

Å se design som redesign

Formgivningsdidaktiske betraktninger

Av Jan Michl

« ... every picture owes more to other pictures painted before than it owes to nature»

E.H. Gombrich, kunsthistoriker, 1954

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

George Kubler, kunsthistoriker, 1962

« ... one of the most important properties of all fields of production [is] the permanent presence of the past of the field, which is endlessly recalled even in the very breaks which dispatch it to the past.»

Pierre Bourdieu, sosiolog, 1984

«Any new thing that appears in the made world is based on some object already in existence. (...) each new technological system emerges from an antecedent system, just as each new discrete artifact emerges from antecedent artifacts.»

George Basalla, teknologihistoriker, 1985

Denne artikkelen¹ er basert på en fornemmelse av at vi mangler et perspektiv eller et begrep som rommer mer enn designerens individuelle skapende aktivitet og mer enn kun den siste designerens bidrag – med andre ord, mer enn begrepet «design» er i stand til å romme. Vi har også behov for et begrep som fanger designaktivitetens grunnleggende uavslutthet, det at ingen løsning blir den endelige løsningen, i motsetning til hva ordet design gjerne antyder. Når jeg sier «vi mangler» og «vi har behov», så tenker jeg ikke bare på oss designhistorikere eller kunsthistorikere, som på en eller annen måte er knyttet til designskoler. Jeg tenker på alle designpedagoger som føler at begrepet design i mange situasjoner er for snevert og utilstrekkelig for å beskrive, drøfte og belyse aktiviteten som foregår under navnet *design* – og kanskje like utilstrekkelig for å fremme forståelse av et designet objekt. Når det engelske ordet *design* nå er tatt i bruk i praktisk talt alle industrialiserte land, og holder på å bli like internasjonalt som det latinske begrepet *forma*,² ser det ut til at oppfatningen av design som én designers skapende aktivitet og én endelig løsning, kan bli ytterligere sementert.

Det er dermed ikke sagt at vi bør klare oss uten begrepet «design». Begrepet er uunnværlig ved at det fanger to sentrale aspekter ved designaktiviteten: At det til syvende og sist står én konkret person bak det definitive underlaget til produksjon, og at det er denne personens overordnede intensjon, og eget skapende bidrag, som blir realisert i en sluttløsning. Ordet design fanger samtidig det faktum at designerens aktivitet resulterer i konkrete objekter med endelige former, enten det dreier seg om

¹ Opprinnelig et foredrag ved *Nordisk konferens kring designteori och designforskning* i Lund 16.–17. januar 2001, organisert av professor Torsten Weimarck ved Lund Universitet, Avdelningen för konstvetenskap.

² Om formbegrepets historie, se Tatarikiewicz 1980b.

tegningene som brukes som underlag for produksjon, eller om det endelige produktet selv. Begrepet dekker med andre ord de individuelle aleneskaper-aspektene av designprosessen – noe som er helt avgjørende for at ting blir til. På en måte, i det designeren sitter foran et blankt ark eller en blank skjerm, er det riktig å si at han eller hun begynner fra null. Hvis designeren ikke setter i gang, blir arbeidet ikke gjort.

Det som det hendige ordet design er dårlig til å fange opp (og som heller ikke blir fanget opp av andre begrep), er hele den overindividuelle, kollektive, kooperative dimensjonen av designaktiviteten som gjør designernes individuelle bidrag mulig. Det er denne dimensjonen – det at design er en kooperativ virksomhet, og at denne virksomheten aldri er avsluttet med det endelige produktet fordi alle produkter er ufullkomne per definisjon³ – som uteblir fra designbegrepet. Selv om det i én betydning er riktig å si at designeren begynner fra null, er det i en annen betydning like riktig å påstå at han faktisk *aldri* begynner fra null. Tvert imot kan man si at designeren alltid begynner der andre designere har sluttet, at design handler om å forbedre *tidligere* produkter, og at designere dermed er, nesten som med en navlestreng, koblet til tidligere objekter, eller rettere sagt, til sine kollegers tidligere løsninger, og dermed til fortiden. Designverdenen har ikke noe korrektiv til designerens aleneskaper-illusjoner som motsvarer forskningsverdenens litteraturreferanser og kildehenvisninger, og som i den verdenen er en akseptert måte å gi til kjenne at man deltar i en kollektiv aktivitet, at man er en del av et større fellesskap og benytter seg av, og prøver å bidra til, dets fellesgoder.

Fravær av et mer inkluderende begrep enn det etablerte begrepet *design* er ikke noe umiddelbart problem i profesjonell praksis, men det viser seg å være en ulempe i pedagogisk sammenheng, der man har behov for etterrettelighet, iallfall i øvelsens øyemed. I og med at ordet «design» ikke får med seg denne kollektive, kooperative dimensjon av designvirksomhet – det som kan beskrives som en slags kritisk diskurs mellom den aktuelle designeren og hans kollegers tidligere løsninger slik de er innbakt i produktet han prøver å forbedre og videreutvikle – får studenten heller ikke med seg bevissthet om designprosessens tidsdimensjon. Dermed er det fare for at studenten blir kunstig isolert innenfor fire vegger av sin egen person.

Enkelt sagt: ordet design har en tendens til å skjule at designeren er, og alltid har vært, kritisk avhengig av tidligere funksjonelle og formale løsninger, som utgjør utgangspunktet for hans eller hennes forbedring og videreutvikling av produkter.⁴

*

Som tittelen på dette innlegget antyder ønsker jeg å foreslå begrepet *redesign* som et begrep som kan bringe inn et perspektiv på designaktivitet som utfyller selve designbegrepet. Begrepet redesign har den fordel at det inneholder selve ordet design, dvs. begrepet beholder den individuelle skaper-dimensjonen av ordet design, samtidig som det, gjennom prefikset *re-* understreker at den individuelle skapende prosessen er knyttet til iterative forandringer, forbedringer og nye kombinasjoner av løsninger som allerede foreligger. Begrepet minner på denne måten om at ethvert komplekst produkt som forbedres inneholder en lang rekke kloke løsninger som tidligere designere hadde bidratt med, og som den siste designeren fritt overtar, gjør til sitt eget, og bygger videre på. En annen fordel kan være at begrepet redesign ved hjelp av kun ett ord favner den iterative prosessen som oftest beskrives som prøving og feiling (*trial and error*). Begrepet redesign understreker med andre ord at design – både som prosess og som produkt – alltid har en overindividuell, kollektiv og evolusjonær dimensjon.

Nå er det slik at ordet redesign langt ifra er et nytt ord. Det har vært i bruk lenge i ulike designmiljøer, skjønt i en annen, og gjerne motsatt betydning enn den som forfektes her. Mens denne artikkelen argumenterer for et perspektiv der design fremstår som en underkategori av en redesignprosess uten ende, brukes i dag begrepet redesign presis omvendt: Industridesignere har lenge benyttet ordet *redesign* som et spesielt tilfelle av design i betydning av et unntak fra design-regelen, dvs. til å beskrive en type designarbeid der oppdraget går ut på en begrenset tidsmessig oppdatering av løsninger som allerede foreligger, i motsetning til design som i prinsipp har med løsninger og produkter som ikke

³ Jfr. min artikkel «On the rumor of functional perfection» (Michl 1991).

⁴ Karl Popper skriver i litt annen sammenheng: «if anybody were to start where Adam started, he would not get further than Adam did»; Popper 1979: 122.

foreligger. I de siste ti-tjue år er ordet redesign blitt godt etablert, og det brukes flittig i flere sammenhenger. Fremfor alt gjelder dette innen *business management*-teori, og i det siste også innen web-design. Også her blir ordet brukt i betydning av forandringer av eksisterende produkter og systemer – i kontrast til begrepet design brukt i betydningen av utforming av ennå ikke eksisterende produkter eller systemer.⁵

Denne etablerte bruken av begrepet *redesign* som kontrast til *ny design* er uten tvil en praktisk og nyttig distinksjon i klientsammenheng. Jfr. alle de situasjoner der man ønsker å skille mellom løsninger en bedrift eller organisasjon allerede har og trenger å forbedre, og det organisasjonen ikke har i det hele tatt, og som – fra bedriftens ståsted – må utvikles fra *scratch*. Men i en annen sammenheng – og her tenker jeg fremfor alt på designteoretiske og designhistoriske drøftinger, og på designpedagogiske situasjoner – blir denne etablerte distinksjonen – med redesign som et konsept *underordnet* begrepet design – ofte forvirrende. Det skaper et feilaktig inntrykk av at det kun er i visse situasjoner at designere bygger på tidligere løsninger, mens når man driver med *skikkelig* design så gjør man det ikke.

Mitt mål er imidlertid ikke å erstatte ordet design med ordet redesign men å rydde plass for et bredere perspektiv, et redesignperspektiv, som balanserer og utfyller begrepet design. Dette mener jeg er viktig fordi mye av dagens designdiskurs i Norge befinner seg på et pragmatisk nivå, der atskillig energi brukes til å selge designbegrepet til industrien («design er god butikk») eller til staten, mens designbegrepet selv oppfattes som en opplagt og uproblematisk størrelse. Redesignperspektivet, som bygger på sunn fornuft, kan etter min mening bidra til å gjøre det lettere, både for blivende designere, for fremtidige oppdragsgivere, og for det interesserte publikum, å forstå hva designere gjør, og hva designkultur går ut på. Redesignperspektivet påpeker at designerens individuelle skapende aktivitet alltid rommer og videreutvikler andre designeres ideer og løsninger, at selv nydesignede objekter har en stor tidsdybde, og at objektenes stamtavle er betydelig omfattende og at designeren ikke bare er skaper, men samtidig omskaper og medskaper. Dette i motsetning til designbegrepet som kun løfter opp den siste designeren og skjuler dens forgjengere. Det er viktig at ordet design ikke råder alene.

