

Duurzaamheid is een ontwerpvragestuk

Elk ontwerp is beta

Artikel van Jan Leysens voor Zeronaut / Mo* (22/01/18)



Of de lezers van Zeronaut überhaupt geïnteresseerd zouden zijn in een opiniestuk over design werd mij door meerdere mensen gevraagd. En eerlijk gezegd... geen idee. Laten we het eens proberen.

Nood aan ontwerpers

Ik ben er altijd van verbaasd hoeveel mensen die met duurzaamheid bezig zijn zich niet met ontwerpen bezig houden. Dag in dag uit nadenken over de maakbaarheid van de wereld, de kneedbaarheid van hoe we ons organiseren als samenleving. Op een bepaalde manier toch overtuigd zijn dat we een systeem kunnen vormgeven waarin we welzijn kunnen creëren voor iedereen, en dat binnen de grenzen van onze aardbol. Om dan vervolgens geen tijd of energie te investeren in het proces dat onderliggend is aan al die veranderingen. Er zijn veel zaken die ik niet begrijp, dit is er één van.

We wentelen ons iets te gemakkelijk in het onderzoeken van randvoorwaarden. In het vergroten van het publieke bewustzijn.

Soms heb ik het gevoel dat we zo druk bezig zijn met het meten van wanneer, tegen welke snelheid, en met welke impact we dit systeem tegen de muur gaan rijden, dat we ons vergeten af te vragen waar het stuur zit en hoe die pedalen eigenlijk werken.

In de natuur heb je de fight-or-flight reflex, maar er is ook nog een klein broertje: verlamming. Het konijn dat in de koplampen staart en vergeet hoe dat nu weer werkte, uit de weg gaan.

Volgens mij wentelen we ons iets te gemakkelijk in het onderzoeken van randvoorwaarden. In het vergroten van het publieke bewustzijn. Hierbij vergeten (of negeren?) we vaak dat bewustzijn niet hetzelfde is als actie. Waar we volgens mij op deze moment nood aan hebben is vooral actie. Aan oplossingen. Aan ontwerpers en ondernemers (en als het even kan de combinatie van beide).

Waarom ontwerpen?

Om een semantische discussie over de exacte definitie van ontwerpen te vermijden wil ik graag meteen even ingaan op een heel specifieke vorm van ontwerpen: Ontologisch ontwerp. We worden non-stop actief ontworpen door datgene dat we ontworpen hebben. We kunnen met andere woorden maar denken wat we nu denken omdat we zaken hebben ontworpen die ons daartoe in staat gesteld hebben. Alles wat we ontwerpen ontwerpt ons bewust- en onderbewustzijn.

Nu we zelfs in de Marianentrog—de diepst bekende plek in de oceaan—stukken plastic tegenkomen zouden we kunnen stellen dat er geen enkele plek is op deze planeet waar de mens niet heeft ontworpen.

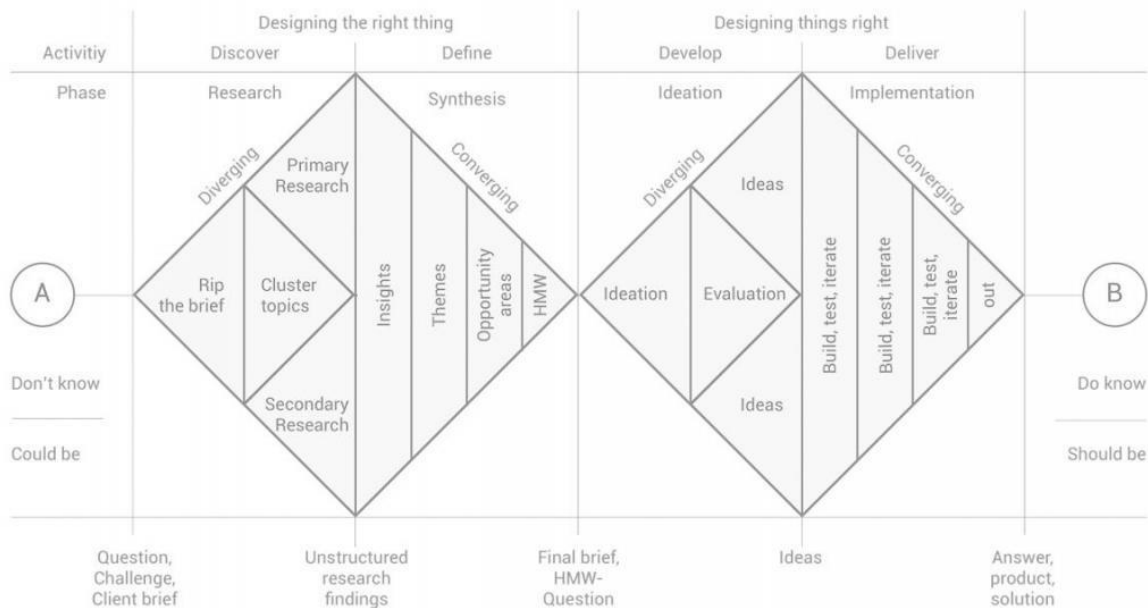
Ontologisch ontwerp is een stroming binnen de ontwerpwetenschappen die beschrijft waar ontwerpen en bewustzijn samenkomen ([kijk hier](#) voor een goede introductie).

