

Neues Format: DGTF-Jahrestagung als Unconference

Die 11. Jahrestagung der DGTF bot als »Unconference Design Research« Raum für Spontaneität und unmittelbare Beteiligung. Am 17. und 18. Oktober 2014 trafen sich rund 100 Designforscher an der HTWG Konstanz und versuchten Bilanz zu ziehen: Wo steht die Designforschung – national und im internationalen Vergleich?

Ein Bericht der Masterstudenten aus dem Seminar »PR intensiv« an der HTWG Konstanz

Überblick

Es sollte anders sein als bislang – kreativer, kommunikativer: Die elfte Jahrestagung der Deutschen Gesellschaft für Designtheorie und -forschung (DGTF) war als Unconference organisiert. Das Prinzip fußte auf drei Säulen: Vier Keynotes gaben den Rahmen; Kurzvorträge im Pecha-Kucha-Format boten unterhaltsame Einblicke in unterschiedliche Projekte, und in zahlreichen Unconference-Sessions blieb Zeit, um zuvor von den Teilnehmern eingereichte Themen zu besprechen – und die reichten vom Brückenschlag zur Praxis bis zur theoretischen Debatte.

Keynotes blicken über Grenzen

Vier Referenten aus drei Ländern berichteten, wie sich Designforschung an ihren Standorten etabliert und wie sie selbst arbeiten: Prof. Dr. Jan Gulliksen vom KTH Royal Institute of Technology in Stockholm, Prof. Dr. Rachel Cooper vom Institute for the Contemporary Arts in Lancaster, Dr. Emma Jefferies, die in England die »Design Doctors« gegründet hat und weltweit unterwegs ist, sowie Prof. Lysianne Lécho-Hirt, Dekanin der Haute École d'Art et de Design Genève (HEAD).

Was hat Design Research zu bieten?

Diese Vorträge waren der Anker eines Treffens, das in zahlreichen »Sessions« Einblick in unterschiedliche Aspekte der Designforschung und ihre Übertragbarkeit auf die Praxis gab. Es ging um Designforschung und Praxis; Methoden und Tools; Forschung und Lehre; letztlich auch um Rahmenbedingungen für Designforschungsaktivitäten. Nicht zuletzt thematisierten die Teilnehmer immer wieder, wie die spezielle Herangehensweise von Designern in unterschiedlichen Kontexten neue Perspektiven erschließen und Arbeitsprozesse verbessern kann.

Promotionen ermöglichen

Im Nachgang zur Tagung trafen sich Gestaltungsstudenten und -absolventen am 19. Oktober zum Kolloquium »Design promoviert«, das mehreren Promovenden Gelegenheit gab, den Stand ihrer Arbeiten mit Kollegen zu diskutieren.

Die Keynotes:

Prof. Dr. Jan Gulliksen, KTH Royal Institute of Technology Stockholm

»Design – Action – Impact – The things we do for love«

Design und Designforschung haben gesellschaftliche Bedeutung – und können gesellschaftliche Probleme lösen. Davon ist Jan Gulliksen fest überzeugt. Als Berater hat der Spezialist für Interface und Interaction Design sowohl für die schwedische Regierung als auch für die EU gearbeitet. Seinen Vortrag lockert er immer wieder mit Beispielen und Anekdoten aus diesen Tätigkeiten auf. Designforschung könne auch auf politischer Ebene dienlich sein, um Prozesse zu optimieren oder neue Verfahren zu implementieren, so der Schwede. Oft reiche eine kleine Veränderung, um Menschen besser zu erreichen, um die Nutzerfreundlichkeit zu erhöhen und um so relevanten Einfluss zu nehmen.

Allerdings sei die noch junge wissenschaftliche Disziplin noch nicht etabliert genug. Gestalter und Forscher müssten gemeinsam daran arbeiten, dem Design und der Designforschung zu einem festen Platz in der internationalen Forschungslandschaft zu verhelfen – nicht zuletzt auch, um dadurch an Förderprogrammen teilnehmen zu können.

