

INTRO

DE

MANIFESTOS FOR DESIGN

HANSULI MATTER

Dies ist kein einstimmiges Manifest für Design – die Zeiten der simplen Dogmen und intellektuellen Diktaturen sind vorbei; eine schlechte Nachricht für all diejenigen, die Komplexität und Widersprüchlichkeit nicht schätzen. Die Vergangenheit hatte es einfacher: «form follows function» und «die gute Form» waren überzeugende Formeln, die vor dem Hintergrund der industriellen Revolution Sinn, Ordnung und Orientierung stifteten; Design war präzise, reduziert, eindeutig. Der Landi-Stuhl, die Helvetica-Schrift oder der Sparschäler sind Schweizer Designikonen und werden bis heute als Paradebeispiele im Dienste eines globalen Marketings der innovativen Schweiz eingesetzt. Niemand überlegt sich jedoch, wie hoch die dabei verursachten Opportunitätskosten sind. Dass Design aktuell weiter, spannender und innovativer unterwegs ist, wird außer Acht gelassen.

Gestaltung ist nicht mehr eine reine Verschönerungsdisziplin. Die Künste, zu denen ich Design großzügig zuordne, bieten vielgestaltige Methoden und Praxen an, die auch für andere Disziplinen Relevanz haben. Bildung, Technik- und Biowissenschaften, Soziale Arbeit und viele mehr – alle können von der gelebten Expertise in den Künsten profitieren.

Die Zukunft ist VUCA, volatil, unsicher, komplex und mehrdeutig.  Einfache Anlei-

tungen greifen nicht mehr. Gesellschaften und Systeme werden komplexer; Digitalisierung, Globalisierung, Diversität und Immigration dringen in unser bisher überschaubares Ökosystem der Gestaltung ein und verunsichern viele. Alte Formeln beschwören die gute alte Zeit – neue geben uns den notwendigen Mut, weiter zu gehen, auch wenn wir noch nicht wissen, wer die neuen Designheldinnen und -helden sein werden. Die Zukunft benötigt beherzte kritische, kreative und kommunikative Designschaffende. Dies ist Grund genug für einen Aufbruch ins Unbekannte, und mir ist es ein großes Anliegen, den neuen Opportunitäten den notwendigen Raum zu bieten.

Das Projekt *Not at Your Service: Manifestos for Design* stellt einen Versuch dar, vielstimmig zu illustrieren, wie Design mutiert, fremde Gebiete infiziert und manchmal zur reinen Worthülle verkommt, aber auch innovative, sozial relevante und disziplinübergreifende Felder für Nachhaltigkeit, technologische Innovation und ästhetische Praxis eröffnet und eine positive Wirkung in der Gesellschaft entfaltet. Design ist gefährlich – doch ohne Risiko ist die Zukunft nicht zu entdecken.

Kunsthochschulen sind kreative Brutstätten, an denen intrinsisch motivierte Menschen ihre Überzeugungen leben und sich ihrer Sache «ohne Wenn und Aber» voll hingeben. Diese kreative, kritische und mutige Energie sollte wahrgenommen und gewürdigt werden. *Manifestos* schafft dafür einen Raum und bildet den aktuellen Diskurs an der ZHdK vielstimmig ab.

Das vorliegende Buch zum Projekt bündelt die unterschiedlichsten Facetten an Überzeugungen, Themen und Praxen von zeitgenössisch arbeitenden Designerinnen und Designern an der ZHdK. Die Publikation bietet unterschiedliche Zugänge und Einblicke hinsichtlich dessen, was Design heute sein und bewirken kann, und versteht sich nicht als abgeschlossenes Projekt, sondern als emanzipiertes Zeitzeugnis.

Kollaboratives Design, Interaktion in komplexen Systemen, die Ökonomie der Aufmerksamkeit, der ökologische Wandel, Visual Literacy, geschlechterneutrales Design, Um-

weltsünder-Design, die schmutzige Praxis der Designethnografie, Präsenz und Vertrauen, soziale Verantwortung, der Wert von Hässlichkeit, Death Futures, immersive Technologien, Identität und Krise, Design als Transformationsdisziplin, Design Your Future – all dies sind Themen, die in diesem Lesebuch ungeordnet, aber mit Leidenschaft, persönlicher Überzeugung und professioneller Expertise zur Debatte gestellt werden.

Liebe Leserin, lieber Leser, lassen Sie sich verunsichern und inspirieren, nehmen sie Teil am Diskurs. Am besten gelingt dies, wenn Sie die Designerinnen und Designer hinter den Texten kennenlernen.



