

N I C F C N N

I/01

a designkultúra folyóirata  
\_megközelítések

U

J

L

IV

I

U

L

VI

—

C

U

U

L

NI

U

C

I

NI

# Impresszum

**DISEGNO - a designkultúra folyóirata /  
DISEGNO – review of design culture  
1. évfolyam 1. szám**

*Szaklektorált szabad hozzáféréssű tudományos folyóirat / Double blind peer reviewed open access  
scholarly journal. Kereskedelmi forgalomba nem hozható. / Not for commercial use.*

## **A szerkesztőbizottság tagjai / Editorial Board**

*Victor Margolin, Professor Emeritus, University of Illinois*

*Jessica Hemmings, Head of Visual Culture, National College of Art and Design, Dublin*

**Szerkesztők / Editors:** Fiáth Heni, Gyenge Zsolt, Szentpéteri Márton

**Arculatterv, tördelés / Graphic Design:** Skrapits Borka

**Projektmenedzser / Project manager:** Fazekas Ildikó

## **Célkitűzések / Aims and Scope**

*A Disegno alapítószerkesztőinek célja, hogy egy a kreatív szakmai és tudományos világban meghatározó szerepet betöltő, szemészterenként megjelenő, lektorált (ti. double blind peer review) szabad folyóiratot (ti. free journal) hozzon létre a designkultúra nemzetközi rangú képviseletére és kritikai természetű analízisére. A designkultúra fogalmát tágan értjük: célunk a tervezett környezet, s a vele kapcsolatos praxisok és diskurzusok világának együttes vizsgálata. Ez a szemlélet túllép a művészet, a vizuális kultúra és a design világának megkülönböztetésén, s a kreativitáshoz kötődő témák összessége iránt fogékony. Poszt-diszciplináris szellemi vállalkozásunk a designkultúra minden potenciális szereplőjétől – gyakorló alkotóktól, teoretikusoktól, kritikusoktól, menedzserektől és oktatóktól – vár kritikai természetű tanulmányokat, esszéket és recenziókat. Amellett, hogy ily módon vitafórumot biztosítunk a designkultúrával törődő szerzők számára, különleges célunk, hogy a designkultúráról folyó beszéd létjogosultságát erősítsük a hazai tudományosságban, s így a témával kapcsolatos téves előítéletek és igen gyakran félrevezető beidegződések kritikáját nyújtjuk olvasóink számára. A Disegno nyomtatott és online formában - a közpénzből létrehozott kulturális termék elvének megfelelően - ingyenesen elérhető.*

**Anyanyelvi lektor / Hungarian reader:** Bárdkai Júlia

## **Kapcsolat / Contact**

*Moholy-Nagy Művészeti Egyetem, Elméleti Intézet, 1121 Budapest, Zugligeti út 9-25.*

*Szerkesztőség: [diseigno@mome.hu](mailto:diseigno@mome.hu)*

*A Disegno teljes tartalma elérhető ingyenesen a következő honlapon / the full content  
of Disegno can be accessed online: **[diseigno.mome.hu](http://diseigno.mome.hu)***

**Felélős kiadó / Published by:** Kopek Gábor

**Kiadó / Publisher:** MOME Alapítvány, 1121 Budapest, Zugligeti út 9-25.

**Nyomda:** DEMAX MŰVEK Nyomdaipari Kft.

**ISSN:** 2064-7778

copyright©text and design 2014 MOME Alapítvány



MOHOLY-NAGY MŰVÉSZETI EGYETEM  
MOHOLY-NAGY UNIVERSITY OF ART AND DESIGN BUDAPEST



KÖZIGAZGATÁSI ÉS IGAZSÁGÜGYI  
MINISZTERIUM

# Tartalom

## **beköszöntő**

**006** *Disegno – Ad lectorem*

## **megközelítések**

**014** *Guy Julier: A vizuális kultúrától a designkultúráig*

**030** *Ben Highmore: Komódista kiáltvány: a mesterséges világ designkultúrája*

**046** *Victor Margolin: A designtanulmányok összetett feladata*

**062** *Hornyik Sándor: A képek és a dolgok – A vizuális kultúra archeológiája a fotográfia mentén*

**078** *Veres Bálint: Újragondolhatjuk-e a művészeteket az építészet révén?*

## **interjú**

**096** *Elhalasztott világvége – egy interjú a fiókból  
Szentpéteri Márton beszélgetett John Thackarával*

## **recenziók**

**102** *Norvég alapok – Recenzió a Design History c. kötetéről  
(Horváth Olivér)*

**110** *Animáció–emancipáció – Recenzió az Animating Film Theory c.  
kötetről (Gyenge Zsolt)*

## **szerzőink**

**114** *A Disegno szerzőiről és szerkesztőiről*

**116** **szerzői felhívás**

---

# ***A DESIGNTANULMÁNYOK ÖSSZETETT FELADATA***

---

***Victor Margolin***

---

***Sipos Dániel fordítása***

## BEVEZETÉS

Ugyan a „design tanulmányok” (design studies) eredetileg az 1979-ben Nagy-Britanniában ugyanezen a néven alapított folyóirat címe volt, manapság egy jóval tágabb területet magába foglaló, bimbózó tudományág nevéként kezd terjedni. Az új terület iránti növekvő érdeklődés annak köszönhető, hogy egyre fokozottabb figyelem kíséri a design kutatást (design research), ezt a hihetetlenül tág hatáskörű tudományt, melynek céljai és módszerei még csak most kezdenek körvonalazódni.

Pillanatnyilag bizonyos kutatók jól meghatározott, szakirányaikhoz kapcsolódó közösségekben tevékenykednek, míg mások magányosan dolgoznak. Az ilyen közösségek rendszeresen tartanak fórumokat a design történet, a design menedzsment, az öcodesign, a tervezői gondolkodás (design thinking) kutatása és a mesterséges intelligencia terén, melyeket az egyes kutatási területekkel foglalkozó levelezőlisták és időszakos nemzetközi konferenciák egészítenek ki. Az utóbbi időben azonban olyan tágabb területeket érintő fórumok létrehozására történtek lépések, amelyekeken annak tudatában vitathatóak meg ezek a különféle érdeklődési területek, hogy a tét nem más, mint egyetlen, a design tanulmányokat összefogó kutatóközösség kialakulása.<sup>1</sup>

A kutatók közti egyik nagy szkizma egyrészt az azokat érinti, akik a design kutatást a diszciplinaritás, illetve a tudományterület (domain knowledge) olyasféle koncepcióihoz kívánják kötni, amelyek a természet- és társadalomtudományok modelljeit követik; másrészt pedig azokat, akik egy olyan nyitottabb, pluralista megközelítést részesítenének előnyben, amelyik a bölcsészettudományok értelmező módszereit is magában foglalja.<sup>2</sup> Megoszlás van továbbá a pragmatikus célokra, úgymint design menedzsmentre, illetve ipari formatervezésre összpontosító kutatók, illetve azok között, akik számára a design kutatás elméletibb feladat.

