

# Designforschung als Argument

(Rohfassung)

## 1) Was ist das Spezielle am Forschungsgegenstand Design?

Die Probleme mit der Designforschung betreffen weniger den Begriff der Forschung, sondern eher den unscharfen Gegenstand: Design. Deshalb kann ich den Offenbacher Kollegen auch erstmal folgen, wenn sie vor 20 Jahren zum Einstieg in ihre Theorieentwicklung nach dem spezifischen Erkenntnisgegenstand von Designtheorie fragen (Fragen sind ohnehin interessanter als Antworten, gerade im Design). Gros u.a. 1984, 5):

*"So wurde die Produktsprache als das Spezielle am Design zum Erkenntnisgegenstand von disziplinärer Designtheorie. Die interdisziplinäre Verflechtung der Produktgestaltung soll dadurch weder geleugnet noch mißachtet werden. Wir beschränken und konzentrieren uns zunächst einfach nur auf unsere berufsspezifischen Probleme.*

*Mit dieser Entscheidung hängt es auch zusammen, daß wir die Theorieentwicklung auf einen konkreten Praxisbezug hin angelegt haben. Sicher kann und muß selbst disziplinäre Designtheorie nicht immer und unmittelbare Praxisbezüge belegen. Trotzdem haben wir uns damit auf einen schwierigen Mittelweg eingelassen, bei dem die theoretische Reflektion nur so weit getrieben wird, wie sie für die Designpraxis von Interesse ist und überschaubar bleibt. Das mag theoretisch für Philosophen oder Soziologen zu oberflächlich erscheinen. Diese Kritik müssen wir aber aushalten, wenn wir als Designer Theoriefragen selbst in die Hand nehmen und sie nicht weiter fachfremden Wissenschaftlern überlassen wollen. ..."*

Es ist gut, die Sache selbst in die Hand zu nehmen, wobei es allerdings problematisch wird, wenn hier die Befugten bzw. Unbefugten unterschieden und bezeichnet werden. Und: liegt die Betonung eher auf *fachfremd* oder eher auf *Wissenschaftlern*?

Diese etwas genügsame und zugleich selbstgerechte Haltung berührt mich immer wieder unangenehm, denn zu den "fachfremden Wissenschaftler" gehörten in dem damaligen Zusammenhang ja besonders die ungeliebten Systemtheoretiker, zu denen ich mich auch zähle. Deren Position wird immer sehr pauschal mit Planungs- und Kontrollansprüchen / -phantasien konnotiert, obwohl man das heute besser wissen könnte.

Man kann mit Systemtheorien tatsächlich illustrieren / suggerieren (aber nicht belegen), dass Prognose und Kontrolle möglich sind, aber man kann mit Systemtheorien ebenso argumentieren, dass Prognose und Kontrolle unmöglich sind, wie ich noch ansprechen werde. Beides zusammen ergibt die paradoxe Situation der Planung des nicht Planbaren.

Indem man die *Produktsprache* zum einzig relevanten Erkenntnisgegenstand und damit zur Lösung des Problems erklärt, werden alle interessanten Fragen schon einleitend abgebügelt. So einfach geht das wohl nicht; deshalb eine neue Sammlung von Design-Spezifika (ohne Anspruch auf Vollständigkeit):

- Design ist **generativ**, ein "Problem" in eine "Lösung", einen Ist-Zustand in einen Soll-Zustand überführend, eine Synthese herstellend, poetisch / poietisch. Design ist damit projektförmig, hat immer deutliche Anfänge und Endpunkte.

→ Design verändert permanent den Gegenstand von Designforschung.