*

La meg nå drøfte noen aspekter ved dette design-redesignproblemet.

I. Jeg ønsker først å si litt mer om hvorfor jeg synes at en del av problemet ligger i selve ordet design, og hva problemet historisk sett bunner i.

II. Deretter vil jeg berøre noen konsekvenser av oppfatningen av at vi ser på design kun som design, og ikke som redesign.

III. Etterpå skal jeg kort utvikle min påstand om at ting faller bedre på plass så snart vi ser design som redesign; jeg skal berøre noen områder og problemstillinger som redesignbegrepet kaster nytt lys på. Her skal jeg også omtale litteratur knyttet til dette temaet.

IV. Til slutt skal jeg berøre fire mulige årsaker til at redesignperspektivet ikke er blitt en del av *mainstream*-forståelse av design.

⁵ Det sammensatte ordet *redesign* er godt etablert i det engelske språket og brukes hyppigere enn selv nye ordbøker og oppslagsverk gir inntrykk av. Dessuten brukes ordet også i andre europeiske språk. Uifra antall nettsøktreff er industri- og produktdesignere i mindretall blant de som tyr til begrepet redesign. Et søk på ordet «redesign» i engelskspråklige nettsider ved hjelp av internett-søkemotoren *AltaVista.com* ga i januar 2001 hele 152575 treff. For andre språk var antallet *AltaVista*-treff 6129 for tyske internettdokumenter, 1341 for hollandske, 175 for italienske, og 127 for franske. På *kvasir.no* var tallet på norske sider der begrepet redesign forekommer hele 820, på *spray.no* 367 treff. I Spania bruker man tydeligvis begreper *rediseño*, som er skapt fra ordet *diseño*. Søket på ordet *rediseño* på *AltaVista: España* ga 1070 treff. De aller fleste treff gjelder imidlertid sider med tilbud om nettdesign. Begrepet *redesign*, som også ikke-engelskspråklige land overtar som et eget fagord, refererer her til tilbud om forandring eller forbedring av en bedrifts eller organisasjons eksisterende nettsider, mens ordet *design* reserveres tydeligvis for utvikling av hjemmesider i de tilfeller der det ikke finnes noe nettsider å redesigne, som i dette eksemplet: «[Our company] specializes in web site design, redesign, marketing, e-commerce, and corporate logos.» (<http://www.salientinteractive.com>). En annen gruppe med mange treff kommer fra et område innen Business Management kjent som *Business Process Redesign*, eller *Business Process Reengineering* (begge forkortet BPR). BPR streber etter radikale forbedringer innen bedriftsorganisasjonen gjennom restrukturering eller «overhaul» av organisasjonen. For nærmere forklaring av begrepet BPR og dens forhold til *Total Quality Management* (TQM) se <http://www.brint.com/papers/bpr.htm>. Et søk via det norske bibliotekprogrammet BIBSYS ga over 70 treff på utenlandske og norske bøker der ordet *redesign* forekommer i overskriften.

I. Hvorfor en del av problemet ligger i selve ordet design

Først ønsker jeg å forklare hvorfor det finnes grunner for å se begrepet design som et problematisk ord. Jeg er klar over at det kan påpekes at et enkelt ord ikke er så viktig, at det ikke er stort mer enn et skilt som betegner et bestemt profesjonelt landskap, at problemet heller må ligge i filosofien eller teorien bak selve ordet, snarere enn i ordet selv, og at man i tillegg, iallfall i de ikke-angelsaksiske land, har brukt begrepet design kun i de siste 50 til 60 år. Mitt korte svar til disse innvendingene er at begrepet design, av grunner nærmere beskrevet nedenfor, bare ytterligere forsterket tendensene som fra før lå i de tradisjonelle begrepene som ble brukt før ordet design kom i bruk, enten det var begrepene *tegning*, *planlegging*, *formgivning*, eller andre, som *kreativitet*, *originalitet* eller *genius*, nemlig at formgivningsprosessen, gestaltingsprosessen, i grunn og bunn handlet om en *individuell* aktivitet der resultatet var et *avsluttet* objekt.

Grunnen til at det engelske ordet design forsterket disse tendensene er dette begrepets unike metafysiske karriere i dets hjemland, noe som jeg tror fremdeles farger ordets sekulære bruk. Ordet *design*, selv om dets røtter går via italiensk til latin, er et engelsk ord, og dette må tillegges stor betydning. Slik det brukes i dagligdags engelsk, står ordet som kjent for intensjon, hensikt, plan, eller også konspirasjon – noe som peker tilbake til én person, ett hode, én intelligens, én opphavsmann, med andre ord til *ett* individ bak resultatet. (Den engelske spydigheten om at «*A camel is a horse designed by a committee*» kan tolkes som en indirekte understreking av at ordet design er myntet på en aleneaktivitet.) Men det er ikke kun *menneskelig* design og den *menneskelige* designeren ordet assosieres med. Både ordet design (som i engelsk dukker opp sent på 1500-tallet) og ordet designer (som kommer i bruk etter midten av 1600-tallet),⁶ ble på 1700-tallet og utover hyppig benyttet i teologiske diskusjoner knyttet til spørsmål om rasjonelle, erfaringsbaserte bevis for Guds eksistens. De såkalte naturteologene⁷ prøvde å underbygge empirisk (i tråd med utviklingen av naturvitenskapene) Bibelens sentrale påstand fra første Mosebok om at Gud hadde skapt verden og alt levende i den. Man rettet oppmerksomhet mot de imponerende funksjonelle tilpasningene som karakteriserer plantenes, dyrenes og menneskenes organer, og som virker, som om de er utformet av en rasjonell person (akkurat som menneskeproduserte innretninger). Det var i denne sammenheng at både begrepet *design* og *designer*, lenge før ordene kom til å referere til et eget yrke, og til en egen yrkesutøver, ble brukt for å karakterisere Gud Skaperen og hans skaperverk, etter analogi med menneskelige håndverkere og deres frembringelser.⁸ Disse angivelige resultater av Guds virke som designer ble nå fremmet som et rasjonelt bevis for Guds eksistens. Det faktum at man i den engelskspråklige verden hadde en diskurs gående over flere hundre år der Guds skaperverk ble fremstilt som et resultat av design, og Gud selv omtalt som Designer, har uten tvil farget senere bruk av disse to ordene. Det er sannsynlig at denne språkbruken har bidratt til å befeste og styrke ideen om den menneskelige designeren som en aleneskaper, og fremmet en forestilling om at den menneskelige designeren og den allmechtige Gud har noe til felles.

Denne type bevis for Guds eksistens, i faglitteraturen kalt «argument from design» eller «design argument», ble best kjent gjennom boken *Natural Theology*, publisert i 1802, skrevet av den engelske presten og populærforfatter William Paley, naturteologiens mest fremragende og leseverdige representant. Boken er et imponerende forsøk på å tolke komplekse funksjonelle fenomener som man finner i naturen, bl.a. et øye, og en lang rekke andre eksempler, som resultat av Guds design. I tråd med den tidligere naturteologiske argumentasjon påstår Paley at slike og andre funksjonelle fenomener nødvendigvis peker tilbake til den *ikke-menneskelige* designeren på samme måte som komplekse

⁶ I følge ordboken Merriam-Webster Online (<http://www.m-w.com/>)

⁷ *Natural religion* eller *natural theology* var begreper brukt på 1700- og 1800-tallet for å skille den tradisjonelle kunnskap om Gud knyttet til åpenbaring (*revealed religion*) fra nyere forsøk på å begrunne Guds eksistens utfra dogmet om at natur og kosmos ble skapt av Gud. Mange av datidens vitenskapsmenn og intellektuelle omfavnet naturteologien som den eneste kilden til kunnskap om Gud, en kunnskap som man mente kunne samstemmes med vitenskapenes fremskritt (jfr. artikkelen «Natural Theology» i *The International Encyclopedia of Philosophy*, (red. James Fiesser; <http://www.utm.edu/research/iep/n/nattheol.htm>))

⁸ Det at Gud ble kalt designer var en forlengelse av tidligere forsøk på å forstå hvordan Gud arbeider, siden befalingen «Fiat lux!» / «Det være lys!» beskrevet i første Mosebok 1.3, er en arbeidsmetode som vi mennesker er ute av stand til å forstå. Teologer i forskjellige tider lignet Gud med håndverkere, noe man mener har sin kilde i Platons teologiske spekulasjoner, slik de ble lagt frem i hans dialog *Timaeus* der verdensskaperen er en slags sublimering av en mytisk Gud-håndverker (se Appendix XXI i Curtius 1967 [1953]). Gammeltestamentets omtale av Gud som en pottemaker, vever og smed, og Platons tanker smeltet ifølge Curtius sammen og utgjorde en middelalder-topos kjent som *Deus artifex*, dvs. Gud-Kunstner eller Gud-Håndverker. Dette åpnet utilsiktet for det senere argumentet om at siden Gud skaper som kunstneren gjør så innebærer det samtidig at kunstneren skaper som Gud, i betydning *ab nihilo*, fra null. For et mer nyansert bilde, se Nahm 1947; Tatarkiewicz 1980a; Kristeller 1952, 1990.

funksjonelle innretninger som f.eks. en klokke, viser tilbake til urmakeren, dvs. den menneskelige designeren. I hans egne ord: «*The marks of design [in nature] are too strong to be got over. Design must have had a designer. That designer must have been a person. That person is God.*» (Paley 1829, 249).

