disziplin fassbar zu machen, vielmehr soll umgekehrt wissenschaftliche Praxis als eine Designtätigkeit erkannt werden. Ranulph Glanville hält dazu in ebenso prägnanter wie provokativer Weise fest: »Research as it is and must be practiced, is properly considered a branch of design: (scientific) research is a subset of design, not the other way round.«²⁴

Die Annahme, dass sich im Design erkenntnistheoretische und pragmatistische Aspekte auf besondere Weise verbinden, ist keineswegs neu. »Design heißt, Denken und Machen aufeinander zu beziehen«, so hielt bereits Wolfgang Jean Stock einleitend zu Otl Aichers

21 Vgl. dazu den Beitrag von Wolfgang Schäffner im vorliegenden Band.

22 So setzt sich das Hasso Plattner Institute of Design an der Stanford University zum Ziel, Fragestellungen verschiedener Disziplinen zu bündeln und vermittels eines »design thinking« zu verbinden. Man habe erkannt, so Plattner et al., dass die Probleme, mit denen die heutige Welt konfrontiert sei, mit dem Wissen einzelner Disziplinen allein nicht mehr bewältigt werden könnten und dass »design thinking« die zeitgemäße Form sei, Lösungen für diese Probleme zu finden. In: Plattner, Hasso/Meinel, Christoph/Weinberg, Ulrich: Design Thinking. Innovation lernen. Ideenwelten öffnen, München 2009, S. 64f.

23 Mitchell, Thomas C.: Redefining Designing. From Form to Experience, New York 1992, S. 58. Vgl. dazu bereits früher: Simon, Herbert A.: The Sciences of the Artificial, Cambridge, Mass./London 1969 [1969], S. 111–138.

24 Glanville, Ranulph: »Researching Design and Designing Research«, in: Design Issues, Vol. 15, Nr. 2. (1999), S. 80–91, hier S. 88f.

Aufsatzsammlung »die welt als entwurf« fest.²⁵ In den 1960er Jahren erfolgte die Übertragung von wissenschaftlichen Methoden auf das Design in geradezu programmatischer Weise. An der Hochschule für Gestaltung Ulm beispielsweise wurde zu dieser Zeit ein an Wissenschaft und Theorie orientiertes Ausbildungsmodell angestrebt, um dadurch eine autarke Designausbildung zu sichern.²⁶ Dabei ging es weniger um eine Synthese von Kunst und Wissenschaft, vielmehr sollte die »Kunst im Entwurf«²⁷ mit den Mitteln der Wissenschaft verbannt werden. Es ist gar von einer »erotischen Beziehung« die Rede, die das Design in jenen Jahren zur Wissenschaft entwickelt haben soll.²⁸ Unter der Ägide des ebenso strengen wie schillernden Begriffs der »Objektivität« wurde versucht, dem Design zu einer als zeitgemäß erachteten Wissenschaftlichkeit verhelfen.

Gegenwärtig treffen Design und Wissenschaft unter veränderten Vorzeichen einmal mehr aufeinander. Im Zuge des Bologna-Prozesses und mit der Institutionalisierung von Designforschung an den europäischen Kunsthochschulen und -universitäten wird der Frage nach dem Verhältnis von Gestaltung und Wissenschaft erneute Aufmerksamkeit zuteil. Als wohl signifikanteste Veränderung bringt der Bologna-Prozess mit sich, dass erstmals ein dritter Zyklus (ein Doktorat oder PhD) für Kunst und Design zur Sprache kommt.²⁹ Die Implementierung des dritten Zyklus ist für diese Bereiche zwar keine zwingende Vorgabe, sie entspricht oft jedoch dem Wunsch der Kunsthochschulen, den Status und die Qualität ihres Wissens und Könnens auch formal abzusichern und zu zertifizieren. Ungeachtet dessen, wie unterschiedlich die Reformen in den einzelnen Ländern bereits vorangeschritten sind, zeichnet sich bereits heute ab, dass sich Kunst- und Designausbildungen künftig massiv verändern könnten – und damit zugleich auch die daraus resultierende Praxis. James

25 Stock, Wolfgang Jean: »Einführung«, in: Aicher, Otl: die welt als entwurf, Berlin 1991, S. 8–13, hier S. 12.

26 Bis heute wegweisend ist diesbezüglich der programmatische Text von Maldonado, Tomás/Bonsiepe, Gui: »Wissenschaft und Gestaltung«, in: Zeitschrift ulm, Nr. 10/11 (1964).

27 Rinker, Dagmar: »Produktgestaltung ist keine Kunst – Tomás Maldonados Beitrag zur Entstehung eines neuen Berufsbildes«, in: dies. et al. (Hg.): ulmer modelle – modelle nach ulm. hochschule für gestaltung 1953-1968, Ostfildern-Ruit 2003, S. 38–49, hier S. 42.

28 Reuter, Wolf: »... den Dualismus zwischen rationaler und intuitiver Tätigkeit auflösen«. Horst Rittel an der HfG Ulm«, in: Damar Rinker et al. (Hg.): ulmer modelle – modelle nach ulm. hochschule für gestaltung 1953–1968, Ostfildern-Ruit 2003, S. 94–99, hier S. 94.

29 Vgl. Elkins, James (Hg.): Artists with PhDs. On the new Doktorate Degree in Studio Art, Washington 2009, S. vii–xiii, hier S. vii.

Elkins befürchtet, dass statt des praktischen gestalterischen Leistungsausweises künftig akademische Dokorate die Standardanforderung für Dozierende in Kunst und Design darstellen könnten.³⁰

Die genannten bildungspolitischen Umstrukturierungen werden indes auch zum Anlass genommen, um über »alternative« Forschungsformate in den Bereichen Kunst und Design nachzudenken. Von vorrangigem Interesse ist, wie eine genuin künstlerisch-gestalterische Forschung in Abgrenzung oder in Ergänzung zur »traditionellen« akademischen Forschung an Universitäten positioniert werden könnte oder sollte.³¹ Als mögliche Antwort auf diese Frage werden gegenwärtig vielerorts an internationalen Kunsthochschulen *praxisbasierte* Ansätze für die Designforschung postuliert und erprobt, in denen die gestalterische Praxis »is seen as a valid form of knowledge enquiry and where communicable knowledge may be embodied in the artefact«.³² Die aktuellen Debatten, aber vor allem auch die jüngeren Projekte in der Designforschung, werden so einerseits durch die Prämisse konstituiert, dass »Praxis« unter gewissen Umständen eine relevante Form der Erkenntnisgenerierung darstellen könne. Andererseits werden sie von der Forderung begleitet, die praktische Relevanz von Designforschung und ihr Bezug zur Designpraxis mögen trotz der akademischen »Disziplinierung« des Designs gewährleistet sein. Diese Verstrickung von, wenn man so will, praxisbasierter Epistemologie und anwendungsorientierter Forschungspraxis mag problematisch anmuten, und dennoch wird an ihr auch ersichtlich, dass die Bestimmung des Verhältnisses von »Theorie« und »Praxis« einen zugleich neuralgischen und produktiven Punkt in der Designforschung darstellt. Die (bisweilen künstlich fixierte) Dichotomie zwischen diesen beiden Dimensionen oder Modi der Erkenntnisproduktion sowie das Streben nach ihrer Synthese kann als die vielleicht wichtigste Vorlage für gegenwärtige Identitätsbestimmungen von und in der Designforschung gelten.

