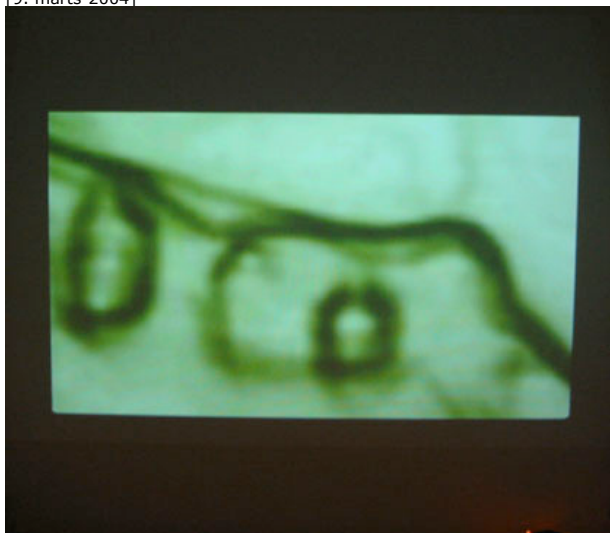


kopenhagen.dk > alle interviews > 9. marts 2004: Interview med Birgitta Cappelen
[9. marts 2004]



Fra *Unfoldings* af Birgitta Cappelen, Fredrik Olofsson og Anders-Petter Andersson i samarbejde med Interactive Institute, K3, Malmö.

Interview med Birgitta Cappelen, ph.d. forsker i interaktionsdesign og industriel designer.

Open Source: Et digitalt Bauhaus. Del 2.

Design for det ny årtusinde. Fremtidens design handler om at skabe felter af muligheder, hvor brugeren bliver gjort til kreativ medskaber i designprocessen. Vi må forsøge at arbejde os væk fra funktionalismens rene æstetik som ideal, og tænke anderledes end designbladenes bud på smukke og brugbare objekter i børstet stål og hvide nuancer, hvis design skal kunne matche vores globale, multikulturelle og uhyre sammensatte verden, hævder ph.d. forsker i interaktionsdesign og industriel designer **Birgitta Cappelen**. Interview: **Anne Roelsgaard Obling**. Foto: **Thomas Petersen**.

Museet for Samtidskunst

Stændertorvet 3D, 4000 Roskilde
tlf.: 46 36 88 74, fax: 46 36 01 90

www.mfsk.dk

museet@mfsk.dk

Åbent ti - fre. kl. 11-17, weekend kl. 12-16

Antologien K3 – ett digitalt Bauhaus kan bestilles på
www.information.dk/forlaget

Et Digitalt Bauhaus

24. januar - 21. marts 2004

Vi befinder os i et gammel palæ i barokstil fra 1700-tallet. Birgitta Cappelen sidder underligt stift i en stor rumstol, der ligner noget som kun Ripley fra de mange Alien-film ville føle sig tilpas i. Stolen er helt hård og den nægter at lade Birgitta finde til ro, men den vækker opsigt på de bonede gulve. Det er en perfekt futuristisk setting for en samtale om brugsdesign og opgøret med det strømlinede og funktionsfikserede designparadigme, der i følge Birgitta Cappelen har hersket inden for nordisk designkultur i alt for mange år.

Birgitta Cappelen er uddannet på arkitektskolen i Oslo som industriel designer og er netop i disse måneder ved at lægge sidste hånd på sin ph.d. afhandling, *Continuous recreation of identity and life field? Rethinking Industrial Design in the Digital Age*, fra Kunst, Kultur og Kommunikation - K3 - på Malmö Högskola. Afhandlingen forsøger at give svar på, hvad meningsfuldt design vil sige i en digital tidsalder, hvor computeren er blevet til et fast materielt udgangspunkt. Som et led i afhandlingen finder vi den interaktive installation: *Unfoldings*, der er i tråd med K3's vision om at skabe artefakter, prototyper og forskellige kulturproduktioner parallelt med den teoretiske fordybelse. *Unfoldings* består af et felt af 18 bønneformede kropsstore røde puder, der ligger spredt ud over gulvet. Puderne kan ved hjælp af påsyede snørrebånd bindes sammen og formgives som man ønsker. De kan snørres sammen til en seng, et bord, en sofa, en stol eller et tæppe. Og de kan antage form af en søstjerne, svulmende skamlæber eller uskyldige kronblade på en blomst. Men en ting er altid givet på forhånd: funktionen er op til den enkelte bruger og står altid til at ændre. I puderne er der indsyet sensorer, mikrofoner, højtalere og lys, hvor aktivitetsgraden igen afhænger af de individuelle behov. De svarer hvis man taler til dem, og lever deres eget liv, hvis man ligger passivt hen. *Unfoldings* kan derfor beskrives som (udover at være et møbel) et audio-taktilt felt, som reagerer på bevægelser og tale med lyd, lys og bevægelige billeder, der projekteres op på en skærm.





