

Aus:

CLAUDIA MAREIS

Design als Wissenskultur

Interferenzen zwischen Design- und Wissensdiskursen
seit 1960

März 2011, 450 Seiten, kart., zahlr. Abb., 32,80 €, ISBN 978-3-8376-1588-3

Design gilt zunehmend als autonome Wissenskultur. Diese Sichtweise folgt einerseits epistemologischen Prämissen, andererseits befördert sie strategische Interessen hinsichtlich der disziplinären Autonomie des Feldes. Dabei werden die demarkierten Grenzen zwischen Design, Kunst und Wissenschaft in Frage gestellt und unter dem Leitmotiv eines *Design Turns* neu ausgehandelt.

Claudia Mareis zeichnet Interferenzen zwischen Design- und Wissensdiskursen seit dem »Design Methods Movement« in den 1960er Jahren nach und trägt damit zur Erforschung historischer Einflüsse bei, welche die aktuellen Wissensdebatten in Designtheorie und -forschung prägen.

Claudia Mareis (Dr. phil.) ist Forschungsdozentin für Designtheorie an der Hochschule der Künste Bern.

Weitere Informationen und Bestellung unter:

www.transcript-verlag.de/ts1588/ts1588.php

Inhalt

Einleitung	9
1. Designforschung im historischen Kontext	23
a. Etymologie und Geschichte von Design und Designforschung	24
Geschichte der Designmethodologie in den 1960er Jahren	34
Institutionalisierung von Designforschung an Kunsthochschulen	54
Fragen der Sprachregelung: Designforschung, Designwissenschaft oder Designgeschichte?	69
b. Forschungsstand	79
2. Designauffassungen vom Einheitskunstwerk zum Reflective Practitioner	87
a. Erweiterte Designauffassungen	89
Walter Gropius – Kunst und Technik eine Einheit	90
László Moholy-Nagy – Design ist eine Haltung	99
HfG Ulm – Von der Kaffeetasse bis zur Wohnsiedlung	109
Lucius Burckhardt – Design ist unsichtbar	114
Gui Bonsiepe – Design als Interface	119
b. Design als Problemlösungs- und Planungshandeln	130
Herbert Simon – Die Wissenschaften vom Künstlichen	131
Horst Rittel – Böartige Probleme in Entwurfsprozessen	140
c. Design als reflektierte Praxis	151
Hubert und Stuart Dreyfus – Vom Novizen zum Experten	154
Donald Schön – The Reflective Practitioner	162
d. Resümee	171
3. Vom Wissen im Design und seinen diskursiven Leitmotiven	175
a. Die Semantik von ›Designwissen‹	177
Zu den Begriffen ›designerly ways of knowing‹ und ›design knowledge‹	178
Zum Begriff ›design thinking‹	186

b. Synthese: Design als verbindende Instanz und ›dritte Kultur‹	191
Das Motiv einer Synthese von Wissenschaft, Kunst und Technik	193
Das Motiv einer Synthese von Gegenwart und Zukunft	205
Zum Konzept von Design als ›dritte Kultur‹ und zur Vision eines ganzheitlichen Wissens	208
c. Innovation: ›Neuerung‹ und ›Veränderung‹ als ambivalente Fortschrittsmotive	222
Relation von wirtschaftlicher Innovation und Designforschung	223
Ambivalente Haltung gegenüber dem ›Neuen‹	228
Zum ›Neuen‹ als relationales Konzept	231
Diskursive Verortung von ›Innovation‹ zwischen ›absoluter Neuerung‹ und ›planvoller Veränderung‹	233
d. Zum Motiv eines ›impliziten Wissens‹ in Designpraxis und -forschung	247
Von rationalen Entwurfsanalysen zum ›impliziten Wissen‹	252
Zur Verwendung des Konzepts ›implizites Wissen‹ in der praxisbasierten Designforschung	256
Überlagerung von implizitem Wissen und Habitualisierung	264
e. Resümee	277
4. Interferenzen und Grenzziehungen zwischen Design, Kunst und Wissenschaft	285
a. Vom Verlust wissenschaftlicher Leiterzählungen und einem neuen Modus der Wissenserzeugung	287
Zur ›Kondition‹ von postmodernen und poststrukturalistischen Wissenskonzepten	290
Zum Konzept der Modus 2-Wissensproduktion	303
b. Zur historischen Trennung von Kunst und Wissenschaft und der Neubestimmung ihrer Interferenzen	314
Bemerkungen zum historischen Verhältnis von Kunst und Wissenschaft	320
Skizze gegenwärtiger Untersuchungen zu Interdependenzen zwischen Kunst und Wissenschaft	331
c. Soziogenetische Abgrenzung und Aufwertung von Design gegenüber Wissenschaft und Kunst	349
Designforschung und wissenschaftliche Demarkation	350
Die Rede von ›Design als Forschung‹ – ein neuer Paragone zwischen Design, Kunst und Wissenschaft?	364
Abschließende Überlegungen zur praxisbasierten Forschung in Kunst und Design	373
d. Resümee	378

Design als Wissenskultur – ein Ausblick	389
Danksagung	401
Bibliographie	403
Abbildungsverzeichnis	445

Creativity is our great need,
but criticism, self-criticism is the way to its release.

