

erklärende hypothesen

Antrittsvorlesung

Zürcher Hochschule der Künste
Prof. Dr. Gerhard M. Buurman

Zürich, Dienstag, 22. November 2011

Die Abbildung auf Seite 2 zeigt die Einladungskarte der ZHdK,
Design Samuel Marty,
Fotografie © Gerhard M. Buurman, 2009

Z

hdk

Zürcher Hochschule der Künste

Z

hdk

Zürcher Hochschule der Künste
Zürcher Fachhochschule

antrittsvorlesung

erklärende hypothesen

Prof. Dr. Gerhard M. Buurman



Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	4
1.1. Thema meines Vortrages	4
2. Kreativität als evolutionäres Prinzip	5
2.1. Zum Kreativitätsbegriff	6
2.2. Kreative Menschen	6
2.3. Domänen der Kreativität	7
2.4. Die anerkennende Umwelt	8
3. Design und/ oder Wissenschaft	11
3.1. Strukturelle Abgrenzung der Disziplin	13
3.2. Die Bildung der Disziplin als Resultat von Umweltbeziehungen	14
3.3. Der Forschungsgegenstand	14
3.4. Das Experiment im Freiraum der Designforschung	16
3.5. Die Bildung erklärender Hypothesen	17
3.6. Epistemologische Konsequenzen	18
4. Ausblick	20
4.1. Eine Kultur des Fragens	20
4.2. Zusammenfassung	21
4.3. Bibliografie	22

1. Einleitung

Nach den Gepflogenheiten der Universität dient eine Antrittsvorlesung der Verdeutlichung der Position und Ausrichtung eines neuen Dozenten. Ich habe daher nun die ehrenvolle Aufgabe, die Position und Ausrichtung für das neu gegründete ‚Institut für Designforschung‘ am Departement Design vorzustellen, dessen Leitung ich in diesem Jahr übernommen habe. Für unsere Institution ist das Format der Antrittsvorlesung neu und damit ein weiterer Schritt in die Normalität des akademischen Alltags. Mein Dank gilt daher ganz besonders unserem Rektor, Herrn Thomas Meier sowie Frau Jacqueline Otten, der Leiterin unseres Departementes, die hiermit unserer gemeinsamen Sache Format geben.

1.1. Thema meines Vortrages

Das Thema meines heutigen Vortrages soll in drei zueinander in Beziehung stehenden Thesen entwickelt werden:

- Meine erste These lautet, dass die zunehmende ‚Disziplinierung‘ unserer Designdisziplin‘ als Ergebnis ihrer Umweltbeziehungen zu verstehen ist. Ich werde meine Argumentation auf dem Begriff ‚Kreativität‘ gründen und die prinzipiellen strukturellen Bedingungen vorstellen, die sich daraus für uns ableiten.
- In meiner zweiten These werde ich dann zeigen, dass die Benennung eines Erkenntnisgegenstandes ein zwangsläufiges Resultat der fortlaufenden strukturellen Abgrenzungen und Spezialisierung unserer Disziplin ist. Daran anschliessend möchte ich die ‚Praxis des Alltagshandelns‘ als einen ebenso fruchtbaren wie natürlichen Erkenntnisgegenstand für die Designforschung vorschlagen und ausführen, wie ein begründeter Forschungsansatz lauten kann.
- Im dritten und letzten Teil meines Vortrages erläutere ich meine Annahme, dass unsere Erkenntnisarbeit mit dem Entwurf von Fragen beginnen muss.

2. Kreativität als evolutionäres Prinzip

Seit Jahrtausenden sucht die Philosophie Antworten auf die Fragen ‚Was soll ich tun?‘, ‚Was darf ich hoffen?‘, ‚Was kann ich wissen?‘ oder – ‚Was ist der Mensch?‘ Und sie entwickelt in grosser Vielfalt und durch ihre diskursiven Verfahren Aussagen. Diese Aussagen funktionieren jedoch nicht als Antwort im Sinne einer Problemlösung. Im Gegenteil, viele ihrer Aussagen dienen dazu, ein Problem als solches zu erleben. Daher nehmen wir an, dass die Fragen der Philosophie keiner Lösung entgegen streben, vielmehr deren Sinn im fortgesetzten Fragen selbst liegen muss. Und weil wir dann annehmen, dass die Philosophie als ‚Problematisierungsmaschine‘ ihre Bedeutung in sich trägt, ist die Frage an die Philosophie nach ihrer eigenen Bedeutung so unbeantwortbar und zirkulär wie die Frage an den Menschen: ‚Was ist der Mensch?‘

Im Design entstehen ‚Dinge‘ und unsere Beobachtungen sind von ähnlicher Art, weil wir nicht davon ausgehen wollen, dass ein ‚Ding‘ nur dann Geltung erreicht, wenn es als Antwort im Sinne einer Problemlösung funktioniert. Es ist im Sinne unseres Freiheits- und Kulturbegriffes ebenso unhaltbar wie unseriös, Design lediglich als utilitaristisches oder gar objektivierendes Problemlösungshandeln zu beschreiben. Unsere Freude am Formen und der Eigensinn des so Geformten bilden eine intime Beziehung, die nur in dem Fall von allgemeinem Interesse sein kann, wenn die daraus resultierenden Verhältnisse über sich hinausweisen – wenn sie problematisch werden.

