

## ***Bilaga 2***

### ***Dagens designfrågor***

Examensarbete, Masterprogrammet i design 120 hp,  
Högskolan för Design och Konsthantverk,  
Göteborgs Universitet.

Degree project, Masters programme in design 120 hp,  
School of Design and Crafts,  
University of Gothenburg.



***mvh,***

***Kommunicerande objekt***

Felix Holgers



Moooi – barockt från Studio Job och Marcel Wanders

Martin Baas –  
Clay furniture och Smoke

Christopher Pearsons moving wallpaper i utställningen  
Smart Deco

Philippe Starck –  
Louis XVI Ghost, Charles Ghost och Gun collection

Front – enkelhet möter lyx i leather and plastic chair,  
svunnen tid avspeglas i Reflection cupboard (2007)

Boym –  
Buildings of disaster  
Chernobyl

## Nytolkningar

Philippe Starcks spöken av franske kungen Ludvig XIV stolar är ”baroque revisited”. Med komplicerad formsprutad teknik producerar Kartell en gammal barockstol i plast. Den är omtyckt. Det intressanta är mötet mellan två tider i en och samma kropp, en förfluten atmosfär som kan associeras kring produkten men som bryts tvärt av det modernt transperanta. Som han själv beskriver det: ”It has a mix of materials and styles based on our shared memories”.<sup>1</sup> Minnen är intressant att arbeta med anser många formgivare, eftersom det berör vår egen historia och vårt ursprung.

1. *Design Within Reach*. 2008. [www.dwr.com/product/victoria-ghost-side-chair.do](http://www.dwr.com/product/victoria-ghost-side-chair.do)

Det är inte tyckandet som är det viktiga i sådana här exempel, inte heller om den anses vara vacker estetiskt. Det är ambitionen över att kunna hitta en diskussion kring vad en modern människa är och gör. Phillippe Starck gestaltar en diskussion via sina spökstolar med att kopiera en stil och överföra det till ett annat material. Enkelt? Man reagerar på krocken mellan material och form och undrar varför man gör det.

### ***Conversation pieces och konceptuell design***

Att nå en diskussion kring design och formgivning är en viktig del för en designer idag. Vare sig det handlar om att ge sitt namn en tydligare identitet och varumärke eller ambitionen att finna och verkligen diskutera frågor som rör och speglar vårt samhälle idag. Jag tycker att denna utveckling är intressant och viktig att följa för att vara aktivt medverkande i att tolka och skapa vår framtid. Att skapa debatt, eller ett samtal är för många designer ett viktigt förhållningssätt. Det är klart man vill ha uppmärksamhet och medialt intresse tycker vissa, men frågan är vad man vill ska diskuteras, och hur man når detta genom sin gestaltning. Är det för sin egen vinnings skull tycker jag ambitionen blir banal och ska hårt kritiseras. En "conversation piece" innebär för mig inom konceptuell design att en diskussion har kommit i fokus utifrån formgivna objekt. Konceptuell design innebär för mig ett processbetonat, undersökande förhållningssätt kring att arbeta som designer där en idé får vara temat man följer. Företradelsevis ger processen och prototyper en reflektion om samhället vi befinner oss i och kommenterar detta genom diskussion. Ofta kan funktion ifrågasättas till en mer berättande synsätt kring objekt och föremål, beroende på det enskilda projektets ambition.

– *Prylar måste bli mer poetiska. Mer dramatiska. Mer lekfulla. Mer spirituella. Som sagor, som berättelser. Varför måste design alltid berätta om hur de är producerade, hur just den linjen åstadkommit av just den maskinen? Vem bryr sig om hur vi gör tingen? Vi måste bestämma vilka drömmar och illusioner vi vill ge liv åt, och inte bara återge verkligheten! [...] Det är inte nog intressant att tala sanning, utan vi ska tala poesi och gå bortom det trivialt vardagliga.*<sup>2</sup>

## **Poesi**

Att förstå och praktisera ett poetiskt förhållningssätt börjar bli en viktig egenskap för en formgivare. Kan nog hända att en del försöker gömma sig bakom en poetisk fasad för att slippa ta ansvar eller att tänka på globala miljökonsekvenser av sin produktion. Trots allt är det intressant när poesi möter industri. Förankringen i historia och kunskaper om vårt samhälle behöver vi för att blicka in i framtiden. Att visa ett intresse över vår kultur genom teori och erfarenhet är också att reflektera om vår egen samtid. Det finns berättelser i oändliga tal, till för oss att omtolka och införliva in till vårt samhälle idag.



