

Bo Allesøe Christensen er lektor ved Aalborg Universitet, og forsker især indenfor social- og kulturpsykologi. Har bidraget til en lang række tidsskrifter og antologier med temaer indenfor bl.a. natur, æstetik og design.

Rasmus Grøn er lektor i æstetik og oplevelsesdesign ved Aalborg Universitet, og forsker især inden for krydsfeltet mellem æstetik, design og kultur. Han er bl.a. redaktør og medforfatter på antologierne *Æstetik og Bæredygtighed* (2024) og *Stemningens Æstetik* (2021)

Keywords: Kritisk design, sociologi, materiel kultur, parafunktionalitet, Dunne og Raby

DESIGN OG KULTURKRITIK: AT VÆRE GENSTAND FOR MODSTAND

Hvad kendetegner vores tingsrelationer? Hvordan hænger disse relationer sammen med den kulturelle og historiske virkelighed, vi er forankret i? Og kan kritisk tænkning og praksis bidrage til at synliggøre og måske ændre disse relationer?

Artiklen vil adressere disse spørgsmål med udgangspunkt i den kritiske designtradition, som bl.a. udfordrer designobjekters traditionelle instrumentelle identitet med begrebet om 'parafunktionalitet'. Gennem en analyse af et kritisk designprojekt undersøger vi, hvordan kritiske, parafunktionelle designobjekter kan skabe et brud med vores vanemæssige omgang med objekter og derved åbne for nye praksisser og en udvidet forståelse af vores relation til tingsverdenen.

I artiklens sidste del forsøger vi at karakterisere denne udvidede forståelse, ved at skelne mellem tingens objekt- og genstandskarakter.



Introduktion

Design kan være mange ting. Det kan for eksempel henvise til en almenmenneskelig evne at realisere en 'gennemtænkt formgivningsambition',¹ men også en specialiseret, professionel kompetence udi samme, ligesom begrebet både kan referere til denne formgivningsproces, idé/koncept og resultat.² Og når det kommer til det færdige resultat, så kan 'design' både henvise til 'designproduktet', et objekt produceret mhp. bestemte brugsformål – men også til dets overordnede æstetiske udtryk, afkoblet fra pragmatiske faktorer. Når man taler om en bil eller boligs design, handler det for eksempel sjældent om motoren eller ydermurens holdbarhed og soliditet. Når det er sagt, så tænker vi dog typisk på design ud fra et *funktionelt* perspektiv, idet vi kategoriserer det som noget, der skal virke og bruges. Er kniven skarp og ligger den godt i hånden? Har fjernsynet en god billedgengivelse og en velfungerende og intuitivt brugbar fjernbetjening? I denne forståelse vurderes et design ud fra nytteværdien. Gavner designet objektets funktionalitet og gør det eventuelt brugen mere sanseligt behagelig?

I de seneste årtier har der med designretningen *kritisk design* udviklet sig en kritisk, humanvidenskabeligt forankret interesse i at forstå designs rolle i folks hverdag som mere end umiddelbar funktionalitet og æstetisk-sanselig komfort. Fokus har rettet sig imod at forstå, hvordan forskellige designs præger den måde, vi tilgår verden på og selv præges af tilgangen.

Kritisk design blev sat på dagsordenen omkring årtusindskiftet af Anthony Dunne og Fiona Raby, designere og forskere ved Royal College of Art i London. I bøgerne *Design Noir – the secret life of electronic objects* fra 2001 og *Dunnes Hertzian Tales – Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design* fra 2006 udviklede de de teoretiske rammer for, hvad de kaldte 'critical design'. Det skete med afsæt i egne og andres designprojekter og med inspiration fra dels tidligere designavantgardistiske bevægelser,³ dels kritisk, poststrukturalistisk og æstetisk teori. Kritisk design har siden forgrenet sig i en lang række beslægtede designretninger,⁴ men vi afgrænser i denne artikel forståelsen af 'kritisk design' til Dunne og Rabys arbejde, da vi her finder den mest prægnante formulering og realisering af retningens kritiske og sociologiske potentialer.

Dunne og Raby afviser ikke, at det er et grundlæggende træk ved designobjekter, at de tjener bestemte funktioner.⁵ Men de anskuer forholdet mellem mennesker og objekter som forbundet til en større, social og politisk virkelighed, hvor

1 Folkmann 2016, s. 19.

2 Joulie 2000, s. 30.

3 Malpass 2017; Rossi 2015.

4 Her kan bl.a. nævnes: adversarial design, design activism, ludic design, speculative design, contestational design og discursive design. (se bl.a. Malpass 2017; Sharp & Sharp 2018).

5 Forsey 2013.

designgenstande altid er udtryk for naturaliserede ideologiske og/eller kommercielle værdier og interesser.⁶ Designs skal derfor forstås og erfares som *kulturelle medier*, der normativt påvirker vores sociale og kulturelle kontekster og forståelsesrammer.⁷ Den måde, der designes på, er med til at sætte rammerne for, hvad vi kan/bør gøre, hvordan vi kan/bør gøre det – og hvad vi tænker, der kan lade sig gøre at gøre. Ved at bryde eller udvide disse rammer skabes rum for en kritisk gentænkning af vores relation til tingsverdenen, og hvordan vi designer denne relation:

”Design research in the aesthetic and cultural realm should draw attention to how products limit our experiences and expose to criticism and discussion their hidden social and psychological mechanisms.”⁸

Hvad angår 'the aesthetic', så afviser Dunne og Raby en mere traditionel forståelse af designæstetik som knyttet til forskønnelse. I stedet henter de stor inspiration fra den moderne kunstæstetik, hvis anti-konventionelle æstetiske formsprog skaber forventningsbrud og fremmedgørelse og åbner for nye blikke på og erfaringer af verden – inklusive tingsverdenen. Dunne og Raby forsøger at gøre implicitte kulturelle værdier og interesser eksplicitte og udfordre centrale forståelser i og om design – ikke mindst vores forestillinger om funktionalitet – gennem en tilgang til design som 'applied art',⁹ hvor det kritiske designobjekt bliver "a form of social research to integrate critical aesthetic experience with everyday life."¹⁰ Paradoksalt formuleret er kritisk designs funktionalitet at gøre opmærksom på et designs funktionalitet på en ikke-funktionel måde. Ifølge Anthony Dunne er det kritiske designobjekt kendetegnet ved, at vi oplever det *parafunktionelt*, hvilket vil sige, at genstanden fungerer, men ikke på den måde vi regner med.¹¹ Derfor kan disse objekter anskues som *post-optimale* objekter, da de ikke er rettet imod at tilfredsstille vores behov på den mest optimale måde, men imod at forstyrre vores 'naturlige' omgang med designobjekter for at gøre os opmærksomme på, hvordan det behov, de imødekommer, er opstået.¹²