Interessant ist nun die Frage, welche Prinzipien die Gesellschaft und den Menschen leiten, in der Knappheit der Verhältnisse eine so unbeschreibliche Vielfalt zu erzeugen. ‚Kreativität‘ ist aus meiner Sicht als Begriff ein ganz hervorragender Ausgangspunkt, um zu fragen, wie es uns gelingt, in diesen Verhältnissen kunstvoll zu agieren.

Ich möchte Ihnen daher zunächst erläutern, welche Prinzipien und konstitutiven Bedingungen durch diesen Begriff und seine Bedeutung für unsere Disziplin gelegt werden.

2.1. Zum Kreativitätsbegriff

Kreativität ist zu einem Topos gesellschaftlicher Selbstbeschreibung geworden. Gesellschaften verknüpfen ihre Überlebensfähigkeit an das Vermögen und die Bereitschaft ihrer Mitglieder, „kreativ“ zu sein. Kreativität wird zum Kalkül unserer Wissensgesellschaften, zur Technologie, zur Überlebensstrategie und damit zur Verpflichtung jedes Einzelnen. Kreativität bedingt dabei dreierlei:

- Kreative Menschen
- Domänen der Kreativität
- und eine anerkennende Umwelt

Lassen Sie mich diese drei konstituierenden Merkmale näher erläutern.

2.2. Kreative Menschen

Designer sind kreative Menschen und lassen eine Warenwelt entstehen, in der das kulturelle Wissen der Zeit seinen Ausdruck findet. Das Konsumieren wird dabei zu einem Akt staatsbürgerlicher Verantwortung, da Konsumgesellschaften ohne permanent erneuerungs- und veränderungsbereite Konsumenten nicht funktionieren. Ein durchaus interessanter Punkt. Ich möchte jedoch unsere Aufmerksamkeit auf eine etwas weniger polemische Einsicht lenken.

Denn Kreativität verweist zunächst auf die Fähigkeit lebender Systeme, sich an verändernde und dynamische Situationen anzupassen. Evolution – als genetische Kreativität – bezeichnet dabei den Prozess der Ausbildung von Merkmalen, der Erzeugung von Varianz sowie deren natürliche Selektion. Es gibt natürlich auch eine kulturelle Dimension von Kreativität. Nach Fromm bedingt jedes Wachstum eine kreative Lebenserhaltung und einen fortlaufenden Integrationsvorgang des Menschen in seine natürlichen und kulturellen Umwelten .

„Kreativität“ bezeichnet also die Ausbildung von Merkmalen, die Erzeugung von Varianz sowie deren natürliche Selektion. Und dieser Prozess sollte geknüpft sein an fortgesetzte Lerneffekte.

Menschen und Gesellschaften sind also kreativ, streben nach Wachstum, um folgende zwei Grundprobleme zu lösen:

- das Überleben des Einzelnen
- das Zusammenleben der Vielen

In diesen Verhältnissen agieren die Menschen mit Kreativität und Phantasie, aber auch mit Destruktivität und zerstörerischer Energie. In den Gesellschaften entstehen Institutionen, formale Strukturen, um diese Kräfte zu leiten, zu begrenzen, zu organisieren und zu formalisieren. In arbeitsteilig organisierten Gesellschaften finden wir bspw. Strukturen, die zwischen kreativen und nicht kreativen Rollen unterscheiden und entsprechende Rollenmodelle und Aufgabenprofile entwickeln. Wir finden solche Strukturen auf allen Ebenen der Gesellschaft. Diese unnatürliche Ordnung gerät heute in Bewegung und wird dann durch nicht-formale Strukturen ersetzt oder ergänzt, in denen sich ‚Konsumenten‘ zu ‚selbstbestimmten Konsumenten‘ emanzipieren, Menschen kreative Freiräume entdecken, um plötzlich, als Initiatoren des eigenen Handelns, die Grenzen dieser normierenden Ordnungen kreativ zu verschieben.

Wir werden sehen, dass die Entwicklung solcher nicht-formalen Strukturen Chancen für den kreativen Menschen und thematische Herausforderungen für die so genannten Domänen der Kreativität beinhalten.

2.3. Domänen der Kreativität

‚Domänen der Kreativität‘ sind die Orte, an denen bspw. kreative Menschen ausgebildet werden, um kreative Leistungen zu vollbringen. Kunsthochschulen und Universitäten sind solche Orte, die nach eigenen Regeln funktionieren und in besonderer Weise gesellschaftliche Verhältnisse reflektieren, indem sie sie repräsentieren, kritisieren oder auch umkehren. Diese Orte sind formale Institutionen der Gesellschaft. Hier werden normative Setzungen vorgenommen, um Antworten auf folgende Fragen zu geben:

- Wer kann als kreativ gelten, was ist kreativ?
- Welche Urteile und Normen liegen solchen Bewertungen zu Grunde?
- Welche Personen bestimmen über diese Normen?

Historisch betrachtet haben sich solche ‚Domänen der Kreativität‘ zu gesellschaftlichen Institutionen und Machtzentren entwickelt, die in der Hauptsache die Rationalisierung und Normierung jener Argumente bearbeiten, die sich bei der Beurteilung unserer Kulturproduktion stellen. Und je nach ideologischem Zugang können wir darin soziale Ausschlussprinzipien, wissenschaftliche Abgrenzungsverfahren oder einfach Zensur erkennen.

