



Redesign Design Radar

*Ein Instrument zur dynamischen Entwicklung
von Designtheorie*





Vielen Dank an:

Nadine, Angelika, Christof, Christoph, Christopher, Bastian, Betina, Boris, Dimitar, Eric, Fabian, Felix, Florian, Florian, Frank, Frank, Frank, Frida, Fritz, Georg, Günther, Haik, Hanno, Hartmut, Henning, Hinnerk, Holger, Inka, Jan, Jana, Jan-Erik, John, Josh, Judith, Justus, Jörg, Jutta, Julian, Karen, Klaus, Lars, Lilli, Lino, Lionel, Louis, Luc[as], Monika, Marc, Marc, Marcus, Marcel, Marina, Marion, Marion, Marita, Matthias, Max, Natascha, Nils, Patrick, Patrick, Peter, Rainer, Reto, Richie, Romy, Ruth, Sabine, Sabine, Samson, Sebastian, Sebastian, Sebastian, Simon, Simon, Stefan, Stefan, Sven, Thomas, Till, Timm, Vero & Wenke

für Inspiration, Kritik & Unterstützung!





Inhaltsverzeichnis

Einleitung	5
Analyse	15
Thesen	35
Glossar	49
Quellen	79
Impressum	89





Einleitung

*Einstieg in die Thematik Design Radar und
warum es von Bedeutung ist.*



Design Radar – Warum ein Redesign?

Zu den Kursvorstellungen im Sommersemester 2012 trat Prof. Jörg Hundertpfund vor die versammelte Gesellschaft der Interface Design Studenten und fragte, ob sich nicht ein paar von uns dazu begeistern liessen, ein Werkzeug für die Entwicklung von Designtheorie zu entwerfen und zu bauen. Da ich stets mich auch theoretisch mit Design auseinander setzen wollte, traf er bei mir genau den richtigen Nerv und ich war dabei. Jedoch musste ich feststellen, dass meine Erwartungen sich nicht wirklich mit den Anforderungen des Kurses deckten. Ich fand mich wieder in einer Gruppe von fast ausschliesslich Produktdesignern, die sich auf einem ganz anderen Niveau befanden, was Theorieverständnis und Rhetorik betraf, als ich mich. Und dadurch, dass ich der einzige Interfacer war, war es aussichtslos an dem digitalen Werkzeug zu arbeiten. Also war ich gezwungen, den Kurs entsprechend seiner Beschreibung mitzumachen.

Der gerade erwähnte Niveauunterschied machte mir anfangs sehr zu schaffen. Ich kam mir ehrlich gesagt ein wenig dumm vor. Die Arbeit mit den bestehenden Werkzeugen war umständlich und langwierig, was den gemeinen Interfacer ja grundsätzlich abstösst. Aber diese „Zumutungen“ (bitte den Ausdruck nicht zu wörtlich nehmen) wurden auch belohnt. Ich wurde durch meine Kursleiter, an dieser Stelle sei auch Christof Flötotto





Einleitung

erwähnt, und meine Kommilitonen, mit Begriffen und Theorien konfrontiert, denen ich gezwungener Maßen nachgehen musste, um mich nicht komplett ins Abseits zu stellen. Mir wurden Quellen für zeitgenössisches Design vorgestellt, die ich heute noch beobachte und die mich, wie auch die besagten Theorien, in meiner Gestalterpersönlichkeit beeinflusst haben. Und nicht zu letzt haben sich meine Fähigkeiten Design zu erfahren, darüber zu sprechen und zu diskutieren wenigstens ansatzweise dem genähert, was ich mich anfangs an meinen Kommilitonen so beeindruckt hat.

Über anderthalb Jahre liess mich das Thema Design Radar nicht los. Einerseits aufgrund des Erkenntnisgewinns, anderseits aus Bedauern darüber, dass das Werkzeug nicht benutzbar war. Als nun die Auswahl eines Themas für die Bachelor Thesis anstand, stellte ich es als mir schön und sinnvoll vor, für den Design Radar eine Repräsentation auf einem Multi Touch Table zu entwerfen, um endlich ein digitales Arbeiten zu ermöglichen. Doch bald musste ich feststellen, dass es mehr bedurfte, als nur ein Interface hinzuzufügen – das Werkzeug musste von vielen Seiten neu betrachtet und gestaltet werden!





Gespräch mit Christof Flötotto

Christof Flötotto ist Alumnus der FH Potsdam und Mitinitiator des Design Radar. Durch ein Gespräch mit ihm erhoffte ich mir, meinen Einblick in den Design Radar zu vertiefen und ein besseres Verständnis für die Methodik und das Werkzeug zu erhalten. Also, trafen wir uns in Christofs Büro in der Nähe des Berliner Hauptbahnhofs.

Zur Person

Christof erhielt sein Diplom in Produkt Design. Er sieht sich selbst nicht als der Hands-On-Designer, der täglich in der Werkstatt steht, sondern entdeckte schon recht früh sein Gefallen an der theoretischen und strategischen Auseinandersetzung mit Design. Leider stellte er fest, dass die strategische Planung in den Entwurfskursen sehr kurz kam und in den Theoriekursen zwar Marketingstrategien erklärt und Klassiker herangezogen wurden, aber eine direkte Verbindung zur Produktsprache und zur Gestaltung fehlte. Dies fiel ihm besonders auf, wenn man versuchte, Design verbal zu beschreiben, ohne auf ein anderes Design zu verweisen, oder in den Dokumentationen zu Designarbeiten, deren Strategie eher so wirkte, als wäre sie im Nachhinein entstanden. Was zwar auch wichtige Erkenntnisse bringt, aber das Gegenteil von Strategie ist. Aufgrund der Erfahrung in den Kursen wandte sich Christof an Prof. Jörg Hundertpfund.





Der Anfang

Wir Designer haben eine 360 Grad Umwelt, wie alle anderen auch. Warum beschränken wir jedoch unser Schaffensfeld auf 3 – 4 Grad, die wir im klassischen Designer Triptychon Stuhl, Lampe, Tisch gemacht haben?

Aus diesen Gesprächen resultierten Thesen, die zwar überspitzt formuliert waren, jedoch den Schaffensprozess der Designer barsch kritisierten. Auch die längere Lebensdauer und der höhere Herstellungspreis im Produkt Design rechtfertigt, nicht den vorherrschenden Anachronismus in seiner Entwicklung. In anderen Designdisziplinen wird oft auf bestehendem aufgebaut, bzw. sich damit auseinandergesetzt, um es danach besser, oder absichtlich anders zu machen. Produkt Design wiederholt sich hingegen gern selbst. Gute Beispiele dafür boten sich schon innerhalb der Hochschule. Sobald die Generation wechselt tauchen wieder die gleichen Klassiker auf, wie beispielsweise die Tischplatte auf vier Tischlerknechten, oder die umgekehrte Gartenharke als Garderobe. Den Grund dafür sahen Christof und Jörg in der makelnden Auseinandersetzung mit Design als Ganzem und mit der Designsprache im Besonderen, „weil darüber sprechen, ist auch immer Grundlage von Theorie“!



Super Style

Bringt uns das zeitgenössische Design!

Das war die Kernaussage der ersten Lehrveranstaltung aus der sich das Design Radar entwickeln sollte. Dem Aufruf folgend brachten Studenten mit, was sie für zeitgemäße Gestaltung hielten. In Betrachtung dieses Fundus begann die Differenzierung der einzelnen Objekte voneinander: Was unterscheidet sie? Gefolgt von einer Identifizierung: Was macht sie aus? Was ist das besondere an ihnen? Dies führte sehr schnell dazu, dass Studenten anfangen, ihre eigenen Ideen sehr kreativ zu erklären und somit auch Haltungen zu entwickeln und Positionen einzunehmen. Bestätigt durch die Erfahrungen aus den Super Style Kursen, entwickelten Jörg und Christof den Design Radar.

Design Radar

Ein didaktisches Instrument, um aus sich heraus eine Designtheorie zu entwickeln.

Wir Designer sind eine sehr heterogene Masse. Wenn auch die Ambitionen und Hintergründe in anderen Berufsgruppen ebenfalls unterschiedlich sind, so haben diese wenigstens noch ein gemeinsames Ziel. Ärzte heilen Menschen. Architekten bauen im Grunde genommen Häuser. Das Berufsbild des Designers jedoch könnte





Einleitung

unterschiedlicher nicht sein. Genauso unterschiedlich ist der individuellen Zugang eines jeden Studenten zur theoretischen Auseinandersetzung mit seinem Fachgebiet. Das Design Radar gibt jedem einzelnen eine Methodik an die Hand, um selbst die Fäden zwischen den einzelnen Designs zu spinnen. Um herauszufinden, was die Crux, der neuralgische Punkt eines Designs ist. Warum das eine Design besser ist, als das andere. Und das in der eigenen Geschwindigkeit, im Rahmen des eigenen Horizontes.

Die Auseinandersetzung mit den Objekten und dementsprechenden Clustern entwickelt sich zu einer Melodie, und es liegt am Benutzer selbst, sie weiter zu spinnen. Das Resultat ist weder objektiv, noch allgemein gültig. Es ist kreatives Storytelling und das sollte dem Benutzer auch stets klar sein. Aber man soll mutig sein, dieses Storytelling zu betreiben, denn im Endeffekt schafft man sich damit eine Basis, um seine eigenen Entwürfe zu begründen und somit auch eine Haltung aufzubauen. Man entwirft nicht mehr nach Mustern die man irgendwo gesehen hat und gut findet, sondern man setzt sich strategisch mit der Produktsprache auseinander und versucht bewusst eigene Wege zu gehen. Besonders interessant wird es, wenn man seine eigene Gestalterpersönlichkeit unter diesem Licht betrachtet, und erkennt, warum man so entwirft, wie man bisher entworfen hat, und nun bewusst die Richtung weiter verfolgt, oder einen anderen Weg einschlägt.





Das Design Radar soll kein Malen nach Zahlen sein, das kritische Fragen beantwortet, sondern das kritische Fragen aufzeigt.

Im Gegensatz zum Offenbacher Ansatz will das Design Radar Objekte nicht isoliert, sondern im Kontext von Gesellschaft, Kultur und anderen Designobjekten, oder auch Designdisziplinen, betrachten. Wenn wir beispielsweise zehn Holztische, von unterschiedlicher gestalterischer Qualität, mit der Methodik des Offenbacher Ansatzes beschreiben wollen, so erlangen wir bei diesen zehn Tischen wahrscheinlich eine Übereinstimmung von 95 %. Es sind aber gerade diese 5 %, die die Qualität des Design ausmachen und die wir ebenfalls in anderen Designobjekten wieder finden wollen. Dabei soll uns das Design Radar unterstützen, aber nicht die Entscheidung abnehmen.

Wenn man die Ergebnisse des Design Radars über einen längeren Zeitraum beobachtet, so werden sich Cluster wiederholen, sich aber auch immer verändern.

Doch nicht zur Trend- oder Zukunftsforschung bietet sich das Design Radar an. Auch zur Zeitreise! Schliesslich ergibt sich durch die Pflege des Radars eine Dokumentation und man beginnt die Geschichte des Designs aufzuzeichnen. So ließ sich während der Kursreihe ebenfalls erkennen, dass sich Phänomene durch alle





Einleitung

Kurse hindurchzogen, jedoch nie gleich blieben. Doch nicht nur die Entwicklung einzelner Cluster ist interessant, sondern auch die Entwicklung der subjektiv beschreibenden Meta-Sprache. Wird der Begriff *hart* in 10 Jahren ebenso benutzt wie heute, oder ergibt sich durch kulturelle und gesellschaftliche Veränderung eine andere Bedeutung? Dies kann nur durch eine kontinuierliche Dokumentation beobachtet werden. Und dafür bietet sich das Design Radar ebenfalls an.

Zusammenfassend: die Geschichte nachvollziehen, beobachten und verstehen. Die Zukunft weiterdenken können!

Das Design Radar ist mehr als *Malen nach Zahlen*, oder ein Instrument, um den nächsten Trend zu erkennen. Es soll ein Werkzeug sein, das die Diskussion über Design anregt, das die Geschichte des Designs aufzeichnet, das uns hilft die Essenz einer Designrichtung zu begreifen und zu beschreiben und nicht zuletzt dem Gestalter hilft:

... sich selbst und seine eigene Entwurfsstrategien vor dem Hintergrund des Design Radars zu entwickeln und anzuschauen!

Danke, Christof für dieses Gespräch! Das vollständige Interview kann im Glossar nachgelesen oder auf der Webseite angehört werden.





