



Fra materialelæring til læringsmateriale

Designskitsen som æstetisk erfaringsmetode

De følgende to casestudier belyser fra forskellige faglige og metodiske perspektiver, hvordan nutidens designmuseer kan integreres i universitetsundervisningen og selv kan gøres til kritisk genstand herfor. De bygger begge på bevidstheden om, at kunstindustrimuseet som institutionstype historisk set er grundlagt ud fra en didaktisk, praktisk ambition og opgave, som adskiller det fra andre af de museumstyper, der opstod i 1800-tallet. I lyset af kunstindustrimuseernes oprindelige, praktiske karakter har vi fundet det så meget desto mere relevant at spørge ind til nutidens “designmuseer” som omdrejningspunkt for nye, tidssvarende undervisningsinitiativer.

I 1850'erne definerede kunstindustrimuseet The South Kensington Museum i London, som var det første af sin type, en målsætning om at være “an impressive schoolroom for everyone”, et mantra for Henry Cole, én af museets primære idémænd og museets første direktør. Museet, i dag “The V&A” – Victoria and Albert Museum, blev forbillede for mange af 1800-tallets kunstindustrimuseer. Dets formål var komplekst. Ud fra en pragmatisk, nationaløkonomisk målsætning skulle museet styrke den nationale konkurrenceevne og, ud fra et idealistisk og moralsk ståsted, højne syntesen mellem kunst og håndværk i en tid præget af omstillingen til industrialisme og masseproduktion. Endelig lå der i museets idé et stærkt folkeopdragende, demokratisk sigte. Dette spejles i tanken om museet som “klasseværelse for alle”, en metaforik, som også er tonet af 1800-tallets spirende bevidsthed om national identitet og behovet for, gennem

<

Elever fra Frederiksberg tekniske skole besøger Kunstindustrimuseet i 1914, da dette endnu havde til huse på H.C. Andersens Boulevard, det daværende Vestre Boulevard. Bygningen, der i dag kendes som “H. C. Andersen Slottet”, er tegnet af Vilhelm Klein og åbnede for publikum i 1895. I 1919 skænkede kunstsamler og bankdirektør Emil Glückstadt det nedlagte Kongelige Frederiks Hospital (1752-57) i Bredgade til museet, hvor det åbnede i 1926. Foto: Peter Elfelt, Københavns Museum.

museets syntese af æstetik og teknologi, at skabe en fælles kulturarv og tradition (Goodwin 1990). De nye kunstindustrimuseer skulle i samme greb bidrage til uddannelsen af nye formgivere, være en rettesnor for fabrikanter, håndværkere og erhvervsliv og skulle, med kunstindustrien, materialerne og håndværket i fokus, stimulere en fremvoksende traditionsbevidsthed blandt befolkningen. For de elever, der skulle lære sig kunsthåndværk og håndværk, var det en force, at museerne baserede sig på et enormt, nærmest encyklopædisk korpus af samlinger, der åbnede for selv at iagttage, studere, håndtere og skabe nyt. Foruden genstande og naturhistoriske præparater rummede museerne ornament-, farve-, fotografi-, billed- og bogsamlinger til at understøtte undervisning i fag som materialestudier, eksempellære og tegning, hvor sidstnævnte disciplin udgjorde et grundlæggende værktøj.

Artiklens casestudier fokuserer på henholdsvis en designers originalskitser og studerendes egne tegneøvelser som elementer i undervisningsforløb. På den måde gentænker og indplacerer de hver især en historisk funderet læringsform i nye kontekster og med nye faglige formål. Både for de håndværksskoler, der i slutningen af 1800-tallet flere steder knyttede sig til kunstindustrimuseerne, og for den undervisning, som foregik i relation til museernes samlinger, var dette at kunne tegne afgørende for, at eleven kunne løse opgaver af dekorativ art (Hendriksen 1911).

De to undervisningsforløb, som danner baggrund for denne artikel, var ikke rettet mod udøvende designere, men mod studerende på humanistiske universitetsuddannelser. På én og samme gang gentænker de tegnemediets relevans i aktuelle læringssammenhænge og åbner for at integrere designmuseet som aktuelt akademisk læringsmiljø.

