

Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 12 (1999)
Heft: 1-2

Artikel: Frau und Herr Dr. Design werden helfen
Autor: Bürdek, Bernhard E.
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-121050>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 13.01.2026

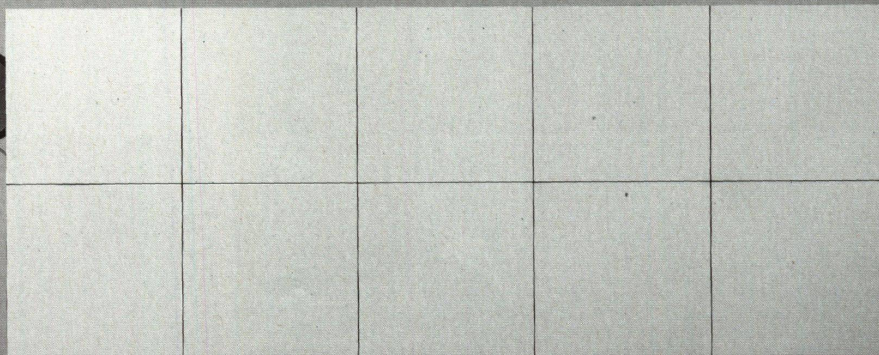
ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Frau und Herr Dr. Design werden helfen

Design ist eine junge Disziplin. Um ihre Theorie bemühen sich Betriebswirtschaftler, Kunsthistoriker und da und dort auch die Ingenieure. Design braucht aber auch eigene Begriffe, wenn es als Disziplin ernst genommen werden will. Dissertationen geben die Möglichkeit, an der Theoriebildung zu arbeiten und die Begriffe auch empirisch zu fundieren.

Mitte der siebziger Jahre führten eine Reihe deutscher Hochschulen die Diplomprüfung als Abschluss ihrer Design-Studiengänge ein. Die meist aus der Tradition der Kunstgewerbeschulen stammenden Institutionen taten sich dabei oft schwer, die dafür nötigen «wissenschaftlichen» Anteile in ihren Plänen festzuschreiben – und in der Lehre anzubieten. Inzwischen wird der Dipl. Des. analog dem Dipl.-Ing. an den Fach- und Kunsthochschulen verliehen – eine Tatsache, die durchaus zur Stabilisierung der Disziplin beigetragen hat. In Deutschland können die Studenten der Kunsthochschulen auch promovieren. Dies war über lange Jahre unter designspezifischen Aspekten nur an zwei Orten möglich: der TU Hannover (am Lehrstuhl für Industrial Design bei Herbert Lindinger) sowie der Bergischen-Universität GHS Wuppertal (beim Designtheoretiker Siegfried Maser). Hinzugekommen sind die HDK Berlin (Dr.-Ing.), die SHDK Braunschweig, die Universität/GH Essen (Dr. phil.), die Universität/GH Kassel (Dr.-Ing.) und die neu gegründete Bauhaus-Universität Weimar (Dr. phil.) in ihren Fakultäten Design und Medien. Also inzwischen eine recht stattliche Zahl von Hochschulen, denen in den nächsten Jahren weitere folgen werden. An den eben erst eingerichteten Hochschulen für Gestaltung und Kunst in der Schweiz ist die Doktorwürde noch kein Thema, wird aber zweifellos eines werden müssen, wenn die im Gesetz vorgeschriebene Forschung und Entwicklung ernst genommen werden soll.

Aufschlussreich ist auch, dass sich immer mehr Absolventen anderer Disziplinen mit Designthemen in ihren Dissertationen beschäftigen: die Betriebswirtschaftslehre zum Beispiel an den Universitäten von Köln, München und St. Gallen hat die ökonomische Bedeutung des Designs erkannt und so profilierten sich etliche Kandidaten mit die-



sem Thema. Auch Kunst- und Kulturwissenschaftler sind an Designthemen interessiert, Ingenieure gelegentlich auch. Dass Design als Erkenntnisgegenstand anderer Disziplinen dissertationswürdig ist, stützt die Forderung, dass auch das Fach Design selbstbewusst genug sein muss, mit seinem disziplinären Wissen Promotionen anzuregen.

