

Designere med bæredygtige ambitioner

Designerens arbejde berører i dag mange dele af samfundet og står centralt for ambitionen om at skabe en bæredygtig fremtid. Derfor har Det Kongelige Danske Kunstakademis Skoler for Arkitektur, Design og Konservering sat FN's verdensmål på dagsordenen i de kommende tre år.

Af Sissel Olander og Eva Brandt

Med vedtagelsen af FN's 2030 verdensmål er der for alvor kommet fokus på at skabe bæredygtig udvikling i alle hjørner af samfundet. Den nye satsning, som Det Kongelige Danske Kunstakademis Skoler for Arkitektur, Design og Konservering (KADK) er i gang med, har fokus på at studerende, undervisere og forskere skal blive bedre til at arbejde innovativt og kreativt med bæredygtighed. Satsningen er blevet til gennem et samarbejde med medie- og innovationshuset *Mandag Morgen* og tænketanken *Sustania*.

På KADK beder vi derfor vores studerende om at arbejde med FN's verdensmål gennem forskellige projekter og undervisningsforløb. Det samme gør sig gældende for ansøgere til Kunstakademiets Designskole i 2017. I den obligatoriske hjemmeopgave skal ansøgerne komme med konkrete bud

på designløsninger, der forholder sig til FN-mål nr. 12, der handler om ansvarlig forbrug og produktion.

Der er naturligvis brug for alle professioners bidrag, hvis vi skal lykkes med at skabe en sammenhængende bæredygtig udvikling, men denne artikel fokuserer på, hvad designere kan, og hvorfor det er vigtigt at designere beskæftiger sig med bæredygtighed på en klog måde.

Design efterspørges mange steder

Mange forbinder design med særlige produkter som f.eks. møbler og lamper, og designerens arbejde med primært kreativ og æstetisk formgivning af interiør og livstilsprodukter. Den skandinaviske designtradition står her som en stærk og tydelig fortælling, men i dag beskæftiger designere sig



Foto: Center for Forskning i Codesign

meget bredere med formgivning. Mange taler derfor om det udvidede designbegreb, som henviser til at design og designerens måde at arbejde på har spredt sig til mange forskellige områder af samfundet. Også til områder vi traditionelt set måske ikke forbinder med design. I dag taler vi f.eks. om interaktionsdesign, servicedesign, velfærdsdesign, socialt design, strategisk design og mange andre former for design.

Design er konkrete eksperimenter og forslag

Hvis vi skal tale om et særkende for design, der går på tværs af områder og projekter, så står *designforslaget* helt centralt. Designere arbejder sig frem mod mulige løsninger gennem en serie af forbundne eksperimenter og designforslag. Arbejdet udfolder sig bl.a. gennem skitser, visualiseringer, modeller og prototyper, der giver konkret form til idéer og visioner om den fremtid, vi endnu ikke kender. Man kan derfor sige, at design i sit væsen er en fremtidsorienteret praksis. For selvom vi ikke kender fremtiden, så er den slet ikke tom. Vores fælles fremtid er i en vis forstand allerede fyldt med designede bygninger, produkter, infrastrukturer, services, teknologier og koncepter, der alle har en række indbyggede konsekvenser.

Selvom man aldrig kan kende det fulde omfang af disse konsekvenser, har designere alligevel en forpligtelse til at interessere sig for, hvilke slags fremtider deres design er med til at sætte i scene. Der er ingen tvivl om, at når det handler om at skabe en fælles bæredygtig fremtid, så er der brug for rationelle stor-skala løsninger formet af moderne planlægningsparadigmer, men vi kan samtidig ikke undvære det kreative og eksperimentelle engagement, som design kan tilbyde.

Designeksperimenter og co-design

Mange mennesker verden over er ivrige efter at komme hurtigt i gang med at finde løsninger på FN's 17 forskellige verdensmål for bæredygtig udvikling. Alligevel vil vi understrege, at man ikke kun kan imødegå komplekse problemstillinger om bæredygtighed med forestillinger om innovation, der hurtigt kan udrulles som „one size fits all“ løsninger. Det kritiske, kreative og udforskende engagement er essentielt, ganske enkelt fordi det er umuligt at vide alt før vi handler.

Det er netop ved at prøve tingene af i mindre skala, at vi bliver klogere på hvordan vi kan handle og hvad konsekvenserne af disse handlinger er. Det kommer ikke gennem skrivebordsarbejde. Der er i stedet brug for design-eksperimenter, der giver plads til nuancerne i det lokale og alt det, der ikke kan standardiseres. Der er brug for designere, som kan iscenesætte og lede tværdisciplinært samarbejde gennem åbne og udforskende designprocesser.

