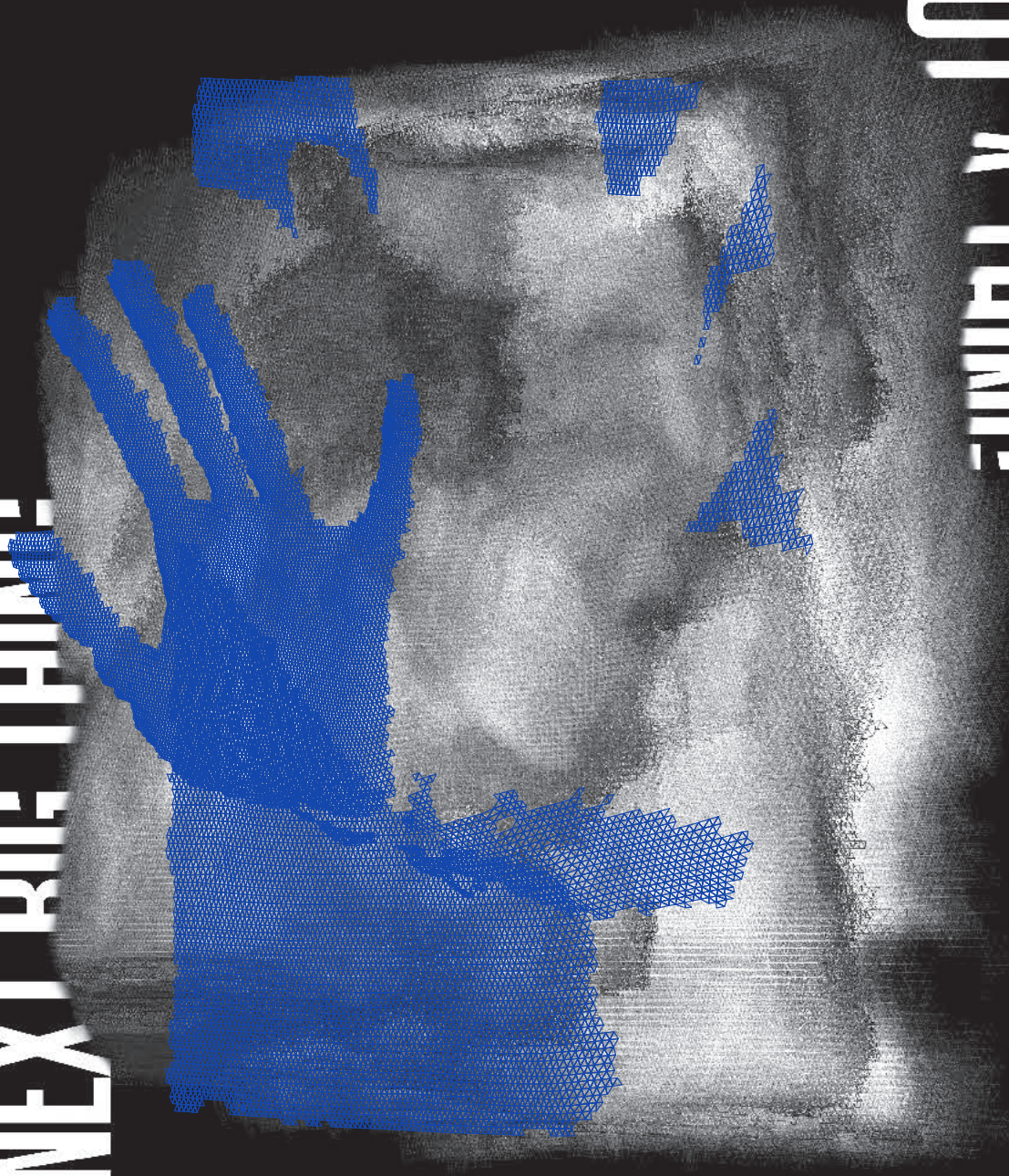


SURVEYING THE DESIGN DISCIPLINE

IS NOT A THING

THE NEXT BIG THING



DESIGN MUST BECOME AN INNOVATIVE, HIGHLY CREATIVE,
CROSS-DISCIPLINARY TOOL RESPONSIVE TO THE TRUE
NEEDS OF MEN. IT MUST BE MORE RESEARCH-ORIENTED,
AND WE MUST STOP DEFILING THE EARTH ITSELF
WITH POORLY-DESIGNED OBJECTS AND STRUCTURES.
DESIGN ZOU EEN INNOVATIEF, ZEER CREATIEF,
CROSS-DISCIPLINAIR INSTRUMENT MOETEN ZIJN
DAT INSPEELT OP DE BEHOEFTE VAN DE MENS.
HET MOET MEER ONDERZOEKS-GEORIENTEERD ZIJN
EN WE MOETEN STOPPEN DE AARDE TE VERVULLEN
MET SLECHT ONTWERPEN OBJECTEN EN STRUCTUREN.
VICTOR PAPANEK, 1971

In Design We Trust

Saskia van Stein

2–4

Surveying the Design Discipline

Pauline Doutreluingne

5–11

The Next Big Thing is Not a Thing

From the Human Gaze to Machine Vision

13

1. The Designers Perspective

14–22

2. Designing Myths, Signs, and Symbols

23–31

3. Designing *Techne*

32–36

4. The Changing Attitudes and Role of the Designer / Anthropologist

4.1 Designing Environments

(From the Blue Planet to Google Earth)

37–54

4.2 Designing Governance and Warfare

55–66

4.3 Designing Future Scenarios and Survival

67–78

The Transformation of Societies in the Mirror of an Expanded Concept of ‘Design’

Yana Milev

79–95

In Design We Trust

Saskia van Stein

2–4

De Design Discipline Bezien

Pauline Doutreluingne

5–11

The Next Big Thing is Not a Thing

Vanuit de Menselijke Blik naar

de Machinale Visie

13

1. Het Ontwerpend Onderzoek

14–22

2. Het Ontwerpen van Mythes, Tekens en Symbolen

23–31

3. Het Ontwerpen van *Techne*

32–36

4. De Veranderende Houding en Opgave van de Designer / Antropoloog

4.1 Vormgegeven Omgevingen

(Van The Blue Planet tot Google Earth)

37–54

4.2 Ontwerpen van Politieke Macht en Oorlogsvoering

55–66

4.3 Ontwerpen van Toekomstscenario's en Overleving

67–78

De Transformatie van Samenlevingen in het Licht van een Breder Begrip van ‘Design’

Yana Milev

79–95

IN DESIGN WE TRUST

SASKIA VAN STEIN
DIRECTOR BUREAU EUROPA, PLATFORM FOR ARCHITECTURE AND DESIGN

It is striking how much appreciation design currently receives. It is a phenomenon of our time; whether it be in its increased visibility in all kinds of media, the growing number of visitors to Dutch Design Week in Eindhoven, or the trust in the creative industry as a driver of innovation, making it a leading sector of the Dutch economy. Consequently, there are more lectures and debates about and organised by designers, Dezeen – the prominent eye-candy design webzine – was launched and last year published its first critical essay, manifestos are again being formulated, and (Dutch) critics from various schools of thought fundamentally disagree about the sense and nonsense of design: all illustrations of an emancipated and grown-up discipline.

However, is our confidence in design and the designer well founded? Does the designer have our best intentions at heart? Is a design at the service of humankind or the market? The question concerning the function and responsibility of design has become central to the designer's role. Far beyond the traditional boundaries of designing a functional or industrial product, the design discipline is heading into new domains. These changes are catalysed by all of the opportunities offered by the medialisation and the democratisation of technological tools, resulting in the design of processes, systems, and strategies. The object or design has become immaterial.

These changes and the extension of the concept of design also stem from the broadening of education and the emergence of various sub-disciplines. Design thinking focuses on the creative economy and the 'out of the box thinking' of managers. Open-source design seeks to give the user a voice in the design process and does so to co-create with (not for) the user and through observations and interventions. Social design searches for ways to improve our relations to each other. Designers are increasingly adopting (research) methods and tools from other disciplines, such as anthropology, sociology, ethnography, archaeology, and other natural, social, and technical sciences. Their approaches are often far from scientific and outside of accredited forms of knowledge; however, they are underscored by strong ideas and a passionate attitude. Whether or not in collaboration, designers investigate new roads and (re) present alternative realities. They expose what is hidden beneath the surface, questioning the prevailing ideas and ways of thinking about how our society takes shape. Accordingly, they are broadening the understanding of what is usually understood by the term design.

The exhibition *The Next Big Thing is Not a Thing – Surveying the Design Discipline* connects these developments within the field of design to the science of anthropology. Using 'the gaze' as a metaphor, the exhibition explores the limits of the design discipline and shows new forms of knowledge development and critical reflection. The exhibition considers various myths of design, deconstructs design's symbolism, and shows the influence of technology on the design landscape. The exhibition is also a working paper on the designed environment.

Thank you to all the participating artists, activists, and designers, who entrusted their work to us: Adbusters, Uli Aigner, AO Clouds, Atelier NL, Maarten Baas, Roger Ballen & Die Antwoord, Artur Beifuss, Marc Bijl, Zach Blas, Pierre Bourdieu, James Bridle, Ingrid Burrington, Emma Charles, Cucula, Dries Depoorter, Theo Deutinger with Stefanos Filippas, Heather Dewey-Hagborg, Ines Doujak with John Barker, Jalila Essaidi, Forensic Architecture, Forma Fantasma voor Droog Design, Dave Hakkens, Massoud Hassani, Susanna Hertrich, Manon van Hoeckel, Dirk Vander Kooij, !Mediengruppe Bitnik, Monobanda & DUS Architecten, Fabrice Monteiro, Jasper Morrison, Geert Mul, Eli Noyes, Alicia Ongay-Perez, Ruben Pater with Jaap van Heusden, Eline van der Ploeg, Julien Prévieux, Re-Do Studio, Jan Rothuizen, Safecast, ScanLAB, SchilderScholte Architecten, Lalage Snow, Philippe Starck, Studio Drift, Gudrun F. Widlok, The Yes Men, Liam Young and TeYosh.

I am delighted with the visual identity that Mind Design developed for this project. Finally, my grateful thanks go to all the curators: Agata Jaworska, Niels Schrader, and especially to Pauline Doutreluingne and to Yana Milev whose research and accompanying publication, *Design Anthropology*, inspired the realisation of this exhibition.

Het is opvallend hoeveel waardering design toekomt. Een fenomeen van onze tijd. Of het nu de verhoogde zichtbaarheid is in allerhande media, het groeiend aantal bezoekers aan Dutch Design Week in Eindhoven of het vertrouwen in de creatieve industrie als aanjager van innovatie en daarmee een topsector voor de Nederlandse economie. Bijgevolg worden ook meer lezingen en debatten met en over ontwerpers georganiseerd, lanceerde toonaangevende eye-candy webzine Dezeen, vorig jaar een eerste kritische essay, worden er weer manifesto's geschreven en zijn (Nederlandse) critici van verschillende denkrichtingen het fundamenteel oneens over de zin en onzin van design. Allemaal illustraties van een discipline die zich emancipeert en tot wasdom komt.

Maar is ons vertrouwen in design en de designer wel gegrond? Heeft een ontwerper het beste met ons voor? Dient een ontwerp de mens of de markt? Hiermee is de vraag naar de rol en verantwoordelijkheden van een ontwerp en daarmee ook de rol van de ontwerper centraal komen te staan. Ver voorbij de klassieke kaders van het ontwerpen van een functioneel of industrieel product, verandert de design discipline richting nieuwe domeinen. Deze veranderingen worden gekatalyseerd door alle mogelijkheden die medialisering en de democratisering van technologische instrumenten bieden. Resultierend in het ontwerpen van processen, systemen en strategieën. Het object of ontwerp is daarmee immaterieel geworden.

Deze veranderingen en de verruiming van het begrip design komen ook voort uit de verbreding in educatie en het ontstaan van diverse 'sub-disciplines'. Zo richt design thinking zich op de creatieve economie en het 'out of the box denken' van de managers, poogt open source design de gebruiker een stem in het ontwerp te geven en dus niet vóór maar mét de gebruiker te co-creëren en zoekt social design middels observaties en interventies naar manieren om onze relatie tot elkaar te verbeteren. Steeds vaker adopteren ontwerpers (onderzoeks)methoden en tools afkomstig uit andere disciplines, zoals de antropologie, sociologie, etnografie, archeologie en andere natuur-, sociale-, of technische wetenschappen. Vaak verre van wetenschappelijk en zonder geaccrediteerde kennis, maar met een sterke ideeën en gedreven houding aan de basis. Ontwerpers onderzoeken – al dan niet in samenwerkingsverbanden – nieuwe wegen en (re)presenteren alternatieve werkelijkheden. Ze leggen bloot wat er onder de oppervlakte schuil gaat, en ondervragen daarmee de gangbare ideeën en denkwijzen van hoe onze samenleving is vormgegeven. Hiermee verruimen ze het begrip van wat veelal onder de term design begrepen wordt.

De tentoonstelling *The Next Big Thing is Not a Thing – De Design Discipline Bezien*, verbindt deze ontwikkelingen op het gebied van design met de wetenschap van de antropologie. Met 'de blik' als metafoor verkent de tentoonstelling de grenzen aan de ontwerpdiscipline en worden nieuwe vormen van kennisontwikkeling en kritische reflectie getoond. De tentoonstelling stelt verschillende mythes binnen de vormgeving aan de orde, deconstrueert haar symboliek, en toont de invloed van technologie op het designlandschap. De tentoonstelling is ook te beschouwen als een praatstuk over de ontworpen omgeving.

Mijn dank gaat uit naar alle betrokken kunstenaars, activisten en ontwerpers die hun werk aan ons toevertrouwen: Adbusters, Uli Aigner, AO Clouds, Atelier NL, Maarten Baas, Roger Ballen & Die Antwoord, Artur Beifuss, Marc Bijl, Zach Blas, Pierre Bourdieu, James Bridle, Ingrid Burrington, Emma Charles, Cucula, Dries Depoorter, Theo Deutinger en Stefanos Filippas, Heather Dewey-Hagborg, Ines Doujak en John Barker, Jalila Essaïdi, Forensic Architecture, Forma Fantasma voor Droog Design, Dave Hakkens, Massoud Hassani, Susanna Hertrich, Manon van Hoeckel, Dirk Vander Kooij, !Mediengruppe Bitnik, Monobanda & DUS Architecten, Fabrice Monteiro, Jasper Morrison, Geert Mul, Eli Noyes, Alicia Ongay-Perez, Ruben Pater en Jaap van Heusden, Eline van der Ploeg, Julien Prévieux, Re-Do Studio, Jan Rothuizen, Safecast, ScanLAB, SchilderScholte Architecten, Lalage Snow, Philippe Starck, Studio Drift, Gudrun F. Widlok, The Yes Men, Liam Young en TeYosh.

Verguld ben ik met de visuele identiteit van Mind Design. Tot slot gaat mijn grote dank uit naar de curatoren Agata Jaworska, Niels Schrader en in het bijzonder naar Pauline Doutreluingne en ook Yana Milev die met haar onderzoek en bijbehorende publicatie *Design Antropology* inspireerde in de totstandkoming van deze tentoonstelling.

SURVEYING THE DESIGN DISCIPLINE DE DESIGN DISCIPLINE BEZIEN

PAULINE DOUTRELUINGNE
CURATOR

Chapter 1: The Designer's Perspective

This exhibition takes a closer look at the design research that lays the groundwork for each design process, and it approaches design as a transdisciplinary domain.

In recent years, designers have been inspired by the history and methodology of the social sciences but also by biology or economics. Similar to the science of anthropology, which uses a variety of research methods, the design discipline includes a series of approaches to initiate the design process. Firstly, it concerns a way of looking – the subject and object. In the traditional practice of cultural anthropology, an anthropologist always looks at a topic from an *emic* and an *etic* perspective. *Etic* represents the external perspective: how an outsider views a particular reality. *Etic* elements are things that occur in all cultures: they are universal phenomena (power relations). *Emic* represents the perspective from the inside, how someone from a particular (sub) culture experiences it from within.¹

An anthropologist is trained to get to know and understand a culture internally, in order to visualise and translate it into the language and the frame of reference of someone who is not internally familiar with this culture.

The design process is neither a predictable nor an easily navigable process. Through taking a multitude of perspectives into account, this process is deepened and gives designers a wider and more creative view of their field or work. Knowledge development and critical reflection are essential for every designer. Our worldview is increasingly put into doubt, and longstanding, self-evident ideologies are now considered as short-term thinking and as an out-dated perception of society. By zooming in on the elementary particles of an extended concept of design, the design discipline is examined in an innovative way.

The sociologist Yana Milev's research and publication *Design Anthropology*, which serves as a starting point for this exhibition, shows that the design concept is based on three fundamental pillars: *Mythus*, *Segno*, and *Techne*.

Anthropological design research is transdisciplinary and develops through the connection between:

- Visual Culture: signal, visibility / invisibility, image / emptiness, imagination, and representation
- Doing Culture: act, cooperation, relationship, exchange
- Material Culture: object, artefact, thing, texture
- Knowledge Culture: techniques, practices, norms, beliefs
- Narrative Culture: mythology, meaning, memory, identity
- Critical Culture: criteria for looking, antagonism, theory
- Aesthetic Culture: emotion, sentiment, taste²

Chapter 2: Designing Myths, Signs, and Symbols

It was not so long ago that the application of Darwin's theory of evolution to human culture seemed self-evident. Western civilization was seen as the furthest developed, and all other cultures, such as African, Asian, or any foreign indigenous culture, were seen as a subordinate on the evolutionary ladder. Terms such as 'Third' World countries or developing nations indicate that some countries need to catch up with economic development in order to participate in the main discourse.

Since the advent of globalisation and medialisation, the world appears to be smaller; moreover, time and space have become both singular and multiple. Prevailing ideologies are stagnating, and with the rise of the BRIC nations, Western dominance is diminishing. Modernism long reigned

as the dominant ideology under the motto of 'doing good'. Through the pernicious belief in the application of a makeable world and the hope that technological developments brought, it was assumed there was a fitting solution to any problem. Also, the design discipline is influenced by the modernist discourse, with the adage that the idea of progress makes the world a 'better' place. But what is 'good' and 'bad' design? Is design successful because it is sold and has aesthetic and psychological value?³ What are the myths about the roles and responsibilities of the design sector?

Symbols belong – knowingly and often unknowingly – to human communication possibilities. Due to the growth and acceleration of increasingly hybrid and intercultural communication possibilities, original meanings are often lost, or new meanings arise. The phenomenon of applying 'meaning' is uniquely human. It will be interesting if we can relinquish control of this application to nature and technology.

Chapter 3: Designing *Techne*

The traditional division between *episteme* (the domain of theory or knowledge) and *techne* (the material and practical application of art and craft) still determines our thinking and divides the humanities from the natural sciences, the intellectuals from the engineers, and our mind from our hands. The design discipline circumnavigates this division, weaving theory to the pragmatic, thus connecting cultural techniques and achievements to theories of knowledge, craft, and the virtual / artificial world.

The works in this exhibition explore how the hand and head are related. In Richard Sennett's book, *The Craftsman* (2008), he addresses the thinking and performing hand. 'Every good craftsman conducts a dialogue between concrete practices and thinking', he writes. 'All the skills, even the most abstract, begin as a bodily practice.'

Artists and designers speculate and experiment between art and science with technological innovations that expand the limits of our human potential. The autonomy of these technological innovations is now so far developed that the human as authority is increasingly diminished.

Chapter 4: The Changing Attitudes and Role of the Designer / Anthropologist

Since industrialisation and the Arts and Crafts movement in the second half of the nineteenth century, the question concerning design's function and role became a topic of discussion. Design as a cultural phenomenon is a relatively recent development. An emancipation of design and its related discourse is currently taking place. Today, the designer / anthropologist occupies a modest position, continuously gathering new information and learning from other people's mistakes.

The design discipline is increasingly related to other domains, such as ecology, anthropology, politics, architecture, journalism, government, and warfare, and it outlines possible future scenarios. It is an attitude that connects people to the world around them in innovative ways.

Designing Environments (From the Blue Planet to Google Earth)

The fundamental attitude of the designer has changed: originally, the designer would serve the future user through the 'illusion' of comfort, convenience, and luxury. Subsequently, there was a shift to 'serving the environment and society'. The designer and design philosopher Victor Papanek wrote about the latter in 1971 in his book *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. Never before was this theme so topical.

At the same time, a dent has emerged in the expectations it created. Is the designer able to offer a ready-made solution to the world's big problems? All design in itself wants to be complete and, therefore, be a symbol of unity and perfection. Imperfection would be a sign of decay. But perhaps it is these imperfections that lead us, through trial and error, to create new insights

into our thoughts and actions. In the contemporary Dutch design landscape, there is a strong desire to make technical imperfection the subject of design.

Designing Political Power and Warfare

Progressively more designers are focusing their research on the superstructures of contemporary society. Each structure is a design, and structures of political and economic power, nation states, warfare, and information networks are undoubtedly included.

Designers analyse political, military, and economic issues and visualise the underlying relationships and structures, which allows today's designer to focus on social emancipation, freedom of information, public transparency, and political change. In our present-day, smartphone networked society, the designer also takes on the role of mediator. More than a channel for communication and information, the medium is a way of life. 'The medium is the message', as Marshall McLuhan already concluded in 1964. But the medium is not just the packaging. The society of the medium is our milieu. Without us realising it, design is omnipresent.

Designing Future Scenarios and Survival

With all this accumulated knowledge, are we still able to design new scenarios for a sustainable society? The potential of creativity that has an increasing understanding of complex power relations is growing. Via an open-source politics, innovative instruments are made available to the citizen and offer us protection against the latent dangers heading our way. Whether we trust in all of these technological innovations is the question we ask, and we look forward to a stimulating dialogue on this subject.

1.

The contrast of *emic* versus *etic* comes from linguistic anthropology and was introduced by Kenneth Pike in: Kenneth L. Pike, *Language in Relation to a Unified Theory of the Structure of Human Behavior*, The Hague: Mouton 1967.

2.

Yana Milev (ed.), *D.A. – A Transdisciplinary Handbook of Design Anthropology*, Bern / Berlin / Frankfurt / Brussels / Oxford / Vienna / New York: Peter Lang Academic Publishers 2013.

3.

Dieter Rams, <https://www.vitsoe.com/de/ueber-vitsoe/gutes-design>.

Hoofdstuk 1: Het Ontwerpend Onderzoek

Deze tentoonstelling gaat nader in op het ontwerpend onderzoek, dat als basis dient voor elk ontwerp-proces, en benadert design als een transdisciplinair domein.

De afgelopen jaren hebben ontwerpers zich laten inspireren door de geschiedenis en de methodologie uit de sociale wetenschappen, maar ook door de biologie en economie. Overeenkomstig de wetenschap van de antropologie, die een verscheidenheid aan onderzoeksmethodes hanteert, is er ook in de ontwerpdiscipline een reeks aan invalshoeken om met het ontwerpproces aan de slag te gaan. Het gaat in eerste instantie over een manier van kijken, het subject en object. Vanuit het traditionele vak van culturele antropologie, bekijkt een antropoloog een onderwerp altijd vanuit een *emic* en een *etic* perspectief. *Etic* staat voor het perspectief van buitenaf, hoe een buitenstaander naar een bepaalde realiteit kijkt. *Etic* elementen zijn dingen die in alle culturen voorkomen, het zijn universele verschijnselen (machtsverhoudingen). *Emic* staat voor het perspectief van binnenuit, hoe iemand uit een bepaalde (sub)cultuur het zelf ervaart.¹

Een antropoloog is getraind om een cultuur van binnenuit te leren kennen en te begrijpen. Om deze vervolgens te visualiseren en te vertalen naar de taal en het referentiekader van iemand die deze cultuur niet van binnenuit kent.

Het ontwerpproces is geen voorspelbaar en eenvoudig af te lopen proces. Door een veelvoud aan perspectieven in acht te nemen, wordt dit proces verdiept en krijgen designers een ruimere en creatievere blik op hun werkveld. Kennisontwikkeling en kritische reflectie is essentieel voor elke ontwerper. Ons wereldbeeld wordt steeds meer in twijfel getrokken en ideologieën die lange tijd vanzelfsprekend leken, behoren nu tot een korte termijn denken en een verouderde waarneming van de maatschappij. Door in te zoomen op de elementaire deeltjes van een ruim designbegrip, wordt de designdiscipline op een innovatieve manier bekeken.

In het onderzoek en de publicatie *Design Anthropology* van de socioloog Yana Milev, welke als vertrekpunt dienen voor deze tentoonstelling, wordt aangetoond dat het designbegrip op drie fundamentele pijlers steunt: *Mythus*, *Segno* en *Techne*.

Antropologisch ontwerponderzoek is transdisciplinair en ontwikkelt zich in de connectie tussen:

- Visuele Cultuur: signaal, on / zichtbaarheid, afbeelding / leegte, verbeelding vertegenwoordiging
- Doe Cultuur: act, samenwerking, relatie, uitwisseling
- Materiële Cultuur: object, artefact, ding, textuur
- Kennis Cultuur: technieken, praktijken, normen, overtuigingen
- Narratieve Cultuur: mythologie, betekenis, geheugen, identiteit
- Kritische Cultuur: criteria voor kijken, antagonisme, theorie
- Esthetische Cultuur: emotie, sentiment, smaak

Hoofdstuk 2: Het Ontwerpen van Mythes, Tekens en Symbolen

Het is nog niet zo heel lang geleden dat Darwins evolutietheorie als vanzelfsprekend ook werd toegepast op de menselijke cultuur. De westerse beschaving werd daarbij gezien als het verst ontwikkeld en alle andere culturen, zoals de Afrikaanse, Aziatische of om het even welke vreemde inheemse cultuur werd als achtergesteld gezien op deze evolutieladder. Termen zoals 'derde' wereld landen of ontwikkelingslanden duiden erop dat bepaalde landen een economische ontwikkeling zouden moeten inhalen om aan het discours te kunnen deelnemen.

Sinds de globalisering en mediatisering lijkt de wereld kleiner geworden en tijd en plaats zijn bovendien een en meervoudig geworden. Er is een stagnatie ingetreden in de grote ideologieën

en sinds de opkomst van de BRIC landen is er geen vanzelfsprekende westerse dominantie meer. Het modernisme regeerde lange tijd als dominante ideologie. Onder het ‘doing good’ motto ging het modernisme er steevast van uit dat het voor elk probleem een passende oplossing kon brengen via het fatale geloof in de maakbaarheid en de hoop die de technologische ontwikkelingen met zich meebrachten.

Ook de designdiscipline is beïnvloed door het modernistische discours met het adagium van een vooruitgangsidee om de wereld ‘beter’ te maken. Wat is dan ‘goed’ en ‘slecht’ design? Is design succesvol omdat het gekocht wordt en een esthetische en psychologische waarde heeft? Wat zijn de mythes omtrent de rol en verantwoordelijkheden van de designsector?

Symbolen behoren –bewust en veelal onbewust- tot de menselijke communicatiemogelijkheden. Door de toename en versnelling van communicatiemogelijkheden worden die alsmaar meer hybride en intercultureel gebruikt, vaak met een verlies van de oorspronkelijke betekenis tot gevolg of nieuwe betekenissen worden eraan toegevoegd. Het fenomeen van ‘betekenis’ geven is iets typisch menselijks en het wordt interessant als we ons daarvan kunnen losmaken en de controle over laten aan de natuur en de techniek.

Hoofdstuk 3: Het Ontwerpen van *Techne*

De traditionele opdeling tussen *episteme* (het domein van theorie of kennis) en *techne* (de materiële en praktische toepassing van kunst en ambacht) bepaalt ons denken tot op vandaag en verdeelt zo de geesteswetenschappen van de natuurwetenschappen, en onze geest van onze handen. De design-discipline snijdt deze verdeling door, weeft het theoretische met het pragmatische aan elkaar en verbindt op die manier culturele technieken en realisaties met theorieën van kennis, ambacht en de virtuele / kunstmatige wereld.

De geselecteerde werken onderzoeken de vraag hoe hand en hoofd gerelateerd zijn. In het boek van Richard Sennett *De Ambachtsman* (2008) is die denkende, uitvoerende hand de spil. ‘Iedere goede vakman voert een dialoog tussen concrete handelingen en denken’, schrijft hij. ‘Alle vaardigheden, zelfs de meeste abstracte, beginnen als lichamelijke oefening.’

Kunstenaars en designers speculeren en experimenteren tussen kunst en wetenschap met technologische innovaties die de grenzen van onze menselijke mogelijkheden verruimen. Die technologische innovaties worden zo ver in autonomie ontwikkeld dat de mens als gezagsdrager lijkt te verdwijnen.

Hoofdstuk 4: De Veranderende Houding en Opgave van de Designer / Antropoloog

Al sinds de *Arts and Crafts* beweging in de tweede helft van de 19de eeuw en de industrialisatie is de vraag naar de functie en rol van het ontwerp onderwerp van gesprek. Design als een expliciet cultureel fenomeen is een relatief jonge ontwikkeling. Er vindt momenteel een emancipatie plaats van design en het daarmee verbonden discours. Vandaag de dag neemt de ontwerper-antropoloog een bescheiden positie in, die continu nieuwe informatie vergaard en van andermans fouten leert.

De designdiscipline staat alsmaar meer in verhouding tot andere domeinen zoals ecologie, antropologie, politiek, architectuur, journalistiek, regeren, oorlogvoering, en schetst mogelijke toekomstscenario’s. Het is een houding die de mens op innovatieve manieren in verbinding stelt tot de wereld om zich heen.

Ontwerpen van Vormgegeven Omgevingen (Van de Blauwe Planeet tot Google Earth)

De grondhouding van de ontwerper verandert: oorspronkelijk wou de ontwerper vooral de toekomstige gebruiker van dienst zijn met de ‘illusie’ van meer comfort, gemak en luxe. Daarna

vond er een verschuiving plaats om ‘in dienst van milieu en maatschappij te staan’. Ontwerper en designfilosoof Victor Papanek schreef al over dit thema in 1971 in zijn boek *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. Nog niet eerder was het thema zo actueel.

