

Tænkning og tegning

– træk af designteoriens fænomenologi og ontologi

af Kasper Nefer Olsen

Gilles Deleuze in memoriam

Tema SEMIOTIK

EHVER VIDENSKAB ER DEFINERET ved et (mere eller mindre velafgrænset) *genstandsområde* og et hertil svarende (mere eller mindre velafgrænset) sæt af *metoder*. Genstand og metoder bestemmer hinanden gensidigt: en videnskab, der har det som en del af sin metode at måle og veje, kan kun beskæftige sig med genstande der lader sig måle og veje; en videnskab, hvis metode består i at afdække skjulte betydninger, kan kun beskæftige sig med genstande, der i det hele taget kan tilskrives betydning, osv. Denne gensidige afhængighed eller solidaritet mellem metode og genstand, giver videnskaben dens lukkede og autonome karakter af "paradigme" (Kuhn): den sikrer på den ene side videnskaben et vist effektivt arbejdsområde (hvis nøjagtige afgrænsning ganske vist ikke er praktisk mulig, men til gengæld heller ikke praktisk nødvendig); den afskærer på den anden side videnskaben fra visse vanskeligt håndterbare "grundspørgsmål", som bekvemt falder "uden for" dette felt. Disse grundspørgsmål tilfalder da filosofien.

Videnskabernes mangfoldighed afføder en tilsvarende mangfoldighed af specifikke grundspørgsmål for forskellige videnskaber. For at holde rede på disse, kan filosofien forledes til – skønt det egentlig strider mod dens eget specifikke grundprincip, som er *tankens enhed* – at lade sig inddele i "specialfilosofier", svarende til forskellige videnskaber eller i hvert fald grupper af videnskaber. Til naturvidenskaberne kan der således svare en naturfilosofi (en *metafysik*), til humanvidenskaberne en filosofisk antropologi, til samfundsvidenskaberne en almen kulturfilosofi, osv. Under særlige omstændigheder kan enkelte videnskaber påkalde sig en særlig videnskabsfilosofi helt for sig selv: således har matematikken (uagtet den

Denne artikel behandler epistemologiske grundproblemer i designteorien. Teksten er oprindeligt holdt som foredrag med titlen "Hvor kommer formerne fra?" på Chalmers Tekniska Högskola, d. 4. november 1995.



Kasper Nefer Olsen
Arkitektskolen i Aarhus,
Danmark

administrativt rubriceres sammen med naturvidenskaberne) traditionelt haft "sin egen" filosofi, og også psykoanalysen har et så ejendommeligt arbejdsområde at det har retfærdiggjort formuleringen af en særlig psykoanalysefilosofi, af Freud selv kaldet "metapsykologi". Disse eksempler illustrerer imidlertid samtidig, hvorledes de forskellige videnskabsfilosofier ikke er lukkede imod hinanden på samme måde som enkeltvidenskaberne sædvanligvis er: netop mellem metamatematikken og metapsykoanalysen har der således vist sig uventede forbindelser (cf. Badiou, 1990).

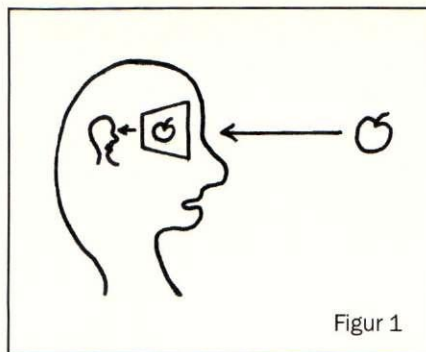
De videnskabsfilosofiske grundspørgsmål tilfalder altså filosofien: ingen videnskab kan gøre udtømmende rede for sine egne grundlæggende forudsætninger. Fysikken, fx, som beskæftiger sig med det i rum og tid udstrakte – stoffet og dets former –, kan ikke selv redegøre for begreber som "stof" og "udstrækning", eftersom der jo hertil kræves begreber om det ustoflige og det uudstrakte, hvilke pr. definition falder uden for fysikkens genstandsområde, og dermed uden for det område som kan behandles med fysikkens metoder. Omvendt kan metafysikken kun diskutere disse begreber på betingelse af at give afkald på fysikkens metoder og dermed på fysikkens særlige objektivitet: metafysikken kan hverken af- eller bekræfte fysikkens udsagn; den kan højst afklare dem, – hvilket dog som oftest heller ikke er nogen helt ringe sag.

