

Speciale

Opgaveblanket til specialet

Afleveringsfrist (sæt x)	Januar: [Årstal]	Juni: [2020] x	Andet: 31. maj 2020
Vejleder: Anders V. Munch		Institut:	Institut for Design og Kommunikation

Titel, dansk: Designhistorien mellem kunst og kultur. Om designhistorien som et spektrum mellem kunst- og kulturhistorie i et musealt perspektiv.	
Titel, engelsk: Designhistory Between Art and Culture. On design history as a spectrum between history of art and culture from the perspective of a design museum.	
Min./max. antal typeenheder: 144.000 - 192.000 pr. studerende (60 - 80 normalsider) (1 normalside = 2400 typeenheder)	Din besvarelses antal typeenheder: 191.249 anslag
Du skal være opmærksom på, såfremt din besvarelse ikke lever op til det angivne (min./max) antal typeenheder (normalsider) vil din opgave blive afvist, og du har brugt et forsøg.	

Tro og love-erklæring		
Det erklæres herved på tro og love, at undertegnede egenhændigt og selvstændigt har udformet denne eksamensopgave. Alle citater i teksten er markeret som sådanne, og eksamensopgaven, eller væsentlige dele af den, har ikke tidligere været fremlagt i anden bedømmelsessammenhæng. Læs mere her: http://www.sdu.dk/Information_til/Studerende_ved_SDU/Eksamen.aspx		
Afleveret af: Katrine Brahe Hall		
Fornavn: Katrine	Efternavn: Brahe Hall	Fødselsdato: 12/10-1992

DESIGNHISTORIEN MELLEM KUNST OG KULTUR

DESIGNHISTORY BETWEEN ART AND CULTURE

Om designhistorien som et spektrum mellem kunst- og kulturhistorie i et musealt perspektiv.

On designhistory as a spectrum between history of art and culture from the perspective of a designmuseum.

KATRINE BRAHE HALL

Vejleder: Anders V. Munch

ABSTRACT

Design history as an academic discipline has been the subject of discussion since its conception in the 1970's. Through the lens and methods of the history of art, design history developed to analyse and describe stylistic, aesthetic and ideological principles of design schools, movements and periods – all terms borrowed from art history. Most prevalent is the Modernist Movement, which acts as a fundamental part of the development of design history and the general design field as we know it today. Kjetil Fallan describes this approach to design history, as it pertains to history of art, as biased towards an elitist view of designed objects as individual pieces of art and thereby simplifying a diverse and complex design history. On the basis of this criticism he suggests a new, interdisciplinary design history that uses the methods and approaches of cultural history, whilst completely abandoning the original approach that the history of design emerged from. In this dissertation I therefore present the thesis, that *the history of design operates within a spectrum between history of art and culture* and thus examines design history as a result of both approaches.

The dissertation consists of three themes that all intertwine throughout; a design history, that ranges between history of art and culture, the narrative behind the term Danish Design and lastly Designmuseum Danmark as an institution that produces and reproduces the history of Danish Design. All three relate through the common denominator that is *design history*. In a discussion of the spectrum between art and culture, I include Pierre Bourdieu's internal and external reading of cultural works of art or literature – in this instance design – and relate them to history of art and culture respectively. Thus, I view design history as a juxtaposition between internal and external factors (in conjunction with history of art and culture) of a designed object and of design history in general. The spectrum is then explored through the medium of the design museum as a primary creator and writer of design history – specifically Designmuseum Danmark and their concern with the Danish history of design. I include Designmuseum Danmark because they can be said to be one of most important and influential producers and communicators of design history to a broad audience in Denmark. Lastly, I discuss the responsibility and obligation that design historians and design museums have to create a design history that is not only true, but also representative and reflect a critical stance towards the work at hand.

In conclusion, a view on design history as a spectrum, rather than a hard categorisation, between history of art and culture and thus also through internal and external factors, results in a design history that gives more leeway to both approaches and provide a more rounded and nuanced analysis of the given subject.

INDHOLDSFORTEGNELSE

Abstract	3
1. Introduktion	5
Teorier og metode	6
2. Designmuseum Danmark – en introduktion	7
Historisk set – Det danske Kunstindustrimuseum.....	7
Designmuseum Danmark - et øjebliksbillede	9
3. De indledende teorier	13
Designhistoriens fire faser – Clive Dilnot	13
Historiebrugens grundbegreber – Niels Kayser Nielsen	16
4. Designhistoriografien og dens greb	18
Arven fra kunsthistorien.....	19
Mod en ny designhistorie	24
Det designhistoriske spektrum	27
5. Den danske designfortælling – en historiekultur	36
Fortællingen om modernismen i Danmark.....	36
Den danske designhistoriekultur	41
6. Designmuseet og designhistorien	44
Museer – indsamling, bevaring, forskning og formidling.....	44
Designmuseet som genre	47
7. Designmuseum Danmarks historiebrug og -bevidsthed	51
Designmuseum Danmarks historiebrug.....	51
Modernismens status hos Designmuseum Danmark – det 20. Århundrede.....	60
8. Det designhistoriske ansvar – et historiesyn	63
Det designhistoriske ansvar	63
I museal sammenhæng.....	64
9. Mod et nyt historiesyn – en konkluderende opsamling	66
Bibliografi	70

1. INTRODUKTION

Hvad er designs historie? Er det historien om geniale designere, unikke designede objekter og pionerende bevægelser? Eller er det historien om hvordan vi som mennesker har levet vores hverdagsliv og hvordan dette afspejles i vores omgivelser? Nærværende speciale opererer ud fra en tese om at *designhistorien eksisterer i et spændingsfelt mellem kunst- og kulturhistorie og undersøger således designhistorien som en efterkommer af begge tilgange*. Dette ud fra en tanke om designhistorien som en akademisk disciplin og Designmuseum Danmark som et eksempel på en designhistorieskrivende og -formidlende instans. Specialet har tre overordnede temaer, som alle sammenflettes og som dermed også er gensidigt afhængige af hinanden. Først og fremmest har specialet en grundlæggende diskussion, som er underliggende i alle specialets kapitler; nemlig designhistoriens arv fra kunsthistorien og udvikling mod kulturhistorien, som uddybes og diskuteres i kapitel 4. Ydermere indkredses diskussionen om designhistorien til at dreje sig om modernismen i en dansk kontekst og deraf fortælling om Danish Design, hvilket udfoldes i kapitel 5. Slutteligt diskuteres Designmuseum Danmarks rolle som designhistorieformidlende og -skrivende instans og det ansvar der følger med, at skulle bevare og formidle den danske designhistorie, dette kan læses i kapitlerne 7 og 8.

Designhistorien danner baggrund for størstedelen af det, vi foretager os i designfeltet – dens fortællinger og formidlinger former vores grundlag for, hvordan vi forstår design og feltets aktører i nutiden. Den 'populære' designhistorie er en fortælling om kunstneriske bedrifter og designet som enkeltværker – det er også fortællingen om pionerende skoler, ideologier og visioner for fremtiden. I utallige opsamlingsværker, som for eksempel serien 'Store Danske Designere', hvor enkelte designere tages op i nærmest biografiske rammer, ses en tendens til at ophøje den enkelte designer til kunstnere. I en dansk kontekst ser vi ofte fortællinger om dansk designs storhedstid i efterkrigstiden. Det er en fortælling om møbler og personer, der i årevis har fået stempler som 'ikoner' og 'klassikere', som skal signalere at de er evigt holdende genstande eller stilarter. Disse stempler skaber en vis kategori af 'godt design' – en standard for, hvordan design skal forstås på den *rigtige måde*. Der skabes altså også en kategorisering af *godt* eller *dårligt* – *rigtigt* eller *forkert*. Denne forholden til designhistorien, som en kanon af værker, peger på en særlig kunsthistorisk drejning i tilgang til designs historie. Kritikere af denne tilgang til designhistorien mener, at denne resulterer i en unuanceret og forfejlet designhistorie, som primært baserer sig på mytefortællinger om designere og designskoler, der pionerede i starten af det 20. århundrede. Antitesen til den kunsthistoriske tilgang menes at kunne findes i kulturhistorien, hvormed design anskues som en aktør i sociale, økonomiske og kulturelle kontekster. Denne

diskussion danner baggrund for den tese, som er skitseret ovenfor og fungerer dermed som en rød tråd i alle de emner, som diskuteres i løbet af specialet.

Designmuseum Danmark meddelte den 13. maj 2020, at museet må lukke i halvandet år frem til år 2021, som følge af Corona-krisen, og derudover må afskedige en stor andel af museets medarbejdere. (Designmuseum Danmark, 2020) Nærværende speciale tager dog udgangspunkt i et Designmuseum Danmark, der holder normalt åbent og arbejder med designhistorien, som de ellers altid vil gøre. Der henvises få gange i løbet af specialet til Designmuseum Danmarks håndtering af krisen på sociale medier, som et led i en diskussion af museets generelle formidling og historiebrug, men derudover beskæftiger specialet sig ikke med nedlukningen af museet og den konsekvens det kan have for historieskrivningen og for museet generelt.

TEORIER OG METODE

Specialet tager udgangspunkt i to indledende teorier, som udfoldes i kapitel 3. Først redegøres der for Clive Dilnots (1984) fire faser af designhistorien fra artiklen 'The State of Design History, Part I: Mapping the Field'. Dette for at skabe en grundlæggende historisk forståelse af designhistoriens udvikling, hvorfra diskussionen om designhistoriens arv fra kunsthistorien og den videre bevægelse mod en kulturhistorisk vinkel udspringer. Efterfølgende inddrages Niels Kayser Nielsens (2010) artikel 'Historiebrugens grundbegreber', som blandt andet bidrager med en grundmodel over historieskrivningens udvikling fra en historiekultur til et historiesyn. Denne udvikling fungerer også som en rød tråd gennem specialet, hvormed fremgangsmåden formes efter modellens fremgang – dette uddybes yderligere i afsnittet om Nielsens artikel.

Kapitel 4 behandler først og fremmest designhistoriens arv fra kunsthistorien og dernæst udviklingen mod en kulturhistorisk tilgang, med udgangspunkt i blandt andet Kjetil Fallans bog 'Design History. Understanding theory and method'. Derudover inddrages også førnævnte artikel af Dilnot, samt artikler af Jørn Guldborg og tidligere overbibliotekar ved Designmuseum Danmark, Mirjam Gelfer-Jørgensen – blandt mange andre. Samtlige artikler vidner om en bestemt diskurs i forhold til designhistorien og dens arv fra kunsthistorien, derfor er de udvalgt til netop denne diskussion. Sidste afsnit i kapitel 4 diskuterer designhistorien som et spektrum mellem kunst- og kulturhistorie, hvormed ovenstående tese udfoldes. Her inddrages Pierre Bourdieus (1997) tekst 'Skitse til en videnskab om værker inden for kunst, kultur og videnskab', hvormed læsningen af kulturelle værker diskuteres ud fra interne og eksterne parametre. Kapitel 4 udgør, sammen med kapitel 3, specialets teoretiske grundlag for en diskussion af designhistoriens rolle hos Designmuseum Danmark, samt det ansvar museet har som en offentlig institution. Specialets kerneempiri består blandt andet i

ovennævnte tekster, men i lige så høj grad også af Designmuseum Danmarks udstillinger, som introduceres i kapitel 2, samt den formidling der omgiver museet og dets udstillinger.

Specialet er overvejende diskuterende, hvormed arbejdsmetoden også bærer præg af dette. De diskussioner, som er at finde i løbet af specialet, foretages med udgangspunkt i blandt andet ovennævnte materiale. Derudover beror analysen af Designmuseum Danmarks formidling, historiebrug på egne observationer ved besøg på museet, samt i henhold til Museumsloven og ICOMS museumsetiske regler.

2. DESIGNMUSEUM DANMARK – EN INTRODUKTION

Designmuseum Danmark kan betegnes som en af de primære formidlere af designhistorien i Danmark. Museet er det eneste museum herhjemme, der udelukkende definerer sig som et designmuseum og det har derfor også en vis magtposition i feltet af designformidlere i en museal sammenhæng. Netop derfor er det også relevant at inddrage Designmuseum Danmark i en analyse af historieskrivningen mellem kunst- og kulturhistorie, da de i høj grad er med til at sætte en dagsorden for historieskrivningen og forståelsen deraf. Dette vil jeg diskutere yderligere i kapitel 7 og 8. Siden grundlæggelsen i 1890 har museet formidlet design i mange forskellige former og konstellationer – i de følgende afsnit vil jeg give et billede af kunstindustrimuseets oprindelse, samt Designmuseum Danmarks opståen og historie. Efterfølgende vil jeg skabe en status over Designmuseets virke anno 2020 – først med henblik på de permanente udstillinger og dernæst med henblik på museets strategi for årene 2017-2020.

HISTORISK SET – DET DANSKE KUNSTINDUSTRIMUSEUM

Det danske Kunstindustrimuseum blev til som en del af en bølge af nyopståede kunstindustrimuseer, der opstod som følge af de første verdensudstillinger i 1800-tallet. Tanken med disse nye museumstyper var at fungere i industriens tjeneste ved at forene kunst og videnskab. Den primære målgruppe var de professionelle fagfolk, som skulle finde inspiration blandt museernes udstillinger og samlinger, der i starten primært bestod af afdelinger for materialer og teknik som inspiration til studerende, såvel som udøvende formgivere. Det første kunstindustrimuseum, det vi i dag kender som Victoria & Albert Museum, blev oprettet i London i midten af det 19. århundrede og blev derefter et pejlemærke, hvorfra blandt andet Det danske Kunstindustrimuseum blev skabt. Den oprindelige tanke med Kunstindustrimuseet i København var at fremme den danske kunstindustri ved at dygtiggøre fagfolk og studerende og udbrede kendskabet til kunstindustrien for den generelle befolkning. Primært var tanken, at museet skulle fungere som inspiration for kommende generationer af designere og formgivere. Det essentielle formål var det smagsforbedrende arbejde – dels for

producenter og håndværkere, men også for befolkningen, hvis smag (i museernes optik) trængte til opdragelse. Museet havde i sin start havde en overordnet 'tæt' udstillingsæstetik, hvor genstande stod side om side i montrere, uden at særlige genstande blev fremhævet mere end andre – en udstillingsform som læner sig op ad den kulturhistoriske udstilling. Dette ændrede sig dog i slutningen af 1800-tallet, hvor kunstindustrimuseerne ændrede karakter til i højere grad at minde om de traditionelle kunstmuseer. Museets fokus på erhvervslivet og industrien blev tilsidesat til fordel for de mere sjældne, skønne og kostbare genstande. (Petersen, 2006) Der er aldrig fastlagt en klar årsag til denne ændring, men Trine Brun Petersen (2006) peger på flere faktorer som spiller ind i denne sammenhæng. Samtidens dominerende stilart, Art Nouveau (eller i dansk kontekst, Skønvirke), favoriserede det unikke og æstetiske håndværk, hvilket ifølge Petersen, kan have ledt til denne nye måde at tænke kunstindustrimuseer på. Petersen peger yderligere på, at der i samme ombæring skete en ændring i måden man systematiserede museernes samlinger, så de nu blev opstillet efter nationalitet, stil og periode – et system, som låner fra kunsthistoriske metoder. Med 1930'ernes funktionalisme ændredes måden man udstillede på til det mere spartanske, hvormed det enkelte værk kom i fokus – en udstillingsform, der går godt i spænd med tanken om kunsthåndværket som et unikum. (Petersen, 2006)

Siden Designmuseets oprettelse i 1890, og senere åbning i 1895, har museet gennemgået mange ændringer. Museet startede i en bygning på H.C. Andersens Boulevard og flyttede senere ind i en gammel hospitalsbygning i Bredgade – gennemrenoveret af Kaare Klint (blandt andre), hvilket også indgår som en del af museets historiske fortælling. (Designmuseum Danmark, u.d.) Siden da har bygningen rummet utallige udstillinger om både dansk og internationalt design. I 2011 skiftede Kunstindustrimuseet navn til Designmuseum Danmark. Navneforandringen markerede ikke blot overgangen fra én direktør til en anden, men også en ny strategi for museet om at formidle til et bredere publikum. I en pressemeddelelse i forbindelse med skiftet, beskrives det, at museets nye navn var en nødvendighed for at kunne formidle bredere. Ordet 'kunstindustri' var efter sigende helt på vej ud af ordbogen og blev i stedet erstattet med ordet 'design'. "Det nye navn afspejler en nytænkende, åben og inkluderende institution. [...] Designmuseum Danmark er et museum for sin samtid og dets formål er fortsat at inspirere til udviklingen af de bedste designløsninger og kaste nyt lys på de historiske samlinger" (Designmuseum Danmark, 2011), lød det yderligere i pressemeddelelsen. Navneforandringen var med til at forme museets nye strategi for formidlingen af design for en bredere skare af gæster. Ordene 'kunstindustri' og 'design' afspejler da også to vidt forskellige ting. Et museum for kunstindustri er af den gamle skole; et museum for genstande af særlig æstetisk kvalitet. Et simpelt opslag i 'Den Danske Ordbog' kan kaste lys på den konkrete forskel på de to begreber. Kunstindustri

defineres her som; ”*kunstgenstande produceret industrielt eller i industriel målestok; industrielt design*”, mens design defineres som enten ”(læren om) *det at formgive brugsgenstande, fx tøj, møbler eller biler*”, som en ”*måde hvorpå en bestemt genstand er formgivet*” eller som ”*formgivne brugs- eller pyntegenstande*”. (Den Danske Ordbog, u.d.) (Den Danske Ordbog, u.d.) (egne kursiveringer) Opslagene viser en simpel forskel på de to begreber – Kunstindustrimuseet betegner et statisk og (kunst)genstandsfixeret museum, mens Designmuseum Danmark kendetegner et dynamisk museum med en definition af design som en kreativ proces, hvormed genstande skabes og formgives. Navneforandringen repræsenterede dermed ikke blot en ændring i strategi for museet, men også en generel ændring i det designbegreb museet ville arbejde med for fremtiden.

I følgende afsnit fremlægges et nutidsbillede af Designmuseum Danmark anno 2020 – dette hvad angår både udstillinger og museumsstrategi. Øjebliksbilledet er baseret på et besøg på museet i starten af marts, 2020. Det er dette billede der tages udgangspunkt i, i løbet af specialet.

DESIGNMUSEUM DANMARK - ET ØJBLIKSBILLEDE

Designmuseum Danmarks repertoire består af både permanente og skiftende udstillinger. Per starten af marts 2020 havde museet to særudstillinger; ’Night Fever’ (en udstilling om klubkultur) og ’Creme de la Creme’(guldkorn fra samlingen), foruden de fire faste udstillinger; ’Det 20. århundrede’, ’The Danish Chair’, ’Dansk Design Nu’ og ’Porcelæn Studiesamling’. Specialet vil tage særligt udgangspunkt i de faste udstillinger. Afsnittet her forsøger at danne et øjebliksbillede af et museum, som er i forandring nærmest hele tiden. Udstillingerne afspejler museets holdning til og syn på designhistorien, måden den skrives på og er derfor kernen for undersøgelsen af museet. Her er der altså ikke tale om det fysiske udstillingsdesign, men derimod selve udstillingernes koncept(er), udstillingsteksterne, de genstande som vælges ud og det de genstande signalerer. Designmuseum Danmark præsenterer udstillingerne på deres hjemmeside og danner dermed et overskueligt blik over udstillingernes kerneemner – både for de eventuelle gæster der vil besøge museet, men altså også i forbindelse med en designhistorisk undersøgelse af museet. Beskrivelserne vidner desuden også om intentionen med formidlingen af udstillingens kernestof og fortæller os derfor hvad vi skal være opmærksomme på. Udstillingerne redegøres derfor med udgangspunkt i disse beskrivelser og suppleres af egne observationer.

Porcelæn Studiesamling

Designmuseum Danmarks porcelænssamling er en lille, men ikke ubetydelig udstilling. Samlingen består af keramik og porcelæn fra hele Europa og viser den historiske udvikling over tid inden for netop disse materialer. Museet beskriver udstillingen som et ”åbent magasin og studiesamling.”

(Designmuseum Danmark, u.d.) Udstillingen er et eksempel på museets oprindelige udstillingsform, som den er beskrevet ovenfor - en tæt udstillingsæstetik, som tager udgangspunkt i én form for materiale. Jeg vil i løbet af specialet have større fokus på de tre andre permanente udstillinger, men porcelænssamlingen er relevant at introducere, da den altså helt konkret viser museets fysiske, udstillingsmæssige udvikling, samt dets forhold til designgenstande og måden de formidles.

Det 20. Århundrede

Udstillingen, 'Det 20. Århundrede', beskrives som en udstilling med udgangspunkt i "[...]nogle af de overordnede idéer og tanker, som har haft betydning for menneske og samfund i det 20. århundrede, og som kan aflæses i formgivningen." (Designmuseum Danmark, u.d.) Udstillingen spænder vidt fra helt tidlig Skønvirke til den spæde start på avantgarde Modernisme, samt den danske funktionalisme hos FDB og 1990'ernes globalisering - når udstillingen hedder 'Det 20. Århundrede' menes der altså, i bogstaveligste forstand, hele det 20. århundredes formgivning med alle dets mange facetter og perioder. Udstillingens genstandsfelt er dermed meget bredt. Ved det førnævnte besøg i marts talte feltet alt fra møbler (alle sammen letgenkendelige møbler som f.eks. Finn Juhls Høvdingestol, Børge Mogensens Folkestol etc.) til sølvtøj (Georg Jensen, Nanna Ditzel etc.), radioer og telefoner (B&O), røreskåle (Margretheskålen), legetøj (Lego og Kay Bojesens træfigurer) blandt mange andre ting. Udstillingen har et særligt fokus på, hvad museet selv kalder, de danske 'designklassikere', og 'den danske tilgang' (som jeg også har forsøgt at udpensle det ovenfor). På trods af et bredt udvalg af genstande er det altså nogle genstande, som har en særlig status i den danske designbevidsthed. De danske 'klassikere' sættes i udstillingen i et internationalt perspektiv, hvormed "[d]e skiftende formgivningstendenser belyses i sammenhæng med udviklingen inden for arkitektur og indretning." (Designmuseum Danmark, u.d.) Klassikerbegrebet er et begreb, der ofte tyes til i formidlingen af design, men det er, sammen med søsterbegrebet 'ikon', en svær størrelse at definere i forbindelse med design. Kort sagt bliver bestemte genstande ophøjet til at være 'klassikere' og deres designere ikoniseres mere end ofte i den populære designhistorie - dette oftest uden nogen kritisk refleksion over hvorfor lige netop de genstande ender som ikoner. Det er en diskussion, som er grundlæggende gennem specialet - den uddybes derfor, selvfølgelig, af flere omgange undervejs. I tråd med dette beskriver museet en helt særlig dansk tilgang, der kan beskrives som en tilgangsvinkel præget af ønsket om praktiske former, som kan løse hverdagens udfordringer på en funktionel og æstetisk vis - ikke nødvendigvis et ønske om at revolutionere samfundet gennem manifeste og utopier for hvordan vi skal formgive vores verden, som det ellers er kendetegnet for andre dele af den modernistiske bevægelse. Den danske tilgang "[...]er i vid udstrækning inspireret af udlandets revolutionerende former og ideer og forædler og forfiner disse, så de passer til den pragmatiske og demokratiske

livsførelse i Danmark.” (Designmuseum Danmark, u.d.) Den danske måde er altså, ifølge Designmuseum Danmark, helt særegen for den danske designkultur og -historie. Udstillingen om det 20. århundrede i både dansk og udenlandsk design søger altså, at frembringe nogle helt særlige kvaliteter ud af designhistorien og er udtryk for en historieskrivning, som hælder mod den populære og anprisende historiefortælling om dansk designhistorie. Dette er alt sammen temaer, som er grundlæggende for diskussionen om den danske designfortælling og derfor også for specialet som helhed.

The Danish Chair

Udstillingen 'The Danish Chair' omhandler stolen som en tilbagevendende figur i designhistorien. Designmuseum Danmark beskriver udstillingen som et 'wunderkammer' af stoletyper og deres udviklinger gennem tiden. Stolen er en mytisk karakter i sig selv – ja, efter sigende er den "designhistorikerens yndlingsobjekt". (Designmuseum Danmark, u.d.) Udstillingen rummer stole i 9 forskellige kategorier fra så tidligt som 1500-tallet og frem til i dag – stolene er fra hele verden, men der er nærmest selvsagt en overvægt af stole lavet af danske designere. 'The Danish Chair' er som en forlænget arm af 'Det 20. Århundrede', men går i stedet i dybden med én enkelt genstandstype. Udstillingen veksler mellem at cementere stolen som en ikonisk genstand i designhistorien og samtidig forklare stoletypernes oprindelse og udvikling over tid – den ene faktor supplerer den anden. Netop stolens mytiske karakter i designhistorien og vekselvirkningen mellem cementering og forklaring er som sådan et godt billede på den problemstilling Designmuseet implicit præsenterer med udstillingen; hvor stammer den mytiske fortælling om stolen fra?

