

INTRODUCTION

BJÖRN FRANKE

P. XIX-XXXII

**NOT AT YOUR SERVICE
AN INTRODUCTORY ESSAY**

INTRODUCTION

Design is often seen as a marketing instrument that is employed to create an aesthetically or functionally competitive advantage in selling goods, ideas or services. Although this may be a valid and valuable view of design within a commercial setting, by no means does it define the boundaries of design. The marketplace, however, should neither determine the scope of design nor the roles that designers can take. This introductory essay aims to outline some aspects of critique levelled against this conception of design as well as some dichotomies whose unquestioned persistence limit the scope of design as a form of academic inquiry.

On the one hand, the scope is determined by the terminology and conception of design—that is, by the question as to what is meant by the term ‘design.’ But although there is a working definition of design, it appears very difficult to define design theoretically. This difficulty becomes evident in spiral-trap sentences such as: “design is to design a design to produce a design.” 

On the other hand, the scope of design is often limited by institutional boundaries—that is, by what ‘design’ includes and excludes within its discourse. An institutional critique of design will therefore point to the ideological, social, political or eth-

ical shortcomings of design discourse regarding both theory and practice. The *First Things First Manifesto*, for example, highlighted how narrow designers' engagement with the world was conceived as being at the time. Although satirically exaggerated, the manifesto rightly points out that the general consensus seems to have been that designers should use their skill for commercial purposes, to sell things such as "cat food, stomach powders, detergent, hair restorer, striped toothpaste, aftershave lotion, before-shave lotion, slimming diets, fattening diets, deodorants, fizzy water, cigarettes, roll-ons, pull-ons and slip-ons" rather than designing for socially more beneficial ends. Conceptions such as, *Design for the Real World* furthermore highlight the fact that designers address only a very limited range of issues, focusing their activity on the problems of only a small section of the world's population. What is worth designing and who is worth designing for was an area rarely addressed in the design discourse at that time and from the perspective of this discourse it thus seems that the problems designers focus on are all the problems that exist. As a consequence, these problems do not relate to the real world, but render a distorted image of the world which may be called the 'design world.' Moreover, design often oper-

ates in a solutionist fashion and turns issues into design problems to which only design can provide a solution. ۱۸۲۱۱

The concept of *Design Noir* ۱۸۲۱۱ highlights another ideological shortcoming of the design world. Not only do designers focus on a small segment of the issues, they also often ignore the richness and complexity of human life, thus producing design objects based on ideas of efficiency and “user friendliness” that turn the users of these objects into caricatures. Real human behaviours, needs and desires are mostly very different from the assumed behaviours designers base their designs on. The real world of human behaviour might be closer to a Film Noir than a Hollywood Blockbuster. The real world does not provide only happy ends.

The scope of design, however, is not limited merely by the issues that designers choose to take into account: it is also limited by decisions on who should be considered a designer, who can participate in a design process, and who defines the issues of design. These questions are addressed, for example, in the concept of *Decolonising Design*, ۱۸۲۱۱ which exposes normativising and homogenising forces within official design. It highlights the fact that the conception of design is largely based on the western conception of Modernity. Design understood in this tradition ex-

cludes large area of human practices, of making and doing, from the discourse of design. Furthermore, design in this tradition promotes a certain ideal of “good design” that is more often based on an attributed status within the design world rather than on actual, real-world applicability. Instead the aim should be to articulate a more diverse notion of design that takes into account the diversity of human practices. This requires taking the backgrounds and experiences of designers into account, articulating how these affect the way issues are addressed and including marginalised positions.

To summarise, all of these critiques of design challenge the conception, discourse, institutions, processes and topics of design. They ask us to consider design outside the narrow constraints of the marketplace, to adopt new roles for designers and to broaden the discourse of design.