Wir sehen hier also, dass eine ‚Domäne der Kreativität‘ sich abgrenzt. Damit grenzt sie aber Kommunikationen nach Aussen ab. Das Problem der Zirkularität beschreibt dabei das sich selbst verstärkende Phänomen, dass durch die Rückkoppelung des eigenen Verhaltens auch das zukünftige Verhalten beeinflusst wird.

Was bedeutet das in unserem Fall?

Die materiellen Dokumente unserer Kultur zeugen von der obsessiven Neigung und Fähigkeit unserer Art, Innovation mit kulturellen Mitteln zu schaffen. Systemisch gedacht, müssen wir also fragen, ob hier im Sinne unserer Definition wirklich neue Sinnbezüge entstehen, oder ob es sich nicht vielmehr um eben diese zirkulären Operationen handelt? Solche zirkulären Operationen zeichnen sich vor allem dadurch aus, dass sie in ihrer Umwelt nur das wahrnehmen, was zu ihrem Thema passt, was an den Sinn bisheriger Kommunikationen anschlussfähig ist – wie Luhmann es ausdrückte (Luhmann, 1987). Der kreative Mensch und mit ihm seine Kultur läuft also systemisch Gefahr, durch diese eingeschränkte, weil normierte Wahrnehmung sich fortlaufend selbst zu reproduzieren.

Im Grundverständnis unserer Definition müsste nun die ‚Domäne der Kreativität‘ solche Fragen aufgreifen, die sich in kritischer Weise auf sie selbst richten, um eben auch jene Sinnbezüge zu eröffnen, die sich nur durch ein fremdes Argument herstellen lassen. Ja, die kritische Selbst– wie die Fremdbefragung wäre in diesem Sinne die vornehmliche Operation der Domäne.

Die Institutionalisierung von Kreativität kann eine Verlangsamung jener Dynamik bewirken, die sie eigentlich bedingt. Aber sie stabilisiert sie auch durch positive Verstärkung.

2.4. Die anerkennende Umwelt

Wie kann nun eine ‚anerkennende Umwelt‘ charakterisiert werden, die diese Programmatik fortgesetzter Kritik und Neuausrichtung aushält? Solange wir die

Grenzen unserer Wirkungsbereiche nicht überschreiten, erkenne ich kein wesentliches Problem. Da wir ja aber notwendigerweise über normierte Grenzen hinausgreifen müssen, um Verhältnisse zu reflektieren, sie zu negieren oder gar umzukehren, genau darum ist Kreativität als gesellschaftliche Praxis der Erneuerung auch konfliktreich und führt im Extremfall zu instabilen Verhältnissen.

Am Beispiel der Wissenschaften können wir sehen, wie ‚Domänen wissenschaftlicher Kreativität‘ sowohl mit der Option eines thematischen ‚Suizids‘ umgehen und wie darüber hinaus die Formen ihrer sozialen Organisation jene Risiken abfedern, die durch die natürliche Instabilität ihrer Gegenstände strukturell in ihr angelegt sind. Thomas Kuhn hat mit dem Begriff des Paradigmenwechsels beschrieben, wie diese inneren Mechanismen der Wissenschaft funktionieren.

Um es vorwegzunehmen: Die Institution der Wissenschaft als Ganzes verstehe ich als nichts anderes, als den Versuch kreativer Menschen, innerhalb ihrer Kultur eine Domäne zu formen, die sie schützt und finanziert, aber auch reglementiert und ihre Leistungen nach verschiedenen Regeln bewertet.

Wenn wir Kreativität so verstehen wollen, dann erkennen wir, dass dieselbe Kreativität, die zu Vielfalt führt, notwendigerweise zu Kriterien der Auswahl, zu Urteilen und zu normierenden Bedingungen führt und dies, weil wir als Vernunftwesen mit solchen Argumenten wie Knappheit, Wahrheit oder eben Schönheit Grenzen realisieren.

Wenn diese Regeln anerkannt werden, dann breitet sich ihre Mentalität immer weiter aus, wird zum Prinzip einer ganzen Gesellschaft – was wir am Beispiel des Begriffes der Wissens- oder Wissenschaftsgesellschaft sehr gut sehen können.

Wesentlich hier ist aber eben auch die Erkenntnis, dass die anerkennende Umwelt in einem immer grösseren Umfang über Verfahren nachdenkt, die Kreativität solcher Domänen zu bewerten und zu beurteilen. Und wir können sicher sein, dass die Umwelt ihre Bewertung wissenschaftlicher Kreativität in dem Masse ändern wird, indem sie über die Wirkungsweise derer Produktionen aussagefähig wird. Und da die Gesellschaften diese Urteilsfähigkeit aus Gründen der eigenen Überlebensfähigkeit anstreben, ist auch Wissenschaftskommunikation zu einem so bedeutenden Thema geworden. In seinem letzten Mehrjahresprogramm schreibt der Schweizerische Nationalfond:

„Der SNF möchte [...] seine Wissenschaftskommunikation insbesondere auf ein besseres Verständnis der Grundlagenforschung in der Öffentlichkeit ausrichten.“

Erkenntnisprobleme werden somit um Kommunikations- und Bewertungsprobleme erweitert.

Neben ihrer eigentlichen Bestimmung, der Erkenntnisarbeit, wird diese ‚Domäne der Kreativität‘ nun aufgefordert, Verfahren der Aushandlung und des Urteilens zu entwickeln und auf sich selbst anzuwenden.