30 Elkins, James: »Introduction«, in: James Elkins (Hg.): Artists with PhDs. On the new Dokorate Degree in Studio Art, Washington 2009, S. vii–xiii, hier S. vii.

31 Vgl. dazu den grundlegenden Text von: Frayling, Christopher: Research in Art & Design, Research Paper, Vol. 1, Nr. 1, Royal College of Art London, London 1993/94. Vgl. im Weiteren: Carter, Paul: Material Thinking. The Theory and Practice of Creative Research, Carlton 2004.

32 Archer, Bruce: »The Nature of Research«, in: Co-Design Journal 1995, S. 6–13, hier S. 6.

Synthese von Theorie und Praxis

Einen Grund für den starken Wunsch einer Synthese von Theorie und Praxis in der Designforschung liefert womöglich die Geschichte der Designmethodologie. In den 1960er Jahren fand unter dem Namen »Design Methods Movement« ein erster, vielversprechender Versuch statt, eine systematische Designmethodologie zu begründen.³³ Die Bewegung wurde zu jener Zeit durch interdisziplinäre Ansätze konstituiert, die beispielsweise aus den Strukturwissenschaften, der Kybernetik, dem Management, der Informatik oder (zu einem großen Teil) aus den Militärwissenschaften stammten. Favorisiert wurden logisch-rationalistische Konzepte und Methoden, vermittels derer die Systematik und Charakteristika des Entwurfs erfasst werden sollten. Aufgrund dieser Ausrichtung geriet die Bewegung jedoch schon bald in Kritik. Prominente Mitbegründer wie John Christopher Jones oder Christopher Alexander bemängelten an der angestrebten Designmethodologie ihre fehlende Praxisnähe und eine Übertheoretisierung des Designs. So hielt Jones fest: »In the 1970s, I reacted against design methods. I dislike the machine language, the behaviorism, the continual attempt to fix the whole of life into a logical framework.«³⁴ Designmethodologie sei von einem praktisch motivierten Anliegen zu einem abstrakt theoretischen Unterfangen mutiert, so sein resigniertes Fazit.

Vor dem Hintergrund dieser Kritik versuchten Designforschende in den folgenden Jahrzehnten vermehrt praxisnahe Zugänge zur Erforschung von Entwurfsprozessen zu erschließen. Weniger die »rationalen«, sondern vielmehr die »kreativen«, »intuitiven« und »impliziten« Aspekte des Entwerfens sowie die mutmaßlich designspezifischen Weisen der Wissensproduktion sollten dabei berücksichtigt werden. Zu den intellektuellen Konzepten und Termini, welche die Debatten um eine praxisbasierte Designforschung seit den 1980er Jahren beinahe schlagwortartig begleiten, gehören Ausdrücke wie: »designerly

33 Zur Geschichte des Design Methods Movement: Fezer, Jesko: »A Non-Sentimental Argument. Die Krisen des Design Methods Movement 1962–1972« in: Daniel Gethmann/Susanne Hausen (Hg.): Kulturtechnik Entwerfen. Praktiken, Konzepte, Medien in Architektur und Design Science, Bielefeld 2009, S. 287–304.

34 Jones, John Christopher: »How My Thoughts About Design Methods Have Changed During the Years«, in: Design Methods and Theories, Vol. 11, Nr. 1 (1977). Zit. nach: Cross, Nigel: Designerly Ways of Knowing: Design Discipline Versus Design Science, 2001, S. 50.

ways of knowing«,³⁵ »design thinking«,³⁶ »sensuous knowledge«,³⁷ »experiential knowledge«,³⁸ »research through design«,³⁹ »practice-based research« oder »inquiry by design«. ⁴⁰ Diese Aufzählung bleibt hier unvollständig, und sie wäre ohnehin kritisch zu diskutieren, da das durch sie aufgespannte begriffliche Setting bisweilen auf verkürzten oder stereotypen Vorstellungen von Forschung und (Natur-)Wissenschaft gründet, oder sich an ihm ein dichotomes Verständnis von Theorie versus Praxis diskutiert ließe. Im schlechtesten Fall werden Design, Kunst und Wissenschaft so als kategorische Entitäten bestimmt, in denen das jeweils »Andere« eine ontologische Opposition bildet. Idealerweise könnten die andauernden Begriffsbestimmungen jedoch auch als produktive Bemühungen lesbar gemacht werden, vermittelt einer begrifflichen Schärfung auch einen präziseren Blick auf die Gegenstände der Designforschung zu gewinnen. Die oft beklagten Gräben zwischen Wissenschaft und Kunst könnten, so die Hoffnung hier, durch eine integrative materiale Wissenskultur des »design thinking« überbrückt werden. So hält Kees Dorst fest: »Design thinking helps to understand the man-made world [...]. By looking at things with a designers' eye, you get an idea of the reasoning and design process behind them.«⁴¹

Der vorliegende Band nimmt das wachsende Interesse an der Designforschung zum Anlass, um mit den Begriffen »Entwerfen«, »Wissen« und »Produzieren« ein diskursives Spannungsfeld zu eröffnen, in dem erkenntnistheoretische, ästhetische, soziale, kulturelle und ökonomische Aspekte der Designforschung auf interdisziplinäre Weise adressiert werden. Die begriffliche Trias bildet nicht nur das

35 Cross, Nigel: »Designerly Ways of Knowing«, in: Design Studies. Vol. 3, Nr. 4 (1982), S. 221–227.

36 Rowe, Peter G.: Design Thinking, London 1987.

37 »Sensuous Knowledge« ist der Titel einer jährlich stattfindenden Konferenz zur künstlerischen Forschung an der Bergen National Academy of the Arts: www.sensuousknowledge.org

38 »Experiential Knowledge« ist das Thema einer Special Interest Group der Design Research Society sowie der Titel einer Serie daraus resultierender Konferenzen: www.experientialknowledge.org.

39 Vgl. dazu etwa: Findeli, Alain: »Die projektgeleitete Forschung: Eine Methode der Designforschung«, in: Swiss Design Network (Hg.): Erstes Design Forschungssymposium, Zürich 2004, S. 40–51.

40 Eine detaillierte Übersicht zu den verschiedenen Ansätzen der praxisbasierten Forschung findet sich bei: Jonas, Wolfgang: »Design Research and its Meaning to the Methodological Development of the Discipline«, in: Ralf Michel (Hg.): Design Research Now. Essays and Selected Projects, Basel et al 2007, S. 187–206, hier S. 191.

