

Virtuos Scheitern

Über das konstruktive Erforschen von Untiefen im Designprozess

“I have not failed. I've just found 10.000 ways that won't work.”

Zugeschrieben Thomas Alva Edison (1847 – 1931) in Bezug auf die Erfindung der Kohlefaserlampe.

Wie gestalte ich ansprechende Vorträge? Wie werde ich ein berühmter oder gar ein guter Designer? Es sind die Fragen nach dem richtigen Weg, denen man meist mit einigen wohlüberlegten Ratschlägen begegnet, denen aber letztendlich die Einschränkung folgt, es gäbe kein Patentrezept. Die Anzahl der möglichen Lösungswege und Lösungen für ein Designproblem sind unendlich, die Bandbreite deren Qualität leider ebenso. Nun lassen sich Designlösungen nicht in Kategorien wie „richtig“ oder „falsch“ einteilen (Rittel u. Webber 1973), sondern es werden immer Bewertungen wie „besser“, „schlechter“ oder gar „gut genug“ ihren Ausdruck finden. Wenn man aber die Frage nach dem richtigen Weg nicht befriedigend beantworten kann, ist zu überlegen, zusätzlich die inverse Fragestellung anzuwenden: „Welcher Weg ist mit hoher Wahrscheinlichkeit ein schlechter und warum ist dies so?“

In dieser Hinsicht lässt sich der Designer mit einem Entdecker aus vergangenen Zeiten vergleichen, dessen Ziel es war, ein unbekanntes Terrain zu erforschen und zu kartografieren. Neue Erkenntnisse waren aus dessen Sicht per se etwas Positives, ganz gleich, ob es sich bei diesen Erkenntnissen um willkommene Gegebenheiten oder aber Gefahren handelte – weiße Flecken in der Geographie galt es zu tilgen. Das Wissen um die Gebiete, die es zu meiden galt, etwa aufgrund von Riffen oder Stromschnellen, war für unseren Entdecker zunächst jedoch bedeutender als die Benennung der ungefährlichen Areale, versprach es doch ein überwiegend sicheres Manövrieren, und somit die Grundlage für weitere, genauere Einblicke in die fremden Regionen.



Die "Portolankarte": eine meist genordete Karte mit gewichteten Eintragungen, in der erstmalig Symbole u.a. auch für Gefahrenzonen verwendet wurden. Der Begriff "Portolan" bezeichnet im eigentlichen Sinne ein nautisches Handbuch, in dem Angaben über Distanzen, Ankerplätze, Untiefen, Riffe etc. verzeichnet sind. Diese Navigationsanweisungen stehen vermutlich in einem Traditionszusammenhang mit den antiken "Periploi", den "Umschiffungsbeschreibungen".

Weshalb ist es für den Designer von Vorteil, sich mit vermutlich schlechten Lösungen und dem Unerwünschten eingehender zu befassen?

Hierzu betrachte man zunächst die Vorgehensweisen der Designer genauer. Beim Entwerfen handelt es sich um einen iterativen Prozess, in dem mehrfach bewertet und entschieden wird. Jeder Designer setzt zum Finden von geeigneten Lösungen Suchstrategien ein, ganz gleich, ob er sich ihrer bewusst ist oder nicht. So gelangen manche quasi ohne Umwege zu ihren Ergebnissen, indem sie jeweils die erstbeste Lösung favorisieren, während sich andere nahezu bis zur Handlungsunfähigkeit in unzähligen Alternativen verstricken. Dazwischen liegen etliche Abstufungen. Nach heutigem Systemverständnis ist die „mehrstufig-optimierende Suchstrategie“ das ideell einzige Verfahren, das sicherstellt, dass am definierten Ende des Entwurfsprozesses das theoretisch beste Ergebnis erzielt wird, da alle potenziellen „Sieger“ bis zum Schluss im Pool der Lösungen verbleiben (Abbildung 1).