John Dewey. *Art as Experience*. 1934

Einleitung

Im Design erlebt das Sprechen über das *Epistemische* derzeit eine Hochkonjunktur. ›Wissen‹ und ›Forschung‹ werden als ebenso zeitgemäße wie zukunftssträchtige Schlüsselkonzepte für das Design gehandelt. Zahlreiche Texte und Studien widmen sich der epistemologischen und methodologischen Erschließung des Feldes.¹ Als Hintergrund dieser Debatten wird ein historischer Wandel konstatiert, wonach sich das Design seit seinen Anfängen, Mitte des 19. Jahrhunderts, von einer gewerblichen Aktivität, die eng mit dem Aufkommen der industriellen Warenproduktion und der massenmedialen Kommunikation verbunden war, zunächst zu einem spezifischen Berufsbild mit typischen Praktiken und Denkweisen ausdifferenziert hat und sich nun als eigenständiges Feld, als autonome Disziplin zu etablieren versucht.² Die Bedeutung von *Wissen* wird in diesem Wandel als eine neuralgische postuliert:

Knowledge plays a vital role in our life in that it reflects how we understand the world around us and thus determines how we act upon it. In this sense, knowledge is of particular importance for designers because they act to shape our world.³

1. So etwa: Jonas, Wolfgang; Romero-Tejedor, Felicidad (Hg.): *Positionen zur Designwissenschaft*. Kassel, 2010. Mareis, Claudia; Joost, Gesche; Kimpel Kora (Hg.): *Entwerfen – Wissen – Produzieren. Designforschung im Anwendungskontext*. Bielefeld, 2010. Vgl. dazu auch die ausführliche Darstellung zum Forschungsstand im 1. Kapitel des vorliegenden Buches.
2. Buchanan, Richard: *Education and Professional Practice in Design*. In: *Design Issues*. Vol. 14, Nr. 2. 1998, S. 63–66.
3. 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, hier S. 1.

Mithin wird die Forderung laut, die »postindustrielle Gesellschaft« benötige einen neuen »Designertyp«: den »denkenden Designer«. ⁴ Doch das Postulat von Design als »epistemischer Praxis« oder »Wissenskultur« folgt, wie ich in diesem Buch zeigen werde, nicht allein einer erkenntnistheoretischen Neugier, sondern wird auch durch strategische Interessen hinsichtlich der disziplinären Autonomie des Feldes befördert. Anders formuliert, werden Designpraktiken und -objekte nicht einzig unter dem Gesichtspunkt eines Erkenntnisgewinns befragt, vielmehr werden in dieser Befragung auch die konventionellen Grenzen zwischen den sozialen Feldern (oder Systemen) Design, Wissenschaft, Technik und Kunst neu ausgehandelt und verstetigt.

Zum einen geht es darum, Design als autonome akademische Disziplin zu konturieren, zum andern wurde Design in den letzten Jahrzehnten in einem sehr grundlegenden Sinne als neue Basis der Allgemeinbildung in Aussicht gestellt: als »Synthese«-Disziplin, die Kunst und Wissenschaft zu vereinen vermag – und womöglich als »dritte Wissenskultur« ⁵ sogar über sie hinauswachsen könnte. ⁶ Von Seiten der Geistes- und Kulturwissenschaften wird solch ein erweiterter Designbegriff neuerdings aufgenommen und im Sinne eines *design turn* (Schäffner) proklamiert. Es wird von einer operativen Wende gesprochen, in der sich die Überwindung von Ideenanalyse und -geschichte nicht mehr nur durch die Analyse von Praktiken vollziehen soll, sondern durch deren *Realisierung* und *Gestaltung*. ⁷

Seit dem *Design Methods Movement* in den 1960er Jahren, einer heute nur wenig bekannten akademischen Bewegung zur Systematisierung des Design, spätestens aber seit dem institutionellen Aufkommen von Designforschung an den europäischen Kunsthochschulen und -universitäten Anfang der 1980er Jahre wird Design zunehmend als autonome Wissenskultur reflektiert. Die Bestimmung des Verhältnisses von Design und Wissen realisiert sich dabei auf vielfältige Weise (theoretisch oder pragmatisch) und folgt bisweilen widersprüchlichen Prämissen. Dem Lehrfach »Designtheorie« wird etwa die Aufgabe zugesprochen, jene »Wissenschaften zu vermitteln, die für eine Professionalisierung des Design grundlegend notwendig sind«. ⁸ In dieser Überzeugung werden Wissenschaft und Forschung vor

4. Romero-Tejedor, Felicidad: Der denkende Designer. Von der Ästhetik zur Kognition. Ein Paradigmenwechsel. Hildesheim 2007, S. 21 f.

5. Ich nehme hier Bezug auf die von John Brockman versammelten Beiträge zur Debatte um eine »dritte Kultur« neben den Natur- und Geisteswissenschaften. Vgl. Brockman, John: *The Third Culture*. New York. 1995. [Dt. Ausgabe: *Die dritte Kultur. Das Weltbild der modernen Naturwissenschaft*. München. 1996].

6. Mitchell, Thomas C.: *Redefining Designing. From Form to Experience*. New York. 1992, S. 58.

7. Schäffner, Wolfgang: *The Design Turn. Eine wissenschaftliche Revolution im Geiste der Gestaltung*. In: Mareis/Joost/Kimpel: *Entwerfen – Wissen – Produzieren*. 2010, S. 33–45.

8. Meier, Cordula: *Designtheorie als Disziplin. Begriffsbestimmung, Positionsbestimmung*. In: Meier, Cordula (Hg.): *Design Theorie. Beiträge zu einer Disziplin*. Frankfurt a. Main. 2003, S. 16–37, hier S. 36.

dem Hintergrund einer als wissensbasiert deklarierten Gesellschaft als zentrale Grundlagen der Designausbildung und -praxis erachtet.⁹

Gleichzeitig und scheinbar im Gegensatz dazu wird in der Designforschung aber auch postuliert, dass *durch* die Praktiken des Entwerfens und Gestaltens selbst ein neues, eigenständiges Wissen – sozusagen ein ›genuines Designwissen‹ – generiert werden könne.¹⁰ Eine solche Überzeugung führt als institutionalisiertes Format in der so genannten ›praxisbasierten Designforschung‹ (einschlägig bekannt als »research through design«)¹¹ dazu, dass Designpraktiken dezidiert als Wissenspraktiken bzw. Designobjekte als Wissensobjekte befragt¹² und in Relation – oft genug aber in Opposition – zu wissenschaftlichen und/oder künstlerischen Praktiken und Darstellungsformen gesetzt werden. Die historischen Eckdaten von 1960 bis heute bilden den groben zeitlichen Rahmen der vorliegenden Untersuchung. Die skizzierte Thematik zu einer eigenständigen Wissenskultur im Design ist ihr Untersuchungsfeld.