41 Dorst, Kees: Understanding Design. 175 Reflections on Being a Designer, Amsterdam 2006 [2003], S. 177.

semantische, sondern auch das pragmatische Fundament, auf dem die Fragestellungen, Themen, Theorien und Methoden in der Designforschung derzeit entwickelt und verhandelt werden. Kennzeichnend wird eine derart weite und interdisziplinäre Fundierung nicht zuletzt an den unterschiedlichen Methoden, Ansätzen und Darstellungsformen, die in der Designforschung qua Geschichte bis heute zu finden sind. Sie stammen etwa aus ingenieurwissenschaftlichen, psychologischen oder kultur- und kunstwissenschaftlichen Fächern⁴² und umfassen etablierte sozialwissenschaftliche qualitative und quantitative Methoden ebenso wie eigens kreierte designspezifische Ansätze.⁴³

Diese immense Bandbreite der Designforschung spiegelt sich auch im vorliegenden Band wider. Ein explizites Anliegen dieses Bandes ist es, die Heterogenität dieser unterschiedlichen »Sprachspiele« zu erhalten, um damit die Vielschichtigkeit eines Diskurses beziehungsweise mehrerer sich überlappende Diskurse abzubilden, die in ihrer gesamten Komplexität und Widersprüchlichkeit als »Designforschung« bezeichnet werden können. Dessen ungeachtet soll die begriffliche und methodische Unschärfe, die ein solcher interdisziplinärer Zugang mit sich bringen kann, nicht als Freibrief für intellektuelle Beliebigkeit dienen. Vielmehr steht die Idee im Vordergrund, dass die emergente Designforschung vom konkreten Austausch mit anderen Disziplinen profitieren kann, und dass umgekehrt designspezifische Fragestellungen und Verfahren Anlass bieten, tradierte Verfahrensweisen der wissenschaftlichen Wissensproduktion neu zu bewerten und zu erweitern.

Veränderte Modi der Wissensproduktion

Die Absicht, Designpraktiken als epistemische Praktiken und Designobjekte als Wissensobjekte verstehen zu wollen, bedingt zunächst, sie vor dem Hintergrund von umfassenderen historischen Debatten zur Produktion von Wissen zu reflektieren. Mitte der 1990er Jahre konstatierten Michael Gibbons, Helga Nowotny und weitere Wissenschaftshistoriker und -soziologen in dem Buch »The New Production of Knowledge«, dass sich in der zweiten Hälfte des zwanzigsten Jahr-

42 Als Übersicht zu Designforschungsmethoden: Brandes, Uta et al.: Designtheorie und Designforschung: Design studieren, Paderborn 2009.

43 Dazu gehört etwa die so genannte »Cultural Probes«. Vgl.: Gaver, Bill/Dunne, Tony/Pacanti, Elena: »Cultural Probes«, in: Interactions, Vol. 6, Issue 1 (1999), S. 21–29. Sowie: Gaver, W./Boucher, A./Pennington, S./Walker, B.: »Cultural Probes and the Value of Uncertainty«, in: Interactions, Volume XI.5 (2004), S. 53–56.

hunderts neben der traditionellen akademischen Wissensproduktion (»Modus 1«) eine neue Weise des Wissens entwickelt habe – die so genannte »Modus 2« Wissensproduktion.⁴⁴ Mit dieser Bezeichnung sollte eine veränderte Praxis der Wissenserzeugung gefasst werden, bei der sich die klare Abgrenzung von wissenschaftlicher Wissensproduktion gegenüber anderen, nicht-wissenschaftlichen Modalitäten der Wissenserzeugung stetig auflöst. Betrachtet man die gegenwärtige Situation der Designforschung, so steht diese aufgrund ihrer akademischen Randstellung und ihrer methodisch-thematischen Hybridität gewissermaßen im Zentrum solcher Veränderungen.⁴⁵

Der maßgebliche Unterschied zwischen dem traditionellen und neuen Modus der Wissensproduktion wird in ihrer disziplinären und kontextuellen Verortung gesehen. Während in »Modus 1«, also in der traditionellen akademischen Forschung, das Angebot von neuem Wissen weitgehend in einem disziplinären, durch akademische Interessen und Institutionen bestimmten Kontext entwickelt wurde, erfolgt die Wissensproduktion in »Modus 2« nunmehr überwiegend in einem Anwendungskontext (»context of application«). Dadurch ist sie sowohl anwendungsorientiert, als auch trans- und interdisziplinär angelegt. Sie fungiert als heterogenes, zeitlich und örtlich flexibles Ensemble, bestehend aus Forschern/-innen, Experten/-innen und Praktikern /-innen mit unterschiedlichem Spezialwissen und unterschiedlichen Interessen, das sich in der Absicht trifft, gemeinsam ein konkretes Problem anzugehen.⁴⁶ Um die Wissensproduktion in »Modus 2« adäquat zu erfassen, wird es nunmehr als notwendig erachtet, nicht mehr nur von »Wissenschaft« und »Wissenschaftler« zu sprechen, sondern in allgemeinerer Weise von »Wissen« und von »Praktikern der Wissenserzeugung«.⁴⁷ Diese Unterscheidung besagt nicht, dass die Praktiker der Wissenserzeugung in »Modus 2« sich nicht gemäß wissenschaftlicher Normen verhalten würden, sondern lediglich, dass sie nicht mehr *per definitionem* Wissenschaftler sein müssen.⁴⁸ Deutlich wird damit auch, dass in »Modus 2« Wissenschaft und Forschung nicht länger als ein autonomer Raum verstanden werden kann, der klar vom jeweiligen »Anderen« der Gesellschaft, der Kultur und vor allem der Wirtschaft abgegrenzt ist. Vielmehr sind diese Bereiche derart vonei-

44 Gibbons et al.: *The New Production of Knowledge*, Deutsche Ausgabe: Gibbons, Michael et al.: *Wissenschaft neu denken. Wissen und Öffentlichkeit in einem Zeitalter der Ungewissheit*, Weilerswist 2005.

45 Vgl. dazu ausführlich: Mareis: *Design als Wissenskultur*.

46 Vgl. Gibbons et al.: *The New Production of Knowledge*, S. 3–7.

47 Gibbons et al.: *The New Production of Knowledge*, S. 3.

48 Bender, Gerd: »Einleitung«, in: ders. (Hg.): *Neue Formen der Wissenserzeugung*, Frankfurt a.M. 2001, S. 9–21, hier S. 11.

inander abhängig und grenzüberschreitend geworden, dass sie kaum mehr unterscheidbar sind.⁴⁹ Wohlgermerkt zielt dieser Befund gleichermaßen auf eine veränderte Selbsteinschätzung seitens der Wissenschaften wie auch auf eine veränderte gesellschaftliche Sichtweise (und Anspruchshaltung) auf Wissen. Wissensproduktion repräsentiert in »Modus 2« nicht länger eine idealisierte, vom gesellschaftlichen Geschehen losgelöste Praxis. Ihre Protagonisten sind einander, neben gemeinsamen intellektuellen Orientierungen, vor allem auch (und das nicht immer freiwillig) durch materielle und ökonomische Interessen verbunden.⁵⁰