Antager vi at der findes en designteori, må også denne på den ene side have et særligt genstandsfelt og et dertil svarende sæt af metoder; på den anden side må der findes visse grundspørgsmål, som er fundamentale for forståelsen af selve meningen med designteoretiske udsagn, men som ingen positiv designteori selv kan besvare eller blot stille. Disse spørgsmål må i stedet diskuteres af hvad vi kunne kalde en designfilosofi. Nærværende artikel vil argumentere for at en afklaring af designteoriens filosofiske grundlag forudsætter *et opgør med den filosofiske empirisme*, dvs. den filosofiske forudsætning af et grundlæggende skel mellem "indre" (tanke) og "ydre" (form), som under visse omstændigheder antages at ophæves eller formidles – i designprocessen specielt ved at den indre tanke "antager" en ydre form. Det designfilosofiske grundspørgsmål lyder, udtrykt i empiristiske termer: hvorledes er det muligt at noget indre, uudstrakt (= tanke, idé, concept) blive til noget ydre, udstrakt (= værk, form, produkt)? Svaret hertil skal allerede nu forudskikkes: *det er overhovedet ikke muligt!* Hvoraf følger – ikke at der ikke findes designprocesser, men at de må tænkes og forstås i andre termer end de empiristiske.

2

Empirismens elementære og ufravigelige tankefigur er: *hovedet*. Det "indre" og det "ydre" forstås som det "inden for hovedet" og det "uden for hovedet", – det første den tænkte, uudstrakte ver-

den; det andet den værende, udstrakte. Således er spørgsmålet om erkendelsen, empiristisk forestillet, spørgsmålet om hvorledes det "ydre" kommer "ind" i hovedet. Det klassiske svar på dette spørgsmål vil lade forstå at der "i" hovedet findes en "repræsentation", dvs. sådan noget



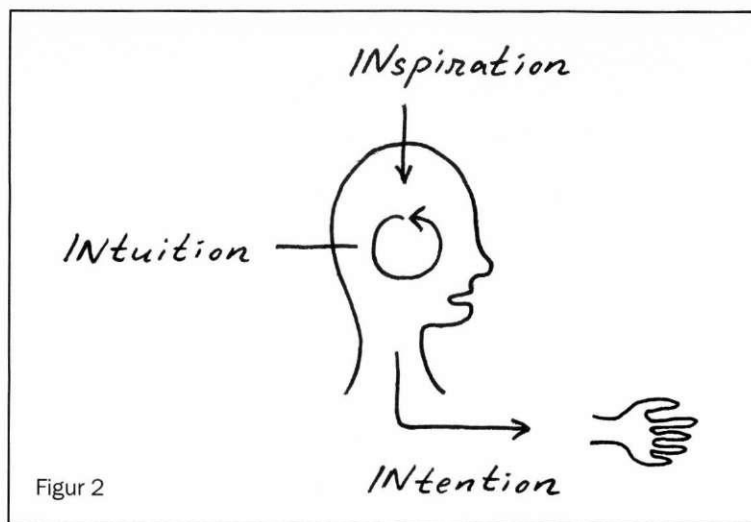
Figur 1

som en indre "skærm", hvorpå det "ydre" på en eller anden vis projiceres "ind". Med denne forklaringsmodel (som i øvrigt ikke er helt forkert inden for visse, helt snævre kognitionspsykologiske rammer, men naturligvis ikke – jvfr. ovenstående – kan transponeres ud over disse) er imidlertid også allerede givet den empiristiske kognitionsforståelses basale apori: projektionen af det "ydre" på en "indre" skærm er måske nok et moment i synets proces, men kan ikke være *synet selv*, eftersom projektionen på den "indre" skærm stadig er en udstrakt form. For så vidt forudsætter modellen antagelsen af et nyt, "indre" hoved, hvori det egentlige, "indre" syn finder sted, – hvorved vi naturligvis er nøjagtigt lige vidt (fig. 1).

På helt tilsvarende vis fremstår den empiristiske designteoris basale apori: når idéen "tager form", bliver noget uudstrakt udstrakt – hvilket enten er umuligt (uforklarligt, mystisk, mirakuløst), eller implicerer at det udstrakte på en eller anden måde alligevel allerede var udstrakt (ligesom billedet på den "indre" skærm). Gennem en såkaldt fænomenologisk reduktion af denne apori (dvs. en skånsom udredning af det overflødige, det redundante og det selvmodsigende i den empiristiske opfattelse, for derigennem at gribe dens "rationelle kerne" (Marx)) viser den sidste mulighed sig som en udvej, der ikke så meget løser problemet som snarere giver det en helt ny formulering, hvori aporien er afløst af en ikke mindre tydelig *evidens* (Nefer Olsen 1993). I og med denne evidens er misforholdet mellem sprog og fænomen i beskrivelsen af designprocessen ikke nødvendigvis ophævet, men i stedet for at fremstå som et teoretisk "problem" ("skabelsens gåde"), fremstår det nu tværtimod som udtryk for det moment af ubegribelighed og uforudsigelighed som faktisk er (fænomenologisk) moment i designprocessen.

3

For bedre at kunne underkaste den empiristiske model en sådan operation, vil vi betragte en lidt mere forfinet version, hvor forholdet mellem "indenfor" og "udenfor" hovedet beskrives ved tre



Figur 2

forskellige begreber, nemlig: *inspiration*, *intuition*, og *intention* (fig. 2).