Här öppnas dörrar till det poetiska förhållningssättet som formgivare. Ungefär som att arbeta likt en författare, en antropolog eller etnolog för att dokumentera vår kultur och våra vanor. Formgivaren måste gestalta sin dokumentation på något sätt och detta ter sig i en mängd olika uttryck. Det poetiska förhållningssättet handlar också om en identifikationsprocess, att ständigt söka efter möjliga svar om vilka vi är och hur vi fungerar i ett postmodernt samhälle.

Vikten av att vara respektfull inför det autentiska materialet är något

---

2.. Leo Gullbring intervjuar Marcel Wanders. Nordisk interiör. 2004

som går igen från historien. För Centralposthusets gestaltning är konsthantverket en viktig betydelse för hela husets identitet. Flera problem man möter idag som formgivare är inte alls nya frågor. Därför är det också viktigt att hålla sig medveten om vad som tidigare har diskuterats så att man inte upprepar samma sak. Förhållandet mellan konst och design är t.ex ingen ny diskussion. Det har genom design- och konsthistoria varit en fråga för diskussion inom många olika tidsåldrar.

*I made a mistake, I fixed the table-top under the supporting bars instead of on top, and found a space which was always there but was never seen, I created a lid to cover and to hide and change a few hundred years of classic table-making*<sup>3</sup>

Det holländska designframträdandet, genom Droog, Moooi och många frilansande konceptuella designer är inte ny som sådan, den uppenbarar sig bara i en annan modernare formulering. Misstaget, prototypen och lekfullheten är mer i fokus vilket leder till frågor om hur man arbetar, vilken metod och process man har som formgivare. Synen på ett resultat har förändrats. Studio Job från Holland, för att nämna ett exempel har genom Moooi skapat golvlampor och hyllor, klassiska i sitt formspråk men med papper som material. Vissa av dessa formgivare är duktiga på att beröra historiska berättelser och uttryck omformulerat till något nytt, till idag.

*Paper, cardboard and papier-maché are familiar to all of us. They bring back memories of kinder-garden and our first experiences of making things.*

*Inspired by classic icons but manufactured like modern day furniture, this collection is an ode to classical style and to the material.*

*Monumental and light, transitory and timeless*<sup>4</sup>

---

3. Specifikationer för *Two tops secretary*. [www.moooi.com](http://www.moooi.com). (2008)

4. Specifikationer för *Paper floorlamp*. [www.moooi.com](http://www.moooi.com). (2008)

## **Minnen**

Studio Job pratar om minnen och ambitionen verkar vara att skapa tidlös design. Kopplingen till detta som jag ser till mitt examensarbete är att de arbetar med ett utsnitt, stilhistoriskt från en viss tid, med en medvetenhet i vår kultur- och formhistoria. Det är intressant att se experiment kring olika tids- och stilepokbegrepp. Materialvalet är väldigt mycket i fokus, liksom Starcks stolar, vilket jag tycker är att förenkla intressanta projekt – i vilka sammanhang används objekten?

När man pratar om det kollektiva minnet som drivkraft blir det viktigt var objekten placeras och vad för diskussion det skapar. Diskussion om dålig eller god smak är lyckligtvis nyanserad idag och används sällan. Vårt förhållande till historien, eller snarare vårt minne, är ett återkommande tema även inom den postmoderna konsten. Förskjutningen från en objektiv allmän historia till något subjektivt, eller viceversa, är intressant att gestalta.

Constantin och Laurene Boym har gjort verk som väcker frågor om hur vi minns historien. Här berör dem en alternativ arkitekturhistoria, om byggnader som är berömda inte på grund av sina estetiska värden, utan därför att vi har ett emotionellt band till dem. ”Vad är egentligen ett monument? Ett levnadsminne?”<sup>5</sup> Här finns ingen tydlig definierad funktion, men ett emotionellt behov som behöver tillfredställas.



