

I detta nummer tar Cecilia Häggström upp designforskningens möjligheter utifrån aspekten att det framför allt är tingens och byggnadernas bruk som bör stå i centrum. Hon påpekar också – förmodligen på befogad anledning – att forskning och praktik är två olika saker.

Även de andra artiklarna i detta nummer, av Järnefelt, Varming, Bech Danielson, Nilsen m. fl., berör samma problematik – kanske utan att ens reflektera över det – eftersom frågan om vad för slags forskning vi arkitekturforskare bedriver alternativt borde bedriva ju alltid ställs implicit i varje något så när seriös forskningsredovisning. Arkitektur är – egentligen – bara ett specialfall av design, och skiljer sig från andra former av design enbart i det att dess resultat är lokalt betingade. Arkitektur är s. a. s. ett lokalbundet specialfall av design.

Detta gör givetvis att arkitekturforskningen i allt väsentligt har att verka på designforskningens grund. Och det finns all anledning för arkitekturforskarna att intressera sig för vad som händer inom de angränsande designdisciplinerna.

Design är emellertid ett ganska missförstått begrepp – det står mest för att man skall försöka utforma konsumentprodukter på ett så vackert och tilltalande sätt som möjligt. Alltför många uppfattar således tyvärr fortfarande design som en sorts märklig blandning av konst och marknadsföring.

Men, design är något annat och betydligt viktigare än så. Design gäller mötet mellan människan och tekniken, mellan en teknisk produkt och dess användare.

Inom näringslivet inser man numera designfrågornas betydelse. Ett exempel: att Nokia gått förbi Eriksson förklaras av många börsanalytiker med att Nokia helt enkelt har ett bättre designprogram. Ett annat exempel: i början av 70-talet var Volvo och BMW lika stora. 20 år senare var BMW fem gånger större än Volvo. Även detta kan förklaras av skillnaden mellan BMWs och Volvos designprogram.

Men, att design är viktigt för företagen är en sak. En annan sak är om man verkligen kan bedriva forskning om och avancerad utveckling av design? Svaret är att det kan man!

Ett välkänt exempel på designforskning är 70-talets Xerox Parc i San Diego i USA, där mycket av vår tids brukaranpassade dator teknik tog form tack vare tvärfacklig och mångdisciplinär forskning om designfrågorna.

Till Xerox Parc rekryterades nämligen inte bara specialister på elektronik och numerisk analys, utan också formgivare, ergonomer, lingvister, grafiker och psykologer. Tack vare denna framsynta satsning fick Xerox Parc en enorm betydelse för framväxten av det "User Interface" av metaforer och ikoner som sedan dess dominerat inom IT.

I sina memoarer beskriver Bill Gates sitt första besök på Xerox Parc som en nära nog religiös upplevelse – därför att där fick han se framtidens IT. Och det var på grundval av lärdomarna från Xerox Parc som Microsoft grundades.

Ungefär samtidigt besökte Stephen Jobs Xerox Parc, och hans upplevelse var lika genomgripande. Så småningom dök resultatet av hans intellektuella katarsis upp som Apples MacIntosh.

Designforskningen sysslar emellertid inte bara med IT, utan med alla de produkter som är tänkta att användas av vanliga människor. Den viktigaste av dessa produkter är givetvis huset – bostaden, arbetsplatsen, institutionen, anläggningen.

Design och designforskning handlar således om att med ett tvärvetenskapligt och tvärfackligt arbetssätt utforma mötet mellan en viss produkt eller ett visst system och den grupp av människor som skall använda denna produkt eller detta system. Grundkravet är att produktens utformning skall vara sådan att den ger sin användare omedelbar information om hur produkten är avsedd att användas. Nyckelordet är läsbarhet: en produkt skall vara avläsbar och därmed begriplig och användbar även för icke-specialister.

I denna forskning öppnar sig stora möjligheter för arkitekter – både dess teoretiker och praktiker. Det återstår dock att få arkitekterna medvetna om detta.

*Jerker Lundequist*