Konstruksjonen av denne analogien mellom menneskets produkter og Guds verk bør være av interesse i vår sammenheng. Paley, akkurat som de andre naturteologene før og etter ham, får først leseren til å ta for gitt at den menneskelige skapelsesprosessen ligner på den skapelsesprosessen som Gud angivelig benytter seg av, i den forstand at mennesket skaper alene og kun av *sitt* eget hode. Etter det blir så denne guddommeliggjorte menneskelige skapelsesprosessen brukt som utgangspunkt for å bevise eksistens av en alene-skapende Gud, ved å påpeke at denne alene-skapende Gud står som Designer bak den levende naturens innretninger på samme måte som alene-skapende enkeltmennesker står bak menneskelige innretninger. Paleys analogi er med andre ord logisk akseptabel kun så lenge leseren uten videre aksepterer at urmakeren virkelig er en aleneskaper. Fordi bare da – bare hvis urmakeren virkelig er en slik aleneskaper – kan analogien mellom klokken som ifølge Paley peker til urmakeren-designeren, og øyet som ifølge ham peker til Gud som designeren bak dette, holde mål.⁹

Men hvis en så kompleks mekanisme som et ur tas ut av naturteologiens retoriske grep, og presenteres i et designhistorisk, evolusjonært perspektiv, viser det seg raskt at det ikke finnes et ur som kan tolkes som resultat av en skapelse *ex nihilo*, altså laget av én urmaker *from scratch*, slik Paleys argumentasjon antyder. En urmaker som har tegnet og laget et ur støtter seg alltid til en lang urmakertradisjon, bestående av både store og små bidrag fra en lang rekke urmakere. Uten bidrag fra disse utallige tidligere urmakere og andre mekanikere, ville det være fullstendig utenkelig å designe, og like utenkelig å produsere et slikt komplisert instrument. Hvis uret, som er et innbegrep av et komplekst apparat, viser seg å være et resultat av gjentatte forbedringer eller redesign gjort av en lang rekke urmakere over lang tid, og umulig uten dem, faller naturteologenes analogi, og dermed også deres designargument, i grus.¹⁰

En slik kritikk av «argument from design»-teologi er langt ifra ny. Hele naturteologien og dens designargument ble utsatt for en detaljert kritisk drøfting allerede i andre halvpart av 1700-tallet av den skotske filosofen David Hume i hans posthumt utgitte bok *Dialogues Concerning Natural Religion* (Hume 1960 [1779]). Boken som var konstruert som samtaler mellom tre deltakere, hadde imidlertid liten innvirkning på tidens forkjærlighet for naturlig teologi og den statiske oppfatningen av designprosessen, som Humes briljante talerør Philo også kort berørte, og ironisk avviste.¹¹ Den tyske filosofen Immanuel Kants like bestemte avvising i 1780-årene av den naturteologiske logikken hadde heller ikke noen nevneverdige konsekvenser.¹² Det var først med publisering av ikke-filosofen Charles Darwins bok *On the origin of species* i 1859 at et sterkt teoretisk alternativ til designargumentet ble lagt frem innen rammen av en utviklingsteori. I følge Darwin var det det «naturlig utvalg», som han lanserte som utviklingens nøkkelmekanisme, som fører til at den levende naturen gir inntrykk av å være formet av en rasjonell designer. Den darwinistiske utviklingsteorien åpnet samtidig for et nytt og evolusjonært syn på designprosessen, på utvikling av menneskelige artefakter og på det menneskelige samfunn i sin helhet¹³ (mer om dette senere, i del III).

⁹ I *The sceptic's dictionary* (online) kan man lese følgende konklusjon av artikkelen «Argument from design», skrevet av Robert Todd Carroll: «*argument from design is little more than an exercise in begging the question. It has to assume design in order to prove it.*» Jfr. <http://www.skeptdic.com/design.html>

¹⁰ Fra en skeptikers perspektiv er Paleys argumentasjonsmåte langtifra vanntett. Han konfronterer ikke problemet av «multiple authorship» (jfr. Stillinger 1991): Både i forbindelse med uret snakker Paley om «artificer or artificers» (kap.1), og i diskusjonen om kikkerten som en analogi til øyet (kap. 3) snakker han om «improvements» av instrumentet. Han innrømmer også at innretninger («contrivances») i naturverden per definisjon er imperfekte. Men selv om han på en teologisk elegant måte redder ideen om Guds allmektighet, ser han tydeligvis bort fra at mangel på perfektion i artefaktverden innebærer behov for forbedringer som i sin tur gjør at artefakter redesignes snarere enn designes – og at en slik reparatørvirksomhet som karakteriserer den menneskelige designeren neppe er mulig å tilskrive den kristne Gud.

¹¹ I bokens femte kapittel skriver Hume: «... it must still remain uncertain whether all the excellences of the work can justly be ascribed to the workman. If we survey a ship, what an exalted idea we must form of the ingenuity of the carpenter who framed so complicated, useful, and beautiful a machine? And what surprise must we feel when we find him a stupid mechanic who imitated others, and copied an art which, through a long succession of ages, after multiplied trials, mistakes, corrections, deliberations, and controversies, had been gradually improving?» (Hume 1960 [1779], 39)

¹² Den Hume-påvirkede kritikken av naturteologien er å finne i § 85 «Om fysikoteologien» i Kants bok *Kritikk av dømmekraften*, publisert i 1788. Norsk oversettelse av denne paragrafen finnes i Storheim 1983, 110–115.

¹³ Et evolusjonært, historisk syn på det menneskelige samfunn ble lansert allerede på 1700-tallet, i stor grad av skotske filosofer og politiske tenkere som David Hume, Adam Smith og Adam Ferguson. Det er her slike tidligeevolusjonære ideer som «*the invisible hands*» (Smith), eller tanken om samfunnsfenomener som er «*results of human action but not of human design*» (Ferguson) ble lansert. Disse ideer ble senere videreutviklet av 1900-tallets liberale tenkere som Ludwig von Mises, Friedrich von Hayek, og andre (jfr. også Jon Elsters diskusjon av «unintended consequences» i Elster 1990). Det skotske perspektivet, som Darwin kjente, fikk ny gjennomslagskraft etter at det evolusjonære synet hadde blitt etablert innen biologi etter 1859. Se også Carey 1998.

Tendensen til å se på designere som aleneskapere er likevel levende – og ikke bare i designskolemiljøer. Aleneskaperperspektivet på design blir tatt for gitt blant amerikanske fundamentalistiske kristne som kaller seg *creation scientists*, og deres tilhengere. Disse argumenterer, i tråd med sine naturteologiske forfedre, at den levende naturen er full av bevis for «intelligent design»¹⁴, og at det er en Gud-Designer og ikke darwinistenes naturlige utvalg som står bak naturens funksjonelle tilpasninger. At en slik forestilling om designprosessens karakter er levende i religiøse kretser er kanskje ikke så overraskende. Forestillingen om den menneskelige designeren som aleneskaper er selve knaggen som hele denne analogien henger på, så den bør helst ikke røres.

Det som derimot er overraskende er at også en del darwinistiske evolusjonære biologer, som tar sterk avstand fra kreasjonistenes argumentasjon, så vidt jeg vet aldri har forsøkt å sikte på denne knaggen i sine diskusjoner med kreasjonistene. Det å vise at også menneskenes artefakter er evolusjonære fenomener, dvs. resultater av forbedringer og redesign, heller enn den menneskelige designerens Gud-lignende evne til å skape ut av ingenting, ville riste selve fundamentet det kreasjonistiske argumentet bygger på. Det er vanskelig å si hvorfor evolusjonære biologer fortsetter å kjøpe kreasjonistenes antievolusjonære presentasjon av menneskelige designere og deres produkter.¹⁵ Kanskje beviser det én ting (eller muligens to): at allmennhetens forestilling om hvordan designere arbeider fortsatt er preget av designbegrepets teologiske assosiasjoner og designeres ønsketenkning, og kanskje også av at vi designhistorikere og designteoretikere gjør for lite for å motvirke denne ensidige oppfatningen av design.

Man kan altså si at begrepet design, delvis på grunn av ordets egen betydning, og delvis som følge av den historiske språkbruken, fokuserer på én opphavsmann, og dermed utelater en sentral dimensjon av designaktiviteten, nemlig dens overindividuelle, evolusjonære natur, m.a.o. designaktivitetens avhengighet av fortidens løsninger. Det er derfor ikke overraskende at både diskusjoner om design, og designpedagogisk praksis, ofte har et noe urealistisk preg – at de forholder seg mer til ønsketanker enn til det man vet er virkelighet, nemlig at designere arbeider ved å forbedre, redesigne og rekombinere tidligere løsninger.

