

OBJECTUM

Vilde Hagelund
S236685
Masteroppgave MAPD5900
Oslo Metropolitan University

ABSTRACT

This thesis deals with form research and product development by continuously creating three-dimensional objects in birch. The project was carried out with autoethnographic and practice-led research as a method. By creating “60 objects / 60 days”, deeper knowledge and experience of form and material has been developed. Analysis of the 60 objects together, with the experiences of the exploratory process, is used in the development of the product series - Objectum, which consists of the tables “Pedestal” and the trays “Remisuss”.

With the goal of communicating the value of combining the arts, crafts and design fields, “Pedestal” is developed by geometric form language, machine-made, and as a symbol of the value of the craft, texture is cut by hand to emphasize the properties of the material, and to create a tactile experience. The ambition of the tables is that they can be regarded as representations of how the machine and hand can co-exist to create unique products in a world of over-consumption and mass production. “Remissus” is inspired by the water droplet and its unpredictability in the contour. The different shapes leave traces from the hand’s asymmetrical shape and movements. The organic idiom represents a sensitivity to the wood (birch) and the aesthetic function of the hands, both in the process and in form.

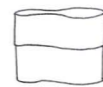
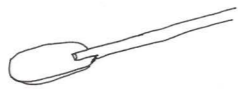
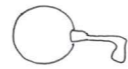
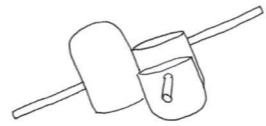
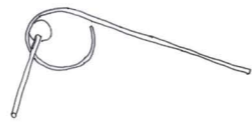
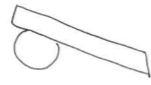
ABSTRAKT

Denne avhandlingen omhandler formutforskning og produktutvikling gjennom å kontinuerlig lage tredimensjonale objekter i bjørk. Prosjektet er gjennomført med auto-etnografisk og praksisledet forskning som metode. Gjennom å lage ”60 objekter/60 dager” er det utviklet dypere kunnskap og erfaring om form og materialet. Analyse av de 60 objektene er sammen med erfaringene fra den utforskende prosessen brukt i utviklingen av produktserien – Objectum, som består av bordene ”Pedestal” og fatene ”Remisuss”.

Med et mål om å formidle verdien av å kombinere fagfeltene kunst, håndverk og design, er ”Pedestal” utviklet av geometriske deler, laget av maskinen. Som ett symbol på verdien av håndverket, er tekstur skåret for hånd for å understreke materialets egenskaper, og for å skape en taktil opplevelse. Ambisjonen med bordene er at de kan betraktes som representasjoner av hvordan maskin og hånd kan sameksistere for å lage unike produkter i en verden av overforbruk og masseproduksjon. ”Remissus” er inspirert av vandrdråpen og dens uforutsigbarhet i konturen. De ulike formene etterlater spor fra håndens asymmetriske form og bevegelser. Det organiske formspråket representerer en sensitivitet for treverket (bjørk) og hendenes estetiske funksjon både i prosessen og i bruken av formene.

”Object (n.) ”tangible thing, something perceived or presented to the senses,” from Medieval Latin *objectum* ”thing put before” (the mind or sight)”

- *Online Etymology Dictionary*



INNHold

1. INTRODUKSJON

1.1 Objectum	12
1.2 Kvalitet i form, konstruksjon og materiale	14
1.3 Inspirasjon	16
1.4 Forprosjekt	18
1.5 Prosjektets faglige plassering og mål	20
1.6 Prosesskart/faser	24

2. METODE

2.1 Kunstnerisk forskning	32
2.2 Praksisledet forskning	33
2.3 Auto-etnografisk metode	34
2.4 Kartlegging	38
2.5 Estetiske Metoder	38
2.6 Ekspertintervju	40

3. 60 OBJEKTER /60 DAGER

3.1 Introduksjon til metode 60/60	44
3.2 Kartlegging av 60/60	46
3.3 Utfordre eksisterende produkter	48
3.4 Materialets egenskaper	54
3.5 Tekstur og overflate	62
3.6 Balanse og dynamikk	70
3.7 Skala og proporsjoner	80
3.8 Organiske og geometriske former	88
3.9 Tvungen kobling	108

3.10 Videreutvikling av favoritter	112
3.11 Analyse av formbibliotek	124
3.12 Sammendrag funn formutforskning	126
5.13 Refleksjoner rundt metoden 60/60	130

4. FRA OBJEKT TIL PRODUKT

4.1 Ideutvikling til produkter	138
4.2 Ekspertintervju Andreas Engesvik	140
4.3 Former for berøring	142
4.4 Geometrisk former med organisk tekstur	152

5.OBJECTUM

5.1 Remissus	162
5.2 Pedestal	168

6. AVSLUTTENDE DEL

6.1 Konklusjon	176
6.2 Kilder	188
6.3 Referanser bilder	190

1.
INTRODUKSJON

1.1 OBJECTUM

Denne avhandlingen omhandler formutforskning og produktutvikling gjennom å kontinuerlig lage tredimensjonale objekter i bjørk. Gjennom metoden "60 objekter/60 dager" er det utviklet dypere kunnskap og erfaring om form og materialitet. Min definisjon av materialitet er estetiske kvaliteter, iboende kvaliteter som oppfattes gjennom sansene. Metoden og objektene fra serien 60/60 er blitt brukt til en produktutviklingsprosess som har resultert i en produktserie - Objectum.

Prosjektets første del handler om å lage 60 objekter på 60 dager (10 uker). I løpet av de 60 dagene var det ett konstant mål at hver dag skulle resultere i ett objekt av treverket bjørk. Materialet ble valgt på bakgrunn av en interesse for treverk og at bjørk regnes som ett godt materiale til bruk ved produksjon av produkter i møbel-og interiør-kategorien. Materialet lar seg lett bearbeide, både for hånd og maskinelt, har høy elastisitet og tåler slitasje og belastning. Materialet avgir ikke lukt, er allergivennlig og inneholder ikke giftige stoffer, noe som gjør at det egner seg godt til produkter til hjemmet (Garvin & Kringlebotn, 2000).

For å drive prosessen fremover, ble det hver uke, satt nye variabler og parametere for produksjonen. Formålet var utforskning av tredimensjonal form og materialitet. Utforskning av formprinsipper, formale relasjoner, skala, perspektiv, utfordring av eksisterende produkter og tvungen kobling er eksempler på ulike temaer for ukene. I tillegg til utforskning av form, var ett mål å bli kjent med bjørk som ett estetisk materiale. Dette ble gjort ved å undersøke materialets potensiale gjennom for eksempel dampbøyning og utprøving av ulike teksturer.

Gjennom loggføring, fotografi og refleksjon, er erfaringer fra prosessen dokumentert. Formspråket fra objektene er videre analysert for utvikling av produktserien Objectum.

Hvordan kan en kontinuerlig produksjon av objekter i bjørk bidra til dypere forståelse om form og materialitet for utvikling av en produktserie?

1.2 KVALITET I FORM, KONSTRUKSJON OG MATERIALE - ET BÆREKRAFTIG PERSPEKTIV I DESIGN

Forsker og professor Donald Normann uttaler seg om hvordan solide konstruksjoner kan føre til forlenget produkt-levetid i sin bok "Emotional Design: Why We Love (or hate) Everyday Things" (2005);



**In the long
run, simple
style with
quality
construction
and effective
performance
still wins”**

”Stool 60” designet av Alvar Aalto for Artek i bjørk - et ikonisk, kvalitetsstemplet møbel. Bena er montert direkte på undersiden av rundsetet uten behov for komplisert montering eller elementer (Artek, 2019)

Gjennomgående for dette prosjektet er å designe med tanke på materialets egenskaper og potensiale og solide konstruksjoner, slik at produktene har mulighet for lengre levetid og en bærekraftig produktlivssyklus.

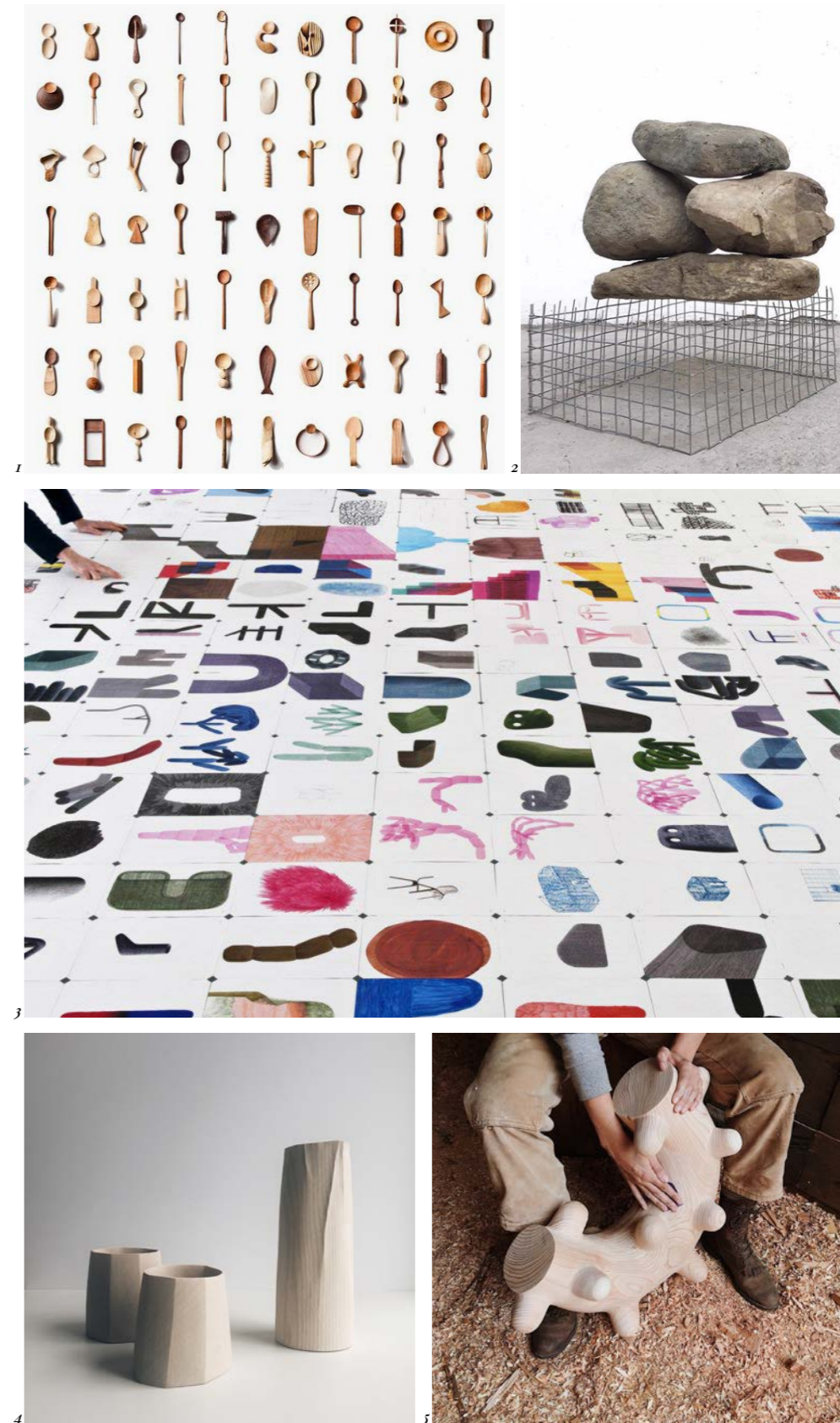
Det ingen garanti for at et produkt vil bli bevart og tatt vare på og en rekke faktorer spiller inn i produktets livssyklus. Det kan for eksempel være økonomi, trender, affeksjonsverdi, endring i livssituasjon og behov (Normann, 2005). ” Stool 60” er et eksempel på kvalitet i et møbel, der konstruksjon og materiale er ivaretatt. At konstruksjon og materialet skal tåle tiltenkt bruk, slik at produktet ikke ender opp som ubrukelig eller ødelagt for eieren.

Designer Andreas Engesvik er møbel og produktdesigner med lang erfaring og mye kunnskap om møbel-og interiørbransjen. I løpet av min praksisperiode hos Andreas Engesvik, Oslo opplevde jeg fokus på kvalitet og materialitet, som en respons på ett marked mettet av produkter som ikke har en tiltenkt lang levetid og er laget av mindre bærekraftig materialer.

1.3 INSPIRASJON

Det eksisterer en mengde lignende prosjekter, i både kunst og designverdenen, der metoden om ett resultat hver dag, er blitt brukt. Jeg vil i denne sammenheng trekke frem tegninger gjort av Rownan og Erwan Bouroullec. Designerne undersøker og kontinuerlig gjenoppretter formene av sitt eget utvalg av ideer med en nysgjerrighet. Bourellec-brødrene er en anerkjent designer-duo som jobber med store produsenter som blant annet Vitra, Magis, Kvadrat og Alessi. Tegningene som regelmessig produseres, parallelt med andre møbel og designprosjekter, er verk av uavhengig kunstnerisk verdi og bildene skaper sin egen unike verden av form. De fungerer som viktige skritt innen designprosessen for gradvis å bevege seg mot et nytt design (Kries, 2012). Tegningene, og tankegangen om hvordan en uavhengig og frigjort prosess kan påvirke design og produkter, er brukt som inspirasjon til å opprette ett formbibliotek.

Prosjektet "Daily Spoon", utført av designer og kunstner Stian Kortvedt Ruud i 2014, har vært også vært inspirasjon for oppstart prosjektet. Prosjektet består av 365 håndskårne skjeer av ulike typer treverk, der en skje er blitt laget hver dag i ett år med bruk av tradisjonelle håndverktøy. I følge Kortvedt Ruud var målet med å gjenta en produksjon av en skje hver dag i lengre tid å utfordre og utforske skjeens estetiske og funksjonelle kvalitet (Kortvedt, 2015). Variasjonen og resultatet av prosjektet fattet min interesse og jeg ønsket å bygge videre på tankegangen om å bruke hendene til å forme ulike objekter hver dag. Da målet med prosjektet var formutforskning for en produktserie, åpnet jeg prosessen med å lage objekter, ikke ett produkt med en funksjon. For økt kunnskap om materialet ville jeg derfor fordype meg i kun en type treverk, bjørk.



Moodboard/inspirasjon: 1. Daily spoon, Stian Kortvedt Ruud 2. Stonet, Giuseppe Solinas, 3. Drawing, Studio Bouroullec 4. Hope in The Woods, Luke Hope 5. Studio, Ariele Alasko,

1.4 FORPROSJEKT

Forprosjekt for avhandlingen har vært prosjektet "NEST, fullført i forbindelse med emnet MAPD5300, høsten 2018 ("Aesthetics of Materiality"). Ett prosjekt som omhandlet utforskning materialet tre og som resulterte i en rekke mindre objekter i treverk. Oppdagelsen rundt å lage fysiske objekter, intuitivt og hyppig, ga meg dypere innsikt om tredimensjonal formgivning og materialet. Eksempler her er hvordan treverkets retning kan påvirke utformingen og ulike teknikker brukt for å forme objekter. Å oppleve form gjennom å skisse tredimensjonalt ga meg langt mer informasjon enn med todimensjonal skissering. Å visualisere en idé, en tanke eller form gjennom formgivning i det tiltenkte materialet åpnet opp for nye ideer til både form og funksjon på en måte som var ny for meg. Målet med forprosjektet var å utfordre typiske kjøkkenredskaper i hjemmet i dag. Her opplevdes en jevn flyt av ideer, nye former og en følelse av frihet til å formgi. Spørsmål om produkter kan endres helt og fortsatt fungere til samme formål ble stilt. Eksempel vises på neste side der jeg stilte spørsmålet om ett eggeglass måtte være ett glass.

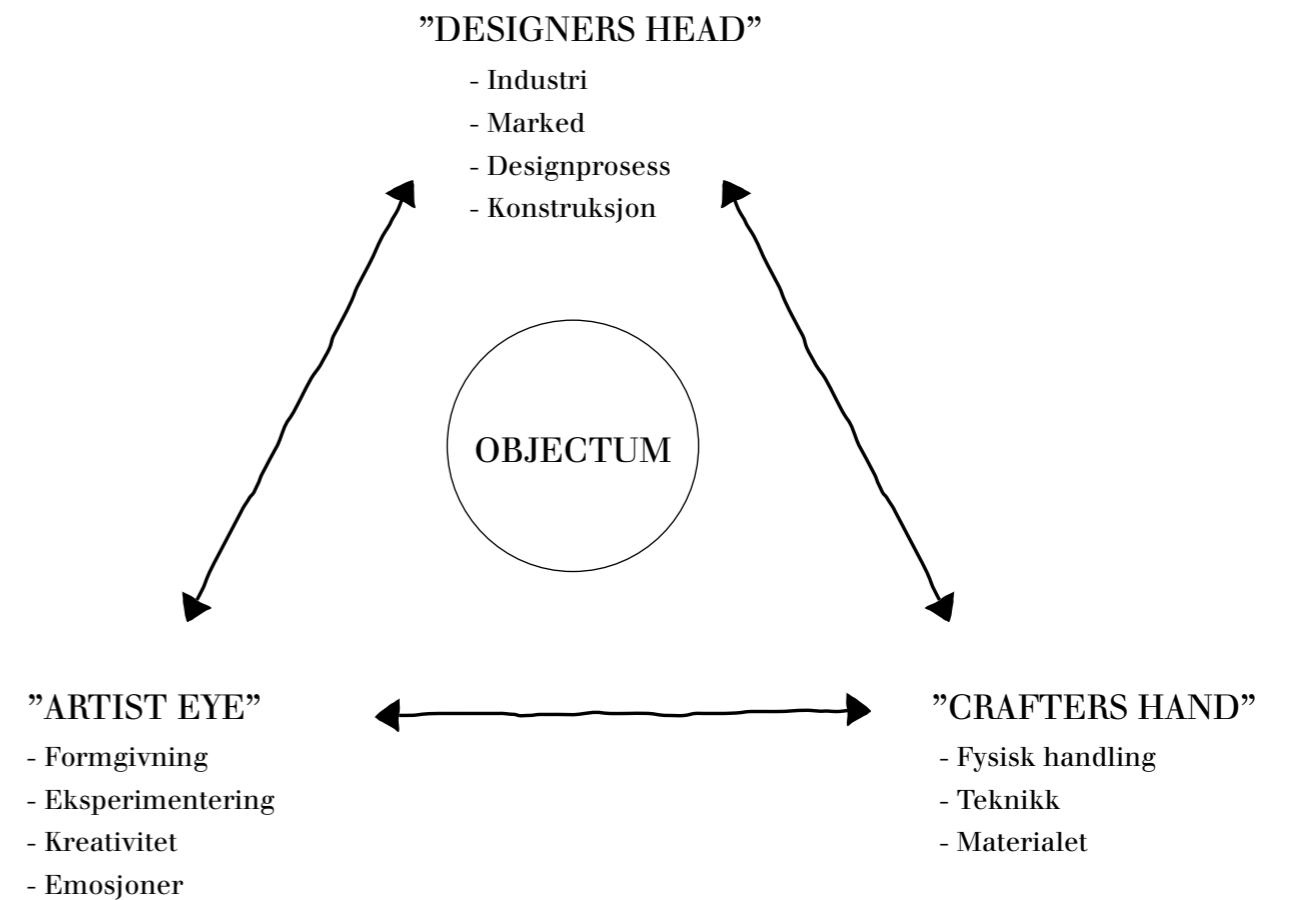


Utforskning: må ett eggeglass være ett glass?

1.5 PROSJEKTETS FAGLIGE PLASSERING OG MÅL

I løpet av min utdannelse og praksisperiode har jeg erfart at det er en styrke å kombinere felt og at tverrfaglighet gir et fortrinn. Som møbeldesigner vil jeg kombinere de tre fagfeltene; industrideSIGN, kunst og håndverk. I denne avhandlingen omtale de tre feltene som "designers head", "artist eye" og "crafters hand", slik modellen på neste side illustrerer. "Designers head" forstås som kunnskap om konstruksjoner, industrien, brukeren og markedet. I løpet av min utdannelse som produktdesigner, spesielt under en bachelorgrad, har jeg opplevd at fokuset har vært her. "Crafters hand" betyr i denne avhandlingen kunnskap og forståelse om materialet, teknikk og verktøy, mens begrepet "artist eye" defineres som evnen til å drive eksperimentell formgivning og kunnskap om formteori og begreper.

Designer og forfatter Bjørn Rybakken skriver i sin bok "Formsans og design" at designeren er den profesjonelle som kjenner alle sider av en designprosess, og som klarer å skape unik form basert på oppdragsgiverens og sin egen designfilosofi. I følge Rybakken har kunstneren en arbeidsform som fremhever evnen til å tenke kreativt og illustrere den vageste emosjon. Da formgivning baserer seg på kreativitet, blir formgiveren og kunstneren her forstått som samme felt eller person. Det er utførelse, forståelse og konsekvensen av en fysisk handlingen som formgir ett objekt, ett produkt eller et kunstverk. Den finske formgiveren og billedhuggeren Tapio Wirkkala har uttalt seg om at en håndverkers arbeid handler mye om ett samarbeid med materialet. I stedet for å pålegge en bestemt ide eller en form, må håndverkeren lytte til materialene hans (Wirkkala, Pallasmaa, 2009, s. 55). Designer og forfatter Bjørn Rybakken stiller spørsmål til hvem designeren er og hvem som formgir verden rundt oss. Med en



Illustrasjon av prosjektets tilnærming med kryssning av de tre ulike fagfeltene med stikkord som i denne avhandlingen definerer retningene

kobling mellom designer og formgiver, er det i tillegg en kobling mellom formgivning og håndverk. Rybakken skriver at den første formgiveren var den som selv utførte håndverket. Håndverk og estetikk har alltid gått hånd i hånd og evnen til å forme fulgt av evnen til å tenke form (Rybakken, 2008).