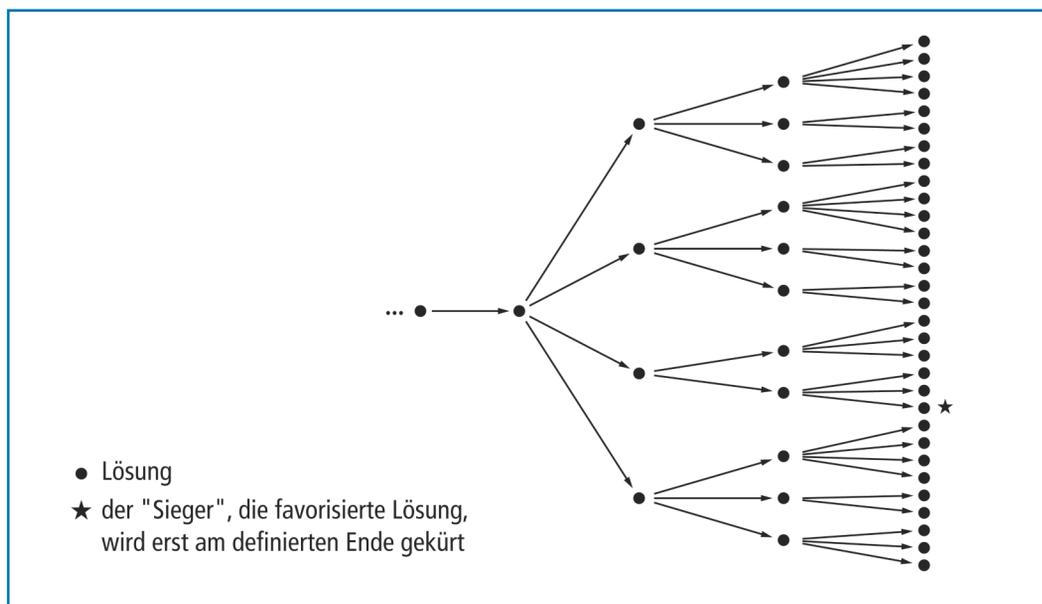


Abbildung 1: "mehrstufig-optimierende-Suchstrategie"
(in Anlehnung an Rittel 1970 und Haberfellner et al. 1994)

Jedoch erläge man auch nur bei dem Versuch, in der Praxis nach diesem Verfahren zu arbeiten, einer Komplexität, die jegliche Ressourcen an Zeit, Geld und Manpower sprengen würde. Der Designer muss also notgedrungen potenzielle Lösungen bzw. Lösungsrichtungen außer Acht lassen, um überhaupt arbeitsfähig zu bleiben. Oft läuft dieser Auswahlprozess ungesteuert ab, denn auch nicht gedachte Lösungen sind eliminierte Lösungen. Bildlich gesprochen: der Designer kann nicht in alle Richtungen blicken. Es muss also Richtungen geben, in die er nicht sieht. Ebendiese Richtungen sollte man bewusst auswählen und nicht zufällig entstehen lassen (Abbildung 2, nächste Seite).

dem Designer die Möglichkeit, sich seinem Ziel zu nähern, auch wenn er dieses noch nicht genau formulieren kann. In dem zuvor genannten Beispiel definierte der Student zwar, dass seine Schachfigur leicht und absprungbereit wirken sollte, hatte aber nur eine verschwommene Vorstellung davon, was für ihn „leicht und absprungbereit“ bedeutete. Daher war der Sprung vom verbalen Postulat hin zur dreidimensionalen, bildlichen Formulierung für ihn nicht zu schaffen. Die Aufforderung, sich mit dem Gegenteil des Erwünschten zu befassen, half ihm seine inhaltliche Vorstellung vom Erwünschten zu schärfen und sie formal umzusetzen. Zweitens vergrößert diese Methode den Fundus an gedachten Möglichkeiten, die den Designer bei anderen Entwürfen, in denen es tatsächlich um die gewünschte Wirkung von Schwere geht, nützlich sein können. Dieser Fundus wächst zwar durch jede realisierte oder verworfene Idee, ganz gleich wie oder mit welcher Methode sie erzeugt wurde, aber es macht einen Unterschied, ob ich etwas im Positiven oder im Negativen hinzufüge, d.h. ob ich eine weitere „Möglichkeit keine Leichtigkeit zu erzeugen“ oder eine „Möglichkeit Schwere zu erzeugen“ hinzufüge. Der größte Vorteil der Anwendung des Prinzips der „Paradoxen Intervention“ besteht aber darin, dass – indem eben nicht nur ein schmaler Pfad durch den Lösungsraum beschränkt wird – vorerst keine potenziellen Lösungen eliminiert werden.

Ein kurzer Abstecher: Auch ich teile die eingangs erwähnte Meinung, dass es kein Patentrezept für die Wahl des richtigen Weges – im gestalterischen Sinne gesprochen „besten“ Weges – im Design gibt. Aber wie steht es mit einem Patentrezept für das Beschreiten schlechter Wege? Das Verfassen einer „Anleitung zum schlechtem Design“ erscheint äußerst reizvoll, insbesondere wenn man den Begriff des „schlechten Designs“ nicht allein auf die gestalteten Objekte bezieht, sondern den gesamten Designprozess, etwa auch die Kooperation mit dem Kunden, zum Gegenstand der Betrachtung macht. Man stelle sich eine Liste von Axiomen vor à la „Halten Sie sich an Bewährtes, so sind Sie in jedem Fall auf der sicheren Seite.“ Hätte diese „Anleitung zum schlechten Design“ womöglich den gleichen positiven Effekt, wie die Schrift Watzlawiks?

