

Circle 00002 (r=4)

Designwissen- schaft – und was sie bewegt!

DIE THEMEN EINER JUNGEN DISZIPLIN

ISBN: 978-3-9503352-0-0
Transkript der Diskussion vom 16.09.2011,
18.00 Uhr im designforum Wien.

TeilnehmerInnen:
Alexander Damianisch (AD)
Harald Gründl (HG)
Thomas Geisler (TG)
Gesche Joost (GJ)

Circle ist eine 2010 erfolgreich gestartet Veranstaltungsreihe des IDRV (Institute of Design Research Vienna). Ziel ist, den Diskurs zu Entstehungsbedingungen, Wirkungsweisen und interdisziplinären Zusammenhängen von Design theoretisch/diskursiv dauerhaft in Österreich zu positionieren. Eine nachhaltige Verfügbarkeit der Inhalte auch über das Veranstaltungsdatum hinaus wird durch multimediale Dokumentationsformate gewährleistet.

HG Herzlich Willkommen zum zweiten Circle des Institute of Design Research Vienna!

Für diesen Circle haben wir als Thema „Designwissenschaft – und was sie bewegt!“ gewählt, und ich begrüße meine Gäste: Gesche Joost ist Professorin für Designforschung an der Universität der Künste in Berlin, sie leitet dort das *Design Research Lab* das 2005 gegründet wurde, damals noch an der Technischen Universität in Berlin, und das damals von der deutschen Telekom unterstützt wurde in seinem Betrieb und in seinen Forschungsaktivitäten.

Auf meiner linken Seite sitzt Alexander Damianisch, er leitet das Programm zur Entwicklung und Erschließung der Künste / *Arts-based Research PEEK* des Wissenschaftsfonds FWF hier in Wien. Und leider müssen wir Herrn Prof. Gert Selle an dieser Stelle entschuldigen, er konnte wegen einer Krankheit nicht wie ursprünglich zugesagt teilnehmen. Aber wir hoffen, dass wir ihn bei einem anderen *Circle* einmal hier in Wien begrüßen können. Kurzfristig eingesprungen, und dafür bin ich ihm sehr dankbar, ist Thomas Geisler. Thomas Geisler ist MAK (Museum für angewandte Kunst, Wien) Kustode für Design. Er ist vielen in Wien bekannt als einer der drei, die die *Neigungsgruppe Design* 2006 gegründet haben. Die *Neigungsgruppe Design* hatte eine ganz wichtige Agenda, die sie auch noch heute wahrnimmt, ohne dass Thomas noch dabei ist, das ist die Ausrichtung, Programmierung und Abhaltung der *Vienna Design Week*.

Wir haben uns das so vorgestellt, dass jeder am Podium ein kurzes Eingangsstatement hält. Ich möchte mit meinem Statement beginnen: warum haben wir dieses Thema gewählt, das im ersten Moment etwas sperrig wirkt... Wir haben auf der Einladungskarte eine These

abgedruckt, weil die Begriffe Designforschung, Designtheorie und Designresearch, -wissenschaft in ganz eigenartigen Kombinationen mit der Praxis vorkommen. Wir haben jetzt einmal als These ausgegeben, dass Designwissenschaft die Meta-Ebene ist und dass wir die Begriffe Designforschung, Designtheorie und Designgeschichte als Bestandteile dieser Designwissenschaft interpretieren, und nachdem das IDRV ein Wissenschaftsverein ist werde ich probieren einmal möglichst genau und präzise zu sein: Wenn man sagt „Designwissenschaft und was sie bewegt“, dann steht das so ein bisschen auf einem Sockel oben. Was ist eine Wissenschaft überhaupt? Eine Wissenschaft ist nicht mehr als ein institutioneller Rahmen, der aus gesellschaftlichen und historischen Gründen entstanden ist. Und hat dadurch, institutionell ist dies schon nahegelegt, normativen Charakter. Die Wissenschaft dient im Grunde der Erweiterung des Wissens. Und wie macht das die Wissenschaft? Indem sie forscht und indem sie die Ergebnisse, dieses Wissen, das in der Forschung entstanden ist, in der Lehre weitergibt. Dann wird sie vielleicht so ein Kreislauf. Die Institutionen der Wissenschaft sind traditionellerweise Akademien, Universitäten dann später – und heutzutage gibt es noch ganz viele andere Formen von wissenschaftlichen „Orten“. Noch ein kleines Wort zu unserem Institut. Was ist ein Institut? Ein Ort für Forschung und Lehre. Ich bin Privatdozent an der Universität für angewandte Kunst, mache dort meine Guerilla-Vorlesungen und wir sind auch eine Forschungseinrichtung, die sich in der nächsten Zeit hauptsächlich mit Sustainable Design beschäftigt.

Forschung und Lehre sind diese zwei Bestandteile, der Ausgangspunkt von Forschung ist immer eine bestimmte Fragestellung, das ist im Grunde der Beginn der Forschung. Was in einer Institution die Frage ist, ist die Relevanz der Fragestellung und in der Designforschung auch noch die Frage nach der Wissenschaftlichkeit dieser Fragestellung. In der Lehre kommen die Methoden der Forschung zum Einsatz, in dem man versucht sie an die Studierenden weiterzugeben und sie zu animieren, damit weiter zu experimentieren. Ein kleiner Exkurs in die Wissenschaftstheorie zu Thomas Kuhn 1967, „Die Struktur wissenschaftlicher Revolutionen“. In dem Buch setzt Kuhn einen wichtigen Begriff, den des Paradigmas. Er beschreibt den Fortschritt in der Wissenschaft als Paradigmenwechsel, und ich möchte folgendes Zitat gerne wörtlich nehmen, weil ich denke, dass das eine gute Einleitung ist für all das was heute noch kommt: „Ein Paradigmata ist eine allgemein anerkannte wissenschaftliche Leistung die für eine gewisse Zeit (Anm.: das ist irgendwie schön, der Hinweis darauf, das ist immer vergänglich, woran wir arbeiten) einer Gemeinschaft von Fachleuten maßgebende Probleme und Lösungen liefern.“¹ Das ist schön gesagt, finde ich.

Und 1970 beschreibt der französische Soziologe Pierre Bourdieu in seiner „Soziologie der symbolischen Formen“, drei Sphären kultureller Anerkennung. Ich finde das ganz interessant, man muss vielleicht das Jahr 1970 dazu denken: Er beschreibt erstens die Legitimitätssphäre mit Anspruch auf universelle Anerkennung. Dazu gehören etwa Musik, Malerei und Literatur.² Da gibt es legitimierte Legitimationsinstanzen, und die sind zum Beispiel die Universität. Es gibt ganz klassische Musik und Malerei und eine Instanz die sie beschreibend unterstützt und ihr universelle Anerkennung verschafft. Dann gibt es die Sphäre potentieller Legitimation, da waren für ihn 1970 Film, Foto, Jazz dabei. Und die drit-

1 Kuhn, Thomas S.: Die Struktur wissenschaftlicher Revolutionen. 2., rev. und um das Postskriptum von 1969 erg. Aufl., [Nachdr.]. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2009, S. 10.
2 Vgl. Bourdieu, Pierre; Fietkau, Wolfgang: Zur Soziologie der symbolischen Formen. 1. Aufl., [Nachdr.]. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2010, S. 109.

te von ihm beschriebene Sphäre ist die der „willkürlichen Bevorzugung“. Ich würde ganz grob sagen, da ist das Design auch dazu zu zählen. Eine nicht legitimierte Legitimationsinstanz die sich ihre Legitimation z.B. durch Designer oder die Werbung selbst erschafft!

Von da an verging einige Zeit in der Designwissenschaft und ich möchte ein Buch nennen, das zu den *Must Reads* gehört: John A. Walkers³ 1989 erschienene „Designgeschichte“. Man muss sich das vorstellen, nicht 1889, sondern 1989, schreibt Walker: „Wir schlagen daher Designgeschichte als Bezeichnung für eine vergleichsweise neue geisteswissenschaftliche Disziplin vor, die sich zum Ziel setzt, Design als ein gesellschaftliches und historisches Phänomen zu erklären.“⁴ Das finde ich ziemlich steil: 1989 schlägt er vor, man könnte Designgeschichte machen.

Die Designtheorie, die scheint so ein bisschen ein Kind der 2000er Jahre zu sein. Da gibt es auch ein Buch von Cordula Meier 2003 das heißt auch bezeichnenderweise „Designtheorie“⁵. In den 2000er Jahren liebte man die Komplexität scheinbar, und Cordula Meier definiert Designtheorie als Vernetzung verschiedener komplexer wissenschaftlicher Systeme.⁶ Oh mein Gott! Sie sagt dann auch noch, damit man sich das vorstellen kann, macht das plastisch damit, im Grunde sei sie interdisziplinär und diese wissenschaftlichen Systeme seien u.a. die Philosophie, die Linguistik, die Hirnforschung, die Soziologie, Mediengeschichte, Kunsttheorie und Religionswissenschaft, manchmal, puhhhh....

Wie gesagt geht es weiter mit Designtheorie, in meiner Wahrnehmung, die 2000er fallen in meine unmittelbare Domestizierung im Design. Aus dem Jahr 2009 gibt es ein Buch von Uta Brandes, Michael Erhoff und Nadine Schemmann „Designtheorie und Forschung“. Hier stellen die Autorinnen und der Autor die Designtheorie so vor, dass sie unter Umständen zwei Wege nehmen könne. In ihrer Kölner Art nennen sie die eine Lösung die gesellige, und zwar „...als kluges Partizipieren an existierenden Theorien“⁷, man könnte natürlich auch dazu sagen parasitär, wenn man böse ist. Und was sie gerne hätten ist sozusagen, dass die Summe zu einer Theorie der Komplexität führt. Die Geselligkeitstheorie ist, würde ich sagen, fast zum Paradigma geworden in der Designwissenschaft, im Moment. Es gäbe da auch noch eine andere Variante, ich habe sie dem Buch nach, „die Herausforderer“ genannt, die Designtheorie fordert alle anderen Theorien heraus, steht so da und sagt „Hah!! Wir machen das anders!“⁸. An dieser Stelle weiß ich nicht, ich weiß nicht ob es sich dabei um einen Tippfehler handelt, da steht dann um sich „dann mittel- oder langfristig als eigenständig aufzulösen“⁸. Das steht uns vielleicht auch noch bevor...

Ich komme jetzt zum aktuellen Stand der Designwissenschaft. Ich habe hierfür in einem Buch geblättert, das ist vergangenes Jahr erschienen, herausgegeben von der Universität Kassel, von Wolfgang Jonas und Felicidad Romero-Tejedor. Da reicht es aus, um den Stand der Design-

- 3 Walker, John A. (1992): Designgeschichte. Perspektiven einer wissenschaftlichen Disziplin. Unter Mitarbeit von Christiane aus von dem engl. Wyrwa. München: scaneg Verlag.
- 4 Walker, John A.: Designgeschichte. Perspektiven einer wissenschaftlichen Disziplin. Unter Mitarbeit von Christiane aus von dem engl. Wyrwa. München: scaneg Verlag, 1992 -engl. Erstausgabe 1989, S.11.
- 5 Meier, Cordula (Hg.): Design Theorie. Beiträge zu einer Disziplin. 2. Aufl. Frankfurt am Main: Anabas-Verlag, 2003.
- 6 Ebd., S. 24.
- 7 Vgl. Brandes, Uta; Erhoff, Michael; Schemmann, Nadine: Designtheorie und Designforschung. (UTB Design), 2009. S. 25.
- 8 Ebd., S. 25

wissenschaft zu verstehen, im Inhaltsverzeichnis nachzuschauen. Da liest man Beiträge als Positionen zur Designwissenschaft, da steht etwa „Design als zuversichtlicher Widerspruch zu Wissenschaft“, „Gut gedacht, gut gemacht“, „Für eine Wissenschaft“ oder „Ist Design eine Wissenschaft“⁹. Also was man von diesen willkürlich ausgewählten Beiträgen ablesen kann ist, dass es viele unsichere Positionen gibt. Das Design, wie wurde es zur Wissenschaft? Gesche Joost sowie ich, wir kommen aus einer Zeit, als wir studiert haben war die wissenschaftliche Beschäftigung mit Design noch überhaupt nicht möglich. Ich habe 1995 mein Design Diplom gemacht, erst 2002 wurde es durch die Studienreform überhaupt möglich, dass Künstler Dokorate machen können. Ich fand das ziemlich radikal und dachte mir, das mache ich jetzt. Dahinter liegt etwas, was Beat Schneider 2005 ziemlich treffend formuliert hat „Vom Design wird seit einiger Zeit verlangt dass es sich im bildungspolitischen Hochschulkontext als wissenschaftliche Disziplin definiert und ausweist.“

Es gibt studienrechtlich durch die Einführung der Dokorate auch für künstlerische Studien so einen gewissen Zugzwang für die Universitäten zur Ausweispflicht, zur wissenschaftlichen. Was Schneider auch sehr treffend in seiner Designeinführung kritisiert sind die Schwachpunkte, die Designwissenschaft im Augenblick hat. Er beschreibt das einerseits als Fehlen einer Forschungsgemeinschaft, es gibt viele oder einige Einzelforschern, es gibt wenige Gruppen. Er beschreibt weiters, dass es wohl eine Design-Community gibt, aber es gibt keine Design-Forschungsgemeinschaft.¹⁰ Dem widerspreche ich gleich ein wenig, weil Gesche Joost neben mir sitzt; es gibt die *Deutsche Gesellschaft für Designforschung* (DGTF) und es gibt eine ganze Reihe von anderen Institution, aber ich denke, dass die Vereinzelung der Forscherinnen und Forscher ein gewisses Problem ist. Die Zieldefinition und der Gegenstand und der Methodenstreit, also wie macht man Designforschung, darüber werden wir heute noch sprechen.