Inspiration er det klassiske begreb for forestillingen om en idé's "indtrængen" i hovedet udefra. Dette er naturligvis oprindeligt en religiøs forestilling (det inspirerende kan fx være Helligånden, *spiritus sanctus*), hvilket stadig afspejles i forestillingen om at inspirationen i en eller anden forstand kommer "ovenfra", "over os" (og bestemt ikke fx "nedefra"!). I vor sammenhæng vil vi imidlertid hæfte os mere ved det *tidslige* aspekt af sagen: inspirationen forudsætter at den idé, som trænger ind, allerede var givet på forhånd, "uden for" hovedet, hvilket igen betyder at den har sin *grund* uden for det tænkende subjekt, uden for "hovedet". Det er derfor muligt at "efterrationalisere" inspirationen, at begrunde den i noget uden for det enkelte subjekt, og dermed give den en alment forpligtende status.

Intuition betegner heroverfor en opdukken af idéen helt og holdent inden for "hovedet", helt og holdent på dettes præmisser. Intuitionen vil, som følge heraf, forblive den enkeltes ejendom: den henviser ikke til nogen forudgående grund, kan følgelig ikke efterrationaliseres, og dermed heller ikke gøres alment forpligtende. Intuitionen er det rene udtryk for det "mystiske" i skabelsen.

Intention betegner endelig idéens udadrettede aspekt; – vi kunne sige: driften fra "hovedet" mod "hånden". Det er klart at enhver idé – som bestandigt understreget af den filosofiske fænomenologi (Husserl) – har en sådan "drift" mod en ydre genstand (i modsat fald kalder vi den med rette "tom"); men det er lige så klart at dette aspekt er særligt accentueret i designprocessen, hvor jo det ydre objekt er noget i første omgang ikke-existerende, som tænkes at *skulle* existere.

Denne enkle tredeling er selvfølgelig en rent begrebsanalytisk konstruktion: i daglig tale bruger vi måske lige så ofte ordet "in-

tuition” til at betegne, hvad vi her har defineret som ”inspiration”, osv. Det drejer sig her alene om den analytiske skelnen. – De tre således definerede grundbegreber for den empiristiske design- eller konceptionsfilosofi, viser sig nu at svare til tre forskellige positioner inden for denne tankehorisont. Disse tre ”arketyperiske” positioner kan vi bestemme som følger.

Ved en ensidig fokusering på momentet ”inspiration”, fremstår hvad vi kunne kalde den *platoniske* position i designfilosofien. Grundlæggende er her den forestilling, at idéen i en eller anden forstand ”allerede var der” (Platon selv ville sige: fra evighedens begyndelse), at der følgelig dybest set ikke findes ”skabelse”, men kun *opdagelse*, og at en enhver sådan opdagelse – hvor ”ny” den end måtte forekomme – kan efterrationaliseres ud fra alment forpligtende (objektive) regler. Disse regler kan nærmere bestemmes som regler for ”oversættelsen” af det usynlige, uudstrakte, til det synlige, udstrakte. Kvadratets ”idé” er således ikke selv udstrakt, men kan via en oversættelsesforskrift (fx ”ligesidet rektangel”) ”oversættes” til en synlig, udstrakt figur, – der som sådan ganske vist kun vil være en tilnærmelse til, et ”eksempel” på idéen, ligesom i øvrigt også reglen selv kun er en sådan tilnærmelse (Platon, -353). Det afgørende er, at idéen hævder almen gyldighed og – i det mindste ideelt set – kan gives en objektiv begrundelse, udtrykt nemlig ved et sæt af regler.

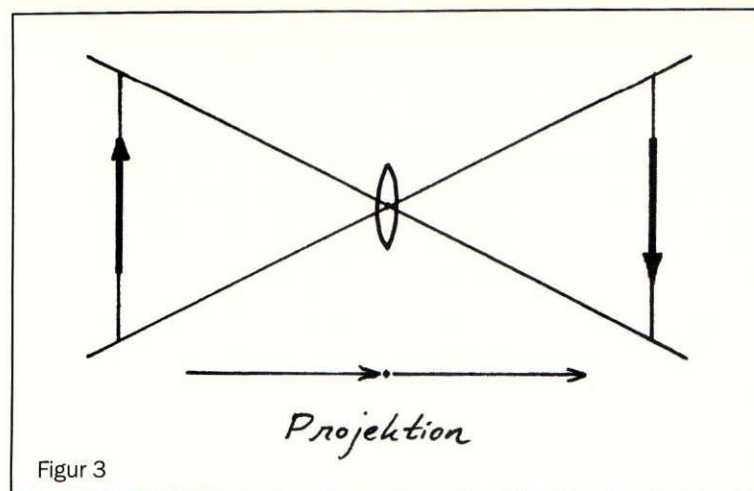
Den rationelle kerne i denne platoniske position er – ifølge nærværende betragtning – tanken om at idéen ”allerede var der”, at al ”skabelse” dybest set er opdagelse, og dermed kan have almen gyldighed. Den irrationelle bagside er fastholdelsen af idéen som usynlig, dvs. ”indre”. At dette faktisk er et irrationelt moment i platonismen viser sig i det øjeblik, hvor den fornægter sin oprindelige forpligtelse på det uendelige, og bliver ”klassicisme”, dvs. hævder et *endeligt* sæt af regler (de fem platoniske legemer, de fem søjleordener, den rette vinkels kanon, osv.) som udtømmende bestemmelse af det uendelige reservoir af usete idéer. Idéens usynlige, ideale status bliver her virkelig en ”efterrationalisering”, også i ordets negative betydning: et påskud for manglende kreativ originalitet eller dristighed.