Prof. Dr. Rachel Cooper, Lancaster Institute for the Contemporary Arts

»Measuring Design Research – the UK approach«

Sie hat Witz, Charme und Einfluss: Rachel Cooper gehört zu den Personen, die Forschungsprojekte bewerten und damit mitentscheiden, wer in Großbritannien staatliche Förderung für Designforschung erhält und wer nicht. »Measuring Design Research«, das ist Teil ihres Jobs. Und wie schwierig das bisweilen sein kann, wie eng gefasst der Kriterienkatalog ist und wie wenig Zeit letztlich für solche Entscheidungen bleibt, verdeutlicht sie in einer Präsentation, die den Betrachter ganz konkret mit dem konfrontiert, was sie selbst auf dem Schreibtisch liegen hat: Forschungsanträge mit Kurzbeschreibungen und Bildern. Bei der Bewertung, so die Referentin, gehe es darum das Wesentliche des Projekts zu analysieren, Originalität und Signifikanz zu hinterfragen. Auch Wirkungskriterien spielten bei der Beurteilung von Design eine erhebliche Rolle. Dem Vortrag folgte eine angeregte Diskussion, in der es auch darum ging, wie man Designforschung in der Industrie etablieren kann und welche Werte durch Designforschung vermittelt werden.

Dr. Emma Jefferies, »The Design Doctors«

»Global Exploration of Design Research«

Emma Jefferies geht den direkten Weg. Um zu recherchieren, wie sich Gestaltung weltweit verändert, reist sie, und zwar nicht nur innerhalb Europas. Das Buch »Design Transitions«, das sie gemeinsam mit Joyce Yee geschrieben hat, fußt auf einer Forschungsreise durch 16

Länder und viele Agenturen. »Practice is always changing«, konstatiert sie. Weil sie diese Veränderungen besonders gut kennt, berät sie mit ihrem Team international tätige Designagenturen und Unternehmen. Mit drei Agenturen auf unterschiedlichen Kontinenten hat sie eine dauerhafte Kooperation aufgebaut, untersucht vor Ort, welche Methoden jeweils angewendet werden: »Designthinkers« in den Niederlanden, »Voel« in Brasilien und der indischen Agentur »Idiom«, deren fulminanter Output in nur sehr kurzer Zeit Jefferies fasziniert hat. Dabei behält Jefferies stets den Blick der Forscherin. Sie experimentiert und konstatiert, aber sie bewertet nicht. Und sie versucht ernsthaft, die Brille des Westeuropäers beim Blick auf andere Kulturen abzulegen.

Prof. Lysianne Lécho-Hirt, University of Art and Design Genf

»Is there something like Swiss Design Research«

Wenn eine Schweizer Designforscherin schon im Titel ihres Vortrags fragt, ob es überhaupt Schweizer Designforschung gebe, dann wird schnell deutlich, dass Lysianne Lécho-Hirt nicht mit allem einverstanden ist, was in den Forschungsstätten ihres Landes geschieht. Einleitend brachte die Referentin die Zuhörer auf den Stand der Dinge: Sie umriss die Ausgangssituation, beschrieb Institutionen und laufende Projekte. Gleich zwei Kritikpunkte gab es zu Beginn: Schweizer Designforschung sei vor allem schriftlich präsent, so Lécho-Hirt. Und: Ausgerechnet das Land, das nun so penibel darauf achte, den Zuzug von Ausländern zu quotieren, muss die eigenen Designabsolventen ins Ausland schicken, weil es ausgesprochen schwierig sei, in der Schweiz einen Dokortitel zu erwerben. »Here I am a little provocative as I was asked to be.« Für die Zukunft hat Lécho-Hirt klare Vorstellungen: Es müssten Standards definiert werden, damit sich die Designwissenschaft vollends etablieren könne und auch größeren Einfluss nehmen könne. Wünschenswert sei zudem eine Einbettung des Themas Design in die Curricula der Schulen.

Die Sessions: Vielfalt zeigen – eine Zusammenfassung in Spotlights

»Design Commoning in der Designforschung«

Judith Dobler (DFG Graduiertenkolleg »Sichtbarkeit und Sichtbarmachung«, Universität Postdam); Laura Poplow (Kunstuniversität Linz, Hochschule Mainz)