Neben mir sitzt Alexander Damianisch, der eine ganz interessante Agenda hat: *Arts-Based Research*, dabei geht es um ästhetische Grundlagenforschung. Ein interessantes Feld welches sich, wenn ich das richtig verstanden habe, eindeutig abgrenzt von anderen Wissenschaftsdisziplinen. Hier denke ich ist ein interessanter produktiver oder vielleicht auch unproduktiver Widerspruch, zumindest in unserer österreichischen Forschungslandschaft. Einerseits sind die Designer in der Wissenschaft geparkt, und andererseits war Industriedesign bis 2002 eine künstlerische Disziplin und ist jetzt eine technische geworden! Das kommt also erschwerend hinzu, und der ästhetisch, künstlerische Erkenntnisprozess ist zumindest in unserer Forschungslandschaft für die Designer ein schwieriger geworden.

Es gibt noch eine Sache – wie wird man Wissenschaftler, da gibt es akademische Rituale, zuerst macht man seinen Magister, dann absolviert man ein Doktorat und wenn man dann noch immer nicht genug von der Universität hat, dann versucht man sich zu habilitieren. Diese wissenschaftliche Karriereleiter wird derzeit erweitert, ich glaube in Deutschland gibt es die Junior-Professur, die sozusagen ein Parallelschema zur Habilitation ist. Ich möchte nur kurz sagen, zur wissenschaftlichen Arbeitsweise: Was will ein Designwissenschaftler, eine Desi-

9 Vgl. Jonas, Wolfgang; Romero-Tejedor, Felicidad (Hg.): Positionen zur Designwissenschaft. Kassel, 2010 S. 5f.

10 Schneider, Beat: Design - Eine Einführung. Entwurf im sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Kontext. Basel: Birkhäuser, 2005. S. 257ff.

gnwissenschaftlerin? Er/sie will komplexe wissenschaftliche Probleme der Grundlagenforschung und der angewandten Forschung auf hohem internationalem Niveau, entsprechend anerkannter Standards, lösen!

Designtheorie, dazu gibt es unterschiedliche Ansätze, als Punkt, was wissenschaftliches Arbeiten ist, und ich denke das wird auch bei PEEK gefordert, das ist die schriftliche Arbeit. Ich denke, dass das eine der ganz großen diskussionswürdigen Fragestellung ist, ob man wirklich immer alles schriftlich abgeben muss? Wenn Wissenschaftlichkeit direkt an dieser Verschriftlichung hängt... Dann gibt es Dinge die wissenschaftliche Grundlagen sind, etwa dass man relevante Fachliteratur benutzt, auch da tut man sich im Design manchmal ganz schwer welche zu finden und die wissenschaftliche übliche Arbeitsweise ist in der Designwissenschaft ein guter Diskussionspunkt. In Wien, hier kenn ich mich besser aus, gibt es eine interessante Situation für alle die ein Doktorat machen wollen: sie können nämlich ihr wissenschaftliches Doktorat auch bei Künstlern machen. Das finde ich ganz cool, wer das einmal machen will, soll das bitte versuchen, ich nenne ein paar Beispiele: ein wissenschaftliches Doktorat bei Brigitte Kowanz, bei Ruth Schnell oder bei Virgil Widrich. Oder ein Dr.tech. bei Zaha Hadid oder Paolo Piva. Die Namen sind der BetreuerInnen-Liste von der Universität für angewandte Kunst in Wien entnommen.

Noch kurz zum aktuellen Stand, was leistet die Designwissenschaft in Österreich? Wir haben dazu auf der Seite vom FWF Österreich nachgesehen, wie viele Forschungsprojekte seit 1995 gefördert wurden: gesamt ungefähr 10.000 beim FWF. Beim FWF funktioniert das so, wenn man einen Forschungsantrag abgibt, dann muss man dazu schreiben, in welcher Disziplin das ist. Für Design wurden bisher null abgegeben. Für Eco Design null Forschungsanträge, also Anträge vielleicht schon, aber gefördert wurden keine. Für Interior Design null, insgesamt gibt es elf design-assoziierte Forschungsprojekte, davon betreffen zwei die industrielle Formgebung, eine die Produktgestaltung, eine die Raumgestaltung und sieben die angewandte Kunst. Das als kurze Recherche zum Stand der Dinge, was uns so aufgefallen ist, und durch den zuletzt erwähnten, aktuellen FWF Kontext übergebe ich an Alexander Damianisch.

AD Vielen Dank für die Einladung hier an dieser Gesprächsrunde teilnehmen zu dürfen! Da ist jetzt sehr viel gesagt worden, und sehr viel zu dem sich auch noch mehr sagen lässt!

Und einiges war darunter, zu dem es, gerade was eine Beantragung eines Projektes und den Fortschritt desselben bis zu einer hoffentlich möglichen Bewilligung anbelangt, auch noch etwas zu korrigieren gibt. Nun, ich möchte mein Eingangsstatement so fassen, dass ich kurz skizziere, wie es zu diesem interessanten Programm zur Entwicklung und Erschließung der Künste beim FWF gekommen ist. Diese Historie kurz aufrollen um auch zu zeigen, dass nicht unbedingt immer die Beweggründe, oder das strategische Kalkül für eine Sache, die Sache letztlich hinlänglich definieren, sondern dass sie sich vielleicht im Resultat auch größerer Erfolge und Möglichkeiten ergeben. Anfangs war der FWF in seiner gesetzlichen Konstruktion darauf ausgelegt, oder ist es noch immer, Grundlagenforschung und Projekt im Bereich zur Entwicklung und Erschließung der Künste zu fördern. Gerade dieser zweite Bereich war einer dem von Seiten der Kunst-Institutionen, der Kunstuniversitäten nicht ausreichend Genüge geleistet werden konnte, so die Interpretation. Dann hat es einzelne Programmversuche gegeben um dem doch irgendwie gerecht zu werden – dieser Idee, „Entwicklung und Erschließung der Künste“, was auch immer darunter zu verstehen

ist. Es gab das *Translational-Research-Programm*, das es noch immer gibt, und eben das klassische Kernprogramm. Das war aber nicht genug und es hat weiterhin eine Interessenslage bestanden, sodass die Kunstuniversitäten sehr stark ministeriell aber auch beim FWF vorgeschrieben haben, dass es noch eine eigene Konstruktion für ein neues Programm braucht. 2008, in einer budgetär sehr prekären Situation hat sich das Ministerium letztendlich dann doch dazu entschlossen dieses Programm, oder EIN Programm, welches diesem Entwicklungs- und Erschließungsansatz der Künste gerecht wird vom FWF umsetzen zu lassen. Der FWF war im Grunde, das stimmt schon ein wenig, soweit ich das zwischen den Zeilen heraus gehört habe, dieser Tendenz gegenüber skeptisch eingestellt: auch der Kunst die Möglichkeit zu attestieren, Erkenntnis gewinnend zu agieren. Man hat sich gefragt, wie setzen wir ein Programm jetzt gut auf Schiene und hat eine Letter of Interest Phase eingeleitet um zu sehen, ob die Community, die potentiellen Interessentinnen und Interessenten für ein solches Programm vorhanden wären, und wie viele in welchen Bereichen. Anfangs ging die Idee davon aus, der Literatur, der bildenden Kunst, jeglicher Kunstsparte mit diesem Programm eine Möglichkeit zu bieten. 200 Letters of Interest sind beim FWF eingelangt, und auf Basis dieser Kurzbeschreibungen von möglichen Projekten hat sich eine Kerngruppe von Fachleuten der einzelnen Fachdisziplinen zusammengesetzt und das Programmdokument überarbeitet, welches im Entwurf vom FWF vorbereitet war. Dieses Programmdokument ist sehr schlank geworden. So wie prinzipiell die Idee des FWF in seiner Förderaktivität jene ist, sehr schlank zu arbeiten. Damit meine ich jetzt einen sehr engen Kriterienkatalog zu entwickeln. Nie zu sagen, mit den einzelnen Ausschreibungen, mit den einzelnen Programmen, was gefragt ist. Es geht nicht darum, thematische Förderungsaktivitäten ins Land zu holen, sondern es geht darum zu schauen, was die Community braucht. Und deswegen sind diese Kriterien immer sehr klar, einfach, da geht es um den einzelnen Fachbereich. Und da sind wir schon bei der Frage nach dem Design, dem Design-Moment.

Die Interpretation, dass das was dann gefördert wurde letztlich eine Leistung des Förderers ist, oder eben keine Leistung des Förderers ist, ist insofern nicht richtig, als der Antragssteller, die Antragstellerin selbst definiert was eingereicht wird und was nicht. Und jedes Projekt wird dorthin attribuiert wo der Antrag am besten aufgehoben ist, wo die Fachexpertise am besten vorhanden ist. Gut, soweit zu diesem schlanken, möglichst schlanken Programmdesign das entwickelt wurde. Es gab dann eine erste Ausschreibung mit ca 65 Einreichungen, und sieben Projektbewilligungen. Es kam im Folgejahr zu einer weiteren Ausschreibung. Mit ca 48 Einreichung, also es bleibt immer etwa bei diesem Niveau. Wir haben jetzt die dritte Ausschreibung laufen, das hat sich verstetigt, es sind wiederum etwa 50 Anträge beim FWF eingegangen und diese werden, wie in den ersten drei Durchgängen auch, ausschließlich von Expertinnen, Experten in den jeweiligen Fachbereichen für den individuellen Antrag begutachtet und haben damit dann die Möglichkeit selbst zu überzeugen. Es ist eigentlich die Idee, ein Gespräch Peer to Peer zu ermöglichen, also die Antragstellenden werden mit einem/seinem/ihrem Experten über den Antrag direkt in Kontakt gebracht. Und so läuft das jetzt in der dritten Runde.

Ich kann schwer etwas über die inhaltliche, methodische Konfiguration eines solchen Programmes sagen. Außer dass das Grundverständnis, der Unterschied zum klassischen Wissenschaftsprojekt jenes ist, dass man denkt, auch die Kunst hat die Möglichkeit erkenntnisgewinnend zu agieren, und dieser wird hier jetzt auch im Rahmen des FWF ein Forum geboten. Es geht darum den State of the Art zu referieren im Rahmen

eines solchen Projektantrages. Das braucht aber nicht ausschließlich Fachliteratur zu sein, man kann sich auf jegliche Referenz beziehen, man kann jegliche Medien darstellen in so einem Antrag. Das gleiche gilt auch für einen Lebenslauf, der braucht auch nicht jetzt dem Usus zu entsprechen wie es einem klassischen wissenschaftlichen Lebenslauf entspricht, das kann wirklich adäquat der einzelnen Fachbereiche, der einzelnen Kunstdisziplinen erfolgen. Was aber dann eben auch von diesen Kunstdisziplinen von Expertinnen, Experten aus diesem Bereich gelesen und verstanden wird. Ich möchte es dabei belassen, kurz gezeigt zu haben, wie dieser Rahmen aufgestellt ist, wo es auch für die Designwissenschaft oder die Frage des Designs Möglichkeiten gibt Anträge zu stellen und hoffentlich auch erfolgreich darin zu sein.