Mit der Betonung des Anwendungskontextes wollen die Verfasser/-innen von »The New Production of Knowledge« nicht bloß die bestehende Unterscheidung zwischen Grundlagenforschung und angewandter Forschung verfestigen. Vielmehr argumentieren sie, dass in diesem Modus auch die Grundlagenforschung zunehmend anwendungsorientiert, und mehr noch, dass das Moment der Anwendung zum allgegenwärtigen gesellschaftlichen Imperativ für Forschung avanciert sei.⁵¹ Sowohl die Anwendungsbezogenheit der »Modus 2«-Wissensproduktion, als auch die Heterogenität der darin versammelten Akteure, Expertisen und Interessen bedingen, dass sich die Kriterien verändern, nach denen bestimmt wird, was »gute Wissenschaft« sei. An die Stelle akademischer Peer-Review-Verfahren träten, so die Beobachtung von Gibbons et al., Qualitätskriterien und Evaluatoren, die aus dem Anwendungskontext stammten.⁵² Die Art des zu produzierenden Wissens resultiert mithin als Ergebnis eines Prozesses, in dem sowohl Angebot als auch Nachfrage wirksam werden; Problemdefinition und Lösungsaktivitäten sind Gegenstand von Aushandlungen zwischen den Akteuren. Mit dem Fokus auf den Anwendungskontext und die Praxisnähe zeitgenössischer Wissensproduktion wird also nicht nur auf deren gesellschaftliche und wirtschaftliche Implikationen verwiesen, sondern gleichermaßen auf die damit einhergehende soziale Verantwortung. Wissen wird als ein sozial ausgehandeltes und distribuiertes Gut verstanden, die starke Betonung des Anwendungskontextes legt aber zugleich die Kritik nahe, dass Forschung der wirtschaftlichen und politischen Agenda unterworfen sei.⁵³ Wissensproduktion in »Modus 2« ist, pointiert gesagt, Risiko und Chance zugleich.

49 Gibbons et al.: *Wissenschaft neu denken*, S. 9.

50 Gibbons et al.: *Wissenschaft neu denken*, S. 155.

51 Nowotny: *Es ist so. Es könnte auch anders sein*, S. 50.

52 Gibbons et al.: *The New Production of Knowledge*, S. 9.

53 Ziman, John: *Is Science Losing its Objectivity?*, in: *Nature*, Nr. 382 (1996), S. 751–754.

Es liegt auf der Hand, die Designforschung zu denjenigen Fächern zu zählen, welche die charakteristischen Kennzeichen einer »Modus 2«-Wissensproduktion aufweisen, und Designforschende haben sich ihrerseits bereits auf das Konzept bezogen.⁵⁴ Erstens und vorrangig finden sich charakteristische Korrelationen in dem oft akzentuierten Anwendungskontext und in der angestrebten Praxisnähe von Designforschung. So schlägt Alain Findeli für die Designforschung eine Form der »projektgeleiteten Forschung« vor, die sowohl wissenschaftlich anerkannt als auch für die Designpraxis produktiv sein sollte.⁵⁵ Auch wird die gesellschaftliche Relevanz dieser projektgeleiteten Forschung hervorgehoben. Für Findeli handelt Designforschung »vom tätigen Leben des zeitgenössischen Menschen«, entsprechend soll sie »der menschlichen Dimension im Design« Priorität einräumen und bei den Untersuchungsgegenständen das »Repertoire der vielfältigen und komplexen Wechselbeziehungen zwischen Mensch und gebauter Welt« berücksichtigen.⁵⁶ Zweitens finden sich charakteristische Merkmale der »Modus 2«-Wissensproduktion in der interdisziplinären Ausrichtung von Designforschung. Interdisziplinarität stellt spätestens seit dem »Design Methods Movement« in den 1960er Jahren eine bedeutende intellektuelle Orientierung für die Designforschung dar. Jesko Fezer hält fest, dass die interdisziplinäre Ausrichtung des »Design Methods Movement« in dieser Zeit nicht nur dem verstreuten Auftauchen einer Entwurfsmethodik in verschiedenen Forschungsbereichen entsprochen habe, sondern auch der These gefolgt sei, dass der Entwurfsprozess in unterschiedlichen Disziplinen ein einheitliches Muster aufweise.⁵⁷ Daraus resultieren in der Designforschung bis heute fachübergreifende Fragestellungen, die nicht selten auch von temporär agierenden und heterogen zusammengesetzten Forschungsteams bearbeitet werden.⁵⁸ Drittens schließlich zeichnet

54 Aken, Joan Ernst van: »Management Research as a Design Science: Articulating the Research Products of Mode 2 Knowledge Production in Management«, in: *British Journal of Management*, Vol. 16, Nr. 1 (2005), S. 19–36.

55 Findeli, Alain: »Die projektgeleitete Forschung: Eine Methode der Designforschung«, in: *Swiss Design Network* (Hg.): *Erstes Design Forschungssymposium*, Zürich 2004, S. 40–51, hier S. 45.

56 Findeli: *Die projektgeleitete Forschung*, S. 46, S. 48.

57 Fezer, Jesko: »A Non-Sentimental Argument. Die Krisen des Design Methods Movement 1962–1972«, in: Daniel Gethmann/Susanne Hausen (Hg.): *Kulturtechnik Entwerfen. Praktiken, Konzepte, Medien in Architektur und Design Science*, Bielefeld 2009, S. 287–304, hier S. 291.

58 Vgl. dazu etwa: Mareis, Claudia: »Of Sharks and Dolphins. Reflections on Practice-Led Design Research Based on the Research Project »Artistic Modes of Depiction for Understanding Managing Professionals in Healthcare-«, in: *Focused. Current Design Research Projects and Methods*, Bern 2008, S. 167–180.

sich die Designforschung durch ihren prekären akademischen Status als charakteristische Form einer »Modus 2«-Wissensproduktion aus. Designforschung lässt sich oft nur schwer den bestehenden akademischen Kategorien zuordnen, etwa der Grundlagenforschung oder der angewandten Forschung, Wissenschaft oder Praxis. Stattdessen kann beobachtet werden, dass sie nicht nur in den Randregionen, sondern auch in den Zwischenräumen des Wissenschaftswissens agiert.

