

_designresearch

Fragestellungen im Design beziehen sich in der Regel auf die Rahmenbedingungen bzw. den engeren Kontext konkreter Produktentwicklung. Der Masterschwerpunkt **_designresearch** fragt demgegenüber nach allgemeineren Bedingungen des Produktdesigns. Neben grundlagenorientiertem Erkenntnisinteresse, das auf die Entwicklung einer zeitadäquaten, fundierten Ausbildung abhebt, geht es im Wesentlichen um ein Verständnis möglicher Effekte spezifischen Handelns unter Berücksichtigung kausaler Konditionen und mithin um ein (neues) Verständnis von verantwortlichem Handeln, also um die Frage nach dem Verhältnis von Design und Ethik.

Es lassen sich grob 2 (Themen / Kontext)felder ableiten:

1. _Design und Ästhetik

Design ist Sprache und Design verändert Sprache. Design ist zeitbasiert - es gibt demzufolge keinen verbindlichen formalen Kodex. Es geht um ein Verständnis der Dynamik, der Bedingungen syntaktisch, semantischer Entwicklung und um die kritische Reflexion formaler Kriterien bzw. formaler Qualität in in Beziehung / Abhängigkeit zeitgenössischer Fragestellungen und Konzeptionen. Darüber hinaus versucht der Schwerpunkt **_Design und Ästhetik** ein Themenfeld zu besetzen, das in der Designausbildung bisher in der Regel keine Rolle spielt.

2. _Design und Gesellschaft / Partizipation / Rezeption

Produktkultur verändert Gesellschaft. Das Interesse der Produktentwicklung gilt dem Markt und hört mit dem Produkt auf. Gesellschaft wird verkürzt als Zielgruppenphänomen dargestellt. Dem gegenüber bedarf es einer Auseinandersetzung mit den Effekten der Produktentwicklung. Thema ist das Produkt im Kontext Gebrauch. Es geht um Alltagskultur (Gebrauchskultur) und um eine differenzierte Sicht von Gesellschaft, den soziokulturellen Rahmen den das Produkt im Alltagsgebrauch erfährt und entscheidend mitprägt.

Masterthemen zum Themenfeld: **_Design und Ästhetik**

1.

»Traumkörper« - das Schöne in der Postmoderne

Design ist Sprache und Design verändert Sprache. Design ist zeitbasiert - es gibt demzufolge keinen verbindlichen formalen Kodex. Es geht um ein Verständnis der Dynamik, der Bedingungen syntaktisch, semantischer Entwicklung und um die kritische Reflexion formaler Kriterien bzw. formaler Qualität in in Beziehung / Abhängigkeit zeitgenössischer Fragestellungen und Konzeptionen.

Der Fokus des Masterthemas liegt nicht von ungefähr auf dem stilistischen Aspekt kulturellen Wandels. Auffallend ist erstens, dass sich das Gros der Dinge in allgemein typologischer und funktionaler Hinsicht gegenüber dem Wandel stilistischer Ausprägungen relativ »stabil« verhält. Mit anderen Worten, stehen wir einer Entwicklung gegenüber die die Szenarien / Konventionen gesellschaftlichen Lebens weniger in Frage stellt als diese immer neu formal interpretiert. Dabei kommt dem Individuum die Rolle zu, sich in einer Angebotswelt des Multiple Joyce mit den, zu ihm passenden Identifikationswelten / -objekten auszustaffieren. Dies stellt in zunehmenden Maße eine Herausforderung dar (Identifikations- / Beschleunigungskrise).

Dem gegenüber zweitens, ist die fundamentale Kritik am Produktdesigns und der Designausbildung die, dass nach wie vor geradezu ausschließlich funktional konzeptionelle Fragestellungen thematisiert werden und formale Aspekte gar nicht oder kaum eine Rolle spielen. Signifikant in dieser Hinsicht ist ein globaler »Designerstil« in der Produktgestaltung der sich, mit wenigen Ausnahmen, immun gegen die stilistischen aber auch inhaltlichen Zeichen der Zeit zeigt.

Gegenstand der Masterarbeit

ist die Frage nach ästhetischen Leitmotiven im Design (in der Designausbildung) - was gilt als »zeitgemäß«? Wie verhalten sich die unterschiedlichen Objektaspekte zur jeweils spezifisch formalen Ausprägung? Lassen sich Trends antizipieren und auf der Grundlage von Methoden instrumentalisieren? Eine Bestandsaufnahme und Beschreibung ästhetischer Aspekte im Design und eine didaktisch, methodisch orientierte Grundlagenentwicklung hinsichtlich eines stilistischen Instrumentariums für die Designausbildung und die Gestaltungspraxis.

