
Årsberetning 2006

Center for Designforskning



Indholdsfortegnelse

3	Forord
4	Artikler om forskningsprojekter og netværksaktiviteter
6	Har netop fået go til at godkende. Tillykke! <i>af Anne Louise Bang</i>
9	Æstetik og Interaktion – et nyt forskningstema på tværs af discipliner <i>af Lisbeth Klastrup</i>
11	Rigshospitalets TraumeCenter – en undersøgelse af brugercentrerede designmetoders anvendelse <i>af Karina Mose og Nicolai de Gier</i>
17	Designforskning på tværs... <i>af Andreas Lykke Olsen</i>
20	Forskning i kunsthåndværk - om kritik, kernefaglige platforme og powerplay <i>af Louise Mazanti</i>
26	Besøg i XLab: Designforskere på håndgribeligt & eksperimenterende værkstedsarbejde <i>af Mette Agger Eriksen</i>
30	Forvaltningen af rummet – en medspiller i samspillet mellem rum og aktivitet <i>af Sidse Grangaard</i>
34	Tre uger 'over there' – inspiration der går begge veje <i>af Eva Brandt & Thomas Binder</i>
38	Master i design <i>af Ida Engholm</i>
42	Oversigter
45	Personer tilknyttet centret
49	Forskningsprojekter der har modtaget støtte fra centrets forskningsmidler
53	Publikationsliste for centret
59	Seminarer og workshops, netværksaktiviteter og internationalisering
61	Center for Designforskning Styregruppe
63	Center for Designforskning vedtægter

Forord

Med denne tredje årsberetning fra Center for Designforskning afsluttes den første resultatperiode, hvor centrets fire skoler: Danmarks Designskole, Designskolen Kolding, Arkitektskolen Aarhus og Kunstakademiets Arkitektskole har samarbejdet om at styrke forskning og forskningsbaseret uddannelse indenfor designområdet. I de forløbne tre år er der ansat 16 adjunkter og lektorer med forskningsret ved de fire skoler og 24 ph.d. studerende, som dækker et bredt spekter af designforskning fra undersøgelser af keramisk formgivning med digitale værktøjer over udvikling af nye brugerorienterede metoder til designhistoriske studier af den danske tekstilbranche. De første ph.d.-studerende har forsvaret deres afhandlinger og skolerne er i fuld gang med at etablere forskningssamarbejder med virksomheder og andre forskningsinstitutioner. Selvom miljøet stadig er lille i sammenligning med mange universitetsforskingsmiljøer, så kan vi i dag med god ret sige, at de fire skoler udgør en væsentlig og synlig del af dansk designforskning.

Designforskning er ikke enkel at afgrænse, og det er ikke kun på de fire skoler bag centret, at vi finder dynamiske designforskingsmiljøer. Derfor er det også glædeligt, at de såkaldte temaklyngeprojekter, som blev sat i gang i 2006 under overskrifterne: *Æstetik og Interaktion*, *Xlab: Eksperimenterende designforskning* og *Strategisk design*, har tiltrukket gæsteforskere og har kunnet samle forskere i og udenfor centeret omkring seminarer og workshops. Det er blandt andet blevet muligt på grund af den særlige bevilling, som centret fik i forbindelse med den såkaldte designpulje, og det er også med midler herfra, at flere af centerets forskere i det forløbne år har været på studierejser, der har skabt nye kontakter i andre forskningsmiljøer og ført til, at en række udenlandske forskere har besøgt centret.

Mangfoldigheden i de forskningsmiljøer, der er knyttet til centeret, kan man få et godt indtryk af i de korte artikler, som en række forskere har bidraget med til årsberetningen. Det er fortrinsvis yngre forskere, der i år skriver om deres arbejde. Det betyder, at artiklerne er et godt vindue ind til de overvejelser og de temaer, som også kan komme til at præge designforskningen fremover. I den forbindelse har det i år været særligt positivt, at vi for første gang har opnået støtte til en ph.d. studerende gennem erhvervsph.d. ordningen i samarbejde med virksomheden Gabriel. Som det fremgår af artiklen om centrets masteruddannelse for professionelle designere og designundervisere, vil vi til sommer have det første hold masterkandidater, der gennem centret har fået en vej ind til de nye mere analytiske undervisningstilbud, som skolerne er i fuld gang med at implementere for de unge designere, der i dag er under uddannelse. Masteruddannelsen vil blive udbudt igen, og der er allerede mange på venteliste.

I det forløbne år har der været ført mange diskussioner om, hvordan centret skal udvikle sig fremover. En intern strategiproces og en ekstern evaluering har peget på, at centrets rolle i forhold til skolerne har været uklar, og i konsekvens heraf har centrets styregruppe valgt et nyt snit for de kommende år, hvor forskningsmiljøerne på skolerne skal konsolideres, mens centret i højere grad skal understøtte kommunikation og netværk. Målet er imidlertid uændret, at sikre en succesrig evaluering af skolernes samlede designforskingsmiljø i 2010. Som denne årsberetning dokumenterer, er vi i de forløbne år kommet et væsentligt skridt nærmere dette mål.

Thomas Binder



Artikler om forskningsprojekter og netværksaktiviteter

Har netop fået go til at godkende. Tillykke!

af Anne Louise Bang

En af de allerbedste e-mails, jeg fik i 2006, tikkede ind den 19.12.2006, kl. 11.41. En del af ordlyden fremgår af overskriften på denne artikel, og indholdet er en "endelig godkendelse af kandidaten". Det handler om et ph.d.-stipendium, det handler om et samarbejde mellem Center for Designforskning/Designskolen Kolding og firmaet Gabriel A/S, og det handler om at udvikle et forskningstema til en ErhvervsPhD.

En udfordring: I februar 2006 fik jeg en udfordring, jeg ikke kunne sige nej til. Udfordringen bestod i, at jeg skulle etablere et forpligtende samarbejde med et firma med henblik på at udrede et forskningstema til et ErhvervsPhD-projekt indenfor tekstildesign. Til gengæld kunne Center for Designforskning tilbyde at finansiere ½ års pilot-projekt til udredning af forskningstemaet.

For at opnå støtte gennem ErhvervsPhD-initiativet, skal både firma og universitet have faglige miljøer, der kan understøtte et ph.d.-projekt. Som ErhvervsPhD-studerende ansættes man af firmaet og tilknyttes derudover et relevant forskningsmiljø på et universitet, der også har ansvaret for forskeruddannelsen. Da firmaet således står for en væsentlig del af økonomien i et ErhvervsPhD-projekt, udvikles projektet på basis af firmaets forretnings- og udviklingsstrategi.

For mig var det mest interessante firma i denne sammenhæng møbeltekstilfirmaet Gabriel A/S. Gabriel er kendt som en innovativ aktør i tekstilindustrien med egen udviklingsafdeling og dermed fastansatte tekstildesignere. I arbejdet med at involvere Gabriel i projektet studerede jeg firmaets årsberetning og hjemmeside for at finde ind til relevante forskningstemaer, der både kunne have en kommerciel/strategisk og forskningsmæssig interesse for tekstilbranche og tekstildesign-forskningsmiljø.

Udover en tæt sparring med tekstildesignerne hos Gabriel allierede jeg mig med to forskere fra Center for Designforskning og Designskolen Kolding. Mine sparringspartnere har hjulpet med at søge og anbefale litteratur, med at være fokuseret, med at finde ind til emnets omdrejningspunkt, med at definere projektets centrale problemstillinger, strukturering af projektet, løbende kommentarer og kritik på utallige udgaver af projektbeskrivelsen, opbakning og meget mere. De har været uundværlige og meget dygtige.

Emotionelle værdier: De seneste års markant ændrede vilkår for tekstilindustrien har medført øget fokus på strategisk nytænkning og innovation samt udfordringer på alle niveauer i branchen. Den teknologiske udvikling og outsourcing har gjort det muligt for de leverandører, der ønsker det, at producere tekstiler på højt teknisk niveau til relativt lave priser. Derfor er tekniske specifikationer ikke en salgsparameter, der kan stå alene i markedsføringen af tekstiler, men en selvfølgelig forudsætning, idet aftageren forventer høj kvalitet til lav pris. Fokus rettes i stigende grad mod de oplevelser, historier og emotionelle værdier, der knytter sig til tekstilerne. For virksomheden Gabriel betyder det, at hvor man tidligere konkurrerede på enkeltstående ydelser – polstertekstiler i metermål (især møbelstof af uld), drejer det sig i dag om at kunne tilbyde kunderne værdikæder – totalløsninger ("one-stop"-ydelser).



Stolen Think, produceret af firmaet Steelcase.

Tekstilet, 'Nemo', er et selv bærende netstof, som Gabriel har udviklet i tæt samarbejde med Steelcase til denne stol.

Foto: Steelcase.

En af tekstildesignerens kernekompetencer er evnen til at opfatte, formulere og formidle taktile og visuelle egenskaber ved tekstiler. Gennem denne kompetence er tekstildesignerens viden om emotionelle værdier og deres forbindelse til tekstiler stor, men mangelfuldt dokumenteret.

Målet med pilot-projektet blev at undersøge de taktile, æstetiske og emotionelle erfaringer, mennesket gør i mødet med stof og tekstiler, med henblik på at kunne definere og beskrive et forskningstema ud fra denne undersøgelse.

En krusedulle: Med en baggrund som tekstildesigner kender jeg design-praksis ud og ind. Jeg afsøgte derfor emnet bredt for forskningsbaseret litteratur for på den måde at kortlægge andre faggruppers tilgang til emnet. Derudover havde jeg et særligt fokus på at finde forskningsbaseret litteratur med en vinkel på tekstildesign og emotionelle værdier. På basis af denne kortlægning kunne jeg i samråd med mine sparringspartnere udvælge og læse de mest relevante tekster. Jeg fik læst så meget, så jeg kunne danne mig et meget overordnet og generelt indtryk af temaet og beslutte hvad retning og fokus mit projekt skulle have. Og så fandt jeg i øvrigt ud af, hvor meget spændende litteratur der findes derude!

Undervejs fik jeg mulighed for at deltage i Center for Designforskning's Xlab-workshop om eksperiment, intervention og deltagelse i eksperimenterende designforskning. Her blev jeg introduceret til forskellige tilgange til designforskning og deltog i øvelser og eksperimenter baseret på mit eget projekt. Jeg arbejdede mig ligeså stille ind på idéen om at koble praksis med teori gennem en eksperimenterende tilgang til emnet. Sideløbende



Stolen Think

med litteratursøgning og læsning planlagde og gennemførte jeg derfor et eksperiment med mine tekstildesign-sparringspartnere på Gabriel som deltagere. Eksperimentet fokuserede på taktil vurdering af møbeltekstiler og fleksible tekstillignende materialer.

Ovenstående aktiviteter og erfaringer smeltede til sidst sammen i det, der blev til projektbeskrivelsen. Der var mange ubekendte faktorer i projektet lige til det sidste, og processen er nærmest forløbet som en krusedulle, hvor jeg har haft fat i de forskellige elementer mange gange.

Et forskningstema: I arbejdet med at finde ind til kernen i forskningstemaet blev fokus tydeligere og tydeligere rettet mod tekstiler i brug. Det centrale omdrejningspunkt og målsætningen for ph.d.-projektet er, gennem en eksperimenterende og design-praktisk tilgang at udvikle forskningsbaseret viden om *anvendte* tekstilers emotionelle værdier. Udgangspunktet er tekstildesignerens arbejdsmetoder og viden.

Tekstildesignere i industrien arbejder som regel i tværfaglige team. I projektet skal jeg undersøge, hvordan praksisbaseret forskning, der tager udgangspunkt i anvendte tekstiler, kan bidrage til 1) udviklingen af en mere reflekteret designproces, som faggrupperne i det tværfaglige team selv kan lære gennem, 2) at skabe viden og indsigt i tekstildesignerens kompetenceområder for andre faggrupper og 3) udviklingen af nye arbejdsmetoder med kunde- og brugerinddragelse, der formodes at styrke designprocessen og dermed virksomhedens strategiske satsninger.

I gang - og hvad så? På trods af den omfattende proces med at definere forskningstema og skrive ansøgning i et ukendt land for alle involverede parter samt en kandidat hentet uden for de normale akademiske jagtmarker, lykkedes det som nævnt i indledningen at opnå en godkendelse af både ansøgning, firma, designskole og kandidat, og projektet er sat i gang pr 1. januar 2007.

Jeg forventer selv en lang og kringlet vej fuld af spændende eksperimenter, før jeg når til noget, der minder om en afhandling. Målet for det første halvår er en kortlægning af designprocessen, som den foregår hos Gabriel. Jeg følger for tiden to udviklingsprojekter, der belyser tekstildesignernes arbejde med henholdsvis standardkollektioner og projektorienterede opgaver. Jeg arbejder med på det ene projekt som designer, da det giver mig et konkret og praktisk indblik i designprocessen. Det giver mig også mulighed for at følge med i, hvilke faggrupper der involveres undervejs i processen, og hvordan der arbejdes med værdikæder, kerne- og støtteprocesser. Jeg vil arbejde mig hen til mødet med kunder og slutbrugere ad denne vej. På baggrund af og sideløbende med kortlægningen har jeg en ambition om at gennemføre nogle indledende eksperimenter med taktil og visuel sansning.

Æstetik og Interaktion – et nyt forskningstema på tværs af discipliner *af Lisbeth Klastrup*

Spørgsmål: Hvad kan få to arkitekter, en datalog, en antropolog, en musikteknolog, en kunsthistoriker, en landskabssemiotiker, en litterat, en industriel designer, en designteoretiker og en ph.d. studerende i informationsvidenskab til at tilbringe en hel eftermiddag sammen i ivrig diskussion?

Svar: Det kunne det første forskerseminar afholdt i forbindelse med centrets forskningstema "Æstetik og Interaktion". Seminaret fandt sted i Århus i efteråret 2006 og var det første i en række af intime forskertræf, der er sat i søen med det formål at få forskere på tværs af design- og arkitektkolerne til at udveksle viden og tanker om aktuel work-in-progress arbejde inden for området æstetik og interaktion.

Udgangspunktet for forskningstemaet og seminarerne har været, at mange af de forskere, der er tilknyttet centret, på tværs af forskellige faglige indfaldsvinkler står over for nogle af de samme problemstillinger, når det drejer sig om at forstå de nye æstetikker og interaktionsformer, der er opstået i takt med informationsteknologiens udvikling. Det er nødvendigt at trække på viden fra mange fagområder for at forstå, hvad der foregår, og derfor har man særligt brug for at mødes på tværs af fagdiscipliner. Design, der anvender informationsteknologi og som dermed ofte også er interaktiv, trækker på æstetikens traditionelle forståelses- og udfoldelsesrammer, men udvider også disse rammer og påvirker dermed vores (design)kultur i det hele taget. Det drejer sig altså om at forstå den måde både æstetik og interaktionsbegreberne i disse år udvikles på, både inden for det digitale, det materielle og det kultursymbolske domæne. F.eks. designes kulturelle oplevelser i stigende grad som totaloplevelser, der involverer mange forskellige medier, herunder de digitale. Kan vi i fællesskab forstå hvad der er på spil her?

I relation hertil er nogle af de grundlæggende spørgsmål, mange af os kæmper med for eksempel: Når interaktion med noget (f.eks. et designobjekt eller et website) typisk kræver aktiv refleksion og brugerhandlen (at man *gør* noget), og de æstetiske virkemidler, der skal hjælpe med at engagere os i processen, på den anden side typisk forbindes med henførelse og total afsenderkontrol (at man *læner sig tilbage*), jamen hvordan kan man så forene de to? Der findes jo stadig flere artefakter, man skal kunne omgås "aktivt" interaktivt, og som samtidig forventes give brugeren en æstetisk oplevelse – tænk bare på IPhonen for eksempel. Hvad er det for en æstetik eller æstetikker, der er på spil i aktuelle kulturprodukter – og spejles disse æstetikker i den måde, vi interagerer med dem på?

De to første seminarer, der blev afholdt i november og december 2006, belyste disse spørgsmål ved henholdsvis at fokusere på *Interaktion med immaterielle og materielle rum og artefakter* og på *Autenticitetsproduktion og æstetik*. I alt 8 forskere holdt oplæg i løbet af disse to gange, og vi kom vidt omkring, som den følgende række af spørgsmål, der blev bragt på bane, tydeligt demonstrerer:

Kan man lave en ontologi, et grundlæggende regelsæt for hvordan cyberspace virker? Har man brug for en ny terminologi for at beskrive (mod)strømninger inden for aktuel arkitektur? Kan børn lide at skrue på store mærkelige knapper, når de får lov til at

designe deres egen musik? Hvis en interaktion er ”æstetisk designet”, betyder det så, at den skal gøre opmærksom på sig selv eller falde i et med omgivelserne? Hvorfor er det i orden at have grimme billeder og videoer på ”social software” websites? Hvordan skal man designe, den måde syge kroppe optræder på i medierne, for at få flere penge til patientforeninger? Hvorfor er fragmenter måske udtryk for en æstetisk subkultur?

Spørgsmålene har indtil nu været mange, og det har svarene selvfølgelig også. Men vores fælles diskussioner efter oplæggene tyder indtil videre på, at vi måske ikke er så langt fra hinanden som det kunne fremgå. Et fælles problem synes i hvert fald at være, at vi simpelthen ikke har ord nok. Ikke i betydningen, at vi undervejs oplevede ordknaphed (akademikere er som oftest ordrige), men i betydningen ”I have no Words & I Must Design”, som spildesigner Greg Costikyan tilbage i 2002 betegnede et konferencepaper – vi mangler simpelthen et ordentligt og fælles ordforråd! Designforskning er også design i den forstand, at mange af os søger at *designe forståelsesapparater*, altså metoder og værktøjer, både verbale og praktiske, der kan bruges til at beskrive de interaktive fænomener med. Den forskning, mange af dem, der har deltaget i seminarerne, er involveret i, går derfor også ud på at søge og udvikle analysemetoder, der kan håndtere de tendenser, vi ser inden for kultur, arkitektur, stil og design lige for øjeblikket.

Derfor opstår der også udtryk som ”autenticitetsæstetik” og ”interaktionsæstetik”, der dukkede op i flere forbindelser på seminarerne: Gode eksempler på at æstetikbegrebet netop forandrer sig også i takt med, at interaktive artefakter, både digitale og fysiske, kan være æstetiske på nye måder. Interaktionsæstetik handler blandt andet om at gøre interaktionen selv til en oplevelse – vi har brug for at blive bedre til at beskrive, *hvordan* vi reagerer, når vi ”gør noget”, snarere end at forstå hvorfor vi gør det. For eksempel udspringer lysten til at dreje på en knap både af, hvor nem den er bruge, men også af om den tiltaler os sanseligt, om det giver mening at bruge den, og om vi kan se et resultat af brugen. Behovet for at have et begreb som autenticitetsæstetik fortæller os, at ”autenticitet” i stigende grad er en del af designet og ikke en essentiel egenskab ved en artefakt. Som en oplægsholder på seminaret pointerede, så skal syge mennesker i dag fremstå som ”autentiske” kroppe for at tiltrække sponsorer, som man kan se det i Michael J. Fox’s inforeklame om Parkinsons syge. Eller ”grimme billeder” som folk har sendt til blogs eller YouTube på nettet via deres mobiltelefoner, der fortæller os, at her har vi adgang til uredigerede og ”autentiske” oplevelser fra det virkelige liv. ”Autenticiteten” er her en ligeså stor del af budskabet, som den er del af formen.

Næste begreb til debat på vores forskerseminarer bliver ”experience design” (seminaret afholdes i april 2007). Der er ingen tvivl om, at dette begreb nok også skal give anledning til spændende diskussioner, og at vi forhåbentligt alle kan gå hjem med en større viden om, hvordan andre fagområder bruger og tænker om dette begreb.

Rigshospitalets TraumeCenter - en undersøgelse af brugercentrerede designmetoders anvendelse

af Karina Mose og Nicolai de Gier

Indledning: På Kunstakademiets Arkitektskole har vi under paraplyen ’konfigurerbare rum’ samlet en række projekter, som på forskellig vis arbejder med forholdet mellem rum, møbel og aktivitet. Et projekt tager udgangspunkt i Rigshospitalets TraumeCenter. Vi har undersøgt, hvordan forskellige behandlings- og plejeorienterede aktiviteter spiller sammen med de rumlige sammenhænge, de optræder i. Et af vores mål har været at undersøge, hvordan brugercentrerede designmetoder kan anvendes i forbindelse med rum og aktivitet.

