

WENN DESIGNER FORSCHEN TEIL 1

Was hat es auf sich mit der Designforschung? Hat jemand darauf gewartet? Wollen Designer über die Wissenschaftlichkeit der zwingenden Subjektivität entfliehen, die Gestalter schnell vorgeworfen wird? Wie wird denn überhaupt aus Reflexion, aus dem Nachdenken, Forschung? Woher kommt das Bedürfnis, der Anspruch, die Überzeugung, mit Designforschung neue Erkenntnisse zu gewinnen?



Zu Forschung wird etwas«, so schreibt der Philosoph Clemens Bellut vom Institut Design2context sinngemäß, »wenn es aus welchen Gründen auch immer seine Selbstverständlichkeit einbüßt.« Die »Disziplin Design« existiert mittlerweile doch schon so lange, daß sie ihre eigene Geschichte schreibt, sich hinterfragt – deshalb muß man sich auch von vielen Selbstverständlichkeiten verabschieden. All das wird nicht gerade dadurch erleichtert, daß sie begrifflich und inhaltlich so gar nicht klar umrissen ist – praktisch alles und nichts sein kann. Vielleicht ist es also gerade und vor allem die Haltung von Gestaltern, für die Design ihre reflexartig betrachtete Selbstverständlichkeit verloren hat. Womöglich wird die Dimension von Design erst dann im vollen Maße erkannt und evident, wenn man einmal bewußt die einen umgebende Welt betrachtet: Es ist eine »designte«, gestaltete Welt, eben eine von Menschen für Menschen geschaffene, bei der oft außer acht gelassen wird, daß sie womöglich auch ganz anders aussehen könnte.

DIE HINWENDUNG ZUR »GEMACHTEN« WELT

Daß sich, wie in der Neuzeit, das »forschende Interesse« auf die Natur richtete, überrascht insofern ebensowenig wie heute eine Orientierung hin zur vom Menschen gestalteten Umwelt – die uns in der Regel mehr umgibt, mehr prägt und »zu unserer *eigentlichen* Natur« wurde. Dieses »gemachte« Pendant fordert und evoziert geradezu seine Erforschung. Man darf diese nur nicht (weder in Methodologie noch in ihrer Evaluation) mit den (prägenden) Naturwissenschaften gleichsetzen, mit deren Maß messen. Es gibt hier oft noch nicht einmal eine adäquate Terminologie. Und genau dort stecken die Chancen und Hindernisse junger Disziplinen, wie eben auch der Designforschung: Ihre sich erst entwickelnden Herangehensweisen können sich in keine etablierten Schemata eingliedern. Was dadurch einerseits große und neue Spielräume öffnet, erschwert ihr gleichzeitig und andererseits aber auch erst einmal die Anerkennung, mündet in Fragen zu Relevanz und »Gültigkeit«. Und irgendwie bleibt es für sie natürlich schwer und schwierig, ihre »Wissenschaftlichkeit« unter Beweis zu stellen; es greifen eben keine quantitativen Aspekte. Wie wird ihr das dennoch gelingen?

KONTEXTUALISIERUNG UND INTERDISZIPLINARITÄT

Da Design im Gegensatz zur Kunst praktisch ausnahmslos spezifisch, also für einen konkreten Anlaß, Kunden und/oder Zweck entwickelt wird, muß man davon ausgehen, daß auch ihre Forschungsgegenstände immer in einem größeren Kontext stehen werden. Und damit andere Wissenschaften berühren. »Forschende Designer« werden deshalb zugleich immer »grenzüberschreitende« sein. Ausflüge, als kurze Exkursionen oder längere Aufenthalte, zur Geschichtswissenschaft, Soziologie, Psychologie, Philosophie und so weiter werden wohl fast immer notwendig sein. Die Interdisziplinarität dürfte deshalb ein elementarer Ansatz und eine wichtige Hilfestellung sein. Eigentlich verwundert es umgekehrt sogar, daß diese Disziplinen designrelevante Themen letztlich immer umgangen haben. Deshalb können auch die Vertreter anderer Fächer durchaus eine Chance in der Designforschung sehen. Sie selbst erweitern damit ihr Spektrum, bereichern ihre Wahrnehmung und können einen faktischen Nutzen daraus ziehen.

Bei der Literatur, der Philosophie oder der Medizin wird man kaum daran zweifeln, dies sei Forschung. Auch wenn nicht immer klar ist, woher sie ihre spezifische »Wissenschaftlichkeit« nehmen. Gestalter haben es da schwerer, wie auch Entwürfe eines Signets sicher anders diskutiert werden wie der Jahresabschluß eines Wirtschaftsprüfers. Designforschung ist in einem gewissen Sinn zugleich eine Herangehensweise. Im ihrem Zentrum steht die elementare Zielsetzung, der Ansatz, nicht *über* Design zu forschen, sondern *durch* Design zu forschen.

WENN MAN DURCH DESIGN FORSCHT

Wie sieht es aus, wenn man *durch* Design forscht? Hier werden, und damit unterscheidet es sich nochmals von der Gestaltung als Auftrag und Aufgabe, die spezifischen Fähigkeiten der Designer letztlich als Praxis, als Methode eingesetzt. Denn die Stärke von Gestaltern ist neben der analytischen-strategischen, was die Interpretation von »bestehenden« Zeugnissen angeht, ja gerade das Repertoire der Visualisierung. Und diese kann, ähnlich wie die »allmähliche Verfertigung der Gedanken beim Reden« weit mehr sein als die »Präsentation«

Andreas Koop ist Grafikdesigner und führt seit fünfzehn Jahren ein renommiertes Designbüro im Allgäu und in München. Unter dem Begriff »oekoop« werden dort zudem ökologisch sinnvolle Gestaltungslösungen entwickelt. Seine Arbeiten wurden mehrfach international ausgezeichnet. Nebenbei engagiert sich Andreas Koop als Dozent, Autor und einer sich derzeit konstituierenden Designforschung. So beispielsweise am Institut »Design2context«, an der er über die Beziehung von »Schrift und Macht« forschte. Mehr Infos unter: www.koop-andreas.de

von Erkenntnissen und Ergebnissen. Sie kann eben gerade diese Erkenntnisse originär selbst erzeugen; insofern trennt es sich wie bei der Musik (als musizierende) in eine Musikforschung und Musikgeschichte auf. Designforschung kann Alternativen und Optionen aufzeigen, kann, über das Ästhetische hinaus, Absichten und Anklänge herausarbeiten; es ist eine »visuelle Wissenschaft«. Als ein Axiom in der Designforschung könnte gelten: Jede Gestaltung ist bewußt (auch wenn sie »unbewußt« geschah, so letztlich doch als bewußt vernachlässigt, als bewußt irrelevant betrachtet). Ähnlich wie es keine Nicht-Kommunikation gibt, kann keine Nicht-Gestaltung existieren. Die Visualität ist deshalb grundlegend kein Reflexionsmangel, sondern eine *andere* (eben adäquate und nicht weniger verbindliche) *Reflexionspraxis*. Sie kann neue Blickweisen, Standpunkte, Betrachtungsweisen und Perspektiven, dazu womöglich auch Optionen und Alternativen entwerfen. Wovon die Gesellschaft, also jeder einzelne, vielleicht einen durchaus sehr konkreten Nutzen haben kann. Aber belasten wir diese junge Disziplin nicht auch noch mit einer über großen Erwartungshaltung!

Im Teil 2 wird anhand der Forschungsarbeit »Schrift und Macht« ein konkretes Beispiel zur Designforschung vorgestellt.