Und da nun die Vielfalt und Menge an irreduziblen Informationen in unserer visuellen und materiellen Kultur eine solche Bedeutungsdichte annimmt, können wir davon ausgehen, dass auch in der Kulturproduktion – im Design – normierende Verfahren der Bewertung entstehen; nach Kriterien und Gesichtspunkten, die eine anerkennende Umwelt beurteilen und in ihre Kommunikationen integrieren kann.

Ich habe damit einige strukturelle Bedingungen erläutert, die auch für uns Geltung besitzen und die unsere pure schöpferische Kraft in ein Verhältnis setzt zu den Menschen, ihren Organisationen und Umwelten. Im Mittelpunkt steht die Erkenntnis, dass wir nicht nur die Verfahren zur Erzeugung von Vielfalt, sondern jene der Selektion, der Auswahl erarbeiten und offenlegen müssen.

Die Domänen der Wissenschaft verweisen dabei auf spezifische strukturelle Bedingungen, unter denen die dafür notwendige systematische Begründungsarbeit sozial organisiert werden kann und weder als Ausschlussverfahren noch als Zensur verstanden wird.

In diesem Wechselspiel zwischen innerer Freiheit und äusserer Norm wird deutlich, dass eine Disziplin in ein reflexives Verhältnis zu ihren Bedingungen treten muss.

3. Design und/ oder Wissenschaft

Ich möchte nun in zweiten Teil meiner Ausführungen erläutern, warum die Ausbildung wissenschaftsähnlicher Strukturen auch für das Design unvermeidlich ist, wenn sie anschlussfähig sein will. Dazu werde ich zeigen, welche Entwicklungen unsere Disziplin auf diesem Wege durchlaufen hat oder durchläuft. Danach werde ich zeigen, wie die fortlaufende strukturelle Abgrenzung unserer Domäne funktioniert und warum dies notwendig ist, um das Verhältnis zu einer anerkennenden Umwelt aufrecht zu erhalten.

Im Jahre 1786 schrieb Friedrich Schiller an Goethe:

„Es gibt keinen anderen Weg, den sinnlichen Menschen vernünftig zu machen, als dass man denselben zuvor ästhetisch macht“ (Schiller and Hamburger, 1995)

Es war sicherlich nicht zuletzt auch diese Einsicht in die Notwendigkeit einer künstlerischen Durchbildung der Gesellschaft, die 100 Jahre später zur Gründung von Kunstgewerbeschulen in ganz Europa führte. Deren Geschichte – also auch unsere – können wir als Zeichen eines bürgerlichen Reformationswillens verstehen, als Ausdruck des kultivierten Geistes oder wir interpretieren diese Entwicklung ganz pragmatisch als bildungspolitische Initiative. In jedem Fall erkennen wir in dieser Geschichte nicht nur Stationen der Entwicklung des europäischen Mentalitätsraumes – wir erkennen auch die Geschichte seiner akademischen Institutionalisierung.

Diese Institutionalisierung oder Klassifizierung eines Wissensgebietes als Wissenschaft war und ist häufig umstritten. So hat sich etwa die Soziologie erst in der 2. Hälfte des 20. Jahrhunderts an den Universitäten durchgesetzt, wie auch die Ethnologie, die Politikwissenschaft oder die Ökonomie (Rüegg and Briggs, 1993). Interessant erscheint dies umso mehr, wenn wir bedenken, dass die hier eingeschriebenen Gegenstände den Menschen immer interessiert haben und die Notwendigkeit ihrer wissenschaftlichen Bearbeitung uns heute so selbstverständlich scheint.

Auf dem Wege der Institutionalisierung unserer Disziplin lassen sich zwei dominante Entwicklungslinien ausmachen. Die eine zeigt die Entstehung einer akademischen Disziplin, die andere verweist auf das Feld künstlerisch-handwerklicher Positionen, deren Protagonisten sich lustvoll allen Formalisierungsbemühungen entziehen. Die ‚Kampfzone‘ unserer Disziplin mag anhand der apodiktischen Aussage deutlich werden, die der Architekturtheoretiker der ETH Zürich, Sigfried Giedion, bereits im Jahre 1926 traf. Er schrieb im Zusammenhang mit der Entwicklung der kunstgewerblichen Ausbildung:

„Der ästhetisch-geschmäcklerisch formende Typ geht bachab; an seine Stelle tritt der technisch formende Erfindertyp. Da gibt es kein stimmungsvolles Vormachen willkürlicher Linien mehr. Erfindungen sind harte Erkenntnis.“ (Giedion and Huber, 1987)

Weitere Stationen des europäischen Diskurses sind das Bauhaus und vor allem die Ulmer Hochschule für Gestaltung. Der Streit um die Frage ‚Wissenschaft oder künstlerisch-gestalterische Praxis‘ läuft bis zum heutigen Tage und findet beispielsweise in der disjunkten Struktur des Faches und seiner Gegenstände seinen Ausdruck – Design zwischen Universität mit Promotionsrecht und Fachschule. Für unsere Umwelt ist dieser Unterschied der Bildungswege willkürlich, und so irritierend wie erhellend. Für den Studierenden, für Arbeitgeber, für die Gesetzgeber und Bildungspolitiker – für die ganze Umwelt.

Wenn wir auch mit diesem Zustand leben könnten, die Umwelt benötigt Argumente, damit sie die Notwendigkeit unterschiedlicher Modelle anerkennen kann.