What has been considered but remains less elaborated within these critiques, and what may be especially relevant to conceiving design as an academic field, is design’s relation to knowledge. Here, the question is furthermore how design relates to other academic fields in terms of generating knowledge and understanding, which is the defining criterion of any academic endeavour. This is not to say that knowledge cannot lead to a competitive

edge in a marketplace—rather, it is probably the most important factor for creating innovative products, though this is not the main motivation for academic disciplines. However, it is not enough to label design in an academic setting as research without articulating what kind of knowledge this research leads to. If the main motivation of academic inquiry is to create a better understanding of the world, then design needs to better understand the shifting material, visual and technological landscape that it helps to produce.

Such an inquiry can take place not only in a textual form but can take place through design itself—that is, through the production of design objects both as media for investigation and discussion. This requires us to view design objects as means rather than ends. Whereas traditionally, design objects are seen as the ends (or products) of the design process, here design objects can be conceived as the means of the process of investigation, exploration and inquiry.

In order to evolve design as an academic endeavour that aims to produce knowledge and understanding, some limiting dichotomies need to be additionally overcome: first, the divide between *pragmatism* and *imagination*, second, the divide between *making* and *thinking*, and third, the divide between *experience* and *understanding*.

PRAGMATISM AND IMAGINATION

Design is often associated with solving practical problems. Moreover, this conception is often mistaken as a definition of design itself, thus excluding activities from the definition of design that do not serve a practical purpose. Design can, however, be understood in broader terms, including both practical and imaginary practices.

Contained within Denis Diderot's and Jean-Baptiste Le Rond d'Alembert's *Encyclopédie*, an Enlightenment attempt at categorising all human knowledge, the map *Système figuré des connaissances humaines* (Figurative System of Human Knowledge) groups this knowledge into three categories: memory, reason and imagination. Architecture is listed twice: as 'practical architecture' in the category of memory along with other arts and crafts, and as 'civil architecture' in the category of imagination along with other poetic activities. While the former deals with practical problems of everyday life, the latter deals with poetically imagined scenarios of alternative modes of living. The overall conception of 'architecture,' that Diderot and d'Alembert use, however, is capable of encompassing both practical and poetic approaches and is not limited to one or the other. Rather, 'architecture' here seems to be defined as a distinct realm of human engage-

ment with the world through ‘building.’ Likewise, the overall conception of ‘design’ should not be limited to practical or useful aims but should be understood as a comprehensive engagement with the designed environment.

Although d’Alembert views the the domains of understanding as a progression from memory to imagination, \approx these two dimensions of design should not necessarily be split into higher and lower, but may help conceive design as a form of inquiry that produces understanding. Whereas ‘practical design’ addresses human living conditions in technical and functional terms by producing useful things for everyday use, ‘poetic design’ investigates these questions at a more theoretical and conceptual level of ideas. Here the aim is less a practical use, but reflection and understanding. It is more an inquiry into human existence through imagining alternative forms of living than a matter of solving functional problems.

This split, however, seems to miss the point that a more imaginary and poetic exploration may have some very practical implications, as such an exploration may actually produce more appropriate objects than a more narrow and ‘pragmatic’ approach. \approx

MAKING AND THINKING

The separation of making and thinking in the design discourse leads to design falling into the category of making things, whereas thinking about things seems to take place somewhere else. In contrast, the traditional academic system of the university attributes more value to thinking and reflection than to making.

In the Renaissance, for example, one needed a certain level of economic freedom in order to pursue the liberal arts (*studia humanitatis*), one would have to engage in the mechanical arts if one needed to make a living. In order to raise the status of artists and architects, Giorgio Vasari used the concepts of *disegno* (sketch) to argue that the arts are not only a matter of executing and reproducing ideas but also the activity of producing them. Artists deal with ideas and concepts through sketching, just as a writer does by writing words. Their activity should thus be differentiated from that of mere arts and crafts, which is often more a matter of executing predetermined ideas rather than conceiving them.  Vasari thus provided the foundation for a conception of design as an activity that produces ideas and concepts in the form of sketches and drawings. Although Vasari's aims were to raise the status of the artist by a questionable separation of

work into conception and execution, he nevertheless conceived of design as an activity of poetic inquiry. However, viewed historically much of design seems to have focussed on usefulness and has apparently chosen to lay aside Vasari's idea.