2.

»ich will!« - Bedürfnishorizont / Bedürfnislage und Wirklichkeitserfahrung (von der Lage der Dinge)

Die Grundhypothese: Alle Bedürfnisse haben einen Objektbezug. Kultur in diesem Zusammenhang meint die Übersetzung (Projektion), Darstellung und Organisation der (differenzierten) Bedürfnisse in (verbindliche) formale Kodizes. (Wobei Teil dieser »Formen« nicht ausschließlich objekthafter sondern subjekthafter also z. B. sozialer Natur sind / vgl. Gestalttheorie / -psychologie)

Gegenstand der Masterarbeit

ist die Frage nach:

1. der allgemeinen Bedürfnislage des Einzelnen in unserer Gesellschaft, den Unterschieden und den Gemeinsamkeiten. Wie werden diese Bedürfnisse individuelle und gesellschaftlich reflektiert, formuliert (konstruiert) und kommuniziert.
2. den kulturellen (formalen) Entsprechungen. Wie stellen sich diese dar entsprechend der Wichtigkeit, Verbindlichkeit. Gibt es Typisierungen, milieuübergreifende bzw. allgemeine Verbindlichkeiten (Standards bezogen auf ein allgemein verbindliches Maß an Mindestausstattung z. B.)
3. dem Verhältnis von Bedürfnis (Set) einerseits und Entsprechung (Angebot) andererseits. Wie stellt sich die Korrelation zwischen Wunsch und Wirklichkeit dar.
4. (Gibt es z. B. Vor dem Hintergrund der neuen Medien und ihrer allgemeinen Verbreitung, signifikante Veränderungen in der Einschätzung (Wertschätzung) objekthafter Bedürfnisäquivalente gegenüber virtueller?) Was steht im Zentrum der Aufmerksamkeit. Gibt es eine Veränderung hinsichtlich der Hierarchie der Bedürfnisse (vgl. Maslowsche Bedürfnispyramide).
5. Funktionieren Objekt und Objektszenarien zeitgemäß (angemessen)? Korrelieren z. B. das Bedürfnis nach (Fort-) Bewegung mit den dafür vorgesehenen individuellen oder allgemein verfügbaren (Fortbewegungs-) Medien? (z. B.: Ist der sog. Individualverkehr nur mangels Alternativen nach wie vor so erfolgreich?)

Im Grundsatz soll das Verhältnis von Bedürfnislage und Befriedigung in Bezug auf die kulturelle Situation hin untersucht und dargestellt werden. Mit der Forschungsarbeit können unterschiedliche Ziele verfolgt werden:

_theoretische Grundlagenarbeit einer Phänomenologie der Bedürfniskultur unserer Gesellschaft im Hinblick auf die Entwicklung zeitadäquater Strategien der Produktentwicklung.

_theoretisch, praktische Grundlagenarbeit. Einer Auswahl von gegebenen (tradierten) Bedürfnisbefriedigungs-szenarien werden konkrete Alternativen (strategisch / gestalterisch) gegenübergestellt. (vgl. »andernorts«)

3.

»Schöne neue Welt - Perspektive Design« - Design als Sprache der Utopie

Die Grundhypothese: Jede Entwicklung bedarf eines Entwicklungshorizonts. Dieser Horizont kann sich aus einzelnen unterschiedlichen oder einem Bündel von Motiven entwickeln. Ursache für Motive können sein: eine Utopie, ein Mangel, eine

Imbalance, eine Notsituation. Der Entwicklungshorizont ist im Rahmen der Produktentwicklung sehr eng gefasst (Problemzentrierung). Es geht in der Regel um Fragestellungen die direkt um das Entwicklungsproblem kreisen, und in diesem Sinne überwiegend von ökonomischer und technischer Natur sind. Nicht zuletzt aufgrund dramatischer ökologischer Entwicklungen wird ersichtlich, dass eine Produktkultur ohne in Bezugnahme auf einen weiteren Kontext, wie z. B. der Berücksichtigung der Nachhaltigkeit in globalisierten ökonomischen und ökologischen Entwicklungsszenarien kaum eine Überlebenschance hat. Der Aspekt der Berücksichtigung eines nicht die Produktentwicklung unmittelbar betreffenden Kontextes hat neben einer ökonomischen und ökologischen Dimension auch eine soziale (politische) und mithin allgemein kulturelle. Die Frage nach den gesellschaftlichen Folgen von (Produkt-)Entwicklung ist bisher nicht von Belang. Obwohl ein offensichtlicher Zusammenhang kaum zu übersehen ist. Insbesondere die technischen Entwicklungen der letzten zwanzig Jahre zieht eine bis dato beispiellose Veränderung unseres Kommunikationsverhaltens nach sich, mit Folgen die heute noch kaum absehbar sind.

