

Gora Jain

## Entwerfendes Denken in Kunst und Design als ein Forschen im Feld des Ästhetischen

Forschen gründet im N o c h n i c h t w i s s e n .  
Nochnichtwissen weckt neugierige  
F o r s c h u n g s g e i s t e r .  
Ihr im besten Fall entwerfendes Denken strebt nach  
E r k e n n e n w o l l e n .<sup>1</sup>

### Vom Nochnichtwissen zum Erkennenwollen

Aus dem diesem Themenheft vorgeschalteten Fragenkatalog sei zunächst folgende Frage aufgegriffen: *Gehen Sie künstlerische und/oder gestalterische Forschung als ein genuin künstlerisches/gestalterisches Thema an oder ist sie zwingend an Wissenschaft gebunden?*<sup>2</sup>

Für (Theorie)Lehrende an einer praxisorientierten Hochschule besteht eine zentrale Aufgabe darin, Studierende entwurfsorientierter Studiengänge neben dem Erlernen technischer Fähigkeiten auch zu einer prozesshaften suchenden Bewegung vom Nochnichtwissen zum Erkennenwollen zu motivieren. Genau hier kann künstlerisches und gestalterisches Forschen ein- und ansetzen. Oftmals ist der Ausgangspunkt für eine Projekterarbeitung eine zunächst subjektiv geprägte Entwurfslehre, in der nicht automatisch die Relevanz des eigenen Tuns und des hervorgebrachten Ergebnisses kritisch überprüft wird. Erhebt aber insbesondere das Resultat nun den Anspruch, mehr als nur ein persönlicher Selbstausdruck zu sein und sogar einer interessierten Allgemeinheit oder einem Fachpublikum über das bevorzugt gewählte Medium 'Ausstellung' präsentiert zu werden, sollte die Hinwendung zu einer intersubjektiven Orientierung maßgebend sein. Ein genuin künstlerisches/gestalterisches Thema kann hierbei mit W i s s e n - s c h a f t verbunden und der künstlerische/gestalterische Prozess auf Basis einer forschenden methodischen P r a x i s reflektiert werden.

Mit Blick auf o.g. Dreisatz erschien mein erstes Plädoyer für ein derlei 'entwerfendes Denken als Forschen im Feld des Ästhetischen' im Wintersemester 2018/19 im Graduation Magazine des Fachbereichs Art & Design an der University of Europe for Applied Sciences in Hamburg.<sup>3</sup>

Nachfolgend werden daraus in diesem Essay zentrale Überlegungen aufgegriffen und um Gedanken über forschendes Lernen und Lehren erweitert. Gleichzeitig möchten diese Ausführungen mithilfe eines (bewusst) kritischen Untertons den zu beobachtenden Bildungsrückgang und den an Hochschulen bedauerlicherweise oftmals vorhandenen (m.E. völlig unnötigen) Ressentiments zwischen Theorie und Praxis zu entgegen versuchen. Da Forschen per se bereits eine Praxisform der Wissenschaft ist, kann doch gerade im Schulterschluss dieser beiden Lehrbereiche die künstlerisch-gestalterische Forschung einen besonderen Raum einnehmen. Vorweg sei dazu auch auf folgende Frage kurz Bezug genommen: *Haben die Debatten zur künstlerisch-gestalterischen Forschung das Verhältnis der Disziplinen Kunst und Design zueinander verändert?*<sup>4</sup>

Im Sinne einer selbstverständlicheren Annäherung und gegenseitigen Befruchtung lässt sich dies bejahen. Das jahrhundertealte Konkurrenzverhalten zwischen den sogenannten freien und angewandten Künsten hat sich verändert. Viele Künstler:innen sind auch in angewandten Bereichen tätig, viele Gestalter:innen auch im Künstlerischen verhaftet. Es geht um ein reflektierendes Ausloten der jeweiligen Bereiche und bestimmter Faktoren beispielsweise hinsichtlich Aufgabenstellung, Zielsetzung, Methoden, Praktiken, Techniken u.v.m.. Dies macht sowohl disziplinimmanente Parameter unter Beibehaltung von Eigenmethodik und fachspezifischen Inhalten sichtbar, als auch ein interdisziplinäres Aufeinanderzubewegen möglich. Interdisziplinäres Arbeiten kann wiederum nur stattfinden, wenn es auch erkennbare Charakteristika für die jeweiligen Disziplinen gibt, worüber dann ein Austausch entfacht wird.