Øget viden og teknisk kunnen gør det i dag muligt at behandle stadigt flere sygdomme. Det øgede behandlingsbehov har medført ressourcemangel både med hensyn til økonomi, personale og behandlingsrum. De senere års fokus på denne problematik har åbnet diskussionen for, dels hvordan vi kan udnytte vores ressourcer bedre, dels om der kan findes uudnyttede ressourcer i patienterne selv, de pårørende eller i de fysiske rammer.

Diverse fotos fra registrering med engangskamera.





Funktionstunge rum



Daglige gøremål

Rummet kan betragtes som en ressource for de aktiviteter, der udspilles i det. I dag er rummet fastlåst, og man ser ofte at aktiviteter lykkes på trods af rummet og ikke på grund af det. Derfor er det relevant at iagttage og analysere mødet mellem aktivitet og rum og spørge til, hvordan vi kan forbedre rammerne med henblik på en succesfuld pleje og behandling.

Personalet må dagligt finde på ad hoc løsninger til apparater, inventar og indretning for at imødekomme de krav, som behandling og plejeaktiviteter stiller. Desuden påkalder akutmodtagelsen sig for tiden særlig interesse i forbindelse med kommunalreformen og centralisering. Øget patientvolumen medfører behov for en større, fast stab af speciallæger og specialiseret plejepersonale, og kravene til en effektiv behandling vil øges.

Metode: Da behandlingsrum ofte både er meget funktionstunge og rummer aktiviteter, der kræver et indgående kendskab til behandling og plejerutiner, er det nødvendigt at anvende researchmetoder, der kan generere så meget viden om aktiviteterne som muligt. Arkitektens opgaver er blevet mere komplicerede, problemstillingerne mere sammensatte og vanskelige at gennemskue. De komplekse opgavetyper og sammenhænge, man ønsker at undersøge, og den korte tid man har til det, gør at man i højere grad har brug for brugernes specialviden og ikke længere kan nøjes med almindelige iagttagelsesmetoder. Det er derfor interessant og relevant at afprøve, om brugerorienterede designmetoder kan bidrage til at 'åbne' designprocessen samt at undersøge, hvor langt de kan anvendes i designprocessen.

Vi har derfor sammen med læger og sygeplejersker på Rigshospitalets TraumeCenter gennemført et forløb, som kan opdeles i følgende faser, og hvor videoregistrering spiller en stor rolle i alle faser:

- > **Indledende interview og tillidsopbygning.**
- > **Videoregistrering + fotokit: Følge ansatte i løbet af en arbejdsperiode og efterfølgende præsentere dem for et sammenklip af periodens aktiviteter.**
- > **Workshop 1. De medvirkende præsenteres for en bearbejdet udgave af det materiale, der var indsamlet under videoregistreringen i form af forskellige designspil.**
- > **Workshop 2. Materialet fra workshop 1 danner grundlag for flere designspil.**
- > **Præsentation af projektræsultater for Traumecentrets ledelse, medvirkende og øvrige ansatte.**

Videoregistrering og gensidig tillid: Når man introducerer et videokamera i dialogen mellem 2 eller 3 personer, lægger man samtidig et "filter" ind i samtalen, som man må forholde sig til. Kameraet "gør" noget ved situationen; ikke nødvendigvis negativt, men personers adfærd kan påvirkes. Forholdet mellem kameraholder/udspørger og informant bliver et andet, og det bliver vigtigt, hvordan man spørger. Stiller man åbne spørgsmål, der giver informanten mulighed for at komme med nuancerede forklaringer, eller stiller man lukkede, hvortil der kun kan svares med enstavelsesord. Det er særligt vigtigt, at der aftales præmisser for at filme. Hvad må filmes, hvornår og hvordan? Vi ønskede at bruge kameraet under hele besøget, dels for at indsamle så meget materiale som muligt, dels for at gøre informanten fortrolig med anvendelsen.

På et traumecenter er der mange etiske spørgsmål og personfølsomme oplysninger at tage hensyn til. Det er vigtigt at aftale, hvordan og til hvad materialet efterfølgende bruges. Skal det publiceres, må man indhente accept fra de personer, der optræder med navn eller billede i materialet. Hvordan videomaterialet anvendes i arbejdet med informanterne i de efterfølgende workshops, er også vigtigt at få præciseret, således at deltagerne ved præcis, hvornår de kan blive præsenteret for videoklip med dem selv, og

i hvilken kontekst de indgår. Informanten kan tænkes i højere grad at være optaget af at "være på" og at udføre sine arbejdsopgaver "rigtigt", når der anvendes video.

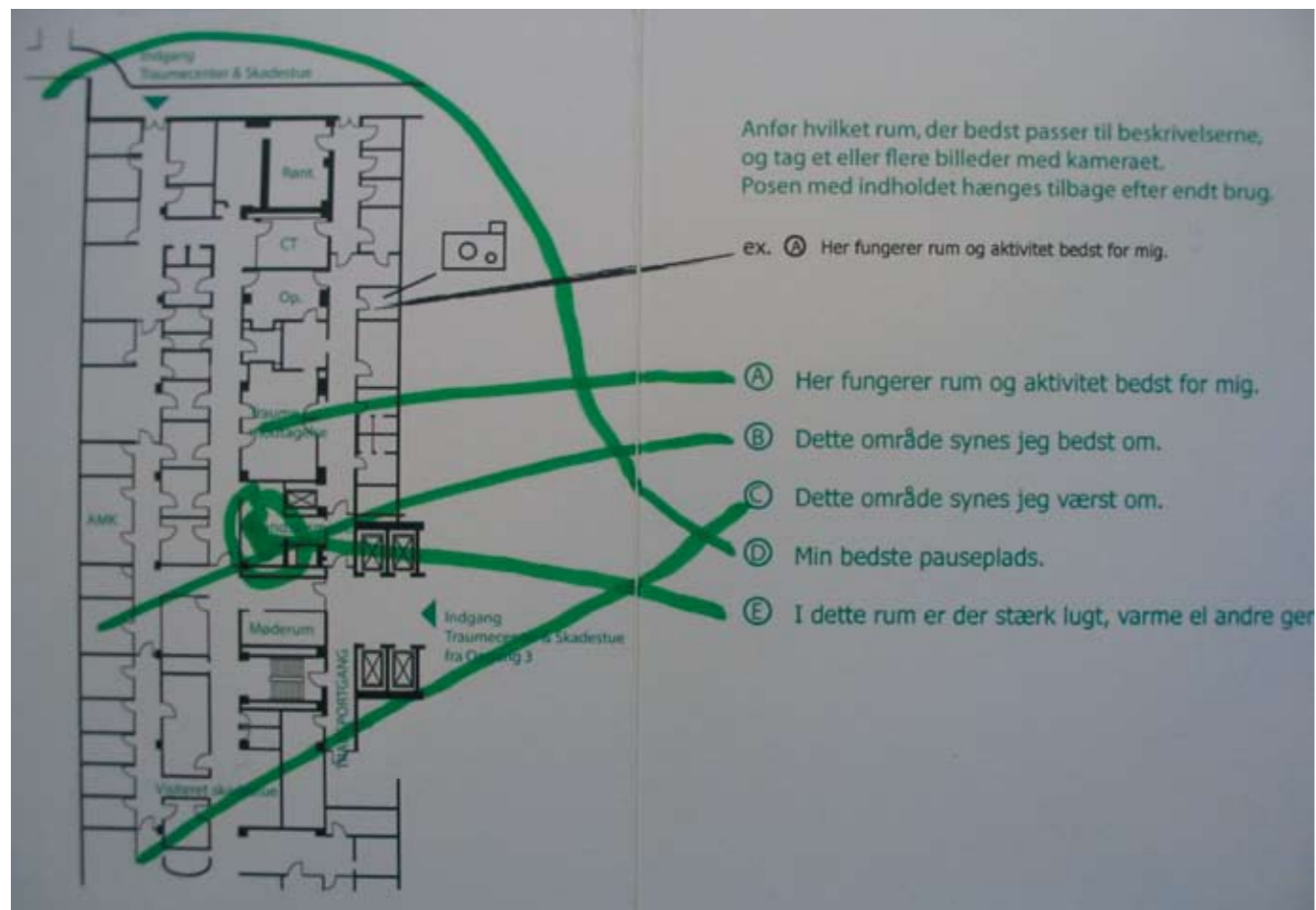
I sygehussektoren er det særdeles vigtigt, at procedurer bliver overholdt, dels af medicinske hensyn, dels og ikke mindst af hensyn til eventuelle senere klagesager, hvor et videoklip pludselig kan få stor betydning som bevismateriale i en sag om fejlbehandling. Personalets forhold til ledelsen kan også spille ind: "Er registreringen af mit arbejde noget, der sker for at overvåge, om jeg gør mit arbejde godt nok – og kan det bruges mod mig senere?" Derfor er det vigtigt, at der gennem omhyggelig forklaring opbygges det tillidsforhold, som er bærende fundament i samarbejdet med informanten. Helt generelt blev det aftalt med Rigshospitalets ledelse, at vi kun måtte filme, hvis vi fik accept fra de deltagende.

Igennem 2x8 timer fulgte 4 videokameraer 4 forskellige informanter på deres vagter. Samtidig med videoregistreringen blev et fotokit, bestående af et engangskamera + vejledning, udleveret til informanterne. I materialet skulle de svare på 5 spørgsmål vedr. forhold på TraumeCenter og dokumentere det ved at tage et antal billeder med kameraet samt markere det på en plan over afdelingen.

Designspil: Et Traumecenter er en højt specialiseret enhed, hvor mange fagligheder og erfaringer er vævet ind i hinanden. Vi indså allerede under de indledende interviews, at det ikke var muligt, på den tid vi havde til rådighed sammen med personalet at gennem-

Fiktivt TraumeCenter





Spørgsmål til informanterne vedr. forhold på TraumeCentret

lyse stedet med henblik på at ændre arbejdsgange og rumlige sammenhænge. Derfor så vi mere os selv som en slags "fødselshjælpere", der kunne bistå de ansatte i - dels gennem at filme deres hverdag og dels ved at spille associationsspil - at udpege hvor de primære problemer lå.

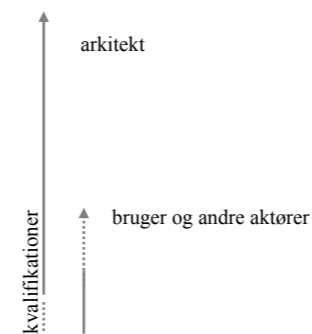
Ideen bag designspil er at få spillerne til at abstrahere fra hverdagens indarbejdede opfattelser af arbejdsgange og i stedet skabe et fælles sprog mellem arkitekten og informanten, så det bliver muligt at nå nye erkendelser. Det er en vanskelig balance at lægge præcis så meget abstraktion ind i spillene, at man både får nyttige informationer, samtidig med at deltagerne engagement eller indlevelse i spillet ikke mistes.

Når man bruger designspil i arbejdet med at kortlægge aktivitet og rum, er det vigtigt at informere om forløbet. Spillerne kan have en tendens til at opfatte os som "eksperterne" og forsøge at gøre eller svare, hvad de tror, vi vil have, og derfor gør man det klart for de implicerede personer, at de simpelthen skal være deres professionelle selv.

Workshops: Vi afholdt 2 workshops for at skabe et fælles sprog for de aktiviteter, der sammen iagttages på videoklip og fotokort med udvalgte situationer fra hverdagen på TraumeCentret samt for at få personalet til at formulere nye måder at håndtere arbejdet på.

Deltagerne skulle selv formulere, hvad der skete på billederne og på de filmklip, de så. I workshop 1 blev det indhentede materiale fra videoregistreringen og fotokit diskuteret. Her var man således på sikker og velkendt grund. Diskussionen blev suppleret med et designspil, der stimulerede diskussionen og i talesatte aktiviteterne yderligere.

I workshop 2 arbejdedes der fra det kendte over det hypotetiske til det mulige. Dette skete gennem 3 spil, og denne workshop krævede således et noget højere abstraktionsniveau end den første.



Figur 1

De mange spil var en vigtig forudsætning for at opbygge et vist abstraktionsniveau hos informanterne, således at de bedre kunne løsrive sig fra deres vanter forestillinger. I det sidste spil skulle 2 hold i fællesskab opbygge et fiktivt traumecenter med de funktioner, der hører til. Gennem dette spil blev der identificeret et behov, man ikke havde formuleret før, nemlig en visitatorfunktion, dvs. en læge eller sygeplejerske, som ved den tilskadekomne ankomst til traumecentret, straks kan placere den vedkommende i en af 2 grupper; lettere observationskrævende eller sværere observationskrævende. Spillene hjalp ligeledes til at identificere behov for funktioner, som ikke på nuværende tidspunkt er tilgodeset på centret. Disse resultater og den viden om centrets funktioner kunne man som arkitekt/designer umuligt have erfaret ved blot at betragte rummene og interviewe de ansatte.

Resultater: Hvordan virker så disse metoder? Eller hvordan virkede de for os i vort samarbejde med Rigshospitalets TraumeCenter. Ser man på en vanlig arkitektonisk metode, sker der en iterativ udveksling mellem program, ide og form gennem hele projektudviklingsperioden. (se figur 1).

I denne proces er det vigtigt, at den viden og erfaring, aktørerne besidder, kommer i spil, stilles til rådighed for og er med til at informere projektet.

Program: I dialogen mellem bruger, klient, bygherre og designer kan der med fordel anvendes forskellige redskaber - spil og andre metoder, der kan stimulere vidensudveksling, samtale, tillid og forståelse mellem aktørerne. På den måde kan designeren sikre, at det program, der skal danne grundlag for projektet, er fuldt udfoldet, fremstår præcist, og at der er enighed og forståelse mellem brugere, klient og designer om projektets grundlag. Man kan sige, at programmet er projektets fundament. Det skal kunne bære og sikre projektets holdbarhed hele vejen. For os har dette projekt dokumenteret, at metoden kvalificerer projektprogrammet, og at både arkitekt og bygherre/bruger hurtigere opnår en større fælles forståelse for forandringens retning. Metoden initierer og kvalificerer visioner både hos arkitekten og klienten og kan skabe en diskussion i organisationen om forandringens retning.

Udvikling af ideer: I arkitektens eller designerens arbejde kan man skelne mellem de ideer, der knytter sig til det arkitektoniske greb, og de ideer der knytter sig til den praktisk/funktionelle løsning af et konkret problem. I det stærke arkitektoniske greb kan ideen bæres hele vejen igennem ned til løsning af den mindste praktiske detalje. Det er her et spørgsmål om, i hvor høj grad brugerinddragelse kan stimulere idé-udviklingsfaserne. I projektet fandt vi ikke noget belæg for, at brugeren kan stimulere til generering eller udvikling af det arkitektoniske greb, og vi blev da også mødt med en klar forventning om, at formgivning og konceptudvikling var forbeholdt designere og arkitekter. I tilfældet med TraumeCentret kom vores undersøgelse ikke frem til udvikling af et arkitektonisk greb, men det er vores fornemmelse, at brugerinddragelsen i stort omfang er med til at stimulere researchfasen. Den tilvejebringer viden på et niveau, som man ikke ville kunne nå med almindelige metoder og på den måde sikre at det arkitektoniske greb rent faktisk løser problemstillingen. Det er oplagt at inddrage brugere i detailprogrammeringen af de ideer, der knytter sig til den praktisk/funktionelle løsning af konkrete problemer.

Udviklingen af form: Hvor kan brugercentrerede metoder informere udviklingen af form? Man kan anskue processen med at give form som en udveksling mellem det regulære, det similære og det singulære (se figur 2). Det regulære niveau repræsenterer det målbare og det synlige - eksempelvis: Hvor meget plads skal man bruge til at undersøge en patient? Det similære repræsenterer typen eller den æstetiske genre. Eksempelvis kan rummene via deres materialitet/interiør identificeres som behandlingsrum. Det singulære repræsenterer det særlige; det personlige, som arkitekten/designeren i kraft af

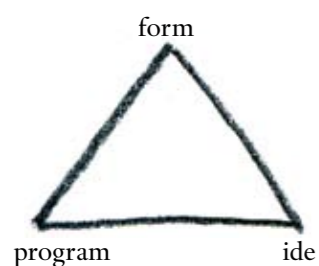


Spillebræt til designspil

sin kunstneriske formåen og det arkitektoniske greb tilfører formen. Den oplevelsesmæssige merværdi.

Brugeren kan i høj grad informere formgivningen i forhold til arbejdet med det regulære og i nogen grad med det singulære – at samle de mange hensyn og løsrevne ideer i overbevisende form - har arkitekten/designeren spidskompetencen.

Konklusion: Vores erfaringer fra dette projekt viser, at der er mange fordele ved at inddrage brugeren i designprocessen. Især har de brugercentrerede designmetoder, vi har anvendt, været værdifulde til at generere indsigt i og ny viden om relationerne mellem rum og aktivitet. Men der er ikke noget, der peger på, at brugercentrerede designmetoder kan stå alene som svar på fremtidens formgivningsværktøj. Dertil udgør arbejdet med det singulære en for betydende del af den designfaglige arbejdsproces.



Figur 2

Designforskning på tværs...

af Andreas Lykke Olsen

I 2003 startede jeg på et ph.d.-projekt, med den overordnede titel "Space as Interface". Formelt har jeg været indskrevet på Institut for Design på Arkitektskolen Aarhus (www.aarch.dk), men i praksis har projektet været koblet til det på daværende tidspunkt nystartede Center for Interaktive Rum og Bygninger, i daglig tale interactivespaces (www.interactivespaces.net). Det daglige arbejde har foregået på interactivespaces, som rent fysisk har til huse på Datalogisk Institut, Aarhus Universitet i IT-byen på Katrinebjerg. Koblingen til arkitektskolen har som nævnt været rent formel. Selvom der var masser af gode intentioner, hensigter og tilkendegivelser fra folk på arkitektskolen om, at der var kontorplads, og at det ville være rart at se mig tage del i skolens lokale forskningsmiljø, så kunne det ikke overvinde den 3 km lange stejle både fysiske og psykologiske barriere imellem institutionerne, der gør at man ikke bare lige smutter ned ad bakken og op igen. Derfor har det meste arbejde foregået som en forpost eller udsending for arkitektskolen støttet af de få andre arkitekter og designere, som har været og er i samme institutionskizofrene situation. Prisen for det har været, at datalogi og informationsvidenskab har farvet mig mere i mit forløb end arkitektskolen har. Det er ikke ubetinget dårligt, men det har kostet nogle arkitektfaglige afsavn og en frakobling fra det daglige liv på en skole, der har et kreativt drive, som selv ikke en voldsomt markedsført IT-by kan matche.

Interactivespaces har til formål at forske indenfor datalogi, informationsvidenskab, design og arkitektur og koble denne forskning til den virkelige verden igennem projektsamarbejder med private virksomheder og offentlige foreninger og institutioner. Centret har gennemført en række forskningsprojekter indenfor domæner som hjemmet, biblioteket, skolen og museet. Mit overordnede sigte som arkitekt har været at undersøge, hvordan rummet i højere grad kan anvendes i designet af nye typer af grænseflader. Med dette overordnede sigte har jeg kunnet indgå i forskningsprojekter på tværs af domæner og stadig informere mit eget projekt. Ligeledes har centrets ca. 20 andre forskere haft et eget perspektiv, som de har kunnet høste viden til igennem at deltage i de fælles forskningsprojekter.

