



Visionär design

Ett kandidatarbete i Industride-
sign av Joel Danielsson Konstfack
VT2012, 15hp

Handledare: Mariana Alves, Cheryl Akner-Koler,
Ulrica Bohné, Dennis Dahlqvist, Karin Ernberger,
Teo Enlund, Thomas Herrström, Signe Johannesson,
Johan Paalzow, Erik Rören, Bosse Westerlund

Projektet i korthet

Världen har inte alltid sett ut som den gör idag. Mycket har i det förflutna varit annorlunda och mycket kommer i framtiden att förändras.

Om man inte är tillfreds med hur världen idag är beställd, bör man fundera över de mål och medel som gjort att vi är där vi är idag. För att skapa en värld som överensstämmer med våra drömmar, oavsett vad dessa må vara, tror jag att man måste kunna bortse mot rådande normer och praxis och ifrågasätta de mål som idag eftersträvas. Enlig mig kan då alternativ skapas som är så mycket bättre än de rådande, att de får etablerade förfaranden att framstå som föråldrade. Då blir de nya alternativen mer önskvärda vilket skapar förutsättningar för förändring.

För att skapa dessa alternativa visioner tror jag att man behöver försöka se bortom vår tids problem och istället sträva efter drömmen, idealen och visionen. Så även om det kan framstå som orealistiskt eller naivt för stunden. Detta är vad jag menar med visionär design. Mina tankar har utmynnat i frågan:

Hur vill vi som industridesigners arbeta i framtiden, om vi själva får välja?

Med mitt projekt önskar jag visa på en alternativ praktik som går bortom realism, rationalism och effektivitet. Istället vill jag sätta de personliga idealen, utopin och drömmen i första rummet. Genom detta hoppas jag dels kritisera rådande normer men även inspirera till att fortsätta sträva efter vad vi verkligen önskar, och på så vis motverka stagnation på industridesignscenen.

Innehållsförteckning

1.0 Inledning	Sid 4	8.2 Skissfas tre - Reflektioner kring experiment med observationstanken	Sid 27
1.1 Projektets bakgrund.	Sid 4	8.3 Skissfas tre - materialitet, färg och struktur	Sid 27
1.2 Syfte och mål	Sid 4	8.4 Skissfas tre - Kopplingen människa vinge	Sid 28
1.3 Avgränsningar	Sid 4	9.0 Konstruktion	Sid 29
1.4 Begreppsförklaring	Sid 4	10.0 Resultat	Sid 31
2.0 Research	Sid 5	11.0 Utställning och presentation	Sid 33
2.1 Reflektioner kring historisk research	sid 5	12.0 Slutdiskussion	Sid 34
2.2 Reflektioner kring samtida research	Sid 6	Källhänvisningar	Sid 35
3.0 Problematik	Sid 7	Bilagor:	Sid 36
3.1 Slutsatsen	Sid 8	13.0 Historisk research	Sid 36
4.0 Visionär design	Sid 8	13.1 William Morris: socialt ansvar och moral	Sid 36
4.1 Visionär design – i förhållande till samtida företeelser	Sid 9	13.2 Rysk konstruktivism – Konst i samhällets tjänst	Sid 37
4.2 Visionär design - utbildning	Sid 9	13.3 Tatlins Torn – En vision om en önskvärd framtid	Sid 37
5.0 Symboliskt objekt	Sid 10	13.4 De Stijl - Sökandet efter harmoni	Sid 38
5.1 Tre olika koncept	Sid 10	13.5 Gerrit Rietvelds Schröder house – Visionär design förändrade ideal	Sid 38
5.2 Utvärdering av de tre koncepten	Sid 11	13.6 Bauhaus - Storskalig implementering av modernistiska ideal	Sid 39
6.0 Skissfas ett – Fabler	Sid 13	13.7 Buckminster Fuller – Filantropisk ansvarstagare	Sid 40
6.1 Skissfas ett - Djarva försök	Sid 14	13.8 Antidesignrörelsen – Modernismen kritiserar	Sid 41
6.2 Skissfas ett – Inspirationsbilder	Sid 15	13.9 Modernism och postmodernism	Sid 41
6.3 Skissfas ett - Skisser med markers	Sid 16	13.10 Superstudio – Kritik och vision	Sid 42
6.4 Skissfas ett - Tidiga skissmodeller i papp	Sid 17	13.11 Viktor Papanek – Ansvar och moral	Sid 43
6.5 Skissfas ett – Reflektioner	Sid 18	14.0 Samtida research	Sid 43
7.0 Skissfas två - Kroppsliga experiment	Sid 18	14.1 Critical Design – Förändring genom debatt och opinion	Sid 43
7.1 Skissfas två – Moodboard	Sid 19	14.2 Droog Design – Samskapande konceptuell design	Sid 44
7.2 Skissfas två – Akvareller	Sid 21	14.3 Cameron Sinclair och architectur for humanity	Sid 44
7.3 Skissfas två – Reflektioner	Sid 23	14.4 Front	Sid 45
8.0 Skissfas tre – Miniaturer	Sid 24	14.5 Future prototyping	Sid 45
8.1 Skissfas tre - Experiment i observationstanken	Sid 25		

1.0 Inledning

1.1

Projektets bakgrund

För att inte inom en snar framtid ha förbrukat jordens resurser, utrotat stora delar av djurlivet och växtligheten och ha gjort livet på vår planet betydligt svårare för framtida generationer, måste vi göra betydande förändringar i vårt sätt att tänka, leva och agera.

Det är min övertygelse att om jag vill förändra något måste jag börja med att förändra mig själv. Jag har under min utbildningstid på Konstfack stundom känt mig frustrerad och obekvämd med designrollen så som jag lärt känna den. Det tycks mig som att designbranschen i för stor utsträckning går marknadens ärenden och därmed har reducerats till ett verktyg för att driva försäljning och maximera vinst. Detta är en roll som jag tycker känns särskilt problematisk då de globala problemen vi står inför inte alltid prioriteras av företag och marknad.

Jag vänder mig mot hur beställarens och kundens incitament att skapa något accepteras som designerns eget mål, och hur de personliga drömmarna, visionerna och de individuella målen att skapa ofta lyser med sin frånvaro.

1.2

Syfte och mål

Jag vill med mitt projekt lyfta frågan om hur industridesignerns yrkesroll ser ut idag och varför.

Hur vi vill att den ska se ut i framtiden om vi själva får bestämma?

Jag hoppas även genom mitt projekt kunna inspirera andra till att sträva efter sina personliga ideal och till att vilja arbeta mer visionärt. Jag vill vidare visa på vikten av visionärt arbete och bristen på detta, samt ge exempel på en alternativ designroll.

1.3

Avgränsningar

När jag pratar om designrollen menar jag främst huvudfåran, klassisk kommersiell industridesign. Detta av den enkla anledningen att det främst är inom detta område som jag har insikt och kunskap. Då detta projekt är begränsat till 10 veckor ser jag inte resultatet som slutgiltigt utan som en början på ett längre sökande. Det viktigaste är återigen att vi är våra personliga ideal, visioner och drömmar trogna. På längre sikt hoppas jag att många olika alternativa förhållningssätt till visionär design ska utvecklas.

Min historiska research sträcker sig från slutet av 1880-talet fram till nutid. Jag är medveten om att yrket som designer eller formgivare går längre tillbaka i historien än till mitten av 1800-talet. Avgränsningen har gjorts dels på grund av projektets limiterade tid, och dels på grund av den nya roll konstnärer, designers och arkitekter fick under industrialismens, världskrigens, kommersialismens och globaliseringens tid. Utvecklingen som skedde då har kommit att forma den roll som dagens designers förväntas träda in i.

1.4

Begreppsförklaring

För att göra rapporten mer begriplig definierar jag nedan vissa återkommande begrepp.

Vision

Vad jag avser med vision är ett mål som harmonierar med individens grundläggande moralisk övertygelse samt främjar mänsklighetens intrinsikala värden, och möjliggör för denna att blomstra individuellt och socialt på en jord som möjliggör detta nu och på lång sikt.

En vision uttrycks oftast som ett framtida tillstånd som man vill uppnå, och behöver inte uppfylla formella krav på realism, tidsbundenhet eller mätbarhet. En vision är som jag ser det lik en dröm i bemärkelsen något optimalt eller något som tangerar gränsen för att vara ouppnåeligt.

Ideal

Enligt Svenska Akademiens ordlista definieras ideal på följande sätt : ”fullkomliga, mönster, förebild, det eftersträvade”.

Det tycks mig svårt att vara visionär om man i stort är nöjd och belåten. Därför är visionärskapet enligt mig beroende av en kritisk inställning till samhället och dess normativa förfaranden och antaganden. Givet denna kritiska håll-

ning blir universella eller globala ideal problematiska, varför idealen som jag ser dem torde vara personliga. Jag kan sålunda bara ha mina egna ideal och vara dem trogen, och då alla är individer kommer mina ideal sällan helt överensstämma men någon annans. Min uppfattning om vikten av att ha ideal kan dock delas av många och därmed kan uppfattningen om idealen som viktiga få kraft som grupp. Med ideal menar jag sålunda de värderingar, övertygelser och målsättningar som ligger till grund för mitt agerande, exempelvis mitt skapande. Det är även min övertygelse att ideal alltid måste justeras, kalibreras och omprövas för att överensstämma med kontexten och den personliga utvecklingen. De personliga idealen är sålunda på inget vis något statiskt utan en kontinuerlig process som måste anpassa till den värld vi lever i, så länge vi lever.

Visionär

En visionär är enligt mig en person som är sina ideal trogen även då det inte gynnar denne att vara det. En person som drivs av en tro på en bättre värld och är villig att kämpa för att komma dit. En person som inte accepterar den givna ordningen utan skapar alternativa svar.

Det finns många visionärer i historien som genom sin övertygelse och arbete har förändrat världen. Som exempel kan jag hänvisa till avsnittet om Tatlins torn, Buckminster Fuller och Superstudio vilka återfinns i bilagorna 1.4, 1.8 och 1.11. Gemensamt för samtliga är att de inte nöjde sig med att skapa enligt en beställares incitament utan drev sin egen agenda och var sina ideal trogna. Hade Tatlins torn exempelvis skapats efter en beställares specifikationer hade det med säkerhet inte sträckt sig till väders de tänkta 400 metrarna, sannolikt inte haft ett roterande bibliotek i toppen eller dito regeringsbyggnad strax där under, utan nöjt sig med saker som gick att realisera i det tidiga 1900-talets Ryssland. Min gissning är att det då inte skulle inspirera arkitekter och konstnärer världen över att ifrågasätta det möjligas gränser och förändra dessa för alltid.

2.

Research

För att bättre förstå mina egna åsikter om den bransch jag närmar mig har jag inkluderat historisk och samtida research i projektet. Jag har undersökt hur designrollen har förändrats genom historien och hur den kommit att bli vad

den är idag, och jag har även undersökt nutida exempel på visionärsskap. Jag har i den historiska delen främst fokuserat på de större händelser, rörelser och individer som har påverkat designerrollen till att bli det den är idag, eller som har försökt föra designrollen i en alternativt riktning, emedan den samtida researchen belyser väl fungerande moderna visionära exempel.

I den historiska researchen tar jag avstamp i 1850-talet och Arts and Crafts rörelsens grundare William Morris och arbetar mig fram till början av tvåtusentalet via den ryska konstruktivismen: De Stijl, Gerrit Rietveldt, Bauhaus och Buckminster Fuller.

Därefter följer en kortfattad beskrivning av modernismen och postmodernismen, varefter undersökningen fortskrider med Antidesignrörelsen i 1960-talets Italien, Superstudio, Viktor Papanek, Criticaldesign och slutligen Droogdesign.

I den samtida researchen använder jag mig av tre rörelser för att belysa goda samtida alternativ på hur design kan se ut när den enligt mig är visionär. Det är de följande:

- Cameron Sinclair och hans initiativ Architecture for humanity
- Designgruppen Front
- Begreppet och metoden Future prototyping.

Då den fullständiga researchen resulterade i texter vars volym inte kan ses som ringa, återfinns dessa i sin helhet som bilagor i slutet av rapporten. En sammanfattning av dessa återfinns emellertid här nedan, i vilken jag redogör för de slutsatser jag dragit av researchen.

2.1

Reflektioner kring historisk research

Efter ovan nämnda historiska nedslag, inser jag att mina tankar och känslor på inget vis är något nytt eller unikt. Merparten av mina grubblerier begrubblades redan på William Morris tid.¹

Mina uppfattningar om de idealistiska och samhällseliga aspekterna av skapandet delades av de ryska konstruktivisterna. Ironiskt nog var det de som började driva konsten mot ett industriellt skapande, eftersom de ansåg att

1 Morris William, Konst och politik

samhällsnyttan som den klassiska konsten kunde bidra med var för liten, och att de industriella möjligheterna som 1900-talet erbjöd kunde ge konstruktivisterna ett större idealistiskt genomslag.²

Vår tids designroll kom att få sin början i och med Bauhaus skolning av formgivare. Genom inspiration av Arts and Crafts, konstruktivisterna och de Stijl hade Bauhaus emellertid samhällsnyttan som ideal. De starka modernistiska strömningarna sammanföll på Bauhaus tid med marknadskrafterna som drev industrialismens villkor. Detta gjorde att kreatörerna att anpassa sitt skapande till standarder, moduler och produktionsmetoder, eller att välja att inte vara delaktiga i byggandet av den nya världen. De upphöjda aspekterna av skapandet blev effektivitet, rationalism och producerbarhet.³

Möjligen hade en revolution mot skapandets strikta restriktioner redan då varit att föredra. Men de modernistiska strömningarna sökte istället ett sätt att förhålla sig till samhället och idealen genom att försöka dra nytta av industrin. Skönhet, funktionalism och kvalitet i stora kvantiteter och till ett lågt pris skulle demokratisera världen. Det tycks mig dock underligt att ingen såg att problemen skulle bli just desamma som William Morris skanderade i sina skrifter och tal redan 50 år tidigare. Någonstans i detta virrvarr av nya möjligheter och begränsningar, konstnärliga strömningar och marknadskrafter, krig och fred, förstörelse och återuppbyggnad, tycks det mig som att idealen gick förlorade och designern slukades av marknadskrafterna. Medan produkter i sekelskiftets början gjordes av konstnärer och arkitekter som ofta drevs av starka ideal, skapades under Bauhaus en ny yrkeskategori, produkt-designern. Denne skapades i mellankrigstidens Europa då nytt var gott och skriande behov behövde tillgodose. Ett av problemen blev som jag ser det att industridesignern skapades som ett svar på ett behov, medan konst, poesi och litteratur vuxit fram ur den personliga viljan att skapa. Efter Bauhaustiden och framåt, med kulmen i 60-talets konsumtionssamhälle, var designrollen tillägnad marknadskrafternas önsknings. Design sålde, och sålde bra. Motrörelsen kom i och med Antidesignrörelsen på 60-talet vilket var en klassisk antirörelse som bröt med allt modernismen tagit för givet.⁴

2 Sandström Sven, s. 203f

3 Sandström Sven, s. 216ff

4 Kristoffersson Sara, 73ff

2.2

Reflektioner kring samtida research

Idag är en av de större rörelserna inom den alternativa designscenen kritisk design, vilken åter driver en kritisk agenda för att uppnå förändring genom att åskådliggöra problem och normativa antaganden och därmed uppmana till diskussion.⁵ Jag har personligen respekt för kritisk design och delar uppfattningen att åskådliggörande, debatt och ifrågasättande är av godo. Det är emellertid lättare att vara ironisk än uppriktig, lättare att vara sarkastisk än ärlig och jag tror att det är lättare att kritisera hur saker är än att själv försöka skapa ett fungerande alternativ. Istället för att framföra resultatet som humor, ironi eller satir för att någon annan ska finna en lösning, anser jag att det är rakare att finna en egen lösning på problemet på ett utopiskt eller visionärt sätt. Detta då sådant handlande inte endast sporrar till debatt utan även kan inspirera andra att våga skapa alternativa lösningar och därmed lösa normernas förlamande bojar. Dessutom kan det ge människor hållbara alternativ till dagens ohållbara konsumtionssamhälle, vilket kan sporra människor till att vilja förändra sig i en samhällsmässigt och miljömässig hållbar riktning.

Cameron Sinclair är av uppfattningen att det är mycket viktigt att praktiskt genomföra de koncept vi tror på, och att vi först då kan uppnå förändring. Detta är en uppfattning som jag i stort delar.

Architecture for humanity arbetar som namnet antyder främst med att lösa humanitära problem genom arkitektur. I boken ”*Design like you give a damn*”, utgiven av Cameron Sinclair och Kate Stohr, redogör de för 40 projekt som tillkommit under architecture for humanitys flagg. I boken återfinns ett antal produkter men den handlar främst om arkitektur. Ett liknande alternativ som architecture for humanity för produkt-designers skulle vara önskvärt då vi från industridesign sidan arbetar med helt andra typer av problematik, vilket torde komplettera arkitekter och deras metoder och kreationer väl.

Cameron Sinclair avvisar att det skulle finnas någon generell utopisk lösning utan hävdar att alla problem är individuella och lokala och att alla lösningar sålunda torde vara just individuella och lokala.⁶

Jag håller till stor del med om denna uppfattning och tror att det förhåller sig

5 <http://www.dunneandraby.co.uk/content/bydandr/13/0>

6 <http://www.youtube.com/watch?v=PdcqEjmuxjA>

på ett liknande sätt med ideal och visioner. Som jag nämnt tidigare tror jag inte att det finns några globala allmängiltiga ideal eller visioner utan att alla ideal och visioner är individuella och beroende på kontexten individen existerar i.

