

**ESSAY 2:** Din oppgave er å lese fra perm til perm boken *What designers know*, av Bryan Lawson (Architectural, Oxford 2004, 127 sider) og skrive et fortellende resymé av bokens innhold. Teksten skal skrives på norsk. Den skriftlige oppgaven skal leveres torsdag 30. mars 2006 i begynnelsen av forelesningen.

# What designers know

## Bryan Lawson

Bryan Lawson er utdannet arkitekt, har studert psykologi og er for tiden ansatt som fakultetsleder ved arkitektstudiene ved Sheffield Universitet og har tidligere skrevet boken *How designers think* (1997). Lawson begynte å skrive på hva som i utgangspunktet skulle bli en revidert versjon av sin første bok. Etter å ha vurdert saken fant han det nye innholdet såpass omfattende at den nye boken *What designers know* (2004) ble en realitet.

## What designers know

Boken tar for seg en ganske kompleks problemstilling. Finnes det en særegen form kunnskap hos designere? Hva skiller denne typen kunnskap fra annen kunnskap og hvordan bruker designere denne kunnskapen?

Lawson tar tak i problemstillingen ved å først se på hvordan et designproblem kan defineres og brytes opp i moduler. Han tar tak i klient-design-dialogen og ser på denne dialogen som et viktig grunnlag og viser hvordan en brief ofte må brytes opp for å kunne fungere. Er det mulig å måle en designers ytelse? Eller vil et slikt forsøk nesten alltid slå feil med grunnlag i hva som er målbart? Boken stiller spørsmålstegn ved muligheten av å måle en så flyktig prosess som gjennomføringen av et design er. Lawson ser også litt nærmere på hvordan og hvorfor designere arbeider som de gjør og peker på en del punkter som ofte blir oversett i forhold til designprosessen.

Kan man gå inn i en designers hverdag og analysere hvordan en enkelt designer arbeider? Det er et faktum at en designers tidligere erfaring alltid vil spille inn på de løsninger designeren presenterer og denne erfaringen er det umulig å få med i en empirisk og troverdig evaluering av designprosess.

## Designprosessen

En oppdragsgiver kontakter en designer når det finnes et problem eller en problemstilling som trenger en designet løsning. Oppdragsgiveren vet gjerne mer om den aktuelle problemstillingen enn designeren. Designeren har derimot et bredere erfaringsgrunnlag samt kjennskap til lignende og impliserte problemstillinger og regelverk. Dette gjør designeren i stand til – med grunnlag i oppdragsgiverens problemstilling – å se helhetlige løsninger som oppdragsgiveren selv, ut fra sine forutsetninger nok aldri ville ha sett.

Mange har prøvd å skjematisk fremstille hvordan designprosessen skrider frem. Men, som Lawson bemerker, har disse fremstillingene ofte et urealistisk kildegrunnlag. Dette skyldes ofte utvalget av forsøkspersoner og de forutsetningene disse har arbeidet under i løpet av undersøkelsen. Det enkleste er gjerne å benytte designstudenter eller ferske designere i et kontrollert miljø. Problemet her er dette miljøets avvik i forhold til de profesjonelle designers studioer, deres ukontrollerte arbeidsbetingelser, og det faktum at designerne her blir isolert fra sine omgivelser. Kreativitet er ikke målbar og blir ofte i stor grad inspirert av tilfeldige omgivelser samt samtaler og interaksjon med andre mennesker.

Den skjematiske fremstillingen prøver også å dele opp designprosessen i kronologisk karakteristiske faser. Problemet med denne måten å dele opp designprosessen på skyldes at disse fasene ikke nødvendigvis følger hverandre kronologisk og så lett lar seg definere ettersom de glir over i hverandre. Selv om faseinndelingsmodellene til RIBA og Vinod Goel som Lawson nevner konkret, inneholder elementer som er konkrete nok i forhold til designprosessen, er den kronologiske følgen problematisk. Designeren

jobber oftest med små biter av problemstillingen om gangen og i forhold til modellene vil det bli mye hopping frem og tilbake blant disse fasene.

I tillegg jobber de aller fleste designere ganske forskjellige, og ut fra undersøkelser basert på forskjellige designere kan de spesifikke design-fasenes karakter variere stort.

## Designdialogen

Som nevnt starter en designprosess gjerne ved at en oppdragsgiver har et problem som trenger en løsning. Briefen blir slik designerens første innspill i forhold til den ferdige løsningen. Hvordan designeren går frem for å finne den ferdige løsningen kan være svært forskjellig fra tilfelle til tilfelle. I noen tilfeller kjenner designeren til løsninger på noen eller alle problemområdene som følge av tidligere erfaring eller presedens på området. Dette er løsningsorientert design. I andre tilfeller kan det være nødvendig for designeren å stille en del nye spørsmål i forhold til løsninger som oppdragsgiveren presenterer og tror kan være riktige.

Designerens arbeid drar også nytte av bruken av skisser. Ved at designeren har flere sider av problemstillingen og mulige løsninger visuelt foran seg finner det sted en dialog mellom de enkelte elementene i skisseblokken og designeren selv. Dette hjelper designeren å kunne koble sammen flere faktorer og slik komme frem til uventede løsninger.

## Skisser som hjelpemiddel

Lawson nevner at mange designere ofte har med seg skisseblokker. I møtesammenhenger og diskusjoner kan designere finne på å springe droller de gjerne ned tanker, og skisseblokken opptre slik som en ekstra form for hukommelse utenfor hodet og også som et vis å organisere tankene.