Was ist Commoning? Zu Beginn der Session steht eine Begriffserklärung. »Commons«, so die Referentinnen, seien mit dem vergleichbar, was hinter dem guten alten deutschen Wort »Allmende« steckt: gemeinschaftlich nutzbare Ressourcen, wie zum Beispiel die Weide, auf die mehrere Bauern ihre Kuhherden treiben. »Commons« gibt es allerorten. Und spätestens seit Menschen auf Wikipedia ihr Wissen anderen zur Verfügung stellen hat der Begriff eine digitale Repräsentanz. Der gemeinsamen Ressource steht die gemeinsame Handlung

gegenüber: Beim »Commoning« arbeiten mehrere Menschen zusammen und schaffen Wissen oder Produkte, die von vielen genutzt werden können. Die Workshopleiterinnen plädieren dafür, dass Designer dieses Verfahren für sich nutzen, sich bei der Sammlung von Wissen zusammentun, dass sie Wege finden, um Wissen über Gestaltung zugänglich zu machen. Wie das geschehen kann, wird gleich vor Ort mit den Teilnehmern ausprobiert, die sich mit ihren Projekten positionieren, teilbares Wissen anpinnen und einen Art Marktplatz der Designforschung schaffen.

»Living Lab Re-defined – A Social Design Approach«

Jennifer Schubert, Bianca Herlo (beide Universität der Künste, Berlin)

Vor eineinhalb Jahren entstand aus dem Projekt „Community now“, das von der DGTF, der UdK Berlin und der Bezalel Academy for Arts and Design Jerusalem initiiert wurde, das Konzept des »Living Lab Mehringplatz«. Anlass: Das Jüdische Museum Berlin und die Yad be Yad School in Jerusalem hatten das gleiche Problem: »Wie können wir uns mehr in unsere Nachbarschaft einbringen und einen gegenseitigen Dialog zustande bringen?« Um Antworten zu finden, schloss sich eine Gruppe innerhalb von »Community now« zum »Living Lab Mehringplatz« zusammen.

Damit die Recherche gezielter ablaufen konnte wurden zwei neue Fragen formuliert: »Was sind die Unterschiede und Gemeinsamkeiten von Gemeinden in Israel und Deutschland? Wie kann Participatory Design eine Entwicklung in Richtung sozialer Zusammenhalt, Stärkung und Dialog fördern?« Außerdem orientierte sich das »Living Lab Mehringplatz« an anderen, bereits bestehenden Living Labs: Das »Malmö Living Lab« in Schweden arbeitet mit Kleinbetrieben zusammen und setzt Nachbarschaften mit den Designern an einen Tisch. Die »Universität der Nachbarschaften« in Hamburg, hat das Wilhelmsburg Orchester gegründet, wo sich Musiker verschiedenster Qualitätsniveaus aus der Nachbarschaft treffen, um gemeinsam zu musizieren. Im »Studio Experimental Design« der HFBK Hamburg wurde ein Projekt geschaffen, in dem eine Kiezkneipe nach ihrem Umzug »neue« und »alte« Gäste zusammenbringen soll. In Gruppen diskutieren die Teilnehmer, was Living Labs an die Gesellschaft abgeben, wie sie Menschen zusammenbringen – und was das mit Designforschung zu tun hat.

»Wie bringt man Designforschung in die Lehre«

Christian Wölfel, TU Dresden

Die Frage, wie Designforschung in das ansonsten sehr praxisbezogene Designstudium integriert werden kann und wo die wissenschaftliche Beschäftigung mit dem Thema in den Curricula ihren Platz finden sollte, stellt sich an Hochschulen fast täglich. Dementsprechend lebhaft ist die Debatte von Beginn an: Ein reger Austausch an Erfahrungen findet statt. Immer wieder werden auch Fragen beantwortet, welche Ansätze es gibt, was neu ist, was es

einmal geben soll, und wie man Studenten, die sich für Designforschung interessieren, miteinander vernetzen kann, damit ein Austausch stattfindet.

Wichtiger Punkt ist auch die zunehmende Promotionsfähigkeit der Hochschulen. Doch auch dort gibt es noch viele Baustellen. Zum einen ist es die wissenschaftliche Befähigung der Studierenden – selbst im Master gibt es oft noch methodische Probleme. Zum anderen auch die Frage, wie viel Wissenschaft im Curriculum denn tatsächlich sein muss: David Oswald von der HfG Schwäbisch Gmünd wirft so kritisch ein: »Wie viel Forschung tut man den Studenten an? Müssen die alle am Ende promotionsfähig sein? Das scheint mir unnötig.« Trotzdem ist allen klar: Theorie und Praxis müssen enger miteinander verbunden werden. Die Frage des Wie bleibt. Es wird diskutiert, ob eigene Professuren für Designtheorie nötig sein werden und vor allem, wer diese belegt: Designer, Kunstwissenschaftler oder Vertreter ganz anderer Disziplinen.