Das wachsende Interesse an einer Bestimmung des Verhältnisses von Design und Wissen liefert aber nur *eine* Begründung, um Interferenzen¹³ zwischen Design- und Wissensdiskursen eingehender zu untersuchen. Die vorliegende Untersuchung basiert vielmehr auf einem grundlegenden Interesse für die Arten und Weisen, vermittelt derer diese Bestimmung diskursiv vonstatten geht sowie für die historischen Einflüsse, die sie prägen. Als Begriffe und Konzepte sind ›Design‹ und ›Wissen‹ in der Designtheorie und -forschung derzeit zwar omnipräsent, dennoch werden sie zu selten kritisch historisiert und kontextualisiert und die in ihnen perpetuierten Essentialismen werden kaum problematisiert. Gerade dies scheint aber von Nöten, da mit der soziogenetischen »Disziplinierung des Designs«¹⁴ hin zu einer autonomen Wissensdisziplin eine prekäre Demarkation verbunden ist. Das »soziale Feld«¹⁵ Design wird von den Feldern Kunst und Wissenschaft territorial abgegrenzt und mit eigenen Begriffen, Konzepten und Sprachregelungen versehen.

9. Meier: Designtheorie als Disziplin, S. 15.

10. Insbesondere wird diese Position vertreten durch Cross, Nigel: *Designerly Ways of Knowing*. London. 2006.

11. Frayling, Christopher: *Research in Art & Design*. Research Paper. Vol. 1, Nr. 1. Royal College of Art London. 1993/94, S. 5.

12. Vgl. Ewenstein, Boris; Whyte, Jennifer: *Knowledge Practices in Design: The Role of Visual Representations as »Epistemic Objects«*. In: *Organization Studies*. Vol. 30, Nr. 7. 2009, 7–30.

13. Als ›Interferenzen‹ werden nachfolgend Diskurs und Disziplin übergreifende Strukturen oder Effekte bezeichnet, die sich zugleich als Akzentuierung und Ausblendung manifestieren können. In der Physik wird mit dem Begriff der ›Interferenz‹ die Überlagerung zweier oder mehrerer Lichtwellen gleicher Schwingungsfrequenz bezeichnet, die sowohl zu einer Verstärkung als auch Abschwächung und Auslöschung der Lichtwellen führt. Vgl. Stroppe, Heribert: *Physik für Studierende der Natur- und Ingenieurwissenschaften*. Leipzig. 2008, S. 381.

14. Schultheis, Franz: *Disziplinierung des Designs*. In: *Swiss Design Network* (Hg.): *Forschungslandschaften im Umfeld des Designs*. Zürich. 2005, S. 65–84.

15. Bourdieu, Pierre: *Sozialer Raum und »Klassen«*. Zwei Vorlesungen. Frankfurt a. Main. 1985, S. 69.

Der symbolische Preis, der für diese forcierte Identitäts- und Disziplinbildung zu entgelten ist, liegt auf designtheoretischer Ebene zum einen in einem Unverständnis für die komplexen, vielfach produktiven, historisch-diskursiven Interdependenzen, die zwischen den Feldern oder Systemen Design, Kunst und Wissenschaft zu beobachten sind, zum anderen in der Abschwächung oder Ausblendung differenzierter, sogar widersprüchlicher Befunde in den Feldern von denen man sich abgrenzt.

Die vorliegende Untersuchung greift dieses Dilemma als Forschungsdesiderat auf. Sie versucht vermittels einer diskursanalytisch motivierten Untersuchung, Interferenzen zwischen Design- und Wissensdiskursen über die demarkierten Grenzen von Design, Kunst und Wissenschaft hinaus im Zeitraum von 1960 bis heute nachzuzeichnen. Sie will so dazu beitragen, diskursive Leit motive und Strukturen zu erforschen, die aktuelle Wissensdebatten in Designtheorie und -forschung entscheidend prägen.¹⁶

Zielsetzung und Aufbau des vorliegenden Buches

Mit Foucault gedacht, sind Diskurse nicht bloß als ein Sprechen über die Dinge zu verstehen, sondern selbst als Praktiken, »die systematisch die Gegenstände bilden, von denen sie sprechen.«¹⁷ Zwar bestünden diese Diskurse aus Zeichen, so notiert Foucault, aber sie benutzten diese Zeichen für mehr als nur zur Bezeichnung der Sprache: »Dieses *mehr* macht sie irreduzibel auf das Sprechen und die Sprache. Dieses *mehr* muss man ans Licht bringen und beschreiben.«¹⁸ Siegfried Jäger beschreibt den Nutzen der Diskursanalyse in einer anderen Auslegung wie folgt: »Wenn es die Menschen sind, die Geschichte machen – und damit auch die Diskurse, dann erscheint es [...] unabdingbar, dieses ›Machen‹ und seine Voraussetzungen möglichst genau zu beleuchten.«¹⁹ Nach Foucault sind es jedoch gerade die Diskurse, in die Menschen hineingeboren werden, folglich bestimmen sie das menschliche ›Machen‹ und damit die Geschichte grundlegend mit. Er konstatiert diesbezüglich, dass die historische Analyse eines Diskurses letzten Endes nicht Gegenstand »einer Theorie des wissenden Subjekts, sondern vielmehr einer Theorie diskursiver Praxis« sei.²⁰

16. Auch wenn nachfolgend öfter von »Wissensdebatte« als von »Wissensdiskurs« die Rede sein wird, stehen dabei doch stets die diskursiven Aspekte und Qualitäten dieser Debatten im Vordergrund, vor allem die Einsicht in die reziproke Bedingtheit von Denken, Sprache und Praktiken innerhalb von Diskursen und durch diese. Der Begriff »Debatte« scheint mir allerdings dort angemessen, wo die Aktualität kontroverser Auseinandersetzungen in der Designtheorie und -forschung gekennzeichnet werden soll. Wissensdebatten sind demnach als Bestandteil eines umfassenderen Wissensdiskurses zu verstehen.