Gegenstand der Masterarbeit

1. lassen sich Folgen von Entwicklungen antizipieren (in welchem Umfang) (vgl. Szenarien und Maßnahmen im Rahmen pandemischer Seuchenverläufe)?
2. sind heute antizipatorisch umfassende (ganzheitliche) Entwicklungsszenarien wie sie die Moderne hervorgebracht hat (vgl. Konstruktivismus / Futurismus / Bauhaus) heute in der Postmoderne noch denkbar bzw. wieder denkbar? (In diesem Zusammenhang stellt sich die Frage nach dem Erfolg historischer Zukunftsszenarien)
3. Kann der Gestaltung, verstanden als intrakulturelle Instanz (im Sinne eines interdisziplinären Katalysators) und als modernes Sprachmedium der Differenzierung und Sinnstiftung (vgl. Marshall McLuhan: *„Der Buchdruck neigte dazu, die Sprache von einem Mittel der Wahrnehmung zu einer tragbaren Ware zu verändern. Der Buchdruck ist nicht nur eine Technologie sondern selbst ein natürliches Vorkommen oder Rohmaterial wie Baumwolle oder Holz oder das Radio; und wie jedes Rohmaterial formt es nicht nur die persönlichen Sinnesverhältnisse, sondern auch die Muster gemeinschaftlicher Wechselwirkung.“* *The Gutenberg Galaxy*, 1962), mit der Beschreibung und Vermittlung von allgemeinen Entwicklungsalternativen eine den gesellschaftlichen Entwicklungsprozeß steuernde Rolle zufallen (Perspektive Design) (vgl. Im Designerpark - Leben in künstlichen Welten)
4. Entwicklung und Darstellung entsprechender gestaltbasierter Szenarien.

4. »Das Ding ohne Vorbild« die (Vor-/Post-)Moderne und das revolutionäre Objekt

Die Entwicklung der Dingwelt ging bis (zur Beginn der Neuzeit / Protomodern) etwa in das 1600 (Renaissance) evolutionär von statten, Dinge entstanden und veränderten sich in einem kaum wahrnehmbaren Maß. Mit Beginn der Neuzeit und dem ungeheuren Zuwachs insbesondere an technischem Wissen sowie der einhergehenden Entwicklung der Märkte veränderte sich dies grundlegend. Neben einer schleichenden Differenzierung von Gebrauch und Entwicklung - bis dato lagen Gebrauchs - und Entwicklungskompetenz in einer Hand - entstanden zunehmend Dinge ohne (direktes)Vorbild, d. h. das Ding transformierte sich nicht mehr auf sich selbst bezogen, entwickelte sich nicht mehr in Bezug auf ein tradiertes referentielles Vorbild. Hermeneutisch waren bisher die Dinge in einem allgemeinverbindlichen Sinne konsistent (kannte jedes Kind). Tatsächlich darf angenommen werden, dass auch aufgrund des begrenzten Dingerepertoires das Kind in etwa mit Abschluß des präoperationalen Entwicklungsstadiums (J. Piaget) bereits alle Artefakte der Kultur kannte und bezeichnen konnte. (In diesem Zusammenhang wäre interessant ob an die Kenntnis des Gegenstandes auch Handlungskompetenz und Kenntnis der Zuordnung an bestimmte Personen- bzw. Statusgruppen geknüpft waren. Darüber hinaus stellt die Situation eines abgeschlossenen, persistierenden und als unveränderlich angesehenen Gegenstandspools einen außerordentlichen Unterschied zur gegenwärtigen Situation des »Dingflusses« dar.)

Noch im Zeitalter der Mechanisierung bildete eine »natürliche« Ressource der (Gestalt-)Entwicklung die physikalisch technischen Bedingungen wie z. B. die

funktionale Adaption / Anwendung der Hebelgesetze...

Eine Lesbarkeit / Interpretierbarkeit war insofern gegeben als ein Analogieschluß durch die als (allgemein) bekannt vorauszusetzenden Formen, Form- und Bewegungsverläufe möglich war.