HG Vielen Dank! Gesche vielleicht erzählst du uns jetzt was du so treibst in Berlin?

GJ Ja wunderbar, ich würde in der Tat ganz kurz ein zwei Worte dazu verlieren, wie ich dazu gekommen bin, jetzt eine Professur für Designforschung zu haben, die auch die Einzige in Deutschland ist, glaube ich. Ich habe selbst Design studiert, also ich bin von Haus aus Designerin, und habe auch praktisch als Designerin gearbeitet. Meine Diplomarbeit in Köln habe ich zum Thema „Visuelle Rhetorik und audiovisuelle Rhetorik“ gemacht. Ich habe die Frage bearbeitet, wie man eigentlich mit visuellen Medien und mit audiovisuellen Medien wie dem Film kommuniziert, und zwar nicht auf der sprachlichen Ebene. Eine Frage war unter anderem, wie man mit Bildern und Sound Überzeugungen schafft. Wie funktioniert das eigentlich? Wie funktioniert die Bildsprache des Films? Das Thema hat mich sehr gefesselt, es war inspiriert von Gui Bonsiepe, der das schon an der Hochschule für Gestaltung in Ulm mit Thomas Maldonado zusammen ins Leben gerufen hat. Nach meinem Diplom wollte ich zu dem Thema promovieren, das war 2001. Und habe mich ein wenig umgetan, wo man in Design in Deutschland promovieren kann - das sah ziemlich mau aus. Da gab es, wenn überhaupt, an einzelne Personen geknüpfte Möglichkeiten, jemanden als Doktorvater oder Doktormutter zu gewinnen. Zum Beispiel in Wuppertal war das damals bei Bazon Brock, der sich dann aber schon emeritieren ließ.

Die Suche war schwierig: wo kann man denn mit einer Doktorarbeit im Design beginnen? Ich bin dann erst nach Chicago gegangen ans IIT, Illinois Institute of Technology, und hatte überlegt, dort einen PHD zu machen, also nicht die Promotion sondern das amerikanische Äquivalent. Ich habe dieses System etwas kennengelernt, fand es aber sehr verschult, - es scheint ein großer Unterschied zu sein, ob man einen PHD macht, der drei Jahre lang durchstrukturiert ist und einiges kostet, und dann hat man seinen PHD Titel, oder ob man das doch sehr akademisch geprägte, vielleicht deutsche Modell der Promotion wählt, die potentiell endlos dauert und selbst beauftragt ist, und bei der man sich eben alleine um ein Thema kümmert. Ich habe das präferiert, bin wieder nach Deutschland zurückgekommen und habe dann letztendlich in Rhetorik promoviert. Mein Thema war ja zwischen Design und Rhetorik und so bin ich übergewechselt auf die andere Seite in die Geisteswissenschaften und habe meine Designpromotion, wie ich sie nennen würde, dann im Fachbereich Rhetorik gemacht. Das war damals in Tübingen. Dass das natürlich nicht ganz so einfach war, wenn man mit Fachhochschulabschluss als Designerin an der ehrwürdigen Universität Tübingen anklopft, ist klar.

Ich hatte damals eine interaktive Animation gemacht um die Bildsprache des Films darzustellen, also im Prinzip ein Notationsprotokoll, eine

Art Notensystem des Films, die ich zeigen wollte. Da stellte sich heraus, dass im Seminarraum nur ein Overhead-Projektor war, kein Beamer. Das zum Kulturen-Clash, der mich 2001 erwartet hat. Nichtsdestotrotz habe ich meine Promotion dort abgeschlossen. In die Arbeit habe ich einige Designaspekte eingebracht, habe mit Diagrammen, mit Bildsprache selbst gearbeitet, habe aber, auch wieder zum Thema, den größten Teil meiner Arbeit verbal-sprachlich abgefasst. In guter geisteswissenschaftlicher Tradition, was ich mir auch erst einmal aneignen musste. Und das führte natürlich dazu, dass ich mich heute sehr stark dafür einsetze, dass man im Design selbst promovieren kann und dort auch eigene Formen findet, wie man eigentlich eine Promotion verfasst, die designspezifisch ist und designspezifische Fragen bearbeitet.

Als ich mit der Promotion fertig war, 2005, habe ich mich natürlich auch gefragt, wo bekomme ich denn jetzt eigentlich einen Job? Weil einerseits war ich nicht mehr so richtig Designerin, andererseits keine echte Geisteswissenschaftlerin. Die Job-Angebote für Design-Forscherinnen und -forscher waren doch relativ übersichtlich. Es war dann eher Zufall, dass ich an ein Forschungsinstitut gekommen bin, die sogenannten T-Labs, deutsche Telekom Laboratories. Die wurden damals gerade in Berlin gegründet, als ein An-Institut an der Technischen Universität mit dem Industriepartner Telekom. Ziel war: wir schauen mal in die Zukunft der Kommunikationstechnologien. Sie wollten dort mit Forscherinnen und Forschern gemeinsam arbeiten, also Post-Docs und Doktoranden, und auch Professorinnen und Professoren. Die haben natürlich auch keine Designer gesucht, ganz klar. Der Innovations- und Forschungsbegriff war an die Ingenieurwissenschaften gekoppelt. Das heißt, da waren zu der Zeit 40 Post-Docs aus den Ingenieursdisziplinen, alles Männer. Und ich bin auf einer Veranstaltung eher so rein gestolpert und habe mich mit dem Chef unterhalten, dass womöglich die Designkompetenz in so einem Bereich ganz hilfreich sein könnte, besonders in der Vermittlung von Technologie-Entwicklung für die Anwendenden im gesellschaftlichen Kontext, das macht ja die Interface-Disziplin im wahrsten Sinne des Wortes aus. Und dann bekam ich den Zuschlag. Damit war ich die erste Frau in diesem Team und auch die erste Designerin. Und das ist zum Glück sehr gut gelaufen, hat viel Spaß gemacht und macht es immer noch. Ich konnte da ein kleines Team aufbauen, was inzwischen umgezogen ist an die UdK, an die Universität der Künste in Berlin, und dort an meine Professur für Designforschung gekoppelt ist.

Mein Team des Design-Research Lab besteht aus acht Doktorandinnen und Doktoranden und weiteren studentischen Mitarbeiter, ein großartiges Team, mit dem man sehr gut arbeiten kann. Und wir versuchen anhand der einzelnen Promotionsprojekte selbst auch immer im Machen weiter zu entwickeln, was unser Verständnis von Designforschung eigentlich ist, was sind die spezifischen Fragestellungen, was sind die Herangehensweisen, mit was für einer Methodik arbeiten wir eigentlich, und haben jetzt kürzlich eine neue Promotionsordnung bekommen, dass man jetzt auch in Design promovieren kann. Das war vorher auch nicht möglich. Das zu meinem Werdegang.

Ein paar Worte wollte ich nochmals zum Stand der Dinge formulieren, obwohl du (HG) das schon sehr gut zusammengefasst hast. Ein erster Ansatz war für mich das Schlagwort Designwissenschaft auseinanderzunehmen: Wenn man erst einmal mit dem Design-Begriff anfängt, der kommt aus dem englischen und heißt in der englischen Ursprungsbedeutung sowohl Plan, Absicht, Ziel, Gestalt, aber auch böswilliger Anschlag, Verschwörung, List und Hinterlist. Und das fand ich ein ganz schönes semantisches Feld, das hat Vilém Flusser dazu bewogen, den Designer so zu definieren, der Designer sei ein hinterlistiger, Fallen-

stellender Verschwörer.¹¹ Peter Sloterdijk schlägt in eine ähnliche Kerbe, und zwar hat er gesagt, der Designer sei ein Scharlatan-Ausstatter, er liefere das Zubehör für fortlaufende Souveränitäts-Simulationen.¹² Und das finde ich auch ganz wunderbar, mit List und Tücke gestalten wir Designerinnen und Designer eigentlich die Dinge unseres Alltags, mit denen dann der Scharlatan in uns allen mit dem Blendwerk der Souveränität sich das Ganze zusammenbastelt und versucht, eben seine Souveränität durch diese gestalteten Dinge des Alltags zu zeigen, zu simulieren. Das ist das eine Gesicht des Designs. Auf der anderen Seite treten wir aber auch als Designerinnen und Designer an um Weltverbesserer zu sein, unser ganz klarer Auftrag! Wir wollen auch gleichzeitig Robin Hood der modernen Welt sein, und das spiegelt sich in vielen Ansätzen wieder. Im *Social Design*, im *Critical Design* und auch in einer Design-Definition, wenn man sagt, das Ziel der Design-Intervention ist es, existierende Situationen in verbesserte zu verwandeln, wie Herbert Simon es sagt. Das man immer versucht eigentlich bestimmte Kontexte, bestimmte Situationen zum Besseren zu wenden, zu gestalten. Also sind wir Fallensteller und Robin Hood in Personal-Union. Auf jeden Fall eine schillernde Person anscheinend, dieser Designer, und da fragt man sich, wie passt das eigentlich so mit dem Begriff der Designwissenschaft zusammen? Klaus Krippendorff hat gesagt, dass die Designwissenschaft ein Oxymoron¹³ sei. Ein Oxymoron, vielleicht erinnert man sich noch an den Deutsch-Unterricht, ist eine rhetorische Figur, die zwei extreme Gegenpole und Kontraste beschreibt, so was wie „Schwarze Milch“, „junger Greis“ wären Oxymora. Was ich ganz spannend finde, also man könnte sagen, vielleicht schließt sich das Ganze aus? Vielleicht ist Design und Wissenschaft demnach etwas Unvereinbares? Und ein Oxymoron wäre nämlich auch „scharfsinniger Unsinn“. Also vielleicht ist Designwissenschaft in seiner Konstruktion zusammen scharfsinniger Unsinn, und zwar warum? Wenn man die beiden wieder voneinander trennt, könnte man sagen, auf der einen Seite haben wir das Design, etwas plakativ, als „wildes Handeln“, eher visuell und haptisch orientiert. Situationsbezogen, Kontext-orientiert entwirft es die Zukunft. Wir versuchen ja immer etwas in die Welt zu setzen, was in der Zukunft wirkt. Die Wissenschaft auf der anderen Seite, ebenso plakativ beschrieben, wäre analytisch rational. Sie äußert sich verbal-sprachlich, versucht das Wissen generalisierbar zu gestalten, überprüfbar, und analysiert die Gegenwart, vielleicht auch die Vergangenheit. Also eher rückblickend, den Status Quo beschreibend. Wie kann das eigentlich zusammen gehen? Und eine These wäre, wenn wir das einfach addieren, dann fällt beides in sich zusammen und dann kommt so ein scharfsinniger Unsinn dabei raus. Was wäre aber, wenn wir die beiden Begriffe miteinander montieren, so wie Eisenstein es gerne gemacht hat in seinen filmischen Montagen, die er dialektischen Materialismus genannt hat. Das heißt, diese beiden Begriffe würden aufeinander prallen und etwas Drittes, Neues ergeben, was man noch nicht kennt. Weder das Eine noch das Andere. Und zwar wäre dieses Aufeinanderprallen der beiden Begriffe eine neue Forschungspraxis, die ich *Forschung durch Design* nennen würde. Ein Begriff oder auch Paradigma, das im Moment sehr heiß diskutiert wird. Also eine Forschung, die durch das Mittel des Designs, durch den Entwurf selbst eigentlich lebt und sich dadurch selbst definiert. Das heißt, eine These wäre, die wir diskutieren können: brauchen

- 11 Vgl. Flusser, Vilém: Vom Stand der Dinge. Eine kleine Philosophie des Design. Göttingen: Steidl Verlag, 1997.
- 12 Vgl. Peter Sloterdijk: Das Zeug zur Macht. Bemerkungen zum Design als Modernisierung von Kompetenz. In: Ders.: Der ästhetische Imperativ. Hamburg: Europäische Verlagsanstalt, 2007, S. 144.
- 13 Krippendorff, Klaus: Design Research, an Oxymoron? In: Michel, Ralf (ed.): Design Research Now. Basel: Birkhäuser, 2007. S. 67-80.

wir diesen Wissenschaftsbegriff überhaupt? Weil du (HG) hast das so charmant formuliert: Wissenschaft ist nur dazu da, um Erkenntnisse zu generieren, und sie braucht eine Institution. Einerseits ja, andererseits ist es ein starker Machtdiskurs! Wenn man von Wissenschaft spricht, ist es häufig so, dass dann erst einmal der Kriterien-Katalog kommt, dass dann die methodische Validität überprüft wird, dass man die Forschungsfrage ganz präzise am Anfang formulieren muss, dann das methodische Konzept, dann das Ergebnis. Und diese Erkenntnisse, das gewonnene Wissen muss hinterher noch generalisierbar sein. Wie geht das zusammen mit dem, wie wir als Designerinnen und Designer eigentlich arbeiten? Große Frage!