14





Analyse


*Eine Betrachtung der Methodik und des
Werkzeugs Design Radar und der Vergleich mit
anderen Ansätzen.*



Methodik Design Radar

Die Methodik ist eine schöne und spielerische Art sich mit Designobjekten und der Suche nach Tendenzen und Strömungen zu beschäftigen. Den Anfang macht die Suche nach den Objekten. Dies kann in der Regel alles sein. Jedoch ist es einfacher, sich anfangs auf Produktdesign zu beschränken, da sich hierbei der Großteil aller Funktionen eines Objektes von einem Foto aus erschließen lässt. Anders als es beispielsweise bei Software oder Web Design wäre, wo ein Großteil der Funktionen, erst durch Interaktion mit dem Objekt (in diesem Falle Applikation oder Website) begriffen werden kann.

Das Objekt

	Name	Monocasco
	Designer	ART-TIC
	erschienen	2011
	Quelle	http://www.yankodesign.com/2012/03/16/monocasco-again/
	Sonstiges	This electric bike is inspired in the Ossa monocasco bike of Santiago Herrero.

Ein Objekt in der InDesign Vorlage

Das Objekt wird mit einem Bild und einigen wenigen Parametern beschrieben. Die Parameter enthalten die Informationen Name, Designer, Erscheinungsjahr, Quelle und einen Freitext. Hierzu dient momentan ein InDesign-Dokument als Vorlage um die Objekte zu katalogisieren und in eine einheitliche Form zu bringen.





Analyse

Ist eine kritische Masse erreicht, druckt man die gesammelten Objekte aus, verteilt sie auf einer grossen Fläche und beginnt mit der Suche nach Ähnlichkeiten, die einen Cluster bilden könnten.

Der Cluster



Der Cluster „Metafarbe“ von Ferdinand Pechmann





Der Cluster soll in seiner vollendeten Form eine Tendenz, oder Strömung im Design repräsentieren. Zu erst jedoch dient er uns als Sammlung von Objekten mit augenscheinlichen Ähnlichkeiten. Auch hier gilt es eine kritische Masse an Objekten in dieser Sammlung zu haben, ehe man anfängt sich eine Definition des Clusters zu überlegen. Die Vorlage für den Cluster verlangt eine strukturierte Beschreibung, die durch ihre Strenge dem Nutzer hilft, das Cluster besser kennenzulernen, zu überdenken und zu definieren. Unter den Punkten *Merkmal, Konzept, Methode und Kritik* finden sich 15 Unterpunkte, die der genauen Beschreibung des Designphänomens, das dieser Cluster präsentiert, dienen soll.

Der Prozess der Cluster Bildung ist ein fließender. Die Interaktion mit den Objekten, wie sortieren, arrangieren und erneut betrachten, ist inspirierend, unterhaltsam und kurzweilig. Die Ausformulierung der Beschreibung ist hingegen schwieriger und verlangt eine genaue Betrachtung und Hinterfragung der Objekte und des Clusters. Aber hier kommt die Kommunikation und Kollaboration mit den Kollegen ins Spiel und zeigt Ihre Stärke. Die entstehenden Diskussionen, sind motivierend und sorgen für ein regelmäßiges Auftauchen aus dem eigenen Tunnelblick, das der Formulierung des Designphänomens letztendlich zu Gute kommt. Ebenso ist es schön, in den Objekten eines Kollegen eines zu entdecken, welches perfekt in den eigenen Cluster passt.



Werkzeug Design Radar

Das Werkzeug basiert derzeit auf einer Wordpress Installation, was durchaus ein guter Anfang ist, jedoch auf lange Sicht, mehr Nach-, als Vorteile mit sich bringt. Wordpress eignet sich gut zum Befüllen einer Datenbank mit Designobjekten, die Vorkonfektioniertheit des Wordpress Frameworks schränkt aber die kreative Umsetzung von Werkzeugen, wie dem Design Radar, stark ein. Jegliche Interaktion fühlt sich sehr *bloggig* an.

Die Eingabe

Was anfangs etwas verwirrt, ist der Umstand, dass der User eigentlich im Front End arbeiten soll. Die Entscheidung ist jedoch nachvollziehbar, da das Wordpress Back End zu viele Optionen anbietet, als dass man damit schnell und einfach Objekte einpflegen könnte, und das Layout eines Wordpress Back Ends ändern möchte man eigentlich auch nicht, wenn es nicht unbedingt sein muss. Deshalb wechselt der Benutzer zu erst in das Front End, wenn er sich in das Design Radar eingeloggt hat.

Der User landet auf der *Objects* Ansicht. Es gibt hier die Möglichkeit sich alle Objekte des Design Radars anzuschauen. An der Seite befinden sich Filter Optionen. Unter dem Menüpunkt *Cluster* kann sich der User alle Cluster des Design Radar anzeigen lassen und unter *MyRadar* kann er seine eigenen Objekte und Cluster verwalten und neu erstellen.




My Radar / Designradar Beta

FÜR Institut
FORM
FORSCHUNG

Objects Cluster MyRadar

Logout

Objekt bearbeiten



Basissdaten

Monocasso

Jahr: 2011
 Designer: ART-TC [Add new...](#)
 Kellag [Add new...](#)

Form: ☒ Einzel ☐ One-Off ☐ Serie
 Hersteller: Cassa [Add new...](#)
 Schöng [Add new...](#)

Objekterscheinung

Gattung / Typ: ☒ Elektr. Motorrad [Add new...](#)
 Kellag [Add new...](#)

Materialigenschaften: ☒ Gummi [Add new...](#)
 Metall [Add new...](#)
 Kellag [Add new...](#) Farbe definieren

Assoziative Tags

☒ Ecore-mobility ☒ Elektromotorrad ☒ Fahrzeug ☒ Konzept [Add new...](#)
 Multi-Ride [Add new...](#) Retro [Add new...](#) urban [Add new...](#) Verkehr [Add new...](#) Ziel [Add new...](#)

Informationen

This electric bike is inspired in the Ossa monocasso bike of Santiago Herrero.

Quelle: <http://www.art-tc.com/monocasso.html>

Räumlich physische Wirkung

Frägi: ☒ Keine Angabe / Unbekannt ☐ Statisch ☐ Hart ☐ Weich

☒ Keine Angabe / Unbekannt ☐ Keine Angabe / Unbekannt

Rundlich **Kantig** **Flach** **Amorph**
☒ Keine Angabe / Unbekannt ☒ Keine Angabe / Unbekannt ☒ Keine Angabe / Unbekannt ☒ Keine Angabe / Unbekannt

Modular **Seitlich** **Konstruiert** **Organisch**
☒ Keine Angabe / Unbekannt ☒ Keine Angabe / Unbekannt ☒ Keine Angabe / Unbekannt ☒ Keine Angabe / Unbekannt

Analytisch **Integrativ** **Handwerklich** **Industriell**
☒ Keine Angabe / Unbekannt ☒ Keine Angabe / Unbekannt ☒ Keine Angabe / Unbekannt ☒ Keine Angabe / Unbekannt

Assoziative Wirkung

Komplex **Einfach** **Dynamisch** **Statisch**
☒ Keine Angabe / Unbekannt ☒ Keine Angabe / Unbekannt ☒ Keine Angabe / Unbekannt ☒ Keine Angabe / Unbekannt

Symmetrisch **Asymmetrisch** **Klassisch** **Modern**
☒ Keine Angabe / Unbekannt ☒ Keine Angabe / Unbekannt ☒ Keine Angabe / Unbekannt ☒ Keine Angabe / Unbekannt

Strukturiert **Chaplin** **Expressiv** **Discreet**
☒ Keine Angabe / Unbekannt ☒ Keine Angabe / Unbekannt ☒ Keine Angabe / Unbekannt ☒ Keine Angabe / Unbekannt

Ernst **Verpielt** **Beliebig** **Diffus**
☒ Keine Angabe / Unbekannt ☒ Keine Angabe / Unbekannt ☒ Keine Angabe / Unbekannt ☒ Keine Angabe / Unbekannt

Isoliert **Kohärent** **Original** **Interpretierend**
☒ Keine Angabe / Unbekannt ☒ Keine Angabe / Unbekannt ☒ Keine Angabe / Unbekannt ☒ Keine Angabe / Unbekannt

Innovativ **Konventionell** **Angewand** **Kinderlich**
☒ Keine Angabe / Unbekannt ☒ Keine Angabe / Unbekannt ☒ Keine Angabe / Unbekannt ☒ Keine Angabe / Unbekannt

Formal **Konzeptuell** **Funktional** **Deaktiv**
☒ Keine Angabe / Unbekannt ☒ Keine Angabe / Unbekannt ☒ Keine Angabe / Unbekannt ☒ Keine Angabe / Unbekannt

Improvisiert **Differenziert** **Figural** **Abstrakt**
☒ Keine Angabe / Unbekannt ☒ Keine Angabe / Unbekannt ☒ Keine Angabe / Unbekannt ☒ Keine Angabe / Unbekannt

Speichern

Das Objekt komplett abgebildet



Analyse

Das Objekt

Die Eingabemaske verlangt eine Fülle von Parametern, die der Vollständigkeit halber im Glossar unter Objekt aufgelistet sind. Sehr Praktisch ist, dass dem Benutzer für einige Felder (u.a. Farben, Designer, Material) ein Katalog zur Verfügung steht, aus dem er schon Gelistetes auswählen kann. Dies stellt sich einem Auto-Complete-Drop-Down-Menu dar.

Input Detail - Katalog in Form eines Dropdowns

Ein Semantische Differenzial

Besondere Beachtung verdienen die beiden semantischen Differenziale. Unter den Punkten *Räumlich physikalische Wirkung* und *Assoziative Wirkung* finden sich einmal 8 und einmal 16 Extrempaare, zwischen denen, mithilfe eines Schiebereglers auf einer 5er-Skala, differenziert werden kann. Unüblich, aber möglich, ist die Option keine Angaben zu machen. In diesem Fall wird das betreffende Extrempaar ausgegraut. Insgesamt kann hier der Design Radar Benutzer Angaben zu 35 Parametern machen.





22

My Radar / Designer Radar Beta

FUR Institut
FORM
FORSCHUNG

Logout

Objects Cluster MyRadar

MyRadar / Cluster / Chairs – Stühle

Auffälligkeiten

Designer

Konstantin Grcic	22%
Philo Shenk	11%
Schwabe Stuhlco	11%
Nisemo Hara	11%
Lili Jing	11%

Materialseigenschaften

holz	44%
stahlgewebe	11%
polster	11%
rau	11%
weich	11%

Farbpalette

Assoziative Tags

schwer	11%
leicht	11%
Schneiden	11%
Rahmen	11%
Polster	11%

Merkmal

Typisierung [Definition](#)

Externe Ordnung [Definition](#)

Interne Ordnung [Definition](#)

Metaphorik [Definition](#)

Methode

Entwurfsmethoden [Definition](#)

Inspiration / Reaktion [Definition](#)

Formale Charakteristika [Definition](#)

Berufliche Intention [Definition](#)

Konzept

Ursprung [Definition](#)

Kontext [Definition](#)

Entwurfsmotiv [Definition](#)

Identifikation / Disambiguation [Definition](#)

Kritik

Widerspruch / Un- oder Eindeutigkeit [Definition](#)

Formale und inhaltliche Entwicklung [Definition](#)

Allgemeine Kritik und Reaktion [Definition](#)

[Löschen](#) [Veröffentlichen](#) [Speichern](#)

Der Cluster komplett abgebildet





Analyse

Der Cluster

Wenn ein neuer Cluster erstellt wurde, sind erst einmal alle Objekte in ihm enthalten (was natürlich kein gewolltes Feature ist). Das ändert sich erst, wenn andersorts ein Objekt dem Cluster hinzugefügt wurde. Das geht unter der Ansicht *Objects* und wird unter dem nachfolgenden Punkt beschrieben. Grob kann man den Cluster in drei Bereiche einteilen: die *Objekte*, den generativen Teil *Auffälligkeiten* und den editorial Teil. Die *Objekte* werden durch das ihnen eigene Bild repräsentiert, durch einen Klick darauf gelangt man zur Objektanzeige. Der Bereich *Auffälligkeiten* generiert sich durch die Parameter der hinzugefügten Objekte. Leider werden nur die Parameter *Designer*, *Materialeigenschaften*, *Farbpalette* und *Assoziative Tags* in Betracht gezogen. Der editorial Teil führt die Punkte auf, die schon von der InDesign Vorlage bekannt sind.

