

Varig Vakker Oppbevaring

En materialbasert utforskning av enkelhet, helhet og harmoni

Av Sovei Giæver

MAPD 5900 Oslo Metropolitan University

Forord

Masterprosjektet mitt har en estetisk tilnærming til produktdesign og har utviklet seg på bakgrunn av de metodene og verktøyene jeg har blitt presentert for gjennom utdanningen. Jeg har fått utvikle meg faglig og utfoldet meg kreativt, med god hjelp fra folk rundt meg som har tilbydd sin kompetanse og støtte. Derfor dedikerer jeg denne siden til dem.

Jeg vil først og fremst takke mine veiledere Astrid Heimer og Astrid Skjerven for at dere har vist engasjement overfor mitt prosjekt og oppfordret og støttet meg i valg av prosjektets standpunkt. Dere har vært dedikerte, tilgjengelige og hjulpet meg på veien for å få en høy faglig relevans. Jeg vil også takke Hallgeir Homstvedt som ga meg innsikt i hvordan en designer jobber, under praksisplassen i 2018 og som ikke nølte med å møtes for å diskutere prosjektet mitt og komme med gode innspill. Prosjektet har i stor grad bestått av å bygge produkter. For å komme frem til riktig konstruksjon har jeg måttet forhøre meg med andre som har møbelsnekkereerfaring. Jeg vil takke Maria Moreno, Nils Seierseten og Sjur Sørgaard for god veiledning på verkstedet, på alt fra sammenføyninger til hvordan jeg får skåret ut en helt rett plate. Jeg vil takke de i klassen som har bidratt til et godt faglig miljø med gode diskusjoner og for å ha hjulpet hverandre opp. Jeg vil takke familie og venner som har støttet meg, jeg vil spesielt takke min flinke venninne Silje K. Ryen for å ha tatt fine fotografier av meg på verkstedene. Til slutt vil jeg takke min samboer, Stian Møretrø, for at du har holdt ut med meg og støttet meg i denne hektiske perioden.

Abstrakt

Varig Vakker Oppbevaring

Definisjon på skjønnhet er flyktig, det er utsatt for endringer i trender og mote. Gjennom utforskning i teori og praksis har jeg forsøkt å forstå hva skjønnhet er. Begrepene enkelhet, helhet og harmoni har vært veiledende nøkkelord gjennom hele prosessen. Disse begrepene gjenspeiler estetiske stiler og tradisjoner, fra det klassisistiske synet på estetikk som stammer fra antikken, til tradisjonell japansk estetikk og moderne skandinavisk design.

Jeg har brukt kunstnerisk forskning som en metode og gjennom praksis, intuisjon og refleksjon utviklet to sluttprodukter. Det generelle temaet for prosjektet er oppbevaring. Oppbevaring er forbindelsen mellom mennesker og deres eiendeler. Formålet med oppbevaring er allsidig; enten det er for å eksponere, skjule, organisere eller bevare.

Toke er en kommode, laget av massiv furu og kryssfiner, basert på de gamle arkiv-kommodene som ble brukt av arkitekter. Skuffene er grunne, og konstruksjonen er åpen. Dette er ikke en kommode som er ment for å gjemme ting og glemme dem, men å ta vare på de kjære eiendelene du ønsker å holde nær, delvis skjult, delvis eksponert. Det samme gjelder **Totak**. Bokser bestående av solid eik som kan stables og skyves, slik at de minste tingene dine er lett tilgjengelig. Produktene er utformet med tanke på de estetiske prinsippene. Den enkle og harmoniske geometrien, komposisjon og proporsjoner er et bidrag til varig skjønnhet.

Abstract

Enduring Beauty in Products

The definition of beauty is fleeting, it is subject to changes in trends and fashion. Through research in theory and practice I have tried to grasp what beauty is. The concepts of simplicity, harmony and unity has remained as guiding keywords throughout the process. These concepts recur across aesthetic styles and traditions, from the classical view of aesthetics derived from ancient Greece, to traditional Japanese aesthetics and modern Scandinavian design.

I have used artistic research as a method and through practice, intuition and reflection developed two final products. The general theme for the project is storage. Storage is the connection point between people and their belongings. The purpose of storage is versatile; whether it's for exposure, to hide things, to organize, or to preserve.

Toke is a drawer, made from solid pine and pine plywood, based on the old archive drawers used by architects. The drawers are shallow, and the construction is open. This is not a storage unit meant to hide away things and forget them, but to take care of your beloved belongings you wish to keep close, partly hidden, partly exposed. The same goes for **Totak**. The boxes made from solid oak can be stacked and slides, so your smallest belongings are readily at hand. The products are crafted with the aesthetic principles in mind. The simple and harmonious geometry, composition and proportions are a contribution to enduring beauty.

Innholdsfortegnelse

Del 1 Innledning

Innfallsvinkel	10
Oppbevaring	13
Enkelhet, Helhet og Harmoni	14
Bakgrunn	22
Teoretisk grunnlag	24
Inspirasjon	30
Metoder	40

Del 2 Prosess

Prosess: Toke	50
Prosess: Totak	66

Del 3 Produkt

Toke	87
Totak	89
Valg av navn	90

Del 4 Diskusjon & Konklusjon

Diskusjon	95
Konklusjon	98
Kildeliste	100

Del I

Innledning

Innfallsvinkel

"Beautiful things are prepared with love. The act of creating something of beauty is a way of bringing good into the world. Infused with optimism, it says simply: Life is worthwhile."

(Moore, 2016, s. 12)

Skjønnhet påvirker oss, enten vi er klar over det eller ikke. For å sette det litt på spissen; står man mellom valget å høre på irriterende musikk, eller vakker, spise et ekkelt måltid, eller et utsøkt et, leve et kjedelig liv eller et strålende et, er nok valget ganske åpenbart. Mennesker tiltrekkes av det som gir dem en følelse av velbehag. Mens noe av det kan begrunnes med psykologi, er det mange faktorer som spiller inn og skjønnhet blir i bunn og grunn et spørsmål om øyet som ser. Det betyr allikevel ikke at man skal forkaste det vakre. Som designer har man et ansvar for det som kommer ut i verden, enten det er noe så stort som en bygning, eller noe så lite som en gaffel. Vi etterlater oss ikke bare objekter, men en arv. Den arven burde gjøre verden til et litt bedre og vakrere sted. Mitt forskningsspørsmål er som følger:

Hvordan skape varige vakre produkter ved å fokusere på enkelhet, helhet og harmoni?

Jeg vil diskutere spørsmålet ved bruk av kunstnerisk og praksisbasert forskningsmetode der intuisjon og refleksjoner underveis vil bidra til ferdig produkt. En av de 14 øvelsene Alan Moore foreslår i "Do design, why beauty is key to everything" er å overgi seg til ideene sine. De kan virke tilfeldig, men de har utviklet seg i bakhodet. Den dype intuisjonen kommer av å se, observere, reflektere og praktisere. Som designer kan man starte med en visjon; se for seg det beste utfallet av noe som ennå ikke eksisterer for så å jobbe mot den visjonen, med justeringer underveis. Slik kan man skape noe unikt og verdifullt. (Moore, 2016)

Jeg starter med idé for å få mest tid til å bearbeide konseptet. Jeg tar utgangspunkt i oppbevaring og skal ende med to sluttprodukter: en kommode inspirert av gamle arkitekt-kommoder og små oppbevaringsbokser. Det vakre diskuteres og defineres med grunnlag i teori, både innenfor psykologi og filosofi. Begrepene harmoni, enkelhet og helhet blir tatt opp gjennom eksempler fra blant annet tradisjonell japansk estetikk og skandinavisk design, der det blir lagt tyngde på detaljer og materialeestetikk. Ved å studere noe som finnes fra før, kan man ta det fra hverandre og gjøre det enda bedre.

I tillegg til å ta eksempler fra andre stilarter har jeg anvendt fotografi som en metode for å kartlegge det vakre. Ved å tenke på begrepene helhet, enkelhet og harmoni tok jeg bilder av i utgangspunktet uinteressante motiver og prøvde å få et vakkert uttrykk med bruk av estetiske prinsipper. Noen av disse fotografiene er presentert på tilfeldige steder i rapporten, slik som den på høyre side. I tråd med japansk estetikk er ikke rapportoppsettet for stramt og rigid, men følger det de ville kalt Zuihitsu, penselens strøk. Det vil si at penselen leder an og oppbygning av alle strøkene er det som gir den estetiske kvaliteten. (Richie, 2007)

Mål

Hva? Lage varige produkter. Det vil si av høy kvalitet; at det tåler tidens fysiske og mentale slitasje. Hvordan? Med gode materialer og sammenføyninger og holde det enkelt og se det i et historisk perspektiv med tanke på ulike stilarter og design.

Hva? Lage vakre produkter. Det vil si at de er tilfredsstillende å se på og bruke. Hvordan? Designe med tanke på menneskers psykologiske behov for orden med bruk av begrepene enkelhet, helhet og harmoni.

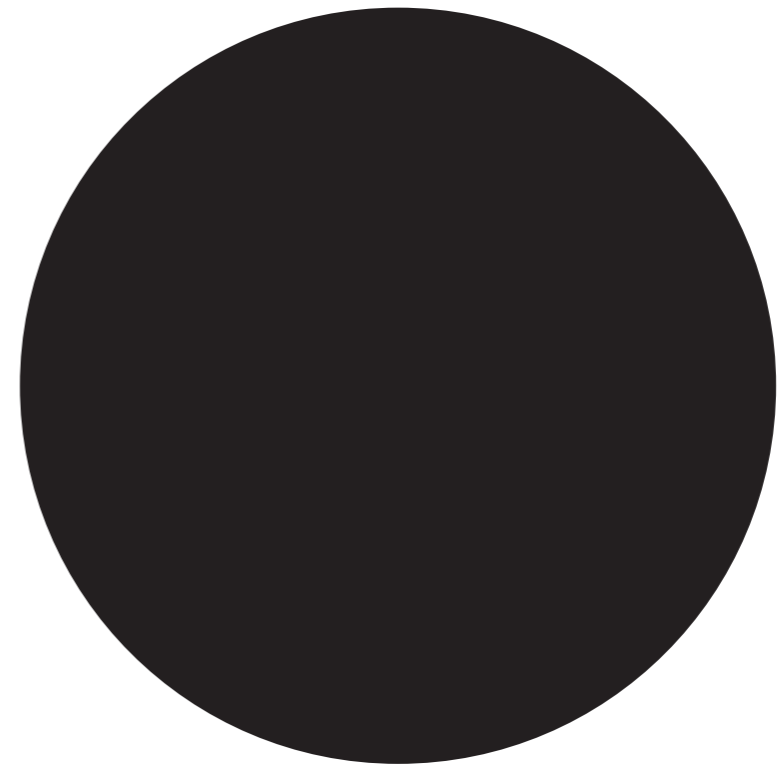


Oppbevare bevare vare

Når man designer oppbevaring må man tenke på samhandlingen mellom mennesket og objektet og den estetiske opplevelsen man får av å bruke den, slik som lyd og bevegelse; for eksempel åpne, lukke, skyve. Det fine med å arbeide med oppbevaring er at man ikke designer noe som skal stå helt for seg selv, men noe som hører til noe annet og er av nytte. Mennesker eier ting og ting trenger en plass. Det vil si at behovet for oppbevaring allerede eksisterer, så lenge folk har ting. Oppbevaring kan brukes til å organisere, skjule, eksponere eller bevare. Designet jeg har kommet frem til har jeg implementert alle disse funksjonene. Fokuset ligger på å organisere og bevare, for i en verden med alt for mange ting er det lett å legge det vekk å glemme det bort. Ved å vise det fram og ha det lett tilgjengelig, vil det kanskje bidra til at man ser hva man har og ikke kjøpe noe nytt. Oppbevarer man noe riktig kan det også hende at det varer lenger.

Enkelhet

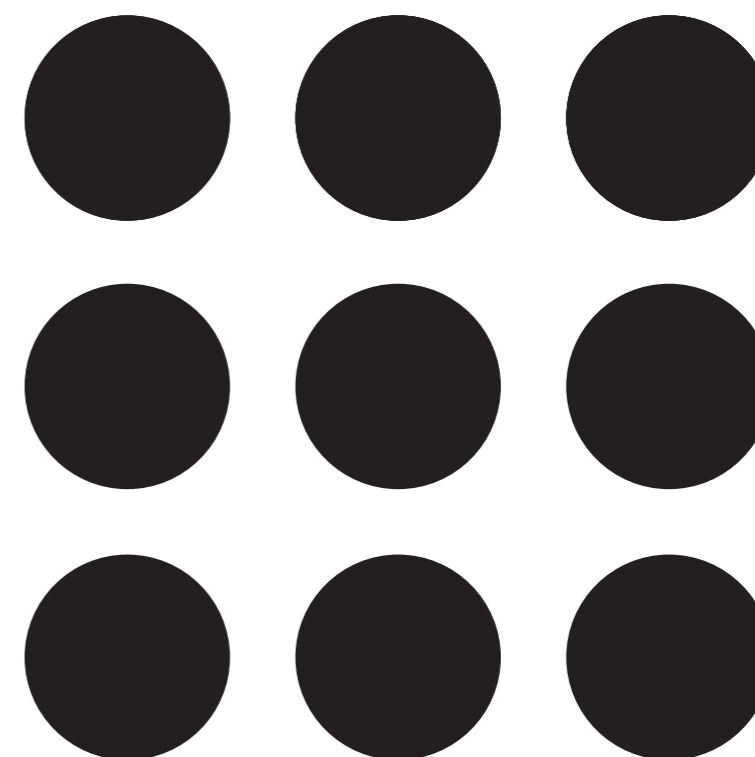
Ordet enkelhet og enkel har mange synonymer - blant annet rent, klart, naturlig, tydelig, lettfattelig. Enkelhet virker selvforklarende, men å designe med enkelhet i tankene er ikke så lett som det kan virke som. Selv om noe ser uanstrengt ut, betyr det ikke at det ikke ligger noe anstrengelse bak det. Flere stiler kan defineres som enkle og allikevel være vidt forskjellige.



Enkel - naturlig, uten noe ekstra, lettfattelig
("enkel", 2018)

Helhet

Når øynene ser flere elementer som er gruppert tett sammen tolker hjernen det som en del. Det hjelper mennesker å kjenne igjen former som er oppdelt ved å automatisk fylle inn de blanke mellomrommene. Flere identiske eller lignende former som gjentar seg mer enn en gang skaper en helhet og hjelper å sammenføre designet. (Wong, 1993)



Helhet - noe som sammenfatter flere enkeltdeler
("Helhet", 2018)

Harmoni

Forståelsen av det vakre som noe harmonisk og hensiktsmessig kan føres tilbake til antikken og representerer den klassisistiske tradisjonen rundt vakkerhet. I følge Veiteberg så handler harmoni i kunsten om formen, om å skape samklang mellom del og helhet, om balanse, orden, symmetri og gode proporsjoner. (Veiteberg, 2005)



Harmoni - likevekt, samsvar mellom delene (i en viss helhet)
("Harmoni", 2018)

Enkelhet, helhet og harmoni

Enkelhet, helhet og harmoni er ofte overlappende temaer. Har man helhet og enkelhet i et produkt vil det mest sannsynlig også harmonere. Det er flere formbegreper som definerer et godt design som ofte går under enkelhet, helhet og harmoni - blant annet repetisjon, balanse, likevekt, symmetri, asymmetri og kontraster. Wucius Wong presenterer grunnleggende formteori i boka "Principles of Form and Design". Han poengterer viktigheten i å bruke formteori for en intellektuell og objektiv design-metode. (Wong, 1993)

Repetisjon av lignende eller identiske former utstråler som oftest en umiddelbar fornemmelse av harmoni. Om formene brukes i store størrelser og i mindre antall vil det oppleves som enkelt og dristig. En gruppe lignende former burde være enkle, om det blir for komplisert vil det ofte stå ut som individuelle former, og effekten av en helhet ødelegges. Repetisjon av et enkelt element kan virke monotont og vil kanskje ikke fremprovosere en fornemmelse av orden og harmoni som vi vanligvis assosierer med repetisjon. (Wong, 1993) For å oppnå harmoni i et produkt må ikke alt være likt. Med variasjon i for eksempel størrelse eller retning vil et design gå fra å være kjedelig til interessant. (Wong, 1993) Eller så kan man bruke kontraster. Kontraster trenger ikke å være helt sort-hvitt, det kan være diskrete kontraster og det kan være kontraster mellom plass som er opptatt og ledig. En kontrast fremhever forskjellen mellom elementer og det kan være på både godt og vondt. I følge Wong burde en designer alltid være sensitiv ovenfor kontrastens nærvær og bruke det effektivt for å optimalisere designet.

Mens Wong går inn på helt konkrete begreper og utdyper hva de betyr, så går Bjørn Rybakken inn på indre og ytre faktorer som påvirker form (Rybakken, 2008) Det kan blant annet være sosiologi, gener, identitet og materialer. Han påpeker at noen foretrekker en "minimalistisk"-stil uavhengig om det er in, ettersom de har nok som foregår i hodet, mens andre er avhengig av visuell stimuli for å få i gang kreativiteten. (Rybakken, 2008) Når det kommer til

form er det i følge Rybakken er det rene, rettlinjede former som har lang holdbarhet. Den største andelen av form-ikonene gjennom tidene bestående av rettvinklede former. Enkle former og design fremmer sansen for detaljer.