I den følgende analyse vil vi belyse dette nærmere gennem to vidt forskellige eksempler på 'kritisk design'. For det første en række designobjekter under fællestitlen 'The Uncomfortable' af den græske arkitekt Katerina Kamprani. For det andet designet 'The Nipple Chair' fra Dunne og Rabys *Placebo Project* fra 2001. Analysen vil blandt andet påvise, hvordan kritiske, parafunktionelle designobjekter kan skabe forstyrrelser af vores vanemæssige omgang med objekter. Derved åbner de for nye praksisser og en udvidet forståelse af vores relation til tingsverdenen.

6 Lupton 2018.

7 Folkmann 2016, 17.

8 Dunne, 2006, s. xvi.

9 Dunne, 2006, s. xvi.

10 Dunne 2006, s. 147

11 Dunne 2006, s. 43ff.

12 Dunne 2006, s. 20.

Forstyrrelserne fører til, at folk både tænker og sanser verden på en anden måde, og at deres sociale interaktioner ændrer sig. I vores optik er forståelsen af disse omfattende implikationer et uafklaret spørgsmål indenfor den kritiske designtradition. Vi vil her forsøge at give et begyndende svar ved at tolke det dels gennem et mikrosociologisk og socialpsykologisk perspektiv, og dels ved at skelne mellem et designs objekt- og genstandskarakter. Begge dele kan, efter vores mening, supplere og berige Dunne og Rabys kritiske design med en dybere teoretisk forståelse.

Anti-funktionalitet: Ubehaget

Det første eksempel er en række designobjekter under fællestitlen 'The Uncomfortable' af den græske arkitekt Katerina Kamprani, der specifikt adresserer og udfordrer, hvad vi oplever og erfarer som forskellige designs funktionalitet.¹³ Kamprani introducerer sin webudstilling af objekterne med udsagnet "All the objects you will see in this website are deliberately designed to annoy you" (fig. 1).

Intentionen med websitet er at dekonstruere simple hverdagsobjekters designsprog, 'vride' de selvsamme objekters fundamentale egenskaber eller funktioner. Dels for at overraske folk og få dem til at grine, men også for at få dem til at påskønne kompleksiteten i interaktionen med disse simple objekter. Fig. 2 viser tre eksempler fra designserien i form af en vandkande, gummistøvler og et vinglas.

Alle tre designs er almindelige objekter, vi alle bruger i hverdagen. Men i det nye design er de umulige at bruge i overensstemmelse med deres sædvanlige funktion. Vandkanden vander sig selv, gummistøvlerne holder ikke vandet ude, og vinglasset er umuligt at drikke af. Kamprani designer formfuldendte hverdagsobjekter på måder, der undergraver deres funktionalitet. I en videopræsentation af projektet beskriver Kamprani det som et forsøg på at anvende design kritisk til at skabe en bevidstgørende forstyrrelse af vores omgang med brugsobjekter.¹⁴ Kampranis mål er at fremprovokere et ubehag ved at sabotere vores interaktion med hverdagsobjekter for at gøre os bevidste om vores komplekse og dybe relationer til de samme objekter. Men hvordan skal vi egentlig forstå den kritiske bevidsthed eller forståelse, hun søger at bringe frem?

Hos Kamprani beløber det kritiske sig til, at objektet ikke virker. Dekonstruktionen består i at nedbryde den normale funktion. Kampranis designobjekter virker derfor mere antifunktionelle end parafunktionelle: de udfordrer ikke brugen, men umuliggør den. Umiddelbart er det svært at se, hvordan den kompleksitet og dybde, som, ifølge Kamprani, gør sig gældende i vores interaktion med hverdagsobjekter

13 Udstillingen kan ses her: <https://www.theuncomfortable.com>. Billeder gengivet med kunstnerens tilladelse. Se også dette foredrag, hvori hun relaterer sit arbejde til brugeroplevelser og funktionalitet: <https://youtu.be/cQ1R6OOucaQ?feature=shared>

14 Culture Trip 2018, 00:25ff.

HELLO!

ALL THE OBJECTS YOU WILL SEE IN THIS WEBSITE ARE DELIBERATELY DESIGNED TO ANNOY YOU.

This project started after I failed to finish my studies in industrial design around 2011 and it has continued to grow ever since. My goal is to deconstruct the invisible design language of simple everyday objects and tweak their fundamental properties in order to surprise you and make you laugh. But also to help you appreciate the complexity and depth of interactions with the simplest of objects around us. As a poor designer I have started the project by making conceptual 3d visualisations, but recently I have decided to spend all my savings to produce prototypes, because what would the world be if there were no Uncomfortable objects out there?

Figur 1. Kamprani 2020.



Figur 2. Kamprani 2020.

kommer til syne. I stedet kommer hun til at bekræfte den funktionalisme, hun gerne vil udfordre. Designet sætter ikke noget andet og mere i stedet for den oprindelige funktion. Det indikerer udelukkende den funktion, vi vil forvente af det pågældende design. Kamprani beskriver selv sit projekt som 'a rebellious act', hvor hun bryder alle de regler, hun har lært på designskolen. Men effekten af denne rebelske designaktivitet går ikke hinsides det funktionelle. Designet irriterer uden provokere, dvs. uden at få én til at tænke over andet og mere end designets funktion. Kampranis projekt er derfor mest en sjov, overraskende og måske også tankevækkende gimmick end et godt eksempel på kritisk design.