Für meine weiteren Überlegungen stellen das sich Überschneidende, das Ineinanderfließen, das sich Verbindende respektive die Schnittmenge beider Disziplinen eine Basis dar, weshalb sich m.E. auch die weit aufgefächerte Begrifflichkeit „künstlerisch-gestalterisches For-

schen“ als übergeordneter Prozess mit Blick auf das darin oder dadurch zu Erforschende gut verwenden lässt. Das ist zwar nun die komfortable Ausgangsbasis. Ebenso wichtig ist es aber, die Gegensätze und Eigenheiten anzuerkennen, daher kann in dem Bindestrich zwischen „künstlerisch - gestalterisch“ das „und/oder“ entsprechend mitgedacht werden.

Man kann dies nun schwammig nennen oder man sieht darin ein bewusstes Öffnen anstelle einer Blickwinkelverengung, indem bereits das Prozesshafte im künstlerisch-gestalterischen Tun ein Erkennenwollen impliziert. Und diese suchende Bewegung innerhalb eines Forschungsprozesses im Entwurfsdenken ist nicht gleichzusetzen mit dem Forschungsergebnis.

Verknüpfen ließen sich diese Aspekte noch mit den Fragen: *Wie sehen Sie die Bedeutung von Kunst und Design als Wissensproduzentinnen?* und: *Welche soziokulturell relevanten Erkenntnisse lassen sich Ihrer Meinung nach durch Kunst und Design erzeugen?*<sup>5</sup>

Beide Disziplinen wenden im suchenden Prozess teils ähnliche Verfahren, Praktiken und Strategien als Wege der Wissensproduktion an, beide reflektieren Form-Inhalt-Relationen. Wenn sich bereits beim Forschen im Feld des Ästhetischen ein Weg vom egozentrischen Berührt-Sein zum altruistischen Bewusst-Sein aufbaut, kann im Ergebnis beispielsweise soziokultureller Erkenntnisgewinn innewohnen.

Nun gilt es aber auch, zwischen den Akteur:innen im Lehrbetrieb Ressentiments aufzubrechen, i.e. die zuweilen theoriefeindliche Haltung von künstlerisch-gestalterisch Tätigen und die zuweilen praxisverachtende Haltung von wissenschaftlich Tätigen. Mir ist bewusst, dass dies ein sensibel anzugehender Spagat ist. Daher sei die, auf langjähriger Erfahrung basierende Prämisse vorangestellt, dass viel Gemeinsames gerade im engen Verbund von Theorie und Praxis möglich ist, welches sich im weiten Feld des künstlerisch-gestalterischen Forschens ansiedeln lässt, wenn es als verbindendes Anliegen dem praktischen Tun beisteht. Wie erkenntnisreich sich dieses Anliegen zudem in der Hochschullehre verankern lässt, zeigen nicht zuletzt die für diese kunsttexte-Ausgabe ausgewählten Beiträge von Absolvent:innen künstlerisch-gestalterischer Studiengänge.<sup>6</sup>

## Forschen im Feld des Ästhetischen

*Studere* bedeutet aus dem Lateinischen übersetzt u.a.: sich bemühen um, streben nach etwas, sich geistig und wissenschaftlich betätigen. Auch wenn Latein heutzutage zur Schul- und Studiumsausbildung nur noch selten dazugehört, sind in diesem verwurzelte Wortschöpfungen aus dem Alltagsgebrauch nicht wegzudenken und auch nicht durch sprachverfallförderndes 'Denglisch' ersetzbar. Im deutschsprachigen Bildungswesen hat sich *studere* als Tätigkeitsbeschreibung des *studierens* bzw. *ausbildens* zur Erlangung eines akademischen Abschlusses etabliert.