I dag må undervisning udviklet i relation til designmuseer tage højde for, at museerne opererer under indflydelse af aktuelle økonomiske, kulturelle og museumspolitiske vilkår, og at betydningen af betegnelsen "designmuseum" har ændret sig siden kunstindustrimuseernes tid og fortsat knopskyder. Dels indtager museumstypen ikke længere samme primære rolle som forbilledlig institution for nye udøvere af designfaget, dels har den historiebevidsthed, som gennemtrængte indsamlingspolitik og udstillingsvirksomhed i kunstindustrimuseets tidlige år, fået et stadig øget modspil af nutidens fokus på formidling af kontemporært design. Den identitetsmæssige transformation fra kunstindustrimuseum til "designmuseum" har derved givet den oprindelige museumstype nye betoning og funktioner i et broget landskab af "designmuseer", som i dag strækker sig fra klassisk funderede kunstindustrimuseer til private virksomhedsmuseer og hybrider herimellem.¹

I lyset af denne udvikling undersøger de to cases aktuelle muligheder for at tilrettelægge undervisning, der gentænker træk fra det historiske, praksisorienterede museum, og vi argumenterer for, at designmuseernes arkiver, samlinger og udstillinger med fordel og med læringsmæssig gevinst kan indgå i humanistiske universitetsstudier. I rammen af en tilvalgsuddannelse i kulturformidling på Københavns Universitet belyser den første case, hvordan skitser opbevaret i Designmuseum Danmark af den danske arkitekt Knud V. Engelhardt (1882-1931) blev gjort til genstand for fortolknings- og formidlingsarbejde i form af studerendes arbejde med selv at undersøge et specifikt designhistorisk emne og skrive katalogtekster. Den anden case illustrerer, hvordan Kunst- og Designmuseet Trapholts stolesamling blev del af et undervisningsforløb i rumanalyse ved uddannelsen i designkultur på Syddansk Universitet i Kolding. Her arbejdede de studerende med at producere skitser med det formål at oparbejde en forståelse af stolens rumlige kvaliteter og omsætte denne i en akademisk opgave.

Eksemplerne har således tegningen og forholdet mellem repræsentation og genstand som fælles omdrejningspunkt. Mens den første case arbejder med arkivet som afsæt for at afdække skitsernes kontekstuelle betydninger og udforme nye narrativer, bliver tegneøvelsen i den anden case et middel til at forstå særlige egenskaber ved det fysiske objekt. Samtidig henleder de to cases opmærksomheden på, at repræsentationen selv er med til at afdække og skabe betydninger på en måde, hvor tegningerne rækker ud over det konkrete designobjekt, de skildrer, og selv bliver del af en betydningsproces.

Som teoretisk udgangspunkt deler vi en fælles interesse i den amerikanske filosof, læringsteoretiker og reformpædagog John Deweys pragmatisk lærings- og æstetikopfattelse, særligt Deweys centrale begreb om "æstetisk erfaring", som vi har anvendt for at koble læring i de designmæssige processer med de studerendes egen læringsproces. Med Dewey i bagagen viser vi, hvordan designmuseet i en aktuel kulturel og undervisningsmæssig kontekst kan forstås som et læringsrum med særlige forudsætninger for at befordre æstetisk erfaring. Artiklens to casestudier præsenteres således ikke som systematiske pædagogiske eksperimenter eller generaliserbare undersøgelser af de studerendes læringsudbytte. Snarere er det intentionen gennem det fælles teoretiske udgangspunkt at etablere en refleksionsramme, der kan belyse og udfolde erfaringerne fra undervisningsforløbene og derved give en øget forståelse for, hvilken læring der produceres i spændingsfeltet mellem kreative praksisser og akademisk vidensproduktion.

John Deweys filosofiske pragmatisme og erfaringsbaserede læringsteorier er for længst tillagt afgørende betydning for udviklingen af de moderne samfunds

pædagogik. Det gælder også dele af designområdet, hvor Deweys tænkning har haft markant indflydelse på nogle af det 20. århundredes mest indflydelsesrige designskoler og kunstnere, eksempelvis New Bauhaus-skolen i Chicago, gennem direkte forbindelser til multikunstneren og kunstpædagogen Lászlo Moholy-Nagy og Black Mountain College i North Carolina, hvor Dewey bestred en bestyrelsespost og havde nære forbindelser til skolens grundlægger John Andrew Rice (Dixon 2019, 6-7). Det ligger uden for denne artikels fokus at gå nærmere ind i disse historiske relationer, men det er bemærkelsesværdigt, at Deweys tænkning tidligt knyttes til reformer i designundervisningen, og at han selv viste designområdet særlig interesse. Deweys pragmatiske æstetik og læringsopfattelse har imidlertid også oplevet en renaissance i særligt nyere nordamerikansk design- og æstetikteori, hvor den amerikanske filosof Richard Schustersmans begreb om "somaæstetik" forholder sig reflekterende og videreudviklende til Dewey æstetik- og erfaringsbegreb (jf. Fuur Andersen 1999). Også det centrale begreb "design thinking", som det fremstilles hos designteoretikeren Richard Buchanan, henter inspiration hos Dewey og den pragmatiske tradition (Dixon 2019, 7). Senest har filosofen og designeren Brian Dixon i tidsskriftet *Design Issues* argumenteret for Deweys pragmatiske filosofi som en generel epistemologi for praksisbaseret designforskning (Dixon 2019). John Dewey er således ikke blot en historisk figur i den pædagogiske tradition, hans tanke sæt står også centralt i en aktuell diskussion af designs rolle og karakter som praksis- og vidensform.² Det er imidlertid også karakteristisk for de førnævnte positioner, at de i høj grad søger at indkredse og kulturelt opskrive designs særlige karakter som vidensform. I denne artikel søger vi at genplacere Dewey som en figur, der netop kan reflektere sammenhængen mellem design som genstandsfelt og undervisningselement og akademisk læring inden for mere traditionelle humanistiske undervisningssammenhænge og på humanioras egne præmisser.