The separation of making and thinking is an artificial distinction. On the one hand, it neglects any thought process that went into making something—and thought has certainly gone into making things, as any cognitive archaeologist will affirm. On the other hand, it seems to undermine the unique process of inquiry within the arts—that is, thinking *through* making.

EXPERIENCE AND UNDERSTANDING

Knowledge can be conceived in propositional terms—that is, as knowledge that can be detached from the knower and codified into declarative sentences. This contrasts with procedural knowledge that cannot be detached from the knower, as it involves the ability to do something. It also contrasts with experiential knowledge that may provide the knower with an understanding of what something feels like, which likewise cannot be detached from the knower. Such a form of understanding requires one to undergo an experience.

In design, the aim is frequently not to understand a situation but to design a design object for a situation. Understanding a situation is then limited to deriving sufficient parameters from a situation—through observation for instance—that allow for the designing of a design object. Since designers intervene into the lifeworlds of people by means of design objects, understanding these worlds is paramount. Understanding, however, requires a willingness to change oneself and not just wanting to change the world.

Of course, there are limits to whether one can fully comprehend the lifeworlds of others, but this does not mean that one cannot get closer. Patricia Moore, for example, attempted to investigate the lifeworld of elderly people. She decided to investigate that world through experience rather than through observation. Over the course of three years, Moore occasionally dressed up as an elderly woman from various social strata, modified her hearing, eyesight and movements in order to approximate how elderly people experience the environment and strolled through various North American cities. The outcome was a book in which she reflected on her experiences and how these experiences influenced her work as a designer. 

On the one hand, this project highlights the importance of an open-ended investigation that is not determined by the need to produce design objects but by curiosity. On the other hand, it shows how attempting to understand through experience can manifest in designers themselves, which consequently affects their approaches to the design of objects for these lifeworlds.

The experiences of situations and lifeworlds may not only allow designers to understand issues, but may also enable design objects to provide experiences for discussing these issues with an audience. The design object thereby becomes a medium for understanding an issue rather than an object for solving a problem, with design objects often providing a more immediate and experiential perspective on issues than an abstract exploration could. ☺☺☺

CONCLUSION

The critique of design is part of the discourse and definition of design. Its aim is to highlight blind spots in the discourse, to provide new conceptual frameworks for design activity and to better understand the implications of design activity. The academic positioning of design poses further challenges, particularly the relationship between design and other academic fields in terms of creating knowledge and understanding. This may entail

questioning some long-held beliefs and ideologies relating to the field. Design is not only a service but also a field of inquiry in the same way that design objects can not only be solutions but also a means for reflection. Designing is then not only a matter of changing the world but also of understanding it. 

This book gathers responses to some of these questions and challenges within the different specialisations of design that make up the Department of Design at Zurich University of the Arts. It compiles reflections on the academic role of design in a social, political and economic context. It contemplates what design can do to foster our understanding of the world rather than just producing it—as is constantly being done by many, and only to a marginal extent by people who describe themselves as designers. It sets forth an academic positioning of design in terms of research, teaching and further education, as well as with regards to collaborative exchange with other disciplines. Above all, it aims to serve as a platform for debate rather than attempting to present a monolithic definition of design.

