

Design als Problem(+)Lösung: Impulse zu einer zukunftscompatiblen Designvermittlung und -praxis

Philipp Rösler

Während die designerische Arbeit erfahrungsgemäß noch immer und viel zu oft mit oberflächlicher Formgebung gleichgesetzt oder mit *starken Brands*, *User Centricity* und ähnlichen Marketing- und PR-Klischees assoziiert wird, kommen andere, wichtige Aspekte der Entwurfstätigkeit häufig zu kurz.

Dieser Umstand ist nachvollziehbar: Design ist, je nachdem wen man danach befragt, eine sehr diffuse Angelegenheit – und mitnichten trittsicheres Terrain. Die theoretischen Diskurse darum, *was genau Design eigentlich ist*, werden kontinuierlich und unermüdlich geführt. Konsens scheint zu sein, dass Design ebenso flexibel ist wie die Kontexte, in denen es von unterschiedlichsten Akteuren angewandt wird. Konfusion, vor allem bei Außenstehenden, ist dabei vorprogrammiert. Im Kontext dieses Essays sind zwei basale Dimensionen des Designs besonders bemerkenswert und werden deshalb kurz erläutert:

Einerseits ist Design angewandte Möglichkeitsforschung. Unter dieser Linse fungiert es als eine Art *Schmiermittel*: Es hält die Verhältnisse beweglich, indem es unzeitgemäße Technologien, Praktiken und Standards zu überwinden versucht und neue erfindet. Es initiiert Fortschritt und sucht nach sinnvoller Innovation. Es transformiert, was nicht mehr zeitgemäß erscheint und orientiert sich dabei stets am Wünschenswerten, dem bisher Nicht-Existenten.

Andererseits dient es gleichzeitig als *Klebstoff*; sozusagen als *Consistency Keeper*: Es verstetigt und optimiert befriedigend funktionierende, zielführende Prozesse und Produkte in ihren jeweiligen Kontexten und kümmert sich so um die sinnvolle Integration bewährter Vorgehensweisen. Es schafft und schärft Identitäten, indem es eine in sich konsistente Kommunikation und Ästhetik in Bild und Wort sicherstellt. Es sorgt für reibungslose Orientierung und Handhabung – und bleibt in dieser Tätigkeit, im besten Falle, unauffällig. Gut ist ein designtes Artefakt im Auge der meisten Betrachtenden dann, wenn es intuitiv und zuverlässig funktioniert; also einen vorher festgelegten Zweck ohne unnötige Irritation erfüllt.

Wann aber scheint der Einsatz eines Schmiermittels sinnvoll und in welchen Situationen braucht es den Klebstoff? Diese nicht unwichtige Unterscheidung unterliegt ständigem Wandel und muss kontextsensitiv getroffen werden. Im gegenwärtigen Anthropozän, in dem die Welt sowohl Ergebnis als auch Gegenstand von Design ist, benötigen Designer*innen deswegen gleichzeitig Weit- und Einsicht, sowie fundierte Reflexions- und Entscheidungskompetenzen.

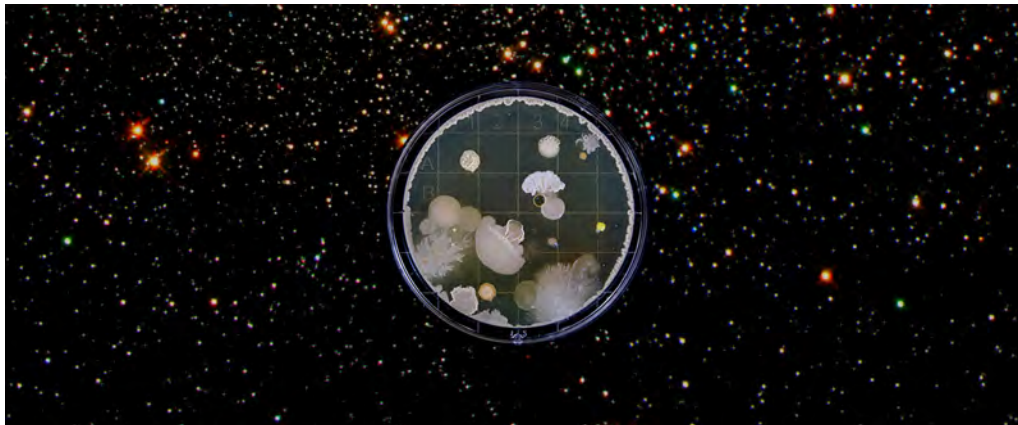


Abbildung 1. Unsere Welt als Designexperiment.