Deswegen wäre die Frage, ob wir den Wissenschaftsbegriff mal dezent beideite lassen und einfach von der Forschungspraxis sprechen und uns überlegen, wenn wir den Entwurf ins Zentrum der Forschungspraxis stellen, was kommt dann eigentlich dabei raus? Also der Entwurf als Mittel zu fragen und zu erkennen! Was herauskommt, meiner Meinung nach, sind neue, alternative Formen der Forschung, und zwar sind sie komplementär zu etablierten Wissenschaften. Sie wollen nicht irgend-etwas ersetzen, sondern sie kommen als neue Form der Forschung dazu. Was sind eigentlich die Themen, mit denen sich Designforschung auseinandersetzen kann und soll? Was ist unser angestammtes Themengebiet? Und das ist unter Umständen sehr weit, Alain Findeli hat das einmal so formuliert, er sagte, das sei die „general human ecology.“¹⁴ Unsere Gesellschaft ist unser Gestaltungs- und Erforschungsspielraum. Dabei adaptieren wir viele Methoden, gerade aus der Soziologie, vielleicht aus der Psychologie, machen das mal mehr mal weniger wissenschaftlich, und das ist auch ganz wunderbar so. Und eine große Diskussion, die gerade stattfindet, ist „Wie formulieren wir unsere Forschungsfragen? Was ist der Unterschied zwischen einer Designfrage und einer Forschungsfrage? Wie ist ein Designprojekt integriert in einen Forschungskontext?“ In diesem Kontext wird gerade viel Grundlegendes erarbeitet und es gibt bereits einige Antworten dazu, die ich ganz spannend finde. Das sind so als kurze Skizze die Felder, in denen es gerade sehr zur Sache geht und ich würde sagen, mein Plädoyer wäre: Wir machen etwas Neues auf! Wir versuchen nicht, auch eine Wissenschaft zu sein, sondern wir sagen sehr selbstbewusst: Das brauchen wir gar nicht! Wir knüpfen vielmehr an ein verändertes und geöffnetes Verständnis von Wissensproduktion an, was ja auch seit den 1990er Jahren diskutiert wird. Das Wissen, das wir erlangen wollen, soll gesellschaftlich relevant sein! Es muss nicht immer validierbar sein, oder wiederholbar, oder generalisierbar, sondern gesellschaftlich relevant! Und wie kommen wir zu solchen Formen des Wissens und was wollen wir damit eigentlich erreichen? Das sind die Reflektionen, die man im Kontext von Designforschungsprojekten auf jeden Fall anstellen sollte. Soweit von mir, vielen Dank!

TG Im Grunde spricht mir Gesche aus der Seele, und wir bräuchten hier eine ganz komplementäre Meinung dazu um dann eine spannende Diskussion auch loszustarten... Eigentlich sollte hier auch jemand sitzen der anders als wir drei aus einer tatsächlich akademischen Richtung kommt. So wie ihr beide (HG, GJ) habe ich eine praktische Vorkarriere oder Laufbahn als Designer, der sich sukzessive in Richtung Theorie

14 Findeli, A., Brouillet, D., Martin, S., Moineau, Ch., Tarrago, R. (2008): "Research Through Design and Transdisciplinarity: A Tentative Contribution to the Methodology of Design Research", in: Minder, B. (ed.): Focused - Current design research projects and methods, Bern, SDN, 2008, S. 67-94.

und Forschung entwickelt hat. Wobei ich eben auch diese Frage in den Raum stellen mag, wie viel Wissenschaftlichkeit braucht Design? Und vieles von dem was du (GJ) gesagt hast untermauert diese Frage und ich möchte vielleicht, damit wir schneller in den Diskussionsfluss kommen, bevor diese guten Fragen verloren gehen konkret aus drei Beispielen meiner praktischen Designarbeit oder -forschung berichten. Wissenschaft braucht Institutionen oder einen institutionellen Rahmen; vielleicht kurz zu den Rahmen in denen ich in den letzten Jahren gearbeitet habe: das eine war der universitäre Rahmen, dann ein freier, unabhängig gewählter Rahmen, in dem eben so etwas wie die *Vienna Design Week* entstanden ist und jetzt gerade meine momentane Tätigkeit im Museum. In allen drei Bereichen habe ich grundsätzlich persönliche Erfahrungen mit der Designforschung gemacht, die ähnlich geprägt sind wie deine (HG). Die Herausforderung, aus der praktischen Arbeit kommend, sich der wissenschaftlichen Arbeit anzunähern, methodisch, theoretisch. Und letztlich aber auch immer vor entweder einer Entscheidung zu stehen, wie wissenschaftlich bin ich, genüge ich diesen wissenschaftlichen Anforderungen bzw. wie viel erhalte ich mir von meiner praktischen Herangehensweise um in diesem wissenschaftlichen Feld auch durchaus innovative Impulse setzen zu können. Zum Beispiel Programme wie *Art Based Research* gibt es ja aus genau diesen Gründen, sie versuchen herkömmlich wissenschaftliche Methoden und Herangehensweisen durch die Herangehensweise des Kreativen zu neuen Ergebnissen zu lenken. Dazu das erste praktische Beispiel an der Universität für angewandte Kunst. Ich war damals noch Assistent oder wissenschaftlicher Mitarbeiter und habe gemeinsam mit einer Kollegin, Martina Fineder, den Nachlass des Designers, Autors und Kritikers Viktor Papanek ausfindig gemacht. Wahrscheinlich sagt Ihnen der Name etwas, er war einer der Pioniere für soziale, ökologisch verantwortliches Design, das gerade in den Design-Agenden sehr populär und aktuell ist. Das Ganze hat sich so um 2006 herum ereignet. Wir haben uns bei der Lektüre seiner Schriften, seiner österreichischen Herkunft (Anmerk.: Emigration in die USA 1939) immer gewundert: gibt es keine Aufarbeitung, keine Biografie, gar nichts, sind wir die ersten, die das angehen? Und haben quasi aus der kunsthistorischen Perspektive versucht, uns dieser Figur zu nähern, die Nachlasssicherung und danach auch der Versuch, seinen Nachlass in einer klassischen Art und Weise aufzuarbeiten. Selbst an einer Universität fehlen die Strukturen um so etwas möglich zu machen! Neben der Lehre hat die Forschung oft nicht ausreichend Zeit und Raum. Wir haben uns gedacht über die neuen Förderinstrumente auch hier Möglichkeiten zu finden. Papanek als Figur in seiner Herangehensweise wäre prädestiniert für so eine nicht rein wissenschaftliche Auseinandersetzung sondern eben auch für eine Praxis-orientierte Betrachtungsweise. Und haben uns versucht und waren letztlich einer der ersten Beiträge, als dieses *PEEK*-Programm gekommen ist. Wir haben uns gedacht, wie können wir versuchen etwas so Historisches wie ein Archiv zeitgemäß aufzuarbeiten? Unter all den Kriterien die diese Ausschreibung beinhaltet, also der wissenschaftlichen Methodik aber auch einer künstlerische Herangehensweise. Wir haben uns dazu aktuelle Positionen angesehen, sei es in der aktuellen archivarischen Aufarbeitung, Stichwort „Participatory Archive“¹⁵, was ist da möglich, was steht auch für Papanek als Designer, etwa für seinen Open Source Gedanken? Da haben wir versucht, mit den aktuellen Medien, Stichwort „Social Bookmarking“, sehr unkonventionelle Wege zu gehen, und haben einen Vorschlag gemacht, auf diese Weise einen Nachlass aufzuarbeiten. Wir hätten das für eine sehr frische Herangehensweise gehalten, auch unter der Berücksichtigung aller konservatorischen und sonstigen

Kriterien, die es natürlich braucht um so ein Archiv wirklich aufzubauen. Aber diese Perspektive, wie sich junge Designer, Künstler, und dieser Begriff soll hier eben auch ein weiter sein, in Bezug auf Papanek, aus diesem Fundus bedienen, aus dem Blick der Gegenwart sich mit diesem sehr umfangreichen Schaffen von Papanek auseinandersetzen, ist bedauerlicherweise eben nicht angenommen worden. Obwohl es eben sehr positive Feedbacks bei PEEK gegeben hat. Eine der Begründungen war durchaus die der Wissenschaftlichkeit auf der einen Seite oder auf der anderen Seite eine zu wenig freie, künstlerischen Herangehensweise an die Aufarbeitung. Ein anderes Beispiel, nahezu parallel dazu, war der Aufbau der *Vienna Design Week*; eines der Kernprojekte der Veranstaltung nennt sich „Passionswege“, bei denen wir, oder jetzt meine Kolleginnen, versuchen Designer mit lokalen Herstellern, Manufakturen zusammen zu bringen um hier eigentlich einen Austauschprozess in Gang zu setzen. Etwa Innovations-Prozesse in Traditions-Unternehmen implementieren, aber vice versa genauso dieses traditionelle Wissen einer jüngeren Generation zugänglich zu machen, wo es um Handwerklichkeiten, Fertigungsmethoden, Materialkenntnisse etc. geht. Also ich verkürze das jetzt alles wahnsinnig, aber was in gewisser Weise auch ganz interessant ist, ist dass das ein Projekt ist, das im Vergleich zu seinem finanziellen Einsatz einen enormen Output hat. Im Vergleich, wenn ich mir so ein großes Forschungsprojekt á la PEEK-Einreichung vorstelle, sind das ganz andere Zahlen, natürlich, aber im Vergleich dazu ist das ein relativ kleiner finanzieller Input der unserer Meinung nach. Nach fünfjähriger Erfahrung, muss man sagen ist dadurch auch ein Langzeit- oder Nachhaltigkeitsprojekt entstanden, bei dem man durchaus sieht, dass sich hier Veränderungen in der lokalen Hersteller-Szene entwickeln, aber auch das Bedürfnis oder das Interesse bei den jungen Designern sehr groß ist, sich mit lokalen Fertigungsmethoden auseinanderzusetzen. Ich meine, die Frage der Wissenschaftlichkeit, ich nenne es jetzt einmal angewandte Wissenschaftlichkeit oder angewandte Wissenschaft, weil es in irgendeiner Weise auch darum geht, was bewegt, was ist der Output...abgesehen von einem schriftlichen Leitfaden, und solchen Dingen, die natürlich dann auch auf Grund von Ressourcenmangel nicht mehr hergeben als das man hier diese Beispiele aufzeigen kann, tiefer in der Wissenschaftlichkeit geht es hier natürlich auch nicht. Grundlegend in diesen Bereichen, und diese „Passionswege“ sind jetzt nur ein Beispiel, so direkt vergleichbar mit dem was als „Designreaktor“ an der UdK Berlin stattfindet oder stattgefunden hat. Ein wissenschaftlicher Ansatz der hier im Grunde ausprobiert wurde ist das Experiment, das letztlich auch immer impliziert, dass es scheitern kann. Das heißt, man muss dieses Scheitern auch zulassen können. Beziehungsweise, auch dieses Scheitern führt uns zu weiteren Erkenntnissen oder Wissen. Diese Auseinandersetzung mit dem Experiment beschäftigt mich gerade und aktuell wieder. An einem Projekt am MAK „das große Kaffeehaus-Experiment“, wir nennen es auch ein angewandtes Forschungsprojekt, bei dem wir unter der „Forschungsregie“ von Gregor Eichinger drei Designlabs stattfinden haben lassen wo internationale Designer wiederum mit lokalen Designern Ideen für das Kaffeehaus der Zukunft oder eigentlich das Kaffeehaus als öffentlichen Ort und seinen Potentialen für eine Stadt ausarbeiten.