Reflektioner om Front

Som jag ser det motverkar Front stagnation inom industridesignbranschen genom sin experimentella design, och främjar därmed förändring och ifrågasättande av hur vi ser på industridesign idag. Dessutom ifrågasätter deras formgivning de västerländska estetiska designidealerna genom att arbeta med slumpen och tillfälligheten som en viktig gestaltande faktor.⁷

Av de anledningarna anser jag att Front kan ses som visionärer även om de inte arbetar med humanitär design. Som jag ser det är det mycket viktigt att driva visionärsskap på bred front, inom alla områden. Från u-landshjälp till fordonssektorn, från matindustrin till elektronikbranschen, från klädindustrin till nöjesbranschen. Framstegen kan då fungera som inspiration för andra branscher och skapa ett mer gynnsamt visionärs- och innovationsklimat över en bredare scen. Jag hoppas att industridesigners ska bidra till att bringa visionärsskap till alla branscher och fält och jag tror att detta kan bli en av vår yrkesgrupps viktigaste uppgifter i framtiden.

Reflektioner om future prototyping

Kontentan av Future prototyping är helt enkelt att istället för att prata om hur framtiden ska se ut skapar man exempel på hur den kan se ut, och kan därigenom faktiskt vara med och påverka hur framtiden kommer att se ut. I min research om Future prototyping tittar jag närmre på Designhögskolan i Umeå som leds av Anna Valtonen, samt "Green Leap" på KTH som leds av Teo Enlund och Sara Ilstedt. Emedan Anna Valtonen på designhögskolan i Umeå⁸ arbetar med Future prototyping för att designa framtidens designutbildning arbetar Green Leap med Future prototyping på ett större plan. Green Leap vill vara med och påverka världen i en mer hållbar riktning genom att med hjälp av prototyper visualisera önskvärda alternativ.⁹ Jag tror att Future prototyping

7 <http://www.torstensoderbergsstiftelse.se/priser/torsten-och-wanja-soder-bergs-pris/index1,18.htm?id=1>

8 <http://tedxtalks.ted.com/video/TEDxTallinn-Anna-Valtonen-Proto>

9 <http://www.greenleap.kth.se/projekt/prototyper-av-en-hallbar-fram->

kommer vara ett område inom vilket det är av yttersta vikt med visionärskap inom designarbetet. Detta för att inte låta prototypen av framtiden hållas tillbaka av dagens normativa skeende, problem eller begränsningar.

Jag entusiasmeras av Anna Valtonens slutkommentar i föreläsning TEDx Tallin då hon talar om Future prototyping vilken jag översätter fritt från engelska:

"Om du har en idé som du tror på, brinn för den, ge det ett försök, gör en prototyp på den och hoppas att den flyger".¹⁰

3. Problematik

Viktor Papanek klargör i sin bok "Miljön och miljonerna" att "det finns troligen bara en enda sysselsättning som är mer meningslös i sin nuvarande form än industridesign, nämligen reklamdesign".¹¹

Jag delar inte alla hans åsikter men det är min övertygelse att vi som industridesigners i för stor utsträckning går marknadens ärenden och begränsar oss själva till att skapa smärtlindrande produkter för ett sjukt och i längden ohållbart system. Genom att stödja den rådande ordningen och fortsätta skapa stegvisa förbättringar blir resultatet ofta att man fokuserar på att minimera skadan. Som jag ser det uppstår problematiken när vi som industridesigners istället för att försöka skapa det bästa möjliga svaret på ett problem eller möjlighet ger företagen en lösning som i så stor grad som möjligt stämmer överens med beställarens önskemål. Det tycks mig som att marknadskrafterna prioriterar att ta många små steg i en mer hållbar riktning snarare än att sträva efter att ta ett stort språng. På detta sätt kan företagen kontinuerligt sälja uppdaterade och mer miljövänliga produkter, men det leder också till att de nya och mer miljövänliga produkterna förkortar livet på sina föregångare. Miljöargumentet blir sålunda det optimala försäljningsargumentet då det talar till konsumenters dåliga samvete samtidigt som det tillåter dem att fortsätta konsumera. Jag menar att det bästa för miljön troligen skulle vara att inte köpa någon ny produkt utan behålla den gamla tills den går sönder, reparera den gång på gång tills den faller isär och då ta bitarna och återvinna dem. Den

tid-1.297771

10 <http://tedxtalks.ted.com/video/TEDxTallinn-Anna-Valtonen-Proto>

11 Papanek Viktor, s. 7

successiva uppdateringen av produkter fungerar sålunda förkortande på en produkts livscykel. Detta är emellertid inte det enda problemet. Både Tim Jackson och John Thackara konstaterar i sina böcker ”*Välfärd utan tillväxt*” respektive ”*In the bubble*” att resultatet av effektiviseringarna i de flesta fall äts upp av den ökade tillväxten uppdateringen medför.

Det är min övertygelse att om man i den skapande processen låter sig begränsas till marknads önskemål beträffande effektivitet, rationalism, logik, efterfrågan, riskreduktion och vinstoptimering, riskerar det att begränsa resultatet. Vilka som gynnas av en sådan ordning kan dryftas men jag tror inte att det främst är miljön, samhället eller majoriteten av dess medborgare.

Om vi som designers inte lyckas frikoppla oss från de begränsningar och möjligheter som samtidigt gör gällande, riskerar våra visioners höjd att begränsas av dagens realism. Vi bör därför öva oss på att se bortom dagens förutsättningar och lära oss att skapa visioner fria från dagens bojar.

3.1

Slutsats

Vi har idag ett stort antal globala problem att lösa. För att uppnå förändring måste vi presentera alternativa lösningar som är så mycket bättre än de rådande, att de får de förhärskande normerna att framstå som föråldrade. Därmed blir de nya alternativen mer önskvärda än de rådande och en förändring möjliggörs. Herr Buckminster Fuller uttryckte det slagfärdigt som följande:

*“You never change things by fighting the existing reality.
To change something, build a new model that makes the existing model obsolete.”¹²*

För att lyckas med detta ställs stora krav på vår förmåga att drömma, skapa och vara visionära. Jag ger i projektet min syn på varför visionärskap är så viktigt och hoppas uppmuntra till att driva designrollen i en mer visionär riktning.

Med mitt arbete vill jag slå ett slag för en designroll som inte accepterar dagens normativa strävan efter rationalism, konsumtion och effektivitet utan istället prioriterar de personliga idealen, drömmarna och visionerna. På så sätt

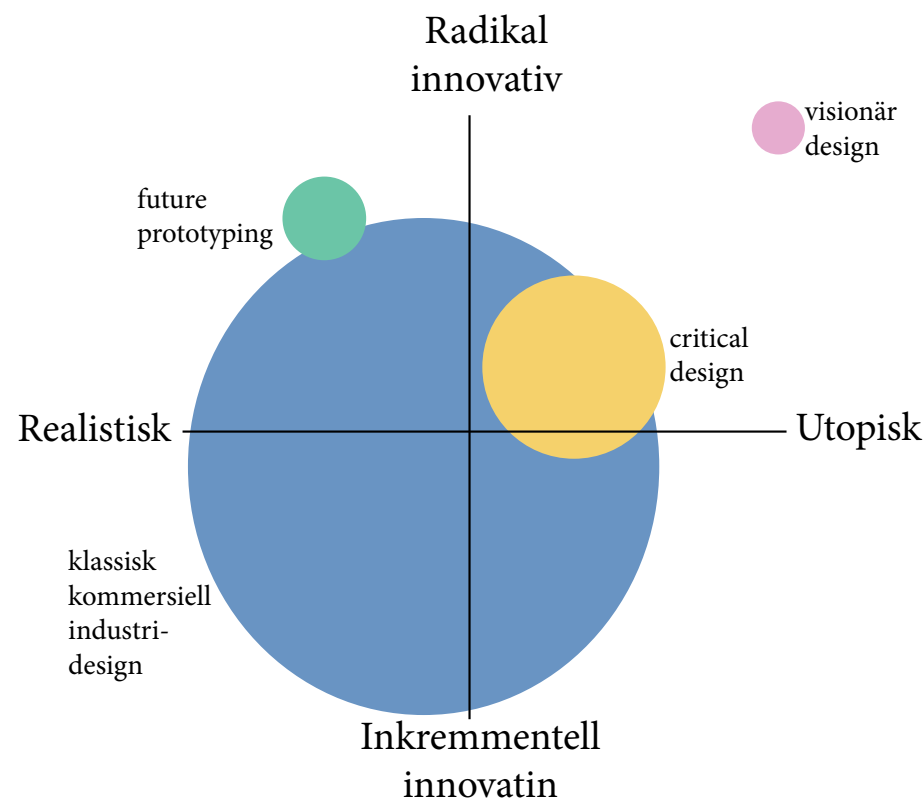
vill jag driva designrollen i en mer visionär riktning.

4.

Visionär design

Visionär design kan och bör drivas inom alla fält, i alla branscher och i alla skalor. Det behöver inte ses som ett substitut för klassisk kommersiell industridesign utan ett komplement. Visionär design innebär att designa i enlighet med sina personliga ideal för att på sikt uppnå visionen.

Detta kan emellertid få varierande innerbörd då idealen kan variera från



12 <http://challenge.bfi.org/movie>

person till person. Det som förenar människor inom visionär design är således inte idealen i sig utan uppfattningen att dessa är det viktigaste att stå för, kämpa för och att vara trogen, så även när det inte personligen är lättast eller mest gynnsamt.

4.1

Visionär design – i förhållande till samtida företeelser

För att förtydliga vad jag avser med visionär design har jag i detta projekt valt att ta det så långt som möjligt. Av samma skäl positionerar jag nedan visionär i förhållande till tre samtida rörelser på designscenen, nämligen Future prototyping, kritisk/diskursiv design och klassisk kommersiell produktdesign. Nedan redogörs för hur jag ser på likheter och olikheter dem emellan.

Future prototyping

Som jag ser det är ”visionär design” släkting med Future prototyping, men med några särskiljande karaktärsdrag. Emedan Future prototyping använder sig av data och fakta som underlag för sitt gestaltande av en bättre värld och därmed ger ett realistiskt alternativ till hur framtiden kan se ut¹³, är målet med visionär design att ej begränsas av samtidens problem och möjligheter, utan fokusera på hur respektive fråga skulle se ut i en utopisk situation eller idealvärld, för att sedan visualisera det och därmed ge exempel på en värld som den kan komma att se ut, givet att vi strävar efter den. På så vis tänker jag att visionär design hjälper oss komma ur gamla hjulspår och ej skapa förändring blott för att den är möjlig, utan förändring för att den är önskvärd. Gemensamt drag är att de genom att gestalta en alternativ framtid vill ge människor alternativa visioner att sträva efter och därigenom bli mindre pessimistiskt inställda till framtiden.

Kritisk/diskursiv design

Visionär design och kritisk design är om inte släktingar så i alla fall grannar. Kritisk design förhåller sig inte realistiskt utan vill genom att påvisa beteenden och förfaranden i dagens samhälle driva en förändring.¹⁴ Skillnaden är att visionär design alltid skapar en alternativ praktik, aldrig endast kritik.

13 <http://tedxtalks.ted.com/video/TEDxTallinn-Anna-Valtonen-Proto>

14 <http://www.dunneandraby.co.uk/content/bydandr/13/0>

Klassisk kommersiell produktdesign

I förhållande till klassisk kommersiell produktdesign ser jag visionär design som mer dynamisk. Som jag ser det arbetar klassisk kommersiell produkt-design främst inom det inkrementellt innovativa och realistiska fältet. Jag är emellertid medveten om att goda initiativ med hjälp av de kommersiella instrumenten kan få enorm genomslagskraft även inom den gren som jag kallar klassisk kommersiell produktdesign. Av den anledningen hävdar jag att ett mer utbrett visionärskap även inom klassisk kommersiell produktdesign är av högsta vikt.

Visionär design

Emedan Future prototyping gestaltar en alternativ men realistisk framtid, fokuserar visionär design på att visualisera drömmen, visionen eller målet så som de skulle se ut i en utopisk värld. Därmed tillåter sig visionär design att vara orealistisk eller rent av naiv, för att inte låta framtidens visioner begränsas av dagens problem eller möjligheter. Gemensamt är att de genom att gestalta en alternativ framtid försöker påverka människor att vilja sträva efter andra mål. Jag är av uppfattningen att om vi vill ge människor alternativa visioner att sträva efter måste vi även prata om drömmar, värderingar och känslor och inte bara fakta, nummer och rationalism.

I jämförelse med kritisk/diskursiv design ser jag att visionär design inte i samma utsträckning fokuserar på vad som är fel idag utan istället på hur vi vill att det ska se ut i framtiden. Jag anser i likhet med Cameron Sinclair att det är av högsta vikt att alltid göra praktiska exempel, att alltid ge ett konkret förslag på hur vi kan göra saker istället. Då blir det mycket lättare att prata om det och utvärdera det, samtidigt som vi luckrar upp marken och gör det lättare för nästa visionärs idé att slå rot. Visionär design skapar sålunda alltid en alternativ praktik, aldrig endast kritik.

Jag tror att denna form av industridesign, där våra metoder, teorier och processer används för att visualisera drömmar och ideal så som vi själva ser dem, och därmed ger alternativa framtidsscenarios värda att sträva efter, på sikt kan bidra till en mer etiskt, ekologisk och socialt hållbar värld.

4.2

Visionär design – och utbildning

Om vi ämnar skapa en hållbar värld där vi funnit tillfredsställande lösningar

på dagens monumentala utmaningar och problem, är vi som jag ser det helt beroende av vår förmåga att drömma, fantisera och visualisera hur denna värld skulle te sig. För att göra detta måste vi lära oss se bortom våra begränsningar, våra normativa antaganden och våra stagnerade samhällsstrukturer. Kort sagt måste vi lära oss att se bortom allt som vi tar för givet. Jag anser att en mer visionär designroll kan bistå med just detta.

Vad jag har erfarit är detta dock inte någon smal sak. Det tycks kräva lång, hård och målmedveten träning.

I våra processer och metoder lär vi oss att förankra våra beslut hos beställaren, att kontinuerligt prova våra idéer på brukaren och hänvisa formval till brukarens stil, tycke och smak. Vi lär oss att ta med kunden i processen och därmed säkerställa att kunden till slut får ett resultat som denne finner gott. Vi lär oss även att aldrig säga ”jag tycker” eller ”jag känner” utan hänvisa till målgruppsanalyser och intervjuer.

Som jag ser det skolas vi till att i så stor utsträckning som möjligt tillgodose marknadens och kundens behov och dess incitament att skapa, snarare än att uppmuntras till att använda våra egna drömmar, ideal och visioner som incitament för skapande.

Jag tror att vi genom att så konkret skapa designers som uppfyller marknadens önskemål riskerar att kuva de visionära tendenserna. Detta syns mig som en stor oförrätt då vi i min mening för att kunna bli stora visionärer måste utveckla vår förmåga att använda oss av våra känslor, vår intuition och fantasi och på så vis lita på oss själva.

För att främja visionärskapet på designscenen tror jag därför att vi som grupp åter behöver närma oss vår konstnärliga historia, och börja skapa efter våra egna personliga incitament, något som konstnären i alla tider ägnat sig åt och övat sig på, och därför är bättre tränad på.

5.

Symboliskt objekt

5.1

Tre olika koncept

För att väcka intresse för den teoretiska delen av projektet och föra ut mitt budskap behöver jag skapa ett uppseendeväckande objekt. Något som får betraktaren att intressera sig för projektet och vilja veta mer om det, och

som kanske till och med motiverar denna att ögna igenom rapporten. Vidare önskar jag skapa ett objekt som påminner betraktaren om sina egna drömmar, och väcker en önskan att sträva efter dem. Slutligen vill jag arbeta med något som intresserar mig och som kan utveckla mig personligen.

Jag har arbetat fram tre olika alternativa projekt, vilka beskrivs nedan ihop med sina för- och nackdelar.

Koncept 1- Räddningsboll

I första konceptet tar jag fasta på ett mycket specifikt problem som intresserar mig av personliga skäl och försöker lösa detta. Som klättrare har jag funderat på problemet att få ner skadade klättrare från höga berg där åtkomsten är begränsad eller luften för tunn för att helikoptrar ska fungera. Min högst konceptuella tanke är att en räddningsklättrare klättrar till den nödställda med en räddningssele och kopplar ihop sig med den nödställda. Sedan rycker räddaren i ett snöre varpå räddningsselen blåses upp till en gigantisk badboll med de två, räddaren och den rädde i mitten. Bollen studsar sedan på grund av sin storlek, lätthet och luftmotstånd, långsamt ned mot marken till väntande nära och kära. Konceptet skulle möjligen kunna utvecklas till en mängd olika situationer så som att användas för nödställda i brinnande hus, som livflotte för båtar eller som extravagant nöje.

De positiva egenskaperna är som jag ser det:

- Nytt tankesätt kring hur nödställda kan räddas
- Möjligt att applicera på andra områden
- Tydlig nytta

De mindre positiva aspekterna är som jag ser det:

- Väldigt begränsad nytta i första skedet
- Ej tillräckligt revolutionerande och därmed i mina ögon ej tillräckligt visionärt.

Koncept 2 - Rättvist prissatta produkter

I detta koncept zoomar jag ut och tänker mer globalt. Genom att göra analyser på exakt hur mycket kostnaden för råvaror, miljöförstöring, arbetskraft, transporter, energi etcetera är för en produkt, givet att alla får skäligt betalt, prissättes sedan objektet i paritet med att alla de dolda kostnaderna är inräknade. Koncept 2 skulle då innebära att jag prissatte ett antal vardagsting i enlighet med den totala kostnaden för produkten. Detta skulle exempelvis kunna innebära att en träningssko från Nike efter att alla gömda kostnader räknats in

skulle kosta 6000 kr. Detta skulle som jag ser det främst bidra med två saker. Dels skulle det åskådliggöra hur mycket vardagsting skulle kosta OM alla kostnader betalades, dels skulle i förlängningen ett fungerande återbetalningssystem, där rätt summa går tillbaka till rätt del i processen, ge medvetna konsumenter en möjlighet att ta ansvar när de köper de ting de behöver. Som en positiv del i ett längre perspektiv skulle detta kunna begränsa konsumtionen, gynna lokal production och stimulera andrahandsmarknaden och reparationsmarknaden.

De positiva egenskaperna är som jag ser det:

- Det ger ett faktiskt exempel på hur vi skulle kunna tackla många globala problem.
- Det är ett slag mot stora delar av konsumtionssamhället.
- Kritiken mot västvärldens exploatering av utvecklingsländer är skarp.