Ved en ensidig fokusering på momentet ”intuition”, fremstår dernæst hvad vi kunne kalde den *romantiske* position i designfilosofien. Denne lader sig måske lettest bestemme simpelthen ved sin opposition til platonismen: romantismen fornægter idéens ”ydre” grund og ophav, afviser dermed også hele ”oversættelsesproblematikken”, dvs. fornægter enhver henvisning til regler, og hævder i stedet – frygtløst og oprørsk mod enhver autoritet – at idéen er og bliver af irrationel, ”mystisk” oprindelse: skabelsen er geniets privilegium.

Og dog er der en rationel kerne også i romantismen, skønt den gør en dyd af at fornægte det rationelle. Romantismen har – over for platonismen – ret i at insistere på inventionen, på opfindelsen, – til forskel fra den blotte af-dækning af det mulighedsfelt, som begrænses af reglerne, af hvad der til enhver tid kan formuleres i form af regler. Det ”nye” og originale findes faktisk, og det kan ikke restløst efterrationaliseres. Hvoraf imidlertid ikke følger at det er irrationelt af ”væsen”: at reglerne ikke kan ”følge med”, betyder blot at også reglerne, til sin tid, må ”opfindes”! Intuition – i betydningen: umiddelbart ubegrundet indsigt – er et fænomenologisk faktum; men det forhindrer ikke at intuitionens indhold kan vise sig at have sin grund til en anden tid, det være sig før eller siden.

Ved en ensidig fokusering på momentet ”intention”, fremstår endelig hvad vi kunne kalde den *pragmatiske* position i designfilosofien. Pragmatismen afviser overhovedet at tale om idéens existens før det punkt, hvor den realiseres eller materialiseres i en ydre form. Pragmatismen er således den mest konsekvente af den empiristiske designfilosofis tre former, og selv føler den sig givetvis som den eneste ”videnskabelige” betragtningsmåde, idet den afviser både platonismen og romantismen som ”mystik”. Imidlertid er pragmatismen lige så lidt videnskabelig som enhver anden filosofisk betragtning, og måler man den efter sine konsekvenser (hvilket i netop dette tilfælde må være på sin plads), vil man finde at den i ”mysticisme” ikke står tilbage for nogen. Idet nemlig pragmatismen i det hele taget afviser at tale om idéens existens forud for værket, forledes den til en nærmest ikonodul ærbødighed over for de faktisk udførte værker, hvis konceptuelle forudsætninger den er afskåret fra at begribe, endsige kritisere. I dansk arkitekturdebat møder vi således ofte en blind og aldeles irrationel tiltro til at arkitekturens kvalitet sikres alene af den historiske byggepraxis (kaldet ”den gode danske murermeistertradition” el. lign.). Fokus er her virkelig flyttet fra hovedet – til hænderne; og i stedet for arkitektens geni har vi fået murerens magi.

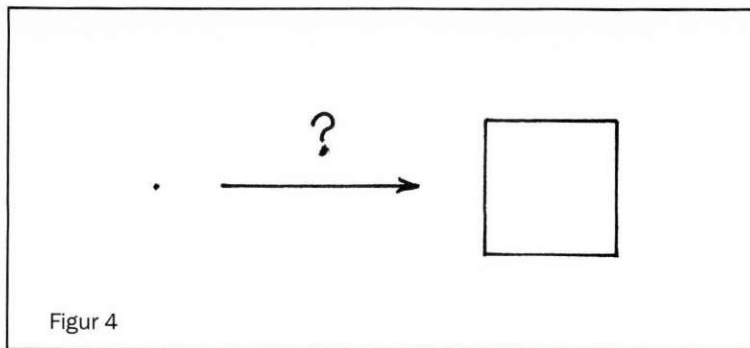
Skønt pragmatismen således er fundamentalt irrationel – for så vidt den i det hele taget er anti-teoretisk – , har dog også den en rationel kerne. Den har nemlig ret i sin skepsis over for idéen i dens ”rene” inderlighed: noget sådant findes givetvis ikke. Pragmatismen gør ret i at fremhæve udførelsen af idéen; den er blot ikke pragmatisk nok, for så vidt den ikke vil lade også intuition og inspiration gælde som en del af den faktiske, materiale arbejdsproces, som en del af intentionen. Ja, antagelig må man gå videre endnu og hævde, i en radikal pragmatisme, at intentionen ”begyndte” allerede langt før den første bevidsthed om den, langt før den første bevidsthed om idéen i det hele taget, ja langt før idéen selv. I arkitekturteoretiske termer: vi byggede længe før vi vidste det.