A különféle irányultságú design kutatók szakmai közösségének hiánya a design oktatásban is súlyos tényező. A legtöbb felsőfokú képzéstől eltérően, ahol a diákok megismerkednek szakterületük aktuális vitáival és konfliktusaival, a felsőfokú design oktatásban sosem volt olyan mester- vagy akár doktori képzés, amelyik megismertette volna a diákokat a design kutatás összes létező ágával. Ennek következtében az egyetemi design képzések tematikája meglehetősen korlátozott. Miközben egyre komolyabb erőfeszítések történnek további doktori programok létesítésére ezen a területen, komoly kihívás elé nézünk, ha olyan felsőoktatási kultúrát kívánunk kialakítani, amelyik a diákok számára elősegíti a de-

<sup>1</sup>A széles bázisú design kutatási konferenciákat az elmúlt években olyan csoportok szervezték, mint az Európai Designakadémia, a Japán Design tudományi Társaság, a Koreai Design tudományi Társaság, a Brazil Design tanulmányi Társaság és a Design kutatási Társaság (Design Research Society). 2000 májusában nemzetközi konferenciát tartottak a design kutatás témakörében „Design and Research” [Design és kutatás] címmel a Politecnico di Milano-ban. A Politecnico ipari formatervező doktori iskolája által szervezett konferencia a design kutató közösség kiépítésének problémáival és kihívásaival kapcsolatos különféle kérdéseket vitatott meg. Vö. Pizzocaro et al. 2000. A legfrissebb kezdeményezés a Design kutatási Társaságé, amelyik 2002-re tervez egy konferenciát „Common Ground” [Közös nevező] címmel. A szervezők szándéka, hogy elismerést nyerjen a kialakulóban levő kiforrott design kutató közösség.

<sup>2</sup>A Design Issues Alain Findeli által szerkesztett design kutatással kapcsolatos különkiadása különféle álláspontokat vonultat fel a témában, ugyan még mindig korlátozottabb számban, mint lehetne. Vö. Design Issues 15. évf. 2. sz. (1999 nyár).

<sup>3</sup> Itt kibővítem korábbi javaslatomat, mely szerint a „design tanulmányok” nem más, mint „interaktív gyakorlat, amely sokkal inkább mélyen a bölcsészettudományok és a társadalomtudományok technikáiban gyökerezik, mintsem a természettudományokéban.” Ez volt a jelen írás korábbi változatában elővezetett definíció (Margolin 1998, 47). Elképzelhető, hogy a terminus körül vita alakul ki, ugyanis más csoportok között eltérő jelentéssel már használatban van.

signkutatás átfogóbb ismeretét. Vakmerő retorikai lépésre számom most el magam: azt javaslom, legyen a „design tanulmányok” az a szakkifejezés, amelyik mindezen kutatási tevékenységek teljes körét felöleli, és azzá az elméleti szinttérré, avagy „toposszá” válik, ahol e tevékenységek kölcsönhatásba hozhatóak.<sup>3</sup> Mindeközben igyekszem a hasonló céllal született korábbi kezdeményezésekre építeni, és azokat továbbfejleszteni.

## DESIGNMÓDSZERTAN

Egészen mostanáig a designkutatás széles körű kultúrájának kialakítására irányuló legambiciózusabb kísérlet a designmódszertani mozgalom volt, melynek tagjai főként Nagy-Britanniában működtek az 1960-as évek elejétől körülbelül húsz éven át. Úttörő jelentőségű konferenciákat tartottak a designmódszertan témakörében a londoni Imperial College-ban 1962-ben, illetve Birminghamben 1966-ban. A Portsmouth Polytechnic-en megrendezett 1967-es szimpózium Geoffrey Broadbent szavaival „vízválasztó volt a designmódszertan tanulmányozásában” (Broadbent 1981b, 309). Ezen a szimpóziumon a szervezők két csoportot ütköztettek egymással: az egyiket „behavioristákként” azonosították, a másikat pedig „egzisztencialista fenomenológusokként.” A csoportok által képviselt szélsőségesen ellentétes álláspontok a következők voltak: az előbbi csoport azon fáradozott, hogy semleges módszereket találjon az emberi viselkedés mérésére, míg a másik csoport szerint minden ember egyedi egyéniséggel bír, ezért számukra ennek kiszolgálása volt a fontos. Ez a polarizáció sokakban aggodalmat ébresztett, minek következtében számos olyan kulcsfigura kilépett a mozgalmából, mint Christopher Alexander, illetve kérdőjelezte meg gyökeresen annak alapvetéseit, mint John Chris Jones. (Broadbent 1981, 3) Alexander így gondolkodott 1971-ben a designmódszertani mozgalomról:

*A racionalitás, amely eredetileg arra szolgált, hogy az intuíciót az életnek a designer tapasztalatán kívül eső aspektusaira irányítsa, szinte egyik pillanatról a másikra szigorú módszerek eszköztárává vált, melyek arra kényszerítették a designereket és tervezőket, hogy gépként működjenek, süketen minden emberi kiáltásra, nevetésre képtelenül. (Alexander 1993, 51)*

Jones 1991-ben hasonlóan emlékezett vissza:

*Nyitottak akartunk lenni, olyan tervezési folyamatokat alkotni, amelyek érzékenyebbek az életre, mint az akkori szakmai gyakorlat. Az eredmény azonban rugalmatlan szigor lett: a célok és módszerek rögzítése olyan tervek létrehozása érdekében, amelyeket ma mindenki az ember valós igényeire érzéketlennek ítél. (Jones 1991, 158-159)*

Az ilyen elfordulások ellenére a designmódszertannal és -kuta-

tással foglalkozó konferenciák egészen az 1980-as évek elejéig folytak Angliában. Bruce Archer tervezőmérnök, aki évekig vezette a Royal College of Art Designkutatás Tanszékét, és egyike volt az 1967-es portsmouth-i szimpóziumon behavioristaként jellemzett tudósoknak, a Design Research Society (Designkutatási Társaság) 1981-es konferenciáján ambiciózus designkutatási tervvel állt elő, amely nem kevesebb mint tíz kategóriát tartalmazott. Archer terve arra a hitre épült, hogy a design olyan különálló témakörökre bontásával, amelyek mindegyike saját igazságát teremti meg, tiszta tudáskorpusz fedezhető fel. A designtaxonómia például „a design területének jelenségeit osztályozná”; a designpraxeológia „a designtevékenység természetét, szerveződését és eszköztárát” vizsgálta volna; a designfilozófia „a design területét érintő témákkal kapcsolatos diskurzus logikáját” tanulmányozta volna; a design-episztemológia pedig a tudás, a meggyőződések és az érzelmek speciális, tervezői módzatainak (designerly ways of knowing, believing, and feeling) azonosításával foglalkozott volna.<sup>4</sup> Az Archer által felvázolt kutatási területek alátámasztásául a szerző azon feltételezése szolgált, miszerint a design egyértelműen definiálható, és meghatározhatóak az őt jellemző alapelvek is.

Ma kevés folyományát látjuk Archer kutatási ágendájának, ez arra sarkall minket, hogy feltegyük a kérdést, miért is nem folytatták mások az általa körvonalazott átfogó tervet. A designmódszertani mozgalmon belül az úgynevezett második nemzedék komoly kritikával illette a teoretikusok első nemzedékének, köztük Archernek azon törekvéseit, hogy a design tudományhoz tegyék hasonlatossá. Ezzel a kritikával együtt jelentkezett az igény a részt vevő tervezés (participatory design) iránt, valószínűleg a 60-as évek végének demokratikus politikai mozgalmaira adott válaszként.<sup>5</sup> Mindkét tendencia hozzájárulhatott ahhoz, hogy Archer design-alapkutatással kapcsolatos víziója parkoló pályára került.