Die unausweichlich scheinenden Folgen der Klimakatastrophe, zunehmende Ressourcenverschwendung, die entfesselte Beschleunigung des allumfassenden Konsumapparates oder die gezielte Ausbeutung globaler Ungleichheiten zum wirtschaftlichen Vorteil anderer: Entgegen der weitverbreiteten Annahme, die Zukunft käme entweder *›by Design or by Disaster‹*, lässt sich bei genauerem Hinsehen erkennen, dass auch große Teile des aktuellen Desasters – sei es gezielt oder unbewusst – gestaltet worden sind. Intransparente Geschäftspraktiken, wie die der sozialen Werbepattformen, welche die Daten ihrer Nutzer*innen kommerzialisieren, umweltschädliche Produktionsweisen sowie deren

Enderzeugnisse, die unsere Wiesen, Wälder, Flüsse und Ozeane langfristig vermüllen und Lebensräume vergiften – die Liste hausgemachter Probleme ist lang und umfangreich. Nicht ohne eine ordentliche Portion Selbstkritik müssen wir feststellen, dass es auch Designer*innen waren und sind, die ausbeuterische Services wie die von UBER konzipiert und unter dem Deckmantel einer befriedigenden ›Customer Experience‹ optimiert haben – mit teils entwürdigenden, existenzbedrohenden Folgen für die oft unsichtbaren Leidtragenden dieser neoliberalen Geschäftsmodelle. Wir sehen: Auch *Zukünfte* sind kontinuierliche Gestaltungsaufträge, denen es sich, heute mehr denn je, mit wachem Blick gemeinsam zu stellen gilt.

Es scheint unausweichlich: Die Verhältnisse werden sich wandeln müssen, wenn wir uns diesen Tatsachen ehrlich und auf Basis einer allgemein vertretbaren Ethik stellen wollen. Voraussetzung dafür ist, dass wir, die Menschheit als dominante Spezies, unser Verhalten ändern. Das schließt auch unsere professionelle Praxis ein. Die Design-Community muss sich wohl oder übel den drängenden Herausforderungen unserer Zeit stellen und entschlossen Position beziehen.

Im Folgenden möchte ich deshalb zeitgenössische Formen der Designvermittlung kritisch reflektieren und mögliche Auswege aus den bestehenden Verhältnissen anskizzieren – nicht ohne dabei den Blick auf vergleichsweise unkonventionelle Methoden zu lenken, die in diesem Kontext konstruktiv sein könnten.

Wie also lernt und lehrt man Design im 21. Jahrhundert? Welche bisherigen Vorgehensweisen gilt es zu überdenken, welche zu reformieren – und welche hinter uns zu lassen? Wie könnte eine zeitgemäße, zukunftscompatible Designvermittlung und -praxis aussehen, die den gegenwärtigen Herausforderungen gerecht wird?

Dieser Frage folgend empfiehlt es sich zunächst, Untersuchungen darüber anzustellen, durch welche Linse wir auf diejenigen Dinge schauen, die als Entwurfsaufgabe an uns herangetragen werden: Betrachten wir unsere Aufgaben aus der Perspektive von Dienstleistenden oder scheint es uns angebracht, unser Tun als Gestaltende kritisch zu reflektieren? Müssen wir unsere Selbstkritikkompetenzen ausbauen? Benötigen Designer*innen in Zeiten, in denen ihr Schaffen manches Mal Brandbeschleuniger und Erweiterer komplexer

Problemketten ist, einen eigenen hippokratischen Eid?¹ Wie könnte ein solcher möglicherweise aussehen?

Wieviel der ethischen Verantwortung sind Designer*innen bereit zu tragen, innerhalb einer logisch zunehmend schwieriger zu durchdringenden, globalen Weltgesellschaft², derer gestalterische Eingriffe weitreichenden Einfluss auf das tägliche Leben vieler Menschen haben? Wie gehen wir mit den direkt, aber auch indirekt betroffenen Stakeholdern unserer Produktions- und Innovationsumtriebe um? Erst, wenn die vorhandene, sehr diverse Interessenlandschaft wahr- und ernstgenommen sowie als wichtiges, potentielles Gut verstanden wird, sind wir auf einem guten Weg.

Wer ist legitime*r Auftraggeber*in für Designprojekte solcher unüberschaubaren Ausmaße? Wer hat innerhalb der herrschenden, auch politischen Machtkonstellationen das Recht auf Gesellschafts(mit)gestaltung – und wer nicht? Wie lässt sich Design als universale Weltentwurfskompetenz (vgl. Borries 2016) berufs-, aber auch milieu-unabhängig demokratisieren? In wessen Sinne und unter welchen Prämissen muss darüber entschieden werden, ob Designprojekte angesichts ihrer Konsequenzen grundsätzlich als erstrebenswert einzuordnen sind?

Und wenn zeitgenössische Designprozesse infolgedessen vermehrt Co-Kreationsprozesse mit Multi-Stakeholderanteilen sein werden: Welche Rolle(n) nehmen Designer*innen künftig ein, wenn sie als Expert*innen für systemische Entwurfsangelegenheiten herangezogen, und somit zu Begleiter*innen kollektiver Gestaltungsvorgänge berufen werden? Welche neuen Kompetenzen und welches neue Verantwortungsbewusstsein setzt diese zunehmend komplexere Designpraxis voraus?