Hand in Hand mit der Ausformung der Design-Studiengänge fand in den vergangenen Jahren auch eine inhaltliche Präzisierung dessen statt, was unter Design zu verstehen ist, was wohl Ziel, Gegenstand und Methoden der Disziplin sein könnten. Schon Ende der siebziger Jahre gab es einen Vorstoss, dass mit dem Begriff der «Produktsprache», der (product semantics), wie die amerikanischen Forscher dem sagen, der Kern und das Wesen des Designs benannt werden können. Einschlägige Publikationen aus Finnland, Italien, Holland oder Schweden zeigen die inzwischen breite Resonanz dieses tauglichen, semiotischen Ansatzes. Der in den Sprachwissenschaften zu Beginn des 20. Jahrhunderts vollzogene (linguistic turn) hat entscheidende Grundlagen zur theoretischen Ausformung des Designs beigetragen. Ja man kann sagen, dass der «kommunikative Faktor» das Denken über Design heute prägt. Dank ihm hat sich Design als eigenständige Disziplin formiert. Die vielbeschworene Interdisziplinarität funktioniert ja nur dann, wenn Spezialisten zusammenkommen, ihr jeweiliges Fachwissen einbringen und dann zusammenarbeiten. Das Design hat sich zu lange Zeit nur als Instanz verstanden, die diese Zusammenarbeit koordiniert, und davon abgesehen, eigenständiges Wissen zu produzieren und in Entwicklungen einzubringen. Das war fatal, weil niemand derart arbeitende Designer ernst genommen hat – und ernst nimmt –, denn das bisschen Geschmack, um über ästhetische Fragen zu entscheiden, hat ja letztlich jeder Zeitgenosse. Und über Geschmack und die Gute Form zu streiten, auch das ein Konsens, kann ja nicht die Kraft und das Wesen von Design hinreichend klären. Zudem zeigen genügend Beispiele, dass Design die entscheidende Plattform ist, auf der Unternehmen, insbesondere international gesehen, erfolgreich werden können oder Misserfolge erleiden müssen. So demonstrieren gegenwärtig z.B. die deutschen Automobilkonzerne eindrucksvoll, dass es nicht zuletzt das Design der Fahrzeuge ist, die sie so erfolgreich erscheinen

lässt. In einer Zeit, in der technische Leistungsmerkmale identisch oder gar austauschbar sind, geht es darum, im Markt unterscheidbar zu sein und dies glaubwürdig darzustellen. Genau dies ist eine Aufgabe des Designs. Im Konzert der Kräfte, die an einem Projekt wirken, spielt Design die entscheidende Rolle, um den sozialen, kulturellen oder technologischen Wandel zu vermitteln. In Deutschland hat dies inzwischen sogar das Bundesministerium für Bildung, Forschung und Technologie verstanden und beginnt, einschlägige Projekte zu fördern.

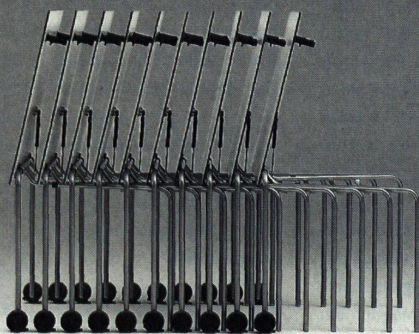
Ein weiterer, grosser Bereich für das Design liegt in der Kompetenz, die Prozesse, die Informationen verarbeiten, zu visualisieren. Die immer unanschaulicher werdenden Hard- und Software-Produkte müssen von Interface-Designern gestaltet werden. Sie können Kraft ihrer Erfahrung im Umgang mit dreidimensionalen Fragen entscheidende Beiträge zur Lösung zweidimensionaler Probleme, zum Beispiel in der Bildschirmgestaltung, liefern. Gerade hier ist man aber in vielen Fällen auf Spekulation angewiesen, denn es gibt praktisch keine Erkenntnisse darüber, wie sich die kognitiven Fähigkeiten mit den uns überflutenden Informationsangeboten in eine vernünftige Beziehung setzen lassen. Das wäre ein Thema für die Ergonomie der Software. Offen sind auch Fragen, wie die Interaktion und Navigation zu lösen sind, damit sie den Benutzern etwas nützen. Welche Bedienelemente sind beispielsweise einer Touch-Screen-Anwendung angemessen? Alle? Wohl kaum. Wie kann Komplexität reduziert werden, so dass sie den anthropologischen Bedingungen des langsamen Menschen entspricht, oder welche Konventionen gibt es im Umgang mit elektronischen Medien überhaupt? Neben der Arbeit an Begriffen fehlt empirische Forschung zu solchen Fragen weitgehend, so dass viele der heute bekannten Lösungen mehr oder weniger spekulativ bleiben müssen.