Richtig wäre also eine inhaltliche Darlegung der Argumente, warum eine universitäre oder hochschulische Ausbildung notwendig ist und was diese von einer Fachschule unterscheidet. Dabei muss begründet dargestellt werden, welche Funktion die jeweilige ‚Domäne‘ hat und welche Aufgaben sie im Auftrag ihrer anerkennenden Umwelt übernimmt. Das Ergebnis dieser Funktionszuweisung wäre im Sinne der Disziplin eine produktive Grenze, die einen Unterschied markiert. Ob die hierfür notwendigen Argumente axiomatischer Natur sind oder ob es sich um normative Setzungen handelt, ist hierbei nicht entscheidend. Entscheidend ist vielmehr der rekursive Effekt, dass nämlich die fortgesetzte Abgrenzung zur Bildung einer Disziplin führt und die Darstellung der Notwendigkeit einer Disziplin Abgrenzungen erfordert.

3.1. Strukturelle Abgrenzung der Disziplin

Ich werde nun einige solcher Abgrenzungen vorstellen und zeigen, wie in dem Prozess der Ausdifferenzierung der Verhältnisse die Formalisierung der Disziplin gelingt.

Verstehen wir Design als eine forschende Praxis, dann erfolgt eine erste wichtige Abgrenzung über die Vorstellung des **Forschungsgegenstandes**, der sich von anderen Gegenständen hinreichend unterscheidet und dessen Erkenntnisse als relevant anerkannt sind. Abgrenzend gilt dabei auch die **Theoriebildung** als Teil dieser Erkenntnisarbeit. Eine weitere Abgrenzung wird sichtbar anhand der Dokumentationen über die **Geschichte[n]** der Disziplin, wenn daran spezifische Prozesse bzw. Ergebnisse deutlich werden. Eine weitere markante Abgrenzung erfolgt durch die Etablierung unterschiedlicher **Bildungswege** der Disziplin, als Resultat ihrer Spezialisierung. **Spezialisierung** ist eine Abgrenzung nach Innen und sie gründet auf der Veränderung oder Erweiterung der Themen und Materialien, auf veränderten medialen Verhältnissen, auf der Prozessualität der Arbeitsweisen sowie auf politischen und anderen gesellschaftlichen Entwicklungen. Schliesslich kann sich die Disziplin durch die Zuweisung **hoheitlicher Funktionen** abgrenzen. So steht ‚Swiss Design‘ synonym für Qualitäten, die plötzlich den Charakter von Garantieverprechen annehmen. Solche Funktionen können sich unmerklich zu Rechtsbeziehung entwickeln. Die durch uns garantierten Qualitäten werden so in die normativen juristischen Verhältnisse einfließen, die sich zwischen Planern, Herstellern und Nutzern entfalten.

Die Bildung struktureller Grenzen dient dem Ziel, die funktionale Anschlussfähigkeit zwischen unserer Disziplin und ihren Umwelten herzustellen. Jede Grenze ist also das Resultat spezifischer Umweltbedingungen.

3.2. Die Bildung der Disziplin als Resultat von Umweltbeziehungen

Die Disziplin entsteht also durch die Herausbildung solcher Grenzen, weil sie sich damit gleichzeitig inhaltlich und funktional begründet. Anders gesagt: Nur durch diese Abgrenzung wird die Disziplin für ihre Umwelt klar erkennbar und sie erhält Kriterien der Anerkennung. Die Systematisierung und Formalisierung unserer Disziplin ist damit ein unvermeidbarer Vorgang, der in einem unmittelbaren funktionalen Zusammenhang steht mit anderen gesellschaftlichen Zielsetzungen. Zu nennen wären hier Begriffe wie Effizienz, Nachhaltigkeit, Umweltfreundlichkeit u.a.. Nachweise darüber zu führen, dass wir diese Ziele im Blick haben, auf welche Art und Weise wir Lösungen vorschlagen und was die Messkriterien für den Erfolg unserer Arbeit sind. Das ist die Aufgabe der Domäne. Unsere Aufgabe kann daher wie folgt umrissen werden:

- Benennung des Gegenstandes unserer Forschung
- Entwicklung und Systematisierung der Forschungspraxis
- Dokumentations- und Veröffentlichungspraxis
- Theoriebildung und Geschichtsschreibung
- Weitergabe des Wissens und Vermittlung in der Lehre
- Überprüfung der Forschungsanlage [Evaluation]

Hier entsteht das klare Profil einer Disziplin, die gegenüber ihrer Umwelt spezifische Funktionen gewährleistet – für die sie anerkannt wird.

3.3. Der Forschungsgegenstand

Die internationale Designforschung ist nicht mehr ganz jung. Seit den 70er Jahren des letzten Jahrhunderts entstehen wissenschaftliche Journale, Konferenzen, akademische Gremien, Promotionen – und es wurde und wird viel geschrieben über Design, über Designdenken, Designwerte, Designqualitäten, Designmethoden und vieles mehr.

Wie aber entkommen wir der prinzipiellen argumentativen Notlage, dass es den einen zentralen Punkt nicht geben mag, auf den wir als Disziplin unseren wissenschaftlichen Blick richten. Die Interessen des Designs scheinen so vielfältig, dass manche Aufgaben doch bitte vom Architekten gleich mit erledigt werden, dass es doch eigentlich Handwerk ist, dass es einerlei sei, ob wir nun methodisch vorgehen oder nicht. Hauptsache, das Ergebnis stimmt. Die Benennung eines eigenen Gegenstandes fällt unserer Disziplin also nicht ganz leicht.