»Designdidaktik«

Prof. Guido Kühn, Hochschule Heilbronn

Philip Zerweck

Welche Rolle spielen didaktische Kenntnisse bei Berufungsverfahren? Welchen Stellenwert hat die Didaktik überhaupt, wenn es um die Hochschullehre im Gestaltungsbereich geht? Kühn und Zerweck verstehen sich als Verfechter einer professionellen Designlehre. Mit einer groß angelegten Umfrage haben sie untersucht, was von Bewerbern auf Designprofessuren erwartet wird und welche Rolle didaktische Vorkenntnisse dabei spielen. Und sie sehen Handlungsbedarf: Designdidaktik müsse professionalisiert und als Bereich auch in die Statuten der DGTF aufgenommen werden. Beides wird von den Workshopteilnehmern zwar befürwortet, einer zu großen Verschulung allerdings steht die Mehrheit kritisch gegenüber – und alleine mit dem Begriff »Didaktik« mochte sich nur wenige anfreunden.

»Applying design research methods to improve a creative team's ability to collaborate«

Dr. Emma Jefferies (»The Design Doctors«), Daniela Marzavan (HTW Berlin)

Funktionierende Kommunikation und Vertrauen, das macht ein gutes Team aus. Beides sind lernbare Tugenden, und so haben Dr. Emma Jefferies und Daniela Marzavan in ihrer Session quasi im Feldversuch vorgeführt, wie man ein positives Umfeld hervorbringen kann. Zunächst schickten sie die Teilnehmer zum Kommunikationstraining durch den Raum, jeder mit einer Sprechblase ausgestattet und einem Thema der eigenen Wahl. Schnell kam es zu angeregten Gesprächen und Diskussionen, und im Speed-Dating-Verfahren ging es dann auch gleich weiter zum nächsten Partner. Kommunikativ jedenfalls war das Eis schnell gebrochen – und die Gruppe bereit für die zweite Übung. Denn im Anschluss galt es, in Gruppenarbeit ein wie auch immer geartetes »Team-Schiff« zu bauen, ein Boot, das für Teamgeist und faires Miteinander steht. Aus Papier, Karton, Filz und Klebeband sind eine

Galeere, ein Raumschiff und ein Floß entstanden, jeweils mit Erläuterungen zur Rollenverteilung auf dem Schiff.

»Designforschung in der Wirtschaft«

Andrea Augsten, Daniela Peukert

In der Unconference Session »Designforschung in der Wirtschaft« mit Andrea Augsten und Daniela Peukert diskutierten die Teilnehmer in Gruppen über folgende Themen: Kooperationsmodelle, Fragen, Veranstaltungen/Formate + Literatur + Konferenzen, Kooperationen und Berufsbilder. Es ging um Erfahrungsaustausch und methodische Überlegungen: Brauchen wir Designtransfer? Was brauchen Designforscher? Am Ende stand die Diskussion der gesammelten Ergebnisse und eine Erkenntnis: »Es geht nicht um das hierarchische Prinzip der Auftragsarbeit, sondern um Austausch.«

»Ein Online-Magazin für Design Research«

Prof. Brian Switzer (HTWG Konstanz), Romina Maidel

Brian Switzer leitete eine offene Diskussionsrunde zur Veröffentlichung von Online-Publikationen zu Themen der Designforschung. Neben einer Bestimmung der Zielgruppen und einer Annäherung an mögliche Inhalte stand auch zur Debatte, ob eine solche Publikation mit anderen Mitteln als nur theoretischen und sprachgebundenen arbeiten könnte. Sprich: Inwieweit können Designer bei der Reflexion von wissenschaftlichen Themen auf gestalterische Tools zurückgreifen.

