

P39 POUR UNE RECHERCHE EN DESIGN

THE ARGUMENT FOR
DESIGN RESEARCH
Art? Craft? Industry?
**All those things and
a great deal more.**

Marie-Haude Caraës*

Art?
Artisanat?
Industrie?
Tout cela
et bien plus.

*Directrice de
la recherche,
head of research,
Cité du design de
Saint-Étienne

Art? Artisanat? Industrie? Tout cela et bien plus. Le design, écrit-on ici et là, est une pratique, une culture, une pensée, une conduite intellectuelle. Pourtant, si on recherche un texte éclairant ces affirmations, le curieux est déçu. À se plonger dans la littérature encore balbutiante sur le design français, l'indiscret constate qu'il s'agit essentiellement – sans minimiser ce type de travaux – d'une histoire linéaire qui retrace l'itinéraire de designers fameux ayant marqué leur époque ou encore d'une synthèse de quelques courants qui scandent les décennies du 20^e siècle. La pensée de cette discipline s'ébauche ici et là dans les interstices des pages historiques, dans quelques déclarations de designers. Pour l'historien, Raymond Guidot, le terme « design » s'emploie quand il s'agit d'affirmer le souci de maîtriser globalement la production des objets utiles conçus par l'homme. Le terme a été importé des États-Unis, poursuit-il, il s'impose dans les années soixante en France, période qui coïncide avec le développement de la société de consommation. Il remplace l'expression « esthétique industrielle » de Jacques Vienot. Jocelyn de Noblet propose une définition assez proche – il faut cependant noter le glissement « d'objets utiles » à « objets produits industriellement » – « le design est une activité créatrice concernant la mise en forme d'objets produits industriellement ». Le Robert confirme ces définitions tout en les rendant un peu plus opaques, où le design est renvoyé par sa seule présence à un style : « un objet design ».

Quelques préliminaires

Si ces définitions ont le mérite de créer du sens commun, elles manquent à dire de manière précise le champ et les enjeux du design. Même la généreuse et englobante définition du designer italien Ettore Sottsass ne clarifie pas la question : « Pour moi, le design est une façon de discuter de la vie, de la société, de la politique, de l'érotisme, de la nourriture et même du design. Au fond, c'est une façon de construire une sorte d'utopie figurative ou métaphorique de la vie. En tout cas, je ne pense pas que le design doive se contenter de donner forme à un produit plus ou moins imbécile

Art? Craft? Industry? All those things and a great deal more. People sometimes write about design being a practice, a culture, a school of thought or a pattern of intellectual behaviour. Even so, anyone looking for a text which clarifies these assertions is in for a disappointment. If we dive headlong into the literature (which is still in its infancy) about French design we find that this is essentially – although without underplaying this type of work – either a linear history looking back at the careers of famous designers who have left a mark on their own times or else a summary of a few trends dotted here and there throughout the decades of the 20th century. Here and there, if we read between the lines of history, we can catch a glimpse of the thinking in this discipline starting to take shape, in a number of statements made by designers. The historian, Raymond Guidot sees the term “design” as being used [in French] when it is a matter of asserting the desire to maintain overall control over the production of useful objects designed by human beings. He goes on to say that the term was imported from the United States and became established in France in the nineteen sixties, coinciding with the development of the consumer society. It replaced Jacques Vienot's expression “industrial aesthetic”. Jocelyn de Noblet suggests a fairly similar definition – although we should note the shift from “useful objects” to “industrially-produced objects”: “design is a creative activity which relates to the shaping of industrially-produced objects”. Le Robert (French dictionary) confirms these definitions at the same time making them a little more opaque where, by its presence alone, design refers to a style: “a design object”.

Before we start

Although these definitions are useful in that they help us to take a commonsense approach, they fail to offer a precise definition of the scope of and issues involved in design. Even the generous, comprehensive definition given by the Italian designer Ettore Sottsass fails to clarify the question: “For me design is a way of talking about life. It is a way of talking about society, politics,

pour le compte d'une industrie plus ou moins sophistiquée». Entre le sens commun et une philosophie de vie, le design serait-il donc partout? Pourtant il peine à se faire reconnaître: introduit dans les années soixante dans la langue française, accepté par l'Académie française en 1971, les linguistes puis les pouvoirs publics n'ont eu de cesse de lui trouver des équivalents: esthétique industrielle ou stylisme pour les premiers, stylique pour les seconds (*Journal officiel*, 1983). Ce va et vient linguistique est symptomatique de la multiplicité des pratiques que recouvre le terme générique de «design». Le double sens du mot anglais, qui signifie à la fois «dessin» et «projet» renforce la difficulté en France à cerner ses champs d'application.

