

## RESUMÉ

Dette ph.d.-projekt startede med en undren.

Jeg undrede mig over, at der i designprofessionen foregår så mange kampe om, hvad design er, hvad det kan, og hvad det skal kunne. For mig at se er designfaget en bred kategori, som kan rumme mange forskellige genstandsfelter. Og det er mit indtryk, at der på tværs af disse genstandsfelter findes processer, tænkning, forståelser, metoder og værktøjer, som er helt grundlæggende for alt designarbejde. Det er samtidig min fornemmelse, at en stor del af disse indgår i designeres tavse viden, og at der ikke findes et fællessprog i professionen til at begrebsliggøre denne viden. Denne undren blev således udgangspunktet for afhandlingens tese:

Det er denne afhandlings tese, at der – på trods af de stridigheder, der tilsyneladende hersker på tværs af faget i den danske designprofession om designbegrebet; om hvad design er, skal og kan – forekommer ligheder i designernes metodiske tilgange til at designe, som er medvirkende til, at designprofessionen udgør et socialt konstitueret system. Disse ligheder i designenes metodiske tilgange er ikke en *bevidst* del, men i stedet en *internaliseret* del af designmiljøets kollektive livsverden.

Jeg har således udfærdiget empiriske undersøgelser, der omhandler designmiljøets kollektive livsverden.

Jeg har valgt at trække på videnssociologien som udgangspunkt for afhandlingen: At viden er relativ og konstrueret i en sociokulturel kontekst på et givent tidspunkt. På et mere detaljeret niveau benytter jeg eksisterende, kognitiv designtænkningsteori for dels at gøre rede for en af de herskende tilgange på området, dels for at kunne positionere mig i forhold hertil og efterfølgende præsentere min tilgang til designprocessen som et socialt fænomen med udgangspunkt i antropologiske og sociologiske teorier. Eftersom projektet undervejs i forløbet er kommet til at omhandle humors rolle i designprocessen, præsenterer jeg endvidere forskellige tilgange til humor, som jeg benytter i mit analysearbejde.

Jeg indvier desuden læseren i de overvejelser, jeg har haft omkring min egen rolle som forsker i designpraksis. Begrundelsen herfor er affødt af selve forskningsdesignet: Jeg er en del af det forskningsobjekt, jeg undersøger. Jeg bevæger mig således i grænselandet mellem at være i en subjektposition og en objektposition i undersøgelsen. Mellem at være projektets iagttagere og – som en del af den habitus, jeg undersøger – også dets genstand. Jeg redegør for min tvivl om, hvorvidt jeg i

krydsfeltet mellem teori og praksis har bedrevet praktikerforskning eller ej og konkluderer afslutningsvis, at det *ikke* er praktikerforskning, jeg har bedrevet.

Selve afhandlingens hoveddel består af to store dele: Én del, der omhandler designprocessen med udgangspunkt i eksisterende, kognitiv designforskning, og én del, der omhandler designprocessen set som et socialt fænomen.

Min fremstilling af designprocessen er opdelt i flere afsnit bl.a. designprocessen som strukturelt fænomen, designprocessen som designtænkning samt designprocessens idégenerering.

I den del, der omhandler designprocessen set som et socialt fænomen, beskriver jeg praksis som interaktioner, som dels skaber situationelle betydninger, dels afdækker normer, som er internaliserede, og som således fremstår som *sandheder* i designprofessionen. Jeg argumenterer her for, at sociale hierarkier har en betydning for, hvordan designprocesser forløber, hvem der betragtes som kreativ, og hvem der ikke gør.

Endvidere gør jeg rede for, at designerne optræder i forskellige roller i *idégenereringsfaser* – og at humor her spiller en væsentlig rolle – som gør, at normalverdenens sociale hierarkier her til dels træder ud af kraft.

Jeg konkluderer, at der findes et fællesskab på det praktiske, metodiske plan som er medvirkende til, at designprofessionen i den betydning kan beskrives som et socialt konstitueret system. Det viser sig på flere måder, men jeg har i mine analyser valgt et fokus, som på forskellig vis knytter sig til begrebet humor.

Afhandlingens bidrag har vist sig at falde i tre dele:

Den bidrager dels indirekte til diskussionen om designbegrebet, eftersom den præsenterer beskrivelser af, hvordan designere arbejder.

Mine metodiske overvejelser har resulteret i, at den også bidrager med refleksioner over praktikerforskning i forhold til mere traditionel forskning.

Og endelig er afhandlingens primære bidrag at supplere den eksisterende teoretiske viden omkring designprocessen med ny teoretisk viden om designprocessen som et socialt fænomen med egne specifikke, uartikulerede men habitusbetingede mønstre. Afhandlingen bidrager således med en udvidelse af de eksisterende, teoretiske udlægninger af designprocessen, med en fremhævelse og kvalificering af den sociale interaktion og normativitets betydning for processens forløb og resultater. Bidraget består dels af konkrete analyser, hvor humor spiller en væsentlig rolle, dels af et analytisk apparat, som har vist sig frugtbart i forståelsen af designprocessen.