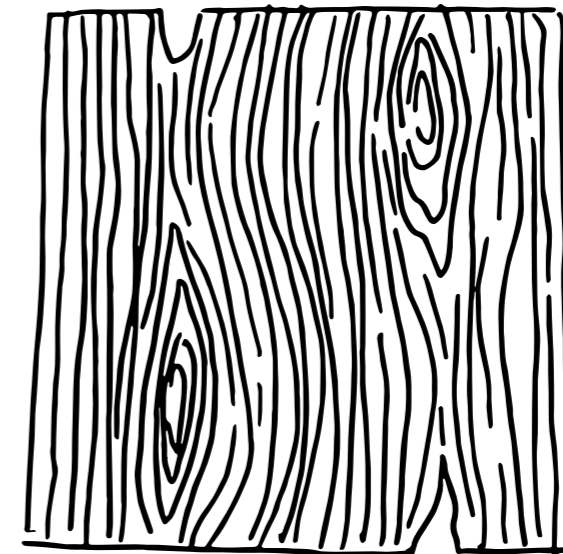
Arkitekt, forfatter og professor Juhani Pallasmaa beskriver også likheten mellom en kunstner og en håndverker. Håndverkeren utvikler bestemte forhold mellom tanke og fremstilling. Videre sier Pallasmaa at den fysiske likheten, eller resonansen mellom en kunstners og håndverkers arbeid, ofte er overraskende (Pallasmaa, 2009, s. 55). De fleste designere i dag

lager sjeldent produktene de har designet selv. Som en konsekvens av dette er man som designer nødt til å ha kunnskap om både muligheter og begrensninger gjeldende materialer, verktøy og håndverk. I tillegg må en designer være i stand til å kommunisere sin ide eller tanke til en håndverker, slik at ideen eller tanken blir virkeliggjort (Pallasmaa, 2009, s. 63). Denne måten å bygge en prototype på, samarbeid og kommunikasjon mellom fabrikk, håndverker og designer, erfarte jeg selv i min praksisperiode hos Andreas Engesvik. Pallasmaa hevder at å mestre en type håndverk personlig, hjelper designeren å forstå nyanser av et annet håndverk og respektere kunnskapen og erfaring fra håndverkeren som utfører ett design (Pallasmaa, 2009). Som designer, uten all erfaring og kunnskap Andreas Engesvik besitter, har jeg erfart hvordan en kommunikasjonsprosess mellom uerfaren designer og håndverker kan bli tung, dersom man ikke har tilstrekkelig innsikt i feltet. En ambisjon for oppgaven vil derfor være å tilegne kjennskap til en type håndverk, for dypere forståelse og respekt materialet og håndverk som fagfelt. Samtidig vil den eksperimentelle prosessen med 60 objekter på 60 dager, føre til at håndverk og estetikk går hånd i hånd, slik Rybakken hevder.

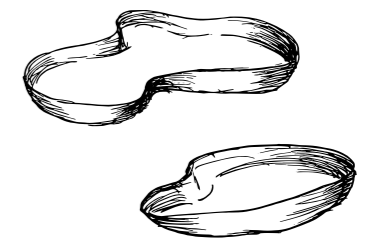
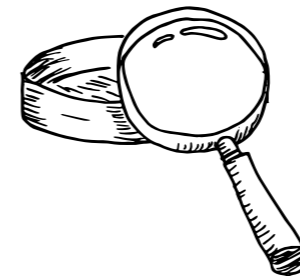
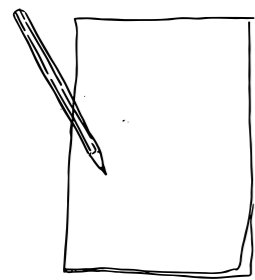
Hovedmålet for prosjektet er å utvikle en produktserie i bjørk med variert formspråk som resultat av metoden og viderefremidling av historien bak produktene. Videre er følgende delmål satt opp: (i) å styrke min designkompetanse gjennom å utvikle en dypere forståelse for form, og materialitet (implisitt formteori- og fagbegreper), (ii) å utvikle et 'formbibliotek' ved hjelp av forskning på metoden, 60/60, og med en produktserie i møbel-og interiørkategorien som resultat, (iii) å utvikle dypere kunnskap om materialet bjørk, verktøy og teknikker.

PROBLEMSTILLING

Hvordan kan interaksjon mellom 3 felt, "crafters hand", "artist, eye" og "designers head" bidra til dypere forståelse om form og materialitet for utvikling av produkter?»



1.6 PROSESSKART/FASER



1. PLANLEGGING

- Bestemme tidsrom og kontinuitet
- Sette rammer for dokumentasjon
- Velge materiale
- Fastslå ukentlig temaer/fokusområder
- Definere forsknings spørsmål

2. 60 OBJEKTER / 60 DAGER

- Formutforskning
- Todimensjonal skissering
- Tredimensjonal skissering
- Dokumentasjon
- Refleksjon

3. ANALYSE AV OBJEKTER

- Fotografering av objekter
- Formutvikling
- Kartlegge kvaliteter i objektene
- Kartlegge informasjon fra dagbok
- Trekke ut formelementer fra prosess

4. KONSEPTUALISERING

- Formutvikling
- Koble objekter mot funksjon
- Innspill fra ekspert om produktideer
- Definere minimumskrav til funksjon
- Prototyping - bygge
- Foto av produkter
- Vise produkter i kontekst/bruk

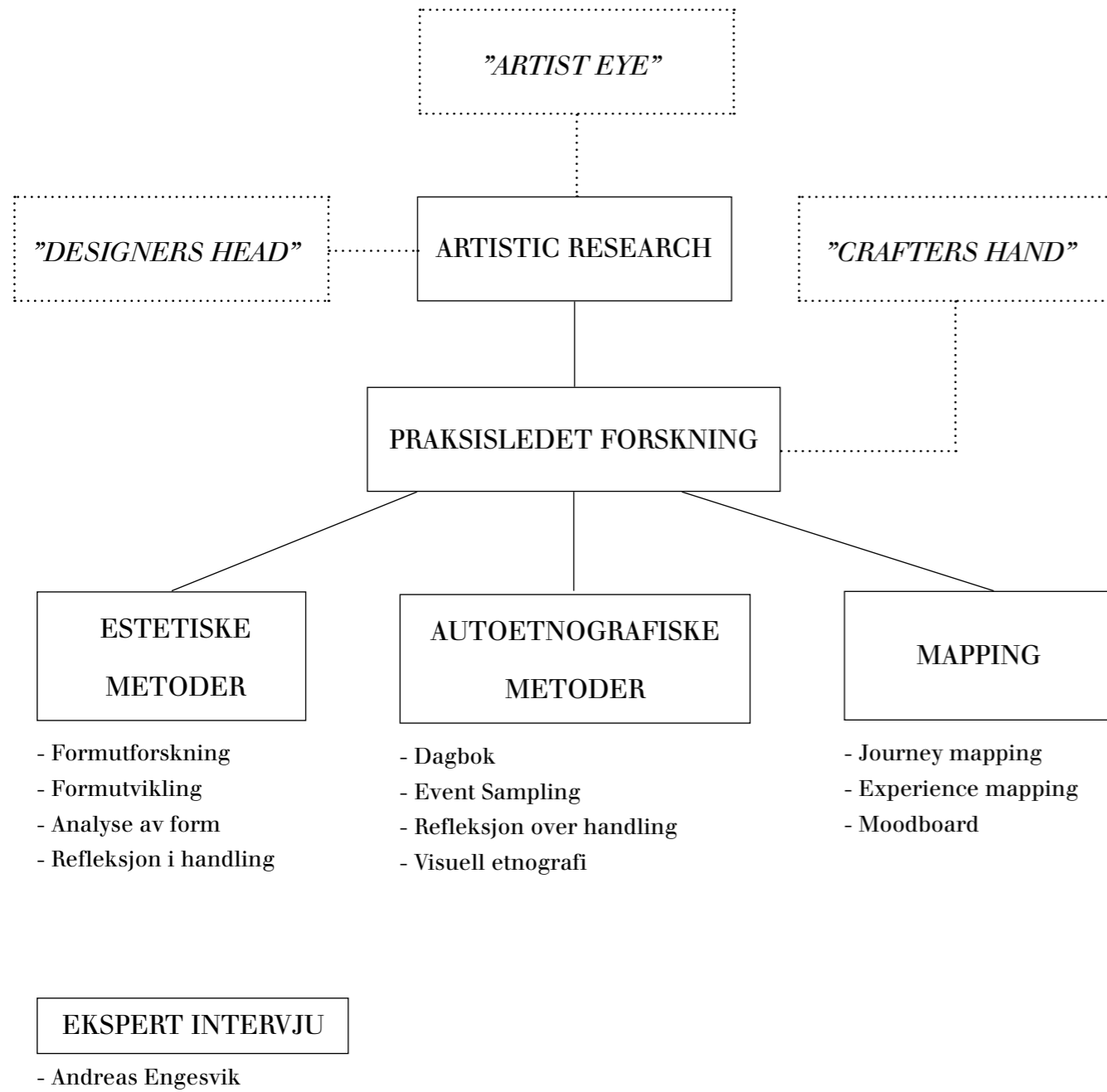
2.

METODE

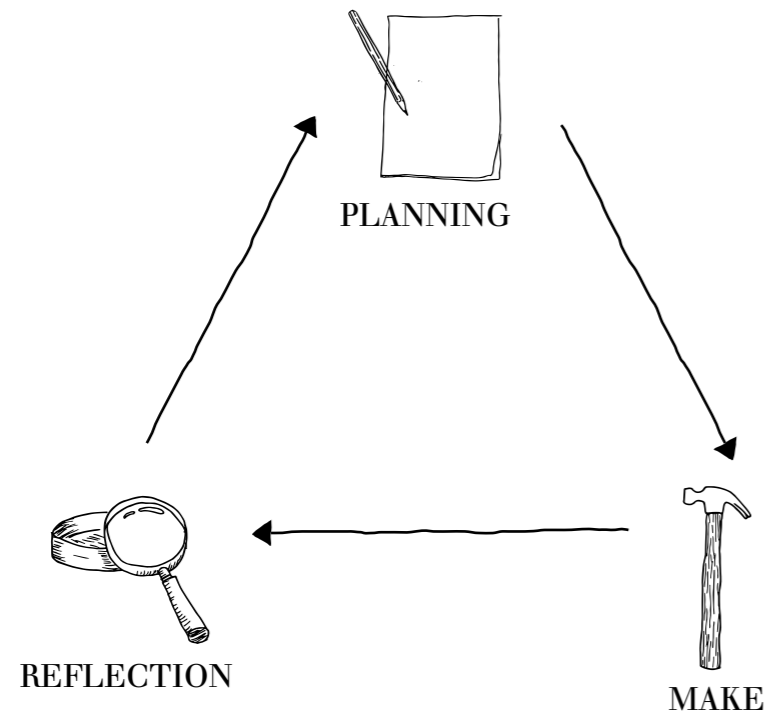
KART OVER METODER

Oversiktskart over metoder brukt i forskningen, kartlagt hierarkisk.

Påfølgende sider beskriver hver metode



2.1 KUNSTNERISK FORSKNING



Visualisering av artikkel: On Methods of Artistic Research (Arlander, 2013)

Kunstnerisk forskning leder til utvikling av formspråk og understreker formgiverens frihet. Ved denne type forskning burde forskningsmetoder være utviklet fra eksisterende arbeidsmetoder. Her er dokumentasjon av prosessen definerer forskningen og produserer ny kunnskap. Gjennom forskningen er det anbefalt å ha minst ett av de følgende parameterne konstante; forskningsspørsmålet, materialet eller metoden. I dette tilfellet, 60/60, har både materialet og flere metoder vært konstant. Valg av metoder baseres på forskningsspørsmålet og hvilke fremgangsmåter som best utforsker forskningsområdet (Arlander, 2013).

2.2 PRAKSISLEDET FORSKNING

Praksisledet forskning handler om at forskningen startes og ledes av praksis som fungerer som basis for forskningen og den artistiske forskningen. Formene man skaper og erfaringene man får av praksis genererer spørsmål som driver forskningen fremover (Arlander, s. 26-39, 2013).

Den eksperimentelle kunnskapen tilegnet i praksisledet forskning ligger hos utøveren selv og er utenfor umiddelbar rekkevidde for andre forskere. Det er først når utøvere har motivasjon til forskning og synliggjør sin praksis, den eksperimentelle kunnskapen kan nå ett utenforstående publikum. Det er i designforskningens interesse å få tilgang til og formulere den praktiske kunnskapen fra feltet. Ett subjektivt synspunkt har tradisjonelt sett ikke blitt validert som forskning, spesielt subjektiv analyse av egne aktiviteter. I praksisledet forskning har det i imidlertid vært bemerket at å samle informasjon, både som utøver og forsker, gir tilgang på innvendig kunnskap om en praksis. Indre motivasjon for å avsløre opplysningene om handlingene, i tillegg til å visualisere og artikulere dem, har en fordel fremfor intervjuer av eksperter og utenforstående av praksisen (Groth, 20017, s. 112-124).

2.3 AUTO-ETNOGRAFISK METODE

Forsker og professor Carolyn Ellis definerer *auto-etnografisk* metode slik; personlig erfaring (auto), kulturell forståelse (etno) og systematisk analyse (grafisk).

”Autoethnography is an approach to research and writing that seeks to describe and systematically analyze (graphy) personal experience (auto) in order to understand cultural experience (ethno)”.

- Carolyn Ellis (Ellis, Adams, Bochner, 2011, s. 1)

Auto-etnografisk *metode* er en tilnærming til forskning og skriving som søker å beskrive og systematisk analysere personlig erfaring for å forstå den kulturelle opplevelsen. Når forskere bruker auto-etnografi, skrives det tilbakevendende og selektivt om en åpenbaring som stammer fra eller er gjort mulig ved å være en del av en kultur og/eller ved å ha en bestemt kulturell identitet.

I tillegg til å fortelle om erfaringer må en auto-etnografer også analysere disse erfaringene. Autoetnografer må ikke bare bruke metoder og forskningslitteratur for å analysere erfaring, men også vurdere måter *andre* kan oppleve lignende åpenbaringer. Dette gjøres gjennom å bruke personlig erfaring for å illustrere aspekter av kulturelle erfaringer. For å gjøre en kultur kjent for mottaker, kan det være nødvendig å sammenligne personlig erfaring og eksisterende forskning, intervju kulturelle medlemmer og/eller undersøke relevante kulturelle gjenstander (Ellis, Adams & Bochner, 2011).



Utdrag fra dagbok 05.02.2019 (vedlegg 1)

Haakon Faste, professor ved California College of the Art, hevder at autoetnografi som forskningsmetode gir stor verdi fordi den tillater dype personlig og interne fortellinger å bli synliggjort og lært fra. Selv om autoetnografisk metode begrenser observasjonene til individuelle og subjektive opplevelser, egner den seg godt til intuitiv og refleksiv forskning (Faste, 2017, s. 3405). Da en kontinuerlig, hyppig produksjon av objekter krever både intuisjon og refleksjon for utvikling, er auto-etnografi valgt som metode.

2.3.1 DAGBOK

Dagbok er en veletablert måte å samle auto-etnografisk data på. Metoden er spesielt anerkjent innenfor praksisledet forskning i design. Den tillater forskeren å dokumentere funksjoner relatert til en kreativ prosess, samtidig fungere som verktøy for analytisk refleksjon over prosessen. Vanligvis blir dagboken fylt inn regelmessig parallelt med prosessen og dekker prosessen fra første tanke til endelig resultat. Dokumentasjon som tegninger, bilder, tekst, testresultater, personlig erfaringer og følelser blir tatt med (Groth, 2017, s.114). En dagbok kan brukes som hjelpemiddel til økt refleksjon og læring (Lerdahl, 2007, s. 199).

Event sampling, ett bredt og forholdsvis nytt begrep innen for designfeltet, er en strategi for å studere daglige erfaringer som oppstår. Det er datainnsamlingen som fanger opp hendelser, erfaringer, følelser eller sosiale aktiviteter ved spesifisert tidsintervall, avhengig av hvor fokuset i studie ligger (Groth, 2017, s. 112).

I dette tilfelle ble dagbokmetoden strukturert med spørsmål, for start og slutt på dagen, sammen med åpne felt for å plassere eventuelle bilder og tegninger. Spørsmålene i forkant av utførelsen beskriver utfordringer og følelser relatert til dagen som kommer. Spørsmålene på slutten av dagen oppfordrer til å svare på hva som gikk bra/ikke så bra, hvorfor og følelser relatert til dette. Oppsettet og spørsmålene er laget med utgangspunkt i Camilla Groths oppsett av en CASS-query (Groth, 2017, s. 115).

2.3.2 REFLEKSJON

Intuisjonens effekt forsterkes gjennom utprøving i praksis. Kunnskap tilegnes da den intuitive kunnskapen blir satt på prøve og blir enten bekreftet eller avkreftet. I følge filosofen Donald Schön finnes det to primære måter designere reflekterer over intuitiv prosess i praksis; *refleksjon i handling* og *refleksjon over handling*. Refleksjon i handling beskrives som innsikte oppnådd gjennom virkningen av utprøving i praksis. Refleksjon over handling beskrives som innsikt oppnådd ved å ta et skritt tilbake og få tilgang til resultatet av utprøvingen (Faste, 2017). I auto-etnografisk metode brukes selvrefleksjon og skriveprosesser for å utforske personlig erfaringer og kobler innsikt fra prosessen til en kontekst slik at den gir mening på et generelt grunnlag (Alvesson & Sköldbberg, 2015). Med auto-etnografisk metode er refleksjon i handling i prosjektet gjort i dagbok (vedlegg 1) og skissering. Refleksjon over estetiske metoder og handling er gjort med fotografering av objekter og produkter og oppsummering av funn fra metoden 60/60. Professor Grete Refsum skriver at en retrospektiv refleksjon er en metode som kan benyttes for å oppnå større bevissthet om eget arbeid. Ett repertoar for fremtidig handling og personlig kunnskap tilegnes ved å reflektere over valg som er tatt og erkjenne konsekvensene av de (Eikeland, Askerøi, 2006).

2.4 KARTLEGGING

Kartleggingen er i prosessen brukt til å overføre informasjon fra utforskningen (60/60) til produktutviklingsfasen. Med strukturering av foto og objekter har elementer fra objektene kartlagt og analysert. For oversikt over metoden 60/60 med funn, innsikter og tilbakemeldinger, er perioden kartlagt (se s. 48).

2.5 ESTETISKE METODER

I dette prosjektet omhandler estetiske metoder utforskning, utvikling og analyse av former i to- og tredimensjonale media. Estetikk defineres som kunnskapen som utvikles gjennom sansene, og er konkret, pragmatisk (Akner-Koler, 2007, s. 9-10). Materialet bjørk er sentralt i prosjektet og de estetiske kvalitetene og utfordringene ved materialet utgjør, sammen med formprinsipper og formale relasjoner, grunnlaget for de estetiske metodene. Formprinsipper og formale relasjoner er basert på formteorier fra blant annet Rowena Reed Kostellow, Wucius Wong og Wrikkala. Professor Kostellow etablerte grunnlaget for design undervisning med øvelser om abstrakte visuelle forhold (Hannah, 2002). Professor Wong er en av de mest leste forfatterne innen designfeltet i dag (Wong, 1993). Sentrale fagbegreper i denne sammenhengen er proporsjoner, skala, akser i form, materialitet og taktilitet.

Formutforskning er her definert som en divergent fase og utforskningen skjer som en open-end-prosess. 60/60 er den overordnede metoden for formutforskningen.

Kreative metoder som blant annet tvungen kobling er brukt for å koble elementer i objekter sammen for å komme frem til ett nytt objekt (Lerdahl, 2007). Underordnede metoder og fokusområder vil bli introdusert nærmere i kapittel 3.

Formutvikling innebærer en mer strukturert formgivningsprosess sammenlignet med formutforskning. Med formutvikling genereres varianter av en form fremfor helt nye uttrykk. Konstant og variabel er et eksempel på en metode for formutvikling. Det kan være vanskelig å dra et skarpt skille mellom formutforskning og formutvikling. I dette prosjektet bruker jeg betegnelsen formutforskning først og fremst i kapittel 3 under metoden 60/60, mens formutvikling brukes i kapittel 4 - fra objekt til produkt.

2.5.1 TEGNING OG FOTO SOM REDSKAP FOR Å TENKE FORM

For å kommunisere prosjektet, prosessen, artikulere form og for egen refleksjon har fotografi som verktøy vært spesielt viktig. Refsum beskriver tegning som et redskap til forståelse av komplekse fenomener enten de er tanker eller tanker om form. Gjennom tegning kan tanker om visuelle parametere, som for eksempel retning, rytmer, møter og symmetrier, kommuniseres og dokumenteres oversiktlig (Eikeland, Askerøi, 2006). Wrikkala beskriver tegning som ett grunnlag:

“A drawing or sketch is an idea which provides the basis to start work. I make dozens - sometimes hundreds of sketches. From them I select those that offer some potential for development”.

- Tapio Wirkkala (Pallasmaa, 2009, s. 56)

I dette prosjektet er tegning brukt både som ett verktøy for å få oversikt, slik Refsum beskriver, men også slik Wirkkala beskriver - for en base for å starte hver dag og ett nytt objekt.

2.6 DYBDEINTERVJU ANDREAS ENGESVIK

Dybdeintervju som metode blir brukt for å tilegne innsikt i en oppgave eller avdekke nye behov for å få en dypere forståelse for ett tema eller en problemstilling. Ett dybdeintervju foregår med en én-til-én samtale uten ett skjema for at intervjuobjektet skal kunne snakke fritt om temaet (Lerdahl, 2007, s. 80-85). I løpet av prosjektperioden har Andreas Engesvik blitt intervjuet to ganger (vedlegg 3, vedlegg 4), om prosjektet og tanker rundt objektene.