Die Veränderungen der Wissensproduktion vor diesen institutionellen Hintergründen sind natürlich ganz interessant im Vergleich zu sehen, die Wissensproduktion an der Universität, in so einem Vereinsgefüge wie der *Vienna Design Week* beziehungsweise am Museum. Auch am Museum haben wir eine historische wissenschaftliche Funktion und Aufgabe, aber gerade in so einem Projekt wie dem Kaffeehaus-Experiment wer-

den auch neue Zugänge der Wissensvermittlung praktiziert, bei denen es letztlich darum geht, inwiefern auch ein Museum als Impulsgeber für eine zeitgenössische Produktion wirken kann. Ganz interessant in dem Zusammenhang war auch, dass ich in dem Projekt mit einer Designerin in Residence gearbeitet habe. Für das MAK ein Novum, das gibt es an anderen Orten durchaus schon, aber dieses gegenseitige Lernen von Arbeitsmethoden, jetzt in einem tatsächlich wissenschaftlichen Bereich wie dem Museum, und eben einer Alltagspraktikerin in Design hat sehr interessante wechselseitige Erfahrungen mit sich gebracht. Auf der anderen Seite habe ich sie auch ganz bewusst mit diesem Thema beschäftigt. Also dass eine Designerin so etwas kulturhistorisches wie das Kaffeehaus aufarbeitet, um einen ganz subjektiven Fokus auf diese Thematik zu legen. Wobei es mir auch darum geht, dass in Zeiten wie diesen auch die Wissensautorität eine andere ist oder hinterfragt wird. Also eben Stichwort „Open Source“, dann aber eben im kuratorischen Bereich, wo eben auch die Autorität des Kurators zusehends hinterfragt wird und man hieraus versucht neue Ansätze zu entwickeln. Ja, das waren drei Schlaglichter; grundsätzlich möchte ich mich auch der Frage nach der Wissenschaftlichkeit im Design anschließen!

DISKUSSION

- HG** Dann gehen wir doch gleich mit der Frage in die erste Podiumsrunde – die Wissenschaftlichkeit im Design. Ich glaube es haben alle an ähnlichen Stellen begonnen Notizen zu machen, ich habe jetzt zu deinen (TG) Ausführungen ein paar kritische Dinge, die mir auch selber schon aufgefallen sind, mitgeschrieben. Da ist sozusagen der Praktiker oder die Praktikerin, der oder die gemeinsam mit einem Forscher oder einer Forscherin im Tandem forschen. Jeder macht das, was er oder sie gut kann. Und die Antithese zu diesem Dilemma, nicht zuletzt bei Forschungseinreichungen bei denen man einerseits nicht wissenschaftlich genug ist oder andererseits zu wenig künstlerisch. Das ist glaub ich für die, die beide Erfahrungen gemacht haben, natürlich ein Forschungsdilemma, nicht wissenschaftlich genug zu sein oder zu wenig künstlerisch – das trifft uns hart. Und letztendlich auch die Frage, welchen Lebenslauf und welche Referenzen gibt man an. Alle iF design awards (Anmerkung: Preis des International Forum Design) die man je gekriegt hat oder seine spärlichen Publikationen in einem Wissenschaftsbereich der quasi im Aufbau ist, sagen wir einmal freundlich.
- AD** Wie ich es schon vorher hab anklingen lassen ist das natürlich spezifisch zu beantworten, also von Sparte, wenn ich so sagen möchte, zu Sparte unterschiedlich. Man muss sich das immer so vorstellen, wie würde ich selber als Antragbewertender am meisten das Vermögen des Antragstellenden erschließen können? Wenn ich einen Antrag schreibe. Auf diese Art und Weise muss ich das dann kodifizieren. Natürlich ist das ein Bereich, wenn er denn so eine nachhaltige Bedeutung hat, so groß ist er jetzt auch nicht, dann wird sich das über die Jahre auch stärker definieren, wie man bestimmte Kapitale am besten darstellen kann in einem Antrag. Momentan sagen wir eben, dass es offen ist, das ist aber auch bei klassischen Anträgen beim FWF so, und beim PEEK ist es so, dass man kein Doktorat braucht, um einen Antrag zu stellen, es braucht auch keine Professur, um einen Antrag zu stellen, es muss nur das Standing der Person international ausgewiesen und unhinterfragbar sein, um so ein Projekt durchzuführen. Und dieses Standing bezieht sich nicht nur auf die Person, sondern auf die internationale Vernetzung und worauf man aufbaut. Nur um das nachzuholen, das habe ich vorher

nicht so gesagt. Die Begutachtung eines Antrages beim FWF findet auch ausschließlich international statt, also es gibt keine österreichischen Gutachter, die hier involviert sind, das heißt, man muss auch das was man darstellt, so darstellen, dass es auf dem internationalen Niveau auch verstanden werden kann und auch das repräsentiert was zum Beispiel in der Editionstechnik in Sydney schon entwickelt wurde. Und das kann durchaus sein, dass dann ein Gutachter kommt, der in Toronto sitzt und er sich mit der Frage wirklich intensiv auseinandergesetzt hat und er dann hier Dinge einmahnt oder anspricht, die vielleicht in der Form in dem Antrag noch nicht hinlänglich abgeklapft sind.

- HG** Thomas hat das am Anfang gesagt, es fehlt am Podium jemand, der jetzt der klassische Wissenschaftler ist, mit dem wir ja alle in unserer Anfangszeit irgendwie zu kämpfen hatten, um in diese Institution rein zu kommen, um überhaupt arbeiten zu können und ich denke schon, dass es ein Unterschied ist, wenn mein Begutachter einen klassischen Forschungsansatz vertritt oder wenn die Gesche Joost irgendwie so einen Antrag anschaut, oder?
- AD** Ja, das ist unbedingt so, aber für das PEEK-Programm ist es so, dass die Gesche Joost begutachten würde, beispielhaft... Wie auch in einer Aussendung von der Vorsitzenden des Beirates mal gesagt wurde, „The blend should be within them“, also die Mischung dieser Fähigkeiten zwischen wissenschaftlicher und künstlerischer Leistung, das müsste in der Person selbst angelegt sein. Weil dann die Sache oft ist, ok, ich bin Künstler und hole mir einen Wissenschaftler rein und dann habe ich ein künstlerisches Forschungsprojekt – und das hat dann oft den Eindruck vermittelt, so auf tönernen Füßen zu stehen. Und dann war eben dieser Ruf hinaus erstens einmal ein Selbstbewusstsein zu beanspruchen, nicht zu sagen ich bin zu schlecht, oder so in die Richtung. Natürlich braucht es eine gute Selbsteinschätzung dafür, und es gibt sicher viele Leute, die in einen Prozess hineingegangen sind, wo die Selbsteinschätzung vielleicht nicht so war bzw. wo man auch aus der Community erst lernen musste. Wir haben eine Bewilligungsrate von 12% bei PEEK. Im klassischen FWF Förderungsgeschäft sind es so um die 25 oder 30%, was auch noch immer sehr wenig ist im Vergleich zu dem was sich die Leute antun, um einen solchen Antrag beim FWF einzureichen. Aber 12% ist natürlich noch einmal ein großer... und da gehen natürlich auch Projekte die viel versprechend gewesen wären, die es letztlich dann nicht schaffen, als nicht bewilligt durch.
- HG** Wir sitzen ja nicht hier um das Programm zu kritisieren, ja wir sind ja froh, dass es das Programm gibt, nicht!
Gesche, wie gehen deine Studierenden mit dem Forschungsdilemma, wissenschaftlich und zu wenig wissenschaftlich und gleichzeitig vielleicht nicht künstlerisch genug, um?
- GJ** Die haben damit auch große Schwierigkeiten. Wir waren mit unserem Team auch einmal bei der DFG (Anmerkung: Deutsche Forschungsgemeinschaft), das ist das deutsche Pendant (Anmerkung: zum österreichischen FWF). Die waren erst einmal sehr offen und freuen sich, „oh, das ist was Neues“ Wir haben einen „round table“ gemacht, weil die DFG nachgefragt hat, wie sie jetzt damit umgehen kann, was in der Designforschungspraxis passiert. Schwierig ist zum Beispiel, dass die Gutachter aus der Kunstgeschichte kommen, da es aus der Designforschung noch keine Gutachter gibt. Das Problem ist auch die Einordnung: ist es Grundlagenforschung oder ist es angewandte Forschung? Ist es deshalb eine „angewandte Grundlagenforschung“? Gleichzeitig haben

meine Doktoranden das Problem: bei wem promovieren? Ich glaube, die Befürchtung ist, dass es jetzt so einen Etikettenschwindel gibt, ein Labeling. Jetzt ist alles gleich Forschung, weil alles gerade im Umbruch ist, der Forschungsbegriff verändert sich, und jetzt schreiben wir überall mal ein bisschen Forschung drauf. Dann können wir, ganz böse gesagt, mehr Förderung beantragen. Ich finde es schon schwierig, wenn wir sagen, wir haben überhaupt keine Anhaltspunkte und Qualitätsvorstellungen, wenn wir uns über Designforschung oder künstlerische Forschung unterhalten. Und jetzt ist die Frage, wo finden wir das Maß, uns einerseits nicht anzubiedern oder uns einfach dem zu unterwerfen, was bisher an Kriterien etabliert wurde, um „wissenschaftlich anerkannt“ zu sein, und auf der anderen Seite dem Rechnung zu tragen, was du eben auch meinst. Wir beobachten das in unserer Generation, dass es eine Personalunion gibt von Designern und Forschern. Es gibt nämlich jetzt Designforscher, die beide Aspekte kennengelernt haben und aus dem Design selbst kommen. Ich glaube, das gab es in der Generation unserer Professorinnen und Professoren noch viel weniger. Das waren häufig Wissenschaftler aus anderen Bereichen, zum Beispiel aus der Psychologie, Soziologie, die dann theoretische Perspektiven ins Design einbringen, aber weniger praktische Erfahrungen haben. Eine These wäre, in dieser Personalunion von Designpraktikern, die auch forschend tätig werden, ist womöglich jetzt eine Spezifik dieser neuen Art der Forschung gegeben. Wir sind uns trotzdem bewusst, dass wir diesen Begriff stärker definieren müssen, um eben nicht einfach zu sagen: der Ausverkauf des Forschungsbegriffes hat sowieso stattgefunden... Irgendwo dazwischen muss sich eine Position finden!