Diese und ähnliche Fragen, die zweifellos designphilosophische Sphären antasten, müssen uns in naher Zukunft beschäftigen, denn sie haben weitreichende Auswirkungen auf das eigene, professionelle Selbstverständnis – und damit auch auf die Art und Weise, wie dieses Ideal an kommende Generationen herangetragen wird.

Ist die Designausbildung so, wie sie bisher vielerorts betrieben wurde, den komplexen Anforderungen unserer Zeit (noch) gewachsen?

¹ Einen bemerkenswerten Vorstoß in diese Richtung unternimmt *Mule Designs* Mike Monteiro (vgl. Monteiro 2019). Einen knappen Überblick liefert Shayna Hodkin in einer Rezension für den *InVision*-Blog: <https://www.invisionapp.com/inside-design/ruined-by-design/>

² „Glokalisierung“ bezeichnet die Verbindung und das Nebeneinander des vieldimensionalen Prozesses der Globalisierung und seiner lokalen bzw. regionalen Auswirkungen und Zusammenhänge.“ (Wikipedia: <https://de.wikipedia.org/wiki/Glokalisierung>)

Gestaltung mit Haltung

Zunächst soll an dieser Stelle für mehr Gestaltung mit Haltung plädiert werden: Für ein reflektiertes, auf humanistischen Werten basierendes ›*Design with a spine*‹.³ Beides setzt mutige und kompetente Gestalter*innen mit Vorbildfunktion voraus, die sich trauen, eigenständig Kritik am Bestehenden, aber auch am Werdenden zu formulieren; die gelernt haben, inklusiv, ergebnisoffen und ebenso experimentell zu arbeiten. Dieses Profil verlangt nach entsprechenden Vermittlungs- und Erfahrungsformaten im Ausbildungskontext, welche das Studium, neben den handwerklich-praktischen und klassisch-designtheoretischen Inhalten, um philosophisch-ethische bzw. sozialwissenschaftliche Dimensionen ergänzt.

Die Zeit ist mehr als reif für ein zunehmend kritisches Selbstbewusstsein der entwerfenden Disziplinen und die damit verbundene Bereitschaft, die eigene gestalterische Verantwortung an- und ernst zu nehmen, anstatt es sich lediglich in der Position ausführender Dienstleistender bequem zu machen. Neben einer individuellen wie professionellen Transformationssouveränität und gesunder Ambiguitätstoleranz benötigen wir deshalb vor allem mehr konstruktiven Dissens: mehr Mut zur Uneinigkeit und wohlwollender Nicht-Zustimmung. Das schließt einen regen, gesellschaftlichen Austausch über das (vermeintlich Un-)Mögliche ein. Außerdem fordert es den kollektiven Willen, antiquierte Konzepte und Praktiken angesichts sich verändernder Verhältnisse zu identifizieren – und diese, wenn nötig, konsequent über Bord zu werfen, um damit Raum für mögliche Alternativen zu schaffen. Wir sollten uns trauen, unsere professionellen Werte und gestalterischen Motivationen genauer zu erforschen und diese in der Zusammenarbeit mit anderen Disziplinen explizit zu machen – um sie gegenüber Dritten transparent machen zu können. Vorausschauende Designfolgenabschätzung muss ebenso zu den neuen Kompetenzen gehören, die Designer*innen in die Verhandlungen mit Etatvergebenden und Entscheidungstragenden tragen, um nachvollziehbar kommunizieren zu können, welche Entwurfsbestrebungen möglicherweise mehr Probleme verursachen, als sie letztendlich lösen.

Nur, weil etwas Neues kurzfristigen Gewinn verspricht, ist es nicht zwangsläufig auch langfristig gesehen sinn- und wertvoll. Designer*innen müssen sich zu kompetenten Sparringspartner*innen und Gatekeepern

³ *Spine* = Rückgrat.

entwickeln, die schwierigen Diskursen gegenüber offen, aber auch intellektuell gewappnet sind. Aus diesem Anlass sollten angehende Entwerfende die Chance erhalten, innerhalb ihrer Ausbildung einen auf wachsender Umweltsensibilität aufbauenden, inneren Kompass entwickeln. Es erscheint fragwürdig, ob dies anhand unflexibler Designbriefings, welche sowohl die Endergebnisse als auch die Vorgehensweisen strikt vorgeben und gesellschaftliche Implikationen und Rahmenbedingungen weitestgehend unbeachtet lassen, überhaupt funktionieren kann. Wieso wird manches Mal die Gestaltung eines ordinären Stuhls vorausgesetzt, wenn es doch eigentlich um das kreative Untersuchen, vielleicht auch kritisch-analytische Hinterfragen, des *Prinzips des Sitzens* gehen könnte?