Tegelijkertijd lijkt er een deuk te ontstaan in de verwachtingen die daarbij gecreëerd worden. De menselijke ontwerper is misschien helemaal niet in staat om de grote problemen van de wereld een kant en klare oplossing te bieden? Ieder design wil in zichzelf afgerond en daarmee een symbool van eenheid en perfectie zijn. Imperfectie zou een teken van verval zijn. Maar misschien is het juist deze imperfectie die ons met vallen en opstaan ertoe brengt nieuwe inzichten in ons denken en handelen te creëren? In het Nederlandse designlandschap bestaat er tegenwoordig een grote beweging om technische imperfectie tot onderwerp van het ontwerp te maken.

Ontwerpen van Politieke Macht en Oorlogvoering

Alsmaar meer ontwerpers richten hun onderzoek op de superstructuren van de hedendaagse maatschappij. Iedere structuur is een ontwerp, en structuren van politieke en economische macht, staten, oorlogvoering en informatienetwerken horen daar zeker bij.

Designers analyseren politieke, militaire en economische vraagstukken en visualiseren de onderlinge relaties en structuren. Op die manier richt de designer van vandaag zich op sociale emancipatie, het recht op informatie, publieke transparantie en politieke verandering. De designer neemt tevens de rol op van mediator in de door de *smartphone* vernetwerkte samenleving. Deze smartphone is meer dan een communicatie- en informatiemedium een bestaansmiddel. ‘The medium is the message’, concludeerde Marshal McLuhan al in 1964. Maar de media zijn niet enkel louter verpakking. De mediasamenleving is ons milieu. Design is alomtegenwoordig zonder dat we dat beseffen.

Ontwerpen van Toekomstscenario’s en Overleving

Met al deze vergaarde kennis zijn we misschien toch in staat om nieuwe scenario’s te ontwerpen voor een duurzame samenleving? Het potentieel aan creativiteit met een toenemend inzicht in de complexe machtsverhoudingen stijgt. Innovatieve instrumenten worden via een opensource politiek beschikbaar gemaakt voor de burger en bieden ons bescherming tegen de sluimerende gevaren die op ons afkomen. Of we al dan niet vertrouwen in al deze technologische innovaties is de vraag die we stellen en we kijken uit naar een stimulerende dialoog daaromtrent.

1.

Het contrastpaar emic tegenover etic is afkomstig uit de linguïstische antropologie, waar het is geïntroduceerd door Kenneth Pike in Pike, K. *Language in Relation to a Unified Theory of the Structure of Human Behavior*, Den Haag: Mouton 1967.

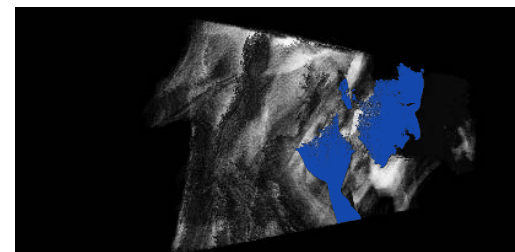
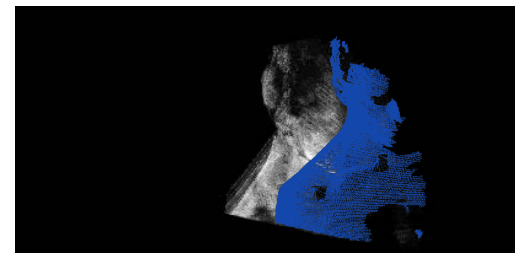
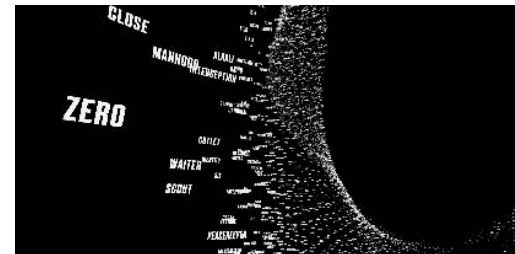
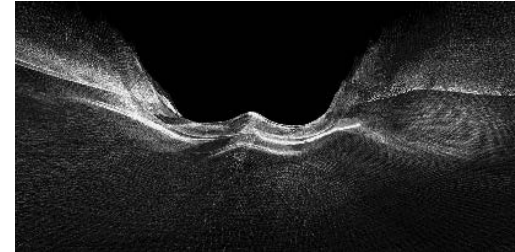
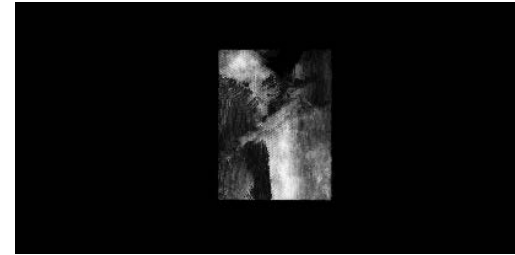
2.

Yana Milev (Hg.), *D.A. – A Transdisciplinary Handbook of Design Anthropology*, Bern / Berlijn / Frankfurt am Main / Brussel / Oxford / Wenen / New York: Peter Lang Academic Publishers 2013.

3.

Dieter Rams, <https://www.vitsoe.com/de/ueber-vitsoe/gutes-design>.

THE NEXT BIG THING IS NOT A THING



From the Human Gaze to Machine Vision

The Next Big Thing is Not a Thing is informed by the past modalities of anthropological methods – the belief in progressivism, unilinear cultural evolution, colonial expansion and the idea of progress as a scientific explanation of social phenomena. Whereas these methods could be characterised by a view of the human at the centre, design studio Mind Design embarked on a study of the evolution of optical technologies capturing how they reflect our changing position in relation to the world.

The design studio mapped the progression of tools and systems that began to shift agency outside of direct human control: machine vision has giving rise to technological capacities such as autonomous representation, intelligence, behaviour, interpretation and life.

The development of the visual identity for this exhibition began by 3D scanning the human body. By stacking the multiple scans, visions are overlaid in order to evoke and explore the body as an information rich landscape. Some kind of technological afterthought and a site that explores the central question of human and technological agency: *who is watching who?*

Niels Schrader and Edgar Savisaar

Vanuit de Menselijke Blik naar de Machinale Visie

The Next Big Thing is Not a Thing trekt lering uit de modaliteiten van de antropologische methoden – het geloof in vooruitgang, in lineaire culturele evolutie, koloniale expansie en het idee van progressie van een wetenschappelijke uitleg van een sociaal fenomeen. Terwijl deze methoden kunnen worden gekarakteriseerd door de gedachte van de mens in het centrum, begon ontwerpstudio Mind Design met een onderzoek naar de evolutie van optische technologieën en hoe deze in onze veranderende positie in de wereld weerspiegelt.

De ontwerpstudio inventariseerde de opeenvolging van instrumenten en systemen die de verschuivingen veroorzaakten, waarbij controle zich buiten de menselijke invloedssfeer is gaan begeven: de machine visie zorgde voor de opkomst van technologische mogelijkheden, zoals autonome representatie, intelligentie, gedrag, interpretatie en leven.

De ontwikkeling van de visuele identiteit voor deze tentoonstelling begon met het 3D scannen van het menselijk lichaam. Door het stappelen van meerdere scans ontstaan visuele lagen die het lichaam als een rijk informatielandschap onderzoeken en tonen. Als een soort technologische nagedachte en plaats waar de centrale vraag wordt onderzocht naar de verhouding tussen technologisch en menselijk bestaansrecht. *Wie kijkt naar wie?*

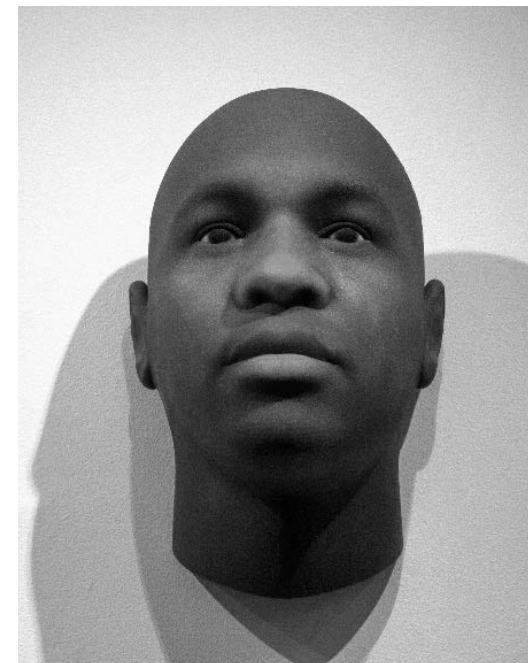
Niels Schrader and Edgar Savisaar

THE DESIGNER'S PERSPECTIVE HET ONTWERPEND ONDERZOEK

Hoe kritisch design een uitdaging kan vormen voor de inherente vooringenomenheid van de wetenschap en haar belofte van absolute nauwkeurigheid.

Stranger Visions 2012 – 2013

Voor *Stranger Visions* creëert kunstenaar Heather Dewey-Hagborg portretsculpturen gebaseerd op analyses van genetisch materiaal dat zij verzamelde op openbare plekken. Werkend met de sporen die vreemden onbewust achterlaten, zoals sigaretten, kauwgum en afval, richt Heather Dewey-Hagborg de aandacht op de ontwikkeling van forensische DNA fenotypering en de mogelijkheid van een cultuur van biologische surveillance.



HEATHER DEWEY-HAGBORG
WWW.DEWEYHAGBORG.COM



How critical design can challenge the inherent bias of science and its promise of absolute accuracy.

Stranger Visions 2012 – 2013

For *Stranger Visions*, the artist Heather Dewey-Hagborg creates portrait sculptures from the analysis of genetic material collected in public places. Working with the traces strangers unwittingly leave behind, such as cigarettes, chewing gum, and rubbish, Heather Dewey-Hagborg calls attention to phenomena associated with the developing technology of forensic DNA phenotyping and the potential for a culture of biological surveillance.

How autonomous is an individual?

**Group Mechanism
2015**

Group Mechanism is an installation by Marc Bijl that focuses on one of the fundamental contradictions of consumer culture: the mass-produced symbols of individuality and the impossibility of defining individuality by being part of a group.



Image courtesy The Breeder Gallery, Athens; installation courtesy of Mr. A. Visser

MARC BIJL
WWW.STUDIOMARCBIJL.COM

Hoe autonoom is een individu?

**Group Mechanism
2015**

Group Mechanism is een installatie van Marc Bijl, waarin de kunstenaar één van de fundamentele tegenstellingen binnen onze consumentencultuur belicht: de massaproductie van symboliek rond individualiteit, en de onmogelijkheid een individualiteit te definiëren binnen een groep.

How we manifest the various modes of ourselves.

**Tinder In
2015**

Tinder In by Dries Depoorter shows the LinkedIn and Tinder profile pictures of ten people. By displaying the respective profile pictures of each person side by side, this series of images demonstrates the different ways in which people choose to represent themselves on social media platforms. At the same time, through the comparing of profile pictures, the project also exposes how we can easily and inadvertently reveal personal details about ourselves.



DRIES DEPOORTER
WWW.DRIESDEPOORTER.BE



Hoe we verschillende perspectieven op onszelf manifesteren.

**Tinder In
2015**

Tinder In van Dries Depoorter toont de profielfoto's op LinkedIn en Tinder van tien mensen. Door de profielfoto's van elke persoon naast elkaar te plaatsen toont deze reeks beelden de verschillende manieren waarop mensen zichzelf op social media presenteren. Door de profielfoto's met elkaar te vergelijken onthult het project tegelijkertijd hoe gemakkelijk en onbedoeld we persoonlijke informatie over onszelf blootgeven.

Kunnen we speelgoed zo ontwikkelen dat het hun potentieel om de mens te conditioneren kan vervullen?

Teddy Bear Band 2005

Phillipe Starck ontwierp de *Teddy Bear Band* voor de Franse speelgoedontwerper Moulin Roty. In de overtuiging dat veel speelgoed ontrouw bevordert creëerde Starck een stuk speelgoed dat verschillende teddyberen in één is, om op deze manier kinderen voor te bereiden op een leven gevuld met toegewijde menselijke relaties.



Image courtesy Moulin Roty

TEDDY BEAR BAND
WWW.STARCK.COM



Image courtesy Moulin Roty

Can we emancipate toys to fulfill their human-conditioning potential?

Teddy Bear Band 2005

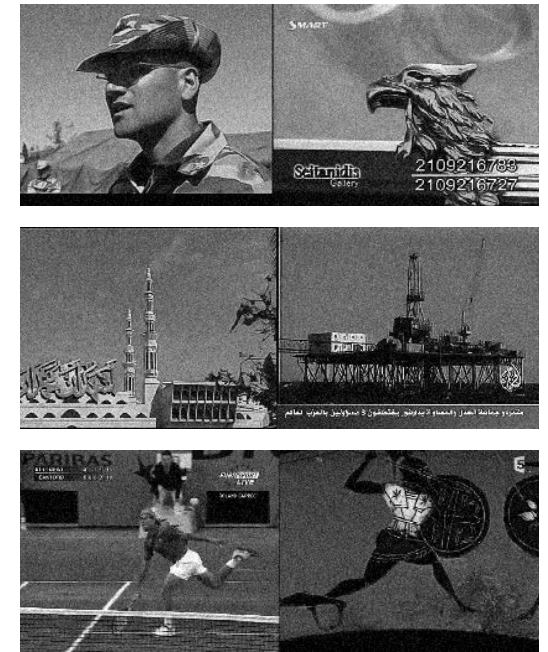
Phillipe Starck designed the *Teddy Bear Band* for the French toy designer Moulin Roty. Believing that an excessive number of toys promote infidelity, Starck created a toy that was several teddy bears in one, thus preparing children for a life of committed human relationships.

Zullen machines ooit in staat zijn betekenis te vinden tussen de pixels?

Match of the Day 2004 – doorlopend

Match of the Day presenteert een serie 'gekoppelde' beelden. Een computer die is aangesloten op een schotelantenne verzamelt tv-beelden die wereldwijd worden uitgezonden en ontvangen. Op willekeurige tijdstippen registreert de computer beeldmateriaal van ongeveer dertig internationale televisiezenders.

Beeldherkenningssoftware 'zoekt' naar beelden die voor 97% overeenkomen in de samenstelling van hun pixels. Echter, omdat de computer de beelden niet 'begrijpt', maakt hij gebruik van pixelstatistieken. We hechten 'betekenis' aan alles wat we zien. Dit wordt vooral duidelijk wanneer vergelijkbare beelden een tegengestelde betekenis lijken te hebben. Geert Mul speelt met ons onvermogen om te 'kijken' zonder te interpreteren.



GEERT MUL
WWW.GEERTMUL.NL



Will machines ever be able to find meaning amongs the pixels?

Match of the Day 2004 – ongoing

Match of the Day presents a series of 'matched' images. A computer connected to a satellite dish collects television imagery broadcast to the world from anywhere to everywhere. At random intervals, the computer records images from about thirty international satellite television channels.

Image-recognition software 'looks' for images with a 97% matching pixel composition. However, as the computer does not 'understand' the images; it applies pixel statistics. We attach 'meaning' to everything we see. This becomes especially evident when similar images appear to have a contrary meaning. Geert Mul is playing with our inability to 'see' without interpretation.

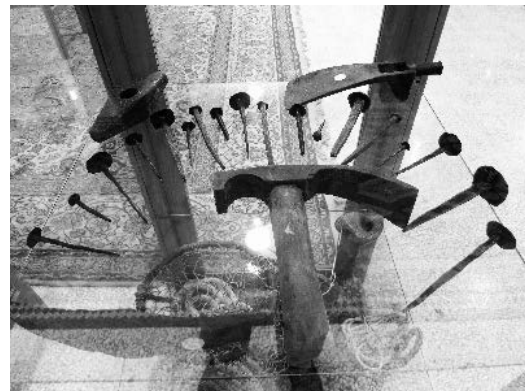
How looking can help us understand design in everyday life.

**The Good Life
2014**

The Good Life is a series of photographs and texts by Jasper Morrison compiled from his daily observations and various travels, which harnesses perspectives on everyday design. The images Morrison captures are simple representations of vernacular design. He delights in the imperfections of the objects around him; interventions in which utility, charm, or beauty is fashioned from often limited resources.



JASPER MORRISON
WWW.JASPERMORRISON.COM



Hoe kijken ons kan helpen om design in het dagelijks leven te begrijpen.

**The Good Life
2014**

The Good Life is een reeks foto's en teksten van Jasper Morrison, samengesteld uit zijn dagelijkse observaties en diverse reizen, van waaruit hij nieuwe perspectieven op dagelijks design ontwikkelt. De beelden van Morrison zijn eenvoudige weergaves van 'volks' design. Hij houdt van de onvolkomenheden van de voorwerpen om hem heen; interventies waarin nut, charme, of schoonheid worden gevormd uit vaak beperkte middelen.

How the technological eye altered our human perspective.

**New York City crime scenes
1914 – 1918**

In the late nineteenth and early twentieth century, forensic science was increasingly applied to the body of the suspect. The populations of cities and nations were growing rapidly, and so were the national and colonial administrations, policing, and penal systems, which adopted and grew through the use of forensic methods of identification and detection. Officials searched for ways to reliably identify individual colonial subjects, prisoners, and criminals.

In their depiction of bodies and crime scenes, these photographs from the New York City Municipal Archives are a testament to the rise of forensic science. Their birds-eye perspective place the viewer in an all-knowing, all-seeing position.



NEW YORK CITY MUNICIPAL ARCHIVES
NYCMA.LUNAIMAGING.COM



Hoe de technologische blik ons menselijk perspectief heeft veranderd.

**Plaatsen delict in New York
1914 – 1918**

In de late negentiende en vroege twintigste eeuw werd de forensische wetenschap in toenemende mate toegepast op het lichaam van de verdachte. Met de snel groeiende populatie in steden en naties groeiden ook de nationale en koloniale overheden, politieapparaten en penitentiaire systemen, die het gebruik van forensische methoden van identificatie en opsporing adopteerden om nieuwe, betrouwbare manieren te vinden om individuele koloniale onderdanen, gevangenen en criminelen te identificeren.

De weergave van lichamen en plaatsen delict op deze foto's uit het stadsarchief van New York toont de opkomst van de forensische wetenschap. Het gebruik van het vogelperspectief plaatst de kijker in een alwetende, alziende positie.



Waarom is ons geloof in design zo ongekend groot?

Design Tunes
2013

Welkom in een tijdperk van enorme verandering.
Een tijdperk van ongeken­de uitdagingen en complexiteit.
Dit soort woorden klinken door in onze gedachten, in onze persberichten en TED-lezingen. Ons onge­kend grote geloof in design, zoals ook besloten ligt in ons eigen discours, is verworden tot onze retoriek en onderdeel van onze designcultuur. We spreken deze woorden, we kopiëren ze en leunen op ze.
Design Tunes beschikt over prominente stemmen uit de ontwerpdiscipline. Deze tracks registreren, herhalen en versterken de manier waarop ontwerpers over zichzelf en hun beroep praten en bieden zo inzicht in de patronen die het hedendaagse ontwerpdiscourse kenmerken. Door het herhalen van boodschappen die voortkomen uit de ontwerpdiscipline streeft Design Tunes een kritische reflectie te bieden op het huidige designdiscours.

Met muziek van Hias in Heaven, Giestas, Callum Copley, Marijn Ophorst en Tijmen Daniëls.

WELCOME TO AN ERA OF MASSIVE CHANGE. AN ERA OF UNPRECEDENTED CHALLENGES AND COMPLEXITY. AT THIS TIME, I WOULD LIKE TO REMIND YOU OF THE POWER OF DESIGN. DESIGN IS AN AGENT OF WORLD CHANGE. IT CAN SYNTHESIZE COMPLEX PROCESSES. IT CAN ASK THE RIGHT QUESTIONS, PROVIDE A CRITICAL OUTLOOK AND OPEN UP NEW PERSPECTIVES. IT IS ONE OF THE MOST ADVANCED METHODOLOGIES OF LEADERSHIP WE HAVE AVAILABLE. IN FACT, ONE OF THE MOST IMPORTANT NEW IDEAS OF THE FUTURE IS THAT CREATIVE PEOPLE WILL EMBRACE ANY OTHER MEDIUM AND ANY OTHER DISCIPLINE. THE WORLD OF DESIGN IS SO IMMENSE.

THESE WORDS ECHO IN OUR MINDS, IN OUR PRESS RELEASES AND TED LECTURES. OUR UNPRECEDENTED FAITH IN DESIGN, AS PERPETUATED IN OUR OWN DISCOURSE, HAS BECOME OUR RHETORIC AND OUR DESIGN CULTURE. WE SPEAK THESE WORDS, WE COPY THEM, WE CONSUME THEM, WE RELY ON THEM. WE HOPE YOU ENJOY THEM

GIOVANNI INNELLA & AGATA JAWORSKA
WWW.DESIGNTUNES.ORG

Why do we have such great faith in design?

Design Tunes
2013

Welcome to an era of massive change. An era of unprecedented challenges and complexity. Such words echo in our minds, in our press releases and TED lectures. Our unprecedented faith in design, as perpetuated in our own discourse, has become our rhetoric and our design culture. We speak these words, we copy them, we rely on them.
Design Tunes features prominent voices from the field of design. These tracks capture, repeat, and amplify the ways designers talk about themselves and their profession, offering a sounding board of today's design discourse. By echoing the messages that design emits, Design Tunes aims to critically reflect on the current design discourse.

With music by Hias in Heaven, Giestas, Callum Copley, Marijn Ophorst, and Tijmen Daniëls.

DESIGNING MYTHS, SIGNS, AND SYMBOLS
HET ONTWERPEN VAN MYTHES, TEKENS EN SYMBOLEN

01 THE WORLD OF DESIGN IS SO IMMENSE (PAOLA ANTONELLI) > 02 DESIGN LEADERSHIP (BRUCE MAU) > 03 IDEAS OF THE FUTURE (LIEDELKOORT) > 04 DESIGNERS ARE SEEKING SCIENTISTS (PAOLA ANTONELLI FEAT. LI EDELKOORT) > 05 HOW RESOURCEFUL AND INGENIOUS (ALICE RAWSTHORN) > 06 THE ERA OF MASSIVE CHANGE (TIM BROWN) > 07 THERE AREN'T ANY ANSWERS ANYMORE (FIONA RABY AND ANTHONY DUNNE) > 08 FORGET DESIGN (PHILIPPE STARCK) > 09 THIS IS FANTASTIC (CLAUDIA KOTCHKA) > 10 ON AND ON AND ON (MARCEL WANDERS) > >>> !!LISTEN AT DESIGNTUNES.ORG!!! <<<<

A PROJECT BY INSTITUTE OF RELEVANT STUDIES: GIOVANNI INNELLA, AGATA JAWORSKA WITH HIAS IN HEAVEN (01, 02, 04, 08, 10), CALLUM COPLEY (06, 07), GIESTAS (06, 07), MARIJN OPHORST (09), TIJMEN DANIELS (09), IORS IS A PRACTICE THAT CURRENTLY EXISTS IN A STATE OF BETA. INITIATED BY GIOVANNI INNELLA AND AGATA JAWORSKA, IORS IS AN INFORMAL NETWORK OF COLLABORATORS THAT COME TOGETHER ON DEMAND

In addition to the ethnographic ‘other’ – considered as the study object in classical anthropology – there is the question of who is seen by whom as ‘the other’. ‘The other’ is also about us.

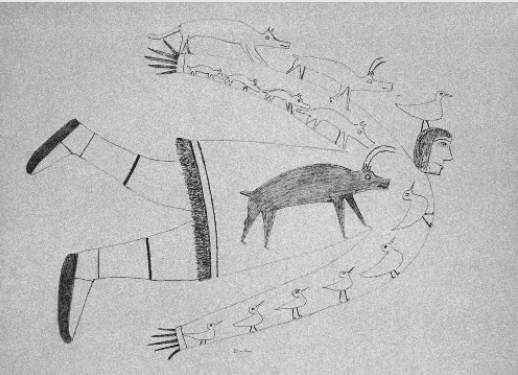
Naast de etnografische ‘andere’ die als studieobject wordt beschouwd in de klassieke antropologie, wordt de vraag gesteld wie door wie als ‘de andere’ wordt beschouwd. Het gaat eveneens over onszelf als ‘de andere’.



M.S. Stranger – Alaska Sea Scout Expedition of 1937. Inuit with mask.
M.S. Stranger – Alaska Sea Scout expeditie in 1937. Inuit met masker.
Photo: Byron F. Quivey

DESIGNING MYTHS
HET ONTWERPEN VAN MYTHES

Jessie Oonark (1906–1985) – Flight of the Shaman, ca. 1970.
Jessie Oonark (1906–1985) – Vlucht van de Sjamaan, ca. 1970.
Photo: Byron F. Quivey



In 1984, Michel Certeau’s *The Practice of Everyday Life* laid the foundations for understanding everyday life as a full historical and social research object.

Met *The Practice of Everyday Life* legde Michel Certeau in 1984 de grondslag voor de realisatie van het alledaagse leven als volwaardig historisch en sociaal onderzoeksobject.

Inspired by an essay of the same name by Hannah Arendt in 1943, *We Refugees* collects photographic fragments of anonymised individual stories of escape.

Geïnspireerd op een essay met dezelfde naam van Hannah Arendt in 1943, verzamelt *We Refugees* fotografische fragmenten van geanonimiseerd individuele verhalen over ontsnapping.



We Refugees – Nora Al-Badri / Jan Nikolai Nelles, 2015.

DESIGNING MYTHS
HET ONTWERPEN VAN MYTHES

Plumes of smoke billow from the World Trade Center towers in Lower Manhattan, New York City, after two Boeing 767’s flew into the towers during the September 11, 2001 attacks.
Rookpluimen stijgen op uit het World Trade Centrum in Manhattan, New York, nadat twee Boeing 767’s in de torens vlogen gedurende de september 11, 2001 aanval.



Contemporary mass media appears, by far, to be the largest and most powerful machine for creating images.

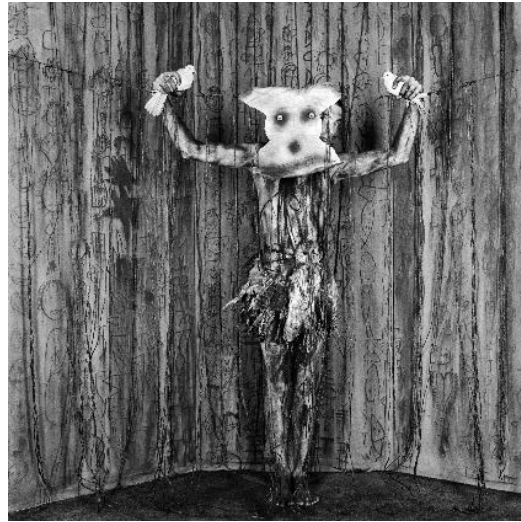
De eigentijdse massamedia blijkt als veruit grootste en krachtigste machine om beelden en mythes te creëren.

Hoe kunnen we de mythes van visuele representatie kritisch benaderen?

**I Fink U Freeky, Asylum of the Birds
2012 – 2014**

Met meer dan 76 miljoen hits sinds het nummer in 2012 op YouTube werd geplaatst kan de hit *I Fink U Freeky* van regisseur Roger Ballen en de rapgroep Die Antwoord gezien worden als exponent van de *zeitgeist* van jongeren wereldwijd. Roger Ballen creëert een visionair, onlogisch en amoreel visueel universum waar goed en kwaad naast elkaar bestaan zonder elkaar uit te sluiten.

Roger Ballen heeft ervoor gekozen zijn recente werk te verzamelen onder de titel *Asylum of the Birds*. Als een etnograaf vermengt Ballen waarheid en fictie door zijn lens te richten op een bont assortiment van bewoners en een opmerkelijk aantal vogels die vrijelijk in en uit een huis aan de rand van Johannesburg vliegen. Binnen deze ambiguïteit van symbolen en metaforen schetst zijn werk een wereld van leven en dood, vrijheid en dwang, hemel en hel.



ROGER BALLEEN
WWW.ROGERBALLEEN.COM



How to deconstruct myths of visual representation?

**I Fink U Freeky, Asylum of the Birds
2012 – 2014**

With more than 76 million hits and counting since being uploaded onto YouTube in 2012, *I Fink U Freeky* has brought its director Roger Ballen, and its subject, the rap group Die Antwoord, into the *zeitgeist* of young people around the world. Roger Ballen creates a visionary, illogical, and amoral visual universe where good and evil exist side by side without excluding one another.

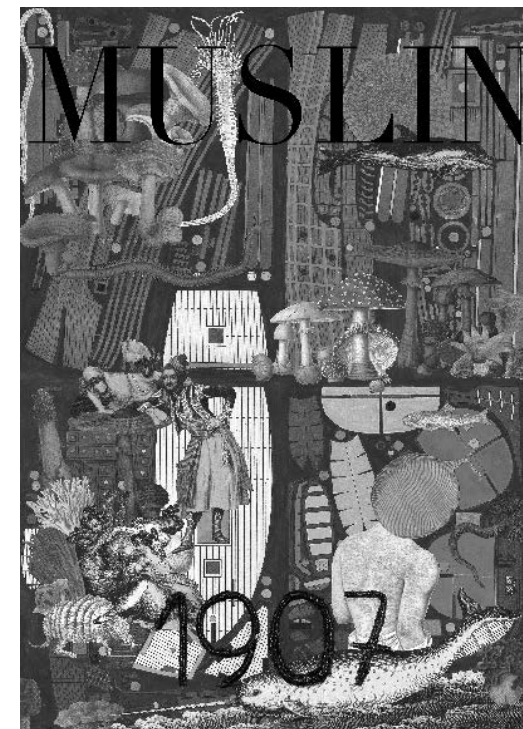
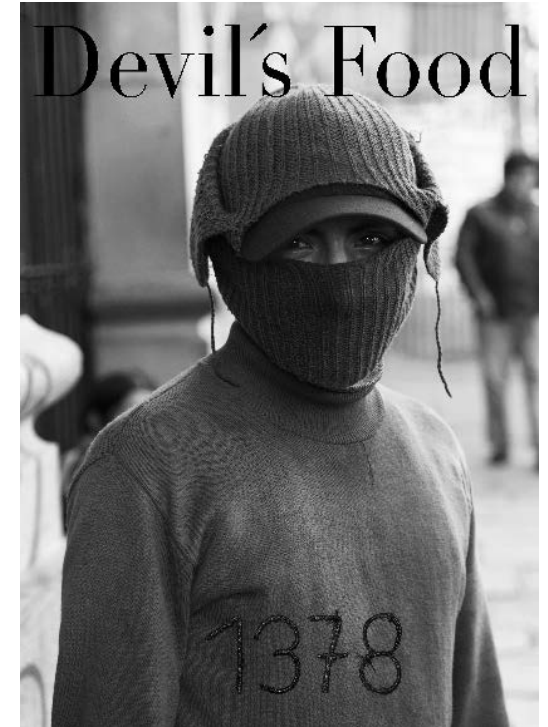
Roger Ballen has chosen to collect his recent work under the title *Asylum of the Birds*. As an ethnographer, Ballen mingles truth and fiction by focusing his lens onto a motley assortment of inhabitants and a remarkable number of birds that fly freely in a house on the outskirts of Johannesburg. In this ambiguity of symbols and metaphors, his work delineates a universe of life and death, freedom and constraint, and heaven and hell.