INTRODUCTION

-  John Heskett, *Toothpicks and Logos: Design in Everyday Life* (Oxford: Oxford University Press, 2003), 5.
-  Cf. Alexander Alberro and Blake Stimson, eds., *Institutional Critique: An Anthology of Artists' Writings* (Cambridge, MA: MIT Press, 2009).
-  Ken Garland, "First Things First: A Manifesto," *The Guardian*, January 24, 1964. The manifesto was written and proclaimed at the Institute of Contemporary Arts on November 29, 1963.
-  Ibid.
-  Victor Papanek, *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change* (London: Thames & Hudson, 1985; reprint, 2006).
-  Cf. Arthur C. Danto, "The Artworld," *The Journal of Philosophy* 61, no. 19 (1964): 571-584.
-  Evgeny Morozov, "Solutionism and Its Discontents," in *To Save Everything Click Here: Technology, Solutionism and the Urge to Fix Problems That Don't Exist* (London: Allen Lane, 2013).
-  Anthony Dunne and Fiona Raby, *Design Noir: The Secret Life of Electronic Objects* (Basel: Birkhäuser, 2001).
-  Tristan Schultz et al., "What is At Stake With Decolonizing Design?: A Roundtable," *Design and Culture* 10, no. 1 (2018): 81-101; Tristan Schultz et al., "Editors' Introduction," *Design and Culture* 10, no. 1 (2018): 1-6.
-  Jean Le Rond d'Alembert, "Preliminary Discourse," in *The Encyclopedia of Diderot & d'Alembert Collaborative Translation Project*, trans. Richard N. Schwab and Walter E. Rex (Ann Arbor: MPublishing, University of Michigan Library, 2009), pt. 1, accessed August 11, 2012, <http://hdl.handle.net/2027/spo.did2222.0001.083>. Originally published as "Discours Préliminaire," *Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*, 1:i-xlvi (Paris, 1751).
-  In the domain of politics, Stephen Duncombe has highlighted the limiting constraints of 'real politics' as opposed to 'dream politics.' Stephen Duncombe, *Dream: Re-imagining Progressive Politics in an Age of Fantasy* (New York: The New Press, 2007).
-  Robert Williams, "Vasari's Concept of Disegno," in *Art, Theory, and Culture in Sixteenth-Century Italy: From Techné to Metatechné* (Cambridge: Cambridge University Press, 1997).
-  Pat Moore and Charles Paul Conn, *Disguised: A True Story* (Waco, TX: Word Books, 1985).
-  Björn Franke, "Design as Inquiry: Prospects for a Material Philosophy" (PhD diss., Royal College of Art, 2016).
-  Contrary to Karl Marx' 11th thesis on Feuerbach. Karl Marx, "Theses on Feuerbach," in *Selected Writings*, ed. David McLellan (Oxford: Oxford University Press, 2000).

NOT AT YOUR SERVICE: EIN EINLEITENDER ESSAY

BJÖRN FRANKE

EINLEITUNG

Design wird oft als ein Marketinginstrument gesehen, das eingesetzt wird, um einen ästhetischen oder funktionellen Wettbewerbsvorteil beim Verkauf von Waren, Ideen oder Dienstleistungen zu schaffen. Obwohl dies eine gültige und wertvolle Sichtweise des Designs innerhalb eines kommerziellen Rahmens sein mag, definiert sie keineswegs die Grenzen des Designs. Der Marktplatz sollte jedoch weder den Umfang des Designs noch die Rollen bestimmen, die Designer*innen übernehmen können. In diesem einleitenden Essay sollen einige Aspekte der Kritik an dieser Auffassung von Design sowie einige Dichotomien umrissen werden, deren nichthinterfragtes Fortbestehen den Rahmen von Design als Form der akademischen Untersuchung einschränkt.

Zum einen wird das Betätigungsfeld durch die Terminologie und Konzeption des Designs bestimmt, also durch die Frage, was mit dem Begriff «Design» gemeint ist. Obwohl es einige Arbeitsdefinitionen von Design gibt, erscheint es sehr schwierig, Design theoretisch zu definieren. Diese Schwierigkeit zeigt sich in spiralfallartigen Sätzen wie «design is to design a design to produce a design.»¹

Andererseits wird der Bereich von Design oft durch institutionelle Grenzen begrenzt, d. h. durch das, was «Design» in seinem Diskurs

ein- und ausschließt. Eine Institutionskritik des Designs weist daher auf die ideologischen, sozialen, politischen oder ethischen Defizite des Designdiskurses sowohl in der Theorie als auch in der Praxis hin.²