Alles wat onze wereld zoals we hem kennen vormgeeft, is ooit bewust of onbewust ontworpen. Nu we zelfs in de Marianentrog—de diepst bekende plek in de oceaan—stukken plastic tegenkomen zouden we kunnen stellen dat er geen enkele plek is op deze planeet waar de mens niet heeft ontworpen. Er is geen natuurlijke omgeving meer, alleen gebouwde omgeving.

En net om die reden is het van belang om het ontwerpproces te begrijpen. Het proces dat onderliggende is aan alle welzijn en welvaart die gecreëerd werd, maar tegelijkertijd ook de problemen die we nu kennen met zich meebracht.

Ons systeem is niet stuk, het doet exact waarvoor het ontworpen werd. Slecht ontwerp is ook ontwerp.

Als we kijken naar experts (veelal academici) die zich met transitie management of systeemdenken bezighouden, merk je dat ze bijna altijd terugkomen op een adaptatie van het proces dat binnen de ontwerpwetenschappen de basis vormt: het double diamond model. Het grote voordeel van ontwerpwetenschappen is dat het proces al veel vaker in de praktijk getest werd. Misschien niet binnen duurzaamheid of sociale innovatie, maar dat is gewoon een kwestie van focus verschuiven.



(bron: [Dan Nessler](#))

In het double diamond model richt je je eerst op de ontwerp vraag (designing the right thing), en nadien pas op de oplossing (designing things right). Cru gesteld kan je dat laatste stuk gelijkstellen aan een hele agile vorm van projectmanagement.

De essentie van een goed ontwerp zit hem (net zoals bij transitie- en systeemdenken) niet in het resultaat. Het resultaat is eigenlijk niet interessant.

Ontwerpen gaat niet over het resultaat, maar over reflectie van de bewuste en onbewuste aannames die ons denken beperken als we beslissingen nemen.

De essentie is de ontwerp vraag die gesteld werd. Ontwerpen is niet meer dan onderzoeken hoe we, vertrekkende vanuit die vraag en rekening houdend met stakeholders, budgetten, timing, technologische mogelijkheden enzovoort een relevante

oplossing kunnen ontwerpen die ons in staat stelt na te gaan of onze vraag wel juist was?

Ontwerpen gaat dus niet over het resultaat, maar over reflectie van de bewuste en onbewuste aannames die ons denken beperken als we beslissingen nemen. Ontwerp zou ten allen tijde de ontwerpvraag en haar eigen denkfouten moeten onderzoeken. Optimaliseren in functie van de bedoeling, niet in functie van het product.

Wat maakt het ontwerpproces nu zo geschikt voor de zogenaamde wicked challenges? Volgens mij zijn er drie cruciale zaken die in veel processen geen expliciete plek kennen:

- Ontwerpen vertrekt van onbekende onbekenden
- Er bestaat geen one-size-fits-all binnen ontwerpdenken
- Een ontwerp is nooit af

Als je nog niet weet wat je nog niet weet

Binnen onze wicked challenges is alles aan elkaar gelinkt. Deze interconnectiviteit zorgt voor een kluwen van oorzaak-gevolg-verbanden waar zelfs de beste systeemdenker niet uit geraakt.

De reden dat we zoveel onderzoek doen naar de nummers en cijfers en randvoorwaarden is net omdat er zoveel onbekende onbekenden zijn.

Een van de meest frustrerende onderdelen van ontwerpen is net dat je maar op het einde van een ontwerptraject weet wat je eigenlijk had moeten onderzoeken in het begin.

Het grote verschil tussen klassiek projectmanagement dat gebaseerd werd op wetenschaps-denken, en ontwerpen is dat bij ontwerpdenken onbekende onbekenden eerder de regel dan de uitzondering is. Ontwerpers vertrekken minder vanuit een hypothese en meer vanuit aannames. Hoe beter je de aannames kan definiëren, hoe beter je weet waar de onbekende onbekenden zich bevinden.

Een van de meest frustrerende onderdelen van ontwerpen is net dat je maar op het einde van een ontwerptraject weet wat je eigenlijk had moeten onderzoeken in het begin (om die reden is ontwerpdenken bijvoorbeeld een eerder oninteressant proces voor exacte wetenschappen). Dit is wat men de ontwerp paradox noemt. De onbekende onbekenden worden maar zichtbaar (tot op bepaalde hoogte) door wat je als ontwerper ontdekt in het proces van idee-generatie, prototyping en testen. Hoe sneller je als ontwerper uit het theoretische denken kan gaan testen en prototypen, hoe meer onbekenden je zal tegenkomen.

Onbekende onbekenden erkennen als een wezenlijk deel van de uitdaging en deze gewoon meenemen als een onderdeel van wat je maakt is een enorme sterkte die een project de snelheid kan geven die het nodig heeft.



