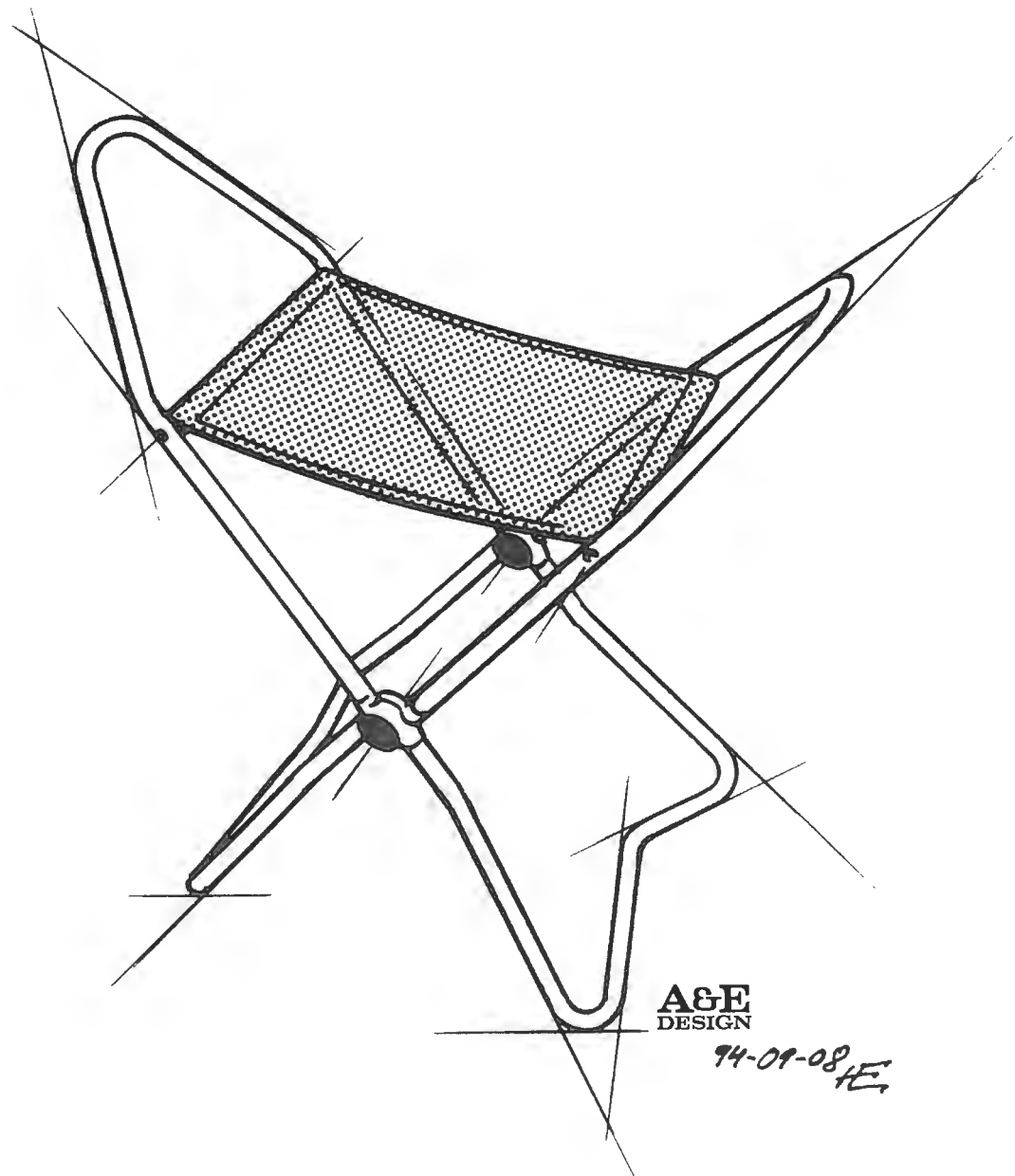


# designjournalen

utges av Svensk Industridesign

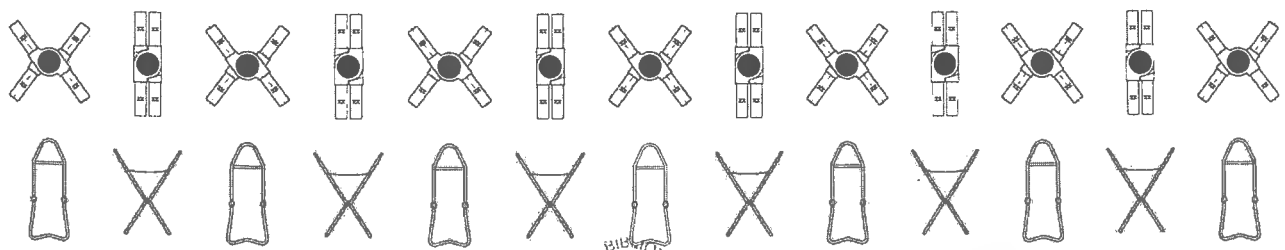
Vol 9 nr 1/02

iP  
688



**A&E**  
DESIGN

94-09-08 *AE*



## Redaktionsfilosofi

Designjournalen strävar efter att publicera artiklar och fallstudier som visar att design är en viktig resurs, en del i undervisning av tekniker och ekonomer likaväl som designer, och en ytterst viktig del av företags verksamhet. Genom en medveten och effektiv hantering kan design bidra till att skapa konkurrenskraft och framgång.

Designjournalen utges en till två gånger om året och sändes gratis till alla medlemmar i Svensk Industridesigns Forskarkollegium. Designjournalen kan beställas till en kostnad av 100 kr (exkl moms) för två nummer, eller 70 kr (exkl moms) för ett nummer. Beställning till nedanstående adress.

## Redaktör

Lisbeth Svengren, Företagsekonomiska Institutionen,  
Stockholms Universitet

## Redaktion

Angelica Wendel, Svensk Industridesign

## Ansvarig utgivare

Robin Edman, Verkställande Direktör  
Svensk Industridesign

## Redaktionsadress

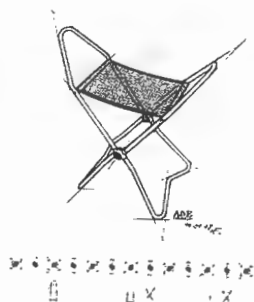
Designjournalen  
Svensk Industridesign  
Box 5501  
114 85 Stockholm  
Telefon: 08 - 783 80 00  
Fax: 08 - 661 20 35  
E-post: angelica.wendel@svid.se

Copyright Stiftelsen Svensk Industridesign.  
Ingen del av denna publikation får reproduceras utan  
skriftligt tillstånd.

ISSN 1400-8963

## Omslagsbild

Skiss, fällpall Stockholm II. A&E Design



TAVCK: BIRGER GUST PISSEN A13, STOCKHOLM

# Samtal mellan avgående chefredaktör

## Torsten Dahlin och redaktör Lisbeth Svengren

Lisbeth: Du har nu överlämnat ledningen av Stiftelsen Svensk Industridesign till en ny person, Robin Edman. I det här numret, som är det sista som vi gör tillsammans, kan ju därför vara ett tillfälle att se tillbaka lite på designutvecklingen i svenskt näringsliv från din horisont?

Torsten: Onekligen är det så att allt fler företag vittnar om att produktens design har varit avgörande för produktens framgång på marknaden. Men företagen utnyttjar inte design som konkurrensmedel i den utsträckning de skulle kunna göra. Om man sedan ser hur designbegreppet behandlas i media så är det fortfarande som om det bara gällde konsumentindustrin och i denna mediabild framhålls Italien som ett föredöme. Svenskt näringsliv har inte längre någon traditionell konsumentindustri, den har tynat bort alltmer men en sådan skulle kunna återupprättas om man såg på produktionsapparaten ur ett marknadsperspektiv.

Lisbeth: Skulle en konsumentindustri kunna återupprättas och hur kan design bidra?

Torsten: Det är egentligen förlegat att prata om de traditionella branscherna. Vi har ingen nomenklatur som är anpassad efter hur marknaden verkligen ser ut. Nomenklaturen fångar ju inte upp tjänsteutvecklingen som också ingår i produkterna. Men man skulle kunna återupprätta en svensk konsumentindustri utifrån ett konsumentbeteende i det lilla perspektivet, där man utgår i från människans behov i hemmet, på kontoret, ja... Sedan utvecklar man produkter och tjänster utifrån tekniska, ekonomiska och estetiska krav - virtuellt ända fram till leveranssystemet. Då lånar man pengar - ett typiskt riskkapitalprojekt.



Lisbeth: Menar du att design skulle kunna bidra till att få företag mer konsumentorienterade eller kanske mer marknadsanpassade?

Torsten: Ja, man kan använda designmetoder för att få människor att förstå, se nya saker och se samband. Svensk Industridesign har varit framgångsrikt med att få små och medelstora företag att bli intresserade av industridesign. Vi har en starkt decentraliserad organisation och våra regionkonsulter har en stark lokal förankring. Vi har ett statsanslag på 10 miljoner, men vi omsätter mer än det dubbla och om vi dessutom räknar in våra regionkonsulters projekt, sådana som de driver lokalt och som inte går in i vår bokföring så genererar vi väldigt mycket mer pengar än de vi får in. Det finns många eldsjälar i regionerna som driver många projekt som har haft stort betydelse. Dessa eldsjälar kan vi stötta på olika sätt, genom vårt nätverk och vår medverkan och ibland genom finansiella startbidrag. Men intresset för design är inte bara SVIDs förtjänst. Industridesign ligger i tiden. Det blir allt viktigare som konkurrensmedel och detta är en internationell företeelse. Men fortfarande är kunskapsnivån kring industridesign för låg. Vi måste ha in designtänkandet i utbildningarna.

## Innehåll

### 3 Samtal mellan ....

#### 6 Om designkonferensen i Lund

Torsten Weimarck

#### 8 Till en teori om design som representationsnivå, som verklighetsnivå.

Torsten Weimarck

#### 12 Å se design som redesign

Jan Michl

#### 15 Designforskningen som interdisciplinært felt

Lars Dybdahl

#### 21 Designkommunikation

Lasse Brunnström

#### 30 Towards a digital body?

Jacqueline Otten

#### 34 Några tankar om Donald Schön

Erik Stolterman

#### 42 Bokförsäljning

**Lisbeth:** Det betyder att utbildningsfrågor är en viktig del i Svensk Industridesigns verksamhet. På vilket sätt kan Svensk Industridesign medverka till att kunskapsnivån kring design ökar?

**Torsten:** Vi har dels arbetat med att försöka starta en nationell forskarskola inom designområdet, men det har varit mycket trögt att komma igång. Men jag har också suttit med i flera universitetsstyrelser. I Umeås universitetsstyrelse har design lyfts upp till en långsiktig strategisk nivå. Designhögskolan tillhör numera den tekniska fakulteten. Det har bland annat främjat utvecklingen av interaction design och forskningen inom det området. I Lund där jag är engagerad i designutbildningen är den förlagd till den tekniska högskolan och det ger onekligen möjligheter när det gäller forskning och utveckling av ämnet. Om designämnet är representerat i fakulteten är det lättare att få medel att finansiera doktorander och forskningsprojekt, att få andra institutioner att i sina grundutbildningsprogram få in orienteringsinslag om design, främst inom tekniska och ekonomiska institutioner. Men vi har också hjälpt tekniska gymnasier att ha orienteringskurser och få igång preparandkurser, till exempel den i Hällefors. Men det saknas lärarmaterial för grundskolan och därför har vi nu satt igång en redaktionskommitté som ska uppdatera och skriva om SVIDs Designbok.

**Lisbeth:** Forskning inom design är ju internationellt sett på gång och flera länder som England, Finland, Danmark och USA har designskolorna forskningsprojekt. Många samverkar i forskningsprojekt med andra institutioner som har längre erfarenhet och uppbyggda forskningssystem, medan andra designskolor, t ex UIAH i Finland har egen forskningsverksamhet. Hur ser du på situationen i Sverige?

**Torsten:** Forskningen i Sverige börjar komma igång, men den befinner sig fortfarande mer eller mindre i startgroparna. Vi hade gärna sett att vi kunde avlöna doktorander via vår budget. Eftersom alla doktorander idag måste vara finansierade vore det önskvärt att vi kunde

bidra till det. Men också att bidra med stipendier. Vi skulle också vilja bidra till att få pengar till professorer i industridesign på alla tekniska högskolor. Idag finns det sådana i Umeå, på Chalmers, i Lund och i Luleå, men det saknas fortfarande på KTH och i Linköping. KK-Stiftelsen har inkluderat industriell design i projektet om produktutveckling och innovation där de satsar 50 miljoner kronor. Det handlar om olika utbildningsprojekt med expertkompetens där lokalt näringsliv samverkar med lokala högskolor. Svensk Industridesign kan hjälpa de eldsjälur som finns ute i landet att komma igång med projekt. För på samma sätt som vi har haft stor hjälp av de eldsjälur som finns bland våra regionkonsulter så krävs det eldsjälur inom forskningsvärlden, på universitet och på högskolor för att få igång verksamhet.

**Lisbeth:** Ja, min egen erfarenhet av universitetsvärlden är att även om det finns eldsjälur så kan det vara väldigt trögt att få igång projekt, speciellt om de kräver samverkan mellan olika institutioner.

**Torsten:** Det är viktigt att vi har uthållighet och långsiktighet. Vi får inte falla för kortsiktiga trender.

**Lisbeth:** Vad är din egen framtid i detta? Ska du fortsätta och engagera dig i dessa frågor, du har ju en del uppdrag kvar?

**Torsten:** Jag är med i Umeås universitetsstyrelse och engagerad i Lund. Där är jag ordförande i utbildningsnämnden för industridesign och ledamot i samarbetsrådet för Ingvar Kamprads Designcenter kombinerat med en gästprofessur i industriell design. Min uppgift är att bidra till att programmet ska komma på banan och att det blir en samverkan mellan design, teknik och ekonomi.

Allmänt är det viktigt att det om några år finns livaktiga forskningsprojekt på alla designhögskolor, designprofessorer i alla teknisk/ekonomiska högskoleutbildningar och att svenskt näringsliv har förstätt värdet av design för en innovativ och marknadsorienterad utveckling.

**Lisbeth:** Att det pågår en hel del forskning och att intresset för forskning är stort visar inte minst detta nummer av designjournalen. En del av artiklarna representerar lite av den forskning som faktiskt bedrivs i Sverige och Norden. Den första artikeln, som Erik Stolterman, professor vid Informatik vid Umeå universitet, har skrivit handlar om forskning om design och om en av pionjärerna inom ämnet, nämligen Donald Schön. Hans bok "The reflective practitioner" har kommit att betyda en hel del för synen på forskningsmetodik. Det är viktigt för ett ämne som design där det i stor utsträckning saknas traditioner i vetenskaplig metodik. Donald Schön har intressant nog fått stor betydelse inom managementforskning, där man tagit till sig hans idéer och filosofi kring lärande. Managementforskning har likheter med design, två områden där den praktiska tillämpningen är central och där det som forskningsobjektet ständigt är i rörelse. Donald Schön har inspirerat många forskare inom till synes olika discipliner, men som Herbert Simon betecknar som "artificiella vetenskaper". Erik Stoltermans artikel om Donald Schöns forskning och den betydelse den har haft är ett intressant bidrag till att vidareutveckla Schöns tankar.

Att intresset för forskning i design är stort visade inte minst en designforskarkonferens som Torsten Weimarck, professor på avdelningen för konstvetenskap vid Lunds universitet, arrangerade i januari för ett år sedan. Här utgick man från ett konstvetenskapligt perspektiv. Det kan ses som intressant då t ex industridesign har försökt att avskärma sig från just detta perspektiv under en lång tid. Men konferensen visade att det faktiskt kan finnas en fruktbar gemensam bas som också kan bidra till designforskningens utveckling. Torsten Weimarck beskriver i sin artikel, som samtidigt var hans inledningsanförande på konferensen, en teori om design där han lyfter fram den symboliska och mediala kraft som finns i design, utöver den rent funktionella.

På samma konferens deltog Jan Michl, professor vid Arkitektshögskolan i Oslo. Han diskuterar i sin artikel här själva designbegreppet. Lars Dybdahl, lektor vid avdelningen för konsthistoria vid Köpenhamns

universitet, för debatten om designforskningen vidare genom att diskutera ämnets interdisciplinära karaktär och har gjort en intressant struktur av designvetenskapens tio nyckelområden. Lasse Brunnström, forskningsledare vid Kultur Göteborg, gör ytterligare en utvidgning av diskussionen kring designforskning och designbegreppets historia genom att också diskutera tingens historia. Dessa artiklar representerar lite av den nordiska designforskningen. Samtidigt finns det också en spirande industridesignforskning på gång. I Umeå vid Designhögskolan har man sedan några år tillbaks startat med forskningsprojekt i samverkan med andra institutioner, i Göteborg, både på HDK och på Chalmers, där Anders Warell, precis försvarat sin avhandling med titeln: "Design Syntactics: a functional approach to visual product form, theory, models, and methods". I Stockholm finns Konstfack och industridesign med i ett forskningsprojekt tillsammans med KTH, IVF och Stockholms universitet. I Borås driver Centrum för Textilforskning igång olika projekt. Textilforskning är faktiskt ett spännande och dynamiskt område där det har skett en hel del nytänkande. Elektroniska företag, som t ex Philips, har anställt modedesigner för utveckling av nya produkter. Det handlar då om hur man kan få in olika elektroniska produkter, mobiltelefoner, datorer, GPS, etc i kläderna. Professor Jacqueline Otten, vid Bauhaus universitetet i Weimar, presenterade en artikel om bärbara datorer, men bärbara i de textila materialen, vid EAD konferensen i Portugal i april 2001. Vi har fått lov att publicera den i det här numret av designjournalen. På sätt och vis kan man säga att det verkligen sjuder i designforskargrytan - på många håll i världen.

**Torsten:** Ja, om man tänker på hur trögt det har varit att få igång forskningsprojekt så är det en spännande utveckling som händer nu och det är fantastiskt att se alla eldsjälarna på de olika akademiska institutionerna runt om i landet. Jag kommer självklart att följa fortsättningen.

# Om designkonferensen i Lund

Text: Torsten Weimarck

Torsten Weimarck, konferensledare  
och professor i konstvetenskap,  
Lunds universitet

**E**n Nordisk konferens kring designteori och designforskning arrangerades i Lund 16-17/1 2001 med deltagare från alla de nordiska länderna.

Konferensen ordnades av avdelningen för konstvetenskap vid Lunds universitet. År 2001 utsågs som bekant i Sverige till ett år då det skulle göras särskilda satsningar på arkitektur och design. Humanistisk-Samhällsvetenskapliga Forskningsrådet (HSFR) bidrog med pengar för att arrangera en forskningskonferens vid årets början med avsikten att på bred front främja form- och designområdet inom både forskning och utbildning. Syftet med konferensen var alltså att med utgångspunkt i första hand i humanistisk, särskilt konstvetenskaplig designforskning, inventera behov och pågående vetenskapligt arbete, knyta kontakter forskare och generationer emellan, initiera och stimulera ny forskning på detta fält - särskilt med tvärvetenskaplig inriktning -, samt i förlängningen främja det offentliga samtalet om formfrågor.

Att intresset för design och designhistoria är stort visste vi, så vi hoppades på att ca 50-75 personer skulle anmäla sig (särskilt som den annars ofta dryga konferensavgiften kunde slopas genom HSFR-anslaget). I själva verket mötte konferensen en alldeles enastående entusiastisk respons och mer än tvåhundra sextio personer anmälde sig och

kom! Vilket gjorde att den största föreläsningssalen på Institutionen för konst- och musikvetenskap fick bytas ut mot ett av de största auditorierna i Lund, Stadshallens hörsal!

Under sommaren året före kontaktade undertecknad en lång rad institutioner och personer med anknytning till design- och arkitekturområdet i Norden för att komma med förslag på intressanta föreläsare. Jag hade räknat med att få 20-25 förslag, av vilka ungefär hälften sedan skulle kunna inbjudas. - Det kom inte mindre än 65, ofta väl motiverade förslag.

De 12 föreläsare som senare inbjöds representerar olika viktiga inriktningar och discipliner med anknytning till design. Det är fantastiskt att i själva verket samtliga dessa framstående nordiska designforskare också tackade ja och kom till konferensen.