Designprosjekter inneholder ofte et stort antall detaljer og strukturell visuell informasjon. Når en designer arbeider er det gjerne en god del elementer og problemstillinger som designeren trenger å ha i sin oppmerksomhet til enhver tid. Som både Lawson (2002) og Donald Norman nevner i *The design of everyday things* (2002) klarer et gjennomsnittsmenneske kun å holde mellom fem til syv informasjonenheter i korttidsminnet samtidig. Her er det skisseblokken kommer inn og lar designeren feste tanker til papiret på en enkel måte som ikke nødvendigvis gir mening til andre enn designeren selv. De ofte enkle skissene vil kunne ha symbolmessig verdi og slik koble sammen flere informasjonsformer i samme symbol. Denne egenskapen er

noe designere utvikler i løpet av praktisering og en nyutdannet designer vil slik ha større problemer med å skissere en enkel skisse med høy informasjonstetthet enn en erfaren designer.

## Designkunnskap

Bryan Lawson utforsker gjennom boken spørsmålet om designkunnskap er annerledes enn andre typer kunnskap. Lawson diskuterer mange scenarier, fra designeren får en brief, til hvordan designeren «tolker» denne briefen og videre utvikler denne til et ferdig design.

Lawson prøver også å vise hvordan kreativitet spiller inn og gjør designerens refleksjons- og arbeidsmåter uunnværlige i designprosessen. I denne sammenhengen er det Lawson differensierer designkunnskap fra annen kunnskap. Designkunnskap baserer seg på flere måter å dra sammen informasjon fra mange kilder, heriblant problemstillingen, egne erfaringer samt flere logiske kilder i tillegg til ikke umiddelbart åpenbare kilder.

Designernes bruk av visuelt minne og visuelle arbeidsmetoder innen bearbeiding og organisering av etablert, sammenfattet og innsamlet informasjon, er vesentlig i følge en undersøkelse gjort av Lawson. Bibliotekenes utlansregistre viser at designstudenter låner færre bøker enn studenter ved andre studieretninger. Undersøkelser Lawson og andre har gjort viser at dette ikke nødvendigvis skyldes at designstudentene benytter seg mindre av biblioteket enn andre studenter. Derimot viser disse undersøkelsene at denne gruppen studenter heller bruker biblioteket til å opparbeide seg en oversikt over designtrendene (presedens) opp gjennom tidene som de selv kan bruke som grunnlag for sin egen design.

Det Lawson har funnet ut er at designstudenter ofte blar gjennom bøker på biblioteket og ser på bilder uten å dermed låne disse bøkene for å lese dem. Dette faktum får gjerne mennesker i akademiske sirkler til å stille spørsmålstegn ved designernes akademiske nivå. Dette understreker bare nok en gang Lawsons poenger om at designkunnskap ikke nødvendigvis kan sammenliknes direkte med andre typer kunnskap og måtene å tilegne seg disse på.

Ny design bygger i alle tilfeller på ervervede erfaringer og all design kan slik sies å være redesign. En kan ut i fra dette påstå at det som skiller en dyktig designer fra en mer generell designer er størrelsen på designerens erfaringsmessige bibliotek og designerens evne til å utnytte tidligere presedens på nye og kreative vis.

## Datamaskinen som designverktøy

Lawson uttrykker en viss skepsis til, men ser også mange muligheter i forhold til datamaskinens inntreden innen designfagene. Skepsisen er i hovedsak basert på de manglene Lawson ser i forhold til fremstillingen og utviklingen av en dataskisse i forhold til en håndtegnert skisse. Tegnebrettet og datamusen har ingen muligheter til å gi designeren den samme formen for taktil tilbakemelding og kontakt med skissen i forhold til penn eller blyant på en skisseblokk.

Mulighetene datagenererte designskisser derimot gjør tilgjengelige, er skisseblokken overlegen. Mange kan jobbe samtidig mot den samme skissen. Dette muliggjør et bredere og mer effektivt samarbeid. Skissen i et cad-program kan visualisere det ferdige resultatet på et enkelt, nøyaktig og troverdig vis.

Likevel, brukergrensesnittene i dataprogrammer fungerer som en et stengsel mellom designeren og skissen, og skisseringen foregår på datamaskinens premisser. Datamaskinen virker som en barriere mellom designeren og designerens verk og gir det ferdige resultatet en statisk og upersonlig preg.

Lawson poengterer derfor at som et rent skisseverktøy er skisseblokken ennå datamaskinen overlegen, mens når det kommer til nøyaktig detaljeringsarbeid og forhold til matematiske konstruksjoner er datamaskinen det mest effektive verktøyet.

## Verdien av erfaring

Uansett form for verktøy designeren benytter seg av er det bevist at design-kunnskap som annen kunnskap kan læres. Designere som er observante og har gode rutiner på å utvide sin oversikt over tidligere utførte løsninger vil ha flere visuelle og funksjonelle kilder for sin egen design. Som innen de aller fleste felter har noen bedre forutsetninger enn andre, men praktisering og økt erfaring innen feltet vil øke designerens ekspertise over tid. Designeren vil også legge seg til arbeidsvaner og måter å arbeide på som fremhever designerens sterke evner og eventuelt skjuler de svakere sidene. Alt i alt vil designere alltid være beskyttende og proaktive i forhold til sitt eget virke.

## Kilder

- Lawson, Bryan 2004. *What designers know*. Architectural, Oxford.
- Norman, Donald A. 2002. *The design of everyday things*. Basic Books. New York.

1542 ord