

Zufälle, Marotten, Eigensinn - die
anderen Gründe von Designtheorie.
Oder: Alles Gesagte wird von
jemandem gesagt.

Wolfgang Jonas
HBK Braunschweig

21. Designtheoretisches Symposium, Fiasco - ma non troppo, Halle, 8. - 10. Nov. 2012

Macht mehr Fehler und
macht sie schneller.
Denn woraus sonst wollt
ihr etwas lernen?

Jonas, Halle, 3. Mai 1996

Es gibt keine Fehler im Design!

Sind Fehler noch zeitgemäß?

Ausgangssituation

Es gibt keinen Grund im Design (der Sumpf) ...



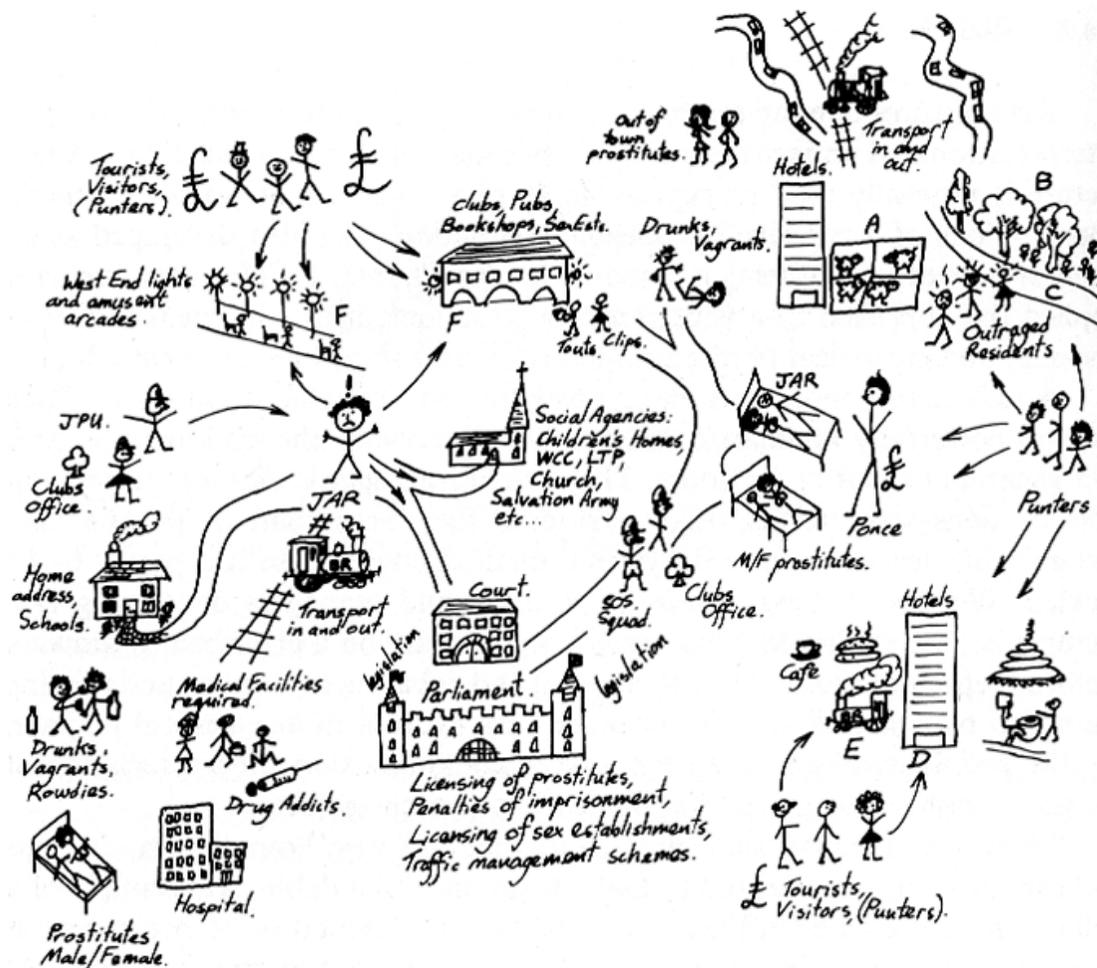
Theodor Hosemann (1807-1875), Quelle: Google Bilder

... und es gibt keinen Fortschritt im Design
(Alice und die Rote Königin).



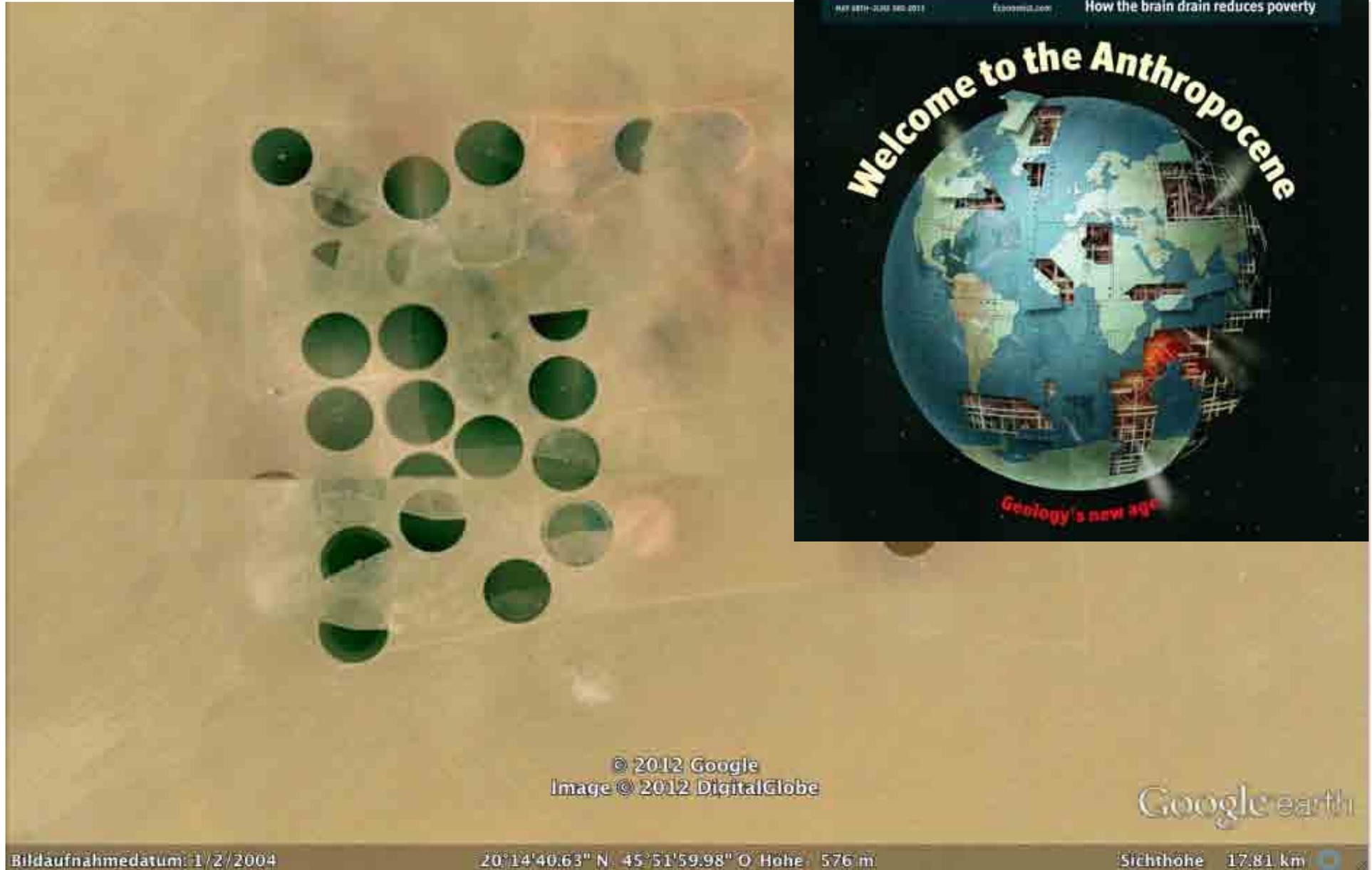
Quelle: Lewis Carroll, 1996

Die Dinge sind ziemlich komplex ...



Quelle:...

... und ziehen immer weitere Kreise.