The Nipple Chair

Det andet eksempel er hentet fra Anthony Dunne og Fiona Rabys *Placebo Project*. I dette projekt forsøgte de to designere at bringe designforskningen ud i hverdagen ved at installere otte designprototyper i almindelige menneskers hjem.¹⁵ Alle otte prototyper skulle undersøge folks holdninger og oplevelser omkring elektromagnetisk stråling i deres hjem. Dunne og Raby indrykkede bl.a. avisannoncer og lavede en udstilling i varehuset Selfridge i London for at vække interesse for eksperimentet og rekruttere deltagere, der ville 'adoptere' et af deres objekter. For at deltage skulle deltagerne udfylde en ansøgning, hvori de bl.a. beskrev deres holdninger til elektromagnetiske bølger, hvilke designobjekter, de foretrak og hvorfor. Herefter fik udvalgte deltagere objekterne med hjem i en periode, og blev efterfølgende interviewet om deres oplevelser fra og tanker om samlivet med prototyperne.

Formålet med *Placebo Project* var at fremkalde historier om det, som Dunne og Raby kaldte *elektroniske objekters hemmelige liv*, dvs. historier om objekterne som både kunne være faktuelle såvel som ting folk forestillede sig om dem: "Once electronic objects enter people's homes, they develop private lives, or at least ones that are hidden from human vision. Occasionally we catch a glimpse of this life when objects interfere with each other, or malfunction."¹⁶

Vi er alle omgivet af usynlige elektromagnetiske stråler og felter, der udgår fra de elektroniske objekter, vi omgiver os med i vores hverdag. Den franske sociolog Bruno Latour taler om, at vores relationer til teknologi er præget af en 'blackboxing'-proces, hvor teknologiske objekter 'usynliggøres' af deres egen succes. Vi interesserer os typisk ikke for deres indre kompleksitet eller implikationer – for eksempel de elektroniske felter, de skaber – så længe de udfylder deres funktion.¹⁷ Dunne og Rabys mål med prototyperne var at synliggøre og gøre brugerne opmærksomme på disse felter og herigennem undersøge de oplevelser, fortolkninger og fortællinger som opstod heraf. Det væsentlige var ikke, om disse fortolkninger og historier var videnskabeligt korrekte, men hvordan de hjalp folk med at forklare og relatere til de elektroniske teknologier og særligt den elektromagnetisk stråling, der omgav dem.

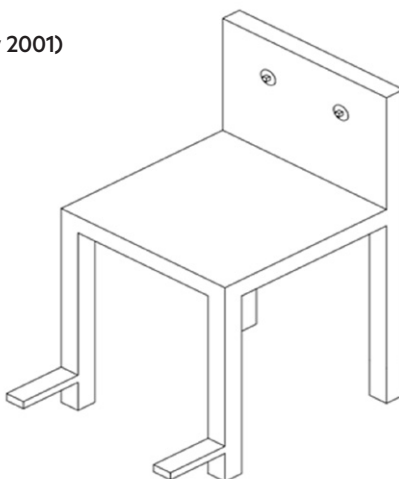
Et af de designobjekter, der blev brugt i eksperimentet, var *The Nipple Chair* [brystvortestolen] (fig. 3). Genstanden ligner en spisebordsstol med påmonterede brystvorter. Navnet kan dog også læses (og især høres) som 'nippel' – et udvendigt rør med gevind, der forbinder andre rør – hvilket konnoterer en forbindelse mellem to ting. I Dunne og Rabys tilfælde en forbindelse mellem folk, der sidder på stolen, og de elektromagnetiske felter, som får de to 'nippler' til at bevæge sig, når stolen bliver placeret i nærheden af dem. Stolen gør således folk opmærksomme på noget, de ikke var opmærksomme på eller kunne sanse før, nemlig de elektromagnetiske stråler, og

15 Dunne & Raby 2002; Dunne & Raby 2001.

16 Dunne & Raby 2002, s. 11.

17 Latour 1999, s. 184ff.

Figur 3. The Nipple Chair (Dunne & Raby 2001)



udfordrer dermed deres perception og opfattelse af hverdagsobjekters funktion og omgivelser.

The Nipple Chair har fællestræk med andre af Dunne og Rabys kritiske designs.¹⁸ Det er på den ene side et enkelt, masseproducerbart og multifunktionelt design, som både opfylder en praktisk funktion (at sidde) og en kritisk funktion (at synliggøre den ellers usynlige elektromagnetiske stråling), men samtidig gør sameksistensen af de to funktioner stolen til et fremmedartet, næsten 'umuligt' hverdagsobjekt.¹⁹ Med sine to 'brystvorter' relaterer *The Nipple Chair* sig også til intimsfæren og til en erotisk eller primordial tilknytning, som normalt er uforenelig med 'døde' objekter. Det sker på en fysisk bastant og ironisk måde, idet det hverken er særligt normalt eller behageligt at sætte sig på en stol, hvor to 'brystvorter' prikker en i ryggen. Det giver stolen en funktionalitet som potentielt massageapparat, men skaber samtidig en konflikt i stolens kommunikation, da en (måske) behagelig kropsmassage potentielt medfører en elektromagnetisk forurening af kroppen.

Domesticering og forhandling – kritisk design som (sociologisk) metode

Placebo Project kan ses som både et designsociologisk eksperiment²⁰ og som kultursociologisk aktionsforskning, en slags *research in the wild*.²¹ I stedet for at opstille hypoteser og teste disse gennem laboratorieforsøg i kontrollerede omgivelser, foregår undersøgelsen uden for laboratoriet – i de 'vilde' omgivelser, hvor teknologien

18 Se f.eks. Dunne & Gaver 1999.

19 Se f.eks. Gentes & Mollon 2015 og Auger 2012 for eksempler på kritiske designprojekter som – inspireret af Dunne & Raby – gør brug af samme ambivalens.

20 Lupton 2018; Hunt 2011.

21 Rogers & Marshall 2017, s. 11-21.

bruges og indvirker på folks liv og tænkning. Dermed opnår man en mere økologisk forståelse af forholdet til teknologi, dvs. hvordan teknologien bruges og fungerer i mere naturlige omgivelser, og hvilke effekter dette har. På den måde opnås en mere umiddelbar adgang til folks reaktioner på og oplevelser af teknologi, og hvordan denne på godt og ondt indgår i deres interaktion med og forståelse af omverdenen.