Archer számára a design tárgya ugyanúgy magában foglalt elveket, gondolatokat, értékeket és gyakorlatokat, mint dolgokat. Ugyanannyira volt anyagtan, mint materiális. Azonban, más első generációs teoretikusokhoz hasonlóan, Archer hitt abban, hogy a design tudásbázisa jobban elmélyíthető lenne, ha egy tudományos vizsgálódási területbe ágyazódna be. Alapvető kutatási stratégiájaként a megfigyelést részesítette előnyben, és azt feltételezte, hogy a design tárgya leírható a designtudáskincs (design knowledge) általa meghatározott tíz kategóriájával.

Archer tudományos módszerbe vetett hitét egy másik teoretikus, S. A. Gregory is osztotta. Ő így gondolkodik a designtudományról (design science):

*A designtudomány (design science) a design módszertanának és működési folyamatainak tanulmányozásával, kutatásával, és az azokkal kapcsolatos tudás felhalmozásával foglalkozik. Célja a designnal kapcsolatos gondolatok és információk összegyűjtése, rendszerezése és fejlesztése, illetve a kutatói munka meghatározása és*

<sup>4</sup>Archer tíz pontját a következő írásban fejti ki: Archer 1981, 33.

<sup>5</sup>Vö. Cross 1972.

<sup>6</sup> Hollins és Pugh Archer kijelentését saját állításuk alátámasztására használják, miszerint kevés komoly kutatás történt eddig a designmenedzsment terén.

<sup>7</sup> Az azóta eltelt években, hogy Jones megjelentette a *Design Methods* eredeti és átdolgozott kiadásait, az a javaslat, miszerint a designnak túl kell mutatnia azon, hogy kizárólag a termékekre összpontosít, és a tágabb helyzetet kell figyelembe vennie, mára szilárdan gyökeret vert a design gyakorlatának fősodrában.

elvégzése a design olyan területein, amelyek vélhetően értéket képviselnek a gyakorló tervezők és a designszervezetek számára. (Gregory 1966, 323)

Archerhez hasonlóan Gregory is szisztematikusan kívánta alapozni a designpraxist, ám abbéli törekvésükben, hogy a designkutatást a tudományos vizsgálódás mintájára emeljék magasabb szintre, mindketten figyelmen kívül hagyták a designkutatás potenciális változatosságát. A design módszertanának kidolgozásából hiányzott az a felismerés, hogy ez csak egy a számos különféle diskurzus közül. Ha a design módszertanát kidolgozó teoretikusok nagyobb figyelmet fordítottak volna a designról szóló gondolkodás pluralitására, ahelyett hogy egysíkúan kísérlik meg definiálni azt mint tudományt, a mozgalom nem vált volna olyan rugalmatlanná, amilyenek kritikusai tekintik.

Archer azonban később újra átgondolta az általa eredetileg javasolt kutatási irányt. A designkutatás állapotáról tartott előadásában az 1985-ös Nemzetközi Tervezőmérnöki Konferencián azt fájlatja, hogy

*[J]elen konferencia tanúsága szerint az ezen a területen végzett munkánk túl nagy része maradt túl általános. Még mindig túl sok olyan állítást teszünk, amit nagyon kevés bizonyíték támaszt alá. Szinte egyetlen jól megalapozott elméletünk sincs. (Archer 1990, 10)<sup>6</sup>*

Visszatekintve azonban, az Alexander és Jones által a rugalmatlanságával szemben megfogalmazott kritikák ellenére a designmódszertani mozgalom értékes és továbbra is megvalósulatlan célokat tűzött ki maga elé. Először is olyan autonóm teret kívánt létrehozni, ahol a designerek reflektálhatnak saját praxisukra; másodsor, megkísérelt létrehozni egy olyan kutatói közösséget, amelyik számos szakterületet magában foglalt volna az építészettől az ipari formatervezésen, a stratégiai tervezésen és a tervezőgrafikán át a kibernetikáig.

A mozgalom nyitottsága kapcsolatot teremtendő e gyakorlatok között tulajdonképpen ösztönzőleg hatott John Chris Jonesra, aki hosszan értekezett a design jövőjéről *Design Methods: Seeds of Human Futures* [Designmódszertan: Az emberi jövő magvai] című alapművének 1981-es kiadásához írott előszavában. Itt emellett érvel, hogy nem elég pusztán egy termék megalkotása, a tervezői gondolkodást ki kell terjeszteni arra a tágabb kontextusra is, amelyben a termék létezni fog. Jones így fogalmazta meg saját, átfogó designmódszertanát:

*Közelebb áll az igazsághoz az a kijelentés, hogy a designmódszertan „minden dolgok együttesének” megtervezésére irányul, a totális helyzetre, ahogy az eredeti előszóban neveztem, ami alatt a dolgok funkcióit és használatát értem, a „rendszereket”, amelyekbe szerveződnek, illetve a „környezeteket”, amelyekben működnek. (Jones 1981, xxvi)<sup>7</sup>*



John Chris Jones úgy írta le ezeket a rendszereket, mint „működő egészek, amelyek a modern életet alkotják és felépítik: közlekedési rendszerek, számítógépes szoftverek, oktatási programok, hipermarketek, stb. Ez ma a design léptéke” (uo.).

A designmódszertani mozgalom főként Nagy-Britanniát érintette, de ehhez kapcsolódó témák az Egyesült Államokban is napirenden voltak, mint például Herbert Simonnál „a design tudománya” (science of design). Simon szavaival, ez a tudományág „célokat megvalósító tárgyak megszerkesztése útján azzal foglalkozik, hogy milyennek kellene lenniük a dolgoknak” (Simon 1996, 114). Simon a design hatékonyságának növelésére összpontosította figyelmét, és olyan designfolyamatokat javasolt eszközként, amelyekből azóta már számítógépes programok is készültek. „Mióta ezek a programok léteznek,” mondta, „már nem bújhat a design folyamata a »megítélés« és a »tapasztalat« köntösébe. Bármilyen megítélés vagy tapasztalat is játszott szerepet a programok megalkotásában, az mostanra a programok részét képezi, és így megfigyelhető.” (Uo., 135)

<sup>8</sup> Vö. például Bralla 1996; Fox 1993; Hollins és Pugh 1990; Helander és Nagamachi 1992.

<sup>9</sup> Fox rámutat a designer és a mérnök e folyamatban betöltött szerepei közti óriási átfedésre. Megjegyzi továbbá, hogy ezek a szerepek nem rögzítettek. Értelme szerint a designcsapatban betöltött szerepük képlekeny, és „az egyén konkrét érdeklődésétől és választásától függ.”