Die Verwaltung

Sehr wordpress-typisch mutet die Verwaltung der Objekte an. In einem Raster werden die Objekte durch ihre Fotos repräsentiert. Wenn der User mit der Maus über ein Objekt fährt, erhält er die Möglichkeit durch einen Klick auf den entsprechenden Knopf, das Objekt zu editieren, was soviel heißt, dass er in die vorher beschriebene Eingabemaske zurückkehrt und Parameter verändern oder vervollständigen kann. Um nach Objekten zu suchen, hat der Benutzer die Möglichkeit, diese





anhand von 4 Parametern (Herstellungszeitraum, Form, Material, Tags) zu filtern. Die verbleibenden Objekte kann er dann zu einem seiner Cluster hinzufügen.

Die Ausgabe

Es gibt derzeit keine wirklich gestaltete Ausgabe aus dem Werkzeug heraus. Man kann sich alle Objekte und Cluster anschauen, allerdings unterscheidet sich diese Darstellung nicht großartig von der Eingabemaske. Der letzte Stand der Dinge ist, dass die gesammelten Erkenntnisse und Objekte des Clusters in die bereits erwähnte InDesign-Vorlage übertragen und so als Poster ausgedruckt werden.

Anders als bei der analogen Methodik ist man hier sehr allein mit seinen Objekten, Clustern und den dahinter stehenden Überlegungen. Der spielerische Aspekt geht, aufgrund der fehlenden haptischen Repräsentation der Objekte, verloren. Ein Arrangement der Objekte nach eigener Vorstellung ist in der aktuellen Konfiguration nicht möglich. Leider werden auch nicht die Vorzüge des digitalen Mediums genutzt. Beispielsweise finden die semantischen Differenziale keine Erwähnung oder Auswertung im Cluster, was hinsichtlich der Menge der dort abgefragten Parameter sehr schade ist.





Andere Ansätze

Mir liegt nichts daran, den Design Radar in seiner jetzigen Konfiguration schlecht zu reden. Das Werkzeug wurde gebaut, um einen Anfang zu haben und dieser Aufgabe wird es auch gerecht. Mittlerweile hat sich aber auch so einiges getan, in Hinblick auf Web-Technologien im Allgemeinen und Plattformen, die ähnliches tun wie der Design Radar, im Besonderen.

Dieser Abschnitt stellt einige Social Networks vor, die als Inspiration für das Redesign des Design Radars dienen.

Tumblr

Tumblr begeistert durch seine Einfachheit. Man ist schnell angemeldet und bereit digitale Fundstücke zu veröffentlichen. Als User verfügt man über Werkzeuge, die das Posten und das Verfolgen des eigenen Feeds vereinfachen. So gibt es für die drei wichtigsten mobilen Plattformen (iOS, Android und Windows Phone) Applikationen, die das eigene Dashboard auf das Smartphone, bzw. Tablet, holen und für Desktop Browser eine Bookmarket, dass das Posten direkt von der Quelle ermöglicht.

Wird ein Post erstellt, hat der User die Möglichkeit, diesen zu taggen. Nach diesen Tags kann gesucht werden, einzeln, aber auch nach mehreren. Somit ist es möglich, gezielt nach Einträgen zu suchen und diese auch zu filtern.

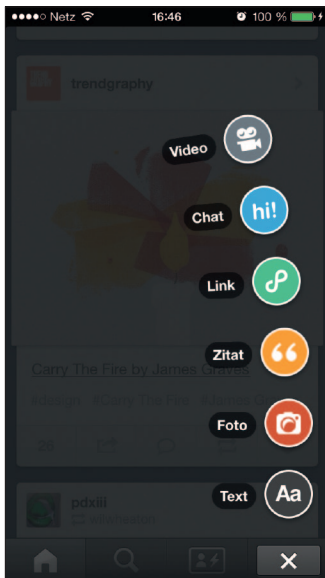




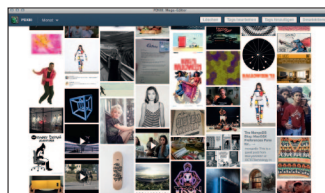
Das Tumblr Dashboard im Desktop Browser



und in einem Mobile Browser,



Fröhliche GUI Lösung auf dem Mobile Device



Übersicht über die eigenen Posts

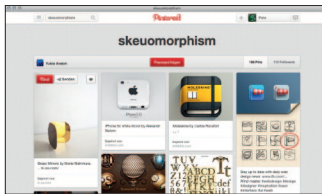
Die Desktop Version der Website erlaubt es dem User, seinen Feed per Keyboard zu steuern, was das rebloggen und favorisieren von Posts vereinfacht und beschleunigt. Tumblr verfügt zudem über eine gut ausgebaute und dokumentierte API, die es erlaubt, selbst Applikationen zu schreiben. So kann ein Feed, sei es der



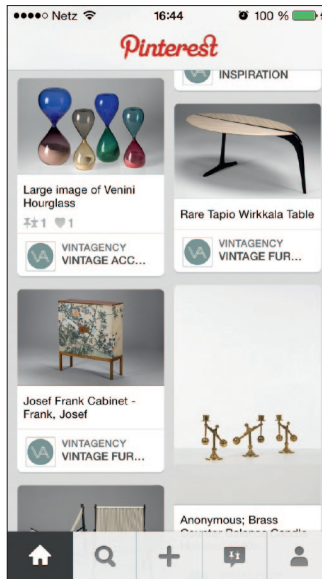
Analyse

eigene, der eines anderen Users oder die Suche nach einem oder mehreren Tags abgefragt werden. Das Ergebnis kann dann bspw. in eine Homepage eingebettet werden.

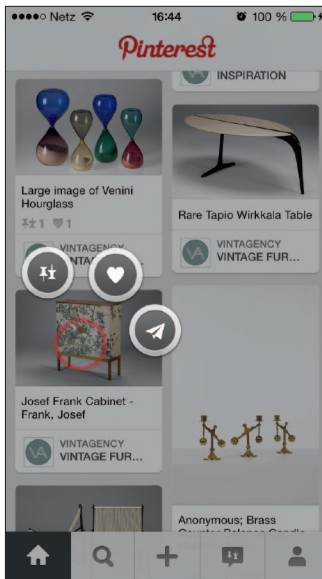
Pinterest



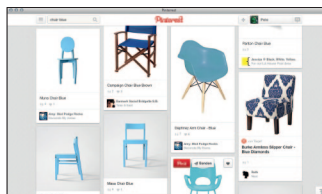
Ein Pinboard zum Thema Skeuomorphism



Der zweispaltige Feed auf im Mobile Safari



Bei gedrücktem Pin erscheint das Interface



Eine Suche nach blauen Stühlen
(aber wirklich schön ist romantisch orange)





Wie auch bei Tumblr folgt man anderen Usern oder postet, repostet oder favorisiert Einträge. Was Pinterest von Tumblr in der Interaktion hauptsächlich unterscheidet, sind die Pinboards. Das sind Sammlungen von, hier Pins genannten, Einträgen. Beim Erstellen solcher Pinnwände wird nach einer Kategorie und einem Beschreibungstext gefragt. Man kann auch explizit einer bestimmten Pinnwand folgen.

Der Feed ist durch sein mehrspaltiges Layout wesentlich komplexer als bei Tumblr. Einerseits sorgt das für einen größeren Überblick, andererseits leidet die Übersichtlichkeit darunter sehr. Ein nettes Feature zeigt sich, wenn es zu Übertragungslatenzen kommt und die Bilder der Pins nicht schnell genug dargestellt werden können. Pinterest ersetzt sie kurzzeitig durch ein Farbfeld, das dem Mittelwert des Fotos entspricht. Bei der Applikation für das Smartphone bekommt man ein schön gestaltetes und funktionales Menü, wenn man einen Pin gedruckt hält, welches die selben Möglichkeiten bietet, wie das Hover Menü im Desktop Browser.

Interessant ist auch, dass Pinterest sehr schnell überprüfen kann, ob schon etwas zuvor gepostet wurde. Ist das der Fall, so wird gleich nach Abschluss des Posts gezeigt, auf welchem Pinboard das Bild ebenfalls zu finden ist. So wird der User auch wieder auf neue Pinboards und User aufmerksam, denen er dann ebenfalls folgen kann und die seinen Feed noch erlebnisreicher machen.

Wie bei Tumblr, bekommt der Benutzer ein Werkzeug zur Verfügung gestellt, um Pins direkt an ihrer Quelle zu





Analyse

erstellen, ohne zur Pinterest Seite wechseln zu müssen. In diesem Fall eine Browser-Erweiterung und natürlich die Applikationen für mobile Geräte. Dazu kommt noch, dass auf vielen Internetseiten schon ein Pinterest Button eingebaut ist, der das Pinnen, der dort veröffentlichten Inhalte zusätzlich vereinfacht. Dieses letzte Feature bietet Tumblr auch an, wird jedoch nicht sooft bedient, wie das von Pinterest.

Und zu erwähnen ist noch die Suche, die wirklich sehr gute Ergebnisse liefert und anscheinend auf einer Volltext-Suche basiert, da keine Tags vergeben werden können. Bei einigen Versuchen mit mehreren Schlagworten, kamen wirklich sehr gute Ergebnisse heraus.

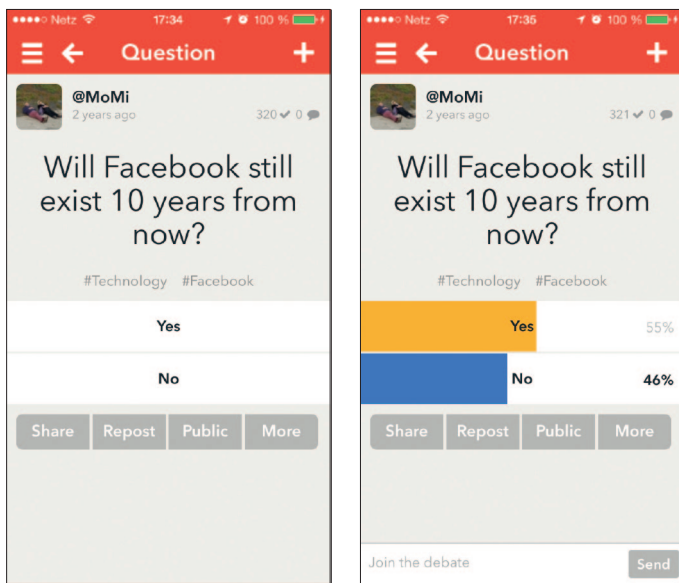
Poutsch

Poutsch ist der jüngste Service und bietet die Möglichkeit, sich eine Meinung einzuholen, bzw. abzugeben. Und das wirklich sehr simpel! Man meldet sich an und schon hat man einen Feed voll mit Fragen, durch die man sich durchklicken kann. Besonders auf einem mobilen Gerät funktioniert die Abgabe der eigenen Meinung sehr flüssig. Sehr schön ist es, dass man nach Beantwortung einer Frage sich sofort eine Auswertung anschauen kann, die sogar geographisch und nach Geschlecht aufgeschlüsselt ist.

Poutsch gibt ein gutes Beispiel, dass Umfragen nicht weh tun müssen und wie man die Meinungen von bis zu Tausenden erreicht. Das funktioniert durch die Einfach-



heit des Interfaces, und dass es immer nur eine Frage, oft mit einer dazugehörigen Mediendatei, ist.



Eine einfache Frage auf Poutsch

und die Auswertung

Die Idee dahinter ist sehr gut. Ob sie sich auf lange Zeit durchsetzen wird, wird sich zeigen. Auch wenn es wirklich schön und simpel gestaltet ist, fesseln die Fragen nicht so sehr, wie die Bilder in einem Pinterest oder Tumblr Feed. Das liegt auch an der Qualität der Fragen. Die derzeit auf Poutsch gestellten, sind leider oft vom Kreationismus oder Konsum getrieben („Do you believe in God?“ oder „iPhone 5s vs HTC one vs Samsung Galaxy S4?“).



Analyse

Zu Testzwecken habe ich dem Netzwerk eine Frage gestellt und bin sehr gespannt, wie viele User ihre Meinung dazu abgeben.

Poutsch schafft es ausserdem seine gesamten Features in der mobilen Applikation abzubilden, was sich durch die flache Hierarchie bewerkstelligen liess.

Ein kurzes Fazit

Das Design Radar, so wie es jetzt ist, kann nicht gegen die beschriebenen Schal Networks bestehen. Es fühlt sich grob und umständlich an. Die Eingabe von Objekten ist langwierig und das verdirbt dem Benutzer schon die Lust, sich weiter mit den Objekten zu beschäftigen. Es ist zwar möglich über Kommentare mit anderen zu interagieren, das wird aber nicht genutzt. Wie schon eingangs erwähnt, erfüllt es seinen Job, eine Datenbank zu befühlen.