Durch Entwicklung der Elektronik und des sukzessiven Ersatzes mechanischer Funktionen durch elektronische, bzw. der Miniaturisierung (Mikro- / Nanomechanik) und Integration mechanischer Bauteile, sowie der einhergehenden (Teil-)Automatisierung von Produktion und Alltag führte schließlich zum Verlust des konkreten (Bezugs- und Erfahrungs-)Objekts. In diesem Zusammenhang ist die Frage nach der Schnittstelle Mensch und Objekt von besonderer Bedeutung als eine einhergehende Verschiebung von Handlungs- / Gebrauchskompetenz (Mensch) hin zur Funktionskompetenz (Maschine) einhergeht.

Gegenstand der Masterarbeit

die Frage nach den besonderen Entwicklungsbedingungen von »Objekten ohne Vorbild« einerseits, sowie deren Rezeption / Integration in die Arbeits- und Alltagswelt andererseits.

Im Vordergrund stehen dabei neben formalästhetischen Fragestellungen solche nach der Schnittstellenqualität (Interface).

Gesucht werden adäquate Methoden der Gestaltermittlung / -entwicklung.

5.

»Ding & Du« - Leben mit Dingen

Subjekt- / Objekt-Beziehung / eine Psychologie des Dingbezugs (Set und Setting / Objektwelt / Wechselwirkungen / Wirkmechanismen in Bezug auf die gestalterische Praxis)

Hypothese: Jedes Objekt setzt eine ihm gemäße Geste des Gebrauchs voraus. Jede Kultur kann durch die ihr typische »Choreografie des Lebens« bestimmt werden.

Ein objektzentrierte Sicht der Dinge schließt das Leben mit den Dingen aus...

Es liegt in der Natur der Produktentwicklung den Fokus lediglich auf das zu entwickelnde Produkt zu setzen. Im (Privat-) Alltags- wie im Arbeitsleben sind dem gegenüber die Dinge in einem Gebrauchskanon organisiert und basieren mehr oder weniger auf sinnvoll hintereinander geschaltete Gebrauchsszenarien / -Vorgänge. Nutzungsversprechen implizieren zunehmend einen hohen Gebrauchsvorteil durch Funktionsdifferenzierung (hierbei verschiebt sich u. a. das Verhältnis von Gebrauchskompetenz zugunsten des optionalen in den Dingen angelegten -automatisierten / diskreten - Funktionsumfangs), das Mehr an Funktionsangebot bedeutet tendenziell einen höheren zeitlichen Aufwand in der Auseinandersetzung mit dem Gegenstand - auch wenn einfache Handhabung suggeriert wird und es kollidiert dabei mit allen anderen Dingen die um die gleiche Aufmerksamkeit buhlen.

Gegenstand der Masterarbeit

1.

Es soll untersucht werden inwieweit Unmittelbarkeit und Vermittlung in der Rezeption / Perzeption der dinglichen Umwelt wahrgenommen, d. h. als »natürlich« oder problematisch angesehen wird.

2.

Gemessen an verschiedenen zeitgemäßen Bedürfnisszenarien soll untersucht werden inwieweit die mit dem Gebrauch eines Gegenstand verknüpften Bedürfnisse einerseits und die Verknüpfung von Handlungsabläufen andererseits, korrelieren.

6.

»die gute Form« - Gestaltung und Qualität

Hypothese: Die »gute Form« der Zukunft zeichnet sich allein dadurch aus, dass sie noch in dem Maß differenziert ist als sie sich überhaupt noch als Form zu erkennen gibt.

Die Frage der Qualität eines Gegenstandes entscheidet sich heute im Wesentlichen daran ob er von sinnstiftender Bedeutung ist (eine sinnstiftende Perspektive hat).

Substanz-, Formverlust und die Reduktion des Erfahrungspotentials durch Interaktion mit dem Gegenstand aufgrund hochintegrierter Produktkonzepte ohne Vorbild, sowie exponentielle Variantenbildung führen zur Krise der Rezeption / Perzeption („Man muß sich beeilen, wenn man noch etwas sehen will. Alles verschwindet.“ Paul Cézanne). Die Folgen sind im Wesentlichen der Verlust des Gegenstandes als Medium gesellschaftlicher Kommunikation (Repräsentanz / Distinktion) aber auch als Medium der direkten Erfahrung der Welt. Wenn ein Gegenstand nicht (mehr) »gelesen« also verstanden werden kann, wenn er über keine verbindlichen Konnotationen verfügt, d. h. im Rahmen der Lebenswirklichkeit als verbindlicher Kommunikator ausfällt, fungiert er lediglich als Spiegel der Selbstreflexion in einer hyperindividualistischen autistischen Welt. (...der Mensch eine narzisstische Monade, eingeschlossen in seiner Blase, unfähig zur Gemeinschaft. Sloterdijk)

Die Situation: Der Dingaspekt Gegenstand kommunikativer Prozesse zu sein verändert sich dahingehend, dass.