Il y aurait, peut-être, une première définition du design: «le design, c'est ce que font les designers». En effet, il n'y a pas, à regarder la production des designers, un domaine précis du réel qui soit l'objet réservé du design. De nombreuses spécialisations se développent chaque jour davantage qui élargissent son domaine d'action: design sonore, design de service, design virtuel, etc. De surcroît, le design est fils de nombreuses traditions intellectuelles. Il n'a pas de champ propre, ni de théorie, ni de définition stable. Il n'y a pas de distinction absolue, nette et définitive entre le design et d'autres champs auxquels il est actuellement rattaché comme l'art ou l'ingénierie. Il y a une perméabilité de ces disciplines entre elles sans que l'on sache à quel moment l'une s'arrête pour devenir l'autre.

Existe-t-il une unité du design? Cette unité projetée prête à discussion. En tant que sujet d'étude, le design semble dépourvu de méthodes. Autrement dit celui qui fait du design aujourd'hui n'aurait pas les moyens de saisir le sens comme un objet de son travail, mais trouve cette affirmation dans son activité elle-même. Sans doute, une réflexion épistémologique permettrait-elle d'interroger cette supposée unité. Quelques théoriciens que l'on compte sur les doigts d'une main proposent et encouragent des recherches en ce sens. Ainsi le Canadien Alain Findeli ouvre la voie; il écrit que «Le design n'est pas une science appliquée. C'est une science située, engagée, impliquée. Elle met en action des théories et des modèles selon des opérations logiques (quel mode opératoire), des investissements affectifs et des déterminations complexes, elle "met en œuvre". Cette mise en œuvre de la pensée en design sollicite toutes les facultés de l'être humain, c'est-à-dire selon l'anthropologie traditionnelle le jugement cognitif (l'observation des phénomènes et la dimension du penser), le jugement esthétique (la dimension du ressentir) et le jugement moral (la dimension de l'agir, ses motifs et ses conséquences)».

Au-delà des intentions personnelles, le design s'inscrit aussi dans des localisations socioculturelles dont il faut cerner la portée. Le designer se réfère à un faire («Faire du design») qui n'est pas seulement le sien mais celui de la société qui spécifie une production. Que fabrique le designer lorsqu'il fait du design? Que produit-il? Obéit-il à des règles propres? Quelle est cette énigmatique relation que le designer entretient avec la société par la médiation d'une activité créatrice et technique?

Mais si le chercheur veut tenter une plongée dans ce domaine, il se trouve devant une difficulté. Dans la mesure où la tradition universitaire est étrangère à la pratique et à la technicité, elle renvoie le design justement à une unique pratique. La pensée ne commencerait qu'avec l'interprétation. Cependant, il faut bien entendre que cette pratique de design n'est pas circonscrite à un

eroticism, food and even design. Finally it is a way of constructing a possible figurative utopia or of constructing a metaphor of life. Of course, for me design is not limited by the need to give some kind of form to a stupid product for a more or less sophisticated industry". So, if it lies somewhere between common sense and a philosophy of life, could design be everywhere? Even so, it has struggled to obtain recognition: ever since the word entered the French language in the nineteen sixties and was accepted by the Académie Française in 1971, linguists and then the public authorities have been constantly finding French equivalents for it: the former went for "esthétique industrielle" or "stylisme", and the latter for "stylique" (*Journal Officiel*, 1983). This linguistic toing and froing is symptomatic of the wide range of practices covered by the generic term "design". The dual meaning of the English word [which means both "drawing" and "plan"] makes it even more difficult to demarcate its fields of application in France.

There might perhaps be a first definition of design: "design is what designers do". Indeed, if we look at what designers produce, there is no precise real-world field which is the sole preserve of design. Every day there are more specialist areas expanding its remit: sound design, service design, virtual design, etc. And then design is heir to numerous intellectual traditions. There is no specific field, theory or stable definition. There is no absolute, clear and definitive distinction between design and other fields to which it is currently linked, such as art and engineering. There is a permeability among these disciplines, making it hard to know where one ends and another begins.