De mindre positiva aspekterna är som jag ser det:

- Det är otroligt svårt att idag göra en väl fungerande ”life cost analysis”. Svårt att sätta ett pris på miljöförstöring och utsläpp.
- Det skulle vara ett otroligt komplext och stort projekt att ro i land på 10 veckor.
- De symboliska kvaliteterna som jag söker för projektet är inte tydliga.

Koncept 3 - Vingar

Koncept tre bygger på min dröm om att flyga och min fascination både för de historiska experiment som genomförts och för den faktiska flykten. Genom att hänge mig åt att skapa vingar att flyga med sällar jag mig till en skara mer eller mindre lyckade visionärer som alla har drivits av en önskan att lyckas med något ingen annan lyckats med, nämligen att flyga som en fågel. Jag ser framför mig en stor, monumental vinge, olik tidigare försök både i storlek och i gras. Jag har små förhoppningar om att vingarna skulle gå att använda på riktigt i slutet av projektet, men jag ser inte något som egentligen talar för att det inte skulle gå om tid och pengar satsades. Vi har idag material som är starkare och lättare än fågelskelett, konstgjorda muskler som är starkare än organiska muskler, och konstgjorda hjärnor med balans och spatial förmåga i form av datorer. Jag antar därför att vi idag inte kan flyga som fåglar för att vi inte längre försöker. Koncept 3 kan kasta ljus på detta och ställa frågan varför vi inte längre strävar efter att flyga. Det ger också ett vidare perspektiv på hur visionär design kan ta sig uttryck.

De positiva egenskaperna är som jag ser det:

- Det är en produkt som är oerhört värdeladdad, och kan ge uttryck för känslor som frihet, gränslöshet, harmoni, glädje etcetera.
- Det blinkar till historiska visionärer som bröderna Wright och Herr Da Vinci.
- vingar skulle kunna bli en lättförståelig och tydlig symbol för visionär design.
- Det lockar mig oerhört.

De mindre positiva egenskaperna är som jag ser det:

- Det kan tyckas naivt och barnsligt.
- Jag har väldigt små utsikter att faktiskt lyckas få till ett par fungerande vingar på 10 veckor.
- Det kan tyckas övertydligt som symboliskt objekt.

5.2

Utvärdering av de tre koncepten

Jag utesluter koncept ett då jag känner att det saknar något av den storslagenhet som de övriga tu besitter.

Av koncept nummer två och tre finner jag koncept nummer två som det med störst samhällsnytta och störst politisk och kritisk sprängkraft. Det är emellertid ytterst komplext och kräver mycket kunskap inom hållbarhet, miljövetenskap och samhällsvetenskap, vilket jag som industridesigner saknar. Dessutom saknar det nästan helt praktiskt gestaltungsarbete, vilket är något som jag personligen brinner för och vill inkludera i mitt examensarbete.

För att skapa ett objekt som föder en önskan hos betraktaren att sträva efter sina egna drömmar behöver jag i det budskapsbärande objektet försöka förmöda känslan av drömmar. För att lyckas visualisera dessa måste jag gestalta en dröm som jag är väl förtrogen med. För mig är den mest ihållande och fantasieggande drömmen den om förmågan att flyga som en fågel.

I vingarna förenar jag därmed de tre egenskaperna jag söker. Det är dels en historisk dröm förknippad med visionärer så som Vladimir Tatlin, Leonardo da Vinci och många andra och för sålunda direkt tankarna till dessa stora kreatörer, vilket gör vingarna till ett starkt symboliskt objekt. Om jag lyckas väl med att visualisera min dröm om att flyga, tror jag mig ha stora möjligheter att även skapa ett objekt som kan locka betraktaren att vilja sträva efter sina

egna drömmar. Slutligen lockar tanken på att göra vingar med sin irrationalism och drömmar om äventyr. Det känns liksom djärvt och historiskt. Likaså känns det utvecklande att ge sig i kast med något så komplext som att ur ett industridesignperspektiv gestalta en dröm.

Jag ser inte vingar som generellt visionära. De är dock visionära för mig då jag när en dröm om flygeri. Detta då jag tillhör den skara människor vars hjärta bultat extra hårt när jag hör att tekniken tagit ett steg närmre drömmen om att flyga som en fågel. För mig är förmågan att flyga en dröm och har så alltid varit. Det är emellertid en dröm som inte har realiserats ännu. Alla som har försökt skapa vingar som med fågelns gras skola ta oss till väders har misslyckats. Jag är dock av uppfattningen att vi för den sakens skull inte bör sluta försöka och ge upp drömmen och visionen om att ta till väders lika ledigt och naturligt som fåglar gör. Det är min övertygelse att vi nu skulle klara av uppgiften om tillräckligt arbete och resurser lades där till. Ingenting jag sett får mig att tro att tekniken inte kommit långt nog för att flykt så som fåglarnas nu ska vara möjlig. Av den anledningen kommer jag inte att vidare nämna de tekniska aspekterna i detta projekt. Jag utgår ifrån att det idag går att lösa rent tekniskt. Jag kommer istället uteslutande fokusera på de mjuka värdena, på känslan och på upplevelsen av att flyga för att formge något som representerar drömmen av att flyga så väl att drömmen åter får vingar. Kanske kommer människor då känna igen sig i produkten och åter minnas drömmen. Kanske kommer då tekniken framträda som gör flykt på fåglarnas vis möjlig. Av dessa anledningar faller mitt val av budskapsbärande objekt på vingar.

6.

Skissfas ett - Fabler

Efter att ha bestämt mig för vingar som budskapsbärande objekt kan jag knappt tygla entusiasmen över att sätta igång med formarbetet. Jag ger mig därför in i den första av skissfaserna omedelbart och med stor glädje. Jag letar fram inspirationsbilder på fåglar, flygmaskiner och andra flygdon. Jag undersöker historiska experiment och teknik, aerodynamik och anatomi. För projektets och mitt eget höga nöjes skull inleder jag första skissfasen med att ta en titt på de fabler, sagor och historier om bevingade varelser.

Jag blir egentligen inte förvånad när jag finner att historien dignar av dessa flygande fantasiskapelser. För att nämna några: Dumbo, Ikaros, änglar, demoner, mattor, My little pony, drakar, Nils Holgersson, Pegasus och många, många andra. Det är uppenbart att flygeri som företeelse har inspirerat och eggat människor världen över att till avlägsna äventyr låta tanken ta sin flykt. Vad som slår mig är hur utspridd denna dröm är över åldrarna. Från barn som leker med Stålmannen eller flygande hästar till vuxna som kastat sig ut från stup med fjädrar limmade på armarna, fast i övertygelsen att de ska lyckas flyga. Jag minns med värme från barndomen hur morfar, med mig och min syster under var arm, berättade hisnande äventyr om två barn, inte olika mig och min syster, och deras flygande matta. Än idag, när vi kan flyga i tusentals kilometer i timmen, ute i rymden i tiotusentals kilometer i timmen, är de fortfarande de bevingade varelserna som trollbinder oss. Jag tror att även jag kommer berätta om äventyr med flygande mattor för mina barn, istället för om stridsflygplan och rymdfärjor. Drömmen lever.



Bild 1



Bild 2



Bild 3



Bild 4



Bild 5

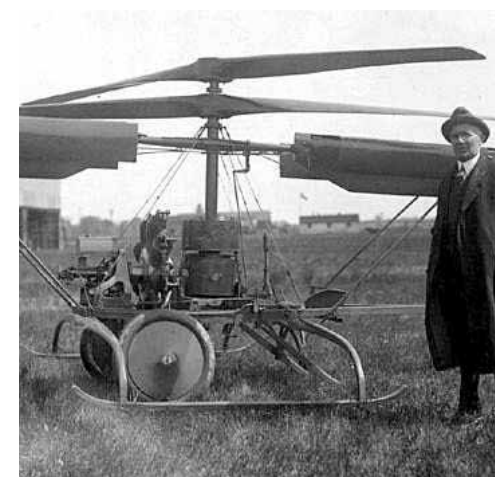
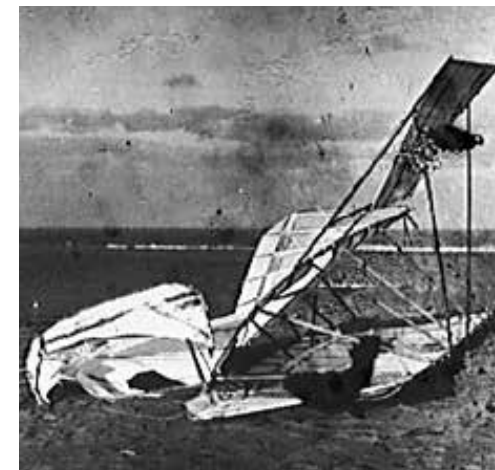
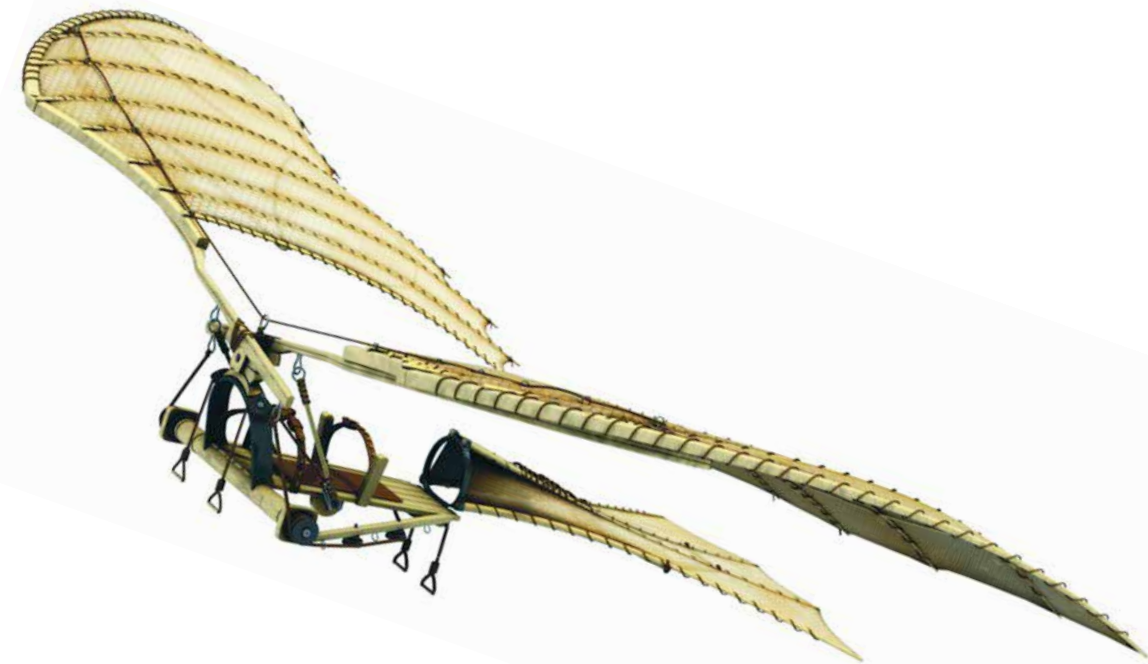


Bild 6

6.1

Skissfas ett - Djärva försök

Det finns många djärva försök att flyga att inspireras av, liksom det finns många tragiska öden som följd av dem. En genomgående tendens i strävandet efter att fånga drömmen om att flyga som en fågel tycks vara självförtroende. Att tro att man själv kommit på just det recept som leder till framgång. Ett självförtroende så stort att uppfinnarna störtat i döden i tron att deras uppfinning fungerar. Jag har inga ambitioner att kasta mig ut från ett stup på presentationen, men jag lockas givetvis av tanken att hänföra betraktarna med att slutligen ta till väders i jubel och applåder. Här intill återfinns ett fåtal av de historiska försök som gjorts. Dessa ligger ej till grund för mitt projekt men finns med mig när jag misströstar. Det är befriande att veta att fel och misstag gjorts förr och dessutom av prominenta personer. Det gör mig ödmjuk och lättar upp mitt sinne.



6.2

Skissfas ett - Inspirationsbilder

Ur mina inspirationsbilder på fåglar och andra flygande varelser slås jag av den gras och elegans som flykten står för, men även komplexiteten i anatomin, aerodynamiken och tekniken vilket får mig att rygga tillbaka en aning. Jag slås av hur olika vi människor är fåglar och insekter, något som jag tror det eller ej inte har tänkt på tidigare. Samtidigt märker jag i studier av skelett att fåglarnas, men kanske framför allt fladdermössens, vingar faktiskt påminner om mänskliga händer. I denna insikt finner jag förtröstan och tänker; om vi kan lära oss att styra artificiella vingar som om de vore våra händer och därmed låta den mest kompetenta datorn

av alla, hjärnan, tolka signaler om balans och motorik, kanske vi har möjlighet att röra oss lika fritt som fåglar. Att röra lillfingret för att justera aerodynamiken längst ut på vingen. Lite som när man håller ut handen genom bilrutan och instinktivt vet hur man ska röra fingrarna för att handen ska stiga eller sjunka, eller som vi använder händerna när vi simmar.



Bild 7



Bild 8



Bild 9



Bild 10



Bild 11

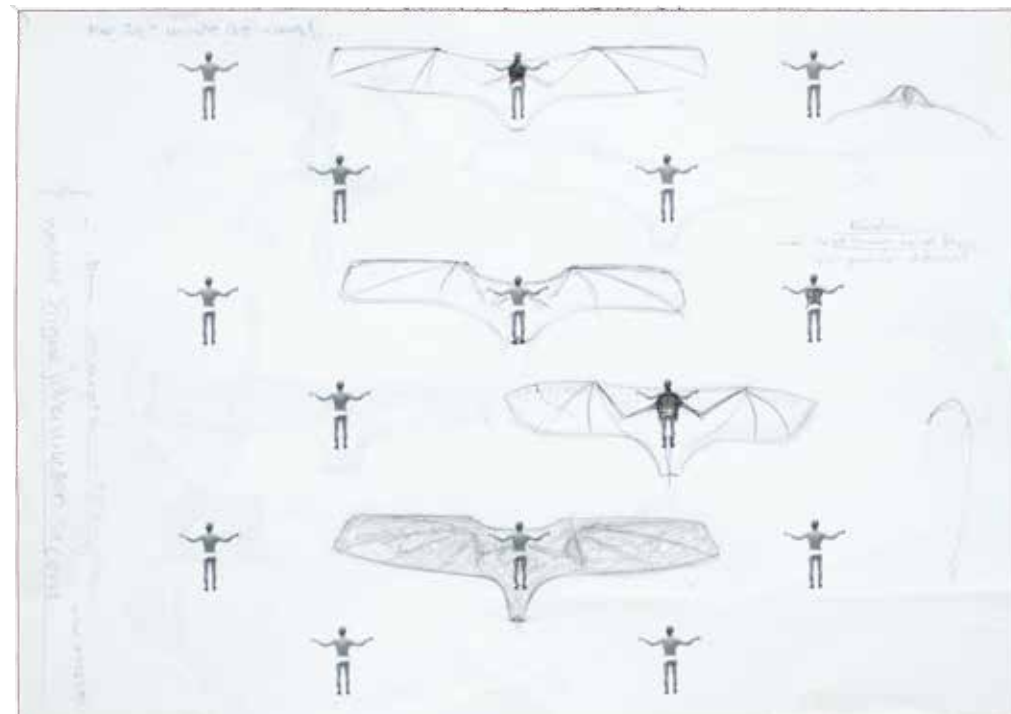
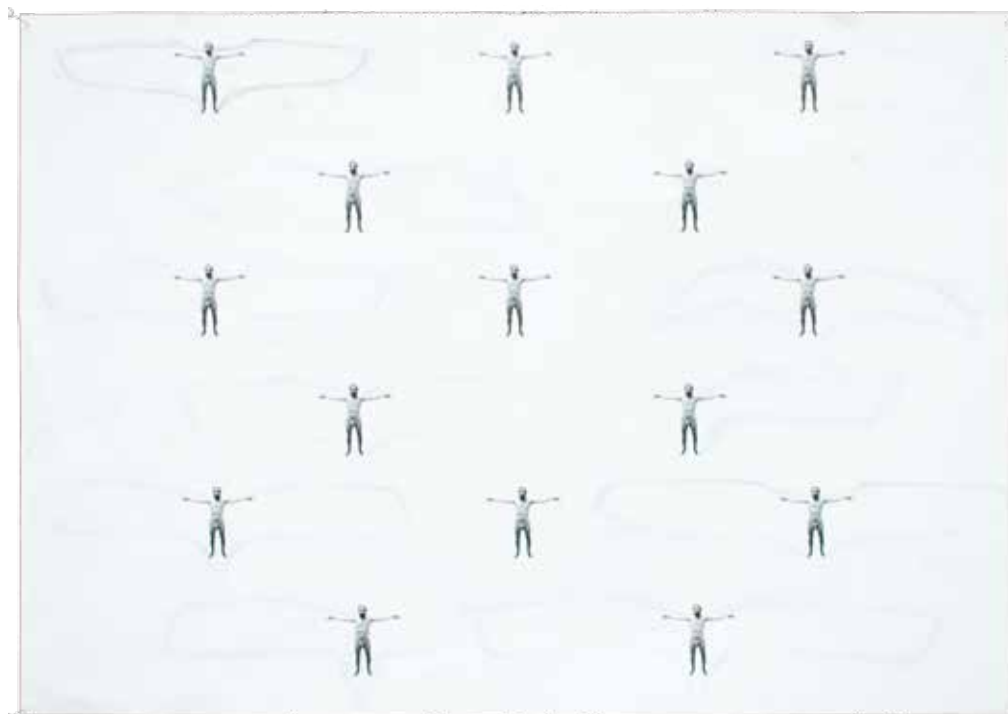


Bild 12 15

6.3

Skissfas ett - Skisser med markers

För att inleda formarbetet börjar jag som vanligt med markerspennor på papper. Detta är en teknik som är ytterst vanlig inom industridesign då den anses kommunicera form på ett effektivt sätt. Jag håller skisserna tämligen tekniska, realistiska och konkreta då jag har alla bilder om hur saker faktiskt flyger i huvudet. Jag vet vad som krävs och hur det brukar se ut. Jag har tittat på vingkonstruktioner, skelett, fjädrar, fladdermusvingar, muskulatur, insekter, maskrospollen och mycket, mycket annat. På något sätt känns det emellertid som att all den kunskap jag erhållit håller mig tillbaka och gör det svårare att släppa taget kring hur flykten faktiskt ska genomföras. Jag är fast i teknik och funktion.