17. Foucault, Michel: Archäologie des Wissens. Frankfurt a. Main. 1981, S. 74.

18. Foucault: Archäologie des Wissens. 1981, S. 74. Kursivsetzung im Original.

19. Jäger, Siegfried: Kritische Diskursanalyse. Eine Einführung. Duisburg. 1993, S. 136.

20. Foucault: Archäologie des Wissens. 1981, S. 15.

Auf diesen basalen Einsichten der Diskursanalyse baut die vorliegende Arbeit mit der Wahl ihrer Methodik auf.

Im Verlauf der Untersuchung wird die Hypothese nachzuweisen sein, dass die Modi der Wissenserzeugung und -darstellung im Design erst in Abhängigkeit von Geschichte, Kultur und Kontext verstanden werden können. In diesem Sinne kann ›Designwissen‹ nicht als voraussetzungslos gültige oder ›wesenhafte‹ Kategorie, also *kategorisch* oder *essentiell*,²¹ definiert werden, sondern lässt sich nur im kulturhistorischen Vergleich mit Wissensformen in Kunst und Wissenschaft bestimmen. Folglich sind Fragen nach einer charakteristischen Wissenskultur des Design ohne die Betrachtung von diskursübergreifender, das heißt interdisziplinärer denkhistorischer Entwicklungszusammenhänge sowie der Analyse konkreter Praktiken, Techniken und Kontexte kaum zu beantworten. Das Konzept der ›Wissenskultur‹, das ich im Ausblick dieses Buches mit Bezug auf Knorr Cetina für eine solche Wissensbestimmung im Design stark mache,²² bekräftigt, dass es zwar gelebte und gefühlte Unterschiede in verschiedenen interdependenten Wissensbereichen gibt, dass diese aber nicht durch eine, wie auch immer geartete, ›Essenz‹ eines Feldes oder Gegenstands erklärt werden können. Vielmehr verweist das Konzept der ›Wissenskultur‹ auf die kontingente, in ihrem Verlauf nicht zwingende oder ›wesenhafte‹ kulturhistorische Genese, die in den unterschiedlichen Feldern dafür verantwortlich ist, ›wie wir wissen, was wir wissen‹.²³

Jedes der vier Kapitel der vorliegenden Arbeit erschließt einen unterschiedlichen Blick auf das derzeit ebenso intensiv wie kontrovers diskutierte Verhältnis von Design und Wissen.

Das 1. Kapitel dient der historischen und begrifflichen Einführung in die Thematik und in den Forschungsstand. Schwerpunkte bilden hier die Geschichte der Designmethodologie in den 1960er Jahren; die Institutionalisierung der Designforschung an internationalen Kunsthochschulen und -universitäten im Zuge des Bologna-Prozesses sowie schließlich die Frage, warum gegenwärtig zwar häufig von ›Designforschung‹, seltener aber von ›Designwissenschaft‹ oder ›Designgeschichte‹ die Rede ist.

Das 2. Kapitel diskutiert historische Designauffassungen und -selbstverständnisse, die für das heutige Verständnis des Wissensdiskurses in

21. ›Kategorisch‹ wird in der vorliegenden Arbeit definiert als etwas, das ›unbedingt gültig‹, ›nicht an Bedingungen geknüpft‹ ist. Die ›Essenz‹ beschreibt das ›allgemeine‹, ›eigentliche‹, ›zu Grunde liegende Wesen‹ einer Sache oder Gegebenheit, entsprechend dazu ist auch die Bedeutung von ›essentiell und ›essentialistisch‹ zu verstehen.

22. Knorr Cetina, Karin: *Epistemic Cultures: How the Sciences Make Knowledge*. Cambridge, MA, 1999. [Dt. Ausgabe: *Wissenskulturen. Ein Vergleich naturwissenschaftlicher Wissensformen*. Frankfurt a. Main. 2002].

23. Knorr Cetina: *Wissenskulturen*. 2002, S. 11.

Designtheorie und -forschung zentral sind. Dieses Vorgehen wird durch die Annahme motiviert, dass in der Befragung von Designpraktiken als Wissens- und Forschungspraktiken, wie sie derzeit in der Designforschung vonstatten gehen, historische Auffassungen und (Selbst-)Verständnisse von ›Design‹ in die Forschung und Theoriebildung hingetragen werden und dort unhinterfragt perpetuiert werden. Vereinfachend formuliert: Wo Praxis und Forschung sowohl diskursiv als auch auf pragmatischer Ebene miteinander verbunden werden, ist es keineswegs unerheblich, was explizit, vielmehr aber noch *implizit*, unter ›Praxis‹ verstanden wird. Das Verständnis dessen, was aus historischer Sicht als ›gute‹, ›richtige‹ oder ›gültige‹ Praxis bewertet wurde, prägt mitunter noch heute in unausgesprochener Weise das Praxisverständnis in der Designforschung und ist entsprechend als ein historischer Wertediskurs kenntlich zu machen.