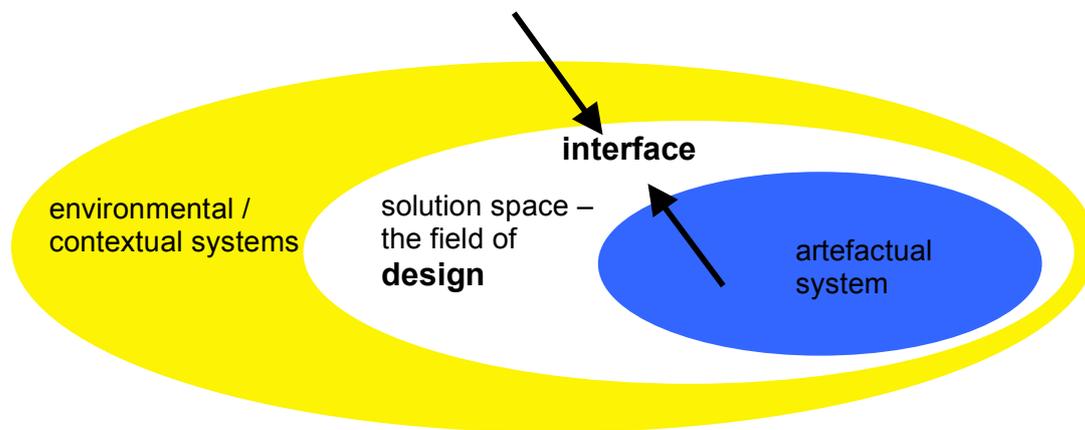
- Design ist **illustrativ**, auf die Vermittlung einmaliger, exemplarischer Phänomene zielend. Dies bedeutet auch, dass es keine verallgemeinerte verbale oder gar formale Spezialsprache gibt / geben kann, sondern immer nur so etwas wie eine universell verständliche "Produktsprache".

### Design verträgt keine disziplinäre Spezialsprache.

- Design ist *integrativ*, mit Ganzheiten umgehend und auf deren Veränderung abzielend, ohne diese aber als solche fassen / beschreiben zu können. Die Grenzen dieser Ganzheiten - die nichts mit irgendwelchen mythisierten Ganzheitlichkeiten zu tun haben - sind unscharf und unverbundlich.

→ Der Gegenstand von Design (-forschung) ist niemals vollständig greifbar.

- Design ist *kontext-sensitiv*, bezieht sich auf das "Dazwischen", die Interfaces zwischen den Artefakten und ihren Kontexten (Alexander 1964, Simon 1969), wobei das so genannte Menschliche und das Soziale, insofern es nicht gestaltbar ist, zu den Kontexten gehört. Das Artefaktische ist *kontingent*, sein So-Sein ist weder notwendig noch unmöglich. Das Kontextuelle ist *komplex* und wandelt sich permanent: need → need of need → need of orientation → need of what?



**Fig.:** Design als Interface-Disziplin.

Nebenbei: dieser permanente (evolutionäre?) Wandel des funktionalen Charakters von Design (Funktionen / Codes) illustriert, dass man zwar mit Luhmannschen Systemkonzepten arbeiten kann, dass aber kein "System Design", vergleichbar mit Wissenschaft / Wirtschaft / Politik / etc. zu beschreiben ist. Die Nicht-Systemhaftigkeit des Designs aufgrund seiner Außenabhängigkeit in Bezug auf Funktionen / Codes ist gerade eines seiner spezifischen Unterscheidungsmerkmale.