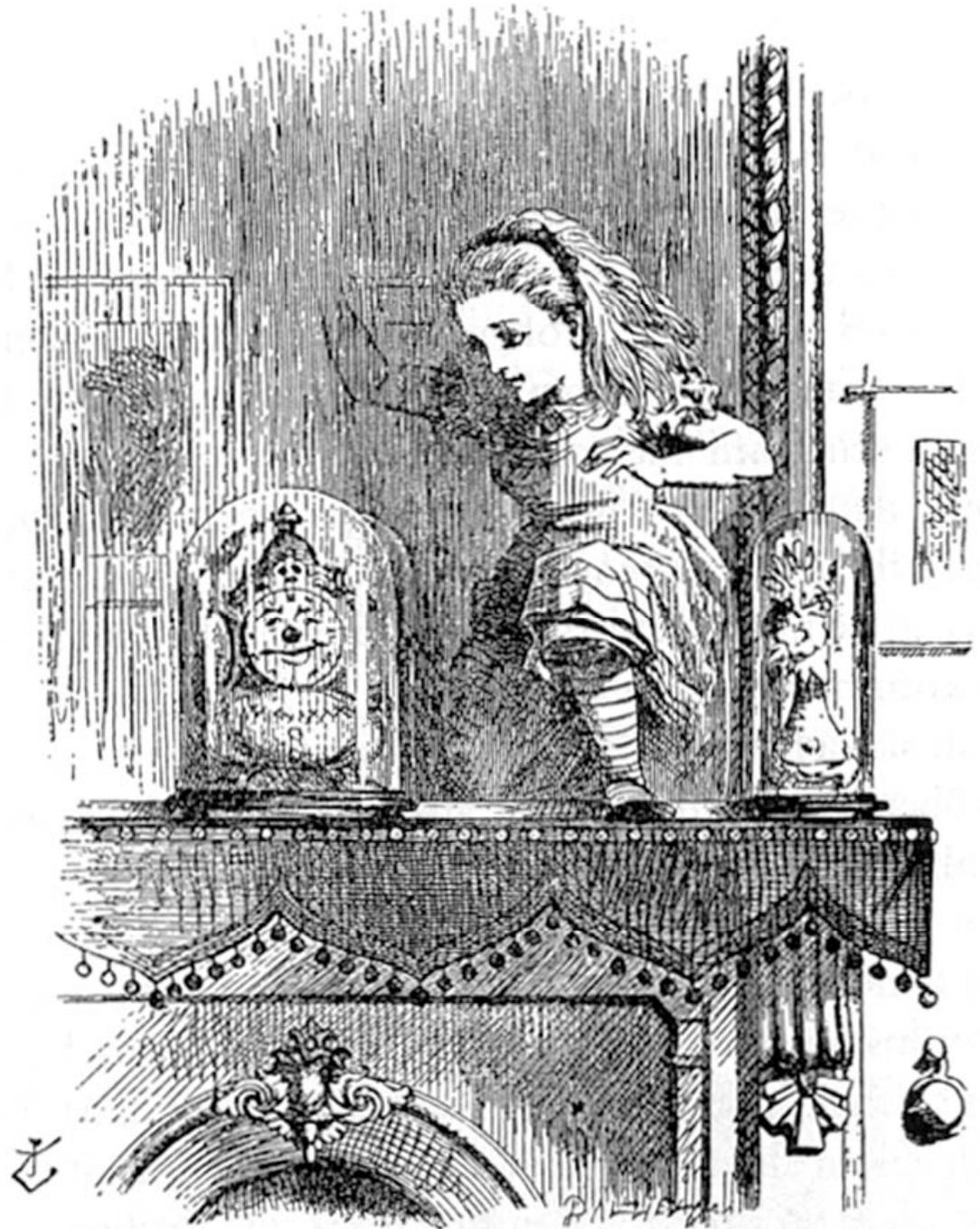


Das Ganze ist ethisch relevant!



Der Sumpf

„Man hält dieses Zimmer
nicht so in Ordnung wie
das andere,“ dachte
Alice...



Quelle: Lewis Carroll 1996

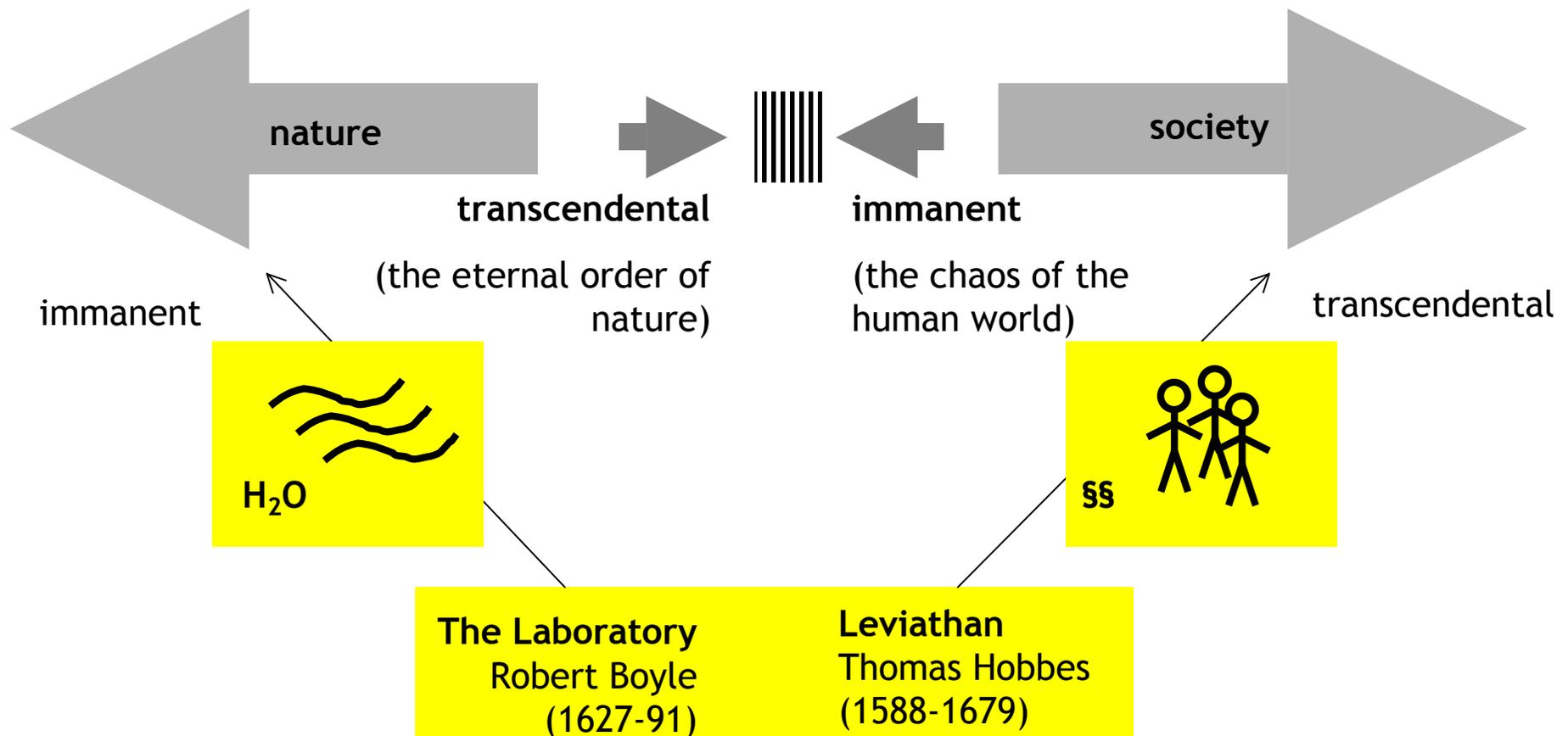
Bruno Latour
**Wir sind nie
modern gewesen**

Versuch einer
symmetrischen
Anthropologie



Fischer

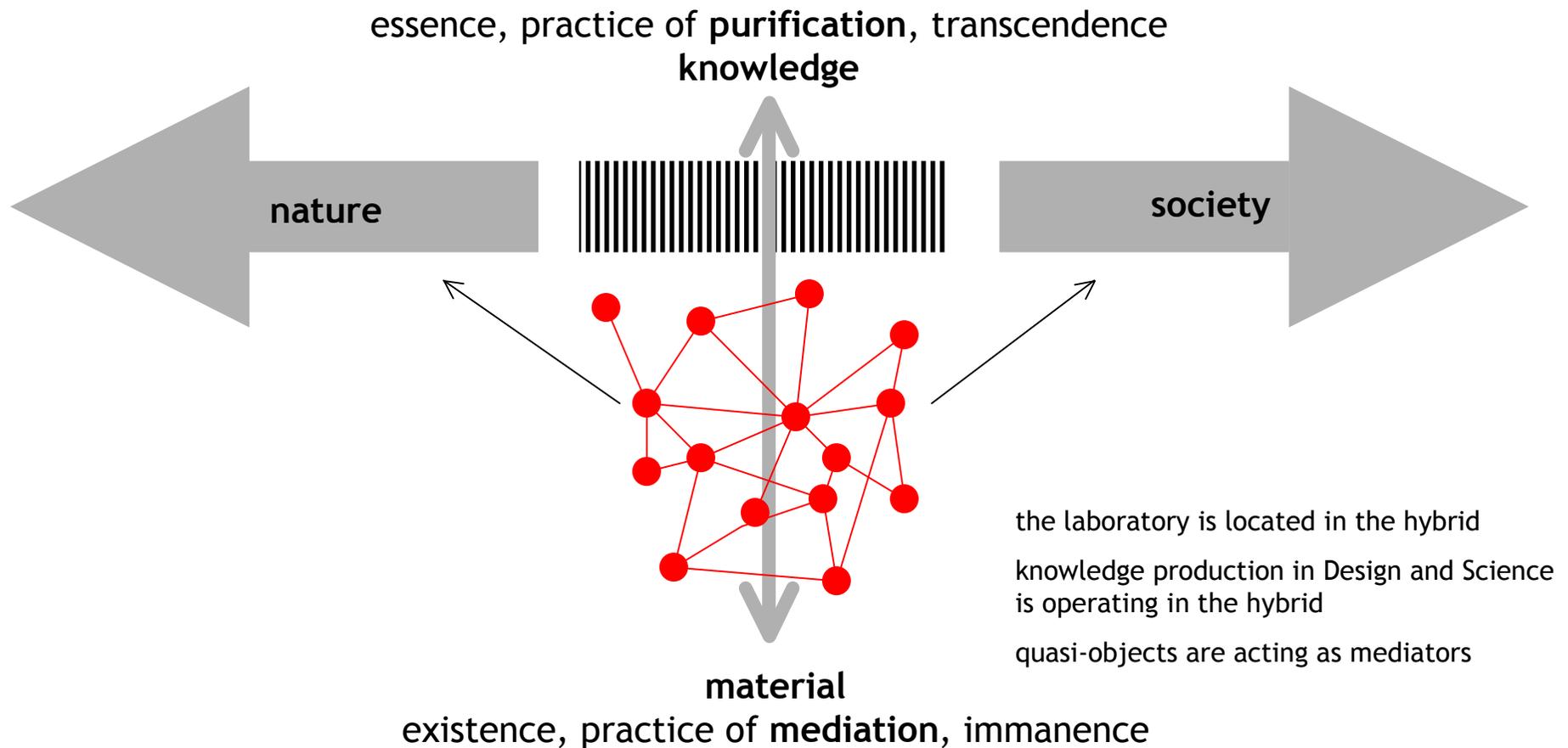




Latour's first 2 paradoxical constitutional guarantees of modernity:

