

Gerhard M. Buurman, Marc Rölli (Hrsg./eds.), Zürcher Hochschule der Künste, Institut für Designforschung
Eigenlogik des Designs
Deutsch/German
Niggli Verlag, Zurich (CH)
224 Seiten/pages, € 39.90
ISBN 978-3-7212-0931-0 (D)
ISBN 978-3-7212-0933-4 (E)

„Dasein ist Design‘ [...] Wenn alles menschliche Schaffen dem Designprozess entspricht und alles, was wir machen ein Designprodukt ist, dann ist alles, mit dem wir in Berührung kommen ein Designobjekt und es gibt für jedes Problem eine Designlösung.“¹ Der Erweiterung des Designbegriffs scheinen keine Grenzen gesetzt zu sein. Designer befassen sich deshalb schon lange nicht mehr nur damit, technischen Innovationen eine ästhetische Hülle zu geben. Auch bei der Beantwortung von gesellschaftlichen Fragestellungen wird Design immer öfter zu Rate gezogen, um innovative Lösungsansätze zu entwickeln. Dieser rasant wachsende Bereich des Social Designs ist aus designtheoretischer Sicht allerdings noch wenig erforscht. Gerhard M. Buurman und Marc Rölli versuchen aus diesem Grund zu definieren, was das Design für die Lösung solch gesellschaftlicher Probleme prädestiniert und wie diese Charakteristiken allgemein sichtbar gemacht werden können. Ihre Forschungsergebnisse und die gewonnenen Erkenntnisse präsentieren sie nun, nach einer interaktiven Ausstellung und einem Symposium, auch in Form einer Publikation.

Die „Eigenlogik des Designs“ weist dabei eine klare Struktur auf: die verschiedenen Kapitel reihen Einführung und Fallstudien sowie Aufsätze zu Themen wie „Design im Unterschied zu ...“, „Designforschung zur Diskussion“ und „Anwendung und Resonanzen“ aneinander. Die Einleitung stellt hierbei die verschiedenen Hypothesen und das Forschungsdesign ausführlich vor, während die Fallstudien – allesamt aus der Designpraxis der Zürcher Hochschule der Künste – als Beispiele heterogener Akteur-Netzwerke dienen. Die darauf folgende Abgrenzung und Positionierung der Designdisziplin zu

1 Alfred Nordmann, *Ein vermessener Prometheus. Von der gemachten zur gestalteten Welt*, in: Gerhard M. Buurman, Marc Rölli (Hrsg.), *Eigenlogik des Designs*, Zürich: Niggli Verlag, S. 110.



Translation: Iain Reynolds

The Intrinsic Logic of Design “Dasein ist design‘ [...] If anything made by humans corresponds to a design process, and everything we make is a product of design, then everything we encounter is an object of design, and every problem we encounter awaits a design solution.”¹ The expansion in our understanding of what design is seems to know no boundaries. Design has long been about more than just giving technical innovations an aesthetic shell. Nowadays, design is increasingly also being used to tackle social issues, to develop innovative solutions and approaches. On the theoretical side, however, there has hitherto been little research done into this rapidly growing field of social design. Gerhard M. Buurman and Marc Rölli have therefore attempted to define what it is that might make design inherently suitable as a means of addressing social problems and how these characteristics might be made universally apparent. Following on from an interactive exhibition and symposium, the researchers have now also presented their findings and insights in book form.

“The Intrinsic Logic of Design” is clearly structured in its content, which comprises an introduction, case studies, and essays with titles such as “Design in Contrast to”, “Design Research”, and “Application and Response”. The introduction sets out the various hypotheses and the research design in detail, while the case studies –, which are all taken from the design department at the Zurich University of the Arts – serve as examples of heterogeneous actor networks. The subsequent differentiation and positioning of design in relation to other disciplines, such as handcraft, art or science, aims primarily to emphasise its uniqueness as a discipline. The “Design Research” chapter then outlines the history of research and, in particular, how it has developed distinctly from research in other disciplines. It also

presents and critically examines the results of the symposium that preceded the book (and bore the same name), as well as various perspectives on possible design research strategies and methods. The final chapter reflects on the methods used and results achieved and attempts to place the insights gained again in a wider context.

The book’s aim, though, is not to paint a comprehensive picture of the status quo, to demonstrate whether or not certain observations are true – after all, in contrast to other disciplines, design “[...] moves as a dialogic or polylogic process along the available possibilities and exerts its power in these contradictory, diverse and mixed materials, interests, bodies and methods.”² For Buurman and Rölli, that raises the question as to how exactly this variance and diversity can be preserved, while also allowing universal, fundamental schemata to be developed that enable (social) design to be (commercially) reproduced without creating worthless facsimiles.