Is there any kind of design unity? This idea of unity is open to discussion. As a subject for study, design appears to lack methods. In other words, people who engage in design nowadays appear not to have the means of grasping the meaning as an object of their work, but find this assertion in their work itself. An epistemological approach to the subject would probably allow us to take a closer look at this supposed unity. A handful of theoreticians suggest and encourage research along these lines. For instance the Canadian Alain Findeli paves the way; he writes that "Design is not an applied science. It is a science which is defined, engaged and committed. It employs theories and models according to logical operations (using what operating methods?), emotional investments and complex determinations, it "implements". This implementation of design thinking requires all of the human being's faculties, in other words, according to traditional anthropology, cognitive judgement (the observation of phenomena and the dimension of thought), aesthetic judgement (the dimension of feeling) and moral judgement (the dimension of acting, the reasons for and the consequences of it)".

Looking beyond personal intentions, design also fits into social and cultural definitions the scope of which needs to be demarcated. The designer refers to doing something ("Designing") which is not only his or hers but also belongs to society which specifies how it is produced. What does the designer actually make when s/he is designing? What does s/he produce? Does s/he obey any specific rules? What is this enigmatic relationship between the designer and society through the intermediary of a creative and technical activity?

However, if the researcher wishes to try and dive into this area, s/he faces a difficulty. Given that the academic tradition has no involvement with practice and technology, it refers design precisely to a unique practice. Thinking does not merely start

with interpretation. Even so, we need to understand that this way of engaging in design is not limited to a unique “way of doing things” but is actually part of a relationship between discourse and technique. We need to look at how the things that it produces create a cultural, social, aesthetic, political, etc. environment: the production of a chair, a waste recycling service, a graphical interface, etc., goes far beyond the way that things are done, it obeys rules, codes, a line of thought which design research at the Cité du design aims to demonstrate: design is indeed a form of knowledge which is constructed within a combination of a social location, a means of production, aesthetic practices and a style.

How can we explain the paucity of theories in the field of design, especially in France? A number of foreign universities – in Canada, Germany, the US, etc. – have opened up design research channels over the last few years. France is still lagging behind. There does not appear to be any design culture in our country – and there is no design research – because the culture of modernity is undervalued and, essentially, classical culture still stands alone. It is worth taking a closer look at this hypothesis. However, looking beyond French ideological options – whether they are plausible or mere fantasy – there are a few structural and short-term factors to explain the difficulty in thinking about this quasi-discipline. A number of reasons can be put forward: the complex relationships design has first of all with industry and secondly with art. If we are going to solve the problem posed by the triptych of art, industry and design, the latter comes over as interdisciplinary. This word used as a leitmotiv is raised up as an aesthetic and functional ideal which all too often disperses the actual “design” matter. Finally, some of the big names in design often allow themselves to grab the limelight in a way which goes far beyond anything that these designers actually produce. Is turning things into entertainment an asset to design?

1. Design often looks like no more than a mercantile, publicity-hungry discipline. Does industrial design obey any criteria other than those of the markets which are subject to the vagaries of fashion? Does its iconogenic production produce nothing more than signs and artefacts? Can design go beyond entertainment and pass something on from one generation to another?

2. Design is a discipline which is currently under the supervision of art or architecture. Is this submissive state preventing it from breaking free? The question of the potential independence (status) of design is no mere barroom brawl, in fact its whole future depends upon it. It is inseparable from the question of whether design is genuinely a discipline in its own right.

- On the one hand, design has tendencies which are close to art. On the other hand, lifestyle products are portrayed and services are provided within artistic contexts. When functionality can no longer be used as a distinctive sign, somewhere between the applied arts and the fine arts, when art aims to get involved in everyday life whereas design is finding its way into museums, the borders appear to have disappeared. At least, unless the crossing of these borders actually depends upon them.

- Other issues are becoming crystallised around this art/design dialectic. Whereas industry is increasingly looking for help from design in the production and marketing of its objects, designers themselves link their work to artistic disciplines, or even - like Ettore Sottsass - to the philosophy in which design becomes “a way of discussing life”.

unique «faire» mais entre bien dans une relation entre discours et technique. Il faut envisager comment ce qu'elle produit crée un environnement culturel, social, esthétique, politique, etc. : la production d'une chaise, un service de recyclage des déchets, une interface graphique, etc., dépasse largement le faire, obéit à des règles, des codes, une pensée que la recherche en design à la Cité du design entend démontrer : le design est bien un savoir qui se construit dans une combinaison d'un lieu social, d'une production, de pratiques esthétiques et d'une écriture.