"Når formene er enkle, flatene glatte og proporsjonene harmoniske, må vi bevege oss til neste nivå for å fornemme gjenstandens kvaliteter. Det kan være bearbeidingen av materialene, eller overflatebehandlingen. Det kan være hvordan ulike deler er satt sammen, og hvordan de er tilpasset hverandre...det kan være vekten eller hvordan gjenstanden ser ut på undersiden eller baksiden... Det kan være lyden når gjenstanden åpnes, eller kneppet når den lukkes. Og det er vår sans for sanselige opplevelser og kvalitet som til syvende og sist farger vår formsans, vår totalopplevelse, og forteller oss om vi liker det vi opplever eller ikke." (Rybakken, 2008, s. 109)

Selv om rettlinjede former har lengst levetid, er organiske former lettere å forholde seg til, ettersom det er hva vi ser i oss selv og i naturen. Man fortære bestemme seg for om man liker det eller ikke. (Rybakken, 2008) Rybakken kommuniserer også viktigheten av kontraster i alt fra design, kunst og arkitektur. Man kan understreke en rett form, med en organisk linje, og motsatt.

"Det er den nøye tilpassede kombinasjonen som skaper de interessevekkende kontrastene og bestemmer om vi stopper opp eller går rett forbi." (Rybakken, 2008, s.110)



Bakgrunn

“The effort to create enduring beauty is not dependent on style but truth. Beauty is what lends things their immortality. These objects outlive their creators. They are a gift their creators give to the world. Beauty is resilient, it is life-affirming, it gives back to create more life. We are all born inherently creative. We all have the capacity to bring beautiful things into this world and should be unapologetic about wanting to create them, whatever they are.”

(Moore, 2016, s.12)

Alan Moore jobber som designer, kunstner og rådgiver for bedrifter. Han har blant annet skrevet “Do design: why beauty is key to everything” som er en visuelt vakker og inspirerende bok om hvorfor skjønnhet er viktig i verden. Han tar frem eksempler om hvordan skjønnhet har vært en grunnstein i verdiskaping for revolusjonerende vitenskapsforskere, til tradisjonelle håndverkere og innovative gründere. (Moore, 2016) Det var etter å ha lest den boka at jeg valgte å ta et standpunkt i å lage varige vakre produkter med enkelhet, helhet og harmoni i fokus.

Å designe noe som varer lenge er ikke et mål i seg selv. Hvis man designer noe som har varer evig, men ingen vil ha, blir man en del av problemet. Å designe noe som folk vil ha over lengre tid, noe de får en tilknytning til og kan gå i arv er målet. Det vakre gir en god følelse og gjør det lettere å knytte seg til noe, enten man knytter seg til det gjennom å uttrykke seg selv som person, eller om det har en sentimental verdi; assosieres med noe du har gode minner til. (Norman, 2004) Mennesker tiltrekkes av det som er lettforståelig og selv om moter og trender kan være avgjørende for menneskers valg av ting, så er det en enkel stil, effektiv ytelse og god kvalitet som er design-vinneren over lengre tid. (Norman, 2006)

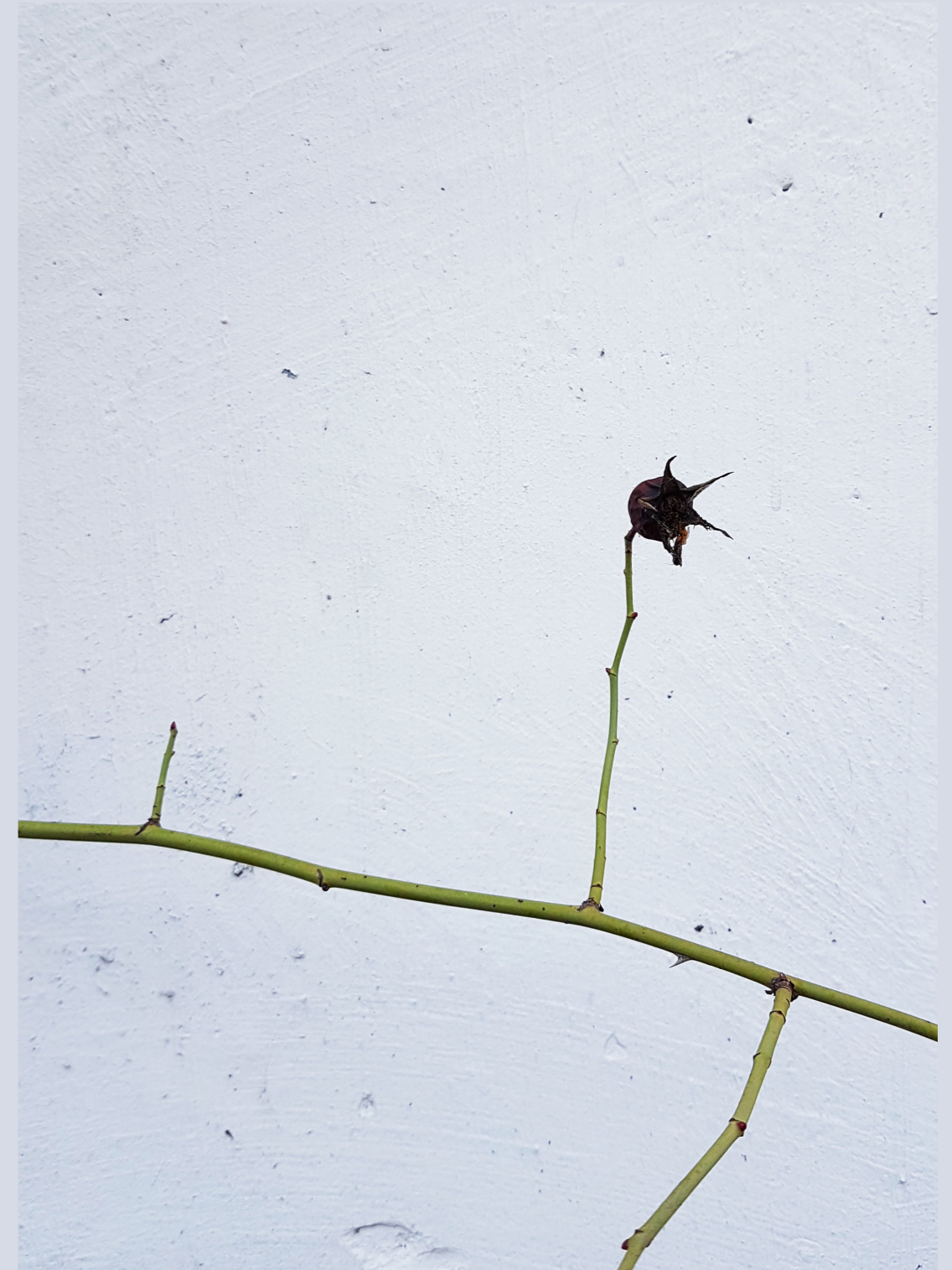
Ifølge Bjørn Rybakken som har skrevet “Formsans og design” er det **“måten et produkt slites ned på som formidler kvaliteten.”** (Rybakken, 2008, s. 213) Hvordan produktet reagerer på slitasje over tid er styrkeprøven på kvaliteten av produktene. Mens noe blir ødelagt er det andre ting som blir vakrere med tiden. Det er ikke bare snakk om fysisk slitasje, men også visuell. Estetiske svakheter i produktet blir til et irritasjonsmoment. At noe fungerer godt er også en del av den estetiske opplevelsen og bidrar til et godt design, men at noe fungerer godt er ikke like lett å merke som at noe fungerer dårlig. (Norman, 2006)

Da den norske møbeldesigneren Andreas Engesvik snakket om design og bærekraft på åpningen av Habitat, den 14. Mars i år, fortalte han at god design er viktig fordi vi omgir oss med ting hele tiden; fra vi står opp, til vi legger oss og hendene ser like mye som øyet. (Vedlegg 2) Han poengterte at vi må ta oss mer tid til å kjøpe ting og bygge opp en tilknytning. Å bruke lenger tid på å kjøpe noe kan man påvirke med en høyere pris. At noe koster mer bidrar til at man må være motivert for å kjøpe det. Man oppdager, vurderer og sparer opp penger til det. Da har man ikke bare investert i det med penger, men også tid og tanker. I en kommentar til den velkjente “Tiki” sofaen sa han at det ikke er designsofaer som tar knekken på miljøet. Produkter av kvalitet holdes i et system, enten det arves ned eller selges brukt, mens billig ting tas ut av systemet og havner på søppeldynga.

I praksis hos Hallgeir Homstvedt og Kristine Bjaadal erfarte jeg to tilnærminger til design. Den ene var å jobbe med en formulert designbrief fra en oppdragsgiver, der det ble stilt krav til ulike type produkter. Den andre metoden var å jobbe utifra egne ideer og deretter kontakte produsenter. Den første metoden var mer givende i form av at man vet at man får sett det realisert og man får lønn for arbeidet. Den andre metoden ga en større kunstnerisk frihet til å uttrykke seg selv, men tar ofte lengre tid å få ut i produksjon. Å ha en blanding av faste oppdrag og kunstnerisk frihet er det jeg ønsker å oppnå. For at man først skal bli interessant for produsenter må man ha arbeid å vise til. Derfor har det vært et delmål og motivasjon i å utvikle meg faglig og estetisk som designer og ende med ferdige produkter i høy utførelse.

Teoretisk grunnlag

Det jeg presenterer i dette prosjektet er en utforskning av det vakre i form av enkelhet, harmoni og helhet. Det vil ikke si at det vakre er begrenset til disse begrepene, men som jeg gjennom eksempler og diskusjon vil fremme som en retningslinje for å skape varige vakre produkter. En gjennomgående retning i designprosessen har vært «less is more», et motto som ble popularisert av arkitekten Ludwig Mies Van Der Rohe. For at enkelhet ikke skal skli ut til ensformighet har helhet i variasjon også spilt en rolle i designet. (Gombrich, 1979) Der den vestlige oppfattelsen av estetikk har begrensinger, har den japanske rommet mer enn bare sanselig aspekter, men også holdninger, fenomener og følelser. Skandinavisk design har også hatt sin innvirkning på designet i mine produkter. Tilgjengeligheten på eksempler på stilretningen i Norge gjør det mulig å analysere det fysisk og ikke bare digitalt, bruktbuikker er et optimalt sted for akkurat det. Ved å tolke de gamle, tradisjonelle stilretningene og designe en moderne vri kan det skape gjenkjennelige produkter som er lettere å knytte seg til. (Events, 2012) Det er en måte å brolegge fortid og fremtid. Vi lever i en tid med en rask teknologisk utvikling, men det er ikke grunn til å kaste fra seg gamle verdier. Jeg tror det kan lønne seg å se tilbake på det som var bra og ta det inn i fremtiden og å ikke designe med effektivitet og fremgang som eneste motivasjon, men med ferdigheter, kunnskap og omtanke.



Definisjonen på det vakre

Det vakre er et omdiskutert og omskiftelig tema. (Veiteberg, 2005) Jeg bruker det vakre som et utgangspunkt for mitt forskningsområde og jeg ønsker å oppnå det i sluttproduktene. For å kunne gjøre det må jeg definere hva det vakre er. Selv om det vakre er vanskelig å definere betyr det ikke at det er mangel på definisjoner eller diskusjoner rundt temaet, tvert imot har det vakre og estetiske blitt diskutert blant filosofer, psykologer og kunstnere i århundrer, uten at det har fått noe fasitsvar. (Sartwell, 2017) At det vakre er et flyktig tema betyr nødvendigvis ikke at det ikke eksisterer eller at vi ikke lar oss påvirke. (Veiteberg, 2005)

Psykologien bak det vakre

Det ligger naturlig hos oss mennesker å oppsøke orden. Vårt primitive instinkt for overlevelse fører til at vi foretrekker informasjon som er lett å lese for å vurdere eventuelle farer. Derfor er mønster og rytme tilfredsstillende å se eller høre på. (Gombrich, 1979) Orden forekommer i naturen, men det er enda tydeligere i det menneskelagde; alt fra arkitektur, poesi, musikk og dans. (Gombrich, 1979) Til tross for at mennesker søker det som er enkelt å lese og å forstå kan det monotone allikevel oppfattes som kjedelig. Mennesker er også nysgjerrige og ønsker å bli underholdt, derfor er variasjon i helhet et aspekt som er interessant for oss. (Gombrich, 1979) Psykologiprofessor Arthur P. Shimamura og Stephen E. Palmer som har skrevet «Aesthetic Science: Connecting Minds, Brains, and Experience» snakker om at den estetiske opplevelsen er knyttet til måten noe fremkaller en hedonisk respons på - vi liker det, eller liker det ikke. I forskningen deres kommer de fram til at det er gjennomgående estetiske preferanser på tvers av demografi. Det vil ikke si at ikke andre faktorer kan påvirke slike vurderinger, slik som personlig interesse, tidligere erfaring, forkunnskaper og kulturelle forutsetninger. (Events, 2012) Shimamura påpeker at jo mer kunnskap man har om noe, jo mer setter man pris på det ettersom man klarer å forholde seg til det. (Events, 2012)

Mote og trender

Selv om man har lært å like noe, vil det ikke si at det varer for alltid. Shimamura sikter til Wundt-kurven i dette eksempelet, der den hedoniske responsen er høyest ved middels eksponering, men ved for høy eksponering, vil den synke. (Events, 2012) Det er moter og trender et bevis på. Wundt-kurven kan måles opp mot produktcyklusen som viser til oppgang og nedgang av popularitet av produkter, der innovatører setter i gang trender og etternølere avslutter. Designerne innenfor neoklassisismen på 1800-tallet, C. Percier og P. F. L. Fontaine mente at det ikke var forskjell mellom stil og mote. Interiørdesign er like mye et spørsmål om mote som klær er. (Gombrich, 1979, s. 32) De plasserte gjennomslagskraften for moten i tre kategorier. Det første er kjærligheten ovenfor forandring; det psykologiske. Det andre er den sosiale; kontakten mellom mennesker og ønske om å imponere. Den tredje er det kommersielle, som kommer av foredelen produsenter har av den hurtige foreldelsen av produkter. (Gombrich, 1979, s. 32) Innovasjon innenfor mote er i følge Percier og Fontaine ikke et spørsmål om hva som er rett eller om god smak, men begjær. (Gombrich, 1979, s. 32)

«...things are not desired because they are found to be beautiful; they are found to be beautiful because they are desired. In this way they soon suffer the fate of all fashionable products. Industry gets a hold of them and reproduces them in a thousands economical ways to place them within reach of the least affluent. All kinds of falsifications debase their value. Plaster takes the place of marble, paper plays the part of painting, stencils imitate the work of scissors, glass substitutes for precious stone, tinfoil replaces solid metal, varnish fakes porphyry.» (Percier & Fontaine referert i Gombrich, 1979, s. 32)

Wundt-Kurven

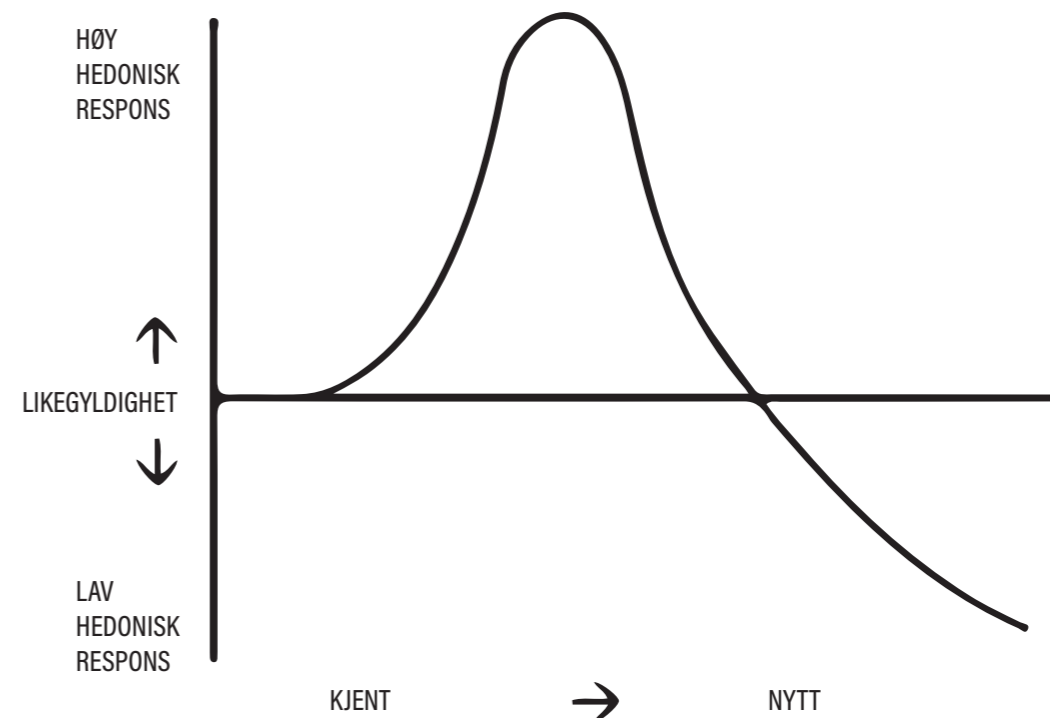


FIG. 1

Diffusjonsmodellen - Produktlivssyklus

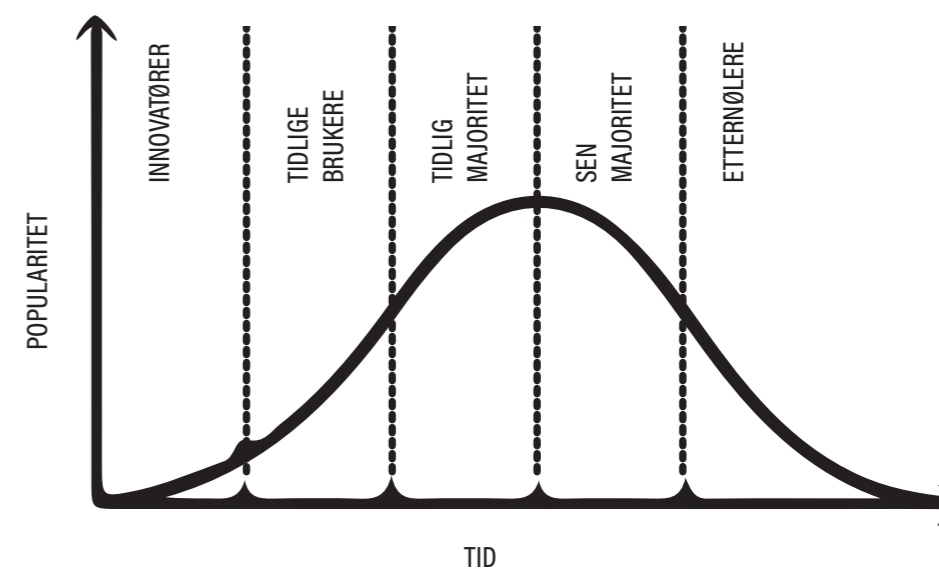


FIG. 2

De mente at industrialiseringen hadde ført til at selv de vakreste tingene mistet noe av sin skjønnhet. Billige imitasjoner er bundet til å utelate den perfeksjonen som oppstår av godt håndverk, hvilket de mener er uatskillelig fra god design. (Gombrich, 1979) Percier og Fontaine så på løsningen for å unngå disse dilemmaene å returnere til funksjonalistiske prinsipper. Det ville si å rendyrke formen ut ifra det praktiske behovet og bare tilsette ornament uten å skjule dens sanne natur. (Gombrich, 1979) Meningene til Percier og Fontaine tilsier et enkelt design, men ser man på arbeidene deres vil man se at de var mer slaver til trender og mote enn kanskje de selv ville innrømme. (Gombrich, 1979)

Kunstner og møbeldesigner Donald Judd, som har et veldig enkelt design, så selv på **«sentimilization of the machine as the malignity of the century»** (Bloemink & Cunningham, 2004, s. 194). Judd mente at siden mission-stilen gikk ut av mote i Nord Amerika, og møblene som stammet fra William Morris i England ble umoderne, var det ingen møbler som var tilfredsstillende å se på, lett tilgjengelig og til moderat pris. (Bloemink & Cunningham, 2004) Judd mente at man ikke skal akseptere en dårlig idé fordi den er på moten og at gode ideer ikke skal bli avvist fordi de ikke er i motebildet.