Selbst innerhalb der Designforschung gibt es keinen Konsens darüber, ob ihr Selbstverständnis eher einer wissenschaftlichen oder fachberuflichen Tätigkeit entsprechen, oder aber eine Verquickung von beidem darstellen soll. Zweifellos bietet diese Rand- und Zwischenstellung gewisse Vorzüge und Freiräume für die Designforschung: Unorthodoxe Fragestellungen können darin entwickelt, innovative Methoden erprobt oder unübliche Kooperationen eingegangen werden. Es resultieren daraus jedoch auch ernstzunehmende Schwierigkeiten hinsichtlich ihrer wissenschaftlichen Akzeptanz. So entsprechen die Rahmenbedingungen der Forschungsförderung in der Regel den Kriterien und Normen *bestehender* Wissenschaftsdisziplinen. Ganz lapidar kann ein Designforschungsprojekt deswegen scheitern, weil es keiner bestehenden Disziplin oder Kategorie zugeordnet werden kann. Der Soziologe Franz Schultheis nennt diese materialisierten Ein- und Ausschlusskriterien des wissenschaftlichen Arbeitens (Antragsformulare, Gesuche, Keywords etc.) »papierene Torwächter der Institution ›Wissenschaft««. Gesuchsteller merkten rasch, so Schultheis, wie schwierig es sei, für eine im Werden begriffene Disziplin eine eigene Sprache, eigene Paradigmata, unverwechselbare Labels und Kürzel zu finden, die bereits Wiedererkennungswert und Konsensfähigkeit erworben hätten.⁵⁹ In dieser Hinsicht vermag es kaum zu erstaunen, dass das Konzept der »Modus-2«-Wissensproduktion manchen Designforschenden als willkommenes (und womöglich komfortables) Argument dient, um damit ihren prekären, ambivalenten wissenschaftlichen Status gegenüber dem etablierten akademischen System zu erklären – oder diesen sogar zu legitimieren. Nowotny et al. verwehren sich allerdings dagegen, dass »Modus 2« als Konzept zu begreifen sei, das beliebig interpretiert und nach Bedarf manipuliert werden könne, vielmehr sei »Modus 2« selbst ein Projekt, ein Beispiel für die soziale Distribution von Wissen, die es zu beschreiben suche.

Die genannten Charakteristika und Problematiken bezüglich einer veränderten Weise der Wissenserzeugung lassen sich unseres

59 Schultheis: Disziplinierung des Designs, S. 82.

Erachtens produktiv für die Designforschung erörtern.⁶⁰ Der vorliegende Band stellt aus diesem Grund Beiträge aus jenem Spannungsfeld vor, in dem Designforschung zur Anwendung kommt. Der Begriff des »Anwendungskontextes« ist dabei nicht bloß als die marktgerechte Applikation von Wissen zu verstehen. Er umfasst, mit Blick auf das Gesagte, vielmehr die gesamte Umgebung, in der bei der Genese von Wissen Probleme entstehen, Methodologien entwickelt, Forschungsergebnisse verbreitet und deren Anwendungen definiert werden. Zugleich wird damit das Paradox benannt, welches die gegenwärtige Produktion von Wissen zwar eine größere Nähe zu gesellschaftlichen Fragestellungen und Problemen einnimmt, damit aber eine zunehmende Kommerzialisierung von Wissen zu befürchten ist. Für die weitere Entwicklung der Designforschung stellt sich die Frage, wie sie in diesem ambivalenten Spannungsfeld von Entwerfen, Wissen und Produzieren zu verorten ist. Zugespielt formuliert, ist nicht nur in einem technisch-utilitaristischen Sinne danach zu fragen, wie Designforschung in das Konzept einer »Wissengesellschaft« hineinpasst und was sie dort leisten soll, sondern auch, was die Verbindung von Design und Forschung für die Entwurfspraxis bedeutet und ermöglicht. Es stellt sich schließlich, und vielleicht am Dringlichsten, die Frage, ob diese Verbindung nicht bloß als ein epistemologisches oder wirtschaftliches, sondern auch als ein gesellschaftliches Projekt zu befragen wäre.

Entwerfen – Wissen – Produzieren

Die hier versammelten Beiträge versuchen jeweils an einem spezifischen Fallbeispiel, vermittels einer empirischen Untersuchung oder einer theoretischen Diskussion Perspektiven zu erarbeiten, welche die Wechselbeziehungen zwischen den Verfahrensweisen des Entwerfens, Wissens und Produzierens in der Designforschung eingehend betrachten. Der Band ist wie sein Titel in drei Teile gegliedert – »Entwerfen«, »Wissen« und »Produzieren« – wobei die zugeordneten Beiträge meist themenübergreifende Aspekte artikulieren und damit verdeutlichen, wie eng die Themenfelder miteinander verwoben sind.

Entwerfen: Der erste Teil des Bandes beschäftigt sich mit dem Entwerfen als epistemischer Praxis. Die versammelten Beiträge untersuchen anhand divergierender Konzepte von »Entwurf« und »Entwer-

60 Nowotny, Helga et al.: »Mode 2« Revisited«, in: *Minerva*, Nr. 41 (2003), S. 179–194, hier S. 180.

fen«, ob und in welcher Weise gestaltende und entwerfende Praktiken als Wissenspraktiken zur Geltung kommen können. Von Interesse für die gesamte Thematik des Bandes ist, dass sich mehrere Beiträge zur Fundierung ihrer Thesen oder zur Begründung ihrer Argumentation auf aktuelle Ansätze der Wissenschaftsforschung und der Science and Technology Studies beziehen. Dabei werden solche Ansätze favorisiert, in denen Wissensproduktion sowohl in den Wissenschaften als auch in Entwurfskontexten mit Blick auf ihre Praktiken und Objekte beschrieben und analysiert wird.

Den Auftakt bildet Wolfgang Schäffners Text »The Design Turn Eine wissenschaftliche Revolution im Geiste der Gestaltung«. Der Text entfaltet seine Argumentation vor dem Hintergrund der Beobachtung, dass die Naturwissenschaften sich spätestens seit der öffentlichkeitswirksamen Entwicklung der Nanotechnologie zunehmend mit gestalterischen Fragestellungen beschäftigen müssen. Diese Beobachtung ist konkret im Hinblick auf das »engineering« von kleinsten atomaren und molekularen Bausteinen und Strukturen gültig. Sie lässt sich aber auch in den architektonischen und strukturellen Metaphern aufzeigen, die in der Nanotechnologie beansprucht werden. Die zunehmende Bedeutung von gestalterischen Fragestellungen in den Naturwissenschaften bleibt für die geisteswissenschaftliche Forschung nicht ohne Konsequenz. Den gegenwärtigen Wandel in den Naturwissenschaften versteht Schäffner als historischen Augenblick und zugleich als Herausforderung für eine Restrukturierung des wissenschaftlichen Wissens im Zusammenhang mit einer neuen Rolle der Gestaltung. Diese wird als integrative und synthetisierende Kraft für die unterschiedlichen Wissenschaftsdisziplinen projiziert. Entsprechend wird auch der »design turn« als Möglichkeit verstanden, Wissen und Gestaltung auf eine neuartige Weise zu verbinden.