At have som mål at konfrontere forskningen med verden igennem et både datalogisk og designmæssigt forskningsperspektiv danner grundlag for skabelsen af komplekse designprodukter. Det vil sige produkter og systemer, der indeholder flere eller alle Buchanan's "four orders of design" – symbols, things, actions og thought (Buchanan, 2001, Design Research and the New Learning). For at kunne designe sådanne produkter kræves en forståelse for teknologi, rum, menneskers adfærd, materialer og ikke mindst tidlige og interaktive mekanismer. Derfor er feltet, som kan ses som en blanding af HCI (Human Computer Interaction) og interaktionsdesign, en faglig smeltedigel, hvilket er en forudsætning for at kunne udfylde det bredt facetterede spektrum i forhold til at få en forståelse for hvilke sociale situationer, det kunne være interessant at understøtte eller intervenere i, at kunne designe både de materielle og immaterielle egenskaber, at nedsænke dette design i den pågældende kontekst og heraf få en forståelse for, hvordan designet tages i brug og påvirker de brugsmæssige og sociale strukturer. Det er derfor et arbejde, der kræver en forståelse for andres fagligheder og en ydmyghed i forhold til at kunne lære noget ved at smugkigge igennem andres perspektiver.

Denne form for forskning er eksperimentel og praktisk og er orienteret imod en specifik kontekst. Formen egner sig derfor, i højere grad end en teoretisk spekulativ form, godt i forhold til at skulle inddrage partnere fra erhverv såvel som institutioner, der ikke

bedriver egentlig forskning, som eksempelvis skoler og biblioteker. Den praktiske tilgang har gjort, at partnere er blevet inddraget igennem hele eller dele af projektførelserne på forskellige niveauer, men grundlæggende for alle projekter med forskningsgruppen som den styrende del. Det kunne eksempelvis være BCI (www.bci.dk) i forhold til at producere biblioteksinventar, bibliotekarer i forhold til at betjene og afprøve prototyper i en rigtig bibliotekskontekst eller lærere i forhold til at udvikle nye rumlige og pædagogiske læringskoncepter. Det er en givende måde at arbejde på – den er forankret i virkeligheden, den trækker på mange interessenters ekspertiser, og det at gruppen i fællesskab designer og konstruerer et projekt har en positiv effekt i forhold til et fælles ejerskab. Samtidig har denne forskningstilgang en række problemer, idet den skal tilgodese både forsknings- og erhvervsmæssige interesser. Det kræver både kapital og et højt abstraktionsniveau for en virksomhed at indgå i forskning der på sigt, og ikke nu og her, kan opgradere virksomheden. Omvendt er det uinteressant set fra et forskningsperspektiv, hvis projekterne ikke når langt nok og ender som ren produktudvikling.

En anden problematik ligger i det multidisciplinære forskningsmiljø og de enkelte forskeres personlige perspektiver, som, set fra mit synspunkt, til tider kan modarbejde det fælles projekt. Groft sagt kan man sige, at der er forskel på, hvornår de enkelte interessenter mener, at "nu er der nok til at skrive en artikel om det her". Min tidligere holistiske skoling og det arbejde, jeg har lavet, og stadig laver i kollision (www.kollision.dk), er baseret på at løfte i flok og at der i det at gøre et projekt ikke bare færdigt, men også lækkert, ligger noget givende og selvforstærkende. Netop her har jeg oplevet en forskel på, hvordan centrets implicerede fagligheder løfter og følger projekterne helt til enden. Det er klart, at man må respektere, at vi har forskellige grænser for, hvornår vores forsknings spørgsmål er opfyldt, og at vi parallelt forsker indenfor forskellige faglige felter igennem samme projekt, men denne individualisering, der primært opfylder en enkelt persons forsknings-sigte på den akademiske artikel-bane, er ikke givende for projektet i sin helhed.

Det datalogiske og informationsvidenskabelige felt byder på nye og mere stringente måder at forstå design på, end dem jeg oprindeligt er skolet med. At indgå i en dialog omkring designbegrebet med andre fagligheder har modnet og udvidet min tilgang til design og samtidig gjort det lettere at kommunikere indenfor de forskergrupper, jeg har arbejdet i. Ved at tage et skridt videre og kigge datalogerne over skuldrene har jeg tilegnet mig en ganske god indsigt i og evne til at programmere. Det har ført til en mere konceptuel tilgang til og forståelse af design tænkt igennem objektorientering. Dette skal forstås i forhold til min arkitektfaglige baggrund, som ofte søger det holistiske hovedgreb, der favner hele projektet. I programmeringen opstår ting nedefra, og kompleksitet skabes igennem kommunikation imellem simple objekter, metoder og funktioner. At kunne tilgå et problemfelt ud fra denne ide om *separation of concerns*, altså at skille tingene ad, fokusere på en specifik detalje og få denne til at fungere; og samtidig anlægge et overordnet abstrakt planlægningsperspektiv, som vurderer om de enkelte dele i fællesskab giver mening, har nuanceret min evne til at forstå og analysere komplekse produkter og systemer, men også til selv at realisere dem.



StorySurfer er en fysisk interaktiv søgemaskine udviklet i projektet Det Interaktive Børnebibliotek under interactivespaces. Realiseringen af denne installation fordrer koblingen imellem en række discipliner for at håndtere de fysiske, digitale, sociale og interaktionsmæssige aspekter.

Opsamlende vil jeg sige, at jeg, på trods af mine kritiske holdninger til dele af afviklingen af mit ph.d.-projekt, har været igennem tre fantastiske år, som, udover at have givet mig en vis forskningskompetence, har modnet mit blik på samarbejde, kommunikation og design. Jeg har konstant været omgivet af folk med andre fagligheder, virksomheder og institutioner, med hvem vi i fællesskab skulle finde en passende projektlinie, der var bred nok til at tilgodese vores ganske forskelligartede mål med at indgå i et forskningsprojekt og samtidig havde stringens nok til at alle kunne trække noget fornuftigt og brugbart ud af arbejdet. Ligeledes har det været en kommunikativ udfordring at skulle formidle arbejdet på en forståelig måde til den brede skare af interessenter indenfor hvert projektteam, hvilket blandt andet mit website vidner om (www.daimi.au.dk/~alo). På det designmæssige plan har den programmeringsmæssige tilgang, jeg har valgt, ført mig et par yards ind på den datalogiske banehalvdel, med den mulige konsekvens at mit arbejde måske har fået for stor fokusering på det tekniske frem for det oplevede, men den diskussion vil jeg gemme til mit forsvar.

Afslutningsvis kan man sige, at ph.d.-projektet viser en ny vej for arkitektur- og designforskning på arkitektskolen. En forskning som er praktisk funderet, afhængig af samarbejde med andre fagligheder, tæt knyttet til den virkelige verden og bredt formidlet og publiceret.

Forskning i kunsthåndværk Om kritik, kernefaglige platforme og powerplay *af Louise Mazanti*

”Nej, jeg håller verkligen inte med henne”, är en vanlig kommentar när danska Louise Mazantis teorier förs på tal.”

Sådan indleder det svenske tidsskrift Form en artikel om mit forskningsarbejde og afhandlingen SUPEROBJEKTER. En teori for nutidigt, konceptuelt kunsthåndværk, som jeg forsvarede i december.

Umiddelbart kunne det lyde som en ærgerlig kommentar, taget i betragtning at den falder i forlængelse af tre års ph.d. studium ved Danmarks Designskole. Men på den anden side: At producere en viden, som alle erklærer sig enige i, ville nok i mindre grad have budt på et nyt syn på mit forskningsfelt; nemlig nutidigt kunsthåndværk. Eller nærmere betegnet den konceptuelle del af det nutidige kunsthåndværk.

Et sådant forskningsfelt støder i sig selv let på løftede øjenbryn. ”Kunsthåndværk – er det overhovedet noget der findes mere?” spurgte en medkursist for nyligt, der i øvrigt selv forskede i old-assyrisk retspraksis. Selvom historien her bliver genfortalt med et glimt i øjet, er det faktisk meget ofte, at praksisformen i sig selv er svær at få øje på. Sammenlignet med de store, veletablerede forskningsfelter som eksempelvis billedkunst, arkitektur og design, der udgør levende kernefaglige miljøer på selvstændige institutioner, er kunsthåndværkets position diffus.

Her i Danmark finder forskning i kunsthåndværk primært ved de statslige institutioner Danmarks Designskole, hvor jeg selv forsker, Designskolen Kolding og Kunstindustrimuseet, der indsamler og udstiller kunsthåndværk. Her udgør kunsthåndværket kun en mindre del af institutionernes aktiviteter, der primært er designrettede. Glas og keramikskolen Bornholm er den eneste deciderede kunsthåndværksinstitution, men til gengæld en denne skole den eneste der er friholdt fra krav om forskningsbaserede aktiviteter.

På de sammenlignelige Kunsthøgskoler i Norge, derimod, opererer man slet ikke med begrebet ’kunsthåndværk’ mere, men har omdøbt praksisformen til hhv. ’kunstfag’ (Oslo) eller ’specialisert kunst’ (Bergen).

Kunsthåndværket er dermed ikke understøttet af en nagelfast institutionel forankring i samme grad som beslægtede kunstneriske områder, hvilket samtidig betyder, at der heller ikke eksisterer en forskningsfaglig forankring, der kan spille kunsthåndværkets ’powerplay’. Kunsthåndværkets identitet defineres derfor i høj grad af forskellige aktører, der ganske vist – som eksempelvis den kulturministerielle institution Danish Crafts. Informationscenter for dansk kunsthåndværk eller medlemsorganisationen Danske Kunsthåndværkere – har haft held til at synliggøre kunsthåndværket i livsstilssammenhænge. Men stadig agerer disse aktører i et felt, hvis institutionelle og kernefaglige platform er diffus, og af den grund er de særligt udsatte for at blive defineret på andre felters præmisser, eksempelvis af trends og modestrømninger eller af ideologisk-politiske dagsordener. En modvægt hertil er altid, pr. definition, en solid forskningsforankring, der kan sikre en kritisk og mangefacetteret diskurs.





Saabye: Mette Saabye, *Daisy*, fra serien *Family Treasures*, 2006.
Foto: Dorte Krogh.

I den sammenhæng skal arbejdet med min afhandling ses som det første skridt i retning af at etablere en diskursiv - det vil sige en teoretisk funderet - platform for kunsthåndværk, der giver mulighed for at sammenholde vidt forskellige interesser og positioner og diskutere dem i en international sammenhæng.

Som afhandlingens titel antyder, er det den konceptuelle del af det nutidige kunsthåndværk, der har været mit fokus. Med betegnelsen 'konceptuelt' mener jeg en form for kunsthåndværk, der er vokset frem siden midten af 1990'erne. Her er man begyndt at se en værktype, der bryder med kunsthåndværkets lange modernistiske tradition. Hvor kunsthåndværk hidtil, groft sagt, har været kendetegnet af æstetiske betydningslag bundet *indenfor* værket formelle rammer - i selve værket form - ser man nu værker, der i stedet rummer betydninger, der referer til forhold *udenfor* objektet selv.

Et eksempel kunne være den danske smykkedesigner Mette Saabyes serie *Family Treasures* fra 2006. Her har Mette Saabye taget udgangspunkt i en frimærkesamling, hun arvede fra sin farfar. Eller rettere, i misforholdet mellem den værdi hendes farfar tillagde sin frimærke-samling, og den værdi hun selv tillægger den; udelukkende båret af respekt for farfarens oplevelse. Som en konsekvens har Mette Saabye transformeret samlingen fra én form for værdisæt til en anden, nemlig som smykker. Frimærkerne er omdannet til papmachékugler og trukket på en snor som en klassisk perlekæde. Hermed forskyder hun værdisystemerne fra én form (frimærke, samling) til en anden (perlekæde, minder, symbol), der giver mere mening for hende selv.

Værkerne skal derfor ikke blot opleves på værkerne, æstetiske præmisser og bedømmes på deres konkrete form. En uundværlig del af smykkernes betydning ligger i forskydningen mellem værdisystemer og dermed i den måde, Mette Saabye afdækker, hvordan

virkeligheden er konstrueret af de betydninger, vi tilskriver den. Altså i forhold der ligger udenfor det konkrete objekt.

Præcis dette forhold har været afgørende for min tilgang til afhandlingen. Hidtil er den eksisterende faglitteratur om kunsthåndværk primært vokset ud af dét, man kan kalde et 'tilblivelsesperspektiv', dvs. et perspektiv, der i høj grad har opfattet kunsthåndværk som en kunstnerisk bearbejdning af et specifikt materiale, nemlig keramik, glas, tekstil og metal. Det har været selve det 'håndlavede', der har defineret kunsthåndværkets identitet i forhold til billedkunst og design.

I afhandlingen har jeg argumenteret for, hvordan dette perspektiv har resulteret i, hvad jeg kalder for 'modernismens blindgyde'. Her henviser jeg til at en materialebaseret praksisform, der vedholdende opfattes som defineret af tilblivelsesprocessen, uværgeligt lægger op til en formel aflæsning og dermed underlægges en modernistisk æstetik. Af denne grund er kunsthåndværket blevet henvist til den samtidskulturelle periferi i takt med, at billedkunst og designbegreberne har flyttet sig, først til semiotiske og senere sociale betydningsstilskrivninger.

Først med det konceptuelle kunsthåndværk er det blevet tydeligt, at praksisformens identitet ikke bare kan hænges op på dets 'håndlavethed'. Ganske vist kræver de konceptuelle værker en ligeså høj grad af håndværksmæssig kunnen som de traditionelle, men det er blevet tydeligt, at værkerne ikke længere passer ind i en forståelse af praksisformen, der er baseret på den konkrete omgang med et specifikt materiale.

I stedet valgte jeg i afhandlingen at se nærmere på den objekttype, kunsthåndværket udgør i relation til hverdagskulturen. Med andre ord satte jeg materialets betydning i parentes, for at se på betydningen af at kunsthåndværket i bund og grund udfoldes indenfor rammerne af genkendelige, brugsrelaterede former, såsom smykker, vaser, tæpper, møbler osv.

For den uindviede vil denne tilgang sikkert forekomme ganske ukontroversiel, men det er i virkeligheden her, man finder grunden til den svenske skepsis, der udtrykkes i *Form*. Min tilgang indebærer, at kunsthåndværket vristes fri af relationen til billedkunstens kunstbegreb til fordel for en relation til det mere diffuse begreb 'materialekultur' eller det umiddelbart mindre potente 'hverdagskultur'. Denne tilgang kan netop synes at være et smerteligt opgør med kunsthåndværkets langvarige aspiration til at blive indlemmet i kunstbegrebet: En forventning der yderligere synes næret af det aktuelle udvidede kunstbegreb, hvor praksisformerne i høj grad smelter sammen og er baseret på overgange mellem forskellige felter og diskurser.

At fremkomme med en teori, der modsætter sig de åbenlyse fordele ved at tilhøre billedkunstens kunstbegreb, vil derfor naturligt blive mødt med en vis skepsis: Endelig er kunsthåndværket ved at tilkæmpe sig en plads i kunsthierarkiet, og så hævder jeg i min afhandling, at det ikke er rigtige placering. Det er i dette lys, de svenske protester skal ses.

Imidlertid er den anden side af historien, at den plads, jeg tilbyder kunsthåndværket, efter min mening er meget mere vigtig. Til den lejlighed har jeg udviklet begrebet om 'superobjektet' som et billede på den rolle, kunsthåndværket indtager i samtidskulturen. Superobjektet betegner det forhold, at kunsthåndværket på den ene side er en uomgængelig del af den materielle kultur ved at være objekter, der formtypologisk tager udgangspunkt her, mens der på den anden side er tale om objekter, hvis betydning netop eksisterer indenfor udstillingsrummets logik. Det er ikke meningen, at de konceptuelle objekter skal bruges 'i virkeligheden'. De *mimer* virkelige brugsgenstande, men i virkeligheden er de objekter,

Claydies: Claydies, *Hildur*, fra serien *Claydies and Gentlemen*, 2003. Foto: Lars Gundersen

der rummer en kritisk friktion. De er refleksive og *kommenterer* vores forhold til den materielle kultur og dermed i bund og grund til den måde, vi konstituerer virkeligheden.

Hermed rummer kunsthåndværket det, man kan kalde for et 'oppositionsæstetisk potentiale' – et modkulturelt træk – der ganske overses, hvis man udelukkende fokuserer på den betydning, der ligger i materialets æstetiske udtrykskraft.

Det betyder samtidig at forståelsen af kunsthåndværk som en praksisform, der (endnu) ikke er fuldt anerkendt som kunst, eller den modsatte, som håndlavede livstilsobjekter der passer perfekt ind i den individualiserede forbrugskultur – at disse to perspektiver nok fanger *træk* ved kunsthåndværket – men ikke rummer dets betydning i fuldt omfang. På den måde understøtter afhandlingen ikke nogen af de eksisterende forestillinger om kunsthåndværk og de dagsordener, der ellers så hårdt har brug for forskningsmæssig underbyggelse, og det er i det lys, de svenske kommentarer skal ses.

Det, afhandlingen kan, er forhåbentlig meget bedre. Den åbner for en kritisk og mangefacetteret læsning af et kulturelt felt, der i mangel på egentlig videnskabeligt funderet diskurs har været kendetegnet af skiftende forestillinger om, hvad man gerne ville have, kunsthåndværket skulle være.

Næste skridt på vejen er derfor, for det første at åbne diskussionen med fagfæller der har andre perspektiver på feltet, for det andet at åbne den for et internationalt publikum. Helt konkret har jeg indledt et samarbejde med en norsk kollega, der netop har udgivet en bog, som fokuserer på dét, jeg selv har sat i parentes; nemlig materialets betydning for nutidigt kunsthåndværk. Målet er at sammenskrive vores forskellige tilgange til kunsthåndværksteori i en engelsksproget udgave, der for alvor kan gå i dialog med en større offentlighed om kunsthåndværkets identitet og betydning. I en international sammenhæng vil afhandlingens forskningsfundering for alvor kunne være med til at understøtte en solid platform for kunsthåndværk. I sidste ende kan en sådan etablering af en selvstændig identitet og kernefaglighed, også i dansk sammenhæng, gavne den enkelte kunsthåndværkers selvforståelse og identitet og dermed styrke et økonomisk-kulturelt felt, hvis vækstlag er åbenlyst.



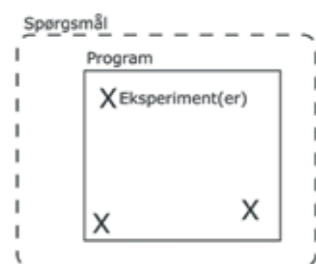
Besøg i XLab: Designforskere på håndgribeligt & eksperimenterende værkstedsarbejde

af Mette Agger Eriksen

Når designforskere arbejder med designudkast eller indgår i designprojekter med nye måder at arbejde på, så er der tale om eksperimenter, der har til hensigt at skabe ny viden. Men hvordan skal man tilrettelægge den slags forskningseksperimenter, hvordan skal de analyseres og hvad er sammenhængen mellem forskningsspørgsmål og eksperiment? Selvom vi ser stadig flere forskningsmiljøer der arbejder med en eksperimenterende designforskning, så er det stadig en udfordring at give gode svar på disse spørgsmål.

Når materialer giver tværfagligt samarbejde form og mening: I mit ph.d.-projekt med arbejdstitlen 'Material Matter' undersøger jeg, hvordan designmaterialer kan spille en rolle i intens tværfagligt samarbejde. Min tese er, at en tværfaglig gruppe, der samarbejder om et designprojekt, for eksempel kan blive bedre til overordnet strukturering af projektet, til forståelse af brugeres behov og ønsker, og til at arbejde med konkrete fremtidsvisioner og løsninger, hvis de har håndgribelige materialer, de kan give form og mening. I projektet har jeg i en række udviklingsprojekter eksperimenteret med, hvordan forskellige typer 'rå' design materialer kan indgå i design metoder og processer, og hvordan designudtryk og – forslag, der fremkommer fra gruppernes arbejde med disse materialer, kan spille en central rolle og blive integreret i en fortløbende tværfaglig design proces.

For at få udforsket dette forskningsfelt yderligere, har det som ph.d. studerende været både relevant og interessant at deltage i XLab-projektets kernegruppe.



XLab: Hvordan integreres eksperimenter: XLab-projektet er et metaprojekt - et forskningsprojekt om forskningsprojekter. Udgangspunkter er, at der allerede er mange designforskere, som arbejder med praktiske designorienterede eksperimenter. Eksperimenterne har til formål at undersøge nye muligheder hvad enten det f.eks. handler om udforskning af tekstilers potentialer i forhold til et rums akustik eller udforskning af håndholdte it-løsninger sammen med brugere.