«Woher kommt der Begriff <VUCA>?»,
abgerufen am 19.03.2020, <http://www.vuca-welt.de/woher-kommt-vuca-2>.

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).

beziehen sich diese Probleme nicht auf die reale Welt, sondern vermitteln ein verzerrtes Bild der Welt, das man als «Designwelt» bezeichnen kann. ^{⌈⌋}_{⌈⌋} Darüber hinaus agiert Design oft in einer ausschließlich lösungsorientierten Weise und verwandelt Probleme in Designprobleme, für die nur Design eine Lösung bieten kann. ^{⌈⌋}_{⌈⌋}

Der Begriff *Design Noir* ^{⌈⌋}_{⌈⌋} zeigt eine weitere ideologische Schwäche der Designwelt auf. Designerinnen und Designer konzentrieren sich nicht nur auf einen kleinen Ausschnitt von möglichen Problemen, sie ignorieren oft auch den Reichtum und die Komplexität des menschlichen Lebens und produzieren so Designobjekte, die, basierend auf Ideen von Effizienz und «Benutzerfreundlichkeit», die Benutzer*innen dieser Objekte zu Karikaturen machen. Reale menschliche Verhaltensweisen, Bedürfnisse und Wünsche unterscheiden sich meist sehr stark von den angenommenen Verhaltensweisen, auf die Designer und Designerinnen ihre Entwürfe stützen. Die reale Welt des menschlichen Verhaltens könnte einem Film Noir näher stehen als einem Hollywood-Blockbuster. Die reale Welt bietet nicht nur Happy Ends.

Der Umfang des Designs wird jedoch nicht nur durch die Fragen und Probleme begrenzt, derer sich Designerinnen und Designer annehmen, sondern auch durch Entscheidungen darüber, wer als Designer oder Designerin angesehen werden soll, wer an einem Designprozess teilnehmen kann und wer die Fragen des Designs definiert. Diese Fragen werden beispielsweise durch den Begriff *Decolonising Design* ^{⌈⌋}_{⌈⌋} hervorgehoben, der normativierende und homogenisierende Kräfte innerhalb des offiziellen Designs freilegt. Er macht deutlich, dass die Konzeption des Designs weitgehend auf der westlichen Konzeption der Moderne basiert. In dieser Tradition verstandenes Design schließt große Bereiche menschlicher Praktiken, des Machens und Tuns, aus dem Designdiskurs aus. Darüber hinaus fördert Design in dieser Tradition ein bestimmtes Ideal des «guten Designs», der Designobjekten oft aufgrund eines Status innerhalb der Designwelt zuge-

schrieben wird und nicht auf deren tatsächlicher, realer Anwendbarkeit basiert. Stattdessen sollte das Ziel darin bestehen, einen vielfältigen Designbegriff zu artikulieren, der der Vielfalt menschlicher Praktiken Rechnung trägt. Dazu ist es erforderlich, die Erfahrungen und Hintergründe von Designern und Designerinnen zu berücksichtigen und zu artikulieren, wie sich diese auf ihre Art und Weise auswirken, Fragen und Probleme zu adressieren, und dabei Randpositionen miteinzubeziehen.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass all diese Kritiken des Designs die Konzeption, den Diskurs, die Institutionen, die Prozesse und die Themen des Designs herausfordern. Sie fordern uns auf, Design außerhalb der engen Zwänge des Marktes zu betrachten, neue Rollen für Designer und Designerinnen einzunehmen und den Designdiskurs zu erweitern.

Was in diesen Kritiken zwar in Betracht gezogen wurde, aber weniger ausgearbeitet bleibt und dabei für die Konzeption von Design als akademischem Feld besonders relevant sein könnte, ist die Beziehung von Design zum Wissen. Hier stellt sich darüber hinaus die Frage, wie sich Design in Bezug auf die Generierung von Wissen und Verstehen, die die bestimmenden Kriterien jeder akademischen Bemühung sind, zu anderen akademischen Feldern verhält. Dies bedeutet keineswegs, dass Wissen nicht zu einem Wettbewerbsvorteil im Markt führen kann (es ist wahrscheinlich der wich-

^{⌈⌋}_{⌈⌋} Vgl. Arthur C. Danto, «The Artworld», *The Journal of Philosophy* 61, Nr. 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 und 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, Nr. 1 (2018): 81–101; Tristan Schultz et al., «Editors' Introduction», *Design and Culture* 10, Nr. 1 (2018): 1–6.

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, ^{ΣΣ} 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,

^{ΣΣ}


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 begrenzterer «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 unmittelbarere 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-

LI

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

LI

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).

LI

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.