Andreas Engesvik er en av Norges mest fremtredende designere, og har spilt en stor rolle i å skape moderne skandinavisk design til det internasjonale markedet og etablere det omdømme det har i dag. Engesvik har siden 2010 lyktes med å drive sitt eget studio Andreas Engesvik Oslo, med samarbeid med internasjonale merker som Iittala, Muuto, FontanaArte, Asplund og Fogia. Studioet arbeider i en rekke designfelt, alt fra møbler og servise til industrielt design. I tillegg til designpraksis har Engesvik vært opptatt av å fremme norsk design, samt å undervise og støtte yngre design talenter slik at de kan nå ut internasjonalt. I 2012 ble Engesvik utnevnt som gjesteprofessor ved Høgskolen i Kunst, Håndverk og Design (Konstfack) i Stockholm (Engesvik, 2016).

3.
60 OBJEKTER
/60 DAGER

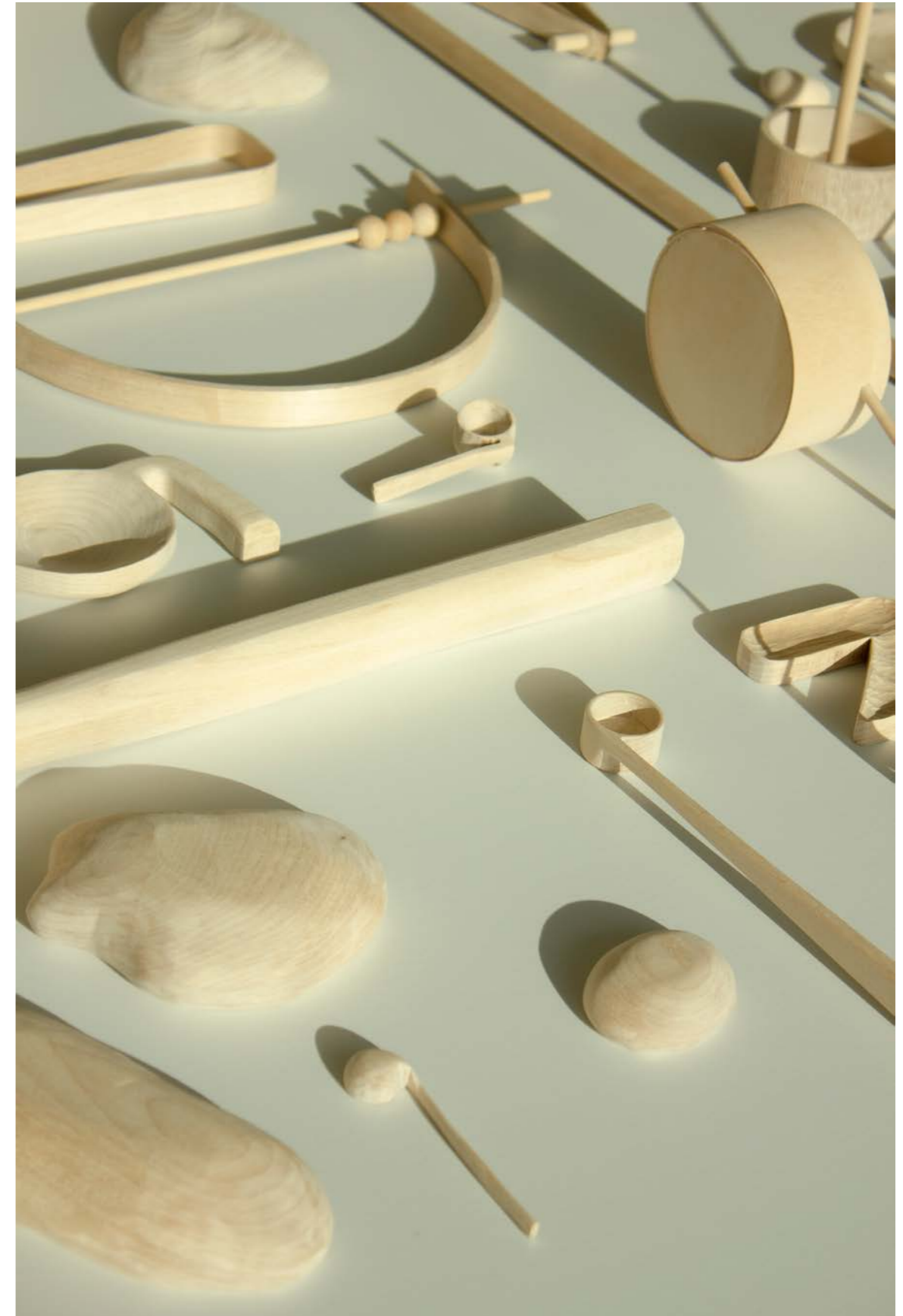
3.1 INTRODUKSJON TIL METODE 60/60

Gjennom 60 dager (10 uker), var ett konstant mål å produsere ett objekt i bjørk hver dag. Fokusområdene for hver uke ble i forkant valgt ut i fra hva jeg som designer ønsket å fordype meg i. Med behov for å løsrives fra noen av metodens rammer, ble temaene for uke 6-8, ble underveis i prosessen slått sammen til ett tema. Fokusområdene for ukene er:

1. Utfordre eksisterende produkter
2. Materialets egenskaper
3. Tekstur og overflate
4. Balanse og dynamikk
5. Skala og proporsjoner
- 6-8. Organiske og geometriske former
9. Tvungen kobling
10. Videreutvikling av favoritter

Dokumentasjon av prosessen ble gjort med oppsett av en dagbok (vedlegg 1) med spørsmål om følelser, opplevelser, resultat, todimensjonal skissering og fotografering. Med en introduksjon til fokusområdene for hver uke, er utvalg av objekter og dokumentasjon presentert kronologisk på side 48-123.

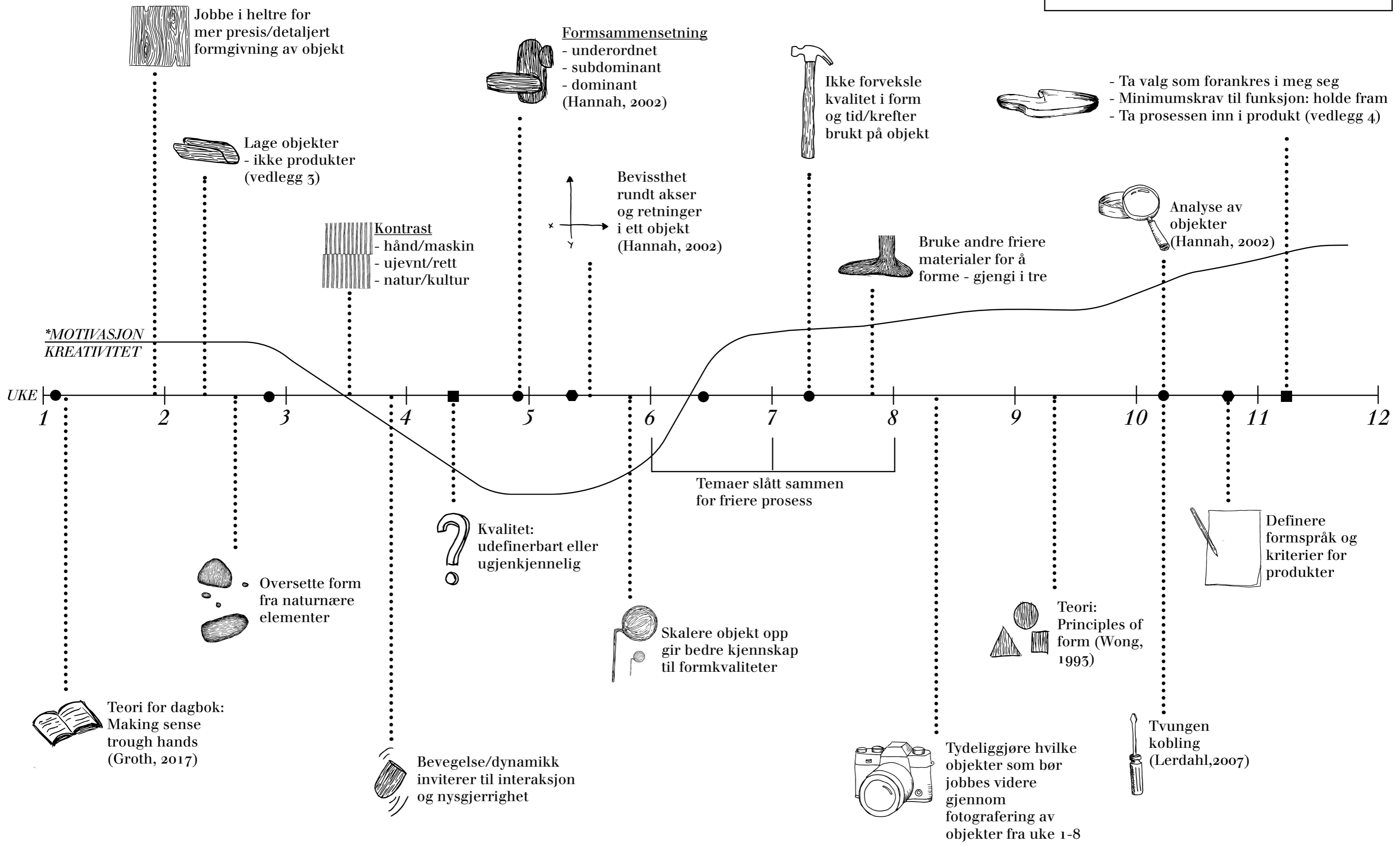
Påfølgende side viser ett experience-map over perioden presentert med innsikter som ledet formutforskningen videre. Data brukt i kartet er hentet fra dagbok (vedlegg 1) og refleksiv notatbok (vedlegg 2).



Utdrag av objekter formet under metoden 60 objekter/60 dager

3.2 KARTLEGNING AV 60/60

- ◆ Gruppeveiledning (vedlegg 2)
- Veiledning internt (vedlegg 2)
- Ekstern veiledning (vedlegg 3, 4)
- Touchpoints som ledet prosessen videre
- *Rating hentet fra dagbok (vedlegg 5)



3.3 UTFORDRE EKSISTERENDE PRODUKTER

Med å utfordre eksisterende produkter, mener jeg å se på eksisterende hverdags produkter i hjemmet på en ny måte. I forprosjektet "NEST" startet jeg med utgangspunkt i å utfordre typiske kjøkkenredskaper i hjemmet i dag gjennom materialitet og estetisk uttrykk. Spørsmål om produkter kan endres helt og fortsatt fungere til samme formål ble stilt.

Vi har forventninger om hvordan ett produkt skal se ut i forhold til hva vi er vant med. Målet er å utfordre disse forventningene og *overraske*. At produktet ikke nødvendigvis gjenkjennes og får en gitt funksjon umiddelbart. Istedenfor å tegne ett bestemt produkt i forhold til "normalen", begynte jeg med å stille spørsmål om hvordan det kan fungere på andre måter for idégenerering. Å bruke overaskelse som designstrategi kan gjøre produktet mer interessant og få oppmerksomhet (Ludden, Schifferstein & Hekkert, 2008, s. 28).



Resultat fra MAPD5300 - må ett eggeglass være ett glass?

3.3.1 OBJEKTER LAGET I UKE 1



Smykkeskrin



Iterasjon av smykkeskrin - større fokus på detaljer



Skohorn

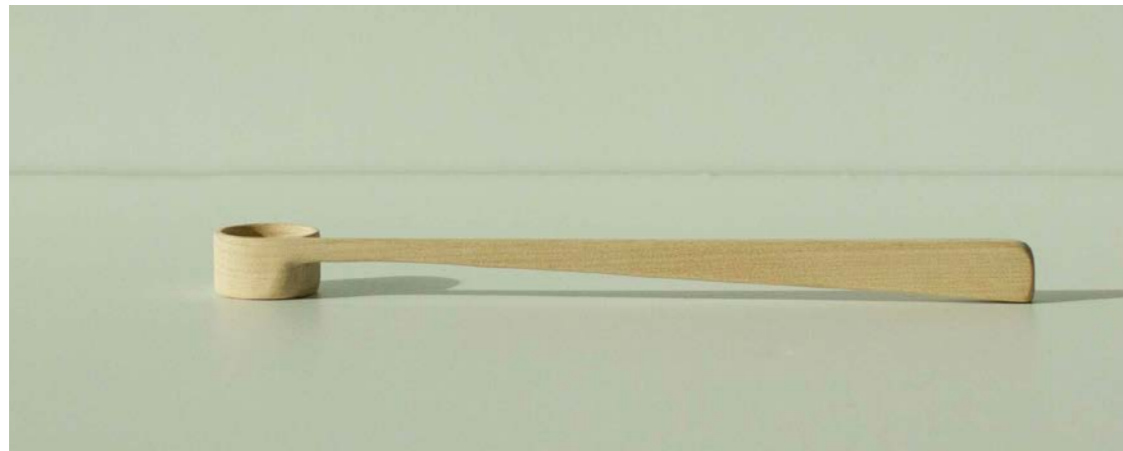


Oppbevaringsboks av finér

3.3.2 UTDRAK FRA DAGBOK



Skje



Iterasjon av skje - asymmetri i objektet



- Det hjalp at materialet jeg jobbet med var heltre, slik at objektene og detaljer kunne formes mer presist og detaljert underveis i prosessen

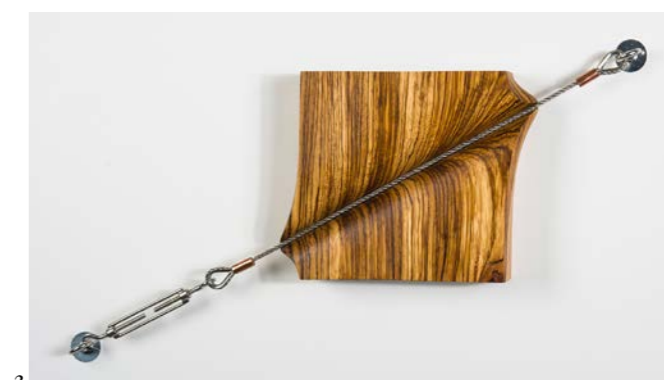
- Dagbok 08.01.19 (vedlegg 1)



1



3



2

3.4 MATERIALETS EGENSKAPER

Målet med uken var å formgi objekter som understreker materialets egenskaper. Ønsket var å bli kjent med treverket og egenskapene, samtidig teste materialets grenser og hvordan egenskapene kan brukes som estetisk virkemiddel. Her ble egenskapene til treverket kartlagt og potensialet utforsket gjennom objekter og teknikker. Et eksempel på utforskning her er at treverket bjørk kan oppleves hardt og stivt, så utfordringen ble hvordan det kan det opptre mykt og bøyelig? Wirkkala hevder at alle materialer en egen uskreven lov og at som designer bør en strebe etter å være i harmoni med materialet (Pallasmaa, 2009, s. 56).

“Each material has its own life. (...) We must not try to make materials speak our language, we must go with them to the point where others will understand their language”

Inspirasjon for ukens tematikk av Phill Young, 2014; 1.Clamp 2.Taut 3. Compress

- Sitat: Constantin Brancusi (Pallasmaa, 2009, s. 55)

3.4.1 OBJEKTER LAGET I UKE 2



Materialets bøyelighet testet med dampbøying



Materialet minner om papirets egenskaper

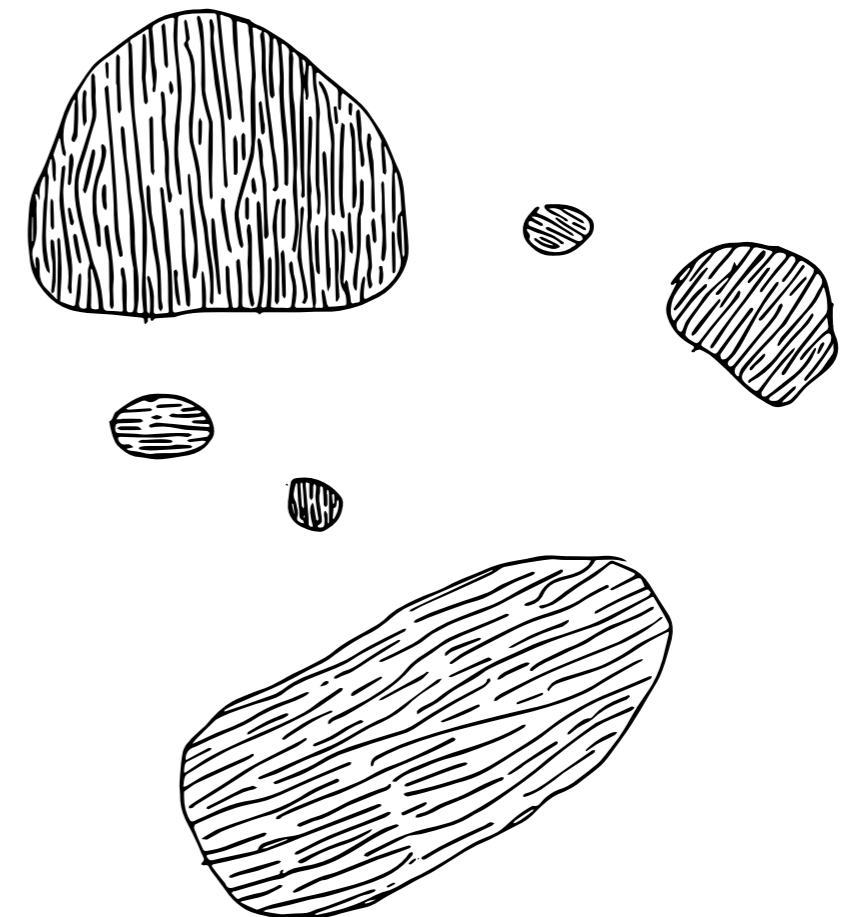


Objekter formet med utgangspunkt i vanddråper

3.4.2 UTDRAG FRA DAGBOK



Formgivningsprosess "vanddråper"

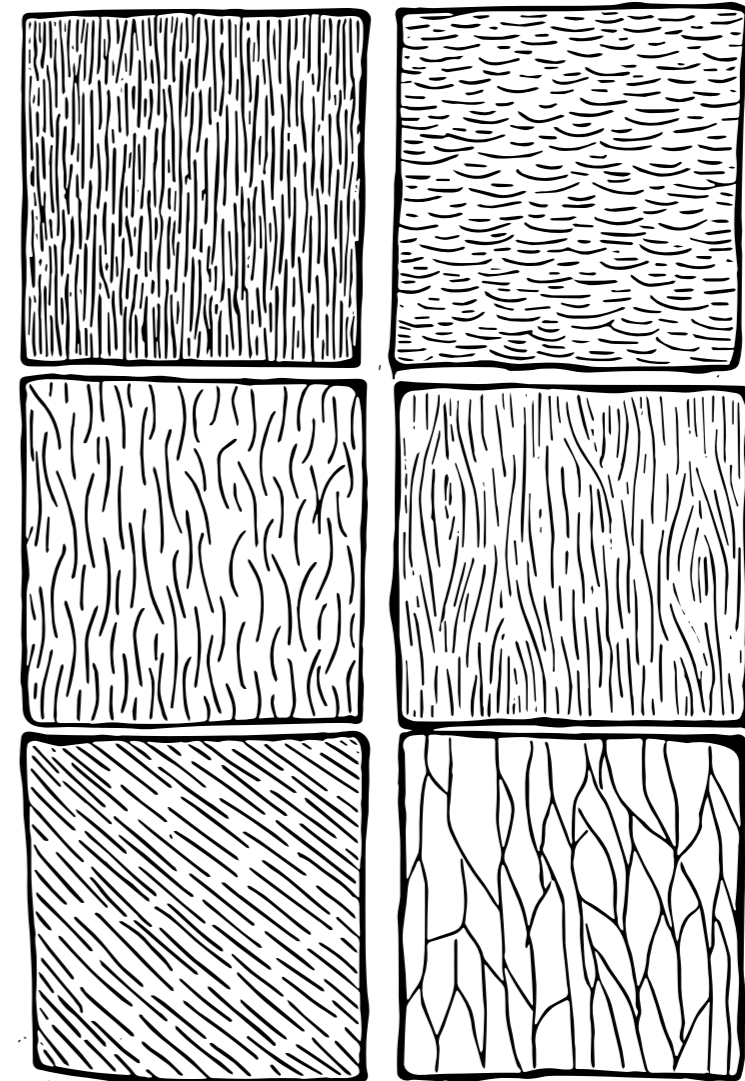


- Etter refleksjon rundt ukens tema gikk jeg videre med tanken om å formgi utifra det motsatte av materialets faktiske egenskaper. Her kom ideen om å få treverk til å se "flytende" ut og gi en kontrast til en av materialets egenskaper (hardt).

- Dagbok 16.01.19 (vedlegg 1)

3.5 TEKSTUR OG OVERFLATE

Denne uken ble det sett på ulike teksturer og overflater som kunne påføres treverket og objekter. Det var fokus på teknikk, verktøy, hvordan teksturen påvirket objektets form og forholdet mellom materialet og teksturen. Her jobbet jeg mye i kontakt med materialet og hvordan det oppleves ved berøring. Ulike typer tekstur forsterker tredimensjonal taktilitet og refererer til karakteristikken til overflaten på en form. Tekstur kan appellere like mye til det haptiske som til det visuelle øyet oppfatter (Wong, 1993, s. 42).