Boris Ewenstein und Jennifer Whyte stellen in ihrem Aufsatz »Wissenspraktiken im Design Die Rolle visueller Repräsentationen als »epistemische Objekte« die Resultate einer empirischen Studie vor. Darin wurden die wechselnden epistemischen Funktionen von visuellen Repräsentationen im Rahmen eines architektonischen Entwurfsprozesses untersucht. Im Kern der Untersuchung steht die Einsicht in die »multidimensionale« Natur von Objekten sowie die Frage nach den Möglichkeiten ihrer wissenssoziologischen und -theoretischen Beschreibung. Insbesondere beleuchten Ewenstein und Whyte dabei den Aspekt, dass visuelle Repräsentationen in Entwurfsprozessen in der Regel von einem »Mangel« oder von einer Unvollständigkeit geprägt sind, die ihrerseits weitere pragmatische und theoretische Entwicklungen nach sich ziehen. Der Beitrag, der hier erstmals in deutscher Übersetzung vorliegt, will mit seinem ana-

lytischen Fokus auf die in den Entwurfsprozessen erzeugten und verwendeten Objekte ein Schlaglicht auf die materialen Bedingungen, die symbolischen Kontexte und die sozialen Beziehungen werfen, in denen Entwurfspraxis zu verorten und als Wissenspraxis zu untersuchen ist.

Peter Friedrich Stephan bringt in seinem Beitrag »Wissen und Nichtwissen im Entwurf« eine Vielzahl korrelierender Überlegungen zu »Design« und »Wissen« auf produktive Weise miteinander in Beziehung. Mit Blick auf aktuelle wissenschaftshistorische Untersuchungen zum »Wissen im Entwurf«⁶¹ argumentiert Stephan, dass diese und damit verwandte Ansätze als »späte theoretische Einholung« der von Designer/-innen »immer schon praktizierten und reflektierten Handlungs- und Erkenntnisweise« gelten könnten. Vor diesem Hintergrund erscheint es seines Erachtens aussichtsreich, »eine originär gestalterische Epistemologie zu entwickeln, statt einem fragwürdig gewordenen Wissenschaftsideal nachzueifern«⁶². Konsequenterweise finden in seinem Text einerseits der Aspekt der gestalterischen und visuellen Aufbereitung und Vermittlung von Wissen, andererseits der Begriff des »Nicht-Wissens« eine besondere Aufmerksamkeit. Durch die diskursive Bezugnahme von »Design« und »Wissen« skizziert der Beitrag übersichtsartig ein womöglich noch zu verdichtendes epistemologisches Netzwerk, das die Gestaltung von Wissen beziehungsweise das »Wissensdesign« als gemeinsamen Fundus hat.

Gert Hasenhütl's Beitrag »Hypothesen beim Entwerfen« beabsichtigt, »Hypothesen« in Entwurfsprozessen aus Architektur, Grafik und Industriedesign zu identifizieren. Diese Absicht impliziert, dass Entwurfshandlungen als Forschungsprozesse aufgefasst und mittels wissenschaftstheoretischer Konzepte geklärt werden können. Der Text verfolgt mithin die Frage, inwiefern Entwurfsprozesse einen wissenschaftlichen Charakter besitzen und wie sich in ihnen Hypothesen als »Grundbausteine« der Entwurfshandlung identifizieren lassen. Zum einen gilt es dabei bestimmte historisch-theoretische Annahmen zu berücksichtigen, die es erlauben, von Hypothesen beim Entwerfen zu sprechen, zum anderen zieht die Annahme, der Entwurf sei hypothesenbasiert, bestimmte Implikationen für die Entwurfspraxis nach sich. Nach Ansicht von Hasenhütl lassen sich Hypothesen im Entwurf

61 Die Forschungsinitiative »Wissen im Entwurf« läuft seit Herbst 2006 unter der Leitung von Hans-Jörg Rheinberger, Direktor am Max-Planck-Institut für Wissenschaftsgeschichte in Berlin, und Gerhard Wolf, Direktor am Kunsthistorischen Institut Florenz (Max-Planck-Institut). Projektwebsite: <http://knowledge-in-the-making.mpiwg-berlin.mpg.de> [Juni 2010].

62 Im vorliegenden Band: Stephan, Peter Friedrich: Wissen und Nichtwissen im Entwurf, S. 83.

denn auch nur bedingt mit wissenschaftlichen Hypothesen vergleichen. Dennoch will der Autor keiner kategorischen Dichotomie von Entwurf und Wissenschaft zuarbeiten. In seinem Beitrag versucht er vielmehr, von einer scharfen Trennung zwischen wissenschaftlichen und nichtwissenschaftlichen (an dieser Stelle: entwerferischen) Entwurfsprozessen wegzukommen.

Wissen: Der zweite Teil des Bandes ist schwerpunktmäßig dem Aspekt des Wissens gewidmet. Die Beiträge gehen auf unterschiedliche Weise der Frage nach, wie Wissen in der Designforschung sowie in der künstlerischen Forschung identifiziert und konzeptualisiert werden kann. Dabei wird von keinem affirmativen Wissensbegriff ausgegangen, sondern es wird gezeigt, in welcher Weise »Wissen« einen Bestandteil einer diskursiven Aushandlung darstellt. Ebenfalls wird thematisiert, mit welchen Schwierigkeiten Konzeptualisierungsversuche und Begriffsbestimmungen von »Wissen« verbunden sind, etwa hinsichtlich ihrer (oft impliziten) Bezugnahme auf dichotome oder naturalisierende Vorstellung von sowohl Design als auch Wissenschaft.

Claudia Mareis analysiert in ihrem Text »The ›Nature‹ of Design. Konzeptionen einer impliziten Wissenskultur«, in welcher Weise das Konzept eines »impliziten Designwissens« sowohl mit naturalisierenden Designauffassungen als auch mit sozialen Begrenzungsmechanismen korreliert. Der Text verfolgt die These, dass die implizite »Bedingtheit«, die bei Wissensbestimmungen im Design oft genannt wird, auf unterschiedliche Weise deutbar ist: Zum einen weist die Schwierigkeit, über praktische Aktivitäten hinreichend Auskunft zu geben, auf wissenssoziologische Erkenntnisse hin, wonach Wissen und Können neben expliziten immer auch aus impliziten Bestandteilen besteht, die sich einer sprachlichen Diskursivierung entziehen. Zum anderen kann die Praktikern/-innen attestierte »Sprachlosigkeit« aber auch mit tradierten sozialen Wertediskursen, normativen Sprachregelungen und impliziter Habitualisierung in Verbindung gebracht werden. Der von Polanyi beschriebene Umstand, dass wir mehr wissen, als wir zu sagen wissen,⁶³ kann dahingehend lesbar gemacht werden, dass implizites Wissen im Design keine »natürliche« epistemische Qualität oder Dimension darstellt, sondern dass sich darin Effekte einer sozio-kultureller Habitualisierung manifestieren.