## PROJEKTORIENTÁLT KUTATÁS

A designmódszertani mozgalmat, illetve Simon „designtudományát” olyan fokú elvontság jellemezte, ami a szakma legtöbb gyakorlója szerint túlságosan távol állt a valós tervezési helyzetektől. Ha a designt a piaci világtól függetlenedni képes önálló gyakorlatként szeretnénk elképzelni, első lépésként mégiscsak szükséges elkülöníteni a designról való gondolkodást attól, amit én a „projektorientált kutatás” kifejezéssel illelek. Idővel ez a különválasztás új lehetőségeket teremthet a gyakorlatról való gondolkodás számára, időközben azonban a szakemberek inkább arra hajlanak, hogy saját, piacorientált termelési formákra irányuló kutatási terveiket dolgozzák ki. A módszertani vizsgálódás egyik területe a gyártáshoz kapcsolódik. Ipari mérnökök, akik szeretnék irányításuk alá vonni a terméktervezés folyamatát, számos könyvet írtak már e témában. Olyan új gyártási módszerek születtek, mint a *design for excellence* (DFX, design a kiválóságért), a *design for manufacturability* (DFM, design a gyárthatóságért), a totális design, a robusztus design, hogy csak néhányat említsünk. Ezek azon a felismerésen alapulnak, hogy a sikeres termékfejlesztéshez elengedhetetlen a termék elméleti koncepcióját is magában foglaló tudáskészlet megosztása.<sup>8</sup> Ahogy John Fox is megjegyzi, a kutatók célja ezen a területen, hogy „kiterjesszék a design fogalmát a népszerű elképzelésről – mely szerint az nem egyéb, mint egy adag rajz és vázlat – a kezdőponttól a végeredményig tartó összetettebb folyamatra” (Fox 1993, ix). Az ilyen módszerek a minőségi termék előállításához szükséges különböző szakterületeket integráló technikákat helyezik előtérbe, ahelyett hogy a konkrét feladattól független általános elmélettel foglalkoznának. Szükségesnek tartják, hogy a csapat termékfejlesztésért felelős tagjai megértsék, tiszteljék egymást, és együttműködjenek a siker elérése érdekében.<sup>9</sup> A termékfejlesztésben érintetteknek

<sup>10</sup> Ezt a területet jól bemutatja Moore et al. 1985. Bár tagjai leginkább építészeti kutatásokat végeznek, az Environmental Planning Association (Környezetvédelmi Tervező Szövetség) a design összes formáját a hatáskörébe tartozó területek közé sorolja.

közös értékeket kell képviselniük az elérni kívánt termékminőség tekintetében. James Bralla a minőség nem kevesebb mint tizennégy tulajdonságát sorolja fel, amelyek a teljesítménytől a tartósságon, a költségen és a biztonságosságon át az esztétikáig és a környezetbarátsáig terjednek. (Bralla 1996, 18-19) Fontos megjegyezni, hogy az esztétika, amely történetileg határozta meg a designról szóló nyilvános diskurzust, ebben a folyamatban csupán a minőséget meghatározó tulajdonságok egyike immár.

A termékminőséggel kapcsolatos egyre bővülő irodalom egyelőre elsősorban a tervezőmérnökök közösségében szaporodik. A gyártósori folyamatok műszaki ismeretén alapul, és egyaránt figyelembe veszi a marketing és a menedzsment, illetve a kognitív és ipari pszichológia, a szociológia és a környezettudomány terén végzett legfrissebb kutatásokat. Az integrált termékfejlesztéshez szükséges tudás különböző típusainak egyesítésére kidolgozott módszer neve *concurrent engineering* (párhuzamos mérnöki munka), amely azt jelenti, hogy a termék előállításával kapcsolatos főbb döntések felelőssége a teljes tervező csapat között oszlik meg.

Amikor egy párhuzamos mérnöki munkát végző csapat sikeresen működik közre egy gyártó cég tevékenységében, az jól példázza, hogyan integrálható az elmélet, a kutatás és a gyakorlat egy designszituációba. Vegyünk egy céget, amelyik egy adott termékpalettát gyárt. Szeretné továbbfejleszteni meglévő termékét, vagy újat gyártani a kínálat bővítésére. Ez azzal jár, hogy újra kell gondolnia az alkalmazottak szerepét a designfolyamatban. A kutatás ekkor két célkitűzésre irányul: a termékjellemzők meghatározására és a megfelelő gyártási folyamat megtervezésére. E célok elérése érdekében valakinek át kell néznie a fogyasztói viselkedéssel, termékminőséggel és használattal kapcsolatos szakirodalmat, valamint a szervezeti tudással, designmenedzsmenttel és csapatépítéssel kapcsolatos tanulmányokat. Az ilyen kutatás magában foglalja az új technológiák és mérnöki stratégiák vizsgálatát is, amelyek a termék előállítása során alkalmazhatóak. Az ilyen kiterjedt kutatás konkrét feladatokra irányul, értéke pedig a termék piaci sikerében vagy kudarcában mérhető. A gyártási célú designkutatás elsődleges célja a termék konceptuális modelljének kidolgozása és megvédése, amelyen a termékfejlesztés összes résztvevője osztozhat. Az ilyen kutatás számos különböző szakterület tudásanyagát integrálhatja, veheti igénybe az új termék, illetve a gyártási folyamat meghatározásához.

A környezettudatos tervezés (environmental design) területén működő tudósok munkájára is hasonlóan jellemző a designfolyamat újrafogalmazásának, illetve hatóköre tágításának szándéka: őket az élhetőbb építészetre irányuló kutatás érdekli.<sup>10</sup> A különbség e tudósok és a gyártással foglalkozó kutatók között annyi, hogy a környezettudatos designkutatók többnyire a legtöbb épülettervért és építkezésért felelős építészekről, ingatlanfejlesztőktől és építési hatóságoktól függetlenül dolgoznak. Arra törekcsenek, hogy összekapcsolják az építészeti kutatást a gyakorlattal, ami a múltban nem volt könnyű feladat. A környezettudatos designkutatók sokszor panaszkodtak arról, hogy az építészek nem veszik figyelembe

az épületek emberi viselkedésre gyakorolt hatására vonatkozó adatokat. Ennek a hozzáállásnak az oka szerintük a „két kultúra problémája”. Az építészet továbbra is művészi elméletek kultúrája marad, míg a környezettudatos designkutatók az épületek lakóikra gyakorolt fizikai, társadalmi és pszichológiai hatását vizsgálják. Az építések azonban nem akarják felhasználni ezeket a kutatásokat attól való félelmükben, hogy túlságosan befolyásolnák az épületterveiket.

Hasonló helyzet van kialakulóban a terméktervezés (product design) terén is, ahol növekszik az érdeklődés a termékhasználattal kapcsolatos etnográfiai kutatások iránt. A terméktervezőknek és gyártóknak azonban sok építéssel ellentétben komoly érdekük fűződik ahhoz, hogy e kutatások eredményeit felhasználják a formatervezési és gyártási folyamataik során. A számítástechnikai ipar különösen gyorsan kezdte hasznát venni e kutatásoknak, de sorban követték más, hasonlóan összetett termékek gyártói is. *The Invisible Computer* [A láthatatlan számítógép] című nemrég megjelent könyvében Donald Norman az etnográfiai megközelítést a felhasználói élmény kutatásának folyamatában szerepet játszó hat készség egyikeként nevezte meg, amelyet ő „emberközpontú fejlesztésnek” (human-centered development) nevez. (Norman 1998, 189-191) Sőt, ma már szociológusok is csatlakoznak a designcégekhez, ahogy a mérnökök és építések tették az 1930-as években. Bár még mindig a fogyasztói kultúra keretein belül, de a fent említett kutatási tendenciák növelik a designerek befolyását. Ez azonban azt jelenti, hogy a designereknek más tudományágakban is rendelkezniük kell ismeretekkel. Ismerniük kell olyan kapcsolódó szakterületek irodalmát, mint a szociológia, a műszaki-mérnöki tudomány, vagy a menedzsmenttudományok. Bár nem lesz belőlük például antropológus, de érteniük kell, milyen kapcsolódó problémákkal foglalkoznak az antropológusok, és hogyan alkalmazható ezeknek a problémáknak az ismerete egy összetett tervezői projekt megszervezésénél és menedzselésénél. Így a projektorientált kutatás legfőbb célkitűzése, hogy a különböző tudományágakból összegyűjtött tudás a használati tárgyak tervezésében hasznosuljon.

