

Under designens fana

Arkitekter och designers med alla tänkbara prefix samlades för drygt ett år sedan på Malmös företagsinkubator, Minc, för att delta i ett seminarium om Design och Tillväxt. Som så ofta när designers från olika discipliner hamnar i samma rum dök frågan "Vad menar vi med *design*?" upp. Jag blev förvånad att höra att design fortfarande sågs som ett tillägg, en putsningsprocess du kan köra din produkt igenom (tänk biltvätt) för att göra den mer framgångsrik: "Se på Nokia! De använde design och deras telefoner sålde mycket bättre än Ericssons odesignade mobiler."

Symtomatiskt för biltvättsperspektivet är också det närmast desperata sökandet efter *det odesignade*. För allt kan väl ändå inte vara designat: "En oljepump för industriellt bruk behöver väl inte design. Den pumpar ju bara olja."

Även om vi bortser från den förvirrade uppdelningen mellan form och funktion missar dessa resonemang att även den kargaste oljepump är medvetet utformad på ett visst sätt. Dessutom är den en del i ett komplext system av produkter och tjänster som också det är designat. Ordet design, som för de flesta kommit att betyda "att göra en fin yta eller form till ett föremål", kommer från latinets *designare*: att peka ut eller definiera. Någon har pekat och sagt att "den här avloppskvarnen ska vara rund", "den här TV:n ska tillverkas i Kina", "här i Malmö ska vi ha ett kollektivtrafiksystem som fungerar så här". Kärnan i denna bredare betydelse blir att *design är ett medvetet val* och att *någon står bakom valet*, någon som i förlängningen kan hållas ansvarig.

Växande nya designdiscipliner som interaktionsdesign och tjänstedesign är ett av många uttryck för en breddning av

designbegreppet. Interaktionsdesignern fokuserar på samspelet mellan människor och artefakter och system i ett större socialt sammanhang. Tjänstedesign är besläktat med interaktionsdesign i sitt fokus på saker vi *använder* – inte nödvändigtvis saker vi *äger*. Den stora utmaningen, skriver Londonbaserade tjänstedesignbyrån LiveWork på sin hemsida, är att göra det möjligt för människor att uttrycka vem de är genom att använda tjänster i stället för att äga saker. De vill verka för ett skifte från *product desire* till *service envy*.

I inledningen till sin nya bok *Massive Change* är Bruce Mau – hyllad designkändis, grafisk formgivare, och skribent, bekant inte minst genom sitt samarbete med Rem Koolhaas – mindre blygsam och frågar med fetaste fetstil: Nu när vi kan göra allt, vad ska vi göra? Han är inte intresserad av "the world of design" utan "the design of the world". I *Sustainable Everyday - Scenarios of Urban Life*, en annan nyutkommen bok som berör delvis samma ämne, skriver författaren Ezio Manzini om hur vi radikalt måste designa om vår tillvaro för att skapa ett ekologiskt, ekonomiskt och socialt hållbart samhälle. Det är inte vackra glasprydnader som ska formges utan nya, hållbara sätt att arbeta, umgås, äta och resa. Hela världen blir designerns scen och material.

Allt fler och större objekt och aktiviteter betecknas som design. Fler och fler väljer att kalla sig designers, och de tar sig an allt större uppgifter. Designers initierar förändringsprojekt med långtgående politiska ambitioner och konsekvenser. Många beklagar sig över inflationen av designbegreppet och ägnar kraft åt att markera revir och upprätthålla disciplinräns. Nästan ingen frågar sig hur det kommer sig att designbegreppet är så gångbart och attraktivt i vårt samhälle just nu. Vad vinner man på att kalla sig designer och inte politiker, ingenjör, affärsman eller ekonom? Varför verkar allt fler under designflagg? Och vad är fram- och baksidorna av synsättet att "allt är designat"? Kan och får alla vara med och bygga?

”Design is evolving from its position of relative insignificance within business (and the larger envelope of nature), to become the biggest project of all” skriver Bruce Mau. Det är inget blygsamt företag Mau ger sig i kast med i *Massive Change*. Projektet manifesteras i en turnerande utställning (just nu, våren 2005 på Art Gallery of Ontario), en bok, en film, en webbplats, en porslinservis med mera. Han avvecklar snabbt de traditionella designdisciplinerna. Framtidens problem är globala och kommer inte att respektera våra välansade gränser mellan ämnesområden. Det är talande att bokens medförfattare kallar sig The Institute without Boundaries. *Massive Change* är för mig en inkarnation av det optimistiskt globala designperspektivet och designers ökade anspråk.