Nicht nur eine begründete, solide Gestaltungsphilosophie ist entscheidend. Eine reflektierte Designpraxis setzt neben kluger Umsicht, einer gewissen Achtsamkeit gegenüber der Welt und einer artikulierbaren Haltung ein umfangreiches Skillset voraus. Unsere Gegenwart verlangt nach neugierigen Akteuren, die mit Unsicherheiten, Ambivalenz und Kontingenz kreativ und souverän umzugehen verstehen und fragt nach unkonventionellen Entwurfsmethoden, um unzeitgemäße Arbeits- und Denkweisen zu überwinden. Sie fragt nach kollaborierenden Generalist*innen, die Komplexität verhandeln, diverse Stakeholderinteressen empathisch vermitteln und nebenbei mit den Möglichkeiten und Herausforderungen der New-Work-Arbeitswelt umzugehen verstehen. Diese wichtigen Eigenschaften lernt der Nachwuchs jedoch nicht von selbst, mit gefalteten Händen hinter dem Schreibtisch und innerhalb unflexibler Malen-nach-Zahlen-Seminare. Wir brauchen experimentierfreudige Praktiker*innen, mutige Realitätsdompteure und entschlossene Möglichkeitsdenker*innen mit gesundem Hang zu Spiel und Risiko.

Wo ließen sich reflektierte Praktiker*innen dieser Art ausbilden, wenn nicht im Kontext geschützter Experimentierräume der Universitäten, Fachhochschulen und Kunstakademien dieser Welt? Hier sollten und müssen neue Wege erprobt und ein Studieren ermöglicht werden, das eine gründliche, prismatische Auseinandersetzung mit Zukunftsthemen ermöglicht und Forschende nicht dem Diktat der Effizienz unterwirft. Es braucht mehr Reallabore für organisches Sein und Werden – welche nicht nur wilde Spekulation und hoffnungsfrohe Hypothesen dulden, sondern sogar dazu anstiften – und nicht, wie zu häufig, starre Bewertungseinrichtungen der Wissensreproduktion.

Grundannahme hierbei ist, dass die überall flehentlich herbeigesehnte, beinahe schon fetischisierte marktwirtschaftliche Disruption zuerst nach einer radikalen Veränderung liebgezwonnener Denk- und Betrachtungsweisen verlangt,

denn diese determinieren die betrachteten Problemstellungen – und somit schließlich deren potenzielle Lösungen.

Fest steht: „Das Neue entzieht sich der Denkroutine“ (vgl. Lotter 2020) und ist damit weitestgehend inkompatibel mit dem Wunsch nach Sicherheit und der Forderung nach garantiert gewinnbringenden Ergebnissen. Wie logisch, zähmbar, sensibel oder strukturiert soll und darf so ein Designprozess, der häufig ein sich iterativ entfaltender Suchprozess ist, demnach sein? Laterale Assoziation und unkonventionelle, gewissenhaft durchgeführte Entwurfspraktiken sind trotz –oder sogar wegen! – ihrer inhärenten Unberechenbarkeit wichtige Grundvoraussetzungen für soziale und technische Innovation. Sie sind Basis für eine gelingende, multidimensionale Transformation und letztlich auch für wirtschaftliche Zukunftsfähigkeit. Es empfiehlt sich demnach, kommende Generationen angehender Designer*innen im Rahmen ihrer Aus- und Weiterbildung organisch damit in Berührung zu bringen.

Wünschenswert wäre, dass sich sowohl Studierende als auch Lehrende als *lebenslang Lernende* begreifen und sich dementsprechend zutrauen, die oft herangezogenen, jedoch stark vereinfachten Design-Thinking-Trampelpfade,⁴ zu überwinden. Denn entgegen der in diesen Sphären weit verbreiteten Annahme, der Designprozess sei im Idealfall ein möglichst effizienter Sprint, vertrete ich hier die Hypothese, dass es sich vielmehr um einen (manchmal zähen, kräftezehrenden) Marathon handeln *muss*, der epistemische Umwege und steile Lernkurven als Notwendigkeit anerkennt. Umwege erhöhen schließlich die Ortskenntnis oder, wie Vincent van Gogh es formuliert haben soll: *„Die Normalität ist eine gepflasterte Straße; man kann gut darauf gehen – doch es wachsen keine Blumen auf ihr“*.

⁴ Das weltweit bekannte, hier referenzierte *Design Thinking*-Framework von IDEO wird wegen seiner reduktionistischen *one-size-fits-all*-Strategie häufig kritisiert. Für eine ausführlich begründete Kritik mit anschaulichen Beispielen zu den Schwächen dieser Herangehensweise siehe Gram 2019. Jene im besagten Framework gern verschwiegenen „*unsexy middle bits*“ analysiert Wodtke 2020 in einem aufschlussreichen Blogbeitrag aus produktdesignerischer Perspektive ausführlicher.