## **A DESIGN MINT KULTURÁLIS GYAKORLAT**

A projektorientált designkutatás továbbra is hatékony eredményeket produkál, de még mindig korlátozzák azok a helyzetek, amelyekben előfordul. A projektorientált designkutatások javarészt az iparosodott országok ipari szektorában érvényesülnek, ahol is azok nem kérdőjelezik meg azokat az alapvető gazdasági és kulturális feltételeket, amelyeken belül ez a szektor működik.

Ahhoz, hogy a design olyan oldalait is figyelembe vegyünk, amelyek eltérnek működési módszereitől, olyan gondolkodásmódokra van szükségünk, amelyek a designt mint kulturális gyakorlatot ismerik el, és amelyek a más kulturális gyakorlatok és a belőlük fakadó tárgyi kultúra megértésére irányuló módszereket alkalmazzák a praxis kutatása során. Míg a

<sup>11</sup> 1990 novemberében a chicagói University of Illinois-on Richard Buchanannel közösen szerveztünk egy konferenciát „Discovering Design” [A design felfedezése] címmel, amelyen tudósok és szakemberek találkoztak, hogy megvitassák a design tanulmányozásának és oktatásának lehetséges módjait. A résztvevők között történészek, szociológusok, pszichológusok, politológusok, kultúraelmélettel foglalkozók, filozófusok, designerek és marketingszakemberek voltak, akik közös témákat boncolgattak ahelyett, hogy a tudományágaik határait próbálták volna védeni. A konferencia előadásából válogatást adtunk ki (Buchanan és Margolin 1995). A „Discovering Design” konferencia több korábbi chicagói találkozóból nőtte ki magát, amelyeket Marco Dianival közösen szerveztünk a Northwestern University Center for Interdisciplinary Research in the Arts (CIRA – Interdiszciplináris Művészeti Kutatóközpont) támogatásával. Az 1988 februárjában tartott első találkozó címe „Design, Technology and the Future of Postindustrial Society” [Design, technológia és a posztindusztriális társadalom jövője] volt. A második találkozó 1989 januárjában zajlott „Design at the Crossroads” [A design válaszúton] címmel. Mindkét eseményen számos különböző tudományág és szakma képviselői voltak jelen. A második konferencia anyaga Design at the Crossroads (Evanston: CIRA Monograph Series, 1989) címen jelent meg. Ez utóbbi francia fordításban is megjelent a University of Montreal designfolyóiratában: Informel 3. évf. 1. sz. (1989 tél).

projektorientált kutatás különféle területek tudását integrálja egy végtermék fejlesztésének érdekében, a design mint kultúra tanulmányozása a design gyakorlatának a tágabb társadalmi szintéren belüli megismerését tűzi ki célul. A designnal foglalkozó teljes közösség – többek között designerek, felhasználók, menedzserek, értékesítők, kurátorok, történészek, kritikusok, és teoretikusok – érdeklődési körét és érdekeit felöleli. A designtanulmányok kulturális megközelítése mélyen a bölcsészeti- és társadalomtudományok technikáiban gyökerezik, sokkal inkább, mint a természettudományokban. A projektorientált kutatáshoz hasonlóan számos szakterület kutatóit hozza össze, jóllehet célja a projektorientált munkához kötődő alkalmazott tudással szemben a design egészének mélyebb megértése.<sup>11</sup> Míg a design története csak marginálisan foglalkoztatta a designmódszertan teoretikusait, a designtanulmányok ezen új területe számára a designtörténet rendkívül fontos, hiszen a designtanulmányok a tervezői gondolkodás és gyakorlat történetét annak jelenkori eredményeivel összekapcsoló módon követi végig a design fejlődését.

*Design History and Design Studies* [Designtörténet és designtanulmányok] című korábbi írásomban (Margolin 2002, 218-233) a designtörténetnek a designtanulmányok tágabb keretei közé foglalása mellett érveltem, ugyanis azt gondolom, hogy más tudományágakkal összefüggésbe hozva a történelem nagyban hozzájárulhat a design tanulmányozásához, nemcsak a kortárs kultúrában, de a múlt kultúrájában betöltött szerepének megértéséhez is. Miközben nem szándékozom a történeti kutatást a gyakorlati kutatás alá rendelni, azt gondolom, hogy ugyanannyira hozzájárulhat a gyakorlathoz, mint ahogy a gyakorlat hozzájárulhat a történeti kutatáshoz, ha közelebből szemléljük őket. Ha nem így történik, a gyakorlatra fektetett hangsúly eltölpül a történészek szemében, és a fogyasztásra, illetve a használatra helyeződik.

A szociológia jó példát nyújt ahhoz, hogyan támogathatja egymást termékenyen a designtörténet és -elmélet, itt ugyanis a szociológiai gondolkodás története – jóllehet önálló tudományként, de – továbbra is meghatározó erő a gyakorló szociológusok képzésében. A szociológia tudományával úgy esett, hogy bizonyos tudósok elsődleges kutatási területe történeti lett, míg mások számára az elméletírás vagy a terepmunka áll központi helyen. Mégis, R. Stephen Warner szociológus jelzi e különféle érdeklődési körök lehetséges viszonyát, amikor azt állítja, hogy

[a] történészek készségei, bár nem sok gyakorlatot igényelnek, nem teljesen ezoterikusak, és minél közelebb van időben magyarázataink tárgya, ezek a készségek annál jobban megközelítik az antropológus vagy a szociológus terepmunkáseit. (Warner 1985, 22)

Warner példája mutatja, hogy miközben eltérő terepekre van szükségük a fejlődéshez, a reflexió és a gyakorlat bizonyos helyzetekben keresztezi egymást.

Az ilyen metszéspontok létrejöttének előmozdítása érdekében úgy gondolom, hogy a design mint kultúra akkor lenne igazán erős, ha témák

alapján szerveződne, és nem konvencionális akadémikus tudományágak szerint. Ez jobban felfelé nyitná az interdiszciplináris tanulmányokat, mint ha az olyan tudományágak, mint a történelem vagy az antropológia lennének a designtudósok képzésének fő eszközei. Az egyetemi képzésben tehát a designtanulmányok művelésének helyéül egy rugalmas interdiszciplináris központot kellene kialakítani, szemben egy konvencionális értelemben vett tanszékkal.