Für mich gelten hier folgende Annahmen:

Als ‚Institut für Designforschung‘ werden wir uns systematisch mit der Frage beschäftigen, wie wir den Unterschied zu den herkömmlichen Vorgehensweisen im Design benennen und wie wir unseren Forschungsgegenstand argumentieren können.

Dies erscheint mir wichtig, weil es gegenüber unserer Umwelt eben nicht damit getan ist, Designforschung draufzuschmieren, wo eigentlich Design drin ist.

Es muss eine inhaltliche Abgrenzung geben ... eine Position, die wir einnehmen können, die wir qualifizieren können, in der das Profil von Designforschung deutlich wird.

Suchen wir uns also einen Ausgangspunkt ...

Statt inmitten der von uns entworfenen Vielfalt zu verharren und von dort aus in die Welt zu blicken, schlage ich vor, einen Ort zu definieren, von dem aus das Design einen analytischen Blick wirft auf diese Vielfalt der Dinge, ihre Entstehung, ihre Begründung, Funktionsweisen und Verhältnisse. Von diesem Ort aus beobachten wir den Menschen, seine Wahrnehmungsvorgänge, seine Selbsterfahrung mit den Dingen, die wir ihm geben.

Design operiert mit Stimuli, es setzt also einen Reiz frei, in der Annahme, dass dieser Reiz zu einer Reaktion führt, dass dieser Reiz also auf ein inneres Modell trifft, dort bestätigt wird und eine Erfahrung konstruiert. Der Designer oder die Designerin versteht sich als Teil des Experimentes und verallgemeinert die Selbsterfahrung mit dem Stimuli zum Prinzip. Wir können damit die herkömmliche Praxis des Designs auch als Extrapolation bezeichnen, weil wir hier Annahmen über das Verhalten über den gesicherten Bereich unserer eigenen Erfahrung hinaus erweitern.

Die Kognitionswissenschaft sagt nun, dass die Selbsterfahrung des Menschen kein Prozess der Abbildung sensorischer Stimuli auf ein inneres Modell der Welt ist. Selbsterfahrung gelingt vielmehr erst in dem Moment, in dem der Mensch mit den Dingen tatsächlich interagiert. Die Interaktion ist die sensomotorisch-kulturelle Koordinationsleistung, auf der jeder Mensch seine Wirklichkeitswahrnehmung konstruiert.

Wenn wir nun im Design den Gebrauch der Dinge und das daraus resultierende Verhalten der Menschen planvoll gestalten wollen, was ich hier voraussetze, und wenn wir die Erkenntnisse der Wahrnehmungsforschung anerkennen, dann wird klar, dass sich das Erkenntnisinteresse im Design nur in einem instrumentellen Sinne auf das ‚Ding an sich‘ richten kann.

Unser eigentliches Erkenntnisinteresse müsste sich jedoch vielmehr auf die Praxis der Menschen richten, weil die Dinge nur hier bedeutsam werden. Ich schlage Ihnen daher zunächst folgende einfache Definition vor:

Die Bedeutung eines Dinges ist sein Gebrauch in der Praxis

Im Sinne einer ethnomethodologisch orientierten Designwissenschaft können wir nun folgenden Forschungsgegenstand benennen:

Die Designforschung entwirft den Gebrauch der Dinge und dies unter der Annahme, dass die Dinge erst im Gebrauch entworfen werden. Damit ist der Gegenstand der Designforschung mit der Frage verbunden, wie wir den Menschen in unsere Entwurfspraxis integrieren.

3.4. Das Experiment im Freiraum der Designforschung

Das Design befände sich somit auf dem Weg von einer ehemals rein beschreibenden Praxis hin zu einer experimentell-analytischen und angewandten Wissenschaft mit kausalem Erklärungsansatz. Dabei würde das Designobjekt zum ‚Instrument‘ umdefiniert und das teilnehmende Experiment der Gestaltung – unter Teilnahme der Benutzer – zu seiner vornehmlichen Forschungsmethode.

Im wissenschaftstheoretischen wie wissenschaftssoziologischen Verständnis wird der Forschungsfreiraum durch die Begriffe ‚Experiment‘ und ‚Hypothese‘ definiert. Wenn wir die Experimente in den Alltag der Menschen verlegen, dann wäre unter den genannten Bedingungen unser Forschungsfreiraum kein spezifischer Ort. Bei unseren Experimenten herrschen vielmehr Realbedingungen.

Modell und Realität fallen in Eins!

Aus der Anwendungsperspektive ist die konvergente Anlage solcher Experimente interessant, da hier die Grenzen zwischen Modell und Realität ebenso aufgehoben sind wie die zwischen planenden, herstellenden und nutzenden Instanzen. Als Ergebnis dieser in den Alltag der Menschen verlegten Experimentalkultur entstehen dann Vorstellungen zu neuen sozialen Figurationen, neuen Entwurfskulturen und neuen Rollenmodellen. Wikipedia, Facebook, Google und vergleichbare Beispiele zeigen das Potential solcher Realexperimente, die bekanntermassen allein durch die Teilnahme von Vielen entstehen.

Diese Arbeitsweise haben wir am Departement in den vergangenen Jahren bereits erfolgreich erprobt. Ob wir über neue Formen der Bank-Kunde-Interaktion forschen, über die Entwicklung von digitalen Repositorien, über die Nutzung von Computerspielen in der Therapie von Paraplegikern u.v.a.m...