Hoe kan het maken van beelden, weven en borduren geschiedenissen van uitbuiting en opstand reconstrueren?

**The Eccentric Archive of Loomshuttles/Warpaths
2010 – doorlopend**

Het langdurige en lopende artistieke onderzoeksproject *The Eccentric Archive of Loomshuttles/Warpaths*, dat in 2010 werd gestart, geeft inzicht in de zeer complexe en asymmetrische relaties tussen Europa en Latijns-Amerika, gezien door het medium van textiel uit de Andes. Het maakt verbindingen met bredere mondiale regio's en het verleden en heten om een wereld te tonen die is gevormd door de geschiedenis van macht, een gebrek aan respect en uitbuiting, maar ook door een veelheid aan opstanden. *The Eccentric Archive* bestaat uit 48 textiel- en textielbewerkingsstukken die door Ines Doujak in de Andes-regio werden verzameld over een periode van 35 jaar. In deze regio worden stoffen gezien als levende entiteiten en communicatiemiddelen. De verzameling omvat oude en moderne textiel en kleding, zowel handgemaakt als industrieel vervaardigd, met natuurlijk een synthetische vezels. Numerieke data op posters, gemaakt van gevlochten haar, verwijzen naar teksten die zij samen schreef met John Barker en die het licht werpen op de voortdurende strijd van arbeiders in de textiel- en kledingindustrie, evenals rebellie door kledingstijlen. Het archief toont hoezeer textiel en kleurstoffen zijn verbonden met de imperialistische geschiedenis, en geeft inzicht in de effecten van ontwikkelingen in technologieën en in kleur zelf.

INES DOUJAK & JOHN BARKER
WWW.INESDOUJAK.NET



How can image making, weaving, and embroidery reconstruct histories of exploitation and resistance?

**The Eccentric Archive of Loomshuttles/Warpaths
2010 – ongoing**

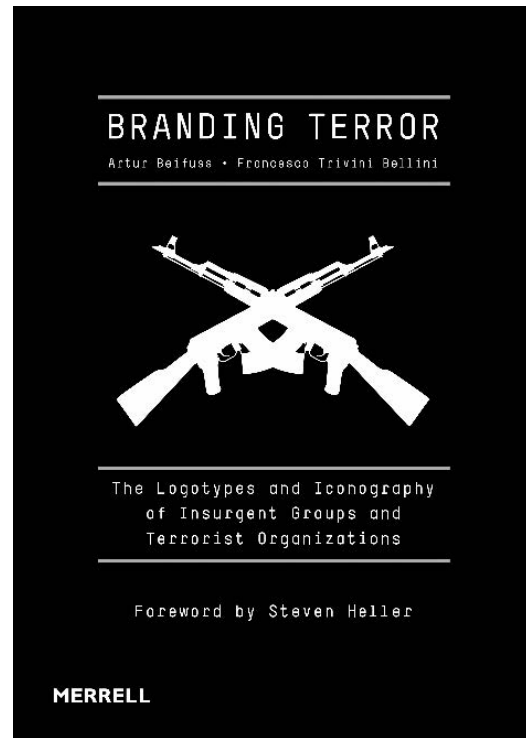
Starting in 2010, the long-term and ongoing artistic research project *The Eccentric Archive of Loomshuttles/Warpaths* sheds light on the highly complex and asymmetrical relationships between Europe and Latin America as seen through the medium of Andean textiles. It knots connections with wider global geographies, past and present, to reveal a world formed by histories of power, disrespect, and exploitation, and also by a multitude of resistances. *The Eccentric Archive* consists of 48 textile and textile tool items collected by Ines Doujak from the Andean region over a period of 35 years. In this region, fabrics are perceived as being alive and are understood as a medium of communication. The collection includes ancient and modern textiles and clothing, the handmade and the mass-produced, and natural and synthetic fibres. Numerical dates on the posters, made from woven hair, refer to texts co-written with John Barker, which bring to light the continuing struggles of workers in the textile and clothing industries, and rebellion through styles of dress. The archive exposes how entangled textiles and dyes are with Imperialist history, and also the impacts of shifts in technologies and of colour itself.

Can we deconstruct images as a means to destabilise ideology?

Branding Terror
2013

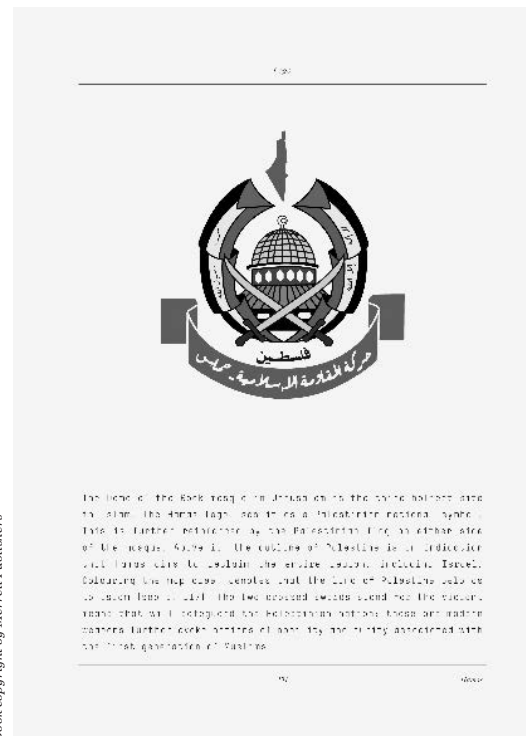
Branding Terror by Artur Beifuss and Fernando Bellini is a project for understanding the visual identities of terrorist organisations. Their research requires the attempt to study terrorism without condemning it.

Artur Beifuss sees a greater role for designers, advertising creatives, and branding consultants in combating the ideology of terrorism. He wants us to defuse terrorism by 'normalising' it and de-arming the self-penned mythologies of the organisations that are using increasingly sophisticated and destructive means to spread their message.



Book copyright by Merrell Publishers

ARTUR BEIFUSS & FERNANDO BELLINI
WWW.BRANDINGTERROR.COM



Book copyright by Merrell Publishers

Kunnen we door beelden te deconstrueren ook ideologieën destabiliseren?

Branding Terror
2013

Het project *Branding Terror* van Artur Beifuss en Fernando Bellini adresseert de visuele identiteit van terroristische organisaties. Hun onderzoek tracht terrorisme te bestuderen, zonder het te veroordelen.

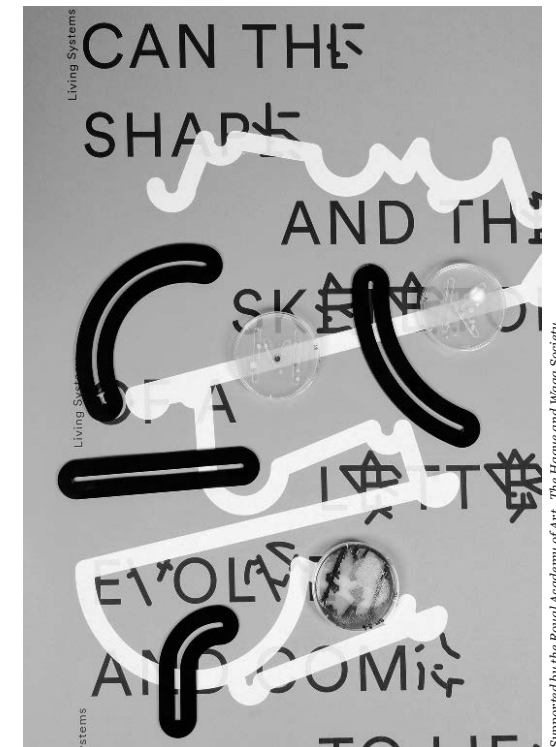
Artur Beifuss voorziet een grote rol voor ontwerpers, adverteerders en branding consultants in het bestrijden van terroristisch gedachtegoed. Hij wil dit onschadelijk maken door het te 'normaliseren' en de zelfgeschreven mythologieën van de organisaties, die steeds meer geavanceerde en destructieve middelen inzetten om hun boodschap te verkondigen, omver te werpen.

How can biological processes of a living organism create a new typographic design?

Living Systems
2015

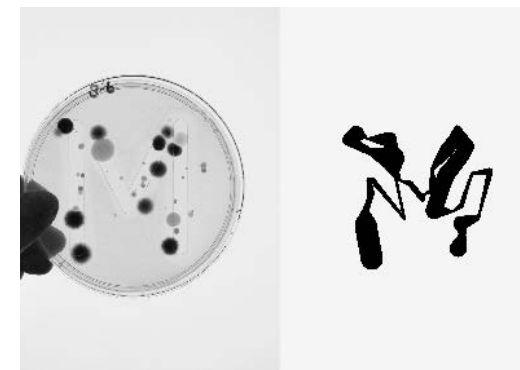
There is a contemporary desire to gain control over biological materials and their structures. Can the shape and skeleton of a letter evolve and come to life? Our alphabet is an ancient system we are conditioned by: a familiar set of symbols for communication, for which there are fixed rules, even when designing letters.

Living Systems by Eline van der Ploeg is a graphic letter laboratory researching ways to use unexpected materials to shape the design and skeleton of typography. In this way, the composition is not determined by the artist, but by natural materials.



Supported by the Royal Academy of Art, The Hague and Waag Society

ELINE VAN DER PLOEG
WWW.EVDP.NL



Hoe kunnen biologische processen van een levend organisme een nieuwe typografie ontwerpen?

Living Systems
2015

We proberen steeds meer controle te krijgen op biologische materialen en de manier waarop ze zich ontwikkelen. Kunnen de vorm en geraamte van letters veranderen en tot leven komen? Ons alfabet is een oud systeem met een streng aantal regels: een herkenbaar aantal symbolen, met vaste regels, zelfs wanneer we een nieuwe typografie ontwerpen.

Living Systems van Eline van der Ploeg is een grafisch onderzoek naar de manier waarop we onze communicatie vormgeven. In haar benadering wordt de vormgeving niet bepaald door de kunstenaar, maar door natuurlijke componenten.



Kunnen we spreken van een ‘goed’ ontwerp als het product een kwart miljoen mensen per jaar de dood injaagt?

**AK-47
1946**

De AK-47 – beter bekend als de Kalasjnikov – is een semi-automatisch en automatisch, op gas werkend, 7.62 × 39 mm vuurwapen ontworpen in de Sovjetunie door Mikhail Kalashnikov in 1946.

De Kalasjnikov is ‘s werelds meest populaire vuurwapen en wordt gebruikt door guerillas, terroristen en soldaten van verschillende legers. *IMORE Design Magazine* vermeldt de AK-47 als één van de 12 beste ontwerpen van de twintigste eeuw, naast de Volkswagen Beetle, de roltrap en de iPhone.



MIKHAIL KALASHNIKOV

Can we speak of good design when an object causes the death of a quarter of a million people every year?

**AK-47
1946**

The AK-47 – also known as the Kalashnikov – is a selective-fire (semi-automatic and automatic), gas-operated 7.62 × 39 mm assault rifle designed in the Soviet Union by Mikhail Kalashnikov in 1946.

The Kalashnikov is the world’s most popular firearm; favoured by guerrillas, terrorists, and the soldiers of many armies. There is an estimated 100 million guns worldwide. *IMORE Design Magazine* listed the AK-47 as one of the 12 best designs of the twentieth century, alongside the Volkswagen Beetle, the escalator, and the iPhone.

Image courtesy U.S. Air Force/Staff Sgt. Levi Rindéant



Hoeveel geschiedenis moeten we vernietigen om plaats te maken voor de toekomst?

**Smoke
2004**

Smoke is een serie meubels die letterlijk zijn verbrand en vervolgens bewaard in een heldere epoxy coating. Gallery Moss en Maarten Baas werken sinds 2004 samen aan de ‘Where There’s Smoke...’ serie: een *Smoke* collectie van bekende designklassiekers, waaronder ontwerpen van Rietveld, Eames en Gaudi.

De controversiële daad om iconische stoelen te verbranden maakte van Maarten Baas al snel na zijn afstuderen een ster. Zijn stukken worden in opdracht gemaakt van verzamelaars en musea over de hele wereld.

Origineel ontwerp: Gerrit T. Rietveld, Zig Zag stoel, 1934.



Image courtesy Bas Princen

**MAARTEN BAAS
WWW.MAARTENBAAS.COM**

How much of the past do we have to destroy in order to make way for the future?

**Smoke
2004**

Smoke is a series of pieces of furniture that are literally burnt and then preserved in a clear epoxy coating. Gallery Moss and Maarten Baas have collaborated since 2004 on the ‘Where There’s Smoke...’ series: a *Smoke* collection of well-known design classics, including Rietveld, Eames, and Gaudi.

The controversial act of burning iconic chairs turned Maarten Baas into a star soon after graduating. Pieces have been commissioned by collectors and museums around the world.

Original design: Gerrit T. Rietveld, Zig Zag chair, 1934

Image courtesy Maarten van Houten



DESIGNING TECHNE HET ONTWERPEN VAN TECHNE

How will the evolution of technical gestures change us?

What Shall We Do Next? (Sequence #2)
2014

What Shall We Do Next? is a performance for six dancers composed by the artist Julien Prévieux. The performance originates from an ensemble of hand gestures that have been patented by several technology companies. When developing a new device, a patent is registered for its functions and the gestures describing its use. Prévieux has been collecting these patents and specific gestures for over ten years. The patents currently being published can potentially be considered as instructions that will be used for future devices. Every new device requires particular movements in order to be activated according to their patented descriptions. This performance conveys a reflection upon the evolution of recent technical gestures.



Image courtesy Jousse Entreprise Gallery

JULIEN PRÉVIEUX
WWW.PREVIEUX.NET



Hoe zal de evolutie van technologische gebaren ons veranderen?

What Shall We Do Next? (Sequence #2)
2014

What Shall We Do Next? is een performance voor zes dansers, samengesteld door de kunstenaar Julien Prévieux. De voorstelling is gebaseerd op diverse gebaren die zijn gepatenteerd door technologiebedrijven. Bij de ontwikkeling van een nieuw apparaat wordt een patent geregistreerd voor de functies van het apparaat en de gebaren die het gebruik ervan beschrijven. Al meer dan tien jaar verzameld Prévieux deze patenten en specifieke bewegingen. De patenten die nu worden gepubliceerd kunnen mogelijk anderszins beschouwd worden als instructies voor toekomstige apparaten. Elk nieuw apparaat vereist bepaalde bewegingen om te worden geactiveerd op basis van hun gepatenteerde beschrijvingen. Deze performance biedt een reflectie op de evolutie van recente technologische gebaren.



Image courtesy Jousse Entreprise Gallery

Hoe beïnvloedt repetitieve handenarbeid onze verslaving aan nieuwheid?

**One Million Territorial Claim
2016**

One Million, een project van kunstenaar Uli Aigner, is een artistiek commitment om een miljoen porseleinen objecten, chronologisch genummerd van 1 tot 1.000.000, met de hand te vervaardigen. Met deze levenslange inspanning belichaamt ze Richard Sennett's theorieën over de filosofische verbindingen tussen hand en hoofd, terwijl ze verkent hoe de structuur van getallen letterlijk ingebed kunnen worden in het beeldhouwde materiaal. Ze presenteert 193 en 13 objecten, verwijzend naar de 193 bestaande natiestaten en de 13 landen waarvan de soevereiniteit wordt betwist door de Verenigde Naties. Met deze middelen exploreert de kunstenaar de relatie tussen productie, object en de wereld.

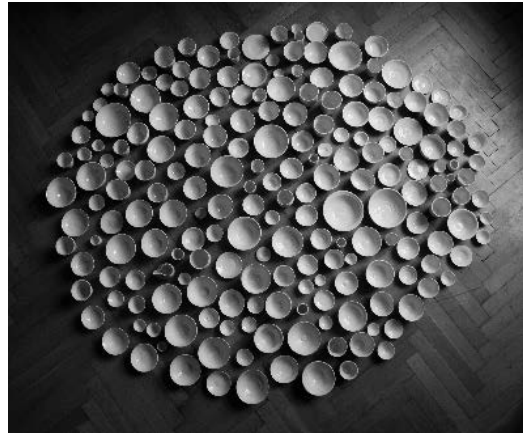


Image courtesy Michal Kosakowski

ULI AIGNER
WWW.EINE-MILLION.COM



How does repetitive hand labour challenge our addiction to newness?

**One Million Territorial Claim
2016**

One Million, a project by the artist Uli Aigner, is an artistic commitment to handcrafting one million porcelain vessels, chronologically numbered from 1 to 1,000,000. In this life-long endeavour, she embodies Richard Sennett's theories concerning the philosophical connection between the hand and the head while exploring how the structure of numbers are literally embedded in the sculpted material. She presents 193 and thirteen vessels, referring to the 193 existing nation states and the thirteen states whose sovereignty is disputed by the United Nations. Through these elements, the relationship between production, object, and the world is tested.

Image courtesy Michal Kosakowski

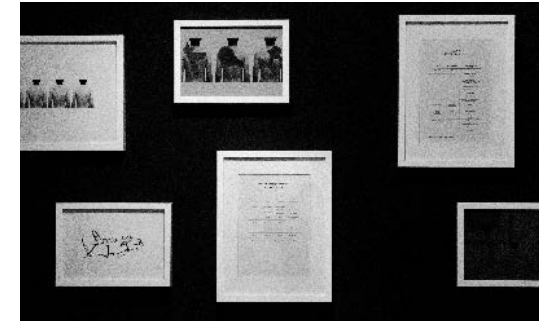


Kunnen we onze natuurlijke zintuigen uitbreiden en nieuwe menselijke instincten ontwikkelen?

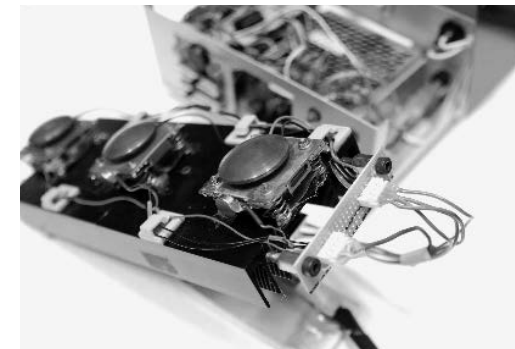
**Prostheses for Instincts
2008 – 2011**

Prostheses for Instincts houdt het midden tussen een artistieke hypothese en een wetenschappelijk experiment. Het is een verkenning van het idee dat een prothese kan werken als een uitbreiding van onze emotionele gewaarwording. De voorgestelde apparaten worden rechtstreeks op de huid gedragen en staan in verbinding met datastromen gerelateerd aan mogelijke gevaren, zoals beursgegevens, wisselkoersen, natuurrampen, of lokale criminaliteit. Wanneer een verandering in de binnenkomende data geregistreerd wordt komt het apparaat automatisch in actie en worden haptische sensaties gecreëerd die vergelijkbaar zijn met onze natuurlijke instinctieve reacties: opstaand nekhaar, koude rillingen, kippenvel, enz. Op deze manier stelt het apparaat mensen in staat data waar te nemen en op deze manier een nieuw menselijk instinct voor de abstracte en latente gevaren buiten ons natuurlijke bewustzijn te verkrijgen.

Dit werk bouwt voort op een belangrijk thema uit het transhumanisme: het verder ontwikkelen van onze natuurlijke zintuiglijke ervaringen en de verbreding van het spectrum van zaken die we kunnen waarnemen. In zijn verschillende variaties toont het werk scenario's van het transhumanisme, waarin machines menselijke emoties kunnen opwekken.



SUSANNA HERTRICH
WWW.SUSANNAHERTRICH.COM



Can we augment our natural senses and give rise to new human instincts?

**Prostheses for Instincts
2008 – 2011**

Prostheses for Instincts sits between artistic hypotheses and scientific experiment. It is an exploration of the idea of the prosthetic device that acts as an emotional extension. The devices envisioned are to be worn directly on the skin. They connect to data streams that relate to deferred dangers such as stock market data, currency exchange rates, natural disasters, or local crime rates. When a change of incoming data registers, the devices automatically jump into action and create haptic sensations similar to those caused by natural instinctual responses: raised neck hair, cold shivers, goose bumps, etc. In this way, the devices enable people to feel data and thus obtain a new human instinct for the abstract and deferred dangers that occur outside of their natural awareness.

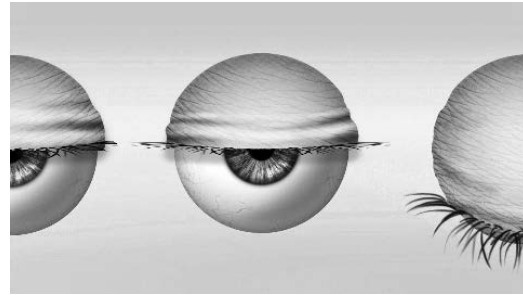
This work builds upon a common theme in transhumanism: the augmentation of our natural sensory experiences and widening the spectrum of things that we can perceive. In its various incarnations, this work proposes scenarios of transhumanism in which machines induce human emotions.

How does the Internet affect the communication between people?

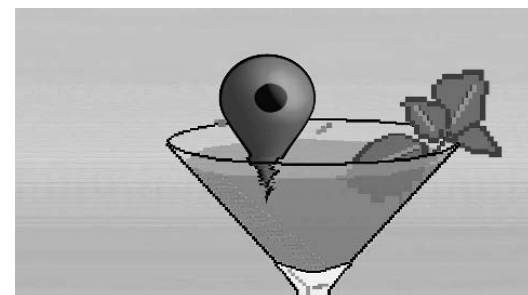
Dictionary of Online Behavior
2013 – ongoing

While communicating online, people find themselves in entirely different situations to being offline and judge the behaviour of others according to completely new parameters. The online condition requires us to adopt a new sign language and intuition in order to read and analyse internet-based communication. This project investigates and defines behaviours that are equivalent to body language in offline communication. Defining and interpreting this newly emerging language provides fresh perspectives on a reality in which offline and online lives become intertwined.

Building on now popular terms, such as 'cyberbullying' and 'selfie', the *Dictionary of Online Behavior* is an expanding inventory of social norms, habits, and modes of expression that have emerged online. The dictionary offers essential tools to decode and to partake in the ongoing evolution of human behaviour in the digital social sphere.



SOFIJA STANKOVIĆ & TEODORA STOJKOVIĆ
WWW.TEYOSH.COM



Op welke manier beïnvloed het internet de communicatie tussen mensen?

Dictionary of Online Behavior
2013 – doorlopend

Ondanks het feit dat mensen steeds vaker online communiceren, zijn onze offline situaties vaak anders en worden deze vanuit een ander perspectief beoordeeld. De nieuwe, online situatie vraagt om een nieuwe taal en nieuwe gevoeligheden om deze nieuwe vorm van communicatie te kunnen analyseren. Dit project onderzoekt en definieert de gedragingen die relateren aan de lichaamstaal van offline communicatie. Het analyseren en interpreteren van deze nieuwe vorm van taal biedt nieuwe perspectieven op een realiteit waarin het offline en online leven steeds meer verweven zijn.

Vanuit populaire noties als 'cyberpesten' en 'selfie' bouwt de *Dictionary of Online Behavior* aan een steeds grotere collectie van sociale normen, gewoonten en uitdrukkingen die gerelateerd zijn aan ons online bestaan. Het woordenboek biedt essentiële middelen om de voortdurende evolutie van het menselijke gedrag in de digitale sociale sfeer te decoderen en te duiden.

4.1

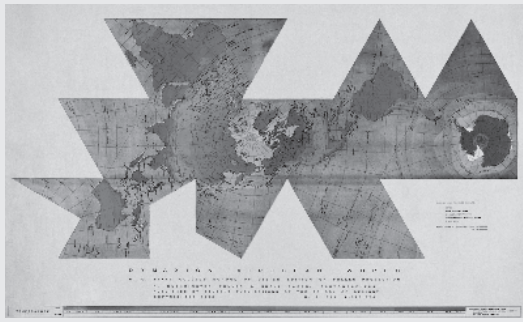
DESIGNING ENVIRONMENTS
(FROM THE BLUE PLANET TO GOOGLE EARTH)
VORMGEGEVEN OMGEVINGEN
(VAN THE BLUE PLANET TOT GOOGLE EARTH)

Developed by R. Buckminster Fuller in 1954 and known as the *Dymaxion Map*, the Fuller Projection Map is the only flat map of the entire surface of the Earth which reveals our planet as one island in one ocean.

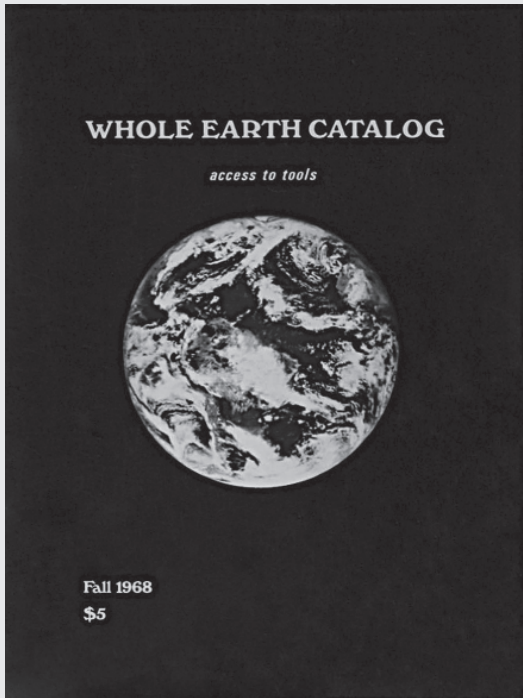
Ontwikkeld door R. Buckminster Fuller in 1954 de *Dymaxion Map*, is de Fuller Projection Map de enige platte kaart van het gehele oppervlak van de aarde, die onze planeet laat zien als een eiland in een oceaan.

Written by Ken Garland in 1963 along with 20 other designers, photographers and students, the manifesto called for a return to a humanist aspect of design.

Geschreven in 1963 door Ken Garland, samen met 20 andere ontwerpers, fotografen en studenten, het manifest riep op terug te keren naar een humanistische aspect van design.



DESIGNING ENVIRONMENTS
VORMGEGEVEN OMGEVINGEN



The *Whole Earth Catalog* (WEC) was an American counterculture magazine and product catalog published (1968–1998) by Stewart Brand embraced systems and cybernetic evolution towards a holistic model for society.

The *Whole Earth Catalog* (WEC) was een Amerikaanse tegencultuur magazine en productencatalogus. Uitgegeven (1968–1998) door Stewart Brand omarmde systeemtheorie en cybernetische evoluties van een holistisch maatschappelijk model.

Is het mogelijk om jezelf te ervaren buiten je eigen perspectief?

**3RD
2013**

3RD is een interactieve installatie die de kijker een nieuw perspectief op de werkelijkheid biedt. *3RD* is geïnspireerd op het toegenomen gebruik van sociale media in de publieke ruimte en de veranderende wijze waarop we de wereld om ons heen waarnemen. Een videoscherm in deze 'helm' toont de toeschouwer vanaf een afstand: ze worden letterlijk hun eigen digitale alter ego.



MONOBANDA & DUS ARCHITECTS
WWW.DUSARCHITECTS.COM & WWW.MONOBANDA-PLAY.COM



Is it possible to experience yourself outside of your own perspective?

**3RD
2013**

3RD is an interactive installation that gives the viewer a new perspective on reality. *3RD* takes its inspiration from the increased use of social media in public space and the changing way we perceive the world around us. A video screen inside these 'helmets' allows the viewers to see themselves from a distance: they become their own digital alter ego.

Has the society of the spectacle created a spectacle out of society?

The Society of the Spectacle 1973

The proposition that life has been reduced to a spectacle as a result of all relationships becoming transactional in capitalist society can be seen as a reworking of Marx's early writing on alienation. The Situationist addition to this theory is the recognition of 'pseudo-needs' that are created by capitalism to ensure consumption continually increases. The Situationists believed it was necessary to consider the immediate present as providing the highest potential for change, and that to liberate oneself is to transform society by effecting power relations. Their belief was that to transform the structure of society, we need only to change our perception of the world.



Image courtesy J.R. Eyerman – The LIFE Picture Collection

GUY DEBORD

Heeft de samenleving van het spektakel een spektakel van de samenleving gemaakt?

The Society of the Spectacle 1973

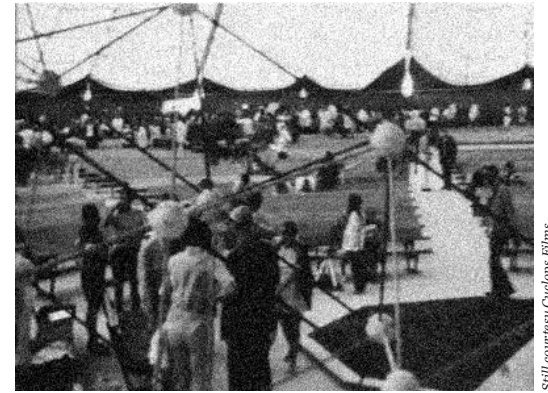
De stelling dat het leven is teruggebracht tot een spektakel als gevolg van het feit dat alle relaties financieel zijn geworden binnen de kapitalistische samenleving kan worden gezien als een herinterpretatie van het vroege werk van Marx over vervreemding. De Situationistische toevoeging aan deze theorie is de erkenning van 'pseudo-behoeften', die zijn gecreëerd door het kapitalisme om ervoor te zorgen dat we steeds meer consumeren. De Situationisten waren van mening dat het noodzakelijk was het onmiddellijke heden te zien als de beste broedplaats voor verandering, en dat individuele bevrijding voortkomt uit de transformatie van de samenleving door de creatie van nieuwe machts-verhoudingen. Ze geloofden dat de structuur van de samenleving veranderd kon worden door onze perceptie van de wereld te veranderen.