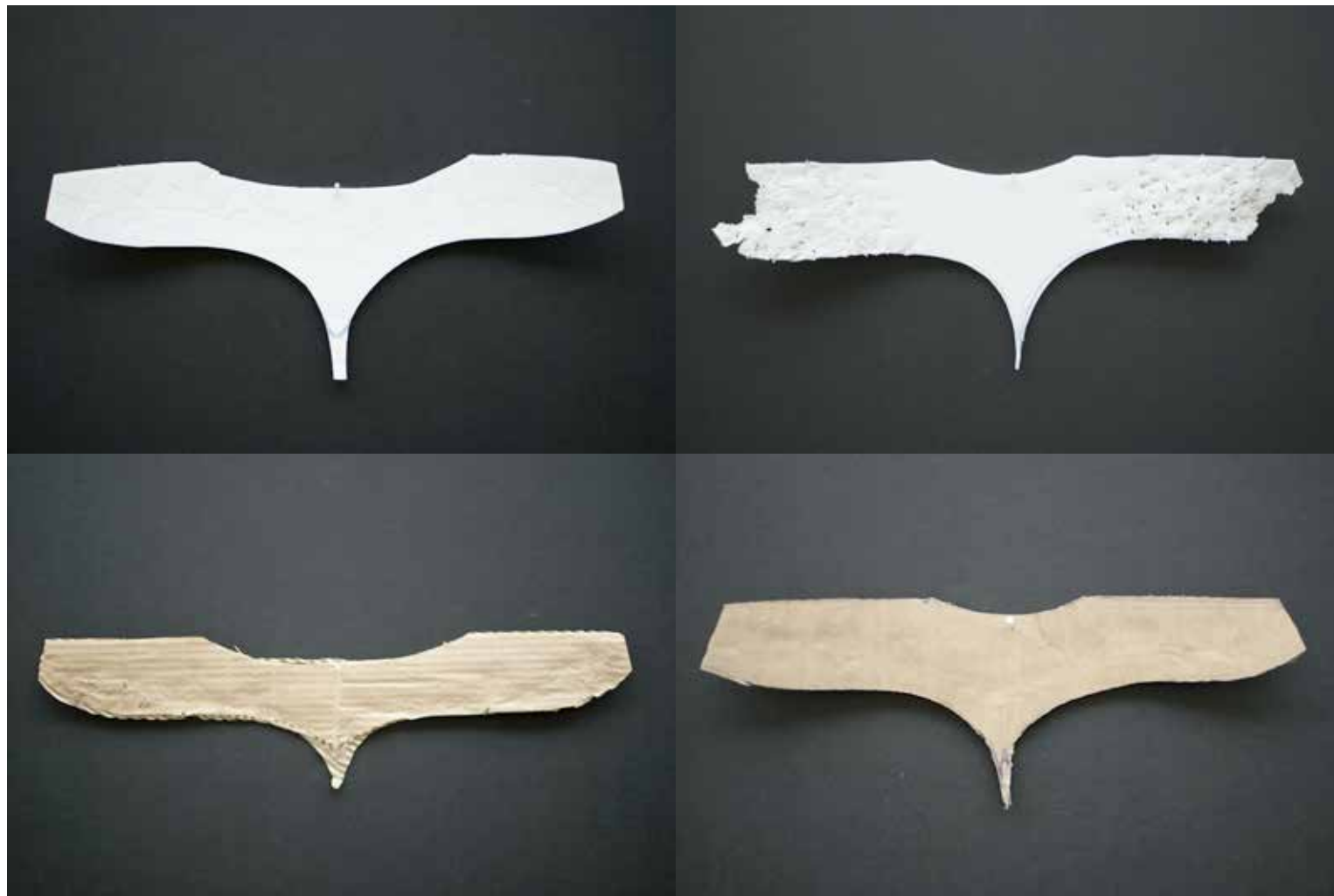
Jag inleder traditionesenligt med snabba skisser med markers på ett "underlay" och håller skisserna tämligen tekniska, realistiska och rationella. Jag får snabbt få upp konturer och börja känna på formen. Jag inspireras av fåglar och deras anatomi och försöker genom att förhålla mig till detta finna den gyllene medelvägen mellan dröm och realism. Jag slås emellertid av hur undflyende känslan av tillfredsställelse är inser att jag saknar något. Jag leker utforskande med olika in, och uttryck för att snart känna att jag behöver få in materialitet och tredimensionellitet.

6.4

Skissfas ett - Tidiga skissmodeller i papp

I handledning med Thomas Herrström blir jag rådd att arbeta med papper som ett raskt och lätt sätt att få upp proportionerna. Det känns instinktivt och skönt att åter arbeta med modell. Det är i modellarbete som jag vanligen finner de mest essentiella av kvalitéer. Skisserna ger mig möjlighet att omedelbart leka flygande lekar med modellerna och testflyga dem med en bläckpenna från Caran d'ache som flyttbar tyngdpunkt. Jag får en känsla av att jag är något på spåren och en iver river i mig, liksom dessvärre en frustration över att vara i närheten av formen men utan att nå hela vägen fram till det rätta uttrycket.

Jag gör modeller i tiotal, i dussin och tjugomen finner till mitt förtret att känslan av tillfredsställelse nästan är lika undflyende som i skisser med penna och papper. Jag tycker mig arbeta repetitivt och utan att bryta ny mark. Det frustrerar mig.



6.5

Skissfas ett - Reflektioner

Jag söker i första skissfasen fragment av den kommande helheten. Något att haka upp en tanke på och gå vidare med, eller för all del saker att omedelbart förkasta. De tidiga skisserna med markers tycks till slut ta mer än de ger och jag skissar repetitivt flödande linjer, symboler för realism som håller mig tillbaka till det av mig kontrollerade. Den spirande optimism som ledsagat mig in i första skissfasen övergår gradvis till en känsla av jag hastar och utan fog gör former som för mig i cirklar. Jag utforskar men är på för bekant mark, jag söker men är medveten om vad jag kommer finna. Jag behöver bryta cirkelarna i vilka jag rör mig och hamna i situationer, kontexter och tillstånd jag inte är van vid. Det blir nu tydligare att det jag seglat ut för att finna, min dröm och de känslor den är uppbyggd av, inte är tillgängligt ur ett normalperspektiv varifrån jag vanligen finner de fragment helheten så småningom springer ur.

7.

Skissfas två - Kroppsliga experiment

Ur skissfas ett tar jag med mig behovet av att på ett djupare plan bekanta mig med drömmen. Jag tar med mig bristen på oförståelse beträffande det jag utforskar och strävan efter komplexitet och vilsenhet. Jag är varse att jag måste finna alternativa vägar till min egen dröm.

För att försöka förstå och formulera vilka känslor min dröm om att kunna flyga består av, försöker jag med hjälp av experiment närma mig drömmen från olika håll.

Jag läser poesi för att därigenom få ett alternativt sätt på hur man med ord kan förmedla känslor. I Tomas Tranströmers diktsamling slås jag av dubbeltydigheten, hur allt tycks hänga ihop, och hur han använder orden som broar mellan ytterligheter. Detta sporrar mig att söka förståelse för flykten genom andra kroppsliga och mentala upplevelser. Jag utför kroppsliga experiment så som att liggande på ett bord försöka gå så djupt in i känslan att flyga som jag kan komma. Jag rör mig till musik för att genom rytmen och rörelsen finna en känsla som jag inte är säker på finns där och som jag inte heller är säker på är betydelsefull i detta sammanhang, men alltså värda att söka. Jag dyker och simmar för att notera hur jag rör mig i viskositet, hur jag använder händerna som miniatyrvingar och hur jag förhåller mig till min kropp i tyngdlöshet.

Jag provar buddistisk meditation i förhoppning om att finna något relevant och på kvällarna innan jag somnar berättar jag historier för mig själv om hur jag flyger. Dessa historier, när jag i ett halvt vaket, halvt drömmande tillstånd kan styra drömmens handling, blir ovärderliga i sökandet efter känslorna som drömmen består av.

Vad som är slående i dessa experiment är att flygdonet i drömmen aldrig går att visualisera utan förblir immateriellt. Flygdonet ger mig en förmåga och möjliggör känslorna och även om jag vet att det finns där kan jag inte förnimma det. Det gör givetvis ansatsen att formge flygdonet desto svårare men även mer intressant. Genom experimenten har jag blivit mer medveten om vilka känslor och uttryck jag eftersträvar.

Jag har vid ett flertal tillfällen fått frågan om jag i mitt sökande efter drömmen har provat de flygalternativ som idag erbjuds. Jag har inte prioriterat detta av två anledningar. Dels är jag student och budgeten för projektet är minst sagt ansträngd som det är. Jag skulle möjligen kunna ha överseende med detta om jag ansåg att nyttan med sådana experiment var överväldigande. Jag är emellertid av uppfattningen att dessa alternativ endast i mycket liten utsträckning kan få mig att förstå de känslor min dröm om flykt består av. Detta då de är tekniska konstruktioner som förhåller sig naturvetenskapligt och rationellt till upplevelsen att flyga och vars främsta uppgift är just att ta människan upp i det blå. Jag söker inte i detta projekt ett nytt sätt att färdas genom luften. Jag söker essensen av flykten, i dess renaste, mest naturliga, drömska och okuvliga form, så som den skulle te sig om allt var perfekt, utopiskt och optimalt. För mig är därför det viktigaste att formge denna dröm fritt från rationalism, logik och teknikens begränsningar. Just så naivt, barnsligt eller orealistiskt som drömmen syns mig.

Efter dessa tankar och de kroppsliga experimenten formulerar jag följande text om känslorna som min dröm om att flyga består av:

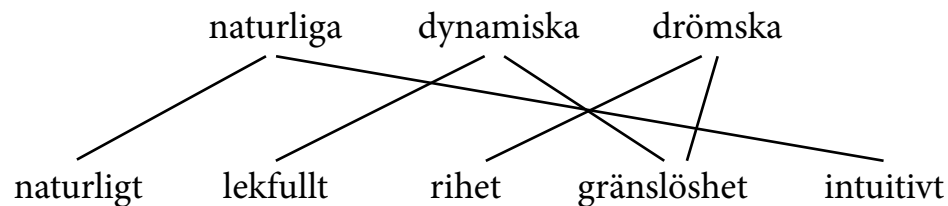
“Vingarna finns inte gestaltade i min dröm. De är ickemateriella och när jag försöker se dem glider de undan. De finns där men de medger bara en funktion. De gör att jag naturligt, graciöst, lekfullt och kraftfullt yr fram genom luften. Jag använder hela kroppen för att röra mig som jag vill. Böjer kroppen bakåt när jag tar höjd, böjer mig framåt i en dykning. Vrider höften åt sidan när jag svänger skarpt. Mina händer och fingrar dirigerar mig fram genom luften. Jag rör mig intuitivt, dynamiskt och gränslöst. Vingarna är en del av mig och följer min vilja. Jag är upprymd, fri och gränslös.”

Jag vet sålunda bara de känslor och funktioner vingarna medger och måste försöka gestalta förutsättningarna för dessa. De känns dock inte högteknologiska, futuristiska eller stela eftersom de upplevs som en förlängning av min kropp. Därmed inte sagt att de upplevs som motsatsen.

Jag ser dem snarare som en hybrid mellan något organiskt och något av människan skapat. Materialen är ospecificerade och möts i sömlösa övergångar som i naturen, och hela konstruktionen känns flexibel, lätt och tålig.

Efter att ingående ha sökt efter känslorna drömmen består av och som ska uttryckas fysiskt i vingarna och därigenom bygga upp drömmen i fysisk form, har jag kommit fram till att orden ”naturligt, lekfullt, frihet, gränslöst, intuitivt” tillsammans väl beskriver de känslor jag söker. Detta är sålunda känslorna som uttrycket ska medge.

Mina värdeord för hur vingarna ska se ut och hur det förhåller sig till känslorna visas i bilden nedan.



7.1

Skissfas två - Moodboard

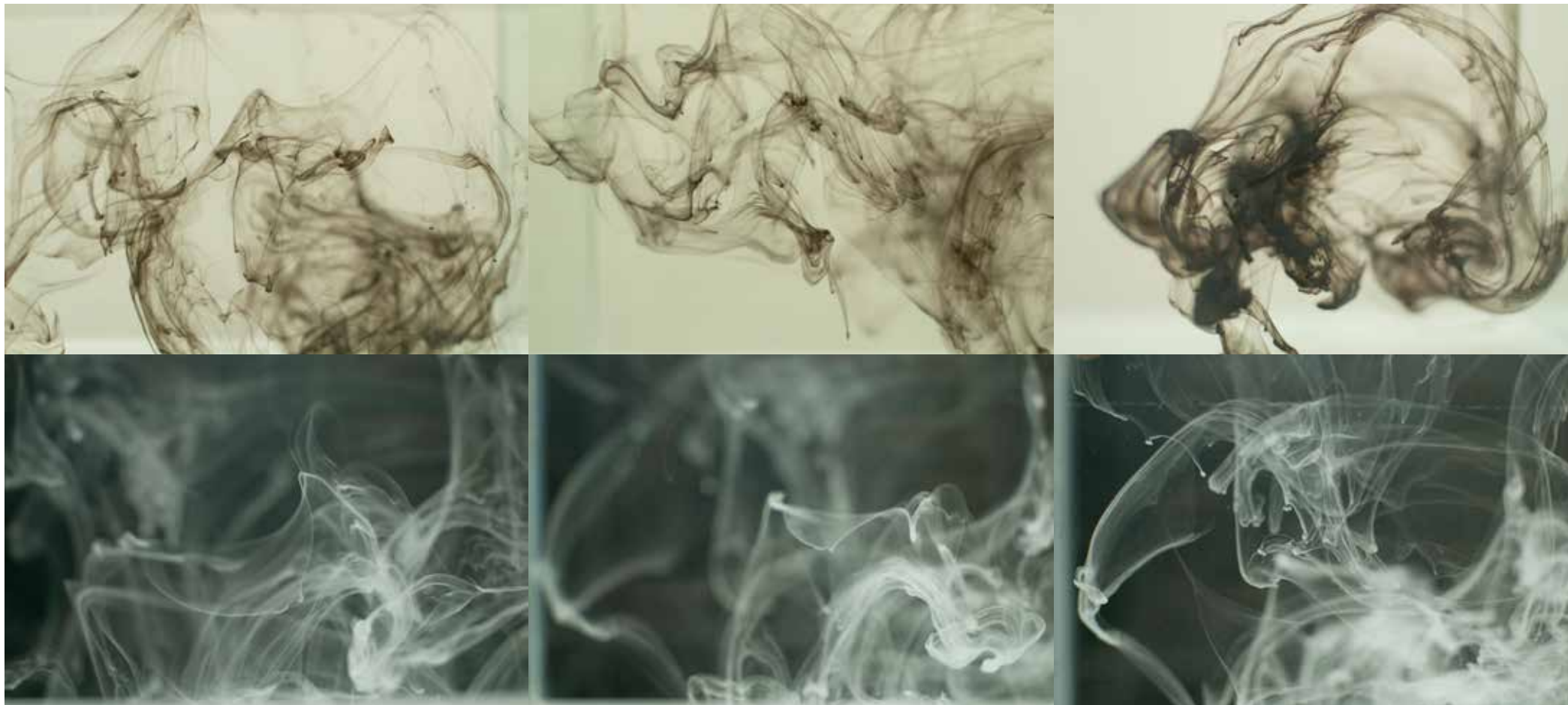
Under den känslomässigt utforskande delen av arbetet söker jag parallellt efter bilder att använda till en moodboard. Jag behöver skapa något mer konkret att knyta de flyktiga tankar projektets gestaltungsarbete hittills består av till. Något visuellt att bygga en bro in i känslvärlden med. I mitt sökande efter dessa bilder blir det uppenbart för mig att de inte existerar. Vad jag söker är länkar mellan mina drömmar och det fysiska gestaltandet, och detta något måste jag skapa själv.

Jag behöver laborera med icketyngd och sväveri. Jag kontaktar Reino på institutionen för Keramik och glas på Konstfack. Vi bygger en observationslåda i glas att fylla med vatten och sedan göra allehanda experiment med. Efter min-

dre fruktbara försök med allehanda mindre tygstycken och skräp provar jag att droppa bläck och vit koncentrerad färg i vattnet. Till min odelade förtjusning tar ett skådespel av oanad karaktär plats. Jag trycker kamerans lins mot glaset och fångar de långsamt skiftande slöjorna i sin stillhet, värdighet och gras. Jag känner att jag finner den länk mellan drömmen och gestaltningen som jag jagat. I vattnet ser jag slöjor dansa, gränslösa övergångar mellan svart och genomskinligt och massa fri från tyngd.

7.1

Skissfas två - Moodboard



Övre raden är svart bläck i vatten mot vit bakgrund. I den undre raden vitt pigment utspätt med vatten mot en svart bakgrund. Det var slående hur skönheten och stillheten rymdes i en observationslåda för vatten, mitt i korridoren på Konstfack, mitt i examensstressen.

7.2

Skissfas två - akvareller

När jag åter, efter lång tid, närmar mig pappret som skissmedie är jag betydligt bättre rustad att finna de former jag söker. Emedan jag i skissfas 1 använde pennan för att sätta mina idéer på pränt försöker jag i denna fas nyttja ett mindre precist medie, nämligen akvarell. På så vis omöjliggöra tekniska detaljer och istället se till hur känslorna tar sig fram på arket. Jag fokuserar på delar av moodboarden och lyfter de delar jag finner intressanta. Jag bekantar mig med slöjor, lavingar och gradienta övergångar vilka alla kommer att bli viktiga beståndsdelar i modellarbetet. Men jag finner även färger, translucens och kontrasterna mellan skärpa och antyddhet.