Überall geht es auch darum, durch die Schaffung innovativer Instrumente den Nutzer als aktiven Teilnehmer in offene Entwicklungsexperimente zu integrieren und von den hier gemachten Erfahrungen Erkenntnisse abzuleiten. Für das Design wie für die Nutzer.

Design, als Experiment gedacht, eröffnet damit ein unmittelbar erlebbares und damit unvermitteltes Wissen (Mormann, 2007) und wird mit diesem Realitätsbezug zur ‚erklärenden Hypothese‘.

3.5. Die Bildung erklärender Hypothesen

Die hier gestalteten Instrumente und die stets experimentellen Erfahrungen im Umgang mit diesen Instrumenten definieren also das, was ich mit dem Begriff ‚erklärende Hypothesen‘ zum Titel meines heutigen Vortrages gemacht habe und was nach Peirce in der Wissenschaftstheorie als abduktive Forschung beschrieben wird (Peirce, 1931).

Ihrer Definition nach steht bei der Abduktion nicht eine bekannte Regel am Anfang, sondern eine überraschende Erfahrung, etwas, was beim Teilnehmer des Experimentes ernsthaften Zweifel an seinen bisherigen Vorstellungen weckt. Das von uns entwickelte Instrument bildet in dem Fall eine erklärende Hypothese, wenn durch das Experiment die überraschende Selbsterfahrung in eine Regel überführt wird. Die in dieser Regel abgelegte Erfahrungsmöglichkeit interpretiert dann jede weitere Überraschung als Fall der konstruierten Regel. Damit wird das Überraschende durch eine neue Regel beseitigt (Peirce, 1931).

3.6. Epistemologische Konsequenzen

Können nun aber diese Regeln – nennen wir sie Erkenntnisse – als Wissen unserer Disziplin beschrieben werden? Welche Formen von Wissen kennen wir im Design – was sind die epistemologischen Konsequenzen?

Ideengeschichtlich hat das Design viel weniger künstlerischen Freiraum reklamiert, als wir das annehmen mögen. Vielmehr ist die Geschichte des Designs die Geschichte einer Disziplin, die von sich aus vielfältige Restriktionen und Bedingungen erforscht, mit deren Hilfe das schier unendliche Potential menschlichen Erfindungs- und Schöpfungsgeistes in einem funktional-ganzheitlichen Sinne beschränkt werden kann.

Diese explorativen Wege in die Wissenschaften führen dann zu Theorien, Methoden, Verfahren und Techniken und bilden einen mehr oder weniger systematischen Korpus an Wissen. Es dient dazu, in begründeter und systematischer Weise vorzugehen und es macht Design bis zu einem gewissen Masse didaktisch vermittelbar.

Dann können wir deklaratives Wissen in unseren Instrumenten erkennen. Sowohl der Gebrauch von Instrumenten, beispielsweise der Computer, wie auch das Design von Instrumenten kann als Abstraktifizierung von Wissen und dessen Vergegenständlichung beschrieben werden. Etwas, was nur ein Spezialist kann, das können plötzlich alle, weil das Instrument die Anwendung von spezifischen Regeln vergegenständlicht und natürlich vereinfacht.

Und schliesslich können wir sagen, dass der in dem Ding angelegte Gebrauch prozedurales Wissen verkörpert, das wir durch die Interaktion mit dem Instrument erfahren. Dieses Wissen wird ausschliesslich im Experiment erschaffen, vermittelt und überprüft und liegt beim Nutzer.

Phänomenologisch können wir also unterschiedliche Wissensformen nennen. Es ist aber schwierig, dieses Wissen anschlussfähig und in allgemeiner Form darzustellen. Diese epistemologische Komplikation führt uns zu der Frage, wie wir unsere Erkenntnisse kommunizieren können. Ein Teil unserer Arbeit wird sich daher auch um die Frage drehen, wie das Explizieren dieser Erkenntnisse gelingt. Sicher ist, dass wir nicht einfach wie bislang Instrumente ausstellen.

Vielmehr müssen wir die Instrumente, die Formen ihrer experimentellen Erprobung sowie die vermittelte Erfahrungen offenlegen. Nur so kann das Experimentedesign zu einer verallgemeinerbaren Erkenntnis führen.

Wir suchen also eine anschlussfähige Diskurs- und Dokumentationspraxis, mit der wir zeigen können, wie diese Form des gemeinschaftlichen Experimentierens Potentiale der Selbstwahrnehmung und der Selbsterfahrung eröffnet.

Diese Praxis wird auch dazu dienen, die Begründetheit unserer Entwürfe darzulegen.

Die Deklaration dieser Systematik ist Programm.