ABSTRACT

This paper examines through two case studies how the design museum can be integrated into present academic teaching. The "design museum" is regarded as a type of institution that exceeds but includes museums rooted in the 18th century museums of decorative art, which in their outset had a strong educational ambition and task. The paper asks how this ambition can be reinterpreted in a present day context. The two individual case studies presented have a common focal point in the use of drawings and drawing as practice. The first case study takes its point of departure in a course in cultural communication at the University of Copenhagen, where original sketches by the Danish architect and designer Knud V. Engelhardt were used as a material for writing catalogue texts. The second case study discusses an example from the University of Southern Denmark in

Kolding, where the art and design museum Trapholt was the setting for drawing exercises in a course on spatial analysis. Both courses were thus occupied with drawings as a tool for a more nuanced understanding of design objects and their cultural context, while at the same time drawing attention to the role of images and visual representations in design. Another common focus in the two case studies is a shared interest in the American philosopher and pedagogical thinker John Dewey and his concept of aesthetic experience. On the basis of Dewey, the paper presents a shared argument for viewing the design museum as an educational space with a special potential for nurturing aesthetic experiences and practice-based learning.

NOTER

- 1 Sabina Maria Michaëlis præsenterer i sin ph.d.-afhandling *Articulating Design in Design Museums* (2016, 6-7 og 36-39) en typologi for aktuelle designmuseer, hvor hun skelner mellem encyklopædiske museer med rødder i 1800-tallets kunstindustrimuseer, nye private designmuseer opstået efter 2000 fokuseret på industrielt design, med London Design Museum og Vitra Design Museum som trendsættende eksempler, og endelig virksomhedsmuseer, hvor museet er en del af virksomhedens brandingstrategi og tjener det primære formål at løfte virksomhedens kulturelle status.
- 2 Se Peter Fuur Andersen 1999, der gør op med det blik på Deweys værk, herunder også Richard Shustermans, som han mener falder inden for et "traditionalistisk kunstsyn", der sætter kunst lig med værk og opfatter æstetik som normativ disciplin; i stedet argumenterer Fuur Andersen for begrebet "æstetisk praksis" som noget, der bør betragtes i relation til den kulturelle kontekst, hvori det udfoldes som praksis.

LITTERATUR

- Dixon, Brian. 2019. "Experiments in Experience: Towards an Alignment of Research through Design and John Dewey's Pragmatism". *DesignIssues* Vol. 35, nr. 2, Spring 2019: 5-16. Massachusetts Institute of Technology.
- Farrelly, Liz og Joanna Weddell, red. 2016. *Design Objects and the Museum*. London and New York: Bloomsbury Academic.
- Folkmann, Mads Nygaard. 2016. *Designkultur. Teoretiske perspektiver på design*. Frederiksberg: Samfundslitteratur.
- Fuur Andersen, Peter. 1999. "Pragmatisk æstetik – fra æstetisk vurdering til æstetisk praksis". *Nordisk estetik tidsskrift* nr. 18: 5-37.
- Glambek, Ingeborg. 1994. "Museums of decorative art in the service of industry and public enlightenment". *Scandinavian Journal of Design History* nr. 4, 1994: 108-113.
- Goodwin, Mark. 1990. "Objects, belief and power in mid-victorian England – the origins of the Victoria and Albert Museum". I *Objects of Knowledge*, redigeret af Susan Pierce, New Research in Museum Studies, 9-49. London and New York: The Athlone Press.
- Hendriksen, Frederik. 1911. "Kunstindustrimuseets Haandværkerskole". *Architekten, Meddelelser fra Akademisk Arkitektforening*, 13. årgang, nr. 27 (april 1911): 253-259.
- Hooper-Greenhill, Eileen. 2007. *Museums and Education. Purpose, Pedagogy, Performance*. London and New York: Routledge.
- Michaëlis, Sabina Maria. 2016. *Articulating Design in Design Museums*. Ph.d.-afhandling, Syddansk Universitet.
- Shusterman, Richard. 1995. *Pragmatist Aesthetics: Living Beauty – Rethinking Art*. Oxford: Rowman & Littlefield.