Was the design discourse different in 1970?

ICDA 1970 1970

The International Design Conference of Aspen was started in 1950 to bring professional designers together with businessmen. Over the years, the scope of the conference broadened to include almost any subject that design touched upon or was touched by. In 1970, the theme of the conference, 'Environment by Design', led to a confrontation between different conceptions of what design is. The organisers of the Aspen meetings were renowned designers working for industry. In this context, it was environmental activists and students, mostly from Berkeley, California, who protested. For them, design was a political commitment and carried social and environmental responsibility for designers.



Still courtesy Cyclops Films

ELI NOYES & CLAUDIA WEILL

Was het designdiscours anders in 1970?

ICDA 1970 1970

De International Design Conference van Aspen werd in 1950 opgericht om professionele ontwerpers in contact te brengen met ondernemers. In de loop der jaren richtte de conferentie zich steeds meer op bredere onderwerpen die met de ontwerp discipline te maken hadden. In 1970 leidde het thema 'Environment by Design' tot een controverse over de verschillende opvattingen van 'design'. De organisatoren van de manifestaties in Aspen waren gerenommeerde ontwerpers, die vaak binnen een toegepaste, industriële omgeving werkten. Milieuactivisten en studenten, voornamelijk uit Berkeley, kwamen in opstand tegen deze gevestigde orde, omdat zij de ontwerp discipline vooral zagen als een politiek statement en een sociale en ecologische boodschap binnen hun praktijk als ontwerpers.



Still courtesy Cyclops Films

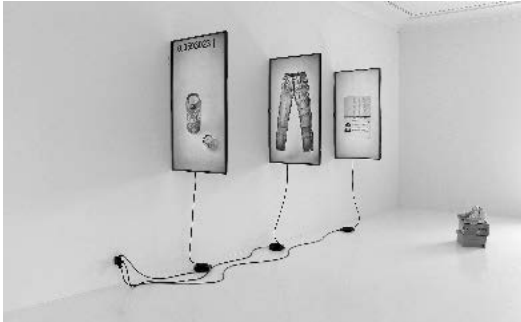
Kan een ontworpen, automatisch gegenereerd koopproces het menselijk handelen ondermijnen?

**Random Darknet Shopper – The Bot’s Collection
2014 – 2015**

De *Random Darknet Shopper* is een geautomatiseerde online shopping robot die door !Mediengruppe Bitnik wordt voorzien van een wekelijks budget van \$100 in Bitcoins. Eenmaal per week doet de bot inkopen in het *deep web*, waar het willekeurig één item kiest en naar de !Mediengruppe Bitnik laat versturen. Elk nieuw object draagt bij aan een collectie van goederen die gekocht zijn op het Darknet. De *Random Darknet Shopper* is een live Mail Art werk: een verkenning van het deep web en de goederen die daar verhandeld worden.



!MEDIENGRUPPE BITNIK
WWW.BITNIK.ORG



How to design an automated shopping process that takes away human agency?

**Random Darknet Shopper – The Bot’s Collection
2014 – 2015**

The *Random Darknet Shopper* is an automated online shopping bot that !Mediengruppe Bitnik provides with a weekly budget of \$100 in Bitcoins. Once a week, the bot goes on a shopping spree in the deep web, where it randomly chooses and purchases one item and has it mailed to !Mediengruppe Bitnik. Each new object adds to a landscape of goods bought from the Darknet. The *Random Darknet Shopper* is a live Mail Art piece: an exploration of the deep web via the goods traded there.

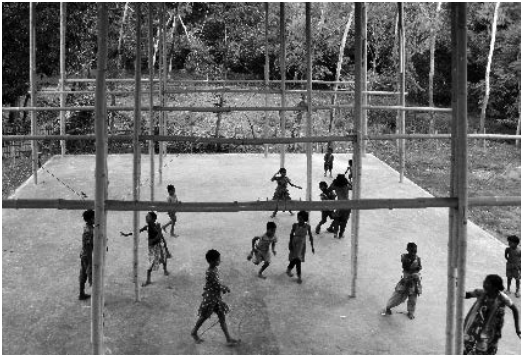
Hoe kunnen we een bouwproces ontwerpen wat de lokale context respecteert?

**Pani Ambachtsschool, Rajarhat, Bangladesh
2014**

Stichting Pani, een Nederlandse stichting die zich inzet voor de aanpak van armoede in de wijk Rangpur in Bangladesh, gaf SchilderScholte architecten opdracht een gebouw te ontwerpen in Rajarhat, een stad in Noord-Bengalen. Het centrum werd gebouwd door mensen uit de regio en fungeert als buurthuis. Uitgangspunt voor het ontwerp was dat het gebouw gerealiseerd zou worden met de materialen en kennis afkomstig uit een straal van 25 kilometer rond de bouwlocatie. Een tweede voorwaarde was dat er in het ontwerp rekening werd gehouden met de lokale weersomstandigheden. Het gebouw werd geconstrueerd zonder vrijwel enig gebruik van elektriciteit of fossiele brandstoffen en bestaat uit bamboe, met de hand bewerkt steen, mangohout, hergebruikt staal, lokaal cement en flinterdunne gerecyclede golfplaten.



SCHILDERSCHOLTE ARCHITECTS
WWW.SCHILDERSCHOLTE.COM



How can we design a building process that respects its context?

**Pani Community Centre, Rajarhat, Bangladesh
2014**

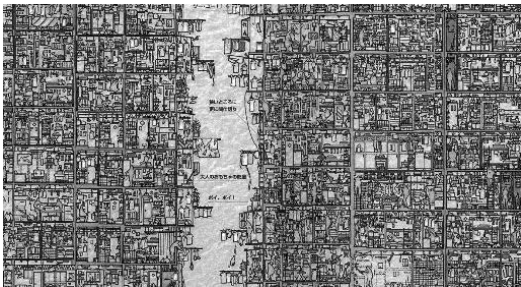
Stichting Pani, a Dutch foundation committed to addressing issues associated with poverty in the Rangpur district of Bangladesh, commissioned SchilderScholte architects to design a building in Rajarhat, a town in northern Bengal. The building serves as a community centre for and built by people from the region. The starting point was realising a building using materials and skills from within a 25-kilometre radius around the site, which also addressed local weather conditions. Almost without any use of electricity or fossil fuels, the building was constructed out of bamboo, hand-shaped brick, mango wood, reused steel, local mortar, and wafer-thin recycled corrugated panels.



Could we design organic growth that sustains itself on the scale of a city?

The Kowloon Walled City
1997

The *Kowloon Walled City* in Hong Kong was once the most densely populated place on earth. Without a single architect or any formal regulations, the ungoverned hive of inter-linking buildings became a home to many but also a haven for drugs, crime, and prostitution. Perhaps this is why the surreal, M. C. Escher-like structure, where one cannot even begin to imagine what life was like there, captured the interest of a group of Japanese researchers. Just before this informal precinct was demolished in 1993, the researchers, including architects, engineers, and city planners, and led by historian and cultural anthropologist Hiroaki Kani, entered the deserted city and began documenting every nook and cranny up until the bulldozers arrived.



HIROAKI KANI



Kunnen we een vorm van organische groei ontwerpen die zichzelf in stand kan houden op de schaal van een stad?

The Kowloon Walled City
1997

The *Kowloon Walled City* in Hong Kong was ooit de meest dichtbevolkte plek op aarde. Zonder enkele architect of enige vorm van formele regelgeving werd deze onbeheerste bijenkorf van gebouwen een thuisbasis voor velen, maar ook een paradijs voor drugs, misdaad en prostitutie. Dit is waarschijnlijk de reden geweest waarom deze surrealistische, M. C. Escher-achtige structuur, waarvan men zich moeilijk kan voorstellen hoe het leven daar was, de aandacht trok van een groep Japanse onderzoekers. Net voordat deze informele wijk werd afgebroken in 1993 begon de groep onderzoekers, waaronder architecten, ingenieurs en stadsplanners, onder leiding van historicus en cultureel antropoloog Hiroaki Kani, alle hoeken en gaten van de verlaten stad te documenteren.

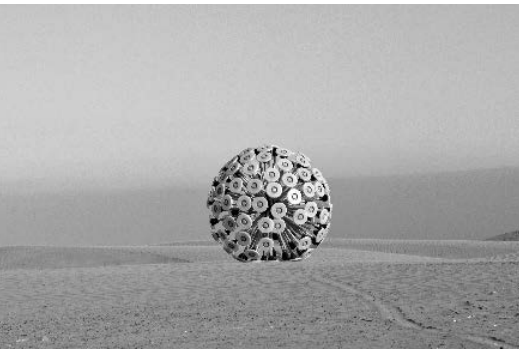
What is the role of conceptual design when addressing real-world problems?

Mine Kafon
2012 – ongoing

Massoud Hassani fled his native country of Afghanistan with his mother after his father was killed. Four years later, he arrived as a refugee in the Netherlands, where he subsequently became a product designer.

Mine Kafon (*kafon* means ‘explosion’ in Dari) is a wind driven minesweeper using inexpensive materials such as bamboo and plastic. It can be built for €80 thus making it possible to make in poorer areas. According to the UN, Afghanistan is one of the countries worst affected by land mines. There are an estimated 10 million land mines contaminating 530 square kilometres of land in Afghanistan.

Now part of the MoMA collection, this project sparked controversy in the design discourse regarding the role of conceptual design and functionality. Critics questioned the role of conceptual design when it only provides an illusion of safety.



MASSOUD HASSANI
MASSOUDHASSANI.BLOGSPOT.DE

Wat is de rol van conceptueel design in het adresseren van echte wereldproblemen?

Mine Kafon
2012 – doorlopend

Massoud Hassani ontvluchtte zijn geboorteland Afghanistan met zijn moeder nadat zijn vader werd vermoord. Vier jaar later kwam hij als vluchteling aan in Nederland, waar hij vervolgens een productontwerper werd.

Mine Kafon (*kafon* betekent ‘explosie’ in het Dari) is een door de wind aangedreven mijnenveger, gemaakt van goedkope materialen als bamboe en plastic. Het kan voor €80 geproduceerd worden, waardoor het mogelijk is om de mijnenveger in armere gebieden in te zetten. Volgens de VN is Afghanistan een van de landen waar landmijnen het meest voorkomen. Er bevinden zich naar schatting 10 miljoen landmijnen, die samen 530 vierkante kilometer land in Afghanistan bedekken.

Het ontwerp is nu onderdeel van de collectie van het MoMA, maar leidde tot veel discussie binnen het ontwerp-discours over de rol van *conceptual design* en functionaliteit. Critici zetten vraagtekens bij de rol van *conceptual design* wanneer het slechts een illusie van veiligheid biedt.



Image courtesy Jeroen van Oirschot

Hoe kunnen we processen vormgeven die de schuldgevoelens van ons materieel verleden adresseren?

The Obsidian Project 2014

In *The Obsidian Project* verkent Studio Drift op artistieke en poëtische wijze onze ethische verantwoordelijkheid in de omgang met chemisch afval: een aangrijpende en toenemende bedreiging voor de huidige kwetsbare wereld.

De oorsprong van *The Obsidian Project* kan worden teruggevoerd naar de twaalfde-eeuwse filosofie, toen het Europese continent haar kennis van alchemie begon uit te breiden in de zoektocht naar de Steen der Wijzen. Met behulp van oude alchemistische methoden werkt Studio Drift samen met een 21e-eeuwse chemicus die een methode ontdekte om goud en andere kostbare grondstoffen uit chemisch afval te winnen. *The Obsidian Project* biedt een oplossing voor het verwerken van wat normaliter gezien wordt als onoplosbaar chemisch restmateriaal. Het materiaal dat binnen dit specifieke verhittingsproces wordt gewonnen is synthetisch obsidiaan: een 100% schoon en getest materiaal met zeer specifieke eigenschappen.



Image courtesy Eric & Petra Hemery

STUDIO DRIFT (LONNEKE GORDIJN AND RALPH NAUTA)
WWW.STUDIODRIFT.COM

How can we design processes that deal with the guilt of our material past?

The Obsidian Project 2014

In *The Obsidian Project*, Studio Drift artistically and poetically examines our ethical responsibility in dealing with chemical waste: a poignant and increasing threat to today's vulnerable world.

The origins of *The Obsidian Project* can be traced back to twelfth-century philosophy when the European continent began to expand its knowledge of alchemy in a quest for the Philosopher's Stone. Using ancient alchemic methods, Drift is working with a 21st-century chemist who discovered a process of abstracting gold and other precious raw materials from chemical waste. *The Obsidian Project* provides a solution for processing what initially is considered intractable chemical residual material. The material obtained using this particular process of heating is synthetic obsidian: a 100% clean and tested material with very specific properties.



Image courtesy Jaap Scheeren

Hoe beeldproductie ons gedrag kan beïnvloeden.

The Prophecy 2013

Het project *The Prophecy* is het resultaat van een samenwerking tussen fotograaf Fabrice Monteiro, de Senegalese mode- en kostuumontwerper Doulsy (Jah Gal) en de Ecofund organisatie, en werd mogelijk gemaakt door een *crowdfunding* campagne.

De reeks surrealistische foto's die werd genomen op tien vervuilde locaties in Senegal vormt een krachtige en onheilspellende waarschuwing voor het Senegalese volk. De gedeeltelijk uit afval vervaardigde kostuums die gedragen worden door de spookachtige figuren in de beelden vormen een weerspiegeling van de sfeer van de omgeving waarin de foto's gemaakt zijn.



Image courtesy Mariane Ibrahim

FABRICE MONTEIRO
FABRICEMONTEIRO.VIEWBOOK.COM

How image making can galvanise to our behaviour.

The Prophecy 2013

The Prophecy project is the result of a co-operation between the photographer Fabrice Monteiro, the Senegalese fashion and costume designer Doulsy (Jah Gal), and the Ecofund organisation and was made possible through a crowdfunding campaign.

Shot at ten polluted locations in Senegal, this series of surreal photographs are a powerful and ominous forewarning to the Senegalese people. Partially made from garbage, the costumes worn by the ghostly figures portrayed in the images echo the atmosphere and environments in which the pictures are made.



Image courtesy Mariane Ibrahim

Can design play a role in overcoming the current reality of refugees?

Cucula
2014

Cucula is Berlin-based educational and manufacturing project. The project, which enables refugees to invest in their future through furniture making, is based on the design of the Italian 'open source designer Avant la lettre' Enzo Mari.

Working with these newcomers, Cucula aims to provide them with skills; therefore, empowering them financially and socially. In doing so, Cucula is also a platform for interdisciplinary and intercultural exchange. The economic integration model is a design subject and also provides scope for new societal opportunities. The focus is on the potentials and talents of the individual. By connecting the refugee issue, Enzo Mari's groundbreaking design concept, and the overall visual and communicative design of the project, new creative spaces were opened up, and the 'ambassador-chair' was born. This product embodies a story because it is made using driftwood from ships stranded on Lampedusa's shores.



CUCULA
WWW.CUCULA.ORG

Kan design een rol spelen in het verbeteren van de huidige realiteit van vluchtelingen?

Cucula
2014

Cucula is een in Berlijn gevestigd educatief en industrieel project. Het project, dat vluchtelingen de mogelijkheid biedt in hun toekomst de investeren door de productie van meubels, is gebaseerd op het design van de Italiaanse 'open source designer avant la lettre' Enzo Mari.

Door samen te werken met deze nieuwkomers kan Cucula de vluchtelingen voorzien van vaardigheden en hen op deze manier voorzien van nieuw financieel en sociaal kapitaal. Dankzij deze werkwijze dient Cucula ook als platform voor interdisciplinaire en interculturele uitwisseling. Het economische integratiemodel is een designonderwerp en biedt ruimte voor nieuwe maatschappelijke kansen. De focus ligt op de mogelijkheden en talenten van het individu. Door deze te koppelen aan het vluchtelingenvraagstuk, Enzo Mari's baanbrekende ontwerpconcept, en het algemene visuele en communicatieve ontwerp van het project, zijn nieuwe creatieve ruimtes geopend en werd de zogenoemde ambassador-chair gecreëerd. Dit is een product met een verhaal, omdat het vervaardigd is uit drijfhout van de schepen die gestrand zijn op de kust van Lampedusa.



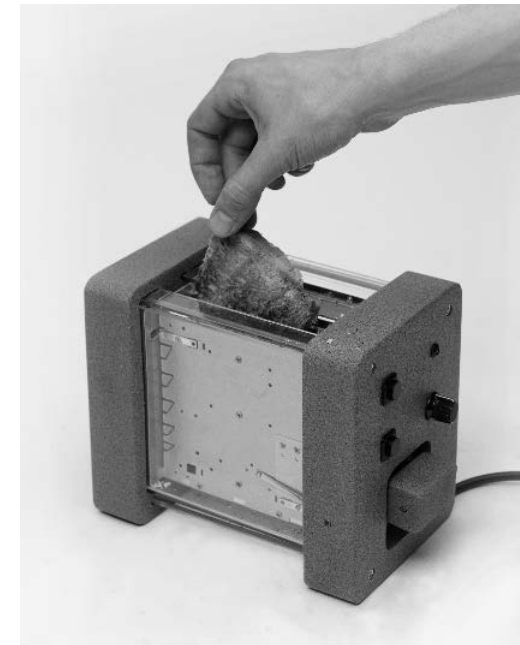
Can we create ecologies that merge the new with the old?

The Re-Done Appliances
2011 – 2012

Re-Do Studio calls a recycling centre in East London home, and that is where the designers Gaspard Tiné-Berès and Tristan Kopp are developing an alternative to the way objects are mass-produced. In response to people's readiness to throw away cheap household appliances that are still fully functional, the duo aims to establish a local ecosystem for waste collection, design, repair, production, and knowledge exchange to create new connections between high-tech companies, the recycling centre, and the neighbourhood.



RE-DO STUDIO
WWW.RE-DO-STUDIO.COM



Kunnen we een ecologie creëren waarin het nieuwe en het oude samenkomen?

The Re-Done Appliances
2011 – 2012

Re-Do Studio is gevestigd in een recyclingbedrijf in Oost-Londen, waar ontwerpers Gaspard Tiné-Berès en Tristan Kopp een alternatief ontwikkelen voor de massaproductie van objecten. In reactie tot het gemak waarmee mensen goedkope huishoudelijke apparaten weggooien die nog steeds functioneren, streeft het duo naar een lokaal ecosysteem voor afvalinzameling, ontwerp, reparatie, productie en kennisuitwisseling, om op deze wijze nieuwe verbindingen te leggen tussen high-tech bedrijven, recyclebedrijven en de wijk.

Hoe een afgedankte machine en afvalmateriaal kunnen samenkomen om een nieuw ambacht te vormen.

Endless Chair 2010

Een plastic draad gemaakt van overtollig plastic en getransformeerd in een 3D geprinte stoel door een 'gepen-sioneerde' robot. Door verschillende technieken te combineren ontwierp Dirk Vander Kooij een geautomatiseerd maar zeer flexibel proces, dat nieuwe mogelijkheden introduceert in 'de goede ouderwetse manier' van ontwerpen; het maken van een stoel, evalueren, perfectioneren, en het ontwikkelen van een oneindig grote collectie aan mogelijke variaties. De *Endless Chair* verwijst naar de DSW stoel van Eames en is impliciet schatplichtig aan dit historische icoon, maar kent eindeloze technologische mogelijkheden.

Dirk Vander Kooij is een prominent protagonist op het gebied van 'nieuwe ambachten' en zijn werk vormt onderdeel van het archief van MoMA. Zijn *Endless Chair* won de Dutch Design Award in 2011 en hij was genomineerd voor de editie in 2015 met een stapelbare versie met de titel *RvR Chair*.



DIRK VANDER KOOIJ
WWW.DIRKVANDERKOOIJ.COM



How a discarded machine and waste material can come together to form a new craft.

Endless Chair 2010

A plastic thread made from redundant plastics and crafted into a 3D-printed chair by a 'retired' robot. By combining different techniques, Dirk Vander Kooij designed an automated but very flexible process, opening up the possibilities to design in 'the good old-fashioned way', making a chair, evaluating, refining, and developing an infinitely large collection of variations. Referencing the Eames DSW chair, the *Endless Chair* is implicitly indebted to a historical icon and is technologically endless.

Dirk Vander Kooij is a prominent protagonist in the field of 'new handicraft', and his work is part of the MoMA archive. His *Endless Chair* won the Dutch Design Award in 2011, and he was nominated for the 2015 edition with a stackable version called the *RvR Chair*.

Hoe kunnen lokale middelen de uitdaging aan met de conventies van de industrie?

ZandReis 2010 – doorlopend

De glasindustrie maakt gebruik van zuiver wit zand, dat enkel in een klein aantal steengroeven in de wereld gevonden kan worden. *ZandReis* is een project van Atelier NL dat het toekomstige potentieel van wild zand wil belichten.

Om de conventies van de conservatieve industrie te veranderen experimenteert Atelier NL momenteel met zandsoorten waar fabrikanten nu geen interesse in hebben. Wanneer natuurlijke zandsoorten op hoge temperatuur gesmolten wordt, breken ze en gaan ze schuimen en kristalliseren als gevolg van hun unieke samenstelling. Het resultaat is dat glas gemaakt van wild zand een breed scala aan kleuren, patronen en texturen kent. Elke doos in de collectie toont een contextueel archief van een bepaalde zandsoort, met glasmonsters, geografische informatie, de materiele karakteristieken van de site, geologische informatie, chemische compositie, en fotografie. In het *ZandReis* project wordt wetenschappelijke documentatie gecombineerd met storytelling, om zo het narratief van de ontwikkeling van elke unieke zandsoort te construeren.



Image courtesy Wouter Koolen

ATELIER NL
WWW.ATELIERNL.COM

How can local resources challenge the conventions of industry?

SandJourney 2010 – ongoing

The glass manufacturing industry uses pure white sands, which are only found in a small number of quarries world-wide. *SandJourney* is a project by Atelier NL that aims to uncover the future potential of wild sands.

Atelier NL experiments with sands that currently hold no interest for manufacturers. When melted at high temperatures, natural sands fracture, foam, and crystallise according to their unique mineral signature. Thus, the glass made from wild sands reveal a wide array of colours, patterns, and textures. Each box in the collection represents a contextual archive of a particular sand, featuring glass samples, geographical information, materials characteristic of the site, geological data, chemical composition, and photography. Through the *SandJourney* project, scientific documentation is combined with storytelling, revealing the narrative of each unique sand's development over time.



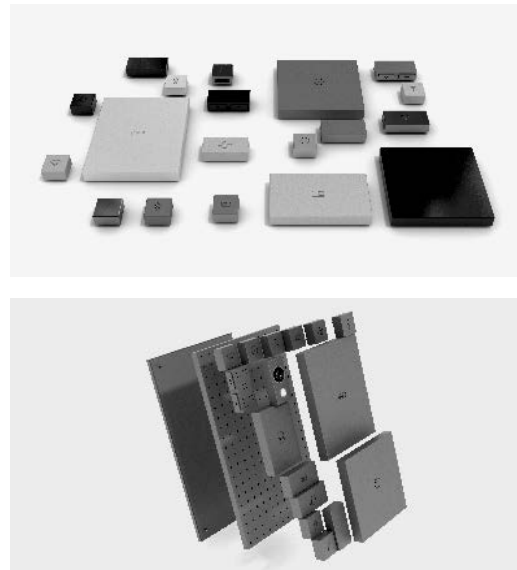
Image courtesy Mike Roelofs

Can open-source, modular design combat built-in product obsolescence?

Phonebloks
2013 – ongoing

Phonebloks is an open-source modular smartphone concept designed primarily to reduce electronic waste. While *Phonebloks* is not the first attempt at modular phone design, it is notable due to the extent of its modularity and the attention and support it has garnered. By attaching individual third-party components called 'blocks' to a main board, the user can create a personalised smartphone. The blocks can be used to replace a broken block, to upgrade an existing block, or to extend the phone's functionality.

In 2013, *Phonebloks* and Google/Motorola announced their shared aim for a modular smartphone.



DAVE HAKKENS
WWW.PHONEBLOKS.COM

Kan open-source, modulair ontwerp het gevecht aangaan met verouderde inbouw producten?

Phonebloks
2013 – doorlopend

Phonebloks is een open-source modulair smartphone-concept dat in de eerste plaats werd ontworpen om de hoeveelheid elektronisch afval te verminderen. Hoewel *Phonebloks* niet de eerste poging is om een modulaire telefoon te ontwerpen is de omvang van het modulaire systeem opmerkelijk, net als de aandacht en de steun die het ontwerp geniet. Door individuele componenten van derden, zogenaamde 'blocks', aan te brengen op een hoofdsysteem kan de gebruiker een gepersonaliseerde smartphone samenstellen. De blocks kunnen worden gebruikt om een gebroken onderdeel te vervangen, een bestaande block te upgraden, of de functionaliteit van de telefoon te vergroten.

In 2013 kondigden *Phonebloks* en Google/Motorola aan samen te werken aan een modulaire smartphone.



How can historical methods and materials inspire innovation?

Reality Tank
2014

Initiated in 2013 by the Droog Foundation, *Reality Tank* is a research and development initiative aimed at bridging the gap between speculative design and the real world.

Studio Formafantasma investigated two materials – shellac (a polymer produced by a bug that colonises trees) and bois durci (a nineteenth-century material composed of wood dust and animal blood or egg albumen) – to examine their potential for contemporary applications and to develop future scenarios. In collaboration with Wageningen University's Food & Biobased Research and the Dutch Polymer Institute, they regained this lost recipe and developed new material compositions. Together with Studio Under they managed to mix the shellac with a biological component, which enabled them to produce a 3D-printed object from shellac.



Image courtesy Luisa Zanzani, Droog Design

STUDIO FORMAFANTASMA FOR DROOG DESIGN
WWW.FORMAFANTASMA.COM

Hoe kunnen historische methoden en materialen innovatie inspireren?

Reality Tank
2014

Reality Tank werd opgericht in 2013 op initiatief van Stichting Droog en vormt een onderzoeks- en ontwikkelings-project dat de kloof tussen *speculative design* en de toegepaste wereld tracht te overbruggen.

Studio Formafantasma deed onderzoek naar twee materialen – schellak (een polymeer die wordt geproduceerd door een insect dat bomen koloniseert) en bois durci (een negentiende-eeuws materiaal bestaande uit houtstof en dierlijk bloed of eiwit) – om hun potentieel voor hedendaagse toepassingen te verkennen en scenario's voor de toekomst te ontwikkelen. In samenwerking met Wageningen University's Food & Biobased Research en het Dutch Polymer Institute herontdekten ze dit verloren recept en ontwikkelden ze nieuwe materiaalcomposities. Samen met Studio Under slaagden ze erin om de schellak te mengen met een biologische component, hetgeen hen in staat stelt een 3D geprint object uit schellak te produceren.



Image courtesy Luisa Zanzani, Droog Design

Kent een designobject een waarde die zijn culturele context ontstijgt?

**Inside Out
2012**

Inside Out verkent de verborgen proposities van hedendaags design. Ontwerper Alicia Ongay-Perez maakte rubberen mallen van oude vazen en kasten. Deze mallen zijn vervolgens gebruikt om een serie keramische replica's te produceren, waarin de ontwerper experimenteert met textuur en vorm. Het project resulteerde in een verzameling vreemde objecten die enerzijds op de oorspronkelijke voorbeelden lijken, maar ook de betekenisvolle sculpturale mogelijkheden tonen die zijn ingebed in onze alledaagse objecten.

In een reeks video-interviews met mensen uit haar wijk in Londen vraagt ze hen haar objecten te 'lezen'. Welke associaties roepen de vreemde voorwerpen op, en welke waarde zouden zij toekennen aan haar ontwerpen?



ALICIA ONGAY-PEREZ
WWW.ALICIAONGAYPEREZ.COM

Can a design object be valued beyond its cultural context?

**Inside Out
2012**

Inside Out explores the hidden propositions of contemporary design. The designer Alicia Ongay-Perez made rubber moulds from old vases and cabinets. The moulds were then used to make a series of ceramic replicas in which she experimented with skin and form. The project resulted in a collection of strange objects that resembled the original while also addressing the significant sculptural possibilities embedded in the ordinary things we use every day.

In a series of video interviews with people from her neighbourhood in London, she asks them to 'read' her objects. What sort of associations do the strange objects evoke, and what value would they place on her designs?



4.2

DESIGNING POLITICAL POWER AND WARFARE HET ONTWERPEN VAN POLITIEKE MACHT EN OORLOGVOERING

What are the ethical restrictions to open-source design?

The Liberator 2013

The Liberator is a physical, 3D-printable, single-shot handgun and is the first such printable firearm design to be made available online. The open-source firm Defense Distributed designed the gun and released the CAD files on the internet on 6 May 2013. The plans were downloaded over 100,000 times in the two days before the US Department of State demanded that Defense Distributed retract the files.

The plans for the gun remain hosted across the Internet and are available from file sharing websites such as The Pirate Bay.



DEFENSE DISTRIBUTED
WWW.DEFDIST.ORG

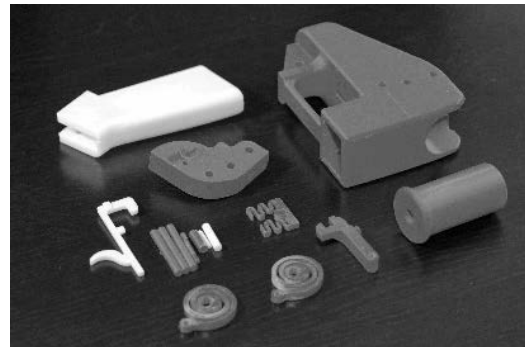


Image courtesy Jay Janier

Wat zijn de ethische restricties aangaande open-source design?

The Liberator 2013

The Liberator is een fysiek 3D-afdrukbaar handgeweer, het eerste 3D ontwerp van een vuurwapen dat op grote schaal online beschikbaar is. Het open-source bedrijf Defense Distributed ontwierp het vuurwapen en publiceerde het ontwerp op het internet op 6 mei 2013. Het ontwerp werd meer dan 100.000 keer gedownload voor het Amerikaanse ministerie eiste dat Defense Distributed het ontwerp van het internet haalde.