Dansk Design Nu

'Dansk Design Nu' er et øjebliksbillede på den danske designscene i det 21. århundrede. (Designmuseum Danmark, u.d.) Genstandsfeltet spænder bredt fra møbler til grafisk design, til mode og industrielt design, ligesom udstillingen også inkluderer kunsthåndværk i form af keramik, glas og smykker - lige fra logoer til insulinpumper og Mega Mussel-stel fra Royal Copenhagen. Udstillingen vidner om et enormt bredt designbegreb og er på den måde mere inkluderende end de to forudgående udstillinger (selvfølgelig med forbehold for 'The Danish Chair's' indsnævrede genstandsfelt). Dette illustrerer på sin vis også udviklingen i den generelle forståelse og opfattelse af design som begreb, samt det designbegreb man tolker ud fra sin samtid. Designbegrebets udvikling fra at have været forholdsvist snævert forbundet primært med møbler (helst af navngivne designere), som har fået titlen 'klassiker' eller 'ikon' i det 20. århundrede, til nu også at indebære helt basale hverdagsgenstande som f.eks. høreapparater og medicinæsker eksemplificeres her i det genstandsfelt udstillingen har. Dermed ikke sagt, at udstillingen ikke er præget af tidligere designforståelser – for det er den tydeligvis med

en klar overvægt at møbler og letgenkendelige genstande fra mærker, som er stærkt repræsenteret i blandt andet de danske isenkrambutikker. En del af designforståelsen fra 'Det 20. Århundrede' har altså overlevet ind i det 21. århundrede i den forstand, at ikoniseringen stadig lever på sit højeste.

Design skal deles – en museumsstrategi

Siden 2011 har museet oplevet et støt stigende besøgstal fra i 2011 at have godt 63.000 gæster til at have et rekordhøjt besøgstal i 2019 på over 310.000 gæster. (Designmuseum Danmark, u.d.) Tallene taler nærmest for sig selv – museet har formået at skabe stor interesse og dermed øge besøgstallet og udbrede kendskabet til design og dets mange facetter og historier. Med den store platform, museet er blevet tildelt og museets generelle status som designhistorieskriver følger også et stort ansvar over for netop formidlingen. Det er den viden der formidles, som gæsterne tager med sig videre ud i verden og som i sidste ende munder ud i et fælles blik på historien og på den danske designkultur.

Designmuseum Danmarks strategi for sit virke går under sloganet 'DESIGN SKAL DELES'. Strategien fra år 2017 løber frem til år 2020 og er frit tilgængelig på museets hjemmeside. Den danner grundlaget for museets udstillinger, indsamlinger, begivenheder etc. og er derfor et klart billede på den måde museet forholder sig til designbegrebet på i dag og den måde hvormed de vil formidle det begreb. *Visionen* for museet er at formidle fortællingen om det danske 'designsamfund' og de potentialer og værdier det samfund fører med sig. Med *missionen* definerer museet sig desuden som 'hele Danmarks designhukommelse'. Gennem arkiver og samlinger vil museet inspirere den fremtidige generation af designere og samtidig appellere til både professionelle, studerende, branchefolk og de ikke-udøvende gæster, som blot har en almen interesse i design. Museet er skabt til at inspirere og formidle viden gennem udstillinger, som opstår på baggrund af forskning. Designmuseum Danmark arbejder ud fra tanken om et designsamfund og et særligt dansk design DNA, som vedrører os alle. Af samme grund er målgruppen også meget bredt defineret. Med andre ord; *design er for alle*. Museet har valgt at have særlig fokus på tre faglige satsningsområder; *ikoner*, *proces* og *håndværk* – tre ord som de mener er centrale for dansk design og som skal danne grundlaget for museets aktiviteter. Designmuseum Danmark opererer med et bredt designbegreb og mener at godt design er løsningsorienteret, ikke en sjælden luksus for de få, som har det til rådighed. Et centralt citat opsummerer museets generelle designopfattelse;

Design står centralt i formgivningen af Danmark og dansk kultur – og skal forstås i sammenhæng med værdier som demokrati, socialt engagement, højt vidensniveau, håndværk, tradition, bruger omsorg, kvalitet, funktionalitet, intelligente løsninger og

bæredygtighed, der har formet Danmark som designsamfund. (Designmuseum Danmark, 2017, s. 9)

Spørgsmålet er så, hvorvidt Designmuseum Danmark lever op til de krav og mål de har stillet op for dem selv. Er udstillingerne repræsentative for det danske designsamfund? Og hvordan defineres helt præcist et designsamfund? Disse spørgsmål er centrale i arbejdet med Designmuseum Danmarks virke som historieskrivere. Designmuseum Danmark anno 2020 søger at være et inkluderende museum, som skal kunne rumme og repræsentere en bred designforståelse ud fra parametrene 'design skal deles'. Museet vil skildre det danske designsamfund gennem udstillinger, som formidler vores fælles designhistorie og -tradition. (Designmuseum Danmark, 2017) Det er dette øjebliksbillede jeg i mit speciale videre vil arbejde ud fra.

3. DE INDLEDENDE TEORIER

Følgende afsnit er en præsentation af specialets indledende teorier – disse skal skabe en grundlæggende teoretisk forståelse af historieskrivningens begreber. Først præsenteres og diskuteres Clive Dilnots (1984) tekster 'The State of Design History', hvor hans fire faser i designhistorien vil anskueliggøre udviklingen af designhistorien som disciplin. Efterfølgende introduceres Niels Kayser Nielsens (2010) tekst om historieskrivningens grundbegreber og den grundmodel han opstiller for historieskrivningen.

DESIGNHISTORIENS FIRE FASER – CLIVE DILNOT

I de to artikler 'The State of Design History', part I og II, gør Clive Dilnot status over designhistorien og dens udvikling. Mens den første del af artiklen danner et overblik over det designhistoriske felt, forholder den anden del sig mere kritisk til den designhistoriske disciplin. Dilnot stiller sig kritisk overfor designhistoriens arv fra kunsthistorien og de metoder, som den har medført sig. Som et resultat af denne tilgang er designhistorien, ifølge Dilnot, i større grad blevet en fortælling om myter, end den er en historie af og om design. Dette er en kritik som vil blive fremlagt yderligere i kapitel 4. Dilnot opstiller fire former for designhistorie, som beskriver den måde designhistorien har taget sin form over mange årtiers udvikling og er derfor relevant for den grundlæggende forståelse af designhistorien som disciplin. Den første fase beskrives som en umiddelbar forlængelse af den genstandsnære historie om de dekorative kunster, der hører særligt til i det 19. og 20. århundredes genstande og dekorative udtryk. Vi kan kalde den *designgenstandenes historie*. Historieformen opstod som en del af Arts & Crafts bevægelsen og Art Nouveau-stilen – en periode, hvor håndværket og den skønne udsmykning blev fremhævet og værdsat. Denne designhistoriske tradition søger at forklare en genstand gennem dens fysiske markører, der kan aflæses som et udtryk for dens samtids stil, mode og

smag. (Dilnot, 1984) Helt konkret kan historieformen defineres som perioden fra omkring det 19. århundrede og frem til modernismens frembrud i starten af det 20. århundrede, med de stile og udtryk den periode fører med sig. Den anden form for designhistorie beskæftiger sig specifikt med *modernismens historie*, som i høj grad beror på arkitekturhistorien. Tim Benton var en af dem som, i den britiske design historie, skabte denne historie om modernismen i 1972 i forbindelse med et fag ved Open University, som underviste gennem fjersyns- og radioprogrammer. Benton har senere forholdt sig mere kritisk til kursets indhold;

Tim Benton's opinion now is that much of what was separated from the main historical-Modernist stream, for example, the electric home unit, should have been more fully integrated into the main historical scheme, even though this would have made the "heroic" Modernist history much more complex and equivocal. The problems of trying to integrate very diverse phenomena into a narrative that until that point had established a wonderful simplicity prevented this from happening. (Dilnot, *The State of Design History, Part 1: Mapping the Field*, 1984, s. 16)

Benton peger altså på, at hans version af den modernistiske historie endte med at blive en fortælling om modernismens helte og knapt så meget om den hverdag og det samfund den modernistiske bevægelse opstod i og fordrede. Den heroiske opfattelse af modernismens pionerer var forsimplet og udeladelsen af hverdagen og dens genstande har derfor resulteret i en forsimplet designhistorieopfattelse. Dette er selvfølgelig en pointe, som foretages ud fra det enkelte kursus som eksempel – men det er dog sigende for den måde den modernistiske historie tilgås mere generelt. En inkludering af sociale, industrielle og kulturelle kontekster for modernismen vil resultere i en mere afrundet og kompleks designhistorie – dermed kan vi bedre forstå og fortolke bevægelsens betydning og funktion i dag. Dilnot pointerer derfor, at designhistorien må skifte fokus fra en principiel europæisk forståelse af Modernismen mod et større fokus på designorganisation for at opnå en bredere viden om produktion, forbrug og økonomi i forbindelse med designhistorien. Dette leder til den tredje form for designhistorie, nemlig historien om designbranchen og -organisationer – med andre ord; *designhistoriens erhvervshistorie*. Denne fase af designhistorien omhandler det at designe i en industriel verden – en socioøkonomisk relation, som har meget lidt at gøre med designs æstetik eller teori, men derimod de kontekster det opstår af. Et studie af organiseringen af designfeltet kan skabe materiale til alle mulige andre former for studier, da det naturligt vil forgrene sig ud i andre historieformer (f.eks. teknologi- og industrihistorie). En designet genstand er et produkt af komplekse sociale relationer – Dilnot mener, at disse relationer ofte *kun* beskrives gennem designtermer, ikke

gennem studier af reelle sociale kontekster. Han inddrager en artikel af Jon Bird i spørgsmålet om, hvorvidt man kan aflæse sociale og socioøkonomiske egenskaber i design. Bird beskriver hvordan kulturelle objekters historie, kritik og evaluering ikke kan adskilles fra de sociale, kulturelle og økonomiske omstændigheder hvorfra de er opstået. Designeren bag er en del af sociale og kulturelle kontekster som, uanset vilje, vil have indflydelse på de produkter de laver. "No designer working today can, if he bothers to think about it, maintain a professional attitude that does not at some point become contiguous with on or more aspects of the economic and political basis of Western capitalism." (Dilnot, 1984, s. 18) Både designere og designgenstande er en del af et samfund og et system, som fordrer nogle bestemte kontekster. Bird argumenter yderligere for, at designhistorien må bevæge sig ud over de mest umiddelbare kontekster – produktion og reception. Man må undersøge ideologierne bag designet og ikke blot designet i sig selv. I stedet for at acceptere designet som en selvfølge, må man forstå hvordan og hvorfor design har udviklet sig som det har. Ved at inddrage disse samfundsmæssige kontekster, kan man altså opnå en bedre forståelse af designets forudsætninger for overhovedet at eksistere. I denne fase bevæger man sig fra at undersøge selve designgenstanden og dens fysiske egenskaber til at undersøge alt det, som ligger bag og omkring genstanden. I en meget umiddelbar forlængelse heraf fremstiller Dilnot den sidste form for designhistorie, nemlig historien om design i kultur og samfund. Vi kan kalde denne for *designs kulturhistorie*. Her relateres design, ligesom ved historieformen ovenfor, til det samfund det opstår af – de to former er i virkeligheden meget lig hinanden og designs kulturhistorie kan undersøges af mange forskellige veje. Eksempelvis kan designs rolle og funktion undersøges gennem en analyse af det industrielle, kapitalistiske samfund. Dilnot kommer med meget få konkrete definitioner på denne form for designhistorie, men inddrager både John Heskett, Bird og Jean Baudrillard som eksempler herpå. Sidstnævnte med særlig interesse for genstandenes plads i kapitalistiske strukturer og dermed designets socioøkonomiske rolle. Feministisk designhistorie er et andet eksempel på en kulturhistorisk vinkel på designhistorien. Dilnot fremhæver denne som særligt eksemplarisk, da design her relateres helt konkret til den effekt genstande kan have på os som mennesker. En feministisk, designhistorisk analyse formår altså at koble designgenstande og det sociale liv det er, eller har været, en del af. Også John Walkers undersøgelse af et kort over Londons undergrundsbane bliver fremstillet som eksemplarisk. I denne undersøgelse klarlægges kortets oprindelse i forbindelse med moderniseringen af Londons offentlige transport og forklare kortets intention og nutidige funktion. "The virtue of Walker's method of analysis is that it demystifies design and designing. [...] The effect of Walker's approach is to recover design as a process comprehensible by all because it is related to experiences everyone understands." (Dilnot, 1984, s. 23) Formålet med at undersøge designs kulturhistorie er, udledt af ovenstående citat, altså at afmystificere

design og fortælle historien om den gængse hverdag. (Dilnot, 1984) De fire former for designhistorie repræsenterer samtidig fire forskellige faser i måden at skrive designhistorie på. De to første kan fortolkes som helt klare perioder i designhistorien – de to sidste er mere flydende og relaterer sig meget til hinanden, hvorved de heller ikke er så tydelige i deres kategorisering, dog illustrerer de dog diskussionen om designhistorien som disciplin, som ligger til grunde for kapitel 4.

De fire faser som her er beskrevet skitserer samtidig den udvikling Designmuseum Danmark har oplevet fra oprettelsen i år 1890 og frem til nu. Museet arver alle fire faser af designhistorien; samlingen startede i den første fase, mens fortællingen om dansk designs storhedstid hører til i anden fase. De to sidste faser indgår i den forventning der er til museet og hvordan det forvalter og formidler historien i dag – dette gælder også formidlingen af de to forudgående faser. Også de fire permanente udstillinger relaterer sig til Dilnots fire historieformer. Designmuseets porcelænssamling er et klart eksempel på den genstandsnære historie, som primært beskæftiger sig med de dekorative og stilmæssige aspekter af porcelæn. Udstillingerne 'Det 20. århundrede' og 'The Danish Chair' læner sig primært op ad historien om modernismen og gør brug af dens greb i formidlingen af designhistorien. 'Dansk Design Nu' falder lidt mellem to (eller tre) stole. Mens udstillingen, som skrevet ovenfor, inkluderer et bredt udvalg af genstande, som afspejler mange forskellige dele af det danske designfelt. På den måde repræsenterer udstillingen en blanding af de to sidstnævnte historieformer, samtidig med at den modernistiske designhistories metoder også bruges i 'Dansk Design Nu' i form af en særlig fortælling om den særligt danske tilgang til design, som efter al sandsynlighed er arvet fra den modernistiske historie.

HISTORIEBRUGENS GRUNDBEGREBER – NIELS KAYSER NIELSEN

Niels Kayser Nielsen (2010) beskriver historiebrugens grundbegreber i sin tekst af samme navn. Teksten er udarbejdet som et overordnet billede på historiefaget som en akademisk disciplin – det er altså ikke en tekst, som er specifikt møntet på designhistorien, men som giver nogle grundlæggende begreber, der også gør sig gældende for designhistorien. Kayser Nielsen peger på, at al historieskrivning har nogle særlige fortidsbetingelser, som den ikke kan løbe fra. Al historisk kildemateriale, som indgår i det historiske arbejde, er et produkt af sin samtid – det er altså skabt fra og af fortiden og vil derfor altid været et produkt af dets samtid.

I kilderne er fortiden bevaret og foreligger her manifesterede. Man kan vælge og vrage mellem dem, anvende dem funktionelt og foretage alskens selektioner og udlægninger af dem, men de er og bliver fortidige. Uanset hvor villet og futuristisk anlagt ens omgang med dem måtte være, slipper man aldrig for deres fortidsvæsen [...]. (Nielsen, 2010, s. 49)

Selvom historien anskues med nutidsbriller, vil der altså altid være en fortidig forudsætning for den måde vi anskuer den på. "Historien er betinget af nutidens behov og lever af det ekko, som fortiden afgiver hos os i samtiden, men den er samtidig til enhver tid noget andet end os." (Nielsen, 2010, s. 49) Historievidenskaben arbejder, med andre ord, ud fra en vekselvirkning mellem fortidens betingelser og nutidens erfaringer fra og blik på fortiden.

Ovenstående kan koges ned til ét begreb; en *historiekultur*. Kayser Nielsen opstiller en historisk grundmodel, hvormed historiens udfoldes som en udvikling fra en generel historiekultur, til et mere indsnævret historiesyn. Historiekulturen danner grundlaget for vores forståelse og arbejde med historien. I arbejdet med historiske kilder, må man gøre sig det klart, at der allerede på forhånd er foretaget en selektion i det materiale der arbejdes med - i den selektion sker der en overførsel og ophøjelse af bestemte begivenheder, personer eller lignende, til at blive anskuet som historie. Det kildemateriale man arbejder med som historiker er overleveret materiale og må derfor huske at tage højde for den selektion.

Dvs. at man må tage stilling til den selektion fra fortiden som helhed, der overhovedet er blevet bevaret og som har udmøntet sig som overlevet historien, for så derefter at indgå i hele det kompleks af varetaget historie, som vi benævner som historiekultur som samlebetegnelse for den totale mængde af udvalgt og tilgængeligt historisk stof overhovedet. (Nielsen, 2010, s. 51)

Altså kan *historiekultur* betegnes som en samlet betegnelse for den historie, som er blevet udvalgt, efter relevans, ud fra en totalitet og som er tilgængeligt for historikerens arbejde med, hvad der er sket og hvornår. Det er historiefagets samlede videnskabelige arbejdsfelt. Der foretages endnu en indsnævring til *historiebrug*, hvor særlige dele af historiekulturen aktiveres i forbindelse med for eksempel forskning. Denne historiebrugs udvælgelse fra den samlede historiekultur kan skabe en bestemt *historiebevidsthed*. Denne bevidsthed repræsenterer en historisk foranderlig opfattelse af forholdet mellem fortid, nutid og fremtid – dette sker blandt andet gennem institutionaliserede praksisser og fora. *Historiebevidstheden* kan udvikle sig yderligere til et *historiesyn*, hvormed historiebevidsthed er gennemarbejdet og struktureret i sådan en grad at den kommer til at blive opfattet som en helhed – altså et samlet *historiesyn*. (Nielsen, 2010) Kayser Niensens historiske grundmodel kan hjælpe med at påvise, hvordan designhistorien har formet sig til at blive som den er i dag – en designhistorie som primært læner sig op ad kunsthistorien – og hvilken rolle Designmuseum Danmark har haft i den udvikling. Derudover vil denne grundmodel også danne grundlaget for

specialets kronologi og fremgang. Modellen starter i den brede historiekultur og ender i et indsnævret historiesyn og er derfor særligt anvendelig som en rød tråd gennem specialet.

Kayser Nielsen inddrager yderligere Stefan Bohman, som fremsætter tre nøglebegreber der gør sig gældende i forbindelse med de mønstre, hvorfra historiebrugen udvælger dele af historiekulturen. De tre begreber er præget af en gensidig afhængighed mellem del og helhed og handler grundlæggende om at undersøge hvilke motiver der ligger til grund for den dominerende magt i historien. (Nielsen, 2010) Først og fremmest foretages der, i forbindelse med brugen af en bestemt historie, en *fokusering*, hvormed en dagsorden for historiebrugen fastlægges. Derefter følger en *tematisering*, som indsnævrer den overordnede fokusering yderligere. Slutteligt sker der en *stereotypicerende forenkling*, hvormed historien får en karakter af selvfølgelighed og almen gyldighed. Kayser Nielsen påpeger, at en stereotypisering også kan medføre visse farer; det vil under alle omstændigheder indebære en forenkling og reduktion af historiefeltets kompleksiteter, fordi man udvælger og dermed fremhæver særlige perioder eller personer, som i nutiden kan hyldes og fortolkes alt efter behov. Overfører vi disse tre begreber på den nærværende problemstilling, den danske fortælling om modernismen kan det lyde på mange forskellige måder. Der er allerede foretaget den fokusering der hedder *dansk designhistorie*. Yderligere indsnævres emnet gennem tematiseringen til blandt andet at dreje sig om *museal designhistorieformidling*. Slutteligt kan dette forenkles til *fortællingen om og formidlingen af bevægelsen Danish Modern*. Anderledes kunne det også lyde; *Designhistoriografi mellem kunst- og kulturhistorie(fokusering)* til *Designmuseum Danmark og fortællingen om dansk designhistorie(tematisering)* til *de danske ærlige, demokratiske ikoner som et udtryk for en særlig dansk designtilgang*. Dette illustrerer en mulig svaghed ved disse tre begreber – der er nærmest uendelige muligheder for indsnævringer i historiebrugen. Dog er de relevante i undersøgelsen af Designmuseum Danmarks brug, skrivning og formidling af designhistorien.

4. DESIGNHISTORIOGRAFIEN OG DENS GREB

Designhistorien er en disciplin i udvikling. De følgende afsnit vil forsøge at opridsse den udvikling, som har sin spæde start i 1970'ernes Storbritanniens kunsthistoriske miljøer og siden har bredt sig til mange flere discipliner og til et nyt fokus. De to første afsnit redegør først og fremmest for designhistoriens arv fra kunsthistorien og dernæst en ny udvikling på designhistorien, som er opstået af en kritik af designhistoriens kunsthistoriske udgangspunkt. Det tredje og sidste afsnit i dette kapitel forsøger at opstille et spektrum mellem de to tilgange og dermed diskutere fordele og ulemper ved dem begge – kan de måske i virkeligheden supplere hinanden?

ARVEN FRA KUNSTHISTORIEN

Kjetil Fallan giver i sin bog 'Design History – Understanding Theory and Method' (2010) et overblik over designhistoriografien og dens udviklinger siden 1970'erne. Heri beskriver han designhistoriens bevægelser og ændringer over tid. Fallan mener kort fortalt, at designhistoriens udgangspunkt i kunsthistorien har resulteret i en historie om designere, bevægelser og institutioner og deres genstande af høj æstetisk kvalitet. I stedet søger han, på baggrund af en skarp kritik af den kunsthistoriske arv, en historie om en bredere designkultur. Han spørger – hvilken historie fortæller designhistorien? Denne forskel vil jeg skitsere i de næste afsnit – men først og fremmest vil jeg redegøre for, hvordan designhistorien som disciplin er opstået, dette for at forstå hvordan disciplinen har udformet sig til det den er i dag.

Designhistorien har sit udspring i kunsthistorien. Den akademiske disciplin opstod i 1970'ernes Storbritannien blandt andre hos John A. Walker, Nikolaus Pevsner og Reyner Banham og havde sin spæde start primært på kunsthistoriske fakulteter, hvormed designhistorien altså opstod ud fra kunsthistoriske tanker. (Fallan, 2010) I sin artikel 'The State of Design History, Part 1: Mapping the Field', som også er nævnt i et forudgående kapitel, undersøger Clive Dilnot, designhistorien som disciplin i en historisk optik og sporer en udvikling fra før år 1939 og til artiklens udgivelse i 1984. Primært eksisterede to former for designhistoriske tilgange før år 1939 – heriblandt historien om de dekorative kunster, hvor den enkelte genstand var højt skattet, dette være sig både møbler, keramik, sølvtøj og lignende - genstande, som oftest var at finde på museer eller ved antikhandlere. Denne historie om de dekorative kunster er tæt forbundet med kunsthistorien. I modsætning til denne tilgang fandtes arkitekturhistorien, som i sammenligning med historien om de dekorative kunster, havde et større fokus på selve det at designe og ophøjede det til den højeste gerning. I tråd med Dilnots fire historieformer hører disse to former for designhistorie, til en vis grad, sammen med de to første faser i designhistorien. Arkitekturhistorien som vi kender den i dag udspringer af modernismen og læner sig derfor også op ad modernismens historie. I løbet af 1950'erne og 60'erne udviklede design sig til et mere udbredt begreb, hvor efterkrigstidens forbrugskultur og institutionaliseringen af design og designskoler, alle fremhævede design og styling som et værktøj til at understrege vigtigheden af udseendet på ting. Med forbrugskulturen blev en genstand nu anset for mere end blot en genstand – de fremstod som symbolske enheder og blandt andet gennem reklamer og styling kunne man nu tillægge design bestemte værdier. "[...] amongst the values expressed or represented by the design of things, are those things of "design" and "style" themselves. Design itself gradually became a fetish or a value." (The State of Design History, Part 1: Mapping the Field, 1984, s. 10) Citatet her vidner om en forstærkning af den kunsthistoriske tilgang til designhistorien i løbet af efterkrigstiden – design i sig

selv var målet, ikke teknisk udvikling eller samfundsmæssige dagsordner, som ellers havde været kendetegnet for den tidlige modernisme. Dette markerede hermed også, ifølge Dilnot, en fuld accept af det industrielle samfund, som indtil da havde været i udvikling i mange årtier. Dilnot stiller sig i artiklens anden del (Part II: Problems and Possibilities) kritisk overfor det kunsthistoriske udgangspunkt, som har præget designhistorien i så stor en grad, at den er endt med at være den mest dominerende. Designhistoriens paralleller med kunsthistorien skaber, ifølge Dilnot faldgruber, som ikke sådan lige er til at ryste af sig. Historien om og af design glemmer helt ambitionen om at forstå design ved hjælp af historien, hvilket illustrerer, hvordan man i designfeltet generelt, skaber mytiske fortællinger om design og dermed glemmer, at design er så meget mere end selve objektet. Design er skabt ud fra systemer af både kulturel, social og økonomisk karakter. Ofte skabes der en kanonisk liste af 'vigtige' designere, som, uden kritisk stillingtagen, resulterer i en kategorisering af vigtige og uvigtige designere og genstande (og dermed også designhistorier), hvilket helt udvisker designprocessens rolle i historien. Dilnot mener, at man på den måde paradoksalt nok får fjernet både design og historie fra designhistorien. Han peger her på en konkret parallel med kunsthistorien, som ikke direkte beskæftiger sig med kunst, men derimod skriver *historien* om kunsten. Dermed spørger Dilnot; med hvilket formål skriver vi designhistorie og hvordan vil vi skrive den? "Are histories being produced today genuine explorations of the history of a field or are they retrospective constructions of a tradition; that is, lineage studies whose aim it has been to extend present trends in design practice back into history, to claim history for the present? (Dilnot, 1984, s. 5)

Selvom den kunsthistoriske arv er tung og har været med til at definere og skabe disciplinen designhistorie, så den overhovedet findes, stiller flere sig kritisk overfor denne tilgang, som, i blandt andre Kjetil Fallans (2010) optik, er problematisk på flere områder - for design er ikke kunst. Og kunsthistorien kan derfor ikke overføres 1-til-1 på designhistorien. Han fremskriver tre problematiske tendenser, der er opstået som en konsekvens af forbindelsen til kunsthistorien. Ifølge Fallan, har den kunsthistoriske tilgang skabt en overdreven opmærksomhed på æstetik, hvormed genstande vurderes primært ud fra deres æstetiske værdi - en metode, som i høj grad benyttes i kunsthistorien. Af samme grund bliver nogle genstandsfelter også helt udeladt eller overset i designhistorien - eksempelvis industrielt design. Ydermere medfører den kunsthistoriske tilgang en tendens til at se på designeren som kunstner og designgenstande som enkeltværker i en helteagtig fremstilling af designerne og deres værker. "Besides being highly elitist, disturbingly mythopoeic and contributing to panegyric personality cult, this bias towards creation/production has also resulted in a neglect of use and consumption." (Fallan, 2010, s. 8-10) Den heroisering, som Fallan ser i kunsthistorien udelukker altså anskuelsen af designhistorie fra andre vinkler - brugen og forbruget af en genstand er mindst lige så

essentielt, som genstanden i sig selv. I tråd med dette påpeger Fallan slutteligt, at mængden og bredden af de genstande, man beskæftiger sig med i designhistorien begrænses til dem, som anses for at have en høj æstetisk værdi og som har en tydeligt markeret (og fremhævet) afsender.