Fra *Unfoldings* af Birgitta Cappelen, Fredrik Olofsson og Anders-Petter Andersson i samarbejde med Interactive Institute, K3, Malmø.

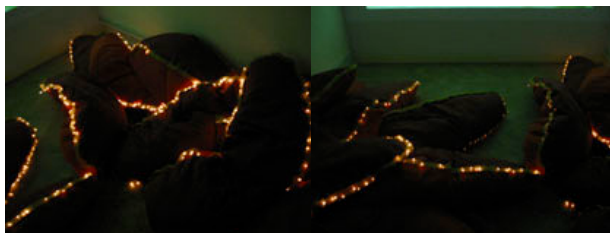
I dit arbejde med design taler du om at skabe felter af muligheder fremfor at skabe manualer og færdige produkter. Hvorledes integreres Open Source teorien i din egen tilgang til design? Om hvorledes kan man overhovedet omtale et produkt som et felt af muligheder?

Design har gennem de sidste mange år indspundet sig i en rigid funktionalistisk selvforståelse, der synes umulig at bryde fri af. *Form follow function* er desværre stadig dogmet på de fleste designuddannelser i Europa. Vi lever i denne *Less is more* kuppel. Det er jo i grunden helt utroligt, at medens kunstnere med tiden har forstået, at kunsten har med menneskelig brug og referencer, så ser designeren stadig bort fra de *genuine menneskelige behov*, der ikke får lov til at sætte spor i de stilrene rum. Også litteraturen har taget intertekstualiteten som begreb på sig. Men industriel design har bare ikke forstået det endnu. Min pointe er, og her tager jeg udgangspunkt i min ph.d. forskning og mit konkrete projekt *Unfoldings*, min kærlighed til spor, slitage, og min kærlighed til 'at nu sidder vi begge her to her i hver vores Levis 501 model'. Men det springende punkt er, at din Levis netop er din personlige Levis og min jeans er min, fordi jeg har ført min numse, knæ og lår ind i stoffet. Mennesker er vidt forskellige og gør tingene på forskellige måder. Gennem sin brug skaber brugeren, eller jeg vil hellere benævne hende som en medskaber, tingen som den fremtræder for hende. Medskaberer fylder tingen med sit eget indhold og aflejrer derved spor af egne handlemønstre. Det er vigtigst for mig som designer, at jeg skaber rum for medskaberer og ikke dikterer rigtig eller forkert brug.

Men at skabe design har åbenlyst også at gøre med at skabe magtstrukturer. Det har blandt andet den franske idéhistoriker Foucault lært os. Det betyder for min egen virksomhed, at jeg personligt er ansvarlig, i det jeg er medskaber og dermed iværksætter af magt. Uanset om designeren skaber en stol, et vejskilt eller et køkken er der tale om strukturer, der er bærere af bestemte tankemåder og anvendelseskriterier. Disse strukturer er med til at skabe implicite magtforhold, som man som designer må tage ansvaret for.

Gennem Open Source konceptet og dets anvendelse inden for design af en hvilken som helst struktur eller ting, er der intelligente måder at skabe udgangspunkt for en diskussion. Man kan også tage Internettets åbenhed som eksempel. Denne teknologi er ikke en prædetermineret genstand, men udvikles konstant gennem den menneskelige brug. Det drejer sig ikke om at skabe et færdigt produkt, hvortil der medfølger en manual, der fortæller os den nøjagtige og korrekte brug af objektet. Normalt er ting konstrueret ud fra en tanke om brugervenlighed og det er designerens opgave, at designe et objekt der er nemt at bruge og billigt at producere. Men den almindelige designer tænker dybt konservativt og selvhøjtideligt i det hun egentlig fortæller os: denne genstand skal bruges præcis på den måde, jeg fortæller jer, at den skal bruges. Eksempelvis den stol, vi nu sidder så dårligt i bestemmer jo, hvorledes vi skal sidde. Det gør mig inderligt vred, fordi denne stol eller designet netop ikke tager hensyn til multikulturelle ting, sociale aspekter eller til et samfund i forandring. I forretningsverdenen taler man jo ikke om andet end forandring. Hvor ikke også skabe ting inden for min verden, der lader sig forandre og faktisk indbyder sig til forandring. Kvalitet for mig er begrebet om Multivalens. Vi kan ikke længere designe ting. Vi må i stedet forsøge at designe et felt af muligheder. I feltet bliver brugeren til kreativ medskaber og genskaber hermed hendes omgivelser, identitet og livsverden'.