4

Denne gennemgang af tre variationer over den empiristiske grundfigur, har bevidst fremhævet og udskilt konvergerende og divergerende elementer, som antyder at der "bag" disse forskellige blindgyder måske kunne findes en fælles rationel kerne, som en ikke-empiristisk designfilosofi kunne tænkes at overtage og bygge videre på. Spørgsmålet er nu, om vi kan finde en ikke-empiristisk model for disse sammenhænge: en afløser for hovedets figur, som vil gøre det muligt at bevare denne kerne, men samtidig undgå empirismens vildfarelser. Det må være en model, som på den ene side kan rumme tre faser – svarende til den empiristiske models tre aspekter: inspiration, intuition, intention – , men på den anden side give dem en ny og mere konsistent artikulation. Vi finder denne model – lidt overraskende, måske – i *optikken* (fig. 3).

Faktisk viser den teoretiske optik – eller blot den praktiske erfaring med noget så enkelt som fx en *overheadprojector* – at det er fuldt ud muligt, i den fysiske verden, at en udstrakt form "svinder ind" til et uudstrakt punkt og atter "udbreder sig" derfra, – men vel at mærke uden på noget tidspunkt at involvere en bevidsthed, en "ånd", eller nogen anden "indre", ikke-materiel størrelse: alt hvad der kræves, er en *linse*. Den optiske linse er med andre ord, hvad hovedet (eller rettere: hovedets uudgrundelige indre) er for den empiristiske filosofi: en maskine, som kan "oversætte" det udstrakte til det uudstrakte, og omvendt. Linsen kan, som model, forklare hvad empirismen blot må antage som dybest set uforklarligt mirakel: at der findes en trafik mellem "ydre" (udstrakt) og "indre" (uudstrakt); forudsætningen er imidlertid dels at processen begribes i sin kontinuitet (at ville isolere punktet i linsens centrum, for at gøre det til genstand for en særlig "introspektion", vil føre til absolut intet!), dels (hvilket i virkeligheden er det samme) at det "indre" begribes som en artikulation af det

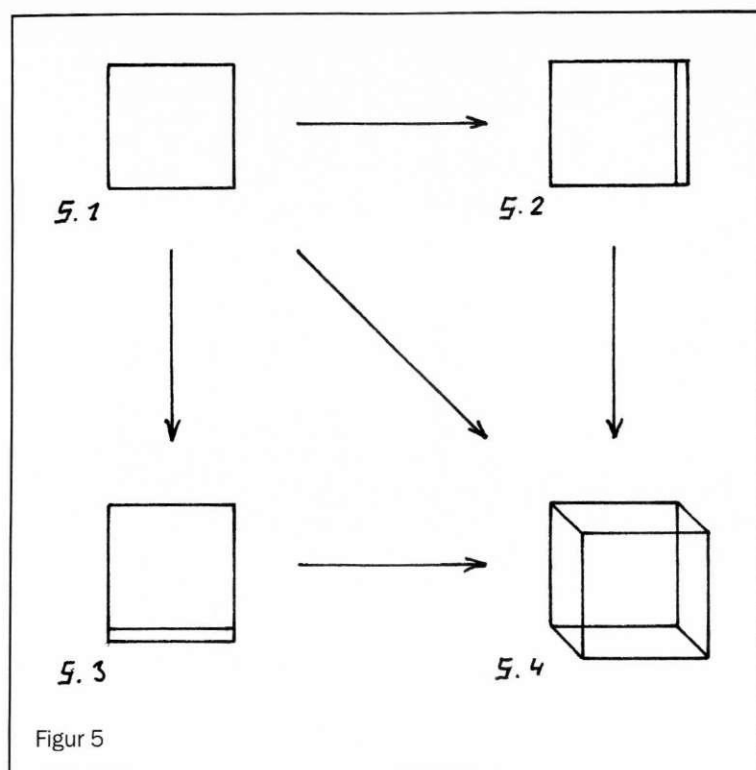


”ydre” – ikke omvendt. Den optiske model tilskynder altså til en *materialistisk* betragtning: det ”ydre” var der først, det ”indre” er blot en særlig tilstandsform af det ”ydre”, ja egentlig er alt hvad der findes, ”ydre”.

Den optiske model genindfører den kontinuitet, som empirismen fornægter. Denne kontinuitet henter filosofien fra det tidligere berørte princip om tankens enhed. *Indeed*: hvis vi opstiller (på papiret, eller blot i forestillingen) to tilsyneladende uforligelige størrelser, såsom det uudstrakte og det udstrakte (fig. 4), og betragter deres forbindelse (symboliseret ved pilen fra venstre mod højre) som et dybt og uudgrundeligt ”problem”, da har vi allerede – uafvidende – indrømmet den sammenhæng, som gør det muligt for os at løse (eller snarere: opløse) problemet. Vi har sammenstillet de to uforligelige størrelser i ét og samme *rum*, – om vi nu vil kalde det ”verden” eller ”det værende” eller ”det tænkelige” eller hvad det måtte være. Vi behøver ikke nærmere at kende dette rums natur for at vide at denne sammenstilling er mulig: vi har allerede foretaget den; vi har allerede rumligt forbundet, hvad der for tanken endnu er absolut adskilt. Hvad vi her står overfor, er en slags ”rums primat over tanken”; men dette forhold er så langt fra at anfægte tanken at det tværtimod muliggør og beforder den. Hvad vi står overfor, er en slags ”materialisme”: før vi begyndte at tænke over designprocessen, var den allerede artikuleret ”uden for” tanken; men også dette er så langt fra at være en hindring for tanken, at det tværtimod er dens mulighedsbetingelse.