The heroic approach has also had a great impact when design history has moved outside the object/creator domain: there are countless studies of the so-called great schools, organizations and institutions promoting great design, but slim pickings when it comes to studies of their more mundane or reactionary counterparts. (Fallan, 2010, s. 10)

Heltekåringen af bestemte aktører, skoler eller designere resulterer altså i en ukritisk designhistorie. Opsummerende kan det siges, at en kunsthistorisk designhistorie, i Fallans optik, er med til at skabe mytiske fortællinger om kunstneren og dennes ophøjede enkeltværker, om pionerende skoler og bevægelser – en genstandsnær historie, som ikke har nogen udpræget interesse i hverken samfund eller kultur. (Fallan, 2010) Fallans kritik hælder til det ensporede – der fremskrives ikke nogen egentlig forklaring på, hvorfor den kunsthistoriske tilgang er problematisk eller hvilke mekanismer, der gør at det er endt sådan. Kritikken får dermed en karakter af 'godt eller skidt' – eller som Dilnot udtrykker det; 'vigtigt' og 'uvigtigt', hvilket på sin vis blot reproducerer de vurderingsparametre designhistorien er præget af.

Mirjam Gelfer-Jørgensen tilslutter sig også det kritiske blik på den kunsthistoriske arv, men dykker dog lidt dybere ned end Fallan gør – hans kritik fremskriver ikke nogen egentlig forklaring på, hvordan designhistorien er endt som han mener den er endt og de mekanismer, designhistorien låner fra kunsthistorien. I Gelfer-Jørgensens artikel 'Ahistorisk historieskrivning – en designhistorisk problematik' argumenterer hun ligeledes for en bevægelse væk fra kunsthistorien, fordi kunsthistorien har nogle helt andre forudsætninger end designhistorien nødvendigvis bør have. Modsat Fallan giver hun en klar begrundelse for, hvorfor hun mener sådan og peger særligt på en etnocentrisme og et originalitetsprincip i kunsthistorien, som ikke blot kan kopieres over på designhistorien. I sammenligning med kunsten er design noget vi bruger hver dag i vores dagligdagsliv – af den grund alene er der altså aflejret nogle helt andre betydninger i designgenstande end der er i kunsten. Design afspejler vores fælles kulturelle ståsted – vores historie og vores traditioner – på en anden måde end kunsten. Af den grund må vi altså vige bort fra den kunsthistoriske arv og finde nye måder, hvormed vi kan undersøge designhistorien. Gelfer-Jørgensen trækker i sin tekst tråde tilbage til historicismen, hvorfra kunsthistorien som vi kender den i dag er udsprunget;

Her blev grunden lagt – hvis ikke cementeret – til vor tiltro til Vestens kultur som et universelt operativt fundament. Samtidig stadsfæstedes originalitetsprincippet som den røde tråd i kunsthistorien, mens derimod værkstedsarbejder, efterligninger, for slet ikke at tale om kopier, fra da af var dømt ude. Kunsthistorien fokuserer [...] hellere på brud end på kontinuitet. Når først et nyt kunstnerisk udtryk har vundet fodfæste og har bredt sig ud i en større kreds, mister kunsthistorien normalt interessen. Den nyskabende kunstners autentiske værk er principielt kunsthistoriens arbejdsfelt. Spørgsmålet i dag er, om dette uden videre kan overføres til den såkaldt dekorative kunst [...]. (Gelfer-Jørgensen, 2013, s. 293)

Ud fra dette citat kan det udledes, at designhistorien altså har en helt anden form for kontinuitet end kunsthistorien har. Design er brugsgenstande, som det også er skrevet ovenfor, og det har dermed et helt andet liv end et kunstværk, som hænger på en væg eller står helt statisk på et podie. Design er en integreret del af hverdagslivet – en enkelt designgenstand kan derfor trække rigtig mange tråde i løbet af dens historie. Når en bestemt periode i design har slået rod i den fælles designbevidsthed lever den længere ind i den næste periode – her tænker jeg særligt på modernismen, som jo trækker tråde helt op til i dag. Selv postmodernismen, som forkastede alle modernismens dogmer, forholdt sig til modernismen som periode – alene i navnet 'postmodernisme'. Dette understreger blot kunstens og designets forskellige forudsætninger.

Kunsthistoriens fastlåsning i et bestemt originalitetsprincip har, ifølge Gelfer-Jørgensen, medført en skævvridning, som har skabt en opdeling mellem centrum og periferi, hvor der holdes et særligt fokus på bestemte værker eller genstande, mens andre ting bevidst udelades til periferien. Gelfer-Jørgensen stiller spørgsmålstegn ved, om dette originalitetsprincip, hvor unikaværker foretrakkes frem for masseproducerede genstande, kan overføres direkte på designhistorien. Historisk set har der været en hierarkisk opdeling af kunsterne, hvor den 'frie' kunst (billedkunst og skulptur) vægtedes højere end både design, arkitektur og brugskunst, hvilket særligt har skyldtes det føromtalt originalitetsprincip, samt en højere prioritering af det nyskabende frem for en kontinuerlig udvikling. Også stillbegrebet har fungeret som et praktisk værktøj til at inddele stofmængder i relation til tidstypiske tendenser. Alle disse tendenser har, ifølge Gelfer-Jørgensen, skabt en hierarkisk og sensationspræget kunsthistorie, som har skabt et ukorrekt billede af historien og som dermed også har haft sin indflydelse på designhistorien og præget den i samme retning. I en tidligere artikel fra 2001, argumenterer hun ligeledes for, at den kunsthistoriske tilgang til fremstillingen af designhistorien har resulteret i en ukritisk ikonisering af historien, såvel som genstande;

[...] design history based on the methods of art history probably adheres to the traditional view of artefacts, so that the focus is on the process and the designer's creative ability. To my mind, the result has become far too uncritical concentration on the design-historical icons, a phenomenon that on the one hand is probably related to the uncertainty regarding the concept of "good design" - and on the other hand one that cannot completely deny being subject to the influence of marketing. (Gelfer-Jørgensen, 2001, s. 19)

To begreber står særligt frem fra ovenstående citat; 'good design' og 'marketing'. Det er svært, ja nærmest umuligt, at definere hvad 'godt design' egentlig er. Det kan argumenteres for, at idéen om 'godt design' stammer fra kunsthistoriens centrum/periferi-opdeling, som Gelfer-Jørgensen betegner det – men højst sandsynligt også fra en opdeling af 'vigtige' og 'uvigtige' designere, som Dilnot optegner det. I den populære designhistorie er godt design ofte ensbetydende med møbler af godt håndværk og gode materialer – helst et stykke design med et kendt navn bag. Denne definition på godt design udelader de utallige andre kategorier af godt design, som også findes – godt design kan, og bør måske også, indebære design, som løser en problemstilling på bedst mulig vis. Dette lade sig være insulinsprøjter, kontormøbler, letbane-tog etc., som alle er vigtige redskaber og hjælpemidler i både vores kollektive og individuelle hverdag. Denne problemstilling kan i høj grad være et resultat af marketing og branding af designhistorien eller af design generelt – noget som jeg vil uddybe nærmere i kapitel 5.

Jørn Guldborg (1988) skelner i artiklen 'Tingenes historie' mellem en ny og en traditionel designhistorie og peger dermed på en ændring i det designhistoriske forskningsfelt. Den traditionelle designhistorie er beskrevet af flere omgange hos både Fallan og Gelfer Jørgensen (ganske vist anderledes formuleret), men Guldborg opsummerer det måske bedst i dette, om end en smule karikerede, citat; "Traditionel designhistorie skrives typisk over flg. model: arkitekten XX, der var idealister og kompromisløs, kom på et eller andet tidspunkt i kontakt med en håndværksmester eller fabrikant YY, der også var idealist og resultatet af denne kontakt blev produktet ZZ[...]" – en række stereotype sekvenser, hvor designeren er bindeledet mellem dem alle. Arven fra kunsthistorien fremhæves hos Guldborg som en designhistorisk grundforskning beroet på registreringsarbejde, stilhistorie og designerbiografier, hvormed designgenstande beskrives og anses som unikaværker – alle arbejdsgange, som er hentet fra den kunsthistoriske tradition. Ligesom hos Gelfer-Jørgensen peges der på, at kunsthistoriens metoder ikke nødvendigvis kan overføres på designhistorien. Hvor det førstnævnte har nogle særlige receptions muligheder, har det sidstnævnte nogle helt andre

brugsmuligheder, hvilket er et grundlæggende skisma i designhistorien. Guldberg argumenterer i stedet for, for en Ny Designhistorie, som kan bryde med de traditioner, disciplinen tidligere har lånt fra kunsthistorien og samtidig inddrage andre fagligheder i historiske undersøgelser af designfeltet;

Sat på spidsen, kan det siges, at den nye designhistoriske forskning ikke tager sig udgangspunkt i forsøget på at løse nogle af de metodiske konflikter eller afklare de begrebslige tvetydigheder [...], men derimod har sat sig for at *opløse* gamle skismaer ved at fremlægge og insistere på en helt anden problembevidsthed omkring designhistoriske temaer. Den bevæger sig med andre ord hinsides f.eks. det klassiske dilemma, der knytter sig til en metodisk ikke-ekspliciteret anvendelse af "den gode form" som udvælgelseskriterium i forbindelse med indkredsningen af den designhistoriske empiri. (Guldberg, 1988, s. 12)

Den Nye Designhistorie arbejder altså udover den traditionelle forståelse af designs historie, som en fortælling om det *gode* design, den *smukke* form og den *geniale* designer, som har defineret en type af historisk bevægelse eller forløb. Spørgsmålet om kvalitet (hvad end det gælder personer eller genstande) er, i Guldbergs optik, uinteressant for designhistorikeren – det er simpelthen ikke et designhistorisk problem og man må derfor søge udover kvalitetsvurderingen.

Alle disse, mere eller mindre, ens syn på designhistoriens tunge arv fra kunsthistorien vidner om et fælles kritisk ståsted hos både Fallan, Gelfer-Jørgensen, Dilnot og Guldberg – og dette for blot at nævne nogle få. Deres synspunkter vidner om en reel problematik i designhistorien – at den trænger til at opleve nye græsgange og dermed udvide sine horisonter. I det følgende afsnit vil jeg komme nærmere ind på, hvordan en ny designhistorie, som delvist bortkaster sin arv fra kunsthistorien eventuelt kunne tage sig ud og gribes an.

MOD EN NY DESIGNHISTORIE

Som beskrevet ovenfor argumenterer Jørn Guldberg (1988) for en ny designhistorie, som gennem tværfaglighed og kritisk stillingtagen skal udvide og nuancere det designhistoriske begreb til at bevæge sig udover de heltefortællinger, som præger den kunsthistoriske designhistorie. En ny designhistorisk forskning bør basere sig på arbejde på tværs af fag i det akademiske felt. (Guldberg, 1988) Også Gelfer-Jørgensen (2001) (2013) argumenterer for, at vi må gentænke og nuancere den måde vi tænker historien på ved aktivt at inddrage andre fagligheder. Historien er et vigtigt værktøj til at undersøge vores nutid og fremtid – det er den bagage og arv vi bringer med os videre, både som akademikere og som folkefærd. Gelfer Jørgensen spørger;

Hvorfor er det nu vigtigt at styrke det historiske - hvorfor ikke nøjes med at se på den kreative del af designforskningen? På den ene side fordi vi fremdeles er forankret i de konkrete løsninger, der er gået forud, og på den anden side fordi vi ved at udforske historien kan blive klogere på os selv. [...] Endelig kan man håbe, at en bredere formidling af tidligere brugbare løsninger vil kunne give afsæt for nye løsninger. (Gelfer-Jørgensen, 2013, s. 303)

Designhistorien afspejler altså på sin vis også vores fremtid – det er i hvert fald den vi har med som fælles forankring. Som Kayser Nielsen udtrykker det; fortiden er bevaret i de kilder vi arbejder med og vi kan ikke løbe væk fra den fortid og de kilder i arbejdet med designhistorien. Gelfer-Jørgensen mener, at designhistorien må diskutere sit teoretiske ståsted og fungere som en aktiv medspiller, for at kunne følge med – man må inddrage andre fagligheder og udvide sine metoder til også at indebære fag som etnologi og sociologi, som begge beskæftiger sig med kulturhistorien. (Gelfer-Jørgensen, 2013) Designhistoriens standpunkt er afhængig af det designbegreb man arbejder ud fra – også Fallan (2010) argumenterer for et nyt blik på designs historiske disciplin, som tager et større afsæt i kulturhistorien. Med andre ord henstiller Fallan til et større fokus på historien om design(s)kultur frem for en historie om design; "[p]erhaps design history today is better described as the history of design culture, a history that encompasses a wide gamut of practices and phenomena." (Fallan, 2010, s. ix) Fallan definerer designkulturen som et syn på hverdagsgenstande, der fungerer som en kikkert hvormed man kan undersøge det moderne samfund og anskuer altså dermed design som et kulturelt fænomen. Han påpeger derfor også at design bør kunne undersøges ud fra et kulturhistorisk standpunkt. Derudover argumenterer han yderligere for, at vi må se på designhistorien fra nogle nye og anderledes vinkler og med andre, tværfaglige discipliner som udgangspunkt – dette med inspiration fra både Guldborg og Gelfer-Jørgensen. En kulturhistorisk og tværfaglig tilgang til designhistorien kan gribes an på flere måder, eksempelvis gennem antropologiske briller eller med udgangspunkt i studiet af materiel kultur. Også teknologihistorie kan være relevant at inddrage i et krydsfelt med designhistorien i det den primært beskæftiger sig med en genstands funktion, frem for den æstetik og udseende. Teknologihistorie har en mere kompleks og multidimensionel tilgang til teknologiske udviklinger og skaber derfor en god model, hvormed man kan forstå og læse designprocesser ud over den kunstneriske ambition. Ved at inddrage andre faglige perspektiver kan man altså, ifølge Fallan, tilføje og undersøge artefaktens mangfoldige betydninger og kontekster. Designhistorien er mere end blot en genstands udseende og form – et objekts æstetiske og symbolske egenskaber og autoritet, kan tage helt nye former, når de undersøges i eksempelvis ideologiske, politiske, sociale og kulturelle kontekster. Udover at kunne udfolde designhistoriens mange facetter, vil en kulturhistorisk tilgang

til designhistorien også kunne fungere som en modvægt til alle de problematiske aspekter, som den kunsthistoriske arv afføder. Fallan udtrykker det med andre ord som en "[...] cure for myopia. A cultural history of design help design historians see design as 'any other cultural phenomenon' - that is not giving privilege to the artefacts, actors, institutions and structures studied." (Fallan, 2010, s. 49) En bevægelse væk fra kunsthistoriens dogmer kunne altså, til en vis grad, kurere designhistorien for sine problemer med myteskrivning og heltekåring. Derudover ville en kulturhistorisk indgangsvinkel også, ifølge Fallan, kunne bidrage med et nyt syn på design som et kulturelt og mangfoldigt fænomen på linje med alle andre kulturelle fænomener – og ikke som et elitært emnefelt for de få privilegerede. Som et tolerant og inkluderende felt, kan det kulturhistoriske felt, fungere som en god grobund for udviklingen af nye designhistorier. (Fallan, 2010)

Hvis vi skal opnå en ændret designhistorie må vi også spørge os selv, hvorfor designhistorien er en nødvendig disciplin – hvorfor skriver vi designhistorie og for hvem? Fælles for både Guldborg, Gelfer-Jørgensen og Fallan er håndsækningen mod andre discipliner, som kan bidrage med nye perspektiver til designhistorien. Disse discipliner kan hjælpe med at forklare designs rolle i et større samfundsperspektiv og dermed også bidrage til at svare på det ovenstående spørgsmål - udseende, personligheder og æstetik spiller her en mindre rolle. Gelfer-Jørgensen peger ikke nødvendigvis på et konkret tværfagligt arbejde, da det i hendes øjne er vigtigt at bevare individuelle fagligheder, men derimod samarbejde mellem forskellige faglige baggrunde, som hver især kan bidrage med indsigt i forskellige felter. Målet bør være at analysere de artefakter vi har omgivet os med og brugt gennem hele livet og det med en metode, som kan kaste lys over de processer, som sker omkring genstanden. (Gelfer-Jørgensen, 2001) Et konkret eksempel herpå er de udviklinger og ændringer i designprofessionen og feltet generelt, som fandt sted i efterkrigstiden, som vi ser det hos Clive Dilnot. Her peges der på, at vi må udvikle designhistorien til at forklare designs forudsætninger og ikke blot beskrive design. For at kunne forklare design må vi også forstå baggrundene for dets forudsætninger – Dilnot betegner dette som designerens kollektive fakta; "[t]o move from description to explanation demands that we understand the reasons why these developments took place. [...] At a deeper level, these are the "collective facts" of the designer's situation." (Dilnot, 1984, s. 10) Helt konkret kan efterkrigstidens designrelaterede udviklinger forklares ved at undersøge økonomiske og industrielle mekanismer for den pågældende samtid. Genstande kan få en nærmest arkæologisk status, ved at undersøge den kontekst hvormed de er opstået – "[i]f circumstances do not *coerce* form, they are certainly often *manifest* in form."(ibid.) Designerens kollektive fakta består her i efterkrigstidens samfundsmæssige ændringer, som helt ubevidst har påvirket en bestemt verdensanskuelse. Det er

disse fakta man må tage højde for i den historiske undersøgelse af designgenstande – designeren er et resultat af sin samtid og genstanden er derfor et videre produkt af denne samtid.

DET DESIGNHISTORISKE SPEKTRUM

Jeg har indtil nu redegjort for en konkret arv fra kunsthistorien, som har haft stor indflydelse på designhistorien som disciplin og yderligere en kritik af selvsamme arv. De to skismaer, som er beskrevet ovenfor, vidner om en dogmatisk opdeling i kunst versus kultur. Særligt Kjetil Fallans kritik af kunsthistoriens analysemetoder hælder til det ensporede. Der fremskrives ikke nogen egentlig forklaring på, hvorfor den kunsthistoriske tilgang er problematisk eller hvilke mekanismer, der gør at det er endt så galt som Fallan mener det. Kritikken får dermed en karakter af 'godt eller skidt' – eller som Dilnot udtrykker det; 'vigtigt' og uvigtigt'. Kunsthistorien er dårlig, kulturhistorien god. Jeg vil derimod argumentere for, at designhistorien kan og bør arbejde med en vekselvirkning mellem de to. Design er i familie med kunsten og et resultat af samfundet – de to er gensidigt afhængige. En forbedret designhistorie bør, i min optik, ikke fuldstændig forkaste sin arv fra kunsthistorien, da den uanset vilje eller vej vil være et produkt af den arv. I stedet bør designhistorien anskues som et spektrum mellem to poler på en akse. Dette argument vil jeg udfolde yderligere i nærværende afsnit.

I teksten 'Skitse til en videnskab om værker inden for kunst, kultur og videnskab' beskæftiger Pierre Bourdieu (1997) sig med analyse af felter for kulturel produktion – målet er at analysere feltets struktur, som det ligger usynligt under overfladen. Bourdieu kalder disse felter for '*rum af muligheder*', der fungerer som et fælles koordinatsystem for feltets producenter af kulturelle værker – det lade sig være inden for litteraturen, kunsten, designet etc. Bourdieu inddrager selv litteraturteorien, men jeg vil her benytte mig af den skabende designer som eksempel på en producent af kulturelle værker. 'Værk' er et begreb som i de foregående afsnit har været forbundet med kunsthistoriens ophøjelse af design til (kunst)værk – Bourdieus forståelse af 'værket' er ikke et ladet udtryk i samme grad, men derimod et ord for det produkt som skabes af en vilkårlig producent. I denne sammenhæng vælger jeg at benytte mig af Bourdieus neutrale forståelse af 'værk', da dette dækker over en myriade af kulturelle værker. Et rum af muligheder, er de vilkår designeren har når denne skaber sit værk;

Det er dette rum af muligheder som gør at producenterne i disse felter i en bestemt tidsperiode både er præcist placeret i tid og rum i forhold til de økonomiske og sociale forhold i deres omverden som direkte udstikker rammerne for deres virksomhed, samtidig med at de besidder en relativ autonomi i forhold til disse ydre forhold. (Bourdieu, 1997, s. 57)

Producenterne agerer altså ud fra nogle bestemte vilkår i deres samtid når de skaber deres værk – dog stadig med en vis autonomi at agere ud fra. Det er et system af fælles referencer og holdepunkter, som producenten (designere, forfattere etc.) i større eller mindre grad arbejder ud fra. Producenten er altid en del af sin samtid og de økonomiske og sociale forhold, som denne indebærer. Kulturelle værker må derfor også læses ud fra producentens udgangspunkt på tidspunktet for skabelsen af værket. Bourdieu skelner mellem en *intern* og en *ekstern* læsning af værkerne – særligt i sammenhæng med litteraturen. I en intern læsning af kulturelle værker ses de som en absolut størrelse og opfattes som ”tidløse betydningsuniverser og rene former der kalder på en rent intern og ahistorisk læsning – en læsning som udelukker enhver reference til sociale funktioner og historisk bestemt betingelser for værket.” (Bourdieu, 1997, s. 59) Den interne læsning ser værket for hvad det er og ser ikke konteksten for værkets tilblivelse og efterfølgende liv. I modsætning til den interne læsning, opstilles derfor den eksterne analyse, som ser en genspejling i forholdet mellem værket og den sociale verden udenom – der er dermed et konkret bånd mellem værk og de sociale karakteristika, skaberen ligger under. (Bourdieu, 1997) Den eksterne analyse ser en direkte kausalitet mellem skaberens sociale kontekst og værkets endelige udformning – dette ved at undersøge det felt som både skaber og værk er en del af. Målet for analysen af de kulturelle værker er, ifølge Bourdieu, at finde overensstemmelsen mellem værkets struktur (i form af stilart, form, tema etc.) og strukturen i feltet generelt. Altså i denne konkrete kontekst, at relatere designgenstandens udtryk og stil til det generelle designfelt og de mekanismer, som følger med feltet. Den eksterne læsning ser en sammenhæng mellem værket og de samfundsmekanismer, som hersker på det pågældende tidspunkt for værkets tilblivelse. (Bourdieu, 1997) Bourdieu argumenterer her for en vekselvirkning mellem et værk og dets kontekst – en stol er altså ikke udelukkende et produkt af designeres udtænkning, men mindst lige så meget af den samfundsmæssige kontekst hvorfra designeren arbejder. For at forstå den enkelte designer må man også forstå hele designfeltet – Bourdieu kalder dette den biografiske metode. Citatet herunder relaterer sig selvfølgelig til litteraturvidenskaben, men samme biografiske metode ses også i designhistorien, hvor den enkelte designer fremhæves i en monografisk historieskrivning.