Demokratisk design

William Morris og John Ruskin var grunnleggerne av «the arts and craft»-bevegelsen. Bevegelsen så på arbeidsglede som en avgjørende faktor for å få økt kvalitet i sluttproduktene. (Veiteberg, 2005) Bevegelsen fokuserte på det enkle liv, å være tro mot materiale og la de snakke for seg selv og prioritere det enkle i utforming og formspråk. (Veiteberg, 2005) Det handlet om et estetisk ideal; at det skulle være ærlig, enkelt og brukbart, men så vel som et etisk et; demokratisk design utført gjennom bærekraftig arbeid. (Veiteberg, 2005) For Morris var en håndverkers arbeid det som satte preg på resultatet. Morris mente at det behøvdes en holdningsendring for å få til et skifte i samfunnet; folk måtte kjøpe færre ting, og

kjøpe dyrere produkter av høyere kvalitet som varte lenger. Dette er en tankegang som er like relevant i dag, som det var da. Selv om arbeidsmiljøet har forbedret seg siden starten av 1900 tallet, er bærekraft-aspektet rundt forbruk vel så aktuelt. Som Percier og Fontaine skrev bidro industrien til å produsere ting i tusen ulike økonomiske måter for å gjøre det tilgjengelig for de fattigste i samfunnet. (Gombrich, 1979) Som designer må man ta stilling til hvem designet skal være tilgjengelig for, et demokratisk design vil si det er tilgjengelig for alle. Møbler som innebærer en del håndverk vil bli dyrere enn det som er masseprodusert av maskiner, men er det av høyere kvalitet og designet med omtanke vil det ikke forsvinne fra produksyklusen. Istedenfor å kastes kan de selges eller gå ned i arv. Møbler som selges brukt vil også bidra til at det blir tilgjengelig til lavere pris. Det handler ikke om hvor mange møbler man kan få tak i, men hvor gode. Morris sin sosialistiske ideologi slo aldri rot i samfunnet, men hans gyldne regel burde stå som en doktrine for både forbrukere og designere; **«Have nothing in your house that you do not know to be useful, or believe to be beautiful.»** (Morris referert i Moore, 2019, s.21)

Skjønnhet i bruk og nytte

Noen filosofer skiller ikke mellom nytte og skjønnhet; de mener det er en direkte kobling mellom det vakre og nyttige. (Sartwell, 2017) I motsetning til Immanuel Kant, som mener at noe kan bare bli vurdert som vakkert uten interesse for selve tingen og bruken, en definisjon som retter seg mot kunst (Sartwell, 2017) Veiteberg på den andre siden definerer kunst som noe som stiller spørsmål til verden og derav gjøre livet mer komplisert, mens håndverk er for å gjøre livet lettere og mer levelig. (Veiteberg, 2005) Donald Judd som både var kunstner og møbeldesigner skilte også mellom de ulike fagene, der han mente at møblene ikke var kunst fordi de hadde en bruksverdi. (Bloemink & Cunningham, 2004) Filosof og historiker Ananda Coomaraswamy mener at det krever intellekt og praktisk aktivitet for å vurdere bruken av en ting og i hvilken grad den er egnet for den bruken. (Sartwell, 2017)

“A cathedral is not as such more beautiful than an airplane, ... a hymn than a mathematical equation. ... A well-made sword is not more beautiful than a well-made scalpel, though one is used to slay, the other to heal. Works of art are only good or bad, beautiful or ugly in themselves, to the extent that they are or are not well and truly made, that is, do or do not express, or do or do not serve their purpose.” (Coomaraswamy referert i Sartwell, 2017)

Det vil ikke si at det vakre bare er forbeholdt bruken, men at det vakre også er relativt. En vakker okse ville vært en stygg hest. (Sartwell, 2017)

Oppsummering

Psykologien bak det vakre gir en viss mulighet for å ta et standpunkt rundt skjønnhet, hva det vil innebære at noe er vakkert og hvorfor. En gjennomgående teori på hva det vakre er at det gir en følelse av velbehag. (Events, 2012) For Immanuel Kant vil det vakre være forbeholdt noe man betrakter, for Ananda Coomaraswamy er det vakre tilknyttet bruk og nytte og hvor godt egnet det er for bruken den er tiltenkt. (Sartwell, 2017) Jeg vil ta utgangspunkt i å designe et produkt som er vakkert å se på med fokus på komposisjon, proporsjoner og detaljer med overordnede temaer enkelhet, helhet og harmoni. Jeg skal designe noe med en funksjon, at det har en bruksverdi og ikke bare er til å se på som gjør at det skiller seg fra kunst. (Gombrich, 1979) Det skal være vakkert når det står for seg selv og tilfredsstillende å bruke.

Selv om man kan utnytte at mennesker tiltrekkes av orden, vil det alltid være andre faktorer som spiller inn som blant annet forkunnskap eller kulturelle forutsetninger. (Events, 2012) Det vil si at det vakre er subjektivt og ikke objektivt. Man kan prøve å lage noe basert på prinsipper rundt det skjønne, men det vil aldri være et fasitsvar på hva det vakre er. I designprosessen vil jeg derfor følge min intuisjon og ta valg basert på hva jeg liker best, med prinsippene i bakhodet. Faren for enhver designer er å produsere noe i påvirkning av hva som er trendy eller i motebildet. Man kan ikke

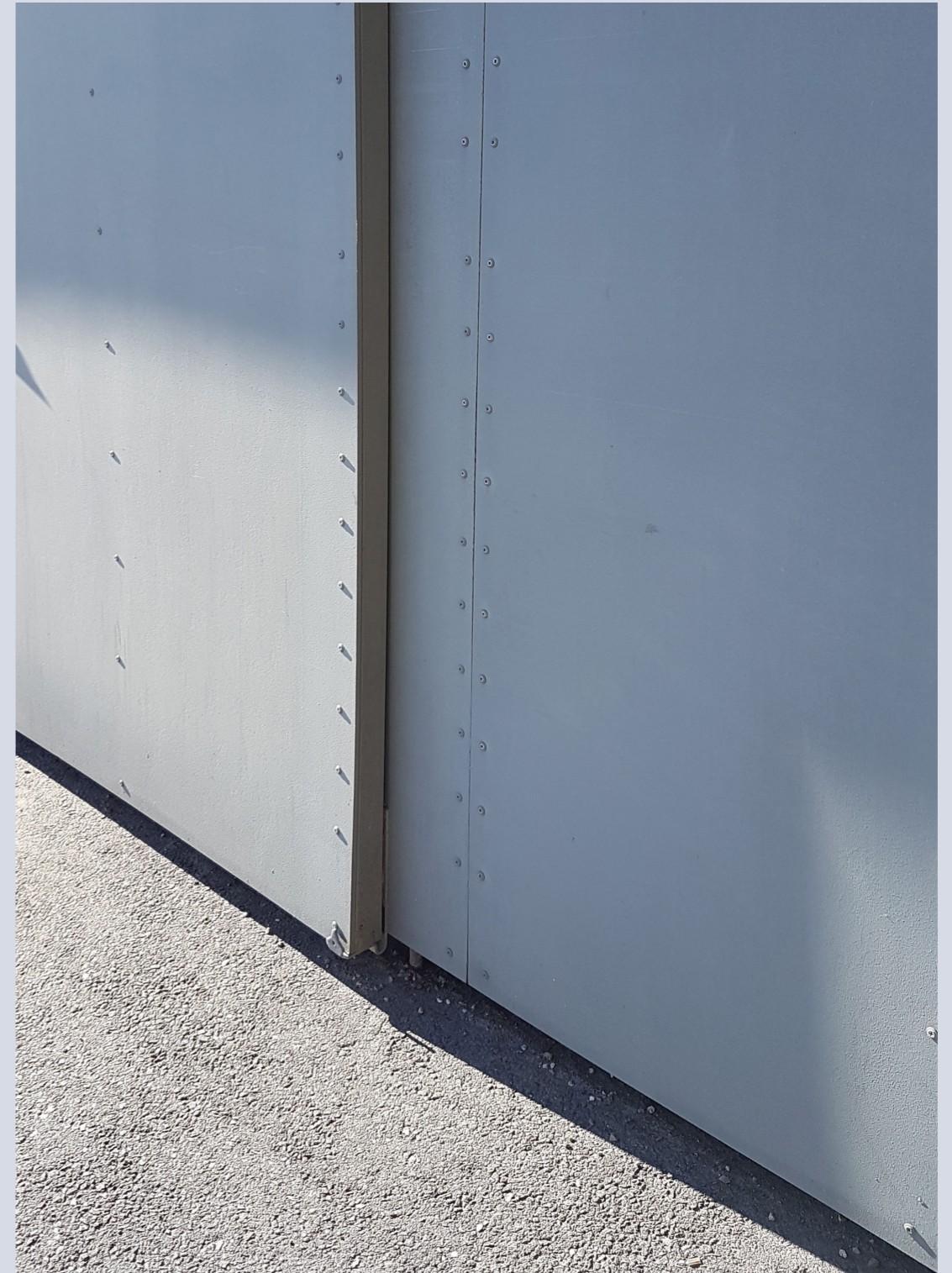
utelate å designe noe samtidsrettet. Et godt design er ikke dårlig når det ikke lenger er fasjonabelt, men det er nødvendigvis ikke et godt design selv om det er in. (Gombrich, 1979) Designer man noe som er trendy akkurat nå, kan det stå i fare for bli sett på som kjedelig innen det er lansert. Blir man overeksponert for noe, kan man gå fra å elske noe til å mislike det. Man må være bevisst på hvor man tar inspirasjonen sin fra. Reproduserer man noe som finnes fra før, men bare dårligere, kan man stille seg kritisk til om det i det hele tatt burde hatt livets rett. Det betyr ikke at man ikke kan ta inspirasjon fra andre, tvert imot vil det som er kjent bidra til at folk klarer å forholde seg til det og oppfatte det som fint. (Events, 2012) Jeg vil se på tradisjonell japansk estetikk, skandinavisk design og designere som Donald Judd for å avdekke det vakre i form av helhet, enkelhet og harmoni.

Flere av designerne jeg har trukket frem i teksten har et romantisk syn på håndverk. Tanken er at godt håndverk er del av god design og at industrialiseringen har svekket kvaliteten på designet. (Gombrich, 1979) En maskin i seg selv vil ikke produsere stygge produkter, men de snarveiene, forfalskningene og valgene som går på kompromiss av kvaliteten vil gjøre det mindre vakkert. (Gombrich, 1979) Ved å utnytte håndverk og maskin der det er optimalt uten imitasjoner vil være den beste løsningen. Håndverk i seg selv vil heller ikke føre til vakre produkter, det er en håndverkers tidige omtanke, kunnskap og ferdigheter lagt ned i et produkt bidra til verdiskapningen av produktet. Sluttproduktene i prosjektet er prototyper, men ved å utvikle modeller og produktet med hånden vil det gi en større forståelse for materialet, proporsjoner, komposisjon og detaljer som til gjengjeld vil lede til et gjennomtenkt og vakkert resultat.

“Håndverk og estetikk har alltid gått hånd i hånd. Evnen til å forme følger evnen til å følge form.” (Rybakken, 2008, s. 162)

Inspirasjon

Inspirasjonen har vært et insentiv for prosjektet og utformingen av produktet. Jeg henviser til et tidligere prosjekt der jeg jobbet delvis med den samme tematikken, men der resultatet var mer selve utforskningen, enn et ferdig produkt. Underveis i prosessen kom jeg over arbeidet til Donald Judd, et veldig enkelt, men slående vakkert design. Jeg valgte å gå litt inn på arbeidet og fremgangsmåten hans og hans syn på produksjon. Andre designere og bedrifter kan inspirere til hvor man selv ønsker å plassere seg både faglig og bedrifts-relatert. Jeg går innom tradisjonell japansk estetikk og skandinavisk design for så å definere begrepene enkelhet, helhet og harmoni.



Tidligere prosjekt

Under emnet 5300 «Aesthetics of materiality» jobbet jeg med tematikken japansk estetikk og nostalgi. Det underliggende temaet for nostalgi var vintage møbler, spesifikt i skandinavisk design. Gjennom analyser av møbler i brukbutikker og bilder av tradisjonelle japanske rom var det teksturer som slo meg som mest interessant å utforske. Jeg ønsket å kombinere den myke teksten fra tekstil og overføre det til et hardt materiale, treverk, ved hjelp av lasergravering. Målet var å oppnå en illusjon av et mykt materiale som egentlig var hardt. Kontraster ble et viktig element, mellom mykt og hardt og lys og skygge. Det var i dette prosjektet jeg ble introdusert for «In praise of shadow» skrevet av forfatteren Junichiro Tanziaki der han snakker om hvordan den japanske estetikken skiller seg fra den vestlige og viktigheten av skygge. Den inspirerte meg og jeg vil ta den med videre i masterprosjektet. Jeg vil også ta med bruken av fotografering. Her ble fotografi brukt i en direkte forstand ved å overføre tekstil-motiv over på treverk, mens i masteren vil jeg bruke det på et mer indirekte vis ved å utvikle et formspråk og finne inspirasjon.

I emnet «Aesthetics of materiality» ble resultatet en flate hvor jeg oppnådde ønsket tekstur; en illusjon av dybde og taktilitet. Selv om det ble vakkert ønsker jeg ikke å ta det videre til et produkt. Det er noe utilfredsstillende med noe som later som det er noe annet enn det faktisk er. Jeg vil fortsette å jobbe med materialeestetikk, men prøve å fremme det mønsteret som allerede eksisterer i materialet.

Jeg ønsker å vise frem dette tidligere eksempelet som en demonstrasjon på hvordan man oppnår ønsket sluttresultat med en intuitiv og reflekterende prosess og hvordan man nødvendigvis ikke ser en direkte kobling mellom inspirasjon og sluttresultat, her japansk estetikk og nostalgi, men at det er et springbrett for utforskning og idé.



Donald Judd

"...the artist was using the minimum of materials and expression in order to maximize the viewers' awareness of the vast amount of pure, physical, mathematical information communicated by the work." (Bloemink & Cunningham, 2004, s.39)

Med et enkelt formspråk og materialbruk gir møblene til Donald Judd inntrykk av å være like relevante i dag som da de ble lansert på 80 tallet. Donald Judd (1928 - 1994) var en kunstner, arkitekt og møbeldesigner. Han startet å designe møbler ut av et behov for funksjonelle objekter til bygninger han kjøpte til seg selv og så på møbler som en del av arkitekturen. (Bloemink & Cunningham, 2004, s.39) I arbeidet hans insisterte han på å ha enkle former, materialer og overflater som snakket for seg selv og ikke antydte noen form for illusjon eller metaforisk betydning. (Bloemink & Cunningham, 2004)

"A shape, a volume, a color, a surface, is something itself. It shouldn't be concealed as part of a fairly different whole."

