



Vi vil skabe innovation i samfundet

– interview med Poul Rind Christensen, Designskolen Kolding

Designforskningen skal forstå, udfordre og udvikle den designfaglige praksis. Derfor skal det designfaglige udviklingsarbejde og designforskningen bringes i et tæt samspil med hinanden. Gennem dette samspil skal designforskningen finde sin egenart. Det er visionen hos professor Poul Rind Christensen, forskningsleder ved Designskolen Kolding. Skolen har for nylig vedtaget en forskningsstrategi, der udstikker linjerne for forskningen frem til 2014. Designfagets bidrag til innovation, velfærd og bæredygtighed står som et centralt tema for skolens forskere, der har som mål at samarbejde med virksomheder gennem såkaldte læringscirkler.

Af Hans Emborg Bünemann

Målet for Designskolen Kolding er at blive et universitet, der skaber ny viden gennem udviklingsdrevet forskning. Midlet er at

styrke samspillet mellem det praktiske designarbejde og forskningen. For skolens forskningsleder, professor Poul Rind Christensen, er udgangspunktet, at design spiller en afgørende rolle for den innovative dynamik i samfundet. Netop forståelsen af denne rolle skal være et af de centrale temaer for de kommende års forskning på skolen.

Samspil kan styrke virksomheders innovation

”Det designfaglige udviklingsarbejde rummer næsten altid udfordringer, hvor forskningen kan bidrage med ny viden. Det er derfor vi taler om udviklingsdrevet forskning. Samtidig bør det være et særkende for designforskningen at bruge designfaglige metoder og eksperimenter i forskningen og inddrage empirisk viden fra den virkelige verdens designarbejde,” forklarer Poul Rind Christensen. ”Dette samspil mellem designpraksis og designforskning har et stort potentiale for at styrke innovationen i virksomhederne.”

Designskolen Kolding vil fremover være mere selektiv i ud-

vælgelsen af de forskningsprojekter, skolen engagerer sig i. Projekterne vil altid være tidsbegrænsede, men skal bidrage til at styrke den langsigtede opbygning af ny viden på en række fagligt fordybende grundtemaer under de tværfaglige overskrifter innovation, bæredygtighed og velfærd. Et af midlerne er at knytte erhvervs-ph.d.-studerende til projekterne. Et andet er at sikre solide læringscirkler mellem forskere, designfaglige medarbejdere og virksomheder eller offentlige organisationer.

Afdækning af børns oplevelser under hospitalsophold

Som eksempel nævner Poul Rind Christensen ph.d.-studerende Eva Knutz' projekt, der ved hjælp af udvikling af computerspil skaber metoder til at afdække hospitalsindlagte børns følelser.

"Små børn har svært ved at verbalisere deres følelser. For at kunne give hvert barn den bedst mulige behandling, vil sygehuspersonalet have stor glæde af at vide, hvilke følelser og forventninger, det enkelte barn knytter til de forskellige faser af hospitalsopholdet og til de mindre behagelige sider af selve indlæggelsen som f.eks. undersøgelser, blodprøver og det at overnatte på et fremmed sted," fortæller han. Projektet tager udgangspunkt i virkeligheden på børneafdelingen og interagerer således direkte med verden fremfor med abstrakt konstruerede modeller.

I samarbejde med Pædiatrisk Afdeling og Forskningsenheden på Kolding Sygehus har Eva Knutz opbygget en pilotudgave af computerspillet. Efter afprøvningen justerer hun spillets opbygning, program og visuelle design for at gøre det endnu bedre til at indhente konkrete følelser, hvorefter hun igen afprøver spillet på sygehuset. Resultatet af børnenes interaktion med spillet analyseres og fortolkes.

"Det er en iterativ proces, hvor eksperimenter og forskning til sammen skaber viden på en måde, som jeg vil kalde interaktiv erkendelse," forklarer Poul Rind Christensen. "Mellem Eva Knutz, plejepersonalet og de medicinske fagfolk er der skabt en lærings-

cirkel, som styrker vidensproduktionen. Eva studerer ikke blot det, som er, men det, som er ved at blive skabt."

Interaktiv erkendelse

"Megen forskning er teoridrevet og gennemfører empiriske studier med det formål at teste hypoteser", siger Poul Rind Christensen. "Ud over denne deduktive metode, der bruger virkeligheden som *aftestningsfelt*, anvender forskningen ofte den induktive, hvor forskerens empiriske studier danner grundlag for teoriudviklingen. Til forskel fra begge disse metoder er det en såkaldt interaktiv metode, der gennemsyrrer den udviklingsdrevne forskning her på skolen. Vi udvikler ny viden i samarbejde med projekternes *stakeholders*."

Designskolens strategiske satsning på den interaktive erkendelse er ifølge Poul Rind Christensen begrundet i, at formgivning er en handling, som opstår i og skaber et åbent rum. Men det spiller også ind, at en stadig stigende andel af designskolens forskningsmidler kommer fra eksterne kilder.