Det var Dunne & Rabys intention, at de otte prototyper i projektet skulle være "...open-ended enough to prompt stories but not so open as to bewilder."²² Det kritiske design skulle altså ramme en balance mellem det velkendte og ukendte, naturlige og 'umulige' for at skabe eftertanke og stimulere til nye fortolkninger og narrativer.²³ De otte prototyper havde alle en konceptuel karakter, som gjorde, at selv om de kom med en klart defineret funktion (eller funktioner), så fremstod de mere som fremmedelementer end som velkendte brugsgenstande. Dunne og Rabys designs var ikke møntet på at indgå som almindelige, dagligdags objekter. I hvert fald ikke til at begynde med. Som vi skal se, blev objekterne efterhånden domesticeret og tilegnet hverdagen af brugerne.²⁴ Men denne tilegnelse var også en fortolkningsproces, eftersom interaktionen mellem designobjekter og brugere var til forhandling. Det var ikke fra starten klart, hvad objekterne kunne og ej heller, hvilken betydning det ville have for de, der brugte dem, at de brugte dem. Prototyperne skabte således et rum for at folk selv kunne bygge historier op omkring prototyperne gennem den måde, de indgik i deres hverdagsliv.

Prototyperne med deres uafklarede funktionalitet udfordrede folks forventninger til meningsfulde tingsrelationer i hverdagen, og gav deltagerne mulighed for at skabe nye meningssammenhænge, hvori disse prototyper indgik. Herved blev objekterne ofte indskrevet i narrativer, hvor de fik deres eget liv og blev tildelt en form for agens, mens deres primære funktionalitet blev sekundær.

I denne proces trak brugerne på forskellige velkendte narrativer, som viser hvordan de kulturelt forstod (og nogle gange misforstod) de elektroniske teknologier, der omgav dem. Disse narrativer illustrerer en velkendt mikrosociologisk og socialpsykologisk figur, hvor de ressourcer folk trækker på for at give mening til noget ukendt, ofte er ressourcer, der allerede er tilgængelige i de omkringliggende sociale og kulturelle sfærer.²⁵ Hvis et design for eksempel foretager en række mekaniske bevægelser, som ligner menneskelig gang, kan man forstå det som robotlignende. Og herfra kan man knytte an til forskellige narrativer om robotter, som man har til rådighed fra hverdagslivet og populærkulturen. Meningsdannelsen bliver dermed delvist et resultat af dette forhåndskendskab (idet der selvfølgelig er forskel på, om man er robotforsker, arbejder sammen med robotter på en bilfabrik eller er en 10-årig,

22 Dunne & Raby 2002, s. 11.

23 Gentes & Mollon beskriver det som en balance mellem 'the familiar' og 'the uncanny', hvor "the audience needs to be unsettled but not freaked out", Gentes & Mollon, s. 96.

24 Callon 1984; Lie og Sørensen 1996; Berker 2006.

25 Se Garfinkel 1967 og Bruner 1990.

som holder af Marvel film), dvs. en form for narrativ domesticering af designobjektet. Men det er samtidig kun en del af sandheden, da der også kan opstå nye narrativer i denne proces. Enten ved at man forbinder narrativer med hinanden på nye måder, fx at 'robot-designet' forbindes med et kunstharrativ og derved kommer til at handle om forholdet mellem teknologi og æstetik. Eller ved at hele narrativet i sig selv kan undergå en omfattende udvikling. Tilvejebringelsen af mening kan derfor have karakter af både produktion og reproduktion: det aktiverer dét, man allerede ved, og de værdier, overbevisninger og synspunkter man har eller forventes at have. Men den kan også have karakter af en udvikling, et potentielt nybrud, hvor man enten får et nyt syn på sit kulturelle 'beredskab', eller sætter noget andet i stedet.

In the Wild – tilegnelsen af 'The Nipple Chair'

Dunne og Rabys interviews med de personer, der 'adopteret' deres design, afspejler de ovenstående pointer. *For det første* blev stolen brugt i til andet og mere end at sidde på. Neil, en af interviewpersonerne, og hans kæreste Sophie flytter *The Nipple Chair* rundt til forskellige steder i hjemmet, lige fra køkkenet, soveværelset og til badeværelset.²⁶ I soveværelset, siger Neil, er stolen mest stille, fordi der ikke er nogle elektromagnetiske felter, mens stuen er dér, hvor der sker mest. Deres måde at flytte stolen rundt på handler ikke kun om at stolen så er mere aktiv, men også at den derved informerer om det miljø den er placeret i. Neil beskriver hvordan han, når han er træt af at arbejde, holder en pause og flytter sin opmærksomhed til, hvad stolen er i færd med. Fra blot at være et praktisk brugsobjekt får stolen nu en flertydig funktionalitet som forbindelsesled til usynlige energier og forandringer i nærmiljøet: "...it gives you information about our environment, living conditions, about the noise that we're generating of various kinds. I suppose it puts us in touch with these invisible changes which are happening".²⁷ Sociologen Theodor W. Adorno peger i bogen *Aesthetic Theory* fra 1997 på noget lignende i forhold til kunstværkers virkning: "artworks usually present something else by presenting themselves, and they present themselves in presenting something else."²⁸ Ligesom kunstværket peger designet som møbel ud over sig selv mod det miljø af usynlige elektroniske stråler, der omgiver det, men kun ved at blive flyttet rundt, som man netop gør med møbler. Der opstår et komplekst forhold mellem stolens traditionelle funktionalitet som siddemøbel, og så dét, den er relateret til, som ikke er en del af denne funktion, nemlig elektromagnetismen, der omgiver stolen. Det er netop ved at præsentere noget andet end sig selv, at stolen præsenterer sig selv som en særegen genstand. Begge dele svarer til de to betydninger af 'nipple' ovenfor, dels som en kanal (som bringer brugeren i kontakt med den ellers

26 Dunne & Raby 2001; Dunne & Raby 2002, s. 12-14.

27 Dunne & Raby 2002, s. 14.

28 Adorno 1997, s. 127.

usynlige stråling) og dels som det særegne ved lige præcis denne stol. *The Nipple Chair* rummer en potentiel harmoni mellem de to funktioner, da den kan anspore folk til at sætte sig dér, hvor der er mindst stråling (og brystvorterne derfor er mindst aktive), som en traditionel brugsgenstand tilsat en helbredsmæssig funktion. Men det er ikke hvad der sker i brugernes domesticering af stolen. Her opleves den hverken som 'bare' en stol, der kan måle stråling eller 'bare' en elektromagnetisk måler man kan sidde på, men som et nyt, tredje objekt, som skaber nye former for interaktioner.