Jeg er imidlertid klar over at ordet redesign ikke er noe ideelt begrep heller. Man kan for eksempel kritisere min karakteristikk av det naturlige utvalget som redesignprosess, fordi der det ikke er tale om design kan det heller ikke være tale om redesign. Av samme grunn er det muligens problematisk å snakke om redesign av naturfakter. Begrepet redesign slik det brukes her kan også kritiseres for bli brukt på en like imperialistisk måte som begrepet design blir brukt – nemlig uten å etablere et klart skille mellom det å lage underlag for produksjon, og selve produksjonen eller utførelsen (et problem som den britiske designtenkeren David Pye påpekte i 1960-årene i sin bok *The Nature and Art of Workmanship*). Ordet *forbedring* blir på mange måter mindre problematisk i denne sammenhengen, men det savner en like slående språklig kontrast til ordet design, som begrepet redesign så tydelig har. Så selv om begrepet redesign slik det brukes her er noe grovt og uskarpt i kantene, mener jeg fremdeles at dets verdi som et utfyllende korrektiv til ordet design oppveier disse svakhetspunktene.

II. To pedagogiske konsekvenser av å se design kun som design

La meg videre nevne to problemer som begrepet design med sin fokusering på én opphavsmann etter min mening fører til. Det ene problemet (1) er at det blir vanskelig å snakke rasjonelt om helt vanlige

¹⁴ Jfr. for eksempel katolikken og biokjemikeren Michael Behes kritikk av darwinismen (1996).

¹⁵ Richard Dawkins, en hardslående britisk forsvarer av darwinismen, kalte en av sine berømte bøker *The Blind Watchmaker*, en tittel som bevisst refererer til – og latterliggjør – Paleys urmakerargument. Vel å merke, latterliggjør Dawkins kun den andre delen av Paleys argument (*en Gud* som designer bak komplekse naturfakter), mens han tar den første delen (*ett menneske* bak design av et komplekst artefakt) for god fisk. Dawkins sier at siden det naturlige utvalget som fører til designlignende løsninger i naturen er en blind prosess, så har vi egentlig å gjøre med en slags blind urmaker – i motsetning til den menneskelige urmakeren som ifølge Dawkins ikke er blind fordi han har designet uret. Dawkins skriver: «*A true watchmaker has foresight: he designs his cogs and springs, and plans their interconnections, with a future purpose in his mind's eye.*» (1987, 5) Selv om Dawkins distinksjon mellom den blinde og den seende urmakeren har sin berettigelse i konteksten den blir brukt i, er det ikke desto mindre tydelig at Dawkins forlater sitt evolusjonære perspektiv og er helt på linje med Paley så snart han flytter blikket fra naturfakter til artefakter. Dette gjør også andre evolusjonære biologer når de har behov for å anskueliggjøre kontrasten mellom en evolusjonær og en planmessig prosess: jfr. Nobelpristakeren Francois Jacobs' problematiske beskrivelse av ingeniørens arbeidsmåte, overtatt senere av andre darwinistiske vitenskapsmenn (jfr. Foley 1995, ch. 6).

fenomener som det at en designer tar utgangspunkt i en annen designers løsning. Det andre, relaterte problemet (2) er designhistoriefagets uklare stilling ved de fleste designskoler.

Ad 1) Det er et faktum at alle designere, de fremragende like mye som de middelmådige eller de dårlige, alltid bygger videre på, modifiserer og viderefører andre designernes arbeid, og at ingen kan unngå å gjøre nettopp det. Men selv om dette er den dagligdagse realitet som alle er kjent med, blir den langt på vei fortrent, tydeligvis som resultat av fokuseringen på den siste designerens individuelle bidrag. Når man ønsker å ta opp til drøfting det faktum at designere bygger på andre designeres løsninger viser det seg at vi mangler et teoretisk ståsted som tillater en saklig drøfting av denne realiteten. Vendingene som vi bruker for å snakke om dette, uttrykk som *å bli påvirket*, *å la seg inspirere*, *å ta over en løsning*, *å ta utgangspunkt i*, *å bygge videre på*, brukes med en unnskyldende (eller beskyldende) undertone, som om det var eufemismer for en kritikkverdig mangel på designerens selvstendighet, som om designeren helst burde gå upåvirket og være upåvirkbar, som om han eller hun burde være 100 % original i betydningen av å begynne fra null, dvs. skape kun ut av sitt eget aleneskaperhode.

Det er nok riktig at designundervisning i praksis fører til at studentene likevel forstår at man alltid bygger på fortiden, og at design handler om stadig forbedring av tidligere løsninger, både andres og ens egne, og at både kulturobjekter og naturobjekter tjener som utgangspunkter for egen design. Men selv om studenten forstår dette, går forestillingen om at man helst ikke burde bli påvirket av andres løsninger igjen som et slags skjult ideal, som sjelden blir imøtekommet eksplisitt på et teoretisk nivå. Vi kan gå så langt som å si at designteorien som er dominerende ved de fleste designskoler har utelatt en gedigen del av virkeligheten til fordel for ønsketenkning. Hvis ikke studenter får en klar beskjed om at upåvirkbarhet er et falsk og forkastelig ideal, at design egentlig er like mye et kollektivt som det er et individuelt arbeid, at man både er skaper, omskaper og medskaper, og at man ikke kan være det ene uten de andre, gjør vi lærere livet vanskelig både for oss selv og for studentene. Studentene bør få vite at det som teller ikke er hvorvidt en løsning kommer fra andre eller en selv, men hvor bra resultatet til slutt blir, uansett hvor løsningene kommer fra. Det er jo produktet, ikke ideenes og løsningenes opprinnelsessted som teller. Får ikke studentene høre slike ting ofte nok fortsetter de å satse på uopnåelige mål, der originalitet basert på forestillingen om skapelse fra null fremdeles er et av de fremste, samtidig som de blir forfulgt av dårlig samvittighet for ikke å ha oppnådd dem. Slike idealer gjør lærerens pedagogiske virke vanskelig, fordi hvis en student setter sin egen originalitet som mål, forsøker han, logisk og naturlig nok, å verne om sin individuelle kunstneriske «uskyld» mot hva han oppfatter som skadelig ytre påvirkning. Dette fører til grunnleggende motforestillinger mot å lære – fordi det å lære alltid innebærer å bli påvirket av andre, og å tilegne seg andres løsninger og fremgangsmåter. Ut fra forestillingen om hva man kan kalle *solokreativitet* kan studenten i verste tilfelle oppleve læresituasjonen som en krenkende innblanding i hans eller hennes indre anliggende. Heldigvis er designskolene med sin pragmatiske orientering mindre utsatt for slike farer enn kunstakademiene der den schizofrene holdningen til å lære og bli lært tradisjonelt har vært mye mer akutt.

Ad 2) Når det gjelder designhistoriefagets plass i undervisningen, så vet de fleste at dette er et fag med en noe paradoksals status ved de fleste designskoler. Designhistorie oppfattes av de fleste pedagoger som et viktig fag; det er nok ingen som ville finne på å avskaffe det. På den andre siden er det sjelden man hører virkelig overbevisende argumenter for hvorfor dette faget er viktig. Denne uklarheten resulterer i at designhistorie snarere er tolerert enn omfavnet og integrert i designundervisningen. Problemet er på mange måter analogt med kunsthistorieundervisningen ved kunsthøgskolene. Grunnen til dette kan være nettopp det at dagens designbegrep fremdeles er tuftet på en kvasi-religiøs romantisk forestilling om en kreativitet *ex nihilo*, snarere enn på et problemorientert kreativitetskonsept knyttet til det faktum at designeren bygger på, bidrar til, og er avhengig av tidligere designeres skapende bidrag. Det er derfor ikke overraskende at designhistorien, et fag der den evolusjonære, overindividuelle og kollektive dimensjonen av designaktivitet tydeligst kommer frem, ikke får noen klar, naturlig eller logisk plass innen institusjoner der kreativitet ofte oppfattes som et ahistorisk, individualistisk og nærmest privat fenomen. Men problemet kan være også det at vi designhistorikere presenterer objekter og deres historier som en del av fortiden snarere enn samtiden. En måte å gjøre noe med saken er muligens å gjøre fysiske produkter en del av historieundervisningen (dette forutsetter utbygging av egne pedagogiske designsamlinger), og ved hjelp av *reverse engineering*-analyser eller "artifact hermeneutics" som det ble kalt,¹⁶ gjøre objektenes historiske oppbygging og deres forskjellige intensjonslag anskuelige.

¹⁶ Jfr. Dennett 1997. Dette er et utdrag fra Dennetts bok *Darwin's Dangerous Idea* (1995).

