

# In hoeverre kan design een bijdrage leveren aan sociale inclusie?

*'All men are designers. All that we do, almost all the time is design. Design is basic to all human activity. The planning of patterning any act towards a desired end, constitutes the design process.'* (Papanek, 1972)

Het *samen* leven – met mensen die etnisch, religieus en economisch verschillen – wordt door de groeiende globalisering een steeds grotere uitdaging. Zo veroorzaakt de representatie van Sinterklaas, voorheen voor velen nog een onschuldig kinderfeest, verhitte discussies over racisme en koloniale uitbuiting. En roept de beestachtige ontgroening van eerstejaars studenten iedere keer meer publieke weerstand op. Het dragen van burkini's wordt inmiddels verboden aan de Franse Rivièra. Zie de moslima die in de zomer van 2016 onder toezicht van de politie gedwongen werd zich uit te kleden, daar waar 100 jaar geleden de gegoede burgerij volledig bedekt in de branding stond te zonnebaden.

Drie voorbeelden van tradities waar normen en waarden onder druk komen te staan. Wat valt er te doen wanneer deze en soortgelijke conflicten zorgen voor polarisatie en wij – sociale wezens – niet in staat zijn ons in goede zin te kunnen verhouden tot mensen met andere overtuigingen? Liggen hier kansen voor designers om sociale vraagstukken te onderzoeken en kunnen zij via participerend ontwerpen mensen meenemen in nieuwe vormen van solidariteit?

## Ontwerpen van relaties

Victor Papanek, één van de grondleggers van *social design*, gaf begin jaren '80 voor het eerst kritiek op de elitaire rol van designers. Volgens hem was men alleen bezig met het oplossen van materiële problemen voor een bevoorrecht publiek. In zijn boek *Design for the Real World: Human Ecology & Social Change* deed Papanek een oproep om te ontwerpen vanuit duurzaamheid en voor mensen die echt hulp nodig hadden. Begin twintigste eeuw ging de aandacht bij ontwerpers hoofdzakelijk uit naar de taal van de vorm en tijdens de tweede golf, halverwege de jaren '70, stond de symbolische betekenis binnen ontwerpen centraal. Aangewakkerd door Papanek maakte het ontwerpdomein in de jaren '90 een zogenaamde *Third Wave* door. Tijdens deze periode werd sterk de nadruk gelegd op het belang van performativiteit met als doel de wereld te veranderen. Deze

derde golf richtte zich meer op de invloed die designers hebben op mensen en verlegde de aandacht van het ontworpen object naar de interactie van de gebruiker met dat object (Blauvelt, 2008). Het accent kwam hierdoor te liggen op het ontwerpen van relaties tussen mensen en hun 'objecten'.

Zelf ben ik als grafisch ontwerper afgestudeerd in 1996. Er was destijds geen docent die gedurende mijn bacheloropleiding informeerde voor wie ik van plan was te gaan ontwerpen. Je verdiepen in de belevingswereld van mensen was nog een onderbelichte invalshoek. Tijdens deelname aan een master design van het Sandberg Instituut bleek er inmiddels meer ruimte te zijn voor sociaal engagement en activisme. Met de komst van sociale media onderging het vak een rigoreuze transformatie. Het kreeg een nieuwe invulling waarbij ontwerpend onderzoek naar de mens centraal kwam te staan. *Design research* heeft daarmee aan gewicht gewonnen. Alison Clarke, professor designtheorie, bevestigt dat afgelopen decennia design een pluriforme evolutie heeft doorgemaakt: '*Designers are now as likely to engage in social research as they are in the making of form*' (Clarke, 2011).

In 2015 vond *Utrecht Manifest* plaats waar filosoof Henk Oosterling in zijn pleidooi de *social designer* definieerde als een ontwerper van relationele velden via media, tools en producten. Het sociale zit volgens hem in het verbinden en bouwen van netwerken. Nynke Tromp, assistent-professor TU Delft, benadrukte tijdens het debat dat ontwerpers behoren na te denken over de relaties die ze met hun ontwerp bewerkstelligen. Je ontwerpt niet 'een ding', maar medieert relaties. Tromp voorziet dat ontwerpers op deze manier kunnen bouwen aan een wereld waar minder conflicten zijn. Aan de andere kant waarschuwde Tromp dat designers zich vooral niet moeten begeven op het gebied van sociaal werkers, verzorgers of therapeuten.