TG Was mir grundsätzlich dazu einfällt ist, dass die Frage woher diese Veränderungen kommen, du hast das vorher kurz angesprochen, die Zugangsmöglichkeiten zum Doktoratstudium, die Möglichkeiten als Künstler, als Designer ein Doktoratstudium zu machen, die sind ja relativ neu. Auf der anderen Seite muss man feststellen, dass sich der Beruf des Designers verändert hat. Und woher kommt eigentlich die Nachfrage oder das Bedürfnis nach einer theoretischen oder wissenschaftlichen Auseinandersetzung im Design? Das Berufsbild des Designers ist so sehr einem ständigen Flux, einer Veränderung unterworfen, eben weil es sich mit den Alltagsthemen oder der Veränderung einer Gesellschaft auseinandersetzt. Das es in gewisser Weise eine logische Konsequenz dessen ist, womit sich Designer beschäftigen, nämlich nicht nur mit den materiellen Dingen sondern durchaus anderen Dingen, z.B. systemischen Vorgehensweisen bzw. dass sie zusehends auch in anderen Bereichen, eben nicht in der klassischen Gestaltung, sondern in der Gestaltung von Prozessen, sei es nun in sozialen, wirtschaftlichen oder anderen Bereichen, involviert werden. Weil dieser Beruf diese Anlagen durchaus mit sich bringt. Und das ist gerade eine extrem spannende Phase. Meiner Meinung nach fehlen hier, gerade auch in Österreich, völlig die Grundlagen. Also meine Erfahrungen als Lehrender an der Angewandten und mit einer tatsächlich theoretischen Auseinandersetzung in dem Bereich ist katastrophal. Das hängt z.B. auch damit zusammen, dass hier noch nicht einmal schriftliche Arbeiten im Abschlussbereich verlangt werden. Und wenn ich eben nicht ein gewisses Maß an theoretischer oder auch methodischer Ausbildung mitbekomme, muss ich es mir nachher mühsam selber beibringen. Ich nehme aber an, das wird sich ändern, das muss sich ändern!

HG Aber ich denke, damit meinst du nicht nur, dass man, wenn man sein Doktorat beginnt die Zitierregeln kann, nicht? Als Eingangsbedingung in die Institution.

- TG** Nein, aber ich meine, jeder Designprozess beinhaltet einen gewissen Research-Bereich, und sehr oft wird dieser Research-Bereich bereits als hochwertige Forschung angesehen. Und das ist nun einmal nicht so, das ist eine andere Vorbereitung und Auswertung von Daten. Und ich glaube hier auch eine bewusste Auseinandersetzung dessen, was tatsächlich wissenschaftliches Arbeiten und eine Methodik bedeutet, ist schon ein Teil, der auch in der Design-Ausbildung ganz grundlegend ist. Egal ob ich mich nachher mehr praktisch oder mehr forschend entwickle.
- AD** Ich möchte kurz eine Lanze brechen für die Zitier-Regeln. Ich glaube auch ein Physiker möchte etwas Anderes machen als letztlich dann den Artikel schreiben, auch wenn das Schreiben epistemisch von großer Bedeutung ist, also für den Erkenntnisprozess. Man muss diese Skills nicht unbedingt verteufeln, man kann sie ja auch verwenden für etwas. Es ist ja nicht so die große Hexerei, sich das anzueignen um es dann einzusetzen, um Dinge auch zu kommunizieren, die man entwickelt hat. Damit ist ja auch der Forschungsprozess nicht hinlänglich beschrieben, nur weil man dann einen Artikel über etwas schreibt. Es ist ja auch die Doktorarbeit letztlich ein Ausfluss eines Forschungsprozesses der stattgefunden hat. Mitunter ist es auch was anderes, aber ich würde das nicht unbedingt so streng draußen lassen. Das sind Fähigkeiten für bestimmte Dinge, die, wenn man dann zum Beispiel Forschungsanträge schreiben will, nicht schaden. Da hat man natürlich einen geregelten Markt, den ich hier bearbeite, den Forschungsantragsmarkt auf Bundes- oder auf EU- oder was immer für einer Ebene.
- GJ** Darf ich kurz einmal die Rollen umdrehen, ich hätte gerne einmal Beispiele, und wollte dich (HG) einmal fragen, wie hast du denn der Angewandten deine Promotion und deine Habilitation untergejubelt? Wie würdest du das designspezifische an deinen Arbeiten benennen – das was ich davon kenne, ist, finde ich, ein sehr eigener und sehr designspezifischer Ansatz; den ich exemplarisch nenne. Wie schätzt du das selbst retrospektiv ein und was ist deine Erfahrung?
- HG** Mein Eintrittsritual ins wissenschaftliche Arbeiten war nicht die Geschichte mit den Zitierregeln, sondern das war bei einem Professor an der Angewandten der mich sozusagen mit dem semiotischen Dreieck Schachmatt gesetzt hat bei meinem Erstgespräch. Der hat das irgendwie so schnell rumgeschoben, dass ich dann das Hütchen nicht getroffen habe. Und eine wienspezifische Sache ist oder war, wenn man in Design promovieren will, dann gibt es die Möglichkeit seit 2002. Und an der Lehrkanzel für Geschichte und Theorie des Designs in Wien hat man sich nicht, so wie du dir (GJ), einen Forschungsgegenstand gesucht, sondern eine Forschungsmethode. Was sozusagen ein interessantes Modell ist, und diese Forschungsmethode heißt „Design-Anthropology“. Man kann jedes Thema wählen, solange man es mit dieser Methode bearbeitet. Und ich bin nach einigen methodischen Diskussionen dann in die Bildwissenschaft gewechselt, weil diese als wirklich interdisziplinäres Forschungsfeld mit diesen neuen Fragestellungen anders umgeht. Bilder, die erwecken in uns etwas und erzeugen Reaktionen. Und meine Forschungsfrage, oder meine These war, dass die Schaufenster während des Ausverkaufs mich, nach meiner rituellen Lektüre, sehr stark an Rituale erinnert haben die Übergänge dramatisieren. Und das ist in einer anthropologischen Herangehensweise nicht abbildbar, diese Fragestellung. In der Bildwissenschaft ist das kein Problem, Bilder miteinander zu vergleichen, die wohl dieselbe Wirkung haben aber kulturell unterschiedlichen Ursprungs sind. In der Anthropologie darf man Kulturen, die nicht miteinander vergleichbar sind, nicht miteinander vergleichen.

- GJ** War das zugelassen, dass du visuell arbeitest? Dass du wirklich Bildvergleich machst, oder was für Restriktionen hattest du da, dass es auch wahrlich wissenschaftlich ist?
- HG** Also ich habe mich da dem institutionellen Rahmen gebeugt und eine schriftliche Arbeit verfasst die in der Medienwissenschaft funktionieren kann, und danach habe ich mir eine Frage gestellt, die heute auch schon am Tisch war, welche institutionellen Rahmen müssen geschaffen werden, um neu forschen zu können? Und da schien es mir irgendwie interessant, sich in die Lage zu versetzen, diese Spielregeln selbst zu gestalten! Und habe dann eben das angestrebt, eine „venia docendi“, nicht, diese Institutionen arbeiten mit Geheimbegriffen, das heißt nichts anderes als Lehrbefugnis oder Lehrfreiheit.
Und die habe ich mir durch die ganzen gesellschaftlichen Rituale der Universität dann erkämpft. Das ist ganz interessant finde ich, als erste Zusammenfassung von unserem Podium, dass unter Berücksichtigung der wissenschaftlichen Methodik und auch letztendlich der Etikette, der wissenschaftlichen, im Sinne dessen, dass in einer Nachvollziehbarkeit gearbeitet wird, aber dass durch dieses Spezifische von dem was Designforschung sein kann, neue Arten von Forschungen ermöglicht werden. Bei Thomas ganz interessant, Forschung die nach Bourdieu in diesen nicht legitimierten Forschungsinstanzen stattfindet, dass das einfach raus fällt aus dieser Forschungslandschaft. Da passiert Forschung, und, das sagt man auch den Designern nach die praktisch arbeiten, dann kommt man nicht dazu das zu reflektieren.
- GJ** Solche Kriterien werden diskutiert, was der Unterschied zwischen einem Forschungsprojekt und einem reinen Designprojekt sei, dazu haben Wolfgang Jonas und Alain Findeli einiges geschrieben, und ich fand es eigentlich ganz interessant, dass sie sehr offen formuliert haben: Forschungsergebnisse werden immer mit der Community geteilt, das ist ein Kriterium, wenn wir sagen: Designer reflektieren eben ihre Arbeit kaum. Dass es ein inhärenter Bestandteil von Forschung sein muss, dass man sich über dieses Wissen austauscht, in welcher Form auch immer, dass dieses Wissen irgendwie transferierbar ist.
Dieser Wissenstransfer ist ja immer ein Kriterium; das Wissen, das dadurch entsteht, soll relevant sein einerseits für die Disziplin selbst, fürs Design, für andere Disziplinen, für die Design-Praxis, wie auch für die Ausbildung. Es speist sich also in den Prozess ein, was die nachfolgenden Generationen von Designerinnen und Designern und womöglich Forschenden lernen sollen „How to“, wie man eigentlich Designforschung leistet. Wie schaffen wir es, dass wir nicht in diese Falle tappen, sich in dieses Gerüst der methodisch validen stringenten Herangehensweise zu quetschen? Diese vielleicht intuitive, von Neugierde getriebene Herangehensweise, die ich auch kennengelernt habe bei Designerinnen und Designern, denen es um ein bestimmtes Thema geht, das sie in vielleicht auch unkonventioneller Weise behandeln wollen, explorativ, unvoreingenommen. Das lässt sich damit gar nicht abbilden. Aber ich glaube trotzdem, so ein gewisses Set an „Vereinbarungen“, wäre der kleinste gemeinsame Nenner, den wir haben, und von da aus starten wir los in die unterschiedlichen Richtungen. Vielleicht wäre das eine vorläufige Herangehensweise?
(Schweigen)
- AD** Bei der Entwicklung des Programmdokuments für das PEEK-Programm saßen wir beieinander, ein paar Kollegen und ich, und dann war genau diese Frage nach diesem Kriterienkatalog... und ein sehr erfahrener Kollege von mir hat gesagt, je weniger, desto besser, weil umso dy-

namischer kann das Alles sich gestalten. Und die Prüfung findet dann ohnehin innerhalb der Community statt und das ist das was du (GJ) ansprichst, dieses Herausschälen soll in der Community stattfinden, diese wenigen Kriterien dann zu erfüllen, mit Outputs, an denen ich dann erkenne, ob das Kriterium erfüllt ist oder nicht. Ich finde Förderungsagenturen oder Institutionen tun wirklich gut daran, generell so schlank wie möglich das Ganze für die Community zu gestalten. Und nicht á priori einzugreifen in diesen Prozess.

HG Bevor die Community hier im Raum....

TG Ich hätte noch eine Frage, auch vielleicht zu deinem biografischen Erlebnis, zu deiner Erzählung, zu deiner Dissertation. Jetzt habe ich hier zwei Designforscher die tendentiell eher einer deutschen Forschungscommunity angehören, oder zumindest habe ich den Eindruck weil die zitierten Publikationen sehr stark aus diesem Kontext kommen. Weil vorher auch die Frage aufgeworfen wurde, für Forschung braucht es einmal eine Community. Ich habe sehr stark das Gefühl, man muss sich entscheiden, welcher Community man angehört: ist es eben eine angelsächsische, die sehr stark mit sozialwissenschaftlichen, anthropologischen Methoden oder ethnografischen Methoden arbeitet oder ist es eine deutsche Designforschung, die sich sehr stark mit diesem „How to“ beschäftigt? Also ich war auf x englisch-sprachigen Designkonferenzen, und keiner fragt sich: warum oder wie gehe ich da vor? Und da ist es völlig wurscht, sind das jetzt Wissenschaftler oder Forscher die aus der Praxis kommen oder eben eher aus der Geisteswissenschaft? Ich frage mich warum das so ist und wie sich das in Zukunft entwickelt? Ich habe sehr oft das Gefühl, dass hier Dinge, die schon besprochen worden sind, noch einmal besprochen werden müssen und der Austausch zwischen diesen... die Sprache mag vielleicht auch eine Barriere sein, aber woran liegt das?