III. Redesignbegrepet: nytt lys på gamle problemer

Jeg ønsker nå å utbrodere påstanden om at ting faller bedre på plass når vi ser på design som redesign. En av de tingene som redesignperspektivet kaster nytt lys over, er de angivelig gåtefulle omstendigheter rundt de aller første oppfinnelser i begynnelsen av menneskenes verktøyproduksjon. Ser vi på design som redesign må vi anta at det egentlig ikke handlet om oppfinnelser: de første verktøy var simpelthen ikke *laget* men *funnet*. Verktøy er i prinsipp midler som tas i bruk for å oppnå et mål; slike midler ble først funnet og tatt i bruk, senere tilpasset, og enda senere laget spesielt for anledningen. Spørsmål om hvem som var den geniale designeren som oppfant hjulet oppstår således, og blir meningsfylt, bare så lenge vi går ut fra at artefakter er resultater av design, av en skapelse *ab ovo* og *ex nihilo*, snarere enn av små skrittvis forandringer av det som til enhver tid foreligger. Men hvis vi i utgangspunktet aksepterer at våre artefakter alltid er et resultat av forbedringer av ting som allerede eksisterer – enten disse ting er *naturfakter*¹⁷ eller *artefakter* – så forsvinner gåten. Dette gjelder like mye funksjonelle forbedringer som estetiske innovasjoner.¹⁸ Ser vi på design i et redesignperspektiv kan vi forutsette at situasjonen en gang i begynnelsen av menneskenes artefaktproduksjon i et vesentlig henseende lignet den som dagens designstudent befinner seg i. Mennesker som levde for 20.000 år siden ble, akkurat som dagens designstudenter, født inn i en situasjon der man finner utallige ting som kan brukes på en eller annen måte til det ene eller det andre, og der alle sammen har rom for forbedringer. I en nødsituasjon slår vi fremdeles spiker i veggen ved hjelp av et strykejern eller en høyhelt sko, vi bruker bildekk som støtdempere på kaien, og vi føler desidert at operativsystemet i dagens PCer burde fungere bedre enn det gjør.

Men det var ikke bare de første menneskelige verktøyene som ble til ved at man hadde funnet og tatt i bruk naturfakter, og som deretter ble skrittvis tilpasset til forskjellige gjøremål. Våre nytteplanter og husdyr er like bra eksempler på oppdretternes skrittvis forbedringer eller redesign av naturfakter, i dette tilfelle av organisk natur. Man valgte, først ubevisst, og senere bevisst, planter og dyr med de egenskaper som man foretrakk, og lot disse formere seg. På denne måten, ved å begynne fra levende naturfakter, fikk man etter hvert alle de nyttige planter som vi etter hvert er blitt avhengig av, inkludert slike luksuriøse merkeligheter som appelsiner og druer uten steiner, og likeledes det overveldende mangfoldet av hundraser som vi kjenner i dag.

Det var denne fremgangsmåten til oppdrettere, det som Charles Darwin kalte *menneskelig* eller *kunstig utvalg*, som ble utgangspunktet for hans epokegjørende forklaring på hvorfor det eksisterer så mange funksjonelt spesialiserte arter med så mange funksjonelt spesialiserte organer, som virker som om de var designet av en rasjonell designer. Ifølge Darwin var dette resultat av at noen organismer, planter og dyr, som følge av små variasjoner mellom avkom i hvert kull, viste seg å ha egenskaper som gjorde dem bedre tilpasset de konkrete omgivelsene som de levde i, og/eller dyktigere i konkurranse med hverandre om både plass, mat og maker. Slike bedre tilpassede individer hadde derfor bedre sjanse til å overleve til kjønnsmoden alder, og formere seg videre. Dermed ble neste generasjon preget av utvalget av disse bedre tilpassede individene, som i sin tur ble utsatt videre for en utvelgelsesprosess. Det var denne prosessen som Darwin så som analogisk til det kunstige utvalget, og som han først kalte *the natural means of selection* og senere *natural selection*, dvs. *naturlig utvalg*. De slående designlignende tilpasninger som man finner i den organiske naturen var ifølge Darwin derfor ikke et resultat av design, dvs. verken et utfall av dyrets egen streben eller av Skaperens plan. «Design» i naturen var resultatet av en naturlig utvalgsprosess, dvs. av en kontinuerlig forandring av artenes indre og ytre oppbygging gjennom små justeringer over lang tid og mange generasjoner.

Ved å påvise at designlignende fenomener i naturen var resultat av små forandringer over lang tid, styrt av en naturlig utvalgsprosess, belyste Darwin ved implikasjon også de menneskelige artefakters verden. Det som menneskets designaktiviteter og naturens designprosesser har til felles er at ingen av dem begynner, eller kan begynne, fra null. Organismer og artefakter kjennetegnes derfor ikke av fullkommenhet men av en blanding av optimale og suboptimale løsninger fordi både nye individer og nye produkter alltid beholder en rekke tidligere løsninger som var optimale ut fra omstendigheter som ikke lenger eksisterer.¹⁹ Med andre ord, begge prosesser kan beskrives som redesignprosesser, eller karakteriseres, for å bruke Darwins formulering, som «descent with modification».

¹⁷ Et nyttig begrep brukt av Basalla 1988, 50, 51.

¹⁸ Jfr. Balfour 1893.

¹⁹ Vedrørende mangel på fullkommenhet i den organiske og i den artefaktuelle verden, jfr. Gould 1983, 1992; Jacob 1982; Krogman 1997; Medawar 1957a, 1957b, 1982; Petroski 1992 [1985], 1992; og Pye 1978.

La meg i denne sammenheng si litt om noen forfattere som har benyttet seg av et evolusjonært perspektiv på våre artefakter og som har kastet et nytt lys på ulike problemstillinger innen våre egne eller tilgrensende fag. Denne litteraturen er så vidt jeg forstår ikke veldig omfattende. Blant de grunnleggende tekstene som bør nevnes er den amerikanske kunsthistorikeren George Kublers bok *The Shape of Time* med undertittel *Remarks on the History of Things* (1962). Det er kanskje på grunn av bokens originalitet, med dens subtile og til tider noe vanskelig tilgjengelige refleksjoner, at den ikke ser ut til å ha hatt særlig stor innflytelse. Kublers utgangspunkt er at «*Everything made now is either a replica or a variant of something made a little time ago and so on back without break to the first morning of human time.*» (2) Boken ble godt mottatt blant noen teknologihistorikere. Av disse burde fremfor alt George Basalla nevnes, med boken *The Evolution of Technology* (1988). Boken er et bevisst forsøk på å bygge på Kublers innsikter, men også på darwinisme og på en del av 1800- og 1900-tallets forskere (sosiologer, økonomiske historikere) som tok utgangspunkt i Darwins evolusjonsteori. Basalla prøver å kaste lys over hva han ser som fire nøkkelbegreper i teknologihistorien: artefaktens mangfold, kontinuitet, nyhet og utvalg. Dette ut fra hans overbevisning om at «*Any new thing that appears in the made world is based on some object already in existence.*» (1988, 45) og at «*each new technological system emerges from an antecedent system, just as each new discrete artifact emerges from antecedent artifacts.*» (1988, 49) Både Kublers og Basallas bok karakteriseres av en høy grad av metodologisk refleksjon. Basallas bok er på sin side mer lettlest fordi han kombinerer sine metodologiske refleksjoner med en lang rekke fascinerende *case studies*. Hos Basalla kan man også finne omtaler av personer som Samuel Butler og Augustus Pitt-Rivers, som allerede i 1860-årene lanserte et Darwin-inspirert perspektiv på utvikling av både ny og gammel teknologi. I denne sammenheng bør man også nevne den norske samfunnsforskeren Eilert Sundt som så tidlig som 1865, dvs. seks år etter publikasjonen av Darwins hovedverkverk om artenes opprinnelse, offentliggjorde en artikkel med en evolusjonær tolkning av en bestemt type båt fra Nord-Norge. Blant samtidige forfattere må den amerikanske ingeniøren Henry Petroskis *The Evolution of Useful Things* nevnes, såvel som hans andre bøker fra de siste tyve årene. Et gjennomgående tema hos Petroski er feiltakelsenes sentrale rolle ved utvikling av funksjonell design. Et vell av lignende temaer finner man også i psykologen og designeren Donald Normans viktige og populære bok *Design of Everyday Things* fra 1988²⁰ som tar opp bruksaspekter og redesignaspekter av dagligdags maskiner, instrumenter, apparater og innretninger. Et sitat fra Norman: «*Improvements can take place through natural evolution as long as each previous design is studied and the craftsperson is willing to be flexible. The bad features have to be identified. The folk artists change the bad features, and keep the good ones unchanged. If a change makes matter worse, well, it just gets changed again on the next go-around. Eventually the bad features get modified into good ones, while the good ones are kept*» (Norman 1988, 142) Også en annen bok innen designfeltet, Bryan Lawsons *How Designers Think* (1980, 2. utg, 1990) må trekkes frem her. Lawson er ikke historiker, han ser på design ut fra en praktiserende designers og arkitekts perspektiv. Hans syn på hva designproblemer består i, innebærer at tidligere løsninger alltid er med i designerens arbeid. Lawson sier at han står for «*a rather unglamorous view of design problems*», og insisterer at «*Design problems and design solutions are inexorably interdependent...*» og at «*The stereotypical public image of design portrays the creation of new original and uncompromising object or environments ...*» men at «*The reality is that design is often more of a repair job*» (1980, 85, 42). Blant biologer som har skrevet om teknologi fra et evolusjonært perspektiv må Peter Medawar og Stephen Jay Gould nevnes. Innen dataverden, rettere sagt blant softwareutviklere har det i på1990-tallet foregått en omfattende diskusjon om fordeler med å gjøre redesign snarere enn design til en systematisk fremgangsmåte (for å si det med denne artikkelens terminologi) – en diskusjon som var knyttet til spørsmålet om fordeler med åpne, dvs. offentlig tilgjengelige programkoder, og til fremveksten av operativsystemet Linux, som er åpent og dermed stadig kan forbedres av andre. Eric Raymond har vært et sentralt navn i denne forbindelsen.