4. Ausblick

4.1. Eine Kultur des Fragens

Wenn wir im Sinne unseres eingangs definierten Verständnisses kreativ sein wollen, dann muss unser Denken über das hinausgreifen, was uns heute als gegebene Struktur erscheint. Dann müssen wir unseren Standpunkt erweitern und die Kultur des inspirierten Handelns um die Kultur des disziplinierten Beobachtens erweitern. Wir müssen also neue Fragen entwickeln, um unsere Strukturen besser zu verstehen, die institutionellen Muster, ihre konstruktiven Elemente und deren Wirkbeziehungen, eben weil sie unsere Selbstwahrnehmung leiten. Und von hier aus kommen wir dann ganz automatisch zu so elementaren Begriffen wie Autonomie, Vertrauen oder Sicherheit. Diese Begriffe sind aus dem Grunde elementar, weil sie mit den Mitteln der Sprache auf jene strukturellen Bedingungen deuten, in denen sich der Mensch selbstbestimmt entwickeln kann. Wenden wir diese Begriffe, dann können wir im Design neue Wirklichkeitsbezüge herstellen und wir können sie mit unseren eigenen Mitteln zum Ausdruck bringen. Nicht im Sinne einer narzisstischen Selbstspiegelung, vielmehr mit dem Ziel, die Konturen eines verantwortlichen und selbstbestimmten Daseins zu entwerfen – als Mensch und als Designer (Arendt, 1958).

Wie lauten nun unsere Fragen?

Wie können wir Produkten oder Prozessen vertrauen, die wir nicht überblicken, die aber einen Teil unserer Lebensqualität bestimmen? Was ist Vertrauen in der Sprache der Ästhetik, wie nehmen wir vertrauenswürdige Verhältnisse wahr, wie inszenieren wir diese? Wie korreliert die unvermeidliche Wahrnehmung instabiler Verhältnisse mit den natürlichen Sicherheitsbedürfnissen der Menschen? Was ist Komplexität? Was geschieht, wenn wir Sachverhalte vereinfachen, banalisieren oder verfälschen, indem wir nur die Illusion von Einfachheit oder Transparenz erzeugen? Wie vermitteln wir das Verhältnis von Autonomie und Grenze? Fragen dieser Art adressieren implizite Erwartungen, die der Mensch an seine Institutionen stellt und an seine materielle und visuelle Umwelt.

Genau in dieser von mir heute skizzierten Forschungsanlage des Designs erkenne ich gleichsam auch ihren transdisziplinären Auftrag. Transdisziplinarität bedeutet dabei nicht mehr als die Integration der ganzen Gesellschaft in die Diskurse, in denen wir unsere Zukunft verhandeln. Nicht nur die Disziplinen, nicht nur die Wissenschaft, nein die ganze gesellschaftliche Praxis wird zum offenen Experiment erklärt.

Und wenn wir die Menschen in diesem Experiment nicht nur verwalten wollen oder unterhalten, dann müssen wir Wege zeigen, wie sich der Mensch in diesen Bedingungen als Initiator des eigenen Handelns erfahren kann. Daher müssen wir mit unseren Experimenten andere Fragen stellen und neue strukturelle Bedingungen erproben, in denen sich die damit zusammenhängenden Vorstellungen über Autonomie, Vertrauen und Sicherheit realisieren.

Für das Design lautet dann die für mich zentrale Frage, wie Interaktion selbst zu einem ästhetischen Potential wird. Und damit schliessen die neuen Fragen dort an, wo uns die alten Antworten verlassen.

4.2. Zusammenfassung

Zusammenfassend entsteht das Bild einer doppelten Herausforderung. Zum einen geht es um die Systematisierung unserer Disziplin und der sie formierenden Verhältnisse. Dazu gilt es, diese Verhältnisse genau zu verstehen um sie in sinnvoller Weise zu gestalten. Im weiteren Verlauf unserer Disziplinwerdung werden sich akademische Normen herausbilden, die Arbeitsweisen, die Dokumentationsformen und Forschungsverfahren. Zu all dem werden wir darüber nachdenken, wie die akademischen Mechanismen aussehen können, die über die Zuteilung von Reputation oder die Qualität unserer Forschung entscheiden. Auch in diesen formalen Herausforderungen müssen wir Qualität ausbilden, müssen kreativ sein, weil wir uns mit diesen Qualitäten ein Stück weit selbst erfinden.

Ich bin mir daher sehr bewusst, welche Erwartungen an unsere Arbeit und die neue Forschungskultur gesetzt werden und ich weiss auch, dass wir unsere Kultur nicht einfach ‚machen‘ können. Sie wird sich mit uns – und um uns herum entwickeln.

Und ich erwähne nun die Schönheit unserer Instrumente und die Einfachheit unserer Theorien, die dann von der Ausrichtung und Zielsetzung unserer Arbeit künden werden und von der Neugier und den Leidenschaften der Menschen, die hinter all dem stehen.

Ergebnis einer wirklich fröhlichen Designwissenschaft an unserem Hause wäre aus meiner Sicht eine herausragend gestaltete Praxis, die sich mit ihren eigenen Mitteln erforscht und nur aus ihren Erfahrungen sich Wahrheit und Schönheit erschliesst.

4.3. Bibliografie

ARENDT, H. 1958. The human condition, Garden City, N.Y., Doubleday.

GIEDION, S. & HUBER, D. 1987. Wege in die Öffentlichkeit Aufsätze und unveröffentlichte Schriften aus den Jahren 1926–1956, Zürich, GTA Institut für Geschichte und Theorie der Architektur.

LUHMANN, N. 1987. Soziale Systeme Grundriss einer allgemeinen Theorie, Frankfurt am Main, Suhrkamp.

MORMANN, T. 2007. Bertrand Russell, München, Beck.

PEIRCE, C. S. 1931. Collected papers of Charles Sanders Peirce, Cambridge,, Harvard University Press.

RÜEGG, W. & BRIGGS, A. 1993. Geschichte der Universität in Europa, München, Beck.

SCHILLER, F. & HAMBURGER, K. 1995. Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen, Stuttgart, Reclam.