Jag kan på inget vis överskatta hur viktigt akvarell som medie, i kombination med experimenten med bläck i vatten, är för projektets framåtskridande. Det ger mig möjlighet att fylla i stora luckor i gränslandet mellan gestalt och vision och ger mig styrka att gå vidare i gestaltningsarbetet med trygghet och lugn inom mig.

Efter att ha gjort de kroppsliga experimenten, läst poesi, gjort moodboard och målat akvareller känner jag att jag är redo att åter försöka konkretisera mina skisser för att se vad jag kan finna i detta. Med mig tar jag de lärdomar i form av känslor, värdeord, slöjor, lavingar, translucens, kontraster, antyddhet och annat som



De fyra akvarellerna är skapade med inspiration från olika delar av moodboarden. Tillsammans ger de uttryck för mycket av vad jag strävar efter i modellen.

processen hittills bringat.

Jag känner att jag närmar mig gestaltningen med större förståelse, djup och ödmjukhet nu i förhållande till innan. Mina åsikter bottnar i mig själv och jag vet bättre varför. Trots de mer definierade konturerna och det mer produktifierade intrycket känner jag att jag får med mig de värden jag funnit i experimenten.

För detta projekt har akvarell, på grund av sina speciella kvalitéer, varit ett överlägset skissmedie i förhållande till pennor och skissmodeller. Detta trots att jag vanligen endast i mycket liten utsträckning skissar tvådimensionellt.

Det var på något vis befriande att överge det antydnda och istället försöka införliva det i det konkreta för att på så vis närma mig gestalten. Jag arbetar med valörer, mättnad och lageringar för att förstärka krafter, tjocklek och rörelse i objektet.



7.3

Skissfas två - reflektioner

Sammanfattningsvis har skissfas två varit både utvecklande och givande. Om jag i första skissfasen kände att jag hastade, känner jag i denna skissfas att jag funnit så mycket jag inte visste att jag sökte. Jag känner mig på sätt och vis mogen att gå vidare med formarbetet men lockas samtidigt att uppehålla mig mycket längre i denna fas då experimenterandet, poesin och det otvungna arbetssättet känns belönande. Den lidande tiden manar mig emellertid att gå vidare då jag har ett digert arbete framför mig i form av modellarbete, presentation och rapport. Som lärdom av denna fas kan det mer experimenterande arbetssättet nämnas, liksom att överge klassiska industrideSIGNverktyg så som markers, lera och cibatool till förmån för kroppsliga studier, drömmeri och poesi. Genom att utsätta mig för olika händelser som jag är mer eller mindre van vid eller obekväma med och genom att reagera på och förhålla mig till det som sker, möjliggörs ett inre sökande som varit mycket viktigt för att förstå mina egna känslor och drömmar. Dessa metoder är något jag vill utveckla i framtiden.

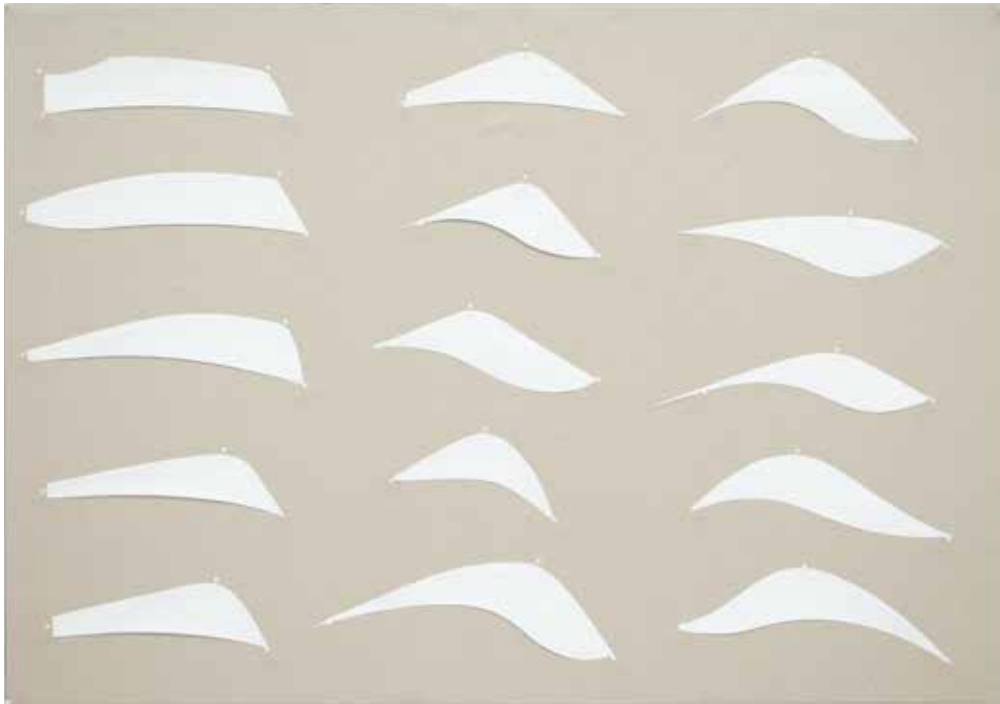


8.

Skissfas tre - Miniaturer

Stärkt av mina erfarenheter och slutsatser i skissfas två går jag vidare för att söka vingarnas slutgiltiga form. Jag inleder med att göra miniaturer av den ena av de två vingarna. Jag väljer sedan ut de viktigaste och placerar dem på en ”stark och lätt” fallande skala från vad jag upplever som kraftfull till ett mer drömskt uttryck.

Därefter börjar jag arbeta med hela vingparet för att få mer helhet. Jag tar utifrån de tidigare studierna fram tre extremer som var och en representerar ett av de tre värdeorden naturlig, dynamisk och drömsk.



Genom de enkla och snabba skisserna i papper provar jag olika former och försöker därmed vidga min horisont för hur okonventionellt jag kan tänka. De går från kraftfull längst upp till vänster, till drömsk nere till höger.



Ur vingparen tar jag fram en representant för respektive värdeord. Dessa syns i mittenraden. De är uppifrån och ner, naturlig, dynamisk och drömsk. Längst till höger återfinns tre lätt modifierade alternativ av den drömska varianten.

8.1

Skissfas tre - Experiment i observationstanken

Jag brottas med stelheten i modellerna. De uttrycker där på bordets platta yta på inget vis de känslor som representeras i min dröm. Jag behöver få dem att leva, att flyga och sväva. Jag behöver se skuggor där vingarna böjs, jag behöver se ljuset slå genom det translucenta materialet och se modellerna från alla vinklar i rörelse.

Jag skär därför ut dessa extremer i plast och gör en skalmodell av en gubbe och fäster i mitten. Jag placerar den bevingade figuren i min observationstank. Till min stora glädje kan jag nu observera många av de kvalitéer jag behöver få förståelse för innan jag kan bestämma form.

Nedan syns de tre olika koncepten gjorda i plast med figuren på.



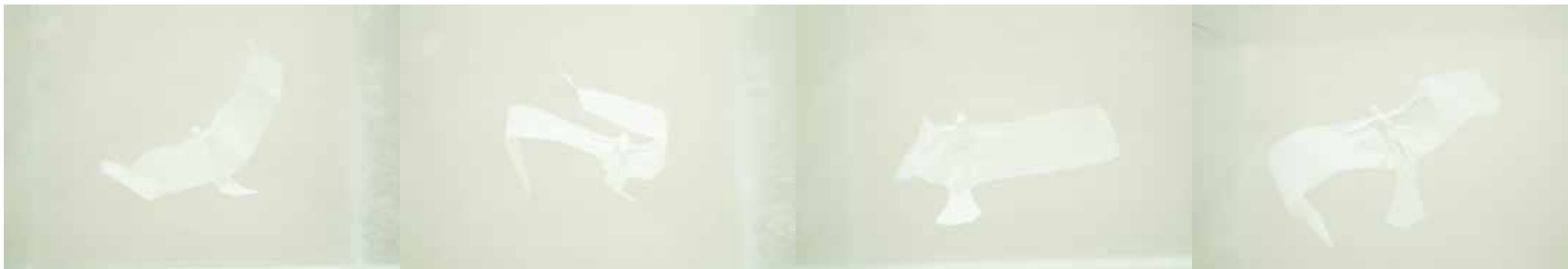
Dynamisk



Naturlig



Drömsk



Naturlig: konceptet som är mest inspirerat av naturliga fågellika former är starkare men den får stundom ett riktningsslöst och kraftlöst uttryck i tyngdlöshet. Den ser fragil ut med sina smala långa vingar men antar ändå inte det slöjiga uttrycket jag hoppades på.



Dynamisk: Jag upplever nu att den form som jag hittills sett som starkast, som varit mest återkommande i skisser och tankar, känns svagast. Den viker vingarna plötsligt och något statiskt går genom hela gestalten.



Drömsk: Den klart starkaste av de tre. Vingarna rör sig som slöjor och bildar vackra former oavsett i vilken vinkel de betraktas. De ser okonstlat och naturligt ut samtidigt som det finns en rörelse och kraft som jag saknar i de övriga koncepten. Jag kan verkligen känna igen rörelserna den bevingade figuren utför i observationstanken från mina egna känslor och rörelser som min dröm om att flyga består av.

8.2

Skissfas tre - Reflektioner kring experiment med observationstanken

Efter några mindre justeringar känner jag att jag nu, utan att känna att jag genom gestaltningen kompromissar med känslorna jag söker, kan besluta att gå vidare med det mest drömska alternativet. När denna form är i tyngdlöshet finns även de två andra värdeorden representerade. Jag är mycket glad över att jag tagit mig tid att bygga denna tank för tanke och observationer. Även om det kändes som ett sidospår just då har den hjälpt mig att studera former i tyngdlöshet och kunna ta mer välgrundade formbeslut i gestaltningsprocessen. Den ser dessutom mycket fin ut stående på en kavalett med vatten och en svävande figur i. Hela den tredje skissfasen har byggt på experiment, skissmodeller och fotografering. I denna fas känner jag att jag till slut bottenar mina beslut i mina känslor.

8.3

Skissfas tre - materialitet, färg och struktur

Då vingarna förblir immateriella i min dröm är det uppenbara materialet svårt att finna. De upplevs dock som naturliga på gränsen till organiska vilket utesluter de flesta av dagens kända material. Materialet i sig bör ha kroppsliga kvalitéer men utan att bära för materialspecifika tecken. De organiska kvalitéerna kommer delvis genom naturliga övergångar mellan färg och material. Materialet bör i modellen upplevas som ett organiskt men ickespecifikt material och målet är att på ett naturligt sätt försöka lösa upp gränsen mellan material och luft så mycket som möjligt, utan att använda mig av genomskinliga material, då dessa känns totalt onaturliga.

Ett mycket tunt translusent material med mindre pigment ut mot vingarna känns väl. Vingarna kommer att sakna alla former av inre struktur för att medge rörelse och kraft. Detta kommer istället att skötas av materialet i sig. Därför kommer framkanten av vingarna vara aningen tjockare liksom delen nära kroppen och de kommer sedan successivt att tunnast ut mot vingspetsarna. Just runt kroppen finns någon form av kraft vilken främst kommer att uttryckas med en mer koncentrerad färg. Bakkanten där materialet kommer vara som tunnast kommer inte vara helt symmetrisk. Överhuvudtaget kommer vingarna vara mest definierade runt kroppen och i framkanten samt till viss del runt fötterna. Materialet måste vara stretchigt och tåligt.

Materialitet

I samtal med Johan Paalzow i skulpturstudion på Konstfack går vi igenom alla ovanstående krav och beslutar oss för att satsa på utpenslad eller möjligen utrollad latex. Detta då materialet går att tinta, färga, laverade, ändra uttryck i struktur och är translusent, stretchigt och tåligt.

Färg

Grundfärgen kommer vara bruten vit med dragning åt hudton eller beige. Längst ut i vingspetsarna och i bakkanten kommer färgen vara som svagast då jag vill ge uppfattningen om att konturerna släpper formen fri. Runt kroppen och i framkanten kommer färgen intensifieras för att visa att det finns en in-neboende kraft där, samt för att ge känslan av plasticitet och muskulatur. Den något mer mättade färgen symboliserar sålunda kraft. Överlag bör färgerna kännas akvarellistiska och nästan laverade, i synnerhet i övergångarna mellan kropp och vingar. Jag söker inte ett industriellt perfektionistiskt uttryck. Snarare ser jag det som att små defekter gynnar helheten genom att dra resultatet från industriellt framställt till mer naturligt och organiskt.

Struktur

Jag söker en aningen matt yta med ojämnheter och oregelbundenhet i färg såväl som struktur. Detta för att förhöja det naturliga i vingarna och tona ned det realistiska produktifierandet.

Reflektion över skissfas tre

Materialiteten, strukturen och färgen på vingarna ska stödja att helheten kommunicerar värdeorden naturligt, dynamisk och drömsk. Dessa bör därför som jag ser det balanseras på följande sätt:

organisk	—●—	konstgjord
väsen	—●—	produkt
analog	—●—	högteknologisk
nedtonade	—●—	spektakulär

8.4

Skissfas tre - Kopplingen människa vinge

Vad jag formger är min dröm om att flyga, i drömmen finns som jag nämnt inga bilder av vingarna, och heller ingen sätt som jag interagerar med vingarna. Det sker helt naturligt och jag är en naturlig del av dem. Jag känner mig på inget vis återhållen eller fastspänd även om min förening med vingarna känns totalt säker. På sätt och vis är det som att vi delar hud och att min kropp och min hjärna helt enkelt är en del av vingarna. Samtidigt känner jag inte att jag är inuti vingarna med tjockt material runt mig. Istället har jag valt att hålla ihop de två genom att ge vingen och dräkten samma translucens, struktur och färg. Det visar på en koppling som gott och väl kommunicerar vad jag önskar. I skisser, av vilka några kan ses nedan, undersöker jag olika fullständiga integrationer. Av ovan nämnda anledningar beslutar jag emellertid att satsa på en hel dräkt.

Jag vill inte produktifiera vingen genom att ge realistiska alternativ till hur kopplingen till människan ska fungera. Vad jag formger är inte ett realistiskt, teknologiskt, funktionellt alternativ att flyga på, utan det mest utopiska, fantasieggande och drömska sättet att flyga på. Om jag problematiserar hur man kommer in i dräkten, hur dräkten fungerar, hur man sitter fast i vingen, öppnar jag samtidigt dörren på vid gavel för att ifrågasätta andra praktiska aspekter av vingen, exempelvis: hur ska den förvaras, hur går man med den, vad drivs den av etcetera. Dessa frågor har i mitt projekt varit irrelevanta. Dräkten är till för att betraktaren enkelt ska kunna läsa in sig själv i vingen utan att behöva besvara dessa frågor. Den är till för att göra det enklare för betraktaren att svepas med av drömmen och göra slutresultatet mer fantasieggande.



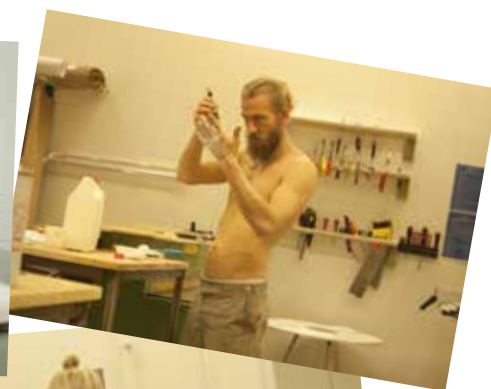
9.

Konstruktion

Då jag aldrig tidigare arbetat med latex eller dylika material är mitt kunnande om dem begränsat. Jag har dessutom ytterligt lite tid till mitt förfogande. Genom Axel Unndal får jag kontakt med en konstnär vid namn Signe Johannessén. Hon är en fantastiskt entusiastisk och engagerad kvinna med digger erfarenhet av bland annat latex. Vi ses och pratar om projektet. Hon upplyser mig om att jag har en tiondel så mycket tid till mitt förfogande som jag behöver, att min budget är provocerande liten och att min kunskap är för ringa. Hon är emellertid av uppfattningen att det är lika bra att försöka, vilket är en uppfattning som jag delar. Signe har under projektet fungerat både som material- och konstruktionsexpert, men även som konstnärlig mentor. Detta då hon har stor insikt i svårigheten att se bortom andra människors kritik och bottna i sina egna känslor, drömmar och visioner. Utan att ha Signe ombord i detta projekt skulle det inte ha varit möjligt att färdigställa det i tid.

Nedan presenteras ett axplock av bilder ur processen. Detta är bilder som visar på något extra viktigt skede i processen.





10.

Resultat

I enlighet med min vision har jag skapat en stor, 8,3m bevingad dräkt att träda in i mentalt. Denna skulle upplevas som skapad i ett ickedefinierbart material som befinner sig i gränslandet mellan organiskt och syntetiskt. Den ger inga svar på funktionsproblematik som mekanik eller teknik. Syfte är istället att få våra tankar och drömmar att flyga, snarare än oss som fysiska individer.

Jag har i detta projekt försökt vara så visionär som möjligt och sträva efter mina drömmar och visioner.

Min förhoppning är att resultatet ska inspirera betraktaren till en mer alternativ designroll där visionärskap och ideal fungerar som personliga incitament för skapandet.

Genom att gestalta min dröm, så som den ser ut för mig, hoppas jag skicka följande budskap och frågor till betraktaren:

Detta är min dröm!

- Hur ser dina drömmar ut?

Detta är min vision!

- Hur ser dina visioner ut?

- Strävar du efter att uppnå dem?





11.