I XLab ser vi på hvordan eksperimenterende designforskning hviler på et særligt samspil imellem "eksperimenter" (X), "(forsknings)spørgsmål" og "program". "Spørgsmål" ses her som de overordnede spørgsmål til forskningstemaer og designudfordringer som projektet tager op, mens "Programmet" i lighed med det kendte designprogram er det, der specificerer og indrammer projektets specielle perspektiv og fremgangsmåde. Med Xlab stiller vi spørgsmål som: Hvordan integreres "eksperimenter" i projektets videnudvikling? Hvad kan vi sige om det "program" der driver disse "eksperimenter"?

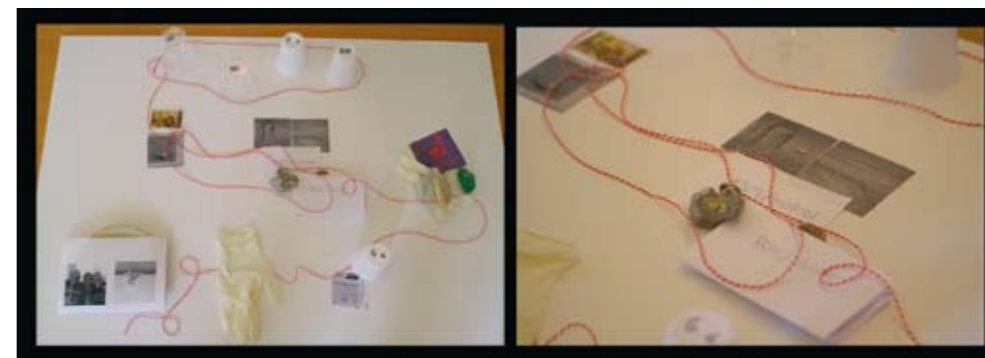
Og hvordan kan man som designforsker skabe en frugtbar vekselvirkning mellem "program", "eksperiment(er)" og "forsknings-spørgsmål"?

For at udfordre disse samspil afholdt vi i sommeren/efteråret 2006 tre XLab workshops – *Beginnings*, *Perform* & *Intersections* - hvor interesserede forskningskolleger var inviteret til at arbejde med mindre eksperimenter og refleksion over egne og andres forskningsprojekter. Praktiske eksperimenter og håndgribelige designmaterialer har vist sig nyttige for at gøre refleksionerne konkrete, og for at belyse sammenhængen mellem "eksperimenter", "program" og "forsknings-spørgsmål" fra forskellige vinkler. De følgende workshopbeskrivelser og eksperimenteksempler skal ses som centrale besøg i XLab-projektet.

Workshop: *Beginnings* introducerede samspillet mellem "program" og "eksperiment", og undersøgte eksperimenterens karakter og betydningen af deltagelse set fra et 'udfra perspektiv'. Tesen var, at "programmet" kan fungere som en ramme der udfordrer og udfordres af "eksperimenterne".

Deltagerne arbejdede blandt andet med håndgribelige 'Projekt Landskaber', hvor de bearbejdede deres igangværende projekt, ud fra de perspektiver, der blev introduceret på workshoppen. Der blev anvendt designmaterialer stillet til rådighed af arrangørerne, som var en kombination af medbragte, fundne eller designede objekter, nøgleord og billeder fra projektet, suppleret med materialer som små person-ikoner, engangskopper, snor, osv.

På *Beginnings*workshoppen lavede deltagerne "landskaber" med afsæt i egne projekter. Projektlandskabet gav et nyt syn på hvordan forskellige aktører /symboliseret ved engangskopper) kan deltage aktivt i et forskningsprojekt, og en klarere opfattelse af mulige vekselvirkninger mellem projekters "program" og mulige "eksperimenter".

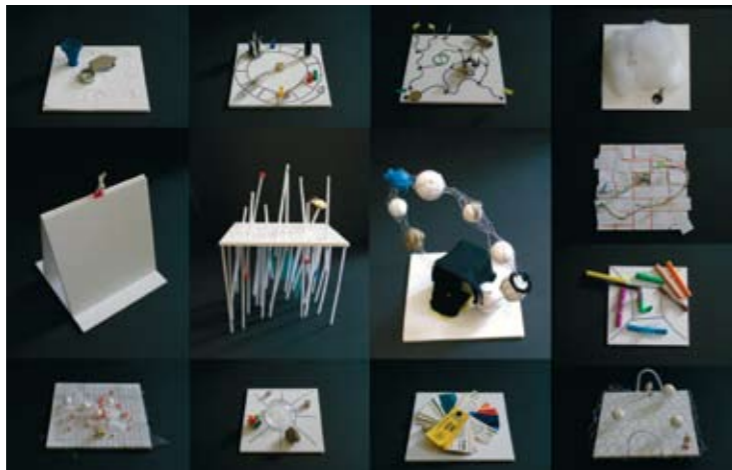


Beginnings workshoppen viste, at formuleringen af et "program" for forskerens designeksperimenter har mange ligheder med et almindeligt designprogram, men at det i designforskningen i højere grad handler om at undersøge "programmet" kritisk end om at demonstrere dets styrke i de enkelte designudkast. En sådan kritisk undersøgelse kan for eksempel ske ved at gennemføre "eksperimenter", som spænder "programmet" ud og dermed belyser det fra forskellige vinkler.

Workshop: *Perform* satte fokus på "eksperimentets" form og rolle i forhold til at udforske et "program" ud fra et 'indefra perspektiv'. Vi var især interesserede i hvor styrende "programmet" kan være for "eksperimentet".

Deltagerne fik til opgave på en dag at designe et fælles forslag til en 'samarbejds-beslutnings-maskine' med udgangspunkt i et kort på forhånd beskrevet program. For at sætte eksperimentet på spidsen, havde vi lagt den begrænsning ind, at deltagerne ikke måtte tale sammen. Som et alternativ var der igen et varieret udbud af håndgribelige design materialer til rådighed, som blev anvendt til at udarbejde forskellige designforslag.

Workshop deltagerne fremstillede individuelle designforslag i en såkaldt 'Stille Brainstorm'. Nogle forslag var konkrete bud på måder at træffe beslutninger på hvorimod andre mere illustrerede vigtige karakteristika som en 'samarbejds-beslutnings-maskine' burde integrere. Udkastene fungerede som deltagernes individuelle input til det videre tværfaglige samarbejde imod ét fælles forslag.



På *Perform* workshoppen skabte vi en situation, som på mange måder simulerede eksperimenter i et længere designprojekt. Workshoppen viste bl.a., at når deltagerne var dybt engagerede i at forhandle og (sam)arbejde omkring at give designmaterialer form og mening, så blev der ikke meget plads til at træde tilbage og reflektere over vekselvirkning imellem "eksperimentet" og det definerede "program".

Workshop: *Intersections* satte fokus på ligheder og forskelle i måden at bedrive og kommunikere eksperimenterende design forskning på set fra et 'eksternt perspektiv'. Udgangspunktet var en læsning og sammenligning af tre nyere ph.d.-afhandlinger, som hver på sin måde eksemplificerer eksperimenterende designforskning.

Ph-d afhandlinger blev bearbejdet på intersections-workshopen til collager med vægt på genealogi, intervention og argument. I læsning af én af afhandlingerne lagde deltagerne vægt på, hvordan det var relativt let at se sammenhængen mellem "forskningsspørgsmålene" (illustreret som et fundament nederst), de håndgribelige og praktiske design "eksperimenter" og forslag (samlet til venstre) og projektets delvist fragmenterede "program"-formulering (samlet til højre).

Workshoppens designmaterialer var udklippede kort med illustrationer og tekstudsnit fra afhandlingerne. De blev anvendt i eksperimentet 'Projekt Mapping', hvor deltagerne i samarbejde skabte et overblik over hvert projekt med udgangspunkt i perspektiverne: intervention (a la eksperiment), argument (a la program) og genealogi (a la forskningsfelt og -spørgsmål).



Intersection workshoppen viste, at hvis vejen fra eksperiment til eksperiment og mellem eksperiment og program var veldokumenteret, så var det ganske let for deltagerne at spejle deres egne projekter i andres arbejde, også selvom disse rettede sig mod helt andre designfaglige områder.

Håndgribelige erfaringer med på vejen: I mit fortsatte ph.d. arbejde er samspillet mellem "forskningsspørgsmål", "program" og "eksperimenter" vigtige input, men jeg tager også konkrete erfaringer og pointer med håndgribelige designmaterialer med mig videre fra Xlab'bet:

Det var tydeligt, at det er kombinationen af eksperimentets præmisser, de håndgribelige designmaterialer, der er til rådighed, og de vejledende spørgsmål som også introduceres,

der til sammen sætter rammerne for hvilke materialiserede designudtryk og forslag, der tager form og bliver tillagt mening.

I nogle tilfælde f.eks. 'Projekt Mapping' indgik designmaterialerne direkte i konkrete tværfaglige samarbejdssituationer, mens der i andre f.eks. 'Projekt Landskaber', mere individuelt skabtes materialiserede designrelaterede former, der understøttede den efterfølgende tværfaglige dialog.

Det var karakteristisk, at ingen af de konkrete materialiserede udtryk og forslag ville kunne tale for sig selv. Det fælles udtryk for en 'samarbejds-beslutnings-maskine' kunne f.eks. stadig blive fortolket på mange måder – og der var bred enighed om, at der efterfølgende var behov for endnu en destillationsfase, for at kunne udfordre og informere det definerede "program" og et evt. videre designforløb.

Der var mange situationer med behov for en efterfølgende fase, der inkluderer at kommunikere, strukturere og hvad jeg kalder 're-materialisere' de skabte erfaringer og indsigter, så de har et brugbart design-orienteret potentiale og fokus.

Mette Agger Eriksen er indskrevet som ph.d.-studerende på Kunst, Kultur og Kommunikation (K3) ved Malmö Höögskola i Sverige, og har siden foråret 2006 været halvt finansieret fra CDF.

XLab-projektet er finansieret af CDF og har i 2006 været drevet af en mindre kernegruppe af designforskere fra centret: Mette Agger Eriksen, Johan Redström, Eva Brandt og Thomas Binder (projektleder). De har alle tidligere været involveret i eksperimenterende designforskning. Erfaringerne fra XLab-projektet dokumenteres i en bog, som forventes publiceret i sommeren 2007.

Forvaltningen af rummet – en medspiller i samspillet mellem rum og aktivitet

af Sidse Grangaard

Forvaltning af rum: Rum er fascinerende, specielt når de tilbyder forskellige rumlige muligheder. At man ved en ny rigning og dermed ændring af rummets inventar kan skabe en ny ramme, som specifikt kan understøtte den forestående aktivitet.

Rummets karakter i forhold til til at være fast eller flydende bestemmer, hvilke muligheder det tilbyder. Hvis møblerne er nagelfaste, er det ikke muligt at flytte rundt på dem og skabe nye rumlige situationer – rummet er fast. Hvorimod hvis elementerne i rummet er mobile og udformet til at kunne benyttes på forskellige måder, er rummet mere flydende; nye rigninger skaber nye rumlige situationer.

Udnyttelsen og administrationen af de fysiske rammer generelt kan samles i begrebet forvaltning. Forvaltningen er et ofte overset aspekt af samspillet mellem rummet og aktiviteten. På detailniveau bestemmes forvaltningen af de kulturelle normer og uskrevne regler blandt de pågældende brugere, f.eks. om det er alment accepteret, at man forlader et rum uden at rydde op efter sig. På et mere overordnet niveau bestemmes forvaltningen både af de reelle muligheder, som den fysiske ramme tilbyder såvel som af brugernes udgangspunkt for at kunne forvalte disse muligheder.

De præmisser, som overordnet er bestemt af organisationen, når det drejer sig om en arbejdsplads, er afgørende for hvilket udgangspunkt, brugerne har at forholde sig til. Hvis ledelsen i en organisation bestemmer (eksempel fra én af mine cases), at det ikke er tilladt at spise kage i et cafémiljø ved fejring af fødselsdage, da det krummer, har de skabt en præmis, som medarbejderne må forholde sig til, enten ved at spise kage alligevel eller ved at lade være, selvom cafémiljøets fysiske ramme i sin karakter og med sin kaffemaskine inviterer til uformelle arrangementer. Her er det ikke rummet, som spiller imod aktiviteten, men derimod forvaltningen af rummet som skaber en ubalance i samspillet. Forvaltningen er sammensat af flere lag, men kan samlet set betragtes som en form for filter og dermed en aktiv medspiller i samspillet mellem rum og aktivitet.

Alle typer af rum er omfattet af forvaltningsfilteret, men specielt de rum, som er flydende. Et rum med en fleksibel indretning betragtes som værende meget tilpasningsdygtigt og funktionelt i forhold til at understøtte aktiviteten og dermed tilvejebringe et godt samspil mellem rum og aktivitet, eftersom rummet spiller med og ikke imod aktiviteten. Denne type af rum skaber i sig selv udfordringer i relation til forvaltningen i og med at det ligger i deres karakter, at de kan ændres, og den ene rigning kan være lige så god som den anden rigning. Hvordan sikrer man, at disse rum ikke fremstår kaotiske pga. den forrige brugers rigning, men altid er attraktive og giver den nye bruger mulighed for at aflæse rummets muligheder?

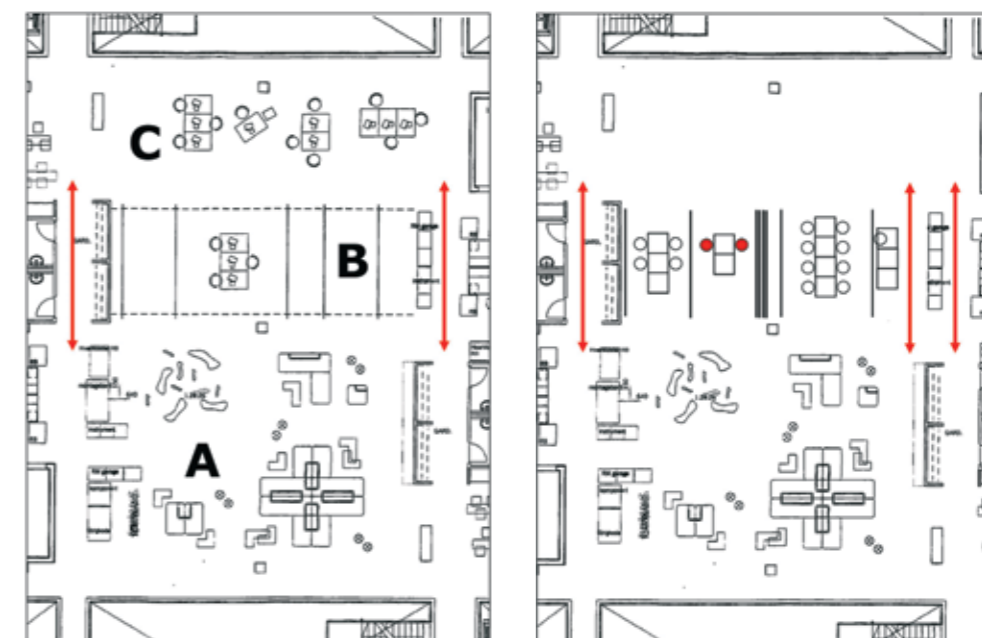
Eksempel på fleksibelt rum: I én af mine cases i et nyere dansk kontormiljø opholdte jeg mig nogle dage i et fællesområde, hvor en zone var indrettet med fleksible rum, hvor medarbejderne selv havde mulighed for at skabe ny rigninger ud fra individuelle behov. I denne case blev jeg stillet over for forskellige aspekter og niveauer af det flydende rum i forhold til et forvaltningsperspektiv.

Fællesområdet ligger i midten af hver kontoretage og er fra arkitektens side disponeret således (se fig. 1):

- > Lounge i ½ af zonen (A).
- > Semi-åbne møderum i ¼ af zonen, disse skabt af 5 mobile vægskiver fastgjort i skinner i loftet, som kunne bevæge sig frem og tilbage i én retning og dermed danne rum af forskellig størrelse. Skiverne fungerede både som rumdeler og som whiteboard. Disse rum var indrettet med borde på hjul og tilhørende stole (B).
- > ¼ af zonen stod tom – men det var meningen, at medarbejderne kunne flytte borde og stole fra de semi-åbne møderum ud i den åbne zone og dermed selv rigge en indretning pba. et specifikt behov (C).

Fig. 1. Udsnit af arkitektens plantegning af indretningen af fællesområdet – de røde pile angiver ganglinjen.

Fig. 2. Indretningen i fællesområdet, som jeg registrerede den. De 2 røde stole angiver, at her sidder medarbejdere og holder møde. De røde pile angiver de ganglinier, som blev benyttet.



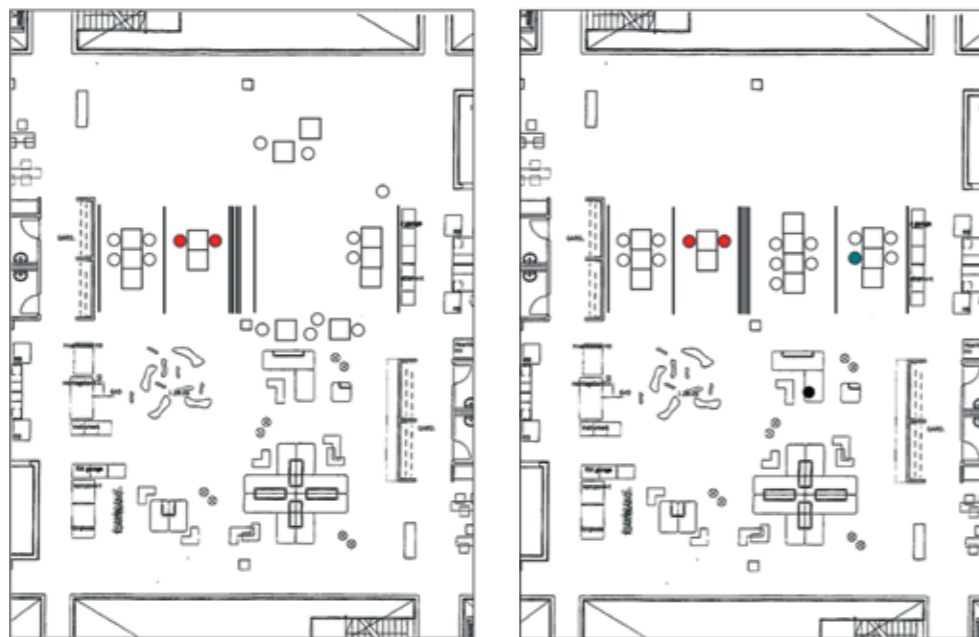
På hver etage var zonen med de semi-åbne møderum disponeret til 4 rum, hvilket passede til størrelsen på arealet, hvis der skulle være tilstrækkelig plads til at sidde rundt om bordet i hvert rum (se fig. 2). I virkeligheden bestod arrangementet af 8 vægskiver, dvs. flere vægge end de 4 rum krævede, derfor var de tiloversblevne vægskiver parkeret i midten af zonen, hvor de blev opbevaret uden at have en egentlig funktion.

I dagene forinden havde jeg udført et antal informantobservationer, hvor jeg på den ene etage bemærkede, at et af disse 4 semi-åbne rum ikke fungerede hensigtsmæssigt og derfor ikke inviterede til brug. Da jeg var tilbage i området, var der ingen ændring sket. Placeringen af de 3 borde og den ene stol meget tæt på vægskiven gjorde det umuligt at benytte rummet, og rummet fremstod derfor amputeret (se fig. 2) og kom i stedet til at fungere som en ekstra ganglinie frem for et rum til ophold. Jeg bestemte mig for at udføre et lille eksperiment, som bestod i at reetablere det 4. rum for at se, om rummet herefter ville blive taget i brug. (se fig. 3 og 4). Jeg satte således vægskiver op på begge sider af rummet og opnåede derved også, at der blev mere whiteboardareal. Det gik hurtigt op for mig, at eksperimentet krævede, at jeg flyttede rundt på borde og stole i 2 rum.