Bokens kapitel är indelade efter det som Mau ser som de stora, gränslösa utmaningarna idag och framåt: urbanism, transport, energi, information, bioteknik, tillverkning, ekonomisk välfärd och så vidare. Intervjuer med samtida framstående (övervägande manliga) innovatörer, vetenskapare och tänkare inramas av ett storslaget bildmaterial som visar på hur genomdesignad och fantastisk vår värld är. Det är underhållande, storvulet och flyktigt på samma sätt som Illustrerad Vetenskap kan vara. Jag undrar vem publiken är. Kanske är *Massive Change* en Bildningsakuten för aspirerande designgurus och framtidstykare.

Bruce Mau framstår som en obändig utvecklings- och teknikoptimist. *Massive Change* är en flimrande, visuell exposé genom nanoteknologins senaste mikrokarbontuber, via framgångsrika kollektivtrafiklösningar i Brasilien till framtidens cybersoldater. Vi läsare får betrakta hur Utvecklingens Hjältar med hjälp av nya teknologier satta i det Godas tjänst kommer att göra världen rikare, bättre och rättvisare. Mellan raderna i Maus slagkraftiga fetstil ekar historikern Arnold Toynbees devis att 1900-talet var århundradet då mänskligheten för första gången

vågade formulera "välfärd åt hela mänskligheten" som en praktiskt möjligt mål. I Maus fall tar denna handlingskraft sig uttryck i en maskulin *can do*- eller expertmentalitet. Ezio Manzini, däremot, är noga med att etablera ett *bottom up*-perspektiv. Mau har skrivit en bok om framtiden; Manzini har skrivit en bok *för* framtiden.

Jag hörde först talas om Ezio Manzini via hans texter om *remedial design* (ungefär plåsterdesign). Manzini menar att mycket av dagens design endast gör en i grunden ohållbar situation mer uthärdlig. Vi utformar nya bilunderhållningssystem med TV och DVD för att göra det mindre tråkigt att sitta fast i en bilkö, istället för att ta itu med det grundläggande problemet: att dagens transportmodell med en person = en bil inte fungerar i längden. Manzini vill inte skrapa på ytan utan menar att designens viktigaste uppgift är att skapa, visualisera och kommunicera nya, hållbara sätt att leva och verka.

I sin nya bok *Sustainable Everyday* hävdar Manzini att vi står inför nödvändiga, radikala förändringar av vårt samhälle och våra sätt att leva. Ett långsiktigt hållbart samhälle kan förbruka endast tio procent av de resurser industrialiserade västländer gör av med idag. Detta ska ses mot bakgrund av en förväntad befolkningsökning och att för tillfället mindre bemedlade länder rättmätigt aspirerar på ett välstånd och därmed en resursförbrukning som motsvarar västvärldens. För att använda mindre resurser måste vi förändra våra grundläggande värderingar om vad välbefinnande är. I boken frågar sig Manzini hur vardagslivet kan se ut i en hållbar (sustainable) stad. Han presenterar praktiska verktyg och möjliga lösningar i korta scenarios av typen: "Det är trångbott här i Seoul. Så för att använda min lägenhetsyta mer effektivt är det nödvändigt med system för hyra av utrustning, och förvaring av det jag redan har. In&Out är en ny tjänst som förser hyresgäster med hushållsmaskiner vid behov.

Genom dem hyr jag ibland utrustning... Så trots att jag äger färre prylar har jag bättre tillgång till de apparater jag behöver.”

Manzini har hållt workshops på femton designskolor runt om i världen, från Kina till Rio, och samlat in berättelser av den här typen. Det är ofta enkla och icke-spektakulära scenarios, men de rymmer inte sällan komplexa produkt- och tjänsteinfrastrukturer. Han betonar att alla dessa lösningar är lokalt förankrade men tror samtidigt att många har en global potential. Manzini kan i samma mening tala om ”context-based well-being,” behovet av radikalt förändrade ”life-strategies” och om delade tvättmaskiner.