---

5. frågeställningar för *Buildings of disaster*. [www.boym.com](http://www.boym.com) (2008)

*Buildings of Disaster are miniature replicas of famous structures where some tragic or terrible events happened to take place. Some of these buildings may have been prized architectural landmarks, others – non-descript anonymous structures. But disaster changes everything. The images of burning or exploded buildings make a different, populist history of architecture, one based on emotional involvement rather than on scholarly appreciation. In our media-saturated time, the world disasters stand as people's measure of history, and the sites of tragic events often become involuntary tourist destinations.*

### **Solitärer och sammanhang**

Konceptuella formgivare skapar ofta objekt som solitärer. Det blir diskussioner kring formgivning och modernitet med historiska inslag, men hur fungerar det när det placeras i en kontext? I en vardag? Hur används rummen? Hotellet Lute suites i Amsterdam med Marcel Wanders som inredningsarkitekt är ett exempel där produkterna kan testas med varandra. I tillfälliga besök är det intressant och bra. Men att skapa miljöer med fantasi och berättelser krävs det samma formspråk och ett likartad dekorativt språk för att få miljöer med intensiva objekt till en helhet. Svårt att leva med, trevligt att besöka. Tematiserade rum med objekt som talar samma språk brukar fungera ganska bra, men det ställer krav på åskådaren. Ungdomligt och visuellt fräscht.

Wanders är duktig på att göra objekt, att göra konceptuella solitärer. I ett hotell fungerar ett sådant objekt genom dess placering som ett statement, vilket visst gör rummen spännande. Placerade flera objekt tillsammans blir det tvivelaktigt rumsligt spännande, lite överdrivet stimulerande. Gapande uppmärksamhetskrävande åsikter som objekt är energikrävande. Om man skulle börja lyssna till vad det är objekten försöker säga, blir man

trött och inser att de inte ville säga något utan mest bara fånga ens uppmärksamhet. Med detta vill jag säga att diskussionen objekten ämnar att skapa är viktiga. När de väl talar märker man formgivarens ambition. Egentligen borde man då, för objektens egna trovärdighets skull, placera dem i en mängd olika situationer och se hur man berörs av dem. Ofta blir objekt av detta slag formgivna anpassat för att fungera som utställningsobjekt i en mäss, bland tusen andra människor och tusen andra åsikter, där det gäller att tala högre än de andra. Vill man ha åsikter? Förstår man åsikterna? De förändras utifrån deras placering och därför också objektens hela ambition och beskrivning.



Marcel Wanders Lute suites. Hotell i Amsterdam. Inrättad 2003

### **Art Deco – Smart Deco**

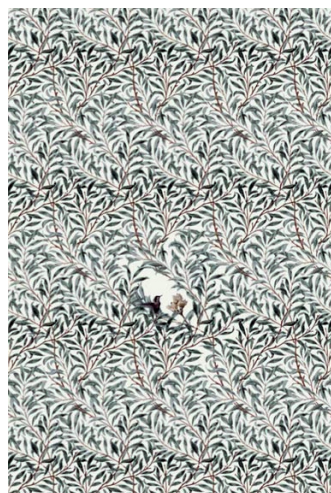
Art Deco – Smart Deco var en utställning i Miami, 2006-2007. Ett rumsuppsättning innehållande objekt från de tio ”mest ledande designers”. Utställningen och objekten skulle representera ”autentiska åsikter” och reflektera cutting-edge design, liksom behovet av tidlöshet. I utställningstexten förklaras det att i vår dynamiska tidsålder börjar gränser lösas upp och smarta lösningar integreras med traditionell stil, material och teknik. Det är en tid av konsthantverk, nostalgi, tradition och dekoration.



Men också en tid av globalisering, med teknologiska innovationer och skiftande estetik. De inbjudna designers och konstnärer ska arbeta utifrån ”det nutida rummet” i en plattform där konst och design möter varandra.<sup>6</sup> Namnet på utställningen ger en bra beskrivning om vad det handlar om idag inom design. Det finns stilar som man hämtar från historien, speciellt intresserad är man av svulstiga former från barocken och dekorationer från Art Deco, men samtidigt för att kunna accepteras som modern, måste man vara ”smart”. Vad innebär då detta? För det mesta, som vi har sett i konceptuella projekt, är man intresserad av materialet och ytskikten som får beskriva kontrasten mellan det nya och det äldre.