Men 10 min. efter reetableringen af det 4. rum var der en medarbejder, som satte sig i rummet og talte i telefon, og lidt senere var der medarbejdere, som brugte rummet som ramme om et møde; eksperimentet var altså lykkedes.

Fig. 3. Har fået flyttet den ene væg, men må flytte møblerne i naborummet for at tilvejebringe den sidste vægskive.

Fig. 4. Det 4. rum i brug efter reetableringen – den grønne stol angiver, at der sidder en medarbejder og taler i telefon; den sorte cirkel angiver, at en medarbejder sidder med sin pc i sofaen og arbejder.



Evaluerings af de semi-åbne rum: Det tog mig 20 min. at reetablere det 4. semi-åbne rum, så i en travl hverdag er det ikke mærkeligt, hvis brugerne ikke benytter sig af muligheden for at ændre på rumopdelingen. Men forskellige spor i området viser, at medarbejderne udnytter den mobilitet, der ligger i at stole og borde er til at flytte på. I et rum står f.eks. en kontorstol, som egentlig hører til i andet område på etagen. Noget tyder på, at man kun forandrer på rummene, når det kræver enkle handlinger for at skabe en forbedret ramme om den pågældende aktivitet.

På samme måde udnyttes den tilstødende tomme zone heller ikke hverken i forhold til alene arbejde eller samling af større grupper. Bygningen rummer generelt mange mødefaciliteter, og de vælges frem for, at der bruges tid på at ændre på bordopstillinger og/eller vægplacering for at skabe den ønskede situation. I forbindelse med arbejde alene eller i mindre grupper vindes ikke noget ved at flytte ud på den tomme flade, man kan man lige så godt blive i selve arbejdsområdet eller benytte et af de semi-åbne rum.

Når de semi-åbne rum vælges af medarbejderne, er det både pga. den generelle funktionalitet og deres uformelle karakter. De er fysisk åbne, det er let at sætte sig her, og dermed indbyder rummene til brug på en helt anden måde end et traditionelt møderum. Endvidere har rummenes placering i midten af etagen en væsentlig betydning if. til at møde andre end dem, man møder i sit eget nærmiljø. Når man opholder sig her, har man adgang til "både og"; man er alene, men man er samtidig også tilgængelig på en helt anden måde, end hvis man havde sat sig i et møderum med 4 vægge.

I denne case viste det sig, at brugerne opfattede de fleksible rum som interessante ikke i kraft af deres fleksibilitet, men pga. deres fysiske åbenhed. Flexibiliteten i sig selv virker ikke gennemtænkt i relation til organisationens behov og det specifikke kontormiljø som helhed. Det er alt for besværligt og tidskrævende for medarbejderne at forvalte rummets fleksibilitetspotentialer i dagligdagen, og dermed udnyttes muligheden ikke. Samme princip ville kunne tage sig anderledes ud i andre sammenhænge, f.eks. i et galleri, hvor det er i orden at bruge tid på at rigge en ny indretning i forbindelse med en ny udstilling.

Samtidig tilsagde kulturen i organisationen, at man efterlod det semi-åbne rum, som man havde brugt det uden at viske tavlen ren; selve whiteboardtavlen, men også rummet som helhed. Det stiller krav til disciplinen og kulturen, hvis ønsket er rum, som hele tiden

er anvendelige og som både inspirer og inviterer til brug. Hvis medarbejderne skal lede efter tuscher eller stole, vil de undgå at bruge faciliteterne. Dermed udnyttes de fysiske rammer ikke godt nok, og der opstår en ubalance mellem rum og aktivitet. Forvaltningen baserer sig ofte på uskrevede vaner, og ofte er ingen opmærksomme på, hvor meget den betyder for det daglige samspil mellem rum og aktivitet.

Det kan virke lidt paradoksalt, når man ved, at organisationen har investeret mange penge i nye rum og møbler, men ikke investerer i en daglig indsats, som sikrer, at rummene altid fremstår attraktive over for brugerne; at der altid er stole nok, at der er tuscher i hvert rum, og at medarbejderne værner sig til at efterlade rum i samme stand, som de selv gerne vil møde dem.

I vurderingen af rum med høj grad af åbenhed bliver det både deres styrke, men også deres svaghed, at de tilbyder forskellige former for rigning. Styrken består i de muligheder rummet tilbyder og svagheden i, at rummet let kan fremstå rodet og uorganiseret efter brug. Skal man bestemme sig for en basis opstilling, som rummet altid skal føres tilbage til efter brug? På en eller anden måde kan det virke fornuftigt, men samtidig også lidt rigtigt. Jeg håber, at jeg kan blive klogere på denne problematik gennem arbejdet med mit projekt.

Om projektet: Mit projekt består af to sammenhængende spor. Det ene spor består i at undersøge og analysere relationen og interaktionen mellem de fysiske rammer og brugernes aktivitet og tilhørende brug af rammerne forskellig fra en værkanalyse af et arkitektonisk værk. Det andet spor omhandler udviklingen af en metode, som kan fange både aktiviteten og brugen af rum og dermed generere viden om dette samspil. Projektet er opbygget af et antal cases, hvor jeg med udgangspunkt i etnografisk inspirerede metoder udfører observationer i rumlige miljøer ved brug af video. I hver case arbejder jeg med videomaterialet i relation til udviklingen af et dialogorienteret analyseredskab.

Det er min intention at udvikle denne metode på en måde, hvor den foruden at opfylde sit formål i mit projekt også kan blive et operationelt redskab, man som arkitekt kan benytte i en designproces med en kunde. Jeg ser et potentiale for metoden både i begyndelsen og slutningen af en designproces. I pre-design fasen når arkitekten skal foretage en behovsafdækning for at kunne designe den rette løsning til den specifikke kunde. I POE (post-occupancy evaluation) fasen, når de fysiske rammer er taget i brug og blevet en del af brugernes hverdag. En POE afdækker både rumlige, aktivitetsmæssige og ikke mindst forvaltningsmæssige problemstillinger og skaber grundlag for forandringer med henblik på at etablere en balance i samspillet, det kan evt. lede til en re-design fase af de fysiske rammer.

Tre uger 'over there' – inspiration der går begge veje af Eva Brandt & Thomas Binder

Vi ser ofte mod USA, når der skal findes inspiration for udviklingen af det hjemlige. IDEO er en af de mest interessante designkonsulentvirksomheder, og Institute of Design på IIT i Chicago (ID) er den første amerikanske uddannelsesinstitution, der har påbegyndt forskeruddannelse i design. Vi tog derfor taknemmeligt imod en invitation fra Keiichi Sato og Judith Gregory på ID til at være gæster på skolen i maj 2006. Med penge fra centrets netværkspulje kunne vi besøge designfirmaer, diskutere forskning og undervisning med vores amerikanske kollegaer og undersøge muligheden for kontakt og udveksling med vores hjemlige designforskningsmiljø. Tre uger senere var vi meget klogere, men stod også med en klar fornemmelse af, at vi har noget at lære af hinanden, når det gælder forskning og forskeruddannelse.

Fra B-school to D-school: Hvert år i maj holder Institute of Design en to dages konference om strategisk design. Konferencen er instituttets ansigt udadtil og tiltrækker mere end 200 deltagere fra erhvervslivet. Institute of Design har typisk præsentationer fra studerende, der har fulgt det professionelle masterprogram. På den måde profileres masterprogrammet og Institutet som helhed. Desuden medvirker inviterede talere fra forskellige virksomheder, som de samarbejder med i forbindelse med uddannelsen.

I 2006 var budskabet fra Motorola, at det er design og ikke teknologi, der gælder. Motorola har igangsat samarbejder med helt andre partnere end tidligere, for eksempel et brillefirma og et firma, der udvikler sikkerhedshjelme. Unilever fokuserede på kundentært udviklingssamarbejde indenfor for eksempel emballage og fremvisning af deres produkter i butikkerne. Sapient talte for nødvendigheden af at samtænke såvel indhold, form og infrastruktur i kommunikationsbranchen.

Gennemgående for konferencen var budskabet om, at designforskning afløser markedsforskning. Der er sket et skift fra teknologi og produktorientering til orientering mod markedet og design. Designeren ses som den nye forretningsarkitekt, og det er vigtigt at tage højde for såvel globalisering og hybride forbrugsmønstre. Selvom ikke alle konferencedeltagere købte budskaberne, var det tankevækkende at se, hvordan en skole som ID er med til at sætte en dagsorden, og ikke mindst i kraft af de mange tidligere studerende fra skolen holder sig i tæt kontakt med de virksomheder, der ansætter deres kandidater.

Det handler om de (master-)studerende: ID er en privat skole, hvor de studerende betaler store beløb for at være indskrevet. For nogle år siden valgte man udelukkende at udbyde uddannelser på master (kandidat)- og ph.d. niveau, og der er ingen tvivl om prioriteringen. Det er de to masteruddannelser (kandidatuddannelser) i design, der får det hele til at løbe rundt. Et "Master i design" program har en varighed på to år og har fokus på kommunikationsdesign, produktdesign, designplanlægning og designforskning. Mange af dem der optages har ikke en traditionel designbaggrund. Nogle kommer fra kunst andre med en ingeniøruddannelse, og der er folk med "skæve" baggrunde som biologi eller kemi. For de, som ikke har tilstrækkelige forudsætninger som designere, tilbydes et etårigt 'foundation-course'.

Langt de fleste på "Master i Design" programmet har erhvervs erfaring, og de har ofte en ganske klar ide om, hvad de vil med uddannelsen. Men skolen udbyder også et kortere forløb "Master of Design Methods", der er et attraktivt efteruddannelsesforløb for folk,

der typisk har haft ansvar f.eks. som projektledere. Nogle har designerfaring, mens andre har en helt anden baggrund. Der kræves minimum 5 års arbejds erfaring. Deltagerne har efter 9 måneders fuldtidsstudium eller 2-3 år på deltid en solid viden om brugercentrerede designmetoder og processer, der kan anvendes i forbindelse med produktudvikling. Dette program bliver der kræset meget for, men alligevel opnås der god synergi ved at forløbet deler kurser med "Master i Design" programmet. Tilsammen følger ca. 70 studerende disse programmer.

Forskeruddannelsen på ID lever en mere anonym tilværelse. Skolen har 10-15 ph.d. studerende, og selvom der er et stort potentiale for at udnytte de ph.d. studerendes projekter til at skabe nye impulser til masteruddannelsen, så følger ID stadig den traditionelle model, hvor det oftest er gennem designfirmaerne, som lærerne er engagerede i, at de studerende får mulighed for at eksperimentere.

Hemmeligheden bag ID's succes ligger for os at se i en kombination af to forhold. For det første har de med succes vendt skolen mod de mange nye opgaver omkring design research, produktplanlægning og branding, som traditionelle skoler har haft sværere ved at tage fat på. Det har de gjort ved at forudsætte, at de, som (også) skal være formgivere, allerede har fået deres basale uddannelse, før de kom til ID og ved at fokusere på metoder, som også er relevante for studerende uden klassisk designbaggrund. For det andet er de eminent gode til at holde kontakt med deres studerende og skabe netværk for dem, også efter de har forladt skolen.

Designfirmaer fremme i skoene når det gælder research: Vi fik flere lejligheder til at mødes med designere i netværket omkring ID. Vi havde materiale med fra vores eget arbejde med brugerinvolvering og åbne designsamarbejder. Vi holdt en workshop på ID med 30 designere fra forskellige designfirmaer i Chicago området. Det var interessant at se de store ligheder, der er i måden, vi ser på opgaverne. De er rigtig gode til at tænke i systemer og services, og de er stærke til at bruge designudkast og prototyper som del af udforskningen af nye forretningsområder. Vores erfaringer med mere forpligtende brugerinvolvering og brug af workshopformatet som ramme for involvering af mange interessenter var i høj grad interessant, men også nyt og vanskeligt for dem, fordi såvel de selv som deres klienter stadig trækker en skarp grænse mellem proces og aflevering.

Designfirmaet Maya Design arbejder både med fysisk formgivning af produkter og digital visualisering af store informationsmængder. De er optaget af at have den rette kombination af kompetencer repræsenteret i alle projekter, og hvordan samarbejdet bedst organiseres i samarbejde med kunden. En stor del af arbejdet foregår i det multifunktionelle idé-laboratorium.



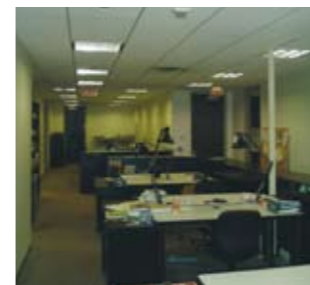
Senere holdt vi oplæg på IDEO's Chicago-kontor, hvor dette indtryk blev forstærket. IDEO er rigtigt stærke på research og har også spændende formgivningsopgaver. Med en firmakultur, der lægger stor vægt på teamwork og samarbejde også på tværs af kontorer, er de uhyre velorienterede og professionelle, og det er imponerende at se, hvor dygtigt de løser opgaver over hele verden. Når det er sagt, så er de også selv tydelige omkring de udfordringer, der ligger i faktisk at få kunderne til at tage imod de resultater, de leverer. IDEO har et internt udviklingsprojekt i gang, der undersøger, hvordan de kan hjælpe kunderne til at få deres udviklingsorganisation på plads, og i den sammenhæng var der stor interesse for f.eks. det arbejde med designspil, som vi præsenterede for dem.

Bekymringen for, om den efterspørgsel, der er i dag efter research og designorienterede forundersøgelser, kan holde, hvis ikke virksomhederne bliver bedre til at bruge resultaterne, mødte vi også gentagne gange i samtaler med kollegaer. Vi besøgte to designfirmaer, der hver på sin måde forsøger at tage denne udfordring op.

Maya Design i Pittsburgh er et godt eksempel på et af de nyere amerikanske designfirmaer, der med forbindelser til Carnegie Mellon universitetet arbejder i tværfaglige teams af designere, ingeniører og psykologer. De tænker konsekvent i samarbejde. Hos Maya er et stort multi-møde rum med avanceret teknik, det første man møder, og selvom de har rum, hvor kunden ikke kommer ind, så bærer hele firmaet præg af, at kunden skal ind og være med i arbejdet.

Hos arkitektfirmaet NBBJ i Columbus mødte vi Elizabeth Sanders. Hun er en af pionererne indenfor participatory design og har for nylig vendt ryggen til sine gamle opgaver med brugerundersøgelser for store firmaer som Microsoft, Coca Cola, Steelcase og Black & Decker for at arbejde tæt sammen med et stort arkitektfirma som NBBJ. Hun arbejder stadig med at involvere brugere i at skabe billeder af fremtidigt design, men i NBBJ samarbejder hun med en gruppe unge designere og arkitekter, der skal sikre, at der bliver en stærk sammenhæng mellem forundersøgelse og efterfølgende design. Vi kan lære meget af hendes værktøjer, der gør brugeren til co-designer, men det er tydeligt, at vi også har noget at tilbyde, fordi vi i Skandinavien har et forspring, når det gælder at få åbne og længerevarende brugersamarbejder i stand.

Hos IDEO holdt vi oplæg om, hvordan vi har arbejdet med design spil som en måde at iscenesætte samarbejde med brugere og kunder i forskellige workshops. IDEO arbejder ikke særlig meget med workshopformatet i forhold til deres klienter så interessen var stor efter at lære nyt.



På Institute of Design på IIT sidder alle Ph.D. studerende sammen i et åbent kontormiljø. Keiichi Sato og Judith Gregory har kontorer, der grænser op til så der er let adgang til deres vejledere.

Skal vi gøre indtrykkene op, så er det vores oplevelse, at vilkår og muligheder bliver stadig mere ens internationalt. De amerikanske designere, vi besøgte, er dygtige til den type åbne research opgaver, som vi først lige er begyndt at se herhjemme, og de vil helt sikkert kunne løse flere opgaver for danske og europæiske virksomheder i fremtiden. På den anden side har vi nogle fortrin, som gør det muligt for os at løfte opgaver i en amerikansk kontekst, hvis vi udvikler den skandinaviske tradition for samarbejde og deltagelse, således at 'oversættelsesarbejdet' fra nye muligheder til nye strategier for kunden bliver en mere integreret del af design(forsker)ens arbejde.

Forskning og forskningsbaseret uddannelse er heller ikke let i USA: Allerede på ID, som er en del af det store tekniske universitet IIT, kunne vi se velkendte problemer med at udvikle forskeruddannelse og en forskningskultur, der kommer uddannelserne til gode. De er presset udefra til at passe ind i forskningsskabeloner, der i deres tilfælde typisk kommer fra det tekniske område, og de har svært ved at skaffe de forskningsmidler, der gør at underviserne selv kan blive forskningsaktive.

På Carnegie Mellon universitet blev vi via vores kollegaer fra Århus, Martin Ludvigsen og Martin Brynskov, introduceret til bl.a. Mark Gross. Her fik vi et kig ind i den barske hverdag på et af Amerikas eliteuniversiteter. Her er forskning et absolut 'must', hvis man skal overleve som lærer, men samtidig er man kun sikret løn for undervisning og forventes at skaffe midler ikke bare til sig selv, men også til forskningsassistenter og ph.d. studerende, som i realiteten skal gøre arbejdet. Der er så godt som ingen øremærkede midler til forskning indenfor design og arkitektur, og på Carnegie Mellon har en stor del af forskerne på designafdelingen derfor et fast samarbejde med nogle af de tekniske miljøer, som har langt bedre muligheder for at skaffe penge. Forskningsamarbejder med industrien beskrives som langt mere vanskelige og ofte styret af kortsigtede krav om resultater, der gør det svært at skabe et bæredygtigt miljø.

Den mest spændende 'forretningsmodel' for forskning, vi hørte om, var en bevidst samtænkning af undervisning og forskning. Ved at se specielt masteruddannelse som en indtægtskilde og et ansigt udadtil ser de muligheden for at skaffe midler til forskning. Denne forskning skal igen berettigg sig selv ved at føde nye metoder og nye perspektiver ind i masteruddannelsen, sådan at den bliver ved med at være attraktiv.

Vi bør gribe de trods alt langt bedre vilkår, vi har her hjemme, til at komme på forkant og udtænke lignende modeller, der på én gang kan holde undervisningen vital og central og samtidig sikre, at lærere og forskerstuderende får mulighed for at være i front i udviklingen af ny viden.

Genvisitter og nye netværk: Turen har givet mulighed for at udvikle netværk og initiere diskussioner om forskellige former for samarbejder. I november 2006 besøgte Mark Gross centret og holdt bl.a. et seminar under overskriften "research by makers". I december var Liz Sanders i Danmark. Hun holdt et seminar om 'Human-centered architecture: Closing the loop', en workshop Maketools "show and tell" og deltog i XLAB workshoppen 'Intersections'. Hun mødtes også med undervisere fra Danmarks Designskole, hvor de blandt andet diskuterede fælles erfaringer med undervisning af designstuderende. Samarbejdet med ID og Judith Gregory har blandt andet ledt til at ph.d. studerende Young Ae fra ID besøger Danmarks Designskole i foråret 2007, og vi arbejder på at kunne sende en af vore ph.d. studerende 'den anden vej' i vinteren 2007/2008.

Der er meget inspiration at hente i verden udenfor, men der er heldigvis også en stor interesse for at høre om vores arbejde og vores forskningsmiljøer.

Master i design af Ida Engholm

Master i Design-uddannelsen er et samarbejde mellem Center for Designforskning og Kunstakademiets Arkitektskole. Det første masterhold startede i september 2005 og afslutter deres forløb med eksamen i maj 2007. Til september 2007 starter næste hold, hvor der i skrivende stund er 22 på venteliste.

Formålet med uddannelsen er at imødekomme de ændrede vilkår for designprofessionen. Masteruddannelsen fokuserer på det forhold, at hvor design og designerens rolle tidligere var orienteret omkring formgivning, må designere i dag agere i et hastigt voksende vidensintensivt felt, hvor design indgår som led i tværfaglige og strategiske processer. Designeren kan derfor ikke længere primært koncentrere sig om formgivningsdelen, men må også operere som strateg, konsulent, facilitator, producent m.m. Ideen med masteruddannelsen er at opkvalificere designeres erfaringsbaserede metoder og handlingsrepertoire med ny teoretisk viden og metoder målrettet en nutidig praksis.