Comment expliquer la pauvreté théorique dans le champ du design, particulièrement en France. Quelques universités étrangères – canadiennes, allemandes, américaines, etc. – ont depuis quelques années ouvertes des voies de recherche sur le design. La France demeure à la traîne. Il n'y aurait pas de culture de design dans l'Hexagone – et pas de recherche en design – parce que la culture de la modernité est sous-estimée et que la culture classique reste fondamentalement la seule. Cette hypothèse mérite d'être interrogée. Mais au-delà des options idéologiques françaises vraisemblables ou fantasmées, quelques facteurs structurels et conjoncturels expliquent la difficulté à penser cette presque discipline. Plusieurs raisons peuvent être avancées : les rapports complexes qu'entretient le design avec l'industrie d'une part, avec l'art d'autre part. Pour résoudre le triptyque art/industrie/design, ce dernier se présente comme interdisciplinaire. Ce mot utilisé comme un leitmotiv s'érige en idéal esthétique et fonctionnel qui dissipe trop souvent la matière design. Enfin, quelques grands noms du design s'offrent souvent une affiche qui va bien au-delà de la production même de ces designers. Cette spectacularisation est-elle un atout pour le design?

1. Le design, souvent n'apparaît que comme une discipline mercantile et médiatique. Le design industriel connaît-il d'autres critères que ceux des marchés soumis aux fluctuations de la mode. Sa production iconogène ne produit-elle que du signe, de l'artefact? Le design peut-il dépasser le spectacle et transmettre quelque chose d'une génération à l'autre?

2. Le design est une discipline actuellement sous tutelle, de l'art ou de l'architecture. Cette soumission l'empêche-t-elle de s'émanciper? La question de l'éventuelle autonomie (statut) du design n'est pas qu'une querelle de salon mais conditionne tout son avenir. Elle est indissociable de l'interrogation de savoir si le design est vraiment une discipline à part entière.

- D'un côté, le design présente des tendances qui le rapprochent de l'art. De l'autre, des produits *lifestyle* sont mis en scène et des prestations de service offertes dans des contextes artistiques. Quand la fonctionnalité ne peut plus servir de signe distinctif entre arts appliqués et beaux-arts, quand l'art veut se mêler de la vie quotidienne alors que le design entre au musée, les frontières donnent l'impression d'avoir disparues. À moins que ce soient ces frontières mêmes qui conditionnent la possibilité de leur franchissement.

- D'autres enjeux se cristallisent autour de cette dialectique art/design. Tandis que l'industrie recherche de plus en plus l'aide du design dans la production et le marketing de ses objets, les designers eux-mêmes rattachent leur activité aux disciplines artistiques, voire à la manière d'Ettore Sottsass à la philosophie où le design devient «une façon d'interroger la vie».

Il faut dépasser à la fois la tutelle et les oppositions fictives. Il ne s'agit pas tant de chercher la différence entre design et art que de se pencher sur l'originalité et le statut du design. «Je pense que

l'un des obstacles au progrès de la recherche est le fonctionnement classificatoire de la pensée académique et politique qui, souvent interdit l'invention intellectuelle en empêchant le dépassement de fausses antinomies et de fausses divisions» rappelle Pierre Bourdieu.

3. La pluridisciplinarité, écrit-on ici et là, est constitutive de tout acte de design. Le design est porteur de cultures : artistique, technologique, humaniste, communication, marketing, cultures dont on ne sait trop si elles se superposent ou si elles tissent. Les concepts, notions ou mot d'ordre de «tissage», «métissage», «transversalité», «créateur de lien», «interface», etc., ou l'image du designer chef d'orchestre reviennent le plus souvent pour décrire le travail de designer (ce qui laisse, d'ailleurs, entière la question des compétences au regard de la complexité des systèmes). L'idée de pluridisciplinarité apparaît souvent comme un pis-aller dans lequel le design se réfugie pour se fabriquer une identité. Il serait temps de ne plus se contenter de ce «faute-de-mieux».

- Si cette pluridisciplinarité est constitutive de tout acte de design, il appartient aux designers de la préciser. En admettant que le designer travaille sur les liens logiques entre les différents registres plus que sur leurs contenus, c'est sur la nature de ces liens qu'un travail important reste à faire.