Konferensen hade en egen hemsida, [www.arthist.lu.se/design/](http://www.arthist.lu.se/design/), där information av olika slag lades ut rörande programmet, de inbjudna föreläsarnas cv, forskningsbibliografier m.m. Flera av föreläsningarna publicerades också på nätet som en länk till denna adress. På hemsidan, som var tillgänglig för alla, fanns dessutom en särskild länk till ett nätburet diskussionsforum, som var öppet för samtliga konferensdeltagare.

Varje föreläsning var på ca 30 min, varefter fanns utrymme för frågor och kortare diskussion.

## Här kommer de båda dagarnas föreläsningsprogram:

Gunilla Frick (Konstvetenskapliga institutionen, Uppsala universitet): "Design - definition och funktion."

Mirjam Gelfer-Jørgensen (Det danske Kunstindustrimuseum, Köpenhamn): "Har designhistorie noget med kunsthistorie at gøre?" (Föreläsningen kommer att publiceras i Scandinavian Journal of Design History)

Lars Dybdahl (Afdelning for kunsthistorie, Köpenhamns universitet): "Om studiet af dansk design i perioden 1945-1973." (Publiceras i designjournalen)

Lasse Brunnström (Forskningsledare vid Göteborgs kulturförvaltning): "Upplivsens estetik." (Publiceras i designjournalen)

Jan Michl (Institute of Industrial Design, Oslo School of Architecture): "Å se design som redesign." (Publiceras i designjournalen)

Lars Stackell (Institutionen för konst- och bildvetenskap, Göteborgs universitet): "Design-konsthandverk-konst, ett försök till en triangulär begreppsanalys."

Anne-Marie Ericsson: (Konstvetenskapliga institutionen, Stockholms universitet): "Designkritikens dilemma."

Jerker Lundequist (Design Methodology, KTH, Stockholm): "Två traditioner inom designforskningen - modellkonstruktion och repertoarbyggande."

Pelle Ehn: (Konst, kultur och kommunikation, Malmö högskola): "Digitala design-doktorer - om mötet konst, teknologi och akademi."

Widar Halén: (Kunstindustrimuseet, Oslo): "Design og stereotyper? Et utstillingsprosjekt for Nordisk Ministerråd."

Pekka Korvenmaa: (Avdelningen för industri-design, Konstindustriella högskolan, Helsingfors): "Nyttigt och/eller kritiskt? Humanistisk designforskning och nationella designprogram."

Kerstin Wickman: (Konstfack, Stockholm): "Vilka värderingar präglar designpolitiken? En jämförande analys mellan några olika länder."

Till detta kom mitt inledningsanförande, som övergick i en kort föreläsning, "Till en teori om design som representationsnivå, som verklighetsnivå." (Publiceras i designjournalen)

Konferensen avslutades med en paneldiskussion där först de inbjudna föreläsarna fick möjlighet att kort yttra sig, dels med utgångspunkt i reflexioner och erfarenheter från konferensdagarna, dels till hur man ställde sig till fakultets- och ämnesövergripande kurser inom design i bred bemärkelse med medverkande lärare från olika ämnen (inkl. museivärlden). Därefter följde en öppen diskussion bland konferensdeltagarna.

Som en direkt följd och fortsättning av konferensen, kan nämnas att det genomfördes vid Afdelningen for kunsthistorie, Köpenhamns universitet, i november 2001 (tillsammans med Konst, kultur och kommunikation vid Malmö högskola och Konstvetenskap i Lund) ett seminarium kring bl.a. digital design. Här kom att läggas stor tonvikt vid pågående forskning, företrädesvis med bidrag av unga forskare.

Som ett slags sammanfattande resolution kring behoven kan anges följande punkter, som tydligt kom till uttryck under konferensdagarna:

- att utveckla och stärka mötesplatser och mötespunkter för olika ämnen, institutioner och intressegrupper kring design;
- att fördjupa och samordna designutbildningsinsatserna på olika nivåer, praktiska såväl som teoretiska, såväl mellan olika ämnen som fakulteter. Detta gäller både grundutbildnings- som forskarutbildningsnivåer;
- att initiera tvärvetenskaplig, inter-nordisk, humanistisk designforskning med inriktning på den internationella forskarvärlden.

Designjournalen har generöst erbjudit plats för denna rapport tillsammans med ett urval av föreläsningarna.

# Till en teori om design som representationsnivå, som verklighetsnivå.

Text: Torsten Weimarck

Torsten Weimarck är professor i  
konstvetenskap, Lunds universitet

Som initiativtagare till konferensen kan jag i mitt välkomstanförande inte undgå att också utnyttja tillfället att här formulera några iakttagelser kring design, som från ett konstvetenskapligt perspektiv intresserar mig själv särskilt. För egen del arbetar jag med att samla material och iakttagelser till, vad jag försöksvis kallar en teori om design som en representationsnivå, en verklighetsnivå, med avsikten att så småningom kunna foga samman iakttagelserna, över ämnes- och fakultetsgränser i en tankebyggnad, som gör det möjligt att på ett friare sätt än för närvarande teoretiskt förstå, beskriva och tolka.

**M**ed design som representationsnivå, som ett slags verklighet, menar jag, att jag försöker betrakta design som en socialt och historiskt bestämd, materiell eller visuell nivå av förståelse, av kunskap, av politik, teknologi och tänkesätt - designföremålet blir på det sättet en epoks försök att ge något gestalt, att få något att bli till, bli verkligt, snarare än att det är en representation av något eller av en viss praktisk funktion. Design blir då ett språk som tingen talar och som vi förstår (eller inte förstår) världen med.

De hinder för nya tankar som idag finns i form av olikartade ämnestraditioner och paradigmer, fakulteter och områden, utbildningar och kursuppläggningar, anslagsposter och A4-pärmar, är alltsammans byråkratiska uttryck för olika tänkesätt, som blivit till "natur" i att de mycket snabbt cementeras till

ogenomskinlig, social materia. Här finns många murar att ta sig över eller riva.

Att få vardagstingen runt omkring oss att fungera tekniskt och praktiskt, såväl socialt som visuellt för det de är tänkta, är på ett primärt plan designerns och tillverkarens problem. Det är en grundläggande, intentionalistisk aspekt på de framställda tingen som är oerhört viktig, och det är också fruktbart att studera hur sådana problem lösts under olika historiska skeden. - Men här vill jag fästa uppmärksamheten på något delvis annat och det är något som lättast tycks kunna bli synligt i receptionssammanhangen, i sfären av användningar och återanvändningar av tingen, alltså i de till synes "sekundära", "orena" kontexter, där dessa i praktiken oftast kommer att ingå. Med hjälp av de iakttagelserna och erfarenheterna kan man härleda något som faktiskt rör designens hela ontologi.

Det är alltså denna gång varken fråga om att sätta in tingen i en eller annan konstvetenskaplig eller estetisk vit kub av renodlade bildmässiga egenskaper eller att studera den sociala ingenjörskonstens kommandodesign och mer eller mindre tekniska funktionssammanhang, åtminstone inte på dess egna, uttalade villkor.

Jag lämnar alltså just nu föremålets avsedda funktioner åt sidan för att här koncentrera mig på några iakttagelser kring själva medieringen av betydelse och funktionerna och inte minst effekterna av dem, samt de slutsatser vi kan dra i riktning mot en teori om design uppfattad som en särskild representationsnivå för den visuella verklighetens ting. För att göra det



tydligare låtsas jag alltså som om design över huvud taget knappast alls skulle ha med de avsedda och inprogrammerade funktionerna att göra; sådana praktiska ändamål, likaväl som de åsyftade symboliska betydelseerna, blir i detta perspektiv något sekundärt, ja närmast tillfälligt. - Svårigheten här är att skapa själva kunskapsobjektet, att beskriva och karakterisera designens föremål på ett sådant sätt att andra än redskapsegenskaperna och deras förmåga att beteckna kan framträda.

En utgångspunkt finns i det som Adrian Forty skriver inledningsvis, mer i förbigående, i sin bok *Objects of Desire* från 1980, där han säger ungefär: den som beklagar sig över televisionens ideologiska betydelse glömmer gärna den enorma visuella, retoriska ideologi som emanerar från design, från såväl grafisk design i olika former som från föremålen. Dvs. design bör, också, betraktas som ett massmedium med allt vad det innebär. - Vidare talade Forty, med utgångspunkt i Roland Barthes, om de myter som materialiseras med hjälp av design: design kan tyckas gestalta ett samhälles, en epoks eller en grups myter i så bestående, solida och påtagliga former, att de framstår som identiska med verkligheten själv, eller med den funktion som föremålet är avsett för. Och eftersom vår upplevelse och kunskap om verkligheten är begränsad till de former som den framställs i, kan man dra slutsatsen att "verkligheten", åtminstone i praktiken, är identisk med representationerna av den. Dvs. det materiella uttrycket hos de mänskogjorda designföremålen utgör sin tids verklighet, med allt vad det innebär av ideologi, utopi, subjektiv förståelse, fördomar och missförstånd. - Det är alltså dessa mytiska ting som jag försöker få syn på, men som föremål snarare än som myter.

Låt mig göra det åtminstone skenbart enkelt för mig genom att hänvisa till två - underbara - diktrader av Erik Beckman, där ett par viktiga steg tas mot en sådan "semiotisk arkeologi". Raderna utgör de två inledande verserna i den första dikten i hans första diktbok från 1963. Diktsamlingen heter kryptiskt: *Farstu*, och dikten än värre, nämligen "Ordens näsor". - Kan man bara säga så? Beckman kunde, och det i en dikt som på samma gång är ett slags poetik och en kärleksdikt, dvs. han talade ömt och entusiastiskt om den älskades alla, också

mer oansenliga, kroppsliga uttryck, genom vilka allt låter sig uppenbaras, också i poesin. - Dikten börjar:

Inte orden, inte det de pekar på  
men själva näsorna de pekar med är  
meningen

Alltså: i poesins eller ordens värld är det (enligt Beckman) inte ordens innebörder som är det viktiga, utan det enda som verkligen betyder något och står i förbindelse med elementen och därför har en djupare existentiell mening, är själva orden, ordens egen kroppslighet och materialitet, deras fysiska närvaro och uttryck helt enkelt. - Den semiotiska motsvarigheten hos tinget till ordets mer eller mindre konventionella, språkliga betydelse, är ju dess avsedda tekniska och praktiska funktion. Alltså dess sociala uppdrag. Och Beckmans iakttagelser är för mig här därför ett sätt att förtydliga och frilägga nivåer hos tingen som annars ofta inte tillräckligt uppmärksammas, varken i vetenskapen eller i vårt vardagliga umgänge med dem, där föremålen enbart tycks stå i människans tjänst: alltså som redskap och tecken. Finns ingen värld, ingen existens, inga ting, därutöver?

Här har designteorin mycket att hämta från bildkonstnärerna, som i sitt förhållande till vardagsföremålen och den materia som de består av - alltifrån äldre epokers stillebenkonst till modernismens collage, assemblage och objektkonst, till vår egen tids installationer, ibland hela rum - på alla möjliga sätt bekämpat och ifrågasatt en konventionell, auktoritär syn på föremålet som ensidigt tjänande, föreställande, varande i mänsklig tjänst. Som ett exempel på att design, alltså föremålets sätt att finnas till på, och materiella uttryck, utgör ett slags representations- och verklighetsnivå bland flera andra, blir tydligt bland annat i målaren Giorgio de Chiricos konstteoretiskt provokativa lilla text från 1927 om "Statyer, möbler och generaler", där han kontrasterade en traditionell bildkonsts existensnivå med vad som vid första anblicken framstår som "verkligheten". Det heter bland annat: "Man kan också tänka sig vilket intryck vi skulle få av en staty i en riktig fåtölj eller

lutande sig ut genom ett riktigt fönster." - Jag vill i förlängningen av detta på ett djupare plan ifrågasätta inte bara vad en staty är för ett slags märkligt föremål, utan också en riktig fåtölj... I vilken värld, på vilken representationsnivå hör en sådan hemma?

Vad är "bruksföremålet" utöver den mediering i riktning mot 'tjänstgöring' som det ålagts, det tekniska och/eller visuella språk som det fåtts att tala för att tjäna sitt sociala syfte? - Att teoretiskt dekonstruera "bruksföremålet" framstår som en oerhört angelägen uppgift för en framtida, - om det finns en sådan - mer ekologiskt medveten värld, som inte bygger allt på ensidig underkastelse och förslavande under mänskliga behov.

Som i många andra sammanhang är det alltså oftast konstnärerna som först registrerar och gör oss medvetna om "verklighetens" sprickor och förkastningar, annars igenfyllda med socialt kitt. Jean-Paul Sartre skrev exempelvis (1948) att konstnären, här: poeten, är en människa som "vägrar att utnyttja språket", att denne "lämnat det instrumentella språket" och "betraktar orden som ting och inte som tecken" (de senare används ju för att uttrycka något annat än sig självt). "Han ser orden på avigan", skrev Sartre, liksom målaren, som avbildar ett annat slags ting än själva föremålen. Sartre skrev vidare om denne:

Färgen, doften, skedens klingande mot fatet, är i högsta grad ting för konstnären. Han hejdar sig inför ljudets eller formens kvalitet. Han återvänder oupphörligen till dem och låter sig hänföras av dem. Det är detta färg objekt han söker överföra till sin duk /- -/.

Alltså inte hur föremålen ser ut. - Henri Focillon skrev (1934) att konstnärens egenart är att tänka och känna i materiella former. Och dessa former eller uttryck är inte symboler för dennes känsla, utan själva materialiteten och formuttrycket är känslan själv, finns just där. Konstnären vet inte av några abstraktioner, skrev Focillon, utan denne känner igen eller visualiserar sin känsla i ett visst objekt och material, i en viss teknik.

Detta motsvaras i sin tur ganska precist av vår starka upplevelse då och då, av bilder och föremål: att de ibland tycks kunna ha en hel

aura kring sig av något annat än det de omedelbart refererar till. Ett ting - för att ta exempel från designens område - och det kan då gälla ganska oansenliga föremål, som små mönsterdetaljer på tyger och tapeter eller en gammal lokaltidnings logotyp och grafiska uttryck, eller enkla tekniska ting som dörrvred, nyckelhålsbleck, strömbrytare, klädkrokar, eller mer visuellt svårklassificerbart som kabeldosor med förnumstiga ornament av in- och utkommande kablar, halvt insjunkna i väggfärgen, sakliga radiatorvred, insmickrande vattenkranar, den förstulna mimiken hos slitna fönsterhakar, fantasieggande och ibland t.o.m. nästan lekfulla rördragningar längs väggarna i ett toaletterum, - allt sådant kan framstå t.o.m. som ett slags bilder av oss själva och vår egen verklighetsförståelse.

Ett ting, som är bara ett par decennier gammalt kan plötsligt uppenbaras för oss som en egendomligt igenkännande avbildning, ja, som ett detaljerat porträtt av något hos oss själva, tidigare kanske delvis okänt; det kan helt enkelt framstå som en del av vårt eget förflutna sinnlighet. Vi kan få en mycket stark aha-upplevelse av ett sådant ting, dess uttryck och formspråk: som om tinget visste något om oss som vi själva inte vet, därför att föremålet kanske har präglat oss utan att vi varit medvetna om det, varit en del av det språkliga, tingsliga och visuella 'alfabet' som en gång varit med om att forma vår verklighetssyn och vår individuella identitet och självförståelse.

Sådana ting tycks veta något om oss genom att de kan vittna för oss själva om, inte bara hur vi uppfattade till exempel det hus eller de rum med dess föremål där vi levde, utan först och främst om vem vi själva var. De utgör betydelsefulla fragment av ett slags språkligt system som ofta finns som halvt omedvetna avlagringar i vår egen varseblivning och verklighetsförståelse och som ibland kan blänka till, starkt och entydigt i den individuellt upplevda sanningens ljus. Man talar ibland om orden och språket som "stelnade" eller "döda" metaforer, och i själva verket kan även tingen ses som ett slags materialiserade språkliga uttryck. Men långt ifrån döda.

Konstnärer har ofta förtydligat detta genom att insistera på att betrakta materialet och tingen - oberoende av deras ursprung och tilltänkta

ändamål - som om dessa, på ett förhållandevis oförmedlat sätt, stod i förbindelse med den egna kroppen. Gränsen mellan den egna kroppens jag och omvärlden är här, på gott och ont, otydlig och flytande. Detta är välkänt för konstvetenskapen, liksom att det självfallet också gäller betraktaren: varseblivning och upplevelse är något som aktualiserar och står i dialog med hela vårt jag. Upplevelse är alltid sinnlig, kroppslig, projektiv, där jaget strävar efter att materialisera sig i omvärldens ting, i dess fysiska uttryck, och omvänt: tingen runt omkring oss ger oss materiellt och språkligt råmaterial för denna livsnödvändiga ämnesomfattning, denna ständigt pågående självtillblivelse.

Förutsättningen, vars teoretiska konsekvenser nog måste utredas, är att tingen samtidigt finns till på, och följaktligen inom forskningen måste beskrivas och tolkas, på alla nivåer, inte bara dem som samtidens ideologer och konstruktörer placerat dem på. Det är en av poängerna med att betrakta design i ett konstvetenskapligt perspektiv, att man därigenom kan hämta argument för ett slags tingens fenomenologi, där skillnaden på ett teoretiskt plan kan upphävas mellan ett objekt vilketsomhelst och en skulptur. I den konstteoretiska traditionen finns rika beskrivningar och teoretiska analyser av bilders och skulpturers materiella uttryck och verkan, givetvis föregånget av konstnärernas egna strävanden att få verklighetens ting och skulpturen att sammanfalla: alltså föremål och konstverk, t.ex. skål och skulptur. På motsvarande sätt kan man faktiskt fundera över t.ex. den historiska ornamentikens förhållande till den samtida mekaniken: här kan man knappast skilja de visuella uttrycken från de tekniska, mekaniska.

Jag betraktar nämligen de tekniska kommunikationerna som en fysisk materialisering, en symbolisering i materiell form av sociala och kulturella "kommunikationsförhållanden", av "språk", av - ytterst - materiella produktionsförhållanden. En motsvarighet alltså till vad Focillon skrev om konstverket, där konstnären "tänker i materiella former": här är det i stället en hel epoks sociala produktionsförhållanden som materialiseras. Tingen och objekten finns i ett sådant konstnärligt och existentiellt perspektiv på alla nivåer, alltifrån materiens och ekonomins, till ideologins, vetenskapens och filosofins, de kommunicerar omedelbart och direkt,

tekniskt, andligt, socialt, estetiskt etc., men är, som sagt, ofta bara socialt synliga på en nivå i taget.

Dvs. tingen har, betraktade på detta sätt, ingen entydig innebörd eller funktion. De är. Våra försök att förslava dem är framgångsrika, och ofta förödande. Som forskare rör vi oss ibland som arkeologer i ett historiskt, existentiellt, politiskt och socialt ruinlandskap, kanske i hopp om att finna skiljevägarna för att denna gång följa andra än tidigare.

Genom att uppmärksamma både tecknet, koden och dess fysiska materialitet, kan objektet som vi ser framför oss alltså på samma gång betraktas som 'verkligheten' och som dess egen, tekniskt, funktionellt, symboliskt, narrativt osv. medierade beskrivning. Det är av den anledning som representationsnivå och verklighetsnivå knappast låter sig skiljas från varandra. Därför kallar jag detta för material till en teori om designföremålen som språk, som ständigt och ofta påstridigt och högljutt talar om sin användning och de myter som de refererar till. Men det är ett språk som samtidigt materialiserats och stelnat i föremålet och ofta blivit helt identiskt med dess uttryck. Och det är just där, på den punkten, där det tekniska, estetiska, historiska, ideologiska och existentiella möts, som föremålet, språket, bilden och myten helt glider samman och blir det som vi uppfattar som verkligheten.

## Referenser

Erik Beckman, "Ordens näsor", Farstu. Stockholm: Bonniers 1963, s. 3-4.

Giorgio de Chirico, "Statyer, möbler och generaler" (1927). Citerad efter A. Lidéns översättning i Moderna manifest. 3. Surrealism. (Gunnar Qvarnström, red.). Stockholm: Almqvist & Wiksell 1973, s. 23.

Henri Focillon, *The Life of Forms in Art*. (Paris -34), New Haven: Yale University Press 1942, s. 53ff.