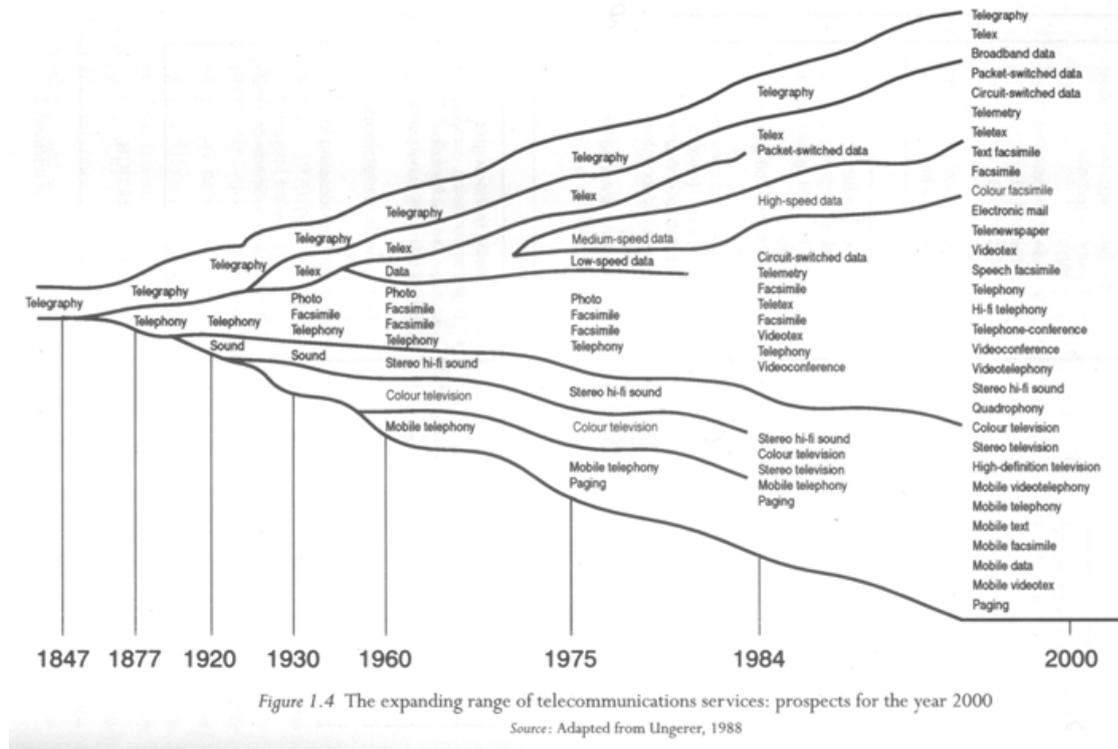
→ Der Gegenstand von Design (-forschung) ist niemals genau greifbar.

- Design ist *antizipativ*, zukünftige, noch nicht existierende, Situationen in unterschiedlichen zeitlichen, sachlichen und sozialen Dimensionen projektierend.

Der evolutionäre Charakter von Designprozessen, bestehend aus kausal entkoppelten Variationen, Selektionen und Re-Stabilisierungen, verhindert die Prognose. Regelmäßigkeiten oder gar Gesetzmäßigkeiten sind allenfalls als Nach-Rationalisierungen beschreibbar.

Damit soll nicht gesagt werden, dass Planung unmöglich ist, aber Planung befasst sich zumeist nicht mit Ganzheiten im hier gemeinten Sinn, sondern mit isolierten technologischen Problemen. Das Produkt funktioniert, wird aber nicht begehrt.

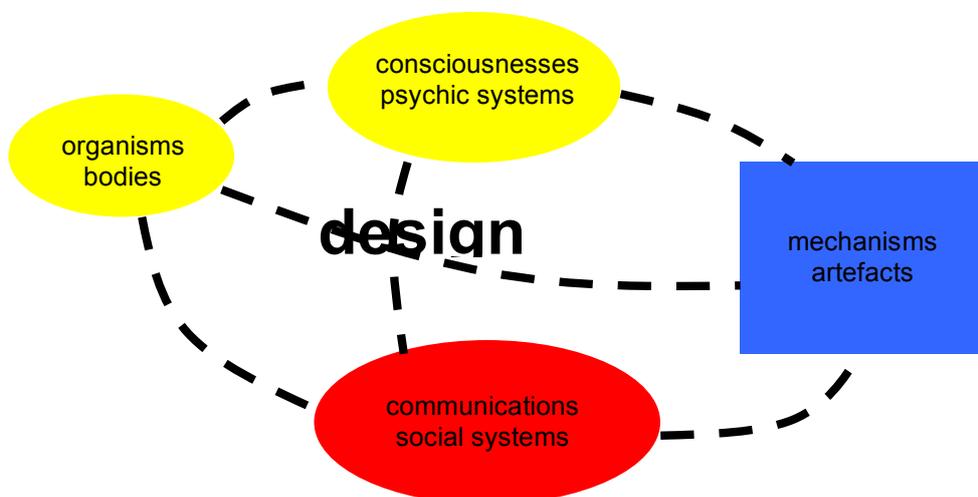
→ Design hat evolutionären Charakter und kann nur retrospektiv rationalisiert werden.