(Judd referert i Bloemink & Cunningham, 2004, s. 39)

I tillegg til å lage møbler til hjemmet sitt, fylte han det opp med det han hadde samlet fra designere han så opp til, slik som Gustav Stickley, Gerrit Rietveld, Marcel Breuer, Ludwig Mies van der Rohe, Rudolph Shindler og Alvar Aalto. (Bloemink & Cunningham, 2004, s.43) Hvilke man kan se referanser til i hans eget design. Arkitekturen og møblene han designet arrangerte han på en slik måte at de oppfordret til aktiviteter som å spise i store grupper, lese og sove foran peisen og snakke med gjestene mens man jobbet på kjøkkenet. Han tok hensyn til helheten og designet blant annet kopper, tallerkener og påfyllbare glassflasker. Han hadde et ønske om å ikke skjule noe for tilskuere, men å ha det åpent og tilgjengelig. Derfor lagde han som regel alltid objekter med åpne hyller istedenfor skuffer. På samme måte som med kunstverkene hans inviterer han til å oppleve møblene ved å gå rundt de og se de fra alle kanter. (Bloemink & Cunningham, 2004) De møblene han i utgangspunktet designet til hjemmet eller studioet sitt ble også de første møblene

han solgte. Han solgte det i begrenset opplag, men stilte aldri ut møblene i gallerier sammen med kunstverkene hans. Han skilte mellom kunst og design og så på møbler som kunst på lik linje som arkitektur, tekstiler og keramikk er kunst. Judd delte Kant sitt syn på at kunst skilte seg på funksjon fra møbler, i den forstand at det var noe man så på. Han mente at det å sette møblene i et galleri ville skape forvirring rundt produktene og at folk ville behandle de som kunst, bare billigere, mens verdien på kunstverk ville synke. (Bloemink & Cunningham, 2004) Allikevel mente han at formene i kunst og ikke-kunst er koblet. Man kan se i arbeidene hans, i kunstverkene så vel som møblene, et gjennomgående formspråk. Dette forklarer han som en naturlig forekomst når noen holder på med design og kunst på samme tid; om man ikke liker kompleksitet i kunstverket, men søker etter enkelhet vil man gjøre dette på tvers av fagene. (Bloemink & Cunningham, 2004) Da han først designet et møbel til bruk overførte han en del av kunsten over til møbelet. Han prøvde å lage noe like uvanlig som et kunstverk er og trodde at en god stol bare er en god stol og ikke noe nytt kan bli gjort uten mye anstrengelse. Etter hvert forkastet han dette og fikk til et nytt og eget design uten å ta former fra sine verker. (Bloemink & Cunningham, 2004)

Judd skriver at på grunn av metodene, konstruksjonene og tilgjengeligheten på produktene er de ganske dyre. (Bloemink & Cunningham, 2004, s.193) Selv med anstrengelse for å senke prisene er det mye håndarbeid som ligger bak. Møblene i metall kunne ha blitt billigere ved å produseres hundretall, men det vil fortsatt innebære en del håndarbeid. Møblene i treverk kan ikke endres og for å senke prisene krever det et stort antall, som igjen krever stor distribusjon. En slik distribusjon går ofte utover mangfold. Det blir fokus på produksjon og kostnader på bekostning av utseende. (Bloemink & Cunningham, 2004)

Produsenten og forhandleren mottar mest penger, noe som profitt, for utgiftene i distribusjonen og til salgsstedet. Designeren som er mellommannen får minst. Jo større distribusjonen er, desto mer til

mellommannen. Derfor er den beste metoden en liten distribusjon, som Judd gjør. I tillegg til å være designer drev han også egen produksjon, hvilket kombinerte overskuddet og fortjenesten til ett. Da var det bare forhandleren som gjensto i kostnads-beregningen av produktene. Møblene går over hele verden, men bare en av gangen. (Bloemink & Cunningham, 2004)

"The oligarchy of monopolies of distribution prevents innovation, invents only restrictions, and raises blank walls. The flat and boring society is a maze of blank walls just above eye level. This prevents new and real inventions, so obviously there is no chance for only a new chair or a little book. The purpose of big business is to maintain its oligarchy rather than to do anything else, for example, to fulfill two of its biggest claims, competition and innovation. Efficiency is another claim, part of progress, efficiency for profit, not necessarily for production, and not for the public. Only in the mythical "progress" is there a suggestion of benefiting society. Most businesspeople think that such slight altruism is part of their advertising" (Judd referert i Bloemink & Cunningham, 2004, s. 194)



FIG. 3

Tradisjonell Japansk Estetikk

“Were it not for shadows, there would be no beauty.” (Tanizaki, 2001, s. 46)

Forfatteren Junichirō Tanizaki (1886-1965) skrev “In Praise of Shadows” med et nostalgisk syn på den tradisjonelle japanske estetikken og kritiserer den vestlige teknologiske anmarsj inn i Japan. Det var blant annet elektriske lys, som fylte alle rom og gjorde veggene helt flate, i motsetning til et rom fylt av skygge, dybde og ro. Tanizaki mener det handler om Japanerens evne til å omfavne de omgivelsene man er i; er lys en sjeldenhet, vil man omringe seg med mørket. Det gjelder ikke bare skygge, men det å se skjønnheten i det særegne. Mens i vesten er målet, ifølge Tanizaki, alltid fremgang. (Tanizaki, 2001)

Dette blir bekreftet i “A Tractate On Japanese Aesthetics” av Donald Richie som skriver at den vestlige diskursen om logikk, fremgang, symmetri og orden ikke kan pålegges den tradisjonelle asiatiske estetikken. Den asiatiske estetikken er intuitiv og perseptuell og ikke logisk og rasjonell. Estetisk fornøyelse kommer av å gjenkjenne et mønster, men mønsteret kan ikke være for stramt og rigid. (Richie, 2007)

Selv om japansk estetikk består av fenomenologiske aspekter, er det flere konkrete eksempler som kommer frem som typisk japansk estetikk. Det opake og «skitne» som Tanizaki forklarer er fortrukket over det glinsende og spraglede. (Tanizaki, 2001) Han trekker frem det vestlige papiret som bare er ment til å bli brukt, mens japansk papir gir en følelse av varme, ro og hvile. Det reflekterer ikke lys, men omslutter lyset ømfintlig. Det gir ikke fra seg en lyd om det brettes eller krølles. (Tanizaki, 2001) Der den vestlige delen av verden pusset sølvtøy for sin glans, ville en japaner aldri rørt den patinaen som hadde opparbeidet seg over lang tid. Det står respekt av patina og brukstegn. Det samme gjelder et møbel som viser til slitasje der hånden gjentatte ganger har vært, slik at treverket blir glatt og årringene kommer enda tydeligere frem. Det viser til historien, den som har vært der før og blir arven du tar med videre. (Tanizaki, 2001) Natur og kunst er nærmere koblet i japansk estetikk enn i vestlig. Donald Richie bruker selv Tanizakis ord som eksempel på det typisk japanske, der han sier at den kvaliteten som kalles vakkert, må alltid komme fra realitetene av livet. (Richie, 2007) I japansk kunst og håndverk, hvilket de ikke skilte på, imiterte de naturens midler og ikke dens resultat. Blant annet naturens enkelhet ved å understreke struktur, tekstur og uten forfalskninger. (Richie, 2007) Japanerne er mer opptatt av prosess, enn produkt. Et objekt er ikke vakkert i seg selv, men vakkert i den forstand den passer til sitt bruk. (Richie, 2007)

Skandinavisk design

«For å kunne forstå den tidløse enkelheten som utviklet seg her oppe i nord – karakterisert av rene linjer, praktisk anvendbarhet, godt håndverk og demokratiske idealer – må vi vende oss mot bondesamfunnet som i flere århundrer hadde vært en viktig faktor i utformingen av kulturen i de nordiske landene.» (Sommar, 2003, s. 6)

Skandinavisk design er en stilretning som kan spores tilbake til etterkrigstiden. Den omfattet ikke bare de skandinaviske landene, men også Finland. Grunnlaget var den utenlandske anerkjennelsen som disse landene hadde fått i mellomkrigstiden, blant annet på de store verdensutstillingene. Det som ble spesielt verdsatt var kombinasjonen av enkelhet, bruk av naturmaterialer, håndverksmessig ferdighet og en estetisk form som var tilpasset materialet. Dette var en «materialeestetikk» som ikke fantes mange andre steder med unntak av Japan. I etterkrigstiden ble denne anerkjennelsen utnyttet av de nordiske landene til å skape et konsept som ble koblet til Nordens renommé som en demokratisk velferdsstat som ble utnyttet til eksportformål. Det dreiet seg om eksklusive produkter basert på kunsthåndverklige teknikker som ble laget i små serier. De var ikke demokratiske i den forstand at de var rimelige å kjøpe. (Skjerven, 2001.) Det eventuelt demokratiske ligger snarere i varigheten og enkelheten. I dag er dette idiomet fremdeles et levende konsept, og dessuten en estetisk holdning blant mange designere.

Ta fram



Det gode, det vakre og det demokratiske

Mennesker har et psykologisk behov for å oppsøke orden, det er en iboende egenskap for å oppdage eventuelle farer eller en potensiell partner. (Gombrich, 1979) Helhet, enkelhet og harmoni er estetisk tilfredsstillende å se på fordi det bidrar til orden. Det kan man oppnå med blant annet repetisjon, men for å unngå at det blir monotont og kjedelig, kan man skape interesse med bruk av kontraster og variasjoner. Det rettlinjede og geometriske har visuelt lang levetid og et enkelt design kan oppleves på et dypere nivå ved å legge tyngde på detaljer. Ved å ta i bruk organiske linjer som kontrast til den geometriske formen understrekes formen og skaper et øynefang. (Rybakken, 2008)

Både i tradisjonell japansk estetikk og skandinavisk design er det fokus på håndverk og materialeestetikk, ved bruk av naturmaterialer som får snakke for seg selv. Den japanske estetikken ser opp til det rolige, særegne, mørke, dype og intuitive. Det skal ikke være for rasjonelt og det foretrekkes patina, teksturer og strukturer. (Tanizaki, 2001) En åpenhet til materialer og konstruksjon kan kjennetegne både skandinavisk design og møblene til Donald Judd. På grunn av håndverket og kvaliteten i produktene er de ikke billige, men det er produkter som man må investere i, som tåler fysisk og visuell slitasje som e som opprettholdes i systemet, går ned i arv eller kjøpes gjennom brukmarkedet. Det er varigheten og kvaliteten som bidrar til et demokratisk og bærekraftig design.

Oppfattelsen av hvorvidt noe er vakkert eller ikke kan knyttes til hvor godt den utfører det den er tiltenkt til. (Sartwell, 2017) Altså er opplevelsen av et produkt et viktig aspekt for om noe oppfattes i positivt eller negativt lys. Noe som fungerer godt, vil bidra til økt tilknytning til produktet, men man kan også få tilknytning til et produkt som bare er til pynt. (Norman, 2006)

Det vil alltid være indre og ytre faktorer, som for eksempel forkunnskaper, forventinger, trender eller kulturelle verdier som vil påvirke om noen synes et produkt er vakkert eller stygt. (Rybakken, 2008)

Metoder

"Most artist turn to (artistic) research because they are dissatisfied with existing forms of practice, because they have a dream or a vision, or because they want to experiment and play." (Arlander, 2014)

Metodene er valgt for å best mulig kunne underbygge forskningsspørsmålet: hvordan lage varige vakre produkter med fokus på enkelhet, helhet og harmoni? Spørsmålet og prosjektets art har et estetisk fundament og bygger videre på estetikk-spesialiseringen i masterprogrammet.

Metodene jeg har tatt i bruk er kunstnerisk-forskning (Arlander, 2014), praksisbasert-forskning (Candy,2006), refleksjon i handling og refleksjon på handling (Faste, 2017). Ved å utvikle designet på produktene gjennom modellering, skissing og fotografering med tanke på de forutbestemte begrepene og reflektere gjennom prosessen vil jeg se om jeg kan komme frem til varige vakre produkter, basert på den teorien jeg legger frem.



Valg av metoder

Metodene som baserer seg på praksis, intuisjon og refleksjon er valgt for å oppnå en fokusert prosess og resultat rundt temaet; det vakre. Utifra mine erfaringer så viker prosessen fra den som blir utført på bachelornivå, som har et bredt kunnskapsfelt, men ikke tar dypdykk i en tematikk. Den prosessen kan bestå av utforskning av et interessefelt, finne et problem, brukerundersøkelser og etnografisk undersøkelse for å komme frem til konsepter, prøve ut konsepter og til slutt velge konsept. Denne prosessen etterlater lite tid til produktutvikling. Å lage et fysisk produkt er ikke alltid et mål når man designer, spesielt ikke i skolesammenheng, der læringsutbyttet er det viktigste. I denne sammenhengen (der jeg utforsker estetikk og det vakre) mener jeg det er nødvendig å legge av mye tid til å utvikle et helt ferdigstilt produkt i høy utførelse, for at det kan vurderes opp mot forskningsspørsmålet. Jeg startet prosjektet med å velge område og produkt å jobbe med for å kunne bruke mest tid på å utarbeide de estetiske kvalitetene og utforske gjennom praksis. Prosjektets fokus på estetikk og det vakre gjør det naturlig å bruke seg selv som utgangspunkt for å overføre taus kunnskap til prosess og produkt. Det vil si at jeg er objektiv i den grad at jeg tar i bruk formteorier for å utforme produktene, men subjektiv der det faller på stilvalg. Har man som mål å lage noe vakkert, er minstekravet at man syns det er vakkert selv. I praksis hos Hallgeir Homstvedt poengterte han at et viktig argument under designprosessen er å vurdere om det er noe man ville kjøpt selv. I valg av type møbel jeg skal designe har hvem jeg er også hatt en innvirkning. Jeg liker å tegne og male og har dermed mye tegneutstyr hjemme som trenger å organiseres. Produktene er ikke forbeholdt tegneutstyr, men jeg kan se verdien i det, ikke bare for meg selv, men for andre også. Jeg har valgt denne retningen i tro om at en designer ikke må fokusere på problemer og problemløsninger, men heller kan skape verdier. Slik som estetiske verdier som bidrar til økt tilknytning og lenger produktlevetid.

Kunstnerisk forskning

Kunstnerisk forskning er en forskningsmetode som bygger på kunnskap gjennom prosess og produksjon av kunst. (Arlander, 2014) Kunstnerisk forskning er ikke forbeholdt kunstverk og kan også kobles opp mot praksisbasert eller praktisk-ledet forskningsmetode. (Arlander, 2014) Kunstnerisk forskning ser ut til å finne kontaktpunkter med filosofiske studier og deler dens spekulative frihet. (Arlander, 2014) Skjønnhet er ingen eksakt vitenskap, men et emne for tolkning. Derfor er det dratt inn en del teori, spesielt i form av filosofi for å undersøke begrepet skjønnhet og hva det innebærer. En misoppfatning av kunstnerisk forskning er at det forskning på eget arbeid, mens det egentlig er forskning med eget arbeid. (Arlander, 2014)

Praksisbasert forskning

Praksisbasert forskning vil si at et kreativt objekt er grunnlaget for bidrag av kunnskap. (Candy, 2006) Ved å bygge produkter basert på de estetiske prinsippene som går igjen i varig skjønnhet, vil jeg prøve å produsere et varig vakkert produkt. Å være sikker på forskningen, handler i større grad om å være sikker på at det er troverdig, enn at det er sannheten. I jakten på kunnskap om verden konstruerer vi en sannhet, fremfor å avdekke den. (Candy, 2006) I løpet av den praksisbaserte forskningsmetoden skal jeg produsere en journal, som dekker refleksjoner underveis og vise til analyser og valg i etterkant av produksjonen. Bidrag til ny kunnskap innen praksisbasert forskning kan komme i form av design og fotografier. (Candy, 2006) Jeg tatt i bruk fotografi for å reflektere over prinsippene jeg har valgt å fokusere på når jeg snakker om det vakre. For å best demonstrere det vakre har jeg tatt bilder av i utgangspunktet lite bemerkelsesverdige og til tider skjemmende motiver; slik som parkeringsplass, slitte vegger og døde planter. Ved å bruke de utvalgte estetiske prinsipper som blant annet enkelhet, helhet og harmoni og sette det inn i et enkelt format som et fotografi burde da det i utgangspunktet stygge motivet kunne oppfattes som vakkert.



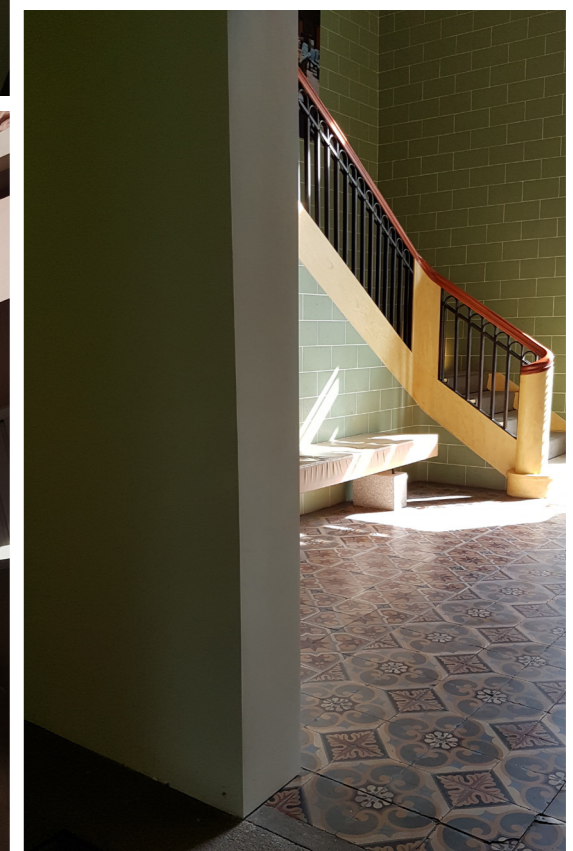
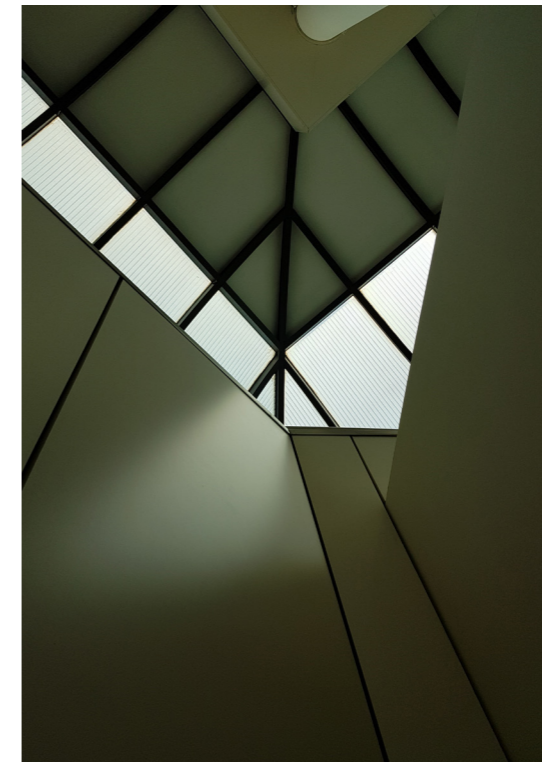
Analyse av foto

Etter å ha formulert forskningsspørsmålet og etablert tematikken for prosjektet, gikk jeg inn for å analysere hva jeg selv mener er vakkert. Noen ting er åpenbart vakre, det kan for eksempel være vanskelig å nekte for at en solnedgang eller en blomst er vakker. Andre ting er ikke fullt så åpenbare ved første øyekast, men det er kanskje det som gjør det interessant.