Die Distinktionsqualität eines Gegenstandes bleibt zunehmend in der Selbstreflexion gefangen (Ich und der Gegenstand), insofern die Milieus die Qualität / Aufgabe als (mehr oder weniger) eindeutiges Referenzäquivalent / -Reagenz verlieren. Die Rolle des Gegenstandes in der intersubjektiven Kommunikation nimmt ab und dem gegenüber die in der intrasubjektiven zu (Rockerclubs versus Netcommunity / Produktbsp. MP3-Spieler / Walkman / iPod in diesem Sinne als Zwitter-Produkt: monadischer Rückzug und Proklamation)

Die Substitution des konkreten Gebrauchs der durch physisch differenzierte Manipulation / Interaktion mit dem Gegenstandes gekennzeichnet ist durch Verlagerung (teil)automatisierter / integrierter Funktionsabläufe deren Folge ein universeller und reduzierter Bedienungsgestus (Rudimäntärgestus) ist verhindern überdies eine essentielle Aneignung der Welt vermittelt des Gegenstandes. Die physische Welt wird vermittelt der Objekte erfahrbar. Die informelle Welt bedarf der Objekte nicht mehr, bzw. separiert Objekt und Begriff - das Objekt überlebt als Bildobjekt, dessen physisches Vorbild / Repräsentanz obsolet oder zumindest fragwürdig erscheint.

Übrig bleibt das verunsicherte Subjekt einer Zwischenwelt das zynischerweise aufgrund der Entwicklung der Kommunikationsmedien ebenfalls verschwindet als es für die Gesellschaft (das Gegenüber) nur noch medial (also ebenso vermittelt, nicht konkret und unmittelbar) repräsentiert real ist. (oversext and underfuckt)

Es gibt gute und schlechte Gestaltung. Gut oder schlecht lassen sich aber nicht auf einen verbindlichen Maßstab beziehen und sind nur ein Teilaspekt eines Gegenstandes der sich einer verbindlichen Qualifizierung insofern konsequent entzieht, als er in der Rezeption / Perzeption immer unterschiedlichen Wahrnehmungs- bzw. Bewertungskontexten unterliegt.

»die gute Form« - von der Idee eines universellen, allgemein verbindlichen Qualitätsmaßstabs zur Idee des speziellen situativ objektbezogenen Qualitätsbegriffs oder eines erweiterten kontextuellen Qualitätsbegriffs der die relevanten beschreibbaren Bezüge und Bedingungen berücksichtigt.

Gegenstand der Masterarbeit

Untersuchung eines objektbezogenen Qualitätsbegriffs (wahrscheinlich ist ein erweiterter kontextbasierter Ansatz im Hinblick z. B. auf gesellschaftliche / ökologische Kriterien sinnvoll - vgl. Lucius Burckhardt »Design ist unsichtbar«) - und die zentrale Frage nach der Notwendigkeit verbindlicher Kriterien im Design einerseits (Entwicklung / Distribution) und der Kulturvermittlung andererseits.

7.

»Living in a box« Objektkultur und Verhaltenskonditionierung (Skinner)

»Eingerichtet« - über die Konventionen des Lebens / der Einrichtung / Grenzen, Spielräume und Öffnungen

Hypothese: In der Einrichtung spiegelt sich die individuelle Verortung in der Gesellschaft und der Welt dar. Insofern stellt das Einrichten ein Abgleich zwischen individuellen Bedürfnis- und Geschmackspatridgmen und gesellschaftlichen Normen dar - Einrichtung basiert immer auf Konventionen.

Gegenstand der Masterarbeit

Funktionsweisen, Regelkreise und Bedingungen des Phänomens Wohnen. Wie offen / geschlossen sind die Systeme privater Lebenswelten? Inwieweit stellen sich gesellschaftliche Veränderungen im privaten Umfeld dar (können darüber kommuniziert werden - Konditionierung / Dekonditionierung)? Welche Handlungsoptionen und »Spielräume« ergeben sich für Gestalter und welche sozialen Standards sind zeitgemäß?