Buurman and Rölli thus draw on Bruno Latour’s actor-network theory (ANT), according to which all relevant variables – human or otherwise – are actors who help to define the social whole, so that this varies from project to project, from situation to situation, from designer to designer, and has to be constantly redefined. That’s why the authors decided not to have their data analysed and evaluated by an impartial third party, but by the respective designers themselves. Thus, Buurman explains the intention: “We developed the research design, research instruments and their esthetic presentation, and these were intended to encourage the actors to investigate themselves.”³ Applying ANT to the aforementioned case studies, the authors were thus “able to develop a description methodology for design that remains skeptical of dogmatic specifications and premature assumptions, while at the same time providing the opportunity of intrinsically unfolding design from within itself including the social associations and contexts it contains.”⁴ This gave designers insights into their own working methods and made various decisive moments apparent, while the distance to those moments also allowed a new perspective, new actors, and new associations to develop.

Ultimately, Buurman and Rölli were seeking not only a defined method via which social design can successfully realise solu-

- 1 Alfred Nordmann, *Designs on Design*, in: Gerhard M. Buurman, Marc Rölli (eds.), *The Intrinsic Logic of Design*, Zurich: Niggli Verlag, p. 108.
- 2 Gerhard M. Buurman, Marc Rölli (eds.), *The Intrinsic Logic of Design*, Zurich: Niggli Verlag, p. 10.
- 3 Gerhard M. Buurman, *Research Design*, in: Gerhard M. Buurman, Marc Rölli (eds.), *The Intrinsic Logic of Design*, Zurich: Niggli Verlag, p. 23.
- 4 Gerhard M. Buurman, Marc Rölli (eds.), *The Intrinsic Logic of Design*, Zurich: Niggli Verlag, p. 209.

anderen Bereichen – wie dem Handwerk, der Kunst oder der Wissenschaft – soll vor allem der Herausarbeitung der Einzigartigkeit der Disziplin dienen. Im Kapitel zur Designforschung geht es denn auch um die Erläuterung der Geschichte der Designforschung, vor allem im Unterschied zu den Forschungsbemühungen anderer Disziplinen. So werden an dieser Stelle auch die Ergebnisse des gleichnamigen, vorangegangenen Symposiums und verschiedene Perspektiven zu möglichen Ansätzen und Methoden in der Designforschung präsentiert und kritisch diskutiert. Abschließend findet eine Reflexion der jeweils angewandten Methode und der Resultate statt, die den Versuch unternehmen, die gewonnenen Erkenntnisse in einen größeren Kontext zu setzen.

Die Publikation strebt hierbei aber keinesfalls eine umfassende Bestandsaufnahme der Ist-Situation an; es geht nicht darum, den Wahrheitsgehalt von Beobachtungen zu belegen, denn im Gegensatz zu anderen Wissenschaften lebt das Design als eine praktizierende Disziplin davon, sich „[...] als dia- oder polylogisches Verfahren entlang der Möglichkeiten [zu bewegen] und [...] entfaltet seine Kraft gerade in dieser Widersprüchlichkeit, Vielfalt und Durchmischung der Materialien, Interessen, Körper und Techniken.“² Für Buurman und Rölli stellte sich deshalb auch die Frage, wie genau diese Varianz und Vielfältigkeit einerseits bewahrt werden kann, aber trotzdem verallgemeinernde, zugrundeliegende Schemata herausgearbeitet werden können, die eine (kommerzielle) Reproduzierbarkeit von (Social) Design möglich machen, ohne wertlose Kopien zu schaffen.

Buurman und Rölli bedienen sich aus diesem Grund der Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT). Gemäß Bruno Latour werden hierbei alle relevanten Variablen – sowohl menschliche als auch nicht menschliche – zu Akteuren, die zur Definition des Sozialen beitragen, sodass dieses sich von Projekt zu Projekt, von Situation zu Situation und von Designer zu Designer unterscheidet und immer wieder neu gedacht werden muss. Deswegen haben sich die beiden Autoren auch entschieden, dass kein unbeteiligter Dritter für die Analyse und Auswertung ihrer Daten zuständig sein soll, sondern die beteiligten Designer selbst. Buurman formuliert diese Zielsetzung ihrer Forschungsbemühungen wie folgt: „Das von uns entwickelte Forschungsdesign, die Forschungsinstrumente sowie deren ästhetische Aufbereitung sollten die Akteure vielmehr zum Selbststudium auffordern.“³ Anhand der eingangs bereits erwähnten Fallbeispiele gelang es den Autoren mithilfe der ANT so, „eine Beschreibungstechnik [für das] Design zu entwickeln, die dogmatischen Vorgaben und voreiligen Annahmen gegenüber skeptisch bleibt, gleichzeitig aber Möglichkeiten eröffnet, das Design im-

manent von innen heraus in die ihm angelegten sozialen Assoziationen und Kontexte zu entfalten.“⁴ Designer erhalten so Erkenntnisse über ihre eigenen Arbeitsweisen, und verschiedene Entscheidungsmomente werden nicht nur sichtbar, sondern lassen durch Abstand eine neue Perspektive, neue Akteure und neue Assoziationen entstehen.