Das 3. Kapitel benennt, untersucht und kontextualisiert Leit motive bzw. »diskursive Regelmäßigkeiten«,²⁴ die den Wissensdiskurs in Designtheorie und -forschung als sinn- und ordnungsstiftende Elemente stabilisieren und strukturieren, als solche aber nur selten explizit benannt und problematisiert werden. Es handelt sich dabei um diskursive Verdichtungen von Begriffen, Konzepten und Ideen, die scheinbar Grundlegendes zu Design und seinen Wissenspotentialen aussagen, die allerdings selbst als Motive zu hinterfragen und dort zu problematisieren sind, wo sie die Vermutung bestätigen, Reduktionismen, Anachronismen oder Essentialismen zu transportieren. Ziel dieses Kapitels ist es – vergleichbar, aber expliziter noch als im 2. Kapitel – aufzuzeigen, *dass*, vor allem aber *wie* die Rede von Design ›als‹ Wissensform keiner *a priori* vorgegebenen oder ›natürlichen‹ Ontologie ihres Gegenstandes folgt, sondern durch bestimmte diskurshistorische Motive und Annahmen von sowohl Design als auch Wissenschaft geprägt und informiert wird.

Die Frage nach dem Status von Wissen im Design ist aber nicht bloß als ein *designinternes* Desiderat zu bewerten, sondern korrespondiert aus kultur- und wissenschaftshistorischer Sicht mit poststrukturalistischen Wissenskonzepten, etwa mit Lyotards Diagnose zum »postmodernen Wissen«²⁵ oder dem Modell der sogenannten »Modus 2-Wissensproduktion« von Gibbons et. al.²⁶ Aus diesem Grund diskutiert das 4. Kapitel ausgewählte Aspekte der Designforschung mit Blick auf korrespondierende Wissensdiskurse in den Kulturwissenschaften sowie in der Kunst- und Wissenschaftsgeschichte. Es geht der Frage nach, wie Designforschung in einem aktuellen Spannungsfeld zu situieren ist, in dem nicht nur Kunst und Design für sich in

24. Sarasin, Philipp: *Geschichtswissenschaft und Diskursanalyse*. Frankfurt a. Main. 2003, S. 48 f.

25. Lyotard, Jean François: *La condition postmoderne. Rapport sur le savoir*. Paris. 1979.

26. Gibbons, Michael et al.: *The New Production of Knowledge: The Dynamics of Sciences and Research in Contemporary Societies*. London. 1994.

Anspruch nehmen, ein ›wissenschaftsalternatives‹ Wissen zu produzieren, sondern die Wissenschaft selbst sich zunehmend für die materialen und ästhetischen Bedingungen ihrer eigenen Wissensproduktion interessiert.

Interaktive Grenz- und Zwischenräume des Wissens

Forschungen aus der jüngeren Wissenschaftsgeschichte können zur Klärung der Frage nach den materialen Grundlagen des Wissens beitragen. So sind die Aspekte ›Praxis‹ und ›Anwendung‹ in den letzten Jahrzehnten in vielen Disziplinen zu wichtigen Kriterien wissenschaftlicher Forschung avanciert. Sei es im allgegenwärtigen Imperativ nach gesellschaftlich und wirtschaftlich relevanten Forschungsergebnissen²⁷ oder in der Diagnose eines »practice turn«,²⁸ der eine Hinwendung zu den konkreten Praktiken der Wissenserzeugung einfordert. Nicht mehr »das Sinnlich-Greifbare auf der einen und das Gedanklich-Abstrakte auf der anderen Seite«²⁹ leiten das Blickregime einer solchen Wissenschaftsbeobachtung an, ins Visier gelangen stattdessen die Ränder der Wissenschaft, ihre Grenz- und Zwischenräume. An diesen hybriden Stellen finden die Desiderate einer praxis- und objektbasierten Forschung im Design eine potentielle Entsprechung. Als These formuliert, könnte diese Entsprechung wie folgt lauten: So wie das wissenschaftliche Experiment seine eigene Materialität und Performativität zu berücksichtigen beginnt, so macht sich das Design das wissenschaftliche Experiment – zumindest auf semantischer Ebene – zum Vorbild.³⁰

Allerdings gilt es zu bedenken, dass die Motivationen, welche die Beschäftigung mit den scheinbar gemeinsamen Themen und Fragestellungen in Design und Wissenschaft anleiten, sehr unterschiedlich ausfallen können. Für das Design scheint die Bestimmung seines ›genuinen‹ Wissens und seines Verhältnisses zu wissenschaftlichem Wissen mehr als nur ein Forschungsdesiderat unter anderen zu sein. Vielmehr machen sich darin substantielle soziogenetische Veränderungen kenntlich, durch die der gesellschaftliche Status von Design vor dem Hintergrund der viel beschworenen ›Wissensgesellschaft‹ in Frage gestellt und ausgehandelt wird. Wissen gilt heute Vielen als höchstes Kapital der ›Wissensgesellschaft‹, entsprechend groß ist derzeit das Bemühen, Wissen in Form normierter

-
27. Nowotny, Helga: Es ist so. Es könnte auch anders sein. Über das veränderte Verhältnis von Wissenschaft und Gesellschaft. Frankfurt a. Main. 1999, S. 50.
 28. Vgl. Schatzki, Theodore et al.: The Practice Turn in Contemporary Theory. London. 2001.
 29. 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.
 30. Ich beziehe mich auf einen Gedanken von Nordmann, Alfred: Experiment Zukunft. Die Künste im Zeitalter der Technowissenschaften. In: Rey Anton; Schöbi, Stefan (Hg.): SubTexte 3. Künstlerische Forschung. Positionen und Perspektiven. Zürich. 2009, S. 8–22, hier S. 14.

Zertifikate und Abschlüsse zu reifizieren und markttauglich zu machen. Auch die Frage nach dem Wissen im Design erhält so einen markanten wirtschaftlichen und (bildungs-)politischen Akzent.

