

Kurzzusammenfassung:

Design erfährt gegenwärtig aus zwei Gründen einen enormen Bedeutungsgewinn. Wissenschaftliche und technische Innovationen verschieben die Grenzen der Gestaltbarkeit, gleichzeitig expandieren die Methoden des Designs in das Management und die Politik. Obschon dieser Bedeutungsgewinn unbestritten ist, bleibt die soziologische Erforschung des Designs fragmentiert. Verschiedene Studien liefern zwar wichtige Erkenntnisse, sie fokussieren jedoch entweder auf die Bedeutung der Instrumente und Orte im Design oder auf die soziale Konstruktion von Designobjekt und Nutzer.

Ein Rückgriff auf pragmatistische Soziologie erlaubt es, die bis dato disparaten wissenschaftlichen Befunde zum Design mit meinen Forschungsergebnissen konstruktiv zu verbinden. Die Theoretisierung des intensiv beforschten sechsmonatigen Designprozesses liefert vier zentrale Erkenntnisse:

Erstens, sozio-technische Selbstverständlichkeiten unseres Alltags werden im Design zunächst systematisch visuell dekonstruiert

Zweitens, die Dekonstruktion liefert isolierte ‚Bausteine‘ aus sozialer Bedeutung einerseits und physikalischer Wirkung andererseits.

Drittens, scheinbar unsinnige und unwirksame Dinge werden nun rekombiniert und erlauben die Formierung und Stabilisierung *neuer Bedeutungs- und Wirkzusammenhänge*. Die Oberfläche eines Pullovers wird so zum Display für eine Navigationsapp oder metallisches Garn wird zur Spule für textile Kopfhörer.

Viertens, Design hat die Absicht seine Produkte in verschiedenen *gesellschaftlichen Kontexten zu platzieren*. Stets suchen und erschaffen die Designerinnen sinnvolle Verknüpfungen ihrer Produkte mit etablierten sozio-technischen Zusammenhängen in Wissenschaft, Lehre und Wirtschaft.

Die Praxis des Designs ist gekennzeichnet durch Dekonstruieren, Rekombinieren und der Suche nach Verknüpfungen in die Gesellschaft.

Abstract:

Design is currently experiencing a tremendous increase in importance for two reasons. Scientific and technical innovations shift the boundaries of what design is capable of, at the same time the methods of design are expanding into management and politics. Although this significance is undisputed, sociological analyses of design remain fragmented. Despite various studies examine the topic design, they either focus on the agency of the instruments and places in doing design or on the social construction of the products and users of design.

A recourse to pragmatist sociology makes it possible to constructively link the hitherto disparate scientific findings with my research results from an ethnographic study. The theorization of the intensively researched six-month design process provides four key findings:

Firstly, design visually and systematically deconstructs the socio-technical matter-of-factness of our everyday lives and objects.

Second, deconstruction provides isolated modules of social meaning on the one hand and physical agency on the other.

Third, seemingly nonsensical and ineffective things are now being recombined. New combinations allow the formation and stabilization of new meanings and ends. The surface of a pullover thus becomes the display for a navigation app or silver yarn becomes the coil for textile headphones.

Fourth, design intends to place its products in various contexts. The designers always seek and create meaningful linkages of their products with established socio-technical contexts in science, teaching and business.

The practice of design is characterized by deconstruction, recombination, and the search for links in society.