Uddannelsens målgruppe er designere, arkitekter, designlærere og folk i designrelaterede brancher, der i nogle år har arbejdet i virksomheder, drevet egne firmaer eller undervist og som føler behov for faglig opgradering. For at blive optaget på uddannelsen skal man have mindst 2 års relevant erhvervs erfaring efter mindst en relevant mellemlang videregående uddannelse, professionsbachelor- eller diplomuddannelse. Derudover skal man have en profil tæt på de designfaglige kompetencer.

Uddannelsens samlede omfang er et års fuldtidsstudier, men da programmet er baseret på, at deltagerne har fuldtidsarbejde, udbydes uddannelsen som deltidsstudie over to år. Programmet består af fire semestre, hvor hvert semester har tre tilstedeværelsesseminarer. Af hensyn til deltagerne geografiske spredning afvikles seminarerne som weekendinternater.

Masteruddannelsen drives af lektor og faglig ansvarlig Ida Engholm (i midt), faglig assistent Anne Katrine G. Gelting (th) og ekstern lektor Pernille Stockmarr (tv). Desuden trækker vi på en lærergruppe bestående af Thomas Binder, Eva Brandt og Troels Degn Johansson fra Danmarks Designskole samt eksterne gæsteforelæsere.



Uddannelsens indhold: Uddannelsen er bygget op, så den består af fire hovedkomponenter, som også er titlerne på de fire semestre: Designpraksis i forandring, Positioner og paradigmer, Designeren som vidensproducent samt Afgangsprojektet. Gennem de fire komponenter introduceres deltagerne til en filosofisk og videnskabsteoretisk, en historisk, en sociokulturel og en praksis- og proces-metodisk indfaldsvinkel på design. Uddannelsen er funderet på et tværdisciplinært grundlag og trækker på en bred vifte af teoretiske indsigter med forankring i arkitektur, design, ingeniørstudier, humaniora, antropologi, sociologi m.fl. I uddannelsen forsøger vi at integrere de fire komponenter og teoretiske spor med hinanden og bringe dem i spil i forhold til deltagerne professionelle erfaringer.

I første semester, der havde temaet *Designpraksis i forandring*, satte vi fokus på de udfordringer og muligheder, som designere står overfor i dag. Forandringsperspektiverne blev diskuteret i forhold til designerrollen, hvor blandt andet spørgsmål omkring faglig etos, professionstraditioner og nye designerroller var i fokus. Derudover diskuterede vi forandringsperspektiverne i forhold til designprocessen, som den udspiller sig både i kunstneriske, organisations- og management-sammenhænge, og i forhold til designobjektet med fokus på deltagerne egne værker.

I andet semester med titlen *Positioner og paradigmer* introducerede vi til væsentlige positioner i nutidig designforskning med perspektiver til relevante videnskabsfilosofiske retninger og tænkingsformer. De teoretiske indfaldsvinkler dannede afsæt for analyser af designobjekter og kontekster for design med fokus på blandt andet design og betydning, designværdi, designkultur og forbrug. Derudover inddrog og diskuterede vi praksisnære metoder inden for blandt andet designmanagement, brugercentreret og strategisk design.

I tredje semester med titlen *Designeren som vidensproducent* arbejdede vi videre med de teoretiske positioner, der blev introduceret i semester 2, men her med fokus på de vigtige vidensfelter for designudvikling: æstetik, kommunikation, branding og brugerstudier, hvor der blev givet et overblik over aktuelle retninger inden for vidensfelterne og introduceret til konkrete metoder i forhold til analyse og udvikling af design. Emnerne blev løbende sat i forhold til deltagerne egen rolle som både udøvende designere og vidensproducenter i professionen.

I fjerde og sidste semester har vi sat fokus på anvendelsen af teorierne og metoderne i forhold til den problemstilling eller det undersøgelsesfelt, som deltagerne arbejder med i deres afhandling. Semestrets første to seminarer har vi baseret på gruppearbejde og kollokvier. Det sidste seminar tilrettelægges som åbne, mundtlige eksamener/forsvar på baggrund af den skriftlige opgave.

De studerende har valgt at skrive opgave om meget forskellige emner. En studerende skriver om *"Tegningens æstetik"*, med fokus bl.a. på hvad tegninger kan frem for fotografier. En anden studerende gennemfører en kvantitativ undersøgelse med henblik på at indkredse, hvori grafikerens særlige kompetencer består, grafikerens 'designviden' og 'måder at se på'. En tredje studerende skriver opgave med udgangspunkt i det sociologiske begreb 'tribing' med henblik på at undersøge mekanismer bag subkultur og branding med særlig fokus på aktuelle sociokulturelle og designbårne stammedannelses-fænomener. En fjerde studerende skriver med afsæt i nyere brandingteorier og diskuterer, hvad de kan bruges til i forbindelse med re-branding af hans egen virksomhed.



Masterinternaterne består af koncentrerede arbejdsforløb, hvor undervisningen veksler mellem forelæsninger, diskussion, workshops og gruppearbejde. I perioden mellem weekendseminarerne arbejder deltagerne videre individuelt med pensum, opgaveskrivning og via internettet. Her gruppearbejde i sommeren 2006 på bænke uden for masterbygningen. (foto PS)

Teoretisk opkvalificering: Første gennemløb af uddannelsen har i høj grad haft karakter af laboratorium. Vi har udviklet, mens vi har afviklet. Det skyldes i høj grad den hurtige igangsættelse. Uddannelsen blev godkendt af Kulturministeriet i april 2005, og der var herefter kun to måneder til at markedsføre inden ansøgningsfristen i juni. Ikke desto mindre fik vi 15 ansøgere, fem lærere fra de to designskoler og de øvrige fra professionen, nogle ansat i virksomheder, andre med egen tegnestue. Holdet er forholdsvis heterogent og består af både arkitekter, grafikere, kunsthåndværkere og modedesignere.

Trods deres forskellige baggrunde har motivationen for at søge været forholdsvis ens. Deltagerne ønsker at blive teoretisk og metodisk mere veludrustede. En studerende har udtrykt det således: *"Jeg vil gerne have adgangsbillet til det akademiske fællesskab"*. Andre siger, at de vil være bedre til at yde kvalificeret modspil til folk med tungere akademiske baggrunde og *"sidde med ved bordet, når beslutninger træffes"*. Deltagerne ønsker alle at blive bedre til at argumentere og sagsfremstille, både mundtligt og skriftligt.

Respekt for designfagligheden: På uddannelsen har der været livlig diskussion om den aktuelle akademisering af designfaget. En udvikling som både designlærerne og deltagerne fra professionen er positive overfor og angiver som væsentlig årsag til, at de overhovedet har taget uddannelsen. Samtidig er der også en bekymring for, at udviklingen skaber 'afhoppere' fra faget, og at kernekompetencerne formgivning, visualisering,



Et af masterinternaterne blev afholdt som en studietur i London, hvor vi bl.a. besøgte Royal College of Art og de fremtrædende designbureauer NewBetter og IDEO, hvor der her gøres klar til oplæg om firmaets designprocesser og arbejdsmetoder. (foto AG)

æstetik og facilitering af design skylles ud med badevandet. Konklusionen på diskussionerne, som har pågået gennem hele masterforløbet, er, at designere ikke skal være semi-humanister, -sociologer, -antropologer eller lignende, men derimod at indsigterne fra de etablerede videnskaber skal befrugte faget i processen frem mod etableringen af forsknings- og vidensformer med forankring i faget selv.

Der er enighed om, at på linje med andre fag har designdisciplinen brug for vidensdeling og en forskningstradition, som disciplinen kan henvise til og støtte sig ved. Det giver faget autoritet og placerer professionen mere centralt i virksomhederne og i samfundet. Masteruddannelsen er et led i den generelle opkvalificering af hele designfaget, og med deltageres forskellige baggrunde har det første forløb dannet ramme for interessante diskussioner om og eksperimenter med denne udvikling. Det har skabt en synergieffekt, at deltagerne har været udøvende i forskelligt regi og derfor har kunnet bidrage med mangfoldige vinkler på og idéer til, hvordan faget udvikler sig, og hvorledes den nye teoretiske ballast kan omsættes til konkret praksisudbytte. Det er målet, at også Master 02 skal udgøre et udbytterigt rum for refleksion og for produktion af eksisterende viden og produktion af ny viden, der kan befrugte professionen og designuddannelserne og forhåbentlig på sigt medvirke til udviklingen af nye forsknings- og vidensformer, der er specifikke for design.

Uddannelsen følges af et eksternt panel, der består af bestyrelsesformand i Dansk Design Center og partner i Eleven Danes, Steffen Gulmann, programdirektør i Index og fhv. formand for Foreningen Danske Designere Lise Vejse Klint, professor på RUC Søren Kjørup, ph.d.-stipendiat og repræsentant for designfaget i Arkitektforeningen Irene Lønne samt partner i Kontrapunkt Kim Meyer.

Oversigter

Personer tilknyttet Center for Designforskning

Alessandro Canossa

MA in Science of Communication, ph.d. studerende ved Danmarks Designskole, tilknyttet forskning og kunstnerisk virksomhed

Anders Brix Pedersen:

Arkitekt, professor på Institut for Design og Kommunikation ved Kunstakademiets Arkitektskole

Andreas Lykke-Olesen:

Arkitekt, ph.d. studerende på Institut for Design ved Arkitektskolen Aarhus

Andreas Rumpfhuber:

Arkitekt, ph.d. studerende på Institut for Design og Kommunikation ved Kunstakademiets Arkitektskole

Anne Louise Bang

Tekstildesigner, erhvervs-ph.d. studerende ved Designskolen Kolding

Anne Kathrine Gøtzsche Gelting

Arkitekt, industriel designer, ph.d., faglig assistent ved Masteruddannelsen i Design

Anne-Louise Sommer

Mag.art. i litteraturvidenskab, lektor ved Danmarks Designskole, tilknyttet forskning og kunstnerisk virksomhed

Artur Slupinski

Arkitekt, ph.d. studerende på Institut for Design ved Arkitektskolen Aarhus

Birgit Lyngbye Pedersen

Ph.d. studerende ved Center for Virksomhedshistorie, Handelshøjskolen i København

Birgitte Geert Jensen

Arkitekt, industriel designer, lektor på Institut for Design ved Arkitektskolen Aarhus

Birgitte Munch

Cand.techn.soc, ph.d. fra DTU, forskningslektor ved Designskolen Kolding

Brett Patching

Arkitekt, ph.d. studerende på Institut for Design ved Arkitektskolen Aarhus

Damion Bailey

Designer, forskningsassistent ved Designskolen Kolding februar-maj 2006

Danielle Jørgensen

Arkitekt, forskningsassistent ved Center for Designforskning, Kunstakademiets Arkitektskole marts-november 2006

Dorte Friis

Arkitekt, akademisk medarbejder ved Center for Designforskning, Kunstakademiets Arkitektskole

Else Skjold Henriksen

Cand.mag. i moderne kultur og kulturformidling, forskningsassistent ved Designskolen Kolding

Erik Hansen-Hansen

Cand.it., ph.d. studerende ved Danmarks Designskole, tilknyttet forskning og kunstnerisk virksomhed

Eva Brandt

Civilingeniør, ph.d., lektor ved Danmarks Designskole, tilknyttet forskning og kunstnerisk virksomhed

Flemming Tvede Hansen

Keramisk designer, ph.d. studerende ved Danmarks Designskole

Gunnar Kramp

Arkitekt, ph.d. studerende på Institut for Design ved Arkitektskolen Aarhus



Ida Engholm

Cand.mag. i dansk og kunsthistorie, ph.d. i digital design, forskningslektor ved Center for Designforskning, Kunstakademiets Arkitektskole

Irene Alma Lønne

Arkitekt, ph.d. studerende på Institut for Design og Kommunikation ved Kunstakademiets Arkitektskole

Jens Paldam

Grafisk designer, forskningsassistent ved Designskolen Kolding februar-maj 2006

Johan Redström

BSc, ph.d., forskningslektor ved Center for Designforskning, Kunstakademiets Arkitektskole

Joy Boutrup

Tekstilingeniør, lektor ved Tekstil & Mode på Designskolen Kolding

Julie Sommerlund

Cand.mag. i moderne kultur og kulturformidling, ph.d., adjunkt ved Danmarks Designskole

Jørgen Rasmussen

Designer, arkitekt, lektor og institutleder for Institut for Design ved Arkitektskolen Aarhus

Karen Lisa Goldschmidt Salomon

Magister i antropologi, ph.d. i ledelse, lektor ved Danmarks Designskole tilknyttet forskning og kunstnerisk virksomhed

Karina Mose

Arkitekt, lektor på Institut for Design og Kommunikation ved Kunstakademiets Arkitektskole

Ken Friedman

BA, MA, ph.d., lektor ved Danmarks Designskole tilknyttet forskning og kunstnerisk virksomhed (25 %). Professor ved Institut for ledelse og organisasjon, BI Handelshøyskolen, Oslo

Kirsten Nissen

Tekstildesigner, ph.d. studerende ved Designskolen Kolding, tilknyttet forskningsafdelingen

Kåtte Bønløkke Andersen

Arkitekt, lektor på Institut for Design ved Arkitektskolen Aarhus

Lars Lyngstadaas

Designer, forskningsassistent ved Designskolen Kolding, februar-maj 2006

Lisbeth Klastrup

Cand.mag., ph.d. fra IT Universitetet, gæstelektor ved Center for Designforskning, Kunstakademiets Arkitektskole

Liselotte Spliid

Bank- og kommunomudannet. Centersekretær ved Center for Designforskning, Kunstakademiets Arkitektskole

Louise Mazanti

Mag.art. i kunsthistorie, ph.d., forskningsadjunkt ved Danmarks Designskole, tilknyttet forskning og kunstnerisk virksomhed

Louise Aagaard

Arkitekt, ph.d. studerende på Institut for Design ved Arkitektskolen Aarhus

Maria Mackinney

Cand.mag. i engelsk, forskningsassistent på Danmarks Designskole, oktober-december 2005

Marie Riegels Melchior

Cand.mag. i europæisk etnologi, ph.d. studerende ved Danmarks Designskole, tilknyttet forskning og kunstnerisk virksomhed

Martin Ludvigsen

Arkitekt, kommunikationsdesigner, ph.d. studerende på Institut for Design ved Arkitektskolen Aarhus

Merete Ahnfeldt-Møllerup

Arkitekt, ph.d., lektor på Institut for Design og Kommunikation ved Kunstakademiets Arkitektskole

Mette Agger Eriksen

Arkitekt, kommunikationsdesigner, ph.d. studerende ved Skolen for Konst, Kultur och Kommunikation, Malmø Högskola

Mette Harrestrup

Grafisk designer, illustrator, ph.d. studerende ved Designskolen Kolding, tilknyttet forskningsafdelingen

Nicolai de Gier

Arkitekt, adjunkt på Institut for Design og Kommunikation ved Kunstakademiets Arkitektskole

Niels Hvass

Møbeldesigner, arkitekt, gæste-designer ved Danmarks Designskole inden for materiale og interaktion

Pernille Stockmarr

Cand.mag. i visuel kultur, akademisk medarbejder ved Center for Designforskning, Kunstakademiets Arkitektskole

Peter Hegstrup

Cand.mag., prorektor og forskningsleder ved Designskolen Kolding

Peter Mackeprang

Arkitekt og designer, seniorforsker ved Danmarks Designskole, tilknyttet forskning og kunstnerisk virksomhed

Peter Gall Krogh

Arkitekt, lektor på Institut for Design ved Arkitektskolen Aarhus

Sidse Grangaard

Arkitekt, ph.d. studerende på Institut for Design og Kommunikation ved Kunstakademiets Arkitektskole

Snorre Læssøe Stephensen

Lektor og seniorforsker ved Danmarks Designskole, tilknyttet forskning og kunstnerisk virksomhed

Steen Ejlers

Arkitekt, grafisk designer, lektor på Institut for Design og Kommunikation ved Kunstakademiets Arkitektskole

Stine Buur

Arkitekt, forskningsassistent på Institut for Design og Kommunikation, Kunstakademiets Arkitektskole

Thomas Binder

Civilingeniør, ph.d., centerleder ved Center for Designforskning, Kunstakademiets Arkitektskole

Thomas Fabian Delman

Cand.mag. i multimedier, forskningsassistent ved Arkitektskolen Aarhus

Thomas Dickson

Arkitekt, industriel designer, forskningslektor på Center for Designforskning, arbejdssted Arkitektskolen Aarhus

Thomas Leerberg

Arkitekt, ph.d. i arkitektur, lektor tilknyttet forskningsafdelingen og Institut for Form & Teori ved Designskolen Kolding

Thomas Schødt Rasmussen

Cand.phil. i litteraturhistorie, ph.d., forskningsleder ved Danmarks Designskole

Thomas Zindorff Lagoni

Ph.d. studerende ved Designskolen Kolding, tilknyttet forskningsafdelingen

Tobias Løssing

Arkitekt og kommunikationsdesigner, ph.d., adjunkt ved Arkitektskolen Aarhus

Trine Fogh Petersen

Cand.mag. i Moderne Kultur og Kulturformidling, ph.d. studerende ved Designskolen Kolding, tilknyttet forskningsafdelingen

Troels Degn Johansson

MA, cand.mag., ph.d., lektor ved Danmarks Designskole, tilknyttet forskning og kunstnerisk virksomhed

Vibeke Riisberg

Tekstildesigner, ph.d., lektor ved Designskolen Kolding, tilknyttet forskningsafdelingen

Forskningsprojekter der har modtaget støtte fra centrets forskningsmidler

Dansk Tekstilindustri efter 1945

Kontaktperson: Birgit Lyngbye Pedersen

Handelshøjskolen i København

Ph.d. projektet finansieres i et samarbejde mellem Centre for Textile Research, Designskolen Kolding, Center for Designforskning og Handelshøjskolen i København. Projektet undersøger tekstilindustriens udvikling i Danmark fra 1945 op til i dag i samspil med samfundsmæssige forandringer. Projektet er koncentreret om designs betydning for tekstilindustriens kommercielle succes. Der sættes fokus på de fortællinger, som historisk er skabt på tekstilernes vej fra virksomhederne og ud til forbrugerne. Projektperiode: 1.8.2006-31.7.2009

Integration af det 3d grafiske digitale medie i formgivningsprocessen af keramisk kunsthåndværk

Kontaktperson: Flemming Tvede Hansen

Danmarks Designskole

Ph.d. projektet finansieres i et samarbejde mellem Vestsjællands Amt, Keramikcentret Guldagergaard, Kunstindustrimuseet, Danmarks Designskole og Center for Designforskning. Udgangspunktet for projektet er at undersøge hvordan det digitale medie kan integreres i det keramiske kunsthåndværk. Der synes at være en tendens til, at det 3d grafiske medie overvejende bruges som et visualiserings- og præsentationsredskab, der forudsætter at det kreative arbejde med formgivning allerede er gjort. Derfor undersøges om, og hvordan, mediet kan udnyttes bedre ved at integrere det i hele processen, altså også den kreative del. Projektperiode: 1.2.2005-31.1.2008

International modeforskning

Kontaktperson: Else Skjold

Designskolen Kolding

Projektets formål er at tilvejebringe viden om international modeforsknings typologi, strategi, niveau og omfang. Undersøgelsen har desuden til formål afdække forskningspotentialer og forskningens betydning for modeuddannelser og for innovationen i modeindustrien. Projektet er en fortsættelse af det tidligere projekt "En undersøgelse af International modeforskning", og er fortsat relateret til MOKO, med henblik på at udbygge forskningssamarbejdet mellem Designskolen Kolding og Danmarks Designskole. Projektperiode: 25.09.2006-24.03.2007



Kunsthåndværksforskningen i Danmark i forhold til et internationalt perspektiv

Kontaktperson: Louise Mazanti
Danmarks Designskole

Projektets formål er at styrke kunsthåndværksforskningen i Danmark i forhold til et internationalt perspektiv dels ved at afsøge mulighederne for at oprette et samlet dansk forskningsmiljø, dels ved at søge at koble et sådan miljø tæt sammen med udenlandske samarbejdspartnere – herunder Royal College of Art, Victoria & Albert Museum samt tænketanken THINK TANK, A European Initiative for the Applied Arts. Projektperiode: 15.10.2006-14.09.2007

Stolens tektoniske forhold

Kontaktpersoner: Nicolai de Geir og Stine Buur
Kunstakademiets Arkitektskole

Stolens tektonik ansues fra æstetisk vinkel, hvor der ses på proportionering samt indbyrdes forhold mellem møblets enkelte dele og indre rum. Projektets mål er at klarlægge og analysere tektoniske forhold hos udvalgte møbler, så der etableres et materiale, der kan tilføje en ny dimension til diskussionen om, hvordan møbeldesign faget udvikles. Projektperiode: 1.10.2006-31.3.2007

Strategisk design

Kontaktperson: Thomas Fabian Delman og Thomas Dickson
Arkitektskolen Aarhus

Strategisk design er en af de overordnede temaklynger Center for Designforskning har arbejdet med i 2006. Projektet har fokus på afdækning og udvikling af begrebet strategisk design med henblik på at kvalificere debatten om designernes rolle i strategiske udviklingsprojekter. Udgangspunktet for projektet er, at strategisk design skal opfattes procesorienteret, dvs. som anvendelsen af designtænkning, kompetencer og metoder i udviklingen af innovative strategier inden for såvel private virksomheder som offentlige institutioner. Projektet arbejder bl.a. med identificering af forskellige tilgange til design(tænkning), designkompetencer og designmetoder med relevans for strategiske udviklingsprocesser. Projektperiode: 1.5.2006-30.4.2007

Tekstildesign og emotionelle værdier.