- La pluridisciplinarité n'est-elle qu'un leurre qui masque la grande confusion régnant dans cette pratique professionnelle où à la fois tout devient design, et où le design lui-même peine à créer un monde qui lui soit propre.

N'y a-t-il pas à dessiner un domaine autonome, plus sûr de lui, fournissant des outils conceptuels, des débats, des enjeux?

4. Une poignée de designers occupent, du fait de l'envergure de leur production et de leur médiatisation, le devant voire la totalité de la scène créative. Ils font œuvre. La posture du designer créateur et engagé proposant une vision à la fois incidentielle et globale du monde participe de la complexité du champ étudié. La pratique du designer-star devient – et est lue comme telle – indissociable du personnage médiatique créé. Jusqu'à ce que le geste et l'esquisse supplantent l'objectif même du design. La réalité de l'objet s'arrête à sa phase de création, négligeant les fonctionnalités, la réalité de la production, les pratiques. L'objet est réduit à un rôle figuratif. C'est parfois uniquement la marque de fabrique, la signature qui «fait» design. La posture devient spectacle. Mégalomaniaque et opportuniste pour certains, génial et visionnaire selon d'autres. Cette visibilité de quelques-uns conduit-elle à une atrophie du champ en signant la fin du design ou au contraire préfigure-t-elle une mutation ou encore n'est-elle qu'un effet d'optique qui masque la réalité du champ? Il ne s'agira pas ici de rentrer dans un débat manichéen, mais bien de se pencher sur le poids que pèsent ces designers dans la discipline qui est la leur. Qu'est-ce que leur présence massive et leur production engagent et représentent?

La recherche en design à la Cité du design

La Cité du design organise, structure une recherche qui se situe à la confluence de la création, des sciences, de la technique et de l'industrie. son parti pris est d'affirmer un design qui invente et concrétise de nouveaux systèmes de vie à travers des objets, des images ou des services. Cette recherche prend appui sur les besoins et les usages et accompagne les nouvelles pratiques. Les programmes (énergie, développement durable, usages et technologie, design de services, design médical, lumière, flux, etc.)

We need to move beyond both supervision and any fictitious opposition. It is not so much a matter of looking for the difference between design and art as of focussing on the originality and status of design. "I think one of the obstacles to the progress of research is the classification-based way that academic and political thinking works and this often prevents intellectual invention by stopping us from getting past false antinomies and false divisions" as Pierre Bourdieu reminds us.

3. Various people have written about how the multidisciplinary approach is a constituent part of any act of design. Design is a vehicle for artistic, technological, humanist, communication and marketing cultures, and we do not really know whether they are superimposed upon one another or interwoven. The concepts, notions or watchwords of "weaving", "blending", "transversality", "link creator", "interface", etc., or the image of the designer as orchestra conductor usually recur to describe the work of the designer (which actually fails to address the question of skills with regard to the complexity of the systems). The idea of a multidisciplinary approach often appears to be a lesser evil in which design takes refuge in order to manufacture an identity for itself. It is high time we stopped merely "making do with what we've got".

- If this multidisciplinary approach is a constituent part of any act of design, it is up to designers to specify it. If we accept that the designer works on the logical links between the various registers rather than on their contents, there is still important work to be done on the nature of these links.

- Is the multidisciplinary approach no more than an illusion which masks the enormous confusion which reigns in this professional practice where at the same time everything becomes design and where design itself is struggling to create a world of its own?

Do we not need to sketch out an independent area, which is more self-confident, supplying conceptual tools, debates, issues?

4. Due to the scale of the work they have produced and the media coverage they have received, a handful of designers take centre stage creatively – perhaps they even take up the whole of the stage. They create a body of work. The position of the creative, committed designer offering a world view which is both incident-driven and global is part of the complexity of the field being studied. The work of the star designer becomes – and is interpreted as such – inseparable from the media celebrity created. Until the act and the sketch supplant the very goal of design. The reality of the object stops at the phase in which it is created, overlooking the functionalities, the reality of the production process and the practices. The object is reduced to a figurative role. Sometimes it is nothing more than the trademark, the signature which "makes" something a designer object. The position becomes entertainment. Does this visibility of just a few people lead to an atrophy of the field by symbolising the end of design or, on the contrary, does it foreshadow a change, or is it no more than an optical illusion masking what is actually going on in the field? We are not going to get into a dualistic debate here, instead we are going to focus on the influence which these designers have on their own discipline. What do their massive presence and the work that they produce engage and represent?