Tumblr und Pinterest hingegen sind gute Beispiele dafür, wie Inhalte erstellt und gepflegt werden können, wobei Poutsch zeigt, wie die Beantwortung von Fragen, beziehungsweise die Abgabe von Parametern, vereinfacht werden und sogar Spaß machen kann.

Leider kommt bei keinem der drei Beispiel eine Diskussion unter Usern auf (am ehesten noch bei Tumblr). Kollaboratives Arbeiten ist nur bei den Pinnwänden von Pinterest möglich. Jedoch muss auch beachtet werden, dass es sich bei diesen Netzwerken nicht wirklich um Werkzeuge handelt, die uns in unserer Produktivität unterstützen sollen. Es sind zwar Werkzeuge zur Trend-





forschung, allerdings offenbaren sie ihre Ergebnisse nur ihrem Betreiber, nicht ihrem Benutzer.

Der Design Radar soll jedoch ein Werkzeug sein, dass seinen Benutzern Erkenntnisse offenbart, was die Diskussion über Design anregt und somit ein kollaboratives Arbeiten ermöglicht. Jedoch lassen sich von den beschriebenen Netzwerken Interaktionen anschauen, die den Weg für dieses Werkzeug bereiten können.





Analyse





34





Thesen

*Die Formulierung meiner Behauptungen und
Methoden, um diese zu verwirklichen.*





Annahmen

Meine Thesen beruhen auf der Analyse des Design Radars, seiner Methodik und seines Werkzeuges, sowie folgenden Annahmen:

- Die Datenbank beinhaltet schon Designobjekte, deren Anzahl über eine kritische Masse hinausgeht.
- Das Selbe gilt für die Anzahl der Benutzer.
- Das Design Radar ist immer online erreichbar.

Metadaten

Das Input Interface des Semantischen Differenzials



und die entsprechende Visualisierung

Metadaten sind mehr als nur ein Bild! Zwar erhebt die aktuelle Applikation Metadaten, aber nutzt sie nicht. Was genau genommen die Applikation überflüssig macht. Denn allein Bilder arrangieren geht auch völlig analog.





Thesen

Deshalb muss einerseits darüber nachgedacht werden, wie die Metadaten genutzt werden sollen, andererseits auch wie man ihre Erhebung angenehmer gestalten werden kann. Besondere Beachtung verdienen dabei vor allem die beiden Semantischen Differenziale, da sie den Großteil der Datenerhebung ausmachen.

Für die Eingabe diene bisher eine Fülle von Schiebereglern. Aber nicht nur die schiere Anzahl der abgefragten Parameter gestaltet die Eingabe langwierig und wenig abwechslungsreich. Zwei weitere Faktoren ziehen den Prozess in die Länge:

- Durch die Anordnung der Parameter neben- und untereinander bietet sich dem Nutzer keine Reihenfolge an, in der er die Parameter abarbeiten kann. Sein Auge und damit auch seine Aufmerksamkeit können hin und her springen, was auch dazu führen kann, dass Parameter ungewollt übersprungen werden.
- Bei jedem Parameter werden dem Benutzer eigentlich drei Fragen gestellt:
 1. Möchte oder kann er eine Angabe machen (die Checkbox)?
 2. Ist das Objekt eher das eine oder das andere (fragil – stabil)?
 3. Wie sehr ist es das?



Die Ausgabe gibt die Eingabe ohne jegliche Abstraktion wider, was zu folgenden Problemen führt:

- Aufgrund der schon beklagten Anordnung ist der Benutzer gezwungen, die Auswertung auf ein Neues durch lesen zu erfassen.
- Durch die fehlende Abstraktion wird dem Benutzer kein einprägsames Bild geliefert, das es ihm ermöglicht im Vergleich mit anderen Objekten etwaige Muster erkennen zu können.

Methode

Hat der User ein Objekt neu angelegt, ein Foto damit verknüpft und die ersten Angaben in Textform abgeschlossen, fragt ihn das Objekt selbstständig nach seinem Aussehen und seiner Wirkung.

Was in dem hier dargestellten Smartphone Layout durch schieben des Objektes, also einer Touch Geste, geschieht, findet sein Pendant auf dem Lap- oder Desktop Computer durch Interaktion mit der Mouse (drag and drop oder klicken in die entsprechende Richtung) und alternativ als Tastatursteuerung mit den Pfeiltasten (und w, s, a, d für Linkshänder oder Computerspieler). Der Einsatz von Animationen erhöht den Spass bei der Benutzung der Applikation und somit auch die Bereitschaft sich mit dem Werkzeug auseinander zusetzen.





Thesen



Das Objekt erfragt immer nur einen Parameter



Die Entscheidung fällt der Benutzer



durch schieben des Objektes in die entsprechende Richtung.



Eine besser lesbare Auswertung.





Das Stellen der Fragen nacheinander verhindert das ungewollte Überspringen weitestgehend. Es entfällt zu dem die Differenzierung des Adjektivs an sich. Es gibt kein „sehr handwerklich“ mehr, sondern nur noch das eine oder das andere (wieso die fehlende Differenzierung dem Ergebnis nicht schadet, werden Sie, werter Leser, in der These „Social Network“ erfahren).

Die neugestaltete Auswertung kann schnell mit einem Blick erfasst werden und ermöglicht somit den Vergleich mit anderen Objekten. Dennoch muss die Anzahl der derzeit erfragten 24 Parameter verringert werden, da sich andernfalls eine leicht zu erfassende Auswertung nicht mehr bewerkstelligen lässt.

Eine solche Auswertung sollte sich auch in jedem Cluster, aus den Werten der ihm enthaltenen Objekte, generieren, um auch hier ein schnellen Vergleich zu ermöglichen.

Social Network

Die fehlende Interaktion mit anderen Benutzern verhindert Austausch und Inspiration. Jedoch soll das Design Radar nicht ein klassisches Social Network werden, bei dem man anderen Benutzern folgt. Es soll viel mehr darauf geachtet werden, dass ein Austausch von unterschiedlichen Betrachtungsweisen entsteht.

Daher muss die Erstellung von Objekten transparenter erfolgen und mehr Benutzer daran beteiligen. Benutzer sollten dazu motiviert werden auch die





Thesen

Objekte und Cluster anderer zu betrachten und zu kommentieren.

Methode

Der Entwurf sieht vor, dass der Benutzer, ob angemeldet oder nicht, als erstes dazu angehalten wird über die Eigenschaften von fremden Objekte abzustimmen. Das soll zum einen die fehlende Differenzierung der Semantischen Differenziale kompensieren, zum anderen den Benutzer auf andere Objekte aufmerksam machen.

Dabei wird auf das selbe Interface zurückgegriffen, wie bei der Erstellung eines Objektes, genauer beim Beantworten der Semantischen Differenzialen.

Allerdings hat der Benutzer nun auch die Möglichkeit das Objekt en detail zu betrachten und nach abgeschlossener Abstimmung sieht er gleich eine Auswertung des bisherigen Abstimmverhaltens. Nun folgt das nächste Objekt mit einer anderen Frage.

Um die Motivation zur Bewertung und Interaktion mit fremden Objekten zu halten und ggf. zu erhöhen erhält der Benutzer „Belohnungen“ in Form von Auszeichnungen und Rechten. So ist es beispielsweise anfangs nur möglich eigene Objekte zu seinen Clustern hinzuzufügen. Hat er jedoch eine bestimmte Anzahl von Abstimmungen getätigt, kann er auch fremde Objekte zu seinen eigenen Clustern hinzufügen.

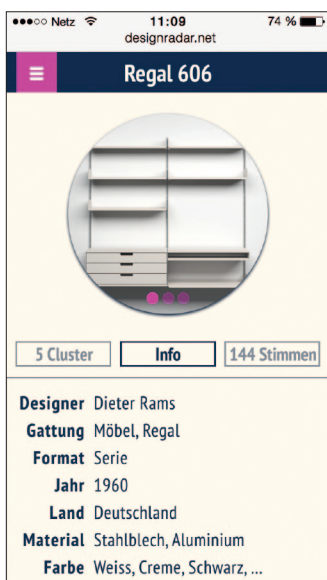




Der Benutzer überspringt das Objekt



Swipe nach oben zur Information



Die Informationsansicht



Die Auswertung der Abstimmung





Thesen

Die derzeitige Möglichkeit, jedes Objekt kommentieren zu können, wurde in der Vergangenheit nicht genutzt und scheint an dieser Stelle auch fehl am Platz. Sinnvoller ist dies eher bei den Clustern, da diese über einen grossen Editorial Teil verfügen, der Stoff für Diskussionen liefern kann. Die Möglichkeit ein fremdes Cluster zu kommentieren, wäre ein weiteres Recht, dass sich der Benutzer über die Abstimmungen verdienen kann.

Wird ein solcher Kommentar vom Cluster Eigentümer angenommen, d.h. er wird freigeschaltet und ist für jeden sichtbar, erhält der Kommentarschreiber eine Auszeichnung, die ihn als akzeptierten Kritiker ausweist. Diese Auszeichnungen können verschiedene Ränge haben, um so eine Expertise über diesen Benutzer zu bieten. Weitere Auszeichnungen könnten folgende sein:

- Cluster Master: Benutzer mit vielen gut ausgefüllten Clustern.
- Super Poster: Benutzer der sehr viele Objekte in kurzer Zeit veröffentlicht hat.
- Good Stuff Provider: Benutzer dessen Objekte sich in vielen fremden Clustern befinden.
- Rebel with a Cause: Benutzer der oft entgegen der vorherrschenden Meinung abstimmt.





Besonders die letztgenannte Auszeichnung ist sehr interessant, da sich hier wieder eine Möglichkeit zur Diskussion bietet. Beispielsweise könnte einem Nutzer aufgrund seines entgegengesetzten Abstimmverhalten gegenüber einem anderen Benutzer vorgeschlagen werden, dessen Cluster sich anzuschauen und zu kommentieren. Die daraus resultierende Diskussion kommt beiden in Form von Belohnungen und Auszeichnungen zu gute.

Die Namensgebung für die Auszeichnungen sollte nicht zu ernst genommen werden, da sich dadurch der spielerische Faktor erhöht und sich die Anwendung eher an ein junges und kreatives Publikum richtet.

Multiscreen & Touch

Die Applikation konnte bisher nur von einem Laptop oder Desktop sinnvoll bedient werden. Und das auch nur in einer auf dem Wordpress Framework beruhenden „Blog“-haftigkeit.

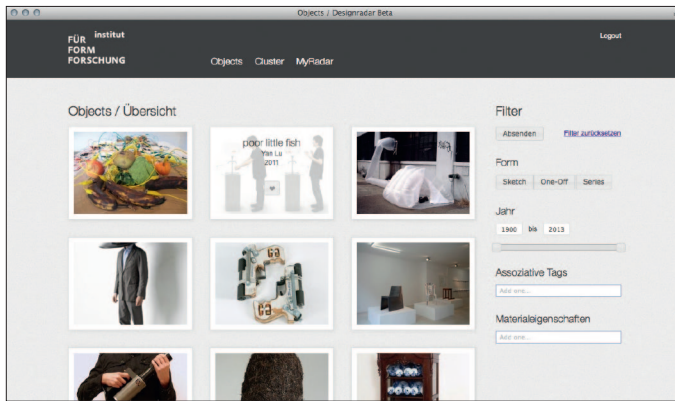
Das reizvolle und interessante an der Methode Design Radar sind jedoch die Diskussionen die letztendlich aus der Möglichkeit resultieren, dass man sich viele kleine Bilder auf einem grossen Tisch anschauen und arrangieren kann.

Um wirklich einer Söffisanz Strategie folgen zu können, muss das Design Radar alle uns begleitenden digitale Geräte unterstützen. Die Stärken der jeweiligen Hardware Plattform sollten dabei in die Gestaltung ein-





Thesen



Das Design Radar in einem Desktop Browser

bezogen werden.

Zu dem sollte versucht werden ein ähnliches Verhalten der ursprünglichen Methode dort abzubilden, wo es sinnvoll ist. Dafür bieten sich Multi Touch Tables oder Tablets an.

Methode

Das muss nicht in massgeschneiderten Applikationen für jedes erdenkliche Betriebssystem resultieren. Eine Web Applikation reicht dafür, jedoch muss sie über ein flexibles Layout verfügen, das sich der entsprechenden Bildschirmgröße anpasst.