Mielőtt belefognék a design mint kulturális gyakorlat témaköreinek tárgyalásába, előljáróban fontosnak tartom megjegyezni, hogy a *design* egyszerre jelent tevékenységet és e tevékenység eredményét; így a design mint kultúra egyaránt kapcsolódik az emberi tevékenységet tanulmányozó olyan tudományágakhoz, mint a szociológia és az antropológia, illetve azokhoz, amelyek tárgyakat tanulmányoznak, jelesül a művészet-történethez vagy az anyagkultúra-tudományokhoz (material culture studies). Magát a terméket, bármilyen formát is öltön, egyrésztől a kitalálás, a tervezés és az előállítás határozza meg, másrésztől pedig annak fogadtatása. Egy tudós számára hangsúlyos lehet a tárgyak koncepciója és tervezése, ez a feltalálás, gyártás és designpolitika kutatását foglalja magában. Kutatható ugyanakkor a termék fogadtatása is a recepcióelmélet és a retorika eszközeivel.

Négy alaptémát javaslok a designtanulmányok kulturális megközelítéséhez: ezek a designpraxis (design practice), a designtermékek (design products), a designdiskurzus (design discourse) és egy különálló negyedik téma, a metadiskurzus, amely magának a designtanulmányoknak reflexív vizsgálata. Ez a négy téma felöleli a designkultúra összetettségét és különböző ágenseinek – designereknek, menedzsereknek, teoretikusoknak, kritikusoknak, politikacsinálóknak, kurátoroknak és felhasználóknak – a benne betöltött szerepét. Ezek a témák abból a felismerésből születtek, hogy a design dinamikus tevékenység, amelynek módszerei, termékei és diskurzusa interaktív és folytonosan változik.

A designpraxis tanulmányozása a termék kitalálásával, tervezésével és előállításával kapcsolatos tevékenységekkel foglalkozik, és itt a termékre ugyanolyan általános értelemben gondolok, mint korábbi írásaimban. A designpraxis a terméktervezésben és -gyártásban szerepet játszó embereket, folyamatokat és szervezeteket foglalja magában, illetve a designpolitikában érintett szervezeteket. A designpraxis a társadalmi tevékenységeknek abba a körébe tartozik, amelyeket hagyományosan szociológusok, antropológusok, pszichológusok és egyéb társadalomtudósok tanulmányoznak. Itt olyan könyveket tartok irányadónak, mint Donald Schontól a *The Reflective Practitioner*, Lucy Schumantól a *Plans and Situated Actions* és Donald Normantól a *The Psychology of Everyday Things*.

A designtermékek tanulmányozása a termékek identitását és interpretációját hangsúlyozza. Az idevonatkozó módszerek elsősorban az olyan interpretációs elméletek, mint a szemiotika és a retorika, de ide tartozik az esztétika is, illetve a strukturalizmusból, a posztstrukturalizmusból és a pszichoanalízisből táplálkozó módszerek. A termékek tanulmányo-

<sup>12</sup> Vö. például ezzel a különkiadással: Whiteley 1997.

<sup>13</sup> Rengeteg könyvet és cikket fel lehetne itt sorolni. Meg kell jegyezni azonban, hogy az építészet helyzetétől eltérően, a designról szóló gondolkodásnak nincs megírt története, amire pedig égető szükség volna. A források felsorolásához lásd bibliográfiai tanulmányomat: Margolin 1989, 265-288.

zása érinti mindazokat a módokat, ahogyan az emberek reflexió tárgyaként, illetve funkció formájában jelentést tulajdonítanak a termékeknek. Ezen a területen kapcsolatok teremendők a művészet- és designtörténészekkel, filozófusokkal, antropológusokkal, illetve a kultúratudomány, az anyagkultúra-tudomány, a technológiatanulmányok és egyéb kapcsolódó szakterületek képviselőivel. E terület reprezentatív irodalma olyan könyveket foglal magában, mint Csíkszentmihályi Mihály és Eugene Rochberg-Halton közös műve, a *Tárgyaink tükrében*, Jean Baudrillardtól *A tárgyak rendszere*, az Open University és a University of Leicester tudósainak csoportjától a *Doing Cultural Studies: The Story of the Sony Walkman*, illetve Steve Bakertől a *Picturing the Beast: Animals, Identity, and Representation*.

A designdiskurzus tanulmányozása a designról szóló szakirodalomban megjelenő, a design mibenlétéről és lehetőségeiről szóló gondolatmenetekkel foglalkozik. Ez a terület ad helyet a designfilozófiának, designelméletnek és (design)kritikának. A designirodalom követi nyomon a design gyakorlatáról és a termékekről történő gondolkodás történeti fejlődését. Olyan szerzők tartoznak ide, mint John Ruskin és William Morris, Siegfried Giedion, Jan Tschichold, Herbert Read, Reyner Banham, illetve Tomás Maldonado, Gillo Dorfles és Paul Rand, hogy néhányat említsünk a legjelentősebbek közül. Ez idáig nem szenteltek elég figyelmet a designszakirodalom tanulmányozásának, pedig e terület komolyabb feldolgozása segítene felállítani a mércét a jövő szerzői számára.<sup>12</sup> E szakterület olyan tudományágakhoz kapcsolódik, mint az irodalomtörténet, a filozófia, a művészeti és építészeti kritika.<sup>13</sup> Különösen fontosnak tartom ezt a témát, mert ennek kell keretet adnia a kortárs diskurzus számára. A designerek túl gyakran tesznek a szakmájukkal kapcsolatos kijelentéseket anélkül, hogy tisztában lennének azzal, hogy problémáik egy hosszú történeti hagyomány részét alkotják.

Az utolsó téma, a designtanulmányok metadiskurzusa, a design egészével kapcsolatos reflexió helye, amely azt is vizsgálja, milyen kölcsönhatásban vannak egymással a különböző szakterületek. Módszertani szakirodalma a historiográfiát, a kritikai elméletet, illetve a tudásszociológiát foglalhatja magában. Példánk lehet egy terület, a designtörténet szakirodalomára Clive Dilnot „The state of Design History” című meghatározó jelentőségű kétrészes cikke a *Design Issues*-ban, valamint Cheryl Buckley kritikája ugyanitt a designtörténet patriarkális alapjairól.

A témakörök felvázolása mellett fontos választ adnunk arra a kérdésre is, hogyan illeszkedne a design kulturális gyakorlatként történő kutatása a már meglévő és a jövőbeni felsőfokú designképzésekbe. Egyrészt ennek – a képzés szintjétől függetlenül – minden diák tanulmányainak a részét kellene képeznie. Jelenleg ezt a szerepet a designtörténeti, illetve olyan, tanárok által egyénileg kitalált témákat felölelő kurzusok töltik be, mint a designetika, a fenntartható tervezés vagy a tervezés a kibertér számára. Másrészt lehetne ez egy konkrét designtanulmányok doktori program témája, amely a design kulturális identitására fektetné a hangsúlyt. Ez felveti a kérdést, hogy kiket vonzana egy ilyen doktori



képzés, és mihez kezdenének vele. Először is, a kultúráközpontú design-tanulmányok területén végzett doktori kutatások jól informált, kritikus szakembereket szülnének, akik kutatási területüktől függően akár új irányokat is mutathatnak a design gyakorlata terén. Másodszor, egy ilyen doktori végzettség hasznos lehet a designoktatónak, aki beviheti óráira a designról szóló gondolkodás és a gyakorlat összefüggéseit. Ez a modell már jól bevált az építészetben, ahol is az építész és urbanisták szakterületük történeti, elméleti és kritikai vonatkozásában igyekeznek doktori fokozatot szerezni. Harmadszor, a designmenedzserek, kurátorok, politikai döntéshozók saját gyakorlatuk elmélyítése érdekében hasznosíthatnak egy ilyen végzettséget designról szerzett tudásuk bővítésére és finomítására. Negyedszer, a designtanulmányok e területe vonzaná a történészeket, antropológusokat, szociológusokat és politológusokat, akik doktori képzésük részeként a design kulturális vonatkozásait is tanulmányozhatnák.