Utdrag fra journal: 8.Januar.2019

Jeg tror at det å bruke egne fotografier til inspirasjon er en måte å skape en prosess og et produkt man kan identifisere seg med. På ett eller annet tidspunkt har jeg gått rundt, sett noe interessant, stoppet opp og tatt et bilde. Ved å sette sammen en collage av de ulike bildene jeg liker best kan jeg se om det er noen fellesnevner som går igjen. Noe som kan være interessant å ta med i produktene. Her er det elementer innenfor formbegreper jeg kan kikke etter slik som komposisjon, symmetri, asymmetri og rytme. (Vedlegg 2)

Da jeg analyserte bildene var de redigert i sort-hvitt, slik at jeg kunne vurdere form og flater og ikke la meg påvirke av farger. Her viser jeg bildene med farger slik at de kan oppfattes med den stemningen som var der da jeg tok de. Jeg tok ut ord som var gjennomgående i flere av bildene (se side 47) for å se om jeg kunne bruke de videre i prosessen. Et ord som er mest fremtredende i bildene er arkitektur. Jeg prøvd å videreføre det arkitektoniske inn i produktene, med bruk av geometri, linjer og hvordan de ulike elementene er bygget opp.





Arkitektur, Form, Skygge, Lys,
Rytme, Symmetri, Transparent,
Opak, Geometrisk, Organisk, Linjer,
Betong, Stein, Glass, Flis, Tekstur,
Matt, Mønster, Flater, Overganger,
Hjørner, Firkanter, Bevegelse, Statisk,
Åpent, Ruter, Enkelt, Harmonisk,
Rustikt, Monokromt, Skarpt, Mykt,
Hardt, Perspektiv, Forsvinne, Trinn

Del 2

Prosess

Prosess: Toke

I prosjektet valgte jeg å fokusere på ett produkt av gangen. Jeg startet med kommoden, som har fått navnet Toke. Det var den ideen jeg hadde klarest i hodet og som jeg antok ville ta lengst tid å utvikle. Jeg valgte å følge intuisjonen min på at en arkiveringskommode var en god idé. I stedet for å tenke på "hvorfor?", Så tenkte jeg heller "hvorfor ikke?". Da får jeg mer tid til å fokusere på hvordan, enn på hva. Hvordan den fungerer og ser ut; hvilke materialer, komposisjon, størrelse og detaljer. En kommode er også et dynamisk produkt; det skal ikke bare stå for seg selv og bli beundret, det skal brukes. Den består av flere enkeltdeler som skal harmonere med hverandre, ikke bare i utseende, men også i funksjon.



Foto tatt av Silje K. Ryen, Kjeller, 8.Februar.2019

FIG. 4



FIG. 6

FIG. 5



FIG. 7

Moodboard

Bildene jeg har samlet her er en blanding av gamle og nye møbler. Jeg ønsket å se nærmere på hva som gir gamle møbler sjarm og hva som får møbler til å se moderne ut.

Øverst til venstre er bilde av Donald Judds "Frame table" og "frame chair". Et veldig enkelt design bestående kun av firkanter. Det som slår meg med designet er de litt uvanlige, men vakre proporsjonene. Den ene stolen er delt i tre like deler vertikalt, og hver tredjedel ser ut som en halv kvadrat, i samme størrelse som setet. Selv om designet enkelt, så er det ikke absolutt ikke en standard. Om ikke det er behagelig å sitte på i lengden, er det veldig estetisk tiltalende å se på.

Øverst til høyre er bilde av en arkiveringskommode. Et slikt møbel er ikke noe jeg ser i dagens butikker. Det er nok ikke like stort behov for en kommode til å legge ned ark i lenger, men kvalitetene og detaljene ved den er heller ikke noe man ser så ofte. Dimensjonene på den er ganske slanke og smale, men helhetlig ser den kraftig ut, med bare et smalt pusterom under kommoden. Designet er enkelt med rene flater og bare et innhakk i hver skuff som indikerer hvor hendene skal gripe for å dra ut skuffen. Det som er sjarmerende med den og gjør at den ser gammel ut er patinaen i treverket som gir et spill i repetisjonen av skuffer. En fin detalj er de synlige sammenføyningen på hjørnene av skuffen. Det ser ut som skuffene har avrundede kanter som indikerer at den er myk å ta på.

Nederst til venstre er en annen kommode som også har litt uvanlig proporsjoner, med høye ben med en hylle i midten og noen få avlange skuffer på toppen. Den består også bare av stramme, firkantede former med unntak av knottene som er midtstilt på hver skuff.

Nederst til høyre viser "Tray shelf" av Woud. Det er kanskje den som ser mest moderne ut blant de fire. Den har tynne, stramme linjer med få elementer som

skaper et luftig uttrykk. Den er enkel, men med flere kontraster; mellom lyst og mørkt, treverk og stål og mellom firkantet og rundt. Hylleplaten har en synlig glippe som er en fin detalj men også holder den på plass.

Selv om møbler har en enkel utforming, så kan det være noe spesielt ved dem som gjør de blir mer interessante - enten det er noe så enkelt som gjennomtenkte proporsjoner som er litt utenom det vanlige, eller en liten detalj som en fin sammenføyning. Jeg tror at mye av sjarmen bak et gammelt møbel kommer av at den eldes på elegant vis, for eksempel en opparbeidet patina. Man behøver ikke å designe et gammelt møbel på nytt, men å designe et nytt møbel vakkert med tiden. Ved hjelp av disse bildene kan jeg visualisere hva jeg tenker og trekke ut noen nøkkelord for videre i designprosessen:

- Flater
- Rette linjer
- Firkanter
- Sømløst
- Kontraster
- Treverk
- Opphøyd
- Luftig
- Smalt
- Elegant

Ekskursjon: Antikkvarehuset

Antikkvarehuset i Sannergata 3 har et stort utvalg retromøbler, spesielt skandinavisk design fra 60 tallet. Målet var å se på konstruksjon av gamle kommoder. Hvordan skuffefunksjonen ser og føles ut når det bare er laget av tre og ikke har metall- eller plast-skinner som mange av dagens kommoder.

Utdrag fra journal 14.Januar.2019:

Det var to ulike løsninger jeg kunne se; den ene var at skuffen var en enkel boks som man bare skjøyv ut og inn (brakker), den andre var med en skinne av tre. Begge var lette å bruke, men jeg merket noen få som var harde å åpne, disse var de større skuffene. Det jeg også så var at skuffene ikke hadde behandlet treverk på innsiden, dette er nok for å unngå slitasje, slik som Maria påpekte. Det jeg har sett for meg å bruke i kommodene nå, er kryssfiner, mest sannsynlig belagt med furu. Dette ønsker jeg å lakkere i matt, sort voks/olje. Problemet da er om det blir slitasje der flatene har kontakt, dette er også ekstra uheldig om man skal ha en åpent konstruksjon og det sorte oljen står i stor kontrast til den lyse treverket under. Dette vil altså ikke eldes på elegant vis slik jeg ønsker. Jeg gikk bort fra tanken om heltre eik slik jeg først tenkte, fordi selv om jeg ønsker å lage møbler i høy finish, er dette fortsatt mulig i andre materialer som er enklere å håndtere og er billigere, slik som kryssfiner. (Vedlegg 2)

Mange av kommodene på antikkvarehuset var fine på utsiden, men hvis man åpnet skuffene viste det som ofte ubehandlet treverk eller sponplater. Baksiden var også ofte ubehandlet og ikke tatt mye hensyn til i designet. Jeg ønsker at designet på kommoden skal være fin fra alle kanter, både når man åpner eller lukker den. Jeg så også etter løsninger på håndtak. De fleste hadde ett eller to påsatte handtak, men som man kan se på neste side hadde noen av skuffene frest ut spor til grepet. Det gir et flatt og rent uttrykk på overflatene, slik jeg ønsker å oppnå i mitt design. Det er tydelig å se at møblene er påvirket av designet fra sin tidsepoke, nesten alle kommodene er opphøyet

av tynne, skråstilte ben. Bena er som regel plassert litt inn under overkroppen, som får det til å mine om en litt topptung Bambi. Så å si alle kommodene er i varme treslag slik som teak og palisander, de har en lakkert overflate og årringene i treverket kommer tydelig frem. Flere av møblene der, slik som syskrin eller sminkebord blir ikke produsert i dag. Kanskje det er fordi vanene har endret seg, det er kanskje ikke like mange i dag som har sysaker hjemme og kanskje de fleste sminker seg på baderommet. Det er ikke bare trender angående estetikk som endrer seg over tid, men også praktiske behov.





Skisse

En ide er som et frø. Når det først plantes, enten om det er tilfeldig eller helt bevisst, er det ikke så synlig. Det bare ligger der. Etterhvert som tiden går og man gir frøet vann og næring, vil det bare vokse mer og mer. Til slutt kan man ikke overse det lenger. Kanskje det bare er et ugress, som bare kan rives vekk. Eller noe vakkert som venter på å bli plukket opp. Noen ideer slipper ikke taket og man vet ikke helt hvor de kommer fra. Ulike typer oppbevaring, som skap og kommoder har preget skisseblokka. Det er noe med den flaten, som er som et blankt lerret mot veggen. Det ligger mye potensiale i å utforme noe som blir sett på som et nytteobjekt, bare for å lagre vekk ting. Gjennom skisser har jeg prøvd å komme meg fram til det jeg har i hodet.

Modeller

En skisse kan gi et raskt inntrykk i hvordan noe skal se ut, men det gir ikke noen følelse av tredimensjonal form. Derfor startet jeg tidlig på modellering av mock-ups, utseende- og funksjons-modeller.

Iterasjon: Fordeling av seksjoner

Jeg lagde en liten modell i papp, i skala 1:10. Jeg lagde en papp-figur i samme skala, 180mm. I forhold til pappfiguren blir kommoden litt høy (120mm). Den skaper en fin variasjon med smale skuffer øverst og tykke nederst, men det hadde vært mer tilfredsstillende om det var i oddetall og ikke partall.

Utdrag fra journal 10.Januar.2019

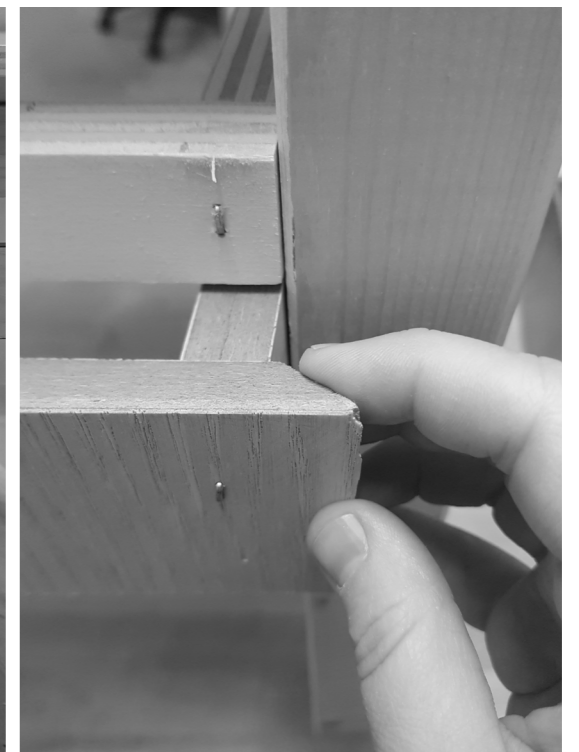
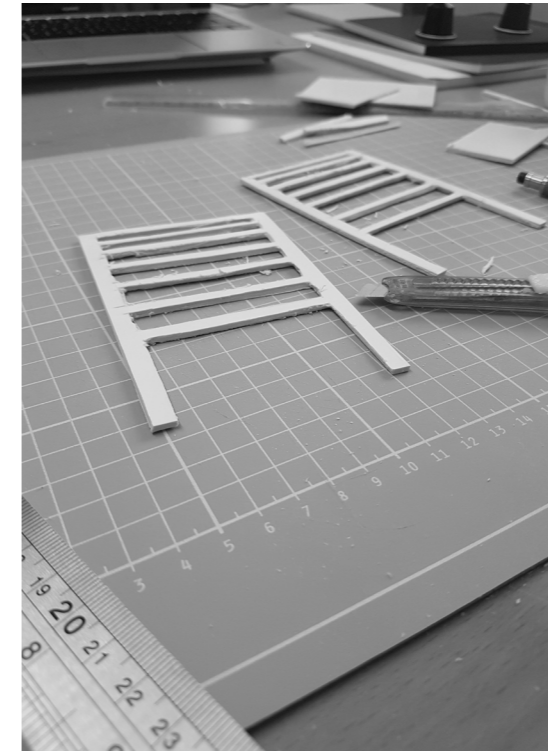
Hva har jeg oppnådd ved å lage disse små modellene? Jeg kan se proporsjoner, om høyden på bena og overdelen samsvarer. På kommoden har jeg brukt fordeling 1:3 på ben og overdelen, noe som virker som det gjør den luftig nok, men allikevel ser stødig og balansert ut. Selve overdelen er kvadratisk, men med bena blir formen rektangulær. Jeg har prøvd å tenke på det gylne snitt når jeg har delt inn seksjonene. (Vedlegg 2)

Iterasjon: Skuffer og størrelse

Jeg lagde en kjapp modell av skuffefrontene med diverse restmaterialer. Skuffefrontene går utenpå rammen og er vinklet i kantene til å gripes i og får å skape en illusjon av en tynn front. Denne utformingen har jeg tatt fra forprosjektet, der motivet skulle være i sentrum og kryssfinerkanten skulle skjules for å fremme en illusjon om hva materialet egentlig besto av. I dette tilfellet er ikke det nødvendig. Siden av skuffene at frontene ser ganske klumpete ut og det skaper en negativ form som ikke snakker med helheten. Frontene ser ut som er uavhengige av kroppen når de stikker utenfor ramma. Selv om det bare er et utsnitt av kommoden, en lavere versjon med bare to skuffer, kan jeg fremdeles få et inntrykk av dimensjonene. Bena er 5cm i diameter og oppleves en del kraftigere enn jeg hadde tenkt. Bredden på 80cm og dybden på 50 og virker stort og boksete, istedenfor smal og elegant.

Iterasjon: Dimensjoner

Jeg lagde en ny pappmodell i fullskala for å vurdere dimensjoner og konstruksjon uten å bli forstyrret av materialet. Etter å ha hengt opp ark på veggen kom jeg fram til at rundt 100 cm var en fin høyde, slik at den blir høy nok til å se luftig ut, men lav nok til at det virker naturlig å legge ting oppå kommoden. Siden designet er basert på en arkitekt-kommode, må et minstekrav på størrelsen være at det har plass til et A3-ark. For at den likevel skulle se slank ut, endte dybden på 35cm, og bredden dobbelt så lang, på 70cm. Til sammen er det 5 skuffer, tre smale på toppen og to brede nederst. Bena ble dimensjonert ned til 4cm og det ble satt opp en sarg mellom bena for støtte.