Ich studiere, also werde ich? Aber was werde ich, oder besser: was bin ich dann? Ein forschender Geist? Für ein forschendes Lernen Begeisterung zu wecken, stellt insbesondere praxisorientierte und angewandte Studiengänge vor große Herausforderungen. Denn über den Status der handwerklichen Befähigung durch das Erlernen von Gestaltungstechniken hinaus, muss Studierenden vor allem eine erweiterte Reflexionsebene eröffnet werden.

In der wechselseitigen Beziehung zwischen wissenschaftlicher Theorie und Kunst-/Gestaltungspraxis bietet hierfür das weite Feld der künstlerisch-gestalterischen Forschung als Bindeglied zwischen Nochnichtwissen und Erkennenwollen ein hohes inspirierendes Potential. Denn das darin aufscheinende gemeinsame Erkenntnisinteresse von Theorie und Praxis kann in der Hochschullehre die Herausbildung forschender Geister (i.e. Studierende *und* Lehrende) fördern. Dazu gehört es, eine wissenschaftliche Heranführung an basale Kulturtechniken wie Sprache, Schrift, Bild und Ton als gemeinsame Aufgabe zu formulieren und einen fundierten wie versierten Umgang mit diesen zu erwirken. Im Folgeschluss wird mithilfe theoretischer Durchdringung der Entwurfs- und Realisierungspraxis die diskursive Öffnung eines Projekts erst möglich. Schließlich sollte doch der Status des Studierens nicht in ein „Ich *google*, also weiß ich“ abgleiten. Bereits diese sprachliche Verballhornung spiegelt wider, dass Informationsbeschaffung immer seltener mit unterschiedlichen Mitteln erfolgt, aus verschiedenen Perspektiven recherchiert oder aus einer aufmerksamen Beobachtung der Umwelt heraus generiert wird. Hier zie-

hen 'Denglisch'-Wolken am Horizont der geistigen Entwicklung bedrohlich auf. Statt fundierter Recherche heißt es auf Basis der visuellen 5,5-Zoll-Horizontverengung stattdessen: "Das *google* ich mal schnell...", oftmals ohne Muße, ohne Kontext, ohne Objektivität, Reliabilität, Validität und damit ohne Relevanz. Schon in der Verwendung dieses künstlichen Wortes, dessen etymologische Bedeutung nichts mit fundierter (i.e. wissenschaftlicher) Recherche und noch weniger mit Forschung zu tun hat, drückt sich eine (bewusst oder unbewusst gewählte) Haltung zu Wissenserwerb und Erkenntnisstreben aus: Sie dürfte jenseits von einem Bemühen um oder dem Streben nach geistig-wissenschaftliche/r Betätigung angesiedelt sein. Vielmehr steht schnell überflogene Informationsaneignung über sorgfältig abgewogenem Wissenserwerb und vermittelt eine trügerische 'Ich-weiß-Bescheid'-Sicherheit. An dieser Stelle sei kurz klargestellt, dass notwendige Recherche nicht mit Forschung verwechselt werden darf. Während durch Recherchen vorhandene Wissens- und Materialgrundlagen zusammengetragen werden, welche zur Inspiration und für ein Grundverständnis zur Erarbeitung eines Projekts notwendig sind, geht der forschende Prozess diesen Schritt weiter, durch Analyse- und Transferleistung zum Erkennenwollen zu gelangen. Denn Wissen ist noch lange nicht *Bewusst-Sein*, welches erst durch die Verarbeitung von Wissen im eigenen Erkennen und Sinnbildern ankommt.

### **Informations(über)fluss versus Wissensbildung und Bewusstwerdung?**

Findet 'Welterfassen' und 'Weltentwerfen' zukünftig nur noch auf knapp vierzehn Zoll Displaygröße statt? Da fällt es doch zunehmend schwer, im bläulich schimmernden Gesicht des Gegenübers noch einen feinsinnigen Menschen zu vermuten. Es geht nicht darum – und das sei ausdrücklich betont –, neue Möglichkeiten oder Technologien zu verdammen. Eine Herausforderung besteht vielmehr darin, zur Wissensgenerierung von einer *Mediennutzungs*kompetenz zu einer *Medienreflexions*kompetenz zu kommen, was aufgrund der leichten Verfügbarkeit von Informationen vielfach in Vergessenheit gerät. Denn es ist nicht nur der vermittelte Inhalt relevant, sondern im Sinne McLuhans auch das ver-

mittelnde Medium selbst zu reflektieren. Das beginnt bereits im Entwurfs- und Entwicklungsprozess und nicht erst auf der Rezeptionsebene. Andernfalls begibt sich der Mensch in die Situation, 'Hilfswerkzeuge' (und damit sind m.E. auch Gedankenanstöße gemeint) zu entwickeln, die nicht ihm angepasst sind, sondern denen er sich anpassen muss.<sup>7</sup>