Den biografiske metode gør sig umådelige anstrengelser for at undersøge de forhold der karakteriserer den enkelte forfatters liv, og for i disse forhold at finde nogle forklaringsprincipper som i virkeligheden kun kan komme til syne, hvis man tager hele det litterære mikrokosmos, som den enkelte forfatter er en del af, i betragtning som sådan.” (Bourdieu, 1997, s. 62)

Bourdieu argumenterer således for en ekstern læsning af både værk og producent indenfor det pågældende felt. På sin vis kan dette citat også anskues som et argument for et samspil mellem kunst og kultur – hvis kunsten opfattes som en sammenblanding af producent, værk og biografi, og kulturen opfattes som den kontekst, hvori disse arbejder ud fra og værker er opstået eller skrevet. Producenterne skaber ud fra den habitus de besidder og orienterer sig ubevidst inden for rammerne af et felt i en bestemt tilstand – altså hvordan feltet (eller rummet af muligheder) tager sig ud på det pågældende tidspunkt. Den eksterne læsning af et værk medtænker altså ikke blot værkets samfundsmæssige kontekst, men også producentens forudsætninger for skabelsen af værket og dermed også værkets udformning.

Den interne og eksterne læsning af kulturelle værker har visse paralleller med designhistoriens forskellige tilgange. Hvis vi følger beskrivelserne fra de to foregående afsnit af henholdsvis en kunst- og kulturhistorisk læsning af designhistorien, kan disse også beskrives som en intern og en ekstern læsning af designgenstande og designhistorien. Den kunsthistoriske og genstandsnære tilgang tilsvarende en intern læsning af historien, da den ikke fokuserer på andet end selve genstanden, dens udformning og dens 'forfatter'. Den kulturhistoriske læsning af design inddrager i sammenligning, en lang række eksterne faktorer til at forklare og beskrive selve designgenstanden, men også designhistorien generelt. Bourdieu trækker tråde mellem den interne og den eksterne læsning af kulturelle værker;

Ved at sætte rummet af værker (dvs. rummet af forskellige former, stilarter etc.) i forbindelse med rummet af skabere og skoler, kan man altså holde fast i alle de resultater som de internalistiske og eksternalistiske, de formalistiske og sociologiske tilgange har opnået, og alle de krav de har stillet til analysen. Rummet af værker opfattes som et felt af positioneringer som kun kan forstås relationelt[...]. (Bourdieu, 1997, s. 66)

I forbindelsen mellem rummet af værker (designgenstande) og rummet af skabere og skoler (designere/designskoler og -bevægelser) kan man altså trække på både en intern og en ekstern læsning. Lad os nu tolke videre på dette citat og udvide rummet af skabere og skoler til også at indebære rummet af muligheder. I så fald er læsningen af værket afhængigt af den kontekst den er opstået ud fra. Med andre ord; læsningen af (kunst)genstanden er afhængig af de sociale, økonomiske og teknologiske(etc.) kontekster, hvorfra den er opstået. For at kunne aflæse genstande som både fysiske og betydningsskabende genstande må vi inddrage både konteksten, producenten og genstanden selv. Kulturelle værker opfattes som en del af et særligt rum af muligheder. Værket kan i sig selv være interessant at analysere gennem en intern læsning, men det kan være mindst lige så

relevant at undersøge gennem en ekstern læsning af dens samtidige forhold og forudsætninger – dette alt afhængigt af formålet med læsningen og hensigten med designhistorien. Derfor kan en vekselvirkning i designhistorien mellem kunst- og kulturhistorie være yderst relevant – netop fordi design er et produkt af begge tilgange og dermed også kan læses ud fra både interne og eksterne parametre. Design kan både være skabt ud fra nogle særlige kunstneriske tanker eller med en ambition om at ændre verden og samfundet gennem de genstande vi omgiver os med, som en del af en bevægelse af ny og ændret formgivning. Samtidig er disse bevægelser ofte opstået som respons på eller som et resultat af nogle samfundsmæssige eller teknologiske ændringer eller udviklinger. Her tænkes der særligt på modernismen og de bevægelser, som cementerede modernismen som en afgørende periode i designhistorien – dette vil jeg udfolde yderligere i kapitel 5. Design indeholder altså en dualitet mellem kunst og kultur, som begge kan være essentielle i undersøgelsen af design i en historisk optik, alt afhængigt af konteksten. Både Fallan, Guldborg, Gelfer-Jørgensen og Dilnot argumenterer for en tværfaglig tilgang til designhistorien for at løsne det bånd, som kunsthistorien, ifølge dem, har bundet om designhistorien. Den tværfaglige tilgang kan, som også beskrevet tidligere, munde ud i flere forskellige former. Hvad der dog ikke nævnes er et tværfagligt arbejde mellem kunsten og kulturen – de to opstilles som hinandens modsætninger, og mens dette er sandt et langt stykke af vejen, udelukker de to dog ikke hinanden fuldt ud.

I en serie af artikler i tidsskriftet *Design Issues* fra 1995, diskuteres designhistoriens rolle som akademisk disciplin af blandt andre Victor Margolin, Tony Fry og Dennis Doordan. Udgangspunktet for diskussionen er Margolins indledende artikel, hvor der stilles spørgsmålstejn ved designhistoriens egentlige indhold og formål. Hovedpointen i artiklen er, at betegnelsen 'designhistorie' ikke er dækkende for disciplinen. I stedet foreslår Margolin navnet 'Designstudier', som dækker over en bredere forståelse af både design og historie. Margolin mener, at designbegrebet ikke er defineret klart nok i det teoretiske studie af design, fordi disciplinen har baseret sig på den litteratur som var tilgængelig i starten af dens opblomstring og ikke på nogle særlige metoder eller fremgange. Disciplinen opstod på baggrund af en reaktion på den tidlige designhistoriske litteratur – først ved hyldest og dernæst ved kritik. Særligt fremhæves Nikolaus Pevsners 'Pioneers of Modern Design', som i Margolins optik skabte et stærkt moraliserende narrativ og et begrænset syn på de genstande, designhistorien skulle komme til at beskæftige sig med. Margolin argumenterer derimod for, at begrebet 'design' ikke tilhører en bestemt klasse af objekter – det er en aktivitet, som er i konstant forandring. Det syn på design og designhistorien, som er vokset ud af læsningen af Pevsners tekst er endt i en statisk opfattelse af designhistorien. Hvis vi gror fast i vores forståelse af, hvad design er, ender feltet som en statisk størrelse. Designfeltet er i konstant udvikling og forandring og derfor

kræver det også et åbent og bredt designbegreb. Vi må udvikle og forandre vores forståelse af, hvad design er i takt med at vi skaber et historisk narrativ omkring design. På denne baggrund foreslår Margolin navnet 'designstudier' til en disciplin, som i højere grad inviterer til dialog mellem både designhistorikere og andre specialister, som kan kaste andet lys på historien. (Margolin, 1995) Margolins diskussion er her særligt relevant, da man må reflektere over det designbegreb der arbejdes ud fra, når vekselvirkningen mellem kunst og kultur undersøges. Debattens hovedtema er det konkrete formål med designhistorien; der savnes altså en afklaring af, hvad designhistorien bør være og beskæftige sig med. Hvem skriver vi designhistorie for og med hvilket formål? Mens Adrian Forty (1995), som respons til Margolin, argumenterer for en designhistorie, som tager stilling til vurderingen af 'godt' og 'dårligt' design og de parametre, hvormed vi vurderer dette, understøtter Dennis Doordan (1995) en historie, som baserer sig særligt på designprofessionen. Doordans fortolkning af designhistorien er særligt til for udøvende designere, som kan bruge designhistorien som et tilbageblik på deres egen designarv. Selve designprocessen er, ifølge Doordan, relevant at undersøge i en historisk kontekst, da der ofte ligger et argument for en bedre fremtid i det design de skaber. Det er ikke blot et spørgsmål om at skabe et nyt produkt for produktets skyld, men for samfundet og udviklingens skyld. Designernes præstationer og profession er enormt vigtig for designhistorien; "[a] history of design devoid of designers would be as suspect as a history of design limited to famous designers." (Doordan, 1995, s. 77) Doordan stiller sig yderligere kritisk overfor designhistoriens parallel med kunsthistorien, da de to kan ikke længere sammenlignes. Designhistorien finder i dag mere fælles fodslag med antropologien eller sociologien, men designhistorikeren og kunsthistorikeren har dog én ting tilfælles; "[...]a belief of the validity of *things* as authentic crystallizations of historical experience." (Doordan, 1995, s. 78) Også hos Doordan ses en underliggende vekselvirkning mellem en kunsthistorisk og en kulturhistorisk vinkel på designhistorien. Mens han ser en bevægelse væk fra det kunsthistoriske udgangspunkt, mod noget der minder mere om kulturhistorie, udtrykkes dog stadig det genstandsnære afsæt, som kunsthistoriens metoder har medført. Han anser det ikke nødvendigvis som en negativ ting – design er både fysiske genstande og flyvske ideologier. Ved også at interessere sig for selve processen i at designe og ideologierne bag forenes interessen for designet som både kunst og kultur.

Faren ved kunsthistorien er, at det bliver en ensidig fortælling om værk og kunstner (designer) og genstandsfeltet bliver ikke udfoldet i samme grad, som det har potentiale til. Ved at anskue designhistorien som et spektrum mellem to poler tillades mere råderum i designhistorien. Kunst- og kulturhistorie opstilles i de to ovenstående afsnit som hinandens modpoler. Kritikken af kunsthistoriens metoder, som den er skitseret ovenfor, opstiller en række klare grunde for, hvorfor

kunsthistorien har en uhensigtsmæssig indflydelse på designhistorien. Mange af pointerne er sande nok; kanoniseringen af design og designere er ikke at forglemme, fortællingen om modernismen som en altafgørende periode heller ikke. Det museale fokus på designerens enkeltværk og myten om designeren som ambitiøs kunstner er også reelle arvestykker fra kunsthistorien, som vidner om en unuanceret designhistorisk fortælling. I en Bourdieusk optik kan dette betegnes som en intern læsning af designhistorien. En ekstern læsning ville, i Fallans optik, være at foretrække. Men heller ikke de to læsninger behøver at udelukke hinanden – en intern læsning af Børge Mogensens 'Folkestolens' (for blot at nævne et eksempel) formmæssige referencer, udformninger og materialer, kan eksempelvis og med fordel suppleres af en ekstern læsning af de omstændigheder, hvormed stolen opstod, dens historiske referencer, de idealer som lå bag stolens tilblivelse og det den repræsenterer, både da den blev lavet i 1940'erne og i dag. I så fald forenes både designerens profession og kunstneriske ambition, samt de samfundsmæssige kontekster den er opstået ud fra. Historieskrivningen afhænger også helt af det formål den historie har og den kontekst, hvori den skal bruges. Mens alle de artikler, som har været udfoldet ovenfor, primært beskæftiger sig med historieskrivning i forbindelse med akademisk forskning kan denne diskussion også sagtens overføres på både museumsformidling og en mere kommerciel sammenhæng. Dels fordi museernes virke også baserer sig på forskning og dels fordi den kommercielle designhistorie (hos f.eks. producenter) er en stor del af den populære opfattelse af designhistorien. Hver især benytter de forskellige genrer inden for designhistorieskrivningen sig af forskellige opfattelser af designhistorien, men arbejder dog inden for den samme historiekultur. Historiebrugen afhænger helt af konteksten. Derfor er den dogmatiske opdeling mellem kunst og kultur i sig selv også unuanceret – af denne grunde foreslår jeg netop dette spektrum mellem de to poler kunst og kultur. Ikke fordi de er hinandens modsætninger, men fordi de er to tydelige yderpunkter i designhistorien, som designhistorien kan arbejde ud fra.

Lars Dybdahl (2006) opstiller i en artikel til Magasinet *Humaniora* ni søjler i de humanistiske designstudier. Som titlen 'Humanistiske designstudier. Et interdisciplinært felt' også afspejler, så argumenterer Dybdahl ligeledes for et tværfagligt arbejde i studiet af design. Samtidig er artiklen en begrundelse for et bredt og inkluderende designbegreb;

Den humanistiske designforskning hverken kan eller skal afgrænses snævert, ligesom designbegrebet må holdes udvidet og inkluderende som en almen bestemmelse af en række meget forskelligartede egenskabs- og formbestemmende praksisser forbundet med moderniserings- og forandringsprocesser i samfundene og hverdagslivets sfærer. (Dybdahl, 2006, s. 17)

På baggrund af dette opstilles de ni søjler som bærende i den humanistiske designforskning, der trækker på både humanistiske og samfundsvidenskabelige felter. Jeg vil ikke her gå særligt i dybden med hver enkelt søjle, men derimod placere dem helt konkret i det spektrum, som jeg har skitseret ovenfor. Søjlerne lyder som følger;

1. *Industri- og teknologihistorie*

- Bl.a. erhvervsstrukturer og branchehistoriske perspektiver for fremkomsten af nye materialer og produkter.

2. *Økonomisk, social og politisk historie*

- Designfeltets berøringsflader med alle tre emner, samt analysen af politiske plakater o.lign.

3. *Kunsthistorie og visuel kultur*

- Værkanalyser og stilistiske bestemmelser, samt forståelsen af relationer mellem dekorativ kunst og industrielt design.

4. *Etnologi og antropologi*

- En generel interesse for forskellige livsformer og -stile. Denne tradition kan bidrage til analysen af genstandes sociale karakter, samt udbredelsen og brugen af dem.

5. *Moderne kultur- og konsumteori. Socio-semiotiske positioner.*

- Baserer sig på teorier fra sociologien og interesserer bl.a. for vareæstetik, forbrugskultur, branding, smagspræferencer.

6. *Semiotisk teori. Produktsemantik*

- Designs kvaliteter som repræsentation for og symbol på noget bestemt, samt status som et ikonisk tegn.

7. *Psykologi. Socialisationsteori*

- Fokus på den sociale, kognitive og følelsesmæssige udvikling og kan udmunde sig i studier af legetøj hos børn eller musealiseringen af hverdagslivet.

8. *Kønsforskningen*

- Kan ske i form af synliggørelse af kvinder i designhistorien – både som udøvende designere, men også i form af en særlige æstetisering af f.eks. køkkenet. Design som organisering af patriarkalske strukturer.

9. *Postkoloniale studier*

- I form af fornyede studier af orientalismen, receptionen af vestlig designkultur og globalisering og national identitet i design.

De ni søjler vidner om den brede designfeltet og -historien kan indeholde – og ifølge Dybdahl bør indeholde. Både interne og eksterne emner tages op; særligt søjlerne 3 og 6 kan betegnes som at foretage en intern læsning af design – altså en læsning, hvor selve 'værkets' fysiske egenskaber analyseres. Designhistorien skal analyseres i samarbejdsfeltet mellem disse søjler. Dybdahl argumenter for et behov for både mikro- og makrohistoriske studier, til at kortlægge designfeltets mange ubekendte faktorer. Ligeledes argumenteres for en bred 'aktivitetsradius' hos de forskere, som beskæftiger sig med design. Jeg inddrager her Dybdahls ni søjler for at understrege, de mange forskellige facetter, som designhistorien og designforskningen generelt kan indebære. Dette gør sig også gældende for museer, som ligeledes beskæftiger sig med de ovenstående emnefeltet. I stedet for at operere udelukkende med begreberne 'kunst' og 'kultur' bør man supplere med Bourdieus 'interne' og 'eksterne' læsninger – eller Dybdahls makro- og mikroanalyser. Begrebsparrene betegner en vekselvirkning mellem to modpoler, og kan supplere til forståelsen af, hvad kunst- og kulturhistorie bidrager med til designfeltet. Derfor opstiller jeg denne model – en vekselvirkning mellem en intern, kunsthistorisk læsning i mikroperspektiv overfor en ekstern, kulturhistorisk læsning i makroperspektiv. Aksen repræsenterer det felt, hvori designhistorikeren eller -formidleren bevæger sig – herpå har jeg placeret Lars Dybdahls ni søjler. Søjlerne er placeret alt efter, hvor meget de trækker på de to modpoler på aksen og er ikke definitive, da der selv inden for de enkelte søjler er forskellige tolkninger, som kan være mere eller mindre intern/ekstern. Den opmærksomme læser vil for eksempel opdage, at kategori nummer 8, 'Kønsforskningen', er placeret to gange på aksen. Dette fordi særligt denne kategori kan tolkes på flere måder – som et forholdsvist internt fokus på de kvindelige designere, som ikke har fået samme plads i designhistorien som mænd, eller i et makroperspektiv, som det patriarkalske samfunds magtstrukturer og hvordan de har vist sig i designhistorien. Begge tolkninger er relevante syn på kønsforskningen i design, selvom de er vidt forskellige. Samtidig kan de også kombineres i et samlet syn på, hvorfor disse enkelte designere ikke har været inddraget i den populære historie, som et resultat af patriarkalske strukturer i samfundet. På denne måde foretages en intern, nær læsning af designhistoriens kvindelige designere på baggrund af en ekstern, kulturhistorisk læsning – og begge ender af spektret inddrages.



Figur 1 - Model over Dybdahls 9 søjler i humanistisk designforskning

Modellen er til for at visualisere det spektrum, som er skitseret i nærværende afsnit. I spændingsfeltet mellem kunst- og kulturhistorie findes så mange andre fagligheder at trække på eller hente inspiration fra. Bourdieu understreger, at målet for analysen af kulturelle værker er relationen mellem værket og den struktur det indgår i. Designhistorien består ikke blot af to genrer, men af mange undergenrer, som alle kan siges at bevæge sig mellem en intern og en ekstern læsning. En bevidsthed om

designhistoriens mange facetter kan være med til at løsne op for de klichéer, som designhistorien i mange tilfælde er bundet af. Designhistorien er fortællingen om designere, skoler og genstande, lige så vel som det er historien om hverdagslivet, vores samfunds udformning og det design, som løser konkrete udfordringer – derfor er mit argument, at der bør være plads til begge lejre i designhistorien. Både hvad angår forskningen, men også formidlingen på museer og andre lignende instanser.

5. DEN DANSKE DESIGNFORTÆLLING – EN HISTORIEKULTUR

Nærværende kapitel søger at fremskrive den historiekultur, som fortællingen om den danske designhistorie har skabt. Det er denne historiekultur, som Designmuseum Danmark arbejder ud fra og som danner grundlaget for den populære designhistorie og -kultur, som omgiver den danske designfortælling. Jeg beskæftiger mig her primært med modernismen i dansk design, som er en nærmest altoverskyggende periode i den danske designhistoriekultur. Ligesom vi også ser det hos Designmuseum Danmark, så fylder den danske modernistiske periode enormt meget i vores fælles design- og historiekultur. Det er også med fortællingen om modernismen, at mange af de troper og klichéer, som Dilnots anden fase af designhistorien også påpeger, bliver cementeret gang på gang. Det er derfor også denne periode jeg vil have mest fokus på i undersøgelsen og diskussionen af Designmuseum Danmarks historiebrug i de kommende kapitler.

FORTÆLLINGEN OM MODERNISMEN I DANMARK

I bogen 'Da danske møbler blev moderne' beskæftiger Per H. Hansen (2016) sig med dansk designs storhedstid fra omkring 1930'erne og frem dens umiddelbare nedgang omkring 1970'erne. Hansen er erhvervshistoriker og anskuer derfor den danske designhistorie fra det perspektiv. Historien om den danske designfortælling er blevet fortalt om og om igen og det, ifølge Hansen, i en sådan grad at den har antaget en karakter af selvfølgelighed. Det er fortællingen om det danske design, som nærmest solgte sig selv ved at fremstille ærlige og demokratiske møbler ud fra Kaare Klints devise om funktionalistisk formgivning. Det er også fortællingen om dansk design som et udtryk for 'den gode smag' med 'klassiske' og 'tidløse' genstande lavet af gode, ærlige materialer i en god kvalitet. Det var gennem disse fortællinger, at dansk design skabte sin storhedstid i midten af det 20. århundrede. (Hansen, 2016) Hansen illustrerer den kliché, som har indhyllet den danske designhistorie i årtier. Det er denne fortælling om den danske designguldalder, som har skabt den historiekultur, vi opererer ud fra i dag. Hansen ser denne som et resultat af tidlige markedsføringer af dansk design. Et netværk af designere, møbelproducenter, journalister og lignende, som alle havde økonomiske, sociale og kulturelle interesser i møbelindustrien, formåede at skabe den succes, dansk design opnåede gennem et normativt projekt, som søgte at genopfinde indretningen af det danske hjem gennem

markedsførende materiale som reklamefilm, bøger og udstillinger. Hansen fremhæver, at dette særligt skete ved at skabe forskel fra udenlandske møbler og fremskrive fortællingen om danske møbler som helt unikke. Særligt i udlandet skulle de danske moderne møbler kunne konkurrere med de mange andre moderne møbler på markedet. (Hansen, 2016) Meget kan tyde på, at disse troper stammer fra en kunsthistorisk tilgang til designhistorien; særligt her originalitetsprincippet, da det danske design blev promoveret som noget helt unikt uden fortilfælde. Fortællingen er skabt ud fra tanken om den enkelte kunstner og hans (oftest en mand) fantastiske værk. Gennem denne brandingproces skabtes en bestemt opfattelse af dansk design. Hansen betegner dette som en konstruktion, som særligt blev skabt gennem sproget, hvor begreberne 'Danish Modern' og 'Danish Design' blev gjort til brandnavne i sig selv. Dette var særligt tilfældet i udlandet, hvor det primære mål var opbygningen af fortællingen om moderne danske møbler i eksportens ærinde – primært på grund af den førnævnte konkurrence blandt møbeldesignere, grundet et større marked. Herhjemme var opgaven derimod at vinde forbrugernes gunst hvad den helt nye stilart angik – det var et spørgsmål om at få disse nye moderne møbler til at signalere 'god smag' og dermed opdrage forbrugeren til at udøve denne gode smag. Fortællingen var altså et mål i sig selv. Hansen definerer fortællinger forskelligt fra konkret historieskrivning;

Jeg betragter fortællinger som en slags uformel institution, fordi de sætter nogle rammer for, hvordan man kan tænke og tale om bestemte ting. [...] Fortællingen om moderne dansk møbeldesign og -produktion kategoriserede og definerede moderne danske møbler, hvad de var og hvad de ikke var, hvordan de var "kommet til verden", og hvorfor de blev en succes. (Hansen, 2016, s. 31)

Fortællinger kan man kontrollere og forme, så de passer til det formål, man netop har behov for. Historien skal bruges til at afdække de fortællinger, og nedbryde de klichéer og indgroede tanker vi har om designhistorien. Hansen pointerer netop her, "at sprog og fortællinger ikke er neutrale redskaber til at beskrive en allerede eksisterende virkelighed med; de bidrager til at skabe denne virkelighed." (Hansen, 2016, s. 33) Fortællingsbegrebet er her vigtigt at definere, fordi vi på sin vis opererer med to forskellige fortællinger; den fortælling som oprindeligt blev skabt i mellem 1930'erne og 1950'erne og så den fortælling, som vi har båret videre med os ud fra den oprindelige fortælling og som med tiden er blevet til en grundlæggende forståelse af den populære, danske designhistorie. Disse fortællinger repræsenterer en bestemt historiekultur, som et blevet skabt ud fra nogle oprindelige selektioner som bestemte hvilken fortælling man ville have frem i lyset. Fortællingerne repræsenterer de kommercielle greb, som i sin tid blev brugt til at promovere dansk design i udlandet, men samtidig

også de klichéer, som har fulgt med os siden 1950'ernes møbelboom. Med tiden er det blevet til den historie vi fortæller om og om igen og som i sidste ende er endt med at blive vores fælles historiekultur. Alt i alt drejer dette sig om de særlige selektioner, som er blevet foretaget af designhistorikere og -formidlere som har brugt denne fortælling i historisk øjemed uden kritisk stillingtagen til hvor de begreber dansk design har fået påklaret, stammer fra. Genfortællingen af de samme troper om og om igen har gjort dem til vores selvfølgelige designhistorie.

Hansen påpeger, at mens det netværk af foreninger (Den Permanente, Snedkerlaugets Møbeludstillinger etc.), som var med til at konstruere den danske, modernistiske designfortælling formåede at skabe en udvikling i dansk design, formåede de samtidig også at sætte en række forhindringer og fastlåsnings for dem selv og de designere, som skulle holde hjulet kørende.