Adrian Forty, *Objects of Desire. Design and Society 1750-1980*. London: Thames and Hudson 1986, s. 6-10.

Jean-Paul Sartre, *Vad är litteratur?* (Paris 1948). Mölndal: Partisanförlaget 1970. Översättning av Mario Grut, s. 12, 15.

# Å se design som redesign

## Formgivingsdidaktiske betraktninger

Text: Jan Michl

Jan Michl, professor, Industrial Design, Oslo School of Architecture

Følgende tekst er forkortet til ca. 1/5 del av dens opprinnelige lengde. Den opprinnelige teksten, med fotnoter og omfattende bibliografi, finnes online på adressen: <http://www.geocities.com/janmichl/nor.redesign.pdf>

Vi som underviser i eller om design mangler et begrepsom rommer mer enn designerens individuelle skaperaktivitet. Vi har behov for et perspektiv som fanger designaktivitetens essensielle uavslutthet, det at ingen løsning blir den endelige løsningen, i motsetning til hva ordet design antyder.

Ordet design fanger godt det faktum at det vanligvis står én person med ansvar for det endelige produktet, og at designerens aktivitet resulterer i konkrete ting med endelig form, enten det handler om tegningene som brukes som underlag til produksjon, eller om det endelige produktet selv. Det som ordet er dårlig til å fange opp, og som ikke blir fanget opp av noe annet og like hendig begrep som ordet design, er hele den kollektive, kooperative dimensjonen av designaktiviteten som egentlig gjør designernes individuelle bidrag mulig. Ordet design har en tendens til å skjule at designeren er, og alltid har vært, kritisk avhengig av fortidens funksjonelle og formale løsninger, som utgjør utgangspunktet for hans forbedringer. Designverdenen har ikke noe som motsvarer forskningsverdens litteraturreferanser og kildehenvisninger.

Begrepet redesign har den fordel at det inne-

holder selve ordet design, samtidig som det forteller at designeren bygger videre på tidligere utført arbeid. Poenget er ikke å erstatte ordet design med ordet redesign, men å fremme et pedagogisk perspektiv der begrepet redesign blir et utfyllende konsept til begrepet design. Dette mener jeg er viktig bl.a. fordi redesignperspektivet gjør det betydelig lettere, både for blivende designere men også for publikum, å forstå hva designere egentlig gjør, og hva designkultur går ut på: at designere alltid bygger på andre designeres arbeid, at designprosessen i hovedsak består i forbedring eller videreutvikling av tidligere løsninger, og at alle nydesignede objekter følgelig har en stor historisk bredde og dybde.

Redesign er langt ifra noe nytt ord. Det har vært lenge i bruk i forskjellige designmiljøer, men i en annen, og på mange måter en motsatt betydning enn den som jeg synes er viktig å fremme. Industridesignere har lenge benyttet ordet redesign i betydning av et unntak fra designregelen, dvs. til å beskrive en type designarbeid der oppdraget går ut på å forandre litt på løsninger som allerede foreligger, i motsetning til design som i prinsipp har med løsninger og produkter som ikke foreligger. I de siste 10 til 20 år er ordet redesign blitt godt etablert og flittig brukt også i andre miljøer, fremfor alt innen business

management teori, og i det siste innen web-design. Også her blir ordet brukt i betydningen forandringer av kun eksisterende produkter og systemer, igjen i kontrast til begrepet design som oppfattes som utforming av ennå ikke eksisterende produkter eller systemer.

Denne etablerte bruk av begrepet redesign som kontrast til ny design er uten tvil praktisk og nyttig i klientsammenheng, i alle de situasjoner der man ønsker å skille mellom løsninger en bedrift eller organisasjon allerede har og trenger å forbedre, og det organisasjonen ikke har i det hele tatt. Men i en annen sammenheng - og her tenker jeg fremfor alt på design-teoretisk og designhistorisk sammenheng, og på designundervisning i det hele tatt - blir den etablerte bruk av redesign lite tilfredsstillende, nettopp fordi den skaper et feilaktig inntrykk av at det kun er i tilfelle redesign at designere bygger på tidligere løsninger, mens når man driver med design så gjør man ikke det.

Redesignbegrepet minner om at alle designere, de fremragende like mye som de middelmådige eller de dårlige, alltid bygger videre på, modifiserer og viderefører andre designernes arbeid. Selv om dette er den dagligdagse realitet som alle er kjent med blir den langt på vei fortrent, tydeligvis som resultat av fokuseringen på kun den siste designerens individuelle bidrag. Når man ønsker å ta opp til drøfting det faktum at designere bygger på andre designeres løsninger viser det seg at vi ikke har et saklig begrepsapparat til drøfting av denne realitet. Vendingene som vi bruker når vi snakker om dette er å bli påvirket, å la seg inspirere, å ta over en løsning, å ta utgangspunkt i. De brukes ofte med en unnskyldende (eller beskyldende) undertone. Det er som om designeren burde være 100% original i betydningen av å begynne fra null, dvs. skape kun ut av sitt eget alenskaperhode.

Designundervisning fører riktignok til at studentene forstår at man alltid bygger på fortiden, at design handler om forbedring av tidligere løsninger, enten det er snakk om andres eller ens egne løsninger. Men til tross for det henger alenskaper-forestillingen igjen som et slags skjult ideal, som sjelden blir imøtegått på et teoretisk nivå. Vi kan gå så langt som å si at designteorien som er utslagsgivende ved de fleste designskoler, har utelatt

en gedigen del av virkeligheten til fordel for en ønsketenkning. Hvis ikke studenter får klar beskjed om at upåvirkbarhet er et falskt og forkastelig ideal, og at design egentlig er like mye et kollektivt som det er et individuelt arbeid, at man er både skaper og omskaper, og at de to ikke kan skilles fra hverandre, gjør vi lærere livet vanskelig både for oss selv og for studentene.

Studentene bør få vite at det som teller ikke er hvorvidt en løsning kommer fra andre eller en selv, men hvor bra resultatet til slutt blir, uansett hvorfra løsningene kommer: det er jo produktet, ikke idéenes opprinnelsessted som teller. Får ikke studentene høre dette ofte nok fortsetter de å satse på uoppnåelige mål, der visjoner av originalitet basert på skapelse fra null fremdeles er en av de fremste, samtidig som de blir forfulgt av dårlig samvittighet for ikke å ha oppnådd dem. Slike idealer gjør samtidig det pedagogiske arbeide vanskelig fordi hvis en student setter sin egen originalitet som mål, forsøker han eller hun, logisk og naturlig nok, å verne om sin individuelle kunstneriske "uskyld" mot hva han oppfatter som skadelig ytre påvirkning. Dette innebærer m.a.o. grunnleggende motforestilling mot å lære - fordi det å lære alltid innebærer å bli påvirket av andre, og å overta andres løsninger, og fremgangsmåter. Ut fra forestillingen om hva man kan kalle solokreativitet kan studenten i verste tilfelle oppleve læresituasjonen som en krenkende innblanding i hans eller hennes indre anliggende. Heldigvis er designskolene med sin pragmatiske orientering mindre utsatt for slike farer, enn f.eks. kunstakademiene der den schizofrene holdningen til å lære og bli lært er mer akutt.

En av mulige grunner til at redesignperspektivet ikke er en naturlig del av et helhetlig syn på design er at designere alltid har sett opp til såkalte frie kunstnere. Som kjent kjempet malere og billedhuggere sammen med sine forbundsfeller helt fra renessansen for en høyere sosial status ved å få gehør for sin idé om at deres yrke i overveiende grad hadde en intellektuell, vitenskapelig og spirituell, snarere enn manuell karakter. Som følge av denne streben kom de fra 1700-tallet til å bli oppfattet som representanter for en egen ny, høyere kategori av kunsten, nemlig den skjønne eller

*Motto:  
"Everything made now is either a replica or a variant of something made a little time ago and so on back without break to the first morning of human time."*

*George Kubler,  
kunsthistoriker,  
1962*

frie kunsten. Med dette ble imidlertid andre formgivere sittende igjen i den gamle og nå lavere kategorien av kunsten, dvs. kunsten som i motsetning til fri kunst hadde med praktiske behov å gjøre, som var ment til å tekkes brukere, og som bygget på redesignprinsippet snarere enn på fri skaperkraft. Designere viser med jevne mellomrom at de ikke helt trives med deres identitet som de oppfatter som annenklasser (med de frie kunstnere på første-plass). De har vist interesse for å flytte identiteten sin nærmere den frie kunsten, bort fra nyttekunsten og bort fra både det faktum at designere arbeider med praktiske ting og at arbeidet deres har karakter av redesign bort fra stemplet at de ikke er skapere men kun omskaper.

En annen mulig årsak til at redesignperspektivet kun i liten grad har nådd frem kan ha med vårt samfunns enorme fokusering på alt som er nytt: det høres ut som om vi er omgitt av kun nye ting. I de aller fleste omtaler av design innen dagens media - enten det handler om kommersiell eller estetisk side av objektet - understreker man de trekk som gjør objektet til noe nytt, mens man lar ligge hele det kolossale antallet løsningselementer som er overtatt fra tidligere produkter. Nyhetsverdien er mest sentral i den kommersielle sammenheng: man markedsfører varene ved å trekke oppmerksomhet til nye former, nye materialer og nye teknologier - fordi vi som kjøpere har lært oss å forvente at det nyeste er det beste. Reklamefolk er vanligvis forsiktig med å beskrive nye produkter som "forbedret", siden det har ulempen av å kaste noe problematisk lys på det tidligere produktet.

Enda en mulig årsak er at så snart en designer blir gjenganger i media, kan hans eller hennes navn utnyttes til å høyne produktets salgsverdi. Denne name-dropping, det å selge produktet ved hjelp av designerens navn, styrker ytterligere illusjonen om at produkter har én klar og tydelig opphavsmann. Tidligere versjoner av produktet blir nesten aldri vist. Ved at produktet kobles til kun ett designer-navn, blir det glattet over at produktet oftest er et resultat av et samarbeid, og at det kanskje helt burde kalles et kollektivt arbeid, siden kollektivt arbeid tydeligvis oppfattes som noe

som kolliderer med forestillingen om at kunstverk kun har én skaper. At den franske stjerne-designeren Phillippe Starck har et helt team av samarbeidere som sørger for at mesterens estetiske objekter fungerer praktisk og lar seg produsere, er i salgs- eller promosjonsøyeblikket uvedkommende. En slik kunstobjekt- lignende presentasjon som skilter med navn forsterker derfor ytterligere inntrykket av at produkter er helt nye objekter. For ikke så lenge siden, før feministiske perspektiver på design begynte å gjøre seg gjeldende, hørte vi mye om Alvar Aalto, men ikke så mye om hans kone og samarbeider Aina Aalto, om Le Corbusiers møbler, men ikke så mye om Charlotte Perriands bidrag til Le Corbusiers møbeldesign, om Charles Eames men ikke så mye om hans kone Ray som var hans nære samarbeidspartner. Dette tror jeg faktisk var mindre resultat av en mannlig sjåvinisme, og mer et følge av den innarbeidede tankegangen om at hvis et objekt skal selges som et tilnærmet kunstverk så forventer publikum at det kun har én opphavsmann, og ikke to eller flere; ellers føles det ikke riktig som et kunstverk.

Det er viktig å ikke oppmuntre en hysterisk holdning til kreativitet og originalitet, noe designskoler ofte, kanskje utilsiktet, fremmer. Å forstå og akseptere at man som skaper alltid, til enhver tid og uten unntak, begynner fra andre menneskers designløsninger, at man alltid bruker andres oppfinnelser - og at man ikke kan unngå det, og at dette hører til selve essensen av yrket - alt dette gjør at man lærer å sette pris på andres enorme bidrag til suksessen av ens egne designresultater. Denne innsikten åpner for viljen og motivasjonen til å lære av andre uten følelse av at dette ødelegger uskyld og originalitet. Det er først når man innser at ens egen design er et ledd i en redesignprosess uten ende, at det blir mulig for en å bli kritisk til hva man selv tar med seg av andres løsninger. Man kan da styre sitt arbeid bedre, fordi man bedre forstår hva man gjør.

Å se design som redesign er å se skaperen som omskaperen. Men dette fjerner på ingen måte skaperen. Man kan riktignok ikke være skaper uten å være omskaper. Men man kan heller ikke være omskaper uten å være skaper.

# Designforskningen som interdisciplinært felt

## Designvidenskabens 10 søljer\*

Text: Lars Dybdahl

Som udgangspunkt for en faglig selvrefleksion kan vi konstatere, at det primært har været kunsthistorikerne, der har præget udviklingen inden for det sidste par årtier af den nye nordiske humanistiske forskning i kunsthåndværk og industriel design. Dens institutionelle regie har først og fremmest været kunstindustri-museerne, universiteterne og lignende højere uddannelsesinstitutioner.

### Den kunsthistoriske begrænsning

Med henblik på en videre udvikling af en kvalificeret designforskning i de nordiske fora er vi absolut kommet til det punkt, hvor den humanistiske designforskning må erkende begrænsningerne i de traditionelle kunsthistoriske synsmåder. Både kunst, kunsthåndværk og industriel design har autonome og heteronome bestemmelser og referencer; men de kunsthistoriske designforskeres interesser har vel generelt tenderet mod en ubevidst eller insisterende vægtning af det autonome aspekt.

### Designforskningen er et interdisciplinært felt

Den humanistiske designforskning er et interdisciplinært felt og må som akademisk vidensdisciplin ikke afgrænses for snævert. Designbegrebet må holdes udvidet og åbent som en almen, abstrakt bestemmelse af en række meget forskelligartede egenskabs- og formbes-

temmende praksisser. Og tilsvarende må designforskningen med tværgående og grænseoverskridende dynamik, og alt efter sine projekters intentioner, inddrage empiri og teori fra en række human- og samfundsvidenskaber og samtidig berige disse fagområder med sine resultater. Designhistorie som erkendelse og som moment i humanistisk praksis kan ikke rubriceres som anneks til traditionel kunsthistorie - designhistorie har sine egne "udsigtpunkter" og de ligger i krydsningsfelter mellem ikke få fagområder og fagtraditioner. Jeg ser 10 bærende søjler i det designvidenskabelige udviklingsarbejde. Heriblandt står et nytænkende kunsthistoriefag selvsagt centralt placeret.

### Mikrohistorie og makrohistorie

Forskningsstrategisk er der i nordisk designforskning behov for både mikroanalyser og makroanalyser. Inden for den "nye kulturhistorie" har en dominerende interesse for mikrohistorie de sidste par årtier været konsekvensen af den såkaldte store histories sammenbrud, "den store fortællings" umulighed, jvf. J.-F. Lyotard. Ikke desto mindre er "fortællingen" i mere eksperimentel form genopstået i den "nye kulturhistorie". På lignende måde kan en ny designhistorisk forskning med fordel operere på begge planer, det mikro- og det makrohistoriske, og relatere dem indbyrdes.

Lars Dybdahl, mag. art.  
Universitetslektor, studieleder på  
Kunsthistorie, Københavns Universitet

\* nyckelområden

Der er et stort behov for punktundersøgelser, der lægger deres konceptuelle udgangspunkt uden for det som regel fortegnende perspektiv, som opstår når der fikseres på "designer-personligheden". En lineær, pompøs og evolutionær national designhistorie er også et tvivlsomt projekt, men en makrohistorisk fremstilling af design som moment i en større periodes modsætningsfyldte kompleksitet er relevant og nødvendig. Eksempelvis perioden 1945-1973 i Dansk design, som jeg p.t. forsker i.

### **Designforskerens kritiske praksis**

Den humanistiske designforsker er i sin vidensproduktion og som social figur forbundet med både det autonome og det heteronome aspekt ved design. Erkendelserne i det videnskabelige arbejde peger frem mod en praksis, der kritisk forbinder elementer fra disse sfærer - elementer af æstetik, etik og politik.

### **DESIGNBOOMET OG DEN NORDISKE KUNSTHISTORISKE DESIGNFORSKNING**

Det er velkendt, hvorledes Nikolaus Pevsner og Siegfried Giedion, begge kunsthistoriske pionerer i den internationale designhistoriske forskning, for årtier tilbage på hver sin måde identificerede sig med modernismens projekt. Med 1980'ernes designboom og den postmodernistiske bølge fandt en frisættelse sted, der stimulerede bl.a. nordiske kunsthistorikere til deres nye engagement i designfeltet. De postmodernistiske arkitekter og designeres forskelligartede, stilciterende betydningsspil appellerede og gav selvtillid til nordiske kunsthistorikere med vital interesse for kunstindustri. Næsten uventet blev der brug for de stilhistoriske kundskaber og "sansen for det dekorative", ligesom et nyt forskningsfelt aftegnede sig: forskningen i den industrielle designs historie. I denne pluralistiske eftermodernistiske situation så vi også, hvorledes en i princippet ny frugtbar interesse for den empiriske spændvidde på hele området kunne krænge over og resultere i en decideret fejring og rehabilitering af selv den viktorianske, borgerlige klunkestils artefakter, dens plyds og ponpon'er. Eller var det i dette tilfælde - og her tænker jeg specielt på et norsk udstillings og publikationsinitiativ - primært nostalgi iklædt kunsthistorisk faglighed?

Uden at billedet på nogen måde er entydigt, har der været en tendens til, at nordiske kunst- og formgivningshistorikere uanset al entusiasme - og formodentlig utilsigtet - har undgået et dilemma, eller, hvad man snarere burde kalde det, ikke har udnyttet en perspektivrig mulighed.

Således har de nordiske designhistoriske kunsthistorikere -hvis de har villet det - på den ene side kunnet se den markante fremvækst af nye faglige synsvinkler og teoridannelser inden for den almindelige kunsthistoriske forskning, det der slagordsagtigt sammenfattes i betegnelsen "den nye kunsthistorie".

Og på den anden side er der samtidig internationalt sket en teoribærende udvikling omkring design-, smag- og kulturhistoriske problemstillinger, som er direkte relevante for en kvalificering af den nordiske designhistoriske forskning. De nordiske formgivningshistorikere har vel kun i begrænset omfang beriget deres forskning og udstillingspraksis med inspiration fra disse to sider.

Hovedsagelig kan de seneste årtiers nordiske designforskning klassificeres i fire hovedgrupper:

1. Forskning, hvor produkternes historie tendentielt bliver forenklet til momenter i designernes historie og behandles i biografisk og monografisk prægede publikationer, artikler, bøger og udstillinger.

2. Forskning, hvor boligindretning, kunstindustri, kunsthåndværk og industriel design anskues som dele af civilisationshistorien (forskning, der behandler strømninger og bevægelser primært i forhold til kunsthistoriske perioder og kronologi).

3. Forskning, og forbundet hermed udstillingspraksis, der præsenterer designs historie som æstetiserede objekters ikoniske "kongerække". Designprocessens kompleksitet såvel som det receptionshistoriske perspektiv er her som regel helt fraværende.

4. Teoretisk orienterede ansatser i artikler og publikationer (bl.a. om semiotiske problemstillinger) og bidrag til seminarer og symposier. I denne forskning har kunsthistorikerne ikke været de største bidragsydere. Jeg tænker her bl.a. på publikationerne fra University of Industrial Arts Helsinki (UIAH).



Ser vi mere specifikt på de nordiske kunstindustrimuseer erhverver og udstiller de både kunsthåndværk og industriel design - det sidste i efterhånden for ringe grad - og siden midten af 1980'erne har der været intense, nødvendige faglige diskussioner om udstillingspolitik og prioritering af erhvervelser til museums-samlingerne. Sideløbende hermed har fundamentale begreber været til debat, specielt har der været fokus på design-begrebets status - og det er der stadig, uden at det har båret meget frugt! Og selv om der i de forløbne år har været talt meget om begreberne 'kunsthåndværk', 'kunstindustri' 'industriel design' og slet og ret 'design' - man må stille spørgsmålet, om ikke man på de nordiske kunstindustrimuseer - ligesom andre steder i verden f.eks. Museum of Modern Art i New York - i vidt omfang alligevel har ageret primært ud fra et traditionelt kunstbegreb? Og dermed også ud fra en værkæstetik, der som sin forudsætning har idéen om det autonome kunstværk, det sluttede, formålsfrie kunstværk, der lever op til Kants begreb om kunstnydelsens interesseløse velbehag? Hvorledes afspejler dette sig i valget af de objekter, der med stort connoisseurship kanoniseres på museerne og i deres publikationsvirksomhed? Er det klassisk-romantiske kunstbegreb og den hermed forbundne organiske formkonception trods alt endnu levende blandt de nordiske designforskere? Er aftrykket fra tidligere tider ikke sejlivet?