Nem gondolom, hogy az ilyen specializált designtanulmányi képzések elárastíják majd a felsőoktatást, de minden bizonnyal számos egyetem hozhatna létre olyan központokat, ahol értékes új tudást lehetne teremteni ezen a területen. Ez a tudás aztán fokozatosan utat törne a designnal foglalkozó osztálytermekbe, műtermekbe, publikációkba és kiállításokra, ahol szerepe szerint megoldandó problémákat, megválaszolandó kérdéseket vetne fel. Igen nagy szükség van erre a design történetének e kritikus pillanatában, amikor a designerek a gyakorlati szakterületek szétmorzsolódásával és új társadalmi feladatokkal néznek szembe. Mostanáig a designkultúra gazdagsága és összetettsége szinte teljesen láthatatlan maradt a tudósok, a szakemberek és a nyilvánosság előtt. A design mint kultúra komoly tanulmányozása gyógyírt kínálhat erre a helyzetre.

## TUDOMÁNYOS DESIGNTANULMÁNYOK

Térjünk most vissza a designtanulmányok tágabb témaköréhez, ideértve annak szerteágazó kutatási irányait. Időszerűvé vált a designtanulmányok tudományterületi szintre emelése abban a tágabb értelemben, amelyre ennek az írásnak elején javaslatot tettem.<sup>14</sup> Napjainkban leomlóban vannak a humán és társadalomtudományok hagyományos, 19. században felállított határai.<sup>15</sup> Erre a helyzetre a társadalomtudományok vonatkozásában már reagált egy interdiszciplináris kutatás az 1990-es évek elején. Az erről beszámoló jelentés sokat elárul arról, hogyan lenne megszervezhető a designtanulmányok oktatása egyetemi keretek között. Az *Open the Social Sciences: Report of the Gulbenkian Commission on the Restructuring of Social Sciences* [A társadalomtudományok nyitása: A Gulbenkian Bizottság jelentése a társadalomtudományok átstrukturálásáról] című tanulmány szerzői megjegyzik:

*Azt a pillanatot éljük, amikor lebomlóban van a fennálló diszciplináris struktúra. Ahhoz a ponthoz értünk, amikor az megkér-*

<sup>14</sup> Christopher Frayling, a Royal College of Art (RCA) rektora 1993-ban tett kísérletet a tudományos kutatás kereteinek kialakítására. Frayling a designkutatás három modelljét vázolta fel Herbert Read brit művészettörténész és kritikus nyomán: művészetre és designra irányuló kutatás (research into art and design), művészet és design segítségével történő kutatás (research through art and design), illetve a művészet és design érdekében végzett kutatás (research for art and design). A művészetre és designra irányuló kutatás magában foglalja nemcsak a történet–elmélet–kritika hagyományos hármását, de a művészet és design esztétikai vagy perceptuális, illetve műszaki, anyagi és strukturális szempontú kutatását is. Frayling második kategóriája, a művészet és design segítségével történő kutatás a műtermi projektek köré épül, és az Egyesült Királyságban gyakorlati kutatásként (practice-led research) is ismert fogalommal rokon. Példaként az anyagok viselkedésének kutatását, egy adott technológia új feladatokra való átszabását, illetve gyakorlati műtermi kísérletek dokumentációját említi. Az ilyen típusú kutatások alapvető eleme a dokumentáció. Frayling szerint a harmadik kategória, a művészet és design érdekében végzett kutatás a legnehezebben jellemezhető. Olyan terület ez, amelyben a kutatási eredmények legfőbb közvetítője egy műtárgy vagy egy tervezett tárgy, illetve ilyen tárgyak csoportja. A Royal College of Artban Frayling állítása szerint a design érdekében történő kutatás jelenleg nem opció, bár megbecsülésük jeléül a kitüntetett jelentőségű kiállított, illetve publikált munkát produkáló egyének magasabb,

illetve tiszteletbeli doktori fokozatot kapnak. Vö. Frayling 1993-1994. A RCA felsőfokú kutatói képzésében alkalmazott pedagógiai módszerek alakulásáról lásd Seago 1994-1995.

<sup>15</sup> A designtanulmányok hasonlítható olyan kutatásszervezési módokhoz, amelyek több tudományágat érintenek, mint az egy területtel foglalkozó (pl. szlavisztika, latin-amerikanisztika), az etnológiai (afro-amerikai, illetve csikánó), illetve az egy korszakkal foglalkozó (pl. középkori vagy reneszánsz) tanulmányok. Azért jöttek létre az elmúlt harminc év során multidiszciplináris kutató programok és központok, mert sok tudós érdeklődési köre túlmutatott a tudományágának keretein. Az ilyen programok és központok azt is lehetővé tették a különböző tudományágak kutatói számára, hogy könnyebben alakítsanak ki párbeszédet egymással, és gyakran immár közös elképzelések szerint folytassák további kutatásaikat. A programok és központok mellett a konferenciák és publikációk lehetővé tették a tudósok számára, hogy a diszciplináris kereteket áthidalva osszák meg elképzeléseiket és publikálják kutatásaikat.

<sup>16</sup> A bizottság elnöke Immanuel Wallerstein volt, tagjai pedig a következők: Calestous Juma, Evelyn Fox Keller, Jürgen Kocka, Dominique Lecourt, V.Y. Mudimbe, Kinhide Mushakoji, Ilya Prigogine, Peter J. Taylor és Michel-Rolph Trouillot.

dőjeleződik, és amikor konkurens struktúrák térnyerése kezdődik el. (Gulbenkian Commission 1996, 103)<sup>16</sup>

A jelentés négy ajánlást tesz egy olyan akadémikus rendszerre, amely a designtanulmányok számára is működőképes. A szerzők az alábbi változtatásokat javasolják a doktori és posztdoktori kutatás szerkezetében: az olyan intézmények kibővítését, amelyek meghatározott témák kutatása céljából rövid időtartamokra hoznak össze tudósokat; az egyetemen belül a hagyományos kereteken átlépő, korlátozott időtartamú támogatásban részesülő integrált kutatóprogramok létrehozását; egy tanár több tanszéken való kinevezésének lehetőségét; és ugyanezt posztgraduális képzésben részt vevő hallgatók számára. E diákokkal kapcsolatban a szerzők felteszik a kérdést:

*Miért ne legyen kötelezővé téve egy adott szakon tanuló doktoranduszok számára, hogy bizonyos számú kurzust kelljen felvenniük, vagy bizonyos mennyiségű kutatást végezniük egy másik tanszéken? Ez is hihetetlenül változatos kombinációkat eredményezne. Liberális, ámde komoly keretek között alkalmazva átalakítaná a jelent és a jövőt is. (Uo., 105)*

Amint már korábban kifejtettem, a designtanulmányoknak nagy szüksége van egy olyan helyre, ahol a különböző irányvonalait fejlesztő kutatók egymással szakmai kapcsolatba kerülhetnek. Ez kulcsfontosságú, ha a felsőoktatásban számottevő jelentőségű tudományos programokat szeretnénk kínálni. A Gulbenkian Commission jelentése kiváló precedens az új produktív designtanulmányi közösség tudományos státuszáról folytatandó diskurzushoz. Azt is felveti továbbá, hogy egy ilyen közösségnek az iskolai kereteken kívül is működnie kell.