5

Lad os betragte et enklere eller mere ”konkret” eksempel på hvorledes et rum ”udenom” kan bibringe en forklaring på en metamorfose af et fænomen, som ellers vil være uforståelig. Fig. 5.1. er umiskendeligt et kvadrat. Platonisk forstået erkender vi det som sådan ved at sammenholde den synlige, udstrakte form, med en dertil svarende usynlig, uudstrakt idé, som kan korreleres til formen gennem en passende regel (”ligesidet rektangel”). Vi forestiller os nu at vi iagttager transformationen af 5.1 til 5.2. Den figur, som



Figur 5

derved fremkommer, er ikke længere et kvadrat. Hvorledes er dette muligt? I betragtning af at vi har identificeret 5.1. som et kvadrat, burde vi egentlig sige: det er *ikke* muligt! Et kvadrat kan ikke blive til noget andet end et kvadrat. Ikke i idéernes rene sfære, nej; i den synlige virkelighed, derimod, sker det hvert eneste øjeblik. Men hvorledes? Det er netop sagen.

Antag at vi, på et senere tidspunkt, atter ser 5.1 og identificerer formen som et kvadrat. Vi iagttager nu transformationen af 5.1 til 5.3. Belært af tidligere erfaring, er vi nu måske mindre overraskede; men forstår vi bedre hvad der foregår? Måske, måske ikke. Måske fatter vi ikke sammenhængen før vi har det held at se de to transformationer indtræde *samtidigt*; i det tilfælde ser vi nemlig formen 5.4, og denne kender vi igen: det er jo, uden enhver tvivl, en *kubus*. Og nu forstår vi da endelig alting: 5.1 var blot en (extremt usandsynlig) projektion af 5.4, og når 5.1 kunne transformere sig til 5.2 og 5.3, var det blot fordi også disse former er (kun lidt mere sandsynlige) projektioner af kubus'en, således som vi kender den i dens "normale" projektion 5.4. Vi har hermed – trods det involverede geometriske åbenlyse trivialitet – gjort en afgørende filosofisk erfaring: på den ene side at fænomener ændrer sig – og altid kan ændre sig –, hvor meget vi end har søgt at definere dem; på den anden side at disse ændringer – skønt måske umiddelbart uforståelige – på ny kan blive begribelige, såfremt vi blot antager et

rum af tilstrækkelig høj dimensionalitet ”omkring” dem. Vi tog fejl af 5.1, fordi vi antog at rummet omkring denne figur blot var to-dimensionalt. Derved blev figurens faktiske metamorfoser uforståelige. Ved antagelsen af et tre-dimensionalt rum blev de atter begribelige.

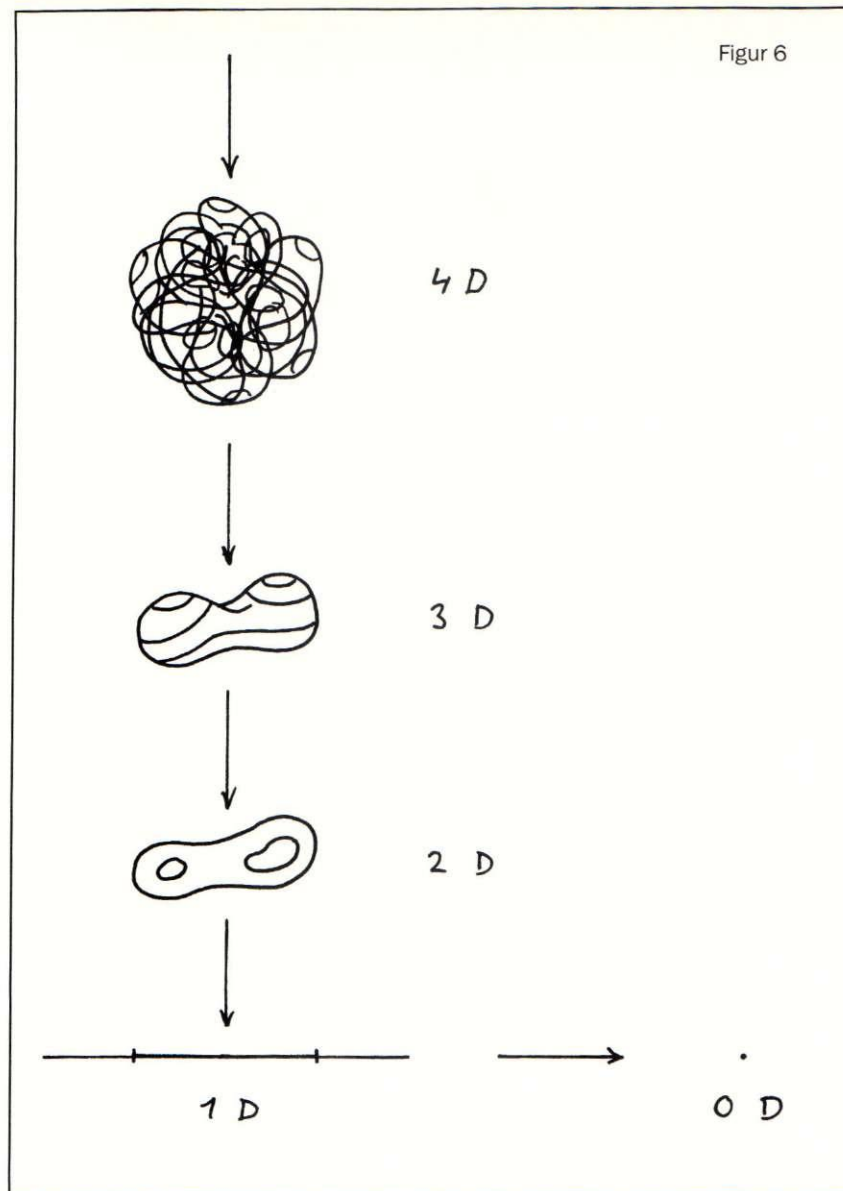
Men – NB! – heraf følger også: at hvis vi bilder os ind nu – som dårlige platonikere der har ”lært lektien”, men ikke forstået den – at 5.4 herefter i al evighed vil være identificeret som en kubus, da har vi ingenting erfaret! For også 5.4 vil når som helst kunne undergå en transformation, en ny transformation, en umiddelbart uforståelig...