Illustrasjon av teksturer gjort i forkant av uken

3.5.1 OBJEKTER LAGET I UKE 3



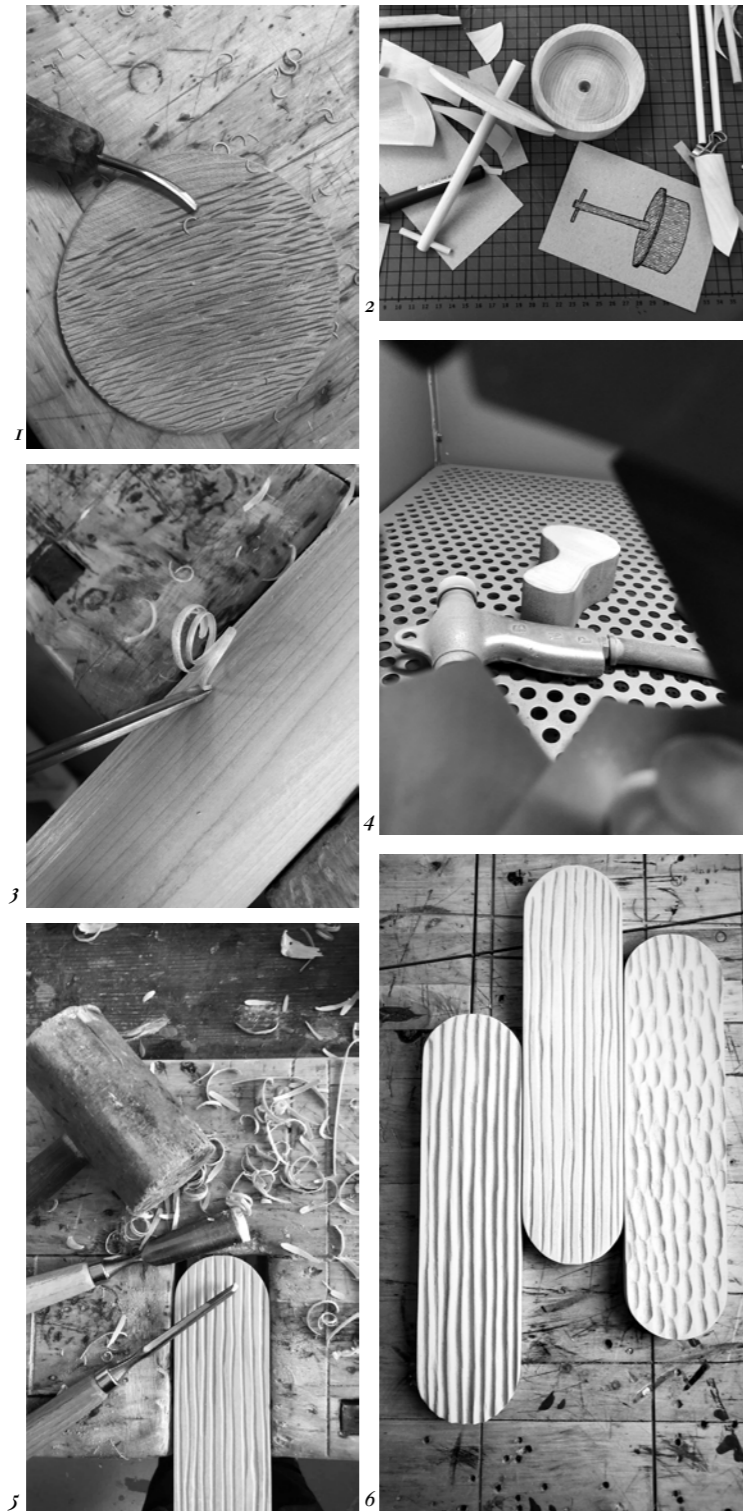
Ulike teksturer ved bruk av ulikt verktøy



Tekstur som fremhever treverkets ulike hardheter fra børsting med stål



3.5.2 UTDRAG FRA DAGBOK



1. Utgraving på endevend 2. Todimensjonal skisse blir tredimensjonalt objekt 3. Håndens avtrykk på dreid objekt 4. Sandblåsing av objekt for å fremme trestruktur 5, 6. Ulikt verktøy gir ulik tekstur



- Jeg liker møtet og kontrasten mellom teksturen og den glatte overflaten. Det håndlagde mot det maskinlagde. Den geometriske formen og den organiske teksturen

- Dabok 23.01 (vedlegg 1)

3.6 *BALANSE OG DYNAMIKK*

Her ble balanse, samt illusjon av balanse i form av symmetri/asymmetri i objekter utforsket. Et objekt kan stå stødig og være i balanse, men likevel gi en fornemmelse av ubalanse i uttrykket. Med en opplevelse av klar sammenheng mellom balanse, dynamikk og bevegelse ville jeg derfor denne uken utforske hvordan dette kan overføres til objekter.



Inspirasjon for ukens tematikk: Sevhemata, Ariele Alasko, 2018

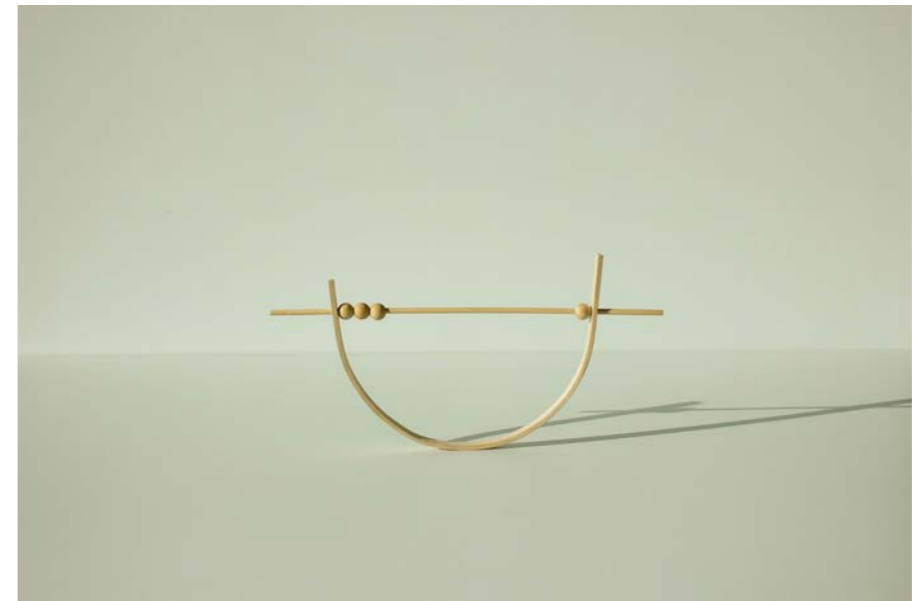
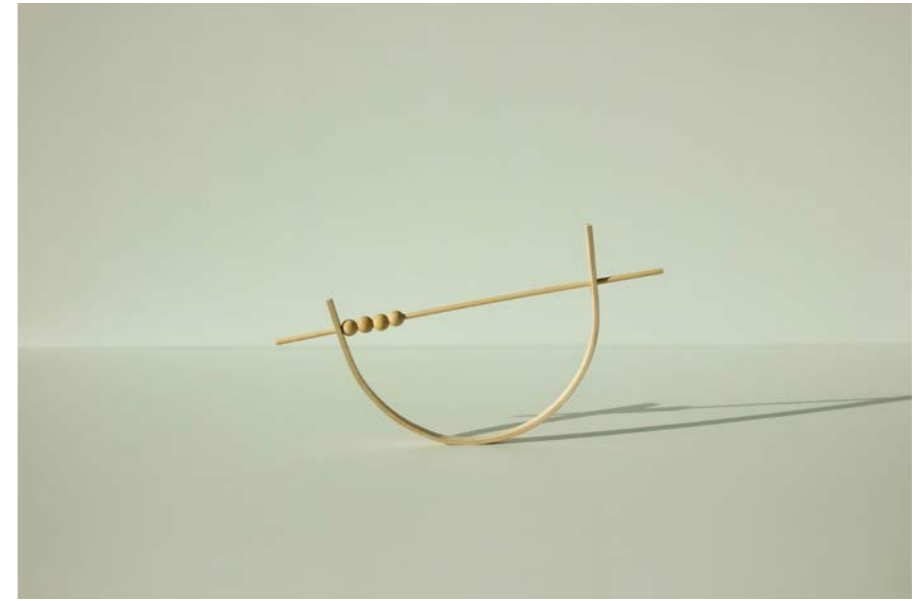
3.6.1 OBJEKTER FRA UKE 4



Dynamisk objekt ved interaksjon



Den ene delen av objektet balanserer på den andre



Objekt som fremmer spørsmål til balanse. Objektet står i vater med skjev fordeling av antall kuler



Illusjon av balanse i objekt

3.6.2 UTDRAG FRA DAGBOK



Uprøving av vekt og balanse



Todimensjonale skisser

- Objektet leker med balanse og gir en illusjon at det balanserer og kan tippe over når som helst. Effekten hadde blitt forsterket med tydeligere kontrast mellom formelementene og hierarkiet her -tydeligere skille mellom dominant og subdominant (objekt s. 75)

- Dagbok 29.01.19 (vedlegg 1)

3.7 SKALA OG PROPORSJONER

Denne uken var det fokus på skala og proporsjoner. Ett objekt ble laget som utgangspunkt og videre ble skala og proporsjoner endret for å se hvordan uttrykke og objektet ble påvirket av dette. For dypere forståelse for skala og proporsjoner valgte jeg å utforme utgangspunktet geometrisk. Geometriske former krever nøye planlegging for at linjene skal møtes i en gitt vinkel og at en kurve skal gå over i en annen (Wong, 1993). Det dominante og det underordnet forholdet mellom elementer i ett objekt er spesielt viktig for at de skal komplimentere og løfte hverandre. Kostello understreket viktigheten av å være klar over formenes forhold til hverandre og ha en sensitivitet til proporsjonene. Det iboende; proporsjoner i en form - lengde, tykkelse og bredde, det komparative; proporsjoner i en form i forhold til hverandre og den generelle; karakteren av formen som en helhet (Hannah, 2002).



Inspirasjon for ukens tematikk: Spoons, Fereol Babin, 2018

3.7.1 OBJEKTER FRA UKE 5



Utgangspunkt for skalering

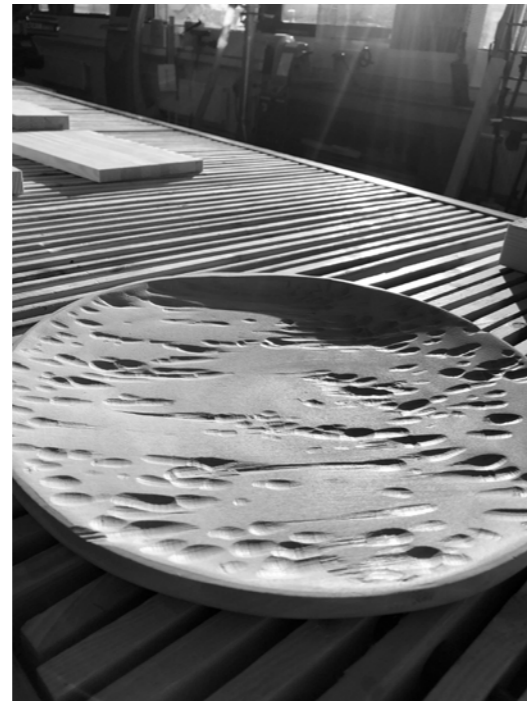
Nedskalering



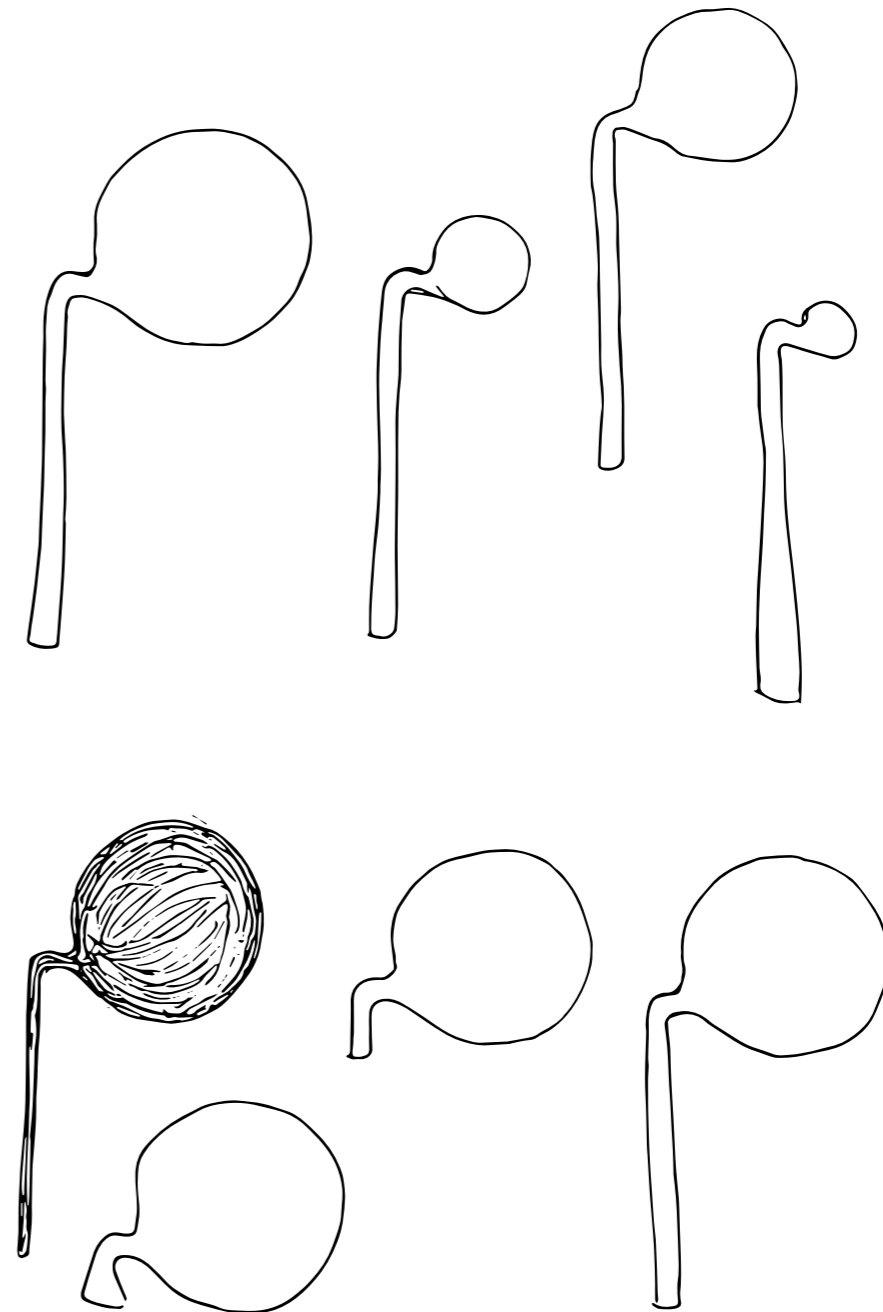
Oppskalering

Endring av proporsjoner

3.7.2 UTDRAG FRA DAGBOK



Arbeidsprosess gjennom uken



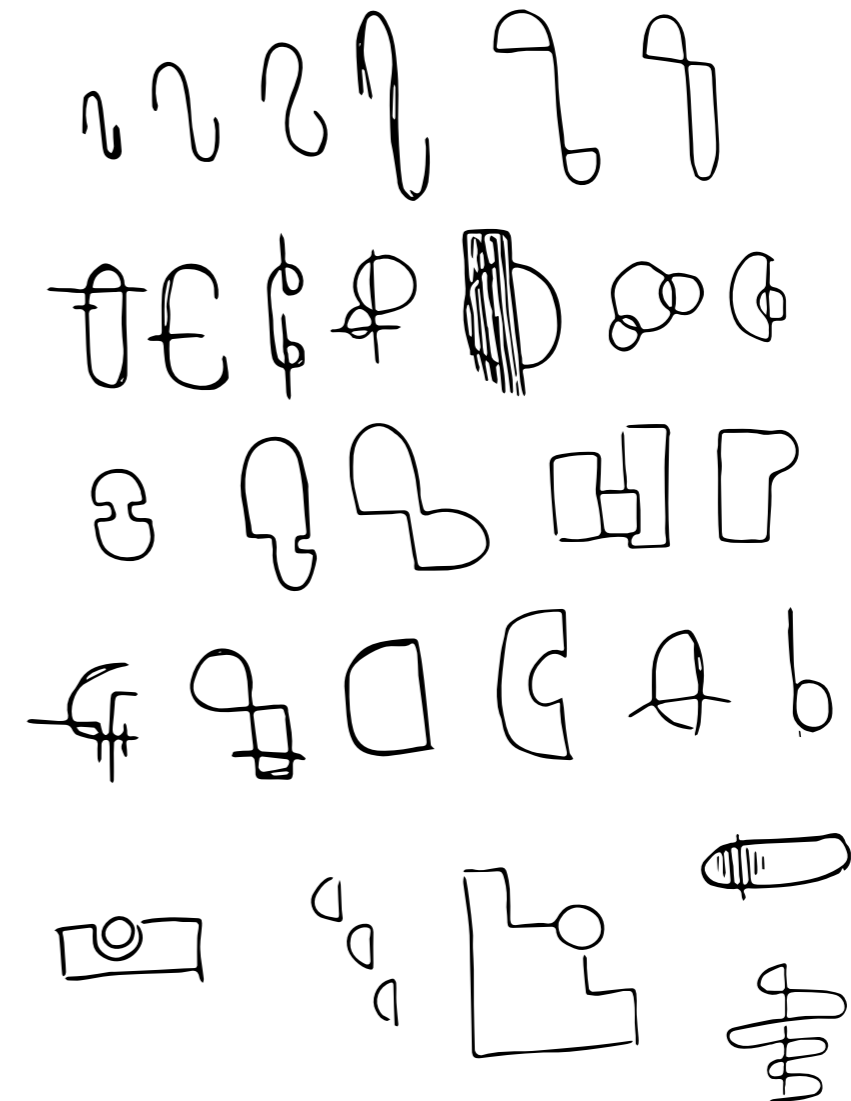
- Med å skalere opp, fikk jeg mer fokus på det jeg likte godt ved objektet, som overgangen mellom "håndtaket" og "hodet". Med å skalere ned føler jeg ikke jeg har fått fokusert på formdetaljene som gjør objektet interessant

- Dagbok 05.02.19 (vedlegg 1)

3.8 ORGANISKE OG GEOMETRISKE FORMER

Organiske former og linjer ligner på dem som naturen skaper selv. Vi kan lettere sammenligne organiske former med kropp, muskler og kroppsspråk. (Rybakken, 2008, s. 110). Formene er dannet av flytende, gjerne håndtegnet, kurver med myke overganger. Geometriske former består gjerne av rette linjer og sirkler. På tross av at enkelhet generelt er ønskelig, kan en organisk form formidle mer kompliserte detaljer (Wong, 1993, s. 173). Organiske former har fulgt oss fra begynnelsen da de stammer fra naturen. Det geometriske uttrykket oppstod samtidig med bevissthet om menneskeskapt arkitektur (Rybakken, 2008, s. 110).

Fokus på både geometriske og organiske former, kan med sin tydelig kontrast omhandle det meste av form. Ambisjonen for kommende tema var derfor å bli kjent med definisjonen av begrepene og utforske hvordan kontrastene kan fungere harmonisk sammen i ett objekt.