**Fig.:** Design als evolutionärer Prozess.

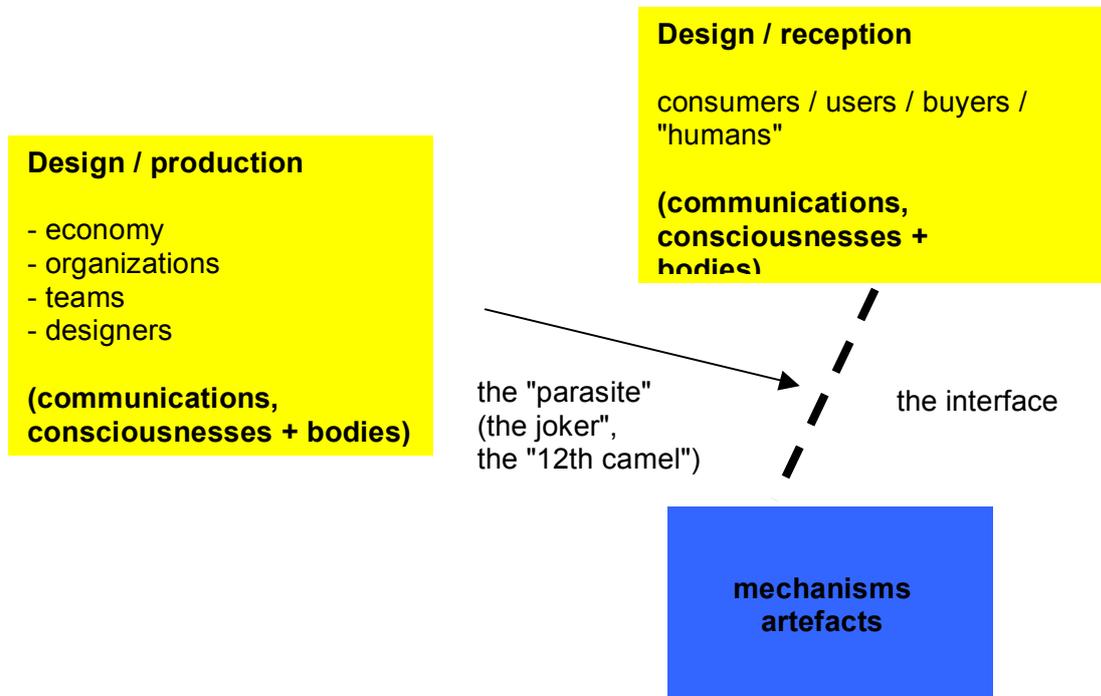
- Design ist **nutzen-orientiert**, mit Fokus auf Funktion, Sinn, Glück, "Lebensqualität", oder was auch immer. Das Schlagwort von der "human-centredness" verschleiern, dass dieses so genannte "Humane" nicht fassbar ist. Weder vollständig, noch genau. Es verteilt sich über inkompatible Teilsysteme des Organischen / Psychischen / Sozialen (Luhmann 1984). Dirk Baecker (2000) hat dazu den Begriff der "split causality" geprägt (163):

*"Man wird das Design als Praxis des Nichtwissens auf unterschiedlichste Interfaces hin lesen können, aber dominierend sind wahrscheinlich die Schnittstellen zwischen Technik, Körper, Psyche und Kommunikation: Wenn man diese "Welten", die jeweils von einem mehr oder weniger elaborierten Wissen beschrieben werden, miteinander in Differenz setzt, verschwindet dieses Wissen und macht Experimenten Platz, die die Experimente des Design sind. ... Hier nichts mehr für selbstverständlich zu halten, sondern Auflösungs- und Rekombinationspotential allerorten zu sehen, wird zum Spielraum eines Designs, das schließlich bis in die Pädagogik, die Therapie und die Medizin reicht. ..."*



**Fig.:** "Split causality", vgl. Baecker (2000).

Design agiert an den Bruchstellen, den gaps, dieser fundamentalen systemischen Eigensinne und versucht die Unwahrscheinlichkeit ihrer Überbrückung mit unscharfen Konzepten wie Kreativität, Subjektivität, Ästhetik, Mode, Geschmack, Trend, etc. zu vertuschen. Um diese Diagnose noch zu verschärfen, kann man formulieren: Design agiert als Parasit (Serres 1980) des Interfaces Artefakt - Kontext.



**Fig.:** Design als Parasit

→ Design überbrückt als Parasit / Joker / "12. Kamele" Kausalitäts-gaps zwischen menschlichen und nicht-menschlichen Systemen.  
Individualität wird zur Dividualität.  
Es gibt kein Entwerfen für "den Menschen". "Human-centredness" hat keinen Ort.

