

Aarhus School of Architecture // Design School Kolding // Royal Danish Academy

Viden om det mulige – en umulighed?

Galle, Per

Published in:
Inform

Publication date:
2010

Document Version:
Også kaldet Forlagets PDF

[Link to publication](#)

Citation for pulished version (APA):

Galle, P. (2010). Viden om det mulige – en umulighed? Om grænsen mellem det faktiske og det mulige. *Inform*, 2010(02), 37.

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal ?

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Akademisk Kvarter

Af Per Galle, arkitekt, lektor, Danmarks Designskole

Viden om det mulige – en umulighed?

Om grænsen mellem det faktiske og det mulige

Design som professionel aktivitet kræver både rutine og viden. Rutine skal hver designer tilegne sig fra bunden ved at øve sig og praktisere, men viden kan til en vis grad gives i arv fra generation til generation og fra kollega til kollega, via sproget. Designfaglig viden er akkumuleret gennem århundreders erfaring, og skabes løbende i den professionelle praksis. Og nu om stunder udbygges, ekspliciteres, og konsolideres designfaglig viden gennem designforskning, og føres tilbage til praksis, bl.a. gennem forskningsbaseret undervisning af designstuderende.

Det er i hvert fald designforskningens fornemste opgave; og hele akademiseringen af designuddannelserne handler om, at vi alle – ikke mindst de studerende – bliver bevidste om den værdifulde ressource faglig viden er, og i fællesskab forfiner, forvalter og formidler den via sproget. Sproget er et fagligt redskab, som studerende bør være fortrolige med på samme rutinerede måde som de er fortrolige med glasovnen i glasværkstedet eller afretteren i træværkstedet. Designforskningen er det værksted, hvor man bruger sproget som redskab til forarbejdning af viden.

Men sammenlignet med andre fags forskning er designforskningen umoden. Den mangler, for nu at blive i værkstedsbilledet, en møbleringsplan: en designfaglig videnskabsteori om dens indretning efter fagets egenart og behov. Vi kan lære af andre fags forskningstraditioner, men vi kan ikke uden videre overtage dem.

Hvad skal der så til, for at vi kan få indrettet vores sproglige videns-værksted ordentligt? Vi må som minimum have en ide om, hvad designfaglig viden er, hvordan vi opnår den, og hvordan vi sikrer den en rimelig pålidelighed. Og nu begynder det at blive svært.

Vi har ofte nok hørt, at der ikke findes nogen definition af design, som alle kan enes om – måske bortset fra den lige så intetsigende som indlysende "definition", at design er at gøre det særlige, som designere kan i kraft af deres profession. Her er et bud på tre nødvendige kernekompetencer:

- At kunne se muligheder for nye produkter, som kan tjene menneskelige formål.
- At kunne vurdere disse muligheder ud fra fx. æstetiske, tekniske og kommercielle kriterier, og i givet fald overbevise andre om, at de er værd at realisere.

- At kunne beskrive de pågældende muligheder så tilpas udførligt (fx. grafisk), at de kan realiseres ud fra beskrivelserne.

Der er ganske vist andet, man skal kunne som designer: involvere brugerne, tage vare på miljøet, "brande" sig selv eller firmaet osv.; men dette er mere eller mindre afhængigt af situationen. De tre kernekompetencer derimod er så centrale, at man med rette kan sige: "Indrøm, at du mangler en af dem, og du har fyret dig selv!" Så lad os antage at design, uanset hvordan man i øvrigt definerer det, grundlæggende handler om at se, vurdere og beskrive muligheder for nye produkter (herunder immaterielle produkter).

Det kunne altså se ud til, at vitale dele af designfaglig viden, er viden om muligheder. For man kan vel ikke "se" mulighederne uden at få viden om dem, endsige "vurdere" eller "beskrive" dem uden at have en sådan viden?

Der er blot den hage ved det, at gængs videnskabsteori lægger umådelig vægt på observation som kilde til pålidelig viden. Nemlig ud fra den opfattelse, at forskning drejer sig om at give os pålidelig viden om verden. Men hvis design har fokus på muligheder, så har vi at gøre med viden om noget, der netop ikke er i verden, og som derfor ikke kan observeres. Vi kunne selvfølgelig bare observere eksisterende produkter, hvordan de bruges osv., men designere er som bekendt kreative og fändenivoldske, og det bliver man ikke af kun at se tilbage på fortidens bedrifter.

Den professionelle designer krydser ubesværet frem og tilbage over grænsen mellem det faktiske og det mulige. Designforskerens videnskabsteoretiske udfordring er at forklare, hvordan dette kan ske på basis af viden. – Hvis det da kan?