For det andet fører deltagernes interaktioner med stolen til en ændret oplevelse og fortolkning af deres omverden. Neil fortæller, at han en gang imellem forsøger at få stolen til at vibrere ved at bruge tanker.²⁹ Det kan selvfølgelig ikke lade sig gøre, men udsagnet udtrykker en forståelse af at være sat i et miljø, hvor der er betingelser til stede – elektromagnetiske bølger – som er uden for ens indflydelse. En forståelse som måske også er påvirket af populærkulturens superheltefilm og -tegneserier, der ofte indeholder figurer med telepatiske evner. Neil overvejer, om den skjulte elektromagnetiske stråling, som nu er blevet synlig, kunne være udtryk for en mulig forurening eller et kompleks af energier som vi faktisk ikke rigtig ved noget om.³⁰ Igen er der en række narrativer på færde her. Ud over det populærkulturelle (eller måske quasi-videnskabelige), så opstår der også et mere dystert, realistisk narrativ pga. en gryende kritisk bevidsthed om, at der qua den elektromagnetiske stråling kan være risikofaktorer forbundet med brugen af teknologi.

Neils intuitive forsøg på telepatisk kommunikation er dog ikke blot udtryk for en anden, mere kritisk omverdensoplevelse. Den er også, *for det tredje*, udtryk for, at domesticeringen sker gennem et 'animistisk' narrativ, hvor stolen personliggøres. Neil beskriver således også interaktionen, som om han forsøger at tale med stolen, men mangler sproget til det: "I just wish I understood it a bit more. Sometimes, it's almost as if you're trying to speak to it in a different language..."³¹ Han gør meget ud af at påpege, at stolen ikke blot er en 'gadget', men snarere at sammenligne med en levende ting. Som at have et husdyr, der reagerer på de ting, der foregår i hjemmet. Da interviewereren spørger Neil, hvem han vil give stolen til, hvis han skulle give den videre, siger han, at han ikke bare vil give den til hvem som helst. Ligesom man ikke overdrager huskatten til hvem som helst, vil han kun give stolen til én, der kan passe ordentligt på den. Neil og Sophie tilegner sig det fremmede objekt gennem et narrativ om stolen som en levende ting, man føler omsorg for. Når Sophie ringer hjem, skal hun altid lige høre om stolen er ok. Og Neil beretter, hvordan han oplever, at 'brystvorterne' får mere fart på, når han kommer hjem, som om stolen er glad for at se ham. Hvor stolen først blev opfattet som en teknologisk 'gadget' for nørder, knytter

29 Dunne & Raby 2002, s. 12.

30 Dunne & Raby 2002, s. 13.

31 Dunne & Raby 2002, s. 14.

Neil den til et "hjemmets" narrativ, hvor den forbindes med en omsorg, man normalt føler for et husdyr eller måske et lille barn.³²

De tre temaer som er blevet fremhævet her – mere åbne funktionaliteter, mere kritisk omverdensbevidsthed og animistiske tingsrelationer – understreger alle, at Dunne og Rabys kritiske designobjekt ikke eksisterer udelukkende for at tilfredsstille mennesker. Objektet får eller har sit eget liv og giver anledning til en særegen og udvidet interaktion, der ikke kan sammenlignes med den sædvanlige interaktion med objekter. Selvom objektet har en funktion – stolen bruges stadig til at sidde på – så peger objektet også ud over denne funktion. Interaktionen med det afdækker også noget mere. Og det er her, vi finder den afgørende forskel mellem vores to designeksempler. Kampranis objekter har ikke deres eget liv, og de peger derfor heller ikke ud over sig selv. De er mere at betragte som mangelobjekter, hvis mangler gør dem irriterende. Dunne og Rabys objekter, derimod, bidrager til at skabe nye perspektiver på tingenes roller og funktioner i vores liv.

Anthony Dunne: det post-optimale objekt og parafunctionalitet

De tre fremanalyserede elementer fra casen *The Nipple Chair* peger i retning af post-optimalitet og, ikke mindst, parafunctionalitet, som centrale begreber og strategier i kritisk design.³³ Genstanden afklædes sin optimale funktionalitet og får herigennem ny betydning på baggrund af denne funktionalitet. Det er som et gestalt-skift, hvor man i et billede pludselig ser en ny betydning. *The Nipple Chair* er en stol, som ikke bare er en stol. Den bliver et vidnesbyrd om noget andet, men netop på baggrund af det, der karakteriserer den som stol. Og det er dette aspekt, vidnesbyrdet om noget andet, der er grobund for udøvelsen af kritik, som en kritisk kommentar eller forsøg på at give en dybere og mere nuanceret forståelse af designets tilsyneladende funktionalitet. Det er denne logik, man skal have blik for, for at se det kritiske i kritisk design – i hvert fald i Dunne og Rabys version.

Dunne forsøger at indkredse denne parafunktionelle logik ved at se på, hvordan designobjekter typisk skabes med ét dominerende formål, nemlig at være brugervenlige. Her retter post-optimalitet og parafunctionalitet sig imod de to centrale aspekter af brugervenlighed: at genstanden er funktionel, let og måske ligefrem behagelig at bruge, og at den tilfredsstiller de behov, der ligger til grund for anvendelsen.³⁴ Dette ideal om brugervenlighed medfører, at designgenstande ikke må forvirre eller skuffe. Men det overser også fuldstændigt objekters evne til aktivt at påvirke den måde verden opfattes på, som Dunne formulerer det i en kritik

32 Dunne & Raby 2001.

33 Malpass 2015, Dunne 2006.

34 Dunne 2006, s. 24.

af den indflydelsesrige designteoretiker Donald Norman.³⁵ Donald Norman tager udgangspunkt i den økologiske psykolog J. J. Gibson, hvis kongstanke var, at vi ikke perciperer genstande som neutrale objekter, men som muligheder for at gøre noget. Vi ser ikke en stol, vi ser snarere en mulighed for at sidde ned, at støtte os til ryglænet, at stå på sædet for f.eks. at skrue en pære i en lampe.³⁶ Det engelske ord for dette er *affordances*: at tingene *tilbyder* os en række handlingsmuligheder. For Norman er godt design derfor et spørgsmål om, at designgenstanden tilføres og signalerer den 'rette' *affordance*, som optimerer brugervenligheden. Designprocessen skal sikre, at formen ikke bare følger funktionen, men at formen faktisk bliver funktionen. Her er det dog vigtigt at bemærke, at Gibsons teori fokuserer på individers (inklusive menneskers) direkte perception af deres naturlige habitat, eller omverden. Indenfor designverdenen bliver spørgsmålet om *affordances* imidlertid langt mere komplekst og problematisk, eftersom vores vurdering af fænomeners brugspotentiale er overlejret af sociale vaner, værdier og normer.³⁷ Det bliver derfor ikke kun et spørgsmål om, hvad en given genstand *kan* bruges til, men til hvad og hvordan den *bør* bruges.