1. Even when we construct nature, it is as if we did not.
2. Even when we do not construct society, it is as if we did.

Quelle: Bruno Latour (1998) Wir sind nie modern gewesen. Versuch einer symmetrischen Anthropologie, Frankfurt / M.: Suhrkamp



Latour's third paradoxical constitutional guarantee of modernity:

3. Nature and society must remain absolutely separate; the work of purification must therefore remain separate from the mediation work

Quelle: Bruno Latour (1998) Wir sind nie modern gewesen. Versuch einer symmetrischen Anthropologie, Frankfurt / M.: Suhrkamp

Fiasco, Halle, 8.-10. November 2012

Kybernetik 2. Ordnung

Vgl. etwa:
Ranulph Glanville (1988)
„In jeder White Box
warten zwei Black Boxes,
die herauswollen“ in:
Ders. Objekte, Berlin:
Merve pp 119-147



Evolution als Schema

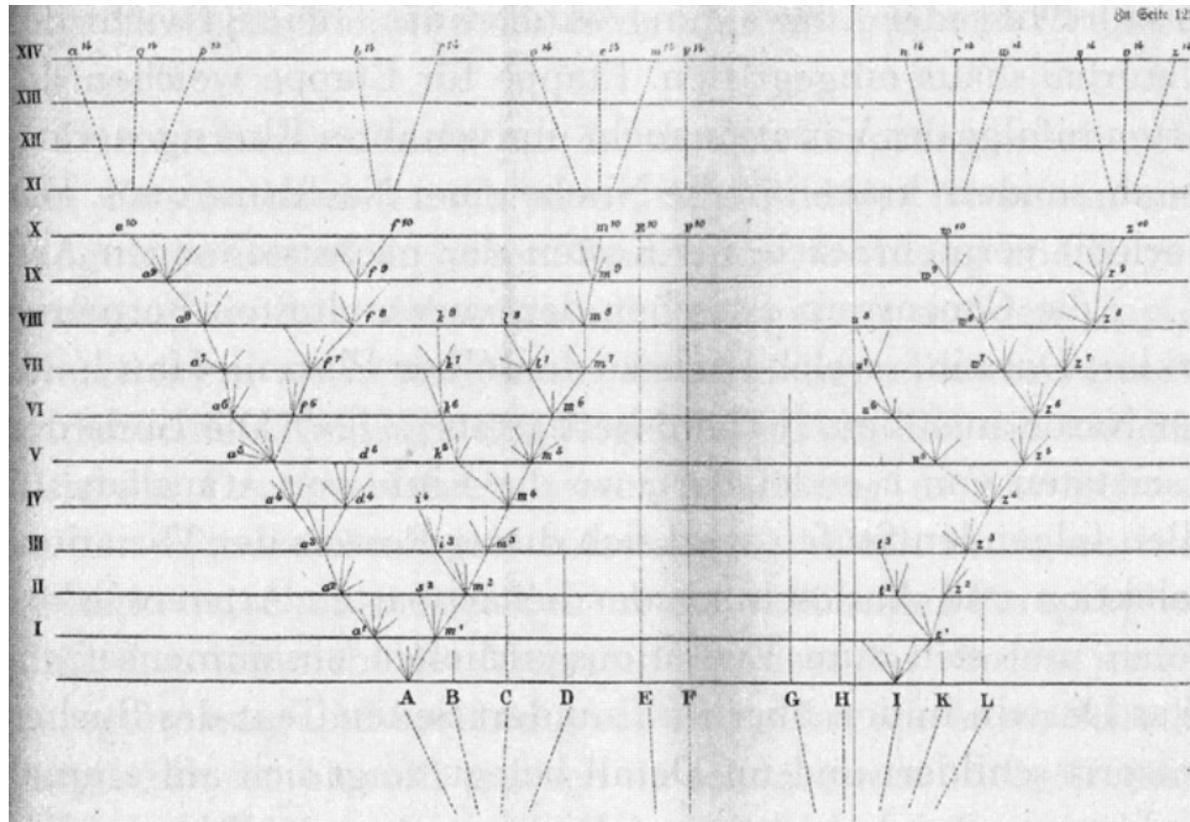
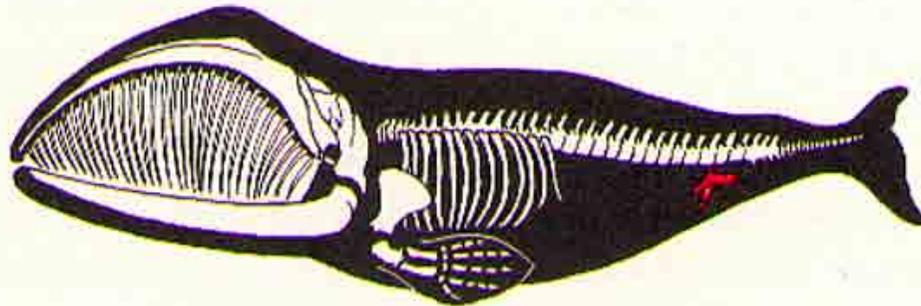
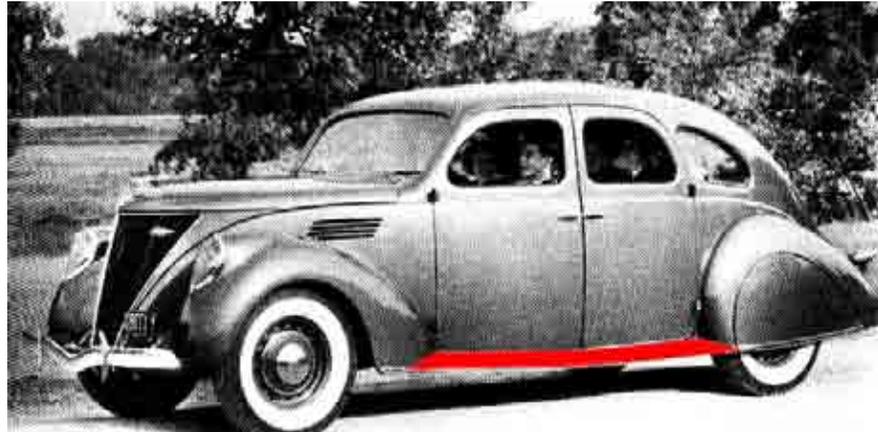
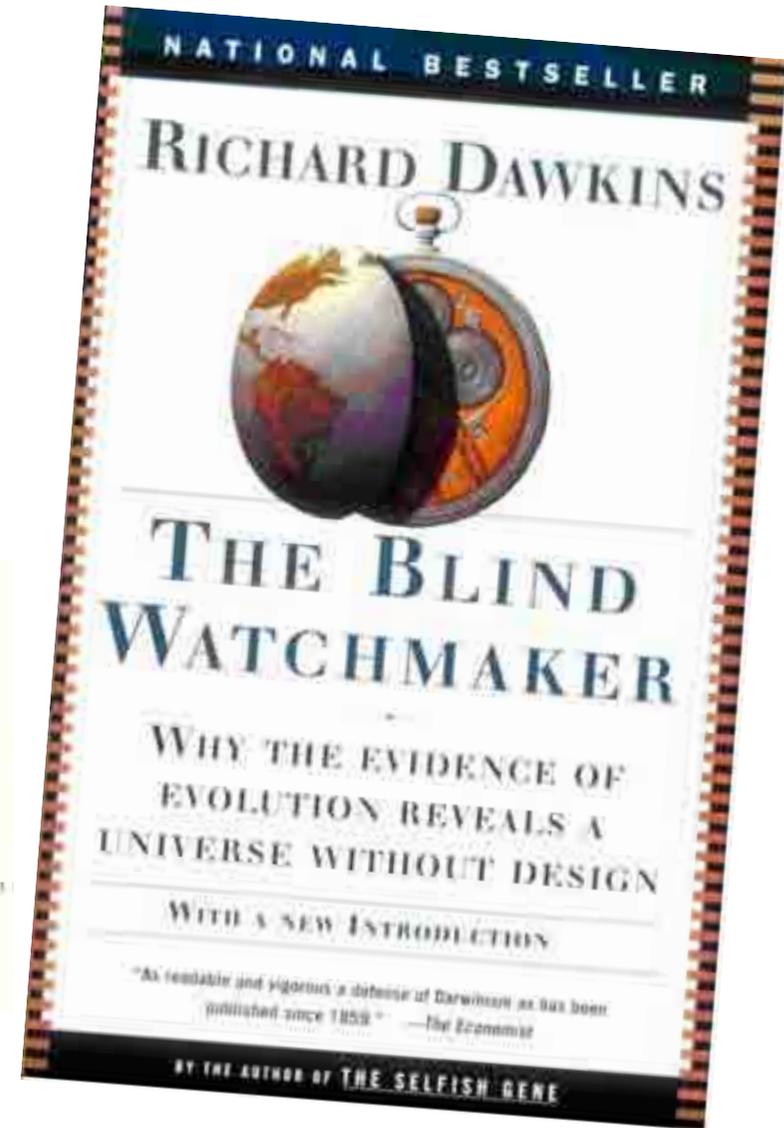