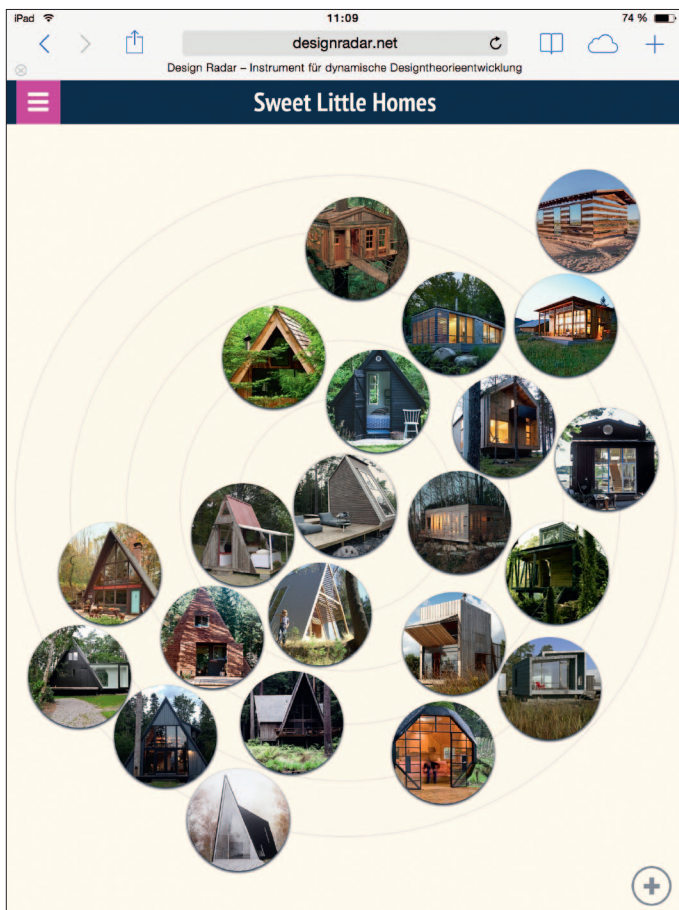
Die bereits in den vorhergehenden Thesen vorgestellte Steuerung durch Touch Gesten, ist ein Beispiel dafür, wie man die Stärken einer Plattform in die Gestaltung einbezieht. Aber ebenso muss gewährleistet sein, dass sich die Applikation auf einem Desktop aus-





46

schließlich mit der Tastatur steuern lässt.



Ein Cluster auf dem iPad im Touch Modus. Die Objekte können frei arrangiert werden.

Besondere Aufmerksamkeit verdient jedoch die Clusterbearbeitung auf Tablets und Multi Touch Tables.





Thesen

Denn auf diesen Plattformen sollte es einmal ein Pendant zur klassischen Clusterbearbeitung geben, wie es sie auch auf dem Smartphone oder dem Desktop gibt, und zusätzlich einen Modus, der die Freiheit der ursprünglichen Methode zulässt, aber trotzdem digitale Hilfsfunktionen unterstützt.

So kann auch in der Gruppe gemeinsam gearbeitet und diskutiert, oder allein neu arrangiert werden, um so neue Erkenntnisse und / oder Einsichten zu gewinnen.



48





Glossar





API

Eine *Application Programming Interface*, englisch für Anwendungsprogrammierschnittstelle, ist ein Programmteil, der von einem Softwaresystem anderen Programmen zur Anbindung an das System zur Verfügung gestellt wird.

Quelle: Wikipedia (<http://de.wikipedia.org/wiki/Programmierschnittstelle>)

In den meisten Fällen ermöglicht sie Fremdanwendungen (third party applications) den Zugriff auf die eigene Datenbank.

Bookmarklet

Ein Bookmarklet ist ein Stück Javascript Quellcode verpackt in einen HTML-Knopf, der in die Lesezeichenleiste des Browsers gezogen werden kann. Wird diese Lesezeichen nun betätigt, ruft der Browser nicht wie bei einem gewöhnlichen Lesezeichen, eine bestimmte Seite auf, sondern führt den entsprechenden Code aus.

Ein gutes Beispiel dafür ist das Tumblr Bookmarklet (<http://www.tumblr.com/apps>) oder auch das Responsive Web Design Bookmarklet (<http://responsive.victorcoulon.fr>).



Cluster

Ein Cluster besteht aus folgenden Parametern:

- **Objekte**
- **Auffälligkeiten**
 - Designer Materialeigenschaften
Farbpalette Assoziative Tags
- Editorial
- **Merkmal**
 - Typisierung
 - Externe Ordnung
 - Interne Ordnung
 - Metaphänomen
- **Konzept**
 - Ursprung
 - Kontext
 - Entwurfsmotiv
 - Identifikation / Distinktion
- **Methode**
 - Entwurfsmethoden
 - Inspiration / Reaktion
 - Formale Charakteristika
 - Semiotische Intention
- **Kritik**
 - Widerspruch / Un- oder Eindeutigkeit
 - Formale und inhaltliche Entwicklung



- Allgemeine Kritik und Reaktion

Heinz von Foerster

war ein österreichischer Physiker, Professor für Biophysik und langjähriger Direktor des Biological Computer Laboratory in Illinois. Er gilt als Mitbegründer der kybernetischen Wissenschaft und ist philosophisch dem radikalen Konstruktivismus zuzuordnen. Zu seinen bekanntesten Wortschöpfungen gehören Kybernetik zweiter Ordnung, Lethologie, Neugierologie, Kybernetik. Er prägte auch den Begriff Ethischer Imperativ.

Quelle: Wikipedia (http://de.wikipedia.org/wiki/Heinz_von_Foerster)

Interview mit Christof Flötotto

Peter Sekan: Hallo Christof! Bitte stelle Dich kurz vor und wie kam es zum Design Radar?

Chrisof Flötotto: Mein Name ist Christof Flötotto, ich bin Diplom Designer und war Design Student an der Fachhochschule Potsdam. Im Rahmen meines Studiums, besonders in meinem Grundstudium, fand ich es sehr interessant mich mit den Entwurfskursen auseinanderzusetzen und dort zu arbeiten. Mir fehlte dort persönlich, und auch bei der Betrachtung der Arbeiten meiner Kommilitonen, oft die theoretische Basis oder Auseinandersetzung, die zum Design gehört. Design ist





Glossar

schliesslich ein strategischer Prozess und nicht einfach „Ich mache das schön, wie es mir gefällt.“ Man muss ja schliesslich für Kunden entwerfen und man muss verschiedene Designsprachen sprechen, je nach dem für wen man arbeitet, mit welcher Intention, welcher Zielsetzung. Und dafür fand ich die Auseinandersetzung mit Produktsprache oder der Semantik, mit der Wirkung von Design, die ja auch strategisch geplant sein möchte, ziemlich schwach, und hatte mir sehr viel erhofft von der Designtheorie und dem Designmanagement. Grundsätzlich habe ich aber in diesen Kursen festgestellt, dass das Designmanagement zwar Marketingstandards vermittelt hat, aber nur sehr schwer den Bezug zur Produktsprache gemacht hat, oder die Fragen gestellt hat, wie wird strategisch mit Produktsprache umgegangen. Zumindest nicht genug. Natürlich war Designgeschichte total interessant, aber zum Beispiel in der Designtheorie, wie ich sie jetzt in Potsdam erlebt habe, war für mich das Problem, dass dort natürlich Designtheorie Klassiker und Standards besprochen wurden, zum Beispiel Kritik der Warenästhetik oder auch Wahrnehmungstheorie, von der medizinischen bis zur psychologischen Seite, aber für mich dieser Link zur eigentlichen Produktsprache und -gestaltung nicht hergestellt wurde. Das äusserte sich stark darin, dass es den Studenten und mir selber in den Präsentationen sehr schwer fiel, über Gestaltung zu reden. Also Gestaltung verbal zu beschreiben. Man hört ja immer nur: „Ich habe das ungefähr gemacht wie sound-so ...“ oder „Ich habe das so ähnlich gemacht wie ...“ oder





„Ich wollte, dass das männlich wirkt.“ Das ging mir immer nicht tief genug und war für mich viel zu wenig strategisch, und bei den meisten Sachen offensichtlich, erst im Nachgang der Entwicklung, so zu sagen nachgeschoben. Aber das ist das Gegenteil von Strategie, das ist eine Rechtfertigung. Ich konnte dann auch mit den verschiedenen Ansätzen im Design nicht so viel anfangen, und konnte mir auch nicht vorstellen, wie ich dann im Endeffekt im Beruf als Designer arbeiten möchte oder könnte, mit dem, was ich da gelernt habe. Denn ich bin selbst nicht so der Hands-On-Designer, nicht so der Werkstattmensch, und habe immer sehr viel mit dem Kopf gearbeitet. Mein Steckenpferd sind schon Theorie und Strategie. Und deshalb habe ich mich an Jörg Hundertpfund gewandt, weil ich das bei ihm sehr stark erwartet habe, auch wenn er dabei immer sehr philosophisch war in seinen Kursen. Wir hatten damals dann ein paar Thesen aufgestellt, sehr reisserisch, die gesagt haben: „Wir Designer haben eine 360 Grad Umwelt, wie alle anderen auch. Warum beschränken wir jedoch unser Schaffensfeld auf 3 – 4 Grad, die wir im klassischen Designer Triptychon Stuhl, Lampe, Tisch gemacht haben? Warum sieht man immer nur das gleiche Zeug? Warum entwickeln wir immer nur Sachen, die nur einen ganz dünnen Teil der Gesellschaft betreffen?“ Natürlich ist das schön, während des Studiums sich mit diesen sexy Designsachen auseinanderzusetzen, aber letztendlich ist es doch unsere Aufgabe, uns auch dem Alltag zuzuwenden und der Gestaltung. Das war eine der Thesen. Die





Glossar

andere war, dass wir festgestellt haben, dass das Design oft anachronistisch ist und keine Entwicklung stattfindet, wie in vielen anderen Bereichen, wo eine Neuentwicklung, oder eine Auseinandersetzung, immer auf Basis des Bestehenden passiert. Ich hatte das Gefühl, dass sich Design immer wiederholt und vor allem auch immer wieder retrospektiv einfach das gleiche hervorbringt, und nur sehr langsam und mühselig Fortschritt oder fortschrittliche Entwicklungen hervorbringt. Es gibt gibt bspw. in der Automobilindustrie immer die Genfer Modelle, die dann ganz freaky und spacy sind. Und ich glaube die Mode funktioniert da auch ganz anders, die ist auch viel mutiger. Natürlich sind solche Entwicklungsprozesse im Produktdesign viel langsamer, aber trotzdem war es immer so anachronistisch. Das äusserte sich zum Beispiel darin, dass ich dachte, immer in diesem Spektrum, in dem man den Kontakt zum nächsten Semester verliert, ich habe beispielsweise Freunde drei Semester über mir und drei Semester unter mir, das ist also eine Spanne von drei Jahren und immer wenn sich diese Spanne wiederholt hat, kamen Studenten mit den gleichen Entwürfen, wenn sie das nicht schon irgendwo anders gesehen haben in ihrem eigenen Umfeld. Dann kommt ein übernachteter Student in der Werkstatt abends auf die Idee, vier Knechte zu nehmen und diese mit einer Tischplatte zum Tisch zu machen, oder die Harke verkehrt herum an die Wand zu stellen und eine Jacke dran zu hängen und zu sagen: „Das ist die neue Garderobe.“ Das sind so Standards, die sehe ich immer





wieder. Oder den Fahrradsessel auf dem Schirmständer als Barhocker. Der wird alle sechs bis sieben Jahre neu erfunden. Die Leute haben immer wieder Sachen vorgelagt, die, wenn man sich einmal richtig mit Designgeschichte auseinandersetzt, das gleiche waren. Das war so eine andere These. Also zum einen: wir gucken immer nur in diese eine kleine Sparte; wir beschränken unseren Blick; wir setzen uns Scheuklappen auf; wir verfolgen keine Entwicklung im Design, sondern wir sind in einer Endlosschleife gefangen. Und da haben wir uns gesagt, wir müssen einfach stärker die Auseinandersetzung mit dem Design und der Designsprache fördern, weil darüber reden, ist ja immer die Grundlage von Theorie. Und haben dann auch die Linguistik als Basis genommen und gesagt: „Die Differenzierung ist in der Entwicklung der Logik der Sprache die eigentliche Kernfunktion, die wir betreiben.“ Wir können Objekte erst mit Qualitäten belegen, wenn wir sie gegeneinander aufstellen. Ich kann ein einzelnes Objekt nur sehr schwer beschreiben. Es fällt mir leichter, wenn ich ein weiteres als Referenz dazu stelle, oder ein drittes. Dann kann ich sagen: „Dies hier ist runder.“ oder „Jenes hat eine andere Farbe.“ Da wird man dann angeregt. Aus der Idee heraus haben wir dann gesagt, wir machen einfach mal den Test und holen ganz viele Designstudenten zusammen und fordern diese auf: „Bringt das zeitgenössische Design mit.“ Wir haben das ganze dann plakativ Superstyle genannt, um auch viele Leute in den Kurs zu holen. Wir haben gesagt, wir reden über zeitgenössisches Design, jeder bringt bitte





Glossar

mit, was er findet, was er für absolut zeitgemäße Gestaltung hält. Und dann legen wir das mal auf den Tisch und fangen dann an zu differenzieren. Also eigentlich ein ganz basaler Wahrnehmungsvorgang, den man als Mensch so hat, und haben das als Grundlage genommen, um einfach mal angewandt Designtheorie zu beschreiben. Wie wir dann schnell festgestellt haben, was auch sehr schön war, war, dass die Auseinandersetzung mit dieser sehr angewandten Methode schnell dazu geführt hat, dass die Studenten ihre eigenen Ideen und Ansätze ganz kreativ auch, also Kreativität angewandt haben, um sich, ihre Welt, ihre Designwelt und ihr Design zu erklären. Also dazu gezwungen wurden, Haltungen zu entwickeln, Meinungen, Stellungen und Positionen einzunehmen.