Die Diskussion, ob und inwiefern Design als autonome Wissenskultur aufgefasst werden kann, lässt sich auf semantischer Ebene anhand von Konzepten und Begriffsschöpfungen wie ›designerly ways of knowing‹, ›design knowledge‹³¹ oder ›design thinking‹³² gut nachzeichnen. (Dazu mehr im 3. Kapitel). Diese Begriffe sind jedoch, soviel sei vorwegzunehmen, untereinander weder trennscharf zu unterscheiden, noch lassen sich stringente Definitionen für sie finden. Sie zeugen vielmehr davon, dass hinter dem Ringen um die Begriffe ein Ringen um ein schärferes Bild des Gegenstandes steht. Diese Unschärfe der Konzepte ist jedoch nicht per se negativ zu bewerten, sondern kann mit Rheinberger als »gebändigte[r] Überschuss« verstanden werden.³³ Demnach erzeugen »verschwommene Konzepte, unfertige oder überschießende Bedeutungen« eine Spannung, die sich für die Entwicklung einer Disziplin positiv auswirken kann. Nimmt man diesen Gedanken ernst, dann werden die jüngeren Debatten zur inhaltlichen und methodischen Ausrichtung von Designforschung als produktive Versuche lesbar, dem heterogenen Feld des Design kraft der Insignien von ›Forschung‹ und ›Wissenschaft‹ zu einer eindeutigeren Identität zu verhelfen.

Die multiperspektivische Vorgehensweise, die in den vier skizzierten Kapiteln entfaltet wird, soll dazu beitragen, Fragen nach einer charakteristischen ›Wissenskultur‹ im Design in einer nicht-essentialistischen, also historisch-vergleichenden und differenzierenden Weise zu adressieren. Die vorliegende Arbeit basiert selbst auf bestimmten forschungsleitenden Prämissen, die vorab zu benennen sind: Sowohl ›Design‹ als auch ›Wissen‹ bzw. ›Wissenschaft‹ werden in der nachfolgenden Untersuchung nicht als feststehende, ›objektiv‹ zu definierende Entitäten aufgefasst. Vielmehr werden sie als soziale und kulturelle Gebilde lesbar gemacht, die durch ein dichtes ›Gespinnst‹ von Diskursen, Praktiken, Institutionen, Akteuren und Objekten *historisch* formiert wurden und entsprechend dieser Prägung jeweils eigene Wertesysteme und ›Wahrheiten‹ etablieren konnten. In ihrer heutigen Ausprägung sind sowohl Design als auch Wissenschaft als kontingente historische Phänomene zu verstehen, dennoch sind sie nicht

-
31. Beide Begriffe ›designerly ways of knowing‹ und ›design knowledge‹ werden vor allem durch Nigel Cross vertreten. Vgl. Cross, Nigel: Designerly Ways of Knowing. In: Design Studies. Vol. 3, Nr. 4. 1982, S. 221–227.
 32. Zwei aktuellere Publikationen dazu sind: Plattner, Hasso et al.: Design Thinking. Innovation lernen. Ideenwelten öffnen. München. 2009 sowie Lockwood, Thomas (Hg.): Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value. New York. 2009.
 33. Rheinberger, Hans-Jörg: Epistemologie des Konkreten. Studien zur Geschichte der modernen Biologie. Frankfurt a. Main. 2006, S. 226.

ausschließlich ›sozial konstruiert‹. Die Einsicht in die soziokulturelle Prägung von Design- und Wissenspraktiken soll nicht blindlings ihre Subjekte und deren intentionalen Handlungspotentiale auf einer sprachlichen Ebene privilegieren. Vielmehr gilt es, alle an einer Wissensproduktion beteiligten menschlichen und nicht-menschlichen ›Akteure‹ gleichermaßen im Auge zu behalten. Erst in ihrer Gesamtheit bilden sie die »Konstruktionsmaschinen des Wissens«; Gefüge von Konventionen und Instrumenten, die sich als organisiert, dynamisch, aber nur teilweise reflektiert erweisen und die von einzelnen Personen selbst nur begrenzt bestimmt werden können.³⁴

Aus diesem Grund zielt die vorliegende Arbeit weder auf eine ›objektive‹, allgemeingültige Definition von ›Design‹ und ›Wissen‹, noch fokussiert sie einseitig die ›herausragenden‹ Subjekte der Designgeschichte. Stattdessen wird ein Teil jenes diskursiven Geflechts untersucht, in dem und vermittels dessen im Feld des Design Gegenstände und Praktiken *diskursiv* zu ›Objekten des Wissens‹ gemacht und als solche perpetuiert werden³⁵ – und entlang dem die Konturen des Feldes Design immer wieder neu ausgehandelt und verstetigt werden. Eine diskursanalytische Untersuchung und Kontextualisierung des gegenwärtigen Wissensdiskurses in Designtheorie und -forschung vermag bestenfalls – und dazu will die vorliegende Untersuchung beitragen – den Entwurf für zukünftige Konzepte differenzierter und damit solider ausfallen zu lassen, den Blick für Alternativen und potentielle Irrwege zu schärfen und die Diskussionen über das Verhältnis von Design und Wissen insgesamt fundierter werden zu lassen.

Bemerkungen zur gewählten Methodik

Wie werden bestimmte Auffassungen von ›Design‹ und ›Wissen‹ im Feld der Designforschung diskursiv verhandelt und festgeschrieben? Um diese kulturwissenschaftlich motivierte Frage zu beantworten, hat die vorliegende Arbeit eine diskursanalytische und interdisziplinäre Methodik gewählt. Die Fragestellung bedingt, obwohl sie vom Design ausgeht, eine Disziplin übergreifende Herangehensweise, da sie zugleich Aspekte aus der Design-, Kunst- und Wissenschaftsforschung umfasst. Dieser Zugang wurde gewählt, um im Anschluss an Cassirers weites Kulturverständnis die Bedeutung diskursiver Motive eines spezialisierten Feldes in einem größeren kultursemantischen Zusammenhang zu erkennen und zu benennen und somit Wanderbewegungen von kulturellen Formen oder Motiven sichtbar machen und verfolgen zu können. Nach Cassirers tragender Einsicht »ist die Kultur, die in der Reflexivität des menschlichen Bewußt-