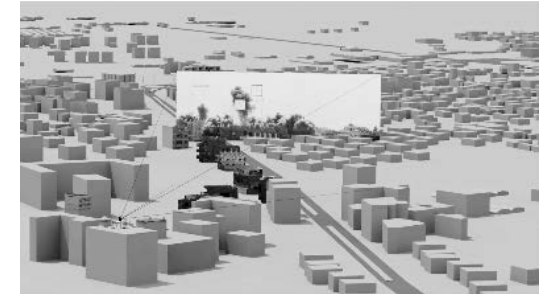
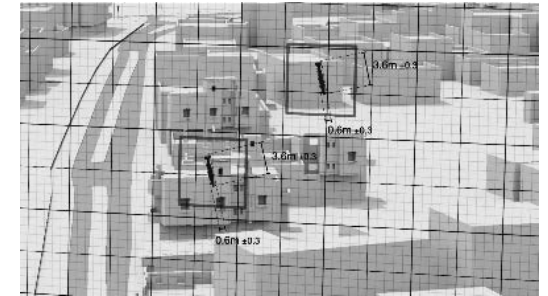
Het design voor het pistool blijft echter beschikbaar op het internet via sharing websites als The Pirate Bay.

Can investigative modelling reconstruct undisclosed events?

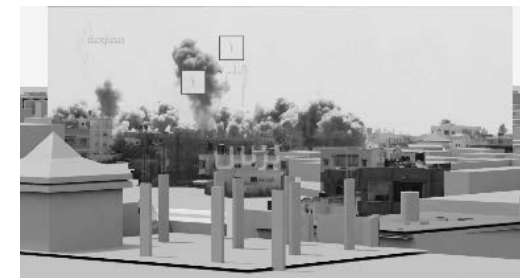
Rafah: Black Friday Report on the war operations of 1 – 4 August 2014, in Rafah, Gaza 2015

The *Black Friday* report is a collaboration between Forensic Architecture and Amnesty International. It aims to provide a detailed reconstruction of the events in Rafah, Gaza, from 1 to 4 August 2014, based primarily on material found on social media.

Because their investigation team was denied access to Gaza, Forensic Architecture developed a number of techniques aiming to reconstruct the events from hundreds of images and videos recorded by professional and citizen-journalists. The images were thereafter located in a 3D model of Rafah. This resulted in the Image Complex, a device that allowed them to explore the spatial and temporal connections between the various sources and reconstruct the unfolding of events.



FORENSIC ARCHITECTURE
WWW.FORENSIC-ARCHITECTURE.ORG



Kan onderzoekend visualiseren ons helpen bij het reconstrueren van verborgen gebeurtenissen?

Rafah: Black Friday Report on the war operations of 1 – 4 August 2014, in Rafah, Gaza 2015

Het *Black Friday* rapport is het resultaat van een samenwerking tussen Forensic Architecture en Amnesty International. Het rapport probeert een gedetailleerde reconstructie te geven van de gebeurtenissen in Rafah, Gaza, tussen 1 en 4 augustus 2014, gebaseerd op materiaal dat gevonden werd op social media.

Omdat het onderzoeksteam niet naar Gaza mocht reizen ontwikkelde Forensic Architecture een aantal technieken om gebeurtenissen te reconstrueren op basis van honderden foto's en video's van zowel professionele journalisten als burgers. Deze beelden werden vervolgens geprojecteerd op een 3D model van Rafah. Dit resulteerde in het Image Complex, een instrument om de ruimtelijke en temporele verbanden tussen de verschillende bronnen te onderzoeken, om zo een narratief van de gebeurtenissen te construeren.

Hoe zal de behoefte aan veiligheid de evolutie van het menselijk lichaam beïnvloeden?

2.6 g 329 m/s (Bulletproof Skin)
2011 – 2013

2.6 g 329 m/s (*Bulletproof Skin*) verwijst naar het maximale gewicht en de snelheid van een .22 kaliber long rifle kogel waartegen een Type 1 kogelvrij vest je zou moeten beschermen. De zijden draad die wordt geproduceerd door spinnen is relatief gezien veel sterker dan staal en kan door een levend wezen geproduceerd worden. Als het geweven wordt is het in staat de inslag van een kogel op te vangen. Als de menselijke huid de mogelijkheid zou hebben dit soort materiaal te produceren, zou het dan kunnen dienen als een kogelvrij harnas? Samen met het Forensic Genomics Consortium Netherlands heeft Jalila Essaïdi dit idee getest door de transgene spindraad in de menselijke huid te introduceren en er vervolgens een kogel op af te vuren.

Door deze kogelvrije spindraad (dat geproduceerd wordt door transgene geiten) te implementeren in de menselijke huid, wil Essaïdi door middel van nieuwe biotechnologische technieken de sociale, politieke, ethische en culturele kwesties rond de notie van veiligheid verkennen.



Image courtesy Lex Augusteijn

JALILA ESSAÏDI
WWW.JALILAESSAIDI.COM



How will the demands of safety influence the evolution of the human body?

2.6 g 329 m/s (Bulletproof Skin)
2011 – 2013

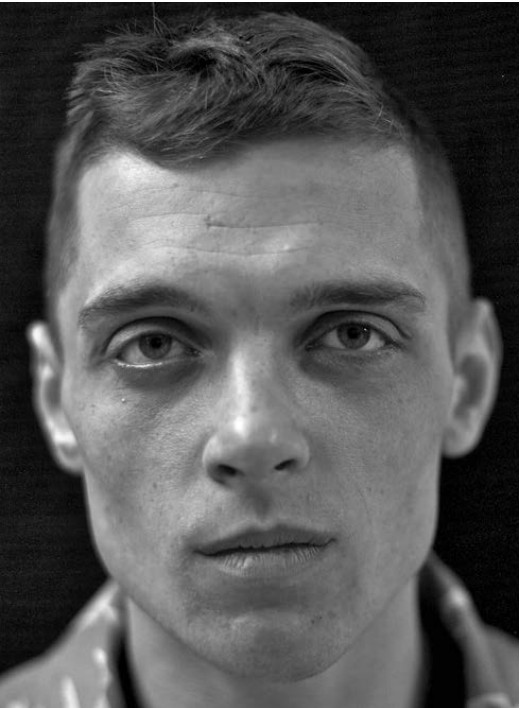
2.6 g 329 m/s (*Bulletproof Skin*) refers to the maximum weight and velocity of a .22 calibre Long Rifle bullet from which a Type 1 bulletproof vest should protect you. Spider silk thread is, relatively speaking, much stronger than steel and can even be made by a living being. Woven, it could be capable of resisting the impact of a bullet. If human skin had the ability to produce this thread, could it be bulletproof? Together with the Forensic Genomics Consortium Netherlands, Jalila Essaïdi tests this idea by implanting transgenic spider silk into human skin and firing a bullet at it.

By implementing this bulletproof matrix of spider silk (produced by transgenic goats) in human skin, Essaïdi wants to explore, through access to new biotechnologies, the social, political, ethical, and cultural issues surrounding safety.

De stem en het gezicht van mensen veranderd door het leven aan het front.

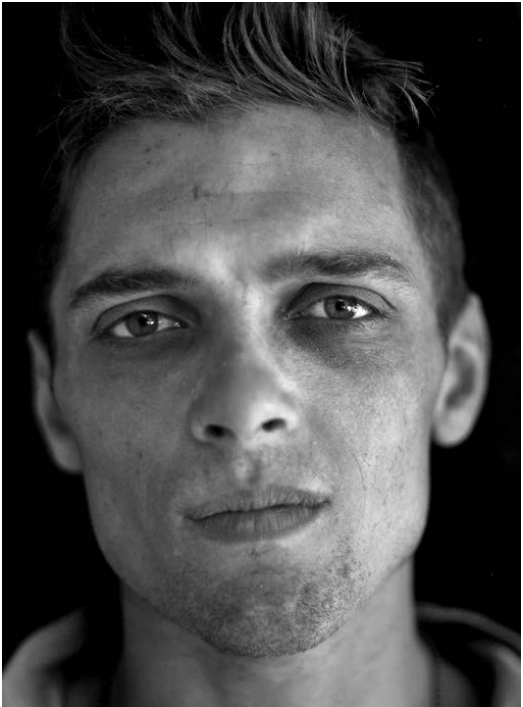
We Are the Not Dead, Returning by the Road We Came
2012

Een serie portretten van Britse militairen, genomen over een periode van acht maanden, voor, tijdens en na hun operationele inzet in Afghanistan tijdens Operation Herrick XII. Naarmate het aantal Britse militairen dat gedood of gewond werd steeg en de politieke gevolgen van de aanwezigheid van het Britse leger in Afghanistan steeds ingewikkelder werd, voelden meer en meer soldaten zich alsof ze geen stem hadden of niet werden gehoord. *We Are the Not Dead, Returning by the Road We Came* is een poging deze dappere jonge mannen en vrouwen de kans te geven om te spreken. De portretten hebben een onderschrift met de gedachten en gevoelens van elk individu. Ze spreken over angst, gewond raken, het verlies van een medesoldaat, heimwee, opwinding, thuiskomen, en hoe het leven aan de frontlinie eruit ziet. De titel is een samensmelting van twee zinnen uit de oorlogspoëzie, één van Simon Armitage en de ander van Siegfried Sassoon.



Private Chris MacGregor, 24: 11th March, Edinburgh.

LALAGE SNOW
WWW.LALAGESNOW.COM



Private Chris MacGregor, 24: 19th June, Compound 19, Nad Ali. After the IED.

The voice and face of humans changed by life on the frontline.

We Are the Not Dead, Returning by the Road We Came
2012

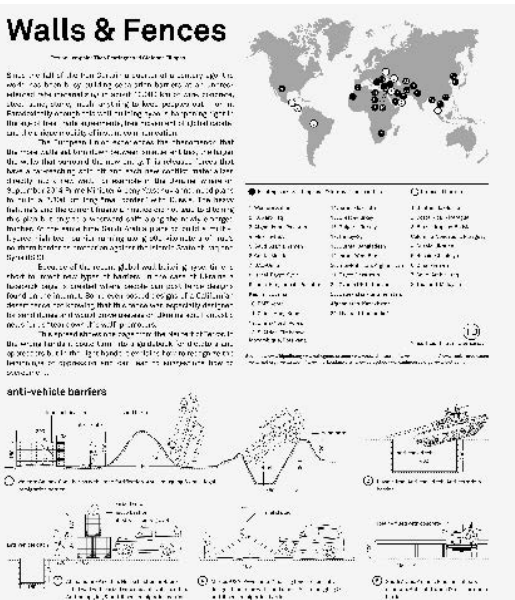
A series of portraits of British soldiers taken over a period of eight months, before, during, and after their operational deployment to Afghanistan on Operation Herrick XII. As the body count of British servicemen killed or wounded rose and the political ramifications of the British army's presence in Afghanistan became increasingly convoluted, more and more soldiers felt like they didn't have a voice or were not being listened to. *We Are the Not Dead, Returning by the Road We Came* is an attempt at giving these brave young men and women the chance to speak. The portraits are captioned with the verbatim thoughts and feelings of each individual. They speak of fear, being injured, losing a brother soldier, missing home, excitement, coming home, and what life is like on the frontline. The title is an amalgamation of two lines of war poetry, one by Simon Armitage and the other by Siegfried Sassoon.

Draagt het bouwen van muren bij aan een meer geordende wereld?

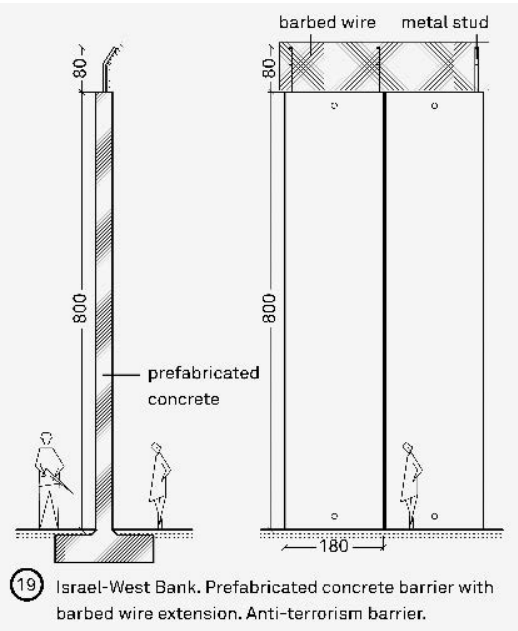
Walls and Fences
2015

Sinds de val van het IJzeren Gordijn een kwart eeuw zijn er in ongekend tempo nieuwe barrières gebouwd: ongeveer 10.000 kilometer draad, beton, staal, zand, steen en puin is gebruikt om mensen buiten of binnen te houden. Paradoxaal genoeg vindt deze versnelling van een lawine van obstakels plaats in de huidige realiteit van vrijhandelsakkoorden, vrij financieel verkeer en de toegenomen mobiliteit van directe communicatievormen.

Het is interessant dat wanneer meer muren tussen kleinere entiteiten in de Europese Unie worden afgebroken, er grotere muren worden gebouwd het nieuwe geheel worden. Deze ontwikkelingen hebben verstreckende gevolgen, omdat elke nieuwe muur een nieuw conflict kent.



THEO DEUTINGER & STEFANOS FILIPPAS
WWW.TD-ARCHITECTS.EU



Does the construction of walls contribute to an orderly world?

Walls and Fences
2015

Since the fall of the Iron Curtain a quarter century ago, the world has been busy building barriers at an unprecedented rate: about 10,000 kilometres of wire, concrete, steel, sand, stone and mesh has been employed to keep people in or out. Paradoxically enough, this avalanche of obstacles is accelerating, even in this the age of free trade agreements, free movement of global capital, and the increased mobility of instant communication.

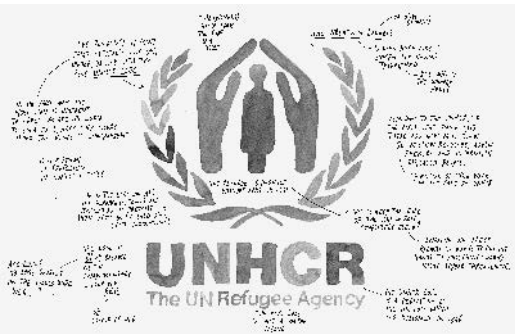
Interestingly, the more walls that get torn down between smaller entities in the European Union, the larger the walls become that surround the emerging unit. This releases forces that have far reaching consequences, as a new wall accompanies every new conflict.

Kan soft mapping dienen als instrument om empathie te creëren?

Refugee Republic
2014

Refugee Republic is een immersieve realiteit: een web-documentaire over Camp Domiz, een Syrisch vluchtelingen-kamp in het noorden van Irak, waar ongeveer 64.000 overwegend Koerdisch-Syrische vluchtelingen wonen. Naarmate het aantal vluchtelingen toenam transformeerde het kamp van een tijdelijke woonplaats in een geïmproviseerde stad. Veel van deze vluchtelingen zullen hier tot wel 30 jaar verblijven, dus ze wonen en werken, gaan naar school, richten nieuwe bedrijven op, trouwen, discussiëren, en proberen te genieten van het leven.

Beeldend kunstenaar Jan Rothuizen, journalist Martijn van Tol en fotograaf Dirk Jan Visser onderzochten Camp Domiz van A tot Z. Ze brengen de bewoners en omgeving tot leven in een multidimensionale mix van geluid, tekeningen, fotografie en film. Welkom in de *Refugee Republic*.



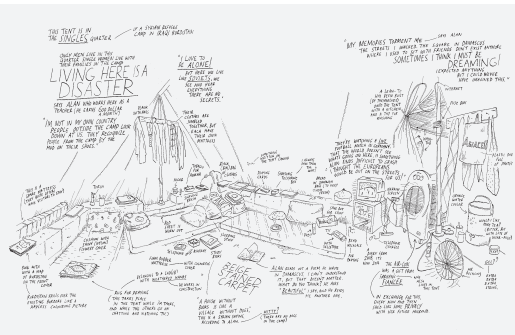
JAN ROTHUIZEN
WWW.SUBMARINECHANNEL.COM

Can soft mapping be an instrument for creating empathy?

Refugee Republic
2014

Refugee Republic is an immersive reality: a web documentary about Camp Domiz, a Syrian refugee camp in northern Iraq, sheltering some 64 thousand predominantly Kurdish-Syrian refugees. As the number of refugees grew, the camp gradually transformed from a temporary settlement to a makeshift town. Many of these people are expected to be housed here for up to 30 years, so they live and work, go to school, start a business, get married, argue, and try to enjoy life.

Visual artist Jan Rothuizen, journalist Martijn van Tol, and photographer Dirk Jan Visser explored Camp Domiz from A to Z. They bring its inhabitants and environments to life in a multidimensional mix of sound, drawings, photography, and film. Welcome to the *Refugee Republic*.



How does an anthropologist translate systems of precarity?

Pierre Bourdieu in Algeria: Testimonies of Uprooting 1958 – 1961

The exhibition *Pierre Bourdieu in Algeria: Testimonies of Uprooting* shows the historical, scientific, and biographical contexts of the extensive ethnographic and sociological studies Pierre Bourdieu carried out in Algeria between the years of 1958 and 1961 – representing, as he noted, his earliest and at the same time his most topical work. All of Bourdieu's fundamental themes of sociology are already present, even at this early stage. He addresses the subliminal rules of exchange, the social embedding of economy, the relation of temporal structures to rationality, the symbolic orders of society, and the hierarchies between the sexes, generations, and social classes. His photographs serve as a catalyst for carving out the different thematic complexes found in Bourdieu's theoretical works.

Bourdieu's groundbreaking fieldwork, now supplemented for the first time by his photographs, provides insight into the nascent state of his sociology. These images also represent an impressive socio-historical document. They testify to a society full of uneven developments where people still have not overcome their uprooted situation: their alienation from both tradition and modernity. Maybe it is Algeria's tragedy that, even after four decades, these images have still lost none of their topicality and realism.



Image courtesy Photographic Archive Pierre Bourdieu, Camera Austria, Graz

PIERRE BOURDIEU

Hoe gaat een antropoloog om met systemen van ongelijkheid?

Pierre Bourdieu in Algeria: Testimonies of Uprooting 1958 – 1961

De tentoonstelling *Pierre Bourdieu in Algeria: Testimonies of Uprooting* toont de historische, wetenschappelijke en biografische context van de omvangrijke etnografische en sociologische studies die Pierre Bourdieu tussen 1958 en 1961 in Algerije uitvoerde. Volgens Bourdieu zelf vertegenwoordigt dit zijn eerste en tegelijkertijd meest actuele werk. Alle fundamentele sociologische thema's die Bourdieu later zou ontwikkelen komen reeds in dit vroege werk aan bod. Hij adresseert de subliminale regels van uitwisseling, de sociale inbedding van de economie, de relatie van tijdelijke structuren en rationaliteit, de symbolische ordes van de samenleving, en de hiërarchieën tussen geslachten, generaties en sociale klassen. De foto's van Bourdieu dienen als een katalysator voor de uitdieping van de verschillende thema's in zijn theoretische werken.

Bourdieu's baanbrekende veldwerk, nu voor het eerst gecompleteerd met zijn fotografie, geeft inzicht in de vroege fase van zijn sociologische werk. Deze beelden vormen ook een indrukwekkend sociaalhistorisch document. Ze tonen een samenleving vol ongelijke ontwikkelingen, waar de mens probeert om te gaan met een onwettelijke situatie: hun vervreemding van zowel traditie als moderniteit. Het is wellicht de tragedie van Algerije dat, zelfs na vier decennia, deze beelden nog steeds actueel zijn.



Image courtesy Photographic Archive Pierre Bourdieu, Camera Austria, Graz

How design can create an illusion of control.

Total Terrorism Solution 2016

Masquerading as Global Security Response, a fictitious defence and security think tank and consultancy, the activist duo The Yes Men managed to dupe the European Parliament into letting them give an official press conference. During the meeting, they describe the failures of military action, drone operations, assassinations, surveillance, and policing in reducing terrorism, before presenting the 'solution': a fully-fortified and wearable orb called the 'ENDURAsphere', which gives wealthy citizens the ability to survive any terrorist attack.



THE YES MEN WWW.YESLAB.ORG

Hoe design een illusie van controle kan creëren.

Total Terrorism Solution 2016

Vermomd als Global Security Response, een fictieve denktank en adviesorgaan voor defensie en veiligheid, slaagde het activistenduo The Yes Men erin het Europees Parlement te overtuigen om hun een officiële persconferentie te laten geven. Tijdens de vergadering beschrijven ze het falen van militaire acties, drone operaties, aanslagen, surveillance en politieoptredens in het reduceren van terrorisme, alvorens de 'oplossing' te presenteren: een volledig gepantserde, draagbare orb die de 'ENDURAsphere' heet en rijke burgers het vermogen geeft elke terroristische aanval te overleven.



How can visualisation confront us with hidden realities?

Seamless Transitions
2015

Seamless Transitions is a film commissioned by the Photographer's Gallery, which uses architectural visualisation techniques to explore three sites of immigration judgement, detention, and deportation. Each of these spaces is 'un-photographable' in the traditional sense, so the artist used investigative journalism techniques, eyewitness accounts, and other research to reconstruct each of them. The resulting film – a walkthrough of the virtual environments created by Picture Plane – is a simulacrum that nevertheless reveals a reality, one that has remained hidden behind law and indifference.



JAMES BRIDLE
WWW.SHORTTERMMEMORYLOSS.COM



Hoe kan visualisatie ons confronteren met verborgen realiteiten?

Seamless Transitions
2015

Seamless Transitions een film die werd gemaakt in opdracht van de Photographer's Gallery. In de film worden architectonische visualisatietechnieken gebruikt om drie gebieden van immigratie te verkennen; oordeel, opsluiting en deportatie. Elk van deze gebieden is 'niet-fotografeerbaar' in de traditionele zin, dus gebruikte de kunstenaar technieken uit de onderzoeksjournalistiek en ooggetuigenverslagen om ze te reconstrueren. De resulterende film – een *walkthrough* van de omgevingen die werden gemaakt met Picture Plane – vormt een simulacrum dat toch een realiteit onthult – een realiteit die normaliter verborgen blijft achter een muur van wetgeving en onverschilligheid.



4.3

DESIGNING FUTURE SCENARIOS AND SURVIVAL ONTWERPEN VAN TOEKOMSTSCENARIO'S EN OVERLEVING

Hoe kan social design ingrijpen binnen de wetgeving om bureaucratisch falen te adresseren?

In Limbo Embassy: Embassy of the Undocumented 2015

In Limbo Embassy is een ambassade voor mensen 'in limbo': vluchtelingen die niet in Nederland kunnen blijven, maar ook niet in staat zijn terug te keren naar hun land van herkomst. Als gevolg daarvan voelen veel vluchtelingen zich vaak niet vertegenwoordigd door hun ambassades of door de media. Te vaak is er een gebrek aan direct contact tussen vluchtelingen en de samenleving. Om dit te doorbreken heeft Manon van Hoeckel een mobiele ambassade gerealiseerd, die dient als een neutrale ontmoetingsplaats. Dit rondtrekkende kantoor verplaatst zich door heel Nederland. Onderweg nodigen vluchtelingen – in de rol van ambassadeurs – lokale inwoners, passanten en ambtenaren uit voor een bezoek. De ambassade biedt ruimte voor dialoog, debat en culturele uitwisseling, gebaseerd op gelijkheid. In tegenstelling tot een echte ambassade vertegenwoordigt *In Limbo Embassy* een groep mensen in plaats van een land. Het maakt gebruik van mazen in de wetgeving, waardoor migranten zonder papieren, die niet mogen werken, de kans krijgen bij te dragen aan de samenleving. Zo worden de officiële portretten van de ambassadeurs in de openbare ruimte verkocht, gebruikmakend van de regelgeving met betrekking tot persvrijheid.



Image courtesy Alexander Popelier

MANON VAN HOECKEL
WWW.MANONVANHOECKEL.COM

How can social design intervene within the law in order to address bureaucratic failure?

In Limbo Embassy: Embassy of the Undocumented 2015

In Limbo Embassy is an embassy for people 'in limbo': refugees who cannot stay in the Netherlands, but who are also unable to return to their country of origin. As a consequence, many refugees do not feel represented by their embassies or by the media. Too often, there is a lack direct contact between refugees and society. For this purpose, Manon van Hoeckel has introduced a mobile embassy that offers a neutral meeting space. The itinerant office moves throughout the Netherlands, on the way, refugees, in the role of ambassadors, invite local residents, passers-by, and government officials to visit. The embassy provides space for dialogue, debate, and cultural exchange, all on an equal footing. In contrast to a real embassy, *In Limbo Embassy* represents a group of people, not a country. It makes use of legal loopholes through which the undocumented migrants, who are not allowed to work, get the opportunity to contribute to society. For example, official portraits of the ambassadors are sold in public space under regulations pertaining to the freedom of the press.



Image courtesy Alexander Popelier

Worden onze gezichten gevangen genomen door gezichtsherkenningstechnologie?

Face Cages 2013 – 2015

Face Cages adresseert het abstracte geweld van het biometrische diagram. Diagrammen worden gemaakt als driedimensionale metalen voorwerpen die doen denken aan handboeien, spijlen in een gevangenis, en martelpraktijken die gebruikt werden tijdens de slavernij in de Verenigde Staten en de middeleeuwen. Het virtuele biometrische diagram, een zogenaamd perfecte weergave van het gezicht, verandert in een kooi die het menselijk hoofd niet weerspiegelt en zeer pijnlijk is om te dragen wanneer het geconstrueerd wordt als een fysiek object. Deze kooien zijn een weergave van de discrepantie tussen het gestandaardiseerde, neoliberale biometrische diagram en de werkelijke vorm van het menselijke gezicht – en het geweld dat zich voordoet wanneer de twee gedwongen worden samen te vallen.

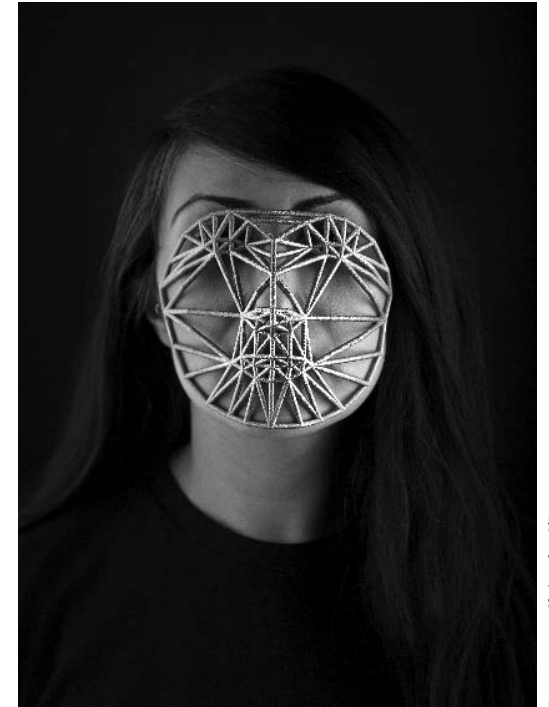


Image courtesy Christopher O'Leary

ZACH BLAS
WWW.ZACHBLAS.INFO

Do our faces become imprisoned by facial scanning technologies?

Face Cages 2013 – 2015

Face Cages is a dramatisation of the abstract violence of the biometric diagram. Diagrams are fabricated as three-dimensional metal objects, evoking a material resonance with handcuffs, prison bars, and torture devices used during slavery in the USA and the Medieval period. The virtual biometric diagram, a supposedly perfect measuring and accounting of the face, once materialised as a physical object, transforms into a cage that does not easily fit the human head and is extremely painful to wear. These cages exaggerate and perform the irreconcilability of the standardised, neoliberal biometric diagram with the materiality of the human face itself – and the violence that occurs when the two are forced to coincide.



Image courtesy Christopher O'Leary

Can communication technology give us a better understanding of the other?

Behind the Blue Screen
2013 – 2015

Dutch filmmaker Jaap van Heusden and designer Ruben Pater collected and designed *Behind The Blue Screen*, a series of personal stories from Iran. This series of video selfies utilises a combination of face recognition software and art-based technology, which allows for the real-time transformation of video images. As a new form of participant observation anthropology, it lets us discover uncensored personal stories, told by Iranian young people, through the direct interface of a selfie. New forms of emancipatory communication, made available through the advancement of telecommunication methods, reveal possibilities for a better understanding of the other.



RUBEN PATER AND JAAP VAN HEUSDEN
WWW.DECORRESPONDENT.NL/BEHINDTHEBLUESCREEN

Kunnen communicatietechnologieën ons een beter begrip geven van de ander?

Behind the Blue Screen
2013 – 2015

De Nederlandse filmmaker Jaap van Heusden en ontwerper Ruben Pater verzamelden en ontwierpen *Behind the Blue Screen*, een serie persoonlijke verhalen uit Iran. Deze serie video-selfies gebruikt een combinatie van gezichts-herkenningssoftware en art-based technologie, hetgeen resulteert een real-time verwerking van videobeelden. Het project, dat gezien kan worden als een nieuwe vorm van participerende observatie antropologie, laat ons kennis maken met ongecensureerde, persoonlijke verhalen, verteld door Iraanse jongeren. Nieuwe vormen van emancipatoire communicatie, die beschikbaar worden dankzij de ontwikkeling van telecommunicatiemiddelen, tonen mogelijkheden die bijdragen aan een beter grip van de ander.

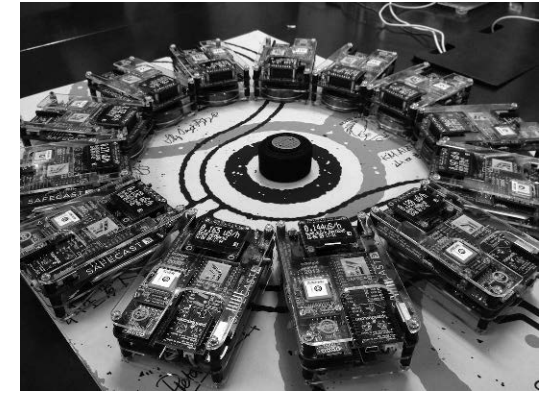


How can the distributed action of a crowd provide a rapid response to a natural disaster?