Bagsiden af medaljen var, at netværket og de enkelte organisationer også medvirkede til en fastlåsning af forståelsen af, hvad moderne danske møbler egentlig gik ud på med hensyn til formsprog, materialer og kvalitet i udførelsen. På den måde kan man tale om dansk møbeldesign som et paradigme, hvis grundlæggende antagelser om træ som det væsentligste materiale, det gode håndværk, enkelhed og funktionalitet i design også styrede den mere overordnede kategorisering af moderne danske møbler med betydninger som sunde, naturlige, ærlige og demokratiske. Netværket bidrog altså til at fastlægge muligheder og begrænsninger i dansk møbeldesign. Det skabte stabilitet, men også stiafhængighed. (Hansen, 2016, s. 37)

Hansen beskriver her, hvordan den sti som oprindelig blev lagt, i sidste ende spændte ben for sin egen fortælling, hvilket resulterede i et markant fald i popularitet for dansk design. Jeg vil her særligt fremhæve begrebet *stiafhængighed*. Et begreb, som i virkeligheden også dækker over en generel stiafhængighed i den danske designhistorie. Det kan siges, som det også er pointeret ovenfor, at den danske populære designhistorie har udviklet sig på baggrund af den konstruerede fortælling netop på grund af denne stiafhængighed. Det er den samme stiafhængighed, som både Fallan, Gelfer-Jørgensen og Guldberg peger på i deres kritik af det kunsthistoriske udgangspunkt for designhistorien, som har medvirket en række klichéfyldte fortællinger, samt den historie om modernismen, som Dilnot fremhæver i sine fire faser af designhistorien. Modernismen er den periode i designhistorien, som fylder allermest, fordi den er enormt afgørende for udviklingen af design som begreb. Ofte er det gennem historien om bevægelser og skoler som for eksempel Bauhaus og De Stijl i Europa og Den Klinske Skole og Kaare Klint som katalysator for en dansk modernistisk stil herhjemme, at denne fortælling cementeres. I dansk kontekst er der skabt en kanon af designere, som går igen i fortællingen

om modernismen. Det er fortællingen om Finn Juhls kunstneriske visioner og Børge Mogensens ambitiøse, smagsopdragende projekt for FDB og om de særligt skandinaviske materialer og snedkerforarbejdnings og om den helt særlige danske tilgang til design, som også går igen hos Designmuseum Danmark. Hansens bog er en kritik af den fortælling, som i mange år har præget billedet af den danske designhistorie. Det er en national designfortælling, som har skabt en historiekultur, som er svær at vriste sig fri af – en historiekultur, som kan synes en anelse forenklet og unuanceret fordi den netop baserer sig på nogle bestemte flokkel om dansk design, der karakteriserer sig selv som noget helt særligt. Denne opfattelse af dansk design kan nemt fremstå som en selvfølge – der er her tale om en stereotyperende forenkling, som i Kayser Nielsens sprog, netop medfører denne karakter af selvfølgelighed; "[s]tereotyperinger er også ensbetydende med forenkling, kompleksitetsreduktion og overpointeringer. Fra historiens rustkammer udvælger man særlige epoker, personer og lokaliteter, der efter behov i nutiden kan hyldes, omtydes og re-tolkes." (Nielsen, 2010, s. 63) Kayser Nielsens udlægning af disse forenklinger passer nærmest 1-til-1 på den problematik, som er skitseret ovenfor. I denne fortælling er der foretaget en fokusering på dansk designs succes i udlandet, som fremmes yderligere ved en tematisering af fortællingen om det danske designs særlige egenskaber og som i sidste ende har ledt til en stereotyperende forenkling af den danske designhistorie. I denne optik har kritikerne af den kunsthistoriske tilgang helt ret i, at denne form for udlægning af designhistorien kan lede til en usaglig og anprisende designhistorie – den danske designhistorie indeholder mange flere facetter end blot dette. Men det kan også argumenteres, at der med den succes dansk design havde i midten af det 20. århundrede er skabt en grobund for Danmark som designsamfund – uden den succes, som desuden er og har været enormt indbringende for landets økonomi, havde vi nok ikke udviklet os til at have en såkaldt designDNA, som Designmuseum Danmark betegner det. Og hvor havde det danske designfelt så befundet sig i dag?

Paul Greenhalgh (1990) foretager i introduktionen til bogen 'Modernism in Design' en slags status over modernismen og dens rolle i designhistorien. I en kritik af en unuanceret historie om den modernistiske bevægelse søger han at give den flere nuancer.

The ongoing debate as to the status and worth of the Modern Movement has, to a considerable degree, veered towards caricature, either through exaggeration of its faults or inflation of its virtues. It has been cast into a monument, a single entity that has to be defended or attacked as an individual package. (Greenhalgh, 1990, s. 2)

Greenhalgh skitserer her en fejlagtig forståelse af den modernistiske bevægelse som én samlet enhed, med ét fælles mål og én fælles ideologi, hvilket har resulteret i en karikeret forståelse af modernismen.

I en dansk kontekst er fortællingen om det danske designs storhedstid blevet til en karikatur af sig selv, særligt ved fremhævelsen af dets gode egenskaber, som Hansen også påpeger det. Fortællingen om Danish Design fremstilles som én samlet enhed på trods af de mange indbyrdes forskelligheder det også indebærer – både hvad angår stilistisk udtryk og idealismen bag designet. Der er for eksempel langt fra Børge Mogensen til Verner Panton, fra Y-stole til insulinsprøjter og fra smagsopdragelse til kunstneriske visioner. I stedet for dette samlede billede af modernismen argumenterer Greenhalgh for en mere nuanceret opdeling af modernismen i to faser med forskellige formål og egenskaber. Han skelner derfor mellem modernismens indledende fase, Pionermodernismen, som løb fra omkring Første Verdenskrig og frem til starten af 1930'erne, hvor mange af de centrale skoler og bevægelser i modernismen måtte lukke, og udviklede sig til International Stil, som tog fart derefter frem til slutningen af 1970'erne, hvor modernismen så småt fortog sig. Pionerfasen var præget af idealisme og visioner for hvordan den ideelle verden skulle tage sig ud, ofte udtrykt gennem manifeste og prototyper, mens et fåtal af genstande egentlig blev realiseret. Denne indledende fase bestod overvejende af skoler og bevægelser, som adresserede behovet for det mest hensigtsmæssige design for samtiden gennem et holistisk verdensbillede. Greenhalgh fremhæver her særligt Bauhaus skolen som et klart symbol på modernismen, fordi dens metoder, idéer og stil er blevet synonym med modernismen. Pionermodernisternes mål var at skabe det bedste mulige samfund gennem de genstande og miljøer vi omgiver os med; "[t]he over-arching concern of the Modern Movement was to break down barriers between aesthetics, technics and society, in order that an appropriate design of the highest visual and practical quality could be produced for the mass of the population." (Greenhalgh, 1990, s. 8) Med den løbende nedlukning af skoler som for eksempel Bauhaus i starten af 1930'erne, forsvandt også nogle af de idealistiske aspekter af den modernistiske bevægelse, hvormed den nye fase af modernismen opstod; International Stil. Greenhalgh opkalder denne fase efter en udstilling på MoMa af samme navn, 'International Style', fra 1932, som markerede dette skifte. Den anden fase i modernismen repræsenterede i mindre grad et ideal, men nærmere en bestemt æstetik og teknologi, der prægede designfeltet til at have større interesse for tingenes udseende frem for det samfundsmæssige formål. I løbet af 1930'erne fandt den modernistiske bevægelse en bred anerkendelse, hvilket var en katalysator for succes som en overordnet stil, men det medfulgte, ifølge Greenhalgh, også nogle konsekvenser for intentionen med disse designbevægelser. Mens pionermodernismens stilistiske idealer blev videreført, så resulterede denne anerkendelse også i en reduktion af de samfundsmæssige idealer, som ellers gennemsyrede bevægelsen fra start; "[...]International Style; a wealth of design paying homage to the stylistic mannerisms and manifestos of the Pioneers, but having quietly abandoned aspects of the theory in order that objects could easily

be realised in practice.” (Greenhalgh, 1990, s. 22) Den danske designfortælling kan på sin vis også spejle sig i denne opdeling; fortællingen om Danish Modern voksede på nogle punkter ud fra pionermodernistiske, demokratiske idealer om bedre design for folket – særligt i en dansk kontekst var dette målet med fremkomsten af denne nye modernistiske stil. I ambitionen om at udbrede det danske design til udlandet, blev begrebet Danish Modern i højere grad et spørgsmål om stilen i sig selv. Det blev til et spørgsmål om materialer og udtryk, ikke dets samfundsopdragende rolle. Arne Karlsen og Børge Mogensen (1962) fremskriver i deres artikel 'Brugskunst på afveje' fra 1962, som godt nok er i slutningen af perioden, en kritik af samtidens formgivning med udgangspunkt i Snedkerlaugets udstilling fra året før. Kort fortalt savner både Mogensen og Karlsen pionermodernismens idealisme i formgivningen – med PH og Kaare Klint som forbilleder fremstilles en kritik af en overfladisk tilgang til designgerningen; det var nu genstandens ydre form der var i hovedfokus, ikke udviklingen af nye brugstyper. Karlsen og Mogensen påpeger, at denne udvikling havde fundet sted over mange år – siden midten af 30'erne – og at dette har medført en ændret etik hos designeren, hvormed det 'dyre' udseende i sig selv bliver et mål. (Mogensen & Karlsen, 1962) I Mogensen og Karlsens artikel ser vi et konkret udtryk for overgangen fra pionermodernisme til International Stil i en dansk kontekst, hvor formgivningens æstetiske udtryk prioriteres frem for idealistiske holdninger. Jeg ser samtidig denne overgang som et udtryk for den måde den danske designhistoriekultur er opstået. De demokratiske, ærlige idealer bag designet fremhæves ofte som en selvfølgelig på linje med designets æstetiske udtryk, som ét samlet billede. Med Danish Moderns popularitet voksede idéen om designets formsprog, som det afgørende, hvilket Mogensen og Karlsens tekst også vidner om. Pointen her er, at spektret mellem kunst- og kultur også ses konkret hos de udøvende designere i overgangen fra pionerfasen til International Stil. Mens pionerfasen i høj grad havde en række kulturelle, samfundsmæssige dagsordner og ideologier og arbejdede ud fra en række eksterne ambitioner, indeholdt International Stil en række kunstneriske visioner, som i højere grad drejede sig om interne idéer og ambitioner. Begge faser kan selvfølgelig både læses og formidles ud fra både en kunst- og kulturhistorisk optik; mens pionerfasen var præget af skoledannelse og manifeste, var International Stil et led i efterkrigstidens stigende forbrugssamfund. Her blot endnu et eksempel på designhistoriens kompleksiteter.

DEN DANSKE DESIGNHISTORIEKULTUR

Jeg har i det ovenstående afsnit skitseret den danske designhistoriekultur med udgangspunkt i en række karikerede troper, som ifølge Per H. Hansen går igen og igen i den danske designfortælling. Jeg inddrager Hansens udlægning af designhistorien fordi han netop pointerer konstruktionen af en fortælling, som har haft en afgørende indflydelse på vores forståelse af moderne dansk design – han

søger derpå at skabe en ny fortælling som nuancerer billedet af den danske designhistorie. Den fortælling, som har været i cirkulation siden den blev kreeret i starten af det 20. århundrede, har præget den danske designhistorie i en sådan grad, at det kan være svært at se andre designhistoriekulturer for bare den ene, dominerende fortælling.

I et sammenfald af interesser mellem museer, auktionshuse og forhandlere af "tidløse klassikere" har de fastholdt fortællingens dominans så mange år efter, at storhedstiden sluttede. Det er gjort så effektivt, at der i brede kredse hersker den opfattelse, at Danmark konstant har været en "designnation" siden guldalderen, og at design primært har med håndværk og videnskabelig opgaveløsning eller "problemknuseri" at gøre. (Hansen, 2016, s. 590)

Jeg ser ikke nødvendigvis dette citat som et udtryk for en sammensværgelse blandt de forskellige aktører for at opretholde den populære forståelse af dansk design. Selvom de alle har interesser (nok særligt økonomiske) i denne fortælling, så er de også påvirket af den selvfølgelighed, som præger vores designhistoriekultur. Designmuseum Danmark arbejder ligesåvel ud fra Danmark som et særligt designsamfund. Hansen påpeger det paradoks, at mens den oprindelige tanke bag de danske modernistiske møbler var fremskridt mod og udvikling af et bedre samfund, så læner vi os nu op ad en nostalgisk og tryk forestilling om vores fælles designfortid. Den stiafhængighed, som prægede designfeltet i 1950'erne og 1960'erne, og som resulterede i dansk designs fald i 1970'erne, har vi bragt med os videre ind i det 21. århundrede i form af en tilbageskuende fortælling om dansk designs storhedstid. Stiafhængigheden fastholder således også vores historiekultur i nogle karikerede og unuancerede opfattelser af den danske designhistorie. På sin vis har denne opfattelse sit udgangspunkt i en kunsthistorisk fremstilling af designhistorien, hvis vi skal følge kritikernes (Fallan, Dilnot etc.) udlægning af denne historiegenre. Den er baseret på nogle interne egenskaber hos de designgenstande, som dannede grundlaget for fortællingen om Danish Design. Ydermere, er den funderet på baggrund af en kategorisering i 'god' og 'dårlig' smag, som særligt kom til udtryk på det danske marked. Umiddelbart virker denne opdeling som et overfladisk syn på designgenstandens værdi, men Hansen påpeger at denne tilgang lykkedes et stykke hen ad vejen;

De normative funktionalister ville diktere den gode smag, fordi de ville skabe både bedre hjem og en bedre verden gennem design. Med deres organisationer skabte de pres på samfundets uformelle institutioner, værdier og normer, og de skabte en ny møbelstil med tilhørende fortælling, der adresserede store forbrugsgruppers behov for at skabe en bestemt identitet og livsstil. (Hansen, 2016, s. 583)

Fortællingen om dansk design bidrog til at ændre samfundets institutionelle rammer ved at ændre den måde danskerne anskuede deres eget land, deres hjem og dem selv. Dette skete naturligvis over tid i et samfund som allerede var i opbrud som et resultat af to verdenskrige og en industrialisering, som indtil da havde været i rivende udvikling over . Men gennem de sociale netværk af designere etc., som også tidligere er nævnt, formåede man at udfordre de eksisterende kulturelle koder gennem formgivning og indretningen af hjemmet og samfundet. (Hansen, 2016) "Historien om moderne danske møbler i Danmark og i udlandet er på sin vis en klassisk "rise and decline"-historie om innovation og entrepreneurskab skabt af et socialt netværk og en identitetsbevægelse, der møblerede det danske velfærdssamfund." (Hansen, 2016, s. 583) Det Hansen her hentyder er, at vi uden de idealistiske designere, som prægede billedet i pionerfasen af den danske modernisme, ikke ville have set det samfund vi lever i, i dag. Mens fortællingen altså er stærkt præget af troper og klichéer, som har sit hold i kunsthistoriske metoder, så har denne fortælling altså også bidraget til en samfundsmæssig, kulturel ændring og udvikling. Hansen bevæger sig fra mikrohistoriske optikker på designfortællingens skabelse til et større, makrohistorisk perspektiv på fortællingens effekt på samfundet og eftertiden og dermed også vores samlede (design)historiekultur.

Designhistoriens udformning afhænger af den kontekst den skal indgå i. Kunne man i den sammenhæng fortælle den danske designhistorie fra andre vinkler? Ja. Den danske designhistorie er lige så vel en historie om uddannelsessystemer, om velfærdssamfund og forbrugsmønstre som det er fortællingen om det danske, ærlige, demokratiske design. Jeg vil dog argumentere for, at denne fortælling om guldalderen i dansk design vil optræde i en eller anden form i nærmest alle undersøgelser, som baserer sig på et emne fra efter år 1900. Guldalderen er ligesom kunsthistorien en arv vi tager med os i designfeltet, fordi den danner grundlaget for det såkaldte designsamfund vi opererer ud fra. Bourdieu (1997) ville betegne denne historiekultur som vores rum af muligheder – det er den der bruges som fælles pejlemærke. Dette argumenterer Hansen også for i sin bog, men vi ser det også helt konkret hos Designmuseum Danmark i måden det formidler designhistorien og i den strategi det har lagt for museets virke og det store fokus på det særligt danske ved design. Også hos andre museer, som eksempelvis Trapholt, er det fortællingen om Danish Modern, som er omdrejningspunktet for størstedelen af dets designrelaterede udstillinger. I kommerciel sammenhæng går fortællingen om dansk design igen i form af relanceringer af såkaldte 'designklassikere' og virksomheder, som tidligere havde stor succes; heriblandt Kähler, FDB Møbler og Warm Nordic, som alle reproducerer tidligere modeller og inddrager nye designere, til at designe ud fra tidligere tiders idealer for formgivning. Alt dette indikerer en stadig stiafhængighed, som hersker i det danske designfelt. Mirjam Gelfer-Jørgensen (2013) betegner dette som en tryghedsnarkomani, som har hold i

en utopisk idé om tidligere tiders storhed. Ved at fastholde denne utopiske idé om den danske designhistorie og genbruge den i blandt andet relanceringer risikerer man at drage denne stiafhængighed – eller tryghedsnarkomani – ud i langdrag. På denne baggrund er kritikken af den kunsthistoriske tilgang til designhistorien som udgangspunkt valid nok. Fortællingen gør designhistorien til et spørgsmål om identitetsdannelse – måske især på et nationalt plan i en dansk kontekst – og den identitet som 'designnation' har mange fordele for Danmarks image i resten af verden som et problemløsende land med mennesket i centrum. Det er denne identitet, der udgør vores designhistoriekultur og som designfeltet i høj grad drives af. Paradoksalt nok, kan det siges at fortællingen på en og samme gang både fastholder os i vores fortid og driver os fremad mod nye udviklinger. Historiekulturen er et resultat af tidligere tiders stereotypisering af fortællingen om Danish Modern – det er det rum af muligheder vi arbejder ud fra.

Opsummerende kan det siges, at den fortælling som den populære, danske designhistorie er vokset ud af har hold i nogle idéer og ideologier for, hvordan de pågældende designere i sin tid så det ideelle samfund. De ideologier befinder sig ikke så langt fra de principper, som generelt gjorde sig gældende i den modernistiske bevægelse. Men dansk design er fra starten af det 20. århundrede blevet promoveret som noget helt særligt, der beror på en stærk håndværkstradition og derfor skiller sig ud fra mængden af modernistiske genstande. Fortællingen om det danske design som noget helt særegent har udviklet sig til en historiekultur, som i sidste ende præger vores fælles historiebevidsthed. De to følgende kapitler undersøger og diskuterer museernes rolle som historieskrivere. Det første kapitel redegør for designmuseet som genre, mens sidste kapitel undersøger særligt Designmuseum Danmark yderligere i henhold til fortællingen om dansk design.

6. DESIGNMUSEET OG DESIGNHISTORIEN

Nærværende kapitel diskuterer museets formål og rolle i et samfundsmæssigt perspektiv. Derudover vil jeg forsøge at indkredse hvad der definerer et designmuseum til forskel fra et kunst- eller kunstmuseum, med den bestemmelse at kunne diskutere Designmuseum Danmark som formidlende instans i kapitel 7.

MUSEER – INDSAMLING, BEVARING, FORSKNING OG FORMIDLING

Den internationale museumsorganisation, ICOM, definerer et museum som en ikke-kommerciel instans, der har til formål at formidle og tilgængeliggøre viden om vores fælles kunst-, kultur- og naturarv. (ICOM Danmark, 2006) Organisationen Danske Museer (ODM) betegner yderligere museer, som en instans der aktualiserer viden og gør denne tilgængelig og vedkommende. (Organisationen Danske Museer) Denne opgave løser museerne i en kombination af fire hovedopgaver; (*ind*)samling,

bevaring, forskning og formidling. Anne Eriksen (2009) gennemgår i sin bog, 'Museum – en kulturhistorie', disse fire ben og tager udgangspunkt i ICOMs museumsetiske regler, som skal fungere som en fælles, samlende enhed for museerne og anviser normerne for relationen mellem museum og samfund. Bogen har sit udspring i en undersøgelse af norske, kulturhistoriske museer, men giver dog en relevant baggrundsforståelse af museernes rolle og virke i samfundet – også i en dansk kontekst.

Ifølge Eriksen, repræsenterer museets (*ind*)samlinger ikke blot museernes egen historie, men også vores større fælles historie. De afspejler samfundets værdier og tænkemåder og repræsenterer de idealer for videnskab og indsamling, som har hersket på de forskellige tidspunkter, hvor samlingen løbende er blevet skabt;

"Over tid vil museets egen historie reflekteres i samlingerne. Som historiske avleiringer vil de vise hva som har vært viktig i ulike perioder, hvordan gjenstander er blitt registrert, sortert og oppbevart, hva som er blitt valgt ut til særskilte undersøkelser, og hvordan materialet er brukt til utstillinger og annen formidling. Gjenstandssamlingene vil vise hvordan museet selv har utviklet og endret seg over tid, og hvordan ulike idealer og ideer har formet institusjonen." (Eriksen, 2009, s. 13-14)

Der kan være vidt forskellige grunde til, at genstande er blevet en del af en museumssamling alt efter hvornår de er kommet til museet – på denne måde afspejler et museums samling den samtid den kommer af. Eriksen understreger, at det at indsamle er museets mest grundlæggende egenskab – et museum er intet uden sin samling. Indsamlingen er en konstant faktor, men baggrunden for hvorfor og hvordan de indsamler afhænger af samtidens idealer. Eriksen definerer indsamlingsprocessen ud fra tre generelle træk; udvalg, værdi og orden. Alle samlinger er en del af en udvælgelsesproces, som er baseret på en bestemt forestilling om den enkelte genstands værdi – det kan være af økonomisk, æstetisk eller symbolsk karakter. Samlingen repræsenterer dermed et forsøg på at skabe et overblik eller en orden i historien. (Eriksen, 2009) Ifølge den danske museumslov, som har til formål at understøtte landets museer i sikringen af vores kultur- og naturarv, skal hovedmuseerne af kulturel, kunst- og naturhistorisk karakter opretholde og varetage en *repræsentativ* samling. (Kulturministeriet, 2014) Det vil altså sige, at samlingerne skal kunne favne bredt og afspejle den kultur og det samfund den både er en del af og et resultat af. Også ICOM har dette synspunkt; samlingerne skal fungere som et umiddelbart vidnesbyrd og de skal derfor udvælgelse nøje. Dette fordrer også, at samlingerne skal være så frit tilgængelige som muligt. (ICOM Danmark, 2006) Alt i alt er indsamlingen altså en væsentlig del af ikke blot museets virke, men også dets samfundsmæssige engagement. Museerne skal række ud over dem selv og fungere som repræsentative instanser. Indsamlingsprocessen udgør den

seleksion der foretages ud fra en samlet historiekultur, hvormed vi så bevæger os videre til det næste trin i Kayser Nielsens historiske grundmodel; *historiebrug*. *Bevaringen* af både arv og samling er ligeledes også en stor del af museumsarbejdet, da dette bidrager til at skabe både kontinuitet og stabilitet i historien. Det at tage vare på museumsgenstandene er derfor en afgørende opgave. Bevaringsarbejdet består ofte i den rent fysiske varetagelse af museumsgenstandene, i form af konservering og/eller forsvarlig opmagasinering, men hvis vi skal forstå museets gøremål i samfundet, må vi også forstå bevaringsprincippet i en anden og bredere forstand end blot den rent fysiske (op)bevaring. (Eriksen, 2009) Bevaringen udgør ikke blot den fysiske varetagelse af genstandene, det er også en varetagelse af de værdier og symboler de indebærer og det de repræsenterer som en del af vores overordnede kulturarv. Museernes rolle som *forskningsinstitution* er, ifølge Eriksen, kommet til som et led i en ændring fra næsten udelukkende at være visnings- og samlingssteder til nu også at skulle være institutioner for dialog og videnskabelige oplevelser. Af den grund må formidlingen også være forskningsbaseret. Denne forskning er ikke nødvendigvis meget anderledes fra anden forskning og bør derfor stadig have et dynamisk perspektiv, så forskningen fortsat kan revurderes og afprøves. Slutteligt er museets *formidlingsopgave* afgørende for dets virke – det er så at sige den mest synlige opgave for museet, da det er derigennem publikum kender og oplever museet. Formidlingen bygger på de tre forudgående ben af museets arbejde; indsamling, bevaring og forskning. Eriksen pointerer, at også formidlingen med tiden har ændret form; det at formidle er ikke længere et spørgsmål om at montere udstillingsgenstande for at vise en bestemt orden - f.eks. geografi eller historie - men derimod et spørgsmål om at udvælge nogle genstande fra samlingerne, som kan belyse et bestemt emne eller en bestemt problematik. "Hensikten er heller ikke lenger å vise frem de fineste, beste, vakreste eller mest sjeldne gjenstandene som museet har i sitt eie, men i stedet å finne frem gjenstander som på best måte kan si noe om spørsmålene som den aktuelle utstillingen skal behandle." (Eriksen, 2009, s. 194) Kriterierne for, hvilke genstande man udvælger til en udstilling har altså ændret sig, men det falder også forskelligt ud alt efter udstillingens emnefelt og formål. (Eriksen, 2009) De fire grene af museumsarbejde, som her er redegjort for, danner grundlaget for størstedelen af museernes virke, uanset genstandsfelt.