Letztlich suchen Buurman und Rölli nicht nur nach der Formulierung einer Methode, um Lösungsansätze für gesellschaftliche Problemstellungen im Social Design erfolgreich umzusetzen, sondern sie streben auch nach neuen Erkenntnissen für die eigene Arbeit. Die Lösung kann also in keinem Fall eine mechanische Anwendung von allgemeingültigen Methoden und Schemata sein: Um innovative Konzepte zu schaffen, die einen Mehrwert für alle beteiligten Akteure versprechen, muss wieder bewusst mehr Raum für Komplexität, Varianz und Individualität geschaffen werden – ganz im Sinne der Einzigartigkeit von Designprojekten. Innovatives Design kann nur dann seine volle Wirkung entfalten, wenn es nicht einfach kopiert, sondern mit der erforderlichen Expertise und dem Kontextbezug seine Anwendung findet. Die Design-Community ist also aufgefordert, die eigene Arbeit kritisch zu betrachten und „allzu schematisch geratene Vorgehensmodelle selbstbewusst zu verkomplizieren“⁵. Das haben auch die Autoren selbst getan. Buurman reflektiert: „Das Eigenlogik-Projekt macht den Versuch, in unseren eigenen Projekten andere Verweisungszusammenhänge nachzuweisen. Ich spreche hier von heterogenen Akteuren und zirkulierenden Referenzen, die quer zu gesellschaftlichen Funktionssystemen und disziplinären Methoden stehen.“⁶

Die einzelnen Teile der Publikation präsentieren sich vor diesem Hintergrund zwar äußerst schlüssig und mit großer thematischer Tiefe, offenbaren aber ihre inhaltlichen Zusammenhänge keinesfalls direkt. So fordern die Texte von ihren Lesern mehr als ein passives Aufnehmen von eindeutigen Forschungsergebnissen und bieten auch keine anwendungsfertigen und allgemeingültigen Rezepte für die eigene Arbeit. Doch obwohl ein großes Maß an Transferleistung erforderlich ist, lohnt sich die (Denk-)Arbeit und die Publikation liefert einen interessanten Beitrag zum aktuellen Diskurs. JS

2 Gerhard M. Buurman, Marc Rölli (Hrsg.), *Eigenlogik des Designs*, Zürich: Niggli Verlag, S. 10.

3 Gerhard M. Buurman, *Forschungsdesign*, in: Gerhard M. Buurman, Marc Rölli (Hrsg.), *Eigenlogik des Designs*, Zürich: Niggli Verlag, S. 23.

4 Gerhard M. Buurman, Marc Rölli (Hrsg.), *Eigenlogik des Designs*, Zürich: Niggli Verlag, S. 214.

5 Ebd., S. 11.

6 Gerhard M. Buurman im Gespräch mit Ulrich Götzt, *What Is this Thing Called Method*, in: Gerhard M. Buurman, Marc Rölli (Hrsg.), *Eigenlogik des Designs*, Zürich: Niggli Verlag, S. 199.

tions to societal problems, but also new insights into their own work. Unquestionably, the mechanical application of universal methods and schemata are not the solution: in order to develop innovative concepts that are capable of delivering added value to all actors, renewed effort needs to be made to create space for complexity, variance, and individuality – an objective that accords well with the uniqueness of design projects. Innovative design can only realise its full potential if it is not merely reproduced, but always applied with the requisite expertise and context relevance. For the design community, the challenge is for practitioners to take a critical look at their own work and to “themselves complicate procedural processes that have become too schematic”⁵. That’s something the authors have also done. As Buurman says: “The intrinsic logic project attempts to discover new reference connections in our own projects. I am talking about heterogeneous actors and circular references that are transverse to our social functional systems and disciplinary methods.”⁶

In that context, it should be said that, while the book’s various sections offer convincing arguments and in-depth insights into their subject matter, the substantive connections between them are anything but obvious. This means that reading it is not simply a case of passively absorbing unambiguous research findings; nor is it able to offer universal, off-the-shelf recipes for the practitioner’s own work. Although it thus asks much of the user in terms of transferring learnings, the effort involved is worthwhile and the book represents an interesting contribution to the current debate. JS

5 Ibid., p. 11.

6 Interview between Gerhard M. Buurman and Ulrich Götzt, *What Is This Thing Called Method*, in: Gerhard M. Buurman, Marc Rölli (eds.), *The Intrinsic Logic of Design*, Zurich: Niggli Verlag, p. 195.