Utställning och presentation

Jag har under projektets gång funderat på vilket presentationssätt som skulle gynna projektet mest. Det syns mig som att presentationen är en otroligt viktig del av arbetet. Det är den chansen jag får att visa för andra vad jag har gjort och få deras åsikt på det. Det är då och endast då de kommer ta del av projektet. Vanligen presenterar vi på Industridesign i en åhörarsal utan ljusinsläpp med det fantasieggande namnet "Svarta havet". Jag känner emellertid att detta är en miljö som starkt missgynnar mitt projekt. För att få med mig åhörarna och få dem att förstå vad jag söker, menar och vill visa måste det finnas rymd, ljus och frihet. Det tycks mig som ett stort problem att stå i ett svart fönsterlöst rum och prata om saker som gränslöshet, frihet och flygande. Ytterligare ett problem är att min modell inte skulle gå att få in i "Svarta havet" då den är för stor. Jag beslutar mig sålunda för att boka Seminariegatan på Konstfack. Detta är en mycket lång, hög och bred korridor med ljusinsläpp från taket. I slutet av korridoren hänger jag upp mina vingar och gläds över att det fungerar. Processen med dess skisser och experiment printar jag ut i storformat och sätter upp på väggen. Observationstanken står på en kavalett, liksom datorn som visar filmer från när jag badade och dök. Utställningen startar uppskattningsvis 60 meter från vingarna med att jag håller ett brandtal, stående på en låda. Jag talar om de teoretiska delarna av projektet, om varför jag gjort det och vad jag hoppas det leder till. Sedan vandrar vi, jag och åhörarna tillsammans, genom processen. Jag pratar om varför jag tagit de beslut jag gjort, utför experiment och avslutar framme vid vingen 20 minuter senare.

Reflektion om presentationen

Jag upplever att det var ett gynnsamt presentationssätt detta projekt. Det stämmer även väl överens med projektets syfte att inte göra saker som vi alltid gjort dem för att vi alltid gjort så, utan ifrågasätta detta och göra det som passar allra bäst i varje fall. Jag är därför mycket glad över att jag höll presentationen som jag själv ville istället för i "Svarta havet". Möjligen kommer fler elever nästa år fundera på hur de vill presentera sitt projekt för att göra det så mycket rättvisa som möjligt, istället för att göra som vi brukar bara för att. Jag vill förtydliga att jag på inget vis menar att en klassisk industridesignpresentation är fel eller ett sämre sätt att presentera på. Det är bara inte det enda sättet att presentera på och heller inte det mest gynnsamma sättet att presentera på för

alla projekt. Även om jag inte tidigare provat den presentationsform jag valde är jag av uppfattningen att det föll väl ut. Det kändes intimt och skapade delaktighet och jag upplevde en närhet till åhörarna snarare än den distans som jag känt när jag gjort mer traditionella presentationer.



12.

Slutdiskussion

Jag har i mitt projekt medvetet rört mig i utkanterna av vad vi idag kallar för industridesign. Detta har varit både stimulerande och lärorikt men även av olika anledningar stundom jobbigt och besvärande. Det har ifrågasatts om projektet verkligen är ett industridesignprojekt. Som jag ser det är mitt projekt ett industridesignprojekt, men jag är medveten om att det beror på hur vi väljer att tolka hur vår roll som industridesigners ska fungera idag och i framtiden, vilket är just den fråga jag med projektet önskar lyfta.

På så vis kunde det inte vara mer lämpligt att projektet ifrågasatts på just de punkterna. Jag är emellertid av uppfattningen att det må vara gott och väl att försöka förklara och förstå vad industridesign är, men att man möjligen bör gå mer varligt fram med att försöka förklara vad industridesign INTE är. Som jag ser det riskerar vi annars att göra vår yrkesroll mer stelbent och stagnerad.

Jag har i mitt projekt även kritiserats för att jag inte närmre specificerar vilka ideal jag menar att vi ska sträva efter. Det är förvisso otroligt viktigt att ifrågasätta vilka ideal vi strävar efter då detta ju avgör vad vi i slutändan gör, liksom hur vi gör det. Detta är även en av de viktigaste aspekterna av mitt projekt, men jag har inte för avsikt att sätta mig själv som domare över vilka ideal individen ska sträva efter. Jag tror att vi människor är mer goda än onda, även om det förvisso finns mycket i världen som stödjer motsatsen. Jag ser som det viktigaste att varje individ, förvisso efter noggrant självkranskande, är medveten om sina egna ideal och är dem trogen, så även då det inte gynnar individen mest just då. Av den anledningen avstår jag från att säga vilka ideal vi ska sträva efter, och säger istället att det viktigaste är; att kritiskt rannsaka sig själv och sin omvärld för att finna sina personliga ideal, och sedan våga tro på dessa och sträva efter dem.

Jag seglade ut för att lyfta frågan om hur industridesignerns yrkesroll ser ut idag och varför, liksom att ge ett exempel på hur jag tycker att industridesignrollen ska se ut i framtiden, och därigenom inspirera andra till att vilja arbeta mer visionärt och sträva efter sina personliga ideal. Det är förvisso en oerhört komplex uppgift som jag utan att bli uttråkad skulle kunna ägna många år av mitt liv till. På så vis ser jag inte resultatet som slutgiltigt utan snarare som ett avstamp för fortsatt sökande och skapande. Jag är emellertid mycket nöjd med projektet och känner att det har varit viktigt för mig personligen. Det är dock även viktigt ur ett större perspektiv då jag tror att fler

projekt av denna typ behövs för att få fler inom yrkeskåren att använda sina kunskaper till att skapa för en hållbar värld.

Modellen av vingarna är i mina ögon väl genomförd och berättigad. Många är de som stannar under den och ler med hela ansiktet, många är de som kommit fram till mig och gratulerat mig till ett fantastiskt genomfört arbete och många är de som kommer fram och frågar vad mitt projekt egentligen handlar om efter att ha sett vingarna. Vidare väcker det i viss mån irritation hos människor djupt involverade i den kategori som jag benämner "huvudfåran inom industridesign" eller "klassisk kommersiell industridesign". Även om jag på inget vis eftersträvar irritation är det en reaktion på mitt projekt som på sätt och vis är positiv. Detta då det uppenbarligen vidrör betraktaren, och kanske finns grundtankarna om visionär design kvar hos betraktaren när irritationen lagt sig.

På så vis är en av de tre egenskaperna jag sökte i den budskapsbärande produkten uppfylld, nämligen att fungera som symbol för mitt projekt och få människor att vilja veta mer om det.

Vidare ville jag skapa ett objekt som fick betraktaren att bli medveten om sina egna drömmar och visioner och vilja sträva efter dem. Detta är svårare att avgöra om jag lyckats med eller ej. Tiden och utställningen får utvisa om jag lyckats, men efter att ha pratat med de som var med på presentationen tror jag att det finns goda chanser att uppfylla även detta mål.

Den sista egenskapen som gjorde att jag valde vingarna som budskapsbärande produkt var att jag ville göra ett projekt om något som jag brinner för och som kan vara utvecklande personligen. Att säga att jag brinner för flygeri är vid detta laget att förtydliga det uppenbara. Det har dock varit ett projekt som har varit utvecklande på så många olika områden. Det kanske mest utvecklande har emellertid varit att driva vidare ett projekt som jag personligen tycker är både viktigt och nyttigt, men utan att bli uppmuntrad att fortsätta. Detta har tvingat mig att söka svaren i mig själv och förvisso lyssna på vad människor säger, men inte låta deras åsikter väga tyngre än mina egna, vilket även har varit ett genomgående tema för projektet. Detta i kombination med det mer konstnärliga gestaltungsarbetet med att formge ett objekt som uttrycker de känslor en dröm består av, har verkligen gjort mig medveten om hur svårt och viktigt det är att bottna i sina åsikter, och att vi därför behöver öva oss på detta.

Källhänvisning

Litteratur:

Jackson Tim, *Välfärd utan tillväxt*
Kristoffersson Sara, *Memphis och den italienska antidesignrörelsen*
Morris William, *Konst och politik*
Papanek Viktor. *Miljön och miljonerna*
Sandström Sven, *Levande konst genom tiderna*
Sinclair Cameron och Stohr Kate, *Design like you give a damn*
Thackara John, *In the bubble*

Video:

<http://www.youtube.com/watch?v=PdcqEjmuxjA> <http://tedxtalks.ted.com/video/TEDxTallinn-Anna-Valtonen-Proto>
http://www.ted.com/speakers/alan_kay.html

Webbsidor:

<http://www.tatlinstowerandtheworld.net>
http://www.moma.org/collection/theme.php?theme_id=10199
<http://designmuseum.org/design/r-buckminster-fuller>
<http://bfi.org/about-bucky/biography>
<http://www.dunneandraby.co.uk/content/bydandr/13/0>
<http://www.torstensoderbergsstiftelse.se/priser/torsten-och-wanja-soderbergs-pris/index1,18.htm?id=1>
<http://www.greenleap.kth.se/projekt/prototyper-av-en-hallbar-framtid-1.297771>

Bilder:

Bild 1: <http://vintageprintable.com/wordpress/wp-content/uploads/2010/08/Art-Painting-Mythology-fantasy-Flying-carpet1.jpg>

Bild 2: <http://1.bp.blogspot.com/-jCfkz9kLtLE/TyIeb0R0ptI/AAAAAAAAAG0/iSWaAC24QTg/s1600/ponies-1.jpg>
Bild 3: http://images.flickdirect.com/movies/dumbo/dumbo_3.jpg
Bild 4: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/7/78/GIORDANO,_Luca_fallen_angels.jpg/679px-GIORDANO,_Luca_fallen_angels.jpg
Bild 5: <http://aboutfacts.net/Ancient/AN144/CC/dragon.jpg>
Bild 6: <http://www.artbysvc.com/fantasyart/GoldintheRuins.png>
Bild 7: <http://www.open.edu/openlearn/files/ole/bat-flying-inline1.jpg>
Bild 8: http://birdsite.org/media_files/2/2117_page_3639274194.jpg?1327782992
Bild 9: <http://janestreetclayworks.com/wp-content/uploads/2011/06/bumblebee-bombus-pratorum-source-wikimedia-commons.jpg>
Bild 10: <http://www.mississippiriverwild.com/wp-content/uploads/2011/12/snowy-owl-portrait-pat-gaines-creative-commons.jpg>
Bild 11: <http://cdn1.arkive.org/media/03/032C03E3-7F17-4D81-8036-8BF7E3415753/Presentation.Large/Ivory-gull-in-flight.jpg>
Bild 12: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/55/Viceroy_Butterfly.jpg
Bild 13: <http://i157.photobucket.com/albums/t68/earthly-paradise/01.jpg>
Bild 14: http://i161.photobucket.com/albums/t226/urbanity_es/blog/TorreTatlin01.jpg
Bild 15: http://4.bp.blogspot.com/-ywqAvHpsKPI/UPNMDPt1fdI/AAAAAAAAHdo/3_IKQL2GQdI/s1600/290476-Consemueller1926.jpg
Bild 16: <http://www.arch.mcgill.ca/prof/sijpkes/arch304/D+C2004website/Website-2/fuller-dome.jpeg>
Bild 17: http://www.corriere.it/Fotogallery/Tagliate/2007/12_Dicembre/31/sott/1.jpg
Bild 18: http://asset.soup.io/asset/0839/6010_0842.jpeg
Bild 19: <http://designyoutrust.com/2011/02/teddy-bear-blood-bag/>

Historisk research

13.1

William Morris - socialt ansvar och moral

William Morris, 1834 -1896, var som agitator och författare förgrundsgestalt i den Engelska socialiströrelsen. Genom hela sin karriär var Morris även konstnär och formgivare, praktiserade sina teorier, och levde som han lärde. Han bidrog till att starta Arts & crafts-rörelsen i England, vilken blomstrade under 1800-talets andra hälft. Inspirationen hämtades från John Ruskins texter men rörelsen drevs och utvecklades av William Morris. Rörelsen kom konstnärligt att symbolisera de tankar och idéer som Morris utvecklade och argumenterade för. Bland andra paroller återfinns här anti-industrialisering, hantverk som konstform och romantisk ornamentik.

Genom åren debatterade Morris

för återinförandet av det goda hantverket och de så kallade dekorativa konstarterna, vilka enligt honom var motsatsen till de billiga, förenklade och lågkvalitativa massproducerade produkter som han ansåg drev det kommersiella samhället mot ett degenererat liv, såväl estetiskt, moraliskt som socialt.

Under studietiden fanns i Morris vänskapskrets många kreativa och intellektuella, däribland arkitekturteoretikern, poeten och författaren John Ruskin som kom att bli teoretiskt och filosofiskt bollplank för Morris. Som socialist och marxist formulerade Morris skarp kritik mot det kommersiella systemet, vilket också var måltavla i många av hans tal och texter. Det var hans uppfattning att det socialistiska systemet, i kombination med en förindustriell, hantverksskicklig och högkvalitativ konst, arkitektur och design skulle leda

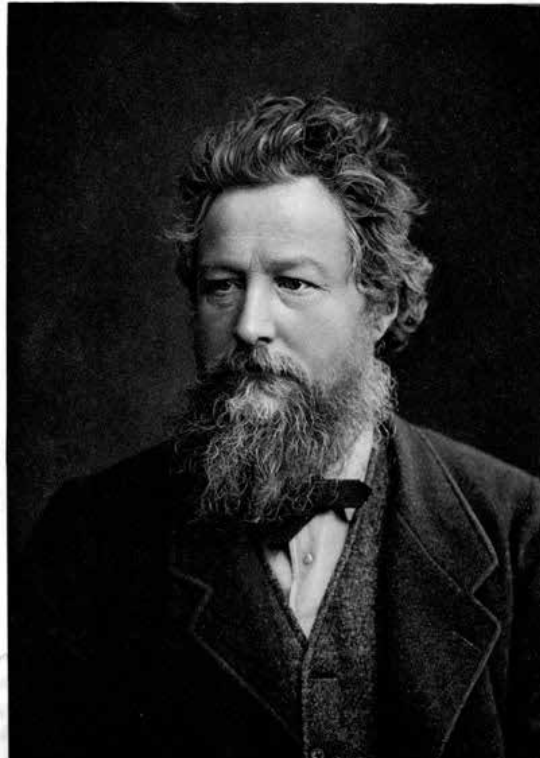


Bild 13

världen ur den nedsmutsning, de sociala orättvisor och de estetiska tillkortakommanden som enligt honom berövade samhället på dess skönhet och rättvisa. Han hade som författare, konstnär och konstkritiker en stor fascination för naturen och såg tidigt den industriella världen som ett hot mot natur och miljö. Morris var hård i domen mot liberalismen och kommersialismen och mycket av hans kritik är aktuell nu såväl som då. Exempelvis beskriver han redan i mitten av 1800-talet en variant av de "frihandelszoner" som storföretag satt upp i utvecklingsländer och där de genom utpressning och mutor till landets regeringar inte betalade arbetarna mycket mer än att de klarade att hålla sig vid liv och fortsätta jobba. Detta slavlika förhållande mellan den rika västvärlden och den fattiga delen av världen är enligt Morris själva fundamentet i det liberala konsumtionssamhället. Han menar att utan utnyttjandet av mindre privilegierade, stöld av naturresurser och nedsmutsning av vår planet genom billig energi, kan prisbildningen för våra produkter inte hållas tillräckligt låg för att konsumenter ska fortsätta konsumera. En minskad konsumtion skulle enligt honom leda till finansiell kollaps och undergång för det liberala konsumtionssamhället. Kommersialismen vännar hävdar, enligt Morris, att alla måste ha råd med allt, men detta blir i själva verket de fattigas död och de privilegierades fortsatta framgång. Den kommersiella världens strävan efter vinst på allt driver då genom konkurrensen ner priserna så lågt att det inte längre finns utrymme för varken kvalitet eller löner efter att vinsten plockats ut. Morris uttryckte det bland annat på följande sätt:

*"Den indiske eller javanesiske hantverkaren kan inte längre bredriva sitt hantverk i ro, arbeta några timmar om dagen med att åstadkomma en labyrint av egendomlig skönhet på ett stycke tyg, ty en ångmaskin har satts i gång i Manchester."*¹

Morris hävdar vidare att det finns tre typer av krig som vidmakthåller den sociala orättvisan i världen. Kriget mellan rivaliserande länder, kriget mellan rivaliserande företag och slutligen kriget mellan rivaliserande människor. Morris återkommer ofta till misshushållningen av resurser och arbetskraft som den kommersiella konsumtionen bidrar med och liknar detta vid krig. Uttalandet:

"jag har sagt att kriget är profitmakarnas livsluft. På samma sätt är samverkan

1 Morris William, s. 13

föregås av förklaringen att profithajarna inte kan existera utan konkurrens, medan arbetare kan samarbeta istället för att konkurrera.

Morris ville begränsa i vilken mån maskinerna ersätter vårt fysiska arbete. Han hävdade att resultatet annars bygger på en produktionshastighet som baseras på så stor producerad volym som möjligt till så lågt pris som möjligt, och att utrymmet för löner då knappt existerar. Återigen är likheterna med dagens samhälle slående. Vi strävar efter att effektivisera bort den mänskliga faktorn i produktionen så att priserna kan hållas nere och produktionstakten kan hållas uppe. På så sätt kan konsumtionen av dessa billiga ting öka, samtidigt som fler och fler länder brottas med en stigande arbetslöshet.

13.2

Rysk konstruktivism – Konst i samhällets tjänst

Konstruktivism var en arkitektonisk och konstnärlig filosofi och praktik som ifrågasatte ändamålet för sin egen existens. Rörelsen hävdade att konsten måste stå i det socialas tjänst. Rörelsens existens hade enorm inverkan på konsten, arkitekturen, industridesignen, teater, film, dans, mode och musik. Sprungen ur kubism och futurism blev konstruktivism en utpräglat nonfigurativ genre med start i bildkonst, men som tidigt sökte sig ut i rummet och antog mer och mer skulpturala uttryck. Termen konstruktivism sägs härstamma från Naum Gabo och Antoine Pevsner, vilka arbetade skulpturalt med industriella kvalitéer.

Medan Vladimir Tatlin och Alexandr Rodtjenko menade att den konstruktiva konsten var en utilitaristisk och socialistisk konstform menade Naum Gabo och Antoine Pevsner att den vilade på spirituellt grund, vilket de argumenterar för i ”*det realistiska manifestet*”.³

Enligt Vladimir Tatlins och Alexandr Rodtjenkos sätt att se på konstruktivismen, var samhällsnyttan med att uttrycka sina åsikter som konst inte stor nog, varför de tillsammans med många andra samtida konstnärer valde att arbeta med massproduktion som affischer, möbler, textilier, design och arkitektur. De eftersträvade en utilitarism där konsten sattes i produktionens händer.