Designförmåga för Manzini är kapaciteten att föreställa sig det som ännu inte existerar – och strategin för att realisera det. Denna resurs finns inte enbart hos specialister (designers, ingenjörer, arkitekter, stadsplanerare) utan hos allt från politiska beslutsfattare till oss som har fullt upp med vår egen vardag. Alla har en roll – med varierande grad av makt och ansvar – att spela i designen av framtiden och övergången till ett mer hållbart samhälle. Hos Manzini blir designerns uppgift inte bara att producera artefakter, utan han/hon spelar också en viktig roll för att medverka till och underlätta förändring. Designern lär ut design, så att alla kan bli bättre på att designa sin egen verklighet och framtid.

Både Mau och Manzini berättar Stora Historier och stävar trosvisst mot en Bättre Värld. Men det är för enkelt att tala om de modernistiska utopiernas återkomst. För Manzini finns det mer och mindre lämpliga sätt att leva, bo, resa och äta. För att skapa ett hållbart samhälle krävs radikala, genomgripande förändringar på alla dessa områden. Men Manzinis gröna folkhem kan aldrig komma till stånd genom storskaliga förändringar ovanifrån. För att skapa ett hållbart samhälle måste vi vilja ta bort likhetstecknet mellan välbefinnande och ägandet av saker. Vi behöver inte bilar,

vi behöver ta oss någonstans. Vi behöver inte luftkonditioneringsystem, vi behöver ett behagligt klimat. Trots att vi i Manizinis tänkta hållbara samhälle har minskat resursförbrukningen till en tiondel av dagens, måste vi känna det som att välståndet har ökat – inte minskat. Han vill ändra våra värderingar och uppfattningar om vad som är eftersträvansvärt istället för att pådyvla sanningar von oben. Modernismen i Sustainable Everyday är marinerad i de senaste decenniernas postmoderna individfokus. Utan de enskilda individernas motivation och engagemang blir det ingen förändring.

Maus och Manzinis projekt behandlar bägge stora komplexa frågor och tilldelar designern en nyckelroll för att hantera dessa. Framför allt genomsyras deras texter av en obeveklig, framåtblickande optimism. Manzini är medveten om att hans ambitioner kan verka utopiska och naiva, men menar att hans optimistiska hållning är den enda möjliga: "Indeed, we cannot act in a forward looking way if we are unable to imagine a state in which we could potentially live in a different and more attractive way than now." Mau leker gärna med utopiska plakat ("We will eradicate poverty." "We will build a global mind.") och är övertygad om att om vi bara tar tillvara "the promise of design" så kan vi maximera positiva utfall och minska negativa konsekvenser av vårt handlande.

Att, liksom Mau, vara en designer med stora anspråk är en vinglig balansgång mellan hybris, tvivel och viljan att förändra till det bättre. "Att aldrig låta tvivlet övergå i resignation" var inskriptionen på pärmen till min anteckningsbok när jag pluggade interaktionsdesign. Om design är att skapa nya, möjliga framtider måste man väl vilja och tro att sakernas tillstånd går att förändra till det bättre? Icke-handling är sällan ett alternativ, jag tror snarare att det bor en liten modernist och utvecklingsoptimist i varje designer. Optimismen möjliggör handling och krävs för att

orka vilja förändra, men innebär också att designern ibland måste blunda för komplexa sammanhang.

Ideologi är inte vad man tänker utan vad man gör, har någon sagt. Med ett bredare designbegrepp och större designanspråk raderas gränsen mellan politiskt handlande och design ut. Manzini och Mau manar till handling. För många aktivister är just viljan till handling och förändring central.

Tidskriften *Interacting Arts* skriver om rollspel, deltagarkultur och hur vi måste bli producenter och inte bara konsumenter av färdigförpackade mediastimuli. Det är en publikation full av uppmaningar till handling: "Gör det nu! Stoppa tidningen i fickan och gör det!" Människorna bakom *Interacting Arts* vill minska steget mellan tanke och handling. Bakgrunden till deras aktivism är insikten om den genomdesignade tillvaron: "Se dig omkring. Du ser hus, vägar, bilar och människor. Tänk på de miljöer du möter i ditt dagliga liv. *Allt du ser är konstruerat. Allt är design.* Vi tror inte längre på en verklighet som har definierats för oss men inte av oss. Vi vill dekonstruera och rekonstruera verkligheten med alla till buds stående medel." *Interacting Arts* förklarar krig mot verkligheten och mot de roller som tilldelats oss. Genom att omdefiniera stadsrum, leka med vedertagna roller, delta istället för att stå passiv kan du designa om din egen verklighet. *Du* kan göra det *nu*, du behöver inte organisera dig eller skriva en klassanalys innan du går till handling och åstadkommer förändring.