»We search: Prototyp einer Onlineplattform für wissenschaftliches Arbeiten«

Julia Hengartner, Simon Zirkunow

Julia Hengartner und Simon Zirkunow stellten repräsentativ für ein ganzes Team ihr Gemeinschaftsprojekt »we_search« vor. Unter der Projektleitung von Ron Jagodzinski, Prof. Brian Switzer, Götz Wintergerst sowie der Mitarbeit von Ursula Grau wurden Konzept und Prototyp einer Onlineplattform für wissenschaftliches Arbeiten entwickelt. Diese ermöglicht eine komplexe inhaltliche Recherche von und nach Publikationen, es vernetzt Forscher und ist darüber hinaus auch gestalterisch interessant. Eine Besonderheit sei so die visuelle Darstellung der inhaltlichen Relevanz der Suchergebnisse. Erhoffte Folge: Designer verweilen länger als es eigentlich für die ursprüngliche Suche notwendig gewesen wäre. Es kommt zum so genannten Serendipity-Effekt, einem Entdecken durch Stöbern. Julia Hengartner erläuterte die so entstehende Möglichkeit, bei spezifischer Literaturrecherche etwas zu finden »von dem ich gar nicht wusste, dass es existiert«.

What did Design Research ever do for us?

Dr. Emma Jefferies, The Design Doctors, UK

Dr. Andy Polaine, Hochschule Luzern, Switzerland

Wenn Ehe die Rechtsform wäre, unter der Theorie und Praxis miteinander zurecht kommen müssten, würde das wohl gut gehen? Wie auch immer, Dr. Emma Jefferies und Dr. Andy Polaine jedenfalls plädierten eindringlich für den Dialog zwischen Forschern und Praktikern. Im Venn-Diagramm ließen die beiden die Teilnehmer mögliche Schnittmengen bilden, versuchten herauszuarbeiten, wo die Theorie von der Praxis profitiert und umgekehrt. Im Video äußerte sich auch Donald Norman: Die Beziehung zwischen beiden Seiten sei problematisch, zu unterschiedlich seien die Denkweisen. So kam es letztlich zur spielerischen Wahl eines Verfassungsmodells für das staatliche Zusammenleben von Theorie und Praxis: Flirt, Respekt, Diktatur – oder doch lieber Ehe? In jedem Fall eine Debatte mit Humor.

Obstacle Design – Hindernismaschine

Peter Koval, Humboldt Universität Berlin

»Ohne Hindernis keine Erkenntnis«, das ist ein Satz, über den es sich lohnt nachzudenken. Peter Koval hat sich intensiv damit beschäftigt, wie Hindernisse zu kreativen Lösungen und neuem Wissen führen. Als einfachstes Beispiel führt er so den Kopierschutz an, der den Nutzer vor eine Barriere und vor unterschiedliche Entscheidungsmöglichkeiten stelle. »Sobald auf eine Aktion mehr als eine einzige Reaktion folgen kann, ist Design nötig« konstatiert er. Es ist nicht das einzige Beispiel, das zu einer lebhaften Debatte führt. Wie theoretische Modelle auf die Praxis übertragen werden können, ist dabei nur eine Frage, die die Teilnehmer besprechen.

»How could designer take responsibility in raising awareness in usage/development of products/Services within IOT?«

Daniela Marzavan, HTW Berlin

»Mein Vater hat mich mit ins Internet-Café genommen.« So ähnlich wie bei Daniela Marzavan hat vermutlich bei vielen Menschen um die 30 der Einstieg ins digitale Leben begonnen. Am Rheinufer aber geht es um die Zukunft: das Internet der Dinge, kurz IOT. Wenn das Thermostat mit der Heizung »spricht« und die sich ab einer gewissen Außentemperatur automatisch einschaltet, mögen das manche für praktisch halten – und andere für beängstigend. »Wie können Designer bei der Schaffung eines Bewusstseins für das Internet der Dinge Verantwortung übernehmen?« fragte die Wissenschaftlerin von der HTW Berlin bei ihrer Unconference Session, die aufgrund eines Spätsommertags im Herbst kurzerhand nach draußen verlegt wurde. In munterer Debatte und aller Kürze der Zeit gab es dennoch

Ergebnisse: Designer können die technische Entwicklung aus ethischer Sicht begleiten; Designer können unterschiedliche Disziplinen verbinden, Designer sind in der Lage Entwicklungen zu projizieren – und: Designer sind nicht zuletzt Spezialisten dafür zwischen Content und Tools zu unterscheiden. Dass das Verfallsdatum der Frühstückseier überschritten ist, dieses Problem gab es schließlich schon länger. Dass der Kühlschrank dann eine SMS schickt, ist nur ein Service, um sich auf Dauer nicht den Magen zu verderben.