Museet for Samtidskunst er ikke selvskrevet som fremvisningsplatform for *Unfoldings*. Og Birgitta Cappelen lægger også vægt på de praktiske omstændigheder: at museumsinstitutionen i forhold til design- og møbelmesser udgør et økonomisk rentabelt foretagende inden for hvis rammer aktørerne fra K3 kan fremvise deres ting. I samtalen understreger hun gang på gang, at *Unfoldings* ikke er et kunstværk og derfor ikke skal iagttages, behandles og vurderes som et sådant. Den interaktive installation er et designobjekt, der skal bruges og afprøves af museets mange gæster.



Fra *Unfoldings* af Birgitta Cappelen, Fredrik Olofsson og Anders-Petter Andersson i samarbejde med Interactive Institute, K3, Malmø.

Er du ikke bange for at museets rammer lægger bånd på publikums nysgerrighed og handlinger? At feltet af muligheder ikke som ventet indtages af potentielle

medskabere, men derimod vurderes ud fra fastlagte kriterier som et 'værk'?

'Det er netop det interessante ved at medbringe *Unfoldings* på en kunstudstilling. Der har vi pludselig en betragter, der iagttager installationen foran sig, og ser en skulptur for sig. Men i modsætning til almindelige skulpturer bliver publikum inviteret til at sætte sig i skulpturen. De opfordres til at snakke med puderne og lade de mange lys indhylde kroppen som tøj. Første gang jeg fremviste *Unfoldings* var på kulturhuset i Stockholm (2003), som en del af New Music festivalen. Kulturhuset er en meget speciel institution. Folk sidder sammen i mindre grupper og spiller spil, der kommer mange børn, pensionister og teenagere. Den interaktive installation blev brugt på et utal af forskellige måder. Børn kastede sig ind i den. Et lesbisk par kyssede i puderne. Gamle mennesker sad og fik varmen og brugte installationen som tæpper. For mig beviser den forskellige brug af tingen som henholdsvis kunstværk, instrument, legetøj eller møbel dens mangetydige meningshorisont. En horisont som jeg ikke har dikteret rammerne for, men kun lige har sparket i gang. *Unfoldings* fungerer hermed som det konkrete fysiske argument i den teoretisk diskussion og derfor er den et vigtigt lag i selve min afhandling. Mit design indeholder mange lag af mening, som kommer til udtryk i de mange forskellige udstillings- og brugssammenhænge det har indgået i. I London havde vi sågar en DJ, der spillede på *Unfoldings* og derfor pludselig havde funktion som instrument og legetøj for den musiske skaben. I London var jeg også udsat for en kurator der boede to døgn i installationen fordi han befandt sig så godt tilpas i den. Så endnu engang vil jeg gerne understrege, at der fra min side ikke er tale om at skabe et form og funktionsfærdigt stykke design. Min opgave er at konstruere tankefigurer og refleksionshorisonter. Som designer kan man aldrig lave noget færdigt. Helt færdige bliver tingene først, når de er i brug, og da er de alligevel aldrig færdige, fordi de netop er i brug i en konstant forandringsproces'.

Birgitta rejser sig og lader den ubekvemme rumstol være rumstol for at få blodcirkulationen i gang og numsen tilbage på plads i sine Levis. Det er tydeligt, at hun ville have foretrukket at give interviewet liggende henslængt på de røde puder i *Unfoldings*. Tilbage står rumstolen alene og ude af brug – for nu. For rundt omkring i landets designbutikker, på cafeer og reklamebureauer sidder hele Danmark stadigvæk på stole af den slags, der knap nok opfylder deres ene primære mål. At man skal kunne sidde på dem.

Får du københavn's ugentlige nyhedsbrev? Tilmeld dig her:

Skriv din e-mailadresse:

[Our policy on privacy](#)