Men hvorfor er museer relevante at undersøge som historieskrivende instanser? Museerne medvirker til at "[...]skabe demokrati, kulturel identitet, væsentlig indsigt, læring og gode oplevelser." (Organisationen Danske Museer, s. 2) Ligesom designhistorien har museerne også et samfundsmæssigt ansvar. Hvis samlingerne, og dermed også udstillingerne, skal være repræsentative, må vi derfor også stille os spørgende overfor museernes virke og de fortællinger de så at sige 'sender ud' i verden. Undersøgelsen af museernes virke handler lige så meget om det ansvar, museerne har

overfor vores fælles historiske arv – både den kulturelle, kunst- og naturhistoriske arv – som det handler om den historie de skriver. ODM definerer museet som "[...]synlige og væsentlige samfundsaktører" og med det følger altså et ansvar. Den måde museerne selekterer og bruger historien gennem både samlinger og udstillinger bør være repræsentativ – ikke blot lovmæssigt, men også rent etisk. Et designhistorisk museum har netop et stort potentiale for at være repræsentativt for den brede befolkning, fordi det på mange punkter beskæftiger sig med vores hverdagsliv og de genstande vi omgiver os med på daglig basis. I følgende afsnit vil jeg derfor diskutere, hvad der kendetegner designmuseet som genre – er det primært kunst- eller kulturhistorisk? Og hvilket ansvar har det designhistoriske museum?

DESIGNMUSEET SOM GENRE

Et museum kan forstås som en genre, der gennem sit arbejde markerer sig som en bestemt type af museum. Eriksen (2009) definerer genrer som et sæt af konventioner, der tilsammen definerer en bestemt kategori, dette både hvad angår indhold, stil, struktur og funktion. Konventionerne udgør ikke et bestemt reglement, men afhænger derimod, af at de der er involveret i museet (besøgende, medarbejdere etc.) besidder en vis *genrekompetence*. Genrebegrebet har altså et vist socialt aspekt fordi de som er deltagere i denne genre, skal kunne afkode hvad der er 'rigtigt' og 'forkert', hvad både form, indhold og brug angår. Eriksen lægger her særlig vægt på de besøgendes forståelse af, hvilken adfærd man normalt har på et museum og hvordan man bevæger sig rundt på museet. Men genrebegrebet ikke udelukkende drejer sig om museumsgæsternes adfærd, men også i mere generel forstand; "[s]janger kan forhandles og gøres til gjenstand for utveksling, utprøvning og forskyvning." (Eriksen, 2009, s. 15) Det er gennem museets arbejdsopgaver og samfundsforpligtelse, at det definerer sin genre – det har altså en mulighed for at skubbe til både genreforståelser og -kompetencer. Andre genremarkører kan være de bygninger, som huser museet og indretningen af dem, relationen til offentligheden, samt den formidling som præger museets (og dermed udstillingernes) indhold og form. Gennem museets virke – på alle planer – har det altså mulighed for at markere sig i en bestemt genre. Eriksen fremhæver, at genrebegrebet i høj grad er dialogisk – ikke blot mellem museum og gæst, men også mellem museum og samfund. Dette betegner hun som genreforventninger;

De som kommer til museet har forventninger til hva de vil finne, samtidig som museet også stiller krav til de besøkende. [...] Dette forholdet kalles dialogisk. Det er preget av utveksling og samhandling og av parter som gjensidig definerer hverandre. Museet tildeler de besøkende en bestemt rolle, mens gjestenes forståelse samtidig er med på å definere museet som institusjon. Dette gjelder forholdet mellom museum og gjest på et

konkret nivå, som beskrevet ovenfor. Men det gjelder også forholdet mellom museum og samfund helt generelt. Sjangerperspektivet fremhever at grensene mellom institusjon og omgivelser er porøse og fleksible, og at museene alltid inngår i sammenhenger og utvekslingsprosesser som rekker ut over dem selv. (Eriksen, 2009, s. 18)

Dette betyr, at museet må forholde sig til det samfund det indgår i og dermed forblive en elastisk størrelse, som følger samfundets ændringer over tid. Samtidig påpeger Eriksen, at genrerne også kan ændre sig internt hos museet selv, ofte gennem langsomme processer, som i større grad kommer til udtryk gennem forhandlinger, frem for klare brud på konventioner. Gennem disse forandringer, skaber museet nye arbejdsopgaver for dem selv. Eriksen fremhæver ligeledes, at museet må være opmærksomt på de eksterne forventninger, som præger museet. Når der sker en forskydning i forventningerne til museet fra samfundets side, bliver museet læst på en ny måde. Museet kunne i princippet fortsætte deres arbejde som før, men kommunikationen mellem museum og samfund bliver afgørende for dets overlevelse. Museets genremarkører skaber en kontrakt mellem museum og publikum og bevirker dermed en bestemt forståelse af, hvordan genstandene, udstillingerne eller museet generelt bør aflæses. (Eriksen, 2009)

Den danske museumslov skal, som tidligere skrevet, bidrage til at sikre den danske kultur- og naturarv. Den definerer museernes formål ud fra denne devise;

§ 2. Gennem de indbyrdes forbundne opgaver indsamling, registrering, bevaring, forskning og formidling skal museerne i et lokalt, nationalt og globalt perspektiv

- 1) aktualisere viden om kultur- og naturarv og gøre denne tilgængelig og vedkommende,*
- 2) udvikle anvendelse og betydning af kultur- og naturarv for borgere og samfund og*
- 3) sikre kultur- og naturarv for fremtidens anvendelse.*

(Kulturministeriet, 2014, kapitel 1) (Egen kursivering)

De museer, som modtager statslig støtte, skal operere ud fra disse parametre, der er altså lagt en form for dagsorden for museerne – nogle genrebestemmelser, som på forhånd er afgjorte. Loven opdeler desuden de danske museer i tre kategorier; kunstmuseer, samt kultur- og naturhistoriske museer. Naturhistoriske museer er ganske interessante, men er dog ikke så relevante i diskussionen om designmuseets genrebestemmelser. Mit fokus vil derfor udelukkende være på definitionerne af de kunst- og kultuhistoriske museer. Mens museumsloven definerer kunstmuseerne til at "[...][belyse] billedkunstens historie og aktuelle udtryk samt dens æstetiske og erkendelsesmæssige dimensioner" (Kulturministeriet, 2014, kapitel 3), anskueliggør de kulturhistoriske museer "forandring, variation og

kontinuitet i menneskers livsvilkår fra de ældste tider til nu.” (Kulturministeriet, 2014, kapitel 2) Disse definitioner relaterer sig til de definitioner, som tidligere er udlagt i kapitel 4 om designhistoriografiens udviklinger ud fra en henholdvis kunst- og kulturhistorisk optik. Opdelingen i de tre museumskategorier er tydelige genrebestemmelser af museernes formål og indhold, men samtidig med at definitionen af de ovenstående museer er meget åbne for fortolkning, efterlader opdelingen i kategorier dog meget lidt rum for variation og man risikerer dermed at nogle museer kommer i klemme, fordi de ikke passer præcis ind i denne kategori. Jeg bringer denne diskussion på banen fordi Designmuseum Danmark helt specifikt falder mellem to stole i dette scenarie, fordi museet netop både behandler design i en kulturel og en kunsthistorisk optik. Andre museer som Trapholt, Danmarks Industrimuseum og CLAY arbejder også med design som en del af repertoire, men har altså fokus på henholdsvis teknologi og kunsthåndværk, mens der i Trapholts tilfælde, også udstilles moderne kunst fra år 1900 og frem. Mens Trapholt i større grad også kan definere sig som et kunstmuseum, har alle de fire nævnte museer dog alle genremarkører, som ikke hører specifikt til i nogle af lovens tre museumskategorier. Dette illustrerer den konflikt disse typer af specialmuseer kan finde sig i, da de må definere sig mere eller mindre på ny og derfor ikke har noget bestemmende holdepunkt. De tre kategorier af museer rækker langt ud over blot museumsloven som lovgivende instans; kategoriseringen betyder ikke nødvendigvis, at man ikke kan definere sig som et designmuseum, men loven repræsenterer en vanskelighed i at genrebestemme designmuseerne i et mere generelt billede. Trine Brun Petersen (2006) skitserer netop denne problematik; designmuseerne befinder sig et sted mellem det kunst- og kulturhistoriske museum fordi de netop forbinder den æstetiske (kunsthistoriske) sfære med den praktiske hverdags erfaring. Dette leder os tilbage til det spørgsmål, som går igen i alle de diskussioner, som har været fremlagt indtil nu – hvad er designhistoriens formål? Og deraf; hvad er designmuseets formål? I artiklen 'Is the Aim Still the Same?' fra 2004 beskæftiger Mirjam Gelfer-Jørgensen sig netop med de to spørgsmål. På det pågældende tidspunkt fungerede hun som overbibliotekar ved Designmuseum Danmark og det kan derfor siges at hun repræsenterer museets synspunkt gennem denne artikel. Selvom artiklen har 16 år på bagen er dens overordnede problemstilling dog stadig relevant i dag. I artiklen sidestilles samtidens kunstindustrimuseer med butikker, som i princippet udstiller de samme genstande som museerne – forskellen er blot, at man både må og kan røre ved og erhverve sig de genstande, som befinder sig i en butik. De samme genstande er tilgængelige nærmest overalt i butikker, hvor formålet er at friste kunderne gennem æstetiske præsentationer, hvilket, ifølge Gelfer-Jørgensen, har resulteret i en ændret tilgang til design som fænomen. På baggrund af dette skisma spørger hun derfor; er kunstindustrimuseerne forældede? Og må de gen(op)finde dem selv? Gelfer-Jørgensen ser tre

presserende problematikker hos kunstindustrimuseerne anno 2004; udvidelsen af samlingens genstandsfelt, den teoretiske udvikling af designhistorien og den svindende interesse hos både offentligheden og de autoriteter, som bevilger museets økonomiske støtte. Vi ved nu i år 2020, at det sidstnævnte ikke længere er aktuelt. Som tidligere skrevet, har Designmuseum Danmark de seneste år oplevet et stigende besøgstal, hvilke jo i høj grad vidner om en stor offentlig interesse for museet. Dette selvfølgelig uagtet Corona-krisens følger, som det også er nævnt i indledningen. Samtidig vidner udstillingerne også om et udvidet genstandsfelt – særligt gennem udstillingen Dansk Design Nu, som også tidligere er gennemgået. Designhistoriens teoretiske grundlag er i konstant udvikling og har siden udgivelsen af ovenstående artikel været genstand for mange diskussioner. På sin vis er Designmuseet altså kommet over de hurdles, Gelfer-Jørgensen her opstiller, men i en senere artikel fra 2013, bringer hun dog spørgsmålet om museernes indsamlingskriterier op igen – en manglende debat om indsamlingen og udvælgelsen af genstande, har resulteret i en manglende dialog med samfundet;

Mangelen på debat har på sæt og vis fået de vestlige, kunstindustrielle museer til at sakke bagud, når det gælder dialog med samfundet. Pudsigt nok møder man på verdens forskellige kunstindustri- og designmuseer ofte de samme ikoniske mærkepæle. Museernes oprindelige sigte som igangsættere, inspirationskilder og kvalitetsstyrende for den nationale kunstindustri og design er trådt i baggrunden til fordel for udstilling af historiens forløb, forankret i kunsthistoriens kategoriseringer. (Gelfer-Jørgensen, 2013, s. 295)

De kunstindustrielle museer har altså mistet en del af, det som oprindeligt var tanken med museerne ved at forfalde til de samme genstande og udstillinger om og om igen – en stiafhængighed, som er arvet fra modernismens historieskrivning.

Gelfer-Jørgensen fremhæver i førnævnte artikel fra 2004, at en af kunstindustrimuseernes opgaver er at adressere de besøgendes hverdagsgenstande, både i for- og nutiden, og dermed kaste nyt lys på de genstande, som ellers tidligere er blevet udstillet og undersøgt i en kunsthistorisk optik. Noget af det som bør kendetegne designmuseerne er en vis grad af genkendelighed i de genstande, som bliver udstillet – og altså ikke nødvendigvis de allermest eksklusive eller kunstnerisk udfærdigede genstande. I det tilfælde risikerer man en udstillingsform, hvor genstandene må tale for sig selv. Gelfer-Jørgensen fremhæver derimod, at næsten alt design er en del af en bredere kontekst, som den 'almene' besøgende ikke nødvendigvis og umiddelbart kan læse ud af en genstand – hun kalder derfor på en kontekstualisering af genstandene. Udstillingerne må også omhandle sociale hierarkier, produktionsmetoder, brugsmønstre i design, frem for en kronologisk og geografisk udstillingsmetode,

hvor genstandene skal kunne tale for dem selv. (Gelfer-Jørgensen, 2004) Designmuseerne har et ansvar overfor både samfundet og de gæster, som benytter museet;

"The two most important tasks for museums of decorative art are in principle the same today as when the idea arose. As bearers of the cultural inheritance they should document the national, widely ramified design area at the same time as retaining links with design areas on all levels. And they should ask questions and, if possible, though not necessarily, answer them. And they should do so not alone, but in collaboration with other research institutions whose field is also that of design. Because design is a constant and necessary part of every individual's life." (Gelfer-Jørgensen, 2004, s. 20-21)

Mens både kunst- og kulturhistoriske museers genstandsfelter er noget, som berører os alle, så har designmuseerne altså en særlig forpligtelse overfor hverdagens genstande – både i nutiden og fortiden. Alle museer har på sin vis et demokratisk afsæt i at ville udstille genstande, som det ikke er muligt at anskaffe sig eller tilgå i et 'almindeligt' hverdagsliv; det lade sig være unikke kunstværker eller arkæologiske artefakter, som er mange 1000 år gamle. De har samtidig også i mange andre tilfælde en forpligtelse for at repræsentere mængden frem for det unikke. Designmuseerne fungerer som en fælles hukommelse over det levede liv gennem de genstande, som hjælper os med at leve det liv. Samtidig var den oprindelige tanke også at opdrage de besøgende til at udvikle en bedre forståelse af, hvad der konstituerer 'godt design', som bestemmes ud fra nogle særlige troper om hvad 'godt design' indebærer, der har sit hold i kunsthistoriens metoder. Designmuseer kan hverken definere sig som kunst- eller kulturhistoriske museer. Mens museerne i teorien søger at repræsentere den brede befolkning, som man ofte vil se det hos kulturhistoriske museer, sidder de altså på en måde fast i en kunsthistorisk forståelse af hvad der definerer godt (og dermed også rigtigt) design.

7. DESIGNMUSEUM DANMARKS HISTORIEBRUG OG -BEVIDSTHED

Jeg har indtil nu diskuteret designmuseernes genrebestemmelser i vekselvirkningen mellem kunst- og kulturhistorie. I dette kapitel diskuteres Designmuseum Danmark ud fra de fire ben i museumsarbejdet; samling, bevaring, forskning og formidling. Slutteligt diskuteres modernismens status hos Designmuseum Danmark, som et blik på, hvilken historiebevidsthed der hersker på museet.

DESIGNMUSEUM DANMARKS HISTORIEBRUG

Indsamling

Designmuseum Danmark inddeler deres samlinger i tre overordnede kategorier; Arkiv for Dansk Design, som indsamler og dokumenterer designprocesser gennem skitser, tegninger og andre forarbejdninger. Samlingen over skitsearbejde skal fungere som et supplement til Genstandssamlingen

, som er den mest traditionelle museumssamling og som indbefatter både kunsthåndværk, kunstindustri og industrielt design. Derudover også en stor samling fra Østasien, som kan dateres helt tilbage til forhistorisk tid. Genstandene spænder vidt fra keramik, glas og japansk kunsthåndværk til elektronik, mode- og tekstildesign, møbler og produktdesign – for blot at nævne nogle få kategorier. Genstandssamlingen vil desuden blive digitalt tilgængelig i løbet af de næste år. Slutteligt råder museet også over en plakatsamling, som indeholder plakater af både kommerciel, kulturel og politisk karakter. Museet sigter særligt i dette årti på at indsamle genstande fra år 1900 til i dag. (Designmuseum Danmark, u.d.) Samlingerne demonstrerer den bredde Designmuseum Danmark rummer, samtidig med at den vidner om en historisk udvikling i synet på og indsamlingen af genstande generelt. Det må formodes, at samlingen af Østasiatiske genstande ikke er kommet til museet i løbet af de sidste par årtier, men er blevet erhvervet som en del af den helt tidlige samling af forbilledlige genstande. Med tiden har indsamlingskriterierne ændret sig til i større og større grad, at inkludere mere hverdagslige genstande, som det ses konkret i udstillingerne, 'Det 20. Århundrede' og 'Dansk Design Nu', samt samlingerne i sig selv. Men udstillingerne vidner dog samtidig om, at samlingen under alle omstændigheder udvælges ud fra vist et kvalitetskrav – man finder næppe genstande fra Søstrene Grene eller Bilka udstillet ved siden af Royal Copenhagen eller B&O. Genstandene vælges altså stadig ud fra en tanke om 'godt design' og et vist originalitetsprincip – men hvor meget siger dette om den brede designhistorie i et større makroperspektiv? Børge Mogensen og Arne Karlsen pointerede allerede dette forhold i deres artikel fra 1962;

Vender man sig til de eller traditionelt besindige museumsfolk for at finde støtte for en redelig, fornuftsbestemt indsats, bliver man skuffet. Deres indkøb af moderne brugskunst gælder det ekceptionelle, det dyre, det sjældne; det bisarre. Af angst for ikke at være med på noderne overser de det beskedne for det pretentiøse, det beherskede for det outrerede. (Mogensen & Karlsen, 1962, s. 10)

Mogensen og Karlsens citat er selvfølgelig taget ud af en kontekst, hvor modernismens drejning til International Stil kritiseres, men det vidner trods alt om en historisk forankring hos Designmuseum Danmark hvad denne diskussion angår. En forankring, hvor nogle genstande favoriseres frem for andre, hvilket leder til en form for usagt konsensus om, hvad der er 'godt' og 'knap så godt' design. Citatet vidner ligeledes om en historisk ændring i fokus for Designmuseum Danmark og samtidig en ændring i forståelsen af det danske design, hvor genstande i højere grad anskues som samlerobjekter frem for brugsobjekter. Selvom museets designbegreb, og dermed indsamlingskriterierne, er blevet udbredt over årene er museet altså stadig forankret i en kunsthistorisk tankegang, hvad indsamlingen

angår. Af samme grund får udstillingerne også et stærkt præg af denne tilgang til designhistorien, fordi det er de fælles parametre, der arbejdes ud fra som en helt grundlæggende forståelse af designet. Det er et spørgsmål om, hvilket værdier der tillægges den enkelte genstand når den bliver en del af samlingen. Når en genstand bliver en del af en museumssamling ændrer den status fra blot at være en genstand til nu at være en *museumsgenstand* og modtager dermed en blåstempling af at repræsentere 'god smag'. Designmuseum Danmark agter, ifølge deres strategi, at vise udviklingen i dansk design gennem samlingen, arkiver og forskning. (Designmuseum Danmark, 2017) Hvor samlingerne før skulle fungere som forbilledlige eksempler for udøvende kunsthåndværkere og andre fagfolk, har samlingen nu det formål at vise en historisk udvikling. Mens samlingen strækker sig fra museets start i 1890'erne bestræber museet sig i dag og det kommende årti på at dokumentere og indsamle design og kunsthåndværk fra omkring år 1900 og frem til i dag. (Designmuseum Danmark, u.d.)

Museumssamlinger anno 2020 lever i høj grad også i det digitale, hvilket giver nogle helt nye muligheder for udbredelsen af samlingerne. Designmuseum Danmark har også tilgængelige arkiver over de tre kategorier for samlingerne, som er nævnt ovenfor. Her kan alle søge i arkiverne, hvis man har behov for at låne noget specifikt – dog er dokumenter og lignende ikke indscannet, hvilket betyder at samlingen ad den vej kun kan tilgås fysisk. I princippet kan digitaliseringen af museets samlinger bidrage til at åbne museet op for udefrakommende, men som systemet fungerer i dag er det primært funktionelt for studerende og fagfolk, som søger noget specifikt. I forbindelse med Corona-krisen, har museet åbnet lidt mere op for samlingerne i form af blandt andet en video, hvor direktør Anne Louise Sommer fortæller om og viser Finn Juhls akvareller, som er en fast del af museets samling. Videoen er selvfølgelig opstået i mangel på bedre – uden gæster, intet museum – men viser alligevel et tiltag, som i høj grad kunne supplere resten af den digitaliserede samling. Hver genstand bør ikke nødvendigvis have en forklarende video med, men en øget indsigt i, hvad samlingen består af udover de genstande, som indgår i en udstilling, vil kun øge dialogen mellem museum og gæst. Museer er ikke *kun* funderet på det at have en samling og udstille den fysisk, det bliver mere og mere relevant at formidle de dele af samlingen, som ikke er på udstilling og som ikke kommer frem så ofte. Ved at lade samlingerne være mere og mere transparente kan man i højere grad give et indblik i, hvordan et museum fungerer og hvilke ufortalte historier, der gemmer sig i museets arkiver. (Ind)samlingen bør reflektere den verden den er en del af. I sit grundlag er museerne demokratiske instanser, mestendels betalt af skatteborgerne. Hvis Designmuseum Danmark vil fungere som en fælles designhukommelse må de minde os om den hukommelse gennem samlingerne. En åben samling kunne være en løsning herpå og øge dialogen mellem museum, gæst og samfund.

Bevaring

Designmuseum Danmark (op)bevarer, som det er skitseret ovenfor, en stor del af den fysiske, danske designarv ved at indsamle bevaringsværdige genstande og opbevare dem til gavn for fremtidige generationer. Men derudover sigter museet også efter at fungere som "[...]hele Danmarks designhukommelse[...]" (Designmuseum Danmark, 2017, s. 6) i mere end fysisk forstand, gennem bibliotek, arkiv og samling. Bevaringen af den danske designarv består lige såvel i bevaringen af den danske kulturarv – den fortæller historien om landets samfundsændringer og teknologiske udviklinger. Men med den arbejdsopgave følger også et ansvar for, hvilken designarv man ønsker at bibeholde og dermed, hvilken historie man ønsker at skrive til fremtidige generationer. Designmuseum Danmark har derfor en vis magt i forhold til den designhistorie, der leveres videre til kommende generationer fordi det i udbredt grad er dem, som beslutter, hvilke genstande designarven skal bestå af. Man kan derfor spørge sig selv; hvilke artefakter bør konstituere den danske designarv? Ifølge Eriksen (2009) bør bevaringen af en samling sikre og reflektere en vis kontinuitet i historiefortællingen. Af samme den grund bør Designmuseum Danmark altså også leve op til den forpligtelse i udvælgelsen af særligt bevaringsværdige genstande. Bevaringsopgaven er tæt forbundet med indsamlingsopgaven i det forhold, at indsamlingen baseres på en vurdering af, hvad der er særligt bevaringsværdigt og det kan derfor siges, at de to kategorier arbejder ud fra de samme kvalitetskriterier. Museet vurderer, hvad der er særligt bevaringsværdigt og hvad der ikke er – dette selvfølgelig ud fra samtidens syn på genstandene. Museets bevaringsarbejde beror på til- og fravalg af genstande, som i sin samtid enten genspejler nogle bestemte værdier eller er komplet anonymt og som i fremtiden kan komme til at have en vis bevaringsværdi. Det kræver at museet på sin vis kan forudse, hvad der i fremtiden også kan anses som særligt bevaringsværdigt. I de fleste tilfælde er bevaringsopgaven et spørgsmål om at konservere arven for fremtiden, men samlingen (og bevaringen) bliver samtidig også et symbol på, hvilke strømninger, der har gjort sig særligt gældende på det tidspunkt, hvor en genstand er blevet til en museumsgenstand. Bliver indsamlingen dog et led i en bestemt zeitgeist i samtiden kan formålet med at bevare bestemte genstande i høj grad blive et promoverende projekt. I og for sig har de fleste (design)museer en promoverende dagsorden, men Designmuseum Danmark fremhæver særligt bevaringsrollen som en måde, hvormed de kan promovere sig selv gennem fortællingen om det danske designs storhedstid og de konnotationer, som er fulgt med den fortælling. Således omhandler bevaringen ikke kun den fysiske (op)bevaring af genstande, men altså også bevaringen af fortællingen om den danske designhistorie og -nation.

Forskning

Designmuseum Danmarks udstillinger beror i stor grad på forskning i samlingerne og er dog muligvis den mindst synlige gren af museets arbejde. Museet vil gennem forskningen aktualisere samlingerne og udvikle og formidle ny viden om dansk design både i et historisk og nutidigt perspektiv. Forskningen udmunder sig oftest i udgivelser af forskellige former, samt i udstillingerne. (Designmuseum Danmark, u.d.) Udover museets egen forskning danner det også grundlag for anden forskning – dette særligt gennem biblioteket, som også fungerer som læsesal for studerende og forskere. Forskningselementet er en forholdsvist nylig udvikling i museets historie og er derfor et eksempel på, at museet også udvikler sig i takt med behovet for mere dybdegående udstillinger, hvor genstandene ikke blot kan tale for dem selv. Museet vil skabe et mødested for videnskabelige oplevelser gennem sine udstillinger. Selvom Designmuseum Danmark stadig ligger under for den kunsthistoriske tilgang, hvor genstanden meget sjældent kontekstualiseres er forskningen en god måde, hvormed et genstandsfelt kan uddybes. Gennem museumsforskningen skabes ikke blot udstillingerne, men også en dialog mellem samfundet, de besøgende og museet. Hos Designmuseum Danmark sker dialogen primært gennem udstillingerne, mens udstillingskatalogerne fungerer som et videnskabeligt supplement.