Abbildung 33 *Das Evolutionsdiagramm aus Entstehung der Arten von 1859*

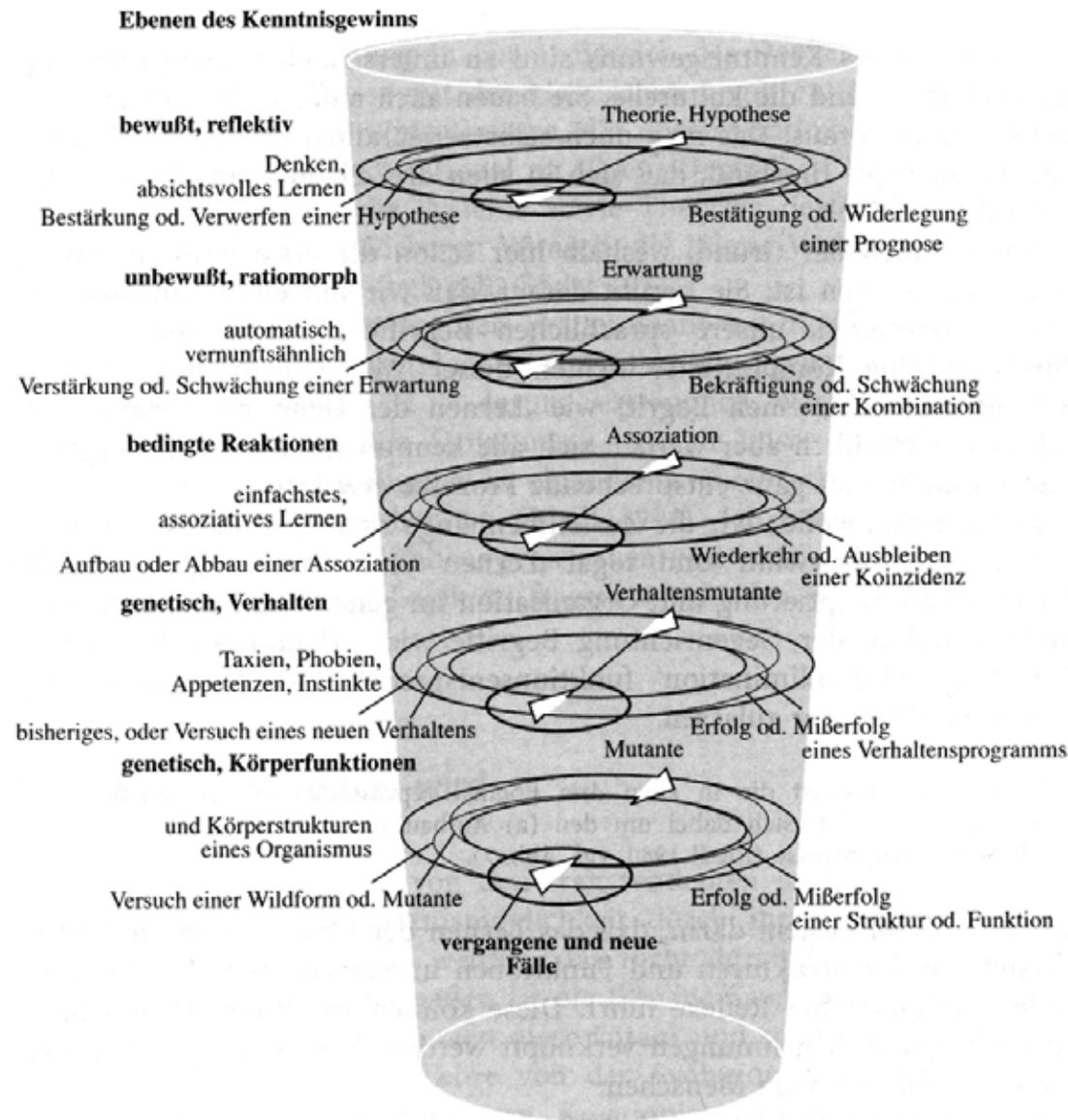
Der Mythos der Kreation aus dem Nichts:
Natur, Design (und Wissenschaft) bauen immer auf dem
Bestehenden auf.



*Bild 547: Skelett des Grönlandwals, in den Körperumriß
eingezeichnet. Rot Rest des Beckengürtels*



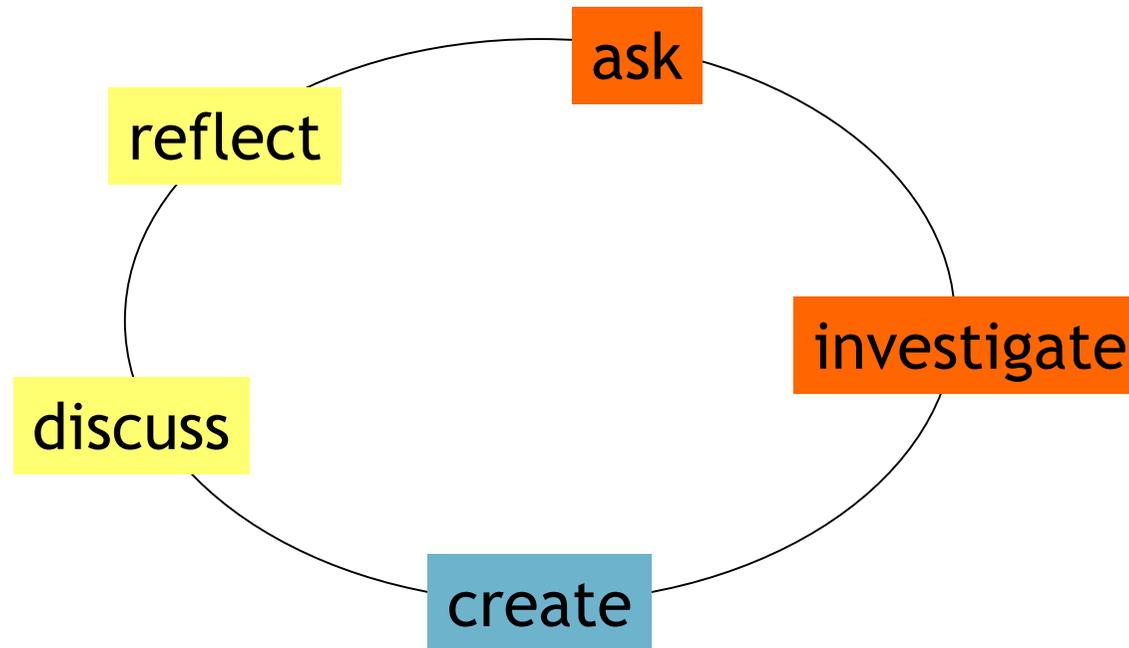
Quelle: Jan Michl, "On Seeing Design as Redesign", 2000



Quelle: Rupert Riedl (2000) Strukturen der Komplexität. Eine Morphologie des Erkennens und Erklärens