Safecast
2011

Safecast is an international, volunteer-centred organisation devoted to open citizen science for the environment. After the devastating earthquake and tsunami that struck eastern Japan on 11 March 2011, and the subsequent meltdown of the Fukushima Daiichi Nuclear Power Plant, accurate and trustworthy radiation information was no longer publicly available. *Safecast* was formed in response and quickly began monitoring, collecting, and openly sharing information about environmental radiation and other pollutants, growing quickly in size, scope, and geographical reach. Their mission is to provide citizens worldwide with the tools they need to inform themselves by gathering and sharing accurate environmental data in an open and participatory manner.

Safecast has enabled people to monitor their homes and environments easily and to free themselves from dependence on government and other institutions for this kind of essential information.



SAFECAST
WWW.SAFECAST.ORG

Hoe kan de gedistribueerde actie van een groep mensen zorgen voor een snelle reactie op een natuurramp?

Safecast
2011

Safecast is een internationale vrijwilligersorganisatie gericht op de 'open burger' wetenschap voor het milieu. Na de verwoestende aardbeving en tsunami die het oosten van Japan op 11 maart 2011 troffen en de daaropvolgende kernramp bij de Fukushima Daiichi kerncentrale was accurate en betrouwbare informatie over de straling niet beschikbaar voor het publiek. In reactie werd *Safecast* opgericht en werd begonnen met het monitoren, verzamelen en openlijk delen van informatie over straling en het milieu, later uitgebreid met andere verontreinigende stoffen. *Safecast* groeide snel in omvang, reikwijdte en geografisch bereik. Hun missie is om burgers over de hele wereld te voorzien van de instrumenten die ze nodig hebben om zich te informeren, door het verzamelen en uitwisselen van betrouwbare informatie over het milieu op een open en participatieve manier.

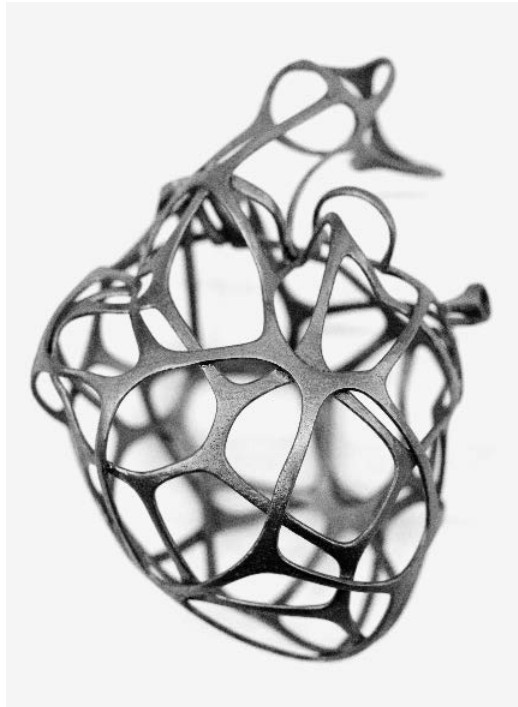
Safecast stelt mensen in staat hun huizen en omgeving te monitoren en niet meer afhankelijk te zijn van de overheid en andere instellingen voor deze belangrijke informatie.



Hoe kan design het onderscheid tussen technologie en biologie overbruggen?

Oozing Life
2013 – 2014

Oozing Life is een werk dat ingaat op zogenoemde *bioscaffolds* en hun huidige beperkingen. Essaidi stelt dat de spin, wiens web gezien kan worden als een voorbeeld van het platonische model van perfectie, de ideale architect is van een functionele, minimalistische vorm. In het ontwerpen van een *bioscaffold* of andere constructies die in het menselijk lichaam geïmplantéerd worden is de materiaalkeuze belangrijk voor zowel de vorm als de functie. Binnen dit project was het technisch vernuft van een spinnenweb leidend voor het ontwerp. De ontwerper maakte gebruik van de nieuwste 3D printtechnologie voor metaal, hetgeen resulteerde in een supersterke *bioscaffold* voor het hart, die vanwege het materiaal natuurlijk niet geschikt is voor zijn doel; een voorbeeld van de beperkingen en compromissen waar een ontwerper mee geconfronteerd wordt wanneer deze een product voor medische doeleinden ontwikkelt.



JALILA ESSAÏDI
WWW.JALILAESSAIDI.COM

How can design overcome the distinction between technology and biology?

Oozing Life
2013 – 2014

Oozing Life is a work about *bioscaffolds* and their current limitations. Essaidi proposes the spider, whose web exemplifies the platonic model of perfection, as the architect of a functional, minimalist form. When designing a *bioscaffold* or other constructs for implantation in the human body, the choice of material is critical for both its form and function. For this project, the design was guided by the engineering solutions inherent in a spider web. The project uses the latest 3D metal printing technology, resulting in a super-strong *bioscaffold* for the heart, but which is obviously not fit for its purpose; an example of the limitations and compromises faced when designing a life-supporting vessel.

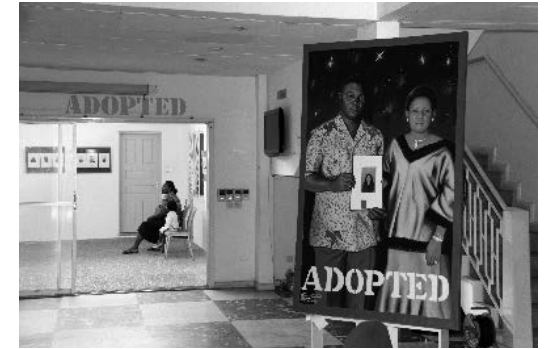
Kan sociaal design ons denkbeeld over wie rijk en wie arm is omkeren? Kan het ons idee over collectiviteit en behoren vergroten?

Adopted
2012 – doorlopend

Adopted vindt peetouders in Afrika voor Europese volwassenen die zijn gescheiden van hun families. Verschillende 'uitgebreide' Afrikaanse gezinnen zijn al in afwachting van hun aanstaande vereniging met nieuwe familieleden.

In een westerse wereld waar waarden als veiligheid, geborgenheid en solidariteit verloren lijken te gaan, introduceert *Adopted* een nieuwe emotionele intensiteit en de hierboven genoemde waarden. Grote gezinnen in Afrika hebben zich bereid verklaard de symbolische rol van peetouders op zich te nemen, ingegeven door hun plichtsbeseft om te helpen.

Het project richt zich op Europese mensen die qua financiën en carrière goed af zijn, maar die, als gevolg van hun vrijheidslievende levensstijl, geen gezinsleven hebben.



GUDRUN F. WIDLOK
WWW.ADOPTED.DE

Can social design reverse our understanding of who is rich and who is poor? Can it provide new perspectives on our sense of collectivity and belonging?

Adopted
2012 – ongoing

Adopted finds godparents in Africa for European adults who are separated from their families. Extended families are already awaiting imminent union with their new family members.

In a western world where values such as security, belonging, and solidarity have become precarious, *Adopted* exposes people to levels of interpersonal and emotional intensity and cultivates the values mentioned above. Large families in Africa have declared their willingness to take on the role of symbolic godparent because they are convinced of their obligation to help.

The scheme is open to people in Europe who are materially and professionally well off, but who, due to their freedom-loving lifestyle, cannot lead family lives.



What is the city in the eyes of a drone?

City of Drones
2015

City of Drones is an interactive digital environment developed by musician John Cale, speculative architect Liam Young, and digital artists FIELD. This work charts the story of a lost drone drifting through an abstract cityscape. Players are invited to pilot a virtual craft that remotely explores this imaginary world. Samples from Cale's original soundscape compositions echo across the landscape as we see the city through the eyes of the drone, buzzing between the buildings and drifting endlessly in an ambient audio-visual choreography.



LIAM YOUNG, FIELD & JOHN CALE
WWW.CITYOFDRONES.IO



Hoe ziet de stad eruit door de ogen van een drone?

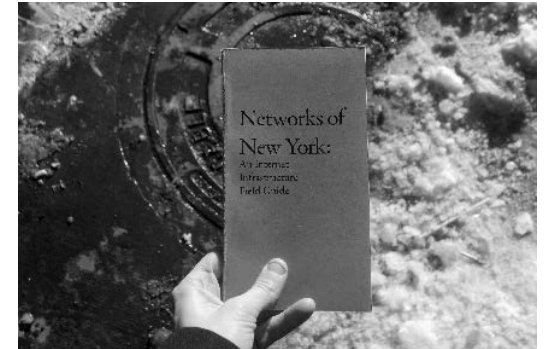
City of Drones
2015

City of Drones is een interactief digitaal landschap ontwikkeld door muzikant John Cale, speculatief architect Liam Young en de digitale kunstenaars van FIELD. Het werk vertelt het verhaal van een verdwaalde drone die door een abstract stadslandschap vliegt. Spelers worden uitgenodigd om het virtueel apparaat te besturen en zo deze fictieve wereld te verkennen. Samples uit de originele soundscapes composities van Cale echoën door het urbane landschap, terwijl we de stad zien door de ogen van de drone, zoemend tussen de gebouwen en eindeloos zwevend in een alles-omvattende audiovisuele choreografie.

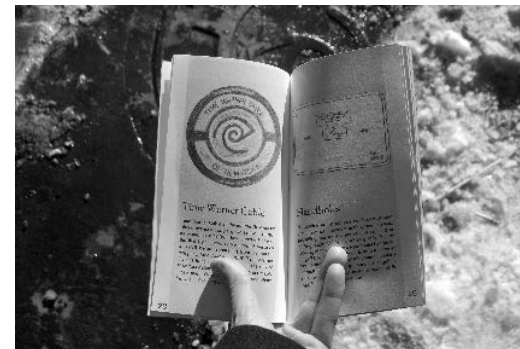
What traces will future archaeologists find of the Internet?

Seeing Networks in New York: A Field Guide to Internet Infrastructure
2014

The Internet can seem simultaneously omnipresent and invisible, but it relies on an elaborate infrastructure that is sometimes buried just below our feet. The author and artist Ingrid Burrington has created a field guide to the visible evidence and traces of the Internet in New York's urban landscape. This field guide shows you how to identify the cables, cameras, sensors, and networks of fibre and power that increasingly shape the urban environment.



INGRID BURRINGTON
WWW.SEEINGNETWORKS.IN/NYC



Welke sporen van het internet zullen toekomstige archeologen vinden?

Seeing Networks in New York: A Field Guide to Internet Infrastructure
2014

Het internet lijkt tegenwoordig zowel alomtegenwoordig als onzichtbaar, maar is in feite het resultaat van een complexe, fysieke infrastructuur. Auteur en kunstenaar Ingrid Burrington maakte een overzicht van de zichtbare sporen van het internet in het landschap van de stad New York. Deze gids toont hoe kabels, camera's, sensoren en verschillende netwerken van draden en energie de stedelijke omgeving steeds meer vormgeven.

Wat is de fysieke ‘footprint’ van het internet en waar bevindt het zich?

**Fragments on Machines
2013**

Fragments on Machines (HD video, 17 min) toont het fysieke kader en de materialiteit van het internet. Met de stad New York als focus adresseert de film de ontwikkeling van de architectuur in de stad, om zo de materiële knooppunten en verbindingen te tonen die samen de fysieke component van de ‘virtuele’ wereld vormen.

New York kent veel grote gebouwen die het industriële kapitalisme van de negentiende en vroeg twintigste-eeuw symboliseren. Vandaag de dag is het opmerkelijk dat een aantal van deze Art Deco wolkenkrabbers – voornamelijk gelegen in het financiële district – de dragers zijn geworden van de infrastructuur van het internet en daarmee een virtueel kapitaal vertegenwoordigen. Deze monumenten van steen en staal zijn nu de plekken waar servers en computers het postindustriële financiële systeem onderhouden.

Dit onderzoek belicht hoe het internet zich verhoudt tot de economie, gebaseerd op fenomenen als high-frequency trading (HFT). HFT bedrijven vestigen zich het liefst in de nabijheid van de fysieke infrastructuur van het internet. De fysieke nabijheid van dit soort bedrijven beïnvloedt de snelheid van hun algoritmes, die onze menselijke vermogens ver te boven gaan.



EMMA CHARLES
WWW.EMMA-CHARLES.COM

What is the physical footprint of the internet and where does it lay?

**Fragments on Machines
2013**

Fragments on Machines (HD video, 17 min) reveals the physical framework and materiality of the Internet. Taking the city of New York as its central focus, the film observes the evolution of architecture in the city to accommodate the material nodes and connectors that comprise the physical manifestation of the ‘virtual’ world.

New York is home to many of the great buildings that symbolise nineteenth and early twentieth-century industrial capitalism. Today, it is significant that a number of these Art Deco skyscrapers – located predominantly in the Financial District – have become the containers for the infrastructure of the Internet and virtual capital. These grand monuments of brick and steel are now homes to the servers and computers that drive post-industrial finance capitalism.

This research elucidates how the Internet is connected to the wider economy via such phenomenon as high-frequency trading (HFT). HFT firms have physically moved to be as close as possible to the Internet’s infrastructure. The physically closer these firms are, the faster their algorithms can trade – much faster than our human capabilities.

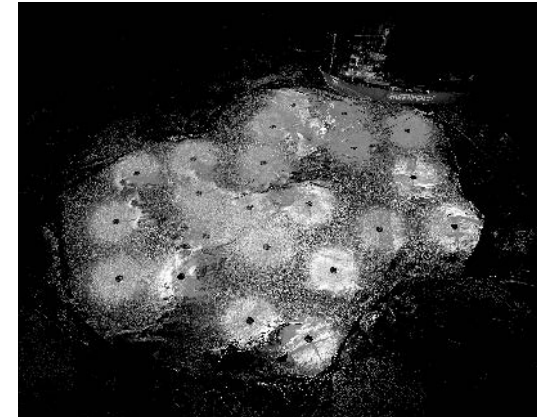


Hoe met 3D scanning een urgent verhaal kan worden verteld over verdwijnende landschappen.

**Frozen Relic: Arctic Works
2012**

Het Noordpoolgebied is aan het smelten. In 2012 bereikte de ijsoppervlakte haar laagste punt sinds het begin van de metingen. Een campagne van Greenpeace, genaamd ‘Save the Arctic’, vormt een baanbrekende samenwerking tussen wetenschappers, architecten en milieudeskundigen. In de zomer van 2012 nam het Greenpeace schip *The Arctic Sunrise* een onderzoeksteam onder leiding van de voor-aanstaande wetenschapper Peter Wadhams en de in London gebaseerde ontwerpers ScanLAB naar een afgelegen gebied in de Noordpool, met als doel onze kennis van dit uniek en kwetsbaar gebied uit te breiden. Tijdens deze expeditie naar de zogeheten Fram Strait, in het noordwesten van Svalbard in Noorwegen, kon ScanLAB een enorme hoeveelheid data verzamelen en de verschillende ijsschotsen in precieze 3D-scantechnologie weergeven.

In totaal wisten ze 26 ijsschotsen in forensisch detail vast te leggen en hun oppervlakte nauwkeurig in kaart te brengen, om zo deze informatie te verbinden aan de 3D scans van het gebied.

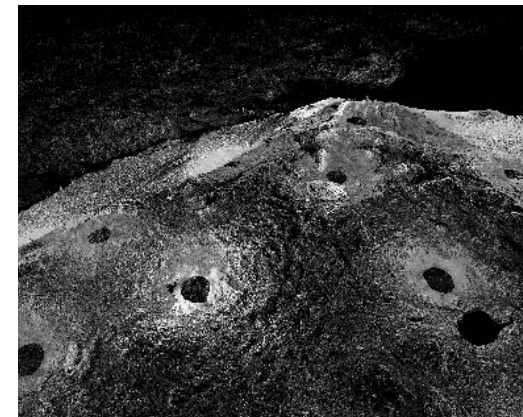


SCANLAB PROJECTS
WWW.SCANLABPROJECTS.CO.UK

How 3D scanning can tell an urgent story about disappearing landscapes.

**Frozen Relic: Arctic Works
2012**

The Arctic is melting. In 2012, the summer levels of sea ice reached their lowest point since records began. The Greenpeace campaign, ‘Save the Arctic’, is a ground-breaking collaboration between scientists, architects, and environmentalists. In the summer of 2012, the Greenpeace ship, *The Arctic Sunrise*, took a research team headed by leading scientist Peter Wadhams and London-based designers ScanLAB to remote Arctic waters in order to deepen our understanding of the threats faced by this unique and fragile region. During this expedition to the Fram Strait, northwest of Svalbard in Norway, ScanLAB were able to capture a huge amount of data, documenting a series of ice floes using millimetre-perfect 3D scanning technology. They captured a total of 26 floes in forensic detail, mapping their surfaces precisely.

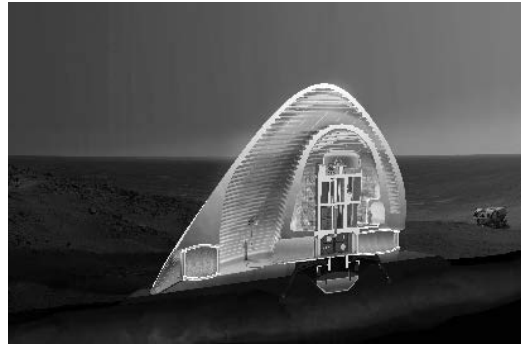


Can we design a sustainable occupation of extra-terrestrial grounds?

Mars Ice House
2015

Water is the basis for life. Our solar system is proving to be increasingly saturated with water. More than five million cubic kilometres of water ice have been identified on Mars. The *Mars Ice House* project taps into this vast supply of water ice to propose an autonomously 3D printed habitat for four explorers. The project has been awarded first place in NASA's Centennial Challenge Mars Habitat Competition and is scheduled for a full-scale prototype in the next phase.

The architecture of the *Mars Ice House* celebrates the presence of a human habitat as a beacon of light on the Martian surface.



CLOUDS AD/SEARCH
WWW.MARSICEHOUSE.COM



Kunnen we een duurzame bewoning van buitenaardse gronden ontwerpen?

Mars Ice House
2015

Water is het begin van al het leven. Ons zonnestelsel blijkt steeds meer verzadigd met water. Op Mars is meer dan vijf miljoen kubieke kilometer ijswater gevonden. Het *Mars Ice House* speelt in op dit enorme aanbod van water met een 3D geprint habitat voor vier ontdekkingsreizigers. Het project is bekroond met de eerste plaats in NASA's Centennial Challenge Mars Habitat Competition, en er wordt op dit moment gewerkt aan een prototype.

De architectuur van het *Mars Ice House* benadert de aanwezigheid van een menselijke leefomgeving als een baken van licht op Mars.



THE TRANSFORMATION OF SOCIETIES IN THE
MIRROR OF AN EXPANDED CONCEPT OF 'DESIGN'
DE TRANSFORMATIE VAN SAMENLEVINGEN IN
HET LICHT VAN EEN BREDER BEGRIIP VAN 'DESIGN'

YANA MILEV

1. Staging Culture (*Kulturinszenierungen*) as Design Processes – Towards an Expanded Concept of ‘Design’

Human beings are semiotic creatures, design creatures. Seen from a socio-anthropological perspective, their survival is bound to behaviour that leaves behind traces and makes communication possible. Social systems are semiotic systems that survive by virtue of the recognisability and re-recognisability of their codified ideologies and interests. The durability of this system operates via semiotic identifications and image identifications that generate exchange language, i.e. a symbolic exchange. Deviations in system codification will inevitably lead to loss of system ID – and thus to an exclusion from the system. At the same time, however, each exclusion from a system opens up opportunities to establish new linguistic systems based on the modified codes and to develop new connections to other linguistic or semiotic systems. For individual entities as well as social systems, semiotic codification is a condition of survival.¹ As early as 1908, Georg Simmel designed a sociology of forms in his book *Sociology – Inquiries Into the Construction of Social Forms*.² Its fourth chapter, entitled ‘Conflict’, went on to become a key text in conflict sociology, and a section of its ninth chapter, entitled *Excursus On the Stranger*, is now a classic text in migration sociology.

In the context of social action and in times of radical change of social and individual identifications, it is more necessary and pressing than ever to study cultural techniques of the semiotic and sociological, of the performative and the scenic, as well as to develop and mobilise an *expanded* concept of design.

Here, the focus will be on a concept of ‘design’ that can be thought beyond pragmatic notions of consumerist functionality as it has established itself since the 1950s in Europe in relation to the automotive industry, Bauhaus, and the consumer products that emerged during the economic boom. As a result, ‘design’ is most commonly understood as either the stylisation, labelling, placarding, and advertising of goods in the interest of their commercial distribution, or as the production (individual, serial, or en masse) of household objects, mainly of furniture, household appliances, automobiles, and communication tools, or as fashion and lifestyle, in the context of the medialisation of public space. It is necessary to open up this narrow understanding of design, which corresponds both to a ‘common sense’ of a society based on commodities and services as well as the usual type of mediation of the term by academic scholarship. It is necessary to open up this limited understanding of ‘design’ and to motivate a *design thinking* that is pertinent to the social, political, ethnographic, ecological, economic, urban, and spatial, as well as of the aesthetic, mediated, narrative, and performative aspects of *Lebensraum*. The present thesis, therefore, takes on the task of analysing and describing the staging(s) of culture – *Kulturinszenierungen* – seen as design processes.

2. *Segno* – the Historical and Phenomenological Root of the Concept of ‘Design’

In the late seventeenth century, the French word *dessin* was adopted into German, where it prevailed as *dessein* until the early nineteenth century. Unlike the French *dessin*, denoting image, drawing, or motif (especially in relation to textiles), the German *dessein* became a term denoting constructive purpose and intention tied to a process of coordination and planning. Both the French prototype *dessin* and the German *dessein* are loaned from their Italian precursor *disegno*, which at least during the Renaissance designated a divine plan, a divine idea. *Disegno*, in turn, is a stylistic and conceptual variation of the Italian word *segno*, which stands for the sign and its layers of meaning (semantics), for the signature (digital signature) as stand-in for identity, or for the symbol, which can refer to social class and origin, in the form of a coat of arms for example. Since the mid-eighteenth century already, opinions were split in regards to a potential concept of ‘design’.

In German-speaking countries, the tendency was to think in terms of process engineering and engineering, i.e. that the concept of design that became prevalent and commonplace in the twentieth century was one situated in the functional space of technology and (industrial) modelling of form. In the English-speaking world, the cradle of the Industrial Revolution, the concept of design had become tied to the functional area of finance and the markets. The design movement that coalesced around R. Buckminster Fuller³ in the early twentieth century in the US focused on an all-encompassing design of life and society, i.e. a design incorporating the totality of habitats, urbanism, society, technology, physical culture, and creativity. The ‘comprehensive designer’⁴ directly defined by Buckminster Fuller in 1949 is the godfather of the think-tank movement, of human-centred design, and of the creative industries. Here, we can detect the circular logic of comprehensive design on the one hand, running into the Bauhaus movement and German *Werkbund* (German Association of Craftsmen: a German association of craftsmen, engineers, architects, and industrialists founded in 1907) on the other, a logic that favours the credo ‘form follows function’ in all purpose-oriented, material-oriented, and product-oriented areas of life.

This brief introduction to the cultural history of the concept of ‘design’⁵ simultaneously outlines its geopolitical mentality: the Italian word *segno* – related to the Greek word *sema* and the Latin word *signum* – turns into the concept of fine arts (*disegno*) in the Italian Renaissance, into the concept of couture (*dessin*) in France, into the concept of the engineers movement and of designing (*dessein*) in Germany, into the concept of industrial production and the (financial) markets (‘market design’) in England. Last but not least, in the United States, it turned into the concept of a technological world and society design (comprehensive design). Additionally, it must be noted that in the German-speaking world, the term ‘design’ only started taking hold in expert circles after the Second World War and did not become popular until the 1960s. The introduction of the concept can be partly attributed to Ludwig Mies van der Rohe (in 1930) and partly to Mart Stam (in 1949). In fact, professions that have lately positioned themselves within the field of design had, until the 1950s, been grouped in other professional categories. Back then; today’s industrial designers, for example, were called ‘engineers’, ‘draftsmen’ or ‘architects’. The morphogenetic aspect of applied art, characteristic of the arts and crafts, has since fused with the technologies of drafting and constructing, along with typography and functional object photography. In doing so, it has lifted the hitherto held paradigm of engineering achievement to a new level – that of industrial morphogenesis, also known as *industrial design*.

Thus, since the Renaissance – and especially in the wake of early capitalism, and subsequently full-blown capitalism – the term has systematically emancipated itself from its original etymological and phenomenological meaning. Despite the efforts of *Design Research* and *Design Science*, the consequences of this are omnipresent: the inflation of design in the universes of commodities and merchandise imbued with enormous ideological camouflage and sociological erosion.

The present examination aims to address not only this gap but also the consequences of a circulating, market-oriented notion of ‘design’, in opening up a new approach to the origins of the idea of ‘design’ that also allows for a new positioning thereof. The Greek precursors of the Italian *segno*, such as *semeion* (σημείον) and *semainein* (σημαίνειν), refer to the affiliated sciences of *semeiotik*, as Charles Sanders Peirce called them in keeping with the original meaning. In this respect, the refocused access to the subject matter discussed is linguistic, philosophical, psychological, sociological, ethnographic, and anthropological in nature.

The exploration of an elementary understanding of design as a mode of cultural production, as it is manifested in signature, trace, script, the naming of existentialia such as being (*Sein*) and existence (*Dasein*), and in (survival) signal or in identification categories such as ‘I’, person, name, voice – to which, in turn, symbols and myths are anchored – is driven by the protagonists of semiotic, sociological, and anthropological culture (technology), or culture research such as Umberto Eco,⁶

Jacques Derrida,⁷ Ferdinand de Saussure,⁸ Walter Benjamin,⁹ Roland Barthes,¹⁰ Jean Baudrillard,¹¹ Clifford Geertz,¹² Émile Durkheim,¹³ Claude Lévi-Strauss,¹⁴ Michel de Certeau,¹⁵ or by the protagonists of more recent scholarship, such as Roland Posner¹⁶ or Aleida Assmann¹⁷, to name just a few. This essay, therefore, examines the manufactured nature of narratives and orders, of situations and of everyday life, of histories and archives – the semiotics and semantics of (self) description and of the external interpretation of systems.

In his essay *The Visibility of Social Systems – On the Visuality of Descriptions of Self and Other*,¹⁸ the Swiss sociologist Urs Stäheli points to the decisive role of visual semantics in the self-descriptions and external descriptions of functional systems while on the other hand noting a neglect of this role within academic research. The declared aim of the present essay is precisely to address this missing link and to answer with a proposal for an anthropological and sociological concept of ‘design’. Cultures that move and organise themselves in linguistic operations, whose key elements in assigning origin and affiliation are signature, writing, trace, symbol, gesture, smell, and image must be recognised as design cultures. Based on Joseph Beuys’ *expanded concept of art*, an expanded concept of design is to be drafted here and tested for its capacity to connect to the sub-disciplines of (empirical) cultural studies.

In summary, the concordance in an anthropological-sociological thinking in the context of *Gestalt* must be pointed out, as seen in Giorgio Agamben’s *Signatura Rerum*,¹⁹ in Gilles Deleuze and Felix Guattari’s *On Several Regimes of Signs*,²⁰ in Michel Foucault’s *Archaeology of Knowledge*²¹ or in Umberto Eco’s *Segno*. This concordance can be found in the following two theses: first, all things are always either beholden to a sign or exist in the sign of something that manifests and discloses their invisible properties. Secondly, a sign always refers to another sign, as it crosses over into the other sign, which it (as sign-within-a-sign) carries it onwards to other signs. *Segno* is the basic element of linguistic codification and the basis of linguistic exchange, and, as such, of culture, i.e. production of meaning per se. The ways in which codification and exchange lead to processes that produce culture and to cultural formations has been adequately described in the disciplines of semiotics, anthropology, and sociology.

Aptly, Clifford Geertz speaks of culture as a dense web that is constantly in production and flux, with a steadily shifting meaning. Geertz also speaks of the codes that govern such a web, and how their symbolic content must be re-decoded anew over and over again. He identifies linguistic coding and linguistic exchange as design operators of cultures. In addition to Geertz’ concept of *thick description*,²² there are several other prominent theories that can be mobilised in the service of constituting an anthropological concept of design: Umberto Eco’s remarks on *segno*, Pierre Bourdieu’s *The Economy of Linguistic Exchanges*,²³ Judith Butler’s²⁴ and John Langshaw Austin’s²⁵ *speech-act theory*, Erika Fischer-Lichte’s *theory of performance*,²⁶ or Michel de Certeau’s *theory of action*.²⁷ How exactly codification and exchange lead to processes that produce meaning and fields of meaning is, in turn, a task for philosophy and psychology to elucidate. For example, for the French psychoanalyst and psychiatrist Jacques Lacan, linguistic links are *signifying chains* that motivate the emergence of ‘I’ as a figure of identification.

The concepts *der Gestalt(ung)* (shape and shaping), *der Form(gebung)* (form and morphogenesis) or *des Ausdrucks* (expression) are all directly related to the concept of *sign* and have always been objects of research immanent to philosophy and aesthetics. Just think of the concept of *expression* in Maurice Merleau-Ponty’s *Phenomenology*²⁸ or, in philosophical anthropology, of Helmuth Plessner’s concept of *expression*, of Gabriel Tarde’s concept of *imitation*, or the concept of *gestural signals* in behavioural sciences, as well as of Ernst Cassirer’s concept of *symbolic forms*, or to the concept of *form* in Roland Barthes. This concept of *design* could be captured much more adequately with the words *figure* (*Gebilde*), *aggregate / aggregation*, or *dispositif*, as it manifests itself in complex ways whenever people speak languages, build their habitats, and tend to their fields.

Craftsmanship follows the craft of language, the achievement of orientation, interpretation, and mediation, through which cultures eventually secure their phalanges, demarcations, and reproductions. It is here that an expanded concept of ‘design’ points to its most radical form of rewriting, through its connecting to *techné*, i.e. techniques of culture understood as anthropotechnologies, mediated via *artificiality*, the varieties of speech, and symbolic exchange.

3. Cultural Anthropological and Social Anthropological Expansion of the Concept of Design

3.1 Positioning

In the meantime, *Design Research* – scientific design theory and the study thereof – has stood its ground and established itself in the academy, so that *Design Science* can now lay claim to academic leadership, and even monopolise it. This calls for critical caution, given the synchronicity between *Design Science* and the industrial turn of universities (as seen, for example, in the reforms of the Bologna Process). Simply consider the widely known fact that research funds for academic R&D projects have increasingly tended to be launched by the industry.