Designmuseum Danmark kan regnes for den første egentlige designhistorieskrivende instans herhjemme. Samtidig er det også en af få offentlige institutioner, som formidler designhistorien til en bred befolkning. Universiteterne har også en stor rolle som formidlere, men museet har en helt anden mulighed for at udbrede designforskningen til 'alment interesserede' end universitetsforskningen har, fordi de har en helt særlig platform for formidlingen af denne viden. Gennem udstillingsmediet får forskningen en fysisk dimension, som kan være svær at gengive på tekst, og som tager udgangspunkt i designforskningens primære udgangspunkt; nemlig designgenstandene. Netop derfor er udstillingskonceptet en god måde at formidle designhistorien på for dem, som ikke nødvendigvis har en faglig interesse for design i en sådan grad, at man ligefrem søger de akademiske artikler, som danner baggrunden for udstillingerne.

Formidling

Designmuseum Danmarks formidling udmunder som et resultat af de tre forudgående kategorier og fungerer som bindeled mellem museet, dets samling, bevaring og forskning, og dets besøgende. Oftest foregår dette gennem udstillingerne, som jo er museernes primære 'produkt'. Gennem udstillingerne synliggør Designmuseum Danmark ikke blot nogle bestemte fortællinger, men også en bestemt tilgang til historieskrivningen. Men formidlingen rækker langt ud over blot udstillingerne; det indebærer også den kommunikation, hvor viden formidles fra museet til dets besøgende på eksempelvis sociale

medier, deres hjemmeside og andetsteds. Derudover har museet afdelinger som skoletjenesten og biblioteket, der også fungerer som formidlende instanser. Alle disse former for formidling repræsenterer den forståelse de har af sig selv, som kommer til udtryk i den måde de forvalter formidlingen. Samtidig er det også gennem formidlingen, at museet inviterer til dialog med både samfund og publikum. Jeg ser her en opdeling i en fysisk og ikke-fysisk formidling i den forstand, at den fysiske formidling foregår på museet i form af udstillinger, værktøjer, undervisning, guidede rundture etc., mens den ikke-fysiske formidling er den der primært foregår online på sociale medier og på museets hjemmeside, samt de online databaser, som blev omtalt i afsnittet om samlingen. Den ikke-fysiske formidling beror også på samlingen, bevaringen og forskningen, men udspringer i sin kerne af den fysiske formidling, som allerede finder sted på museet. I forbindelse med Corona-krisen er museets ikke-fysiske formidling kommet i fokus fordi den fysiske formidling er blevet utilgængelig for museets gæster. Museet bliver så at sige nødt til at bringe udstillingerne og formidlingen hjem til gæsterne, frem for at de kommer på besøg på museet. Jeg vil ikke som sådan beskæftige mig med håndteringen af en sådan krise og heller ikke kommunikationen på sociale medier, men nye situationer fordrer altså nye metoder og idéer, som i sidste ende kan udmunde sig i nye formidlinger, som bidrager til det der allerede eksisterer. Man bliver altså nødt til at gentænke museet som begreb, hvilket giver nogle helt nye muligheder – også for historiefortællingen. Jeg har tidligere nævnt en video, som viser genstande fra samlingen, men museet har også andre tiltag, som for eksempel; videorundvisning i udstillingen Night Fever, kreative design-øvelser, som man kan foretage sig derhjemme, uddybende fortællinger om udstillinger såvel som museets historie. Alle disse tiltag viser, at museet stadig kan fungere som formidlende instans, når formidlingen rent fysisk er utilgængelig. Denne form for formidling kan endda give et endnu større indblik i hvad Designmuseum Danmark er for en størrelse og hvordan det arbejder og hvem det er. Den ikke-fysiske formidling er lige såvel et spørgsmål om, hvilke signaler man sender til modtageren. Der er altså i høj grad mulighed for at få skabt den direkte dialog mellem museum og gæster, samt gæsterne i mellem. Al formidling handler om en balancegang mellem en vis faglig 'autoritet' og formidling i øjenhøjde med dem, som er modtagere i den anden ende. Gennem den ikke-fysiske formidling formår museet at tage dets publikum med 'backstage' og samtidig lægge op til dialog og diskussion. Designmuseum Danmark får på sin vis skabt en udstilling, som fungerer online og hvor kommentarfeltet, som sikrer dialogen, bliver en dynamisk del af udstillingen. Tiltag som disse sikrer, at museet også følger med ind i år 2020, samtidig med at det er forankret i den fysiske formidling, når altså ikke samfundet (og museet) står i en så ekstraordinær situation, som Corona-krisen har medført.

Den fysiske formidling kommer hos Designmuseum Danmark til udtryk ved de fysiske udstillinger og de værk- og udstillingstekster der her følger med. Også museets skoletjeneste, guidede ture og yderligere arrangementer, som for eksempel foredrag, indgår i denne kategori. Jeg vil dog her primært beskæftige mig med de udstillingsmæssige formidlinger, museet foretager sig. Jeg har tidligere redegjort for de fire permanente udstillinger, 'Porcelænssamlingen', 'Det 20. Århundrede', 'The Danish Chair' og 'Dansk Design Nu'. Alle drejer de sig, i større eller mindre grad, om fortællingen om dansk design som noget helt særegent, som jeg også har beskrevet det i kapitel 5. Jeg vil i næste afsnit gå nærmere i dybden med to af de fire udstillinger og diskutere hvordan de fortolker og bruger fortællingen om Danish Modern i deres formidling. Fælles for alle fire udstillinger er, at de tager udgangspunkt i kendte genstande, som alle signalerer nogle bestemte værdier udover genstanden i sig selv. Udvælgelsen af udstillingsgenstande beror selvfølgelig til en vis grad på de genstande, der er til rådighed i samlingen, men det understreger dog Designmuseum Danmarks designbegreb og tilgang til historieskrivningen generelt. I de fleste tilfælde er udstillingsformen præget af et kunsthistorisk blik i det genstandene ofte er letgenkendelige i deres 'ikon-status' og til en vis grad fremstår som enkeltværker. Udstillingsformen resulterer i en begrænset kontekstualisering af genstandene, hvilket i sidste ende blot reproducerer den ikoniserende og anprisende designhistoriekultur og -skrivning. Bør museet i stedet indsamle anonyme hverdagsgenstande fra danske hjem og udstille dem i en mere kulturhistorisk vinkling som vi ser det hos for eksempel Den Gamle By? Nej, ikke nødvendigvis. Designmuseet er ikke som sådan et museum, der udstiller og fremviser de danske hjem i en (kultur)historisk optik. Men museet bør samtidigt være repræsentativt i både samlinger og udstillinger fordi det er et af designets grundlæggende præmisser. De to museer kan ikke direkte sammenlignes, men formidlingen af den danske kultur vil altid være et spørgsmål om en balancegang mellem at specialisere sig og samtidig repræsentere en mere generel historie. Designmuseum Danmark er et *designmuseum*, med alt hvad det indebærer, og designbegrebet kan defineres i en meget bred forstand, hvilket museet også må afspejle. Men det betyder ikke, at det nødvendigvis bør fungere som et slags kulturhistorisk frilandsmuseum, der prøver at genskabe hele byer og dermed også til en vis grad genskabe historien. Mens Den Gamle By (og museer lig det) kan siges at være et museum, der (blandt andet) bruger designgenstande til at *genskabe* en oplevelse af historien, bruger Designmuseum Danmark derimod genstandene til *vise* historien gennem formidlende udstillinger. Slutmålet hos de to museer er givetvis det samme; at fortælle historien om Danmark gennem de genstande vi omgiver os med, men metoden og tilgangen er vidt forskellig. Mens Den Gamle By er et rent kulturhistorisk museum er Designmuseum Danmark hverken eller. Mit argument her er, at Designmuseum Danmark også kan formidle designs kulturhistorie i det format, de allerede arbejder ud fra – det er et spørgsmål

om kontekstualiseringen af de genstande de udstiller. Det er netop gennem formidlingen, at denne kontekstualisering bør foregå, fordi en genstand nærmest altid kræver en følgetekst. For at kunne afkode en stols betydninger kræver det en meget specifik genrekompetance, som i mange tilfælde vil kræve en særlig faglig interesse eller kunnen. Når en genstand ikke sættes ind i en større kontekst, vil den netop blive forenklet til blot at være en 'ikonisk' form.

Når man taler om formidling må man også tale om, hvem der formidles til – altså; hvem er målgruppen? Designmuseum Danmark definerer i sin strategi et ønske om en mangfoldig målgruppe, som indebærer både branchefolk, udøvende, studerende og et alment publikum, som ikke nødvendigvis har en faglig interesse i design. I sammenligning med kunstindustrimuseernes oprindelige formål, hvor udstillingerne primært skulle stå til inspiration for udøvende formgivere, formår Designmuseum Danmark nu at nå ud til et bredere publikum. Dette kan hænge sammen med museernes højere grad af offentlig forpligtelse, men design er samtidig også i højere grad blevet noget, som vedkommer langt størstedelen af samfundets borgere. Graden af 'ikoner' i særligt udstillingen 'Det 20. Århundrede' har med stor sandsynlighed også en del at gøre med den store andel af udenlandske gæster, som besøger museet hvert år. Til en vis grad skal Designmuseum Danmark leve op til turisternes formål med at komme på museet; de kender med høj sandsynlighed til fortællingen om Danmark som en nation af 'ikoniske' designgenstande og kan derfor have nogle forventninger om, hvilke genstande de skal se på museet. I sidste ende er det også et spørgsmål om indkomst for museet, som i høj grad beror på indtægten fra de udenlandske gæster. Samtidig har museet også en mulighed for at uddybe den forudindtagede forståelse af dansk design, som gæsterne måske kommer til museet med. Det er en balancegang mellem på samme tid at tilfredsstille og overraske de besøgende.

I følgende afsnit vil jeg gå dybere ned i de forpligtelser museet har, når de skriver designhistorie. I det afsnit som følger efter, vil jeg gå yderligere i dybden med den fortælling Designmuseum Danmark opererer ud fra i deres udstillinger.

Fastlæggelsen af en dagsorden

Fælles for de fire kategorier af museumsarbejde er en grundlæggende magtbalancering, som Designmuseum Danmark er præget af. Niels Kayser Nielsen (2010) beskriver i sin tekst 'Historiebrugens Grundbegreber', som også tidligere er blevet introduceret, begrebet *hegemoni*, der betegner en form for magtudøvelse, som præger modtagerens billede af virkeligheden, normer, vurderinger og attitude. Begrebet er brugt i forhold til politisk magt, men Kayser Nielsen relaterer det til historieskrivningen i den forstand, at man når man skriver historie har en vis magt over det der skrives. Hegemoni beror på en vis grad af imødekommenhed og søger at naturliggøre den

hegemonielle magtudøvelse, således at det kommer til at fremstå som en selvfølgelighed. Hegemoniet er også en kamp om privilegiet til at fastlægge en dagsorden for historieskrivningen; den som sætter dagsordenen har også magten over, hvad der skrives om og hvordan det skrives. Den som skriver historien bestemmer dermed hvad der er relevant, og måske endnu vigtigere, hvad der er irrelevant for historien. På denne måde påvirkes historiebevidstheden til at omhandle nogle bestemte ting, som kan være til gavn for en bestemt fortælling. (Nielsen, 2010) Jeg ser ikke nødvendigvis Designmuseum Danmark som en *magtudøvende* institution, men det er vigtigt at pointere at museer, som historieskrivende enheder, har en vis magt i forhold til den historiebevidsthed, som produceres gennem både indsamling og udstillinger. Hegemoniet udvikler sig så at sige til en overordnet historiebevidsthed gennem ud- og fravælgelsen af bestemte begivenheder, genstande eller personer. Hos Designmuseum Danmark formidles for eksempel ikke den nedgang, som dansk design oplevede i 1970'erne, som det beskrives hos Per H. Hansen. Med magten over dagsordenen følger også et stort ansvar for, hvilken historiebevidsthed der skabes hos den enkelte besøgende, netop fordi den historie der formidles kommer til at have en almenyldig karakter.

Trine Brun Petersen (2006) diskuterer museumsbesøget som et udtryk for bestemte klassespecifikke interesser og smag. Ifølge Petersen er smagsbegrebet stærkt forbundet med sociale strukturer og magtforhold, og har været essentielt i erhvervelsen og udstillingen af designgenstande, hvormed designinstitutioner (som Designmuseum Danmark) bliver nøglespiller i bestemmelsen af, hvad der definerer 'god smag'. På baggrund af Pierre Bourdieus undersøgelser af museumsbesøg fremstilles to dispositioner, som i grove træk repræsenterer over- og arbejderklassen; æstetisk og populær disposition. Overklassen (Petersen betegner det som den dominerende klasse), som har en særlig æstetisk disposition foretrækker form frem for indhold og ser en genstand som et symbol på noget udover genstanden i sig selv. Arbejderklassen, med en populær disposition, forholder sig derimod til tingens funktion og anvendelighed og vægter det fællesmenneskelige og sociale frem for det individuelle. Hovedargumentet hos Bourdieu er, at museumsbesøg henvender sig nærmest udelukkende til den æstetiske disposition.

"Ved at svigte sin formidlingsforpligtelse undlader museet at overføre den kulturelle kompetence, der er en forudsætning for at forstå værkerne og bliver i stedet et redskab for den sociale distinktion. Museet reproducerer dermed de eksisterende sociale forskelle og legitimerer de dominerende klassers privilegier." (Petersen, 2006, s. 121)

Museerne bør altså være opmærksomme på, hvilke klasseforhold de skildrer gennem udvælgelsen af værker. Petersen fremhæver, at design er forbundet med fordelingen af privilegier i vores samfund,

hvor 'den gode smag' legitimerer særlige privilegier. Hovedparten af de genstande, som udstilles i Designmuseum Danmarks historiske udstillinger kan betegnes som 'eksklusivt', i den forstand at de ofte er dyre og originale og dermed også unikaværker. De udtrykker altså den dominerende klasses smagskultur. Når en genstand bliver en del af en udstilling, blåstemples den som værende 'god smag', hvilket anses som blot en yderligere legitimering af den smagskultur den er en del af. Dette forstærkes, hvis genstandene udstilles som universelle eksempler på 'den gode smag' og hvis formidlingen er særligt essentialiserende, æstetiserende og hyldende, mens den samtidig helt ignorerer den historiske og sociale kontekst. (Petersen, 2006) Det Petersen her argumenterer mod er den stereotype, elitære, kunsthistoriske udlægning af designhistorien, som i virkeligheden er udtryk for det hegemoni, Designmuseum Danmark især er en del af. Hegemoniet udvikler sig til en overordnet historiebevidsthed og Designmuseum Danmarks formidling kommer til at virke som en selvfølge. Magtforholdet vedrører ikke blot udstillingerne men også indsamlingen, bevaringen og forskningen, fordi der i alle tre kategorier fastsættes en dagsorden for, hvad historien skal indebære. Den der skriver historie vil altid foretage selektioner, således at der meget sjældent findes en helt 'ren' historie, som ikke er farvet af selektioner. Designmuseum Danmark reproducerer til en vis grad den opfattelse gennem sine udstillinger og fastlægger dermed en dagsorden for, hvordan den danske designhistorie skal tolkes og forstås.

MODERNISMENS STATUS HOS DESIGNMUSEUM DANMARK – DET 20. ÅRHUNDREDE

Der skal ikke herske nogen tvivl om, at en stor del af designhistoriens omdrejningspunkt er *modernismen*. Det samme gør sig gældende hos Designmuseum Danmark. I næsten alle udstillinger og i museets strategi er der tråde til guldalderen i dansk design. Helt eksplicit behandler udstillingen 'Det 20. Århundrede', netop denne periode i designhistorien, foruden Skønvirke og Postmodernismen, som var henholdsvis forløberen og efterfølgeren til modernismen. Jeg har tidligere redegjort for udstillingens emnefelt, men vil her gå mere i dybden med både udstillingen og den rolle modernismen (særligt den danske) spiller helt generelt på museet i både udstillinger, samling, forskning, og formidling.

I udstillingen 'Det 20. Århundrede' er det primære genstandsfelt de danske modernistiske genstande, hvilket også gør sig gældende i formidlingen af udstillingen på Designmuseets hjemmeside, som det også tidligere er udlagt. Grundlaget for udstillingen er en tanke om en særlig dansk tilgang til det at designe og det, museet selv definerer som 'designklassikere'. Designmuseum Danmark arbejder ud fra den fælles historiekultur og -fortælling, som anskuer dansk design som noget helt særligt. Men mens udstillingen i form af supplerende udstillingstekster sætter en kontekst for, hvad modernismen er og

har betydet for den måde man har formgivet på, bliver der ikke stillet spørgsmålstejn ved klassiker- og ikon-statusser og den status modernismen som periode får tildelt. På sin vis reproducerer Designmuseum Danmark den fortælling, som Per H. Hansen redegør for i sin bog 'Da danske møbler blev moderne' gennem anprisningen og udkåringen af designikoner, uden en yderligere forklaring og bevæger sig således på en vippe mellem at ville konservere den danske designhistorie og -arv og promovere den danske designfortælling. Museets egen definition som den danske designhukommelse peger på et ønske om at konservere den hukommelse, men samtidig er museet også en del af den konstruerede fortælling om det danske design som noget særligt. Af dette følger spørgsmålet om, hvilket designblik udstillingen i virkeligheden afspejler i form af de genstande der er udvalgt. Hvilke selektioner har museet foretaget på vegne af designhistorien? Udstillingen præsenterer i realiteten et enormt paradoks, fordi de genstande som i sin tid var tiltænkt som sunde, ærlige, demokratiske møbler nu er endt som eksklusive samlereobjekter, der bliver placeret på podier og i montrere, hvor den besøgende har en minimal interaktion med genstanden. Samtidig bliver fortællingen om det ærlige og demokratiske design reproduceret netop i fortællingen om den særlige danske tilgang og udvælgelsen af genstande, der anskues som repræsentative for *hele* den danske modernisme. I så fald er det største fokus her på at promovere den danske designfortælling og ikke konservere den i sin hele form, inklusive nedture og interne forskelligheder. Mens museet reproducerer historien om det danske design som en helhed, nuancerer de det dog en anelse ved at skabe forskellige rum i udstillingen, som repræsenterer de forskellige stilarter som den danske designhistorie også rummer. Udover at udstille snedkererede træmøbler vises også genstande under temaet 'Pop', som blandt andet tæller en stor del af Verner Pantons design og som skiller sig meget ud fra billedet af de danske snedkerlavede møbler. Der er dog stadig, i min optik, plads til nuancering og kontekstualisering i udstilling såvel som den resterende formidling. Det er tydeligt, at Designmuseum Danmark primært, hvad genstandene angår, opererer ud fra en intern læsning af genstandene, som primært beror på æstetiske og popularitetsmæssige forhold i det genstandene har en stærk overvægt af såkaldte 'designklassikere'. Og mens de klassikere er en fast bestanddel af vores designhistorie er det mindst lige så vigtigt at oplyse om, hvordan de overhovedet har fået den blåstempling. Den danske designhistorie om den modernistiske bevægelse opererer med to fortællinger; den konstruerede fortælling, som oprindeligt blev skabt til at skabe brandet 'Danish Design' og den fortælling, som blandt andre Per H. Hansen bidrager med, nemlig historien om fortællingen. Som formidlende institution må man kunne forholde sig kritisk og spørgende til sit eget genstandsfelt, hvilket jeg ikke mener Designmuseum Danmark formår i forhold til brandet 'Dansk Design', der fungerer som et generelt pejlemærke i størstedelen af museets aktiviteter. Museets strategi beror på en tanke om det danske designsamfund, 'Dansk Design

Nu' udspringer af samme tanke og desuden som en forlængelse af udvælgelsen af genstande i 'Det 20. Århundrede'. Selvom genstandsfeltet udbredes yderligere i førstnævnte udstilling er den stadig skabt ud fra en devise om, at den danske designuldalder er en vigtig ressource for det nutidige og fremtidige designfelt.

Udstillingen 'The Danish Chair' er et eksempel på en udstilling, hvor museet viser vekselvirkningen mellem kunst- og kulturhistorie, samt en ekstern læsning af forskellige stoletypers udvikling gennem interne parametre. Stolen, som en genstandskategori, er en tilbagevendende karakter hos næsten alle designere og i de fleste historiske fortællinger om designskoler eller -bevægelser. Designmuseum Danmark betegner den som "[...]designerens prøvesten og designhistorikerens yndlingsobjekt." (Designmuseum Danmark, u.d.) En artikel i Politiken fra 2009 kalder stolen for *dansk designs flagskib*. (Mølbak, 2009) Så hvad er det med stolen, der er så interessant for designer såvel som designhistoriker? Stolen indgår som en del af den mytiske fortælling design indeholder. Ja, stolen er i sig selv en flygtig karakter og på samme tid en fast bestanddel i historien om design. Udstillingen sætter ikoniseringen af bestemte stoletyper i en historisk kontekst, hvormed en udvikling over mange 100 år tydeliggøres i fysiske genstande. Det er dog også her den danske designuldalder, som er omdrejningspunktet for både udvælgelsen og formidlingen af genstandene. Udstillingen kombinerer desuden de fire ben i museumsarbejdet ved at formidle genstande fra samlingen, som er særligt bevaringsværdige – her tænker jeg særligt på de ældste stoletyper, som har været sin tids prototyper på stole, som i dag er blev allemandseje, men som dengang var forbeholdt eliten.

Den udstillingsform, som Designmuseum Danmark i dag primært benytter sig af er et tydeligt resultat af den kunsthistoriske tilgang til designhistorien. Trine Brun Petersen (2006) peger på, at designmuseerne ikke er fulgt med designhistorien som disciplin fordi de teorier, man arbejder ud fra har meget lidt at gøre med den virkelighed museerne er en del af. En stor del af udstillingerne er retrospektive og ser tilbage på en tid, hvor dansk design stortrivedes. Petersen argumenter for, at museerne i højere grad må engagere sig i sin samtids produktkultur, ligesom det også oprindeligt var tænkt kunstindustri(design-)museerne. (Petersen, 2006) Kulturhistoriske udstillinger kan fungere som et supplement til den kunsthistoriske tilgang og dermed reflektere et mere helt billede af samfundet og designets sociale egenskaber. Designmuseum Danmark fungerer på sin vis som en fælles designhukommelse, men det er en hukommelse som i større grad beror på promoverende principper frem for konserverende principper.

Jeg ser i designhistorien en parallel til Karl Marx' begreb om varefetichisme i henhold til en særlig vareliggørelse af historien. Marx mener, at så snart en genstand bliver til en vare, sker der noget

oversanseligt med den genstand. Varen antager så at sige en mytisk karakter og tilegner sig nogle værdier, som rækker ud over selve brugsværdien. Denne vareliggørelse har intet med genstandens fysiske karakter at gøre, men derimod gennem genstandens sociale karakter. (Marx, 1867; 2000) Marx' begreb om vareliggørelse kan, i henhold til designhistorien, sidestilles med ikoniseringen af nogle bestemte genstande, som i sig selv ikke kan betegnes som ikoner, men som bliver blåstemplet gennem prædikater som 'ikon' og 'klassiker'. Med overgangen fra pionermodernismen til International Stil ændredes forståelsen af design, hvor designs samfundsagenda blev erstattet af kommercielle og til en vis grad overfladiske hensigter. Med vareliggørelsen af designhistorien bliver dens hensigt i mindre grad at oplyse og konservere, men derimod at anprise og promovere design.

Moderismen er en ufravigelig periode hvad designhistorien angår; den har været afgørende for at design som begreb overhovedet eksisterer i dag og fylder derfor med rette en stor del af designhistorien. Men fortællingen om modernismen, både i generelle termer, men også specifikt hos Designmuseum Danmark, beror på nogle myter og figurer, der som et resultat af en kunsthistorisk tilgang til designhistorien blot er forblevet myter og ikke er udfoldet yderligere. Når den samme vareliggjorte fortælling reproduceres om og om igen bliver linjerne mere og mere udvisket og nuancerne forsvinder, hvilket i resultater i en designhistorie der klinger hult i den fælles historiebevidsthed og i yderste tilfælde resulterer i et forfejlet historiesyn.

8. DET DESIGNHISTORISKE ANSVAR – ET HISTORIESYN

Dette kapitel beskæftiger sig med det ansvar og den forpligtelse designhistorien som akademisk disciplin har overfor historien og for designfeltet generelt. Derudover vil jeg diskutere det ansvar Designmuseum Danmark ligeledes har overfor designarven og for de gæster, som besøger museet.