Es gilt also das Bewusstsein dafür zu schärfen, dass Kunst- und Gestaltungspraxis ohne profunde Recherche- und Forschungspraxis genauso einer wesentlichen Grundlage entbehren, wie dies für die Wissenschaft gilt. Als kulturelle Leistungen mit Gegenwartsrelevanz werden sie herausgefordert, das Verhältnis zwischen Tradition und Innovation sorgfältig auszutarieren, denn „*Tradition ohne Forschung wäre blinde Übernahme, und Innovation ohne Forschung wäre reine Intuition.*“<sup>8</sup> Als Voraussetzung gegen ein 'bloßes Tun' an der ästhetischen Oberfläche – wovor es Studierende (und dies nicht nur in künstlerisch-gestalterischen Studiengängen) permanent zu bewahren gilt – sollten für wissenschaftliche und künstlerisch-gestalterische Forschung zwei zentrale Merkmale erkannt und gemeinsam verfolgt werden: *Erkenntnisstreben* und *Wissensvermehrung*, die in einem bisweilen produktiven Spiel zusammenkommen können. Dies bietet Anlass genug, sich auf die Suche nach weiteren Gemeinsamkeiten zu begeben und dabei vorab anzuerkennen, dass wissenschaftliches Forschen auch künstlerisches Forschen beinhalten kann und umgekehrt. Gemeinsamkeiten können dabei inhaltlicher, struktureller, praktischer und methodischer Art sein. Themen, Gegenstände, Orte und Situationen rücken in den gemeinsamen Fokus des entwerfenden Forschens und des forschenden Entwerfens. Forschendes Entwurfsdenken und entwerfendes Forschungsdenken finden in einem gemeinsamen kulturellen und epistemischen Raum statt. Oftmals ist die wissenschaftliche Theorie kein eigener Bereich in künstlerisch-gestalterischen Studiengängen, sondern wird eher als zusätzliche (leider auch lästige) Notwendigkeit mit einer Lehrveranstaltung als Nebenfach abzugelten versucht. Inwieweit ein Bachelorstudium dann noch von einer rein handwerklich orientierten Ausbildung zu unterscheiden ist, bleibt dabei fraglich. Denn das einem Werkprozess vorste-

hende forschende Denken und das gewandte Formulieren des Gedachten sind bereits Momente des kreativen Entwerfens – und an einer künstlerisch-gestalterischen Hochschule unabdingbar. Im besten Falle verknüpfen sich Theorie und Praxis auf dieser Erkenntnisebene und bewegen sich damit gemeinsam im Kontext von künstlerisch-gestalterischer Forschung.

In Abschlussprojekten als Ergebnis eines erfolgreich absolvierten Studiums besteht genau diese Chance einer Umsetzung. Die mehrmonatige intensive Beschäftigung mit einem Thema, einer Frage- oder Problemstellung eröffnet die Möglichkeit eines forschenden Eintauchens darin – was für ein wundervolles, im späteren Berufsleben allerdings oft nicht mehr gegebenes Privileg! Viele Studierendenprojekte greifen Themen aus Kunst, Kultur, Gesellschaft und Politik auf. Diese werden ergründet und hinterfragt, im Idealfall kritisch und auch mal frei von ästhetischen, funktionalen oder ökonomischen Kriterien und Standards. Sie können daraus soziokulturell relevante Ergebnisse erzeugen. Damit dies aber nicht in Beliebigkeit abgeleitet, muss das forschend-entwerfende Denken mit der engen Verzahnung von Theorie und Praxis in ein produktives (i.e. geistiges) Spiel im Feld des Ästhetischen gebracht werden.