"De sociale organisationer og institutioner lægger så kraftige bindinger på vores aktivitetsmuligheder, at selektionen af, hvad et givent sted, objekt eller social begivenhed tjener til, reelt ikke foretages af det 'visuelle systems jagt på klarhed' [...] men af den fælles sociale betydning."³⁸

Genstande tillægges bestemte kulturelle betydninger, som også definerer deres legitime funktion. Dét, vi forstår som genstandenes rette, eller ligefrem naturlige *affordance*, er derfor reelt deres 'kanoniske tjenlighed',³⁹ det vil sige den kulturelt sanktionerede brug af dem, der skyldes vores tillærte sociale viden om genstandene og præger vores perception af dem. Men det betyder også, at genstandenes *affordances* ikke er affødt naturligt, men er til forhandling. Ikke mindst når vi snakker om nye og komplekse fænomener som for eksempel teknologiske genstande eller objekter. *Affordances* bliver derfor et sociologisk – og politisk – begreb, da det handler om, hvordan der skabes 'kanoniserede', og derved også (u)mulige måder at anvende omverdenens objekter på. Og her spiller designobjekter en afgørende rolle som menneskeskabte, sociale genstande, 'kodede' med brugsnormer for hvordan de kan, eller bør, anvendes:

35 Dunne 2006, s. 24.

36 Gibson 1979.

37 Davis 2020; Costall 1995

38 Trettvik 2001, s. 509.

39 Trettvik 2001, s. 509.

“They invite and constrain us to use them in certain ways, even if this use does not correspond to their intended function. The affordances of artifacts are themselves, therefore, a focus of enduring, and cumulative, social influence.”⁴⁰

Da designobjekter indtager en dominerende plads i vores moderne omverden, har de også stor indflydelse på den ’fælles sociale betydning’, vi tillægger vores materielle omverden og dens brugspotentiale. Derfor kan de i princippet også udfordre og udvide denne betydning og genstandenes kanoniske *affordances*. Når Norman taler om at designe ud fra de ’rette’ *affordances*, så har det uomtvisteligt en stor pragmatisk værdi, da det afføder designs, som er intuitivt brugervenlige og bredt appellerende. Men det medfører også, at design bidrager til en begrænsning af de potentielle relationer mellem mennesker og ting, subjekter og objekter.

Den parafunktionelle designgenstand tjener her til at udfordre og afnaturalisere denne konventionelle forståelse af *affordances* (og dermed design) ved at flytte fokus fra genstandens tjenlighed til for hvem og i hvilken kontekst denne tjenlighed opstår.⁴¹ Dermed tydeliggøres det, at genstande tilbyder mange flere måder at agere på, og dermed måder at påvirke den måde, vi forstår verden på. Det parafunktionelle designobjekts ’brugeruvenlighed’ skal skabe en ’blid provokation’, som gør os opmærksom på den mangfoldighed af muligheder, der allerede er på færde eller opstår i interaktionen med genstande:

“If user-friendliness characterizes the relationship between the user and the optimal object, user-unfriendliness then, a form of gentle provocation, could characterize the post-optimal object [....] The prefix “para-” suggests that such design is within the realms of utility but attempts to go beyond conventional definitions of functionalism to include *the poetic*.”⁴²

Men selvom Dunne og Rabys kritik af funktionsbegrebet er rammende, har den også sine begrænsninger. Dunne og Raby henter som nævnt stor inspiration i moderne kunstæstetik, og denne kobling af kunst og design er et yderst værdifuldt nybrud i tænkningen af design som kritisk praksis og erfaring. Men den er samtidigt også for ensidig, da koblingen af brugeruvenligheden med ’det poetiske’ afføder en for snæver kunstæstetisk forståelse af tingsrelationen som en spekulativ interaktion mellem værk og modtager.⁴³ Det fører til en idealistisk position, hvor det er designets bagvedliggende idé og ikke den faktiske brug af designet som materiel brugsgenstand, der bliver udgangspunkt for det kritiske. Det kommer til at handle om, at forfører

40 Costall 1995, s. 471.

41 Dunne 2006, s. 43.

42 Dunne 2006, 35 & 43; vores fremhævnning.

43 For en designintern diskussion af denne pointe, se Bardzell & Bardzell 2013 og Pierce et al. 2015.

beskueren ind i en af verden af ideer, nærmere end objekter.⁴⁴ En verden, hvor designobjektets primære funktion er at formidle dets indholdsmæssige pointe. Dunne og Rabys i øvrigt interessante designprojekter har derfor også primært fået et offentligt liv som udstillingsobjekter, løsrevet fra reale brugskontekster. *Placebo Project* er her den store undtagelse, da det faktisk udforsker kritiske designs påvirkning af menneskers hverdagsliv. Dunne og Raby kommer imidlertid til at mangle et teoretisk sprog, der fuldt ud kan indfange implikationerne af deres eget projekt, nemlig, at det kritiske, parafunktionelle designs etablering af nye (inklusive æstetiske) oplevelser og erfaringer også strækker sig ind i mikrosociologiske sammenhænge, som beskrevet ovenfor. *The Nipple Chair* var og er ikke bare en æstetisk-materiel formidling af noget – ikke-sanselige stråler – der så kan tolkes kritisk. I eksperimentet forandrede stolen således samværmønstret mellem Neil og hans kæreste og etablerede det, sociologen Erving Goffmann ville kalde en ny interaktionsorden i deres hjem, der både omfattede forandring af sociale mønstre, hvor man f.eks. ringede hjem for at høre om stolen var ok og det personlige forhold til stolen, der fik dem til at behandle stolen som en levende del af hjemmet.⁴⁵ Stolen skabte altså nye former for *affordances*, handlinger og interaktioner, affødte nye forestillinger og narrativer og ruskede op i den orden, der udspillede sig i hjemmet.