Forholder det sig således, at denne synsmåde i virkeligheden korresponderer til en udbredt receptionsform hos publikum? - Samtidig med avantgardekunstens endegyldige problematisering og opløsning af det traditionelle værkbegreb kan behovet for kunstnydelsen nu forskyde sin tilfredsstillelse til nutidens sofistikerede designobjekter, der i museernes og designcentrenes samlinger og udstillinger, og af designerne selv, i vidt omfang præsenteres som autonome kunstværker.

Med kunsthistorikernes forskningsprioriteringer er der også centrale områder inden for kunsthåndværkets og den industrielle designs historie, som endnu står i skyggen af andre, højere prioriterede emner. Eksempelvis hele modefeltet. Her gælder det både det empiriske og de kvalificerede teoridannelser, der internationalt har fundet sted op gennem hele det

20. århundrede, fra Torstein Veblen og Georg Simmel og frem til det nutidige engagement i "streetstyles". Modefeltet bør blive til genstand for langt større interesse i den nordiske designforskning. Et andet eksempel er det brede felt, der kan signaleres med begrebet "populærdesign" - og dermed også relationen mellem populærdesign og elitedesign.

Med udgangspunkt i denne problematik kan man rejse spørgsmålet om arven fra Scandinavian Designs glanstid i 1950'erne og 1960'erne. Kunsthistorikere og æsteter fungerede her i høj grad som advokater, smagsdommere og missionærer for "den gode smag" - for elitedesignet. Lever der ikke stadig elementer af denne holdning i nutidens kunsthistoriske forskning- og museumspraksis inden for design? - Rollen burde være udspillet.

### **DESIGNFORSKNINGEN SOM INTERDISCIPLIN- ÆRT FELT DESIGNVIDENSKABENS 10 SØJLER**

Sagt meget alment og forenklende er det projekt om dansk design 1945-1973, som jeg arbejder på, ikke holistisk enhedssøgende, men ser snarere sine forhold som præget af modsætninger, af diskontinuitet, af modernistiske brud og forandringer, men naturligvis også af forskelligartede, sejlvivede traditioner og traditionismer. At lægge periodeafgrænsningen først ved den økonomiske krises gennemslag i begyndelsen af 1970'erne, og ikke i midten af 1960'erne, er også bevidst. Herved kommer problemkomplekset "design og ungdomskulturen" og pop-designets indslag fra midten af 1960'erne ind i fremstillingen, hvilket giver både analytiske og fremstillingsmæssige gevinster af forskellig art.

Jeg ser en væsentlig række af fagtraditioner og nye faglige tendenser, der er aktuelle i forhold til mit projekt, men som også i videre forstand repræsenterer problemstillinger i andre historisk orienterede designstudier. Det er dem, jeg her vil kalde de 10 søjler:

#### **1. INDUSTRI- OG TEKNOLOGI- HISTORIE. DESIGNS MATERIALITET**

Det er bl.a. spørgsmål som:

- Erhvervsstrukturernes og de branchehistoriske forholds betydning for professio-

naliseren af industriel design; eksempelvis plasticindustriens gennembrud som en platform for de nye danske industri-designere efter 1945.

- Hvorledes influerer produktionsprocessens økonomiske logik, eksempelvis materiale-økonomi og rationaliseringsbestræbelser, på designprocessens konstitution og mål?
- Materialeanvendelsens økologiske konsekvenser.

### **2. ØKONOMISK, SOCIAL og POLITISK HISTORIE**

- Uden at ville plædere for økonomisk determinisme er det her vigtigt at efterspore sammenhænge mellem økonomiske, konjunkturelle forhold og produktionen og konsumet af design. Et eksempel: design-historisk set udløste krisen i 1929 således streamlineideologiens dominans i 1930'ernes amerikanske styling og produktkultur som en form for mentalt "krisemanagement". Hvad angår det social-historiske er der et basalt udgangspunkt i konstateringen af, at de sociale klasser og lags materielle forhold influerer på karakteren og omfanget af deres "designkonsum" inden for husholdningen og boligens udformning.

### **3. ANTROPOLOGI OG ETNOLOGI**

- Kulturvidenskaberne om de menneskelige kulturer giver i deres forskning inden for nyere tid emperi og teoretiske ansatser, der kan være oplysende om eksempelvis produkters sociale brug og udbredelse og om "den folkelige" populærdesign.

### **4. MODERNE KULTURTEORI - MODERNE KULTURSTUDIER**

- Stikord må her antyde problemstillingerne: Design i konsumkulturen - hverdagslivets æstetisering -konsumets stilisering i moderniteten. Design og livsstilsanalyse. Vareæstetik og periodisering af reklamebilledets og produkternes iscenesættelser. Som udgangspunkter for de designanalytiske perspektiver kan fremhæves det kulturteoretiske arbejde af Daniel Miller, Don Slater, Cecilia Lury, Johan Fornäs m.fl.

### **5. SEMIOTIKKEN**

- Teoretisk præcisering af designprodukter som repræsentation, som semiotiske, tegnmæssige relationer som "matricer" for læsning. Produktet som et ikonisk tegn, produktet som index og et produkts konventionelt bestemte symboliseringer. Indreflekteringen af fortolkerens, interpretantens, position i det analytiske arbejde.
- Semiotikkens kulturkritiske spor. Roland Barthes' mytekritiske arbejde rummer ansatser for det designanalytiske arbejde; jämför bl.a. hans artikel om plastic og hans anmeldelse af Citroën DS.

### **6. KØNSFORSKNINGEN. DEN FEMINISTISKE KRITIK. DESIGN, KØNNET OG KROPPEN**

- Den feministiske ansats i designforskningen er ikke kun rehabiliteringen eller nyopdagelsen af betydelige eller mindre betydelige kvindelige designere. I højere grad er det design som medium i organisering af patriarkalske magtstrukturer og designobjekternes status og funktion i den sociale konstruktion og visuelle differentiering af maskulinitet og feminitet. Eksempel: En ny mellemlagspræget feminitet konstitueres i efterkrigstiden og får som hjemmets iscenesætter konstitutionel betydning for 1950'ernes udmøntning af en blødere, organisk modernisme end den maskuline rationalitetsfikserede heroisme i mellemkrigstidens funktionalisme. Hvorledes er denne "nyvictorianske" kvindes sociale omgang med design, hvilke designede produkter udvikles til hende?

### **7. SOCIOLOGIEN**

- Eksempel: smagens sociologien. Studiet af de forskelligartede sociale smagskulturer og stil som mekanisme for social distinktion; jämför især Pierre Bourdieus destinktionsstudier og Mike Featherstones opfølgning af hans analyser af æstetiske præferencer hos "det nye småborgerskab" Materialernes sociale symbolværdi.

## 8. PSYKOLOGI OG SOCIALISATIONSTEORI

- Teoridannelser om kognitionsprocessen. Vores sekvensagtige og scannende perception af hverdagstingene.
- Fetischismeteori.
- Design som instrument i socialiseringsprocesserne (eksempelvis legetøj).

## 9. KUNSTHISTORIE OG VISUEL KULTUR

- Den kunsthistoriske tradition for værkanalysens formelle og ikonologiske tydinge. Traditionen for præcision i stilistiske bestemmelser både af enkeltværker og perioder. De kunstinterne relationer mellem kunst, kunsthåndværk og industriel design. Herunder de forskelligartede historiske og teoretiske forhold mellem produktdesign og arkitektur.
- Som bekendt anvendes begrebet Visuel kultur bl.a. til bestemmelse af den nutidige kultur med de teknologiske billedermediers kommunikation af store informationsmængder. Samtidig dækker begrebet også de nye tværvideenskabelige studier af visualitetens mangeartede dannelse og dens status i forhold til bl.a. massekulturelle fænomener og design.
- "Design og IT - digitalt design". Computerens innovative betydning for designprocesserne i produktdesign og arkitektur; eksempelvis CAD-CAM i billedesign og Frank Gehrys kunstmuseum i Bilbao.

## 10. POSTKOLONIALE STUDIER

- Det postkoloniale studiefelt reflekterer også designrelevante problemstillinger, eksempelvis globaliseringsforhold i design og et emne som vestlig designs reception i den 3. verden og samtidig udviklingen af en egen produktkultur i den 3. verden. I sammenhæng med dansk design kan nævnes dansk møbel- og tekstildesigns indflydelse på det indiske National Institute of Design (Ahmedabad).

## DESIGNHISTORIKERENS KRITISKE PRAKSIS

I de seneste årtier har den tegnpotente, såkaldte "semiotiske design" indtaget en stærkt feteret position. Italieneren Mario Perniola har

hævdet, at kategorien industriel design, i og med at reklamens magtfulde, strategiske betydningsspil på associationer er trådt i stedet for eller helt overskygger enkle denotative reference til funktionelle formål, er blevet forvandlet til udelukkende et semiotisk design. At spændingen mellem det autonome og det heteronome er opløst i en tilstand, hvor alt som varegjorde tegn byder sig til som "nyttigt".

I et bredere samfundsmæssigt perspektiv må det dog fastholdes, at industriel design stadig besidder en spændingsfuldt dobbelthed, en dialektisk kompleksitet, der rummer både det autonome til det heteronome moment.

Det autonome moment ligger således i designfeltets kunstneriske dimension, dér hvor det i sansemedierede former søger at realisere menneskelige, behovsorienterede målsætninger, der peger længere frem end tilfredsstillelsen af markedsmekanismerne. I denne autonomi fastholdes en form for intern diskursiv udvikling i den æstetiske designsfære med dens forskelligartede fora: designskolernes eksperimentelle praksis, udstillingsaktiviteterne, de professionelle organisationer, de faglige publikationer o.lign. Her over for rummer det heteronome moment designs forskelligartede eksterne afhængigheder af samfundsmæssig art, herunder dens materielle tilblivelsesproces og dens konsumforhold, ligeså vel som dens relationer til videnskabelighed og etik.

Designforskerens kritiske praksis bør udfolde sig for det første i forskning, der aktualiserer det historiske i den forstand, at forskningen lægger op til, inviterer til, refleksioner over nutidig hverdagskultur og dermed også tydeliggør historisk dynamik og muligheden af stukturforandringer og anderledes værdisæt. Dernæst bør også deltagelse i offentlig meningsdannelse omkring designspørgsmål, pædagogisk aktivitet og dialog med nutidens designere være en del af designforskerens identitet og aktivitetsradius. Det ligger i designforskerens lod at agere i forhold til designfeltets autonome såvel som heteronome sfære, ikke mindst ved at reflektere forholdet mellem designæstetik og etik. Omgivet af nye mutante materialer med et mangeartet poetisk potentiale lever vi i dag i samfund præget af en

hyperartificiel materialitet. Men økologisk set også med udpining og truende nedbrydning af det globale miljø. Som bl.a. designeren Victor Panapek og den italienske designforsker Ezio Manzini har påpeget det, er det en væsentlig udfordring for designeren i dag at udvikle produkter, der på basis af sociale og økologisk bæredygtige kvalitets- og værdikriterier fremmer radikalt ny måder at konsumere på. Et centralt moment i denne proces er tilsynecomsten af en helt ny produktæstetik ud fra etiske og økologiske overvejelser. De forskellige humanistiske designforskere skal ikke overvurdere deres mulige rolle i denne dialogiske og kollektive proces; men bestemt heller ikke undervurdere betydningen af deres mulige bidrag til den produktmæssige sammentænkning af æstetik og etik.

To andre, kulturelle tendenser fordrer også en stillingtagen fra den humanistiske designforsknings aktører som skribenter og kuratorer. Med omkostninger for vores forskningspotentiale kan vi tage ukritisk del i den nye urbane begivenhedskultur med dens stadig mere hektiske, næsten antihistoriske og selvreferende oplevelsesfetichisme - det er en tendens, som også slår ind på kunstindustri-museernes scene. Eller som producenter af coffetable-books og tilsvarende aktiviteter med hurtig succes kan vi ligeså ukritisk "sælge" os til den tingsdyrkende musealisierung af hverdagslivet, der pågår omkring os - ønsker vi det?

# Designkommunikation

## en fråga om vida forskningsperspektiv

Text: Lasse Brunnström

Min kollega på kulturförvaltningen gick för en tid sedan in i en stor, renommerad friluftsboutik i Göteborg och frågade efter en omskriven designprisbelönt vandringsstav. Nej den fanns inte. Men kommer ni att ta in den då, undrade min kollega? Nej sån't tar vi inte in bara för att den har fått designpris - den ska ju gå att använda också, blev svaret från ett gravallvarligt biträde.

**V**ad kommer det sig att begreppet design, åtminstone i svenska medier och bland en svensk allmänhet, tillåts stå för något som ser annorlunda ut, fungerar sisådär och kostar i mesta laget? Det vi idag betraktar som industriellt designade vardagsprodukter har ändå funnits på marknaden i över 50 år.

Tyvärr är det nog så att problemet minst lika mycket handlar om hur designbegreppet kommuniceras som om brister hos själva produkterna. För oavsett om vi skriver om design eller via utställningar och andra medier försöker att skapa en dialog kring vår kunskap om tingen så menar jag, att vi i alltför hög grad utgår från vad vi ser och glömmar de andra sinnesupplevelserna. Därmed bidrar vi till att ladda designbegreppet med ett ofullständigt meddelande, ett meddelande om att designföremål ska betraktas som exklusiva konstföremål.

God design ska som bekant bl.a. tillgodose ekologiska, funktionella, ergonomiska, sociala, ekonomiska, semantiska, emotionella och

traditionellt estetiska krav. Det är denna komplexa, mångsinnliga upplevelse som vi måste försöka förmedla, dvs. att begreppet design står för så mycket mer än ögats estetik.

Om vi inte klarar detta då kommer det i designlitteraturen även fortsättningsvis att bara traggas det gamla vanliga standardurvalet av kanoniserade designföremål och då kommer design- och konsthantverksmuseet att förbli konstmuseets lillebror som, lite hårddraget, bara visar vackra glas som inte går att dricka ur eller formsköna stolar som inte går att sitta i. Och då kommer vi även fortsättningsvis att mötas av en oförstående blick eller en raljerande kommentar då vi frågar efter en ergonomipenna i bokhandeln eller en brödsåg i köksbutiken och av leverantören hänvisas till MoMAs välfyllda designbutik på fentiotredje gatan i New York. För faktum är att designbegreppet är på väg att stigmatiseras bland stora grupper i samhället idag.

### Kontorsstolen och den estetiska normen

I viss mån känns tendenserna igen, från en diskussion vid en annan tid, på en annan plats. Låt mig få utveckla tanketrådarna. Ända sedan jag för tio, tolv år sedan började intressera mig för den industriella designens historia har jag fascinerats över de produkter som amerikanerna visade upp på den första världsutställningen i Crystal Palace 1851, dvs. Samuel Colts revolver, Goodyears vulkaniserade gummiprodukter, McCormicks skördetröska,

Lasse Brunnström, arkitektur- & designhistoriker  
Forskningledare vid Kultur Göteborg

symaskiner, benproteser och andra nydanande produkter som var tänkta att underlätta tillvaron för gemene man, ja kanske bortsett från revolvern då, som enligt en samtida senatsrapport betraktades som det enda vapnet med vars hjälp man skulle kunna betvinga federationens vilda och oförskräckta indianstammar.

Här fanns en uppfinningsrikedom och respektlöshet som bjärt kontrasterade mot det traditionella konsthantverksutbud som engelsmän och fransmän i hög grad stod för eller näveraskarna, stearinljusförpackningarna och alla obearbetade järn- och stålstycken som förevisades i den svensk-norska paviljongen. Bara det att konstruera en flytande nygotisk kyrka för sjömännen i Philadelphias hamn vittnar om amerikanarnas faiblesse för okonventionella lösningar. Bristen på arbetskraft brukar framhållas som en orsak till de många amerikanska uppfinningar, inte minst på den maskinella sidan. "Att lägga ner månader eller år på en enda produkt, inte för att förbättra den i sig, utan blott för att mångfaldiga priset eller höja det rent konstnärliga värdet är inte vanligt förekommande i USA", konstaterar man i utställningens officiella katalog. Nej här gällde det enligt samma källa snarare att finna praktiska och bekväma lösningar "that suited to the wants of a whole people/...!". Bild 1.

Bild 1

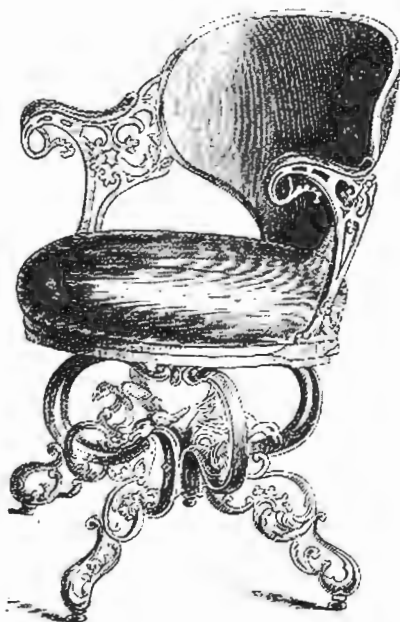


BILD 1.  
Hyllad och hänad snurr- & vippstol från American Chair Company som visades på den första världsutställningen i Crystal Palace, London 1851.

BILD 2.  
Frank Lloyd Wrights premodernistiska kontorsstol för Larkin Building från 1904.

Med på utställningen fanns också ett föremål som jag aldrig blivit riktigt klok över och länge betraktat med någon form av skräckblandad förtjusning. Det var en snurr- och vippstol från American Chair Company i New York. Armstöd och benställning bestod av ett genombrutet gjutjärnsmonter uppbyggt av växt- och fågelliknande former. En smaklöst förenklad ornamentik av mindre eller intet värde var länge det allmänna omdömet. Ett exempel på 1800-talets "stilmaskerad" som konsthistorikerna långt in i vår tid skydde och som Elisabet Stavenow-Hidemark i Signums svenska konsthistoria menar inget museum sparade på - utom Nordiska museet. Men under denna domesticerande tilläggsestetik, tillkommen för att locka ögat och försöka höja föremålets sociala prestige, fanns också något annat väl så väsentligt för designförståelsen, men det var något som framgick först vid användningen av föremålet.

Stolen hade nämligen ett patenterat centripetal fjädersystem under ett skönt stoppat passagerarsäte hämtat från amerikanska järnvägsagnar. Fjädrarna gav stolen en närmast obegränsad flexibilitet i olika riktningar och den kunde också, likt de traditionella musikkällarna, snurra runt sin egen axel. "/.../certainly we have never tested a more easy and commodious article of household furniture" löd ett samtida omdöme från en som hade

Bild 2



prövat stolen. John Gloag, som har skrivit om stolens socialhistoria, menar också att det har kommit fler innovationer rörande sittkomfort från USA än från något annat land. Förutom snurrstolen nämner han naturligtvis gungstolen, men också vad han kallar för "adjustable chairs, for reclining at any angle" (vilstolen) och "convertible chairs that could become low couches".

American Chair Companys stol, som "tillfredsställer sybaritens alla önskemål", för att välja ytterligare ett omdöme, måste vara den moderna kontorsstolens urmoder. Thonet presenterade sin motsvarighet i böjträ 1866 och Frank Lloyd Wrights berömda variant från Larkin Building i Buffalo, i brandhärdigt, brunmålat stål med skålformad eksits och som också gick på hjul, var färdig 1904. Bild 2.

Vi får utgå ifrån att snurr- och vippstolarna länge var ganska sparsamt förekommande och i den mån de fick en mer allmän användning så var det i avantgardistiska miljöer som i just Larkin Companys numera rivna administrationsbyggnad. I detta av Wright genomdesignade, supermoderna kontorslandskap med bl.a. luftkonditionering, vägghängda toalettstolar och med arkitekturen kongenialt utformade kontorsstolar arbetade 1800 personer med postorderförsäljning av företagets egentillverkade hygienartiklar.