Zirkularität

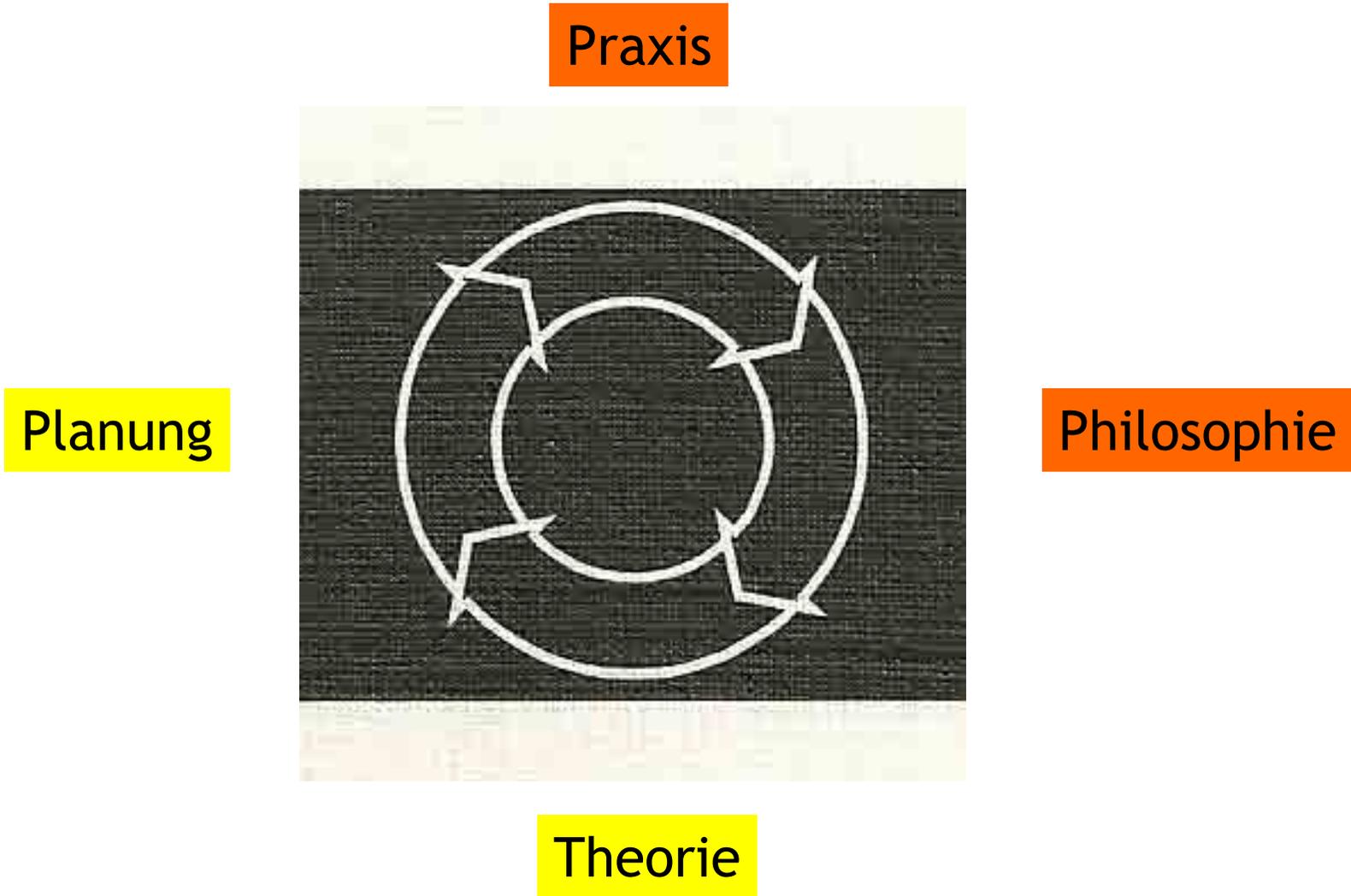
Dewey's 5-step learning cycle



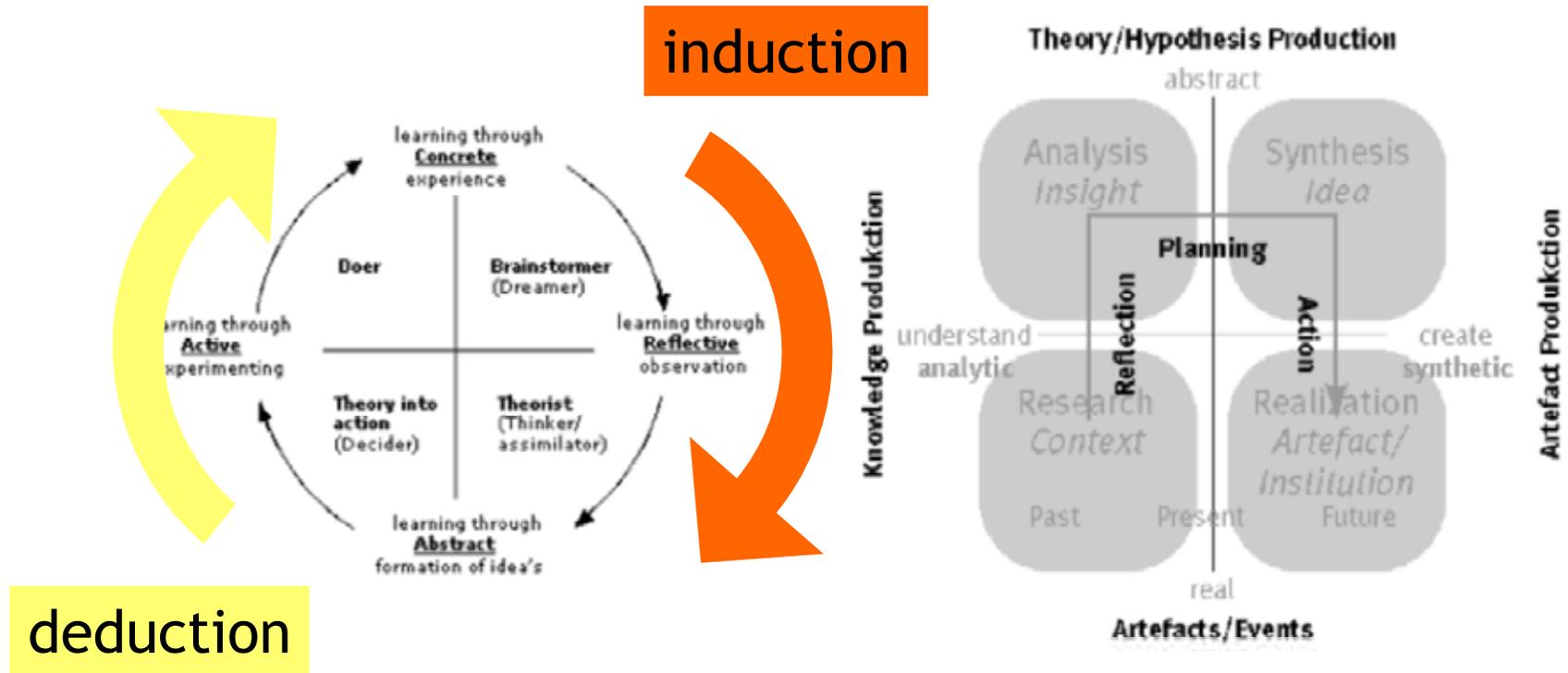
Quelle: John Dewey, How We Think, 1910

Fiasco, Halle, 8.-10. November 2012

Masers transklassischer Zyklus



Lerntheorie und Entwurfsmethodik

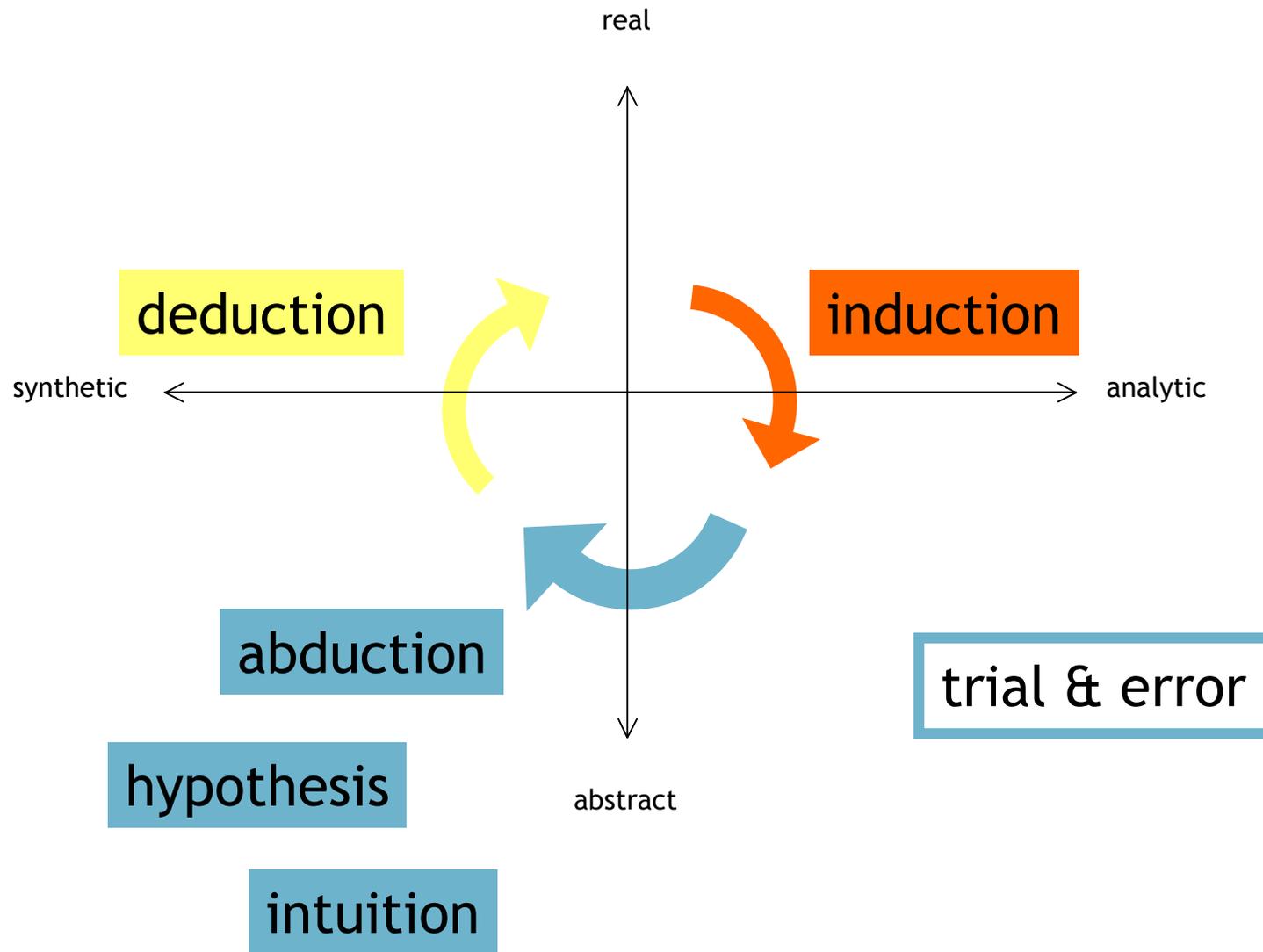


David Kolb, 1984

Institute of Design, Chicago

Quellen: Kolb, ID Chicago

Die Abduktion fehlt!



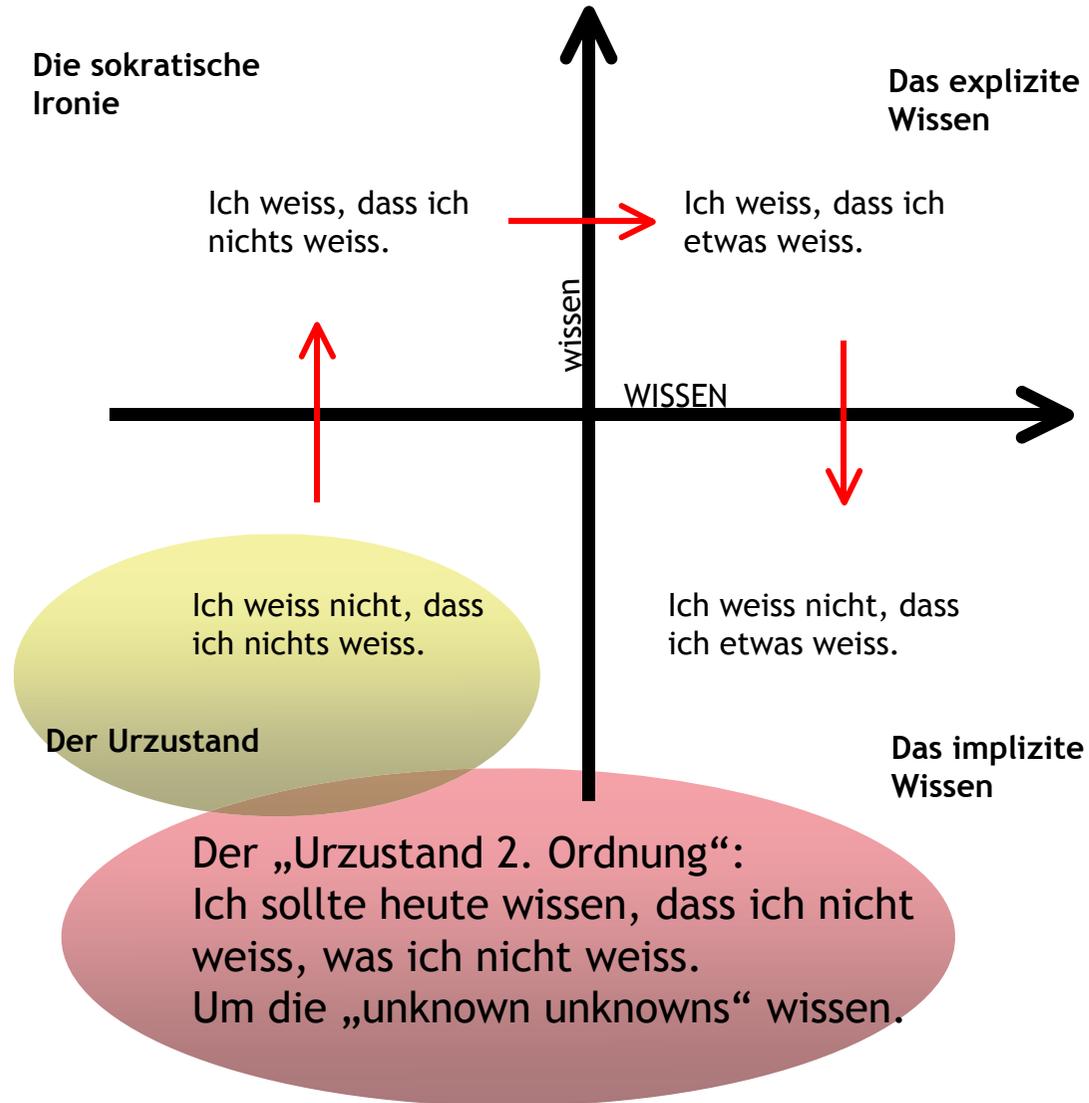
Abduktion als zentrale Phase ...