Blandt andet derfor har KADK besluttet at alle design-studerende bliver trænet i at arbejde med „co-design“. Ordet er en sammentrækning af det engelske udtryk „collaborative design“, hvilket på dansk svarer nogenlunde til „samskabelse“. Den form for co-design, der arbejdes med på Kunstakademiets Designskole, er stærkt inspireret af design-antropologien. Det handler om at gøre menneskers rige hverdagsliv og forskellige interesser til udgangspunkt for en fælles undersøgelse. Det



Foto: Center for Forskning i codesign

» *Mange forbinder design med særlige produkter som f.eks. møbler og lamper... men i dag beskæftiger designere sig meget bredere med formgivning.*

handler i særdeleshed om at ikke-designere også inddrages i beslutninger om og formgivning af den fælles fremtid, vi alle i sidste ende skal være en del af.

I det følgende kommer vi med nogle korte eksempler på, hvordan der gennem åbne co-design eksperimenter arbejdes med bæredygtige problemstillinger i forsknings- og undervisningsprojekter på Kunstakademiets Designskole.

At øve sig på fremtiden inden for affaldsområdet

For næsten ti år siden deltog *Center for forskning i codesign* (CODE), der hører under KADK, i udviklingen af en *Design-Antropologisk InnovationsModel*. Sammen med kolleger fra Syddansk Universitet og en række designbureauer gennemførte vi et pilotprojekt sammen med Vestforbrænding, der er Danmarks største affaldsselskab og ejet af 19 sjællandske kommuner. Vestforbrænding gik ind i projektet med et akut behov. Affaldsmængderne fra især



Foto: Center for Forskning i Codesign

borgerne havde været stadig stigende igennem flere år på trods af at alle borgere, i hvert fald i princippet, havde adgang til forskellige sorteringssystemer. I 2008 kunne således 84 pct. af det affald, som gik til affaldsforbrænding, have været recirkuleret.

Vestforbrænding ønskede med projektet at forny „partnerskabet“ mellem borgerne og den driftsorganisation, som de var ansvarlige for. De havde et ønske om at forstå borgerne bedre. Gennem en udforskning af forskellige borgeres håndtering af affald og recirkulation blev det tydeligt, at der generelt er et ubehag ved lade ting gå til spilde. Her kan man ikke bare inddele befolkningen i grupper, hvor nogen altid sorterer og andre aldrig sorterer, for folks adfærd er altid bestemt af den konkrete situation.

I stedet for kampagner med løftede pegefingre, der skulle „opdrage“ borgerne, så vi sammen et meget større potentiale i at arbejde med affaldssystemet som helhed. Her var det vigtigt også at undersøge de professionelle praksisser, de eksisterende affaldsløsninger og samspillet mellem borgere og professionelle. Sammen med f.eks. borgere, butiksejere, viceværter, gårdmænd, skraldemænd og kommunale servicemedarbejdere udviklede vi i fællesskab en række designforslag, hvor borgere i stedet for at være „brugere der skulle opdrages“ var „medspillere og samarbejdspartnere“ i fremtidens affaldssystem.

Med inspiration fra teater blev konkrete forslag øvet frem. Først i workshoppen beskyttede rum gennem bl.a. dukkescenarier og senere f.eks. i en butik, hvor butiksejer og borgere spillede sig selv, mens de improviserede sig frem til brugen af en batteriautomat, som de i fællesskab havde designet få timer forinden i butikkens baglokale.

Samarbejde om ressourcer i Sydhavnen

Et andet godt og aktuelt eksempel på, hvordan designskolen udfordrer alle bachelorstuderende på fjerde semester med en tydelig bæredygtighedsdagsorden, er det samarbejde KADK for nylig har indledt med *Guldminen* på Københavns kommunes

genbrugscenter i Vasbygade i Sydhavnen. Guldminen er et designeksperiment, der arbejder med at forstå, udvikle og afprøve fremtidens genbrugscenter, der helt konkret om nogle få år skal anlægges i Bådhavnsgade i Sydhavnen i København.

I løbet af seks uger arbejder over 100 studerende fra alle designskolens uddannelsesprogrammer sammen i tværdisciplinære teams. Projekterne forholder sig til en række konkrete udfordringer, der både vedrører sociale, økonomiske og

» I stedet for kampagner med løftede pegefingre, der skulle „opdrage“ borgerne, så vi sammen et meget større potentiale i at arbejde med affaldssystemet som helhed.

miljømæssige aspekter af bæredygtighed. De handler blandt andet om udviklingen af mindre produktionslinjer i genbrugstræ, social inklusion af udsatte borgere og udforskning af materialers rejse til og fra genbrugsstationen gennem billeder og fortællinger.