Das *First Things First Manifesto*³ zum Beispiel hob hervor, wie eng die Auseinandersetzung der Designer und Designerinnen mit der Welt damals verstanden wurde. Obwohl satirisch übertrieben, weist das Manifest zu Recht darauf hin, dass der allgemeine Konsens offenbar darin bestand, dass Designer und Designerinnen ihre Fähigkeiten für kommerzielle Zwecke nutzen sollten, um Dinge wie «cat food, stomach powders, detergent, hair restorer, striped toothpaste, aftershave lotion, before shave lotion, slimming diets, fattening diets, deodorants, fizzy water, cigarettes, roll-ons, pull-ons and slip-ons»⁴ zu verkaufen, anstatt für sozial nützlichere Zwecke zu entwerfen.

Konzepte wie *Design for the Real World*⁵ machen darüber hinaus deutlich, dass sich Designer und Designerinnen nur mit einer sehr begrenzten Anzahl von Themen befassen und ihre Tätigkeit auf die Probleme eines nur kleinen Teils der Weltbevölkerung konzentrieren. Was es wert ist, entworfen zu werden, und für wen es sich lohnt, zu entwerfen, wurde im damaligen Designdiskurs selten problematisiert, und aus der Perspektive dieses Diskurses scheinen daher die Probleme, auf die sich Designer und Designerinnen konzentrieren, die einzigen Probleme zu sein, die es gibt. Infolgedessen

¹ John Heskett, *Toothpicks and Logos: Design in Everyday Life* (Oxford: Oxford University Press, 2003), 5.

² Vgl. Alexander Alberro and Blake Stimson, eds., *Institutional Critique: An Anthology of Artists' Writings* (Cambridge, MA: MIT Press, 2009).

³ Ken Garland, «First Things First: A Manifesto», *The Guardian*, January 24, 1964. Das Manifest wurde am 29. November 1963 am Institute of Contemporary Arts verfasst und verkündet.

⁴ Ibid.

⁵ Victor Papanek, *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change* (London: Thames & Hudson, 1985; Nachdruck, 2006).

tigste Faktor für die Schaffung innovativer Produkte), aber dies ist nicht die Hauptmotivation für akademische Disziplinen. Es reicht nicht aus, Design in einem akademischen Umfeld als Forschung zu bezeichnen, ohne zu artikulieren, zu welcher Art von Wissen diese Forschung führt. Wenn die Hauptmotivation der akademischen Forschung darin besteht, ein besseres Verständnis der Welt zu schaffen, dann muss Design sich bemühen, die sich wandelnde materielle, visuelle und technologische Landschaft, die es selbst mitproduziert, besser zu verstehen.

Eine solche Untersuchung kann nicht nur in textlicher Form erfolgen, sondern auch durch das Design selbst, das heißt, durch die Produktion von Designobjekten als Untersuchungs- und Diskussionsmedien. Dies erfordert es, Designobjekte als Mittel und nicht als Zweck zu betrachten. Während Designobjekte traditionell als die Ziele (oder Produkte) des Designprozesses betrachtet werden, können Designobjekte hier als Mittel von Erforschungs- und Untersuchungsprozessen verstanden werden.

Um Design als akademisches Feld zu entwickeln, das darauf abzielt, Wissen und Verständnis zu produzieren, müssen zusätzlich einige einschränkende Dichotomien überwunden werden: erstens die Kluft zwischen *Pragmatismus* und *Imagination*, zweitens die Kluft zwischen Machen und Denken und drittens die Kluft zwischen Erfahrung und Verständnis.

PRAGMATISMUS UND IMAGINATION

Design ist oft mit der Lösung praktischer Probleme verbunden. Mehr noch, diese Assoziation wird oft als eine Definition für das Design selbst missverstanden, wodurch Aktivitäten, die keinem praktischen Zweck dienen, per definitionem nicht als Design gelten. Design kann jedoch in einem weiteren Sinne verstanden werden, der sowohl praktische als auch imaginäre Aktivitäten einschließt.