Rosan Chow diskutiert in ihrem englischsprachigen Beitrag »What Should be Done with the Different Versions of Research-Through-Design?« 3 konkurrierende Modelle der praxisbasierten Designforschung: Practice-Led-Research, Project-Grounded-Research

63 Polanyi, Michael: The Tacit Dimension, Gloucester 1983 [1966], S. 4.

und Research-Through-Design. Die Autorin fragt nach den institutionellen Einflüssen, die für ihre Entstehung prägend waren, sowie nach den darin verwendeten intellektuellen Konzepten. Den historischen Hintergrund dieser Befragung bilden die oftmals redundanten Debatten zur Designforschung in den letzten Jahrzehnten. Der Text vergleicht die genannten Forschungsmodelle miteinander in der Absicht, ihre individuellen Vorzüge, aber auch ihre Schwächen zu beleuchten und ihre Beziehung untereinander zu klären. Allesamt gehen die Modelle davon aus, dass Entwerfen und Gestalten spezifische Weisen der Wissensproduktion darstellen, die in der Forschung nutzbar gemacht werden können. In ihren theoretischen Fundierungen sind die Modelle zwar miteinander verwandt, sie unterscheiden sich jedoch in ihren Zielsetzungen bisweilen erheblich. Chows komparatistische Untersuchung setzt sich zum Ziel, die Debatten um die unterschiedlichen Modelle praxisbasierter Designforschung zu erhellen und sie in einer sinnvollen Weise zu systematisieren.

Mads Nygaard Folkmanns Aufsatz befasst sich mit dem Thema »Umsetzung. Interpretative Herausforderungen praxisferner Designtheorie«. Vor dem Hintergrund der ambivalenten Beobachtung, dass theoretisches Wissen einen bedeutenden Bestandteil gestalterischer Praxis darstellt und sich dennoch eine markante Kluft zwischen »Theorie« und »Praxis« im Design zu ziehen scheint, geht der Autor der Frage nach, auf welche Weise angeblich »praxisferne« Theorien aus der Literatur-, Kunst- und Kulturwissenschaft sich in praxisrelevante Einsichten für das Design umsetzen und auf die Bedürfnisse von Praktiker/-innen beziehen lassen. Im Design sind, so Folkmanns These, »Theorie« und »Praxis« einerseits dicht ineinander verwoben. Demnach könne es keine Designpraktiken geben, die nicht zugleich auch als Wissenspraktiken operieren und dabei theoretisch informiert sind. Andererseits sei es aber stets auch eine Herausforderung für das Design gewesen, ein theoretisches Verständnis in die Praxis einfließen zu lassen. Der Text nimmt eine vermittelnde Position in der Debatte zur Theorie-Praxis-Dichotomie ein, indem er für eine »Stratifizierung« von unterschiedlich ausgerichteten und fundierten Designtheorien plädiert.

In ihrem Beitrag »Auf den Spuren einer Kunst der Forschung« gehen Sönke Gau und Katharina Schlieben anhand eines dialogischen Textformats auf programmatische Aspekte der künstlerischen Forschung ein. Diese interferiert – und das ist für den vorliegenden Band von Interesse – mit zentralen Fragestellungen der aktuellen Designforschung. Dies ist etwa dort der Fall, wo das historische und ontologische Verhältnis von Kunst und Wissenschaft befragt wird oder wo dieses Verhältnis auf eine essentialistische Weise definiert werden soll. Gau und Schlieben thematisieren eine in den Debatten

zur künstlerischen Forschung zu beobachtende dichotome Setzung von Kunst und Wissenschaft. »Kunst« wird in Abgrenzung oder sogar in Opposition zu »Wissenschaft« aufgefasst, wobei implizit meist die Naturwissenschaften als Gegenüber gemeint sind. Auch werde Kunst, so die Autoren/-innen, bis heute als »gesellschaftlich Anderes« charakterisiert und vermittels historisch tradierter Zuschreibungen wie dem »Schöpferischen«, dem »Schönen«, dem »Freien«, dem »Autonomen«, dem »Ungebundenen« oder auch dem »Genie« definiert. All diese Attribute beeinflussen ihrerseits die Konzepte zur künstlerischen Forschung, die sich folglich in Ergänzung, Erweiterung oder aber in einem radikalen Kontrast zu wissenschaftlicher Forschung versteht.

Produzieren: Im dritten Teil des Bandes sind Beiträge versammelt, in denen Designforschung zur Produktion kommt beziehungsweise in denen ihre spezifischen Anwendungskontexte beispielhaft analysiert werden. Die Beiträge wählen unterschiedliche methodische Strategien, um sich den Produktions- und Anwendungszusammenhängen von Designobjekten und -akteuren aus sowohl praxisbasierter als auch analytisch-historischer Perspektive zu nähern.

Der kollektiv gezeichnete englischsprachige Beitrag von Kees Overbeek, Stephan Wensveen, Caroline Hummels, Joep Frens und Philip Ross trägt den Titel »DQI Interaction Design Research«. Anhand ausgewählter Forschungsbeispiele des Department of Industrial Design, Technische Universität Eindhoven, stellen die Autoren/-innen für sie fundamentale forschungsleitende Einsichten und Überzeugungen zum Design von »intelligenten« Produkten und Systemen zur Diskussion. Der Begriff »Interaktion« bildet den erkenntnis- und vor allem handlungstheoretischen Bezugsrahmen des Textes, innerhalb dessen Designpraxis als wirkungsmächtiger »Generator« für Wissen projiziert wird. So wird argumentiert, dass Wissensgenerierung im Design primär aktionsbasiert sei und folglich auch eine Designtheorie zunächst als eine Theorie der Aktion und Verkörperung (»embodiment«), dann erst als eine Bedeutungstheorie zu konzipieren sei. Kognitive Bedeutung könne, so die These des Textes, von physischer Aktion nicht abgekoppelt werden, vielmehr sei Bedeutung per se als ein Effekt von (Inter-)Aktion zu verstehen. Die Dimension eines kognitiven Wissens und Könnens versuchen die Autoren/-innen durch eine emotionale und soziale Dimension zu erweitern, die sie beispielhaft anhand der Interaktion mit alltäglichen Gebrauchsgegenständen diskutieren.

In seinem Aufsatz »Event. Design. Trash – Der Beitrag des Designs zur Erlebnisgesellschaft« präsentiert Kai Rosenstein erste Befunde eines Forschungsprojektes, das zur theoretischen und pra-

ktischen Fundierung des Event-Begriffs im Design beitragen will. Innerhalb dieses Projekts thematisiert er seine doppelte, für die Designforschung jedoch nicht unübliche Rolle als erstens beobachtender Designforscher und zweitens professioneller Designer. Daraus resultieren multiple, aber auch ambivalente Sichtweisen auf das Event-Design, die sich bestenfalls gegenseitig informieren können. Aus Sicht des Designpraktikers steht für Rosenstein die Entwicklung einer kritisch-reflektierten Haltung gegenüber dem eigenen Schaffen im Vordergrund; als Designforscher versucht er darüber hinaus einen theoretisch fundierten, aber immer noch »designspezifischen« Blick auf die komplexe Verstrickung von Event-Gestaltung, kapitalistischer Wareninszenierung und gesellschaftlicher Erlebniskultur zu entwickeln. Fehlendes Wissen um die Methoden der »Eventifizierung« und die Parameter der Event-Kritik stehen, so die These, nicht nur dem Anschluss des Designdiskurses an einen tiefer gehenden gesellschaftlich-politischen Eventisierungsdiskurs im Weg, sondern auch einer kritisch informierten Designpraxis.