2 Ibid. s. 15

3 Sven Sandström Sven, s. 203

Rodtjenko och Tatlin kan ses som konstruktivismens förgrundsgestalter och arbetade i dess anda från 1914. Det var emellertid först efter revolutionen 1917 som de pratade om sina verk som konstruktioner eller om sig själv som konstruktörer. Konstruktivismens grundtankar omfattade allt från musik och konst och till filosofi, samhälle och ekonomi. De estetiska aspekterna var övergripande och överordnade allt annat. Under de optimala omständigheterna skulle konsten sluta existera och helt lösas upp i samhället och bli tillgänglig för alla, av alla, över allt.⁴ Ingen tidsplan för detta angavs dock.

13.3

Tatlins Torn – En vision om en önskvärd framtid

I Vladimir Tatlins ”Tredje internationalens monument” sammanfördes de samhällsideologiska, estetiska och industriella visionerna i ett spektakulärt futuristiskt och utopiskt monument. I Tatlins torn, som var en hyllning till konstruktivismens idéer, skulle människorna bli en del av konstverket. Detta hade multipla funktioner som exempelvis kalender, utkikspost, radiofyr, bio, samlingsplats, ljud- och ljusspridare och som hyllning till proletariatet. Verket i sig gränsade i allra högsta grad till vad som var möjligt eller tänkbart att bygga, men icke desto mindre utgjorde det en vision som sammanfattade folkets vilja och som eggade deras fantasi om den ljusa framtid som stundade efter revolutionen. Tekniskt sågs verket som utopiskt, kanske på grund av sin storlek och sina rörliga delar, och det är betydande att en pojke under vernissagen satt gömd i skulpturens bas och vevade på en vev. I början av 1900-talet skulle denna byggnad,



Bild 14

4 Ibid. s. 204

dubbelt så hög som Empire State Building, konstrueras av glas och betong, vilket i en spiralform skulle bära upp tre kroppar av glas, en cylinder, en kub och en kon. Dessa skulle rymma den postrevolutionära nya tidens regering och genom sitt utförande skicka den gamla tidens normer och traditioner på flykt till förmån för den nya tidens vision. Kuben skulle vara konferensrum för den nya världens regering, konen skulle rymma administrativa och verkstäl-lande organ emedan cylindern placerad i toppen av byggnaden skulle rymma bibliotek, restaurang och sällskapsutrymmen. Byggd i trä och snöre blev modellen för monumentet en fantastisk deskriptiv visionär utopi över det samhälle konstnärerna seglade ut för att skapa. Genom att skapa ett konstverk med stor estetisk höjd och med utilitaristiska sociala kvalitéer, förändrade Tatlins torn, trots att det aldrig blev uppfört, arkitekturen och konsten enormt genom att flytta gränsen för vad som ansågs som möjligt. I detta fall var den visionära höjden visserligen för stor för att kunna genomföras i praktiken, men Tatlins torn lever i många av de skapelser som tillkommit i världen efter det, genom att uppmana människor att sträva efter det omöjliga, och lever sålunda i praktiken i fantasin.⁵

Konstruktivism var den funktionella konstens högberg. Saknade verket funktion eller praktik saknades berättigande för det. Tatlin var även den förste som applicerade sina konstnärliga färdigheter inom industrin, bland annat genom skapandet av en arbetsoverall.

13.4

De Stijl - Sökandet efter harmoni

De Stijl var en konströrelse bestående av konstnärer, författare, arkitekter och andra intellektuella i Holland. Den tycks mig som en mer radikaliserad version av konstruktivismen, där uttryckssätten förhöll sig konstruktivistiskt men begränsades i mångfald och uttryck. De Stijl var även ett magasin utgivet av den holländska konstnären, författaren, designern och konstkritikern Theo van Doesburg, där gruppens idéer kommunicerades. Bredvid Doesburg återfinns i gruppen bland annat celebriteter som Piet Mondrian, Gerrit Rietveld, JJP Oud, Bart van der Leek och Robert van Hoff. Gruppens filosofi benämns ofta som "Neoplasticism". Denna kan ses som ett sökande efter ordning bortom det för ögat givna, och var strikt nonfigurativ med inslag av elementära former främst i form av kuberna, samt vertikaler och horisontaler. Färgerna

skulle vara enkla elementärfärger med svart, vitt och grått som tillägg. De ville därigenom uttrycka en utopisk ide om spirituell harmoni och ordning. Mondrian såg de återhållna formerna och färgerna som abstraktioner av form och färg och ville därigenom föra betraktaren bortom det uppenbara och kommunicera på en djupare nivå med rytmer och krafter. De förespråkade sålunda extremt avskalad enkelhet i konst, såväl som i arkitektur och design.⁶ Kanske hoppades de därmed uppnå en ärlighet som inte vilseledde betraktaren eller brukaren genom att skapa något som utgav sig för att vara vad det inte var. Genom att förenkla och skala av ville de komma närmre objektets idéväsen. Slående är hur en framstående grupp människor går samman och så starkt begränsar sig genom en strävan efter "idealet" och att de med sina idéer, sprungna ur konstruktivism, kubism och mysticism, påverkade en hel värld. Detta genom att så många av dem gick vidare och blev lärare på Bauhaus.

13.5

Gerrit Rietvelds Schröder house - visionär design förändrade ideal

Arkitekt och möbelformgivare som var medlem av den holländska rörelsen De Stijl och lärare på Bauhaus. Trots att Gerrit var självlärd möbelsnickare strävade han efter att hans design skulle bli massproducerad snarare än handtillverkad och förenklade därmed sina konstruktioner så mycket han kunde. Gerrit, som 1919 blev medlem av och sympatisör med De Stijls minst sagt återhållsamma formspråk bestående av rektanglar och streck, tillverkade år 1917 en fåtölj kallad "red and blue armchair". Denna har i och med de begränsade formerna, de enkla färgerna och de fragmenterade elementen som tycktes ligga framför varandra snarare än skära genom, blivit ett ikoniskt De Stijl verk. 1924 skapade Gerrit Rietveld Schröder house för änkan Truus Schröder-Schröder och hennes tre barn. Truus efterfrågade ett hus helst utan väggar, fritt från associationer och med förbindelse mellan insidan och utsidan. Schröder house är utan tvekan det bästa exemplet på de Stijl-arkitektur och det påminner mycket om "red and blue armchair". Huset består av lager av rektangulära fundament och accentuerande detaljer som pelare och fönster. Nedre plan är tämligen traditionell emedan övervåningen är det motsatta. Det är oklart om Truus eller Gerrit födde idén till huset, men nämnas bör att Truus enligt utsago var en mycket bestämd kvinna med egna uppfattningar.

⁶ http://www.moma.org/collection/theme.php?theme_id=10199

⁵ <http://www.tatlinstowerandtheworld.net/38>

Hela övervåningen, sånär som på en toalett, är en enda öppen sällskapsyta, och sålunda världens första allrum. För att förstärka flexibiliteten har paneler på hjul hängts från spår i taket från vilka de kan rullas, snurras och på andra sätt anpassas efter önskad interiör.

Införandet av allrummet generellt är viktigt i och med dess nedmontering av hemmets normativa hierarki där fadern sågs som familjeöverhuvudet. Tidigare umgicks herrefolket i salongen, vilken icke var avsedda att leka i och sålunda inte var avsedd för barn. I mitt tycke innebar bygget av Schröder house att nytt ljus kastades på husens interiör och de sociala aspekterna av vad interiören medgav för leverne, samt vilka missförhållanden den befäste.

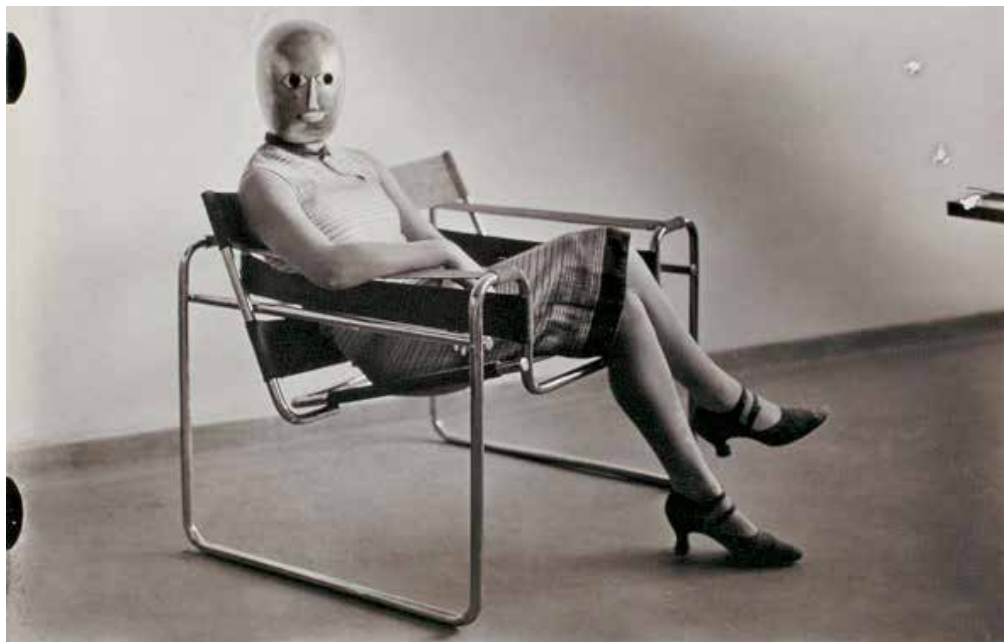


Bild 15

13.6

Bauhaus - Storskalig implementering av modernistiska ideal

En av anledningarna till att Bauhaus blev så betydelsefull som den blev var Deutsche Werkbund, en organisation som verkade för utvecklandet av den tyska smaken, skapad av 11 modernister, däribland Peter Behrens, och 12 företag. Deutsche Werkbund, som startade 1907, var emellertid mer ett statligt initiativ för att sammanföra hantverk och industri än ett konstnärsdrivet projekt baserat på ideal. Genom att skapa ett förbund där konstnärer och arkitekter samarbetade med industrier för att ge tyska företag större konkurrenskraft på den globala marknaden, kom Deutsche Werkbund, som vilade på Arts'n Crafts rörelsens principer men med tydliga modernistiska tillägg, att bli auktoriteten beträffande frågor rörande design och arkitektur.⁷

Denna greppbara praktiska och till viss del aktningvärda ansats blev enormt framgångsrik bland industrier, beslutsfattare, designers, investerare, kritiker och akademier. Sekelskiftets början förde både med sig nya tekniska resurser och en ökande efterfrågan på nyskapade byggnader, vägar och saker. För att ta vara på de nya teknikernas fördelar krävdes standardiseringar, moduler och förenklade former. Valet stod mellan att å ena sidan acceptera förutsättningarna och därmed bli gravt limiterade i skapandet, men med enormt vidsträckt verksamhetsfält, eller å andra sidan vara sina ideal trogna och avstå från vardagliga byggnadsuppgifter.⁸ Många arkitekter, däribland Henry van de Velde, valde den senare vägen. Deutsche Werkbund däremot accepterade de nya begränsningarna och bidrog därigenom till att formgivning i första hand kom att inriktas på massuppgifter och massproduktion. Även Peter Behrens, vars industriella arkitektur sökt allmängiltiga former, stödde industrialismens massproduktionsideal.⁹ Genom sin ateljé fördes hans åsikter vidare till hans assistenter, vilka inte var några mindre än Walter Gropius, Ludwig Mies van der Rohe och Le Corbusier. Dessa fyra utgjorde modernismens avantgard och kom att bli mycket inflytelserika inom och utanför Bauhaus. Peter Behrens enormt framgångsrika arbete för det Tyska elektronikföretaget AEG var den första stora demonstrationen av krafterna bakom Deutsche Werkbunds verksamhet. Den radikala förenklingen, rationaliseringen och funktionalismen var alltså genom Deutsche Werkbund, om inte etablerad så i alla fall introducerad

7 Sven Sandström Sven, s. 208

8 Ibid. s. 216

9 Ibid. s. 216

på marknaden redan innan Bauhaus portar öppnade.

Bauhaus grundades 1919 av arkitekten Walter Gropius och är en skapelse inspirerad av Henry van de Velde som hade verkat vid konstfackskolan i Weimar. De Velde hade här under en tid försökt sätta upp en skola bestående av alla formgivningens områden för att åstadkomma en gränsöverskridande allmängiltig estetisk känslighet för material, proportioner, funktioner och färg, användbar inom alla områden.¹⁰ Detta är en grundidé som går tillbaka till John Ruskin och William Morris, där konsten ansågs skola tjäna folket genom vardagsföremål. Efter första världskrigets slut startade Walter Gropius, inspirerad av De Veldes Konstfackskola, Bauhaus i Weimar i Tyskland. Bauhaus blev under de närmsta 21 åren en samlingspunkt för experimenterande, visionära och radikala konstnärer, arkitekter och designers från hela Europa.

Konstnären och arkitekten Peter Behrens anställde Johannes Ittens som hade en utpräglad systematisk och kronologisk konstpedagogik. Gropius vurmade dock för att stimulera elevernas individuella utveckling, varför Ittens slutade 1923. Ungraren Laszlo Moholy-Nagy, som stod konstruktivisterna mycket nära, efterträdde Ittens. Ateljéer specialiserade på exempelvis metallformgivning, keramik, möbler, textil, typografi och teaterdekor skapades, och stora radikala konstnärer anställdes som ansvariga. Bland dessa återfinns Paul Klee, Kandinsky Lyonel Feininger och Marcel Breuer. Som gästlärare kan även De Stijl medlemmar och konstruktivister som van Doesburg, El Lissitzky och Kasimir Malevitj nämnas.¹¹ Man kan därmed tydligt se Bauhaus koppling både till De Stijl och konstruktivisterna.

10 Ibid. s. 216ff

11 Ibid.

13.7

Buckminster Fuller – filantropisk ansvarstagare

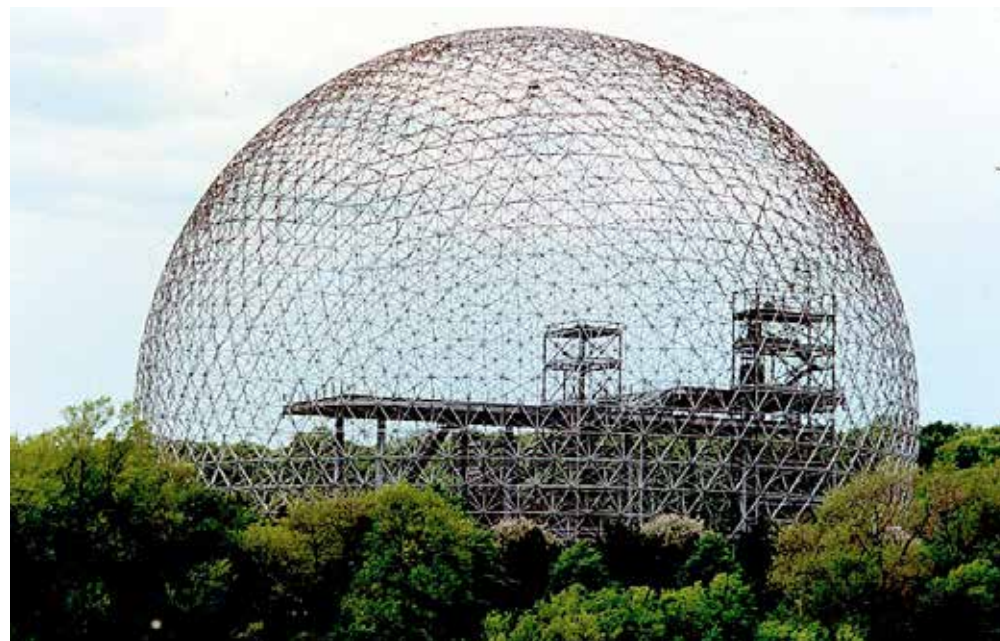


Bild 16

Filosof, designer, arkitekt, konstnär, ingenjör, entreprenör, författare, matematiker, lärare och uppfinnare- Richard Buckminster Fuller föddes 1895 i Massachusetts, USA. När hans barn dör och han går i självmordstankar bestämmer han sig för att istället för självmord ägna sitt liv åt att göra världen bättre för alla människor. Buckminster Fuller begränsade sig inte till ett fält utan arbetade som filosofisk designer och vetenskapsman med att lösa problem med bostäder, skyddsrum, transport, utbildning, energi, miljö och fattigdom.¹² Trots att Buckminster hade 28 patent, skrev 28 böcker och fick 47 utmärkelser som hedersdoktor, finner jag hans gränsöverskridande arbetssätt och orädda attityd gentemot stora utmaningar mest inspirerande.¹³ Han flyttade gränsen för vad som ansågs som möjligt och var enligt mig en stor visionär. Han levde i en av sina huvudskapelser, en geodesic dome, vilken syns här ovan.

12 <http://designmuseum.org/design/r-buckminster-fuller> 11 <http://bfi.org/about-bucky/biography>

13 Ibid.

13.8

Antidesignrörelsen – modernismen kritiseras

Under 60-talet ökade missnöjet med den trötta modernismen vilken ansågs ha blivit tandlös, tanklös och normativ, där idealen gått vilse och slentrian tagit dess plats. Fler och fler sökte sig från modernismen och dess strävan efter ”god design” och dess motpol blev antidesign, eller radikal design. Antidesignrörelsen startade i Italien 1966 med Ettore Sottsass utställning på möbelmässan i Milano. Antidesignrörelsens medlemmar förkastade de neomoderna design-



Bild 17

tendenserna och ville åter politisera och re-culturalisera designrollen, som de ansåg blivit blott ett marknadsföringsverktyg. Modernismen ville komma så nära objektets kärnform och idealuttryck som möjligt. Detta antydde att det fanns ett rätt och ett fel sätt att formge på och att det rätta med nödvändighet måste ligga nära funktionen, vilken modernisterna hade tillskrivit överordnad betydelse. Antidesignrörelsen menade å andra sidan att de sociala och kulturella värdena var nog så viktiga. Dessutom framhöll de vikten av den estetiska funktionen. Därigenom återfinns en bro till William Morris ideologi där objektets skönhet skulle skapa en bättre och vackrare värld. Antidesignrörelsen högtidliggjorde emellertid inte hantverket eller allmoge, utan välkomnade i sann anti-anda allt modernisterna kastat på soptippen. Där fanns färger, ironi, humor, estetik, ickefunktion och över huvud taget begreppen ”god design” och ”god smak”.