It is precisely because design science positions itself so ideally within the industry’s interface that it is primarily practice-oriented, as a consequence of its theoretical formation and mediation. This is always synonymous with the market-oriented, the politically uncritical, and underexposure in terms of social, political and humanist engagements and studies. These circumstances lead to serious differences in terms of the understanding, phenomenon, and role of ‘design’, in both social as well as academic contexts. A central concern of anthropological design research²⁹ is to clearly reveal these differences: in research, theory, and practice, the concept of design is more than the way in which it is being mobilised by economically powerful think tanks (e.g. *Ideo*, *SAP*, *Google*, *Apple*, *Telecom*, *Samsung Electronics*, etc.), it is more than its mining as *usability research* in the industry’s research departments and institutes – and it is also more than what the strand of research based in technology and economics understands it to be, as suggested in the context of Design Science in theory and practice.

A complementary expansion of the concept of design will only be possible by transcending these shortcomings and linking to the fields of research of critical theory and political theory as well as qualitative research.

3.2 Design Criticism

The 1960s already saw the rise of a strand of design criticism that even came from the ranks of the design offices themselves, such as the *anti-design* movement, initiated by Ettore Sottsass and the studios Alchimia and Memphis, born out of the dissident Italian anti-design movement *Radical Design*. Furthermore, political theory and sociology also produced voices critical of design, developed as a critique of consumerism by the vanguard thinkers of the Frankfurt School around Walter Benjamin, Theodor W. Adorno, Max Horkheimer, as well as through Karl Marx’s critique of commodity fetishism.³⁰ Further articulations of design criticism can be found in Antonio Gramsci’s art criticism,³¹ which in turn became a key foundational work for the theories of Wolfgang Fritz Haug (*Critique of Commodity Aesthetics*),³² Chantal Mouffe, Oliver Marchart (*Society on Stage*), as well as for the workerist movement (*operaismo*), for example in Antonio Negri’s concept of the *multitude*,³³ or Franco Berardi’s *semio-capitalism*.³⁴ Pierre Bourdieu³⁵ paved the way for a further line of critique of capitalism and design for an entire generation of sociologists such as Eve Chiapello and Luc Boltanski.³⁶ Vilém Flusser³⁷ or Jean Baudrillard’s *Kool Killer or The Insurrection of Signs*³⁸ are significant critics of design from the perspective of critical theory and philosophy, rooted, in turn, in Situationism and its main representative Guy Debord with his

Society of the Spectacle.³⁹ On the US-American journalistic, sociological, and anti-capitalist front, the prominent protagonists of design criticism are Kalle Lasn (*Culture Jamming*⁴⁰), Noam Chomsky⁴¹ (a major influence on media criticism), Mark Derry (*Hacking, Slashing and Sniping in the Empire of Signs*⁴²) or Naomi Klein (*No Logo*⁴³). Yet today any critique of design has evidently been successfully incorporated by the (design) industry and has had an affirmative impact on the trends it subsequently produced.

At the same time, however, there had always been an anthropological-sociological notion of design running in parallel, such as the one championed by Joseph Beuys. His understanding of design offers itself as an expanded understanding of art – an understanding of art that leaves behind the models of the white cube, the museum and the Beaux Arts by choosing explicitly correlating aspects such as the study of morphology, the involved observation in social fields, and the right to political decision-making. In doing so, Beuys combined anthropology, sensitivity (*aisthēsis*, wound) and political consciousness in the concept of *social sculpture*. The latter must be understood less in the sense of the craftsmanship of sculpture and more in the sense of social and community intervention, which he himself termed ‘environments’ in his installations and ‘fluxus’ in his *actions*. Joseph Beuys, in particular, created prototypes of twentieth-century radical social design with his political activities, for example by establishing the Free International University for Creativity and Interdisciplinary Research. It was intended as an ‘organisational place for research, working, and communicating’, where the issues of a social future were to be thought through, and, as an independent institution for higher learning, it was meant to complement the school and education system as well as seek equal legal standing with other universities. Seen in the light of higher education reforms mentioned above (Bologna) and the industrialisation of the academies, it remains an exemplary pilot project. Other models of Beuys’ actions also remain prototypes for a protest movement in the context of *Gestalt*.

3.2 Segno, Mythus, Techné – Constitutive Elements of a Complementary Understanding of Design

The constitution of an expanded and complementary notion of design as it is laid out in *D.A.*, the fundamental work of design anthropology, is structured according to the three elements – *segno*, *mythus* and *techné* – that draw their references in the epistemes of semiotics, mythology, and cultural technique. Thus, this constitution offers a new orientation of design thinking in the context of cultural production per se. These three pillars highlight the genesis of so-called strong cultural metaphors and their dissemination as collective knowledge and cultural memory, which includes the preservation and renewal of societies.

The design of the constitutive principles of a complementary design concept – *segno*⁴⁴, *mythus*⁴⁵, *techné*⁴⁶ – brings an epistemology of design to the table, which, in contrast to industry-related design science, expands design by adding the dimension of cultural production. ‘Design’ therefore can transcend the idea of draft, technology, human-machine interaction, marketing and branding, politics, or technological innovation, and henceforth be understood as an episteme of anthropological science. A complementary understanding of design is based on the anthropological knowledge of the conception of signs, of image concepts, cultural textures, ‘thick descriptions’ (Clifford Geertz), writing cultures (James Clifford), narratives (myths), and everyday practices, as well as on the phenomenological knowledge of cultural techniques such as, among other things, mimesis, mimicry, reproduction and replication, exchange and negotiation, simulation and surveillance, and their various dimensions of *Gestalt*.

4. Designing – On the Production of Social and Cultural Practices

The concept of *designing* can be offered (in the sense of design sociology), in analogy to the concept of *spacing* introduced by Martina Löw in spatial sociology. *Spacing* can also be transferred to complex design processes in societies, cultures, organisations, and systems, since, as Löw explains, here it is about complex services of synthesis⁴⁷. *Designing*, like *spacing*, is defined as a service of synthesis precisely because it creates links and arrangements, placement and ensembles, that don’t only set the conditions for space, but also as identities, sensitivities, belongings, distinctions. It can be made operational as *the* de facto technical term for cultural production as such.

The title of the symposium coordinated by Philip Ursprung in 2010 at the Akademie Schloss Solitude, Making / Crafting / Designing, was an echo to the (then newly-published) book *The Craftsman* by British sociologist Richard Sennett.⁴⁸ *The Craftsman*, the artisan, is the one who creates things and also uses them at the same time (tools, instruments), and who then offers these for further use. Sennett’s ‘craftsman’ is identical with Löw’s ‘human’, who ‘deploys, positions herself, misses, builds, networks’.⁴⁹ In the conclusion of the comparison and transferability between *spacing* and *designing*, we note that *spacing* in and of itself is unthinkable without *designing* – but not only that: *visualising*, *narrating*, or *doing* as concepts are also simply not possible without *designing*, as a term that describes both *manufacturing* and *event*.

The term *designings* refer to what Löw calls *construction mode* (*Konstruktionsleistung*).⁵⁰ I would like to complement the *construction mode* with the *manufacturing mode*. Manufacturing is a consequence of different actions, motives, and actions in space. In this consequence, therefore, it is always orders and arrangements that are being produced, as well as structures, relations, etc. This means that relations, proportions, correlations are always being produced. This notion of *manufacturing* refers both to productions ‘from above’, as well as productions ‘from below’, to productions as well as to destructions. In Löw one also reads: ‘If (instead) we understand space itself as human and as material, then it is not only the action, but also the space itself that is a product (aggregate) that cannot be explained in and of itself, but must be derived and deduced from something outside itself.’⁵¹

Following these considerations, the term ‘design’ – encompassing both the dimensions of *manufacturing* and of *event* – must, therefore, be understood as necessarily relational and processual, since design processes combine, arrange, shift, destroy, connect, overlap, and transfer. The notion of ‘design’ is, like the notion of ‘space’, a relational understanding of ‘event’ – from the sociological and practical perspective of cultural studies.

The individual object (in the classic sense) also meets this relational fate; at this point we come full circle, as, on the one hand, this object was also *made*, and, on the other hand, it is embedded in a relational circuit, that, sociologically speaking, confers meaning to the object in the first place. It is customers, buyers, collectors, users, etc. that create connections by using these objects – in doing so, they stage them within the sociological categories of identity, belonging, distinction. In the same way that, in art, a work’s meaning is actualised only through its relation to the viewer, critic, collector, buyer, and thus becomes an event, objects in the everyday world are actualised by their users and thus become a – mostly unconscious – event. Here, event and event linkages are in direct relationship with the principle of the relationality and linkage of things. Hence, the term ‘design’ reveals its dimension of *production* and *event*. The latter is always political when, in social fields, negotiations must demarcate and assert themselves as antagonisms.

In conclusion, the following definition can be formulated as a basis for a *complementary design science*:

Designing is the synthesthetic performance (*techné*) of linguistic coding (*sēmeíon*, *semio*, *segno*) and linguistic exchange (*mythus*) that create symbolic orders (and thus disorders, arrangements, classifications...) in perceptions, environment, everyday life, institutions, society and political geographies. Derived from this, design is the most genuine anthropo-technics (*techné*) and carries consequences for any conditions of existence, living, and survival. In front of this background, design is a complex generative process of cultural (re-) production, to which the basic aesthetic and anthropological paradigms of language, image, body, media, knowledge, space, sphere, system, spaces, and architectures are attendant.

Notes

1.

Yana Milev, *Emergency Design – Anthropotechniken des Überlebens* [Emergency Design – Anthropotechnologies of Survival], Berlin: Merve 2011 [in German].

2.

Georg Simmel, *Sociology: Inquiries into the Construction of Social Forms*, Leiden: Brill 2009.

3.

Richard Buckminster Fuller was first trained as a mechanical engineer.

4.

Richard Buckminster Fuller, *Your Private Sky. Discourse*, Eds. Joachim Krausse and Claude Lichtenstein, Baden: Lars Müller Publishers and Museum of Design Zurich 2001, pp. 258.

5.

Yana Milev, ‘Allez! Dessin*: Aufräumung einer Begriffs-inflation und Systematisierung gegenwärtiger Tendenzen der Designforschung (Bausteine für eine Designanthropologie)’ [Allez! Dessin*: Tidying Up the Inflation of a Concept and Systematisation of Current Trends in Design Research (Building Blocks for a Design Anthropology)], *Revue für Postheroisches Management* [Journal of Postheroic Management], Stiftung Management Zentrum –X, Heidelberg: Carl Auer Verlag 2011 [in German].

6.

Umberto Eco, *Zeichen. Einführung in einen Begriff und seine Geschichte* [Sign – Introduction to a Concept and its History], Frankfurt am Main: Suhrkamp 1977 [in German].

7.

Jacques Derrida, *Writing and Difference*, University of Chicago Press 1978 and id., *The Speech and Phenomena: And Other Essays on Husserl’s Theory of Signs*, Northwestern University Press 1973.

8.

Ferdinand de Saussure, *Linguistik und Semilogie. Notizen aus dem Nachlass. Texte, Briefe und Dokumente* [Linguistics and Semiotics. Notes From the Estate. Texts, Letters and Documents], Frankfurt am Main: Suhrkamp 2003 [in German].

9.

Walter Benjamin, *The Arcades Project*, Cambridg: Belknap Press 2002.

10.

Roland Barthes, *Mythologies*, New York: Farrar, Straus and Giroux 1972.

11.

Jean Baudrillard, *Symbolic Exchange and Death* (Theory, Culture and Society), Sage Publications 1993.

12.

Clifford Geertz, *Thick Description: Toward an Interpretive Theory of Culture: Selected Essays*, New York: Basic Books 1973.

13.

Émile Durkheim, *The Elementary Forms of Religious Life*, New York: Free Press 1965.

14.

Claude Lévi-Strauss, *Das Ende des Totemismus* [The End of Totemism], Frankfurt am Main: Suhrkamp 1965 [in German].

15.

Michel de Certeau, *The Practice of Everyday Life*, University of California Press 1984.

16.

Roland Posner, Klaus Robering, Thomas A. Sebeok (ed.), *Semiotik. Ein Handbuch zu den zeichentheoretischen Grundlagen von Natur und Kultur* [Semiotics: A Handbook on the Semio-Theoretical Foundations of Nature and Culture] Berlin / New York: Walter de Gruyter 2004 [in German].

17.

Aleida Assmann, *Erinnerungsräume. Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses* [Spaces of Memory – Forms and Transformations of Cultural Memory], Munich: Fink 2009 [in German].

18.

Urs Stäheli, ‘Die Sichtbarkeit sozialer Systeme. Zur Visualität von Selbst- und Fremdbeschreibungen’ [The Visibility of Social Systems – On Visuality of Self and Descriptions], *Soziale Systeme. Zeitschrift für soziologische Theorie* [Social Systems. Journal of Sociological Theory], vol. 13, 2007, H. 1 / 2, p. 70 [in German].

19.

Giorgio Agamben. *The Signature of All Things: On Method*, New York: Zone, 2009.

20.

Gilles Deleuze and Felix Guattari, ‘On Several Regimes of Signs’ in: id, *A Thousand Plateaus – Capitalism and Schizophrenia*, Minneapolis: University of Minnesota 1987.

21.

Michel Foucault, *The Archaeology of Knowledge*, Vintage 1982.

22.

Clifford Geertz, *Thick Description – Toward an Interpretive Theory of Culture: Selected Essays*, New York: Basic Books 1973.

23.

Pierre Bourdieu, *Language and Symbolic Power – The Economy of Linguistic Exchanges*, Cambridge: Polity in Association with Basil Blackwell, 1991.

24.

Judith Butler, *Excitable Speech: A Politics of the Performative*, New York: Routledge 1997.

25.

J. L. Austin, *How to Do Things with Words*, London: Oxford University Press 1976.

26.

Erika Fischer-Lichte, *The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics*, New York: Routledge 2008.

27.

Michel de Certeau, *The Practice of Everyday Life*, University of California Press 1984.

28.

Maurice Merleau-Ponty, ‘The Body as Expression and Speech’, in: id, *Phenomenology of Perception*. London: Routledge, 2012.

29.

Yana Milev (ed.), *D.A. – A Transdisciplinary Handbook of Design Anthropology*, Bern / Berlin / Frankfurt / Brussels / Oxford / Vienna / New York: Peter Lang Academic Publishers 2013.

30.

Karl Marx, Friedrich Engels, ‘The Fetishism of Commodities and the Secret Thereof’, in: *Capital – A Critique of Political Economy*, vol. III, London: Penguin Classics 1993.

31.

Wolfgang Fritz Haug, ‘Antonio Gramsci’s Art Criticism’, in: id, *Gramsci und die Politik des Kulturellen* [Gramsci and the Policy of Cultural], Online-PDF: <http://www.wolfgangfritzhaug.inkrit.de/documents/GR-PolKult-X.pdf> [date of access 24 June 2013].

32.

Wolfgang Fritz Haug, *Critique of Commodity Aesthetics: Appearance, Sexuality, and Advertising in Capitalist Society*, Followed by Commodity Aesthetics in High-Tech Capitalism, University of Minnesota Press 1986.

33.

Michael Hardt and Antonio Negri, *Multitude: War and Democracy in the Age of Empire*, New York: Penguin, 2004.

34.

Franco Berardi, *Precarios Rhapsody – Semiocapitalism and the Pathologies of the Post-Alpha Generation*, London: Minor Compositions 2009; Franco Berardi, ‘Aesthetic Sensibility and the Genealogy of Economic Reason – From Protestant Indust-Reality to Baroque Semiocapital’, in: Yana Milev (ed.), *D.A. – A Transdisciplinary Handbook of Design Anthropology*, Bern / Berlin / Frankfurt / Brussels / Oxford / Vienna / New York: Peter Lang Academic Publishers 2013.

35.

Pierre Bourdieu, *Firing Back: Against the Tyranny of the Market* 2. New York: New, 2003.

36.

Eve Chiapello, Luc Boltanski, and Gregory Elliott. *The New Spirit of Capitalism*. London: Verso, 2005.

37.

Vilém Flusser, and Anthony Mathews. *The Shape of Things: A Philosophy of Design*. London: Reaktion, 1999.

38.

Jean Baudrillard, ‘Kool Killer, or the Insurrection of Signs’, in: id, *Symbolic Exchange and Death*, translated by Iain Hamilton Grant, 72–86, London: Sage Publications, 1993.

39.

Guy Debord, *The Society of the Spectacle*, New York: Zone, 1994.

40.

Kalle Lasn, *Culture Jamming – The Manifesto of the Anti-Advertising*, Freiburg: Orange Press 2005.

41.

Noam Chomsky, *Media Control – The Spectacular Achievements of Propaganda*, New York: Seven Stories, 2002; Noam Chomsky, *World Orders, Old and New*, New York: Columbia University Press, 1994; Noam Chomsky and Edward S. Herman: *Manufacturing Consent – The Political Economy of the Mass Media*, New York: Pantheon 1988.

42.

Mark Derry, ‘Culture Jamming: Hacking, Slashing and Sniping in the Empire of Signs’, in: Yana Milev (ed.), *D.A. – A Transdisciplinary Handbook of Design Anthropology*, Bern /Berlin / Frankfurt / Brussels / Oxford / Vienna / New York: Peter Lang Academic Publishers 2013 [in German].

43.

Naomi Klein, *No Logo: Taking Aim at the Brand*, Toronto: Random House 2000.

44.

Segno: conceptions of signs and image, semiosis, symbolism, iconography, and archetypes.

45.

Mythus: as a secondary semiotic system, symbolism, and semantics (signifiers).

46.

Techné: aculturation, cultural technique, human engineering, conditio in / humana, coding, survival, configuration, meaning, handicraft, manufacturing, self-description, etc.

47.

Martina Löw, *Raumsoziologie* [Sociology of Space], Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2000, pp. 158.

48.

Richard Sennett, *The Craftsman*, London: Penguin Books 2008.

49.

Martina Löw, *Raumsoziologie* [Sociology of Space], Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2000, p. 158.

50.

Ibid, p. 132.

50.

Ibid, p. 132.

51.

Ibid, p. 134 (translator’s translation; original: ‘Versteht man Raum selbst als menschlich und dinglich, dann ist nicht nur das Handeln, sondern auch der Raum selbst ein Produkt, welches nicht aus sich selbst erklärt werden kann, sondern hergeleitet werden muss.’).

1. Culturele productie/enscenering als design proces – naar een innovatief begrip van ‘design’

De mens is een semiotisch wezen, een creërend wezen. Vanuit een antropologisch standpunt, is het overleven van de mens immer verbonden aan activiteiten die sporen nalaten, en die communicatie mogelijk maken. Sociale systemen zijn semiotische systemen die overleven als gevolg van de zichtbaarheid en herkenbaarheid van hun gecodeerde ideologieën en belangen. De doortastendheid van dit systeem komt voort uit semiotische en visuele identificatie die taalkundige uitwisseling genereren, bijvoorbeeld symbolische uitwisseling. Afwijkingen in het codificatiesysteem leiden onvermijdelijk tot een verlies van systemische en visuele identificatie, en dus tot uitsluiting uit het systeem. Elke uitsluiting uit het systeem maakt het echter mogelijk om nieuwe taalkundige systemen – gebaseerd op aangepaste codes – uit te werken en nieuwe verbindingen te maken met andere taalkundige of semiotische systemen. Semiotische codering maakt niet alleen het overleven van sociale systemen mogelijk, maar ook van individuen¹. In 1908 beschreef Georg Simmel in zijn boek *Vormen van Sociale Constructie*² een sociologie van vormen, met daarin het hoofdstuk *De Strijd* – een hoofdstuk dat later belangrijk werden de klassieke tekst over migratiesociologie *Over Vreemdelingen*.

De behoefte aan een cultuurtechnisch onderzoek van Semiotiek en Sociologie, van ‘performance’ en enscenering in het kader van de sociale handeling, evenals een breder begrip van ‘*design*’ is, in tijden van radicale verandering van maatschappelijke en individuele identificatie, meer dan ooit noodzakelijk. Daarmee komt een designconcept in het vizier dat los staat van een pragmatische consumenten functionaliteit, zoals in Europa in de jaren vijftig van de vorige eeuw, met betrekking tot de auto-industrie, Bauhaus en de consumentengoederen van een economische bloeitijd. Dienovereenkomstig valt onder ‘design’ de stilering, etikettering, marketing en reclame van goederen in functie van hun commerciële distributie, de individuele, seriële of massaproductie van gebruiksvoorwerpen, met name meubels, huishoudsapparaten, auto’s en communicatiemiddelen, of, in het kader van de mediatisering van de openbare ruimte, mode en lifestyle. Dit ingeperkte begrip van ‘design’, overeenkomstig de ‘common sense’ van een goederen- en dienstenmaatschappij, maar even vaak als academische communicatie, moet opengetrokken worden om een sociaal, politiek, etnografisch, ecologisch, economisch, stedelijk en ruimtelijk, esthetisch, mediaal, narratief en performatief denken te ontwikkelen. De huidige tekst probeert zowel de culturele productie als het designproces te analyseren en te beschrijven.

2. ‘Segno’ – begrips-historische en fenomenologische oorsprong van ‘design’

Aan het einde van de 17de eeuw wordt de Franse term *dessin* in het Duits overgenomen, waar het als *Dessein* tot in de vroege 19e eeuw voort bestaat. In tegenstelling tot het Franse *dessin*, dat zowel op afbeeldingen, tekeningen als patronen betrekking heeft – en in het bijzonder op stoffen –, duidt het Duitse *Dessein* veeleer op het plannen en uitvoeren van constructie of assemblage. Zowel het Franse prototype *dessin* als het Duitse *Dessein* komen voort uit het Italiaanse *disegno*, een term die gedurende de Renaissance samenhangt met een ‘goddelijk’ plan of idee. *Disegno* is op zijn beurt een stilistische en conceptuele variant van het Italiaanse woord *segno*, dat op zijn betekenisniveau duidt op ondertekening (handtekening) als drager van identiteit, of het pictogram dat bijvoorbeeld in de vorm van het wapenschild verwijst naar status en herkomst. Al vanaf het midden van de 18e eeuw, tijdens de Industriële Revolutie en de daarmee samenhangende financiële welvaart, ontstaat er een twist met betrekking tot de interpretatie van het begrip ‘design’. In de Duitstalige landen, waar het ingenieurs-denken en de procestechnologie overheersten, veranderde de betekenis in – de nog steeds heersende opvatting – *design* in de functionele ruimte van technologie en (industriële) vormgeving. In de Engelstalige landen – de bakermat van de industriële revolutie – gold diezelfde invulling wat betreft de financiële markten. In de VS komt er in het begin van de 20e eeuw, onder leiding van R. Buckminster Fuller, een *design* beweging op gang die zich bezig houdt met een

alomvattend concept voor leven en maatschappij; een ontwerp dat de totaliteit van levensruimte, urbanisme, maatschappij, technologie, lichaamscultuur en creativiteit omvat³. Deze in 1949 door Buckminster Fuller gedefinieerde ‘allesomvattende ontwerper’⁴ is de vader van de denktank beweging, het zogenaamde ‘Human-Centred Design’, en de creatieve industrie als dusdanig. Hier kan men de kruisbestuiving waarnemen tussen *comprehensive design* enerzijds en de Duitse *Werkbund en Bauhaus-beweging* anderzijds. Deze laatste onderschrijft het credo *form follows function* voor alle doel-, materiaal-, en product-gerelateerde aspecten.

Deze korte inleiding tot de culturele geschiedenis⁵ van het concept *design* schetst tegelijkertijd een geopolitieke mentaliteit: het Italiaanse woord (segno), met betrekking tot het Griekse *sema* en het Latijns *Signum*, is in de Italiaanse Renaissance gerelateerd aan de beeldende kunst (*disegno*), in Frankrijk aan het concept van Couture (*dessin*), in Duitsland aan het concept van de techniek en ontwerp beweging (*Dessein*), in Engeland aan het concept van de industriële productie en de (financiële) markten (*market design*), en tot slot in de Verenigde Staten aan de idee van een technologisch ontwerp van wereld en maatschappij (*comprehensive design*). Bovendien moet worden benadrukt dat de term ‘Design’ in de Duitstalige landen na de Tweede Wereldoorlog ingang vond in professionele middens, maar pas in de jaren zestig populair werd. De introductie van het concept is deels toe te schrijven aan Ludwig Mies van der Rohe (1930), en deels aan Mart Stam (1949). Tot in de jaren vijftig werden beroepen die momenteel onder de *design* noemer vallen, bij andere beroepen onderverdeeld. Zo heetten bijvoorbeeld industriële ontwerpers voorheen ingenieur, constructeur of architect. Het vormgevende aspect van de toegepaste kunsten, karakteristiek aan de ambachten, is intussen, samen met typografie en industriële fotografie, en met de technologie van het ontwerpen en bouwen samengevoegd, en heeft daarmee het, tot dan heersende ‘engineering’ paradigma, naar een hoger niveau opgetild – dat van de industriële vormgeving of het *industriële design*.

Hiermee heeft de term zich sinds de Renaissance, en in het bijzonder in de nasleep van het vroege kapitalisme en het kapitalisme, systematisch van zijn etymologische oorsprong en fenomenologische betekenis geëmancipeerd. Het resultaat is alomtegenwoordig ondanks het ontstaan van wat *design research* en *design wetenschap* genoemd wordt: design-inflatie in producten en productlijnen met een enorme ideologische camouflage en sociologische slijtage. Deze kloof, maar ook de gevolgen van de heersende marktgerichte design idee, dienen met de hier voorgestelde benadering rekening te houden, terwijl een connectie met de oorspronkelijke idee van *design* gemaakt wordt, maar tegelijk ook een nieuwe positionering ervan. De Griekse voorloper van het Italiaanse *segno*, zoals *semeion* (σημείον) en *semainein* (σημαίνειν), verwijzen naar de aansluitende wetenschap van de Semiotiek, zoals Charles Sanders Peirce deze in de oorspronkelijke betekenis noemde. In dit opzicht is een heroriëntering van het hier besproken concept van linguïstische, filosofische, psychologische, sociologische, etnografische en antropologische aard.

De verkenning van een elementair begrip van *design* als een vorm van culturele productie, zoals het zich manifesteert in de handtekening, het schrift, de betekenis van ‘existentialia’ zoals zijnde en zijn (Sein und Dasein), in (overlevings)-signalen of identificatie-termen zoals *ik*, *persoon*, *naam*, *stem* – op hun beurt verbonden met symbolen en mythen, wordt vertegenwoordigd door de protagonisten van semiotische, sociologische en antropologische cultuur(-techniek) of onderzoek zoals Umberto Eco⁶, Jacques Derrida⁷, Ferdinand de Saussure⁸, Walter Benjamin⁹, Roland Barthes¹⁰, Jean Baudrillard¹¹, Clifford Geertz¹², Émile Durkheim¹³, Claude Lévi-Strauss¹⁴, Michel de Certeau¹⁵, of door recente onderzoekers zoals Roland Posner¹⁶ of Alaida Assmann¹⁷ – om er maar een paar te noemen. Dit essay onderzoekt daarom het productieve karakter van verhalen en opdrachten, van situaties uit het dagdagelijks leven, geschiedenis en archieven – semiotiek en semantiek van (zelf-)beschrijving en interpretatie van culturele systemen van buitenaf.

De Zwitserse socioloog Urs Stäheli verwijst in zijn essay *De zichtbaarheid van sociale systemen*.¹⁸ Naar een visualisering van (zelf-)beschrijving, enerzijds naar de ondersteunende rol van de visuele semantiek bij ‘zelf-beschrijving’ en beschrijving door anderen van functionele systemen. Anderzijds stelt hij een verwaarlozing vast van deze rol bij onderzoekswerk. Het vooropgestelde doel van de huidige verkenning is net de confrontatie met deze missing link en een poging er een oplossing voor te bieden met het ontwerp van een *antropologisch-sociologisch begrip van design*. Culturen, die zich in een taalkundig veld bewegen en organiseren, met hun – qua oorsprong en betekenis – centrale elementen, zoals de handtekening, het schrift, het spoor, het symbool, het gebaar, geur en beeld, moeten erkend worden als designculturen. Aanleunend bij Joseph Beuys’ *breder invulling van kunst*, zullen we hier een bredere opvatting van design ontwerpen en testen met betrekking tot de mogelijkheid aansluiting te vinden met de verschillende takken van de (empirische) cultuurstudie.

Samengevat proberen we de aandacht te vestigen op overeenkomsten in het antropologisch-sociologische denken in een vormgevingscontext, zoals bij Giorgio Agamben’s *Signatura Rerum*¹⁹, in Gilles Deleuze en Felix Guattari’s *Betreffende enkele tekenregimes*²⁰, bij Michel Foucault’s *Archeologie van de kennis*²¹, of bij Umberto Eco’s *Segno*. De overeenkomsten zijn terug te vinden in de volgende twee stellingen, waarbij in de eerste plaats alle dingen een (be)teken(is) dragen, of symbool staan voor iets dat uiting geeft aan onzichtbare kwaliteiten, en waarbij een betekenis altijd verwijst naar een andere betekenis. Hierbij gaat de ene betekenis in de andere over, en wordt als betekenis in een (andere) betekenis, naar verdere betekenissen verder geleid. *Segno* is het basiselement van taalcodering en linguïstische uitwisseling, dus van cultuur, of beter, de productie van betekenis an sich. De manier waarop codering en uitwisseling leidt tot cultuurproducerende processen en culturele structuren, is in de semiotiek, antropologie en sociologie afdoende beschreven.

Clifford Geertz spreekt betekenisvol over cultuur als een dicht weefsel dat zich constant in een staat van creatie en verandering bevindt, dat telkenmale herbenoemd wordt, zoals de codes waaruit het weefsel opgebouwd is, en wier symbolische inhoud telkens opnieuw geïnterpreteerd dient te worden op het niveau van de taalkundige codering en verbale uitwisseling als protagonisten van design in culturen. Naast Clifford Geertz’s begrip van de ‘geconcentreerde beschrijving’²² en Umberto Eco’s beschrijvingen van ‘Segno’, staan Pierre Bourdieu’s *Wat is praten?*²³, *De theorie van het spreken* van Judith Butler²⁴ en John Langshaw’s *Austin*²⁵, de performance theorie van Erika Fischer Lichte²⁶, of de actie-theorie van Michel de Certeau²⁷, voor een antropologische invulling van design. De manier waarop codering en uitwisseling tot zingevende processen en betekenisvelden leidt, is op zijn beurt een kwestie van filosofie en psychologie. Voor de Franse psychiater en psychoanalyticus Jacques Lacan bijvoorbeeld worden taalkundige verbindingen *toewijzingsketens* genoemd, die verantwoordelijk geacht worden voor de totstandkoming van het ‘ik’ als identificatiefiguur.