Die in der *Encyclopédie* von Denis Diderot und Jean-Baptiste Le Rond d'Alembert enthaltene Karte *Système figuré des connaissances humaines* (Figürlich dargestelltes System

der Kenntnisse des Menschen), ein Versuch der Aufklärung, das gesamte menschliche Wissen zu kategorisieren, gruppiert dieses Wissen in drei Kategorien: Gedächtnis, Vernunft und Einbildungskraft. Die Architektur wird zweimal aufgeführt: als «praktische Architektur» in der Kategorie Gedächtnis, zusammen mit anderen Künsten und Handwerken, und als «zivile Architektur» in der Kategorie der Einbildungskraft, zusammen mit anderen poetischen Aktivitäten. Während sich Ersteres mit praktischen Problemen des Alltagslebens befasst, geht es bei Letzterem um poetische Imaginationen alternativer Lebensformen. Die Gesamtkonzeption der «Architektur», die Diderot und d'Alembert verwenden, ist jedoch in der Lage, sowohl praktische als auch poetische Ansätze zu umfassen und ist nicht auf das eine oder das andere beschränkt. Vielmehr scheint «Architektur» hier als ein eigener Bereich der menschlichen Auseinandersetzung mit der Welt durch «Bauen» definiert zu sein. Ebenso sollte die Gesamtkonzeption von «Design» nicht auf praktische oder nützliche Ziele beschränkt sein, sondern als eine umfassende Auseinandersetzung mit der gestalteten Umwelt verstanden werden.

Obwohl d'Alembert die Bereiche des Wissens als Höherentwicklung von Erinnerung zu Einbildungskraft betrachtet,  sollten diese beiden Dimensionen des Designs nicht notwendigerweise in höher und tiefer unterteilt werden, aber sie können helfen, Design als eine Form der verständniserzeugenden Untersuchung zu begreifen. Während «praktisches Design» die menschlichen Lebensbedingungen in technischer und funktionaler Hinsicht thematisiert,



Jean Le Rond d'Alembert, «Preliminary Discourse», in *The Encyclopedia of Diderot & d'Alembert Collaborative Translation Project*, Übers. Richard N. Schwab und Walter E. Rex (Ann Arbor: MPublishing, University of Michigan Library, 2009), Teil 1, abgerufen am 11.08.2012, <http://hdl.handle.net/2027/spo.did2222.0001.083>. Originaltitel «Discours Préliminaire», *Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*, 1:i-xlvi (Paris, 1751).

indem es nützliche Dinge für den alltäglichen Gebrauch herstellt, untersucht «poetisches Design» diese Fragen auf einer eher theoretischen und konzeptuellen Ebene der Ideen. Hier geht es weniger um eine praktische Anwendung als um Reflexion und Verständnis. Es ist eher eine Untersuchung der menschlichen Existenz durch die Vorstellung alternativer Lebensformen als eine Frage der funktionalen Lösung praktischer Probleme.

Diese Trennung scheint auch den Punkt zu verfehlen, dass eine eher imaginäre und poetische Erforschung auch äußerst praktische Auswirkungen haben kann, da eine solche Erforschung tatsächlich angemessenere Dinge hervorbringen kann als ein begrenzter «pragmatischer» Ansatz. 

MACHEN UND DENKEN

Die Trennung von Machen und Denken im Designdiskurs führt dazu, dass Design in die Kategorie des Machens von Dingen fällt, während das Nachdenken über Dinge anscheinend woanders stattfindet. Im traditionellen akademischen System der Universität hingegen misst diese Trennung dem Denken und Reflektieren mehr Wert bei als dem Machen.