For Guldminen er udgangspunktet for samarbejdet en interesse i en mere åben og eksperimenterende tilgang til stor-skala forandringer, med afsæt i de hverdagspraksisser som det nuværende genbrugscenter i Sydhavnen er en del

af. Som en del af samarbejdet beder vi de studerende forholde sig til FN's bæredygtighedsmål 11 og 12, der fokuserer på henholdsvis at skabe bæredygtige byer og lokalsamfund og at sikre ansvarligt forbrug og produktion.

For KADK er det vigtigt at de studerende får en fornemmelse for, hvordan virkeligheden altid sparker tilbage på de forslag designeren stiller, og hvordan små design-eksperimenter altid taler ind i større og mere komplekse dagsordener. Som designer kan man f.eks. have en stærk ambition om at ville arbejde lokalt og bruge genbrugsmaterialer i designarbejdet. Men der kan være en masse praktiske udfordringer forbundet med den ambition. Det kan f.eks. være omkostninger ved at skille produkter ad, rensning, klargøring og sortering. Mange af de udfordringer hænger sammen med hvordan vi har valgt at organisere os i vores samfund, og hvordan materialer anvendes og bliver gjort tilgængelige.

Strategisk design og grønne forretningsmodeller

Som en obligatorisk del af designuddannelsen følger alle studerende på femte semester et modul i strategisk design. Her arbejder hele årgangen i tværdisciplinære teams med en vifte af konkrete virksomheder, der alle ønsker et kritisk eftersyn af deres forretningsmodel og konkrete bud på, hvordan modellen kan ændres.

Med et særligt fokus på KADK's interesse for bæredygtighed besluttede vi, at forløbet i efteråret 2016 skulle handle om „grønne forretningsmodeller“. Her lavede hver gruppe analyser af en udvalgt virksomhed og branchen, som den opererede i. De forskellige teams designede dialogværktøjer til virksomheden, der dels understøttede ledende medarbejdere i at se på deres forretning med et kritisk og bæredygtigt blik, og dels åbnede op for udforskning af alternative muligheder.

Projekterne handlede bl.a. om helhedsorienteret og bæredygtig mode- og møbel-design, brug af svineskind på nye måder, grøn turisme og bæredygtigt havbrug. I nogle projekter handlede det f.eks. om at komme med forslag til ændrede kommunikations-, distributions- og salgskanaler, eller nye former for partnerskaber.



Center for Forskning i Codesign

Fremtidens designere vender sig ud mod verden

For KADK er det meget værdifuldt at indgå i eksterne samarbejder og beskæftige sig med samfundsmæssige problemstillinger. Design er mere end overflade og indpakning inden for rammen af et industrielt paradigme. Designerens evne til at formgive og æstetisere komplekse og abstrakte fremtider i konkrete billeder kan sætte os alle sammen i stand til at stille kritiske spørgsmål til vore egne gængse forestillinger om f.eks. bæredygtighed.

En bæredygtig udvikling forudsætter samarbejder inden for alle niveauer af samfundet. Udfordringerne er mange og det haster med at finde gode løsninger. Men vi kan ikke overlade arbejdet kun til politikere, ingeniører, byplanlæggere, djøf'ere etc. Der er i den grad brug for designere med bæredygtige ambitioner.

Designere er ikke blot gode til at generere ideer og visualisere mulige fremtider. Designere har en særlig evne til at være både konkrete og kritiske og til at navigere professionelt i åbne og udforskende processer, der aktivt involverer de mennesker som de nye løsninger retter sig imod. Sådanne „demokratiske designeksperimenter“ åbner for deltagelse og giver fælles ejerskab til løsningerne.

Det handler især om at bygge oven på eksisterende praksisser, både som borgere og professionelle, ved at øve os på fremtiden i fællesskab, f.eks. gennem forskellige former for hverdagsteater. Det er nemlig gennem et kritisk og fælles engagement med forslag til hvordan fremtiden kunne være anderledes, at gode og bæredygtige erfaringer bliver til. Det er dem, der er kernen i forandring.

Sissel Olander er Adjunkt i produktdesign og bæredygtighed med særlig interesse i design-antropologi, co-design og designeksperimenter. Eva Brandt er Professor (MSO), Co-leder af Center for forskning i Codesign og har interesse for eksperimenterende designforskning.