34. Dazu in anderem Zusammenhang Knorr Cetina: *Wissenskulturen*. 2002, S. 23.

35. Vgl. dazu auch Rheinberger, Hans-Jörg: *Historische Epistemologie zur Einführung*. Hamburg. 2007, S. 12.

seins gründet, alles was wir, so wie wir nun einmal sind, überhaupt haben können; sie ist die ganze Wirklichkeit des Menschen«. ³⁶

›Design‹ und ›Wissen‹ werden in der vorliegenden Arbeit nicht als überzeitlich und überkulturell definierbare Entitäten verstanden, sondern vielmehr als vielgestaltige Effekte einer gesellschaftlich konstruierten ›Wirklichkeit‹, ³⁷ als Diskurse im Foucaultschen Sinne. Es sind dies Versuche, Bedeutungszuschreibungen und Sinnordnungen zumindest für eine gewisse Zeit zu stabilisieren und dadurch eine kollektiv verbindliche Wissensordnung in einem sozialen Ensemble zu institutionalisieren. ³⁸ Im Anschluss an Michel Foucault identifiziert Maingueneau die folgenden diskursanalytisch relevanten Aspekte: 1.) Ort des Aussagens und Sprechens, 2.) diskursive Regelmäßigkeiten sowie 3.) Grenzen, Verbindungen und Vermittlungselemente zu anderen Diskursen (Interdiskurs). ³⁹ Zusammen formieren sie ein »diskursives Archiv«, auf dessen Basis erst inhaltliche Aussagen darüber gemacht werden können, wie Diskurse die soziale Welt des Bezeichneten in ihrer historischen Spezifität hervorbringen. ⁴⁰

Diskursanalyse kommt im Folgenden als methodischer Ansatz zweifach zum Tragen. ⁴¹ Erstens orientiert sich die Kapitelstruktur der Arbeit an jenen Aspekten, die ein »diskursives Archiv« im genannten Sinne bilden: So wird nach einem thematisch einführenden 1. Kapitel im 2. Kapitel der historische Ort des Aussagens umrissen, im 3. Kapitel werden anhand von festgelegtem Untersuchungsmaterial diskursive Regelmäßigkeiten untersucht und im 4. Kapitel schließlich werden Interdiskurse aufgezeigt, welche die Grenzen und Ränder des Diskurses bezeichnen. Gewiss kann man einwenden, dass die Geschichte der Designforschung noch zu jung und ihr Wirkungsfeld zu begrenzt sei, um tatsächlich von einem Diskurs im Foucaultschen Sinne zu sprechen. Mir geht es aber weniger um die Größe dieses Diskurses oder um seinen Einfluss auf andere Diskurse. Mit der Wahl der Methode und der Begrifflichkeit des ›Diskurses‹ soll vielmehr grundlegend darauf hingewiesen werden, dass die Grenzen von Designforschung sich mit denen von Kunst und Wissenschaft überlagern und dass umgekehrt deren Diskurse mit den Wissensdebatten in der Design-

36. Recki, Birgit: Kultur als Praxis. Eine Einführung in Cassirers Philosophie der symbolischen Formen. Berlin. 2004, S. 31. Cassirer, Ernst: Versuch über den Menschen. Einführung in eine Philosophie der Kultur. Frankfurt a. Main. 1990, S. 51.

37. Berger, Peter; Luckmann, Thomas: Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Frankfurt a. Main, 1980.

38. Keller, Reiner: Diskursforschung. Eine Einführung für SozialwissenschaftlerInnen. Wiesbaden. 2007, S. 7.

39. Maingueneau, Dominique: L'Analyse du Discours. Introduction aux lectures de l'archive. Paris. 1991, S. 17–24.

40. Vgl. dazu Sarasin: Geschichtswissenschaft und Diskursanalyse. 2003, S. 35.

41. Der Frage, ob und in welcher Weise Foucault eine Methodik bereitstellte, widmet sich der Aufsatz von Gehring, Petra: Foucaults Verfahren. In: Foucault, Michel: Geometrie des Verfahrens. Schriften zur Methode. Frankfurt a. Main. 2009, S. 373–393.

forschung interferieren. Designforschung als einen Diskurs zu befragen, bedeutet, die Einsicht in die reziproke Bedingtheit von Denken, Sprache und Praktiken ernst zu nehmen sowie den Umstand anzuerkennen, dass jeder Diskurs entsprechend seiner jeweiligen Geschichte eigene Werte und ›Wahrheiten‹ formulieren kann.

In der vorliegenden Arbeit kommt Diskursanalyse zweitens als hermeneutisches, selbstreflexives Interpretationsverfahren bei der Untersuchung diskursiver Regelmäßigkeiten und Interdiskursen insbesondere im 3. und 4. Kapitel zum Tragen. Hier wird auf eine Methodik der wissenssoziologischen Diskursanalyse nach Keller Bezug genommen.⁴² Von anderen Ansätzen der interpretativen, qualitativen Sozialforschung unterscheidet sich diese darin, dass von textübergreifenden Verweiszusammenhängen in Gestalt diskursiver Strukturen der Aussageproduktion ausgegangen wird. Von einer Foucaultschen Diskursanalyse unterscheidet sie sich durch dezidierte Empfehlungen für die empirische Untersuchung von Datenmaterial.