Snurr- och vippstolens nyttjande kräver ett relativt frigjort beteende, ur både fysisk och moralistisk utgångspunkt, och torde därför länge ha ansetts svårförenlig med europeisk sittkultur. En genomgång, som långt ifrån gör anspråk på att vara metodiskt tillfredsställande, av ett antal äldre fotografier från olika svenska arbetsplatser antyder att när man för omkring hundra år sedan lämnat de höga skrivpulpeterna och kontorsarbetet i huvudsak bedrevs sittande var snurrstolen förbehållen chefen eller förmannen. På det tidiga 1900-talets stora kvinnoarbetsplatser, trälhaven som de kallades, gjorde detta extravaganta och smått frivola sittredskap sitt inträde först omkring andra världskriget, troligen efter influenser från USA. Sett ur ergonomisk synvinkel var och är den emellertid suverän, speciellt i dess nutida versioner som bäst torde ha utvecklats av norska designer.

Ett exempel är den så kallade sadelstolen av designern Peter Opsvik som har blivit en storsäljare för företaget HÅG, men knappast på grund av utseendet utan tack vare den suveränt genomarbetade designprocessen. Själva finesen med Opsviks stol är korsformerna i sits och ryggstöd som möjliggör en variation mellan traditionellt sittande och Balanskonceptets öppna sittvinkel. Ryggstödet kan förvandlas till ett magstöd och brukaren ges en ryttarlik position med alla dess möjligheter till frihet och kontroll. Bild 3.

Det är väl inget ämne inom vårt fält som är så genomtröskat, i både teori och praktik, som stolsdesign. Men så har vi stolen tätt intill kroppen i nästan 80% av vårt vakna liv. Det säger Peter Opsvik och exemplifierar med sittandet vid alltifrån frukostbordet, i våra transportmedel till skärmtittandet både på jobbet och hemma framför TV:n. Det går inte att komma ifrån att stolsdesign är något fundamentalt och viktigt, kanske mer i dag än någonsin förr. Och med ett förändrat, mer tvärvetenskapligt forskningsperspektiv som tar större hänsyn till stolens icke-visuella kvaliteter så tror jag att det går att utvinna mycken ny kunskap också inom sittandets komplexa upplevelsevärld.

Samtliga stolar som jag kortfattat har presenterat här är exempel på en relativt komplex design. De kan och får naturligtvis inte



BILD 3.  
Norska HÅGs sadelstol CAPISCO i design av Peter Opsvik från 1984.  
Foto Röhsska museet.

bedömas utifrån en traditionell formalestetisk utgångspunkt utan måste sättas in i en bredare designhistorisk kontext där den visuella aspekten bara är en av flera analyskriterier. Men det är svårt att frigöra sig från de visuella kvaliteterna efter generationers prägning att lita på ögonens bedömningsförmåga. Vi kan tycka att 1800-talsstolens ornamentik är grov, schablonartad och lite våghalsad att använda i bärande konstruktioner, att Wrights stol är klumpig och formmässigt manierad i sin flört med wiensezessionisterna, att benställningen på Opsviks stol inte tillräckligt harmonierar med de genomarbetade sittytorna. Men gemensamt för alla tre är att gränserna har prövats utifrån tidens, materialens och produktionsprocessens respektive förutsättningar.

### Besticket och den mångsinnliga njutningen

Det är tveklöst så att fler gränssnitt i designprocess och designdialog skapar förutsättningar för mångsinnligare upplevelser och fördjupade kunskaper. När man exempelvis lärt sig att uppskatta ett ergonomiskt handredskap eller en balansstols alla fördelar så berikas ens upplevelsevärld och man så att säga upplever skönheten med hela kroppen. Ett föremål som engagerar flera sinnen kan därmed fördjupa och förlänga den estetiska upplevelsen.

Synens hegemoni bland våra sinnen kan stundtals upplevas som blockerande i designsammanhang. Men det har också sin historiska förklaring. Etnologen René Valeri, understryker i boken *Tycke och smak*, som kom ut för några år sedan, att de olika sinnesupplevelserna allt sedan 16-1700-talet har en inbördes rangordning, en rangordning som är gemensam för de västerländska samhällena. Synen ligger högst, därefter kommer hörseln och längre ner kommer känsel, lukt och smak. Det intressanta som Valeri också påtalar är att denna fallande värdeskala "går hand i hand med en ökad brist på språk (eller man kan säga allt större översättningssvårigheter) för de olika sinnena och konstarterna."

Synens hegemoni avspeglas i mängder av uttryck som exempelvis att något ger syn för sägen, man stirrar sig blind på något, man öppnar ögonen inför något och nu under

gastronomins verkliga glansperiod att man äter med ögonen. Just det senare uttrycket utgör en tidstypisk visuell trivialisering av en betydligt mer komplex upplevelse. Framför allt bestickets roll i sammanhanget förefaller undervärderat; bestick som inte bara är vackra att se på, utan också att hålla i och att använda.

Att bestick är utformade med höga ergonomiska ideal för ögonen tas på något sätt för självklart. Som konsument får man här tyvärr i alltför hög grad förlita sig på andras omdömen. Ännu vet jag inget ställe, även om det påpekas att våra museirestauranger borde vara den lämpliga platsen, där det finns tillfälle att prova olika bestick i verkliga måltidssammanhang. Hur bred är t.ex. skeden och hur djup är kupningen? Kommer den att passa just min muns anatomi eller skaver den mot gommen varje gång som jag försöker att tömma den på sitt innehåll? Och hur är det med skedens kanter, är de tillräckligt vältrumlade?

Har graderna i godset nöts ner så pass mycket att inte tungan irriteras? Och gaffeln, tål den att stickas in i munnen utan att man riskerar att spetsa både tunga och läppar? Och hur är knivens skärvinkel, skärförmåga och anliggning i handen? Och vilka smaker förmedlar för övrigt själva godset i besticket?

Ett tidigt exempel där man legat långt framme när det gäller insikten att ett bestick ska upplevas som en njutning, inte bara för ögat utan också inne i munnen är svenska Focus från 1955. Det tillverkades av Eskilstunaföretaget Gense och fick sin noga framprovade form av företagets designchef Folke Arström. Det går att tala länge om det här bestickets visuella kvaliteter, de strama, vackra tulpanformerna och knivbladets eleganta övergång i skaftet, för att ge ett par exempel på allt detta som väckte berättigad uppmärksamhet och som gav prov på vad begreppet Scandinavian Design stod för. Men minst lika viktigt menar jag att de ergonomiska aspekterna är, exempelvis en kniv som inte har försetts med mer blad än vad som behövs i själva skärprocessen och med en välvning undertill som medger ett högre anläggningstryck på skärytan, en gaffel som är försedd med tre korta piggar i stället för de gängse fyra långa, fullt tillräckligt för att kunna spetsa den mest motvilliga köttbit.



Med bibehållen behaglig slankhet återstår därmed en rejäl uppsamlingsyta på gaffeln för de likvida läckerheter som annars så lätt blir kvar på tallriken. Dessutom en sked som, åtminstone för min mun, äger just de goda egenskaper jag tidigare efterlyste. Och allt detta tillverkat i ett synnerligen vältrumlat gods. Bild 4.

Det är förvånande att besticktillverkarna varit så fixerade vid de visuella kvaliteterna och möjligen greppproblematiken men så lite uppmärksammat betydelsen av själva gränssnittet mellan bestick och mun. Möjligen kan det vara så att den traditionella europeiska ätkulturen har lagt hinder i vägen, att den gamla föreställningen om att besticket enbart är till för att tranchera maten och transportera den fram till munnen har fungerat som en hämsko i sammanhanget. Kanske är det så att det här besticket inte varit möjligt att tillverka förrän efter andra världskriget, inte bara på grund av det senmodernistiska formspråket och det högkvalitativa rostfria stålet utan också på grund av den lättsamma och funktionella amerikanska måltidskulturen som nu på bred front blandades upp med traditionell europeisk finkultur.



## Industrin och den komplexa formen

Vi kan naturligtvis inte bortse ifrån att mycket av dagens nymornade intresse för design handlar om en reaktion mot den formomedvetenhet som fortfarande präglar stora delar av vårt samhälle. Men då är det viktigt att vi inte dömer ut gårdagens produktion bara för att vi inte kan se de konstnärliga kvaliteterna. Vi har mängder av exempel i produktgestaltningshistorien där innovationen har föregått konsten, där de konstnärliga kvaliteterna har varit av sekundär betydelse. Nya föremålskategorier har gestaltats efter ett ingenjörsmässigt beräkning och adderande av former. Först så småningom, efter kanske en längre tids mognadsprocess, har de övergått från vad vi betraktar som varande ett stycke ingenjörskonst, ibland en dekorerad sådan, till design.

Här har de friare och omständligare produktionsmetoderna inom konsthantverket naturligtvis gett unikatens ett försprång när det gäller de icke-funktionella kvaliteterna, vilket också märks väldigt tydligt i vad som samlas på och visas i våra design- och konsthantverksmuseer. Men med först industridesignerns och senare datorernas inlemmande i produktionsprocessen har situationen förändrats. Numera går det betydligt enklare och snabbare att också ta hänsyn till exempelvis produktens visuella och taktiska kvaliteter. Datorerna inte bara underlättar arbetet utan påverkar också själva formspråket. De banar väg för den komplexa estetiken inom den industriella produktionen.

Det som förr var förbehållet hantverket kan med datorernas hjälp numera enkelt mångfaldigas. Dagens alltmer "skraddarsydd" industriproduktion av exempelvis skor, kläder och bilar tenderar att sudda ut gränserna mellan industri och hantverk. Med hjälp av avancerad programvara med namn som Rhino, Maya och Alias, skapas idag ritningar, frästa prototyper och industriprodukter av tidigare aldrig skådat slag, sådant som förut inte har kunnat åstadkommas annat än möjligen genom en mycket långsam och omständlig hantverksprocess.

Det finns numera, bl.a. tack vare raffinerade inscanningsmetoder, möjligheter att vandra mellan modeller och 3D-moduleringar i

BILD 4.

Besticket Focus som togs fram av Gense i Eskilstuna på 1950-talet under ledning av Folke Arström är inte bara njutbart att se på utan förmedlar en mängd ytterligare sinnesupplevelser i samband med användningen.

Bild 5



designprocessen på ett sätt som inte var möjligt bara för några år sedan. Och det är just detta som idag gör designarbetet så kreativt och som gör att man måste tro på konsthantverkskunnandets renässans, men inte i första hand som ett solitärt konstnärligt självförverkligande utan inlemmat som en del i en vidare designprocess. Bild 5 och 6.

Vid landets designhögskolor prövar man sig idag fram med olika metoder i designprocessen. Ett par relativt färskas övningsuppgifter från andra årskursen i industridesign på HDK i Göteborg kan tjäna som exempel. Uppgiften var att utifrån givna tekniska förutsättningar skapa en fullt fungerande och så visuellt självklar radio som möjligt. I den ena, röda radiomodellen har utgångspunkten varit en tvådimensionell gestaltning av de tre essentiella funktionerna, högtalare, skalinställning och volymkontroll. Funktionerna har skrivits in i var sin cirkel av olika storlek som sedan med hjälp av en 3D-modulering i programmet

BILD 5 & 6

Två olika sätt att lösa en industri-designuppgift vid HDK i Göteborg år 2000.

Bild 5, en knallröd radiomodel byggd av Staffan Weigel med hjälp av 3D-modulering i programmet Rhino.

Bild 6, hantverksmässigt framställd radiomodel av Erik Appelqvist.

BILD 7.

Bildsekvens som visar hur man med hjälp av 3D-modulering i programmet Maya kan konstruera s.k. dubbelkrökta ytor. Ritat av Joachim Oscarsson, datatekniker vid Högskolan för design och konsthantverk (HDK) i Göteborg.

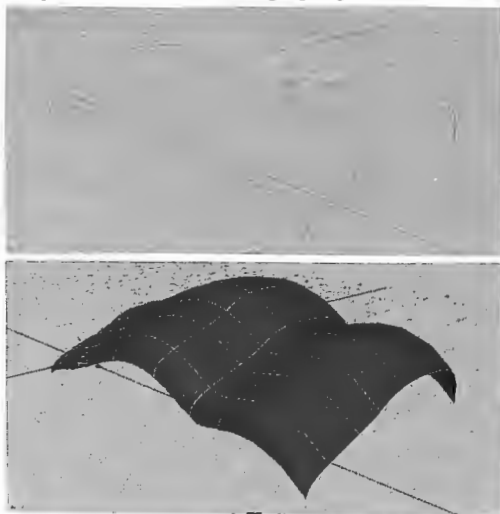


Bild 6

Rhino "bakats" ihop till en gemensam form. Det andra exemplet utgörs av en rent hantverksmässigt framtagen radiomodel där designern har tagit hjälp av skulpturala, organiska former för att tydliggöra när högtalaren är beredd att ge ifrån sig ljud respektive önskar vara tyst. Radion, som här visas i tre olika versioner, skulle i detta skede i princip kunna vara gjord av en keramiker, men kan sedan scannas för vidare behandling inför en kommande produktionsprocess.

Datorernas bidrag till den kreativa processen brukar illustreras med hemelektronik och bildesign i bulliga former eller med det mycket tydliga exemplet hur Frank Gehry skapar sin spektakulära cyberarkitektur. En av hemligheterna är just möjligheten att fritt kunna experimentera med olika inslag av dubbelkrökta ytor. Resultatet blir till biomorfa flytande former som man relativt enkelt skapar i programmet Maya. Bild 7.

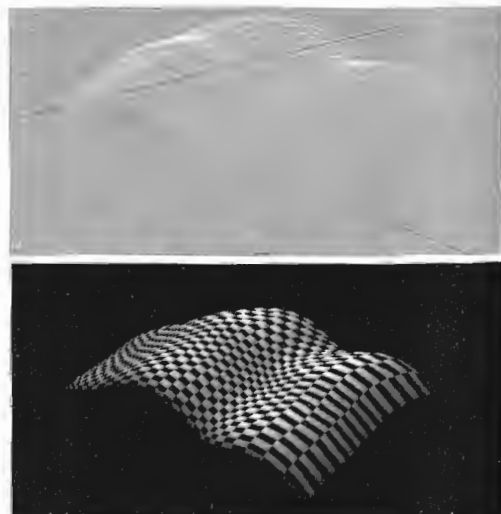


Bild 7

När industridesignern efter andra världskriget på allvar formerade sin yrkesidentitet manifesterades detta bl.a. genom skapandet av yrkesidéella organisationer. 1957 bildades den internationella organisationen ICSID (International Council of Societies of Industrial Design). Vid ICSIDs andra designkongress, i Venedig fyra år senare, gjordes försök att definiera den nya yrkesrollen. Som en lämplig symbol för utövarna av industriell design lyftes forculan fram, denna urgamla venezianska årtull till gondolerna. "Dess användbarhet var perfekt", enligt den amerikanske ordföranden Peter Mueller-Munk, "dess skönhet uttrycker dess funktion, den ger sig inte ut för mer än den är". Med andra ord en god förebild för hur man vid den tiden såg på industriell design, nämligen som en strävan efter tidlöshet och sannhet. Bild 8.

Men det intressanta ur dagens perspektiv är att man som en symbol för industriell design lyfte fram en ändå rätt komplicerad hantverksprodukt, att man såg hantverk och industri som två sidor av samma mynt.

Med datorns inträde får vi utgå ifrån att begreppsideologier och formpreferenser successivt kommer att förändras. Modernismens begreppsapparat där det enkla också å priori var det sköna har ett starkt grepp om oss fortfarande. Men enkelhetens estetik var i



hög grad ett barn av sin tid såväl inom tillverknings- som inom byggindustrin. Införandet av rationella produktions- respektive byggprocesser verkade styrande på både produktdesign och arkitektur. Dyrbara pressverktyg inom plastindustrin och arbetsbesparande bockningsutrustningar inom metallindustrin torde ha styrt våra formpreferenser och fått designskräet att göra en dygd av nödvändigheten på samma sätt som arkitekterna tvingades acceptera den föreliggande verkligheten som det heter i det svenska arkitekturmanifestet acceptera. Före designchefen vid Electrolux, Hugo Lindström, har exempelvis redogjort för hur kylskåpsdesignen under 1950-talet styrdes av en amerikansk metod att bocka höljen i ett sammanhängande svep, den s.k. Tangent Bender. Resultatet blev den karakteristiska uppochnervända U-formen med stora hörnradier som länge dominerade kylskåpsstillverkningen, framför allt i USA, och som i dagens retroversioner närmast omges med kultstatus. Bild 9.

Liksom inom arkitekturen får vi räkna med att den komplexa hantverkslika formen kommer att få en renässans inom designen, om den inte redan är på väg att få det. Vi står då inför en helt annorlunda situation än den som Bauhausfunktionalisterna befann sig i, där de kunde gå så långt i sin strävan efter de enkla

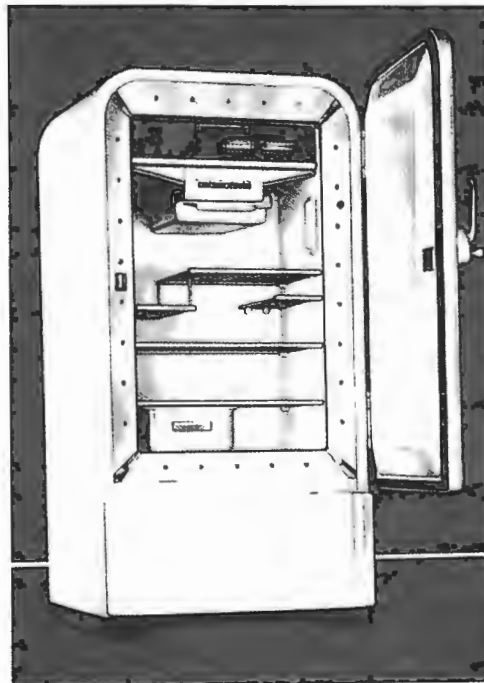


Bild 9

BILD 8.

Den formkomplexa och hantverkslika årtullen - forculan - till den venezianska gondolen valdes lite överraskande som symbol för yrkeskåren sedan världens industridesigner slutit sig samman i organisationen ICSID.

BILD 9.

Kylskåpsstillverkning enligt Tangent Bender-metoden är ett exempel på hur en tillverkningsmetod har påverkat våra formpreferenser.

maskinformerna att de t.o.m. tillverkade en del av sina föremål för hand när inte produktionsprocessen fanns tillgänglig. Hur detta kommer att förändra vår begreppsideoologi återstår att se, men det är väl inte alltför djärvt om man vågar påstå att vår uppfattning om vad som är god design kommer att genomgå många prövningar framöver.

### Empirins betydelse i designforskningen

Hur ska vi då nå därhän, till ett förändrat, vidgat forskningsperspektiv där alla sinnesupplevelser involveras i designupplevelsen och designdialogen? Det finns ett antal framgångsfaktorer som jag vill lyfta fram i sammanhanget och det är att öppna upp för den empiriska kunskapen, konnässörskapet och fackmannamässigheten, att nyttja arkivens primärkällor och att samverka tvärvetenskapligt. Låt mig bara kortfattat förklara vad jag menar: I design- och konsthantverksmuseivärlden har jag mött både en, sett ur museimannens perspektiv, avundsvärd och en, ur forskarens perspektiv, samtidigt lite skrämmande själv-säkerhet när det gäller att bedöma vad som är intressant eller ointressant, vad som är vackert eller fult. Utifrån en enkel blick och många gånger utan behov av förklarande resonemang kan ett utställningsförslag eller ett nyförvärv avfärdas från dagordningen.

Vad är det som ger denna självsäkerhet? Att det är en fråga om erfarenhet och föremålskunskaper står väl utom allt tvivel, djupa, inkännande empiriska kunskaper som förvärvats genom mer eller mindre dagligt umgänge med föremålen. Vid design- och konsthantverksmuseerna eller motsvarande avdelningar på större museer finns med andra ord en kunskapspotential som, åtminstone i Sverige, inte är tillräckligt utnyttjad i forsknings-sammanhang, mycket beroende på framväxten av två skilda kulturer där museipersonalens kunskaper inte längre är direkt avläsbara i antalet akademiska examina. Men det är samtidigt en kunskap som ständigt måste utmanas från akademiskt håll, annars riskerar den att fastna i sin egen självtillräcklighet och sjunka ner i den en gång av smakideologier präglade empiriska träsket.