Fontolóra vehetjük a designtanulmányi kutatók társaságának jövőbeni létrejöttét, amely magába foglalná a különféle szakosodott designkutató-közösségeket. Ez a modell jelenleg is működik olyan nagy múltú tudományágak körében, mint a szociológia, az irodalomtudomány vagy a művészettörténet. Az Egyesült Államokban például a College Art Association számos társaságot ölel fel, amelyek külön üléseznek a nagyobb éves konferenciák alatt, miközben a társaság tagjai az általános üléseken is részt vesznek. A College Art Association, a szociológusok, antropológusok, vagy irodalmárok hasonló társaságaihoz hasonlóan, az új problémák felvetésének és megvitatásának színtere.

A design területén a Nagy-Britanniában székelő, 1967-ben alapított Design Research Society valószínűleg a legszélesebb körben fogja egybe a designkutatással foglalkozó tudósokat és szakembereket. A társaság több mint harmincöt országot felölelő hálózattal rendelkezik, amely különféle háttérű kutatókból áll, a designtól és a művészettől a mérnöki tudományokon és a pszichológián át a számítástechnikáig. A társaság promóciója szerint annak céljai közé tartozik fellendíteni a design különböző tudományágai közötti kommunikációt, elősegíteni a design tel-



jesítményének javítását, valamint hozzájárulni a design koherens tudományosságához és tudásbázisához.

A társaság jelenleg érdeklődési köre bővítésén dolgozik. Ezt egyértelművé tette a „Common Ground” [Közös nevező] címmel rendezett 2002. szeptemberi konferenciájának során, amely promóciója szerint a design-történettől az ökodeSIGNon és a designmenedzsmenten át a mesterséges intelligenciáig, az összes szakterületről kívánt kutatókat meghívni.

A design túlságosan fontos ahhoz, hogy olyan széttörédezett tudományterület legyen, amilyen jelenleg. Én nem a Bruce Archer és a designmódszertan teoretikusai által a designkutatás mederbe terelésére megálmodott strukturális rend mellett érvelek; sokkal inkább képzelek el egy párbeszéd és vita segítségével növekvő és fejlődő plurális vállalkozást. Egy ilyen vállalkozáshoz különböző álláspontokra és nézőpontokra van szükség, és itt olyan pluralizmusról beszélek, melynek alapja az összekapcsolódás, és nem az elszigetelődés. Ezen az együttműködésen keresztül a designtanulmányok felerősítik a tudatosság és reflexió dimenzióit, amelyek minden produktív designtevékenység központi elemei. Így hozzájárulhatnak a tudatosabb gyakorló szakemberek kineveléséhez, miközben előtérbe hozzák a designt mint a kultúra mindenkit érintő szövetevőjét.

## IRODALOM

Alexander, Christopher, idézi C. Thomas Mitchell. 1993. *Redefining Designing: From Form to Experience*. New York: Van Nostrand Reinhold.

Archer, Bruce, 1981. „A View of the Nature of Design Research.” In *Design: Science: Method: Proceedings of the 1980 Design Research Society Conference*, szerkesztette Robin Jacques és James A. Powell. Guildford: Westbury House.

Archer, Bruce, idézi Bill Hollins és Stuart Pugh, 1990. *Successful Product Design*. London: Butterworths.

Bralla, James G. 1996. *Design for Excellence*. New York: McGraw-Hill.

Broadbent, Geoffrey. 1981. „Design Methods – 13 Years After – A Review.” In Jacques és Powell, *Design, Science: Method*. (Broadbent 1981a).

Broadbent, Geoffrey. 1981. „The Morality of Designing.” In Jacques és Powell, *Design, Science: Method*. (Broadbent 1981b).

Buchanan, Richard és Margolin, Viktor, szerk. 1995. *Discovering Design: Explorations in Design Studies*. Chicago: University of Chicago Press.

Cross, Nigel, szerk. 1972. *Design Participation: Proceedings of the Design Research Society's Conference, Manchester, September 1971*. London: Academy Editions.

Fox, John. 1993. *Quality through Design: The Key to Successful Product Delivery*. London: McGraw-Hill.

Frayling, Christopher. 1993-1994. „Research in Art and Design.” *Royal College of Art Papers* 1. évf. 1.

Gregory, S. A. 1966. „Design Science.” In *The Design Process*, szerkesztette S. A. Gregory. New York: Plenum Press és London: Butterworths.

Gulbenkian Commission. 1996. *Open the Social Sciences: Report of the Gulbenkian Commission on the Restructuring of the Social Sciences*. Stanford: Stanford University Press.

Helander, M. és Nagamachi, M. 1992. *Design for Manufacturability: A Systems Approach to Concurrent Engineering and Ergonomics*. London: Taylor & Francis.

Hollins, Bill és Pugh, Stuart. 1990. *Successful Product Design: What to Do and When*. London: Butterworths.

Jones, John Chris. 1981. *Design Methods: Seeds of Human Futures*. New York: John Wiley & Sons.

Jones, John Chris. 1991. „opus one, number two.” In *Jones, designing designing*. London: Architecture, Design and Technology Press.

Margolin, Victor. 2002. „Design and Design Studies.” *The Politics of the Artificial. Essays on Design and Design Studies*. Chicago: University of Chicago Press.

Margolin, Viktor. 1989. „Postwar Design Literature: A Preliminary Mapping.” In *Design Discourse: History, Theory, Criticism*, szerkesztette Viktor Margolin, 265-288. Chicago: University of Chicago Press.

Margolin, Viktor. 1998. „The Multiple Tasks of Design Research.” In *No Guru No Method: Discussion on Art and Design Research*, szerkesztette Pia Strandman. Helsinki: University of Art and Design Helsinki.

Moore, Garry T., D. Paul Tuttle és Sandra C. Howell, szerk. 1985. *Environmental Design Research Directions*. New York: Praeger.

Norman, Donald A. 1998. *The Invisible Computer: Why Good Products Can Fail, the Personal Computer is So Complex, and Information Appliances Are the Solution*. Cambridge és London: MIT Press.

Pizzocaro, Silvia, Amilton Arruda és Dijon De Moraes, szerk. 2000. *Design plus Research: Proceedings of the Politecnico di Milano Conference, May 18-20, 2000*. Milánó: Politecnico di Milano, Ipari Formatervező Doktori Iskola.

Seago, Alex. 1994-1995. „Research Methods for MPhil & PhD Students in Art and Design: Contrasts and Conflicts.” *Royal College of Art Papers* 1. évf. 3.

Simon, Herbert A. 1996. „The Science of Design.” In *Simon. The Sciences of the Artificial*. 3. kiadás, 14 Cambridge és London: MIT Press.

Warner, R. Stephen. 1985 tavasz. „Sociological Theory and History of Sociology: Autonomy and Interdependence.” *Sociological Theory: A Semi-Annual Journal of the American Sociological Association* 3. évf. 1.

Whiteley, Nigel, szerk. 1997. „A Critical Condition: Design and Its Criticism.” *Design Issues* 13. évf. 2.