GJ Das ist eine spannende Frage, also einerseits ja, es nervt langsam, dieses „wir müssen uns selbst vergewissern, was wir so machen“, andererseits nein, es wird sehr stark rezipiert, mindestens seit den 1960ern, was in dem Bereich passiert ist und das ist stark anglo-amerikanisch geprägt, da gebe ich dir recht. Trotzdem, ist es spannend, was im Moment in diesem kleineren Diskurs passiert, weil ich glaube, dass da noch einmal eine Schärfung reinkommt. Wenn ich auf internationalen Konferenzen unterwegs bin, z.B. bei der Design Research Society. Da laufen neun parallele Tracks und man kann entscheiden, ob man sich kunsthistorische Themen anhört oder Usability-Tests von Software-Systemen. Das ist ein unscharfes Profil. Und da frage ich mich dann, haben wir unsere Hausaufgaben gemacht? Sind wir uns darüber einig, was wir hier präsentieren wollen als „State of the Art“ in Designforschung? Ich gebe dir aber insofern recht, dass die, sagen wir einmal deutschsprachige Szene, die Schweiz ist hier auch prägend, im Moment selber auch reklamiert, dass die praktischen Beispiele noch fehlen, dass da noch der meiste Nachholbedarf ist. Der theoretische Diskurs galoppiert gut voran und da sind auch gute Ergebnisse in den letzten Jahren zustande gekommen. Aber wenn man dann teilweise die praktischen Beispiele aus der Designforschung sieht, dann denkt man manchmal: das wäre ohne diesen Diskurs auch möglich gewesen. Der Diskurs oder die theoretische Entwicklung haben zu wenig mit der Design-Forschungspraxis zu tun. Und das ist natürlich von Nachteil, wenn sich beides unabhängig voneinander entwickelt. Darüber hinaus fehlt die Überprüfung, ob diese theoretischen Modelle, wie „Forschung durch Design“ eigentlich eine relevante Perspektive sind, um auf die Design-Forschungspraxis zu

schauen, ob das überhaupt ein Modell ist, das adäquat Erkenntnisprozesse durch Designforschung beschreiben kann. Die Überprüfung davon steht noch aus, aber immerhin ist die Theorie schon einen ganzen Schritt weiter. Das haben wir ja alle miterlebt im Rahmen der DGTF im Laufe von sieben Jahren.

(Schweigen)

HG Ich möchte noch eine ganz persönliche Wahrnehmung einwerfen, ich bin ja auch praktischer Designer, nicht, und ich kann genau sagen, wie lange wir forschen, als Design-Büro: bis eine gute Idee da ist. Sozusagen die Forschung, manchmal so simpel und manchmal aufwändig wie sie ist, hat im Grunde ein Ziel: man braucht eine realisierbare Idee für einen Designauftrag. Und da ist es schwierig, diese Weiterbearbeitung dann. Da gibt es unter Umständen so eine kommerzielle Notwendigkeit oder eine zeitliche Notwendigkeit innerhalb einer bestimmten Zeit auch gewisse Fragestellungen zu beantworten, nicht. Und ich würde sagen, so in unserer praktischen Tätigkeit, das hört einfach dort auf, wenn die Idee da ist, dann schmeisst man das hin, das Forschungswerkzeug.

GJ Dem würde ich gerade total widersprechen, aber ich glaube es bricht uns hier gerade das Publikum weg, vielleicht haben die noch Fragen?

Thomas Feichtner: Können Sie uns Titel nennen oder Themen von Promotionen die sie gerade betreuen? Das ist etwas was mich total interessiert.

GJ Eins, das ich sehr schätze, ist das Projekt meiner Doktorandin Katharina Bredis. Sie hat angefangen mit einer neugierigen Frage, und zwar hat sie beobachtet; alle reden jetzt von *User Centred Design*, der User ist jetzt im Mittelpunkt, wunderbar, wir machen alles für den User, wir antizipieren was er will, usw. Da hat sie gesagt, das ist ein bisschen merkwürdig, was können wir da wirklich antizipieren? Und ist es nicht viel spannender, wenn wir beobachten, was passiert, wenn es ein irritierendes Verhältnis ist zwischen einem Artefakt und einem Nutzer? Wenn vielleicht ein Objekt plötzlich ein Eigenleben hat? Da gibt es ja viele Beispiele aus dem *Critical Design* usw. dass Dinge sich plötzlich verändern, dass sie widerständig sind, dass die Nutzen sich gar nicht gleich erschließen. Was passiert, wenn diese Irritation erst einmal der Ausgangspunkt ist und ich habe verschiedene Möglichkeiten, mich dem zu nähern? Das war ihre Beobachtung, und sie hat deswegen „Design und Irritation“ als ihr Thema gesetzt und arbeitet das theoretisch aus, indem sie das ganze *User Centred Design* unter die Lupe nimmt. *Critical Design*, was für Theorien gibt es eigentlich hierzu? Sie versucht diese Hypothese, die sie hat, dass diese Irritation interessant sein könnte, in einer Reihe von Prototypen zu materialisieren. Und das macht sie ganz spannend, wie ich finde. Sie nimmt dazu Textilien, z.B. eine Mütze, also sie hat eigentlich ein Radio gestrickt, ein Radio in Form einer Mütze, mit so langen Schal-Enden und Bommeln, man setzt sich diese Mütze auf, ohne zu wissen, was das ist, und wenn man die Schal-Enden verknotet, dann geht dieses Radio an. Dann kann man ziehen, dann wird es lauter, dann knüllt man irgendwo, dann wird es leiser...das heißt, da passieren merkwürdige Dinge. Und sie nimmt diese Mütze und gibt sie unterschiedlichen Leuten, ohne zu sagen „das ist ein Radio“. Sie sagt „Hier, sieh mal, was du damit machst“ und beobachtet, ob die Personen sich einen eigenen Nutzen dazu erfinden, sich dieses Ding aneignen. Um zu überprüfen was in diesen „Aneignungsmomenten“ passiert. Und sie unterstützt das in Dokumentarfilmen, durch Interviews, durch Beobachtungen, um dem näher zu kommen, was dieser irritierende Prozess eigentlich ist. Das ist so eine Arbeit, die ich sehr schätze, denn gerade

diese Materialisierung in Prototypen finde ich eine sehr spannende Herangehensweise.

Vielleicht noch ein anderes Beispiel, ein anderer Doktorand von mir, Tom Bieling. Design und Behinderung interessiert ihn sehr, und er hat beobachtet, dass wir als Designerinnen und Designer häufig dazu beitragen, dass man temporär behindert ist. Ein extremes Beispiel ist, wenn ein Rollstuhlfahrer keine Rampe hat, sondern nur einen Bordstein, dann hat er dort keinen Zugang, und das ist eine Design-Aufgabe. Tom hat gesagt, es ist doch spannend, wenn man für Menschen mit verschiedenen Behinderungen nicht etwas macht, weil sie so viele Defizite oder Probleme haben. Sondern sie mit einbezieht in einen Designprozess, und umgedreht fragt: was ist eigentlich eure Expertise? Er arbeitet mit gehörlosen Menschen zusammen und fragt z.B. welche Kompetenzen sie haben mit Gesten zu kommunizieren. Darin sind sie nämlich Experten. Die Gebärdensprache hat eine bestimmte Grammatik und ein ausgeklügeltes System von „Shortcuts“. Das ist interessant, wenn man sich überlegt, was heute alles im Bereich Mensch-Maschine-Interaktion mit Gesten passiert! Wenn man diese Grammatik und Komplexität der Gebärdensprache etwa übertragen könnte, oder als Expertise für den Bereich Mensch-Maschine-Interaktion begreifen könnte! Dafür arbeitet er den theoretischen Bereich ab, aus den *Diversity Studies*, versucht zu begreifen, wie Design und Behinderung zusammenhängen, und macht dann ein praktisches Projekt mit dem Gehörlosenverband Taubenschlag und versucht in einem Co-Design-Prozess zu gemeinsamen Ideen zu kommen.

Frage Publikum: Richtung Kunsttheorie, Kunsthistorik, gibt es da Projekte die in diese Richtung gehen?

GJ In meinem Team nicht, an der UdK gibt es da einiges, aber ich bin da nicht die Kompetente in diesem Bereich.

Publikum - Christopher Lindinger: Wollte noch kurz was zur Methode sagen... Was ich immer problematisch finde in so einer Diskussion ist die Methoden-Hörigkeit! Man müsste erst reflektieren, warum es diese Methoden in der Wissenschaft überhaupt gibt, und Methoden in der Wissenschaft gibt es nur weil ich einen Erkenntnisgewinn haben will, und um den effizient haben zu können muss ich Dinge miteinander vergleichen können. Daher gibt es in den unterschiedlichen Disziplinen unterschiedlich etablierte und natürlich auch neue Methoden. Jetzt ist die Frage, ist hier das Ziel diese Art von Erkenntnisgewinn zu machen, wenn ich künstlerische Forschung mache, will ich diese Art von Erkenntnisgewinn? Geht es in der Kunst nicht eher darum, dass ich eine Perspektiven-Verschiebung zustande bringe, eine emotionale, eine intellektuelle? Das ist die zentrale Frage. Einer der wesentlichen Punkte ist, diese Ausgangsbedingungen sehr klar zu definieren. Was ist meine Ausgangsbedingung? Was ist mein Zugang? Was ist meine Fragestellung? Dann Methoden-offen im Experiment zu arbeiten. Jeder Künstler und jede Künstlerin hat ihre Methode entwickelt und hat ihren Zugang und ich glaube in so einem künstlerischen Forschungsprozess kannst du eine Methode artikulieren, die aus dir selber raus kommt. Die mehr Reflexionsprozess hat, mehr in diese Richtung, mit dem Ziel, später etwas zu verändern. Und jetzt muss ich den Kunstuniversitäten in dieser Richtung einen Vorwurf machen, also auch mir selber, ich unterrichte auch, aber ich finde es problematisch den Vorwurf, dass die wissenschaftliche Methode hier nicht erklärt oder beigebracht wird. Ich finde auch, dass die Innovationsmethode, die Designmethode, die künstlerische Methode viel zu wenig unterstützt

wird. Es wird immer gesagt, da ist ein Projekt, und dann musst du über eine gewisse Zeit eine Methode entwickeln. Aber es gibt in Wahrheit keinen reflexiven Prozess! Ich glaube, dass man dann viel weiter wäre. Auch die ganzen Modelle, mit dem Antrag-Stellen und solchen Dingen... Ich habe vor kurzem eine längere Zeit im CERN in Genf verbracht und das Interessante, die Probleme die die dort mit dem Antrag-Schreiben habe, das war sehr spannend, die haben die gleichen Probleme! Es hat etwa einer einen Antrag geschrieben mit 15 Thesen, was sie planen, mit dieser milliardenschweren Infrastruktur zu erreichen. Und die Tatsache ist, von diesen 15 Thesen haben 14 nicht gestimmt, eine haben sie bewiesen, dafür 20 neue gefunden. Es gibt überall den gleichen Prozess, es muss einfach eine andere Kultur der Wissenschaft geben, eine andere Kultur der künstlerischen Forschung. Ich finde es auch sehr problematisch, dass künstlerische Forschung *um* Kunst, da rechne ich die ganze Theorie und Kunstgeschichte usw. dazu, wo es oft passiert, dass Leute aus dem künstlerischen Bereich Interesse an der Kunstgeschichte haben und dann sehr oft eigene Methoden neu entwickeln. Ich finde es problematisch, dass neue Methoden zu entwickeln, ohne sich vorher anzuschauen, was gibt es in anderen Disziplinen?

Das dritte was ich sagen wollte ist zum Thema Interaktionsdesign. Ich hatte, glaube ich um 1999/2000, einen Termin beim damaligen Wissenschaftsminister, ich glaube das war Caspar Einem, und wir haben darüber diskutiert, dass Interaktionsdesign ein Forschungsgebiet ist, das in Österreich gefördert werden sollte. Mittlerweile gehen in der FFG ein Drittel der Mittel in Interaktionsdesign rein, wenn man sich aber diese Mittel anschaut, oder wenn man sich Konferenzen anschaut, die SIGCHI zum Beispiel (Anmerkung: Special Interest Group on Computer Human Interaction), das ist immer das Gleiche: die Leute machen wirklich coole Projekte, und nachher, damit es noch wissenschaftlich ist, machen sie noch eine Evaluierung. Und wenn man das anschaut, Studien mit vier oder fünf Leuten, das ist dann wissenschaftlich! Die anderen, die sagen wir einmal die anderen Projekte machen, z.B. eine Kopie von etwas, das es bereits gegeben hat, die machen dann die richtigen Usability Studien, mit 5000 Leuten oder so. Da hat einfach jede Disziplin ihre Schwierigkeiten. Zum Thema künstlerische Forschung: alleine was dieser Diskussionsprozess um künstlerische Forschung in dem größeren Dorf aus dem ich komme (Linz) bewegt hat, dieses andere Selbstbewusstsein über Kunst nachzudenken, alleine dafür ist es großartig, dass es dieses Programm (PEEK) gibt und übrigens, wir reichen auch mit künstlerischen Projekten in sehr vielen anderen Programmen ein, weil es ist auch ein großartiger Diskussionsprozess, wenn man Absageergebnisse von diesen Reviewern bekommt. Das ist unglaublich.