3.8.1 OBJEKTER FRA UKE 6



Objekt satt sammen av to ulike geometriske former



Objekt satt sammen av tre ulike former



Organisk objekt, formet etter innsiden av hånden



Kombinasjon av organisk form og geometri

3.8.2 UTDRAG FRA DAGBOK UKE 6



Formet etter innsiden av hånden, først i plastelina, deretter i bjørk



Tre formdeler satt sammen til ett objekt, først i plastelina, deretter i bjørk

- Jeg liker forholdet mellom formene, da det tydelig er ett dominant, ett subdominant og ett underordnet element og aksene har tydelig ulik retning

- Dagbok 20.02.19 (vedlegg 1)

3.8.3 OBJEKTER FRA UKE 7

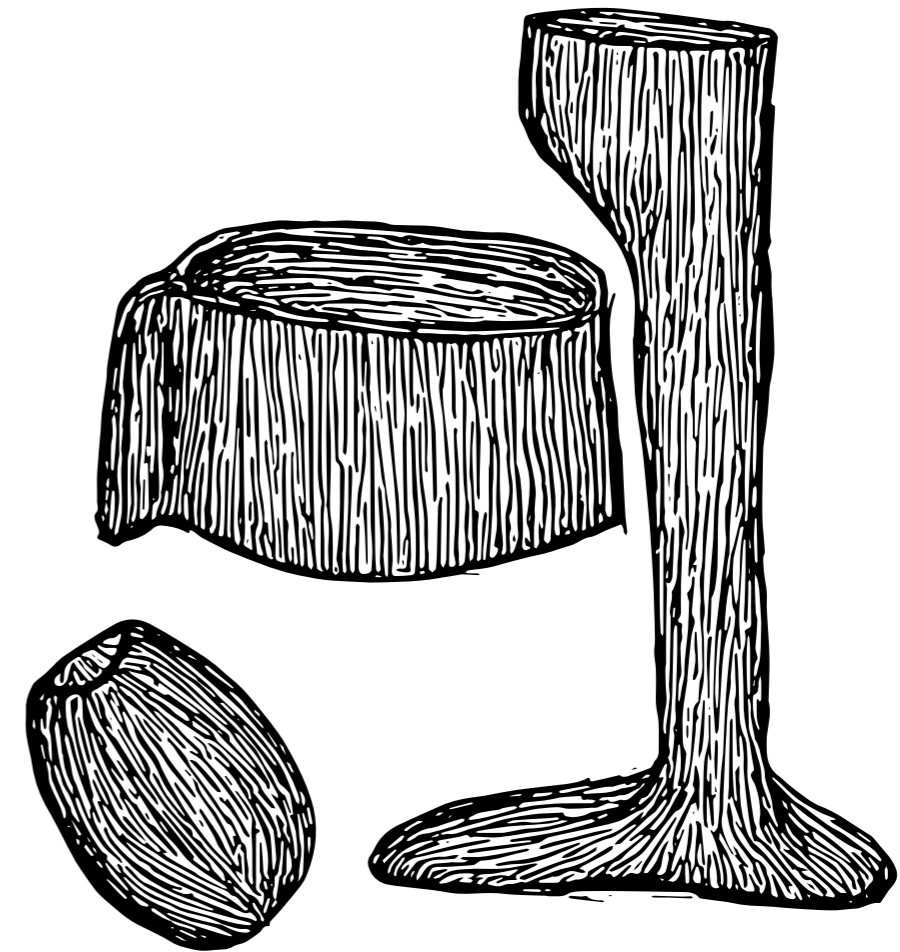


Objekt formet etter objekt dreid av leire (se bilde neste side)

3.8.4 UTDRAK FRA DAGBOK UKE 7



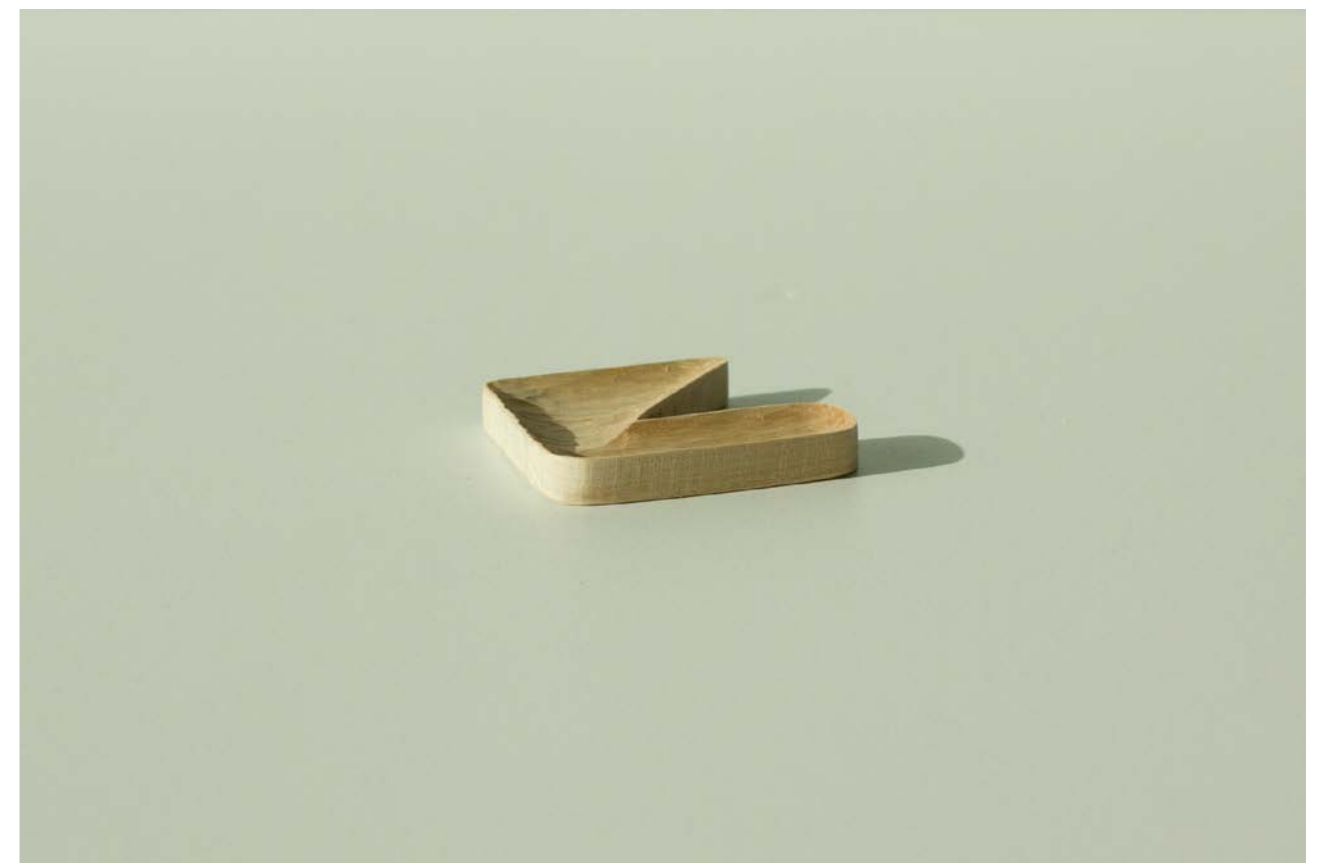
Materialets egenskaper formgir objektet



- Frigjort prosessen med å jobbe med fritt materiale (leire) og en ukjent teknikk (dreie leire) - å gjøre noe nytt og anderledes . At materialet lot seg forme på egenhånd gjorde at jeg ble på mange måter tvunget til å være mer fri og at jeg kunne gjengi formen i bjørk ga et mer unikt og fritt objekt

- Dagbok 22.02.19 (vedlegg 1)

3.8.5 OBJEKTER FRA UKE 8



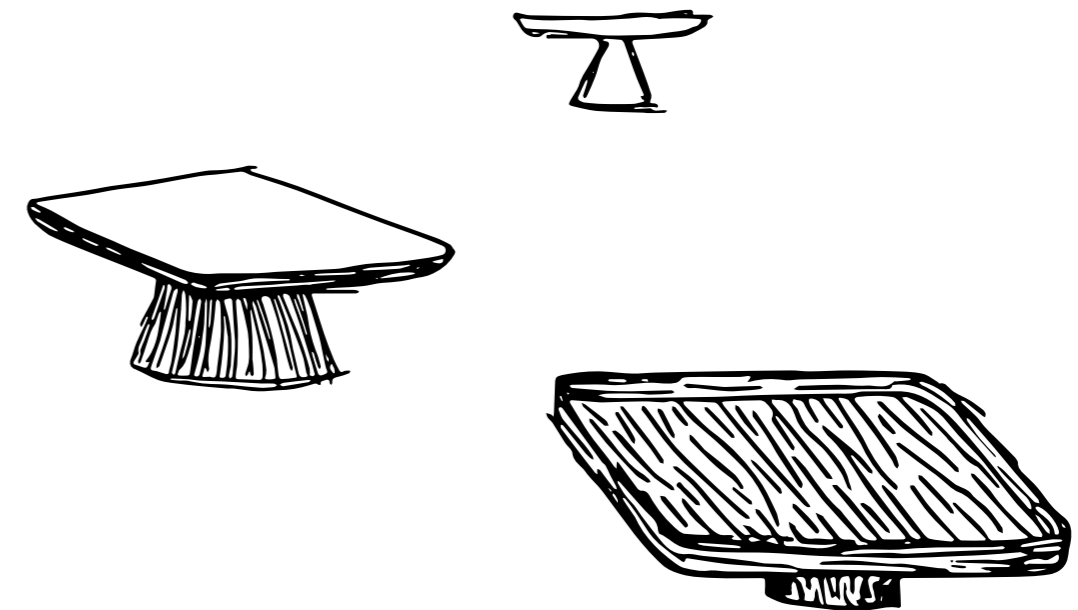




3.8.6 UTDRAK FRA DAGBOK UKE 8



Uprøving av ulike kombinasjoner med stamme og plate



- Det hjalp å jobbe med to ulike deler (stamme og plate), slik at jeg kunne se hvilke kombinasjoner som fungerte best og spørre meg seg hvorfor

- Dagbok 27.02.19 (vedlegg 1)



Illustrasjon av metoden tvungen kobling

3.9 TVUNGEN KOBLING

Tvungen kobling er en konkret metode utviklet av C.S Whiting og fungerer som et idé-genereringsverktøy (Lerdahl, 2007, s. 152). Denne uken er metoden brukt for å koble elementer i objekter sammen for å komme frem til ett nytt objekt. Informasjon er hentet fra objekter jeg har laget eller eksisterende produkter. Her ble koblingene kun gjort med to-dimensjonal skissering for hånd.

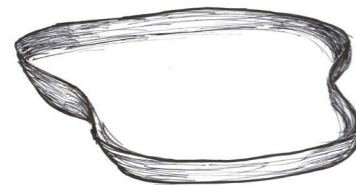
3.9.1 SKISSER UKE 9

- Ett utdrag av tvungen koblinger gjort som påvirket produktutviklingsfasen (flere i vedlegg 1). Både med objekter laget i prosjekt og andre produkter.

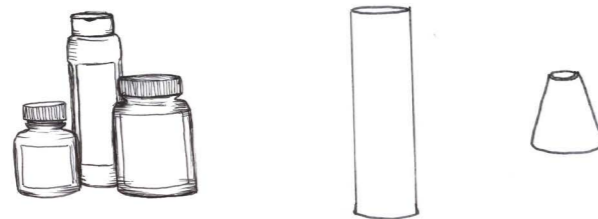
Kobling:



Resultat:

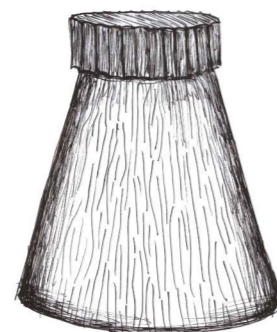


Kobling:



*Plastikkbeholdere/emballasje funnet hjemme.
Utgangspunkt i forprosjekt-utfordre materialiteten i
eksisterende produkter*

Resultat:



3.9.2 UTDRAG FRA DAGBOK UKE 9



- Utfordringen her er å koble/morphe former, ikke bare sett de sammen.

- Dagbok 08.03.19 (vedlegg 1)

3.10 VIDEREUTVIKLING AV FAVORITTER

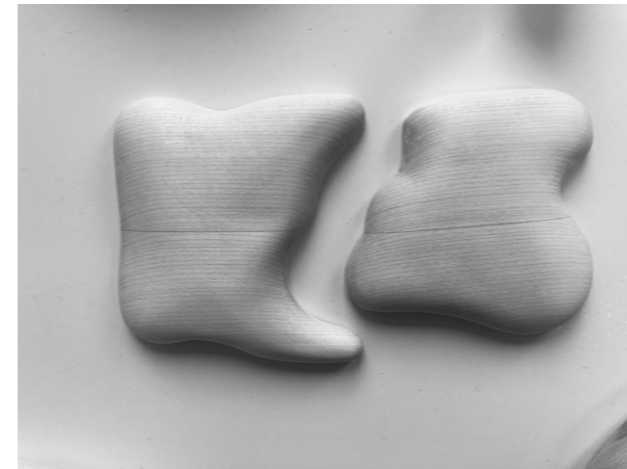
Det ble jobbet med objekter som jeg så potensialet i for produkter og de objektene jeg opplevde som mest interessante. Iterasjon av former ble gjort med ekstra oppmerksomhet til hva som kan forbedres. Dagboken ble her brukt som referanse til hva som kunne forbedres og endres. Da det var siste uke av metoden 60/60, ønsket jeg fortsatt å være åpen for nye objekter, i tilfelle det skulle oppstå nye former og ideer.



Objekter valgt for videreutvikling

3.10.1 UTDRAK FRA DAGBOK UKE 10





Jeg liker følelsen av mykhet hos objektet, både i uttrykket og ved berøring

- Dagbok 12.03.19 (vedlegg 1)

ET FORMBIBLIOTEK

*60 OBJEKTER
/60 DAGER*



Uvalg av formbibliotek



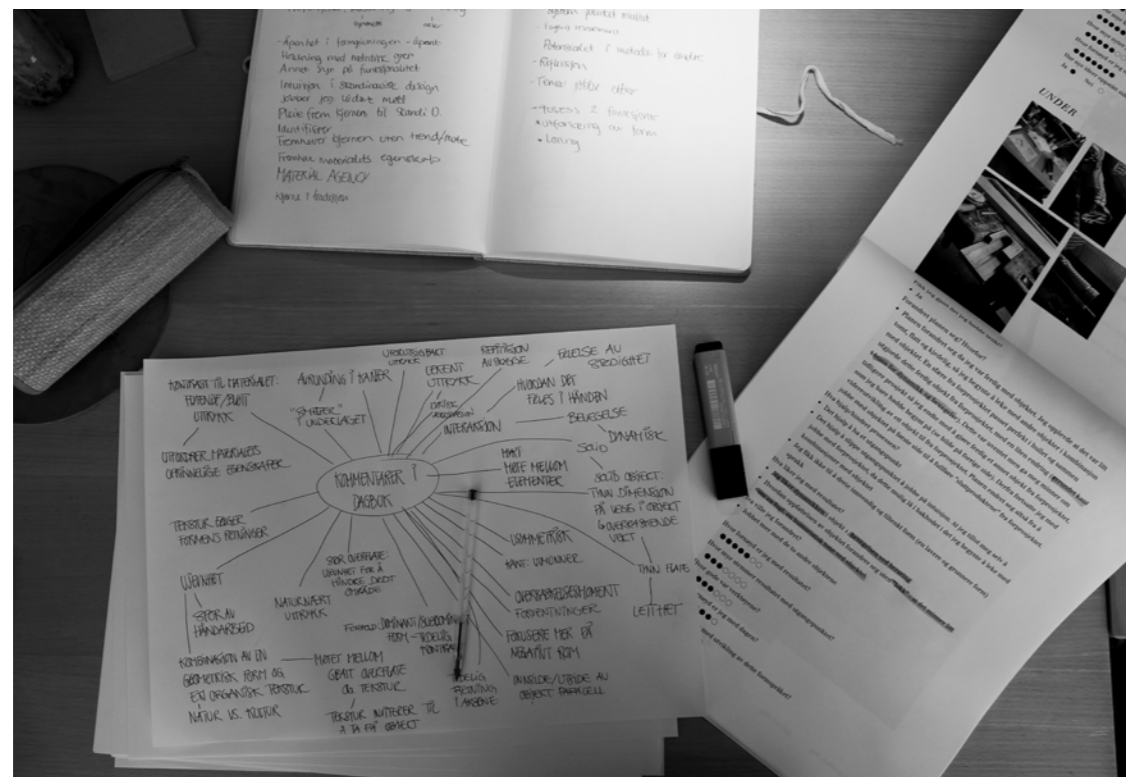
3.11 ANALYSE AV FORMBIBLOTEK

Følgende er gjort som refleksjon og analyse av formbiblioteket:

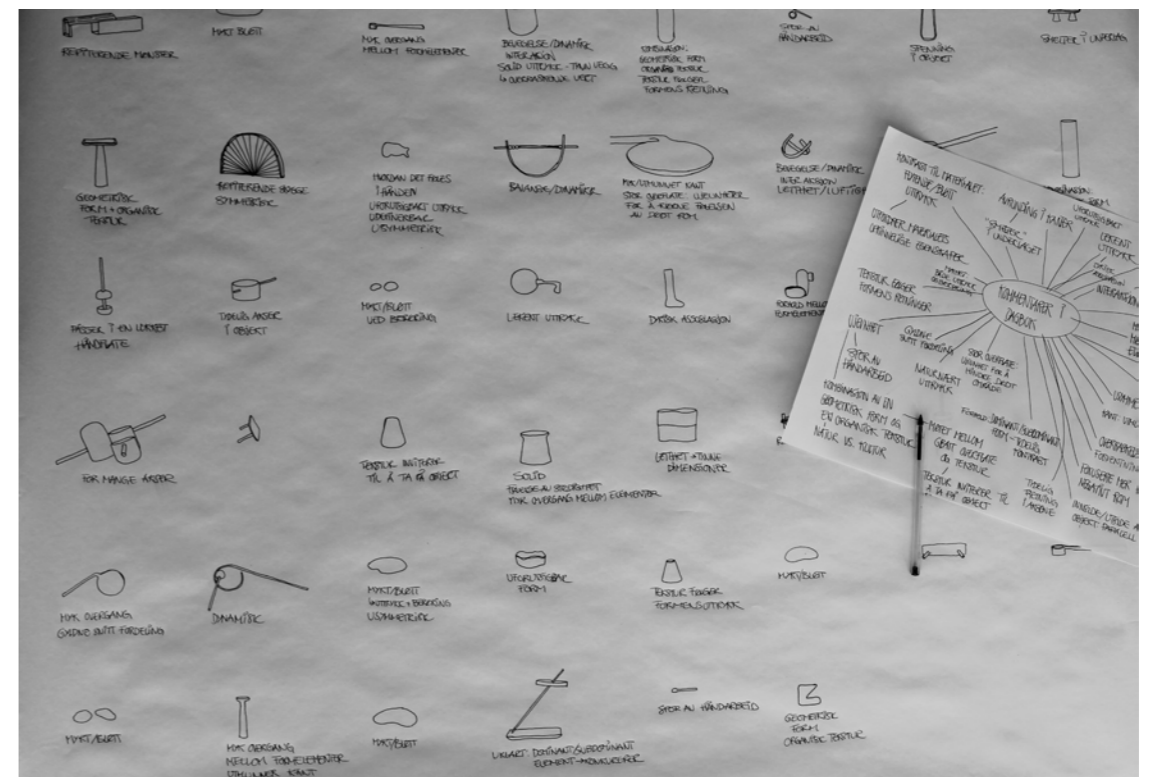
- Sortering og rangering av objekter
- Kartlegging objekter og elementer i objektene
- Stille spørsmål nedenfor:
 - Hvilke kvaliteter og elementer har gått igjen? Hvorfor?
 - Hvilke kvaliteter og elementer vil jeg bevare? Hvorfor?
 - Hvilke objekter har likheter? Hva er de?
 - Hvilke elementer lar materialet tale?
 - Hvilke kvaliteter i samsvarer med og representerer prosessen?
 - Hvilke kvaliteter har ett formspråk jeg kan forankre meg selv i?



Eksempel på grupperte objekter i kategori 2 (nest mest likte objekter)



Gjennomgang av artikuleringer i dagbok



Kart over objektene med kommentarer til kvaliteter elementer ved objektene jeg lar meg bemerke, både i dagbok og i ettertid (refleksjon i og over handling)

3.12 SAMMENDRAG FUNN FORMUTFORSKNING

Gjennom analyse og refleksjon så jeg tydelig kontraster i mange av objektene som representerte prosessen og materialet. Ved å kartlegge kontrastene ble det forståelig hva ulikhetene dreide seg om (se kart t.h.).

For å beskrive kontrasten hånd og maskin, natur og kultur, vil det her bli definert som håndverk og maskinteknikk.

Håndverk krever to typer kunnskaper; teknisk kunnskap om materialet og dets egenskap og teknisk kunnskap om manuell ferdighet for å forme materialet (Risatti, 2007). Gjennom hele prosessen er det opplevd læring i begge kunnskaper med materialet bjørk. Å lære en manuell teknikk er sentralt for at en håndtverker skal fokusere på de intellektuelle, abstrakte og konseptuelle utfordringene med ett objekt og ikke de fysiske hindringene om hvordan det skal gjøres. Praktisk teknikk i denne forstand kan læres ikke gjennom teori, men kan kun tilegnes gjennom å øve. Det handler om manuelle ferdigheter, muskelminnet og kinestetisk sensitivitet (Risatti, 2007). Ved en kontinuerlig produksjon av objekter, er jeg langt i fra utlært, men jeg har opplevd en endring i nettopp dette. Utover i prosessen ble det mindre fokus på hvordan det fysiske skulle gjøres og materialets begrensninger og mer på selve formgivningen.

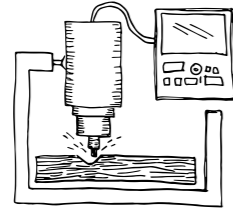
Professor Howard Risatti, ved Virginia Commonwealth University, hevder at hånden ikke bare er en enkel avhengighet til den fysiske kroppen men en refleksjon av mennesket som organisme og en forlengelse av sinnet. Når riktig teknikken kombineres med materialet, etablerer hånden automatisk fysisk og psykisk enighet med seg selv som forlengelse av sinn

”Jeg tror det er viktig i en tid med raske forandringer og stadig nye digitale muligheter, å opprettholde og styrke kontakten med materialer og håndens arbeid”.

- Grete Refsum (Eikeland, Askerøi, 2006)

og kropp og håndverkets gjenstand. I denne forstand kan sies at gjennom teknikken, informerer faktisk hånden objektet, gir det fysisk form og en formell betydning (Risatti, 2007). I ettertanke og med økt kjennskap til teknikk, ser jeg hvordan hånden og håndverk ikke bare må regnes som en fysisk handling. Hånden måler, skalerer og proporsjonerer slik at objektet og materialet vil møte kroppen, både fysisk og psykisk. Formgiver Tapio Wirkkala brukte ofte uttrykket “eyes at the fingertips”, som referer til nettopp dette; kompleksiteten og presisjonen gjennom håndens taktile følelse (Pallasmaa, 2009, s. 55).

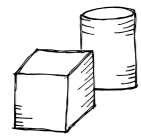
I dagens samfunn har majoriteten av håndverk blitt erstattet med maskinen og *maskinteknikk*, grunnet blant annet effektivisering og kostnad. I kontrast med hvordan objekter og materialer forholder seg til kroppen, blir spørsmålet heller hvordan materialet forholder seg til maskinen (Risatti, 2007). Som produktdesigner i dag tenker jeg kontakt med materialet er nødvendig for at produkter skal kunne relatere og sameksistere med kroppen. Designere i dag blir på mange måter tvunget til å forme produkter for masseproduksjon, så på tross av at en idé og en prosess er unik, blir resultatet sjeldent unikt (Risatti, 2007).