In der Renaissance zum Beispiel brauchte man ein gewisses Maß an wirtschaftlicher Freiheit, um sich den freien Künste (*studia humanitatis*) zu widmen; war dies nicht gegeben, musste man sich den mechanischen Künsten widmen, um seinen Lebensunterhalt zu bestreiten. Um den Status von Künstlern und Architekten zu heben, benutzte Giorgio Vasari das Konzept des *Disegno* (Skizze), um zu argumentieren, dass die Künste nicht nur eine Sache der Ausführung und Reproduktion von Ideen sind, sondern auch eine Tätigkeit der Produktion von Ideen. Bildende Künstler*innen setzen sich mit Ideen und Konzepten durch Skizzieren auseinander, so wie es Schriftsteller*innen tun, indem sie Worte schreiben. Ihre Tätigkeit sollte daher vom (Kunst-)Handwerk unterschieden werden, bei dem es oft darum geht, vorgegebene Ideen auszuführen, anstatt sie zu konzipieren.  Vasari schuf damit die Grundlage für eine Auffassung

von Design als einer Tätigkeit, die Ideen und Konzepte in Form von Skizzen und Zeichnungen hervorbringt. Obwohl es Vasaris Ziel war, den Status des Künstlers durch eine fragwürdige Trennung der Arbeit in Konzeption und Ausführung zu erhöhen, begriff er Design dennoch als eine Aktivität der poetischen Untersuchung. Historisch gesehen scheint sich jedoch ein Großteil des Designs auf die Nützlichkeit konzentriert zu haben, anstatt Vasaris Idee zu folgen.

Die Trennung von Machen und Denken ist eine künstliche Unterscheidung. Auf der einen Seite vernachlässigt sie jeden Denkprozess, der in das Schaffen von etwas eingeflossen ist – und sicherlich ist jeder Schaffensprozess von Objekten auch ein Denkprozess, wie die kognitive Archäologie bestätigen wird. Andererseits scheint sie den einzigartigen Forschungsprozess innerhalb der Künste zu untergraben – nämlich das Denken *durch* das Machen.

ERFAHRUNG UND VERSTÄNDNIS

Wissen kann in propositionalen Begriffen aufgefasst werden, das heißt, als Wissen, das vom Wissenden losgelöst und in deklarativen Sätzen kodifiziert werden kann. Dies steht im Gegensatz zu prozeduralem Wissen, das nicht von den Wissenden losgelöst werden kann, da es die Fähigkeit beinhaltet, etwas zu tun. Es steht auch im Gegensatz zu Erfahrungswissen, das den Wissenden ein Verständnis dafür vermitteln kann, wie sich etwas anfühlt, welches ebenfalls nicht von den Wissenden losgelöst werden kann. Eine solche Form des Verstehens setzt voraus, dass man eine Erfahrung macht.

 Für den Bereich der Politik wies Stephen Duncombe auf die einengenden Zwänge der Realpolitik (*real politics*) im Gegensatz zu einer Traumpolitik (*dream politics*) hin. Stephen Duncombe, *Dream: Re-imagining Progressive Politics in an Age of Fantasy* (New York: The New Press, 2007).

 Robert Williams, «Vasari's Concept of Disegno», in *Art, Theory, and Culture in Sixteenth-Century Italy: From Techné to Metatechné* (Cambridge: Cambridge University Press, 1997).

Beim Design geht es im Allgemeinen nicht darum, eine Situation zu verstehen, sondern ein Designobjekt für eine Situation zu entwerfen. Das Verstehen einer Situation beschränkt sich daher darauf, aus einer Situation – zum Beispiel durch Beobachtung – genügend Parameter abzuleiten, die für den Entwurf eines Designobjekts erforderlich sind.

Da Designer und Designerinnen durch die Gestaltung von Designobjekten in die Lebenswelten von Menschen eingreifen, ist das Verständnis dieser Welten von größter Bedeutung. Verstehen setzt jedoch die Bereitschaft voraus, sich selbst zu verändern und nicht nur die Welt verändern zu wollen.