### **Spiel- und Freiräume**

Der Begriff des produktiven Spiels im Schiller-schen Sinne stellt hierbei einen interessanten Bezugsrahmen her.<sup>9</sup> So kann das Spiel bewusst machen, dass der gegenwärtige Zustand nicht die einzige Möglichkeit des Daseins und Ich-Bezugs ist. Vielmehr ließe sich beispielsweise die Kunst als ein Spiel verstehen, in dem eine Befreiung von äußeren Zwängen, aber auch die Vermittlung zwischen den Trieb- und Gedankenwelten stattfindet. Dabei lassen sich Grenzen überschreiten, und dies verschafft Spiel- und damit verbunden große Freiräume.

Stellt sich das Spielen als ein Akt der Reflexion dar, der in dem Moment möglich wird, in dem der Mensch sich seiner voll bewusst ist, wird es in Handlung umgesetzte geistige und gestaltende Freiheit. Hierbei können Kunst und Gestaltung als transformierende Kräfte gedankliche und visuelle 'Welt(er)öffner' werden, (ästhetische) Prozesse anregen, Lösungen entwickeln

und damit Voraussetzungen für Veränderungen durch die Abkehr von bekannten Mustern und festgefahrenen Strukturen schaffen. In der Kunst umschreibt beispielsweise der Begriff der „Künstlerischen Feldforschung“ eine spezifische künstlerische Arbeitsweise als erkundendes Verfahren der Welt- und Selbstaneignung, die sich auf einen erweiterten, grenzüberschreitenden und intermedialen Kunstbegriff bezieht. Hierbei werden Felder der Lebenswelt ausgelotet und subjektiv kommentiert, um dann in einem größeren Kontext (manchmal auch erst im Nachhinein) intersubjektiv aufzugehen. Im Designbereich finden sich forschende Praktiken zur Wissenserzeugung und für ein Erkennenwollen beispielsweise im *Kritischen* oder *Spekulativen* Design. Für beide, also Kunst und Design, kann durch die grenzüberschreitende Annäherung an ein scheinbar unbekanntes Gebiet die forschende Feldbegegnung als Initiation von ästhetischer Erfahrung und geistiger Inspiration dienen.

Vielleicht lässt sich gerade deswegen – in Anlehnung an und Weiterführung der Gedanken von Johan Huizinga – im Homo ludens ein Mittler zwischen dem Denker (Homo sapiens) und dem Schaffenden (Homo faber) erkennen.<sup>10</sup> Entwerfendes Forschungsdenken und forschendes Entwurfsdenken können die daraus entwachsenden SpielARTen sein, welche für künstlerisch-gestalterische Studiengänge höchste Relevanz haben. Denn das hierbei zutage tretende entwerfende Denken als ein Forschen im Ästhetischen ist meistens auch ein freiheitliches Denken, das auf einem der wichtigsten Grundsätze an Hochschulen und Universitäten fußt: Freiheit in Forschung und Lehre.<sup>11</sup>

Stehen Produktions- und Reflexionsseite über die forschenden Möglichkeiten künstlerisch-gestalterischer Praxis als gleichberechtigte und einander sich benötigende Partnerinnen im Fokus, offenbaren sie vielfältige Perspektiven und Optionen, die sich als Erkenntnisgewinn in den Alltag implementieren oder woraus sich Artefakte respektive Designentwürfe schöpfen lassen. Damit einhergehende neue Formen der Wissenserzeugung zeigen künstlerisch-gestalterisches Forschen als suchende, prozessorientierte und/oder performative Bewegung. Sie ist Teil einer Wissenskultur, in der „zum einen auf die konkreten Praktiken der Wissenserzeugung auf-

merksam gemacht (wird), zum anderen wird die *kulturelle* Dimension von Wissen betont.<sup>12</sup>

Es gibt also keinen Grund dafür, dass entwurfsorientierte Disziplinen die Auseinandersetzung mit dem Begriff der Forschung oder fachwissenschaftliche Disziplinen die Verknüpfung mit praxisnaher, gar künstlerischer Tätigkeit meiden. Betrachtet man im Sinne Otl Aicher das Entwerfen als ein Entstehen dessen, was noch nicht ist, kann dies auch eine dem Entwerfen eigene Methodik wie beispielsweise die des visuellen Denkens implizieren, mit gleichzeitigem Anspruch an einen hervorzubringenden Erkenntnisgewinn.<sup>13</sup>