Genstande vs. objekter

I det foregående har vi, for variationens skyld, skiftevist omtalt designfænomener som både 'objekter' og 'genstande'. Der er dog en væsentlig betydningsforskel mellem de to begreber, der især kommer til udtryk i den tyske distinktion mellem Objekt og Gegenstand. En distinktion, der kan udfolde hjælpe os med at udfolde begrebet om parafunktionalitet yderligere.

Et *objekt* kan ifølge Ordbog over det Danske Sprog defineres som en ting, sag eller person, der underkastes virkningen af (er genstand for) en udtrykkelig nævnt eller tydeligt underforstået handling, eller som noget en sanse- eller tankevirksomhed, en følelse, tilbøjelighed eller lignende retter sig mod. Så et objekt er noget en ting bliver gjort til i kraft af, at nogen vil noget med det. Heroverfor rummer ordet *genstand* nogle andre konnotationer, som ses tydeligt i den tyske pendant *Gegenstand*: En genstand 'står imod', og denne modstand implicerer en form for interaktion. Så hvor objektet får sin betydning ved at være underkastet en forudgiven meningssammenhæng i form af en handling eller overbevisning, får genstanden sin betydning gennem at 'stå imod' denne meningssammenhæng. En genstand er dermed forbundet med en form for friktion eller forstyrrelse, idet der fremkommer en reaktion gennem den

44 Dunne 2006, s. 147; se også Dunne & Raby 2001.

45 Goffman 1983.



Figur 4. McConnell i Geiger 2022.

aktivitet den er en del af eller udtryk for. En reaktion, som både kan have en fysisk, kognitiv og emotionel karakter. Designer Jackson McConnells serie af lightere (fig. 4) illustrerer denne forskel. Lighteren yderst til venstre er bare en almindelig lighter, og har derfor karakter af et objekt. Den kan bruges uden at den, så at sige, stritter imod (medmindre den er tom for gas eller tændingsstenen er brugt op). I McConnells fire alternative lighterdesigns stritter genstanden imod på flere måder. Visuelt, da inkluderingen af den almindelige lighter tydeliggør, hvordan de øvrige designs afviger fra de konventionelle former, som kendetegner lighteren som funktionelt objekt. De fire lighteres udposninger vil formentlig få de fleste til at vælge den normalt udseende lighter, hvis de skal tænde en smøg eller et lys, fordi den virker nemmest at håndtere. Kigger man nærmere på udposningerne, ser man at de ligner forskellige former for svulster, der næppe skyldes fabriksfejl. Hermed kobles lighterne både til tobaksrygning som praksis og til en af de afledte risici ved rygning i form af kræft. Objektet *lighter* bliver hermed transformeret til en genstand, der står imod den rent funktionelle forståelse af lighteren. Og denne modstand kan nu forplante sig til et emotionelt og kognitivt niveau, hvor lighterne kobles til de negative helbredskonsekvenser ved en specifik brug. Formernes frastødende svulst-karakter taler ind i et sygdomsnarrativ, som ingen har lyst til at opleve. Billedet ovenfor indikerer dermed de to forskellige betydninger af objekt og genstand relateret til samme slags ting, nemlig en lighter.

Begge betydninger, objekt og genstand, er aspekter af vores omgivers tingskarakter, hvor forskellen har at gøre med vores interaktioner og handlen med disse ting. Hvis vi griber ud efter vores kaffekrus, så forudsætter vi, at kruset er selvberørende og ikke f.eks. smuldrer, når vi griber om det. Det har, så at sige, en objekt-karakter. Men hvis vi ikke får fat eller hanken går i stykker, viser der sig en

anden side af kruset. Nu blokerer det for den intenderede handling. Objektet bliver her 'genstand' for vores opmærksomhed og får karakter af genstand-som-modstand, da det skaber former for friktion i interaktionen og fremkalder forskellige reaktioner ved at modsætte sig vores umiddelbare intentioner.

I tråd hermed forsøger Dunne og Rabys i *Placebo Project* netop at gøre hverdagsobjekter til genstande, og igennem denne friktion, eller 'blide provokation', at åbne for nye forståelser af vores relation til den designede tingsverden, som omgiver os. Når vi træder lidt tilbage og forsøger at forstå, hvad der gør genstanden foran os til den genstand den er, og hvorfor den gør modstand, forstår vi tingsverdenen og os selv på en ny måde. Ved at begynde at tænke på *The Nipple Chair* som andet end en stol eller en ting for teknologinørder, udvider Neil ikke kun sin forståelse af stole, men bliver også klogere på sig selv.

Konklusion

Denne artikel har søgt at vise, hvordan kritisk design, og dets funktionskritiske begreb om parafunctionalitet, kan bidrage til en ny, kritisk forståelse af de kulturelle og historiske implikationer af vores relationer til vores materielle omverden. Gennem en analyse af Anthony Dunne og Fiona Rabys designprojekt *The Nipple Chair* udfoldes den parafunktionelle logik som en kritisk, sociologisk designpraksis, der via konstruktive forstyrrelser skaber kritiske refleksioner og mulige forandringer af vores tingsrelationer. Den komplekse, sociologiske relation mellem subjekt, social situation og designet som materiel ting og mellemværende er dog underbelyst i Dunne og Rabys eget arbejde. Vi forsøgte derfor at komme det nærmere ved at skelne mellem en tings objekt- og genstandskarakter: at det kritiske design som genstand yder en modstand, som også afslører noget om vores egen historie og vores tillærte måde at opfatte objektet på. Formålet er her ikke at postulere, at man i hverdagen ikke skal identificere objekter på en hverdaglig og til dels stereotyp måde. Formålet er at fremhæve behovet for et *kritisk* blik på denne identifikation. Objektet som genstand er altid også andet og mere end den hverdaglige identifikation. *The Nipple Chair* minder os om dette andet, det særegne, der gør at denne stol *ikke* er identisk med andre stole. Accepteres dette bliver objektet samtidig et spejl for subjektet, og gør det muligt for den enkelte at forstå sin egen sociokulturelle, historiske forankring og etablere et rum for en udvidelse af sin egen selvforståelse. Med *The Nipple Chair* transformerer Dunne og Raby designobjektet, bestemt gennem en entydig funktionalitet, til en parafunktionel genstand. I den proces bliver vi på én gang mindet om vores forståelses begrænsning, at vores omverdens- og selvforståelse er formet af en allerede givet fælles normativ orden – men også at denne forståelse kan flytte sig.