Natürlich ist die Möglichkeit zum Verständnis der Lebenswelten und Lebensrealitäten anderer begrenzt, was aber nicht bedeutet, dass man sich diesen nicht annähern kann. Patricia Moore zum Beispiel versuchte, die Lebenswelt älterer Menschen zu erforschen. Sie beschloss, diese Welt durch Erfahrung anstatt durch Beobachtung zu erforschen. Im Laufe von drei Jahren verkleidete sich Moore gelegentlich als ältere Frau aus verschiedenen sozialen Schichten, modifizierte ihr Gehör, ihr Sehvermögen und ihre Bewegungen, um sich den Erfahrungen, wie ältere Menschen die Umwelt erleben, anzunähern zu können, und spazierte durch verschiedene nordamerikanische Städte. Das Ergebnis war ein Buch, in dem sie über ihre Erfahrungen nachdachte und darüber, wie diese Erfahrungen ihre Arbeit als Designerin beeinflussten.

Einerseits unterstreicht dieses Projekt die Bedeutung einer ergebnisoffenen Untersuchung, die nicht von der Notwendigkeit, Designobjekte herzustellen, sondern von Neugierde bestimmt wird. Andererseits zeigt es, wie sich erfahrungsbasiertes Verstehen in Designerinnen und Designern selbst manifestieren kann und nachhaltig ihre Herangehensweise an die Gestaltung von Objekten verändern kann.

Die Erfahrung von Situationen und Lebenswelten kann nicht nur den Designer*innen ermöglichen, diese zu verstehen, Designobjekte können auch Erfahrungen produzieren, die es

einem Publikum erlauben, diese Situationen besser zu verstehen. Das Designobjekt wird dadurch eher zu einem Medium zum Verstehen einer Situation als zu einem Objekt, das ein Problem löst. Designobjekte können dabei oft eine unmittelbare und erfahrungsbezogenere Perspektive auf Situationen und Probleme bieten, als dies eine abstrakte Untersuchung könnte.

SCHLUSS

Die Kritik am Design ist Teil des Diskurses und der Definition von Design. Ihr Ziel ist es, blinde Flecken im Diskurs aufzuzeigen, neue konzeptuelle Rahmen für die Designtätigkeit zu schaffen und die Auswirkungen der Designtätigkeit besser zu verstehen. Die akademische Positionierung von Design stellt weitere Herausforderungen dar, insbesondere die Beziehung von Design zu anderen akademischen Bereichen im Hinblick auf die Produktion von Wissen und Verständnis. Dies kann dazu führen, dass einige seit langem vertretene Überzeugungen und Ideologien unseres Bereichs in Frage gestellt werden müssen. Design ist nicht nur eine Dienstleistung, sondern auch ein Untersuchungsfeld, so wie Designobjekte nicht nur Lösungen, sondern auch Medien zur Reflexion sein können. Design ist somit nicht nur eine Frage der Veränderung der Welt, sondern auch des Verstehens der Welt.

Das vorliegende Buch versammelt Antworten auf einige dieser Fragen und Herausforderungen aus den verschiedenen Fachrichtungen des Department Designs der Zürcher Hochschule der Künste. Es zeigt Reflexionen über die akademische Rolle des Designs in einem sozia-

^[1] Pat Moore und Charles Paul Conn, *Disguised: A True Story* (Waco, TX: Word Books, 1985).

^[2] Björn Franke, «Design as Inquiry: Prospects for a Material Philosophy» (PhD diss., Royal College of Art, 2016). Im Gegensatz zu Karl Marx' 11. These über Feuerbach. Karl Marx, «Theses on Feuerbach», in *Selected Writings*, Hg. David McLellan (Oxford: Oxford University Press, 2000).

len, politischen und wirtschaftlichen Kontext. Es diskutiert, was Design tun kann, um unser Verständnis über die Welt zu erhöhen, anstatt sie nur zu produzieren. Dies geschieht sowieso kontinuierlich durch verschiedenste Menschen und nur zu einem geringfügigen Teil durch solche, die sich als Designerinnen oder Designer beschreiben würden. Es verhandelt eine akademische Positionierung von Design im Hinblick auf Forschung, Lehre und Weiterbildung, sowie im Hinblick auf den kollaborativen Austausch mit anderen Disziplinen. Das Buch soll dabei vor allem als Diskussionsplattform dienen, nicht eine monolithische Definition von Design propagieren.