Ein entwerfendes Denken in einem umfassend inspirierten, kritisch reflektierenden Werkprozess nun noch im Medium beispielsweise der Zeichnung, der Malerei, des Buchs, des Objekts, der Fotografie, des Films künstlerisch zu visualisieren oder im erweiterten Designverständnis<sup>14</sup> als Gegenstand aufgehen zu lassen, das sind Ziele, die im gemeinsamen produktiven Spiel vielfältig umsetzbar sind – und in Studierendenprojekten erfreulicherweise oftmals ansichtig werden.

Nicht selten sind Entwerfen und Gestalten von sozialen, kulturellen und technischen Alternativen zur Generierung von Zukunftsbildern zentral für gesellschaftliche Transformationsprozesse, verknüpft damit, dass Kunst und Gestaltung die Welt im Feld der Ästhetik nahbarer zu machen vermögen. In dieser eindrucksvollen Verwobenheit von theoretischer und geistig durchdrungener (Denk)Arbeit mit künstlerisch-gestalterischen (Ausdrucks)Mitteln liegt meines Erachtens eine 'hohe Kunst' des F o r s c h e n s, E r k e n n e n s und (Welt) E n t w e r f e n s.

Studeo ergo sum!

## Endnoten

1. Dieser 'Dreisatz' entwickelte sich auf Basis der in Julian Kleins Aufsatz aufgeworfenen Begrifflichkeiten. Dort heißt es: „Forschen bedeutet ... Nichtwissen, besser: Nochnichtwissen und Erkennenwollen.“ J. Klein: Was ist künstlerische Forschung?; in: kunsttexte.de/Auditive Perspektiven, Heft 2/2011, S. 1, www.kunsttexte.de.
2. Siehe hierzu in diesem kunsttexte-Heft (2/2022) den Fragenkatalog von Gora Jain/Sabine Bartelsheim im *Editorial: Künstlerisch-gestalterische Forschung in der Lehre – Reflexionen aus der Praxis*, S. 3.
3. Vgl. Gora Jain: Forschen im Zusammenschluss von Kunst, Gestaltung und Wissenschaft – Ein essayistisches Plädoyer für ein entwerfendes Denken als produktives Spiel in Theorie und Praxis; in: Graduation Magazine 1, University of Applied Sciences Europe / FB Art & Design (Hg.), Hamburg/Berlin 2018/19, S. 106-107. Die Umbenennung der Hochschule, wie im Fließtext angegeben, erfolgte 2020.
4. Vgl. Anm. 2.

5. Ebd., S. 3.

6. Siehe hierzu in dieser Ausgabe die Beiträge von Leonard Behre, Leon Herres, Regina Mayr und Moses Omeogo.

7. Siehe hierzu Marshall McLuhan: *Understanding Media. The Extensions of Man*, New York 1964 und: *Das Medium ist die Massage*, J. Agel (Hg. dt. Fassung), Stuttgart 2014 (3. Aufl.); die Originalausgabe erschien unter dem Titel: *The Medium is the Massage. An Inventory of Effects* (1967).

8. Klein (2011), S. 1. Beachte: Nicht alles ist Forschung, was als Kunst gilt, und das ist auch in der Wissenschaft der Fall!

9. Gemeint sind nicht empirische Gesellschafts-, Kinder- oder Computerspiele, sondern ein 'Aus-dem-Rahmen-her-austreten' mit bisweilen selbstvergessener Intensität. Im Rahmen dieses Essays führen weitere Überlegungen dazu an dieser Stelle zu weit. Schillers an Aktualität wohl niemals verlierende Abhandlung soll jedoch als Empfehlung nicht unerwähnt bleiben. Vgl. Friedrich Schiller: *Über die Ästhetische Erziehung des Menschen* (in einer Reihe von Briefen), Stuttgart 1965 (E.A. 1795).