6

Hvad vi her har været vidner til, er intet mindre end fremkomsten af *en ny form*. Altså den mirakuløse transsubstantiation af noget usynligt til noget synligt? Ikke just: hvad vi faktisk har set, lader sig enklere – mere beskedent, måske, men til gengæld mere præcist – beskrive som *transformationen af noget uset til noget set*. Eksemplet viser, at hypotesen om det usynlige er overflødig: holder vi os til det fænomenologisk givne, har vi ingen anledning til at tale om det dunkle forhold mellem det usynlige og det synlige, men blot om det i og for sig aldeles klare forhold mellem det usete og det sete. Og anderledes er det jo ikke i designprocessen: intet tvinger os til at antage at det nye, usete form hidtil var usynlig: alt hvad vi ved, er at den var hidtil uset. Det usynlige (den ”rene” inspiration, intuition, intention) er blot en mystifikation af hvad vi faktisk ser: noget hidtil uset. Dette er så enkelt, at det – ejendommeligt nok – er næsten umuligt at forstå. Og dog er det således: miraklet ved det synlige ligger ikke i det usynlige, men i det sete. I det sete, for så vidt det, i skabelsens eller erkendelsens øjeblik, åbenbarer det hidtil ikke-sete.

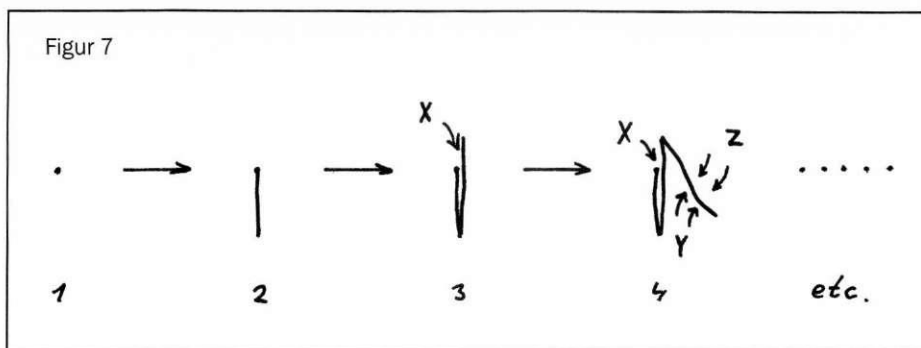
Vi er hermed rede til at formulere vor ikke-empiristiske designfilosofi i de få, simple sætninger, som netop karakteriserer en virkelig ny erkendelse, et ”paradigmeskifte”. Den nye form – den som ”skabes”, eller i hvert fald produceres, dvs. fremstilles – er, siger vi, ikke noget væsensmæssigt – og dermed i al evighed – usynligt, men blot noget hidtil uset. Den nye form fremstår ved en rumlig (geometrisk, figurativ, grafisk) transformation af det hidtil sete, hvorved dette omvendt indsættes i en mere omfattende (”komplex”) rumlighed. Designprocessen er således en *invers projektion*. Vi ser ikke verden ”som den er”: som vi ser verden, er noget tabt, noget uset i den (heri har romantismen ret); men gennem designprocessen genvinder vi en (uendeligt lille) del af dette usete.