Litteratur

- Adorno, Theodor 1997: *Aesthetic Theory*. London: Continuum.
- Auger, James 2012: *Why Robot?* London: Royal College of Art.
- Berker, Thomas (red.) 2006: *Domestication of Media and Technology*. Open University Press.
- Bruner, Jerome 1990: *Acts of meaning*. Cambridge (Mass.): Harvard University Press.
- Callon, Michel 1984: "Some elements in a sociology of translation: domestication of the scallops and fishermen of St Brieuc Bay", *Sociological Review*, 32/1, 196-233.
- Christensen, Bo Allesøe 2023: "Revisiting the Experience Machine. A Philosophical Note on the Limits of Experience Design", *Design Issues*: 39:2, 14-26.
- Costall, Allan 1995: "Socializing Affordances", *Theory & Psychology*, 5:4, 467-81.
- Davis, Jenny 2020: *How Artifacts Afford*. Cambridge (Mass.): MIT Press.
- DSL (Det Danske Sprog- og Litteraturselskab) 2024: *Den Danske Ordbog*. URL: <https://ordnet.dk/ddo>.
- Dunne, Anthony og Raby, Fiona 2001: *Design Noir. The Secret Life of Electronic Objects*. London: Bloomsbury Publishing.
- Dunne, Anthony og Raby, Fiona 2002: "The Placebo Project", i *Proceedings of the 4th conference on Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques*, 11-14 <https://doi.org/10.1145/778712.778714>.
- Dunne, Anthony 2006: *Hertzian tales: Electronic products, aesthetic experience, and critical design*. Cambridge (Mass.): MIT press.
- Dunne, Anthony og Gaver, William 1999: "The Pillow: Artist-Designers in the Digital Age", *CHI 97, Late-Braking/Short Talks*, 361-62.
- Folkmann, Mads 2016: *Designkulturer*. København: Samfundslitteratur.
- Garfinkel, Harry 1967: *Studies in Ethnomethodology*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Geiger, A. 2022. "What is a critical object? Design as «desubjugation» (after Foucault)" i Mareis, C., Greiner-Petter, M. and Renner, M. (red.): *Critical by Design?: Genealogies, Practices, Positions*. Bielefeld: transcript Verlag, 32-49. <https://doi.org/10.1515/9783839461044-002>.
- Gentes, Annie & Mollon, Max 2015: "Critical Design. A Delicate Balance Between the Thrill of the Uncanny and the Interrogation of the Unknown" i D. Bihanic (ed.): *Empowering Users through Design*, 79-101. Heidelberg: Springer Verlag.
- Gibson, James 1979: *The Ecological Approach to Visual Perception*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Ass.
- Goffman, Ervin 1983: "The interaction order: American Sociological Association, 1982 presidential address", *American Sociological Review*, 48/1, 1-17.
- Heidegger, Martin 1927: *Sein und Zeit*. Tübingen: Max Niemayer Verlag.
- Horkheimer, Max og Adorno, Theodor 2002 (1947): *Dialectic of Enlightenment. Philosophical Fragments*. Stanford: Stanford University Press.

- Kamprani, Katerina 2020: *The Uncomfortable*. <https://www.theuncomfortable.com/> (besøgt 20/10 2024).
- Latour, Bruno 1999: *Pandora's hope: essays on the reality of science studies*. Cambridge (Mass.): **Harvard University Press**.
- Lie, Merete og Sørensen, Knut 1996: "Making technology our own? Domesticating technologies into everyday life" i Lie, Merete og Sørensen, Knut (red.): *Making Technology Our Own? Domesticating Technologies into Everyday Life*. Oslo: Scandinavian University Press, 1-30.
- Lupton, Deborah 2018: "Towards Design Sociology", *Sociology Compass*, 12:1, 1-11 <https://doi.org/10.1111/soc4.12546>.
- Malpass, Matt 2015: "Criticism and function in critical design practice", *Design Issues*, 31:2, 59-71.
- Malpass, Matt 2017: *Critical Design in Context. History, Theory, and Practices*. London: Bloomsbury.
- Norman, Donald 1990: *The design of everyday things*. New York: Currency Doubleday.
- Pierce, J. et al. 2015: "Expanding and Refining Design and Criticality in HCI", *CHI 2015, Crossings, Seoul, Korea*, 2083-92.
- Raby, Fiona 2008: "Critical Design", Erlhoff, Michael og Marshall, Tim (red.): *Design Dictionary. Board of International Research in Design*, 91-93. Birkhäuser Basel. https://doi.org/10.1007/978-3-7643-8140-0_64.
- Rossi, C. 2015: "Bricolage, Hybridity, Circularity: Crafting Production Strategies in Critical and Conceptual Design", *Design and Culture*, 5:1, 69-87.
- Rogers, Yvonne og Marshall, Paul 2017: "Research in the Wild", *Synthesis Lectures on Human-Centered Informatics*, 10/3, i-97.
- Tharp, B. M. og Tharp, S. 2018: *Discursive Design: Critical, Speculative, and Alternative Things*. Cambridge (Mass.): MIT Press.
- Trettvik, Johan 2001: "En økologisk tilgang til perception og aktivitet", *Psyke og Logos* 22/2, 485-514.

Websteder:

- Culture Trip 2018: *The World's Most Stressful Objects*. [Video]. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=MjXCUZf2G6I>.
- DSL (Det Danske Sprog- og Litteraturselskab) 2024: *Den Danske Ordbog*. URL: <https://ordnet.dk/ddo>.
- Kamprani, Katerina 2020: *The Uncomfortable*. <https://www.theuncomfortable.com/> (besøgt 20/10 2024).

English summary

Design and cultural criticism: interpreting the parafunctionality of design

What characterizes our relationships with things? How are these relationships connected to our relationship with the cultural and historical reality in which we are embedded? And how can critical thinking and practice elucidate these relationships making them explicit and perhaps changing them?

This article will address these questions taking its departure in the critical design tradition, which, among other things, challenges the traditional understanding of design objects as functional and user-friendly through the concept of parafunctionality. Through an analysis of a critical design project, it will be demonstrated how critical, parafunctional design objects can create a break with our habitual engagement with objects, thereby opening for new practices and an expanded understanding of our relationship to the world of things.