Authors	Phases /components / domains of knowledge production		
Jones (1970)	Divergence	Transformation	Convergence
Archer (1981)	Science	Design	Arts
Simon / Weick (1969)	Intelligence	Design	Choice
Nelson & Stolterman (2003)	The True	The Ideal	The Real
Jonas (2007)	ANALYSIS	PROJECTION	SYNTHESIS
Fallman (2008)	Design Studies	Design Exploration	Design Practice
Brown (2009)	Inspiration	Ideation	Implementation
Transdisciplinarity Studies	System knowledge	Target Knowledge	Transformation Knowledge
	Induction	Abduction	Deduction

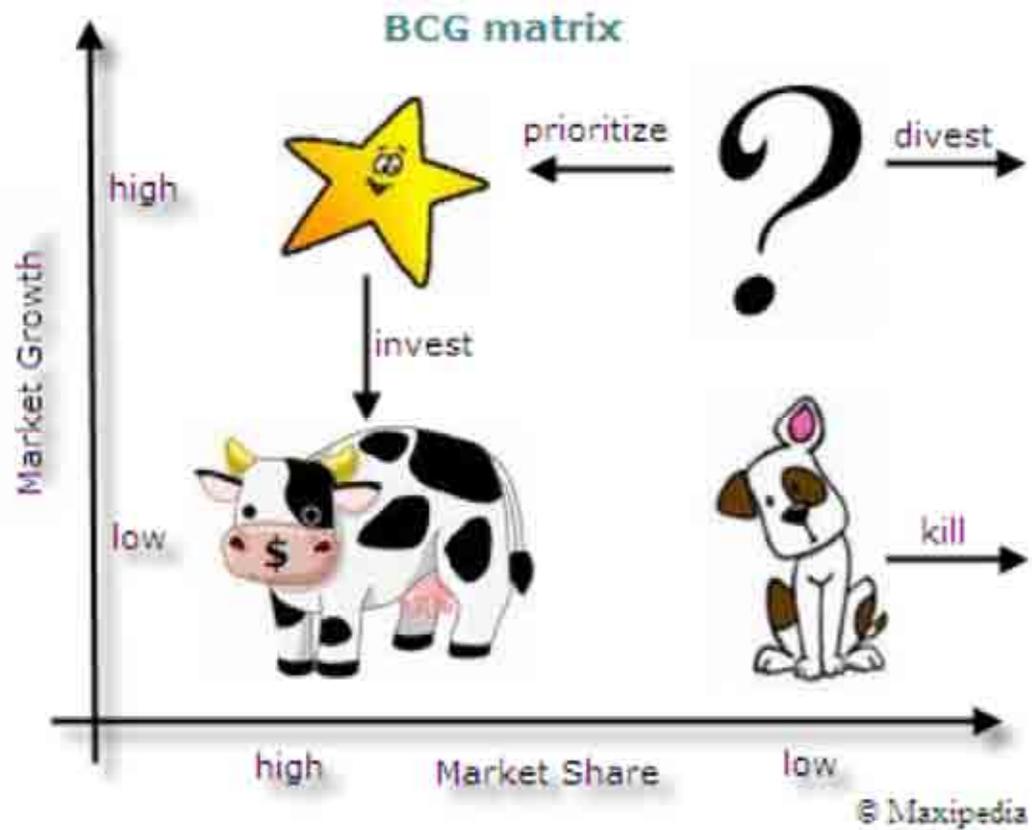
Quelle: Jonas

Spielfelder Oder: Quattro Stagioni

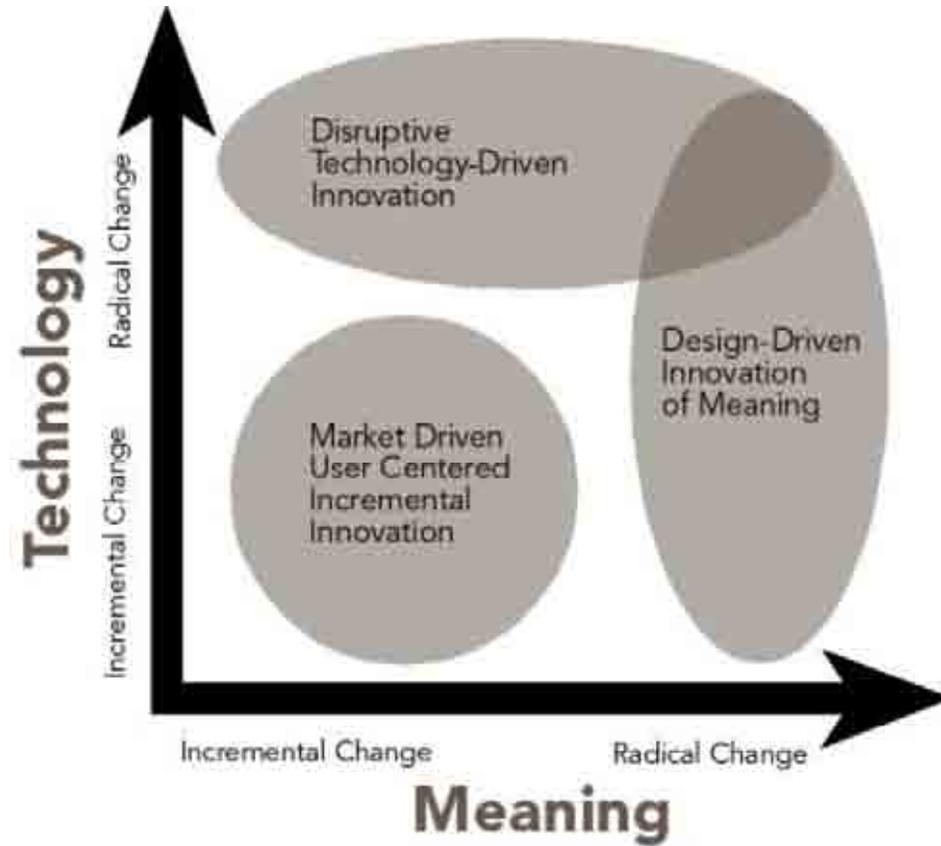
Landkarten des Nichtwissens



Landkarten des Nichtwissens



Landkarten des Nichtwissens

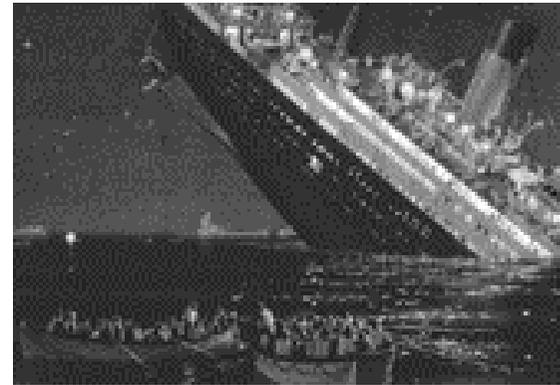


Design Driven Innovation by Roberto Verganti

Landkarten des Nichtwissens



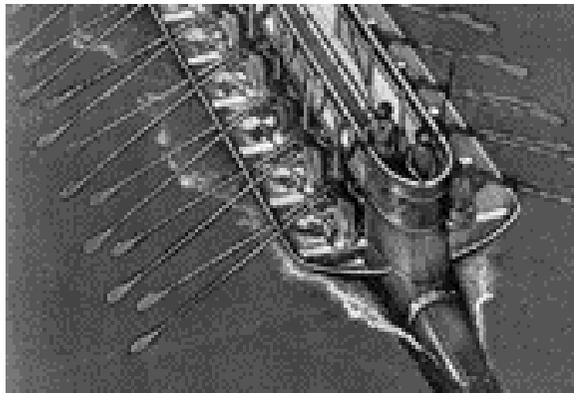
„panem & circensis“



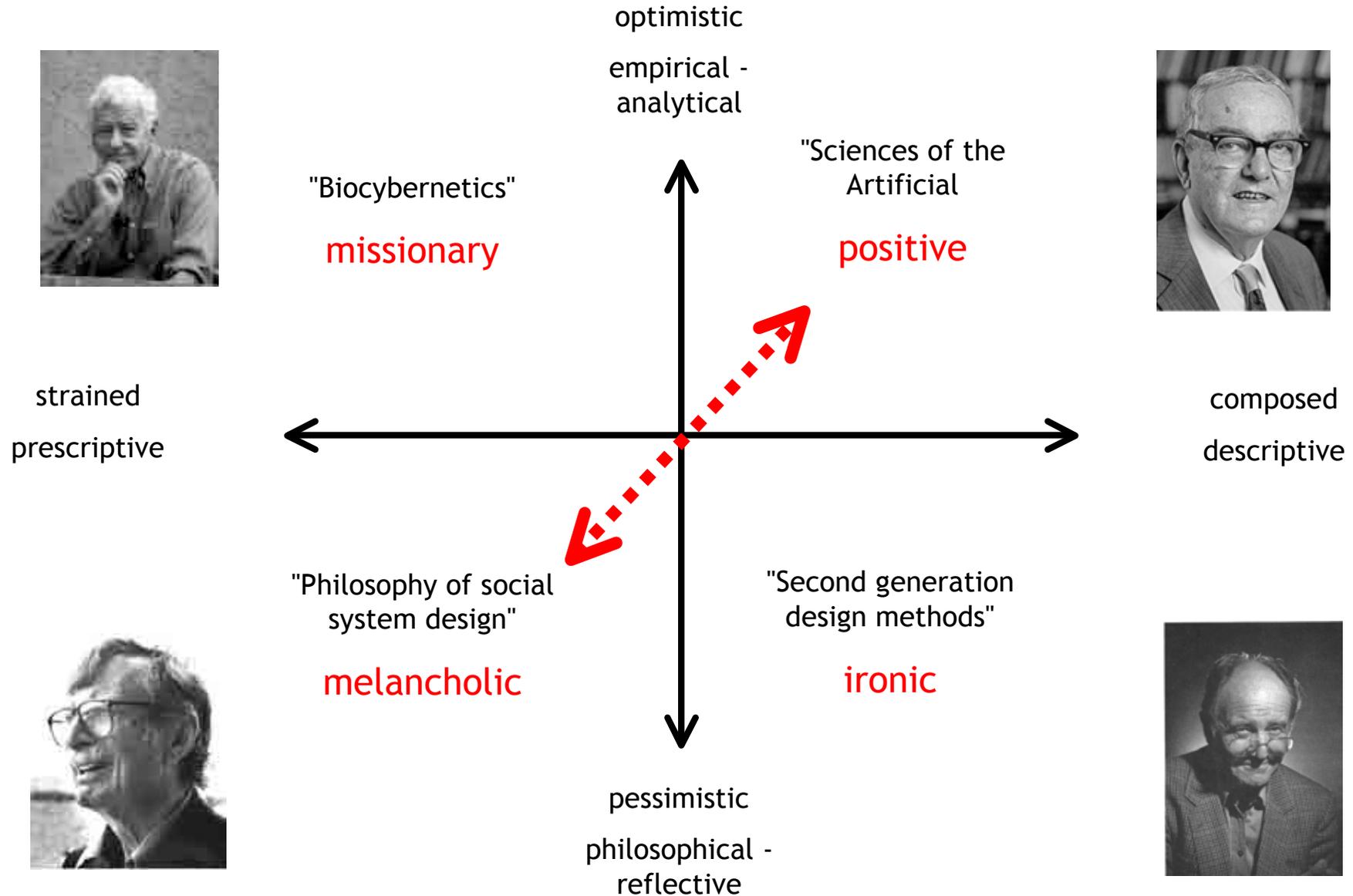
„We´re all in the same boat“

„The raft of the Medusa“

„With a stick and a carrot“



Landkarten der Selbstverortung: Sich selbst bewusst / selbstbewusst verorten...



Positiv

Herbert A. Simon (1916 - 2001)



"Mit der Vorstellung, daß aus dem Herstellen und Durchführen von Entwürfen neue Ziele entstehen können, ist der Gedanke eng verbunden, daß die Entwurfstätigkeit selbst ein Ziel der Planung sein könnte. Sich neue Möglichkeiten vorzustellen und sie auszuarbeiten, ist eine an sich angenehme und wertvolle Erfahrung. ... Das **Entwerfen ist eine Art geistigen Schaufensterbummels**. Man muß keine Einkäufe tätigen, um Vergnügen daran zu finden.

... Man kann sich dennoch eine Zukunft vorstellen, in der unser Hauptinteresse an der Wissenschaft und am Entwerfen in den Erfahrungen liegen wird, die sie uns über die Welt vermitteln, und nicht in den Dingen, die sie uns erlauben der Welt anzutun. **Entwerfen ist wie die Wissenschaft ein Instrument ebenso des Verstehens wie des Handelns.**

...

Unsere Enkel können von uns nicht mehr verlangen, als daß wir ihnen die gleichen Chancen für Abenteuer, für die Beschäftigung mit neuen und interessanten Entwürfen bieten, die wir gehabt haben."

< RTD

Die Wissenschaften vom Künstlichen
Kammerer & Unverzagt, Berlin
1990, 140, 141, 143

Melancholisch

Philosophie des Managements
Verlag Paul Haupt, Bern und
Stuttgart 1980, 154



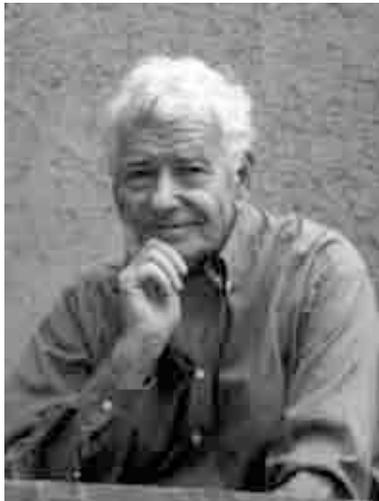
C. West Churchman (1913 - 2004)

"Für den angewandten Wissenschaftler muss die wissenschaftliche Methode eine Philosophie des Gesamtsystems einschließen, wie vage, unzulänglich und schwierig zu verteidigen auch immer sie sein mag. Dies ist, was die Deutsche *Weltanschauung* nennen, eine Auffassung davon, wie die Wirklichkeit beschaffen ist. Sie wird ein integraler Bestandteil des Verhaltens des angewandten Wissenschaftlers. Dies vor allem ist der Grund dafür, dass der angewandte Wissenschaftler nicht einfach die Ergebnisse der reinen Forschung anwendet; er wendet auch seine Weltanschauung an.