Samtidigt som det är nödvändigt att höja kunskapsproduktionen och santalstonen vid museerna måste vi fråga oss hur vi kan låta konnässörskapet blomma ut i ett vidare sammanhang. Ingen som någon gång lyssnat till exempelvis Ingererd Råmans utläggningar om hur hon kärleksfullt arbetar med det keramiska godset skulle drömma om att skriva om hennes verksamhet utan en ordentlig djupintervju och även efter en sådan skulle många känna sig lätt handikappade sedan man insett sina bristande praktiska insikter. I Sverige har det nyligen startats en konstnärlig forskarutbildning vid HDK i Göteborg, dvs. de konstnärliga utövarna har numera själva en möjlighet att kunna reflektera och beträda en teoretikerbana som utgår ifrån det egna konnässörskapet. Och ingenstans kan väl frågor kring just konception, fackmannamässighet i utförande och tillverkningsfrågor bättre utvecklas än i en sådan forskningsmiljö.

Men konnässörskapets kunskapspotential finns också inom vidare kretsar. Självt mötte jag kvarnästaren vid Juvelkvarnen i Göteborg, fram till nedläggningen i juni 2001 Sveriges förnämligaste handelskvarn. Aldrig har jag upplevt en sådan välutvecklad känsla för födans komplexa estetik. Med glöd i rösten berättade han om vikten av vetegroddarnas gyllengula färg och om hur mannagrynen närmast friktionsfritt skulle pärla genom fingrarna. Ett liknande konnässörskap möter vi påtagligt ofta också inom exempelvis auktionsverken och antikhandeln. I avvaktan på att universitetsvärlden formerar sina forsknings- och utbildningsstrategier och museivärlden sin fördjupade kunskapsdialog har auktionsverken agerat och utvecklat det öppna samtalet till en konst i sig. Här döljs ingen kunskap som i museerna utan varför den här kunskapspotentialen inte är mer uppmärksam i forskarkretsar beror snarare på att de ekonomiska värdefrågorna länge har varit tabubelagda i humanistiskt akademiska sammanhang. Men öppna upp samtalet och för med hjälp av företagsekonomer, ekonomhistoriker och andra forskare vid handelshögskolorna in värderingsfrågorna på dagordningen. De är viktiga för ämnets framtida trovärdighet.

Överhuvudtaget är det ytterst angeläget med kritiska samtidsgranskningar inom ett område där man så lätt kan hamna i kommersiella intressekonflikter. Vi måste nämligen ställa oss frågan om vilka det är som styr kunskapsflödet inom designområdet idag, är det forskarvärlden eller är det tillverkningsföretagens marknadsföringsavdelningar? Själv fick jag för något år sedan ett praktiskt åskådningsexempel i samband med författandet av en katalogtext till en Bang & Olufsen-utställning på Röhsska museet. I brist på inträngande studier i ämnet hänvisades jag, i alltför hög grad, till ett par nyligen utgivna böcker i samband med företagets 75-årsjubileum. Böckerna var på sitt sätt ambitiösa med många kvaliteter men det kunde inte hjälpas att det allt som oftast lyste igenom att de var skrivna av personer med mycket nära anknytning till företaget. Böckerna var späckade med bilder på B&O:s produkter men bilderna fanns där oftast som illustrationer till helt andra resonemang, om personer, ekonomiska övervägningar, anekdoter och annat.

Just den rådande situationen när det gäller designforskningens källmaterial är faktiskt en allvarligare fråga än man kan tro. Alltför mycket av det som skrivs idag baseras på sekundärmaterial. Arkivsituationen är problematisk i Sverige med oklara huvudmannskap, skingrade företagsarkiv etc. Krisläget har uppmärksammats av Kerstin Wickman m.fl. i Kulturdepartementets utredning "Statens insatser för form och design". Det är bra det, för listan på brådskande forskningsinsatser med utgångspunkt från primärmaterial i svenska företagsarkiv kan göras mycket lång.

Som konsthistoriker kan man inbilla sig att det är just detta ämne som utgör själva navet för den framtida designforskningen; för inget annat ämne har en så lång obruten tradition av studier kring den materiella kulturens historia, ner på mikronivå eller att med hermeneutiskt inkännande forskningsmetoder kunna förmedla essentiella upplevelsevärden. Men med den breda definition av begreppet design som de flesta idag torde kunna ena sig kring så förslår inte ens de allra stoltaste traditioner. Nej designforskningen måste hitta sin egen nisch i skärningspunkten mellan akademisk tvärvetenskap och olika typer av konnässörskap.

## Referenser

acceptera. Stockholm 1931.

Engholm, Ida & Michelsen, Anders. Design-maskinen - design af den moderne verden. Köpenhamn 1999.

Gloag, John. A Social History of Furniture Design. London 1966.

Lindström, Hugo. Kylskåpsdesign, variation på vit låda. Svensk industridesign, en 1900-talshistoria (red. Brunnström, Lasse). Stockholm 1997.

Monö, Rune. Produktdesign för arbetslivet. Svensk industridesign, en 1900-talshistoria, (red. Brunnström, Lasse), Stockholm 1997.

Official Descriptive and Illustrated Catalogue of the Great Exhibition 1851, Vol. III. Foreign States. London 1851.

Opsvik, Peter. Människokroppens gränssnitt. Röhsska museets katalog nr. 7 för Torsten och Wanja Söderbergs pris. Peter Opsvik. Göteborg 2000.

Ostergard, Derek. Bent Wood and Metal Furniture 1850-1946. New York 1987.

Statens insatser för form och design. Slutbetänkande från Form- och designutredningen. SOU 2000:75.

Stavenow-Hidemark, Elisabet. Möbelkonst och inredningar. Signums svenska konsthistoria, Konsten 1845-1890, band 11. Lund 2000.

The Crystal Palace Exhibition Illustrated Catalogue. London 1851 (reprint 1970, Dover Publ.N.Y.).

Tycke och smak, sju etnologer om estetik. Stockholm 1996.

Quinan, Jack. Frank Lloyd Wright's Larkin Building, Myth and Fact. MIT Press, Cambridge Mass. 1989 (1987).

# Towards a digital body?

## The Look of Wearable Computers

Text: Jaqueline Otten

Jacqueline Otten är professor vid Bauhaus University of Weimar i Tyskland.  
E-post: Jacqueline.otten@medien.uni-weimar.de

Artikeln presenterades vid the 4th European Academy of Design (EAD) konferensen, som ägde rum i april 2001 vid Universidade de Aveiro i Portugal. Konferensen fokuserade på hur design bidrar till de förändringar som äger rum i världen, hur de tolkas och översätts till en materiell värld.

Fashion is a fundamental for human identity. It expresses cultural differences but also unites people with common interests in a non-verbal way. The global development in fashion design bears out the adage that change is the only constant: the face of apparel changes ceaselessly. In a time, where new communication technologies emerge faster than we can master them, one would expect that they are regarded as a fashion theme by the apparel industry. But though wearable computers clothe the body, they are far from being a fashionable item in the digital era.

**I**n this presentation it will be attempted to define the present status of wearables and subsequently come to a statement about their future role in fashion with emphasis on their social context.

### Is this wearable?

London, the Spring 2000 collections shown. And the never ending question is asked again: "is this stuff wearable?" "It is!" says Hussein Chalayan, a fashion designer who creates furniture that can be turned into skirts and chair covers that can be transformed into jackets. He might have taken the question about wearable or not wearable literally. He points out where fashion is going: we want all items

to be close to the body, very mobil and very, very multifunctional.

The first web-reporter, wearing a Xybernaut MA IV working at a fair in Stuttgart was delighted: "everything I need for work is on my body! Far away from the office I am well equipped and free to do my job. To be completely mobile, online all the time, and to report directly from events, was a new and fascinating experience for me. I felt like thinking faster, writing faster and overall I had the advantage of being part of two realities: The reality where I was physicaly and the virtual reality of the world wide web."

The essential role of modern wearables can be defined as communication and body language, they fit into to a dynamic, accelerating world and at the same time support a decelerating trend in that their use gives us more individual freedom. These digital objects acquire a dual functionality: as independent units and as body modules.

For the present we may define a wearable as a tool, that a modern human being may permanently carry with him to cope every day life successfully. This is, in fact, not new. We did so in the stone age and we do it now, but with different tools.

The Xybernaut wearable is simply an embedded computer, no clothing that "thinks" or adapts to various situations.

The best-known prototype for smart clothing was developed by the faculties of Textile Technology and Electronics and the faculties of Textiles and Industrial design of Tampere and Lappland University, respectively Reima. This prototype monitors the heartbeat of the wearer, the wearer's movements, the temperature inside the garment, the outside temperature, and any sudden humidity changes. In case of an accident, the integrated technology can summon a rescue team and provide information on the location and state of health of the victim.

The essential part of this smart-clothing development is the so-called "yo-yo user interface" which is a minidisplay enabling universal handling of the computer. The Reima prototype constitutes a new generation of wearables that can change form and function in response to a user's needs and actions. This means smart clothes should contain different support patterns to ensure optimal adaptability

### "Digital" fashion

A statement by Steve Mann from the early years: "Much of my passion has been fueled by a desire to restore some balance of privacy in a world where individuals are increasingly affronted by government surveillance and corporate encroachments".

Not to be seen, and refusing to be identified in public places and the protection of the individual are the goals of Vexed Fashion. Their design is based on the principle "protection against unwanted intrusion" and a good example of how fashion trends and social trends interact.

The trickle down theory no longer holds, fashion in the digital age comes more from the grassroots and the subcultures. Often, they are very strongly related to the target groups segmented by music preferences, especially hip hop and house music.

To this we may add other independent communities and tribalisms, belonging to provisional, nongeographical or digital

nomades, who, however, possess a definitely lower fashion consciousness.

Sociologically, these are small and ultra-minority groups, but taken together form a definite segment of the consumer society, where horizontal and vertical zapping is commonplace.

Some more examples: seeing and being seen is a relevant theme for wearables, and if one considers that the urban consumer society consists mostly of singles (e.g. 56% in Hamburg), then seeing and being found are primary motives. Skim.com, a Zurich based company offers a new approach to the postvirtual community: wearable anonymous interactivity. All fashion items are coded and their wearer can be traced and contacted and over the skim web site. Every skim.com product is tagged with a unique identity number which is an email address. Each product comes with a password access code, which allows you free access to this mailbox from anywhere. When you wear the skim.com product, you display your email address. This is the access to an exclusive international crowd.

And when mobility increases, there is an increased demand for flexible fashion, e.g. pants with flexible length as produced by "Cyberdog" or the German company "Sabotage". A reference to the "Reima" development is the "Bugatti" jacket: two storage batteries heat the sewn-in carbon fibers are heated up to 40°C. Washable after removal of the batteries...

"Infocharms" has a design profile that strongly represents the digital mentality, Philips cooperates with Levis. But once again we should ask: is this a wearable?

### From invention to innovation

The fashion designer Chalayan defines "wearable for daily life" or "a wearable" as something that allows for the exchange between the immediate environment and the body.

Meanwhile, the main question is not the size of the digital equipment. The question

en

i-  
ö-

is, if it should be integrated in my wardrobe or not. Are they textiles and can I put them in my washing machine? Another aspect of wearables being a social phenomenon: they are, beyond the available fashion language, a social borderline experience in that they regulate expressiveness and define new conventions.

The form of the communication, i.e., the dialectics of visibility and isolation, as Richard Sennet<sup>1</sup> describes, conforms to the de-tabooing of that which is private. Social-political conventions determine form and size of communication tools. Johan Paulsson, of Ericsson Mobile Communications, asked himself, how large a mobile phone actually should be. He stated that minimizing the form is not a problem, but that the form is also determined by the function of the mobile phone in a social context. The trend to miniaturization is limited by the aesthetics and analogy and not technology. His statement represented the dominant view of 1997, but spiritual and bodily openness has changed considerably during the last four years. We now deal with a new acoustics and visuality, a different psychological and reduced aesthetical need for keeping one's distance. Having continual access to communication systems means we are multitasking, even while having a face-to-face conversation. Users develop new forms of social behaviour that, to outsiders, may seem strange or even rude. Technology is not only becoming invisible due to miniaturization, it is almost literally being "incorporated", i.e., forming a synthesis of body and technology. Design becomes anthropomorphous, and we become cyborgs. This fits in well with one of Steve Mann's aims: to make versions of WearComp that were not only more comfortable to walk around in "but also less off-putting to others".<sup>2</sup>

Fashion trends and innovations in the apparel industry are mutually dependent. In 1980, the fashion designer Jean Paul Gaultier was asked, how he thinks fashion will look like in a few years. "...it's time to

look for new materials", he said.

"Fashion that comes out of a spray can or whatever, just for one-way use. The sewing machine must become redundant.." In 1980, a fashion spray would have been an invention: physically feasible, but nobody would have been interested. The step from invention to innovation is, when an idea creates a new demand, everybody wants it. When existing designs reach the limits of their development, when the environment changes physically, economically or socially, innovation is needed.

Twenty years ago, Gaultier had the great idea of creating a fashion spray. Now, the designer Olivier Lapidus might be the one to turn this idea into reality...

### Towards the digital body

Fashionable wearables are a fractal patchwork of old and new. To develop them successfully, one must identify opportunities that align with technical and fashion trend capabilities, and experiment in a field that extends the traditional formal and physical design of fashion. The jackets, created by Philips and Reima, cannot be seen as final objects, they are first steps on the way. The essential task for wearables comes "from inside".

"Download your mind" says the Sony advertisement. In an overlay of natural vision with imagination from the net, borders between reality and the cyberspace create a new world.

The body's natural self-healing instincts can be directed in a similar way: It is an improvement towards technical textiles fitted with an additional feature: any drug that brings pain relief can be replaced by a pulse.

Technically it is possible and not even difficult: using fixed wavelength patterns of electromagnetic fields to inspire a feeling of a sensed presence. And the author Simon Reynolds vision of the future: chameleonic synthetic fabrics that mimic your environment, fluorescent teeth, strobing contact lenses, ...animated

1. Sennett, R., *The Fall of Public Man*, Alfred A. Knopf, Inc., New York, 1976

2. Mann, S. "Cyborg seeks Community"

3. *Wired*, January 2000



tattoos, elective body odor, syncopated facial tics and rictus smiles triggered by neuroelectrical devices....<sup>3</sup>

Machines and mechanical parts are getting cheaper and smaller: MEMS switches, gnat-sized robots, microscopic gyroscopes. Together with an embedded electronic system that monitors a user's activity and accordingly adjusts support as needed, they lead to wearable computers that can provide personal help in any situation.

Design is more than superficial appearance: it contains the quality of use. But in the virtual environment, the archaic functions of fashion (shelter, identification, decoration) are largely unhinged. We have to deal with a new physical reality and a new physical appearance. Viewing fashion in the wider context of culture, it means that in the digital era, the incremental and heuristic aspects are the most important features of designing.

Future wearables include less "hardware", they concentrate on conducting processes.

As for the look, a wearable culture grows from a melting together of today's wearables and smart textiles, a new kind of Smart Clothes. It should incorporate a compelling interface and an intuitive navigational structure. And it should allow users to experience without getting entangled in its technology.

And in the far future? Concerning fashion, many cynical tongues claim that redundancy is the hallmark in fashion behavior. So what. There will come a time when wearables have developed themselves so far that the fashion itself might return to its original role as we know it from the last centuries. Garments, worn on what wearables turned themselves into: an intelligent, artificial second skin. The lasting and dynamic dialectics of conversion and adaption makes the technology an organic aspect of a larger phenomenon. These dialectics should not be overcome. They are, in fact, the driving force for creating something new.

## References

[www.firstview.com](http://www.firstview.com)  
[www.reima.com](http://www.reima.com)  
[www.skim.com](http://www.skim.com)  
[www.cyberdog.co.uk](http://www.cyberdog.co.uk)  
[www.infocharms.com](http://www.infocharms.com)  
[www.sabotage.com](http://www.sabotage.com)  
[www.xybernaut.com](http://www.xybernaut.com)  
[www.swatch.com](http://www.swatch.com)  
[www.avalung.com](http://www.avalung.com)  
[www.wearcam.org/shootingback](http://www.wearcam.org/shootingback)

# Några tankar om Donald Schön

Text: Erik Stolterman

Erik Stolterman är professor vid Institutionen för Informatik vid Umeå Universitet.  
www.informatik.umu.se  
e-post: erik@informatik.umu.se

*Metodiskt arbete är vår tids lösen, och underdetta kollektiva arbete i slutna leder kan det hända, att de enskilda glömma af att använda sina finaste och individuella gåfvor, och att tanken för en tid så upptages af det som ligger närmast till och är lättast åtkomligt för ett planmässigt förfarande, att den kommer bort ifrån och tappar känsligheten för sådant, som är mindre påtagligt och endast med svårighet skönjbart, och så för vissa frågor icke längre har erforderlig finhet. (Hans Larsson, 1892)*

Det vetenskapliga angreppssättet skapar oändliga mängder data och information som förädlas till kunskap och kanske till och med till insikter. Vår kunskap och vårt vetande bara växer. Att det förhåller sig så kan knappast motsägas. I ett samhälle som många upplever som alltför komplicerat och föränderligt, borde en sådan kunskapsstillväxt skapa trygghet. Men det verkar inte som att det med säkerhet förhåller sig så.

Samtidigt som vårt vetande växer, verkar det bli allt svårare att formulera kunskap och insikter som går att använda - i alla fall i vardagliga och professionella situationer. Mycket av den kunskap som forskningen resulterar i känns inte direkt intressant för den som måste agera, ta beslut, eller välja väg. Självklart varierar både sanningen och betydelsen av denna utveckling från område till område, men för den som sysslar med design verkar situationen på många sätt paradoxal.

Insikten om vidden och betydelsen av design som en mycket speciell aktivitet i vårt samhälle verkar sakta men säkert få fotfäste. Ett ökat systemtänkande har lett till en djupare förståelse för den enorma komplexitet som omger varje beslut som formar vårt framtida samhälle. Vi ser allt tydligare relationer mellan ekonomiska system, miljöaspekter, frågor om etik och estetik. Inom den moderna

designforskningen flyttas ständigt kunskapsgränserna och nya aspekter av designarbetet kartläggs, konceptualiseras och penetreras in i minsta detalj.

Samtidigt som ett komplicerat samhälle alltmer framstår som oundvikligt, visar forskningen hur komplexitetens aspekter, var och en för sig, kan fördjupas i det oändliga samt hur de tillsammans skapar en situation som vida överstiger en enskild människas fattningsförmåga. Det har på många sätt blivit allt svårare för den enskilde designern att ta del av och än svårare att använda sig av forskningens resultat i sitt vardagliga designarbete. Vi upplever på många sätt en kunskapsparadox. Ju mer kunskap vi har desto mer känner vi att vi inte vet tillräckligt för att kunna fatta bra beslut.

Självklart har en stor mängd av all designforskning inte som syfte att skapa kunskap som stöd för praktiskt designarbete och ska inte heller ha det. En av de allra viktigaste uppgifterna för designforskning är det kritiska uppdraget. Det inbegriper att kritiskt studera, analysera och värdera design - både som artefakter och processer - i syfte att skapa kunskap och förståelse för den designade värld vi alla lever i.

Men trots att det finns forskning med andra syften, är merparten inriktad på att hjälpa och stödja praktiker. Jag vill hävda att nästan ingen av den designforskning som bedrivs idag når detta mål. Trots att forskare hävdar bestämt resultatens praktiska betydelse, så lämnar denna kunskap i stort sett praktiker likgiltiga.

Men det finns undantag - ett sådant är det arbete som bedrivits av Donald Schön.

Donald Schön har lyckats med att formulera idéer och resultat på ett sätt som verkar både attraktivt och tillgängligt för en mycket bred skara läsare. Vi kan se hans verk refererade inom en mängd olika discipliner. Hur kan det komma sig? Vad är det som skiljer Schöns forskning från annan designforskning? Vad gör Schöns forskning så framgångsrik? Varför är det så lätt att få studenter att både förstå och försöka använda sig av Schöns idéer? Är det så att Schön lyckats smita undan paradoxen beskriven ovan?

Det finns självklart en mängd möjliga svar på dessa frågor. Det kan vara så att Schöns idéer på något sätt är korrekta eller sanna och att det ger resultaten en stor genomslagskraft. Men det kan också vara så att Schön har en sätt att presentera sina resultat som lockar till läsning på grund av en stark retorisk kraft eller ett tilldragande språk. Det skulle också kunna vara så att Schöns grundläggande filosofiska och kunskapsteoretiska inställning leder till resultat som annars inte kan nås. Eller kan det vara Schöns personligt formade forskningsmetodik, byggd på en kvalitativ och fenomenologisk tradition med rötter i en pragmatisk kunskapssyn, som leder till resultat som är lätta att förstå och ta emot.