Open Design

Peter Koval, HU Berlin

Design im Online-Selbstbedienungsladen – diese Vorstellung ist für manchen professionellen Gestalter alles andere als wünschenswert. Dennoch gibt es immer mehr Bereiche, in denen Nutzer ihr Design selbst basteln. Koval nennt als Beispiel das Konzept einer Online-Einrichtungsplattform, in der jeder seine Inneneinrichtung selbst zusammenstellen und anpassen kann, was in der Gruppe zu einer Diskussion darüber führt, inwiefern Möglichkeiten der Personalisierung von wirklichem »Open Design« zu unterscheiden sind. Der totalen Öffnung wiederum standen alle Beteiligten gleichermaßen kritisch gegenüber – und das nicht nur aus Gründen des Selbsterhalts, sondern vor allem aus Gründen der Qualität. Dem Statement: »No openness without closures« konnten sich so alle anschließen.

Philosophie und Design: Zur ethischen Dimension der Artefakte

Dr. phil. Julia Constance Dissel, Universität Konstanz

Julia Constance Dissel vereinte zwei grundlegend unterschiedliche Gruppen an einem Tisch: Geisteswissenschaftler und Gestalter. Wie schwierig es da unter Umständen sein kann, eine gemeinsame Sprache zu finden, wurde gerade in diesem Workshop deutlich, in dem es schließlich immer mehr um die grundlegende Frage der Unterscheidung von Kunst und Design sowie um den Begriff der Funktionalität ging – und die Meinungen schließlich auch weit auseinandergingen.

Unterhaltsam und kurzweilig: Vorträge im Pecha-Kucha-Format

20 Folien, 20 Sekunden pro Folie: Die Spielregeln von Vorträgen im Pecha-Kucha-Format zwingen Rednerinnen und Redner zur Kurzweil. Das gelang auch dieses Mal. Sechs sehr unterschiedliche und breit gefächerte Präsentationen gaben interessante und aufschlussreiche Einblicke sowohl in laufende Projekte als auch in abgeschlossene Arbeiten aus Designpraxis und -forschung.

Michelle Christensen und Florian Conradi von der UdK Berlin stellten in der zur Verfügung stehenden Zeit gleich zwei ihrer Projekte vor: zum einen »Stateless Plugin«, ein Browser-

Plugin, das dem Nutzer die kritische Situation von Menschen ohne Staatsangehörigkeit vor Augen führt. Zum anderen die »De-routing App«, die den Benutzer durch zufällige Richtungsangaben zwingt, auch im bekannten urbanen Umfeld neue Wege einzuschlagen.

Mit dem Beratungstool »Billfold« hat sich Leo Sommer dem nicht allzu beliebten Thema der Altersvorsorge angenommen. Der Service bereitet komplexe Sachverhalte ohne Fachjargon zielgruppengerecht auf und erleichtert durch eine narrative Darstellung den Dialog zwischen Versicherungsnehmer und Berater.

Julia Hengartner stellte mit der Online-Plattform »We.Search« ein öffentliches Portal vor, das den Dschungel der Designforschung lichten soll. Neben der Möglichkeit zu Recherche und Publikation eigener Beiträge wird vor allem der Austausch zwischen Designern und Wissenschaftlern erleichtert. »We.Search« ist ein Gemeinschaftsprojekt der HTWG Konstanz und der HfG Schwäbisch Gmünd.

Romina Maidel und Shayenna Misko von der HTWG Konstanz hatten sich eine »Bodensee Mediennutzungsstudie 2014« vorgenommen. Die Probanden wurden gebeten, mit Hilfe von »Cultural Probes« Angaben über Dauer, Art und Häufigkeit ihrer Mediennutzung zu machen. dabei stellte sich unter anderem eines heraus: Viele der Befragten würden gerne den Gebrauch ihrer Mobiltelefone einschränken.

Warum bleibt die Bildmarke des Bauhaus so erstaunlich aktuell? Dieser Frage ging Julia Meer von der Humboldt Universität Berlin nach. Sie erklärte dies durch die Herauslösung der Zeichen aus ihrem ursprünglichen Kontext und ihrem Wandel im Laufe der Zeit – und beschrieb, wie Designer und Nutzer auf eine solche Entwicklung Einfluss nehmen.