PS: Also ist der Design Radar auch ein Werkzeug, um zeitgenössisches Design zu dokumentieren, aber auch um Trends, bzw Tendenzen zu erkennen.

CF: Ja, schon. Wenn man die Ergebnisse des Radars über einen längeren Zeitraum betrachtet, dann werden bestimmte Cluster oder Entdeckungen werden wiederholt, aber die werden sich immer verändern. Was da mit reinspielt ist natürlich, dass das Radar, begrenzt auf diese sehr elitäre Gruppe der Designstudenten, eine sehr spezielle Meinung entwickelt. Daher muss man mit der Objektivität der Ergebnisse immer sehr vorsichtig sein. Natürlich gibt es empirische Methoden, um das ein biss-





chen zu validieren. Viele Sachen, die man darin beobachtet, kann man gut nachvollziehen und kann auch sehr gut Bezüge zu gesellschaftlich-kulturellen Entwicklungen herstellen. Aber da, finde ich, ist die Stärke des Design Radars, dass es als didaktisches Instrument verstanden wird und seinen Anwendern eine Methodik an die Hand gibt, aus sich heraus, aus der eigenen Kreativität und mit der eigenen kritischen Meinung, Designtheorie selbst für sich zu entwickeln. Ohne dass man Psychologie studiert hat, ohne dass man ein dickes Buch in die Hand nehmen muss und Soziologietheorien oder -strategien lesen muss, sondern ganz im Rahmen des eigenen Horizonts des Anwenders. Ob der Student handwerklich unterwegs ist oder eher philosophisch, da ist Design ja gerade eine sehr heterogene Truppe. Nicht so wie beiden Ärzten, die wollen helfen und Medizin machen. Warum die Leute jetzt zum Designstudium kommen, gerade in so einem interdisziplinärem Studium, wie wir es in Potsdam erleben, mit Interface-, Kommunikations- und Produktdesign? Da haben die Leute ganz unterschiedliche Ziel- und Voraussetzungen und einen ganz anderen Horizont.

PS: Aber bei Deinem Beispiel mit den Ärzten. Ich meine, ein Chirurg wird Dich auch anders behandeln als ein Internist.

CF: Klar, dass ist schon richtig. Aber beispielsweise die Architekten sind in meiner Wahrnehmung viel homoge-





Glossar

ner, in dem, was sie da eigentlich machen. Natürlich gibt es da verschiedene Strömungen. Wir Designer sind da aber unstrukturierter und die verschiedenen Designdisziplinen sind noch nicht richtig hierarchisiert, und noch nicht jeder so richtig in seinem Ställchen. Da gibt es noch viele Überschneidungen. Allein, dass ein Produktdesigner, wie ich stark aus der Theorie oder Strategie kommen kann. Ich mache in meinem Berufsaltag auch keine Produkte, sondern, ich bin in der Beratung und Strategie unterwegs. Ich bin ja auch im Verband Deutscher Industriedesigner und da sind einige, die arbeiten den ganzen Tag mit dem Stift, oder der Maus in der Hand, oder sind in der Werkstatt. Es gibt ganz unterschiedliche Approaches zu diesem Designprozess oder wie man sich ihm zu wendet. Und genau das gleiche gilt im Produktdesignstudium. Es gibt sehr viele, die aus sehr alternativen Schulkozepten kommen. Die sagen: „Ich möchte etwas, freies und kreatives studieren.“ Ich habe das Gefühl, wir haben sehr viele ehemalige Waldorfschüler in unserem Studiengang. Die gehen mit einer ganz anderen Intention daran, wie jemand, der vorher eine handwerkliche Ausbildung gemacht hat und es nicht dabei belassen will, nur Handwerker zu sein, sondern auch Entwerfer sein möchte.

PS: Ja, oder es gibt auch die Leute, die sagen: „Ich möchte schnelle Autos bauen!“

CF: Ja genau. Die sagen: „Ich bin voll geil auf schnelle





Autos!“ Die machen dann so etwas. Oder einfach diese Künstlertypen. Es gibt viele Leute, die sind irgendwie Künstlertypen, aber für die ist das Kunststudium aber doch zu frei, die wollen es dann doch ein bisschen angewandter. Da treffen dann ganz unterschiedliche Strömungen aufeinander, und die sind dann ganz unterschiedlich empfänglich für Theorie. Das merkt man ja auch in den Theoriekursen, dass einige Leute da ganz gelangweilt sitzen und sich sagen: „Warum soll ich mich jetzt mit *Plato in der Höhle* auseinander setzen?“ Und andere sitzen da und haben davon noch nie gehört. Und da muss man das alles erst einmal auf einen Punkt bringen. Da hatten wir die Idee mit dem Design Radar, dass wir nicht über so einen ganz theoretischen, trockenen Zweig kommen, und den Leuten das *semiotische Dreieck* erklären. Sondern wir wollen durch diese sehr angewandte Auseinandersetzung im Rahmen des Horizonts eines jeden einzelnen, diesen dazu animieren, sich selbst theoriendynamisch, anhand seiner Zielsetzung, zu entwickeln. Und mit Hilfe des Design Radars beginnen, die Fäden zu spinnen zwischen seiner reellen Umwelt und dem, was er als Design macht und versteht.

Um auf die Frage zurückzukommen: das Design Radar ist super zur Archivierung. Es ist eine Geschichtsschreibung des Designs. Man kann halt in der Zeit zurückgehen. Wir konnten in den letzten Jahren sehen, wie sich immer gleiche, oder ähnliche Cluster gebildet haben. Die wurden zwar immer anders benannt. Und wir konnten beobachten, wie die sich verändert haben. Manche nur





Glossar

minimal. Manchmal sind sie gemerged mit anderen Clustern. Das ist super, um es zu verfolgen und zur Dokumentation. Andererseits ist es auch super, um Trends weiterzudenken, und sich den nächsten logischen Schritt zu überlegen. Wenn man sich diese Melodie, diese Folge dieser Melodie anguckt, zum Beispiel so ein *Stealth Cluster*. Das war so ein Ding, so ein Polygone-Zeug. Wie sich das von diesem Schwarzen, Glänzenden, Aggressiven entwickelt hat. Wo wir zuerst gesagt haben, das heißt so von dem amerikanischen Stealth Bomber, später kam eine Erklärung, dass es auch vom Rapid Prototyping und auch vom 3D Modelling kommen kann. Und plötzlich wurde das weicher und es wurde mit ganz pastösen Farben versehen und mit ganz anderen Materialien. Es wurde matter. Und hat sich über einen ganz langen Zeitraum auch verändert. Es war dann wirklich auch abzusehen, dass dann in Zukunft auch auf den Kontrast zurückgegriffen wird, zwischen dieser polygonen Form und Naturformen. Wir hatten ein paar Jahre zuvor darüber gesprochen, dass es sich merged oder das Konstruktionen ein nächster logischer Schritt wären. Und man konnte dann schon eigentlich ein wenig vorhersehen. Und es ist dann auch wirklich so eingetreten. Die letzten Cluster haben sich dann auch in diese Richtungen bewegt. Und das ist Design Radar: Dokumentation, langfristige Beobachtung, Trendforschung, Zukunfts- und Vergangenheitsforschung, und eben dieses didaktische Instrument. Die Leute fangen an, die Sachen zu betrachten, werden auch von uns dazu animiert, selbst logisch weiterzuden-





ken. Also erst einmal zu hinterfragen: „Was hast du da beobachtet? Warum ist das so?“ Das zu verstehen und auch erst einmal in der Lage zu sein, das so wiederzugeben, zu beschreiben, was man da sieht. Nach dem Beschreiben kommt das Stadium des Weiterdenkens: „Was wäre eine logische und sinnvolle Entwicklung? Wäre es sinnvoll einen Kontrast dazu zu bilden? Welche anderen gesellschaftlichen Phänomene, oder Strömungen, sprechen dafür, dass es sich so oder so entwickelt? Was gibt es in der Mode? Was gibt es im Bühnenbild? Was gibt es in der Musik?“ Natürlich ist das nicht objektiv. In dem Moment sagen wir den Studenten dann auch, das ist Story Telling. Und man soll auch ruhig mutig werden und dieses Story Telling in der *dynamischen Theorie* für sich zu betreiben. Weil im Endeffekt schafft man sich eine Basis, auf der man seine Entwürfe und seine Haltung vertritt und erklärbar macht. Das heisst, ich entwerfe nicht mehr unterbewusst Dinge, die ich selber geil finde oder irgendwo gesehen habe, sondern beginne mich strategisch mit der Gestaltung und Produktsprache auseinanderzusetzen, und versuche diese weiterzudenken und strategisch zu verändern. Und interessant ist, dass die Leute irgendwann selbst ihre Entwerferpersönlichkeit, auch unter dieses Licht schieben. Wir hatten ja auch Studenten im Kurs, die dann sagten: „Ich habe festgestellt, ich mache immer dieses komisch, weiche Wabblige und jetzt will ich auch einmal bewusst etwas anders machen!“ Die probieren das aus und entdecken dann etwas neues oder stellen fest, warum sie in der Vergangenheit so





Glossar

entworfen haben, wie sie entworfen haben. Diese Selbstreflexion war ein starkes Moment. Also zusammenfassend: die Geschichte nachvollziehen, beobachten und verstehen; in die Zukunft weiterdenken können; sich selbst und seine eigenen Entwurfsstrategien vor dem Hintergrund des Design Radars entwickeln und verstehen.

PS: Du hattest angemerkt, dass das Design Radar als didaktische Werkzeuge gedacht ist. Wo ich meine Probleme mit hatte, war eine gewisse Sprachbarriere, die ich erst einmal überwinden musste. Ich sehe ja auch ein, dass es auch wichtig ist, diese erst zu überwinden, damit man über Design auch reden kann. Mein Steckenpferd war ja der Offenbacher Ansatz. Den ich hassen und lieben gelernt habe. Erst nachdem damals meine Gruppe darüber referiert hat, ist mir bewusst geworden, wie schlecht wir über Design reden können. Auch wenn es jetzt nicht zum Design Radar direkt gehört, aber wie ist denn Deine Meinung dazu, wie man mehr Leute dazu bewegen könnte, zu lernen über Design zu reden?