### Gesitueerd ontwerpen

Binnen de kunsten kan de relatie tussen mens en zijn omgeving verder worden teruggevoerd dan in de ontwerpgeschiedenis. Zo waren in de jaren 50 kunstenaars actief in een anti-kapitalistische beweging die als doel had het leven van alledag te bevrijden uit het 'spektakel' (Debord, 1967). Deze *Internationale Situationisten* creëerden situaties als reactie op de massamedia en hun verwevenheid met het kapitalisme. Ze lieten mensen weer opnieuw kennismaken met alledaagse ervaringen. De Situationisten pleegden interventies die ingrepen op de interactie tussen de materiële omgeving en het gedrag van mensen waartoe deze aanleiding gaf (Wark, 2011). Zo hebben ze een bus toeristen laten toeren door het Duitse landschap met een kaart van de Londense metro als handleiding. Door middel van deze en andere interventies plaatsten ze mensen in het hart van de kunsten, als basis

voor artistieke methodieken én als conceptueel aandachtspunt (Van Dartel, 2016). Geïnspireerd door de *Internationale Situationisten* introduceerde Bill Gaver in 1999 een nieuwe onderzoeksmethode gericht op het aanzetten tot dialoog tussen ontwerpers en de mensen voor wie ze ontwerpen. *Cultural probes* zijn pakjes met prikkelende opdrachten voor respondenten. Deze zogenaamde *toolkits* lokken nieuwe perspectieven op het alledaagse leven uit. Doel van de methode is deelnemers uit te dagen om te praten over hun dromen, gevoelens en verlangens (Gaver et al., 1999). Zo krijgen de ontwerpers – via zelfrapportage – informatie over de subjectieve wereld van hun respondent. De methode *cultural probes* genereert ideeën voor een ontwerpproces door data te verzamelen over de waarden en normen van mensen. De *toolkit* is als actie-pakket voorzien van rekwisieten als een plattegrond, wegwerpcamera, ansichtkaarten, stickers, pen, fototoestel, dagboek in combinatie met specifieke opdrachten waarin respondenten gebeurtenissen vastleggen en zo antwoorden construeren op vragen van de onderzoekers. Deze creatieve methode toont mensen in levensechte contexten maar geeft tegelijk ontwerpers de vrijheid om de verzamelde data op eigen wijze te verwerken en te interpreteren. De methode *cultural probes* is veelvuldig geprezen en heeft in de afgelopen jaren dienst gedaan als voorbeeld van een benadering die de mens centraal stelt binnen ontwerpend onderzoek.

Van Dartel, lector Mensgericht Creëren kunstacademie AKV | St.Joost, gaat een stap verder en is ervan overtuigd dat naast zelfrapportage van respondenten, sociale vraagstukken beter kunnen worden geanalyseerd wanneer ontwerpers zichzelf inbedden in een situatie. In plaats van mensen los van hun context te zien, gaat hij uit van de aanname dat mensen 'gesitueerde wezens' zijn. Hun ontologie kan worden toegeschreven aan de dynamische relatie met hun omgeving (Van Dartel, 2016). Volgens Van Dartel leidt *gesitueerd* ontwerpen tot betere resultaten door de interactie tussen mens en zijn omgeving te onderzoeken. De ontwerper die deze dynamiek wil onderzoeken moet zichzelf en de gebruikers of toeschouwers, als deel van het creatieve proces, onderdompelen in de dagelijkse realiteit.

Als ontwerpers hun werk niet positioneren in de werkelijke situatie, zullen de uitkomsten volgens Van Dartel hooguit over het probleem gaan van een sociaal vraagstuk en blijft de situatie ongewijzigd. Het is niet alleen een strategie die bevorderlijk is voor de positionering van het uiteindelijke ontwerp. Het is ook een manier om inzicht te verwerven in de *gesitueerde* aard van de mens. Je plaatst niet alleen jezelf fysiek in de context die je wilt bestuderen, maar laat ook bewust je controle op de uitkomst van het creatieve proces los en staat andere actoren toe deze uitkomsten mede te bepalen (Salter, 2015).

## Participerend ontwerpen

Clarke is van mening dat tegenwoordig *co-design* en participerend ontwerpen de basis vormt van iedere ontwerppraktijk. Ze is ervan overtuigd dat de pluriformiteit van design en zijn verschuiving naar sociale inclusie rechtstreeks voortvloeit uit de humanistische visie van Victor Papanek. Beide vormen zijn gericht op het democratiseren van design (Fuad-Luke, 2009). *Co-design* verwijst naar de ontwerper die niet alleen vanuit zijn eigen talent tot ontwerp komt, maar te rade gaat bij anderen. Een ontwerphouding die je kan zien als een manier om de passieve gebruiker te emanciperen. *Participant design* is een ontwerp-opvatting die de samenwerking tussen de bedenker (ontwerper) en de gebruiker bevordert. De gebruiker neemt gedurende het designproces deel aan de ontwerpbeslissingen. Ontwerpers verplaatsen zich daarbij in dagelijkse *situaties* en betrekken participanten in het proces.