Das Forschungsvorhaben »closer« von Alexander Müller-Rakow von der UDK Berlin befasst sich mit der Erforschung und Entwicklung berührungssensitiver Hautinterfaces. Diese Technologie soll bei Menschen zum Einsatz kommen, die unter einem Mangel an taktile Kommunikation leiden, sprich: Die zu wenig berührt werden, um sich wohl zu fühlen. Gerade bei Pflegebedürftigen ist das oft der Fall.

Nachschatag: 12. Kolloquium »Design promoviert«

Der Tag nach dem DGTF-Treffen gehört traditionell dem forschenden »Nachwuchs«. Das Kolloquium »Design promoviert« bietet Designwissenschaftlern die Gelegenheit, ihre Promotionsprojekte vorzustellen und zu diskutieren.

1) Judith Dobler stellt ihre Arbeit »Bilder zusammen denken. Epistemische Potentiale kollaborativer Praktiken des Zeichens« vor. Dazu hat sie Gruppen beobachtet, in denen das gemeinsame Skizzieren bei der Problemlösung hilft. Anhand von Videographiemethoden werden Zeichnung, Pause und Bewegung analysiert, um letztlich »nonverbal-kommunikative und interaktive Potenziale aufzuspüren«. Als Außenstehende Person habe sie gemerkt, »dass das, was da passiert, für mich unzugänglich war«. Aus diesem Problem heraus versuchte sie, das System zu erforschen.

2) Welche semiotischen Räume entstehen durch Schrift? Was hat Typografie mit Identität zu tun? Und was sind die kulturspezifischen Merkmale von Schrift? Unter anderem mit diesen Fragen beschäftigt sich Irmi Wachendorff in ihrer Arbeit »Konstruktion von Heimat durch Typografie im urbanen Raum«. Innerhalb der Fragestellung werden semiotische Räume und ästhetische Codes untersucht. Letztlich sei ihr Ziel, die Identität und Inklusion durch Typografie zu fördern.

3) Markus Schröppel beschäftigt sich mit dem »Prädikativen Designansatz zur Vermeidung der semantischen Diskrepanz von Piktogrammen in Orientierungssystemen«. Sein Thema erläutert er am Beispiel eines Flughafens, wo es kaum möglich ist Systeme zu schaffen, die von Menschen aller Kulturen verstanden werden. Aufgrund dieser Problemstellung versucht er universelle Methoden für Gestalter zu schaffen, die die Entwicklung von allgemeinverständlichen Zeichen unterstützen. Ausschlaggebende Faktoren sind: kulturelle Unterschiede, die Kapazität der Zeichensysteme, die Altersunterschiede der Rezipienten, die Entwurfszeit und Umgebungseinflüsse. Ganz praktisch hat er für den Flughafen eine gute Lösung gefunden: Zur Bar führt kein Piktogramm, sondern die Musik des Barpianisten.

4) »Wir sind die Stadt« – unter diesem Motto haben sich gerade in Berlin Menschen öffentliche Räume angeeignet und diese umgenutzt. Die Industriedesignerin Flavia Alice Mameli befasst sich bei ihrer Recherche mit solchen kollektiven und individuellen Aneignungspraktiken sowie mit ihrem Verhältnis zu einer professionellen Gestaltungskultur. Dabei verbindet sie Stadtanthropologie mit Landschaftsarchitektur und Designforschung. Zentraler Ort für ihre Untersuchung ist das Gleisdreieck in Berlin-Schöneberg. Titel der Arbeit: »Informelle Gestaltungskultur – Aneignung und Gestaltung von öffentlichem Raum.

5) Um gesellschaftliche Partizipation geht es auch in der Arbeit von Laura Popplow: »Design Participation? Between digital and local collaboration: matters of design in creating participation in (urban) transformation processes«, so der Titel des Vorhabens, das, wie die Referentin berichtet, sich eher noch im Anfangsstadium befindet. Folgende Punkte sollen dabei unter anderem geklärt werden:

- Untersuchung des Begriffs »Partizipation«
- Wie hängen die Wahrnehmung von Krise und die Entwicklung und Nutzung partizipativer Ansätze im Design zusammen?
- Wie kann Design zur Bildung kollaborativer Nachbarschaften beitragen?
- Visuelle Konstruktion: Wie bekommt man Leute dazu sich gesellschaftlich einzubringen?