## 2) Forschung über / für / durch Design

Wir haben gesehen: (1) Der Gegenstand ist nicht angemessen beschreibbar. (2) Wenn wir uns auf laufende Designprozesse konzentrieren, dann verändert er sich während der Beobachtung. Und (3) wenn wir uns als Designer-Forscher verstehen, dann sind wir selbst auch noch untrennbar intentional in den Gegenstand und seine Manipulation involviert.

Was also tun? Ich nehme hier Bezug auf das Modell von Christopher Frayling (1993): research about / for / through design, das ich weiterhin für hilfreich halte, um die Situation zu klären.

- Research *about* Design: agiert von außen, den Gegenstand auf Distanz haltend. Forscher sind wissenschaftlich arbeitende Beobachter, die den Gegenstand möglichst nicht verändern. Beispiel: Designphilosophie, Designgeschichte, Designkritik, ...

- Research *for* Design: den Prozess punktuell unterstützend. Forscher agieren als knowledge suppliers für Designer. Das gelieferte Wissen hat aber durchaus begrenzte Haltbarkeitsdauer, weil es sich auf eine durch Design zu verändernde Wirklichkeit bezieht.

Beispiel: Marktforschung, Nutzerforschung, ..., Produktsemantik, ...

- Research *through* Design: das designeigene forschende und entwerfende Vorgehen. Designer / Forscher sind unmittelbar involviert, Verbindungen herstellend, den Forschungsgegenstand gestaltend.  
Beispiel: ... jedes "wicked problem"?

Der Mainstream der angelsächsischen Designforschung betont die beiden ersten Kategorien als zentral für die Anerkennung von Design als *wissenschaftsbasierter* Disziplin. Die Existenz von research through design wird bezweifelt bzw. es wird beklagt, dass hier kaum Fortschritte gemacht werden (Friedman 2002). Es werde zumeist schlicht Design und Forschung miteinander gleichgesetzt, so die Kritik.

Diese Konstitution von Designforschung ist zugegebenermaßen recht schwächlich.

Möglichkeiten der wissenschaftlichen Absicherung bieten dennoch etwa:

- *Grounded theory*, zielend auf Theorieentwicklung (nimmt dabei Praxisveränderung in Kauf), bzw.

- *Action research*, zielend auf Praxisveränderung (registriert und prozessiert daneben Theorieveränderung)

Beide Ansätze akzeptieren die Involviertheit des Forschers sowie die Emergenz von Theorien aus Daten, im Gegensatz zum tradierten Verständnis von Theorien als Verifikation von vorher formulierten Hypothesen.

Auch Designforschung schafft *Wissen*. Dieses Wissen informiert den Designprozess. Design verändert die Welt und damit die Bedingungen des Wissens. Wissen im Design ist daher unsicher und temporär: Erzeugung und Zerstörung gehen Hand in Hand.

Die beiden ersten Kategorien sind wichtig, sie können aber nicht den Schwerpunkt disziplinärer Forschung bilden. Das Insistieren darauf ist eine Flucht auf vermeintlich sicheres Terrain, aber weg von den eigentlich interessanten Fragen (der Betrunkene sucht seinen Schlüssel unter der Laterne, weil es dort hell ist). Man entgeht den Paradoxien und Sümpfen, aber man verlässt sich auf geborgtes Handwerkszeug. Dies mag kurzfristig politisch angesagt sein, längerfristig schadet es dem Design.