Zukunftskompatible Praxis verlangt ungewöhnliche Vermittlungsformate:

*forschend, experimentell, ergebnisoffen,
kollaborativ, undiszipliniert & SDG-konform.*

Abbildung 2. Bildung für nachhaltige Entwicklung verlangt mehr Commitment als die bloße Erwähnung der Sustainable Development Goals. Sie verändert die Praxis, deren Lehre sowie das professionelle Selbstverständnis an sich.

Strukturiertes Chaos: Gezieltes Loslassen als Lernkultur

Wie aber lassen sich die bisher formulierten Ansprüche in inspirierende, didaktische Formate übersetzen? Hierfür kommen unterschiedliche Forschungsformate infrage, die diesen Idealen zu mehr Praxisnähe verhelfen. Diese sind nicht immer auf dem ersten Blick zielführend. Dafür bieten sie jedoch zahlreiche Gelegenheiten, durch ein unvoreingenommenes Sich-Einlassen auf neue Erfahrungsprozesse zu unerwarteten Erkenntniszusammenhängen zu gelangen, die sich – mit etwas Selbstvertrauen, Glück und dem Glauben an Serendipität⁵ – in ökonomisch verwertbare Wissensvorsprünge verwandeln lassen können.

Die Palette möglicher Vorgehensweisen ist umfangreich, sofern man nicht davor zurückschreckt, unkonventionelle Strategien in Betracht zu ziehen und die Verwertbarkeit der Ergebnisse vorläufig hintenan zu stellen. Zu Gunsten einer wertschätzenden Atmosphäre und ungezwungener Kollaboration – einer sich natürlich entwickelnden, sich selbst genügenden Idiorrhymie⁶ auf Zeit – um

⁵ Als Serendipität lassen sich überraschende Erkenntnisse beschreiben, deren Entdeckung zunächst vollkommen unbeabsichtigt war. Nicht zu verwechseln mit bloßen Zufällen, die sprichwörtlich vom Himmel fallen, sind sie Ergebnisse intentionaler Forschungsvorhaben, die ursprünglich jedoch unter gänzlich anderen Erwartungen und Annahmen begonnen wurden. (Wikipedia: <https://de.wikipedia.org/wiki/Serendipit%C3%A4t>)

⁶ „Das Konzept einer idiorrhhythmischen Lebensweise, entwickelt von einer mönchischen Klostersgemeinschaft auf dem Berg Athos, beruht auf der nahezu vollständigen Abwesenheit von

die daraus erwachsenden Erkenntnisse anschließend zu reflektieren und in neue Formen der Implementierung zu übersetzen. Nicht, um sich als weltfremde Entwerfer*innengemeinschaft in die sichere Blase der eigenen, träumerisch-idealistischen Professionsgrenzen einzuigeln, sondern um sich bewusst von einschränkenden Entwurfskorsetten zu verabschieden und damit den Nährboden für neue Perspektiven vorzubereiten. Expeditionen abseits erschlossener Trampelpfade und die damit verbundenen Lernprozesse verstehen sich in diesem Szenario als optimistische Wetten auf wünschenswerte Alternativen. Temporär auftretende Instabilität, Unsicherheit und Chaos sind dabei notwendige Rahmenbedingungen für Transformation und Evolution.

Das Designstudium als ein Experiment zu verstehen, das trotz aller Ernsthaftigkeit seiner Themen Spaß und Freude machen darf, spielt hierbei eine wichtige Rolle: Neben der handwerklichen Fähigkeit, überhaupt entwerfend tätig sein zu können (*Design Ability*), der Kenntnis über Grenzen und Möglichkeiten der vielfältigen, entwerfenden Disziplinen (*Design Literacy*) sowie dem Verantwortungsbewusstsein darüber, dass wir aufgrund der gegenwärtigen Lage geradezu gezwungen sind, diese Welt aktiv mitzugestalten, um uns selbst aus dieser Situation heraus-zu-(ent-)werfen (*Design Responsibility*) sollten wir das damit verbundene, spielerische Vergnügen nicht zu kurz kommen lassen. Denn nur, wenn kommenden Generationen zwanglos ermöglicht wird, einen individuellen, unerschütterlichen Gestaltungswillen auszubilden (*Desire to Design*), verlassen resiliente, kreative und motivierte Alumni unsere Hochschulen.

Denn wenn es die Aufgabe von Designer*innen ist, das Unbekannte zu erforschen und nachhaltige Alternativen zu destruktiven Praktiken zu entwickeln, dürfen wir sie nicht in allzu starre Leitplanken und Entwurfsroutinen zwingen. Vielmehr sollten wir uns vornehmen, Amateure im besten Wortsinne ausbilden: Engagierte, neugierige und intrinsisch motivierte Liebhaber*innen, die über solides Handwerkszeug verfügen und sich mit Zukunftsthemen sowie der damit verbundenen Komplexität ungezwungen aber gewissenhaft beschäftigen.