Zusammenfassend wird im Folgenden jener Diskurs untersucht, in dem Design mit Bezug auf Wissen, Wissenschaft und Forschung erörtert wird. Die Untersuchung beschränkt sich, mit Ausnahmen namentlich im 2. Kapitel, auf den Zeitraum von 1960 bis 2010. Dieser Zeitraum wird thematisch durch den Beginn des *Design Methods Movement* in den 1960er Jahren einerseits und die aktuellen Debatten zur praxisbasierten Designforschung an internationalen Kunsthochschulen andererseits gerechtfertigt. Zum Untersuchungskorpus gehören im Wesentlichen Texte und schriftliche Aussageereignisse.⁴³

Die gewählte Fokussierung auf Diskurse statt auf Praktiken mag vor dem Hintergrund erstaunen, dass an kultur- und geisteswissenschaftlichen Studien tendenziell eine mangelnde Aufmerksamkeit gegenüber den Praktiken und Objekten der Wissenserzeugung festgestellt wird. In der Designforschung zeigt sich die Situation allerdings fast diametral: Designforschung wird als praxisbasierte Vorgehensweise von Praktikern im Medium der Praxis angegangen, oftmals mit dem Ziel, daraus eine Theoriebildung abzuleiten, die für sämtliche Designprozesse und -praktiken exemplarisch Geltung haben soll. Dieser starke Nexus von Erkenntnisproduktion mit den ›praktischen‹ Akteuren und Prozessen des Design entspricht zwar der Forderung des »practice turn«,⁴⁴ sich den Praktiken der Wissenserzeugung zuzuwenden, er verliert dadurch aber auch aus dem

42. Keller: Diskursforschung. 2007.

43. Es handelt sich hierbei um themenrelevante Publikationen, Aufsätze, Positionspapiere, Konferenzbeiträge aus den Bereichen Designmethodologie, -forschung, -theorie und -wissenschaft sowie dort rezipierte, relevante Beiträge aus anderen Disziplinen (etwa aus der Architektur oder der System- und Planungstheorie) im genannten Untersuchungszeitraum von 1960 bis 2010.

44. Vgl. Schatzki et al.: The Practice Turn in Contemporary Theory. 2001.

Blick, dass Designforschung und -theorie für historisch-vergleichende Untersuchungen offen bleiben muss, um sich gegen diskursimmanente Essentialismen und Naturalisierungen zu immunisieren. Für die Designforschung ist derzeit kein Mangel an Praxis zu diagnostizieren, sie tendiert im Gegenteil eher zu einer epistemologischen Übervorteilung von ›Praxis‹ und der Vorstellung eines darin ›intentional handelnden Subjekts‹ – was sich in einer ausgeprägten Form mithin als diffuse Theoriefeindlichkeit kenntlich machen kann. Eine kritische Distanzierung und multiple Perspektivierung von Praktiken des Design und der Designforschung scheint in diesem Moment also angebracht.

Methodenkritisch anzumerken bleibt jedoch, dass bei einer diskursanalytischen Vorgehensweise – wie auch bei anderen *qualitativen* Deungsverfahren – die vollständige Transparenz und Kontrolle der Vorgehensweisen letztlich unerreichbar bleibt. Um dennoch eine Nachvollziehbarkeit der Befunde zu ermöglichen, bleibt es unerlässlich, sowohl Aussagen über einzelne Texte als auch generalisierende Hypothesenbildungen und Schlussfolgerungen zu argumentieren und zu begründen.⁴⁵

Ich habe versucht, diesem methodischen Anspruch in der vorliegenden Untersuchung durch die Offenlegung meiner Prämissen und Vorgehensweisen gerecht zu werden. Dies entspricht der Zielsetzung, dass die Untersuchung keine Quantifizierung von Aussageereignissen anstrebt, sondern vielmehr für diskursübergreifende Verweisbeziehungen sensibilisieren will. Implizite Muster und unscharfe Argumentationsfiguren, die den Designforschungsdiskurs prägen, sollen deutlicher als bisher benannt und in einem weiteren kulturwissenschaftlichen Kontext verortet werden. Gleichzeitig sollen sie damit verhandelbar, kritisierbar und vergleichbar gemacht werden. Solche diskursiven Prägungen werden in der vorliegenden Arbeit in den aufgezeigten diskursiven Regelmäßigkeiten sichtbar gemacht. Durch die Benennung und Schärfung von bestimmten Leitmotiven wie ›Synthese‹, ›Innovation‹ und ›implizites Wissen‹ soll eine sinnstiftende Verknappung des Diskurses angeleitet werden, die ›Orientierung‹ im Diskurs soll dadurch vereinfacht werden.

Pierre Bourdieu hat in *Homo academicus* auf die Schwierigkeit hingewiesen, eine soziale Welt zu thematisieren, in die man persönlich verstrickt ist: Zu große Nähe behindert wissenschaftliches Erkennen ebenso wie zu große Ferne, praktische und wissenschaftliche Erkenntnis gehen auf ebenso prekäre Weise einher, wie die Objekte und Subjekte der Forschung

45. Keller unterscheidet grundlegend zwischen »Grenzziehungsproblemen« und Fragen der »Gelungsbegründung«. Grenzziehungsprobleme können in konkreten Entscheidungssituationen bei der Datengewinnung empirischer Untersuchungen auftreten (Bestimmung von Untersuchungszeiträumen und -gegenständen; Fragen nach Eingrenzung und Zusammenhang des auszuwertenden Materials; Zuordnung von Dokumenten und Praktiken bzw. von einzelnen Inhalten zu Diskursen. Vgl. Keller: Diskursforschung, 2007, S. 265.

einander durchdringen.⁴⁶ All dies gilt nicht nur für Wissensbestimmungen in der Designforschung oder die Belange einer praxisbasierten Forschung, es gilt auch ohne Einschränkung für die vorliegende Arbeit.

Als professionelle, institutionelle und intellektuelle Kontexte, in denen sie entstanden ist und durch die sie geformt wurde, sind meine langjährige Erfahrung in der Designpraxis, in der Designforschung und -lehre sowie meine kulturwissenschaftliche akademische Sozialisierung zu nennen. Diese Einflüsse haben die Arbeit in der jetzigen Form und Absicht erst ermöglicht und ihre Argumentationen nachhaltig geprägt, ebenso resultieren daraus auch ihre ›blinden Flecken‹.

46. Bourdieu, Pierre: *Homo academicus*. Frankfurt a. Main. 1992, S. 31.