Designactivist Alastair Fuad-Luke benoemt deze betrokken participanten *unauthorized designers*. Het zijn ontwerpers – andere professionals, amateurs en burgers – zonder designopleiding, die een essentiële rol kunnen innemen binnen de sociale netwerken. Aangezien design volgens hem vandaag de dag tot een veel breder publiek behoort, praat hij liever over de *socialisering* van design. Fuad-Luke raadt verder af om het woord 'design' te gebruiken als je mensen wil betrekken in het ontwerpproces. Bespreek de behoeftes, dromen, verlangens van participanten en activeer het dialoog over hoe men onderling samen nieuwe concepten omtrent vraagstukken kan ontwikkelen: *'you will certainly get people interested and involved if they genuinely feel they can contribute - if design can amplify their voices'* (Fuad-Luke, 2015).

## In(con)clusie

Ontwerpers zijn tegenwoordig niet alleen entrepreneurs maar ook *entredoneurs*. Ze creëren relaties, doen participerende observaties en onderzoeken verbindingen. Denkend aan de uitspraak van Papanek – *all men are designers* – zie ik het als roeping voor toekomstige designers om *gesitueerd* en mensgericht te ontwerpen. Door met andere professionals, amateurs en burgers *embedded* samen te werken aan sociale vraagstukken, kunnen mensen vanuit zelf gegenereerde creativiteit zich verder ontwikkelen en daarmee tijdens het ontwerpproces hun zelfbewustzijn vergroten. Inclusie en integratie vullen elkaar aan in de hedendaagse maatschappij. Het is een stap naar een wereld die diversiteit als meerwaarde ziet en waar iedereen, van moslima, student tot Sinterklaas, kan deelnemen aan nieuwe vormen van samenleven.

## Literatuur

Blauvelt, A. (2008). Towards Relational Design. Design Observer. Geraadpleegd op: <http://designobserver.com/feature/towards-relational-design/7557>

Blauvelt, A. & Castillo, G. (2016). *Hippie Modernism: The Struggle for Utopia*. Minneapolis: Walker Art Centre.

Braembussche, A. A. Van den. (2012). *Denken over kunst. Een inleiding in de kunstfilosofie*. Bussum: Coutinho.

Bruinsma, M. & van Zijl, I. (2015). *Design for the Good Society, Utrecht Manifest 2005 - 2015*. Interview Ed van Hinte met Alasatir Fuad-Luke: *Designers Can Create Confidence*. Gesprek met Henk Oosterling en Nynke Tromp: *Het ontwerp van het sociale*. Rotterdam: NAI Boekverkoopers.

Clarke, A.J. (2015). *Emigré Culture and the Origins of Social Design*. Rotterdam: NAI Boekverkoopers.

Clarke, A.J. et al. (2011). *Design Anthropology. Object Culture in the 21st Century*. New York: SpringerWien.

Debord, G. (2006). *The Society of the Spectacle*. New York: Zone Books.

Debord, G. (2012). Report on the Construction of Situations. *Situationist International Anthology*. Berkeley: Bureau of Public Secrets.

Fuad-Luke, A. (2009). *Design Activism: Beautiful Strangeness for a Sustainable World*. London: Earthscan.

Gaver, W., Dunne, T., & Pacenti, E. (1999). Cultural Probes. *Interactions*, 6(1), 21-29.

Hovens, M.H.H. (2014). *Het artistieke ontwerpproces. Een filosofische verkenning*. Antwerpen: Uitgeverij Garant.

Jeffries, S. (2014). *Renzo Martens - the Artist Who Wants to Gentrify the Jungle*. The Guardian. Verkregen op 16 December 2014 van <http://wqd.nl/xX4d>

Papanek, V. (1972). *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. New York: Pantheon Books.

Sanders, E.B.N. & Stappers, P.J., (2012). *Convivial Toolbox: Generative Research for the Front End of Design*. Amsterdam: BIS Publishers.

Simonsen, J., et al. (2014). *Situated Design Methods*. Cambridge, MA: MIT Press.

Van Dartel, M.F. (2016). *Aesthetics in the Wild: Art and Design Practices and Pedagogies After the Situated Turn*. Breda: Avans University of Applied Sciences.

Wark, M. (2011). *The Beach Beneath the Street: The Everyday Life and Glorious Times of the Situationist International*. London: Verso.