... Seine Rolle ist auf echt heroische Art tragisch: er muß handeln, aber er kann nie wissen, daß seine Handlungsweise gut ist. Seine Rolle ist auch komisch: Seine Handlungsweise hat eine humoristische Seite, die von jedermann erkannt wird. Da er menschlich ist, zögert er, heroisch zu werden. ..."

Missionarisch

Frederic Vester (1925 - 2003)



Design für eine Umwelt des Überlebens
Umweltgestaltung im Systemzusammenhang -
eine Herausforderung an das Design der Welt von morgen
form 60 Zeitschrift für Gestaltung IV 1972 S. 4-9

" ... daß es weder möglich noch wünschenswert ist, ein Produkt für sich, ohne Beziehung zu seiner soziologischen, psychologischen und ökologischen Umwelt zu gestalten.

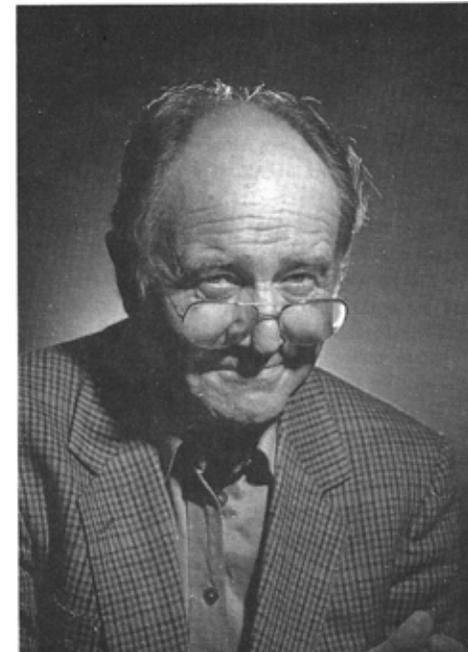
Gerade in diesem Sinne haben die **Designer eine Schlüsselposition** in der zukünftigen Entwicklung, und zwar nicht, weil sie intelligenter wären oder besser informiert oder kreativer, sondern weil ihnen die **Rolle des umfassenden Synthetikers** zufällt. Eine Rolle, zu der sie nicht einmal Entscheidungsgewalt benötigen. Denn es genügt oft, die Wechselbeziehungen, ihre Konsequenzen, aber auch die Möglichkeiten für "kybernetisch sinnvolle" neue Produkte aufzuzeigen und im Gespräch zu behalten. Kein Angehöriger einer anderen Disziplin könnte diese Rolle übernehmen. Auf allen Gebieten der Wissenschaft und Technik herrscht eine zunehmende Fachspezialisierung. **Nur der Industrie- und Umweltdesigner wird horizontal mit allen Wissensgebieten konfrontiert. Und genau diese Koordinatoren fehlen heute. Überall wird nach ihnen der Ruf laut, hier wäre eine Berufsgruppe, der darin eine neue, vielleicht noch weitaus befriedigendere Aufgabe als bisher zufallen könnte."**

Ironisch

"The reason for this is that there is no professional expertise that is concentrated in the expert's mind, and that the **expertise** used or needed, or the knowledge needed, in doing a design problem for others **is distributed among many people**, in particular among those who are likely to become affected by the solution - by the plan - and therefore one should look for methods that help to activate their expertise. Because this expertise is frequently controversial, and because of what can be called '**the symmetry of ignorance**' - i.e. there is nobody among all these carriers of knowledge who has a guarantee that his knowledge is superior to any other person's knowledge with regard to the problem at hand - **the process should be organized as an argument.**"

< Radikale
Transdisziplinarität

"Second-generation Design Methods", in: Cross, Nigel (ed.) Developments in Design Methodology, John Wiley, Chichester 1984, 317-327



Horst Rittel (1930 - 1990)

Resumée

Was sind die Konsequenzen für Design in der „Ignorance Society“?