CF: Da würde ich erst einmal sagen, dass es dort mehrere Ebenen der Kommunikation gibt. Einmal die Metaebene und dann die direkte Bezeichnung von Design und die Fachsprache könnte man auch noch dazunehmen. Diese direkte Bezeichnung, wäre beispielsweise sagen zu können: „Das ist eher rund – das ist eher eckig.“ Das ist ganz objektiv. Den meisten Leuten geht diese phänome-





nologische Beschreibung noch leicht von der Hand, aber einigen fällt selbst das schon schwer. Dann gibt es die Ebene in der Beschreibung, die auf die Wirkung von Objekten eingeht. Und da merke ich, da sind die Leute schon relativ schwer, weil wir das im Alltag unterbewusst machen. Dies ist ein Prozess der Bewusstmachung, was die Worte dort bedeuten und das ist echt, wie eine Fremdsprache lernen. Das man sich denkt: achja, dieses Gefühl, dieses Wort, das ist wie eine Vokabel, die man da zuordnen muss. Zum Beispiel hat die Bedeutung von *weich* in dieser subjektiven Sprache eine ganz andere Bedeutung, als in dieser objektiven Beschreibung. Ein kantiger Gegenstand kann trotzdem als weich wahrgenommen werden in der Subjektivität. Da muss ich anfangen, über Design zu sprechen. Und das nicht nur im kleinen Kämmerlein, sondern mit anderen. Denn nur im Austausch mit anderen erlerne ich neue Worte. Das ist das gleiche, wie wenn ich in ein fremdes Land geschickt werde. Da lerne ich die Sprache schneller, da ich gezwungen bin, sie zu sprechen. Ein wichtiges Element des Kurses war, das man darüber redet. Deshalb wollten wir auch nie, dass Leute in einzelnen Grüppchen aufschlagen. Unsere Sitzungen waren ja teilweise sehr lange und mit sehr intensiven Diskussionen verbunden. Deshalb wollten wir ja, dass wir immer zusammen reden, damit wir uns gegenseitig beim Vokabeln lernen unterstützen. Dann gibt es die Kommunikation auf der Metaebene: das wir eine Sprache entwickeln, über die Art und Weise der Sprache. Das wir lernen, wie ich es gerade beschrieben habe, die



objektiven von den subjektiven Aspekten zu unterscheiden. Dass wir lernen, was bedeutet subjektive Bewertung und was bedeutet objektive Bewertung. Was der Offenbacher Ansatz da sehr gut geleistet hat, als Beispiel für Metasprache, ist dass er die Funktionen des Designs, funktional und die semiotischen Funktionen einzeln benennt. Anhand von Kriterien und Gruppen festlegt, das sind die *Anzeichenfunktionen*, das sind die symbolischen Funktionen. Das er die Art und Weise von Funktionen in Ihrer Wirkung schon trennt, und durch die Festlegung diese Begriffs *Anzeichenfunktion* eine funktionale Ebene schafft, wo wir alle die Vokabel *Anzeichenfunktion* lernen und wissen, was sie bedeutet. Und es deshalb nicht mehr blöd umschreiben müssen, sondern, wenn ich sage *Anzeichenfunktion*, wissen alle was gemeint ist. Das ist die zweite Ebene der Kommunikation, diese *Metakommunikation*.

PS: Auch dass sich der Begriff *Funktion* nicht nur auf die technischen Möglichkeiten eines Gegenstandes bezieht, beziehungsweise auf seine primäre technische Aufgabe, wie bei einem Flaschenöffner, der die Aufgabe hat eine Flasche zu öffnen. Sondern, dass das Design eines Flaschenöffners mehrere Funktionen erfüllt. Wo ich ihn anzufassen habe. Wie herum ich ihn halten muss. Vielleicht ist er auch rot und das erfüllt die Funktion, dass ich ihn leichter wieder finde. Das fand ich dabei sehr wichtig.



CF: Genau, oder eben diese Anzeichenfunktionen. Es gibt ja dieses bescheuerte Ding, das jemand aus einer anderen Welt auf unserer Erde landet und findet einen Hammer. Durch die Betrachtung des Hammers allein, versteht er die Funktion, was mit diesem Hammer zu tun ist. Also, sich ausknocken! Vielleicht, oder keine Ahnung! (lacht) Es ist immer total viel Interpretation dabei. Wäre aber auf jeden Fall interessant zu sehen, was so ein Alien mit einem Hamer anstellt. Oder mit einer Teekanne und einer Teetasse.

PS: Vor allem kommt es dabei ja auch darauf an, wie das Alien an sich gebaut ist.

CF: Eben! Die Ableitung unseres Körpern, dem Modulor so zu sagen, auf diese ganze ergonomische Umwelt. Das sind ja sehr objektive naturwissenschaftliche Übertragungen, die wir hier machen, in diesem objektiven Bereich. Und dann in diesem subjektiven, wo es stark auf Intersubjektivität ankommt. Darum also, dass wir uns in einem Prozess der ständigen Kommunikation darauf einigen können, dass beispielsweise ein arbiträrer Begriff, wie *Haus* beutet, das ist das Ding, in das wir reingehen zum schlafen und das Licht anmachen. Da findet wieder Kommunikation statt und da ist auch eben dieser Link zur Entwicklung der Sprache, wo es wirklich wie Sprache lernen ist. Wo man sich über Design unterhält, und auch auf der Metaebene auf Wörter, wie *Haus*, oder *Anzeichenfunktion*, untersubjektiv einigt. Um sich auf den beiden





Glossar

anderen Ebenen über Design unterhalten und das zu vermitteln zu können.

PS: Gros versucht ja in seinem Offenbacher Ansatz ein System zur Beschreibung von Designobjekten zu begründen. Wo liegen Deiner Ansicht nach die Vor- und Nachteile in seinem System?

CF: Zum einen muss man sagen, dass beim Offenbacher Ansatz, wie schon bei der Sprache erwähnt, eine gute Grundlage für Metasprache getroffen wurde. Man sehr schlaue und gute Begriffe differenziert und benannt hat. Was der Offenbacher Ansatz allerdings zu stark, ist dass die Objekte sehr isoliert betrachtet werden, also nicht im Kontakt mit anderen Objekte oder im Kontext von Gesellschaft und Kultur. Und natürlich viele Parameter in diesem Ansatz benannt werden, an denen man sich auch umfassend abarbeiten könnte. Wo man also sehr viele verschiedene Aspekte eines Designs unterscheiden kann. Das hatten sie vor und das haben sie auch erreicht. Was man jetzt weiterentwickeln muss, ist genau herauszufinden, das Objekt nicht umfassend in all seinen Parametern zu beschreiben, die teilweise auch belanglos sind, beziehungsweise selbstverständlich. Sondern eben genau die Aspekte eines Produktes herauszuheben, die die Krux, so zu sagen der neuralgische Punkt eines Designs sind. Zum Beispiel das Thema, wenn man zehn identische Holztische nebeneinander stellt, dass eben nur einer da ist, der geil läuft. Und man ein IKEA Tisch neben einem von





Ligne Rosé stellen kann, und sie sind zu 98% identisch in der objektiven Beschreibung. Der Offenbacher Ansatz kann es leisten die vollen 100% zu beschreiben, aber eigentlich interessieren uns nur die 2%, die den Unterschied ausmachen und die Qualität des Designs, seine Magie ausmacht. Ohne Qualität werten zu wollen, aber das ist es, was Design im Endeffekt erfolgreich, oder magisch macht, sind eben diese 1 – 2 Prozent. Da nimmt uns weder der *Offenbacher Ansatz* noch das Design Radar das kritische und logische Denken ab, und das soll es auch nicht. Es soll nicht wie bei *Malen nach Zahlen* sein, wo man oben etwas eintickert und unten kommt ein tolles Design bei raus. Das wird nie funktionieren und das soll auch nicht der Anspruch des Design Radars sein, sondern das Design Radar soll einfach nur eine Anregung sein, die magischen Momente des Design herauszukitzeln, und genau das zur Position zu stellen, was tendenziell uns schwer fällt zu beschreiben. Es ist ja ziemlich einfach immer das zu beschreiben, was man eh schon weiss oder schon kennt. Durchzugehen und zu sagen: „Das ist ein Glas, das ist durchsichtig und das ist auf Glas!“, das interessiert uns gar nicht. Es interessiert uns, was macht das eine Glas geil und das andere nicht. Und da denke ich, liegt der Erfolg und Differenzierungskraft des Designs, Design sinnvoll und schlau weiterzudenken. Da muss man selbst kritisch denken und das nimmt einem die Maschine auch nicht ab. Die Maschine soll nur unterstützend und anregend sein. Und da muss bei der Entwicklung des Design Radars auch wert drauf gelegt





Glossar

werden, dass das Design Radar uns nicht die Sachen vorlegt, die wir tendenziell schon wissen, sondern die, die wir noch nicht wissen. Um es mit den Worten von Heinz von Förster zu sagen: „Nur die Sachen, die unentscheidbar sind, können wir entscheiden.“ Weil alles andere haben wir ja schon entschieden.

PS: Eine weiter interessante Untersuchung, die man Durchführen könnte, wenn das Design Radar über einen längeren Zeitraum laufen würde, wäre die Beobachtung der Parameter in den Differentialen, also beispielsweise, wie wurde das Extrempaar *hart* – *weich* vor 2, 3 oder 5 Jahren interpretiert. Das wäre ja auch eine Möglichkeit in die Untersuchung der Metasprache an sich einzutauchen.

CF: Ja, natürlich ist es wichtig, wie sich diese Metasprache entwickelt. Aber auch eben die Beschreibung der subjektiven Aspekte, die natürlich nicht festgeschrieben sind, die ein ständiger Prozess sind, der sich permanent im Wandel befindet. Es ist natürlich auch interessant zu sehen, wie die Leute zu welchem Zeitpunkt empfunden haben und wie sich die Sprache entwickelt. Also untersuchen wir nicht nur die Objekte, sondern auch die Sprache darüber und die Wahrnehmung der Sprache.

PS: Momentan ist das Design Radar vor allem auf Produktdesign fokussiert, was der Einfachheit des Werkzeugs geschuldet ist, aber richtig interessant wird es dann ja, wenn





man erst einmal interdisziplinär dort Dinge sammeln kann. Die sich dann auch objektiven Gemeinsamkeiten, wie Materialbeschaffenheit entziehen, aber trotzdem einen gemeinsamen gestalterischen Ansatz verfolgen.

CF: Also, da finde ich es ja bemerkenswert, auch noch einmal rückgreifend auf den Offenbacher Ansatz, wo ja eine sehr isolierte Betrachtung der Objekte stattgefunden hat, dass da das Design Radar die grundsätzliche Idee erfolgt, nicht Design anhand von einer Disziplin zu betrachten, sondern eben diesen Kontext zu erweitern. Nicht die isolierte Betrachtung in einer Disziplin oder nur eines Objektes, sondern zu sagen, wir müssen Phänomene eigentlich gesellschaftlich-kulturell in ihrer Kommunikation ganzheitlich greifen. Und dann ist es eigentlich auch egal, ob es sich dabei um ein Interface handelt, um ein Editorial Design, oder ein Produktdesign, weil was uns eigentlich interessiert ist eigentlich der gesellschaftlich-kulturelle Gesamtzusammenhang, auf dessen Basis so ein Design zustande kommt. Diese Sprache kann sich auch nur entwickeln, wenn man den Bezug zwischen Gesellschaft und Phänomen herstellt.

PS: Durch die Parametrisierung der einzelnen Designobjekte könnte man natürlich auf den Gedanken kommen, dass diese Cluster sich selbst bilden könnten. Aber Du sagst ja ganz richtig, das Wesentliche eines Designobjektes ist das, wo wir zu erst nicht dahinterkommen. Bleibt die Frage, was versprichst Du Dir denn von dem Design Radar an sich?





Glossar

CF: Das man eine Grundlage bildet, auf der man das kritische Denken und die strategische Auseinandersetzung mit Design vom Kopf her und nicht von der Maschine aus macht. Also dass Design Radar kein *Malen nach Zahlen* ist, sondern es nur eine Hilfestellung sein kann, sich den Kritischen Fragen hinzuwenden und nicht diese automatisch zu beantworten.

PS: Ich finde ja auch gerade, wenn man anfängt diese Parameter, die man dort eingibt, maschinell auszuwerten, und man vorgeschlagene Objekten, die in ein bestimmtes Cluster passen könnten, bewusst ausschliesst, dann ist das ja auch eine Hinterfragung des Clusters.

CF: Genau. Es ist wichtig dabei, dass man immer auf dem Schirm hat, dass es sich dabei um eine vollkommen subjektive Meinung geht. Auch die einer Gruppe, die eines Kurses, einer einer Zielgruppe die man befragt. Dass das eine totale intersubjektive Abstimmung der Leute ist, die das Design Radar betreiben und dass man nicht den Anspruch verfolgen darf, dass für validierte Daten zu halten. Das sind dynamische, dem Prozess der Fluktuation unterliegende Daten, die sich konsequent und permanent ändern. Da muss man sich von der Idee verabschieden, Objektivität zu schaffen. Da geht es halt um dynamisches Wissen, um dynamische Theorieentwicklung, die nur für den Moment, nur für den Referenzrah-





men, nur für die Person, beziehungsweise die Personen, die sich für diesen Zeitraum diesem Phänomen annehmen, verständlich sind. Weil es sich dabei eben nur um Konstruktionen handelt. Wir versuchen eigentlich unsere eigene Konstruktion zu verstehen und nicht das Design. Wir müssen uns eigentlich von dem Objekt abwenden und uns fragen: „Wie ticken wir als Subjekt eigentlich? Und wie verständigen wir uns darauf?“ Und das sollte das Design Radar eigentlich leisten.

PS: Christof, ich danke Dir für das Gespräch!