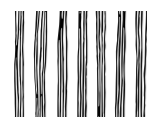
MASKIN



KULTUR



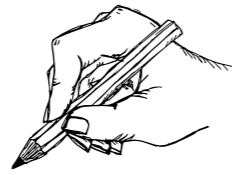
GEOMETRISK



SYSTEMATISK



STATISK



HÅND



NATUR



ORGANISK



UREGELMESSIG



DYNAMISK

”The tradition of craftsmanship is clearly gaining increasing value and appreciation in today’s reality of the technological world, mechanical production, and the regrettable loss of the touch of the human hand in our mechanically mass produced products and environments.”

- Richard Sennet (Sennet, Pallasmaa, 2009, s. 51)

Maskinen har, med dagens teknologi, blitt så dominerende at det er ikke lenger materialet som bestemmer begrensningene, men maskinen kan forme materialet om til noe som har lite å gjøre med materialets egenskaper eller føyeligheter (Risatti, 2007). Illustrasjon til venstre viser kontrastene hånd og maskin, natur og kultur som understreker prosessen. Illustrert i underkategorier er noen elementer og kvaliteter funnet i objektene som jeg opplever at representerer de to kategoriene og som ble tatt med i produktutviklingen.

Med hensyn til materialet, masseproduksjon og overforbruk og utvikling av ett økonomisk bærekraftig produkt, var tanken å understreke kontrasten hånd og maskin i produkt. Gjennom utforming vise at de to ”verdenene” kan sameksistere i harmoni i ett produktet og at den klare kontrasten heller understreker de to teknikkene og uttrykkene. Ved å etterlate håndens avtrykk på ett tilsynelatende maskinprodusert produkt kan det, i dagens hav av masseproduserte produkter, gi en fornemmelse av sjeldenhet og eksklusivitet.

3.13 REFLEKSJONER RUNDT METODEN 60/60

ETT OBJEKT HVER DAG

Metoden ble satt med utgangspunkt i at hver dag skulle resultere i ett objekt hver dag. Det tok ikke lang tid før jeg måtte endre det til at i løpet av 60 dager skulle det være 60 objekter, men ikke at hver dag måtte ha hvert sitt objekt. Dette var fordi jeg ikke ville at tidsrammen skulle begrense formen og utforskningen. Med tilbakeblikk på objektene, ser jeg at det ikke hadde vært mulig å fullføre mange av objektene på kun én dag. Igjen handlet det vel om å ha ett system å forholde seg til men ikke la systemet virke mot sin hensikt. Likevel ser jeg at rammen og målet om en såpass høy kontinuitet oppfordret meg til å jobbe intuitivt og hele tiden gå videre i forutforskningen.

BARRIEREN ER BRUTT

Gjennom kontinuerlig produksjon i samme materiale, har læringskurven med tanke på materialets egenskaper, verktøy og tekniske spørsmål til hvordan forme ett objekt, vært uvurderlig. Utgangspunktet var at heltre bjørk som modelleringsmateriale var utfordrende å forme og å bruke verkstedene som arbeidsplass var en barriere. Ved utvikling av sluttprodukter, merket jeg det motsatte; å jobbe med materialet ga meg flere ideer og det var motvillig at jeg måtte forlate verkstedet. Av å bruke materiale og verkstedene med høy intensitet ble barrieren borte. Tanken om at resultatet av en dag ikke *må* bygges videre på neste dag, tillater en mer eksperimentell utprøving i materialet enn tidligere designprosesser. Ett mer avslappet forhold og økt kjennskap til verkstedet og materialet, tillot meg etterhvert i prosessen å fokusere mer på form.

Å SE MED HENDENE

Med en konstant i materialet, lærte jeg å kjenne materialet gjennom hendene. Jeg har brukt hendene som målestokk for dimensjoner, proporsjoner og teksturer. Å lage fysiske skisser har gitt haptisk tilbakemelding, spesielt med tanke på taktilitet. Her vil jeg spesielt understreke det å kjenne på overflaten, la treverkets oppbygning bestemme retning og betydningen av vekt på ett objekt. Den fysiske tilnærmingen til skissering har gitt meg forståelse for at ett estetisk uttrykk handler om flere sanser utover hva øyet kan se.

”All the work of the hand is rooted in thinking”

- Martin Heidegger (Heidegger, Pallasmaa, 2009, s. 47)

MAN LÆRER AV SINE FEIL

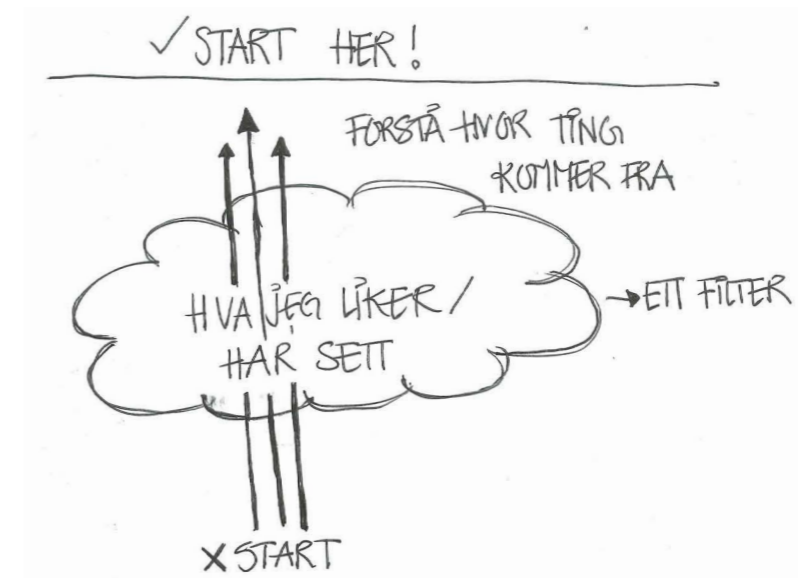
Å oppdage ny form gjennom å prøve ut og faktisk feile. ”Feilene” har både vært ett utilfredsstillende formresultat men også tekniske feil. Tekniske feil har for eksempel vært at treverket ikke tåler belastningen og sprekker eller ett feilkutt som endrer utgangspunktet for en form. Å reflektere over hvorfor ett objekt ikke er estetisk tiltalende eller ikke fungerer, har vært like viktig som hvorfor det fungerer. Prosessen har resultert i bedre kjennskap til formprinsipper og ett mer trent øye for formdetaljer som avgjør om ett objekt eller produkt er utformet harmonisk.

RUTINEN SOM RYDDER OPP ROTET

I en prosess som kan virke overveldende, som jeg har følt arbeidet til tider har vært, har det vært trygt å ha en rutine å forholde seg. Med å hver starte og avslutte dagen med dagboken, har jeg fått orden i tankene og dokumentasjonen. Det er mye tanker, følelser og funn som oppstår i løpet av dagen og da har det vært betryggende å vite at rutinen vil gi meg tid til å dokumentere og oppsummere dette. Med jevne mellomrom har dagboken blitt skrevet ut og vært lett tilgjengelig, slik at jeg ved behov har kunnet gå tilbake i egne tanker.

VALGENE MÅ FORANKRES I MEG SELV

I dag, både som designer og forbruker, ser jeg hvor lett det er å la seg påvirke av trender. Med konstant input fra omverden gjennom ulike medier, ligger det en stor utfordring å skille sitt eget formspråk fra trender og eksisterende produkter. I enkelte objekter ser jeg i ettertid at en underbevisst tanke om noe jeg har sett før, har bestemt formgivningen. Under første veiledning med Andreas Engesvik, ble jeg bevisstgjort på dette og jobbet mer målrettet mot å skape noe som var forankret i meg og ikke omverdenen (se illustrasjon neste side). Det er mulig den intensive perioden på 60 dager ga meg rom til å dykke dypere i eget formspråk og univers og ta avstand fra omverdenen. Jeg ser en tydelig sammenheng mellom å ta bevisste valg som er forankret i meg selv og å designe noe unikt. Det er vanskelig å legge alt man liker bak seg og designe derfra, og jeg kan ikke med sikkerhet si at jeg har tilegnet meg evnen enda, men metoden har hjulpet meg til å forstå hvor tingene kommer fra.



Illustrasjon fra veiledning med Andreas Engesvik 30.01.19

SKIFTE FOKUS

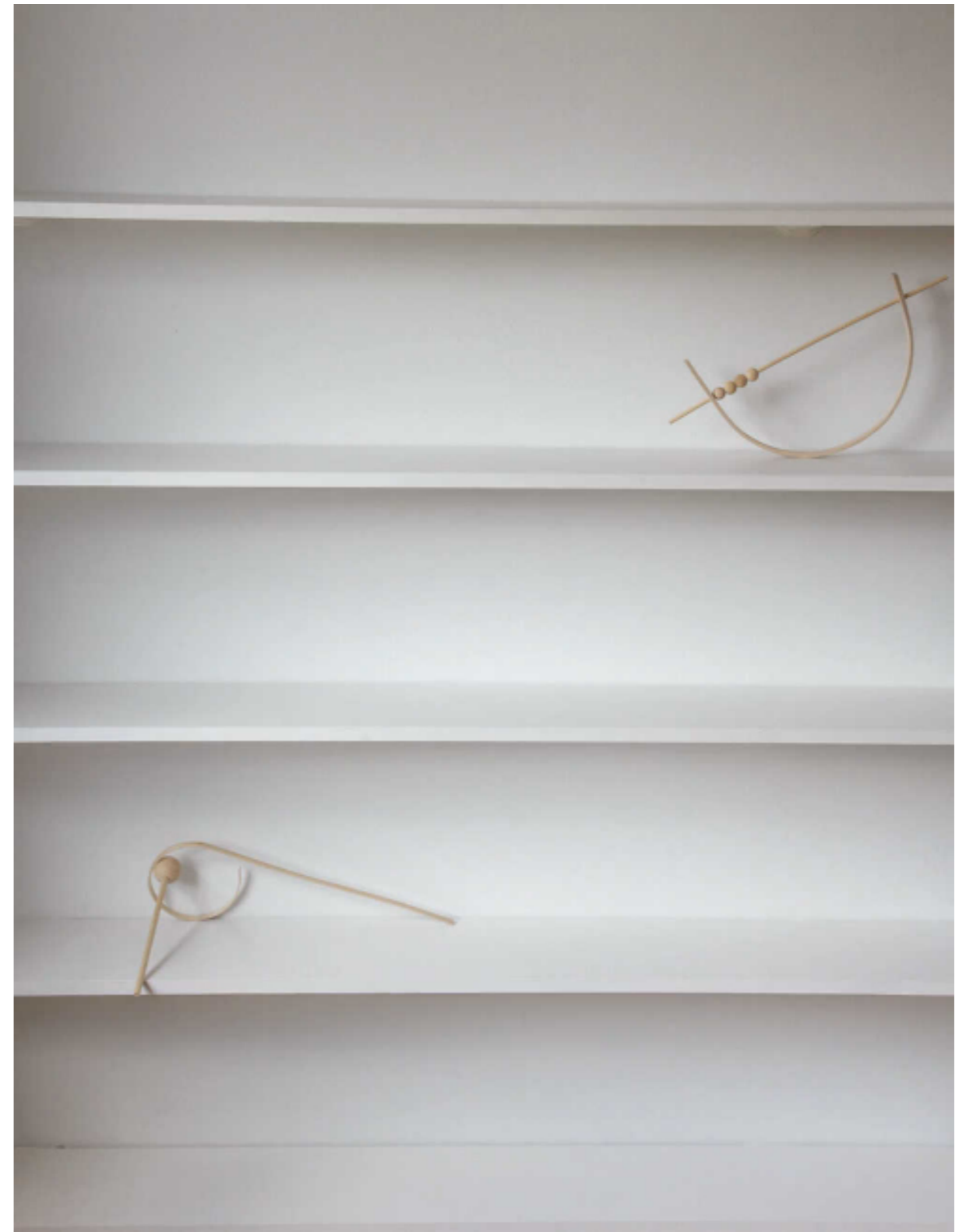
Temaene for hver uke var tiltenkt som læring om form og formprinsipper, ett idégenereringsverktøy. De var satt på bakgrunn av hva jeg tenkte var nødvendig for å utvikle meg som designer og formgiver. I begynnelsen av perioden synes jeg å ha ulike temaer og fokusområder hver uke fungerte godt og at det genererte nye ideer. Det strukturerte og drev prosessen fremover, samtidig som det tillot meg å gå mer i dybden. Rundt den 7. uken, begynte jeg å kjenne på at temaene ble mer en begrensning enn en katalysator for nye former. Jeg bestemte meg derfor å bryte "systemet" for få utløp for former og ideer som hadde oppstått underveis, men som ikke passet til temaene for uken. I ettertid tenker jeg at det var betryggende å ha noen rammer å forholde seg til, men at det må være rom for å spore av i en eksperimentell fase for å ikke hemme den kreative prosessen.

FOTOGRAFI SOM REFLEKSJON

Et verktøy som ga meg rom for å reflektere over form, var jevnlig fotografering av objektene. Ved å fotografere objektene uten forstyrrende bakgrunn, ble formen tydeliggjort for meg. I tillegg mener jeg at å ta gode bilder (god kvalitet, godt lys og nok rom rundt objektet) av objektene har åpnet for nærmere objekter jeg i utgangspunktet ikke så verdier i. Med ett perspektiv gjennom kameranlinsen ble det en tydeliggjøring av formen. Fotografi har på mange måter fungert som artikulering for denne prosessen.

MOTSTAND OG FRUSTRASJON

Opplevelse av motstand og frustrasjon har klart vært til stede underveis i prosessen og har påvirket objekter. I en periode etter ca. 4 uker, begynte jeg å kjenne på at jeg var tappet for ideer og at objektene som ble laget var uinteressante (se vedlegg 5). I forkant var jeg forberedt på en slik periode, men ikke at den kom så tidlig i prosessen. Å kartlegge og beskrive følelser og objektene, hjalp meg å forstå at forandring måtte til. Etter veiledning, gruppeveiledning, ekstern og intern veiledning, ble svaret å slippe meg fri. Dette gjorde jeg med for eksempel å ikke tegne ideer før verkstedet, bytte arbeidsplass, jobbe med friere materialer og slippe tanken om at det til slutt skal bli ett produkt. Det tok tid før jeg fant motivasjonen igjen, men gode fotografier av objektene ga meg selvtillit om at objektene likevel hadde noe ved seg.



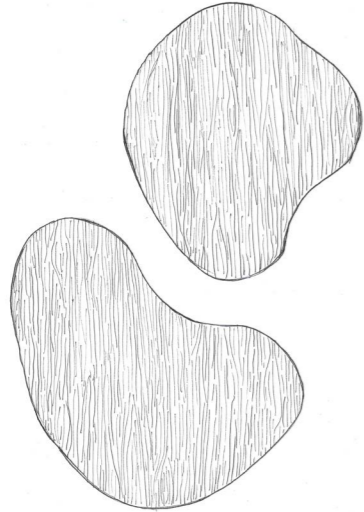
Klikk på bildet for å se animasjon

4.
FRA OBJEKT TIL
PRODUKT

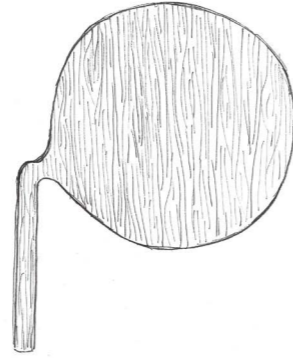
4.1 IDEUTVIKLING TIL PRODUKTER

Etter formutforskning og analyse, ble objekter utviklet til produktideer:

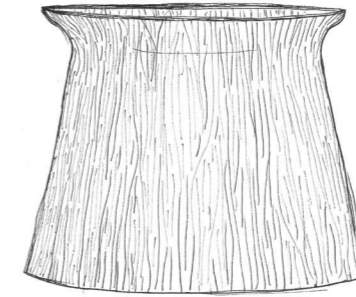
1. Fat/bolle



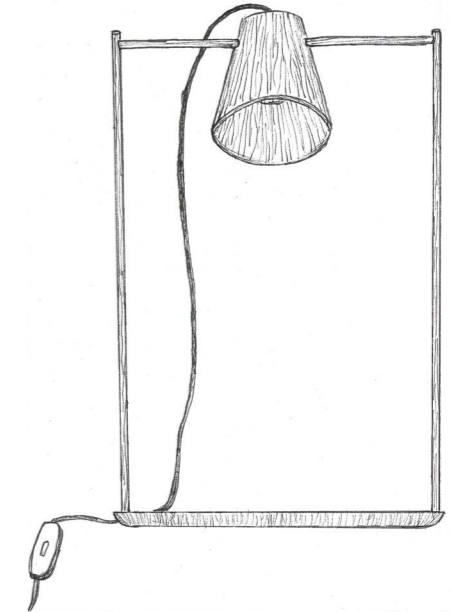
2. Serveringsfat



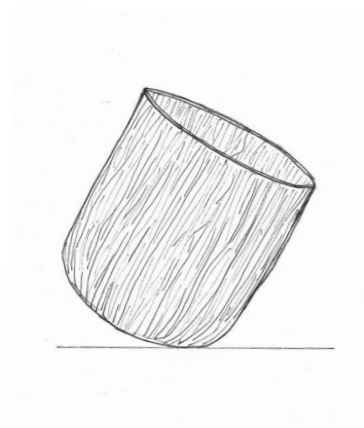
5. Pidestill



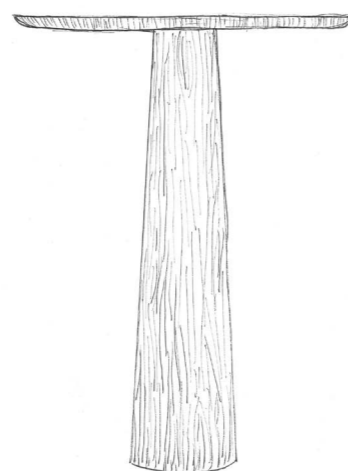
6. Lampe



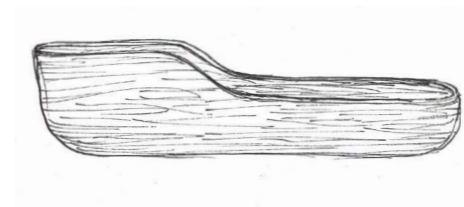
3. Vippende beholdere



4. Sidebord



7. Eggeglass/holder



8. Serveringsbolle/fat



4.2 EKSPERTINTERVJU ANDREAS ENGESVIK

Veiledning hos Andreas Engesvik 12.03.19 (vedlegg 1) for tilbakemelding på produktideer og veien videre i prosjektet. Her ble ett utvalg av objektene tatt med sammen med produktideer. Nedenfor er det satt opp tilbakemeldinger punktvis som drev prosessen og påvirket resultatet:

- Viktig å forstå valget mitt og hvorfor, spørre meg selv hvorfor noen ting er mer ferdig enn andre?

- På ett tidlig stadiet i livet, som du er nå, er det ganske naturlig eller alminnelig at man ønsker å bruke hodet sitt på en presis måte som mulig og da kan det fort bli en felle å gå i, at en ting kan være to ting på en gang

- Umiddelbart er ett viktig ord. Objekter er ofte mer umiddelbare og intuitive, ikke alltid men ofte, hvis de krever lange forklaringer, er de ikke nødvendigvis noe mer interessante

- Definere minimumskrav til funksjon: gjennomgående i objektene er holde frem, lagre, legge på, beholde

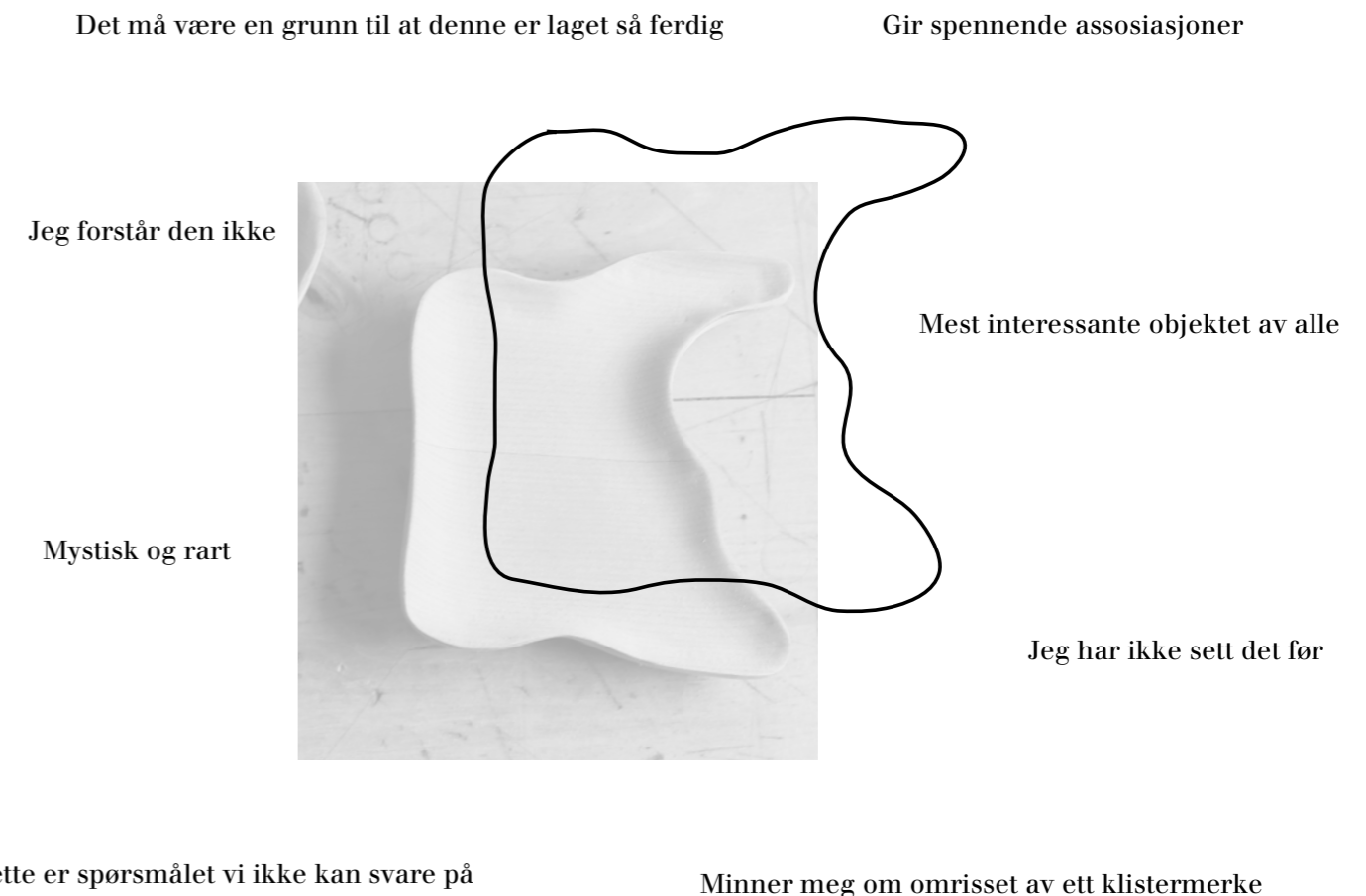
- Ta ut hånden, følsomheten, kroppsligheten og naturen fra prosessen din

- Viktig poeng at det skal være en invitasjon til å ta på

- Alle disse tingene kan produseres uten problem

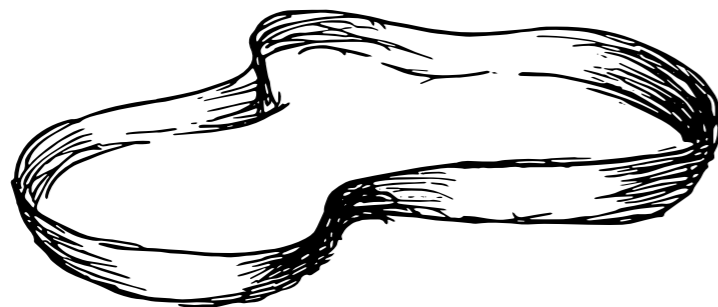
- Håndverk og unik tilknytting til teknikk og materialet.