Dette er noen personer og publikasjoner, som på ulike måter argumenterte for å se design som redesign, her i det store og hele begrenset kun til den angelsaksiske verden. Ingen av disse forfatterne bruker imidlertid begrepet *redesign* som et overordnet begrep, slik det forsøkes her – det forslaget tar jeg selv ansvar for. Ordet *redesign* har jeg i sin tid tatt over fra Svein Gusrud, en norsk møbeldesigner og professor ved Statens håndverks- og kunstindustriskole (SHKS) i Oslo, som brukte begrepet i overskriften (men ikke i selve teksten) i en upublisert forelesning presentert i London i 1986, og som jeg fikk lese på

²⁰ Den opprinnelige tittelen var *Psychology of Everyday Things*, 1988.

den tiden.²¹ Det slo meg allerede da at dette kanskje var et ord som, riktignok i en utvidet betydning, ville være nyttig som et korrektiv til begrepet design.²²

IV. Hvorfor er redesignperspektivet så beskjedent representert i moderne designdiskurs?

Det å se design som redesign er å se design i en langtidssammenheng. Man kan så spørre seg hvorfor designere – og til dels også designhistorikere – i en situasjon der darwinismens revurdering av designtanken har gjort seg så sterkt gjeldende innenfor mange fagområder i løpet av de siste femti år, har tviholdt på aleneskaperdimensjonen av designprosessen, på bekostning av dens overindividuelle og kooperative egenart. Som et forsøk på å svare på dette spørsmålet skal jeg liste opp fire konkrete omstendigheter som jeg tror har stått i veien for å etablere et levende redesignperspektiv på design. Disse omstendighetene mener jeg inkluderer: (1) den mentale arven etter funksjonalistenes designfilosofi; (2) det at designere og designstudenter ser opp til den frie kunstens prestisje; (3) verdien av det nye i vårt kommersielle samfunn; og (4) salgsverdien av designernavn.

(1) Den første sannsynlige grunnen til at redesignperspektivet ikke er blitt en del av *mainstream* designtenking kan være at det hos dagens designere og arkitekter fremdeles sitter igjen noe av funksjonalistenes besnærende designfilosofi som i det 20. århundret fylte designtenkningen med et sterkt metafysisk innhold. Bakgrunnen for denne designfilosofien – og nå skal jeg presentere kun en idealtypisk skjelett av denne filosofien – var funksjonalistenes skyhøye kunstneriske ambisjoner. De oppfattet seg selv som ansatte i Historiens tjeneste og påsto i kraft av denne overbevisningen at det var arkitektens og formgiverens plikt å gi den nye moderne tidsalderen som etter deres oppfatning ennå var estetisk ansiktsløs, et eget moderne ansikt. De skulle frembringe den nye tidsalderens iboende formspråk. Dette skulle utrettes ved å oppdage løsningene som angivelig lå skjult inne i de nye funksjonene, de nye materialene, de nye produksjonsmåter – og bringe dem, som en slags jordmødre, frem i lyset. Ideen om at design handlet om å oppdage skjulte, så å si *pre-designede* løsninger ble kanskje tydeligst uttrykt av den amerikanske arkitekten Louis Sullivan allerede midt i 1890-årene da han kunngjorde: «*It is my belief that it is of the very essence of every problem that it contains and suggests its own solution. This I believe to be natural law.*» (1947 [1896], 203). Den samme tanken ble innbakt i slagordet *form follows function* som Sullivan ble best kjent for; det sa mer konsist det samme, nemlig at ethvert problem, enhver funksjon, har sin egen rette løsning, dvs. ikke to løsninger eller flere, men kun én. Denne ene løsningen innebærer at kun én form var rett – og at det var designerens oppgave å finne denne rette løsningen og dermed denne rette formen. Formene funnet på denne måten hadde ifølge funksjonalistene ingenting med de tidligere designernes eller kunstnerens bidrag å gjøre. Tidligere løsninger, og i særdeleshet de tidligere formale løsninger, burde man fort glemme fordi de var knyttet til tidligere tidsepoker, og var dermed passé, ugyldige og verdiløse. Det var derfor ikke overraskende at man så på arkitekturhistorien, formgivningshistorien og kunsthistorien som fag som kun bidro til å forvirre den unge designeren. Den funksjonalistiske designteoriens fornektelse av det faktum at designprosessen alltid har med fortiden og ikke bare med nåtiden å gjøre, viste seg å være et effektivt strategisk redskap for å innføre og legitimere radikalt nye estetiske midler i en situasjon med polarisering innen egne profesjonsrekker. Denne designteorien var imidlertid et sært biprodukt av funksjonalistenes estetiske agenda, og derfor en blindgate. Men det er en blindgate som fremdeles lokker, og fremdeles blokkerer for et mer utfyllende perspektiv på design.²³

(2) En annen sannsynlig grunn til at det heller er design- enn redesignperspektivet som vekker begeistring blant designere og designstudenter, er at designere alltid har sett opp til såkalte frie kunstnere og deres angivelige autonomi, altså opp til en kunstnerkategori som (feilaktig) påstås å være karakterisert av fri kreativitet snarere enn redesignprosesser, og som har fått reservert tittelen skapere kun for seg selv. Som kjent kjempet malere og billedhuggere sammen med sine forbundsfeller helt siden

²¹ Forelesningen het «Contemporary Norwegian Redesign». Den er i det store og hele identisk med Gusruks tekst publisert under tittelen «Some Thoughts on Things» i tidsskriftet *Pro Forma* i 1991.

²² Jeg har berørt dette temaet tidligere; første gang i innlegget på København-konferansen til Nordisk forum for formgivningshistorie i 1991, publisert som Michl 1992, dog uten å benytte begrepet redesign; senere i anmeldelsen av Lasse Brunnstrøms *Svensk industridesign: en 1900-talshistoria*, i Michl 1998, og i et eget upublisert paper «Seeing design as redesign» presentert ved den britiske Design History Society Conference i Huddersfield i Storbritannia, også i 1998. Både innlegget på Lund-konferansen i januar 2001 og denne artikkelen er omarbeidede versjoner av innlegget fra Huddersfield-konferansen.

²³ Jeg har drøftet eller berørt forskjellige aspekter av funksjonalistisk designtenkning i en rekke artikler (Michl 1986; 1991; 1992; 1995; 1996; 1998).

renessansen for å høyne sin sosiale status, og de fikk omsider gehør for sine argumenter om at deres yrke i overveiende grad hadde karakter av noe intellektuell, vitenskapelig og spirituell, snarere enn noe manuell og mekanisk. Som følge av denne streben har malere og billedhuggere siden 1700-tallet blitt oppfattet som representanter for en egen ny, høyre kategori av kunsten, nemlig de skjønne, frie eller *autonome* kunster. Med dette ble imidlertid designere og kunsthåndverkere sittende igjen i den gamle og nå lavere kategorien av praktiske, mekaniske, eller *heteronome* kunster, altså kunster som i motsetning til frie kunstner var ment til å tekkes brukere, og som – angivelig i motsetning til autonome kunster – bygget på redesignprinsippet snarere enn på fri skaperkraft. Mange designere viser tegn til at de ikke helt trives med en identitet som de er tilbøyelige til å oppfatte som annenklasses.²⁴ Mange higer etter å flytte sin identitet nærmere den såkalte autonome kunsten, bort fra nyttekunsten, bort fra det faktum at designere arbeider med praktiske ting og at deres arbeid har karakter av redesign.²⁵

(3) Den tredje sannsynlige årsaken til at et redesignperspektiv i liten grad har nådd frem, kan ha med vårt samfunns fokusering på alt som er nytt: det høres ut som om vi er omgitt av kun nye ting. I de aller fleste omtaler av design innen dagens media – enten det handler om kommersiell eller estetisk side av objektet – understreker man de trekk som gjør objektet til noe nytt, mens man lar ligge hele den kolossale mengden av løsningselementer som er overtatt fra tidligere produkter. Nyhetsverdien er mest sentral i kommersiell sammenheng: man promoverer varene ved å dra oppmerksomhet mot deres nye former, nye materialer og nye teknologier – samtidig som vi som kjøpere har lært oss å forvente at det nyeste er det beste. Reklamefolk er vanligvis forsiktige med å beskrive nye produkter som «forbedret», siden et slikt utsagn har ulempen av å kaste et problematisk lys på det tidligere produktet så vel som på det nye: man røper at alle produkter per definisjon er imperfekte.