Regeln: kein verbindlicher Tagesplan, keine festen Gebets-, Schlafens- oder Essenszeiten, kaum verpflichtende Versammlungen. Prinzip: Jeder Mönch hat die Erlaubnis, seinem persönlichen Lebensrhythmus zu folgen. [...] Idiorrhythmie heißt nicht Isolation, sondern gelegentliche Synchronisierung von Handlungsrhythmen, die nichtsdestominder different bleiben: Wenn es gerade passt, gut; wenn nicht, spricht nichts dagegen, dass jeder seine Zeit allein verbringt, bis es irgendwann passt.“ (Pörksen 2013, 84 – 85)

Alternative Konzepte & experimentelle Formate

Social Interaction Design	Design Philosophy	Transformability	Design for Conversation
<i>Context Sensitive Design</i>	<i>Design Responsibility</i>	<i>Non-Intentional-Design</i>	<i>Design as an Argument</i>
<i>Design for Emergence</i>	<i>Re-Designing Design</i>	<i>Adapt/Adjust-Seminare</i>	<i>Design of Politics</i>
<i>Designing Relationships</i>	<i>Design as Jester</i>	<i>Transformation Design</i>	<i>Politics of Design</i>
<i>Designpädagogik</i>	<i>Design & Agency</i>	<i>(In)visible Structures</i>	<i>Design for Ambiguity</i>
<i>Co-Kreationspraxis</i>	<i>Systemic Intervention</i>	<i>Exformation</i>
<i>Value Based Design</i>		<i>Constructive Irritation</i>	<i>Speculative Design</i>
<i>Design as Empowerment</i>	

Abbildung 3. Eine erste Sammlung möglicher, alternativer Konzepte und experimenteller Formate, welche die Designdisziplin selbst herausfordern und deren Wirkungsräume erweitern.

Dafür sollten wir die Curricula um offene Formate erweitern, die auch die künstlerische Annäherung und Auseinandersetzung nicht scheuen. Wir sollten angehenden Designer*innen ausdrücklich erlauben, das Entwerfen als Spiel mit vielfältigen Möglichkeiten und offenem Ausgang zu verstehen, indem wir sie zum kontrollierten Loslassen und zum beherzten Fehlermachen einladen. Dies wiederum setzt Mut und possibilistischen Experimentierwillen, vor allem auf Seiten der Institutionen und Lehrenden, voraus.

Vielleicht ist es der vorübergehende Verzicht auf metrische Bewertung zu Gunsten einer gemeinsamen, strukturierten Reflexion? Denn welche Motivation soll das Wissen um Bestrafung durch schlechte Benotung auslösen, wenn Fehler zunächst gemacht werden müssen, um daraus zu lernen—diese dann aber für lange Zeit und unkommentiert in Zeugnissen fixiert bleiben?

Auch die bereits erwähnte, heute mehr denn je vorausgesetzte Agilität muss irgendwie erlernt werden. Mittlerweile selbstverständliche New-Work-Arbeitsumgebungen erscheinen zunächst vielversprechend und ermöglichen ihren Anwender*innen viel Autonomie—aber wie erlangen Studierende die dafür notwendige Selbstorganisationskompetenz? Vielleicht ist es der gezielte Wechsel von Lernorten bei konsequentem Einsatz digitaler Remote-Formate, um ortsunabhängig zu forschen und gleichzeitig mit Hilfe neuer Tools vernetzt zu bleiben. Nebenbei könnten so die Vorzüge verschiedener Umgebungen und Atmosphären in Wechselwirkung mit Erkenntnisprozessen entdeckt werden. Natürlich wäre auch das genaue Gegenteil denkbar: Zu Gunsten einer

unbeeinflussten Lernerfahrung könnte bewusst auf die Hilfe digitaler Werkzeuge verzichtet werden. Zu welchen Entwürfen findet man besser im Wald im Kontrast zum schnöden Seminarraum? Welche ungewohnten Perspektiven lassen sich auf dem Boden liegend besser nachvollziehen anstatt vor einem Computer sitzend? Welche Umgebungsdynamiken empfindet eine Studiengruppe in ihrer jeweiligen Situation als förderlich, welche entlarvt sie als eher hinderlich? Wie können wir diese kontextbezogenen Erlebnisse in das gegenwärtige Problemverständnis sowie in den weiteren, transdisziplinären Forschungsprozess produktiv einfließen lassen?