Rörelsen kan ses som ett återtag från en av marknaden kapad modernism, mot de ideal som rådde under arts and crafts-rörelsen, men med andra uttrycksmedel. Istället för hantverk och ornament för att uppnå en vackrare omgivning, användes fortfarande industrin, men på ett begränsat sätt. Antidesignrörelsen kom att fokusera främst på inredning och inte så mycket på produkter. Förgrundsgestalten Ettore Sottsass var en mycket anlitad och hyllad designer för skrivmaskinstillverkaren Olivetti, där han bidrog till att

ge kontorsmaterialsprodukter ett popdesignerkännande. Han gjorde sedan ett antal resor, bland annat genom USA och Indien, vilket som jag uppfattar det måste ha fått honom att reflektera över konsumtion och produktion. Efter resan blev han mer och mer obekväm i rollen som klassisk marknadsdrivande designer. Han började göra radikala, skulpturala och kritiska produkter inom konsumentproduktkontexten som konceptuella fysiska slagord.¹⁴ Han kände allt mer att marknaden exploaterade hans kreativitet snarare än stimulerade honom. Runt den tiden sade han:

”I didn’t want to do any more consumerist products, because it was clear that the consumerist attitude was quite dangerous.” Ettore Sottsass¹⁵

13.9

Modernism och postmodernism

Modernism – sökande efter sanning och ideal

Tanken på det moderna samhället börjar med Francis Bacon och René Descartes tankar på ett samhälle som ej av vidskeplighet, tradition och religion utan vilar på förnuft, rationalism och vetenskap. Modernismen var ett samhällsfenomen som rörde alla och kan snarast ses som ett tillstånd av förtröstan. Frasen ”jag tänker alltså finns jag”, skulle kunna ses som, ”jag kommer bara tro på det jag ser”, vilket antyder en tro på att saken var som den verkade. Ett framåtsträvande med tro på att teknologi och vetenskap skulle ta oss till en bättre värld. Genom detta förtroende rationaliserade och fixerade vi villigt tankar och idéer för att passa framtidens givna skönhet. Kategoriserande och katalogiserande av vår omgivning gav oss en känsla av att vi förstod den. Denna förtröstan vaggade möjligen in oss i en slummer av falsk trygghet, övertygade om att det finns ett rätt och ett fel, och att vi antagligen hade förstått situationen korrekt.

Postmodernism – sökande efter mångfald och personlighet

Postmodernismen grundade sig i ett sargat förtroende för det modernistiska systemet. Vetenskap skulle skapa en ljus framtid, istället gav den oss miljöförstöring och atombomber, saker som vi trodde vi kände visade sig vara motsatsen. Plötsligt var allt subjektivt, vi hade ej längre två val varav det ena

14 Kristoffersson Sara, 73f

15 <http://guykeulemans.com/stuff/superunfoldedbox>

var rätt och det andra var fel. Det fanns en gråskala med tusentals val där de flesta föreföll nästan lika bra eller dåliga. Vi blev tvungna att söka svaret utanför det uppenbara och mätbara och förlita oss på intuition, känslor och individuella värderingar. Världen blev komplex och inget var längre vad det verkade. Konst var inte konst, fel mat kunde på sikt döda dig om inte framtidens teknik hann först. Medan modernismen fixerar tillvaron i antingen eller, vilket alla skulle kunna förhålla sig till, ger postmodernismen utrymme för oändliga varianter av allt, i alla fall i teorin.

13.10

Superstudio – kritik och vision



Bild 18

Superstudio, startad av Adolfo Natalini, var en av huvuddelarna av 60-talets radikala arkitekturrörelse. Superstudio förespråkade radikalt ansvarstagande design, som riktar sig mot människors primära behov, och om så inte var fallet, skola den icke existera.

Superstudio arbetade med konceptuella projekt som handlade om arkitektur, urbanitet och samhällsfrågor. Bland deras verk, som oftast är starkt antimaterialistiska, finns visionära projekt så som *the Continuous monument*. De ersatte all bebyggelse med ändlösa staplar och rader av enhetliga vita kuber. Dessa monterades in i bilder på storslagna miljöer med collageteknik. Huskropparna bildade storslagna men helt homogena monumentala byggnader eller strukturer vilka ersatte olika funktioner beroende på projektets art. Underliggande i alla verk finns en kritik av modernismens naiva tilltro till teknologins förmåga att lösa problem.¹⁶ Då de 1972 ställde ut på MoMas utställning *Italy: the New Domestic Landscape*, ställde de enligt dem själva ut ”a model of a mental attitude”¹⁷, vilket var en rad montage innehållande deras vita strukturer men med härliga nakna hippies i en alternativ värld befriad från objekt i vilken människorna lever som nomader. Texterna är skarpt negativa till kapitalism, konsumtion och traditionell stat. De förespråkar ”the destruction of objects, the elimination of the city, and the disappearance of work”¹⁸. Beträffande alla övriga konsumtionsvaror håller de med situationisten Guy Debord.¹⁹ Nätet i deras verk ska här ses som en visuell symbol för ett ickevisuellt distributionsnät av allt väsentligt, men även ett system som ersätter alla maktstrukturer och fungerar som en matris för en totalt jämlikhet. Superstudio tillåter sig att lämna mycket öppet för tolkning och ger inte svaren på alla frågor, utan skissar (bokstavligen) upp grundförutsättningarna i form av de vita strukturerna, vilka är en visuell beskrivning av en tänkt värld. Superstudio arbetar sedermera gränsöverskridande för att kommunicera sitt budskap då de använde sig av film, bild, collage och text. Möjligen ansåg de att idéerna var viktigare än mediet och valde det som passade budskapet bäst. De tillät sig även att vara mystiska och metaforiska, vilket gjort att tolkningarna av deras verk är många och olika. I Sara Kristofferssons bok *”Memphis och den Italienska antidesignrörelsen”* ges en möjlig tolkning: ”De rutmönstrade, monumentala huskropparna i *The Continuous Monument* kan uppfattas som

16 Kristoffersson Sara, s. 73

17 Ibid. s. 73

18 Ibid. s. 74

19 Ibid. s. 73

ett slags överdriven, ironisk framställning av modernistiska stadsplanerarnas visioner. I bildscenariot finns gigantiska, opersonliga byggnader som är uppställda i landskap och historiska stadsmiljöer utan någon känsla för omgivningen”. De erkänner dock själva att de inspirerats av ”drop-out citys, camping sites, slum and tendopoles or geodestic dome”.²⁰

13.11

Viktor Papanek – ansvar och moral

Viktor Papanek var en designer, filosof, antropolog och arkitekt som särskilt utmärkt sig som kritiker av designscenen och dess utövare. I hans första bok ”Miljön och miljonerna” som kom ut år 1970, återfinns citat som:

”Det finns sysselsättningar med värre skadeverkningar än industridesign även om det är ytterst få”.²¹

Han hävdade att designers lojalitet måste ligga hos mänskligheten och naturen. När design är teknik- eller stilorienterad förlorar den relationen till människors behov. Han hävdade att endast en liten del av vårt ansvar som designers gäller det estetiska, vi har ett vidare ansvar att se till de genuina mänskliga behoven. Efter att som första uppdrag efter sin skolning ha formgivit en radio, skrev han att det var första och förhoppningsvis sista gången han arbetade med design som styling, kosmetisk, eller utseendeorienterad design. Han hävdade istället att designers genom sina kunskaper hade stor makt och därmed möjlighet och skyldighet att genom vårt arbete ta ett socialt och ekologiskt ansvar. Han vände sig även mot osäkra arbetsvillkor, farliga produktionsmetoder och användning av farliga ämnen i produktionen. Det är vårt ansvar, hävdade han, att förvalta jorden och dess resurser för kommande generationer. Majoriteten av yrkesverksamma designers skapade för friska, välmående västerländska människor emedan sjuka, fattiga eller handikappade fick klara sig bäst de kunde, hävdade Papanek.²² Detta trots att det egentligen är där den största mänskliga nyttan skapandet återfinns. I stort argumenterade Viktor Papanek för en mer ansvarstagande och moralisk design i samhällets och människornas tjänst. Detta känns lika aktuellt idag som det gjorde på William Morris tid och på Papaneks tid.

20 Ibid. s. 74

21 Papanek, Viktor, s. 7f

22 Ibid. s. 40ff

14.

Samtida research

14.1

Critical Design – förändring genom debatt och opinion

Kritisk design härstammar från Antidesignrörelsen och Superstudio, då den vänder sig mot de modernistiska idealen vilka de upplevde ha konsumerats av företagen och berövats sina ideal tills endast tanklös rationalism, måttanpassning och minimalism kvarstod.

Kritisk design använder sig bland annat av konsumtionsartefakter för att påvisa missförhållanden i konsumtionssamhället, och vill därigenom få betraktaren att reflektera över sedvänjor, värderingar eller normer, antingen genom objektet, processen eller kontexten. Kritisk design ifrågasätter ofta betraktarens förutfattade meningar och förväntningar

och provocerar därigenom fram ett vidare synsätt och nya perspektiv beträffande objektet, användningen eller dess omgivning. Kritisk design, som får oss att tänka, reflektera och inspireras kan vara en viktig del i debatten om vårt komplexa liv och leverne, så som teknologins inverkan på våra liv, stressen i vardagen, vår tanklösa konsumtion eller de miljöproblem produkter leder till. Begreppet ”Critical design” används första gången av Anthony Dunne i dennes bok ”Hertzian tales” från 1999, och vidareutvecklas i ”Design noir” från 2001. Dunne är, vid sidan av Fiona Raby, ena halvan av designduon Dunne & Raby vilka är de mest namnkunniga kritiska designerna. På Dunne & Raby’s hemsida omnämner de kritisk design på följande sätt:



Bild 19

”It is more of an attitude than anything else, a position rather than a method.”²³

Då kritisk design främst syftar till att skapa debatt, tankar och tolerans blir resultatet sällan en massproducerad produkt för företag och designern att profitera på. På så vis kan kritisk design mer ses som *”ickekommersiell design”*²⁴ vilken konsumeras genom utställningar och genom media. På detta sätt kan designern anses jobba mer likt en konstnär. Gemensamt för de båda är målet att genom sitt verk, vilket troligen kommer produceras i ganska begränsad skala, belysa exempelvis orättvisor, obalanser eller fördomar. Gemensamt är även avsaknaden av en beställare, vilket gör att skaparen själv bestämmer vad denne ska arbeta med. Samtidigt hävdar Dunne & Raby på deras hemsida att kritisk design definitivt inte är konst eftersom den då skulle vara mycket lättare att handskas med. De menar att kritisk design har sin styrka just på grund av att den befinner sig i människors vardag. Den kan dyka upp i ett lifestylemagasin, i en galleria eller på ett vernissage. Därmed blir betraktaren tvungen att avgöra om projektet är allvarligt menat, tvingas ifrågasätta själv och kan inte avfärda det som konst.

14.2

Droog Design – Samskapande konceptuell design

Droog design startade som ett utställningsprojekt av Renny Ramakers, i vilket hon ställde ut en serie möbler gjorda av skräp. Detta tog fart och blev omtalat som helt nytt inom industridesign. I samarbete med professor Gijs Bakker på Design Academy i Eindhoven gjordes en utställning på möbelmässan i Milano med 14 verk av olika designers under namnet Droog, vilket betyder torr, som i torr humor. Spektaklet blev en given succé på Milanomässan 1993 och många av verken är idag designkonst.²⁵ Medan designscenen i 90-talets början vände sig från den godisfärgade Memphisdesignen i stram minimalism²⁶, blandade Droog material och uttryck med torr humor. Ramakers och Bakker startade en designstiftelse med tillverkningskontrakt för att göra småskaliga serier av ting som de själva bestämde varande icke-nonsens design. Utmärkande för Droog

23 <http://www.dunneandraby.co.uk/content/bydandr/13/0>

24 Ibid.

25 <http://designmuseum.org/design/droog>

26 Ibid.

har sedan varit att de inte har cementerat sig i sina tidigare alster för att definiera vilka de är, utan att de genom experiment och samarbeten med industrin och designers fortlöpande förändrar sig inom ramarna för deras filosofi. Deras samarbeten ligger bakom mer än 120 produkter och de är fortfarande aktiva. Många av deras verk är underfundiga och det är lätt att känna den torra humorn deras skapelser vilar på.²⁷ Jag har emellertid stundom svårt att acceptera lättjan som många av kreationerna utstrålar. Jag upplever det som att något ur deras perspektiv är en bra idé eftersom den är kommersiell och genomförbar, något som givetvis kan skådas från motsatta hållet och då te sig mer problematiskt.

14.3

Cameron Sinclair och architectur for humanity

Cameron Sinclair, född 1973, är utbildad arkitekt. Han startade under sin skoltid en organisation vid namn Architecture for humanity, för att verka för större socialt, humanitärt och miljömässigt ansvarstagande inom design och arkitektur. År 1999 engagerade organisationen sig i boendesituationen i Kosovo. De skapade en hemsida och fick in flera hundra bidrag från hela världen med förslag på hur boendesituationen kunde förbättras. Resultatet blev att ett flertal experimentella tillfälliga boenden för bostadslösa och behövande blev byggda.

2001 arbetade de med mobila sjukvårdskliniker i SubSahara-regionen för att stävja HIV/AIDS pandemin. De fick in fler än 500 bidrag från mer än 50 länder. 2004 började de arbeta med naturkatastrofer så som Katrina och tsunamin i Sydostasien. För att möta människors överväldigande vilja att hjälpa till, startade de 2004 ett så kallat ”opensource-nätverk” där designers och arkitekter uppmanades att engagera sig i lokala problem. Resultatet av det öppna nätverket blev att flera tusen arkitekter och designers från mer än 100 länder engagerade sig i att lösa globala och lokala problem världen över. Cameron påtalar vikten av att göra, att verkligen bygga koncepten, och menar att först då blir en förändring möjlig. Cameron Sinclair hävdar vidare att vi designers vill medverka till att lösa de globala problemen men han vill inte att västerländska företag profiterar på detta. Därför arbetar Arcitechure for humanity med ”open source” som de kallar creative commons.²⁸

27 Ibid.

28 <http://www.youtube.com/watch?v=PdcqEjmuxjA>

14.4

Front

Front är en industridesigntrio som bildades under industridesignutbildningen på Konstfack. De arbetar uteslutande som grupp och skapar allt tillsammans. De samverkar vanligen med personer inom andra kompetensområden, så som historiker, magiker eller hantverkare,²⁹ men de har även arbetat med andra, mer oväntade samarbetspartners, som exempelvis råttor, ormar, möss och flugor.

14.5

Future prototyping

”The best way to predict the future is to invent it”. Alan Kay³⁰

Future prototyping är en relativt ny företeelse som syftar till att genom prototyper av idéer, system och inventioner gestalta alternativ för hur framtiden kan komma att se ut. Därigenom hoppas de kunna testa framtiden innan den är här för att på så vis kunna förändra de delar som inte fungerar, på samma sätt som sker i designprocessen.

Jag har tittat närmre på två olika organisationer som arbetar med Future prototyping, nämligen: Green Leap och Designhögskolan i Umeå.

Green Leap

Green leap är en nystartad organisation som genom design verkar för en hållbar utveckling. De har nyligen fått bidrag (bidrag från vem?) för att genomföra ett ”prototyping the future”-projekt som syftar till att skapa prototyper och visualiseringar för en hållbar och energieffektiv framtid.³¹ De ämnar genom detta stimulera en produkt- och tjänsteutveckling med ökat fokus på hållbar utveckling och hoppas därigenom vända opinionen beträffande hur en hållbar

29 <http://www.torstensoderbergsstiftelse.se/priser/torsten-och-wanja-soder-bergs-pris/index1,18.htm?id=1>

30 http://www.ted.com/speakers/alan_kay.html

31 <http://www.greenleap.kth.se/projekt/prototyper-av-en-hallbar-framtid-1.297771>

värld ser ut, samt få människor att vilja ha en förändring och inte vara rädda för den.³²

I deras prototypande och visualiserande utgår de från befintliga fakta och studier om teknik, energibehov och miljöpåverkan och de kommer även att samarbeta med forskare inom framtidsstudier och miljöteknik.³³

Designhögskolan i Umeå

Anna Valtonen, rektor på Umeå designhögskolan hade den 18/5 2011 ett anförande i Tallin i TEDx regi. Hon talade då om hur de på högskolan använt Future prototyping för att skapa förståelse för vad framtidens designutbildningar kommer behöva innehålla. Enligt Anna Valtonen kan design användas som ett verktyg för att göra prototyper på hur vår framtid kan se ut. På designhögskolan i Umeå har man därför försökt att använda designtänkande för att innovera och utveckla designutbildningen. För att ha en väl fungerande kreativ atmosfär är det av högsta vikt att ha kreativa lärare som själva är bekväma med att arbeta kreativt, hävdar Anna. Därför har både lärare och elever deltagit i de 20 enveckorskurserna Future prototyping projektet bestod av. Därigenom har de kunnat prova kurserna och känna hur de känns innan de sätts in i utbildningsplanen innan de faktiskt träder i kraft.³⁴

”Istället för att bara reagera på en värld som förändras, ligger vi nu i framkant och påverkar själva riktningen för framtidens designyrke och designutbildning”
-Anna Valtonen.

32 Ibid.

33 Ibid.

34 <http://tedxtalks.ted.com/video/TEDxTallinn-Anna-Valtonen-Proto>