Christof Windgätters Beitrag trägt den Titel »Die Farbe des Unbewussten oder Wie Design zu einer Bedingung wissenschaftlichen Wissens geworden ist« und stellt eine Fallstudie über die Layout-Strategien des Internationalen Psychoanalytischen Verlags (1919–1938) dar. Er vertritt die These, dass der Verlag über seine ökonomischen, personellen und distributiven Aspekte hinaus auch eine epistemische Funktion erfüllt habe und somit nicht nur als Kommunikationsinstrument, sondern auch als Evidenzmedium der Psychoanalyse beschreibbar sei. Die Verlagsaktivitäten in punkto Layout und Buchgestaltung stellen in dieser Lesart eine wesentliche Voraussetzung dar, um die Theorien der Wiener Psychoanalyse als Wissenschaftswissen zu implementieren. Zu den wichtigsten Merkmalen dieser gestalterischen Strategien zählen – und darin sind sich historische und gegenwärtige Bemühungen des Corporate Designs verwandt – die Durchsetzung eines Verlagsnamens, die Umschlaggestaltung der Drucksachen, die Farbwahl der Einbände, die Typografie, die Einführung eines Firmenlogos und diverse Public-Relations-Versuche. Mit diesen Strategien steht der Verlag für Windgätter am Anfang einer bis heute andauernden Entwicklung, die Markt- und Markenbildungen nicht nur in wirtschaftliche, sondern auch in wissenschaftliche Arbeitsprozesse eingeführt hat.

Barbara Hahn und Christine Zimmermann beschreiben in ihrem Text »Visueller Atlas des Spitalalltags – Visualisierung organisatorischer und kommunikativer Abläufe im Patientenprozess« die Ergebnisse eines praxisbasierten Designforschungsprojekts, das in Kooperation mit dem Berner Inselspital entstanden ist. Zielsetzung des

Projektes war, bereits erhobene Datensätze zu spitalinternen Arbeits- und Kommunikationsprozessen vermittels neuer Darstellungsformen auch neu zu erschließen. Die visuellen Instrumente, die bei der Analyse von hochkomplexen arbeitsorganisatorischen Prozessen in Spitälern (aber auch in anderen Unternehmen) zum Einsatz kommen, beschränken sich in der Regel auf standardisierte Darstellungsformen wie Kuchen- und Balkendiagramme. Hahn und Zimmermann verfolgen demgegenüber die These, dass das Potenzial von Datenvisualisierungen durch diese standardisierten Datendarstellungen nicht ausgeschöpft wird. In dem genannten Projekt entwickelten die beiden Designerinnen zu Teilbereichen des arbeitsorganisatorischen Spitalalltags individualisierte visuelle Darstellungsformen, die – nicht zuletzt in der Diskussion der Resultate mit den zuständigen Spitalmitarbeitenden – auch neue Aspekte am Datenmaterial aufzeigen und so weiterführende Fragen zur Optimierung von Pflegeprozessen aufwerfen konnten.

Insgesamt wird in einer derart durch die versammelten Beiträge ausgeleuchteten Topologie der Designforschung einerseits die Relevanz von interdisziplinären Herangehensweisen für die Analyse von Design und Designforschung ersichtlich. Andererseits deutet sich an, dass namentlich Ansätze aus der jüngeren Wissenschaftsforschung und den Science and Technology Studies ein für die Designforschung produktives methodisches und begriffliches Werkzeug bereitstellen könnten. Die oben zitierte Aussage von Glanville, dass die Wissenschaften im Grunde einen Teilbereich des Designs darstellen,⁶⁴ kann mit der These einer gegenseitigen Durchdringung von Wissenschafts- und Designforschung kontrastiert werden. Sie besagt, dass sich nicht nur in den Wissenschaften ein Bewusstsein für die materialen, ästhetischen, technischen und sozialen Bedingungen von Wissen verfestigt hat, sondern auch, dass sich die Designforschung zunehmend die Betrachtungsweisen der Wissenschaftsforschung adaptiert und so ein epistemologisches, vor allem aber auch ein historisches Bewusstsein für ihre eigene(n) Wissenskultur(en) entwickelt.

So oder so, das Vorhaben, Design als autonome Wissenskultur zu analysieren, erfordert es, diese Analyse mit Wissensdiskursen aus anderen Feldern und Kontexten abzugleichen. Horst Bredekamp hat in anderem Zusammenhang (mit Blick auf die Entwicklung der Technikgeschichte) festgehalten, dass die Disziplinen zwar in der Isolierung ihre Konturen schärfen müssten, »aber wenn sie in ihr verbleiben,

64 Glanville, Ranulph: »Researching Design and Designing Research«, in: Design Issues, Vol. 15, Nr. 2 (1999), S. 80–91, hier S. 88f.

werden sie verkümmern wie in Einzelhaft«. ⁶⁵ Dieser Gedanke hat auch für die weitere Entwicklung der Designforschung seine Geltung. Es heißt, eine gute Balance zu finden zwischen der Akzentuierung der disziplinären Eigenständigkeit des Faches und einem notwendigen – im Design ja bereits angelegten – interdisziplinären Austausch. Für die Designforschung gilt somit, dass das Wissen nicht als »selbständiger Stoff« zu verstehen ist, sondern als spezifisches Wissen »von etwas«, ⁶⁶ als eine materiale und kulturelle Repräsentationsform der Welt.

Sowohl die thematisch-methodische Breite als auch die verschiedenen Sprachkonventionen und Denkstile der hier versammelten Beiträge vermögen zu veranschaulichen, was geschieht, wenn »Praktiker des Wissens« aus unterschiedlichen Feldern und Disziplinen zusammentreffen, um sich über ein gemeinsames Forschungsdesiderat austauschen. Zunächst einmal gilt es, eine, gemessen an Aufwand und Komplexität, nicht zu unterschätzende Übersetzungsarbeit für disziplinspezifische Konzepte, Denkstile und Ansätze zu leisten. Diese stellt zwar noch keine vereinheitlichte Grundlage für künftige interdisziplinäre Forschungen im Design bereit, sie erleichtert jedoch das Verständnis für individuelle Standpunkte und befördert so eine gegenseitige Durchdringung. In dieser produktiven Übersetzungsarbeit kann der vielleicht wichtigste Beitrag dieses Bandes gesehen werden.

Zusatzanmerkung: Die hier abgedruckten Texte folgen der gendergerechten Schreibweise, es sei denn, die Autoren haben dies ausdrücklich nicht gewünscht.

65 Bredekamp, Horst: Antikensehnsucht und Maschinenglauben. Die Geschichte der Kustkammer und die Zukunft der Kunstgeschichte, Berlin 2000 [1993], S. 104.

66 Nassehi, Armin: »Von der Wissensarbeit zum Wissensmanagement. Die Geschichte des Wissens ist die Erfolgsgeschichte der Moderne, in: Maar, Christa et al. (Hg.): Weltwissen, Wissenswelt. Das globale Netz von Text und Bild, Köln 2000, S. 97–106, hier S. 99.