Iterasjon: sammenføyninger og møter

For å åpne konstruksjonen og slippe inn lys og skygge bestemte jeg meg for å føre skinnen i midten av siden på skuffen, istedenfor å ha skinne over og under slik at det blir helt lukket. Jeg bestemte også at skuffene skulle gå i flukt med rammen når den er lukket, slik at det blir flatere og mer helhetlig. Ettersom jeg landet på furu heltre og kryssfiner prøvde jeg å finne det i restmaterialene for å få et inntrykk av hvordan det ble, selv om denne også bare ble et utsnitt av hele kommoden. '

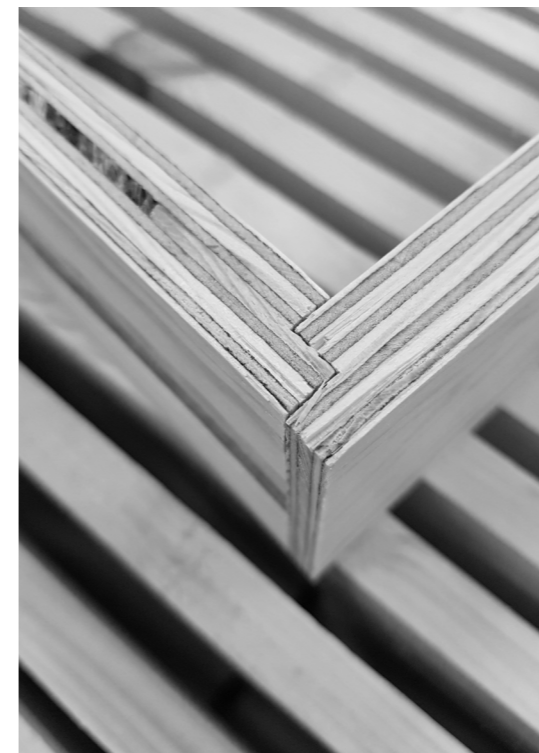
Utdrag fra journal 25.Januar.2019

Selv om utførelsen ikke er perfekt synes jeg denne type skjõt (bilde ø.v.) ble veldig dekorativt på en enkel måte. Det fremhever kryssfineren ved å spille på de markerte linjene. Den forrige skuffen (bilde ø.h.) så ut som en kasse som bare skrudd sammen, hvilket det faktisk er, men siden det ikke er tatt hensyn til kantene og linjene som møtes, ser den ikke enkel, men simpel ut som et skoleprosjekt. (Vedlegg 2)

Jeg lagde to skuffer, med to ulike sammenføyninger. Tanken var å utnytte stripene som et dekorelement, slik at det ikke ser ut som det er overlatt til tilfeldigheter, men ser bevisst ut og forsterker designet. Mellomrommet mellom øvre og nedre skuff er på 2 cm, som er nok til få tak, men ikke for stort til at det ser usammenhengende ut. Glippen mellom øvre skuff ble litt stort, mens på nedre ser det litt trangt ut. En mellomting mellom de glippene hadde fått det til å se mer balansert ut. Bena er dimensjonert enda mindre enn de forrige modellene, ned til 3,5cm. Topplaten som er festet rett på bena, er like tykk som mellomrommet mellom skuffene, men virker for tynn for rammen.

Iterasjon: Skinner og ramme

For at skuffene, skinnene og ramma skulle integreres bedre inn i hverandre, ble det skåret ut et spor til skinnene slik at de blir sammenføyd. På denne måten vil også endeveden på skinnene bli mer synlig på forsiden av ramma og står til kontrast til de langsgående fiberne. For å forsterke konstruksjonen, men også som en detalj er det lagt inn pluggen gjennom skinnene og ramma. Det er den eneste avvikende formen fra resten av kommoden, men den er bare synlig om man drar ut skuffen helt.



Iterasjon: Konstruksjon og forsterkninger

Etter at alle detaljer var spesifisert og arbeidstegning skrevet ut, startet jeg å skjære ut deler til ramma. For å sikre at alt ble rett i første omgang, ville jeg lage en del av gangen. På den måte kunne jeg vurdere underveis med hjelp fra Maria, Nils og Sjur om det behøvdes noen justeringer. Etter å ha limt rammen og topplaten sammen med domino, testet jeg om konstruksjonen var stødig. Hvilket den var, spesielt i dybden, men etter å ha snakket med Nils kom vi fram til at det kunne lønne seg å forsterke den i bredden også. Da Nils sa at jeg snakket om kommoden som om den skulle vare i 100 år, tenkte jeg at det er jo det jeg prøver på. Selv om kommoden hadde holdt seg uten ekstra forsterkninger, må man ta hensyn til at den skal brukes. Hvordan den brukes har man ikke kontroll over. Jeg ville heller ikke se på kommoden som "bare" en prototype, men å legge inn mest arbeid for å få et produkt i høy utførelse. For å forsterke konstruksjonen måtte jeg legge inn sarger bak. Sargene bak må bidra til at den blir fin - enkel, helhetlig, harmonisk - fra alle kanter og fortsatt ser luftig ut. Derfor valgte jeg å montere sarger som en forlengelse av skinnene. Det førte til at skinnene ble litt kortere og også skuffene måtte bli litt kortere. Siden jeg hadde beregnet at man skulle ha plass til minst ett A3 ark opp i skuffen, måtte jeg endre den tiltenkte skuffkonstruksjonen slik at det ble akkurat dypt nok med sargen på 2cm bak. Tanken var egentlig at skuffen skulle stoppes av et innhakk i skinnene foran, men med sargen bak som stopper istedet ble innhaket fjernet og det ble skjært ut et utsnitt i skuffefronten der skinna går igjennom.

Iterasjon: Overflatebehandling og skuff-funksjon

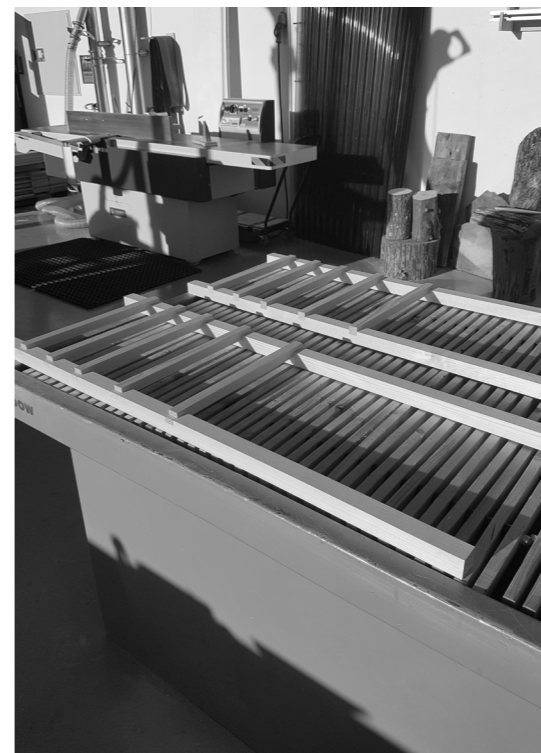
Da ramma var klar var det konstruksjonen av skuffene som sto for tur. Etter å ha snakket med Nils om hva som lønner seg for å få en sterk konstruksjon landet jeg på en 45 graders vinkel, istedenfor den tidligere løsningen. Å montere veggene på boksene i en slik vinkel gjør den ikke bare sterkere, men gir også en fin uavbrutt linje langs kantene. For at skuffene skulle vært enda sterkere, burde jeg ha tatt inn plugger i skjøtene, men siden det hadde vært veldig tidkrevende og det ikke ville vært synlig valgte jeg å ikke gjøre det på denne her. Etter all konstruksjon var ferdig gjensto bare å teste den ut og overflatebehandle den.

Utdrag fra journal 06.Mars.2019

Konstruksjonen av kommoden er nesten ferdigstilt. Det estetiske uttrykket er veldig tiltalende, men den estetiske opplevelsen er kritikkverdige. Selv om jeg har tatt utgangspunkt i gamle kommoder, er den hakkete føringen av skuffene mer irriterende enn sjarmerende. Jeg fikk flere til å prøve skuffene i dag. En lurte på om det skulle bli satt inn en stopper siden det var litt skummelt at man kunne dra skuffen helt ut. Jeg er enig i at det kan føles plutselig om man ikke vet at den ikke stopper, men i går tok jeg ut den ene skuffen for å pusse den og da kom det er fint lys og skygge-spill og helhetsinntrykket på kommoden endret seg. Jeg ser også på det som et praktisk aspekt at man kan dra skuffene helt ut, hvis man for eksempel oppbevarer tegnesaker. Jeg snakket også med Sjur som kom med forslag på å teste ut en bedre glide-funksjon. Det som ikke krever omfattende endring er å legge inn finér for å få den trangere fremst, eventuelt høvle den litt innerst. Det skal i skape bedre styring. Etter å ha prøvd å legge inn finérbiter blir den fort for trang og bedrer ikke funksjonen noe særlig.

Astrid Heimer prøvde også skuffene og det første jeg legger merke til er hvor rolig hun gjør det og at hun bruker begge hender. Hun synes det var fin respons on tyngde da hun dro den ut, men irriterende inn. Hun sa hun var vandt med gamle møbler hjemme og vi snakket litt om hvordan designet kan påvirke bruken. (Vedlegg 2)

Etter at jeg hadde pusset den enda mer, oljet hele og gnidd litt stearin i sporet på skuffet, ble gliden mye bedre. Skyve-funksjonen er helt glatt og opplevelsen er betraktelig forbedret. Den kan fremdeles dyttes inn skjevt og da blir den litt mer kranglete. Det er ikke lenger et irritasjonsmoment, men heller en del av sjarmen. Før jeg behandlet kommoden hadde jeg den i klasserommet for å bruke og se på den. I begynnelsen hadde jeg tenkt at jeg kunne beise den sort, men etter at den sto ferdig synes jeg den var så vakkert som den er. Istedenfor å prøve å skjule kvalitetene som mønsteret i tre-fiberne, vil jeg heller fremme det. Med olje med litt hvit-pigmentering for man en litt lysere overflate som bevarer fargen og ikke er utsatt for gulning over tid.





Analyse

Enkelhet

Kommoden består kun av ett treslag, furu, som er utformet i firkanter, kun i vertikal og horisontal retning. Flatene er slette og den eneste dekoren ligger i mønsteret i materialet eller i sammenføyningene. Kommodens funksjon er så enkel som mulig, der tomrommet indikerer hvordan man skal ta tak i skuffene.

Helhet

Mellomrommet mellom hver skuff er smalt nok slik at det tolkes som en helhet. Skinnene går gjennom rammen og skuffene og binder delene sammen. Bena og sargen er i lik dimensjon og rammer inn hele kommoden. Flere dimensjoner og former blir repetert, men skuffene varierer i størrelse for å skape variasjon i helhet. At designet er tatt hensyn til fra alle kanter bidrar også til et bedre helhetsinntrykk.

Harmoni

Sargen som binder sammen bena skaper en likevekt mellom underdel og overdel. Det er ingen store kontraster, men en diskre kontrast mellom den stramme geometriske formen og det organiske mønsteret i furuen. Mønsteret i furuen er i ett gjennomgående mønster på skuffefrontene, men brytes opp av mellomrommet.

Inspirasjon

Jeg har omfavnet bruken av lys og skygge i mitt design, i tråd med Junichirō Tanizaki nostalgiske synspunkt. Når lyset treffer kommoden skaper det en markant skygge som gir kommoden dybde og særegenhet. Når man bruker kommoden og åpner skuffene vil uttrykket endre seg, men det gjennomgående designet gjør at den er like vakker i bruk som når den står stille. Lys og skygge slipper til på grunn av den åpne konstruksjonen. Den er åpen i fysisk forstand ved bruk av luft og mellomrom, men også i filosofisk forstand, der sammenføyningene er tydeliggjort og hele konstruksjonen er satt sammen med plugger og lim, uten noen skjulte skruer eller metallskinner. Åpenhet i designet og i materialbruk - å la former og materialer snakke for seg selv og vise seg fra sin samme side er gjennomgående for både japansk estetikk, skandinavisk design og var en sterk filosofi bak Donald Judd sitt design.

Prosess: Totak

I motsetning til forrige konseptet da jeg startet med en klar idé i hodet, var det ganske uklart i denne omgang. Tematikken var små-oppbevaring, som skulle snakke visuelt og funksjonelt med kommoden. Her brukte jeg mer tid på hva jeg skulle lage, enn hvordan. Det ga meg en mulighet til å jobbe mer med intuisjon underveis, men første også til flere avstikkere. Jeg viser til foto-ekskursjonen som er opphavet til noen av fotografiene gjennom i rapporten og går gjennom modeller fra første ide til ferdig produkt.



Foto tatt av Silje K. Ryen, Kjeller, 8.Februar.2019



Ekskursjon: Foto i Oslo

Tidligere i prosjektet viste jeg til fotografier som jeg hadde tatt, uavhengig av masterprosjektet, som jeg ønsket å analysere for å finne ut hva jeg synes er vakkert og interessant. For å utforske bruk av intuisjon, refleksjon og formspråk ytterligere tok jeg en ny runde med bilder. Under emnet «aesthetics of materiality» ble vi introdusert for metoden «scavanger hunt». Det går ut på å velge noen ord, for eksempel rytme, balanse og transparent, for så å lete i ulike områder og miljøer etter begrepene og fange de opp i form av fotografi, avtrykk eller skisser. Metoden ble brukt for å bli bevisst på hva begrepene innebærer og for å skape originale og abstrakte inspirasjonskilder. Jeg gikk rundt i Oslo for å ta bilder, med tanke på begrepene enkelhet, helhet og harmoni. Jeg ønsket å ta bilder av det som ikke er åpenbart vakkert, men ved å fange det på kamera skape interessante og vakre komposisjoner. Jeg så ikke etter spesifikke motiver, men blant annet etter linjer, overganger og teksturer.

Å gå ut og ta bilder helt spontant er en god øvelse i å bruke intuisjon, øynene og nysgjerrigheten. Nysgjerrigheten blir et springbrett for intuisjon og nyskapelse. Ved å stille seg selv spørsmålene som "hva er bak det hjørnet?", "Hva vil skje om jeg går nærmere eller lenger ifra?" Kan man utfordre seg selv og sitt perspektiv. Da kan det som vanligvis ville blitt oversett, bli fanget opp. Da jeg gikk ut for å ta bilder var jeg helt ukritisk. Det handlet om kvantitet over kvalitet. Etter at jeg kom hjem og lastet ned alle bildene, valgte jeg ut de som var best for å redigere og beskjære de. Å velge om et bilde var bra eller dårlig var også en prosess styrt av intuisjon ved å måle de ulike fotografiene opp mot hverandre, kan man fort eliminere de som er mindre tiltalende å se på. Et utvalg bilder ble skrevet ut, lagt utover et bord for så å vurderes opp mot hverandre.

Enkle flater med geometriske, rettlinjede former med diskre variasjon i tekstur og fargetoner. Ofte et øynefang skapt av en kontrast mellom det strenge geometriske flatene og et organisk element eller mønster, mellom lys og skygge eller mellom stor flate og liten detalj. De fleste bildene kunne deles opp i tre deler i en dominant, subdominant og subordinant del – ofte en nøytral bakgrunn, en forgrunn i lignende fargetone og en liten detalj til kontrast. Bildene er også preget av en balanse mellom kaos og orden, for eksempel mellom plante og teglstein. Bildene har et arkitektonisk og industrielt preg ettersom det er tatt mest bilder av bilder av mur, betong, asfalt og teglstein. Overflatene viser variasjon gjennom slitasje, gradering av teksturer og strukturer og ulike materialkvaliteter, for eksempel mellom glatt metall og ruglete asfalt. Det som var gjennomgående for de mest tiltalende bildene var et fint lys og skyggespill, enten det var direkte sollys med skarp skygge, eller et roligere indirekte lys, der lys og skygge overlappes i et mykt samspill.

Forutinntatte forventninger foran følelser

Etter å ha trukket ut de bildene jeg likte best, var dette en av favorittene. Et autovern på en parkeringsplass er ikke noe man ville tenkt på når man snakker om det vakre. Jeg tror også at veldig mange vil se på det bilde og ikke se det vakre i det. Man er stilt inn til å stole på sine forutinntatte kunnskaper og et autovern er bare av praktisk betydning.

Enkelhet

Bilde består av få deler og kan deles inn i dominant, subdominant og subordinant. Det er få farger, det er brun, beige i bakgrunnen og den kalde blågrå fargen i autovernet og listen står til kontrast det er også en aksent farge i rød, som er et øynefang, men ikke tar for mye oppmerksomhet. De dominante linjene går diagonalt med forsvinningpunkt mot venstre, men blir delt opp av en horisontal linje.

Helhet

Den horisontale linja er bare en illusjon, men øyet ser det som en helhet, fra vannmerkene øverst, ned til den rød stripa og til slutt den hvite på bakken som trekker det hele sammen. Flere repeterende former,

Harmoni

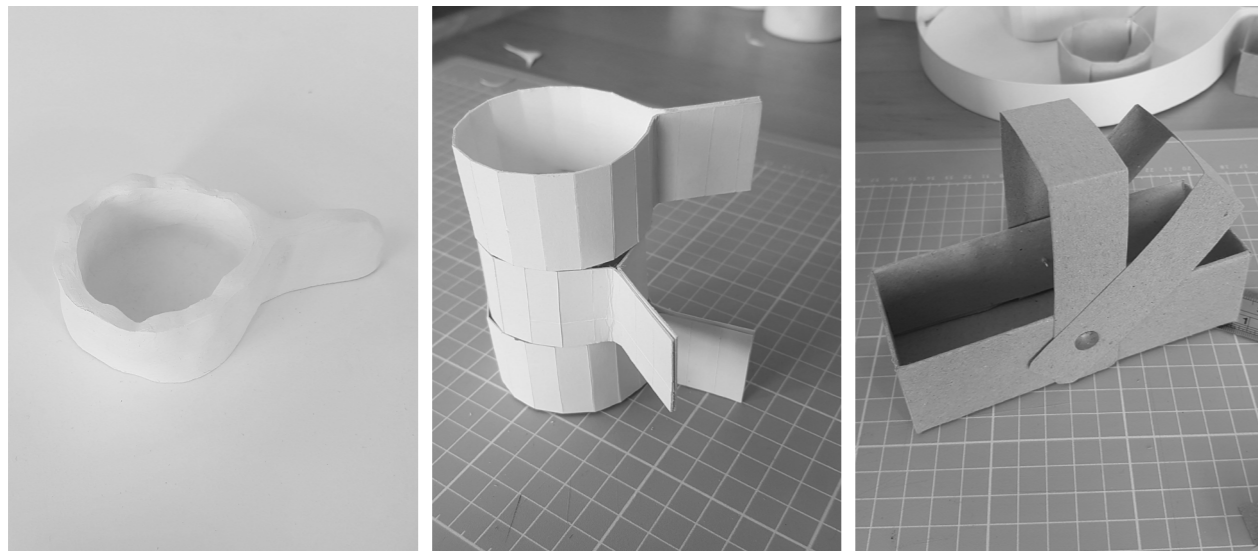
Det er likevekt i bilde ved at det skjer mest nederst, men den roligste delen tar mest plass. Repetisjon av linjene og få farger i ulike toner skaper en harmonerende helhet. Bilde oppleves å ha en bakgrunn og forgrunn ettersom lyset treffer autovernet og skaper en markant kontur av skygge. I tillegg til kontrastene mellom fargene er det kontrast mellom de rette linjene og det mer organiske mønstrene. Kontrastene er få og diskre og skaper en variasjon i helheten.