**Designforschungs-Paradigmen unterliegen Ideologien / Trends / Moden. Das eigene ist noch zu bestimmen...**

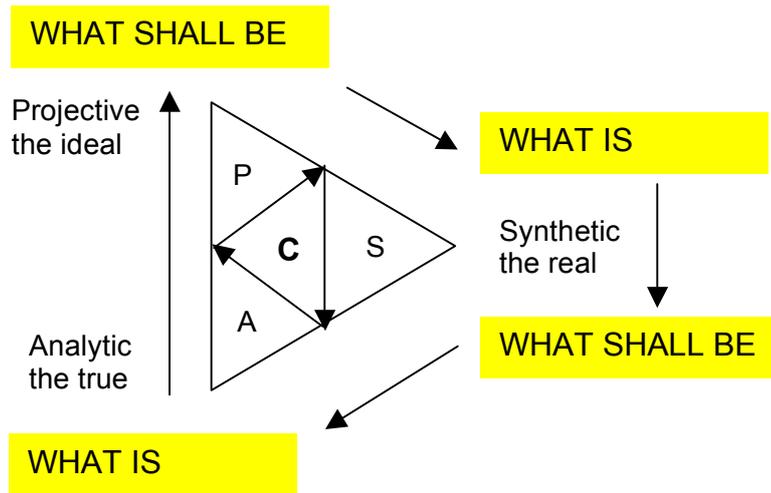
### **3) Gibt es Forschung durch Design? Wie unterscheiden sich Design und Forschung durch Design / Design durch Forschung?**

Meine Hypothese lautet: Es besteht Ähnlichkeit zwischen dem Designprozess und dem Designforschungsprozess. Die Aufgabe besteht darin, in dieser Ähnlichkeit die feinen Unterschiede herauszuarbeiten. Möglicherweise bleibt nicht viel...

Wo also lassen sich Forschungsanteile im Designprozess lokalisieren? Ich sehe zwei Dimensionen:

1) Makrodimension: Domänen der Designforschung:

The true / Analyse - the ideal / Projektion - the real / Synthese + Kommunikation



**Fig.:** The concept of the true, the ideal and the real (Nelson and Stolterman 2003), Beziehung zum älteren Prozessmodell ANALYSIS → PROJECTION → SYNTHESIS (Jonas 1996).

Die drei Domänen erfordern unterschiedliche Forschungsparadigmen.

True: analytisch, rational, wissenschaftlich ...

Ideal: projektiv, spekulativ, wertorientiert ...

Real: praktisch, gestaltend, poetisch ...

2) Mikrodimension: Elementare Lernprozessschritte: forschen - analysieren - synthetisieren - realisieren - ...

Beide Dimensionen haben zirkulären Charakter und sind ineinander verschachtelt (aus der inhärenten Zirkularität folgt auch die Anfälligkeit für chaotische Entwicklungen). Was immer vernachlässigt wurde ist das Kommunikative als Treiber des Prozesses. Es entsteht eine Sinnlücke, sobald die Kommunikation abbricht, nicht mehr anschlussfähig ist. Die Kombination und Linearisierung beider Schemata ergibt das Designprozessmodell von ANALYSE - PROJECTION - SYNTHESE (Jonas 1996). In tabellarischer Form lässt sich dies in Form eines Methodikschemas darstellen:

	Research beobachten	Analysis reflektieren	Synthesis planen	Realization machen
ANALYSIS				
PROJECTION				
SYNTHESIS				
COMM.				

Die Zellen enthalten Designmethoden und Forschungsmethoden / Tools, die je nach Projekttypus, Projektrandbedingungen und Methodikpräferenzen unterschiedlich sind. Man kann es als Anleitung zur Organisation des Entwurfsprozesses nehmen und Schritt für Schritt von links oben nach rechts unten abarbeiten. Man kann es auch als Forschungslandkarte interpretieren und punktuell in die so genannte "Tiefe" graben.

Die Unterscheidung von Design, Designmethodik, Designforschung, Designforschungsmethodik ist unscharf...

#### 4) Designforschung als Argument

*Wissenschaftliche Forschung* und *Designforschung* unterscheiden sich sehr wohl:

*Wissenschaftliche Forschung* zielt auf (zeitlose) Wahrheit, auf die Passung zwischen "Wirklichkeit" und unseren Beschreibungen (auch "Wirklichkeit" ist eine Beschreibung, d.h. es geht tatsächlich um Übereinstimmungen zwischen Beschreibungen...).

*Designforschung* zielt auf einen (zeitlichen) Zweck, auf die Passung zwischen Artefakten und Umwelten (organisch, psychisch, sozial), auf das Überbrücken von gaps, das Herstellen von Verbindungen.

Deshalb mein Vorschlag, *Designforschung nicht als Grundlage, sondern als Argument* für Designpraxis zu verstehen. Forschung macht Design nicht notwendigerweise besser, aber Forschung dient der Entwicklung von Design als auch sprachlichem Unternehmen.