DET DESIGNHISTORISKE ANSVAR

Diskussionen om en henholdsvis kunst- eller kulturhistorisk tilgang til designhistorien kan koges ned til et spørgsmål om, hvilket ansvar designhistorien som disciplin har overfor både sig selv, såvel som historien og de som er modtagere af historieskrivningen i den anden ende. Designhistorien som disciplin har et ansvar for at skabe en repræsentativ og sand historie og må derfor også være bevidst om, hvilke forudsætninger der er for den historie der skrives – både personligt hos den som skriver og den historiekultur der skrives ud fra. Lige såvel som designeren designer ud fra et rum af muligheder, skriver designhistorikeren også ud fra en bestemt verdensanskuelse, som helt ubevidst vil påvirke enten den måde man skriver historien på, eller de selektioner man foretager sig. I diskussionen om en kunst- eller kulturhistorisk tilgang, som det er redegjort for i kapitel 4, glemmes lidt det ansvar og de mekanismer hvormed designhistorien er skabt. Den populære fortælling om modernismen er skrevet

ud fra en samfundsopfattelse, som primært har hold i det vestlige, hvide, industrielle, kapitalistiske og patriarkalske samfund, hvilket har medført en række underbevidste normer for, hvad der vælges ud når historien skal skrives. For designhistoriens vedkommende er det oftest Europa og USA, som er omdrejningspunktet for en fortælling om en hel serie af oftest mandlige designere, der pionerede i starten af det 20. århundrede. Victor Margolin (2005) argumenterer i sin artikel, 'A World History of Design and the History of the World', for en designhistorie som bør se udover den vestlige verden og også inkludere andre ikke-vestlige landes designhistorie på lige fod med den vestlige. Margolin påpeger, at ikke-vestlige landes designkultur oftest bliver anskuet gennem en antropologisk eller arkæologisk optik – modernismen hører dermed nærmest eksklusivt til i Vesten. Ved at bruge verdenshistorien i designhistorien kan vi, ifølge Margolin, bedre forstå designs plads i menneskets kultur gennem både politiske, økonomiske og sociale faktorer. (Margolin, 2005) Den version af designhistorien, der opereres med i den populære designhistorie beskriver således ikke til fulde den historie, design egentlig indebærer og baserer sig dermed i høj grad på den såkaldte vareliggjorte designhistorie. Designhistorikeren (herunder akademikere, museumsinspektører o.lign.) bør være bevidst om, hvilke mekanismer, der gør sig gældende i det materiale man arbejder med og de begreber der benyttes i historieskrivningen og må dermed også forpligte sig på at reflektere over sine egne forudsætninger.

I MUSEAL SAMMENHÆNG

Den museale historieskrivning har en helt særlig forpligtelse i forhold til formidlingen og bevaringen af den danske designarv. Med indsamlingen af genstande foretages selektioner for, hvad der bevares og ikke bevares – både hvad angår de fysiske genstande, men i lige så høj grad også hvad angår historien helt generelt. Det kan siges at det er noget nær umuligt at bevare *hele* den samlede designarv, fordi den er så omfangsrig og inkluderer et utal af genstandskategorier. Derfor er det en svær balancegang man må fortage når der selekteres, hvad der er bevaringsværdigt og hvad der ikke er. Samlingen og udstillingerne må være repræsentative ikke blot for designhistorien, men også for de besøgende, som kommer på museet og skal kunne spejle sig i udstillingerne. Museet skal kunne formidle til et bredt publikum og samtidig have en vis faglig fundering på baggrund af den forskning der ligger til grund for museets udstillinger. Designmuseet har et ansvar overfor designhistorien i det det besidder en særlig magt over, hvilke artefakter der skal bevares, og dermed betegnes som (design)historie, og hvad der ikke kan. Derfor må formidlingen og udstillingerne også afspejle dette ansvar. Designmuseet står med en magt over vores fremtidige designhistoriekultur og -forståelse, hvilket bør medføre en stor portion refleksivitet over, hvilken designhistorie man ønsker at skrive. Museets oprindelige rolle som opdragende og oplysende institution er mere og mere trådt i

baggrunden til fordel for en formidlende og underholdende rolle for at udbrede kendskabet til designs mange egenskaber og det viser sig i den historie der fortælles gennem udstillingerne og den generelle formidling. Den vareliggørelse af designhistorien, som fandt sted i overgangen fra pionermodernismens til International Stil har smittet af på Designmuseum Danmarks historiefortælling i den forstand, at samme fortælling reproduceres uden at få den besøgende til at stille sig kritisk overfor de troper, der følger med fortællingen om Danish Modern og den periode, hvor den havde sit indtog. På den måde fremskrives primært designets interne egenskaber, mens de eksterne kontekster til en vis grad udelades.

I diskussionen om en kunst- eller kulturhistorisk tilgang til designhistorien er der samtidig en underliggende diskussion om, hvilket ansvar designhistorien egentlig har. Designmuseum Danmark falder i den diskussion lidt mellem to stole i det, det primære arbejdsområde hos museet er det genstandsnære felt. Designets kulturhistorie kan derfor være svær at skildre gennem andet end uddybende følgetekster. Det som adskiller design fra kunst er det brugsmæssige, hverdagslige perspektiv, som ikke kommer til syne i unikke kunstværker. Designhistorien eksisterer i en balance mellem at finde det ekstraordinære i det helt ordinære og samtidig også give plads til det der er avantgarde og ekstraordinært i sig selv. Mirjam Gelfer-Jørgensen påpeger også dette forhold; "Precisely because the museums of decorative art have extensive collections of articles for everyday use that have been used by people at various times and in various parts of the world, they ought to have a duty to address problems relating to people's personal belongings and to discuss them." (Gelfer-Jørgensen, 2004, s. 19) Men under alle omstændigheder vil en genstand, som udstilles på et museum blive vurderet som ekstraordinær fordi det blot ved at være en del af museets samling får en blåstempling. Design er i sit udgangspunkt masseproduceret, men anskues i fortællingen om modernismen i høj grad som unikaværker. Unika-tanken stammer fra kunsthistoriens originalitetsprincip og er som sådan i strid med den modernistiske designhistories udgangspunkt i de masseproducerede, industrielle varer, som voksede ud af modernismens arbejdsmetoder. I anskuelsen af design som unikaværker risikeres det, at en del af designhistoriens kulturhistoriske kontekster glemmes og en enkelt genstand bliver ophøjet frem for andre lignende genstande, som ikke nødvendigvis er kommet på museum.

Det ansvarsfulde museum bør ikke blot være repræsentativt, men også fungere som en aktiv samfundsaktør i et demokratisk og dialogisk samarbejde. Ikke nok med at museet må afspejle det samfund det er en del af, må det også være dialogskabende og dermed også til en vis grad oplysende. Designmuseum Danmark skal kunne formidle til alle og på alle niveauer og ikke blot henvende sig til den dominerende klasse, som Trine Brun Petersen også argumenterer for. Museet opererer ud fra en

de vise om at design er for alle og søger dermed også at skabe dette demokratiske rum for design. Ydermere er museet et sted, hvor der skabes en fælles referenceramme for den generelle forståelse af hvad design både er og kan. Med dette for øje bør museet søge at oplyse og udbrede den generelle designhistorie til at være mere inkluderende og kritisk i forhold til fortællingen om det danske design. Mens museets oprindelige formål som en (smags)opdragende instans er mindre relevant i dag, er dets oplysende rolle dog i høj grad stadig nødvendigt. Museet har en platform for at oplyse den enkelte besøgende til at fungere både som en kritisk borger, men også i høj grad som en kritisk forbruger af designgenstande såvel som designhistorien. Med den platform følger også en forpligtelse for at sætte spørgsmålstejn ved sin egen status og rolle i det felt man opererer i. Designmuseum Danmark bør ikke nødvendigvis være en aktivistisk institution, men dog fungere som en offentlig institution der indgår i politiske, økonomiske, kulturelle og sociale kontekster. Dette bør også afspejle sig i museets arbejde og udstillinger. Opsummerende kan det siges, at Designmuseum Danmark har et ansvar overfor bevarelsen af den danske designarv. I det ansvar ligger samtidig en forpligtelse overfor, hvordan den arv forvaltes og formidles, hvilket kræver et refleksivt blik både indad og udadtil i forhold til hvilke forudsætninger vi hver især har for, hvordan vi anskuer designhistorien.

9. MOD ET NYT HISTORIESYN – EN KONKLUDERENDE OPSAMLING

Designhistorien bør ikke reduceres til et spørgsmål om, hvorvidt den rigtige historieskrivning baserer sig på kunst- eller kulturhistorien fordi diskussionen er meget mere nuanceret end blot den todeling. Helt grundlæggende drejer det sig om repræsentativitet i designhistorien, på museerne, i den akademiske forskning og i de genstande vi omgiver os med og som bliver videreformidlet. Dog svinger pendulet mellem kunst- og kulturhistorie fordi både design og designhistorien er et resultat af begge historieformer og derfor trækker på begge 'genrer'.

Diskussionen om en henholdsvis kunst- og kulturhistorisk designhistorie bunder i grunden i, hvordan man anskuer designbegrebet som en helhed. Idéen om en tværfaglig tilgang til designhistorien og den totale bevægelse væk fra det kunsthistoriske udgangspunkt, som vi ser blandt andet hos både Fallan, Dybdahl og Gelfer-Jørgensen, vidner om et ønske for en ny designhistorie. Men den totale bortkastelse af designhistoriens arv fra kunsthistorien vil resultere i, at designets interne perspektiv tilsidesættes fuldstændigt til fordel for dets eksterne kontekster. Jeg argumenterer derfor imidlertid for at en genstands eksterne kontekster slet ikke kan eksistere uden dets interne kvaliteter og omvendt og at de derfor er gensidigt afhængige. Designeren er påvirket af sin samtid og det *rum af muligheder*, denne arbejder ud fra, hvilket manifesterer sig i de genstande denne skaber. Bauhaus-skolens grundlag for en samfundsomvæltning var netop, at de genstande vi omgiver os med kan forbedre vores liv og vores

hverdag. Det samme gjaldt for den danske modernistiske bevægelse, hvor samfundsidealisteriske dagsordener blev legemliggjort i netop designgenstandene. Designets idealistiske kvaliteter blev mindre og mindre fremtrædende i takt med designs rodfæstning i forbrugssamfundet i løbet af efterkrigstiden og blev dermed erstattet af et fokus på designets interne, æstetiske kvaliteter. Med denne bevægelse fra pionerfasen over til International Stil blev fortællingen – og til dels også myten – om Danish Design cementeret som noget helt særegent. Den fortælling, som skulle promovere det danske design i udlandet, fik nu en aura af selvfølgelighed, som smittede af på den måde den populære designhistorie siden da har været skrevet. Men den danske designfortælling er også historien om, hvordan denne fortælling gennemgik selvsamme udvikling og i sidste ende sluttede i 1970'erne for at blive gemt væk i mange årtier. De værdier vi tillægger designgenstande findes kun sjældent i genstandene selv, men derimod i de narrativer der skabes omkring genstanden. I Marx' sprog betegnes dette som vareliggørelsen af genstanden, hvormed den antager en mytisk karakter. Jeg argumenterer ligeledes for, at den populære designhistorie også er blevet vareliggjort i takt med den indgroede fortælling om den danske designguldalder. Designhistorikeren er mindst lige så influeret og påvirket af sin samtid som designeren er og designhistorikeren må derfor også være bevidst om, hvilken position og med hvilke vilkår denne skriver ud fra. Dette gælder også vareliggørelsen af designhistorien og den selvfølgelighed, som fulgte med fortællingen om dansk design og er blevet ført videre ind i den populære designhistorie anno 2020, som et resultat af mange års stereotyperende forenklinger og selektioner. Den populære designhistorieskrivning baserer sig på modernismens egen fortælling om sig selv og har gennem stereotyperende forenklinger af fortællinger udviklet et særligt historiesyn, som har hold i nogle stereotyper og en karikeret opfattelse af den danske designhistorie som én samlet kategori af ærligt, demokratisk og funktionelt design.

Designhistorien bør som disciplin – herunder også museerne - kunne prikke hul i de bobler af mystik, som omgiver designet og forklare hvordan designede genstande får stempler som 'ikon' og 'klassiker' og hvad det i virkeligheden betyder. Designhistorien er lige såvel historien om, hvordan designgenstande udvikler sig til at blive ikoner og skal derfor kunne rumme og forklare de begreber der følger med dette kunsthistoriske afsæt. Dette fordrer dog en kritisk indgangsvinkel til, hvordan man bruger begreber som 'ikon' og 'klassiker' fordi der sjældent findes noget objekt, der fødes og skabes som et ikon og det derfor ikke bør bruges som et selvfølgeligt begreb i forbindelse med designhistorien. Ikoniseringen hænger i stor grad sammen med den kunsthistoriske tanke om designgenstanden som et unikaværk, det på trods af at de fleste designikoner er genstande som er masseproducerede og derfor er at finde i mange danske hjem. Stadig bliver en genstand som Margretheskålen anset som unik i den forstand, at den anskues som en genistreg, der skiller sig ud fra

alle de andre utallige røreskåle der er at finde på markedet. Fallan et al udtrykker i virkeligheden i deres kritik af kunsthistoriens metoder en fare for at designet mister sin egentlige værdi, til fordel for ren æstetik, men hvem vurderer, hvilke værdier design har? Er det ikke helt afhængigt af, hvilket design vi har at gøre med og den kontekst det behandles i? Hvis designets eneste formål er at løse problemer og derigennem forbedre den fysiske livskvalitet hos den som benytter sig af den problemløsende genstand reduceres designet til ren funktion og ingeniørkunst – men paradoksalt nok fandt de allermest dogmatiske funktionalister også en vis æstetik i deres forsøg på at skrabe designgenstanden helt ind til benet. Designgerningen vil altså næsten altid balancere og veksle mellem æstetik og funktion. Argumentet for en vekselvirkning mellem kunst- og kulturhistorie og intern og ekstern læsning cementeres dermed endnu en gang; noget design kan anses som at have overvejende æstetiske kvaliteter – det lade sig være High Design eller avantgarde design – mens andet primært trækker på funktionaliteten; eksempelvis industrielt design til sundhedssektoren. Således må designhistorieskrivningen og -formidlingen altså også beskæftige sig med designets mangeartede egenskaber. Designhistorien som disciplin er mindst lige så påvirket af sin samtid og den økonomiske, kulturelle og sociale forhold den opstår ud af og indgår i, som selve designgenstanden er. Designhistorikeren opererer dermed inden for et bestemt rum af muligheder og må derfor også være bevidst om hvilket ståsted historien skrives fra – både i designhistorien som akademisk disciplin, men i den grad også hos designmuseerne.

Det ideelle designmuseum bør formå at finde balancen mellem udstillingen af de genstande, som har en særlig betydning af æstetisk karakter og de som har en vis betydning for hvordan vores liv og samfund fungerer i mere almindelig forstand. Altså en balance mellem kunst-, kultur-, intern-, ekstern-, mikro- og makrohistorie, som kan repræsentere flest muligt i både samling, udstilling og historieskrivning. Designmuseerne har, i modsætning til kunstmuseerne, en særlig forpligtelse overfor designs mere demokratiske grundlag fordi det netop er det, der differentierer kunsten fra design. Samtidig må designmuseerne også anerkende den arv som ikke blot designhistorien, men også design helt generelt, har fra kunsten. Den museale formidling af designhistorien beror i høj grad på det genstandsnære og de interne egenskaber de har, men bør også kunne kontekstualisere de genstande i deres udstillinger. Designmuseum Danmark har rod i fortællingen om det danske design som noget helt særligt og balancerer dermed mellem at konservere vores fælles designarv og promovere den danske designfortælling. Som institution har museet en særlig forpligtelse overfor, hvilken dagsorden det sætter for designhistorien fordi det har et helt særligt hegemoni over historien. Designmuseum Danmark er præget af den samme stiafhængighed som både designhistorien og designfortællingen har ligget under. Det nok særligt på grund af det store udenlandske publikum, som kommer på museet

for at se og opleve den evige fortælling om Danish Design. Men museet skal ikke *kun* være en turistmagnet, det skal kunne fungere som et museum for hele landet, som det også er deres ambition. Ved at tænke på formidlingen som vekselvirkning, der kan trække på både interne og eksterne faktorer kan udstillingerne opnå større dynamik og designhistorien udfoldes yderligere. Designmuseum Danmark er ikke blot et visnings- og udstillingssted, det bør også opfylde sin rolle som kritisk dialogskabende institution og det opnår de bedst gennem deres mest synlige arbejde for offentligheden, nemlig deres udstillinger. Museet har bevæget sig mod et bredere designbegreb med blandt andet udstillingen 'Dansk Design Nu', men undlader altså stadig det, som afviger fra det populære designbegreb – også i deres særudstillinger, som potentielt kan give rum til de mere eksperimenterende designudstillinger. Dog forbliver museet på den sti der hedder Danish Design og holder sig derfor på sikker grund, til fordel for de mere oplysende, søgende, prøvende og kritiske udstillinger.

Designhistorien må bevæge sig mod et nyt historiesyn frem for helt at forny designhistorien, hvor arven fra kunsthistorien helt forkastes til fordel for en kulturhistorisk designhistorie. Dette nye historiesyn må indebære en ny helhedsopfattelse af design som besidder interne og eksterne kvaliteter i både et makro- og et mikroperspektiv, samt en udvidet opfattelse af den danske designhistorie, som også indebærer og nuancerer de forskelligheder og uenigheder der findes internt i den danske designhistorie, som i mange henseender fremstilles som én samlet enhed. Derudover bør den populære danske designhistorie, herunder særligt Designmuseum Danmark også forholde sig til den konstruerede fortælling de i høj grad arbejder ud fra. Per H. Hansen uddyber designhistorien i sin bog, men for at den mere nuancerede designhistorie rigtigt skal kunne rodfæste sig, må den også indgå som en fast bestanddel i den populære designhistorie hos Designmuseum Danmark. Diskussionen om, hvorvidt designhistorien bør trække mere på kunst- eller kulturhistorien vidner om en designhistorie, som endnu ikke helt har fundet samme fodfæste som de to relaterede discipliner har, måske netop fordi den er et produkt af både kunst- og kulturhistorien. Jeg ser ikke nødvendigvis skismaet mellem kunst- og kulturhistorie, som en kamp mellem to discipliner, men derimod et udtryk for at både designets interne og eksterne kvaliteter er repræsenteret i designhistorien og deraf også kan læses ud fra begge perspektiver. Bevægelsen i en vekselvirkning mellem kunst- og kulturhistorie kan bidrage til at bryde med de troper, som er så grundlæggende for den populære designhistorie, og samtidig fastholde den genstandsnære analyse. På denne måde inddrages designets og designhistoriens kulturelle, eksterne kontekster, samtidig med at historien forankres i designets interne egenskaber og dermed fungerer i en vekselvirkning mellem det kunsthistoriske, interne mikroperspektiv og det kulturhistoriske, eksterne makroperspektiv.

BIBLIOGRAFI

Bourdieu, P. (1997). Skitse til en videnskab om værker inden for kunst, kultur og videnskab. I P. Bourdieu, *Af praktiske grunde: Omkring teorien om menneskelig handling* (s. 57-78). København: Hans Reitzel.

Den Danske Ordbog. (u.d.). *design*. Hentet 25. Marts 2020 fra ordnet.dk:
<https://ordnet.dk/ddo/ordbog?query=design>

Den Danske Ordbog. (u.d.). *kunstindustri*. Hentet 25. Marts 2020 fra ordnet.dk:
<https://ordnet.dk/ddo/ordbog?query=kunstindustri>

Designmuseum Danmark. (u.d.). *Samlinger*. Hentet 4. Maj 2020 fra designmuseum.dk:
<https://designmuseum.dk/samlinger/>

Designmuseum Danmark. (18. Marts 2011). *Kunstindustrimuseet skifter navn til Designmuseum Danmark*. Hentet 25. Marts 2020 fra mynewsdesk.com:
<http://www.mynewsdesk.com/dk/pressreleases/kunstindustrimuseet-skifter-navn-til-614818>

Designmuseum Danmark. (2017). *Strategiplan 2017-2020. Design skal deles*. Hentet 26. Marts 2020 fra designmuseum.dk: <https://designmuseum.dk/wp-content/uploads/2017/03/Designmuseum-Danmark-Strategiplan2017-2020.pdf>

Designmuseum Danmark. (13. Maj 2020). *Designmuseum Danmark forventer ikke at genåbne foreløbig*. Hentet 18. Maj 2020 fra designmuseum.dk:
<https://designmuseum.dk/presse/designmuseum-danmark-forventer-ikke-at-genabne-forelobig/>

Designmuseum Danmark. (u.d.). *Om museet: Historien & Arkitekturen*. Hentet 25. Marts 2020 fra designmuseum.dk: <https://designmuseum.dk/om/historien-arkitekturen/>

Designmuseum Danmark. (u.d.). *Samlinger: Forskning*. Hentet 5. Maj 2020 fra designmuseum.dk:
<https://designmuseum.dk/samlinger/forskning/>

Designmuseum Danmark. (u.d.). *Udstilling: Dansk Design Nu*. Hentet 1. April 2020 fra designmuseum.dk: <https://designmuseum.dk/udstilling/dansk-design-nu/>

Designmuseum Danmark. (u.d.). *Udstilling: Det 20. Århundrede*. Hentet 1. April 2020 fra designmuseum.dk: <https://designmuseum.dk/udstilling/det-20-arhundrede/>

- Designmuseum Danmark. (u.d.). *Udstilling: Porcelæn Studiesamling*. Hentet 2. April 2020 fra designmuseum.dk: <https://designmuseum.dk/udstilling/porcelaen/>
- Designmuseum Danmark. (u.d.). *Udstilling: The Danish Chair*. Hentet 1. April 2020 fra designmuseum.dk: <https://designmuseum.dk/udstilling/the-danish-chair-an-international-affair/>
- Dilnot, C. (1984). The State of Design History, Part 1: Mapping the Field. *Design Issues*, 1(1), s. 4-23.
- Dilnot, C. (1984). The State of Design History, Part II: Problems and Possibilities. *Design Issues*, 1(2), s. 3-20.
- Doordan, D. (1995). On History. *Design Issues*, 11(1), s. 76-81.
- Dybdahl, L. (September 2006). Humanistiske designstudier. Et interdisciplinært felt. *Magasinet Humaniora*, s. 17-19.
- Eriksen, A. (2009). *Museum: En Kulturhistorie*. Oslo: Pax Forlag A/S.
- Fallan, K. (2010). *Design History. Understanding theory and method*. London/New York: Bloomsbury.
- Forty, A. (1995). A Reply to Victor Margolin. *Design Issues*, 11(1), s. 16-18.
- Gelfer-Jørgensen, M. (2001). Has Design History anything to do with Art History? *Scandinavian Journal of Design History*(11), s. 17-21.
- Gelfer-Jørgensen, M. (2004). Is the Aim Still the Same? *Scandinavian Journal of Designhistory*, 14, s. 7-21.
- Gelfer-Jørgensen, M. (2013). Ahistorisk historieskrivning. En designhistorisk problematik. *Historisk Tidsskrift*, 112(1), s. 292-303.
- Greenhalgh, P. (1990). Introduction. I P. Greenhalgh, *Modernism in Design* (s. 1-24). London: Reaktion Books.
- Guldberg, J. (1988). Tingenes historie. Om designhistorie og designhistoriografiske problemer. *Argos. Tidsskrift for kunstvidenskab, visuel kommunikation og kunstpædagogik*(6), s. 7-15.
- Hansen, P. H. (2016). *Da danske møbler blev moderne. Historien om dansk møbeldesigns storhedstid*. København; Odense: Lindhardt og Ringhof; Syddansk Universitetsforlag.

- ICOM Danmark. (2006). *ICOM's etiske regler*. Hentet 28. April 2020 fra icomdanmark.dk:
http://icomdanmark.dk/wp-content/uploads/ICOM_etiske_regler_denmark.pdf
- Kulturministeriet. (8. April 2014). *Bekendtgørelse af museumsloven*. Hentet 28. April 2020 fra
retsinformation.dk: <https://www.retsinformation.dk/eli/lta/2014/358>
- Margolin, V. (1995). Design History or Design Studies: Subject Matter and Methods. *Design Issues*,
11(1), s. 4-15.
- Margolin, V. (2005). A World History of Design and the History of the World. *Journal of Design
History*, 18(3), s. 235-243.
- Marx, K. (1867; 2000). Varens fetichkarakter og dens hemmelighed. I K. Marx, & J. Witt-Hansen, *De
store tænkere - Karl Marx* (s. 195-207). Viborg: Rosinante.
- Mølbak, M. (28. Maj 2009). *Stolen er flagskibet i dansk design*. Hentet 9. Maj 2020 fra politiken.dk:
<https://politiken.dk/forbrugogliv/boligogdesign/hjemmet/art4803427/Stolen-er-flagskibet-i-dansk-design>
- Mogensen, B., & Karlsen, A. (1962). Brugskunst på afveje. *Arkitekten*, 64, s. 1-11.
- Nielsen, N. K. (2010). Historiebrugens Grundbegreber. I N. K. Nielsen, *Historiens Forvandlinger* (s.
37-72). Aarhus: Aarhus Universitetsforlag.
- Organisationen Danske Museer. (u.d.). *Museumspolitiske synspunkter - på vej mod 2020*. Hentet 28.
April 2020 fra dkmuseer.dk:
https://www.dkmuseer.dk/sites/default/files/dokumenter/Rapporter/Museumspolitiske-synspunkter_DK_ODM_web.pdf
- Petersen, T. B. (2006). Design er for de mange - designudstillingen i kultursociologisk perspektiv. I J.
L. Elisabeth Bodin, *Udstillinger - mellem flimmer og fokus* (s. 110-132). København: Multivers.