Context, context, context

Naast onbekende onbekenden is er ook nog de complexiteit van systemische uitdagingen. Nog zo vaak zijn we op zoek naar die silver bullet oplossing. Naar de one-size-fits all oplossing die alles opeens magisch in orde zal maken.

Nog zo vaak zijn we op zoek naar die silver bullet oplossing. Naar de one-size-fits all oplossing die alles opeens magisch in orde zal maken.

Binnen de ontwerpwereld is er (tot op zekere hoogte) een begrip dat complexe vraagstukken complexe oplossingen nodig hebben. Maar dat je tegelijkertijd als ontwerper niet elk onderdeel van die complexe oplossingen moet ontwikkelen.

Alles wat je ontwerpt is per definitie gevormd door een beperkt denkkader, beperkte middelen, beperkte technologie etc.. Als je een ontwerpvoorbeeld voorlegt aan 5 teams in 5 verschillende continenten is er geen twijfel mogelijk dat er ook 5 verschillende resultaten uit zullen voortkomen.

Dit is omdat ontwerpers (idealiter) niet vertrekken van een duidelijk gedefinieerd eindbeeld, maar vanuit een ontwerpvoorbeeld. Een "how might we...?" vraag.

Het voordeel van een "how might we" vraag is dat je er geen ja of nee op kan antwoorden. "How might we" dwingt je om na te denken over de verschillende

elementen die aan de basis van de probleemstelling liggen, zonder al een oplossing voor te stellen.

Altijd in bèta

En een laatste, en niet te onderschatten, element van ontwerpen is dat het steeds in beta-versie gebeurt. Een ontwerp is nooit af.

Daarom vraagt ontwerpen op een bepaald moment voor een vorm van pragmatisch opportunisme. Er zal nooit een moment zijn waarop alle elementen perfect zijn en je alles weet. Goed genoeg is goed genoeg.

Als ontwerper stop je je proces omdat het geld of de tijd op is, nooit omdat het klaar is. Klaar bestaat niet.

Dit werken in bèta neemt ook veel stress weg die je vaak vindt in projecten die "af" moeten zijn bij oplevering. Als ontwerper stop je je proces omdat het geld of de tijd op is, nooit omdat het klaar is. Klaar bestaat niet.

En daar ligt een mooie link met duurzaamheid en sociale innovatie. Wicked challenges zijn niet per se altijd urgent, maar ze zijn wel altijd relevant. Er bestaat geen moment waarop sociale gelijkheid "opgelost" zal zijn, hoe graag we het ook zouden willen.

Veel mensen binnen het duurzaamheids-wezen hebben angst om te starten, net omdat er nog fouten in hun ideeën, ontwerpen en acties zijn. Op microniveau is de grootste rem op duurzame en sociale innovatie zelden het grotere kader (hoewel we dat graag opwerpen), maar onze collega's, vrienden en kennissen die ook met duurzaamheid bezig zijn.

Zij zullen de eersten zijn die ons ([vaak publiek](#)) terecht wijzen op alles wat we nog niet doen of vergeten zijn. We onderschatten vaak hoe hard het is om door je eigen netwerk terecht gewezen te worden omdat je het theoretische kader probeerde te vertalen naar de praktijk.

Deze meningen niet zien als een persoonlijke aanval, maar als feedback op het ontwerp dat sowieso in bèta was kan helpen om het ten eerste eenvoudiger te plaatsen, maar anderzijds ook om je ontwerp te verbeteren.

En nu?

Toen Kate Raworth onlangs [te gast was in Gent](#) eindigde ze haar (het moet gezegd, enorm enthousiasmerende) lezing met volgende quote:

"If being an optimist makes you lazy and rest at ease because someone else will fix it for you, and being a pessimist makes you paralyzed and do nothing, than by all means be an activist."

Ik ben een grote fan van activisme. Van het kritisch beschouwen van de wereld en anderen wijzen op hun verantwoordelijkheden. Maar ook activisten hebben het soms

moeilijk met het verschil tussen bewustzijn en actie. Volgens mij ligt de toekomst van activisme meer en meer in het aanreiken van oplossingen. In ondernemerschap.

Versta me niet verkeerd, ik heb weinig tot geen interesse in het statuut van de zelfstandige ondernemer. Voor mij gaat de essentie van ondernemerschap over ondernemen. Over dingen doen. Over een probleem vertalen naar een oplossing en met die oplossing zoveel mogelijk mensen bereiken. Over naast ontwerpen ook opschalen. Niet per sé in grote, maar wel in impact.

Mijn helden in de wereld van sociale en ecologische duurzaamheid zijn de mensen die uit het theoretische framework durven treden en pragmatisch naar kansen zoeken en deze aanreiken aan anderen. Mensen die weten dat wat ze doen niet genoeg is, dat de oplossing nog fouten heeft, dat alles altijd beter kan, maar het desondanks toch al doen.

The hardest part is still showing up.