For at forstå, hvad der her menes med projektion, må vi være opmærksomme på forskellen mellem matematisk og fysisk projektion. Den fysiske projektion så vi et eksempel på i den optiske



model (fig. 3); den matematiske projektion, derimod, var den geometriske logik som bestemte 5.1 som "extremt usandsynlig", 5.2 og 5.3 som "kun lidt mere sandsynlige" afbildninger af 5.4. Forskellen er, at hvor den fysiske projektion er defineret ved en (virkelig og eller forestillet) *skærm*, samt et punkt uden for denne (i dette tilfælde lensens optiske centrum), er den matematiske projektion alene defineret ved forholdet mellem to rum, som vi her kan kalde *source* og *target*. Ved en invers projektion forstår vi da en projektion, hvor *target* er *af større dimension end source*. Mod-sætningen hertil – som altså er den "normale" projektion – ser vi exemplificeret i fig. 6, hvor projektionen er orienteret i retning af

Figur 7



aftagende dimensionalitet, således at hvert trin i projektionen kan betragtes som et "snit" i det foregående trin (en 3-dimensional jordnød afbildes i snit af en 2-dimensional projektion; omvendt kan den selv betragtes som et snit i en fantastisk, 4-dimensional "hyperjordnød"). Gennem ethvert sådant trin går en betragtelig (faktisk en uendelig!) mængde information tabt; til gengæld er projektionen entydigt defineret. Det normale projektion af en given form kan ikke fortsættes i det uendelige: nået til dim. n kan der ikke lægges yderligere snit; til gengæld kan punktet svarende til dim. n betragtes som den definitive projektion af alle virkelige, mulige og tænkelige former. En zen-bouddhist ville kunne sige at i dette punkt er hele kosmos indeholdt – og han ville ikke have uret!

Omvendt med den inverse projektion. Fordi dimensionaliteten her er tiltagende og ikke aftagende, er den ikke entydig; til gengæld tilføjes der, for hvert trin, en betragtelig (faktisk en uendelig!) mængde information. Og netop et sådant forhold, siger vi, karakteriserer designprocessen.

7

Hvad er nemlig det at tegne? Det er – i dets rent fænomenologiske, materielle aspekt, frigjort fra enhver dogmatisk forudantagelse om forestilling, tanke, idé eller model – at starte i et *punkt* (dim. 0), at multiplicere dette punkt op til en *linie* (dim. 1), at multiplicere denne linie op til en *flade* (dim. 2), osv. En veritabel mangfoldighed fremstår her – bogstavelig talt ud af ingenting (fig. 7). Ved hver enkelt bevægelse tilføjes (men afskæres også) en uoverskuelig mængde information, og når processen afsluttes, er der fremstået en form, som efter al sandsynlighed vil være uset, og hvis kvalitet i øvrigt vil afhænge af hvor meget og hvilken information der er nedlagt i den, hvor meget og hvilken information der kan udtrages af den. En tegning er altid en skitse, *uno schizzo*: en bevægelse standset i et tilfældigt, på ingen måde evigt forpligtende øjeblik. Den er som den optiske gennemgangspunkt i fig. 3. Alt dette er velkendt for designeren, hvis hverv har navn efter det at tegne (*disegno*); men for designfilosoffen kan det være en ny indsigt at

det virkelig forholder sig så enkelt som så: at tegningen rent faktisk fremkalder det usete ikke "indefra", men tværtimod som en helt igennem udvortes praxis, i og med rummet, med udgangspunkt i den beskedne del heraf, som er tegnefladen. Forskellen mellem det "indre" og det "ydre", som vi hidtil har problematiseret som en empiristisk fordom, hævder sig pludselig på ny, med uventet styrke: der *er* virkelig en forskel mellem indre og ydre, nemlig den selvsamme forskel som består mellem tænkning og tegning. Tegning er i forhold til det udstrakte, hvad tænkning er i forhold til det uudstrakte: en erkendelsesform, hvorigennem det hidtil fremtrådte bringes til at afføde det endnu aldrig fremtrådte. Om denne parallellitet, på et endnu dybere, ontologisk plan, dækker over en grundlæggende affinitet, eller om der tværtimod dér skjuler sig en endnu dybere forskel (hvorledes forholder det sig fx med "tegningens enhed?"), må vi her lade stå hen. Men for designerne må budskabet være, klart og enkelt: der er et utal af usete former at finde gennem tegning, – gør det!

Kasper Nefer Olsen,
lic.phil. i idéhistorie,
forskningslektor ved
Arkitektskolen i Aarhus,
Danmark.

Litteratur

Badiou, Alain (1990), *Le Nombre et les nombres*, Paris.

Nefer Olsen, Kasper (1991), "Tomhedens mærker – introduktion til Alain Badiou's matematiske ontologi", in *Slagmark 17*, Aarhus.

–, (1992), *Stoffets genkomst*, København.

–, (1993), *Labyrint – für freie Geister*. Det Kgl. danske Kunstakademi, København.

Platon (-353), *Epistola Z* (7. brev).



Walter Norman I 13