In den Natur- und Geisteswissenschaften forschen vorab die Doktorandinnen und Doktoranden – ein Defizit, das im Design jetzt behoben werden muss. Promotionsstudiengänge an den Hochschulen müssen eingerichtet und gefördert werden. So wird es gelingen, dem Design im Konzert der Wissenschaften mehr Anerkennung zu verschaffen. Zu diskutieren ist dabei die Frage, ob es nicht ei-

nen eigenständigen akademischen Grad geben müsste, denn in der Verbindung von geistes- und naturwissenschaftlichen mit künstlerischen Aspekten liegt eine neue Qualität begründet, die den bisherigen Doktorgraden (wie Dr.-Ing., Dr. phil., Dr. nat., Dr. rer. oec. usw.) nicht gerecht wird. Ich denke, es wird Zeit, den Dr. Des. zu entwerfen und zu gründen.

Das ist auch für die Disziplin selber wichtig. In der Industrie Europas, Asiens sowie der USA ist das Design über weite Strecken anerkannt. In der Praxis kommt dem Design eine höhere Bedeutung zu, als dies in den Medien, geschweige denn der Wissenschaft der Fall ist. Kümmern sich die Medien gerne und je nach dem zustimmend oder ablehnend um die Scharlatanerie, die sie den Designern unterstellen, so kritisiert die Welt der Wissenschaft und teilweise auch die der Technik die mangelnde seriöse (sprich auch empirische) Fundierung. Es liegt an der Disziplin selbst, hier Abhilfe zu schaffen. Das versuchte kürzlich auch ein Kongress an der Ohio State University in Columbus/USA zum Thema «Doctoral Education in Design». Rund 60 Design-Hochschullehrer und -lehrerinnen aus aller Welt (Nord- und Südamerika, Europa, Asien, Australien und Neuseeland) kamen zusammen, um Erfahrungen auszutauschen und Perspektiven zu diskutieren. Der an der Carnegie-Mellon-University in Pittsburgh lehrende Richard Buchanan brachte das Thema auf den Punkt: «Doctors are people who open the body.» Genau darum geht es: Den Kern, das Wesen und den Geist des Designs offen legen, dies muss Aufgabe der Design Dissertationen sein. Das Feld des Designs erweitert sich immer mehr (Interaction-Design, Service-Design, Strategic-Design usw.), das spezifische Designwissen muss aber ebenfalls wachsen. Der Design-Doktor wird dazu relevante Beiträge liefern.

Bernhard E. Bürdek ist Designer und Publizist. Er lehrt an der Hochschule für Gestaltung in Offenbach, forscht am Informationszentrum Sozialwissenschaften in Bonn und ist Leiter des Büros Vision & Gestalt in Obertshausen bei Frankfurt. Er hat u.a. das Standardwerk «Design, Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung» geschrieben. Zusammen mit Jochen Gros und andern hat er früh an der Theorie der Produktsprache gearbeitet. In Vorbereitung ist ein Buch dazu: Dagmar Steffen, Bernhard E. Bürdek, Volker Fischer und Jochen Gros, Design als Produktsprache, der Offenbacher Ansatz in Theorie und Praxis. Frankfurt am Main 1999.



Der multifunktionale Klappstisch S 1080 von Thonet ist rollbar und wird nie getragen.
Eine neue Generation Möblierung überall wo konferiert, geschult oder gearbeitet wird.
Mit einem Standardmass von L 80 x B 80 x H 74 cm lässt sich der Tisch zu beliebig grossen Anlagen addieren.
Nach Gebrauch rollt man die Tische in die Ecke und schachtelt sie zusammen.
Unser Beispiel zeigt links: 10 Tische Grundfläche 6,4 m², rechts: zusammengestellt nur noch 1,4 m².
Design: Häberli & Marchand
Generalvertretung CH: Seform AG, 8702 Zollikon/Zürich
Telefon 01/391 56 40, Fax 01/391 56 71

THONET