Nationalmuseum hade en utställning *Förfärligt härligt* (26 april 2007 – 24 februari 2008) där man inbjöds att titta på keramik, möbler och bruksföremål från förr ”Upptäck 1800-talets formspråk – progressivt och modernt!”<sup>7</sup> Med 1800-talets blandade stilideal, en ”koncentrerad formfrossa” undrar Nationalmuseet hur vi ser på detta idag och pekar på ”två emotionellt polariserade hållningar: förfärligt eller härligt”. Genom att lyfta fram en historisk inramad tid ställer dem frågor om vart vi själva är på väg. ”Klarar vi av att bli mera nyanserat emotionella än vad 1900-talet var inför 1800-talets arkitektur- och formvärld?”

De visar samlingarna med respekt och nyfikenhet av en förgången tid. Vågar vi hitta nya tankar kring detta nu när det dekorativa och konceptuella kommit tillbaka? Utställningen vill lyfta fram objekt som trots att de inte var tänkta att vara verktyg för något handbegrepp i hemmet kunde de fylla båda praktiska uppgifter och en rad viktiga symboliska, berättande och pedagogiska funktioner” Är det viktigt att föremål tydligt redovisar sitt ändamål? Den ”smarta” formgivning i utställningen Art Deco – Smart Deco kritiserar funktionaliteten, men lyckas



Christopher Pearson gör William Morris tapet från 1887 görs levande igen.

6. Art Deco – Smart Deco. Utställningstext. [www.designnws.com/pagina/1deco.htm](http://www.designnws.com/pagina/1deco.htm) (2008)

7. Nationalmuseum om utställningen ”Förfärligt härligt”. [www.nationalmuseum.se](http://www.nationalmuseum.se) (2007)

samtidigt placera in frågeställningar i det dekorativa. Christopher Pearsons tapet tolkar en befintlig tapet gjord av William Morris år 1887 genom att göra en rörlig media av tapeten och samtidigt placera in händelser i det strikt symmetriska bladverket. Tapeten skapar en romantisk bild av naturen men blir samtidigt lite skräckinjagande av en ditplacerad fågel. Pearson omtolkar, dekonstruerar och återskapar. Plötsligt får formen en annan innebörd av hans intrång. Bilden av naturen är inte längre lika vacker, eller är den det fortfarande?

### ***Industridesignerns roll har ändrats***

Idag, och framförallt med konceptuell design som vuxit sig starkare på senare tid är prototypen mer i fokus. Massproduktion är inte ett mål i sig. Därför söker man sig till utställningar, designtidsskrifter, och olika mässor där man kan lyfta fram narrativet, humorn och kritiken. Stolar lyfts fram i scener, men inte att sitta på. Bord presenteras, mest för att titta på, att använda den är sekundärt. Industridesignerns klassiska regel, enligt Win Gilles<sup>8</sup> innebär att: "The product is the goal, to achieve this you must consider: Functionality – the potential for use. Rationality – the potential for mass production. Desire – the potential for sales." En definition av disciplinen har förklarats följande: Att göra en prototyp är inte design, att reproducera den är design.

Det positiva med konceptuell design är inte bara att den kritiserar själva yrket och den klassiska definitionen av det, utan den kan även lyfta fram frågor om samhället och om oss själva på ett djupare plan. Det positiva med detta är också att man genom detta vågar lyfta fram provokationer. Det negativa är att det oftast inte fungerar, eftersom man riktar pistolen mot sig själv. En formgivare vill inte rikta för mycket kritik mot sig själv och sin marknad. Ifall han vill göra det måste han använda sig av andra plattformar och forum för sina undersökningar, vilket han borde göra. Det

---

8. Frame Magazine nr 37-2004.

blir lite medhårskritik att prata om design som farligt för samhället när man själv är beroende av dess framgång. För att bli mer trovärdig behövs det en annan situation där han kan distansera från sig själv och bli oberoende. Då kommer en mer verklig kritik framträda vilket är intressant att se. Därför fungerar oftast utställningar bra för detta ändamål. Det är också nödvändigt för vårt samhälle att åsikter och gestaltande funderingar kommer från och visas av dagens formgivare. Man behöver visa på den nyanserade bilden av en formgivare idag, en som vågar ta grepp om sin egen verksamhet och sina konsekvenser av det han gör. Men det krävs att hitta olika situationer för detta så att det inte endast hamnar på museum eller utställningslokalen.