Det är inte svårt att sympatisera med *Interacting Arts*, inte minst för att jag i min egen designpraktik arbetar med att skapa öppna plattformar och handlingsutrymmen för oängsligt deltagande och (miss)bruk. Men jag anar att skuggsidan hos den här typen av aktivism är just det som designoptimisten måste blunda för: ord som *klass* och *maktstruktur*, ord som skapar resignation. Om allt är designat, det vill säga formbart, är steget inte långt till att hävda

att de som inte har det så bra är dåliga designers av sitt eget liv. Vissa kan peka med hela handen och kroppen utan att något förändras. Designperspektivets handlingsoptimistiska individsyn tangerar här nyliberalismens – och det var väl inte meningen?

Design är inte skilt från politik, det är de flesta överens om. Kritiker, forskare och designers som Linda Rampell och Zandra Ahl kämpar för att visa på samband mellan formgivning, makt och kön. I Rampells fall handlar det om uppgörelsen med en totalitär modernistisk svensk 1900-talsdesign. I *Svensk Smak* skriver Ahl sönder den blonda, naturligt svenska form-normaliteten. Hon visar hur smakeliten har förkastat kvinnors skapande som "pyssel" som inte hör hemma i samma division som de de manliga signaturarkitekternas smakfulla och storslagna verk.

Det är en prylbaserad syn på design som sätter ramarna för denna kritiska diskussion. Fokus i debatten – som ofta hämtar näring ur postkoloniala eller feministiska analyser – är på *smakpolitik*, inte på konsekvenserna av ett allt mer designorienterat samhälle. (På årets vårsalong på Liljevalchs, som ägnades design och där Ahl är kurator, kunde besökaren betrakta uteslutande isolerade, säljbara objekt ryckta ur sitt sammanhang.) Men det finns diskussioner som inte förs, andra politiska dimensioner i kölvattnet till ett växande designbegrepp. Är designers de nya politikerna, med rätt till visioner? I designens namn kan nya politiska program föras upp på agendan, utan att vara tyngda av partipolitikens gråa hanteringsvardag och kreditkortsskandaler. Om design, som Manzini skriver, syftar till att "encourage social conversation about the future", vad skiljer då design från politik? Delar av Sustainable Everyday skulle kunna klistras direkt in i Miljöpartiets partiprogram inför nästa val. Manzinis scenarios med en närbutik med lokalt producerade grödor i varje hörn är som hämtade ur MP:s vison om Det Gröna Folkhemmet. Så varför kallar sig Manzini designer och inte politiker?

Som "politiker" hade han sannolikt aldrig kunnat genomföra sina workshops i Kina. Designsammanhang ger nya möjligheter till handling, att sätta agendor, som under ett annat namn inte skulle varit möjliga. Det är dags att fråga oss vad designerns ansvar är i jämförelse med, till exempel, en demokratiskt vald politikers.

Så, varför är designbegreppet så gängbart i dagens samhälle? Optimisten i mig säger att det är för att folk är trötta på att vara passiva åskådare och mottagare av en färdigregisserad verklighet. Vi vill vara designers av vår egen tillvaro, skapa vår egen verklighet, och vi har blicken och energin att bli det. Tvivlaren i mig viskar att ett designorienterat samhälle ökar fokus på individen och riktar människors energi åt fel håll. Vi kan designa och peka bäst vi vill men den verkliga makten, det deltagande som betyder något kommer vi inte åt.

Designperspektivet är ett kraftfullt verktyg för att möjliggöra och inspirera till handling och förändring. Det kan hjälpa oss i valet som den mångsidige Ivan Illich formulerade för mer än trettio år sedan: En bra framtid beror på om vi väljer "a life of action over a life of consumption". Men vill vi gå till handling under Designens fana?

Erik Sandelin är interaktionsdesigner med bas i Malmö och på www.unsworn.org.