10. Siehe Johan Huizinga: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbek <sup>24</sup>2015 (EA 1938). Huizinga vertritt die Ansicht, dass sich ohne die im Ernst des Lebens verankerte Spielfähigkeit des Menschen viele Bereiche der Kultur nicht (weiter)entwickelt hätten, so u.a. Dichtung, Kunst, Philosophie, Wissenschaft, Recht, aber leider auch Krieg.

11. Viele erfolgreiche Bewegungen in Kunst und Gestaltung haben sich durch die Proklamation von Manifesten und ästhetischen Programmen entwickelt, bahnbrechende Ideen hervorgebracht und Veränderungen bewirkt. Es ist wohl an der Zeit, ein „Manifest zur Kritischen Denk-Kunst“ für den heutigen Hochschulbetrieb zu entwerfen, vor allem auch mit Blick auf zunehmende gesellschaftspolitische Verengungen im Bildungsbetrieb, die institutionell oder regional unterschiedlich motiviert sind. Es wäre bedauerlich, wenn insbesondere künstlerisch-gestalterisch ausgerichtete Hochschulen lediglich zu einer 'praktischen Rampe' ins Berufsleben verkommen.

12. Claudia Mareis: *Design als Wissenskultur. Interferenzen zwischen Design- und Wissensdiskursen seit 1960*, Bielefeld 2011, S. 398.

13. Vgl. Otl Aicher: *die welt als entwurf*, Berlin 1991, S. 195.

14. Siehe hierzu u.a. Friedrich von Borries: *Weltentwerfen. Eine politische Designtheorie*, Frankfurt 2016, S. 9 ff.: Borries vertritt Design als eine Praxis, „die Materielles wie Immaterielles, Dinghaftes wie Zeichenhaftes“ umschließt. Überlebensdesign, Sicherheitsdesign, Gesellschaftsdesign und Selbstdesign bilden dabei wesentliche Bausteine für seine Überlegungen zu einem weltentwerfenden und zugleich politisch konnotierten Design.

## Zusammenfassung

Die weit aufgefächerte Begrifflichkeit des künstlerisch-gestalterischen Forschens als eine Verknüpfung von Kunst/Design, Wissen und Forschung lässt sich als Chance begreifen, das Verbindende, Ineinanderfließende, sich Überschneidende von wissenschaftlicher Theorie und künstlerisch-gestalterischer Praxis als ein gemeinsames Forschen im Feld des Ästhetischen innerhalb der Hochschullehre zu verankern. Bei zunehmend interdisziplinär ausgerichteten Studiengängen ist es zudem sehr erkenntnisreich, im Austausch und der Reflexion von gemeinsam zu ergründenden Fragestellungen, von Methoden und Praktiken als relevanter Teil der Wissenskultur zu agieren.

**Autorin**

Gora Jain arbeitet als Professorin für Kunst-, Design-, Medientheorie, Philosophie und kuratorische Praxis am Fachbereich Art & Design der University of Europe for Applied Sciences (UE) in Hamburg. Sie ist Vorstandsvorsitzende des *Forum für Künstlernachlässe* (FKN) Hamburg und des *Bundesverband Künstlernachlässe* (BKN) Berlin. Zudem ist sie Vorstandsmitglied der 2021 gegründeten *Stiftung Forum für Künstlernachlässe* und Mitglied im *Fachausschuss Kulturerbe* des Deutschen Kulturrats. Als Kuratorin, Autorin und Forscherin zur Kunst und Kunsttheorie des 20./21. Jahrhunderts lehrt und forscht sie zu Themen der künstlerisch-gestalterischen Forschung, Rezeptionsästhetik und „Kritischen Denk-Kunst“, der Humorthorie, der Gender Studies sowie zur Erinnerungskultur durch Künstlernachlässe.

**Titel**

Gora Jain: Entwerfendes Denken in Kunst und Design als ein Forschen im Feld des Ästhetischen;

in: kunsttexte.de, Themenheft: *Künstlerisch-gestalterische Forschung in der Lehre – Reflexionen aus der Praxis*, hg. von Gora Jain und Sabine Bartelsheim (Sektion: Kunst Design Alltag), Nr. 2, 2022 (6 Seiten), [www.kunsttexte.de](http://www.kunsttexte.de).  
<https://doi.org/10.48633/ksttx.2022.2.89594>