Virksomheder i læringscirkler

"For at gøre virksomhederne interesserede, prioriterer vi udviklingsarbejde, der kan munde ud i designkoncepter, patenter og nye forståelser af, hvordan virksomhederne kan bruge design," siger han. "Vi kobler forskningen på og skaber læringscirkler mellem forskere og udviklingsprojekter med direkte relevans for projekternes *stakeholders*, uanset om der er tale om private eller offentlige organisationer."

Som eksempel nævner Poul Rind Christensen udviklingsprojektet *etrans*, der er placeret centralt i designskolens forskningstema om bæredygtighed. Projektet, som finansieres af bl.a. DONG Energy, har til formål at skabe viden om, hvordan bæredygtig transport – herunder infrastruktur til elbiler – skal designes i fremtidens Danmark for at blive en succes hos forbrugerne.

“Vi udvikler ny viden i samarbejde med projekternes stakeholders”

Poul Rind Christensen, forskningsleder ved Designskolen Kolding, anser forskeres samspil med praktikere som afgørende for designforskningens evne til at bidrage til innovationen i samfundet.

Foto: Flemming Jeppesen, Focus Foto





Computerspillet E-Game (Emotion Game) pilot-testes på Kolding Sygehus, 2009
Foto: Eva Knutz

”Undervejs i udviklingsarbejdet opstår der behov for viden, som kun kan skabes gennem forskning. Her bidrager lektor Anne Flemmert Jensen, der leder forskningen i etrans, med brugeranalyser og antropologisk feltarbejde. Hendes forskningsbaserede viden om brugersegmenter, f.eks. om brugernes holdninger til og behov for transport, har stor betydning for, hvordan det designfaglige arbejde med infrastrukturen lægges tilrette,” siger Poul Rind Christensen.

Forskning der virker i praksis

De læringscirkler, der således skabes mellem forskere, DONG Energy og en række andre partnervirksomheder, sikrer, at udviklingsprojektet hviler på forskningens vidensproduktion. Samtidig sikrer den intensive involvering af partnerne, at projektets løsningsforslag vil kunne bruges i praksis.

”Virksomheder som Peugeot, Aarstiderne og biludlejningsfirmaet Sixt holder fast i designløsningernes implementeringsrelevans. Dermed bidrager de til ny viden af stor og ofte upåagtet relevans, nemlig viden om implementeringen af nye designløsninger. Læringscirklerne er midlet til at skabe den interaktive erkendelse, som kan berige både designforskningen og designpraksis. Dermed vil forskningen for alvor kunne bidrage til dynamikken i det innovative samfund,” siger Poul Rind Christensen og fortsætter med reference til den tyske forsker C.O. Scharmers tanker om det nye universitet: ”I fremtidens designskole er forskerne ikke kun distante observatører af det, som er, men kreative meddesignere af ny praksis”.

[Link til Designskolen Koldings forskningsstrategi og -plan 2009-2014 \(PDF\).](#)

Eva Knutz' ph.d.-projekt *Spilbaseret Design med fokus på pædiatriske patienters emotionelle værdier* forventes afsluttet i 2012. Samarbejdspartnerne i projektet er: Enhed for Sundhedstjenesteforskning, Kolding Sygehus, Institut for Regional Sundhedsforskning, Det Sundhedsfaglige Fakultet, Syddansk Universitet.

Læs her om udviklingsprojektet *etrans*, der skal medvirke til, at elbilen samlet set bliver en både miljømæssig og kommerciel succes i Danmark.

Læs artiklen *Designforskere vil gøre danskerne tændt på elbilen*, Mind Design # 23, november 2009.

Käufer, K., & Scharmer, C. O. (2007). Universitetet som udsigtspunkt for det iværksættende menneske - og som "landingsbane" for det nyes kommen-til-verden. In J. E. Kristensen, K. Elstrøm, J. V. Sørensen & H. Sørensen (red.), *Ideer om et universitet - Det moderne universitets idehistorie fra 1800 til i dag*. Århus: Aarhus Universitetsforlag.

[Link til engelsk oversættelse af artiklen \(PDF\).](#)

Forsideillustration: Screenshot fra computerspillet E-Game (Emotion Game), som ph.d.-studerende Eva Knutz udvikler med henblik på at afdække børns følelser under hospitalsindlæggelse.
Copyright: Eva Knutz 2009

DANISH CENTRE FOR DESIGN RESEARCH

Danish Centre for Design Research - Center for Designforskning er Kulturministeriets paraplyorganisation for designforskningen ved Arkitektskolen Aarhus, Danmarks Designskole, Designskolen Kolding og Kunstakademiets Arkitektskole.

Danish Centre for Design Research bidrager til at opbygge og styrke dansk designforskning, til at formidle viden og til netværksdannelse nationalt og internationalt mellem forskningsinstitutioner, virksomheder og offentligheden.

MIND DESIGN

Danish Centre for Design Research - Center for Designforskning udgiver hver måned netmagasinet Mind Design på dansk og engelsk. Netmagasinet bringer artikler om udviklingen inden for designforskningen og formidler forskningens resultater til såvel forskere som praktikere og andre interesserede. Magasinet er gratis. Se mere på www.dcdr.dk/dk/minddesign

Danish Centre for Design Research
Philip de Langes Allé 10
1435 København K

+45 32 68 63 68
dcdr@dcdr.dk
www.dcdr.dk