Modeller

Iterasjon: Form og funksjon

Da jeg var på hytta i Rauland i Februar lot jeg meg inspirere av all nipsen som var der. Mange av de små tingene hadde håndtak og jeg tenkte over hvordan en liten utstikker forteller noe om hva og hvordan noe skal brukes. Jeg startet å modellere i leire der jeg jobbet intuitivt med form. Størrelsen og formen ga mest assosiasjoner til telysholder. For å få et strammere og mer geometrisk uttrykk jobbet jeg i papp og lekte med komposisjon og størrelse. De runde formene står til fin kontrast til den firkantede kommoden, men etter noe vurdering og veiledning fant jeg ut at de ikke snakket sammen nok. Det er upraktisk å oppbevare runde former i firkantede. Modellene ga også assosiasjoner til kjøkken, spesielt ettersom det er tiltenkt i keramikk, men også fordi runde former og kan fylles opp med det som er flytende eller kommer i pulverformat. Små-oppbevaringen må ikke være en forlengelse av kommoden, men jeg ville at de skulle snakke sammen. Ettersom kommoden er inspirert av arkitekt-kommoder der det lagres papirer, ville det vært fint om små-oppbevaringen kunne inneholde tegnesaker. Derfor endte konseptet på firkantede bokser. Jeg tenkte fortsatt på bruk av håndtak og hvordan det forteller at det ikke er et statisk produkt, men noe du kan ta med deg. Håndtaket kunne vært et dekorelement. Etterhvert som jeg skisserte og modellerte kom jeg fram til at håndtak på en liten boks er egentlig ganske unødvendig hvis man like lett kan plukke opp boksen uten. Det enkle er ofte det beste og jeg ønsker ikke å tilsette noen elementer om det egentlig er overflødig.



Iterasjon: Moduler

Utdrag fra journal 25.Mars.2019

Etter veiledning med Astrid har jeg tenkt å utvikle de firkantede boksene som samsvarer med kommoden og går under temaet arkiv/tegning. Jeg synes det har vært utfordrende å designe en boks, det er vanskelig å komme med noe nytt og jeg vil ikke lage noe bare for å lage noe. Etterhvert kom jeg frem til at jeg ikke må gjøre det vanskeligere for meg selv enn jeg må, jeg jobber med enkelhet og det finnes ikke så mange enkle produkter i god kvalitet. Jeg kan lage en helt enkel boks, men fokusere særlig på detaljer og materialer. Konseptet jeg har kommet frem til eller modulbaserte bokser som man kan bygge oppå hverandre eller legge ved siden av hverandre slik som Tatami matter, hver boks er halve størrelsen enn den andre.

Jeg startet å lage modeller i papir og testet størrelsen ved å se hva man fikk oppi hver boks. Ved å ha en stor boks og en boks i 1/3 del og en i 2/3 kan man både stable de og legge de ved siden av hverandre i perfekt formasjon. Boksene blir som byggeklosser og man komponere de slik man vil slik at de harmonerer med hverandre. Litt slik som de ulike flatene i et fotografi utgjør en helhet.

For at boksene skulle passe perfekt opp i kommoden, modellerte jeg fire stykk i kryssfiner og baserte størrelsen på ark. Den største på størrelse på et A4, neste på A5, osv. Jeg tenkte det også var en fin symbolikk til den tiltenkte bruken.



Iterasjon: Materiale og størrelse

Da jeg skulle å lage de ferdige boksene tok jeg utgangspunkt i de i kryssfiner, men endret materiale til heltre furu. Da jeg skar ut furuplatene så jeg at dens kvaliteter ikke passet i et så lite format. Det kraftige mønsteret står i stor kontrast til de tynne dimensjonene, platen slo seg og vekten er så lett at man ikke får en følelse av kvalitet. Selv om kommoden er av furu, kan det bli litt mye med eskene i furu også, det er ikke nødvendigvis harmoniserende selv om det er i samme materiale. Derfor valgte jeg å bytte til ask. Det er hardt, tungt, lyst og med vakker struktur. Å gå over fra å jobbe med furu til ask fikk meg til å innse hvor stor variasjon det er i materialkvaliteten. Å jobbe med furu var som å skjære i smør, mens asken bare jobbet i mot meg og maskinene. Fordelen med at det er så hardt er at det ikke er så utsatt for skrammer og hakk.

I tillegg til å endre materialet endte jeg litt på størrelsen. For at esken skulle få plass i skuffen til kommoden ved siden av et A3 ark dimensjonerte jeg den største til å bli lengden av et A4 ark, men bredden av et A5 ark. Jeg lagde totalt 5 bokser i ask som var matematisk proporsjonert i forhold til hverandre. Den største boksen ble mer avlang og fikk et slankere preg. Bunnplaten opphøyer boksen, slik at de kan stables og skyves i hverandre, men gir også den skaper også en skygge under boksen som gir den en markert kontur.

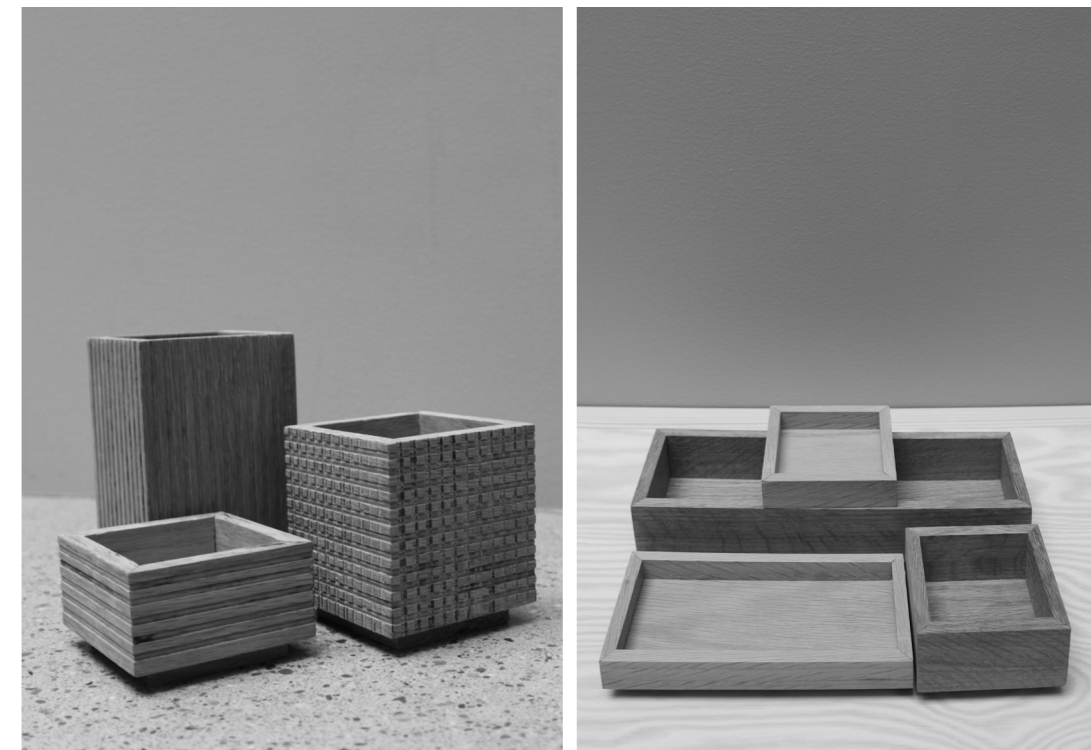
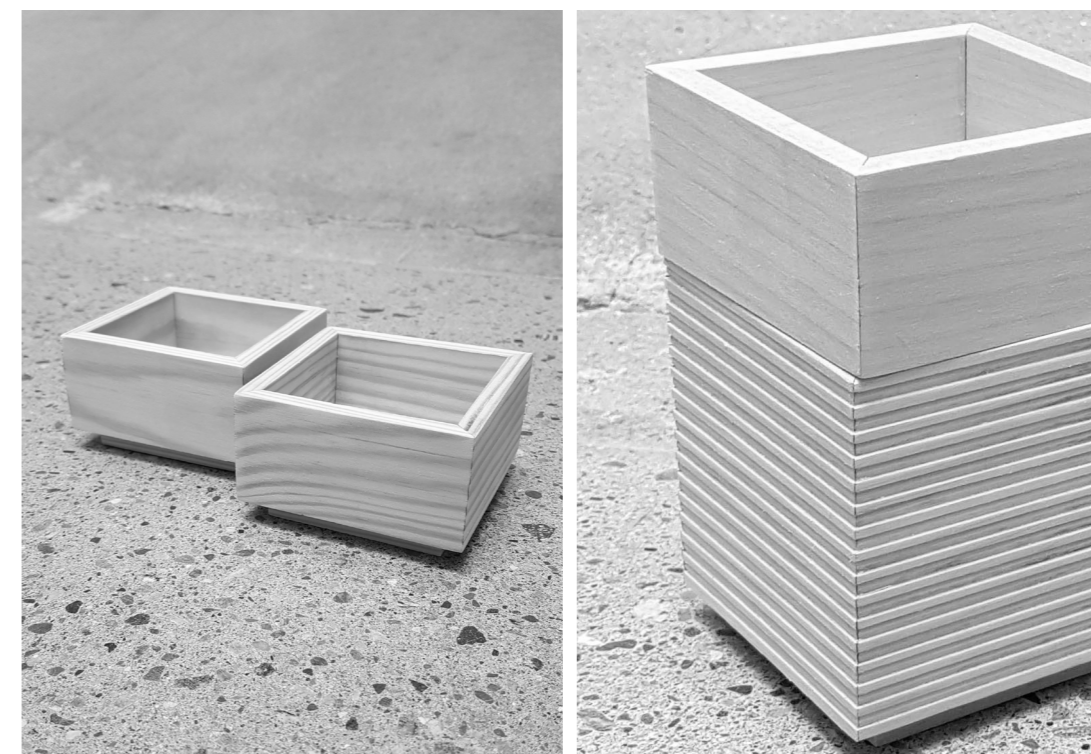


Iterasjon: Likheter og forskjeller

Etter at jeg hadde lagd alle boksene kom jeg over et bilde av lignende produkter fra møbelprodusenten Skagerak. Jeg visste at dette ikke var et originalt konsept med trebokser som kan stables, men det var så likt at jeg måtte ta en ny runde. Problemet med å jobbe med enkelhet, er at når det er for enkelt så finnes det nok fra før. Jeg ønsket allikevel ikke å starte helt på nytt, men heller å forsterke det som er vakkert med boksene. Ved å endre dimensjonene fra størrelsen på et ark, tok jeg den største boksen ned til 24cm. Veggene ble litt høyere, til 4 cm, hvilket er halvparten av bredden. Disse tallene er lettere å forholde seg til enn dimensjonene på et ark, der man må jobbe med flere desimaler. Jeg høynet også bunnplaten slik at den kom tydeligere frem og det fine mønsteret i endeveden ble synlig.

Materialet jeg valgte var eik, som deler mange av de samme kvalitetene med ask, men den skiller seg mer fra furuen på farge. Istedenfor å bruke toppen av planken på eika, brukte jeg siden som har et litt et fint fargespill og varierende mønster. Å bruke siden av planken er mere ukonvensjonelt og luft-porer i treverket kan bli synlig. Selv om eiken er så sterk, har den også noen svakheter.

Jeg forsket med ulike materialer, størrelser og overflatebehandlinger for å se om jeg kunne skille designet ytterligere fra Skagerak sine bokser. Boksene i furu hadde et veldig markant mønster og varierte veldig på hvor på treverket emnet var tatt ut av. Det kraftige, store årringene ble en fin kontrast til det lille formatet og den helt kvadratiske formen, men i forhold til boksene i eik ble de veldig lette i vekt og fikk fortere hakk i kantene. Boksene i bjørk ble også ganske lette i vekt og i mangel på noe mønster ble de ganske kjedelige. Endeveden til bjørka som blir synlig i bunnplata får ikke den store kontrasten som eik og furu har. Jeg prøvde å trekke ut inspirasjon fra fotografiene jeg hadde tatt rundt omkring i Oslo. Jeg tenkte på linjer og teksturer og overførte det til den ene boksen i bjørk ved å skjære ut linjer på juster-saga. Det førte meg videre til å utforske med linjer i ulike retninger på tre bokser i eik. En boks på 12cm med vertikale linjer, en boks på 4cm med horisontale linjer og en mellomstor på 8 cm med linjer begge retninger hvilket skaper et rute mønster. Linjene bidrar til å forsterke retningen på boksen og setter man de sammen blir det som et puslespill, der vertikale pluss horisontale linjer blir til ruter. Linjene bar preg av å ha blitt skåret på juster-saga, med noen svimerker. Eiken liker heller ikke å bli skåret mot fiber-retninger for da fliser den seg opp. Jeg vurderte å tilsette farger og prøvde med rød og sort beis for å skape mer variasjon. Beisen la seg ikke så fint på eiken og selv om en aksent farge hadde gjort det til et øynefang passet det ikke til disse boksene. Boksene med utskåret mønster ble interessante, men jeg følte det krasjet med konseptet om å holde det enkelt og la materialene snakke for seg selv. Den nyeste boksen fikk heller ikke plass ned i skuffen på kommoden og går i mot konseptet om å ha grunne skuffer. Derfor gikk jeg tilbake til de enkle boksene i eik, i lengden 24, 16 og 8cm og 4 og 2cm i høyden (uten bunnplata).





Analyse

Enkelhet

Boksene består kun av ett materiale, eik og er proporsjonert i matematiske forhold til seg selv og til hverandre.

Helhet

Hver enkel boks oppleves som en helhet, det er få elementer, men formene og dimensjonene er gjennomgående. Setter man de ulike boksene sammen får man en variasjon i helheten mellom farger og størrelser. De oppleves allikevel som en helhet siden det er flere likheter enn forskjeller.

Harmoni

Proporsjonene harmonerer med hverandre og selv om det er få, strenge, geometriske former så er det variasjoner i fargen og i mønsteret i treverket. Boksene er små med relativt høye vegger som får de til å se kompakte ut, men de slanke veggene gjør at det får et elegant uttrykk.

Inspirasjon

Boksene er i likhet med kommoden og designet med tanke på å utnytte lys og skygge. Den opphøyde bunnplaten gir den en markert kontur av skygge underst, hvilket gir den en svevende effekt. Om man stabler boksene oppå hverandre vil det også skape et skyggespill og dybde. Materialet eik viser seg med sine beste kvaliteter; fra mønsteret som varierer med de langsgående fiberne i oversiden, til sebra-stripene på sidene som kan ha en skinnende effekt, til den mørke endeveden med tydelige porer. Selv om boksene er små gjør eiken og den tykke bunnplaten at den tyngde. Når man løfter den opp og kjenner tyngden gir det en assosiasjon til kvalitet.

Del 3

Produkt





Toke

Toke er et arkiveringsmøbel strippet for overflødig dekor. Den er designet med fokus på materialeestetikk, detaljer og en åpen konstruksjon. Toke har grunne skuffer der det ikke er ment å gjemme og glemme bort ting, men å arkivere det man bruker jevnlig. Glippen mellom skuffene gjør det mulig å skyve skuffene ut og inn, men skaper også et lys og skygge spill som markerer skillet mellom hver skuff.

Den åpne konstruksjonen viser fram spillet i furufineren fra alle kanter og når man åpner en skuff endrer Toke uttrykk. Det markante mønsteret som finnes naturlig i furu leker seg på de enkle flatene og det organiske står til kontrast til den strenge geometriske formen. Den luftige og opphøyde konstruksjonen gjør det til et elegant oppbevaringsmøbel for de tingene man vil ta vare på.





Totak

Totak er enkle oppbevaringsbokser i eik som kan stables. Bunnplaten er litt opphøyd som skaper en svevende effekt, samtidig som det gir en markert linje av skygge under boksen. Eiken har naturlig fargespill i seg som kommer ekstra godt frem når man plasserer de oppå eller ved siden av hverandre. Siden av boksene er laget siden på tre-emnet som har et lekent mønster og til tider en perlemor-effekt. Boksene er i likhet med Toke skapt for å delvis vise og delvis skjule det du oppbevarer, de er grunne slik at man har tingene lett tilgjengelig. De kan brukes som rom-inndelinger i Toke eller stå for seg selv.



Toke Totak Telemark

Toke ligger i Drangedal, en rolig, liten bygd jeg besøkte mye da jeg var barn for å besøke familien. For å komme seg til tante og onkel på Hullfjellgård, måtte man kjøre opp en lang og kronglete grusvei omringet av skog. I enden av grusveien der skogen åpnet seg lå gården på toppen av tunet med utsikt over vannet, Toke. Vannet var omkranset av skog og høye skrenter. Nede langs vannkanten lå det en brygge langstrakt utover den blikkstilte, sorte innsjøen.

Lenger vest i Telemark ligger en annen innsjø, Totak. Totak tilhører Rauland kommune, der vi har hytte. For å komme seg til hytta går det en smal vei som slynger seg mellom fjell og vann. Når man kommer til enden av vannet ligger det en gård og litt skjult opp i skogkanten ligger hytta. Hytta har utsikt utover det stille, dype vannet og på hver side av vannet rager høye, bratte fjell.