”Hvis du viser 10 spørsmål til folk flest, vil de aller fleste svare på det de kan si noe om. For oss formgivere er det mest interessante spørsmålet det vi ikke kan si noe om eller svare på”



Kommentarer gitt til avbildet objekt

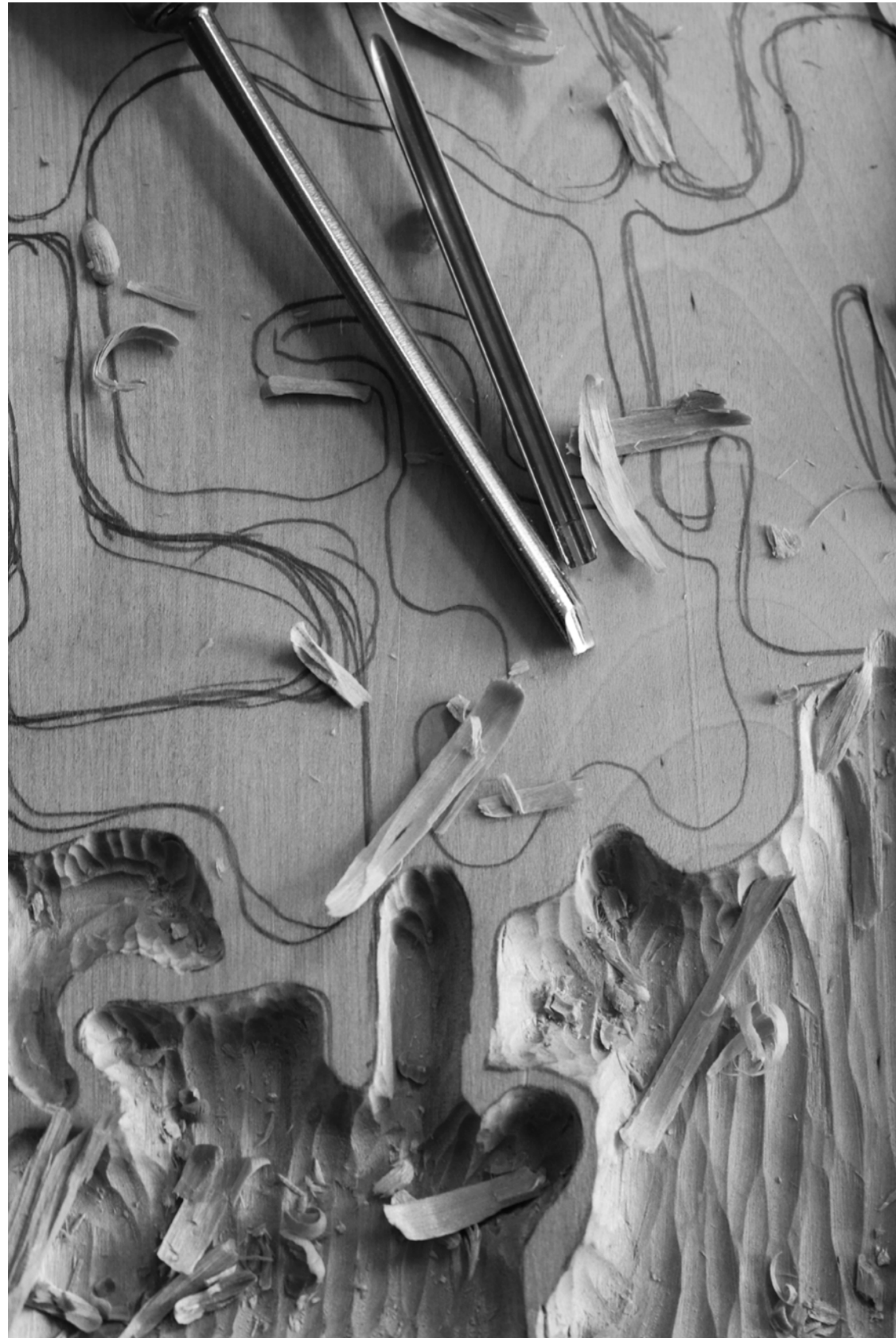
4.3 FORMER FOR BERØRING



I utviklingen av konseptet ”Remisuss”, har jeg tatt utgangspunkt i objekt avbildet på forrige side. Med fokus på det ugjenkjennelig og udefinert i formen, har det blitt utprøving av former med kvalitet og egenskaper. Her ble bruk av negativt rom, (se vedlegg 1 - 12.03.19) for utvikling av intuitive og tilfeldige former sentralt. Det udefinert, sammen med den glatte overflaten, kan trigge til å ”se med hånden” og invitere til berøring. Det ble derfor ett fokus at proporsjoner og skala av formene skulle forholde seg til hånden. Den nesten polerte overflaten, tydeliggjør treets struktur og årringer og dybdeforskjellene i produktet. En jevn og glatt overflate kan gi assosiasjoner til maskinen, men for å bevare håndens avtrykk, ble ujevnheter i kurvene og dybden i bevart.

Den ”rare” formen er mulig at trigger spørsmål om bruk. Det er vanskelig å umiddelbart plassere den i en produktkategori og gitt bruk. Da prosessen og metoden har handlet om å utvikle objekter og ikke produkter, ble objektet et valg som jeg opplevde representerte prosessen - en sensitivitet til funksjon. Objektene laget i løpet av de 60 dagene har en type sensitivitet til bruk, der flere ikke har en gitt eller åpenbar funksjon. Med Remisuss var derfor ambisjonen at brukeren selv kan definere bruksområde, både som aktivt (i bruk som beholder eller fat) produkt og passiv tilstand (som en skulpturell gjenstand).

remissus adjective relaxed/slack/sagging; loosely spaced; remiss; mild/gentle/free-and-easy/casual;



Bruk av negativt rom for utnyttelse av materialet og skape nye former - metode fra 12.03,19 (vedlegg 1)



Håndens avtrykk



Utforskning av ulike former

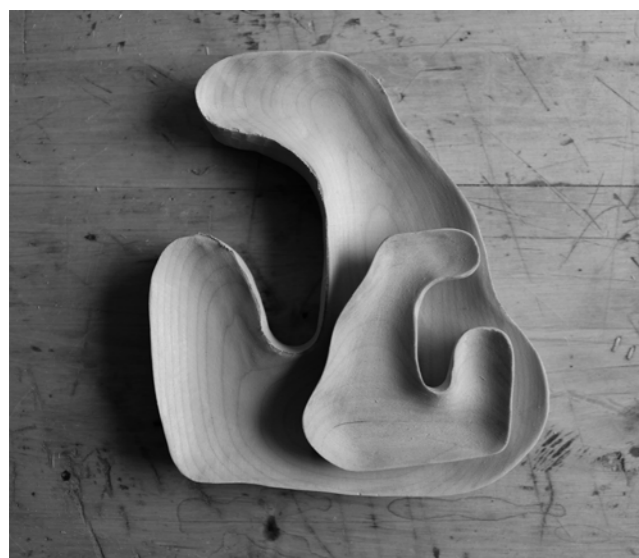


Med ulike dybdeforskjeller ser det ut som konturen av objektet følger treverkets struktur



Foto som refleksjon over form





Skalering av former, finne en størrelse som kan forholde seg til hånden



"Rettere" kanter gir assosiasjoner til ett organisk puslespill

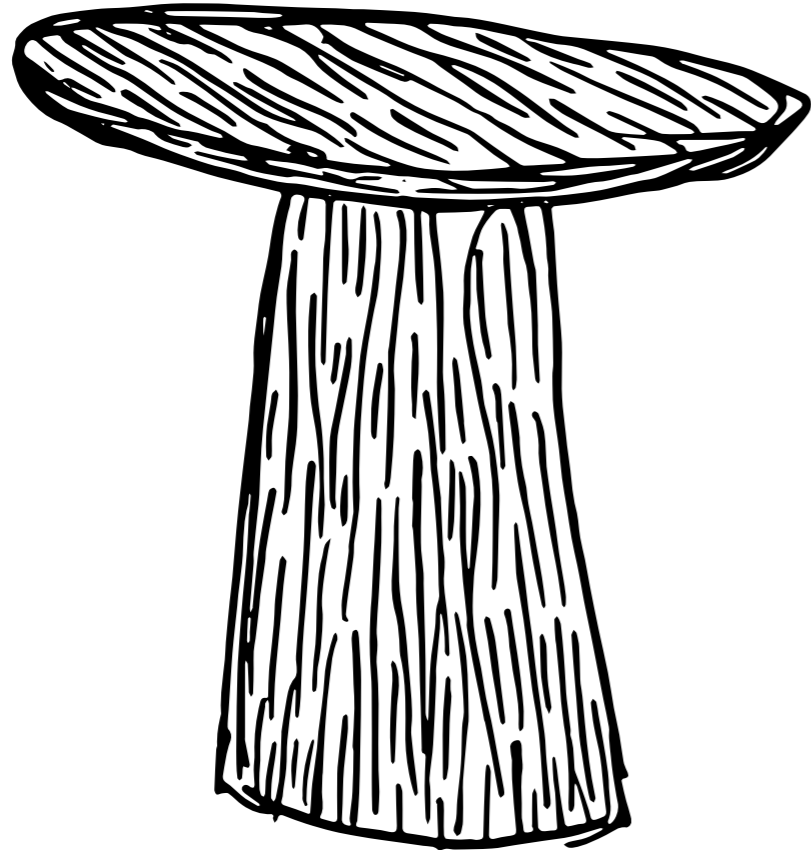


Sammensetning av formene gir ulike uttrykk og negative rom



Hvilke former er familiære?

4.4 GEOMETRISKE FORMER MED ORGANISK TEKSTUR



Pedestal ble utviklet med utgangspunkt i objekter utviklet i uke 8 (se side 102-107). Der oppdaget jeg hvordan kontrasten mellom håndverk og maskin kan fremme hverandre. Understreke møtet mellom rette, klare linjer i de geometriske formene og den ujevne, organiske og usystematiske teksturen på overflaten. Kontrasten ville fremme den håndlagde teksturen og opptre som en taktil overflate. For å fremheve en myk form eller linje kan det være vitalt å sette den opp mot ett hardere, rettere uttrykk eller linje (Rybakken, 2008).

Med å kartlegge teknikker jeg har brukt under metoden 60/60, ville jeg at konseptet også skulle representere store deler av prosessens fysiske arbeid; treutskjæring og dreining. Gjennom disse teknikkene ble jeg kjent med materialet og ville derfor videreformidle dette. Å gjøre utskjæringer i treverkets retning og kjenne til dreide former som fremmer teksturen i treverket.

Med ambisjon om å designe ett bærekraftig produkt, ble enkel konstruksjon uten behov for komplisert montering, vektlagt.

”base supporting a column, statue, etc.,” from Middle French piédestal (1540s), from Italian piedistallo ”base of a pillar,” from pie ”foot” + di ”of” + Old Italian stallo ”stall, place, seat,” from a Germanic source. Spelling in English influenced by Latin pedem ”foot.”

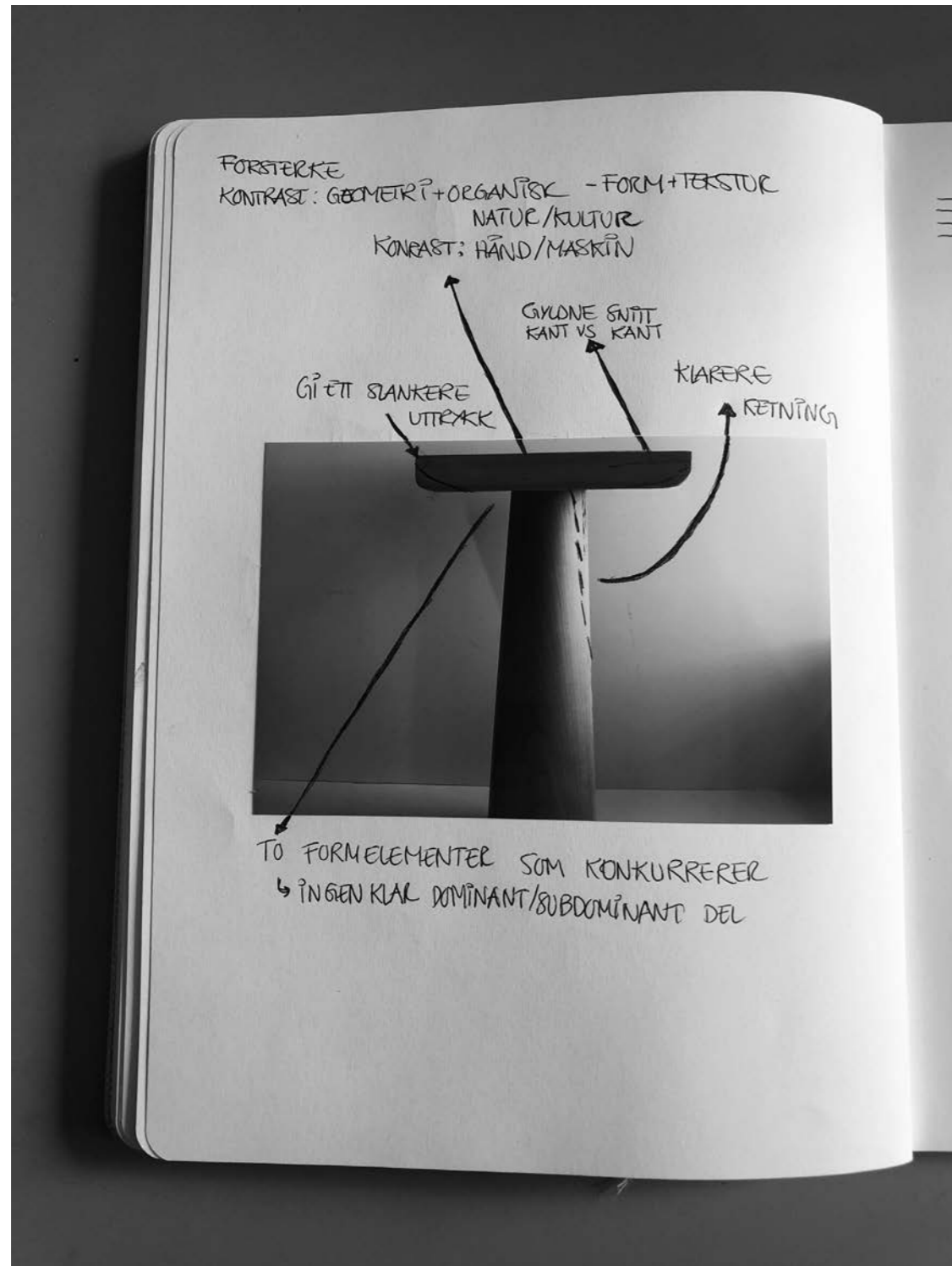
- Online Etymology Dictionary



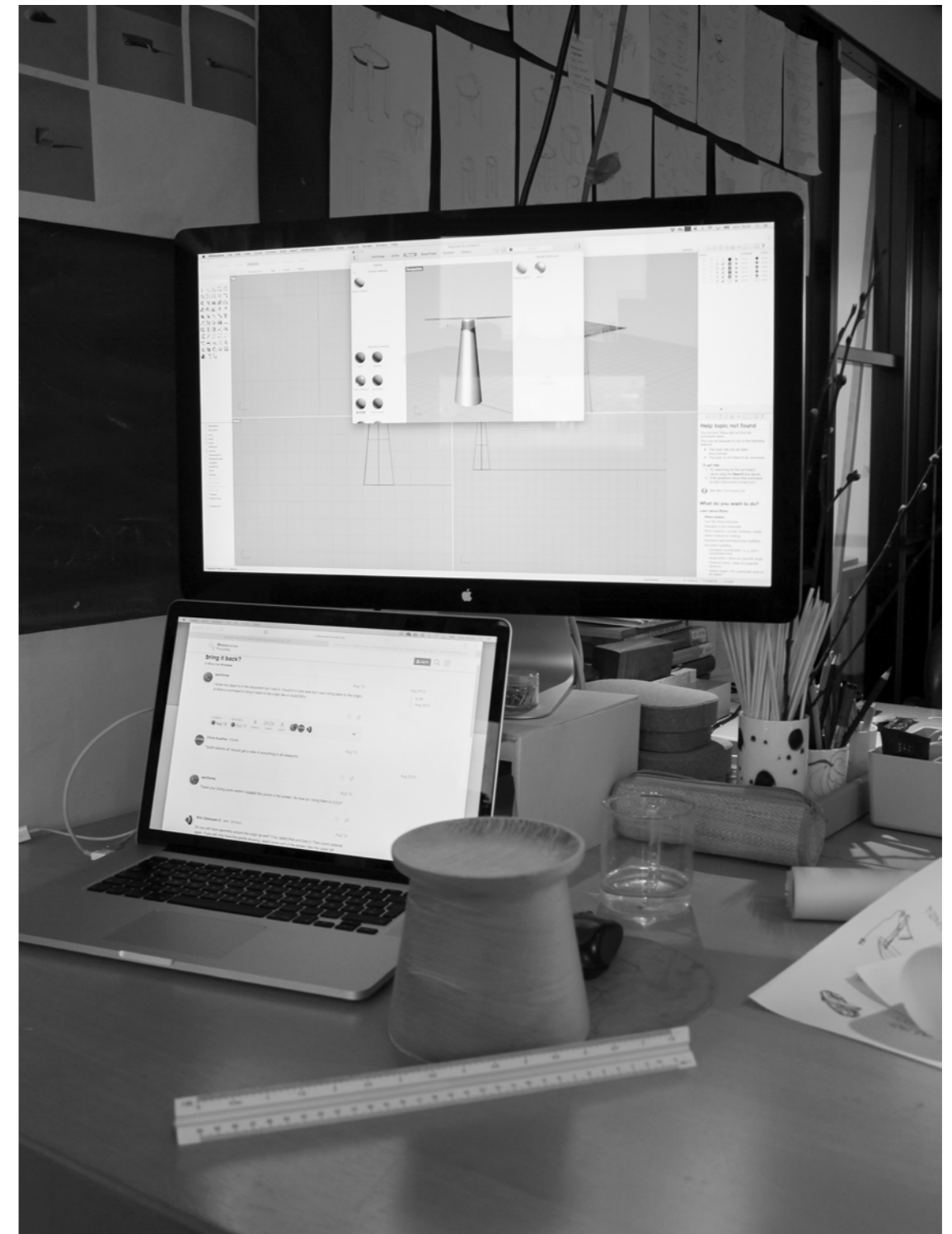
Dreining treverk: samarbeid mellom hånd og maskin