(Schweigen)

- GJ** Auf dieser zitierten CHI-Konferenz, der Computer Human Interaction Konferenz, MUSS man diese Usability Studien machen, damit das Paper akzeptiert wird. Und das ist bei uns das Killer-Kriterium. Das ist genau diese Frage: wollen wir uns dieser Methode unterwerfen, um dieses „Gütesiegel“ zu bekommen?

Anders herum ist es wieder interessant zu beobachten, dass diese Community, die sich eher aus Ingenieuren und Psychologen zusammensetzt, großes Interesse an Design hat. Es werden designspezifische Themen eingeladen, weil sie merken, dass in unserem Bereich viel passiert. Gleichzeitig stolpern sie über die eigene Strenge der Methoden, weil die Reviewer Designprojekte häufig wieder aussortieren. Da gab es ein spannendes Panel bei der CHI-Konferenz, unter anderem war Bill Gaver, Designer und Designforscher aus London, da, und das Thema war sinngemäß „Der Nutzen und Nachteil der Ethnografie in

der Human-Computer-Interaction-Geschichte“. Es war eigentlich ein Angriff auf die „unreinen“ Designmethoden z.B. „cultural probes“ oder „visual ethnography“. Auf dem Panel saßen die Verfechter der „puren“ Wissenschaften, Psychologen und Ethnografen, und haben sich darüber beschwert, dass Designer ganz unrein die Methoden einfach adaptieren würden und dass sie unsauber und nicht valide genutzt werden würden. Das sind dann letztendlich Machtfragen, die dort ausgehandelt werden.

HG Gibt es noch Fragen aus dem Publikum?

Ansonsten bedanke ich mich beim Podium, wir können die Diskussion gerne bei einem Glas Wein fortführen. Ich bedanke mich an dieser Stelle auch beim Ministerium für Unterricht, Kunst und Kultur, die uns ermöglicht haben, heuer zwei Circles veranstalten zu können, das wir das gut vorbereiten können, das wir das dokumentieren können. Auch in einer zeitgemäßen Form publizieren werden oder zugänglich machen. Ich bedanke mich bei design austria dafür, dass wir hier mit unserem Circle zu Gast sein dürfen, bei Severin Filek und Katharina Beran, ich bedanke mich bei meinem Team, Martina Mara und Alexandra Bischof. Und bedanke mich ganz besonders bei Ulli Haele, die sozusagen die Programmierung des Circles übernommen hat und die ganze Organisation und Vorbereitung gemacht hat. Vielen Dank!

DIE PROTAGONISTEN DER DISKUSSION

Alexander Damianisch

Alexander Damianisch leitete das Programm zur Entwicklung und Erschließung der Künste/Programme for Arts-based Research (PEEK) des Wissenschaftsfonds FWF, Österreichs zentraler Einrichtung zur Förderung der Grundlagenforschung. Der promovierte Germanist hat in Moskau und Durham (GB) unterrichtet und war in Berlin und Stuttgart in den Bereichen Kulturmanagement und Nonprofit-PR tätig. Seit Herbst 2011 ist Alexander Damianisch u.a. für den Bereich Forschung an der Universität für angewandte Kunst Wien tätig.

Gesche Joost

Prof. Dr. Gesche Joost ist Professorin für Designforschung an der Universität der Künste Berlin. Seit 2005 leitet sie das Design Research Lab an den Deutschen Telekom Laboratories, An-Institut der TU Berlin. 2008 bis 2010 war sie als Juniorprofessorin an der TU Berlin verantwortlich für das Fachgebiet „Interaction Design & Media“. Gemeinsam mit internationalen Partnern entwickelt sie Forschungs- und Lehrprojekte, u. a. zur taktilen Human Computer Interaction, zu Sustainability im Design und zu Gender- und Diversity Aspekten in der Mensch-Maschine-Interaktion. 2006 wurde sie als einer der „100 Köpfe von morgen“ im Rahmen der Initiative „Deutschland – Land der Ideen“ ausgezeichnet. Sie ist Mitglied im Beraterkreis von Peer Steinbrück und wurde 2008 mit dem Nachwuchs-Wissenschaftspreis des Regierenden Bürgermeisters von Berlin ausgezeichnet. Gesche Joost lebt und arbeitet in Berlin.

Thomas Geisler, MAK-Kustode Design

Thomas Geisler studierte an der Universität für angewandte Kunst in Wien und der Danmarks Designskole in Kopenhagen Produktdesign, 2004 schloss er mit Auszeichnung einen MAS (ECM) in Exhibition and Cultural Communication Management ab. Von 2000–2010 arbeitete er freiberuflich als Designer, u.a. als Partner des Kollektivs maupi mit Schwerpunkt Szenografie und Kommunikationsdesign. Nach Lehraufträgen zur Theorie und Geschichte des Designs u.a. an der FH Joanneum Graz und der TU Wien lehrte und forschte er 2005–2010 als Senior Scientist am Institut für Design der Universität für angewandte Kunst Wien. Forschungsarbeiten und Publikationen umfassen u.a. „Karriereleiter – (K)eine Anleitung zur Designarbeit!“ (Wien 2007, Hg. mit Ingrid Mückstein) und „Victor Papanek: Design für die reale Welt“ (Wien/New York 2009, Hg. mit Gerald Bast, Martina Fineder und Florian Pumhösl). Gemeinsam mit Martina Fineder brachte er Papaneks Nachlass aus den USA an die Universität für angewandte Kunst Wien, was 2010 zur Gründung der Victor J. Papanek Foundation führte. Mit Tulga Beyerle und Lilli Hollein gründete er 2006 die Neigungsgruppe Design. Gemeinsam initiierten sie die seit 2007 jährlich stattfindende VIENNA DESIGN WEEK, deren Co-Direktor er bis 2010 war. Seit Herbst 2010 ist Thomas Geisler Kustode für Design im Österreichischen Museum für angewandte Kunst/Gegenwartskunst (MAK) und u.a. verantwortlich für das angewandte Forschungsprojekt „Das Große Wiener Kaffeehaus Experiment“, eine Kooperation von MAK und departure, der Kreativagentur der Stadt Wien.

Harald Gründl

Dr. habil. Harald Gründl (*1967) hat nach Abschluss seines Industriedesign-Studiums an der Universität für angewandte Kunst Wien 1995 gemeinsam mit Martin Bergmann und Gernot Bohmann das Studio EOOS gegründet. In den Bereichen Furniture und Product Design arbeitet

EOOS mit Kunden wie Alessi, Bulthaup, Dedon, Duravit, Lamy, Matteo-Grassi, Walter Knoll oder Zumtobel zusammen. EOOS betrachtet Design als poetische Disziplin, die sich im Spannungsfeld zwischen Archaik und High-Tech bewegt und hat die Poetische Analyse® als methodisches Werkzeug für den Designprozess entwickelt. Im Jahr 2005 hat Harald Gründl sein Doktoratsstudium der Philosophie abgeschlossen, 2009 hat er sich im Fach „Theorie und Geschichte des Designs“ habilitiert. 2008 hat er das außeruniversitäre Institute of Design Research Vienna (IDRV) ins Leben gerufen, welches unabhängige Theoriebeiträge in den Schwerpunktbereichen Sustainable Design und Designgeschichte hervorbringt. Die beiden Monografien „The Death of Fashion“ sowie „The Cooked Kitchen. A Poetical Analysis“ sind im Springer Verlag erschienen. 2010/11 war Harald Gründl als Gastprofessor für Design an der HfBK in Hamburg tätig, im Sommersemester 2011 unterrichtete er im Modul „Sustainable Product Design“ am Department for Spatial and Sustainable Design der Technischen Universität Wien.

RÜCKBLICK!

Circle 00001(r=5) Wie macht man einen Klassiker?

Freitag 8.10.2010, Haus Wittgenstein

Im Rahmen der *Vienna Design Week* 2010 hat der Testlauf für die neu konzipierte Veranstaltungsreihe im Haus Wittgenstein unter großem Publikumsinteresse stattgefunden. Das erste Thema, generiert aus der inhaltlichen Recherche zu den „Designlectures“, stellte Überlegungen zur Bedeutung der Klassikerbildung in der Designgeschichte für unser kulturelles Verständnis an.

Gerda Breuer, Designhistorikerin, Wuppertal
Fritz Hrusa, Vitra Österreich
Askan Quittenbaum, Quittenbaum Kunstauktionen, München
Penny Sparke, Designhistorikerin, London
Harald Gruendl, Direktor IDRV

2011 wurde die Veranstaltungsreihe Circle des IDRV mit Mitteln des Bundesministeriums für Unterricht, Kunst und Kultur gefördert. Dadurch wurde uns der Start dieser kleinen aber feinen Publikationsreihe ermöglicht. Neben der online verfügbaren Dokumentation (Transkript + Kurzbios) mit Print-On-Demand Funktion werden auch Video-Files publiziert, allesamt ressourcenschonende Alternativen zur Präsenz vor Ort.

Circle 00002(r=4), Designwissenschaft – und was sie bewegt! Die Themen einer jungen Disziplin.

Freitag 16.09.2011, 18 Uhr

Die noch junge Disziplin „Designwissenschaft“, Meta-Ebene von Designtheorie, -forschung und -geschichte ist erst dabei, sich im deutschsprachigen Raum zu etablieren. Mit unseren herausragenden Gästen diskutierte Harald Gruendl verschiedene Positionen, wesentliche Fragestellungen und die Bedeutung der Theorie für die Praxis auch in Zukunft.

Alexander Damianisch,
Programm-Management künstlerische
Forschung FWF
Thomas Geisler, MAK Design Kustode, Wien
Gesche Joost, Professorin für Design
Research HdK, Berlin

Video der Veranstaltung unter:
<http://www.idrv.org/circle00002/>

Circle 00003(r=4) Sustainable Design – Strategien für einen gesellschaftlichen Wandel!

Freitag 2.12.2011, designforum Wien, MQ

Sustainable Design muss Teil einer zukunftsorientierten, integrierten Produktpolitik sein! Was kann zu ökologisch und sozial nachhaltigen Designprozessen und Produkten führen? Wie können DesignerInnen Produkt- und Konsumkultur positiv in Richtung sozialer und ökologischer Nachhaltigkeit beeinflussen?

Georg Guensberg, Politikberater für Umweltthemen, Wien
Prof. Sigrid Stagl, Umweltökonomin, WU Wien
Prof. Ursula Tischner, Geschäftsführerin econcept Köln, Prof. Design for Sustainability Savannah College of Art, USA

Video der Veranstaltung unter:
<http://www.idrv.org/circle00003/>

IMPRESSUM:

Circle 00002 (r=4)
Designwissenschaft und was sie bewegt.
Die Themen einer jungen Disziplin

Publikation anlässlich der Diskussion
„Designwissenschaft und was sie bewegt.“
Die Themen einer jungen Disziplin“,
im Rahmen der Diskussionsreihe
Circle 0000x (r=y) des Institute of Design
Research Vienna, im designforum Wien, am
16.09.2011.

Herausgeber: Institute of Design
Research Vienna, IDRV,
Zelinkagasse 2/6, 1010 Wien,
<http://www.idrv.org>.
Wien, Februar 2012.
ISBN: 978-3-9503352-0-0

Konzeption und Planung: Harald Gründl,
Ulrike Haele, Martina Mara
Redaktionelle Bearbeitung: Ulrike Haele
Mit Beiträgen von: Alexander Damianisch,
Harald Gründl, Gesche Joost, Thomas
Geisler
Grafik: grafisches Büro, Wien

Wenn nicht anders vermerkt, unterliegen
alle Bilder und Texte in dieser Schriftenreihe
den Verwendungsmöglichkeiten der
Creative Commons.

Circle 00002 und Circle 00003 gefördert
mit Mitteln des **bm:uk**