Kontaktperson: Anne Louise Bang
Designskolen Kolding

Formålet med pilot-projektet er i samarbejde med virksomheden Gabriel at udvikle et forskningsprojekt, der kan opnå støtte til en ErhvervsPhD. ErhvervsPhD-projektets emne baseres på pilot-projektet "Tekstildesign og emotionelle værdier". Målet med pilot-projektet er at undersøge de taktile, æstetiske og emotionelle erfaringer mennesket gør i mødet med stof og tekstiler. Projektperiode: 1.4.2006-31.10.2006

Udvikling af Tekstilkonsortium

Kontaktperson: Birgitte Munch
Designskolen Kolding

Formålet med programmet er at udvikle en platform for designskolernes tekstildesignforskning ved at initiere udvikling af tekstilforskning fra en designvinkel; identificere og engagere relevante samarbejdspartnere i et forskningskonsortium samt igangsætte forskningsprojekter i samarbejde mellem designskolerne og relevante parter. Projektperiode: 1.10.2006-30.09.2007

Virtuel platform

Kontaktperson: Thomas Leerberg
Designskolen Kolding

Med udgangspunkt i designeres nye roller og arbejdsformer udvikles et virtuelt designværktøj, der gør det muligt at arbejde på tværs af landegrænser, tidszoner, kulturer og økonomi. Projektets mål er, at producere et designværktøj, der både består af en designmetode, en strategi for designudvikling samt et distribuerbart netbaseret miljø med tilhørende klient-applikation. Projektet gennemføres i tre faser, hvor denne beskrivelse kun vedrører den første fase; pilotprojektet. Projektperiode 1.10.2005-31.10.2007

X-lab

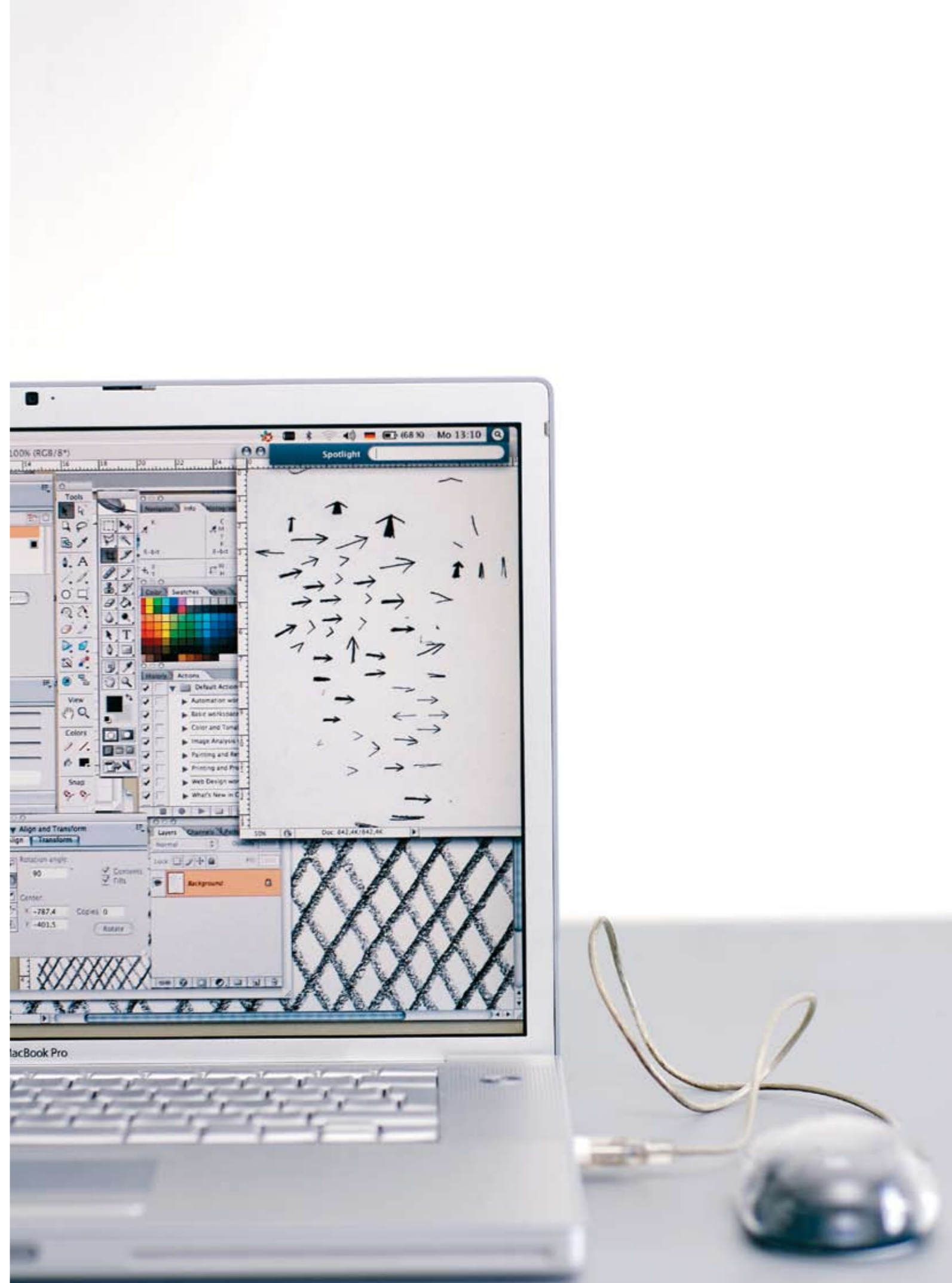
Kontaktpersoner: Eva Brandt, Johan Redström, Mette Agger Eriksen og Thomas Binder
Center for Designforskning

Projektet er et af de i centrets handlingsplan for 2006 prioriterede temaklyngeprojekter. Projektet undersøger, hvilken rolle program, intervention og deltagelse spiller i en eksperimenterende designforskning. Målet er at bidrage til et stærkere metodisk og teoretisk grundlag for denne type designforskning, samt at afprøve forskellige strategier for designmæssig intervention som del af et udforskende forskningsarbejde. Projektet er bygget op omkring et antal åbne workshops, der hver udforsker og udfordrer forskellige emner, som vil blive behandlet i en bog fra projektet. Projektperiode: 1.2.2006- 31.12.07.

Æstetik og interaktion

Kontaktperson: Lisbeth Klastrup, Ida Engholm
Center for Designforskning

Æstetik og interaktion er et af de i centrets handlingsplan for 2006 prioriterede temaklyngeprojekter. Under denne overskrift arbejdes blandt andet på en bog om udviklingen af design, æstetik og interaktion på www fra 1994 og frem til nu. Desuden arrangeres HYPERLINK "<http://www.designforskning.dk/visArrangement.asp?artikelID=1991>" \o "Seminarække Æstetik og Interaktion" en seminarække om Æstetik og Interaktion. Projektperiode: 1.8.2006-31.7.2007



Publikationsliste for Center for Designforskning

Bøger/rapporter

Dickson, Thomas. *Dansk design*, Gyldendal, København, 2006.

Dickson, Thomas; Järvinen; Koski; Berglund; Clatworthy; Freimaine; Melioranski; Stefánsdóttir. *Nordic Baltic Innovation Platform for creative industries*, Nice project number 04269, udgivet af Nordic Innovation Council, 2006.

Ejlert, Steen. *Berlingske Tidendes "hoved" 1749-2006*, Det Berlingske Officin, 2006.

Jespersen, Astrid; Marie Riegels Melchior & Marie Sandberg (red.). *Verden over. En introduktion til stats- og livsformsteorien og dens aktuelle anvendelse i etnologien*, Museum Tusulanums Forlag, København, 2006.

Jørgensen, Danielle & Thomas Binder. *Workspace Design case-rapport fra Per Aarsleff Rørteknik*, projektrapport, Center for Designforskning, 2006.

Artikler

Dickson, Thomas. *Bogtårne*. Helseartikel i Weekendavisen, 19. december 2006.

Galle, Per. *Forskning i de kunstneriske designuddannelser*. Copenhagen Working Papers on Design nr. 2006-7.

Galle, Per (red.). *Hvad skal vi med designforskning? Bidrag til en målsætning*. Copenhagen Working Papers on Design nr. 2006-7.

Galle, Per. *Hvad skal vi med designforskning? Introduktion til de følgende artikler*, i: Galle, P. (red.) Copenhagen Working Papers on Design nr. 2006-7. *Hvad skal vi med designforskning? Bidrag til en målsætning*.

Galle, Per. (2006) *Projektnær design-teori og grundlagsforskning*, i: Galle, P. (red.) (2006). Copenhagen Working Papers on Design nr. 2006-7. *Hvad skal vi med designforskning? Bidrag til en målsætning*.

Galle, Per. *Instrumentel designteori*, i: Galle, P. (red.) (2006). Copenhagen Working Papers on Design nr. 2006-7. *Hvad skal vi med designforskning? Bidrag til en målsætning*.

Jespersen, Astrid & Marie Riegels Melchior. *Praksiografi – en samtale om at bedrive materialitetsforskning* i: Mina Kragelund og Lene Otto (red.). *Materialitet og dannelse – en studiebog*, Danmarks Pædagogiske Universitet, København, 2006.



Johansson, Troels Degn; Eskil Hanchrog; Ulla Heegaard; Else Kallesøe; Mary-Ann Hansen og Anne-Louise Sommer. *Forlæns og baglæns: Om designfaglig dokumentationspraksis i skrift og billede*. Arbejdsrapporter fra Danmarks Designskole, Nr. NN. 2006.

Mackinney-Valentin, Maria. *Gucci mursten*. Berlingske Tidende, 17. december 2006.

Mackinney-Valentin, Maria. *Ferns in Fashion* i: *Two Papers on Fashion Theory*, Copenhagen Working Papers on Design, Danmarks Designskole 2006

Mazanti, Louise. Ede Horton, Cupie, 2006, i: *CRAFTBASE*, Writer for November: Louise Mazanti, Craft Victoria, Australien: <http://craftbase.craftvic.asn.au/writers/mazanti.htm>

Mazanti, Louise. *SUPER OBJECTS. English Summary af ph.d. afhandlingen*, i: Kevin Murray (edt.) Craft Victoria, Melbourne, Australien: <http://www.craftculture.org/Archive/Imazanti.htm>

Mazanti, Louise. *Arvesølv i nye skuffer – materialeforståelse i en forskningsbaseret designuddannelse*, i: Akademisk metode 2 – kompetenceudvikling på Danmarks Designskole, Copenhagen Working Papers on Design, sammen med Helga Kjærsgaard Kristensen og Helle Grangaard, Danmarks Designskole, 2006.

Melchior, Marie Riegels. *Dansk mode – en branchehistorisk oversigt 1950-2006*, i: Thomas Schødt Rasmussen (red.): Dansk mode. Historie, design, identitet, MOKO-rapport, Danmarks Designskole Printcenter, København, 2006.

Melchior, Marie Riegels. *Hvad er dansk mode – tre fortællinger gennem et halvt århundrede*, i: Thomas Schødt Rasmussen (red.): Dansk mode. Historie, design, identitet, MOKO-rapport, Danmarks Designskole Printcenter, København, 2006.

Melchior, Marie Riegels. *Statens æstetik - det danske kollektivhus og strømninger i dansk arkitektur og socialpolitik i perioden 1930-1960*, i: Astrid Jespersen, Marie Riegels Melchior og Marie Sandberg (red.): Verden over. En introduktion til stats- og livsformteorien og dens aktuelle anvendelse i etnologien, Museum Tusulanums Forlag, København, 2006.

Melchior, Marie Riegels & Nikolina Olsen-Rule. *Dansk mode eller dansk design*, i: Thomas Schødt Rasmussen (red.): Dansk mode. Historie, design, identitet, MOKO-rapport, Danmarks Designskole Printcenter, København, 2006.

Melchior, Marie Riegels & Nikolina Olsen-Rule. *Konkluderende bemærkninger*, i: Thomas Schødt Rasmussen (red.): Dansk mode. Historie, design, identitet, MOKO-rapport, Danmarks Designskole Printcenter, København, 2006.

Melchior, Marie Riegels. *Af- eller påklædt? Tøj og mode i vestlig kulturhistorie*, i: Cecilie Nørgaard og Bonnie Vittrup (red.)(2006): Køn og ligestilling. Undervisningsmateriale til folkeskolen, Informations Forlag, København, 2006.

Melchior, Marie Riegels. *På mode! – om modens metamorforiske dilemma og andre paradokser belyst igennem eksemplet 'dansk mode'*, i: Per Galle, Nina Lyng og Thomas S. Rasmussen (red.): Copenhagen Working Papers on Design nr. 8, juni 2006.

Salamon, Karen Lisa. *Two papers on Governance and Self-Management*. Workingpaper fra Danmarks Designskole & CDF, København, 2006.

Salamon, Karen Lisa. *Vores historier er bedre end dine! Kulturel dannelse i begivenhedssamfundet*. pp. 43-56, i: Kulturministeriets Forskningsudvalg & Kirsten Hastrup (red.) Begrebet Immateriel Kulturarv. Kulturministeriet, København, 2006.

Salamon, Karen Lisa. *Evolution på arbejdet. Indblik i en reflektivt selvforandrende kultur* pp. 75-86, Tidsskriftet Antropologi nr. 51. Temanummer: Arbejde. København, 2006.

Salamon, Karen Lisa. *'Det nye arbejdsliv'*, pp. 62-79 in: Peter Nielsen (red), Økonomi og Samfund. 1. oplag, 1. udg. 2006. København: Frydenlund. ISBN: 87-7887-392-4.

Sommer, Anne-Louise. *Den moderne død. Etik & Æstetik*, i: E. Westergaard; A-L Sommer et al (red.), Kirkegårds-kultur 2006, pp. 50-65, Jelling Bogtrykkeri, 2006.

Sommer, Anne-Louise. *"Livets træer – og dødens ..."*, i: Iben From & L. Laigaard Andersen (red.), Livets Træer – Kunst, Kultur & Natur, pp. 108-113, Kunstcentret Silkeborg Bad, Forlaget Rhodos, 2006.

Sommer, Anne-Louise. *"Rationelt Storbydesign – de storkøbenhavnske bykirkegårde 1870-1950"* i Christensen, Søren Bitsch (red.) Den moderne by – Danske bystudier 3 pp. 215-237, Århus, Aarhus Universitetsforlag, 2006.

Sommer, Anne-Louise *"Symboler"*, i: Poul Søgren, Skriftlære for Stenhugere, pp. 106-117, Erhvervsskolernes Forlag, Odense, 2006.

Sommerlund, Julie, *"Sand Videnskab"*, Weekendavisen, 3. – 9. februar 2006.

Papers/proceedings / artikler (peer review)

Binder, Thomas & Johan Redström. *Programs, Experiments and Exemplary Design Research*, full paper, Wonderground conference, Lissabon, November 2006.

Binder, Thomas. *Understanding designing from within - Towards a practice perspective of design*, paper for the workshop "Designing and Consuming", Durham, January 12th-13th, 2006.

Brandt, Eva. *Designing Exploratory Design Games – can they be the guiding framework for the designer?* Proceedings of the Participatory Design Conference 2006, Italy, August 2006.

Dickson, Thomas *Government and design in a strategic context* In: D2B Shanghai 2006. Proceedings of the 1st international design management symposium. (editor), 2006, pp. 168-174.

Friedman, Ken. *Behavioral Artifacts*. Artifact, pp. 35-39, vol. 1, no. 1, 2006.

Friedman, Ken. *"The Case for Bengt af Klintberg."* (Supplement: Re-received Ideas. A Generative Dictionary for Research on Research.), pp. 137-144, Performance Research, vol. 11, no. 2, 2006.

Friedman, Ken. *"The Literature of Fluxus."* *Fluxus After Fluxus*, Visible Language. pp. 90-112, vol. 40, no. 1, 2006.

Friedman, Ken. *"Editorial. The Story of a Book Review: Visualizing Research."* Design Research News, Volume 11, Number 5, May 2006.

Friedman, Ken. *"Experience Economies: Design as Culture."* Cumulus Working Papers: Copenhagen (15/05). Helsinki: Cumulus Working Papers, University of Art and Design Helsinki, pp. 18-24, 2006.

Friedman, Ken; Terence Love & Eduardo Corte-Real, editors. *Wonderground: Design Research Society International Conference 2006*. Proceedings of the Conference. Lisbon, Portugal: IADE Instituto de Artes Visuais, Design e Marketing. ESD. Escola Superior do Design, 2006.

Friedman, Ken and Johan Olaisen. *"Energizing European Management!"* EURAM 2006. Sixth Annual Conference, European Academy of Management. May 16-20 2006. Oslo, Norway: Norwegian School of Management and the European Academy of Management, 8-9.

Engholm, Ida (ed.) *Artifact*. Et nyt internationalt forskningstidsskrift fra Routledge/Taylor & Francis Group, redigeret af Ida Engholm, Charlie Breindahl, Erik Stolterman og Judith Gregory. Tidsskriftet udgives som e-first og derefter i en trykt udgave. Den digitale udgave kan ses på: HYPERLINK <http://www.tandf.co.uk/journals/journal.asp?issn=1749-3463&linktype=5>.

Engholm, Ida; Charlie Breindahl; Erik Stolterman; Judith Gregory: *Artifact* editorial, in: *Artifact* 2006, Routledge/Taylor & Francis Group.

Galle, Per. *Worldviews for design theory*. In The Proceedings of Wonderground, Design Research Society International Conference 2006. Lisbon: Instituto de Artes Visuais, Design e Marketing. (in press, 2006).

Johansson, Troels Degn. *"HYPER-LINK"* <http://www.herts.ac.uk/artdest/research/papers/wpades/vol4/tjabs.html> "Art in the context of design, design in the context of art." Working Papers in Art and Design, vol. 4, 2006.

Johansson, Troels Degn. *"Pictorial Genre and Discourse of Future in Digital Visualization of Architecture and Planning."*, eCAADe 2006, University of Thessalia, Volos, Greece, August 7th-9th 2006.

Johansson, Troels. *"Periphery and Micro-Politics in the Avant-Garde of Relational Aesthetics"*. Presented at the 3rd Annual Conference of the Nordic Network for Avant-Garde Studies: Centre-Periphery—Avant-Garde and the Other, Tromsø, November 23rd-24th, 2006.

Johansson, Troels. *"A Taxonomy of Cyberspace."* MediaCity: Media And Urban Space: Challenge, Playground and Consideration for Architects, Urban Planners, Sociologists and Media Scientists. Bauhaus University Weimar, November, 10th-12th, 2006.