Design research at the Cité du design

The Cité du design organises and structures research which stands at the crossroads where creative work, the sciences, technology and industry meet. The standpoint taken by the Cité is to support a

combinent apport théorique et conceptualisation. Ainsi pas de recherche sans production de savoir ; mais pas de recherche en design sans conception par des images, des scénarios, des objets, des services ou toute formulation adéquate issue des résultats de l'analyse.

La recherche construit une alliance entre des logiques plurielles, esthétiques, scientifiques et économiques. Ainsi un programme de recherche sur *La réduction de la précarité énergétique* donne lieu à un état de l'art *Design et énergie*, puis des binômes designer/anthropologue mènent une enquête d'une année sur les usages énergétiques d'une trentaine de foyer en situation de précarité. L'analyse de l'enquête ouvre sur un laboratoire qui conçoit des objets, des scénarios, des systèmes, des services, aptes à réduire cette précarité et soucieux du développement durable. Les innovations réalisées pourront intéresser les fournisseurs d'énergie, les industriels de matériels électriques, etc. Les résultats de l'ensemble de la recherche sont, au final, valorisés sous la forme d'édition ou d'exposition.

La recherche à la Cité du design désire dépasser la conception individualiste qui découpe et rassemble les objets selon leur « appartenance » à un même auteur, qui donc accorde à la biographie le pouvoir de définir une unité idéologique et suppose qu'à un homme corresponde une pensée (l'homme, l'œuvre, la pensée). Nous désirons aussi, au lieu de fragmenter arbitrairement l'œuvre de tel ou tel designer et de l'inclure dans tel ou tel courant ou encore de répartir les pièces entre spécialités différentes selon qu'il traite de l'espace, des services ou des produits, chercher à comprendre la possible unité du design et ses principes organisateurs. Mais la simplicité du postulat se décompose, devant l'analyse, en problèmes complexes et apparemment insolubles. Quelle est la nature du design, son être propre, son essence? Le design a-t-il un corpus propre de connaissances? Quel support fournit à tant d'idées différentes l'unité prêtée à d'autres disciplines? Nous faisons l'hypothèse qu'il est possible, voir impératif d'organiser, de structurer une recherche en design, d'expérimenter un type de recherche pour que ce champ devienne une discipline à part entière – ce qui était d'ailleurs, il faut le rappeler, l'objectif de l'école d'Ulm ou de l'époque fonctionnaliste.

kind of design which invents and builds new living systems through objects, images or services. This research draws on both what is needed and the ways that things are used and supports new of doing things. The programmes (energy, sustainable development, uses and technology, service design, medical design, light, flow, etc.) combine a theoretical contribution with conceptualisation. So there is no research without the production of knowledge; but no design research without designing using images, scenarios, objects, services or any appropriate formulation emerging from the results of the analysis.

The research builds an alliance between plural, aesthetic, scientific and economic logics. For instance, a research programme on *Reducing energy insecurity* leads to a *Design and energy overview*, then pairs made up of a designer and an anthropologist carry out a one-year survey on energetic use by thirty or so households living close to the poverty line. The analysis of the survey opens with a laboratory which comes up with objects, scenarios, systems and services designed to reduce this insecurity and taking sustainable development on board. The innovations achieved may be of interest to energy suppliers, industrial manufacturers of electrical equipment, etc. In the end the results of the whole of the research are either published or appear in an exhibition.

Research at the Cité du design aims to go beyond the individualistic conception which breaks objects down and reassembles according to the way that they “belong” to a single author, which thus gives the biography the power to define an ideological unity and assumes that one thought comes from one human being (the human being, the work, the thought). Instead of arbitrarily fragmenting the work of any particular designer and including it in a particular trend or distributing the pieces across different specialities depending on whether it deals with space, services or products, we are also aiming to try and understand the possible unity of design and its organising principles. However, when analysed, the simplicity of the basic premise breaks down into complex and apparently insoluble problems. What is the nature of design, its specific being, its essence? Does design have its own body of knowledge? What support provides so many different ideas with unity borrowed from other disciplines? We are putting forward the hypothesis that it is possible – or even essential – to organise, to structure a form of design research, to experiment with a type of research so that this field becomes a discipline in its own right. Indeed, we should remember that this was the goal of the Ulm School or the functionalist period.