De bij het tekenbegrip direct aanleunende begrippen vorm(ing), en vorm(geving) of uitdrukking zijn de immanente objecten zoals sinds mensenheugnis door de filosofie en esthetica onderzocht werden. Denk hierbij aan de uitdrukking in de fenomenologie van Maurice Merleau-Ponty²⁸ of de uitdrukking van de filosofische antropologie door Helmuth Plessner, aan het imitatie-concept bij Gabriel Tarde, of aan de notie van gebaren als signalen in de gedragswetenschappen, maar ook het concept van symbolische vormen bij Ernst Cassirer of het vormconcept van Roland Barthes. Maar een dergelijk concept laat zich evenwel veel gepaster uitdrukken als *vorm*, *aggregaat* (*aggregatie*), of *dispositief*, omdat het zich op een complexe manier daar manifesteert waar mensen talen spreken, of hun leefwereld uitbouwen en ordenen. Het ambacht volgt uit het literaire werk, de oriëntering, zingeving en uitdrukking, doormiddel van dewelke culturen hun identiteit, afbakening en voortbestaan verzekeren. Hier verwijst een geavanceerd begrip van design tot de meest radicale vorm van herschrijven, met name in de oriëntatierichting *techné*, cultuurtechnieken,

en antropologisch-technische begrippen die zich in het artificiële, in de vele mogelijkheden van spreken en uitwisseling, uitdrukken.

3. Cultuur- en sociaal-antropologische verbreding van de opvatting van design

3.1 Positionering

Ondertussen hebben zich de designwetenschap, het designonderzoek en de theorie gehandhaafd. Academisch gezien kunnen we haast spreken van een monopolie in de designwetenschap. Wat mij betreft moeten we hier kritisch tegenover staan, in zoverre dat de designwetenschap gelinkt is aan de industrialiseringsrevolutie aan de universiteiten, met betrekking tot de Bologna-hervormingen. Het is met andere woorden algemeen bekend dat de financiering van onderzoek voor academische R&D-projecten meer en meer vanuit de industrie gestuurd wordt.

Net omdat zich de designwetenschap zo gemakkelijk leent tot interactie met de industrie, en ze in haar theoretische vorming en overdracht zo praktijkgericht is, en in dit geval dus marktgericht, dreigt ze politiek onkritisch te worden wat betreft ermee verbonden sociale en politieke aspecten. Dit leidt tot grote verschillen wat betreft begrip, fenomenologie, en rol van design, in zowel de sociale als academische context. Het duidelijk maken van dit onderscheid, is een centrale opdracht van antropologisch designonderzoek²⁹: De opvatting van design in onderzoek, theorie en praktijk, wordt meer en meer in *think tanks* uitgewerkt (*Ideo*, *SAP*, *Google*, *Apple*, *Telecom*, *Samsung Electronics* en anderen), als *usability research* aan de faculteiten en instituten van de industrie – en wordt ook, meer dan in een puur designwetenschappelijke context, in theorie en praktijk aan technologische en economische factoren onderworpen.

Enkel als deze misopvattingen overwonnen kunnen worden, zal samen met een sociaalwetenschappelijke uitbreiding van designonderzoek en praktijk, een complementaire uitbreiding van design met onderzoek van kritische en politieke theorie, en kwalitatief onderzoek mogelijk zijn.

3.2 Designkritiek

Reeds in de jaren zestig ontstaat er een designkritiek binnen de gelederen van de design bureaus. Zo is er de *anti-design* beweging, vanuit Ettore Sottsass en de *Alchimia en Memphis* studio en de systeem-kritische (anti) design beweging *Radical Design* uit Italië. Bovendien weerklonken er design-kritische stemmen uit de politieke theorie en sociologie, die – samengevat als *consumptiekritiek* – door vooraanstaande denkers uit de *Frankfurter Schule*, Walter Benjamin, Theodor W. Adorno, en Max Horkheimer werden geuit, evenals de *Kritiek op warenfetisjisme* van Karl Marx³⁰. Verdere designkritiek ging uit van Antonio Gramsci’s *Kunstkritiek*³¹, dat een leidraad werd voor de theorieën van Wolfgang Fritz Haug (*Kritiek van de warenesthetiek*)³², Chantal Mouffe, Oliver Marc (*Society on Stage*), en in de Italiaanse ‘Operaïsme’ beweging, bijvoorbeeld Antonio Negri’s ontwerp van de menigte³³, of Franco Berardi’s semio-capitalisme³⁴. Pierre Bourdieu³⁵ legt het grondwerk voor de designkritiek van een hele generatie sociologen zoals o.a. Eve Chiapello en Luc Boltanski’s *Kapitalisme en design kritiek*³⁶. Een ander belangrijke design-criticus is Villem Flusser³⁷ of Jean Baudrillard³⁸ met *Kool Killer*, of *de revolutie van tekens*, als belangrijkste voorloper van het *Situationisme*, met haar belangrijkste vertegenwoordiger Guy Debord en zijn *Society of the Spectacle*³⁹. Als protagonisten van de design kritiek uit de Amerikaanse journalistieke, sociologische en kapitalisme-kritische hoek zijn Kalle Lasn met *Culture Jamming*⁴⁰, Noam Chomsky⁴¹ met zijn belangrijke media-kritische invloed, Mark Derry met *Hacking, Slashing en Sniping in the Empire of Signs*⁴² en Naomi Klein met *No logo!*⁴³ Vandaag de dag kan men echter vaststellen dat designkritiek veelal succesvol gerecupereerd wordt door de (design) industrie en naar de volgende trends toe eerder affirmatief dan kritisch werkt.

Parallel hieraan heeft er altijd al een *antropologisch-sociologische ‘gestaltung’ of design begrip* bestaan, zoals vertegenwoordigd door Joseph Beuys. Het concept van Beuys wordt opgevat als een *breder begrip van de kunst* – een artistiek concept dat de generische modellen van de ‘white cube’, het museum en de schone kunsten verlaat door te kiezen voor o.a. een natuurstudie van de morfologie die participerende observatie in sociale velden verbindt met dat van de politieke besluitvorming. Beuys combineert hier antropologie, gevoeligheid (*Aisthesis, wonde*), en politiek bewustzijn met zijn concept van de sociale sculptuur, die minder als beeldhouwkunst opgevat is danwel als sociale en maatschappelijke interventie. In zijn installaties benoemt hij deze als *environment* en in zijn acties als *Fluxus*. Vooral Joseph Beuys heeft met zijn politieke activiteiten, zoals o.a. met de oprichting van de *FIU*, de Free International University (for Creativity and Interdisciplinary Research), prototypes voor een radicaal maatschappijontwerp in de 20e eeuw ontworpen. De FIU was bedoeld als een ‘organisatorische plaats voor het onderzoek, werk en communicatie’, waar over de problematiek van een sociale toekomst nagedacht werd, en dat als vrije universiteit het onderwijssysteem moest vervolledigen op gelijke voet met andere universiteiten (het vermelden waard in het licht van de universitaire (Bologna) hervormingen en de huidige industrialisatie van de academies). Andere voorbeelden van de acties van Beuys blijven belangrijke prototypes voor een protestbeweging in de design context.

3.2 *Segno, mythos, techné*: Constitutieve elementen van een complementaire opvatting van design

De in het antropologisch fundamentele werk *D.A.* ontworpen brede, complementaire opvatting van design in de drie elementen *segno, mythos*, en *techné*, verwijst naar de epistemen ‘semiotiek’, ‘mythologie’ en ‘culturele techniek’. Daarmee wordt er een nieuwe designgeoriënteerde benadering voorgesteld, wat betreft het denken over design in het kader van culturele productie. Met deze drie pijlers wordt het ontstaan van zogenaamde sterke cultuurmetaforen in de voorgrond gesteld, samen met hun verspreiding als collectieve kennis en cultureel geheugen, noodzakelijk voor het behoud en vernieuwing van samenlevingen.

In tegenstelling tot de industriegerichte designwetenschap is het ontwerp van de constituerende principes van een complementair begrip van design – *Segno*⁴⁴, *mythe*⁴⁵, *techné*⁴⁶ – een in de praktijk gebrachte epistemologie van het ontwerp waarin design breder wordt opgevat als culturele productie. Design is dus niet alleen design, technologie, mens-machine interactie, marketing en branding, of technologische innovatie, maar design opgevat als een antropologisch-wetenschappelijke Episteme. Een complementaire opvatting van design is gebaseerd op de antropologische kennis van tekens en hun opvattingen, beeld concepten, cultureel weefsel, ‘dichte’ beschrijvingen (Clifford Geertz), *writing cultures* (James Clifford), vertellingen (mythen) en de dagelijkse praktijk, alsmede op de fenomenologische kennis van culturele technieken zoals o.a. Mimesis, mimiek, reproductie en replicatie, uitwisseling en onderhandeling, simulatie en monitoring van vormgeving.

4. Designing: Naar de oprichting van een sociale en cultuurpraxis in design

Analoog aan het door Martina Löw in de sociologie van de ruimte opgevoerde begrip *spacing*, kan in design-sociologische zin het begrip *Designing* geformuleerd worden. De term *spacing* kan ook worden overgedragen naar complexe ontwerpprocessen in samenlevingen, culturen, organisaties, en systemen, daar we te maken hebben met complexe syntheses zoals Loew⁴⁷ ze maakt. Ontwerpen is gelijkaardig aan het definiëren van een synthese – omdat het connecties, plaatsing, en assemblages voortbrengt, die niet alleen ruimte definiëren, maar ook identiteit, gevoelens, voorkeuren, en onderscheidingen. Design kan zo worden opgevat als een technische term voor culturele productie bij uitstek.

Het symposium *Making crafting designing*, geregisseerd door Philip Ursprung in 2010 op de Schloss Solitude Akademie, richtte zich met zijn titel tegen het pas verschenen boek van de Britse socioloog Richard Sennett: *The Craftsman*⁴⁸. *The Craftsman*, of ambachtsman, is degene die dingen maakt en tegelijk dingen gebruikt (gereedschap, instrumenten), en ze tot slot verder aanbiedt aan anderen. Deze ‘Craftsman’ van Sennett is identiek aan ‘de mens’ van Loew, die ‘installeert, zich positioneert, mist, bouwt, en verbindt’⁴⁹. Als conclusie van de vergelijking en de overdraagbaarheid tussen *spacing* en *designing* kan gesteld worden dat *spacing* zonder *designing* an sich ondenkbaar is. Maar ook een *visualising, narration of doing* zonder *designing*, als productie en totstandkomingsconcept, is eenvoudigweg niet mogelijk.

Het begrip *designing* heeft betrekking tot wat Loew bouwprestaties noemt⁵⁰. Ik wil de bouwprestaties vervolledigen met assemblageprestaties. Assemblage is een gevolg van verschillende acties, motieven, en handelingen in ruimtes. Zo worden er in de praktijk immer orders opgesteld, maar ook structuren, verhoudingen, etc. Er worden dus altijd relaties, verhoudingen en connecties in het leven geroepen. Dit bredere begrip van assemblage verwijst zowel naar assemblage ‘van bovenaf’, en assemblage ‘van onderuit’, maar ook naar productie en vernietiging. Bij Loew heet dat: ‘Als men ruimte zelf verstaat als menselijk en als ding, dan is niet alleen de handeling, maar ook de ruimte zelf een product dat niet uit zichzelf verklaard kan worden, maar afgeleid wordt.’⁵¹

Het begrijpen van design als assemblage en gebeurtenis is in die zin noodzakelijk te zien als relationeel, en gelinkt aan processen. Designprocessen linken, ordenen, verplaatsen, vernietigen, verbinden, overlappen, en overdragen. Het concept design is, net zoals het concept van de ruimte, een relationele gebeurtenis – en dit vanuit een cultureel, sociologisch en praktisch perspectief.

Dit relationele lot heeft ook betrekking op het object in de klassieke zin, en hier sluit de cirkel zich, omdat enerzijds ook deze gefabriceerd en anderzijds ingebed wordt in een relationele kringloop die sociologisch gezien het object pas zin geeft. Als klanten, kopers, verzamelaars, gebruikers gebruik maken van dingen, zijn zij het die de connecties maken en deze in sociologische categorieën indelen zoals identiteit, toebehoren, en onderscheid. Op dezelfde manier als in de kunst, waar het werk pas in relatie met de observator, criticus, verzamelaar, koper zinvol en dus reëel wordt, worden ook alledaagse gebruiksobjecten in hun dagdagelijkse context zin toebedeeld door gebruikers. Op die manier worden ze dus, veelal onbewust, tot een gebeurtenis. Gebeurtenisketens staan hier in directe verbinding met het principe van de ‘relationaliteit’ en de aaneenschakeling van dingen. Vandaar dat design wordt opgevat als een concept van assemblage en van gebeurtenissen. Design heeft ook stevast een politieke dimensie, daar waar in sociale velden handelingen als antagonisme opgetekend dienen te worden.

Zo laat zich uit het voorgaande de onderstaande definitie afleiden, als basis voor een complementaire opvatting van de designwetenschap:

Design is de synthese (*techné*) van taalkundige codering (*semeion, semio, segno*) en verbale uitwisseling (*mythe*), die in waarneming, omgeving, het dagdagelijkse, een institutionele samenleving en politieke en geografisch-symbolische ordening creëert. Daaruit afgeleid is design de meest authentieke antropologische techniek (*techné*) met gevolgen voor alle bestaans-, leef- en overlevingsomstandigheden. Design is een complex en vormgevend cultuur (re)productieproces, waarvan het esthetische en antropologische paradigma bestaat uit taal, beeld, lichaam, medium, kennis, ruimte, sferen, systemen, ‘spaces’ en architecturen.

Noten

1.
Yana Milev, *Emergency Design – Anthropotechniken des Überlebens* [Emergency Design – Anthropotechnologies of Survival], Berlin: Merve 2011 [in German].

2.
Georg Simmel, *Sociology: Inquiries into the Construction of Social Forms*, Leiden: Brill 2009.

3.
Richard Buckminster Fuller was first trained as a mechanical engineer.

4.
Richard Buckminster Fuller, *Your Private Sky. Discourse*, Eds. Joachim Krausse and Claude Lichtenstein, Baden: Lars Müller Publishers and Museum of Design Zurich 2001, pp. 258.

5.
Yana Milev, ‘Allez! Dessin*: Aufräumung einer Begriffs-inflation und Systematisierung gegenwärtiger Tendenzen der Designforschung (Bausteine für eine Designanthropologie)’ [Allez! Dessin*: Tidying Up the Inflation of a Concept and Systematisation of Current Trends in Design Research (Building Blocks for a Design Anthropology)], *Revue für Postheroisches Management* [Journal of Postheroic Management], Stiftung Management Zentrum –X, Heidelberg: Carl Auer Verlag 2011 [in German].

6.
Umberto Eco, *Zeichen. Einführung in einen Begriff und seine Geschichte* [Sign – Introduction to a Concept and its History], Frankfurt am Main: Suhrkamp 1977 [in German].

7.
Jacques Derrida, *Writing and Difference*, University of Chicago Press 1978 and id., *The Speech and Phenomena: And Other Essays on Husserl’s Theory of Signs*, Northwestern University Press 1973.

8.
Ferdinand de Saussure, *Linguistik und Semilogie. Notizen aus dem Nachlass. Texte, Briefe und Dokumente* [Linguistics and Semiotics. Notes From the Estate. Texts, Letters and Documents], Frankfurt am Main: Suhrkamp 2003 [in German].

9.
Walter Benjamin, *The Arcades Project*, Cambridg: Belknap Press 2002.

10.
Roland Barthes, *Mythologies*, New York: Farrar, Straus and Giroux 1972.

11.
Jean Baudrillard, *Symbolic Exchange and Death* (Theory, Culture and Society), Sage Publications 1993.

12.
Clifford Geertz, *Thick Description: Toward an Interpretive Theory of Culture: Selected Essays*, New York: Basic Books 1973.

13.
Émile Durkheim, *The Elementary Forms of Religious Life*, New York: Free Press 1965.

14.
Claude Lévi-Strauss, *Das Ende des Totemismus* [The End of Totemism], Frankfurt am Main: Suhrkamp 1965 [in German].

15.
Michel de Certeau, *The Practice of Everyday Life*, University of California Press 1984.

16.
Roland Posner, Klaus Robering, Thomas A. Sebeok (ed.), *Semiotik. Ein Handbuch zu den zeichentheoretischen Grundlagen von Natur und Kultur* [Semiotics: A Handbook on the Semio-Theoretical Foundations of Nature and Culture] Berlin / New York: Walter de Gruyter 2004 [in German].

17.
Aleida Assmann, *Erinnerungsräume. Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses* [Spaces of Memory – Forms and Transformations of Cultural Memory], Munich: Fink 2009 [in German].

18.
Urs Stäheli, ‘Die Sichtbarkeit sozialer Systeme. Zur Visualität von Selbst- und Fremdbeschreibungen’ [The Visibility of Social Systems – On Visuality of Self and Descriptions], *Soziale Systeme. Zeitschrift für soziologische Theorie* [Social Systems. Journal of Sociological Theory], vol. 13, 2007, H. 1 / 2, p. 70 [in German].

19.
Giorgio Agamben. *The Signature of All Things: On Method*, New York: Zone, 2009.

20.
Gilles Deleuze and Felix Guattari, ‘On Several Regimes of Signs’ in: id, *A Thousand Plateaus – Capitalism and Schizophrenia*, Minneapolis: University of Minnesota 1987.

21.
Michel Foucault, *The Archaeology of Knowledge*, Vintage 1982.

22.
Clifford Geertz, *Thick Description – Toward an Interpretive Theory of Culture: Selected Essays*, New York: Basic Books 1973.

23.
Pierre Bourdieu, *Language and Symbolic Power – The Economy of Linguistic Exchanges*, Cambridge: Polity in Association with Basil Blackwell, 1991.

24.
Judith Butler, *Excitable Speech: A Politics of the Performative*, New York: Routledge 1997.

25.
J. L. Austin, *How to Do Things with Words*, London: Oxford University Press 1976.

26.
Erika Fischer-Lichte, *The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics*, New York: Routledge 2008.

27.
Michel de Certeau, *The Practice of Everyday Life*, University of California Press 1984.

28.
Maurice Merleau-Ponty, ‘The Body as Expression and Speech’, in: id, *Phenomenology of Perception*. London: Routledge, 2012.

29.
Yana Milev (ed.), *D.A. – A Transdisciplinary Handbook of Design Anthropology*, Bern / Berlin / Frankfurt / Brussels / Oxford / Vienna / New York: Peter Lang Academic Publishers 2013.

30.
Karl Marx, Friedrich Engels, ‘The Fetishism of Commodities and the Secret Thereof’, in: *Capital – A Critique of Political Economy*, vol. III, London: Penguin Classics 1993.

31.
Wolfgang Fritz Haug, ‘Antonio Gramsci’s Art Criticism’, in: id, *Gramsci und die Politik des Kulturellen* [Gramsci and the Policy of Cultural], Online-PDF: <http://www.wolfgangfritzhau.inkrit.de/documents/GR-PolKult-X.pdf> [date of access 24 June 2013].

32.
Wolfgang Fritz Haug, *Critique of Commodity Aesthetics: Appearance, Sexuality, and Advertising in Capitalist Society*, Followed by Commodity Aesthetics in High-Tech Capitalism, University of Minnesota Press 1986.

33.
Michael Hardt and Antonio Negri, *Multitude: War and Democracy in the Age of Empire*, New York: Penguin, 2004.

34.
Franco Berardi, *Precarios Rhapsody – Semiocapitalism and the Pathologies of the Post-Alpha Generation*, London: Minor Compositions 2009; Franco Berardi, ‘Aesthetic Sensibility and the Genealogy of Economic Reason – From Protestant Indust-Reality to Baroque Semiocapital’, in: Yana Milev (ed.), *D.A. – A Transdisciplinary Handbook of Design Anthropology*, Bern / Berlin / Frankfurt / Brussels / Oxford / Vienna / New York: Peter Lang Academic Publishers 2013.

35.
Pierre Bourdieu, *Firing Back: Against the Tyranny of the Market 2*. New York: New, 2003.

36.
Eve Chiapello, Luc Boltanski, and Gregory Elliott. *The New Spirit of Capitalism*. London: Verso, 2005.

37.
Vilém Flusser, and Anthony Mathews. *The Shape of Things: A Philosophy of Design*. London: Reaktion, 1999.

38.
Jean Baudrillard, ‘Kool Killer, or the Insurrection of Signs’, in: id, *Symbolic Exchange and Death*, translated by Iain Hamilton Grant, 72–86, London: Sage Publications, 1993.

39.
Guy Debord, *The Society of the Spectacle*, New York: Zone, 1994.

40.
Kalle Lasn, *Culture Jamming – The Manifesto of the Anti-Advertising*, Freiburg: Orange Press 2005.

41.
Noam Chomsky, *Media Control – The Spectacular Achievements of Propaganda*, New York: Seven Stories, 2002; Noam Chomsky, *World Orders, Old and New*, New York: Columbia University Press, 1994; Noam Chomsky and Edward S. Herman: *Manufacturing Consent – The Political Economy of the Mass Media*, New York: Pantheon 1988.

42.
Mark Derry, ‘Culture Jamming: Hacking, Slashing and Sniping in the Empire of Signs’, in: Yana Milev (ed.), *D.A. – A Transdisciplinary Handbook of Design Anthropology*, Bern / Berlin / Frankfurt / Brussels / Oxford / Vienna / New York: Peter Lang Academic Publishers 2013 [in German].

43.
Naomi Klein, *No Logo: Taking Aim at the Brand*, Toronto: Random House 2000.

44.
Segno: conceptions of signs and image, semiosis, symbolism, iconography, and archetypes.

45.
Mythus: as a secondary semiotic system, symbolism, and semantics (signifiers).

46.
Techné: aculturation, cultural technique, human engineering, conditio in / humana, coding, survival, configuration, meaning, handicraft, manufacturing, self-description, etc.

47.
Martina Löw, *Raumsoziologie* [Sociology of Space], Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2000, pp. 158.

48.
Richard Sennett, *The Craftsman*, London: Penguin Books 2008.

49.
Martina Löw, *Raumsoziologie* [Sociology of Space], Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2000, p. 158.

50.
Ibid, p. 132.

50.
Ibid, p. 132.

51.
Ibid, p. 134 (translator’s translation; original: ‘Versteht man Raum selbst als menschlich und dinglich, dann ist nicht nur das Handeln, sondern auch der Raum selbst ein Produkt, welches nicht aus sich selbst erklärt werden kann, sondern hergeleitet werden muss.’).

The Next Big Thing is Not a Thing is a project initiated by Bureau Europa. Derived from the Design Anthropology research and publication by Yana Milev.

Participating artists and designers:
Adbusters, Uli Aigner, AO Clouds, Atelier NL, Maarten Baas, Roger Ballen & Die Antwoord, Artur Beifuss, Marc Bijl, Zach Blas, Pierre Bourdieu, James Bridle, Ingrid Burrington, Emma Charles, Cucula, Dries Depoorter, Theo Deutinger with Stefanos Filippas, Heather Dewey-Hagborg, Ines Doujak with John Barker, Jalila Essaïdi, Forensic Architecture, Forma Fantasma voor Droog Design, Dave Hakkens, Massoud Hassani, Susanna Hertrich, Manon van Hoeckel, Dirk Vander Kooij, !Mediengruppe Bitnik, Monobanda & DUS Architecten, Fabrice Monteiro, Jasper Morrison, Geert Mul, Eli Noyes, Alicia Ongay-Perez, Ruben Pater with Jaap van Heusden, Eline van der Ploeg, Julien Prévieux, Re-Do Studio, Jan Rothuizen, Safecast, ScanLAB, SchilderScholte Architecten, Lalage Snow, Philippe Starck, Studio Drift, Gudrun F. Widlok, The Yes Men, Liam Young and TeYosh

Exhibition Curator: Pauline Doutreluingne
Exhibition Team: Pauline Doutreluingne, Agata Jaworska, Yana Milev, Niels Schrader and Saskia van Stein
Spatial Design: Bendewerk
Symposium: Yana Milev and Stefan Meuleman
Graphic Design: Mind Design, Amsterdam
Video: Niels Schrader (art direction), Edgar Savisaar (editing), Roel Backaert (scanning), Tycho Hupperets (model) and Laura Dilettante (music)

Project Assistant: Ilona van den Brekel
Communication: Joyce Larue
Translation: Nine Yamamoto-Masson, Guus van Engelshoven, Tom Kenis, Christopher Langer, and Jason Coburn
Copyediting: Jason Coburn and Joyce Larue

Print and lithography: robstolk®, Amsterdam
Binding: Patist, Den Dolder

We kindly like to thank also Martin Hager, Livia Tarsia in Curia and Agnes Paulissen.

Typefaces: A2 Beckett and Georgia
Papier: Planoplus 120 g / 300 g

Copyright note page 65:
Pierre Bourdieu, Djebabra, Chélif, Resettlement Camp, N 29 / 2 (top) and Pierre Bourdieu, Cheraïa, O 83 / 771 (bottom).
From: *In Algeria. Testimonies of Uprooting*, 1957 – 1961.
© Pierre Bourdieu / Fondation Pierre Bourdieu, St. Gall.

ISBN: 978-94-6228-761-7

This exhibition is generously supported by the Creative Industries Fund NL.

© 2016 Bureau Europa, Maastricht

The Next Big Thing is Not a Thing is een initiatief van Bureau Europa en is gebaseerd op *Design Anthropology*, het onderzoek en de publicatie van Yana Milev.

Deelnemene kunstenaars en ontwerpers:
Adbusters, Uli Aigner, AO Clouds, Atelier NL, Maarten Baas, Roger Ballen & Die Antwoord, Artur Beifuss, Marc Bijl, Zach Blas, Pierre Bourdieu, James Bridle, Ingrid Burrington, Emma Charles, Cucula, Dries Depoorter, Theo Deutinger en Stefanos Filippas, Heather Dewey-Hagborg, Ines Doujak en John Barker, Jalila Essaïdi, Forensic Architecture, Forma Fantasma voor Droog Design, Dave Hakkens, Massoud Hassani, Susanna Hertrich, Manon van Hoeckel, Dirk Vander Kooij, !Mediengruppe Bitnik, Monobanda & DUS Architecten, Fabrice Monteiro, Jasper Morrison, Geert Mul, Eli Noyes, Alicia Ongay-Perez, Ruben Pater en Jaap van Heusden, Eline van der Ploeg, Julien Prévieux, Re-Do Studio, Jan Rothuizen, Safecast, ScanLAB, SchilderScholte Architecten, Lalage Snow, Philippe Starck, Studio Drift, Gudrun F. Widlok, The Yes Men, Liam Young en TeYosh

Tentoonstellingscurator: Pauline Doutreluingne
Team: Pauline Doutreluingne, Agata Jaworska, Yana Milev, Niels Schrader en Saskia van Stein
Ontwerp: Bendewerk
Symposium: Yana Milev en Stefan Meuleman
Grafisch ontwerp: Mind Design, Amsterdam
Video: Niels Schrader (art direction), Edgar Savisaar (montage), Roel Backaert (scanning), Tycho Hupperets (model) en Laura Dilettante (musiek)

Project assistent: Ilona van den Brekel
Communicatie: Joyce Larue
Vertalingen: Nine Yamamoto-Masson, Guus van Engelshoven, Tom Kenis, Christopher Langer, en Jason Coburn
Redactie: Jason Coburn en Joyce Larue

Druk en lithografie: robstolk®, Amsterdam
Afwerking: Patist, Den Dolder

Wij bedanken Martin Hager, Livia Tarsia in Curia en Agnes Paulissen voor hun ondersteuning.

Lettertypen: A2 Beckett en Georgia
Papier: Planoplus 120 g / 300 g

Copyright note pagina 65:
Pierre Bourdieu, Djebabra, Chélif, Resettlement Camp, N 29 / 2 (boven) en Pierre Bourdieu, Cheraïa, O 83 / 771 (onder). Van: *In Algeria. Testimonies of Uprooting*, 1957 – 1961. © Pierre Bourdieu / Fondation Pierre Bourdieu, St. Gall.

ISBN: 978-94-6228-761-7

Deze tentoonstelling wordt genereus ondersteund door Stimuleringsfonds Creatieve Industrie.

© 2016 Bureau Europa, Maastricht

[IN] DESIGN PROCESSES [...] VARIOUS PERSPECTIVES,
SOURCES OF INSPIRATION AND DISCIPLINARY
KNOWLEDGE AMALGAMATE IN ORDER TO PRODUCE
NEW FUNCTIONS, OBJECTS, SITUATIONS AND MEANING.
DESIGN IS ABOUT TRANSFORMATION FROM ONE
STATE TO ANOTHER.

IN DESIGNPROCESSEN KOMEN VERSCHILLENDE
PERSPECTIEVEN, INSPIRATIEBRONNEN EN DISCIPLINAIRE
KENNISVORMEN SAMEN OM NIEUWE FUNCTIES,
OBJECTEN, SITUATIES EN BETEKENISSEN TE PRODU-
CEREN. DESIGN GAAT OVER DE TRANSFORMATIE
VAN DE ENE STAAT NAAR DE ANDERE.

EVERT YPMA, 2009

THE EXHIBITION 'THE NEXT BIG THING IS NOT A THING' RELATES THE EVOLVING FIELD OF DESIGN TO THE ONE OF ANTHROPOLOGY. USING THE GAZE AS A METAPHOR, THE EXHIBITION SURVEYS THE DESIGN DISCIPLINE, ITS EXPANDING HORIZONS AND ITS CRITICAL SELF-REFLECTION.

ACKNOWLEDGING THE LIMITS OF PERSPECTIVE AS AN INESCAPABLE GIVEN, THE EXHIBITION REFLECTS ON THE RELATION BETWEEN THE HUMAN, THE ENVIRONMENT AND TECHNOLOGICAL TOOLS AND SYSTEMS.

AS AGENCY BEGINS TO SHIFT OUTSIDE OF DIRECT HUMAN CONTROL, THE EXHIBITION ASKS: 'WHO IS SURVEYING WHOM?'