Objekt

Ein Objekt besteht auf folgenden Parametern:

- **Bild**
- **Basisdaten:**
 - Jahr
 - Format (Skizze – One-Off – Serie)
 - Designer
 - Hersteller.
- **Objekterscheinung:**
 - Gattung / Typ
 - Materialeigenschaften
 - Farben
 - Assoziative Tags
- **Informationen:**
 - Beschreibungstext





Glossar

- Quelle (Hyperlink).

und zwei semantischen Differentialen:

- **Räumlich physikalische Wirkung:**

- Fragil – Stabil
- Hart – Weich
- Rundlich – Kantig
- Flächig – Amorph
- Modular – Solitär
- Konstruiert – Organisch
- Additiv – Integrativ
- Handwerklich – Industriel

- **Assoziative Wirkung:**

- Komplex – Einfach
- Dynamisch – Statisch
- Symmetrisch – Asymmetrisch
- Künstlich – Natürlich
- Strukturiert – Chaotisch
- Expressiv – Diskret
- Ernst – Verspielt
- Stringent – Diffus
- Inkohärent – Kohärent
- Originär – Interpretierend
- Innovativ – Konventionell
- Angewand – Künstlerisch
- Formal – Konzeptionell
- Funktional – Dekorativ



- Improvisiert – Differenziert
- Figurativ – Abstrakt

Pinterest

Seit 2010 gibt es Pinterest. Laut einer französischen Studie hatte das Netzwerk 70 Mio. Benutzer.

Quelle: SemioCast (http://semiocast.com/en/publications/2013_07_10_Pinterest_has_70_million_users)

Poutsch

In January 2012, Etienne Adriaenssen, Felix Winckler and Melchior Schöller got together in an attic somewhere in Paris and started Poutsch. The project grew from the frustration that there was no easy way to collect, express and understand opinions online.

The trio bootstrapped the company for three months, eventually moving to the Paris based accelerator Le Camping where they built a scalable version of their product. In January 2013, the team moved to New York City. They are currently growing to further pursue their vision to empower people and organizations through opinion questions.

Quelle: About Poutsch (<https://poutsch.com/about>)



Süffisanz Strategie

Süffisanz (französisch *suffisance*, „Selbstgefälligkeit“) ist in weitestem Sinn eine Art spöttischer Humor. Das Deutsche Wörterbuch der Brüder Grimm beschreibt das Adjektiv süffisant als „anmassend, dünkelhaft, eingebildet“ auch „selbstgefällig, selbstzufrieden“ und gibt an, es sei im 18. Jahrhundert entlehnt aus dem Französischen.[1]

Quelle: Wikipedia (<http://de.wikipedia.org/wiki/Süffisanz>)

Den Begriff hörte ich das erste Mal im Gespräch mit Christof Flötotto. Wobei es nicht negativ gemeint ist, sondern eher das beschreibt, was im Englischen mit „playfulness“ oder „joy of use“ bezeichnet wird. In unserem Fall soll die Applikation ihrer Aufgabe nicht nur gerecht werden, sondern das Erfüllen der Aufgabe zu einem Vergnügen machen.

Tumblr

Gegründet in 2007 umfasst Tumblr 143,1 Mio. Blogs mit 65 Mrd. Einträge. Am 25. Oktober 2013 wurde 84.790.933 Einträge gemacht.

Quelle: Tumblr (<http://www.tumblr.com/about>)

Tumblr (Eigenschreibweise tumblr., von englisch to tumble, etwas durcheinanderbringen) ist eine Blogging-Plattform, mit der Nutzer Texte, Bilder, Zitate, Chatlogs, Links und Video- sowie Audiodateien in einem Blog





veröffentlichen können.

Die Tumblr-Community besteht größtenteils aus Personen zwischen 13 und 22 Jahren. Die verschiedenen Blogs unterscheiden sich thematisch stark voneinander. Eine umfassende Aufteilung in spezifische Kategorien ist kaum möglich.

Quelle: Wikipedia (<http://de.wikipedia.org/wiki/Tumblr>)

Link: Wie funktioniert Tumblr? (<http://t3n.de/news/anleitung-funktioniert-2-457561/>)



Glossar





78





Quellen





Dokumentation

PT Font Family

Diese Schrift Familie von ParaType ist über Google Fonts kostenlos erhältlich und ermöglicht mit ihren unterschiedlichen Schriften und Schnitten ein ernsthaftes Arbeiten. Ich benutzte folgende Schriften:

- PT Sans narrow <https://www.google.com/fonts/specimen/PT+Sans+Narrow>
- PT Serif <https://www.google.com/fonts/specimen/PT+Serif>
- PT Mono <https://www.google.com/fonts/specimen/PT+Mono>

Druck:

SDL Digitaler Buchdruck
Schaltungsdienst Lange oHG
Zehrendorfer Straße 11
12277 Berlin

Papier:

Munken Pure Alster

Screendesign

Das Screendesign wurde mit Hilfe folgender Werkzeuge und Materialien erstellt.





Produktfotos

- Barcelona Chair Quelle: Knoll <http://www.knoll.com/product/barcelona-chair>
- Regalsystem 606 Quelle: Vitsoe @ Wikipedia <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:606-Universal-Shelving-System.jpg>
- Remodelista Quelle: <http://www remodelista.com/posts/house-call-swedish-cabin>
- Relaxshacks Quelle: <http://www.relaxshacks.blogspot.in/2014/02/deek-david-stiles-and-joe-everson-team.html>
- Design Sponge 01 Quelle: http://www.designsponge.com.c.presscdn.com/wp-content/uploads/2014/02/tumblr_mobbf5WSm1q-zwmss01_1280.jpg
- Design Sponge 02 Quelle: http://www.designsponge.com.c.presscdn.com/wp-content/uploads/2014/02/tumblr_mxee30N6Hk1qzwmss01_500.jpg
- Design Sponge 03 Quelle: <http://www.designsponge.com.c.presscdn.com/wp-content/uploads/2014/02/a->





frame-post.png

- Design Sponge 04 Quelle: <http://www.designsponge.com.c.presscdn.com/wp-content/uploads/2014/02/28bef1c61c6023e1a4417cb62e01de58.jpg>
- Design Sponge 05 Quelle: <http://www.designsponge.com.c.presscdn.com/wp-content/uploads/2014/02/9afe3a9d0dab088e6eed276a2e2201a.jpg>
- Design Sponge 06 Quelle: <http://www.designsponge.com.c.presscdn.com/wp-content/uploads/2014/02/a-frame-yosemite-9-e1345573805128.jpg>
- Design Sponge 07 Quelle: <http://www.designsponge.com.c.presscdn.com/wp-content/uploads/2014/02/Screen-Shot-2014-02-09-at-7.49.01-PM.png>
- Design Sponge 08 Quelle: <http://www.designsponge.com.c.presscdn.com/wp-content/uploads/2014/02/vacation-house-plans-a-frame-forest-house-1.jpg>
- Design Sponge 09 Quelle: <http://www.designsponge.com.c.presscdn.com/wp-content/uploads/2014/02/vacation-house-plans-a-frame-forest-house-2.jpg>





Glossar

- Design Sponge 10 Quelle: <http://www.designsponge.com.c.presscdn.com/wp-content/uploads/2014/02/a-frame3large-520x428.jpg>
- Bach on Sleds Quelle: <http://architizer.com/projects/bach-on-sleds/media/345231/>
- Patagonia Cabin Quelle: <http://www.archdaily.com/288230/house-in-the-patagonia-fjords-armando-montero-samuel-bravo/>
- Stealth Cabin Quelle: <http://theultralinx.com/2014/01/beautiful-stealth-cabin-ontario-canada.html>
- unbekannte Cabin 01 Quelle: <http://media-cache-ec0.pinimg.com/originals/43/3c/51/433c51dd43508f775f6b54564ee5c2d0.jpg>
- Johnston Cabin Quelle: <http://www.sunset.com/home/architecture-design/great-small-home-design-ideas-00400000047280/>
- Backyard Cabin Quelle: http://www.buzzfeed.com/peggy/things-that-definitely-belong-in-your-dream-home?sub=2085879_996512
- Nido Cabin Quelle: [http://www.123inspiration.com/nido-finnish-micro-house-is-small-enough-\(http://](http://www.123inspiration.com/nido-finnish-micro-house-is-small-enough-(http://)



www.123inspiration.com/nido-finnish-micro-house-is-small-enough-to-build-without-a-permit/to-build-without-a-permit/

- Treehouse Quelle: [http://www.designbuzz.com/10-amazing-\(http://www.designbuzz.com/10-amazing\)treehouse-designs-provide-breathtaking-view-natures-bounty/treehouse-designs-provide-breathtaking-view-natures-bounty/](http://www.designbuzz.com/10-amazing-(http://www.designbuzz.com/10-amazing)treehouse-designs-provide-breathtaking-view-natures-bounty/treehouse-designs-provide-breathtaking-view-natures-bounty/)
- Transparent Cabin Quelle: <http://themetapicture.com/transparent-cabin/>
- unbekannte Cabin 02 Quelle: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1375973062668718&set=a.1375949729337718.1073741828.100007681113261&type=3&theater>
- Hoopers Island Residence Quelle: <http://www.archdaily.com/101947/hoopers-island-residence-david-jameson-architect/>
- unbekannte Cabin 03 Quelle: <http://www.bloodandchampagne.com/>

PT Font Family

Diese Schrift Familie von ParaType ist über Google Fonts kostenlos erhältlich und ermöglicht mit ihren unterschiedlichen Schriften und Schnitten ein ernsthaftes



Glossar

Arbeiten. Ich benutzte folgende Schriften:

- PT Sans narrow <https://www.google.com/fonts/specimen/PT+Sans+Narrow>
- PT Serif <https://www.google.com/fonts/specimen/PT+Serif>
- PT Mono <https://www.google.com/fonts/specimen/PT+Mono>

Quelle: ParaType <http://www.paratype.com/public/>

Sketch App

Mit dieser Software von Bohemien Coding macht Screendesign wieder Spaß.

Quelle: Bohemien Coding <http://www.bohemiancoding.com/sketch/>

teehan + lax

Diese Agentur teehan + lax ist so freundlich iPhone und iPad Vorlagen der Allgemeinheit zur Verfügung zu stellen.

Quelle: teehan + lax <http://www.teehanlax.com/tools/>

Website

Die Website für dieses Projekt wurde mit Hilfe folgender Werkzeuge und Materialien erstellt.

Bootstrap

Bootstrap ist ein Framework zur Gestaltung von Websites. Es nimmt einem durch seine Komponenten viel





Arbeit ab, lässt aber genügend Freiheit für die eigene Gestaltung.

Quelle: Bootstrap <http://getbootstrap.com>

Bootswatch Flatly Theme

Bootswatch bieten Themen für das Bootstrap Framework an. Ich habe mich für das Thema Flatly entschieden und es nach meinen Vorstellungen erweitert.

Quelle: Bootswatch <http://bootswatch.com>

Font Awesome

Font Awesome ist ein gut gestalteter Icon Font, der sich perfekt in den Workflow mit Bootstrap integriert.

Quelle: Font Awesome <http://fontawesome.io>

GitHub Pages

GitHub Pages bietet kostenlosen Webspace für Software Projekte an. Zu dem eine Versionierung, mit deren Hilfe man Fehler ungeschehen machen kann.

Quelle: GitHub Pages <http://pages.github.com>

Jekyll

Jekyll ist eine Software, die aus einzelnen Textdateien eine komplette statische Website generiert. Sie wird auch das CMS für Nerds genannt.

Quelle: Jekyll <http://jekyllrb.com>

Lato Font Family

Das Flatly Theme benutzt die Schrift Lato von Łukasz





Glossar

Dziedzic, die über Google Fonts kostenlos erhältlich ist.

Quelle: Lato Font Family <https://www.google.com/fonts/specimen/Lato>



88





Impressum

Eidesstattliche Erklärung

*Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende
Arbeit selbstständig verfasst habe.*

*Ich habe keine anderen, als die angegebenen
Quellen oder Hilfsmittel benutzt, sowie Zitate als
solche kenntlich gemacht.*

Peter Sekan

Berlin, im Februar 2014





Abschlussarbeit für den Titel:

Interface Designer (Bachelor of Arts)

an der
Fachhochschule Potsdam
Pappelallee 8–9
14469 Potsdam

Erstgutachter:

Prof. Jörg Hundertpfund

Zweitgutachter:

BA Timm Kekeritz

Eingereicht von:

Peter Sekan
Matrikelnummer: 8445

Hobrechtstraße 31
12047 Berlin

t: +49 163 41 52 175
e: sekan.pete@gmail.com

Eingereicht am:

19. Februar 2014





Impressum





92