Schließlich muss es ebenso darum gehen, die wechselwirkenden Dynamiken komplexer Systeme konkret erfahrbar zu machen, um die reale Multidimensionalität der Welt überhaupt nachvollziehen zu können. Willkürliche Grenzziehungen professioneller Disziplinen helfen beim Erschließen systemischer Zusammenhänge nicht wirklich weiter. Vielmehr sollte die Untersuchung gegebener Themenkomplexe nicht reduktionistisch eingezäunt, sondern unter Anerkennung realweltlicher Grauzonen und diffuser Zuständigkeiten gekennzeichnet sein. Dafür sollten Forschende diverser kultureller, aber auch professioneller Hintergründe gezielt zusammenarbeiten und mit Perspektiven (auch unliebsamer) Antagonist*innen aus Theorie und Praxis konfrontiert werden, um eigene mentale Modelle und Weltannahmen konstruktiv herauszufordern.

Vielleicht ist auch der radikale Verzicht auf Unterrichtseinheiten zu Gunsten einer prismatischen Betrachtungsweise facettenreicher Problemstellungen zielführend. Auf diese Weise wäre das parallele Untersuchen von Gesamt- und Einzelheiten, vom Verstehen ganzheitlicher Ökosysteme sowie den darin eingebetteten Teilproblemen unter verschiedenen Blickwinkeln möglich. So wird das Verständnis interdependenter Wirkungsgefüge geschult sowie das Entwerfen symbiotischer Beziehungskonstellationen nach natürlichem Vorbild gelernt, um Neugier für dieses zentrale Leistungsspektrum designerischer Arbeit zu wecken.

Wer wagt, gewinnt

Das vorliegende Plädoyer für mehr Experiment versteht sich als Impuls und Einladung, um gemeinsam über die Möglichkeiten zeitgemäßer Designvermittlungsformen nachzudenken. Bequemes Ausruhen auf eingestaubten Vorgehensweisen kann keineswegs zielführend sein und verhindert das Entdecken neuer Strategien und Taktiken. Es geht um mutiges,

aber ebenso feinfühliges Ausprobieren und das Treffen der Balance zwischen dem Konservieren erprobter Modelle bei gleichzeitigem Testen gänzlich neuer Methoden und Strukturen.

Welche Mittel letztlich ihren Weg in die Anwendung finden sollte dabei immer abhängig von den vorhandenen Fragestellungen innerhalb der jeweiligen Studiengruppen sein. Lernen funktioniert am besten, wenn es an den gegebenen Interessen der Studierenden anknüpft. Flexibles Ausprobieren auf Zeit, um eine Vielzahl unterschiedlicher Herangehensweisen testen zu können, könnte erfolgversprechend sein. Die Diversität der Methoden ist ein Schlüsselprinzip: Die eigene professionelle Praxis als fluide und veränderlich anzuerkennen, dabei zentral. Im Namen eines emanzipierten Designs sollte es deswegen zu den selbstverständlichen Anliegen der Dozierenden gehören, auf die vielfältigen Möglich- und Notwendigkeiten designerischen Schaffens jenseits von Werbung, Massenproduktion und Marketing aufmerksam zu machen.

Die Zukunft der entwerfenden (Un)disziplinen ist und bleibt, glücklicherweise, offen—der Imperativ der Veränderung die einzig verlässliche Konstante. Deshalb müssen sie ebenso flexibel sein, wie die sie umgebenden Verhältnisse. Aus diesem Grund sollten wir uns kontinuierlich zwingen, unseren professionellen *stance* und *scope* (Vgl. Findeli 2010, 292–294) auf deren Aktualität hin zu prüfen und stets ehrlich zu hinterfragen.

Der Wunsch einer Reformation der vorherrschenden Designausbildung ist keineswegs neu und wird immer wiederkehrend aus unterschiedlichen Blickwinkeln diskutiert.⁷ Einige wenige progressive Institute tasten sich bereits ins Feld experimenteller Vorgehensweisen vor. Die Gelegenheit dafür liegt direkt vor unseren Füßen. Während den oben beschriebenen Idealen im Kontext konservativerer Fachbereiche vermutlich weniger einfach nachzukommen sein wird, können und sollten gerade die Designstudiengänge ihre breiten Spielräume in der inhaltlichen Ausrichtung ihres Lehrauftrages proaktiv nutzen, um dadurch gewonnene Erfahrungswerte über die eigenen Fachbereichsgrenzen hinaus zu

⁷ Ein paar sehr bemerkenswerte Zeugnisse dessen finden sich bspw. bei Roericht 1984, Augsten & Gekeler 2018, Meyer & Norman 2020 und Bateson 2020. Im vergangenen Jahr fand zudem erstmals ein mehrtägiges, internationales Festival zu Fragen zeitgenössischer Designausbildung an der Burg Giebichenstein in Halle (Saale) statt: <https://www.burg-halle.de/hochschule/imagewall/a/hurra-hurra-internationales-festival-zur-designausbildung-im-21-jahrhundert-2/>. Darüber hinaus sammelt die in Hannover ansässige *iF Design Foundation* in einem laufenden Verfahren vielfältige, offene Fragen zur Zukunft der Designausbildung und stellt diese regelmäßig zur Debatte: https://ifdesign.cloud/assets/images/if-design-foundation/in_80_fragen_um_die_welt.pdf

teilen. Wo Spielen ausdrücklich erlaubt ist, sollte man sich nicht unnötig scheuen, dieser Einladung auch nachzukommen.