Lat. argumentum = was der Erhellung und Veranschaulichung dient:

- Grund, Begründung
- Debatte, Streit
- Veranschaulichung

Diese Wendung ins sprachlich-kommunikativ-rhetorische ist nicht negativ gemeint oder abwertend oder gar als Rückzug, sondern diskursiv (Rittel 1992), stakeholderorientiert, auf "Konsens" bezogen (auch wenn es Konsens über Dissens ist), Transparenz herstellend, mitteilend, überzeugend, überredend, begeisternd, überraschend, ...

Forschungsmethoden sind immer nur Mittel zum Zweck, Medien, auch politische Instrumentarien im Kontext von Ökonomien, Universitäten,

Forschungsförderungslandschaften, etc. Auch das gewichtig Moralische der "human-centredness" ist nicht mehr als ein Argument dieser Art.

Wenn wir Rationalität zunehmend als kommunikative Intelligenz verstehen und (Design-) Forschung als kommunikative Suche, dann können wir folgendes Fazit formulieren:

- die eigenen Methoden (research through design) sind noch unterentwickelt, müssen aber substantiell und argumentativ entwickelt werden,
- die fremden (research about, for design) sind gebrauchsfertig, können aber längerfristig nicht im Mittelpunkt stehen, weil sie die Besonderheit von Design als eigenständiger Weise der Weltmanipulation nicht berücksichtigen und uns damit eher zur Subdisziplin von ... machen...

→ Doppelstrategie:

- intern die Defizite anerkennen und produktiv nutzen,
- nach außen als autonome wissenschaftsanaloge (nicht wissenschaftsbasierte) Disziplin agieren.

*("Im Bett zart - gegen Bullen hart.")*

#### 5) Literatur

**Alexander, Christopher** (1964) *Notes on the Synthesis of Form*, Harvard University Press, Cambridge, Mass.

**Baecker, Dirk** (2000) "Wie steht es mit dem Willen Allahs?" In: *Zeitschrift für Rechtssoziologie* 21 (2000), Heft 1, S. 145-176

**Frayling, Christopher** (1993) "Research in Art and Design" in Royal College of Art Research Paper #1 1993/4

- Friedman, Ken** (2002) "Theory Construction in Design Research. Criteria, Approaches, and Methods." In: *Common Ground DRS International Conference*, Brunel University, 5-7 Sept. 2002
- Gros, Jochen; Mankau, Dieter; Fischer, Richard** (1984) Grundlagen einer Theorie der Produktsprache, Hochschule für Gestaltung Offenbach, Band 4: Gros, Jochen, Symbolfunktionen
- Jonas, Wolfgang** (1994) *Design - System - Theorie*. Überlegungen zu einem systemtheoretischen Modell von Designtheorie, Verlag die Blaue Eule, Essen
- Jonas, Wolfgang** (1996) "Systems Thinking in Industrial Design", *Proceedings of System Dynamics '96*, July 22-26, 1996, Cambridge, Massachusetts
- Jonas, Wolfgang** (2003) "Mind the gap! – on knowing and not-knowing in design", *Proceedings of EAD 2003*, Barcelona
- Jonas, Wolfgang** (2003) "Design, time & not-knowing", in: *Design Philosophy Papers #05* / November 2003, [http://www.desphilosophy.com/dpp/dpp\\_journal/journal.html](http://www.desphilosophy.com/dpp/dpp_journal/journal.html)
- Luhmann, Niklas** (1984) *Soziale Systeme* Suhrkamp, Frankfurt/M.
- Nelson, Harold G.; Stolterman, Erik** (2003) *The Design Way. Intentional change in an unpredictable world* Educational Technology Publications, Englewood Cliffs, New Jersey
- Rittel, Horst W. J.** (1992) *Planen, Entwerfen, Design*, hrsg. von Wolf D. Reuter, Verlag W. Kohlhammer, Stuttgart, Berlin
- Serres, Michel** (1980) *Le parasite*, Paris, deutsch: *Der Parasit*, Suhrkamp, Frankfurt / M. 1987
- Simon, Herbert A.** (1969, 1981, 1996) *The Sciences of the Artificial*, MIT Press, Cambridge, Mass.