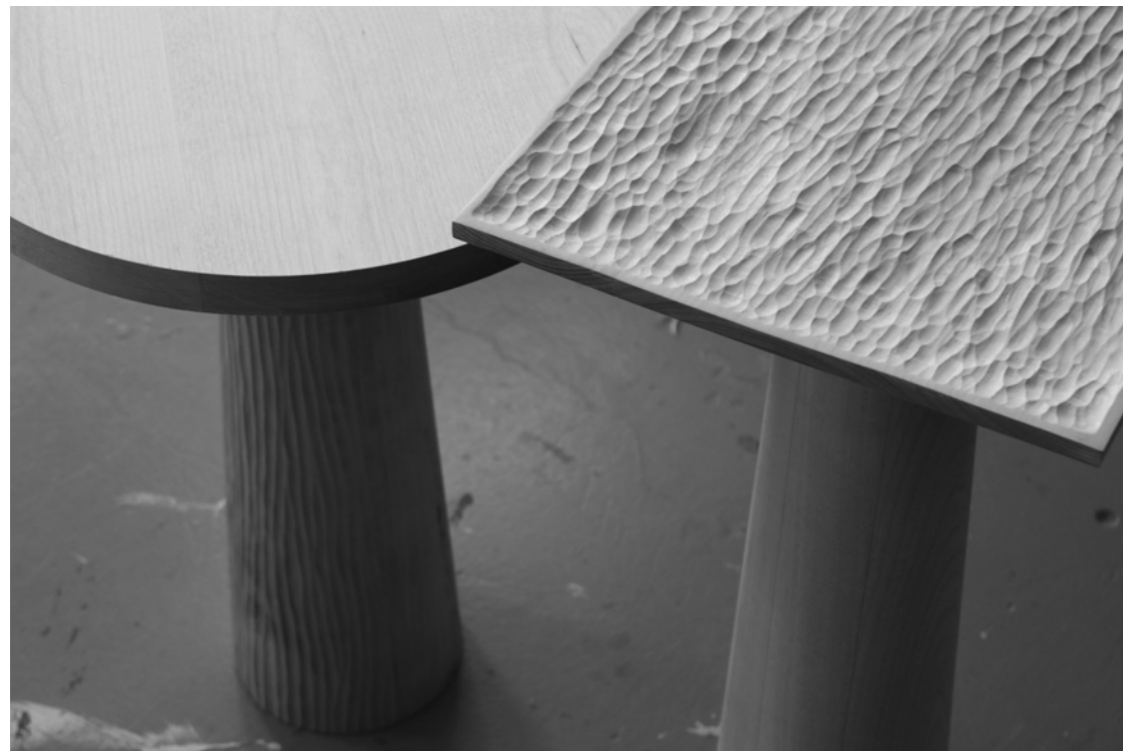
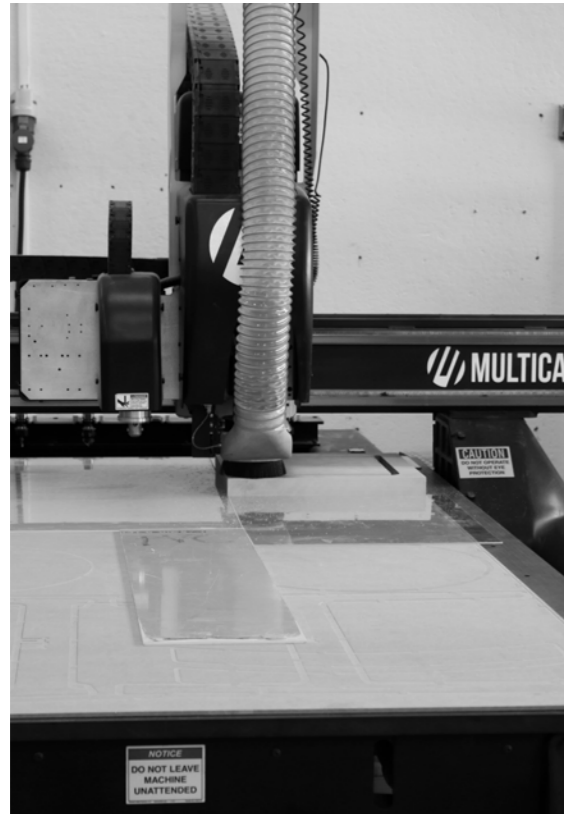
Treutskjæring: synliggjøre sporet av hånden



Modell 1 : skalert opp objekt fra fase 2 (objektfase) med kommentarer til form og harmoni i objekt



Bruk av digital modellering for undersøkelse av form og forberedelse av CAD fil til CNC fresing



Samarbeidet mellom hånden og maskinen. Bruk av maskinens evne for presist arbeid (underside av bordplate) og håndens følsomhet for tekstur som lytter til materialet



Siste utarbeiding: finjustering av' dimensjoner. Finne harmonisk forhold mellom bordplate og ben

5.
OBJECTUM

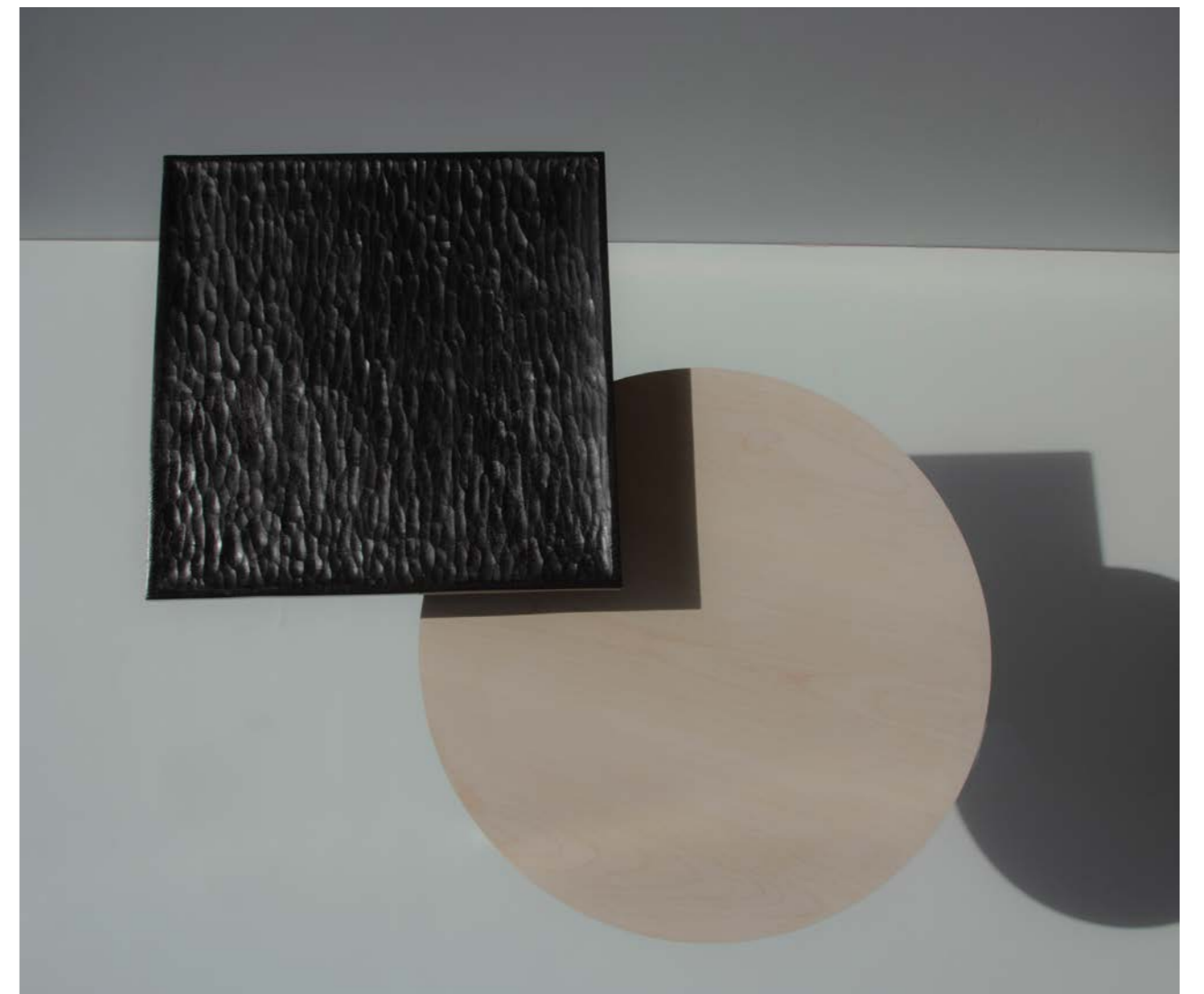
REMISSUS





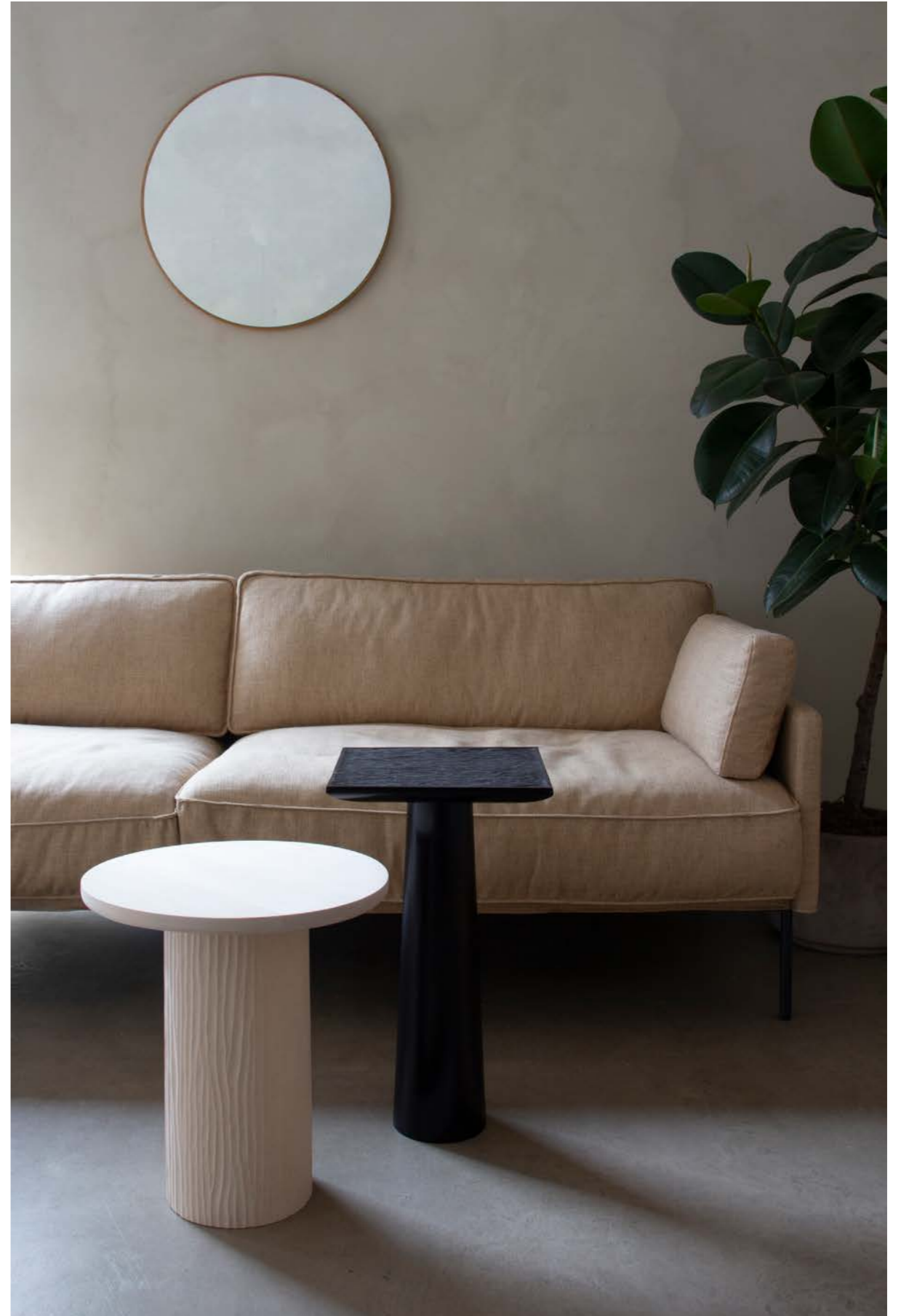
PEDESTAL







5.
AVSLUTTENDE
DEL



6.1 KONKLUSJON

I løpet av denne perioden har jeg tilegnet meg økt kunnskap om form, formteori, materialet bjørk og håndverkteknikker som dreining og treutskjæring. Som designer har jeg ikke bare designet objekter og produkter, men også en metode for materialbasert formutforskning.

Med bjørk som konstant materiale, en kontinuitet i produksjon og gitte parametere for hver uke, så jeg at det oppstod behov for endringer underveis. Gjennom den eksperimentelle prosessen, har jeg sett viktigheten av å følge intuisjonen, på tross av at det kan føre til avvik fra metoden. Her vil jeg trekke frem de endringene som omhandler ett objekt per dag og forskjellige fokusområder for hver uke. Metoden har hjulpet meg å strukturere, dokumentere og systematisere arbeidet, men for utforskningens del, har avvik fra metoden åpnet opp for å få utløp for det kreative. Jeg har til tider opplevd at de konstante rammene i metoden (materialet, tiden og fokusområder) har resultert i frustrasjon og nærmest tappet meg for motivasjon og kreativitet. Det er i disse tilfellene avvikene fra metoden har vært nødvendig. Gjennom å sette parametere og rom for avvik i forkant av metoden, kunne den kreative sperren løsnet lettere. Å jobbe med bjørk krever mer fysisk energi å forme, sammenlignet med for eksempel leire. På bakgrunn av dette kan materialet ha begrenset formgivningen og stiller jeg spørsmål til hvor bred formutforskningen ble.

Erfaringene med den intuitive arbeidsprosessen av 60/60 og av analysene av de ferdige objektene har bidratt til økt innsikt og definering av mitt eget formspråk som designer. Formbiblioteket har bidratt til nye produkter i forbindelse med denne avhandlingen, men kan også refereres til videre i





min karriere som designer. Prosessen har lært meg at listen for å utarbeide en fysisk modell, ikke trenger å være så høy. For å lage ett fysisk objekt, må det nødvendigvis ikke være ferdig uttenkt, dimensjonert eller ha en gitt funksjon. Å presentere en tanke, eller en idé, tredimensjonalt, gir ett helhetlig estetisk inntrykk, på ett annet nivå enn en skisse på papiret eller digital modellering er i stand til å gi.

Å forme og se med hendene har vært sentralt i denne prosessen. Inntrykk gjennom materialet, taktiliteten i ulike overflater, vekt og dimensjoner som forholder seg til hånden og kroppen. Med å starte med en idé myldring gjennom to-dimensjonal skisse, men å være åpen for forandringer underveis i formingen av tredimensjonal skisse, har nye former og ideer oppstått. Skissene på papir har vært viktig for å dokumentere tanker som oppstår. Skissene har også gitt muligheten til å hente opp ideer og tanker, som ikke ble utforsket tredimensjonalt umiddelbart. Skissene er brukt som 'språklige artikuleringer' mine former i utforskningen.

Fotografi har også fungert som en type artikulering for denne prosessen. Stadig fotografering av objekter har gitt rom til å reflektere over og tydeliggjøre form. Det har gitt anledning til vurdere objektene uforstyrret i ett perspektiv og i noen tilfeller oppdage usette kvaliteter.

I dagens samfunn, med overforbruk og masseproduksjon, der vi konstant informeres om nyheter og trender, tror jeg historien bak produktene og ett solid materiale og konstruksjon, kan ha påvirkning på produkttilknytning og produkt-levetid. At en hånd har vært med på å forme med produktet kan gi verdi for brukeren.



Avbildet til venstre er ett av Pedestal-bordene ett eksempel på dette, utført med tre ulike teknikker; CNC-frest underside av bordplate - maskin, treutskjæring av overflate på bordplate - hånd, og dreid fot - ett samarbeid mellom hånd og maskin. Ett eksempel på hvordan de 3 ulike retningene - "artist eye", "crafters hand" og "designers head" har tatt del i en produktutvikling. Målet med sluttproduktene er at de skal formidle og representere prosessen. Da bruk av digitale verktøy og selvdrevne maskiner har vært nærmest ikke-eksisterende i prosessen, kan en så maskindrevet teknikk som CNC fresing virke motsiende. Gjennom tydeliggjøring av kontrasten mellom hånd og maskin, spesielt i produktet "Pedestal", er tanken at de to teknikkene fremmer hverandres kvaliteter. Det presise arbeidet maskinen kan utføre og det frie og uforutsette hånden kan tilføre.







6.2 KILDER

Adamson, G. (2013). *The invention of craft*. London: Bloomsbury.

Akner-Koler, C. (2007). *Form & formlessness : questioning aesthetic abstractions through art projects, cross-disciplinary studies and product design education*. (nr 2659), Axl Books, Göteborg.

Alvesson, M., & Sköldbberg, K. (2015). *Tolkning och reflektion : vetenskapsfilosofi och kvalitativ metod*. Lund: Studentlitteratur.

Arlander, A. (2014). *On Methods Of Artistic Research* Reporting Artistic Research Yearbook 2014 (pp. 26-39). Hentet fra https://www.academia.edu/7943851/On_Methods_of_Artistic_Research.

Andreas Engesvik, Oslo (2016). *About*. Hentet fra <http://www.andreasengesvik.no/about/>

Carolyn, E., Tony, E. A., & Arthur, P. B. (2010). *Autoethnography: An Overview*. *Forum: Qualitative Social Research*, 12(1).

Chapman, J. (2015). *Emotionally durable design : objects, experiences and empathy* (2nd ed. ed.). London: Routledge.

Eikeland, O., & Askerøi, E. (2006). *Å formgi en kant. Bidrag til utvikling av teori for tingmakere* (Vol. 13). Lillestrøm: Høgskolen i Akershus.

Faste, H. (2017). *Intuition in Design: Reflections on the Iterative Aesthetics of Form* (Vol. 2017-, pp. 3403-3413).

Garvin, E. G., Kringlebotn, T., Aust-Agder, h., Skogselskapet i, V.-A., & Ringer i, v. (2000). *Bjork : skog, tradisjon, inspirasjon, emne, håndverk*. Lillesand: Aust-Agder husflidslag.

Groth, C. (2017). *Making sense through hands: Design and craft practice analysed as embodied cognition*.

Hannah, G. G. (2002). *Elements of Design : Rowena Reed Kostellow and the structure of visual relationships*. New York: Princeton Architectural Press.

Kries, M. (2012) *Erb Series, 2012, Ronan And Erwan Bouroullec* hentet fra: <https://www.thewrongshop.co.uk/products/series/ronan-and-erwan-bouroullec/>

Kortvedt, R. A (2015) *Daily Spoon* hentet fra: <https://www.stiankorntvedruud.com/Daily-Spoon-2014-15-1>

Lerdahl, E., & Finne, P. (2007). *Slagkraft : håndbok i idéutvikling*. Oslo: Gyldendal akademisk.

Ludden, G., Schifferstein, R., & Hekkert, P. (2008). *Surprise As a Design Strategy* (Vol. 24).

Ludden, G. D. S., Schifferstein, H. N. J., & Hekkert, P. (2008). *Surprise As a Design Strategy*. *Design Issues*, 24(2), 28-38. doi:10.1162/desi.2008.24.2.28

Norman, D. A. (2005). *Emotional Design: Why We Love (or hate) Everyday Things*. New York: Basic Books.

Online Etymology, pedestal (n.), hentet fra <https://www.etymonline.com/search?q=pedestal>

Pallasmaa, J. (2009). *The thinking hand : existential and embodied wisdom in architecture*. Chichester: Wiley.

Reis, H. T., & Gable, S. L. (2000). *Event-sampling and other methods for studying everyday experience*. In H. T. Reis & C. M. Judd (Eds.), *Handbook of research methods in social and personality psychology* (pp. 190-222). New York, NY, US: Cambridge University Press.

Rina, B., Kelly, F., & Jacqueline, P. (2011). *The Value of Storytelling in Product Design*. In S. Arlindo & S. Ricardo (Eds.), *Handbook of Research on Trends in Product Design and Development: Technological and Organizational Perspectives* (pp. 447-460). Hershey, PA, USA: IGI Global.

Risatti, H., & Trapp, K. R. (2007) s. 99-194. *A theory of craft : function and aesthetic expression*. Chapel Hill: University of North Carolina.

Rybakken, B. (2008). *Formsans og design*. Oslo: Abstrakt.

Wong, W. (1993). *Principles of form and design*. New York: John Wiley.

World of Dictionary, 2018, meaning of Remissus, hentet fra <https://worldofdictionary.com/dict/latin-english/meaning/remissus>

6.3 REFERANSER BILDER

1. Artek, Stool 60 by Alvar Aalto, 2019 (<https://www.artek.fi/en/products/stool-60>)
2. Stian Kortvedt Ruud, Daily Spoon, 2014 (<http://www.lushlee.com/daily-spoon-by-stian-korntved-ruud/>)
3. Giuseppe Solinas, Stonet, 2018 (<https://www.instagram.com/p/BpHxI9SiLLW/>)
4. Ronan & Erwan Bouroullec Design, Drawings 2013 (<http://www.bouroullec.com/?p=249>)
5. Luke Hope, Hope in the Woods, 2018 (<https://www.instagram.com/p/BsbZkxvnPFE/>)
6. Ariele Alasko, Studio, 2019 (<https://www.instagram.com/p/BWnOFWoAnOv/9>)
7. Phil Young, Clamp, 2014 (<https://www.dendrophile.co.uk/?lightbox=i61oqx>)
8. Phil Young, Taut, 2014 (<https://www.dendrophile.co.uk/?lightbox=i151w1t>)
9. Phil Young, Comprss, 2014 (<https://www.dendrophile.co.uk/?lightbox=i21hk1>)
10. Ariele Alasko, Schemata, 2018 (<https://www.eclectictrends.com/sublime-wood-sculptures-and-everyday-objects-by-arielle-alasko/>)
11. Fereol Babin, Spoons, 2018 (<https://www.ferreolbabin.fr/SPOONS>)

TAKK TIL

Astrid Heimer

Andreas Engesvik

Mikkel Wettre

Maria Moreno

Sjur Sørgaard

Kurt Ragnar Ollila

Kyrre Andersen

Nils Seiersten

Dag Ragnar Fossum af Darre

Helene Bye

Kollekted By

Eirik Lier

Tove Svendsen

Thor Svendsen

Ingrid Hagelund