The content of this book is published under the license
Attribution-Noncommercial 3.0 Unported by Creative Commons
(more information at <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>).

Original title: The Ignorance Society and other essays

Translation: Mary Black

The Ignorance Society is part of The Second Modern Times project.
www.the-second-modern-times.com
contact@the-second-modern-times.com



Zero Factory, S.L.
Av. Llàtzer, 205, 2^o 1^a
08005 Barcelona
Tel: 932 240 750
Fax: 932 251 981
info@infonomia.com
www.infonomia.com

First edition: may 2009

Design: dotstation
Layout: Silvia Langa

ISBN: 978-84-613-2971-7

2/ The Ignorance Society and other essays

The Ignorance Society

and other essays

Antoni Brey
Daniel Innerarity
Gonçal Mayos



libros infonomia

Praktisch:

Die Wiedervereinigung von Fakten und Werten in Design und Designforschung?

beobachten - bewerten

deskriptiv - normativ

objektiv - subjektiv

Mittel - Zwecke

Experten - Laien

...

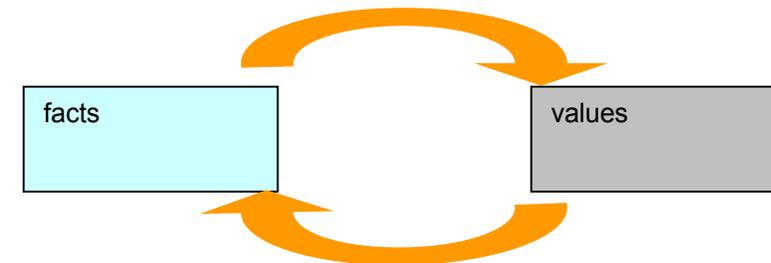
Max Weber
(1864-1920)



Emile Durkheim
(1858-1917)



John Dewey
(1859-1952)

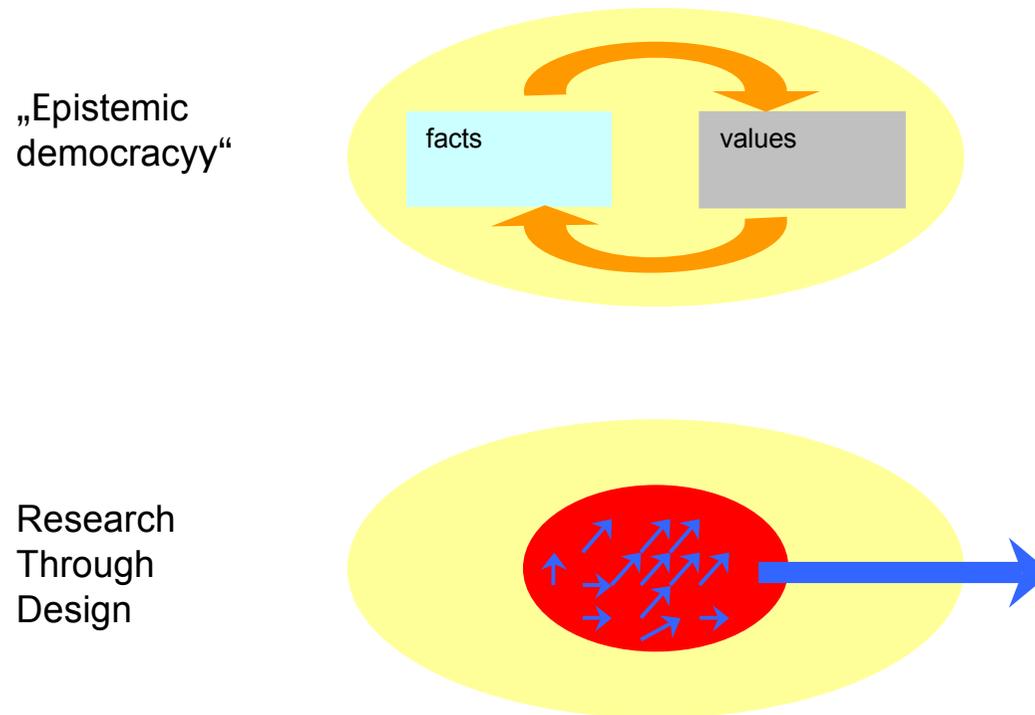


Fakten und Werte > Forschung durch Design

Die Bewertung von Zielen muss aus der Situation heraus passieren

>>> „**epistemic democracy**“ als Idealzustand

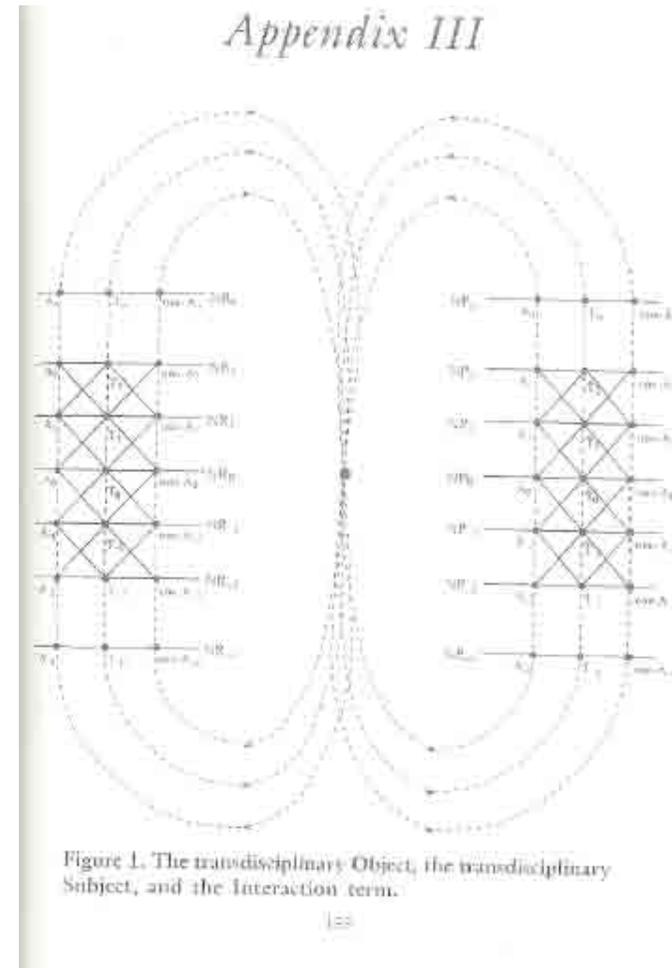
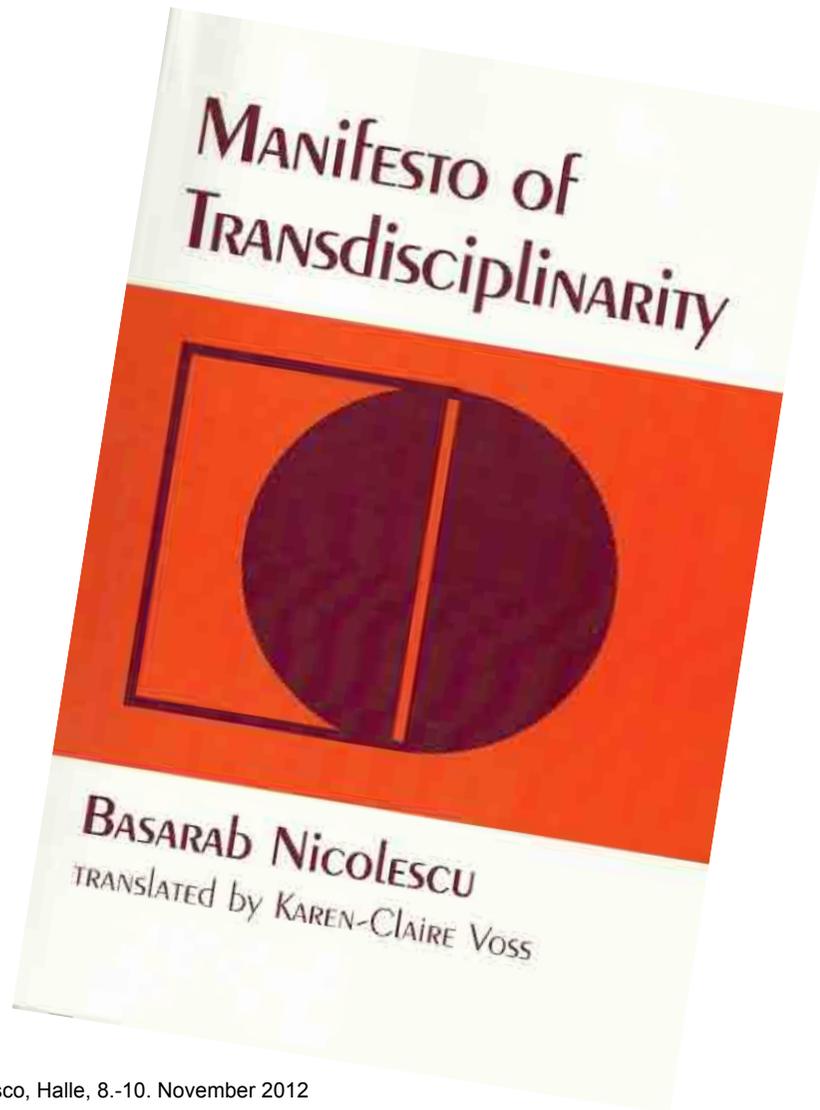
John Dewey (1916) „Democracy and Education“



> **Research Through Design** als methodisches Modell...

Theoretisch:

Von der transklassischen Wissenschaft (Maser) zur radikalen Transdisziplinarität?



ist es
verrück
t
genug
?

Jonas, Halle, 3. Mai 1996