Kramp, Gunnar. *Bridging communication gaps with High Fidelity Prototypes*. Proceedings of the 1st International Design Management Symposium, Shanghai, Adelphi Research Institute.

Kramp, Gunnar. *Use of Near Field Communication in emergency Rescue situations*. Workshop paper for: Near Field Interactions, NORDICHI Workshop, 14. -15. oktober 2006.

Kramp, Gunnar; Kristensen, J.F. Pedersen. *Physical and digital design of the BlueBio biomonitoring system prototype*, to be used in emergency medical response. Proceedings of 1st International Conference on Pervasive Computing Technologies for Healthcare 2006. Innsbruck, Austria, 2006.

Ludvigsen, Martin; Martin Brynskov. *Mock Games: A New Genre of Pervasive Play*. Paper. DIS 2006, University Park, Pennsylvania, USA, 26. – 28. juni 2006.

Lykke-Olesen, Andreas; E. Eriksson; T.R. Hansen. *Movement-based Interaction in Camera Spaces: a conceptual framework*. In the Journal of Personal and Ubiquitous Computing, special issue on movement based interaction.

Lykke-Olesen, Andreas, E. Eriksson; T.R. Hansen. *Use Your Head: Exploring FaceTracking for Mobile Interaction*. In CHI '06 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems (Montréal, Québec, Canada, April 22nd-27th, 2006).

Lykke-Olesen, Andreas; Rune Nielsen; Martin Ludvigsen; E. Eriksson. *Bthere or be Square: a Method for Extreme Contextualization of Design*. In Proceedings of Wonderground 2006 Design Conference, Lisbon, Portugal, Nov 1-4, 2006.

Mackinney-Valentin, Maria. *Ferns in Fashion. On the Logic of Trends*. In: (aaarolle1), 2006.

Mackinney-Valentin, Maria. *A Blast from the Past*. Three positions on the retro trend. In: Connecting. A conference on the multivocality of design history and design studies. (aaarolle1), 2006.

Rasmussen, Jørgen. *The Strategic Design Perspective – taking Design to the next level*. Peer reviewed to the Cumulus Seminar in Nante: “ETICHS2006-design, ethics and Humanism”.

Rasmussen, Jørgen; Jonas Löwgren; Mette Agger Eriksen; Per Linde; Stefan Olofsson, Tomas Sokoler; Peter Grønfeldt; Gunnar Kramp; Gerald Käfer; Reiner Schmid; Egon Wuchner: “*Explicit interaction: Designing palpable computing for surgical rehabilitation*”. Submitted to the work-in-progress track of CHI2006. Arbejdsrapport.

Salamon, Karen Lisa. *The Business of Beauty? – Educating Tomorrow’s Designer*, pp. 34- 41 in: Yrjö Sotamaa, Eija Salmi & Lotta Anusionwu (eds.) Copenhagen. Cumulus Working Papers 15/05. Publication Series G. Helsinki: University of Art and Design Helsinki, 2006.

Sommerlund, Julie. *Classifying Microorganisms: The Multiplicity of Classifications and Research Practices*, pp. 909 – 928, in Molecular Microbial Ecology, Social Studies of Science, Vol 36, No 6, 2006.

Sommerlund, Julie., “*Futures – on the Construction of Authenticity*”, EASST 2006 Conference, thread 11, August 23 - 26: Science, Culture and Arts.

Andre publikationer, konferencer, udstillinger mv.

Andersen, Kåtte Bønløkke; Ellen Katrine Hansen; Nanet Mathiasen. *Lys Temadage*, programmer til temadage. www.lysnet.com.

Binder, Thomas, *Det levende og det levede – designeren som deltager*, text for the catalogue to the exhibition, Honey I’m home, Danish Design Center, Spring, 2006.

Friedman, Ken and Owen Smith (eds). *Fluxus After Fluxus*. Visible Language. Vol. 40, No. 1. [Special journal issue.]

Friedman, Ken and Owen Smith. “*The Dialectics of Legacy.*” *Fluxus After Fluxus*. Visible Language. Vol. 40, No. 1, 4-11, 2006.

Friedman, Ken and Owen Smith. “*A Fluxus Bibliography.*” *Fluxus After Fluxus*, pp. 114-127, Visible Language. Vol. 40, No. 1, 2006.

Hvass, Niels, *Møbelprisen 2006*, soloudstilling, september - oktober 2006. Kunstindustrimuseet.

Hvass, Niels. *One Off*, udstilling, oktober 2006. Normann Copenhagen.

Hvass, Niels. *Snedkernes Efterårsudstilling*, juni - juli 2006. København.

Jensen, Birgitte Geert. *Fremtidens kollektive trafik*. Paper til konference. Trafikdage på Aalborg Universitet.

Johansson, Troels Degn. *Ontologies of Cyberspace*. Presented at the seminar Æstetik og Interaktion I: Mellem det virtuelle og det fysiske. Centre for Design Research, Aarhus School of Architecture, November 17th, 2006.

Johansson, Troels Degn. *Geographies of Art: Staging the Periphery*. Presented at the conference Emotional Geographies, organised by Britta Timm Knudsen, Århus University, November 2nd, 2006.

Johansson, Troels Degn. *Digital Dust Breeding. Dust and Noise*. 3rd Seminar of the Research Circle on Technology, Information, and Aesthetics, Nordic Summer University, University of Arts and Design, Helsinki, March 3rd-5th, 2006.

Krogh, Peter. *Nordes beskrivelse samt søge ressourcer og call for conference* i 2007.

Krogh, Peter. *Website for Nordes organisation*, Nordes Summer school samt konference.

Løssing, Tobias; Rune Nielsen; Andreas Lykke-Olesen; Thomas Fabian Delman; Jesper Nielsen; Kasper Rosengren; Ben Hooker; Shona Kitchen. *Byens Stemmer*. Udstilling. Århus Kunstbygning.

Løssing, Tobias; Rune Nielsen; Andreas Lykke-Olesen; Thomas Fabian Delman; Jesper Nielsen; Kasper Rosengren; Ben Hooker; Shona Kitchen. *Byens stemmer* / Mediehuset 2012. Udstilling/brugerinddragelsesproces for Multimediehus sekretariatet og Århus Kommune. Hovedbiblioteket i Århus.

Mazanti, Louise. “*Place(s) as Material Culture*”, in: Place(s) - papers and exhibition 2006, Think Tank - A European Initiative for the Applied Arts, edition 03, 2006.

Mazanti, Louise. “*Illusion og virkelighed*”, in: I virkeligheden..., udstillingskatalog for Mette Saabye og Louise Hindsgavl, Kunstindustrimuseet, 2006.

Mazanti, Louise. “*Mellem modernismen og avantgarde. Studioglasset og Glasmuseet*”, in: 20 Years On, Glasmuseet Ebeltoft, 2006.

Mazanti, Louise. “*The Danes – A presentation by Louise Mazanti*”, in: Contemporary Glass at Heller Gallery, udstillingskatalog, København/New York, 2006.

Melchior, Marie Riegels. *Om at forske i mode*, DKDS-forskerhistorie publiceret på Danmarks Designskoles hjemmeside, HYPERLINK “http://www.dkds.dk” www.dkds.dk, juni 2006.

Melchior, Marie Riegels. *Dansk modehistorie | Danish Fashion History*, publikation på Danish Fashion Institute’s hjemmeside, HYPERLINK “http://www.danishfashioninstitute.dk” www.danishfashioninstitute.dk, juni 2006.

Melchior, Marie Riegels. *Dressed, Dressed-up, Un-dressed: dress, body and identity*, boganmeldelse i: Ethnologia Scandinavica, vol. 36, 2006.

Sommer, Anne-Louise: “*Sublime Svalbard*” in *Produktive paradokser* – Festskrift til Svend Erik Larsen, Møller, Lis og M. Rosendahl Thomsen (red.) pp. 199-216, Aarhus Universitetsforlag, Århus, 2006.

Løssing, Tobias; Rune Nielsen; Andreas Lykke-Olesen; Thomas Fabian Delman ... *i bølgen blå*. Charlottenborg Efterårsudstilling. Charlottenborg Fonden.

Ph.d. afhandlinger

Høholt, Stine. *Easier Living? Streamline design og den æstetiserede livsverden*. Ph.d. afhandling, Danmarks Designskole / Kunstakademiets Arkitektskole, 2006.

Louise Mazanti. *SUPEROBJEKTER. En teori for nutidigt, konceptuelt kunsthåndværk*. Ph.d. afhandling, Danmarks Designskole / Kunstakademiets Arkitektskole, 2006.

Riisberg, Vibeke. *Design og produktion af trykte tekstiler – fra analoge til digitale processer*. Designskolen Kolding / Arkitektskolen Aarhus, 2006.

Seminarer og workshops, netværksaktiviteter og internationalisering

Mode – et filosofisk essay

Foredrag ved Lars Fr. H. Svendsen, Førsteamanuensis, Filosofisk Institut, Universitetet i Bergen, den 2. februar 2006. Foredraget blev holdt i forbindelse med åbningsreceptionen for MOKO og udgivelsen af rapporten "MOKO – Potentialer i modeforskning".
Sted: Kunstindustrimuseets Festsal.

Type Design & National Identity

Temadag den 16. februar 2006 med tre internationale foredragsholdere: Den hollandske skriftdesigner Gerard Unger, der tillige er visiting professor ved University of Reading, professor Jeremy Aynsley fra Royal College of Art, London og Jan Middendorp, Berlin.
Sted: Kunstakademiets Arkitektskole.
Arrangør: Steen Ejlers, Henrik Birkvig og Mads Quistgaard.

Æstetik og Interaktion

To forskerseminarer: Den 17. november på Arkitektskolen Aarhus med titlen: Interaktion med immaterielle og materielle rum og artefakter//Interaktionens Æstetik og den 7. december på Kunstakademiets Arkitektskole med titlen: Autenticitetsproduktion og æstetik//De nye mediers Materialitet og Æstetik.
Arrangør: Lisbeth Klastrup, Ida Engholm.

Research by Makers

Seminar med Professor Mark Gross fra Carnegie Mellon University den 17. november på Kunstakademiets Arkitektskole.
Arrangør: Thomas Binder, CDF og Mette Ramsgaard, Center for IT og Arkitektur ved Kunstakademiets Arkitektskole.

XLab: Eksperimenterende designforskning i praksis

To workshops: Den første med titlen: PER:FORM - workshop om program og eksperiment blev afholdt den 22. november, og den anden med titlen INTERSECTIONS - workshop om det eksemplariske: genealogi, intervention, argument, afholdtes den 13. december, begge på Kunstakademiets Arkitektskole.
Arrangør: Johan Redström og Mette Agger Eriksen.

Human-centered architecture: Closing the loop

Seminar den 12. december med Elizabeth Sanders, psykolog og pioner inden for brugerinvolvering.
Sted: Kunstakademiets Arkitektskole.
Arrangør: Thomas Binder og Eva Brandt.

Maketools – "Show and Tell"

Workshop den 12. december med Elizabeth Sanders, psykolog og pioner inden for brugerinvolvering.
Sted: Kunstakademiets Arkitektskole.
Arrangør: Thomas Binder og Eva Brandt.



Internationalisering

Ph.d. studerende Trine Fogh Petersen fra Designskolen Kolding var i forårssemesteret på et studieophold hos professor Galen Cranz på College of Environmental Design, University of California (Berkeley). En rapport fra opholdet er under udgivelse i centerregi.

Lektor Eva Brandt fra Danmarks Designskole og centerleder Thomas Binder var på en måneds forskningsophold ved Institute of Design (ID) i Chicago.

Ph.d. studerende Martin Ludvigsen fra Arkitektskolen Aarhus var i maj sammen med sin kollega Martin Brynskov, ph.d.-studerende fra Datalogisk Institut og Center for Interaktive Rum, hvor de har arbejdet på Nomadic Play projektet i samarbejde med LEGO, på besøg på Carnegie Mellon University i Pittsburgh for at skabe kontakter og diskutere deres forskning med en række forskere fra CMU. Samtalerne var både med professor Mark D. Gross og assistant professor Jodi Forlizzi, der hhv. er tilknyttet School of Architecture, Computational Design Lab og School of Design og HCII Lab.

Lærergruppen ved Masteruddannelsen i Design var på studietur til en række designskoler London i maj. Følgende institutioner og personer blev besøgt:
 Under University of the Arts London:
 - Helen Thomas leader of Research Centre for Fashion, the Body and Material Cultures, London College of Fashion.
 - Innovation Center, Central St. Martins College of Art and Design.
 - Steven Schrivner og Toshio Watanabe leaders of Research Center for Transnational Art, Identity and Nation at Center Chelsea College of art and Design.
 - Jeremy Aynsley på Center for the Study of domestic Interior.
 Under Royal College of Arts:
 - Jeremy Myerson og Rama Gheerawo på Royal College of Art, Helen Hamlyn Research Center.
 - Martina Margetts på RCA.

Masterholdet var i forlængelse heraf på studietur til London i oktober, hvor man besøgte ovennævnte institutioner samt designvirksomheden IDEO.

Ph.d. studerende Andreas Rumpfhuber fra Kunstakademiets Arkitektskole er tilknyttet Goldsmiths College London som Member of Centre for Research Architecture.

Forskertræf

Der har været afholdt ét forskertræf for centrets forskere, den 12. juni på Kunstakademiets Arkitektskole. Temaet var Handlingsplan 2006 – nye forskningstemaer på vej og muligheder for projektstøtte og støtte til netværksopbygning og internationalisering. På træffet blev der præsenteret 3 nye temaklyngeoplæg om henholdsvis *'designforskningens videnskabsteori'*, *'designfaglig dokumentationskultur'* og *'interaktion'*. Professor Kim Halskov Madsen fra Department of Information and Media Studies, Center for Advanced Visualization and Interaction (CAVI) ved Aarhus Universitet afsluttede dagen med forelæsningen *'inspiration i innovativ design'*.

Center for Designforsknings Styregruppe

Professor, dr.phil. Morten Kyndrup (formand)
Aarhus Universitet

Rektor Birte Sandorff
Designskolen Kolding

Rektor Gøsta Knudsen
Danmarks Designskole

Rektor Sven Felding
Kunstakademiets Arkitektskole

Rektor Staffan Henriksson
Arkitektskolen Aarhus

Professor, dr. techn. Halina Dunin-Woyseth
Arkitekthøgskolen i Oslo

Rektor Yrjö Sotamaa
University of Art and Design Helsinki

CENTER FOR DESIGNFORSKNING
Arkitektskolen Aarhus, Danmarks Designskole,
Designskolen Kolding, Kunstakademiets Arkitektskole



Vedtægter

§ 1 Center for Designforskning har som formål at fremme forskningen inden for design i Danmark, specielt i relation til institutionerne inden for det kulturministerielle område.

Stk. 2. I overensstemmelse med sit formål iværksætter centret aktiviteter med henblik på at:

- Samle og formidle viden om designforskningen på de deltagende institutioner;
- Koordinere og støtte den igangværende forskning samt støtte initiering af nye forskningsprojekter på alle deltagende institutioner samt i særlige tilfælde fra eksterne ansøgere;
- Arrangere kurser, seminarer, workshops etc. med forskningsfaglige emner inden for designområdet;
- Koordinere, initiere og støtte tiltag til kvalitetsforbedring af forskeruddannelsen inden for området
- Bidrage til at undervisningen på de deltagende institutioner forskningsbaseres;
- Udvikle og gennemføre masterprogrammer i design;
- Etablere samarbejder nationalt og internationalt med andre forskningsinstitutioner og netværk;
- Bidrage til vidensformidling og netværksdannelse nationalt og internationalt mellem erhverv, forskningsinstitutioner og offentligheden.

§ 2 Center for Designforskning etableres som et samarbejde mellem Arkitektskolen i Aarhus, Danmarks Designskole, Designskolen Kolding og Kunstakademiets Arkitektskole.

Stk. 2. De deltagende institutioner er ligeværdige parter i samarbejdet med fuld integritet og selvstændighed.

Stk. 3. Implementering af samarbejdet varetages af et centersekretariat, som er placeret ved Kunstakademiets Arkitektskole.

§ 3 Center for Designforskning ledes i overordnede faglige og institutionelle spørgsmål af en styregruppe. Styregruppen er sammensat af en formand, rektorerne for de fire institutioner, samt to øvrige eksterne medlemmer med særlig forskningsfaglig indsigt.

Stk. 2. Styregruppens formand udpeges af Kulturministeriet for en af ministeriet fastsat periode.

Stk. 3. Kulturministeriet udpeger de øvrige eksterne medlemmer efter forslag fra de deltagende institutioner. Deres funktionsperiode fastsættes af ministeriet.



Stk. 4. Styregruppen har ansvaret for centrets aktiviteter med respekt for de deltagende institutioners styrelsesregler.

Stk. 5. Der afholdes normalt tre ordinære møder årligt. Styregruppen fastsætter mødeplanen for et år ad gangen. Formanden indkalder til møderne 14 dage inden den planlagte dato. Styregruppens formand kan indkalde til ekstraordinære møder der ligeledes afholdes hvis mindst tre af styregruppens medlemmer skriftligt anmoder om det.

Stk. 6. Beslutninger træffes ved stemmeflerhed blandt de fremmødte medlemmer. Ved stemmelighed er formandens stemme afgørende.

Stk. 7. Ændringer af disse vedtægter kræver tilslutning fra 2/3 af styregruppens medlemmer samt Kulturministeriets godkendelse.

§ 4 Styregruppen beslutter centrets strategi, årlige handlingsplaner og budget samt godkender beretning og regnskab for centrets virksomhed.

§ 5 Centrets daglige ledelse varetages af en centerchef. Styregruppen fastlægger retningslinierne for centerchefens virksomhed.

Stk. 2. Centerchefen deltager i styregruppens møder uden stemmeret.

§ 6 Besættelse af videnskabelige stillinger ved de deltagende institutioner sker gennem ansættelse ved Kunstakademiets Arkitektskole eller Arkitektskolen i Aarhus efter gældende bekendtgørelse om ansættelse af videnskabeligt personale. AC- og HK-personale i centret ansættes formelt ved Kunstakademiets Arkitektskole.

§ 7 Kunstakademiets Arkitektskole varetager den teknisk-administrative betjening af centersekretariatet og styregruppen inden for rammerne af centerbevillingen.

§ 8 Centerchefen er ansvarlig for planlægning og gennemførelse af centrets aktiviteter herunder udarbejdelsen af årlige handlingsplaner. Planlægningen sker under hensyntagen til de økonomiske rammer centret arbejder inden for og fremlægges til godkendelse i styregruppen.

Stk. 2. Kunstakademiets Arkitektskole er ansvarlig for udarbejdelse af regnskab for centret. Regnskabet forelægges via centerchefen til godkendelse i styregruppen.

§ 9 Centerchefen er ansvarlig for udarbejdelse af en årlig beretning om centrets aktiviteter. Beretningen fremlægges til godkendelse i styregruppen.

§ 10 Til den løbende koordinering og kommunikation mellem de deltagende institutioner og centret nedsættes en koordineringsgruppe bestående af forskningslederne inden for designområdet ved de 4 institutioner og centerchefen. Koordineringsgruppen og centerchefen mødes efter behov.

Stk. 2. Centerchefen er hovedansvarlig for koordineringsgruppens arbejde og leder dens møder. Styregruppen fastlægger i øvrigt de overordnede rammer for gruppens arbejde.

§ 11 Der nedsættes et rådgivende forskningsudvalg udvalgt på 3 personer til at varetage indstilling til styregruppen vedr. uddeling af forskningsmidler samt andre forskningsfaglige spørgsmål.

Stk. 2. Udvalget mødes efter behov. Styregruppen fastlægger kommissorium, sammensætning og forretningsorden for det rådgivende forskningsudvalg.

§ 12 Det forudsættes, at designforskningen på alle de fire involverede institutioner evalueres i 2010, og at Kulturministeriet på baggrund af evalueringens udfald tager stilling til centrets fortsatte virke.

§ 13 Nærværende vedtægter erstatter de tidligere vedtægter fra 2003. De er tiltrådt af styregruppen den 7.11.2006, af Kulturministeriet den 14.11.2006 og træder i kraft den 1.01.2007.