(4) En fjerde sannsynlig årsak er at så snart en designer blir gjenganger i media, ofte som følge av å ha fått en ansett designpris, kan hans eller hennes navn utnyttes til å høyne produktets salgsverdi. *Designer labels* – det å selge produktet ved hjelp av designerens navn (og/eller signatur) – styrker ytterligere illusjonen om at produkter har én klar og tydelig opphavsmann. Ikke bare blir tidligere produkter tegnet av andre designere innen samme produktkategori nesten aldri vist.²⁶ Siden produktet, ved at det kun kobles til ett designernavn, til en viss grad presenteres som et kunstverk, blir det i tillegg påkrevet å glatte over det faktum at produktet oftest er et resultat av et kollektivt arbeid, siden kollektivt arbeid oppfattes som noe som kolliderer med forestillingen om at et kunstverk kun har én skaper.²⁷ At den franske stjernedesigneren Phillippe Starck har et helt team av medarbeidere som sørger for at mesterens estetiske objekter fungerer praktisk og lar seg produsere, er i salgs- eller promosjonsøyeblikket uvedkommende. En slik kunstobjektliggende presentasjon som skiller med designernavn forsterker derfor ytterligere inntrykket av at produkter er helt nye objekter laget fra *scratch*. Inntil for ikke så lenge siden, og før feministiske perspektiver på design begynte å gjøre seg gjeldende, hørte vi mye om Alvar Aalto, men ikke så mye om hans kone og samarbeider Aina Aalto, om Le Corbusiers møbler, men ikke så mye om Charlotte Perriands sentrale bidrag til Le Corbusiers møbeldesign, om Charles Eames men ikke så mye om hans kone Ray som var hans nære samarbeidspartner. Dette tror jeg faktisk i mindre grad var resultat av en mannlig sjåvinisme, og mer en følge av den innarbeidede tankegangen om at hvis et objekt skal selges som et tilnærmet kunstverk så forventer publikum at det kun har én opphavsmann, og ikke to eller flere; ellers føles det ikke riktig som et kunstverk.

Selv om flatterende ideologier, status- og prestisjemotiver, nyhetsbehov, eller kommersielle nødvendigheter gir inntrykk av at design handler om aleneskapere, forandrer ikke dette på det faktum at designere alltid begynner fra løsninger formet tidligere og oftest av andre designere, og at de dermed

²⁴ Min erfaring fra de siste femten-tyve år er at designere i offentlige diskusjoner med jevne mellomrom velger å trekke oppmerksomhet til faren med «å prostituere seg». Dette kan muligens leses som et tegn på at man vantrives med et arbeid som går ut på å arbeide på andres premisser og imøtekomme andres krav og behov – i motsetning til kunstnere som angivelig arbeider utelukkende på egne premisser.

²⁵ Jfr. Barzun 1974; Tatarkiewicz 1980a; Brolin 1985; Gimpel 1991.

²⁶ Dette er berørt i min anmeldelse av boken *Svensk industridesign: en 1900-talshistoria*, redigert av Lasse Brunnström; se Michl 1998.

²⁷ Den engelske dikteren T. S. Eliot skriver i sitt essay «Tradition and the Individual Talent» fra 1917 om «... our tendency to insist, when we praise a poet, upon those aspects of his work in which he least resembles anyone else. In these aspects or parts of his work we pretend to find what is individual, what is the peculiar essence of the man. We dwell with satisfaction upon the poet's difference from his predecessors, especially his immediate predecessors; we endeavour to find something that can be isolated in order to be enjoyed. Whereas if we approach a poet without this prejudice we shall often find that not only the best, but the most individual parts of his work may be those in which the dead poets, his ancestors, assert their immortality most vigorously. And I do not mean the impressionable period of adolescence, but the period of full maturity.» (Eliot 1920: 48)

alltid – enten de vil det eller ikke – inngår en eller annen form for samarbeide med både sine levende og ikke lenger levende forgjengere. Dessuten arbeider de fleste designere i team, dvs. deres sluttløsninger er resultat av et samarbeid mellom individuelle designere, eller designere og ingeniører, eller enda flere spesialister. Men selv der man arbeider helt alene, «samarbeider» man faktisk hele tiden med seg selv, i den forstand at man kontinuerlig forandrer, forbedrer, og videreutvikler sine forrige innfall, ideer, visjoner og løsninger. Mao., hvordan vi enn ser på den endelige designløsningen viser den seg å være et resultat av gjentatte revisjoner både av andres og egne løsninger, det vil si av redesign. Og sist men ikke minst er det tydelig at redesignprosess kanskje er den eneste sikre metoden for å oppnå, høyne og å foredle, kvalitet på våre produkter, hva det nå enn er vi beskjefligere oss med.

Konklusjon

Det er viktig å oppmuntre studenter til en problemorientert holdning til kreativitet og originalitet. Å forstå og akseptere at man *qua* skaper, alltid begynner fra objekter og designløsninger som allerede foreligger (enten det handler om artefakter eller naturfakter), og at man alltid bygger på andres oppfinnelser og bidrag – at man ikke kan unngå det, og at dette karakteriserer ethvert yrke – alt dette er en forutsetning for at man lærer å sette pris på andres vesentlige bidrag til suksessen av ens egne designresultater. Denne innsikten utløser viljen og motivasjonen til å lære av andre, uten følelse av at det ødelegger ens originalitetsevner og kunstneriske uskyld. Når man innser at ens egen design alltid er et ledd i en redesignprosess får man bedre kontroll over sitt eget arbeid, fordi man forstår bedre hva og hvor mye man tar med seg av andres løsninger, og kan dermed bli mer kritisk til sin egen arbeidsprosess.

Jeg er overbevist om at det å se design som redesign til syvende og sist er en befriende innsikt. Men det er ikke til å legge skjul på at redesignperspektivet for mange designere kan virke som en kalddusj i det det oppfattes som en relativisering av egen innsats. Jeg har argumentert for et redesignperspektiv fordi jeg har følt at det motsatte perspektivet, designperspektivet, langt på vei er enerådende. Jeg håper at det fremgår at jeg ikke ønsker at redesignperspektivet skal bli tilsvarende enerådende. Det er viktig at verken designperspektivet eller redesignperspektivet blir enerådende, men at begge to er tilstede.

Designbegrepet har en tendens til å sette designerens eget skapende bidrag under et forstørrelsesglass. Viktig som dette er for skaperen, fremmer det samtidig et kortsynt perspektiv på ens eget arbeid, der andres bidrag i liten grad kommer inn i synsfeltet. Man er tilbøyelig til å se seg selv som aleneskaper, og betaler for denne tilfredsstillelse i form av aleneskaperens mentale ensomhet og prestasjonsangst. Redesignbegrepet på den andre siden kan beskyldes for å undervurdere den individuelle designerens arbeid, fordi det fokuserer på et overindividuell, kollektivt aspekt av designaktivitet. Man ser sitt eget bidrag som gjennom et «forminskingsglass», som gjør at også andres bidrag kommer til synet. Men som bonus får man med seg innsikten om at man ikke er alene, at man ikke er nødt til å finne på alt selv, og at man i løpet av designprosessen hele tiden er en del av et fornemt selskap av kreative, intelligente og i det hele tatt fremragende kolleger, selv om man muligens aldri treffer noen av dem personlig, og selv om de aller fleste ikke lenger er i live.

Løsningen er derfor verken å redusere design til redesign, eller å basere seg kun på designperspektivet. Det er først når vi evner å la begge disse perspektivene bo i fred side om side i våre hoder at vi får et realistisk – eller enda bedre – et sivilisert syn på design. Dette er ikke lett, men det kan man, og bør man, øve seg på – og det burde vi også lære våre studenter.

Å se design som redesign er å se skaperen som omskaperen og som medskaperen. Men skaperen blir på ingen måte borte i redesignperspektivet. Man kan riktignok ikke være skaper uten å være omskaper og medskaper. Men man kan heller ikke være omskaper og medskaper uten å være skaper.²⁸

²⁸ En stor takk til mine kolleger Trygve Ask, Johan Bettum, Jan Capjon, Halina Dunin-Woyseth, Erik Lerdal, Carsten Loly, Oddvar Løkse, Liv Merete Nielsen, Bjørn Sandaker, Harald Skulberg, John O'Sullivan, Tom Vavik, og i særdeleshet Ole Lund, for viktige kritiske bemerkninger til denne teksten.