Toke og Totak er begge vann som ligger i Telemark, fylket der jeg er oppvokst og som jeg forbinder med flott natur og gode minner. Vannene er rolige og stille på overflaten, men de går dypt. Totak er en av de dypeste innsjøene i Norge. På overflaten er produktene enkle og stille, men det ligger mer bak designet. Kikker man etter så åpenbarer detaljene seg, slik som det gjennomgående mønsteret i Toke, eller den opphøyde kanten under Totak. Slik som produktene er i slektskap er også vannene det, Totak har utløp i Toke. De er koblet sammen, men fullt så definert i seg selv. I tillegg til at Toke og Totak er koblet til min identitet og der jeg kommer fra, ønsker jeg at det skal gi assosiasjoner til naturen. Naturen er ren og uanstrengt, men selv om noe oppfattes uanstrengt, betyr det ikke at det ikke ligger anstrengelse bak det. Slik er designet også i naturlig materialer, ren, enkel og uanstrengt. Dette er underliggende symbolikk som ikke er åpenbart i et førstegangsinntrykk. Det er et bevisst valg å ikke ha banale navn som sikter til bruk, men å gi rom for tolkning, slik at produktenes bruksområde også kan tolkes.

Toke og Totak består av få stavelser og er enkelt å huske. Enkelheten skal lyse gjennom hele produktet. Slektskapet til Toke og Totak er ikke bare geografisk, men ordlyden er ganske lik og det forsterker at de to produktene er i familie. Selv om navnene grunner i norsk natur syns jeg at det har en viss japansk klang over det slik som "taketakeshi" som betyr styrke og adelighet. Toke og Totak er særegne navn og gir mulighet til å bygge på med nye produkter med lignende navn, tatt fra andre steder jeg har tilknytning til.

Bildet er av Totak i Rauland i Februar.



Del 4
Diskusjon &
Konklusjon

**“We need to think of the purpose of the work we do and how we can serve to create a more restorative life - whatever that looks like. We need to dedicate ourselves to becoming craftspeople, strong in ourselves, innately curious about the world we live in and how we can contribute to making it better.”
- Alan Moore**

(Moore, 2016, s. 83)

Diskusjon

Intuisjon i arbeid

Jeg har brukt intuisjon for å ta raske avgjørelser. Det er alltid uendelig muligheter i en utforskning, men har man for bredt fokus blir arbeidet kvantitativt og ikke kvalitativt. Hvis man har en klar idé i hodet, kan man jobbe mot det målet gjennom utprøvinger for å finne ut hvordan man kan gjøre det best mulig. Dukker det opp en idé, er den nødvendigvis ikke dårlig selv om man ikke vet helt hvor den kommer fra. Den kan ha bygget seg opp gjennom flere omganger av nye ferdigheter, kunnskap og observasjoner. Kjenner man på magefølelsen at dette er en god ide, kan det hende den er bedre enn om man har kommet fram til noe med et rasjonelt og logisk grunnlag. Utformer man noe utifra lidenskap og nysgjerrighet er det dømt til å bli øst omtanke inn i det. Har man en klar visualisering av hva det skal bli, er det lettere å jobbe mot det målet og nå et kompromissløst design. Å ha en sterk designfilosofi er ifølge Bjørn Rybakken den beste metoden for å komme med et godt og gjennomtenkt design. (Rybakken, 2008) Designer man utifra frykt for å trosse andre og inngår for mange kompromiss vil det gå utover sluttresultatet. Det sies at man skal gå seg vill i skogen for å komme frem til den beste stien, men det kan være greit å vite hvilken skog man går i, er det Amazonas eller Nordmarka? Har man en ide kan man lettere diskutere den med andre og få innspill og vurdere om de innspillene er verdifulle eller ikke. Som designer eller håndverker som skal leve av det en selv lager, oppnå en pris som er tilgjengelig for folk flest og gi en som designer den betalingen man fortjener, må man redegjøre for hva man bruker tiden sin på. Da kan målbevisst arbeid være nyttig.

Refleksjon i arbeid

Refleksjonen strekker til når intuisjonen svikter. Noen ganger må man ta et steg tilbake og reflektere over hva man gjør, enten det er i prosessen eller på produkt. Selv om intuisjon er et viktig redskap i en målbevisst prosess, må refleksjon til for å bidra utfallet av den kvalitative forskningen er av kvalitet. Står man som ekspert bak sitt design må man ikke bare vite hva eller hvordan man skal lage noe, men hvorfor. Ved å kartlegge teori og filosofi rundt det vakre og sette konkrete mål, slik som å ta i bruk begrepene enkelhet, helhet og harmoni kan man hele tiden vurdere om man beveger seg i riktig retning. En prosess har alltid opp og nedturer og et reflektert mål og filosofi vil hjelpe en framover. Da jeg oppdaget at boksene var nesten identisk med ett annet design var det nedbrytende, men ved å forsterke de beste kvalitetene ved mitt design endte jeg med et enda vakrere produkt. Det er noen ganger intuisjon kommer til kort. Som sagt vet man ikke alltid hvor man tar ideene fra, det kan hende jeg har sett de produktene en tid tilbake og lagret de i underbevisstheden og tatt det opp igjen nå. Derfor kan det også være nyttig å kartlegge inspirasjonskilder, abstrakte så vel som eksisterende produkter for å velge hvor man vil plassere seg. Hvorfor man gjør noe er det som bidrar til verdiskaping. **I mitt tilfelle ønsket jeg å lage vakre produkter av høy kvalitet som tåler tidens fysiske og visuelle slitasje slik at de varer lenger.**

Det vakre

Det vakre har flere definisjoner, for eksempel hvor godt noe fungerer til den tiltenkte funksjonen. Produktene mine fungerer slik de skal, men noen har spurt om hvor håndtakene til kommoden er. Man trenger ikke tradisjonelle håndtak når det er mellomrom der for å få grep. Slik som Donald Judd påpekte da folk kommenterte at stolene hans ikke var komfortable nok, så sa han at han har designet en stol for å sitte i og ikke en seng å ligge i. Han mente at det var forventningene til hvordan stoler skulle være, som formet folks syn. Det var den Viktoriansk inspirerte stilen med polstrede møblers om var populær på 1900-tallet som, i følge Judd, hadde skylden. ((Bloemink & Cunningham, 2004) Designet mitt har ikke noe overflødig ved seg, det skal være enklest mulig for å ha høyest visuell varighet. Det betyr ikke at det er kjedelig. Ved bruk av kontraster mellom de geometriske formene og det organisk-mønstrede treverket, variasjoner i størrelser og fargetoner skaper det et øynefang.

Håndverk mot maskin

Et godt håndverk, der en håndverkers ferdigheter, kunnskaper og omtanke er lagt ned i produkter har vært, og mest sannsynlig er, for mange en viktig del av det som omtales som vakkert. Det har vært en oppfatning delt av flere filosofer, designere og til og med hele kulturer, slik som i japansk estetikk, opp gjennom tidene. Det har blant annet vært som en følge av industrialiseringen, der konsekvensen var kritiske arbeidsforhold, lav kvalitet og dårlige etterligninger. Det gav et nostalgisk syn på håndverk og håndverkeren. Alle de problemene som var aktuelle da, må man ta stilling til i dag, men en produksjon er mer nyansert enn å skille håndverk og maskin mellom godt og ondt. Jeg tror at et design som har vært innom mennesket og hånden vil bidra til et gjennomtenkt design. I løpet av prosessen har jeg brukt kroppen som målestokk og ikke bare sett, men også kjent meg fram til de mest appellerende løsningene. Til og med lukt har vært involvert i sanseaspektet i designet. Furu med sitt høye innhold av harpiks har en kraftig lukt som minner om norske skoger, mens eik har en søtlig lukt som minner mer om mat, enn treverk. Ved å jobbe med hånden, kjenne på materialene og størrelsene og erfare hvordan de lever og beveger på seg, opparbeider man seg et kunnskapsbibliotek man tar med videre som designer. Man får mer respekt overfor materialet om man arbeider med det for hånd. Fordelen med maskin er at det kan være tidseffektiv samtidig som det gir høy presisjon, hvilket kan bidra til lavere priser på produktene. Hvis et produkt er rettlinje-formet, er det ingen grunn til å ikke bruke maskiner. At noe er håndlaget kan gi følelsen av høyere verdi for kunden, men hvis resultatet er det samme, er ikke verdien av det håndlagde overførbar uten at det kommuniseres på noen måte. Derimot er det ikke noe mål at alt skal effektiviseres for at man kan overprodusere varer til en lavere pris. Den beste løsningen er i min formening en kombinasjon av det menneskelige og maskin, der det gjelder, for å produsere vakre produkter av høy kvalitet. Et produkt av høy kvalitet, godt design og dyrere pris vil bidra til at folk må investere tid og penger i det, som i gjengjeld kan føre til økt tilknytning over tid.



Konklusjon

Fra et hovedsaklig filosofisk ståsted har jeg svart på; **hvordan skape varige vakre produkter ved å fokusere på enkelhet, helhet og harmoni?**

Et minstekrav jeg satt var å lage noe jeg selv synes er vakkert. Det vil jeg si at jeg har utført. Om jeg har designet noe som er varig vakkert er vanskelig å teste ut, uten at man bruker tiden til rådighet. Men ved å se tilbake på gamle stilarter og møbler for se hva som er relevant i dag kan man få en liten pekepinn på varigheten av et formuttrykk. Det er også grunnleggende formteorier og menneskers psykologiske behov for orden man burde ta hensyn til. Da kan begrepene enkelhet, helhet og harmoni komme til nytte. Som det ble nevnt tidligere, må ikke resultatet av kunstnerisk forskning være sannheten, men det kan være troverdig. Jeg mener det er troverdig at man kan produsere varige vakre produkter ved å kartlegge og følge estetiske prinsipper som har et psykologisk og historisk grunnlag. Det er selvfølgelig alltid andre faktorer som spiller inn. En negativ assosiasjon til produktet kan gi et negativt helhetsinntrykk.

Når det kommer til produkter tror jeg at begrepene enkelhet, helhet og harmoni kan betegne helt ulike type møbler fra helt forskjellige stiler. Dersom man ikke resonerer seg med en stil, for eksempel om det er gått ut på mote og man oppfatter det som "harry", vil ikke enkelhet, helhet og harmoni være nok til å endre den oppfattelsen. Det vil ikke si at om mitt design blir trendy for så å gå ut på moten, at levetiden nødvendigvis forminskes. Andre faktorer som hvor mye man har investert i produktet kan bidra til at man velger å beholde eller selge det ovenfor å kaste det. Da kan synet på designet fornyes over tid.

I tillegg til produktene produserte jeg noen fotografier. Ved å holde seg til begrepene helhet, enkelhet og harmoni, kunne noe som i utgangspunktet ses på som stygt, bli fint, så lenge det hadde riktig utsnitt, få elementer, var av god kvalitet og med passende belysning. Når det kommer til tredimensjonale produkter er det litt mer komplisert, man må ta hensyn til alle sanser, ikke bare synet. Det er også noe man kan bevege seg rundt og ved å ta høyde for designet fra alle kanter, til og med bakside, vil det øke det positive helhetsinntrykket av produktet.

Det er på veien videre man virkelig får testet om man har skapt noe varig vakkert. Jeg har diskutert rundt produksjon og kommet fram til at en kombinasjon av håndverk og maskin er den beste løsningen for mine produkter, ettersom de består av enkle rettlinjede former som festes helt uten skruer, men med plugg og lim. Jeg ønsker å starte opp for meg selv, der jeg vil få noe produsert av møbelsnekker og skaffe kontakt med produsenter, som deler like verdier innenfor estetikk og bærekraft. Ettersom designet er så enkelt, med strenge rektangulære former, må det legges ned mye presisjon i arbeidet og fokus på detaljer. I en produksjon ville det vært unngått at emnet fliser opp langs kanten, eller at det blir en glippe i skjøtene. Slik at man kan selge produktene til en pris som kunder synes er verdt å investere i og sånn at man som designer kan få den betalingen arbeidet tilsvarer.

Jeg tror at kommoden, Toke, er et møbel for spesielt interesserte. For de som ønsker å ha det framme for dens visuelt estetiske kvaliteter så vel som for nytten og ikke bare vil ha et oppbevaringsmøbel som kan stå i et hjørne og skjule ting. Boksene, Totak, er så enkle i utformingen at de mest sannsynlig faller inn hos en større interessegruppe, enn Toke. Jeg ser potensiale i å videreutvikle produktene i ulike materialer. Jeg ønsker å se Kommoden utført i et hardere treslag, nå som den er i furu kan den være litt utsatt for hakk og skrammer. Boksene kunne fått enda mer lekenhet over seg om de kom i ulike treslag og farger. Ettersom designet er så enkelt er det også en mulighet for å videreutvikle en produktserie med utgangspunkt i Toke og Totak.

Det vakre har ikke noe fasitsvar, det er flyktig og subjektivt. Men det er akkurat det som gjør det så interessant å utforske. Kan man få vite alt man trenger om et spørsmål med bare et lite tastetrykk, er det kanskje ikke et forskningsområde som er verdt å utforske i like stor grad som et som er preget av mangfold og usikkerhet. Ved utforskning av det vakre gjennom estetiske begreper med en sterk designfilosofi som grunnlag kan man designe med selvsikkerhet. Som igjen kan føre til et gjennomtenkt og bærekraftig design, som den arven vi etterlater oss til andre.

Kildeliste

- Arlander, A. (2014). On methods of artistic research. *AR Yearbook 2014 Swedish Research Council*, 39.
- Bloemink, B., & Cunningham, J. D. (2004). *Design Does Not Equal Art: Functional Objects from Donald Judd to Rachel Whiteread*. New York: Merrell Publishers Limited.
- Candy, L. (2006). Practice Based Research: A Guide. *Creativity & Cognition Studios, University of Technology, Sydney*, 1.
- Events, U. B. (Producer). (2012). The Psychology of Aesthetics. [Video] Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=UwsEeQpxkFw&t=1604s>
- Faste, H. (2017). Intuition in Design: Reflections on the Iterative Aesthetics of Form. *Wild Methods, interaction design program*.
- Gombrich, E. H. (1979). *The Sense of Order: A Study in the Psychology of Decorative Art* (2nd revised ed. Vol. 9). London: Phaidon Press Limited.
- Moore, A. (2019). *Do Design: Why beauty is key to everything*: The Do Books Company
- Norman, D. A. (2004). *Emotional Design*. New York: Basic Books.
- Richie, D. (2007). *A Tractate on Japanese Aesthetics*. Berkley: Stone Bridge Press.
- Rybakken, B. (2008). *Formsans og Design*. Oslo: Abstrakt Forlag AS.
- Sartwell, C., Edward N. Zalta (ed.). (2017). Beauty. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy, Winter 2017 Edition*.
- Skjerven, A. (2001). *Goodwill for Scandinavian Design*. Lunningprisen 1951-70. PhD-avhandling. Oslo; Universitetet.
- Sommar, I. (2003). *Skandinavisk Design*. Oslo: Gyldendal fakta.
- Tanizaki, J. (2001). *In Praise of Shadows* (T. J. Harper & E. G. Seidensticker, Trans.). London: Vintage Books.
- Veiteberg, J. (2005). *Kunsthåndverk: frå tause ting til talande objekt*. Oslo: Pax.

Oppslagsverk

Enkel (s.15), er hentet fra Språkrådet og UIB (2018). I *Bokmålsordboka*. 12.05.2019, fra https://ordbok.uib.no/perl/ordbok.cgi?OPP=enkel&ant_bokmaal=5&ant_nynorsk=5&bokmaal=+&ordbok=bokmaal

Helhet (s.17) er hentet fra Språkrådet og UIB (2018). I *Bokmålsordboka*. 12.05.2019, fra https://ordbok.uib.no/perl/ordbok.cgi?OPP=helhet&ant_bokmaal=5&ant_nynorsk=5&bokmaal=+&ordbok=bokmaal

Harmoni (s.19) er hentet fra Språkrådet og UIB (2018). I *Bokmålsordboka*. 12.05.2019, fra https://ordbok.uib.no/perl/ordbok.cgi?OPP=harmoni&ant_bokmaal=5&ant_nynorsk=5&bokmaal=+&ordbok=bokmaal

Figurer

Alle fotografier der det ikke er spesifisert noe annet er mine egne.

FIG. 1

Shimamura, A. (2014). Wundt Curve. Retrieved from <https://www.psychologytoday.com/us/blog/in-the-brain-the-beholder/201405/its-acquired-taste-how-knowledge-drives-aesthetics?amp>

FIG. 2

QuickMBA. New Product Diffusion Curve. Retrieved from <http://www.quickmba.com/marketing/product/diffusion/>

FIG. 3

Mulder, M. DONALD JUDD, Wooden chairs and a table, USA, 1980/1989. Retrieved from <https://www.curbed.com/2017/4/7/15221602/donald-judd-furniture-for-sale-purchase>

FIG. 4

Donald Judd Furniture. Donald Judd Frame Table and Chair. Retrieved from <https://judd.furniture/>

FIG. 5

New Dekoration. (2015). Fritz Hansen Apartment Milan. Retrieved from <http://newdekoratation.blogspot.com/2015/04/fritz-hansen-apartment-milan.html>

FIG. 6

Pinterest. Retrieved from <https://i.pinimg.com/originals/f9/f5/f7/f9f5f701566383148b1f573c2c8e9aaa.jpg>

FIG. 7

Woud. Woud Tray Shelf. Retrieved from https://www.woud.dk/tray-shelf-high_1/