Jag tänker ta mig friheten att i detta sammanhang angripa frågan på ett mer personligt sätt. Orsaken till detta är inte att jag skulle vara mindre intresserad av att beskriva Schöns arbete i relation till vedertagna forskningsmetodologiska eller vetenskapsteoretiska teorier och kategorier. Orsaken är istället att jag är tveksam till att det är i en sådan analys som svaret på Schöns popularitet och betydelse står att finna. Så, med risk för att vara både alltför enkel och vardaglig i min analys, vill jag visa det jag ser som de mest karakteristiska dragen i Schöns forskning och som också är det som både gör honom populär och betydelsefull.

I syfte att få utrymme för att försöka svara på dessa frågor kommer jag att enbart ytligt beröra innehållet i Schöns forskning. I första hand kommer jag att med Schöns arbete syfta på de senaste böckerna i hans stora produktion: "The reflective practitioner"

och "Educating the reflective practitioner" men också en del tidigare verk, framförallt "The Displacement of Concepts".

Innan jag presenterar mitt svar på frågan om vad det är som gör Schöns arbete så framgångsrikt, vill jag kort kommentera några av de övriga redan nämnda möjliga svaren.

För det första är det ju möjligt att Schöns arbete enbart är populärt men inte bra. Det skulle betyda att läsare blir attraherade av hans texter eftersom de är bra skrivna och att de ger en inspirerande läsupplevelse. Att språket och den litterära framställningen har stor betydelse även i vetenskapliga texter är inte okänt. Många av våra stora betydelsefulla tänkare genom tiderna har också varit stilister av rang. Det kanske till och med är så att det är svårt att hitta betydelsefulla tänkare som inte på ett medvetet och stilkänsligt sätt behärskat den litterära framställningens konst.

Ett annat svar skulle kunna vara att Schöns retorik och argumentationskonst är så välutvecklad att innehållet i hans arbete saknar betydelse. Det är uppenbart att vilken text som helst som vill nå en stor krets måste ha en övertygande kraft både vad gäller presentation och argumentation. Schön uppfyller bägge dessa krav. Men det finns andra designforskare som också uppfyller dessa krav utan att för den skull nå samma framgång. Men vi kan aldrig utesluta möjligheten att vi som läsare bländas av en argumentation som ger ett trovärdigt sken utan att för den skull böttna i ett djupare innehåll. Och vi tycker i allmänhet om att bländas.

En annan tolkning skulle kunna vara den att hans texter bara ger läsaren vad läsaren vill ha. Texterna kanske bara verifierar och styrker vardagliga tolkningar av designarbete som var och en av oss kan göra. Texterna kanske bara förstärker allmänna fördomar utan att kritiskt rubba våra invanda tankemönster. Ett tecken som skulle kunna tyda på det skulle kunna vara en av de mest vanliga reaktionerna som jag brukar få från studenter som just har läst Schön för första gången. Det är inte ovanligt att de säger att texten var lättläst och att innehållet var "okej, kanske inget nytt men ...". Det visar sig dock alltid vid efterföljande diskussioner att de sällan har förstått texten på något djupare sätt och framförallt inte insett

en

i-  
hö-

följderna av Schöns förklaringar. Ytterligare läsningar och diskussioner leder i många fall till helt nya omdömen om texterna.

Orsaken till denna reaktion står mindre att finna i textens ytlighet som i dess bedrägliga karaktär. Schöns enkla språk och okomplicerade men raka argumentation tolkas alltför lätt som ett tecken på att också innehållet är enkelt och rakt. Det leder, som i fallet med studenterna, till slutsatsen att vad Schön gör är att endast ge en rätt yttlig men sann bild av designarbete. Jag skulle därför vilja hävda att Schön i viss mån lider av sitt språk och sin retorik. I fördjupade diskussioner med studenter visar det sig att det är mycket svårt att se de mycket radikala förändringar som skulle bli följden av ett konsekvent genomfört Schönskt tänkande - både i undervisning och i praktik. Det leder mig att tro att vi inte i språk och framställning hittar nyckeln till Schöns framgång. Så, vad kan det då vara?

### **Att begripa**

Vi känner alla till möjligheten att dela in kunskap i olika former med olika syfte. Kunskap med syfte att förstå, att begripa, att förklara, att förutsäga, att kontrollera, att behärska, att föreskriva, m.m. Inom designforskning dominerar synen att kunskap först och främst ska kunna användas för att förutse och därmed också föreskriva. Jag ska inte uppehålla mig vid den rätt omfattande kritik av denna syn som har framförts de senaste åren. Vi kan bara konstatera att kritiken framförallt har riktats mot en alltför förenklad syn på möjligheten att via metoder och detaljerad planläggning styra och kontrollera utfallet av designprocesser.

När Schön tar sig an sina uppgifter verkar han drivas av ett okuvligt och äkta intresse av att förstå och begripa. Det ser ut som att han ständigt är förundrad över den verklighet som han studerar. Hans förundran fylls av fascination och till och med med beundran. Verkligheten är inte, som för många andra designforskare, ett kaos av irrationella handlingar som behöver rättas till. Där andra forskare ser en verklighet som behöver ordnas och föreskrivas, ser Schön en rik och komplex verklighet - full av liv och av människor som försöker göra sitt bästa. Det är för honom en

verklighet som först och främst måste förstås och som måste reflekteras över. Enbart därigenom får vi möjlighet att ändra på den.

Där andra ser ordnad kunskap som svaret på den kaotiska verklighetens problem, ser Schön svaret i den rika verkligheten och istället problemet i en övertro på att den ordnade kunskapen ska kunna användas i vardagliga situationer.

En sådan utgångspunkt skapar definitivt förutsättningar för en form av forskning som kan nå praktiker, eftersom den accepterar verkligheten både som existerande och rimlig, och praktikern både som rationell och begriplig.

### **Att stå stadigt**

Det första som jag personligen slogs av i Schöns arbete är att han verkar stå så stadigt. Att stå stadigt betyder att man vet var man står och tittar, vilken roll man har som "tittare" samt vilken status det som man tittar på har. Om det är så, så finns all tid i världen att ägna sig åt detta "tittande" - det skapar ett lugn och en stabilitet som kommer till uttryck i tolkningar och texter. Det finns ingen stress i att ständigt söka nya utgångspunkter och nya perspektiv.

Schön viker aldrig från sin uppgift att försöka förstå praktikens uttryck och villkor. Utgångspunkten är ständigt den lokala handlingen, praktikerns överväganden och beslut. Schön fastnar aldrig i ett empiriskt detaljfroseri men försvinner heller aldrig upp i ett abstrakt begreppsutredande. Som läsare känner man att syftet hela tiden finns alldeles i närheten och är både påtagligt och konkret.

Men det är inte bara det stadiga syftet som ger Schön stadga och stabilitet. Det är också några grundläggande antaganden om verklighetens natur som genomgående styr arbetet och som likt gummiband drar studierna och läsaren tillbaka till kärnfrågorna.

Ett sådant grundantagande är att praktikerns agerande i grunden är rationellt, det vill säga möjligt att begripa som en förnuftsmässig handling. Det gäller även i de situationer där resultaten av handlingarna inte uppfyller ställda förväntningar. Mycket designforskning tar dessa misslyckanden som utgångspunkt och fastslår att praktiken är irrationell och i grunden felaktigt utförd.

Och att det som behövs är helt nya metoder och angreppssätt som kan förändra praktiken. I ett sådant perspektiv finns ofta inget intresse att djupare studera rådande praktik eftersom det är den som leder så fel - och anses därmed som inget att ha som föredöme för nya handlingar.

För Schön är den rådande praktiken alltid av intresse och är inte nödvändigt felaktig. Den är istället ett utslag av dominerande rådande föreställningar om denna praktik och ett utslag av praktiska förutsättningar och restriktioner som närmare måste studeras och förstås.

Verkligheten har därmed hos Schön status av att vara den rikaste, och kanske enda, källan till kunskap och förståelse. Vad vi behöver göra är egentligen bära att tillräckligt nogga studera denna verklighet utan våra förutfattade meningar om att den är i grunden irrationell och i behov av "reparation". Det betyder att det allra viktigaste att studera blir vårt sätt att tänka på verkligheten. Vi handlar och vi reflekterar. Och hur vi reflekterar är ett resultat av de föreställningar vi har. För Schön kan detta visas med skillnaden i att se design som "problem solving" eller som "artistry".

För Schön kan dessa begrepp användas för att illustrera tankens kraft över handlingen. Att se sin praktik som "problem-solving" leder praktikern till att se sig själv och sin roll på ett specifikt sätt. Likaså med "artistry". Det finns ett dialektiskt förhållande mellan föreställning och handling. Vad Schön visar i sin forskning är att vi har möjlighet att göra våra föreställningar synliga och därmed också möjliga att förändra. På samma sätt som Schön använder sig av den "metoden" i sin forskning så är det också den lösning han själv presenterar till praktiker, det vill säga att ständigt reflektera över handling och föreställning. Därmed finns det till slut bara ett sätt både för forskaren och för praktikern.

### Att fånga och stabilisera

Det finns många olika sätt att som forskare närma sig en rik och komplex verklighet. Ofta görs det genom att någon aspekt välj ut som den som ska studeras. För att kunna säga något om denna aspekt måste vi troligen förenkla verkligheten och skala bort komplexitet för att få möjlighet att komma denna aspekt tillräck-

ligt nära. Forskaren måste stabilisera sitt studieobjekt. En av de allra viktigaste uppgifterna för en forskare är att kunna göra detta utan att tappa relevant och betydelsefull information. Det får alltså inte bli så att när komplexiteten minskas så försvinner också det som utgör förklaringsgrunden.

Det sätt som Schön angriper verkligheten är genom att fånga, fixera och stabilisera ett studieobjekt. Men han gör inte detta på ett sätt som gör det hela enklare, det vill säga, genom att minska på komplexiteten. Det studieobjekt eller fenomen som Schön försöker fånga och fixera kan kanske enklast benämnas som en designers skicklighet. Det vill säga, det som gör att en praktiker trots en överväldigande och komplex verklighet ändå lyckas åstadkomma någonting. Och ofta något som personer utan denna skicklighet inte kan åstadkomma. Man kan välja enklare fokus.

Schön försöker fixera detta studieobjekt genom att ge det status av att både existera och att vara generellt och betydelsefullt. Designerns skicklighet kan ses som a priori i Schöns forskning. Han låter denna skicklighet fungera som en kristallisationspunkt. Alla idéer och resultat ska bit för bit bygga en allt rikare bild av denna fixpunkt.

Det är ingen enkel uppgift som Schön tar sig an. Det är svårt att empiriskt belägga existensen av något så diffust och komplext som skicklighet. Det är också möjligt att hävda att skicklighet inte är ett generellt begrepp eftersom det är något som är helt individuellt baserat. Det är också möjligt att hävda att skicklighet i den mening som Schön ger begreppet rör sig alltför fritt mellan det konkreta och det abstrakta.

Men det är precis i denna rörelse som jag ser som Schöns styrka. Att låta några kärnbegrepp stadigt fixeras samtidigt som de ingår fullt ut i den komplexitet som praktiken faktiskt utgör. Skicklighet blir på så sätt något som svävar och som i Schöns tolkningar ena stunden går att relatera till mycket teoretiska resonemang och begrepp och i nästa stund stötas mot en konkret praktik i olika fallstudier.

### Att närma sig

I Schöns arbetssätt ingår också ett speciellt sätt att närma sig det fenomen som han fixerat.

Det är inte obekant att Schöns exempel och fallstudier är mycket effektiva. Det är i sina iakttagelser och beskrivningar som Schön skapar den "just det, så är det ju"-känsla som på ett övertygande sätt verkar påverka läsaren. Att gå tillväga på Schöns sätt är dock inte lätt att klassificera. Med överhängande risk att bli alltför grov i kategoriseringarna kan man dock se några typiska och traditionella sätt att närma sig ett fenomen.

Ett sätt är förstås att innan något närmade görs så utvecklas en begreppsapparat som kan används som redskap vid analys och tolkning av en situation. För att detta ska lyckas krävs en välutvecklad teoretisk konstruktion. Ett känt problem med denna ansats är att konstruktionen blir så styrande att iakttagelserna i studien lätt faller offer för den investering som det teoretiska förarbetet innebär. Om detta ansats kan ses som en extrem, så finner vi i den andra änden en ansats som kan exemplifieras med "grounded theory". I denna metodik framstår det empiriska studiets material som det helt avgörande. Att närma sig fenomenet förutsättningslöst och utan i förväg definierade teoretiska verktyg blir den strategi som används. Man vill komma fenomenet så nära som möjligt och skapa så rika och djupa bilder som möjligt. Tanken är att det ur dessa bilder ska uppstå relevanta och avgörande analyser och tolkningar, som i sin tur ska ge underlag för en begreppsmässig utveckling.

Mellan dessa två ytterligheter finns alla mellanformer, där vi troligen hittar merparten av all forskning. Men Schön är svår att stoppa i någon av dessa två kategorier. På något egenartat sätt lyckas han "smita" från båda dessa ansatsers krävande delar. Schön närmar sig inte sin empiri med en väl utvecklad begreppsapparat eller högt specialiserad konceptualisering. Men han närmar sig inte heller sitt empiriska material på något speciellt metodiskt sätt och framförallt inte med den detaljeringsgrad och noggrannhet som vanligen förespråkas.

Trots detta är det just den precisa användningen av både begrepp och empiri som gör Schöns arbete så ovanligt. Man kan läsa Schöns texter som att det varken är begreppen eller empirin som har företräde. I stället är det väl fixerade studieobjektet i fokus. För att så

mycket som möjligt nå en förståelse för detta objekt närmar sig Schön det samtidigt på alla fronter. Begrepp fångas och förädlas i samspel med både övergripande och detaljerade beskrivningar av empirin. Vi får en allt bättre känsla för de teoretiska begreppen samtidigt som vi får en djupare och rikare bild av empirin. Men det som preciseras är i första hand studieobjektet. Att så närma sig ett studieobjekt är en svår konst. Filosofen Hans Larsson har i sin bok "Intuition" lyckats att med sitt fantastiska språk fånga hur detta går till på ett fascinerande sätt. Han skriver apropå risken att i förväg precisera sina begrepp alltför mycket:

*Det är ett alltför vanligt skådespel, att medan vi demonstrera med definitionsburen i hand, flyger fågeln, som vi tro oss hafva, ännu i det fria.*

(Larsson, 1892, sid 60)

Larsson beskriver också hur en fixering av det slag jag ovan tillskrev Schön måste gå till. Hur det är en delikat, långsam och känslig process.

*Och hvarje nytt konkret drag han anför, gör gränsen något bestämdare för det begrepp han vill fixera, tanken svärfvar mindre och mindre i det vida, närmar sig föremålet allt mer..... Hvilken mångfald af konkreta drag, af ständigt framskymtande bilder ur lifvet, och ur det lönligeaste, flyktigaste, innersta lifvet, behöfves icke för att åstadkomma en sådan fixering.*

(Larsson, 1892, sid 65)

Larsson lyckas också ge en underbar beskrivning av hur ett lyckosamt närmande måste ske. Jag kan inte se annat än att beskrivningen stämmer väl överens med många av de studier som Schön har gjort.

*Jag vet det väl: den gränslinje, som på detta sätt drages, är på sätt och vis vid, men området är fullständigt omslutet, och innanför den dragna linien är dock definitum. Du vill draga linien hårdare åt, men du må då se till att det icke därvid slipper undan.*

*Var icke för bröstgänges med dina definitioner. Du vill hafva sanningen i handen: godt och väl - om du kan! Lifvets hemlighet är som en fågel i skogen. Håll dig icke bland dem som rusa oskickligt och vilja hafva honom lefvande eller död. Du skall nalkas försiktigt och hålla dig stilla - så får du höra honom sjunga!*  
(Larsson, 1892, sid 67)

För vissa framstår ett sådant närmade kanske som ostrukturerat eller för diffust. Resultaten kanske inte får den stringenta form som önskas. Men jag tror att det är precis det motsatta som gäller. Schöns empiri, fallstudier kombinerade med den speciella begreppshandlingen, görs i enlighet med Larsson råd. Schön kan konsten att "nalkas försiktigt och hålla sig stilla" och därigenom får vi i hans texter höra fågeln sjunga. Vi får alltså en upplevelse av att vi ser och hör verkligheten som den är. Läsaren känner både "just det, så är det" men också en tillfredsställelse av att den nya förståelsen inte är för "bröstgänges" med definitionerna, det vill säga, verkligheten är inte stympad och alltför förenklad - utan levande och sann. På så sätt får materialet i sig en övertygande kraft som inte bara känns möjlig utan också sann.

Att närma sig sitt studieobjekt på detta sätt kan också beskrivas med hjälp av begreppet notitia. Notitia handlar om att med stor noggrannhet närma sig det man studerar. Men det handlar inte om att bara närma sig hur som helst, inte ens om att närma sig så noggrant som möjligt. Det handlar om att närma sig det som studeras kvaliteter. Psykologen James Hillman som är en förespråkare för detta förhållningssätt skriver:

*"Attention to the qualities of things resurrects the old idea of notitia as a primary activity of the soul. Notitia refers to that capacity to form true notions of things from attentive noticing. (Hillman, 1989).*

Notitia i denna betydelse är ett fostrande begrepp. Hillman vill visa att de mest betydelsefulla och djupast liggande egenskaperna som eventuellt finns dolt i tingen omkring oss kan inte uppfattas om vi inte hänger oss åt "attentive noticing". Det krävs tid, energi och noggrannhet att upptäcka tingens och handlingarnas djupare betydelse. Det ligger en skicklighet i konsten att utöva notitia på ett sätt som ger värdefulla resultat. Det är en konst som måste och kan tränas och utvecklas, enligt både Schön och Hillman. Det är en känslighet som är avgörande. Det är den Hans Larsson beskriver i denna texts inledande citat där han skriver att vi så lätt:

*"kommer bort ifrån och tappar känsligheten för sådant, som är mindre påtagligt och endast med svårighet skönjbart, och så för vissa frågor icke längre har erforderlig finhet" (Larsson, 1892)*

Schöns sätt att närma sig sina studieobjekt, hans förmåga att säga saker om denna empiri, att göra denna praktikens komplexitet både synlig och begriplig, visar att han har denna känslighet - denna "erforderlig finhet".

### **Tillfällets och utsnittets empiri**

En viktig del i det som utgör Schöns arbete är det sätt han använder sin empiri. I de senare böckerna består empirin inte av stora kvantitativa undersökningar men inte heller av djupa kvalitativa studier. Schön använder inte enkäter eller intervjuer. Det som kanske bäst beskriver hans empiri är det handlar om observationer.

De observationer som Schön i huvudsak presenterar spänner vanligen inte över en lång tidsperiod. Därmed är de svåra att kalla de för fallstudier - vi skulle kunna hellre kalla det för utsnitt. Schöns empiri handlar inte heller om att göra detaljerade och noggranna anteckningar

och beskrivningar av vad som sker i dessa utsnitt. Ofta handlar det istället om att Schön deltagit i en enstaka session eller ett arbetspass. Men det kan lika gärna vara ett mindre försök eller experiment som han gjort tillsammans med sina egna studenter. I sina texter beskriver Schön dessa situationer mycket enkelt och kortfattat. I vissa fall blir det en lite längre beskrivning, men det sker aldrig enligt några regler eller metodologiska riktlinjer från någon accepterad och utvecklad empirisk metod. I alla fall kommenteras inte tillvägagångssättet.

Trots sin oortodoxa empiri lyckas Schön få sina fall att bli både övertygande och innehållsrika. Det är också utmärkande hur Schöns läsare ofta verkar ha lätt att minnas fallen. Många läsare kan också nämna och återberätta sin favorit bland de fall som beskrivs. Det är fall som på ett tydligt sätt exemplifierar eller visar en specifik relation mellan begrepp och praktik, eller någon vanlig designhandling.

Vi skulle kunna kalla denna form av empiri för tillfällets empiri. I texterna är det nämligen svårt att se att de fall som Schön väljer att beskriva i sina böcker skulle vara ett utslag av en genomtänkt plan. Det är inte heller så att han beskriver hela fall eller situationer. Han kan ofta välja att bara beskriva en mycket kort passage i en session. En passage som kanske bara handlar om en minut. Schön låter sedan detta lilla utsnitt av praktiken bli tolkad och analyserad - men återigen inte i enlighet med några traditionella metodologiska riktlinjer.