Unsere gegenwärtige Situation zwingt uns zeitnah umzudenken. Dieser Tatsache weiterhin aus dem Weg zu gehen, um das Risiko des Scheiterns zu scheuen, wird für Mensch und Natur zunehmend kostspieliger.

Welche Vorteile versprechen wir uns eigentlich vom Beharren auf vermeintliche Sicherheiten? Schreiten wir mutig voran.

Philipp Rösler, Juni 2020

LITERATUR

Augsten, Andrea & Gekeler, Moritz (2018): *Für einen Paradigmenwechsel in der Designlehre des 21. Jahrhunderts: Welche Haltungen braucht kollaboratives Design?* In Park, June H.: *Bildungsperspektive Design*, Band 2. Koaped Verlag München, S. 31 – 39.

Bateson, Nora (2020): *Preparing for a Confusing Future Complexity, Warm Data and Education*.
<https://medium.com/@norabateson/preparing-for-a-confusing-future-complexity-warm-data-and-education-8eaae6b09eef>

Borries, Friedrich von (2016): *Weltentwerfen. Eine politische Designtheorie*. Suhrkamp, Berlin.

Findeli, Alain (2010): *Searching for Design Research Questions: Some Conceptual Clarifications*. In Chow, Rosan, Jonas & Joost: *Questions, Hypotheses & Conjectures*, S. 286ff.
https://www.researchgate.net/publication/235700600_Searching_for_DesignResearch_Questions_Some_Conceptual_Clarifications

Gram, Maggie (2019): *On Design Thinking*. In n+1 Magazine, Issue 35: Savior Complex. <https://nplusonemag.com/issue-35/reviews/on-design-thinking/>

Lotter, Wolf: (2020): *Das Neue, jenseits der Endlosschleife*.
<https://agora42.de/jenseits-der-endlosschleife-wolf-lotter/>

Meyer, Michael W. & Norman, Don (2020): *Changing design education for the 21st century*. In She Ji: *The Journal of Design, Economics and Innovation* (6).
<https://jnd.org/changing-design-education-for-the-21st-century/>

Monteiro, Mike (2019): *Ruined by Design: How Designers Destroyed the World, and What We Can Do to Fix It*. Self published.

Pörksen, Julian (2013): *Verschwende Deine Zeit. Ein Plädoyer*. Vierte Auflage, Alexander Verlag, Berlin.

Roericht, (Hans) Nick (1984): *Fünf Kurztexte*.

In Borngreber, Christian (1987): *Berliner Design-Handbuch*. Merve Verlag, Berlin.

Wodtke, Christina (2020): *Design's Unsexy Middle Bits*.

<https://medium.com/@cwodtke/designs-unsexy-middle-bits-a8cc17f0246d>

Letzter Zugriff auf alle aufgeführten Links am 02.04.2020.

—

Acknowledgements Teile des vorliegenden Essays basieren auf meinem Vortrag für die „ALUMNITY: Conference of Ideas“, welche im Januar 2020 auf Initiative des Departments of Design der Hochschule Anhalt in Dessau-Roßlau stattfand. Herzlichen Dank für die hilfreichen Hinweise, den wohlwollenden Rat sowie das Lektorat im Kontext der ausführlicheren Ausarbeitung gebühren insbesondere Wolfgang Jonas, Michael Erlhoff, Tom Bieling, Lucas Kuster sowie Julia Zalewski.



Philipp Rösler ist mehrfach ausgezeichneter Designer und pragmatischer Systemdenker. Nach seinem Studium in Dessau (Integrated Design) und Braunschweig (Transformation Design) untersucht er Design als Katalysator für gesellschaftliche Transformationsprozesse im Spannungsfeld experimenteller, transdisziplinärer Forschung und den Künsten.

© 2020: Philipp Rösler, DESIGNABILITIES Design Research Journal (ISSN 2511-6264).
Authors retain the rights to their articles, which are published by DESIGNABILITIES Design Research
Journal with their permission. Any use of these materials provide proper citation to the author and
DESIGNABILITIES | www.designabilities.org

Citation Information:

Rösler, Philipp (2020): Design als Problem(+)Lösung: Impulse zu einer zukunftscompatiblen
Designvermittlung und -praxis. In: DESIGNABILITIES Design Research Journal, (06) 2020
<https://tinyurl.com/ya6h3ayh> ISSN 2511-6274