Referanser

- Balfour, Henry. 1893. *The Evolution of Decorative art*. London: Rivington Percival
- Barzun, Jacques. 1974. *The Use and Abuse of Art*, vol. 35, no. 22, *Bollingen Series*. Washington D.C.: Princeton University Press
- Basalla, George. 1988. *The Evolution of Technology*. Cambridge: Cambridge University Press
- Behe, Michael. 1996. *Darwin's Black Box: The Biochemical Challenge to Evolution*. New York: Free Press
- Bourdieu, Pierre. 1993. «But Who Created the 'Creators'?» [1981.] In *Sociology in Question*, 139-148. London: SAGE Publication
- Bowler, Peter J. 1984. «The Problem of Design.» In *Evolution: The History of an Idea*, 209–216. Berkley and Los Angeles: University of California Press
- Brolin, Brent C. 1985. *Flight of Fancy: The Banishment and Return of Ornament*. London: Academy Editions
- Butler, Samuel. 1945 [1872]. *Erewhon: Or Over the Range*. London: Jonathan Cape
- Butler, Samuel. *Lucubratio Ebria*. [1865] Gutenberg Project; finnes online på:
<<ftp://ibiblio.org/pub/docs/books/gutenberg/etext02/cantp10.txt>>.
- Carey, Toni Vogel. 1998. «The Invisible Hand of Natural Selection.» *Biology and Philosophy*, 13, 427–442.
- Carroll, Robert Todd. 2000. «The Argument from Design.» *The Sceptic's Dictionary*
<<http://www.skeptdic.com/design.html>>, sist oppdatert 04/26/01.
- Curtius, Ernst Robert. 1967 [1953]. *European Literature and the Latin Middle Ages*. Trans. Willard R. Trask, Bollingen series XXXVI. Princeton: Princeton University Press
- Darwin, Charles. 1998 [1859]. *Om artenes opprinnelse gjennom det naturlige utvalg eller de begunstigede rasenes bevarelse i kampen for tilværelse*. Overs. Knut Johansen. Oslo: Bokklubben Dagens bøker
- Dawkins, Richard. 1987. *The Blind Watchmaker: Why the Evidence of Evolution Reveals a Universe without Design*. London, New York: W.W. Norton
- de Bono, Edward (red.). 1974. *Eureka! How and When the Greatest Inventions were Made*. London: Thames and Hudson
- Dennett, Daniel C. «Artifact hermeneutics, or reverse engineering.» In *Evolution*, edited by Mark Ridley, 154-158. Oxford and New York: Oxford University Press, 1997.
- Dewey, John. 1985. «The Influence of Darwinism on Philosophy» [1909]. In *The Sacred Beetle and Other Great Essays in Science*, edited by Martin Gardner, 20–31. Oxford: Oxford University Press
- Diamond, Jared. 1997. *Guns, Germs, and Steel: The Fates of Human Societies*. New York and London: W.W. Norton
- Eliot, T.S. 1920. «Tradition and the Individual Talent.» In *The Sacred Wood: Essays on Poetry and Criticism*, 47–59. London: Methuen
- Elster, Jon. 1990. «Unintended Consequences.» In *Nuts and Bolts for the Social Sciences*, 91–100. Cambridge: Cambridge University Press
- Foley, Robert. 1995. *Humans Before Humanity: An Evolutionary Perspective*. Cambridge, MA: Blackwell Publishers
- French, Michael. 1994. *Invention and Evolution: Design in Nature and Engineering*. 2nd ed. Cambridge: Cambridge University Press
- Gimpel, Jean. 1991. *Against Art and Artists*. Revised British ed. Edinburgh: Polygon
- Gombrich, E.H. 1978. «André Malraux and the Crisis of Expressionism.» [1954]. In *Meditations on a Hobby Horse and Other Essays on the Theory of Art*, 78–85. London and New York: Phaidon
- Gould, Stephen Jay. 1983. «Evolution as Fact and Theory.» In *Hen's Teeth and Horse's Toes*, 253-262. W.W.Norton: New York and London

- Gould, Stephen Jay. 1992. «The Panda's Thumb of Technology.» In *Gould On Evolution* (CD-ROM), 94–125. New York: Voyager
- Gusrud, Svein. 1991. «Some Thoughts on Things.» [tidligere tittel: «Contemporary Norwegian Redesign.»] *Pro Forma* [Oslo] 2: 5–9.
- Hume, David. 1960 [1779]. *Dialogues Concerning Natural Religion*. Ed. Henry D. Aiken. New York: Hafner. (Oversatt til dansk som *Dialoger om den naturlige religionen*. Overs. Anita Bay og Christian Bundegaard. København: Gyldendal, 1996)
- Jacob, François. 1982. «Evolutionary Tinkering.» In *The Possible and the Actual*, 25–46. Seattle and London: University of Washington Press
- Kristeller, Paul Oskar. 1951 og 1952. «The Modern System of the Arts.» *Journal of the History of Ideas*, vol. 12, no. 4 (1951), 496–527, and vol. 13, no. 1 (1952), 17–46
- Kristeller, Paul Oskar. 1990. «Afterword: 'Creativity' and 'Tradition'.» In *Renaissance Thought and the Arts: Collected Essays*, 247–258. Princeton: Princeton University Press
- Krogman, Wilton M. 1997. «The Scars of Human Evolution.» [1951] In *Evolution*, edited by Mark Ridley, 348–353. Oxford and New York: Oxford University Press
- Kubler, George. 1962. *The Shape of Time: Remarks on the History of Things*. New Haven and London: Yale University Press
- Lawson, Bryan. 1980. *How Designers Think*. London: The Architectural Press (see also *How Designers Think: The Design Process Demystified*. Second ed. Oxford: Butterworth Architecture, 1990)
- Medawar, P. B. 1957a. «Tradition: The Evidence of Biology.» [1953] In Peter B. Medawar, *The Uniqueness of the Individual* 134–142. London: Methuen
- Medawar, P. B. 1957b. «The Imperfections of Man.» [1955] In *The Uniqueness of the Individual*, 122–133. London: Methuen
- Medawar, Peter. 1982. «Technology and Evolution.» [1973] In *Pluto's Republic*, 184–190. Oxford and New York: Oxford University Press
- Michl, Jan. 1986. «Funksjonalismen eller formgiveren i Historiens tjeneste.» In *Nordisk funktionalisme 1925–1950*, 23–30. Ed. M. Gelfer-Jørgensen. Copenhagen: Nordisk forum for formgivningshistorie
- Michl, Jan. 1991. «On the Rumor of Functional Perfection.» *Pro Forma* [Oslo] 2, 67–81. Finnes online på: www.geocities.com/athens/2360/jm-eng.rumor.html
- Michl, Jan. 1992. «The crisis of modernist design pedagogy – and its (possibly) gratifying consequences for museums of applied art.» *Scandinavian Journal of Design History*, 2, 119–22.
- Michl, Jan. 1995. «Form Follows WHAT? The Modernist Notion of Function as a Carte Blanche.» *1:50 – Magazine of the Faculty of Architecture & Town Planning* [Technion, Israel Institute of Technology, Haifa, Israel], no. 10, Winter, 31–20 [sic]. Finnes online på: www.geocities.com/athens/2360/jm-eng.fff-hai.html
- Michl, Jan. 1996. «Modernismens to designdoktriner: funksjonalisme og 'abstraksjonisme'.» In *Art Deco – Funkis – Scandinavian Design*, ed. W. Halén, 86–94. Oslo: Orfeus forlag
- Michl, Jan. 1998. «[Review of] Lasse Brunnström, ed. *Svensk industridesign: En 1900-talshistoria*. Stockholm: Norstedts, 1997.» *Scandinavian Journal of Design History*, 8, 126–141
- Nielsen, Liv Merete. 2000. *Drawing and Spatial Representations: Reflections on Purposes for Art Education in the Compulsory School*. Oslo: Oslo School of Architecture
- Nahm, Milton C. 1947. «The Theological Background of the Theory of the Artist as Creator.» *The Journal of the History of Ideas*, vol. 8, no. 3, 363–372.
- Norman, Donald A. 1988. *The Design of Everyday Things*. New York: Currency Doubleday
- Paley, William. 1829 [1802]. *Natural Theology: or, Evidences of the Existence and Attributes of the Deity, Collected from the Appearance of Nature*. Boston: Lincoln & Edmands
- Petroski, Henry. 1992. *The Evolution of Useful Things*. New York: Knopf

- Petroski, Henry. 1992 [1985]. *To Engineer is Human: The Role of Failure in Successful Design*. New York: Vintage Books
- Pinker, Steven. 1997. «The Big Bang.» In *Evolution*, edited by Mark Ridley, 353-366. Oxford New York: Oxford University Press
- Pitt-Rivers, Augustus Henry Lane-Fox. 1906. *The Evolution of Culture, and other essays*. Oxford: Clarendon Press
- Popper, Karl L. 1979. «Epistemology Without a Knowing Subject.» In *Objective Knowledge: An Evolutionary Approach*. Oxford: Clarendon Press, 106-152
- Pye, David. 1968. *The Nature and Art of Workmanship*. Cambridge: Cambridge University Press
- Pye, David. 1978. *The Nature and Aesthetics of Design*. London: The Herbert Press
- Raymond, Eric S. «The Cathedral and the Bazaar.» Finnes online på:
<http://www.redhat.com/redhat/cathedral-bazaar/cathedral-bazaar.html>
- Stillinger, Jack. 1991. *Multiple Authorship and the Myth of the Solitary Genius*. Oxford: Oxford University Press
- Storheim, Eivind, red. 1983. *Moral, politikk og historie: Et utvalg fra Kants praktiske filosofi*. Oslo: Universitetsforlaget
- Sullivan, Louis. 1947 [1896]. «The Tall Office Building Artistically Considered.» In Athey, Isabella, red. *Kindergarten Chats (revised 1918) and Other Writings*. New York: Wittenborn, Schultz, 202-213.
- Sundt, Eilert. 1976. «Det norske arbeide: Nordlandsbåden.» [1865] In *Eilert Sundt, Eilert Sundt verker i utvalg: Ved havet*, red. Nils Christie H. O. Christensen, Kaare Petersen, 203-241. Oslo: Pax Forlag
- Tatarkiewicz, Wladyslaw. 1980a. «Creativity: History of the Concept.» In *A History of Six Ideas: An Essay in Aesthetics*, 244-265. Hague: Martinus Nijhoff
- Tatarkiewicz, Wladyslaw. 1980b. «Form: History of one term and five concepts.» I *A History of Six Ideas: An Essay in Aesthetics*, 220-243. Hague: Martinus Nijhoff
- Toulmin, Stephen, and June Goodfield. 1965. *The Discovery of Time*. Chicago and London: University of Chicago Press
- Usher, Abbott Payson. 1970 [1929]. *A History of Mechanical Inventions*. Revised ed. Cambridge, Mass.: Harvard University Press
- van Nierop, O. A., A.C.M. Blankendaal, and C. J. Overbeke. 1997. «The Evolution of the Bicycle: A Dynamic Systems Approach.» *Journal of Design History*, vol. 10, no. 3, 253-267