Det är lätt att se hur man skulle kunna kritisera Schöns empiri för att vara slumpmässig, tillfällig, ej representativ, inte konsekvent genomförd, kanske till och med slarvig. Men hur kan det komma sig att hans sätt att närma sig empiri har sådan genomslagskraft?

Den kanske allra viktigaste förklaringen till detta är timing. Det är förmågan att kunna välja det utsnitt som i sig bär något innehållsrikt, unikt och utmärkande. Ett sådant väl valt utsnitt måste ha hög integritet och tydlighet. Om så, faller sig en tolkning som rätt självklar och kan inte enkelt kullkastas av alternativa tolkningar. Hög integritet hos utsnittet ger hög trovärdighet och betydelse.

## **Det långa spannet**

Vad är det då som helhet som utgör styrkan i Schöns arbete? Kanske vi kan kalla den förmåga som Schön använder för förmågan att överbrygga det långa spannet. Det Schön gör är att han skapar en balanspunkt mitt mellan det abstrakta och det praktiska, mellan det generella och det specifika, mellan detalj och helhet, mellan tanke och handling.

Genom sin långsamt utvecklade teoretiska bas och sina väl valda empiriska utsnitt lyckas Schön överbrygga spannet. Kanske är detta överbryggande något som vi så gärna vill se - kanske till och med längtar efter.

Alltför ofta konfronteras vi med forskningsresultat som endera känns alltför abstrakt och teoretiskt eller också blir vi översköjda av empiri. Framförallt krävs vi som läsare att själva skapa helheten, att ur materialet bygga spannet, och att kunna fixera en balanspunkt där alla trådar, idéer och begrepp samlas och sammanstrålar. Kanske denna uppgift alltför ofta känns oss övermäktig. Kanske att Schön hjälper oss med detta och att det är det som lockar oss.

Men det är inte bara så att det lockar oss genom att ge oss en helhet, utan vad som också uppstår är en mycket stark övertygande kraft. Schöns resultat verkar trots alla sina brister mycket kraftigt påverka läsare och har också funnit läsare i alla kretsar.

Det är inte svårt att mot det arbetssätt som jag här beskrivit som både effektivt och slagkraftigt rikta en mängd kritik. Nästan vilken vedertagen vetenskaplig metodologi ger en god grund för en sådan kritik. Men uppgiften för mig i denna text har inte varit att ställa den frågan, utan den motsatta: hur kan det komma sig att Schöns arbete vunnit sånt gehör och verkar så tilltalade.

## **Den estetiska gestalten**

Vad är det då som drar så många till Schöns verk? Jag tror att det till slut har att göra med det faktum att Schön själv var en designer. En bok av Schön ska inte ses som en komplett presentation av en teori eller som ett empiriskt väl grundat vetenskapligt verk. Istället bör hans arbete ses som en estetisk gestalt - som en



komposition. Det är en väl designad komposition som har en integritet och en expressiv karaktär som vida överskrider varje detalj eller del. En bok av Schön har denna karaktär.

Som av all god design slås vi av den helhet som designen utstrålar. Vi ser gestalten först och blir mindre beroende av enstaka punkter, av vilka en del till och med kan vara felaktiga. Den gestalt som Schön presenterar för oss har en stark estetisk kraft. Som läsare känner vi denna kraft och dras till den. Ett drag hos en sådan gestalt är att den är väl komponerad och är övertygande. Det är inte en övertygande kraft som bedövar oss med sin uppenbarelse eller sin tillgänglighet. Snarare andas den sammanhållen integritet - och därmed en känsla av sanning.

Det är kanske så att Schöns kompositioner är ett resultat av hans hållning gentemot verkligheten och praktiken, och att hans förmåga att behålla en "authentic attention" och notitia mot denna praktik. Det är genom Schöns tolkningar av praktiken, som känns sanna, som drar oss till hans arbete. Det är kanske till och med så att denna känsla av sanning i relation till praktiken gör att vi känner det möjligt att förstå vår verklighet och även handla - trots dess komplexitet.

Schöns arbeten används idag i många sammanhang och inom många designområden. Framförallt används hans texter som ett fundament och som en design teori som sammanbinder teori med praktik, specialisering med generalitet, forskning om design med forskning för design. I de flesta fall ser vi bara generella referenser till Schön, till hela hans produktion, sällan ser vi referens till specifika detaljer eller resultat. Min tolkning av detta är att Schön har skapat en grund och en utgångspunkt som många inte har. Och han har gjort det genom en estetisk gestalt. Det är en gestalt som känns hel, sammanhållen och som har en stark integritet. Det är i sig självt en design, en komposition, en väv. På så sätt är hans verk både inkluderande och specifikt. Det finns en mängd punkter i väven som utgör möjliga ingångar och som därmed gör sig öppna för många intressen. Därmed skapar hans arbete en sammanhållande väv kring vilken annan designforskning kan formera sig, lägga till och utveckla.

## Referenser

Hillman, James. (1989). *A blue fire - selected writings by James Hillman*. New York: Harper Perennial.

Larsson, Hans. (1892). *Intuition - några ord om diktning och vetenskap*. Stockholm: Albert Bonniers Förlag.

### Donald Schön - ett urval av texter

Schön, D. A. (1967) *Technology and change : the new Heraclitus*, Oxford: Pergamon.

Schön, D. A. (1967) *Invention and the evolution of ideas*, London: Tavistock (publicerad 1963 som *Displacement of Concepts*).

Schön, D. A. (1973) *Beyond the Stable State. Public and private learning in a changing society*, Harmondsworth: Penguin.

Argyris, M. and Schön, D. (1974) *Theory in Practice. Increasing professional effectiveness*, San Francisco: Jossey-Bass. Landmark

Argyris, C., & Schön, D. (1978) *Organizational learning: A theory of action perspective*, Reading, Mass: Addison Wesley.

Schön, D. (1983) *The Reflective Practitioner. How professionals think in action*, London: Temple Smith.

Schön, D. A. (1985) *The design studio: an exploration of its traditions and potentials*, London : RIBA Publications for RIBA Building Industry Trust.

Schön, D. (1987) *Educating the Reflective Practitioner*, San Francisco: Jossey-Bass.

Schön, D. A. (1991) *The Reflective Turn: Case Studies In and On Educational Practice*, New York: Teachers Press, Columbia University.

Argyris, C. and Schön, D. (1996) *Organizational learning II: Theory, method and practice*, Reading, Mass: Addison Wesley.

### Mer information om Schön:

<http://www.infed.org/thinkers/et-schon.htm>

# Svensk Industridesigns

**Beställning och information: Svensk Industridesign, Angelica Wendel**

## Den socialt formgivna produkten

**Författare: Ulf Mannervik**

**Utgiven 1997 Chalmers tekniska högskola, exp. för Form och Arkitektur**

Ser vi industriell formgivning som en social förändringsprocess, framgår det att en rad olika personer påverkar en produkts form, personer med olika prioriteringar kring problem som den skall lösa. Produkten är socialt formgiven i bemärkningarna att produktutvecklarna skiljer sig åt i sina föreställningar om produkten och dess form växer fram under deras samverkan. Som social förändringsprocess är formgivningen inte begränsad till en enskild och skenbart fristående process, utan måste förstås i ett sammanhang där tidigare och parallella produktutvecklingsprocesser ingår. Produktutvecklarna knyter sig samma i olika allianser som sträcker sig över historien och korsar det enskilda företagens formella gränser. Studien visar bl.a. utmaningar som produktutvecklare behöver kunna hantera för att utveckla en väl sammanhållen produkt. Dessutom visar den villkor som industridesigner måste möta för att kunna skapa gehör för sin kompetens och få utrymme för sitt bidrag inom produktutveckling.

**Pris: 176 kronor exkl. moms + frakt**

## Design

**Utgiven 1985 av Design Center Stockholm**

Huvudtemat för boken är design i den industriella processen. Boken förklarar vad industridesign är, presenterar dess pionjärer och den internationella konkurrenssituationen. Den redogör för attityder till design bland små och medelstora företag och tar upp relationen mellan design och samhällsekonomi. Tolv svenska företag från den stora koncernen till fåmansföretaget, intervjuas om hur de använder design som konkurrensmedel. Nio industridesigner med olika specialiteter belyser sina erfarenheter från samarbetet med industrin. Boken Design var den första publikationen från Design Center Stockholm och möttes med stort intresse 1985 när den kom ut. Eftersom den är en unik och innehållsrik sammanfattning av industridesignerns möjligheter att ge industrin ökad konkurrenskraft och brukarna mer för pengarna fortsätter vi att använda den  $\sqrt$  giltigheten finns kvar!

**Pris: 75 kronor exkl. moms + frakt**

## Design av företags- och produktnamn

**Författare: Jens Bernsen**

**Utgiven 1994, Svensk Industridesign/Industrilitteratur, Stockholm**

Ett bra namn är inköpsporten till identifikation, igenkännande och förståelse. Ett dåligt namn kan medverka till att man blir förbisedd eller feltolkad. Ett bra namn ger ett företag eller en produkt en god start, kanske även ett gott liv. Ett dåligt namn är en belastning. Utvecklingen av ett namn på ett företag eller en produkt är en designuppgift i sig. Boken kartlägger beslutspunkter som ligger bakom valet av namn och anger kvalitetskriterier för denna designuppgift. Boken är både på svenska och engelska.

**Pris: 150 kr exkl. moms + frakt**

# bokförsäljning

Telefon: 08-783 83 31 Fax: 08-661 20 35 e-post: angelica.wendel@svid.se

## Design for Product Understanding

**Författare: Rune Monö**

**Utgiven 1997 av Liber**

Industridesignerns uppgift är att forma tingen så att vi förstår hur de ska användas. Boken lägger därför tonvikten på produkten som ett tecken, dess budskap och kommunikativa betydelse. I flera avseenden bryter boken ny mark på produktsemantikens område. Design for Product Understanding är nödvändig vid utbildning av industriella och grafiska designers och ovärderlig för alla, som på ett eller annat sätt arbetar med våra nyttotings gestaltning. Den vill också öppna dörrar ut till vidare forskning på ett fortfarande jungfruligt område.

**Pris: 288 kronor exkl. moms + frakt**

## En resa i design

**Författare: Lisa Warsén och Per Leander**

**Utgiven 1999 av KFB, Kommunikationsforskningsberedningen**

KFB har under ett antal år finansierat ett forskningsprogram om industriell design inom kollektivtrafiken. Detta arbete är nu avslutat och finns sammanfattat i en handbok, som heter Resa i design. Boken vänder sig till alla som arbetar med att förbättra kollektivtrafiken. De som arbetat inom programmet har funnit att industridesign är ett utmärkt verktyg för utveckling och management när det gäller såväl tjänsten som alla dess olika beståndsdelar. Design är synlig och riktar sig till både resenärer och personal. Dessutom manar design till helhetssyn. Läs boken Resa i design och få inspiration och idéer.

Boken behandlar utformning av fysiska produkter, rumsmiljöer och information och hur man skapar en fungerande helhet med människan i centrum. Den beskriver både genom sin huvudtext och ett stort antal exempel hur design genomförs och hur design kan användas. Det handlar om att färdas väl. Om välfärd!

**Pris: 350 kronor exkl. moms + frakt**

## Ett steg mot en hållbar framtid

**Produktion: EkonoMedia Affärspress AB**

**Utgiven oktober 2000 Projektledare: Christer Ericson och Hans Frisk**

Industridesign är ett kraftigt verktyg i kampen för att rädda miljön. Förr fokuserade man på utsläpp, förpackningar och sopsortering. Nu står det klart att miljötänkandet måste börja redan på ritbordet. När produkten lämnat fabriken är det för sent.

1998 startade projektet EkoDesign, initierat av Svensk Industridesign med finansiering från NUTEK, Näringsdepartementet, EU:s Småföretagsinitiativ och deltagande företag. Elva mindre och två större företag har med hjälp av specialutbildade industridesigner och miljöspecialister gått igenom och miljöanpassat sina produkter och olika arbetsmetoder. Målet med EkoDesign-projektet har varit att minska den totala miljöbelastningen med 50 procent- under tillverkningen, när produkten används och när dess livslängd är slut. Ett mål som vi lyckats uppfylla. Läs och låt dig inspireras!

**Pris: 56 kronor exkl. moms + frakt**

## Handla

**Utgiven 1997 av Tullbergs kultur & reklambyrå**

Boken handlar om förändring, välfärd, arbete, lärande, konsumtion, arkitektur, design, kultur och framtid utifrån 1930-talets bok "acceptera". Författarna tar upp olika faktorer som styr utvecklingen av arbetslivet och för fram visioner kring lärande och förståelsen av kopplingen människa - maskin.

**Pris: 368 exkl. moms + frakt**

**15% rabatt för designjournalens läsare. Boken finns att köpa via Nerenius & Santérus Förlag AB, tel. 08 - 34 44 74, fax 08 - 35 65 30**

## Svensk Industridesign - en 1900-talshistoria

**Utgiven 1997 av Norstedts förlag**

Telefoner, bilar, kylskåp, borrmaskiner, radio- och TV-apparater, skrivmaskiner, utombordsmotorer, skruvmejslar, häftstift... De massproducerade vardagsföremålen har i hög grad format 1900-talsmänniskans liv. Svensk industridesign är en omfattande antologi med texter om svensk industriell design under 100 år. Här finns forskarens syn på epoken. Här finns skildringar av designverksamheten inifrån. I några kapitel ställs de designade produkterna i fokus, i andra den utövande designern, i ytterligare andra produktutveckling och masskonsumtion. Sammantaget ges en mångsidig och inträngande skildring av vår tids mest typiska föremål: symbolerna för det svenska industrisamhället, folkhemmet och välfärden.

**Pris: 364 kronor inkl. moms + frakt. Beställes genom [www.bol.com](http://www.bol.com)**

## Sverige i god form

**Författare: Ann-Kristin Myrman**

**Utgiven 2000 av LO, Landsorganisationen**

Vi vill med skriften Sverige i god form bidra till en ökad diskussion om formgivningens betydelse för sysselsättningen och utvecklingen av svenskt näringsliv. Vi tror att det finns stora utvecklingsmöjligheter för företag som satsar på en genomtänkt formgivning. Det kan leda till sysselsättning, utveckling av arbetets innehåll och bättre produkter.

Det finns många aktörer vid en produkts tillkomst: formgivaren, konstruktören, som ibland är samma person som formgivaren, företaget, de anställda, den fackliga organisationen, köparen och brukaren. Alla kan bidra med mer än de gör idag. Alla har kunskaper som inte utnyttjas och inte samordnas. Vi tror att det finns både kunskaper och intresse inom våra egna led som inte tas till vara. Därför vill vi med Sverige i god form framför allt stimulera facket och fackets medlemmar att fundera på och undersök om en satsning på formgivning skulle kunna bidra till att utveckla det egna företaget.

**Pris: 32 kronor exkl. moms + frakt**

## Tänk på saken

**Författare: Folke Edwards, Gunilla Grahn-Hinnfors, Torsten Hild, Ingrid Sommar och Anders Westgärth**

**Utgiven 2000 av Nordbok Publishing AB**

År 2001 är ett av regeringens utlyst år för arkitektur, form och design. För att lyfta fram designlänet Västra Götaland utkom boken "Tänk på saken", ett praktverk i ord och bild om västsvensk design. Närmare 100 utvalda västsvenska föremål, som är designade och/eller producerade i Västsverige. Från bilar till porslin, från möbler till ostar, från servetter till motorsågar. En del föremål är klassiska, andra är samtida. Boken skall skänka kunskap kring design och inspirera till ökat designtänkande bland företag, myndigheter och organisationer. Boken skall vara en upplevelse för dem som tar del av bokens texter, bilder och grafiska form.

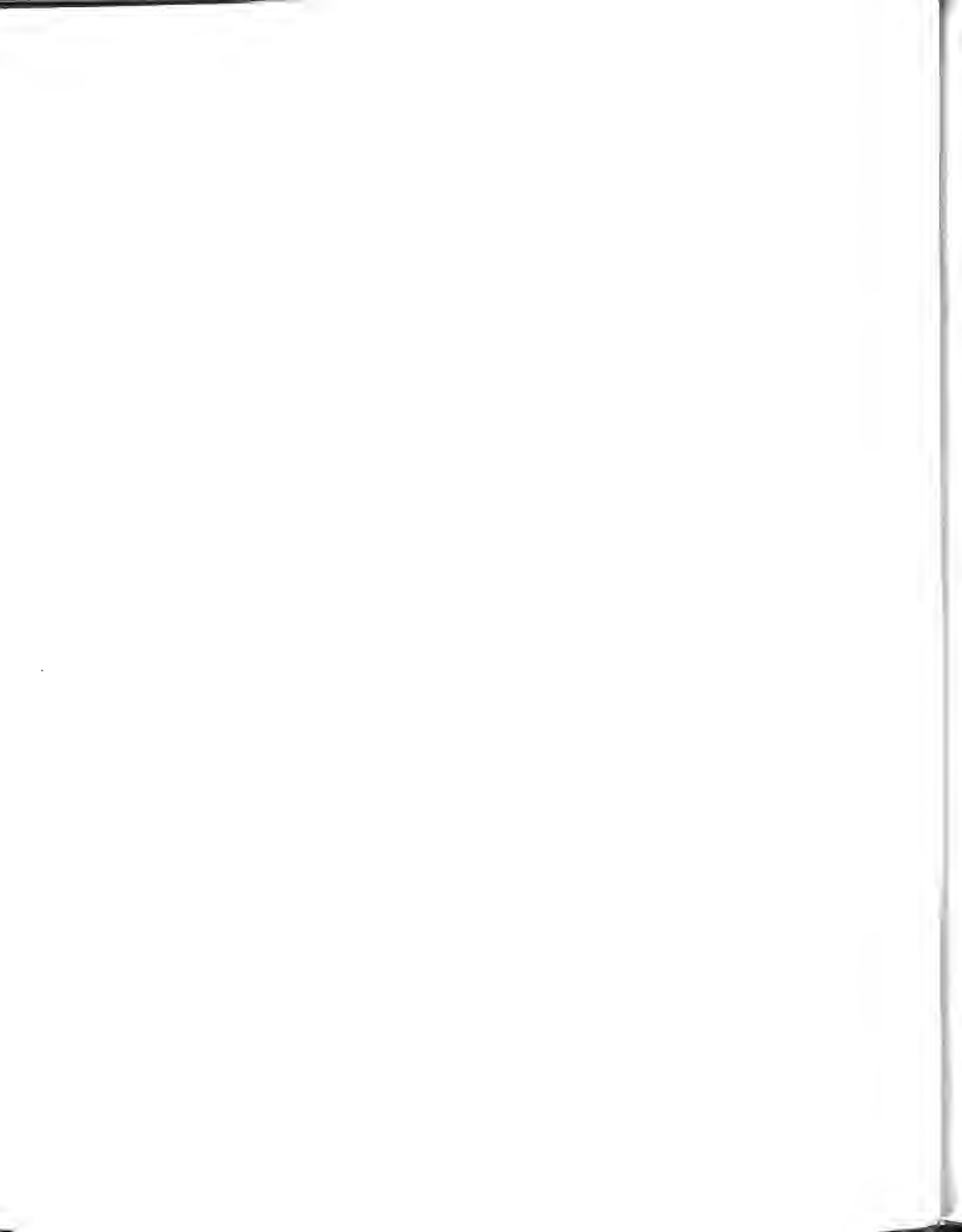
**Pris: 250 kr exkl. moms + frakt**

## The Human Dimension

**Utgiven 1994, Svensk Industridesign, Stockholm**

I oktober 1994 arrangerade Svensk Industridesign, Arbetsmiljöfonden och Sveriges Tekniska Attachéer utställningen "Den Humanistiska Dimensionen" i Milano. Utställning visade 70 svenska företags produkter, utvecklade med omsorg om dem som skall använda dem. Ett antal namnkunniga personer, t ex Gustaf Rosell, Kerstin Wickman, Anty Pansera och Maria Benktzon, ger sin syn på denna humanistiska dimension, ett förhållningssätt som gör Sverige unikt inom användarinriktad produktutveckling. Boken är på engelska.

**Pris 50 kr exkl. moms + frakt**



gen

ri-  
ctö-

r