Fazit: Das Erforschen und Benennen der Untiefen, also des Unerwünschten im Designprozess, vergrößert die Freiheitsgrade im Entwurf. Es hilft, Problem- und Zielbeschreibung zu konkretisieren, Ressourcen zu konzentrieren, und somit letztendlich die Chance auf innovative Lösungen zu erhöhen. Zwar ist ein Entwurf oder ein Entwurfsprozess, der nicht „nicht gut“ – ist, beileibe kein Garant für eine gute Lösung, aber die bewusste, systematische Beschäftigung mit dem Unerwünschten, unterstützt das Erreichen von Erwünschtem ungemein.

Vom didaktischen Standpunkt aus betrachtet ist dieser Beitrag zudem ein Plädoyer gegen falschverstandene „Effizienz“ im Rahmen des Designstudiums. Der Wunsch nach kurzfristigen, schnellen Erfolgen steht häufig im Widerspruch zu der Zeit, die ein Verständnis für ein komplexes Fachgebiet benötigt, um zu wachsen. Nachhaltiges, prozessorientiertes Lernen erfordert die Voraussetzungen, Irrwege als Chancen und nicht als Versagen begreifen zu können. Um salopp mit Edison zu enden:

„I owe my success to the fact that I never had a clock in my workroom.“

Anmerkungen

Zum Begriff „Lösung“:

Genau genommen müsste stets zwischen „Lösungswegen“ im Sinne von Prozess und „Lösungen“ im Sinne von Ergebnis unterschieden werden. Sofern jedoch nicht zwingend zum Verständnis notwendig, wurde in diesem Text darauf verzichtet.

Zum Thema „Suchstrategien“:

Die theoretische Behandlung der unterschiedlichen Suchstrategien in der Designlehre führt insbesondere bei Studierenden höheren Semesters zu Aha-Erlebnissen, wenn sie ihre praktizierte, individuelle Entwurfsweise mit den verschiedenen Strategien vergleichen. So bieten die Suchstrategien speziell für „Theoriemuffel“ einen guten Einstieg in die Methoden und Prozesse des Planens und Entwerfens. Von Interesse sind in diesem Zusammenhang auch die „nicht-optimierende Suchstrategie“ (Haberfellner et al. 1994) und „der Routinier“ (Rittel 1970).

Zum Thema „Anleitung zum schlechten Design“:

Die Autorin und Dipl. Des. Philip Zerweck, beide sowohl in der Lehre als auch als selbständige Designer tätig, befassen sich in ihrer aktuellen Forschung mit diesem Ansatz und planen eine Veröffentlichung.

Literaturverzeichnis

Haberfellner, R., Nagel, P., Becker, M., Büchel, A., von Massow, H. 1994: „Systems Engineering – Methode und Praxis“. Zürich: Verlag Industrielle Organisation

Raap, H. 2003: „Lichtblau! ... Designing between Postmodern Pluralism and Values“. In: „ICSID 2nd Educational Conference – Critical Motivations and New Dimensions“, Tagungsband des ICSID Design Congress 2003, 192–194. Hannover: iF International Forum Design GmbH. (Erratum: Einleitung wurde nicht abgedruckt): Vollständig zu finden unter: http://www.raap-design.de/prz_ics1.html

Reuter, W. D. (Hrsg.) 1992: „Horst W. J. Rittel, Planen, Entwerfen, Design: Ausgewählte Schriften zu Theorie und Methodik“. Stuttgart; Berlin; Köln: Verlag W. Kohlhammer

Rittel, H. W. 1970: „Der Planungsprozess als iterativer Vorgang von Varietätserzeugung und Varietätseinschränkung“. In: Institut für Grundlagen der modernen Architektur, Prof. Dr.–Ing. Jürgen Joedicke, Universität Stuttgart (Hrsg.): „Arbeitsbericht zur Planungsmethodik 4, Entwurfsmethoden in der Bauplanung“, 17–31. Stuttgart: Karl Krämer Verlag

Rittel, H. W., Webber, M. M. 1973: „Dilemmas in a General Theory of Planning“. In: Policy Sciences 4, 155–169

Bildnachweis

Portolankarte: unbekannte Herkunft, ca. 1559

<http://commons.wikimedia.org/wiki/Image:Diego-homem-black-sea-ancient-map-1559.jpg>
abgerufen am 17. Juli 2012