### ***Kritik av konceptualitet***

För mig har studier på HDK gett mig ett mindre materialistisk sätt att se på världen. Det handlar mer om historien jag behöver berätta snarare än att formge något. Detta är en drivkraft värd att fortsätta praktisera ute i arbetslivet. En större mening skänker man även till en brukare genom detta förhållningssätt. Att brukaren själv kan bli involverad i formgivandets ambition och fundera kring sociala frågor tillsammans med föremål och idéer som samhället ständigt skapar. Vi har en frihet att uttrycka våra åsikter, så även inom design. Hur en designer gestaltar sina åsikter eller frågor är det som är intressant att titta närmare på idag. Och om diskussioner blir så som designern hade tänkt sig utifrån sin ambition. Den verbala kommunikationen som skapas genom formgivningen och idéerna kring objekten är viktigare än själva objektet.

Det märks idag. Över all denna hype kring holländsk design och konceptualitet så finns det kritik att fundera kring när man gör design idébaserande, eller utifrån berättelser: Denna "frihet" är inte bara väldigt impulsiv men kan också bli mycket ansvarslös. Friheten handlar inte om att bara

göra något som är bra, utan det handlar mer om att göra något för att man känner för det. Det sociala engagemanget kan väldigt enkelt försvinna. Att kopiera och klistra in i vad de finner i andra discipliner och doktriner är ett intressant förhållningssätt, men lika innehållslöst som allt annat om man inte vill söka sig till kunskap som rör objektet, dess sammanhang och beteende kring det. "Lets use a new material, because its different!"<sup>9</sup> Mycket av konceptuell design kan till slut hamna i att enbart hålla tristessen i schack, och därmed förbjuda reflektion och kritik. Man har gått från att säga "god design" till att säga "en bra idé" Man har gått från att vara seriös till att inbjuda en till ett skratt. Att elda upp gamla antika möbler<sup>10</sup> och placera in dem i en användarvänlig miljö är "en bra idé". Även om den är ämnad till att kunna användas, betraktas den i största sannolikhet likväl enbart som en attraktion. Och tillsammans med andra attraktioner av samma uppmärksamhetsstatus tappar det värde. Föremål med konstnärlig kvalitet är intressant att se på, och ännu bättre om det går att använda. Men ett hem fyllt med konceptuellt formgivna möbler blir helt meningslös. Tagga ur sin egna solitära berättelse och sammanhang blir det fullt av stimuli, en upplevelsebaserad värld, krånglig och svår att tolka och penetrera i en vardag, som oinvid. Som om en massa clownar står där och skrattar. Dessa objekt kräver en publik som tittar på dem, kräver vår tid och att vi skrattar tillbaka. Om vi råkar bli allvarliga har vi inte där att göra. För att vara föremål med konstnärliga ambitioner är detta idag icke godkänt. Precis som WienerWerkstätte i tidigt 1900-tal gör konceptuella formgivare exklusiva objekt som få kan köpa och dessvärre riktas dessa intressanta objekt alltmer till en nykommersialism och materiell tillfredställelse efter att det har blivit allmänt accepterat och medialt uppmärksammat "Nowadays people don't just have things because they need them, they have things because they love them. That's my vision".<sup>11</sup>

Här blir konceptuell design kontraproduktivt och skapar en prestationsångest och idéinflation omkring sig. Älska mig, annars jävlar. Idén över

---

9. Frame Magazine nr 37-2004.

10. Se vidare Martin Baas *Smoke*. [www.maartenbaas.com](http://www.maartenbaas.com)

11. Citat från Marcel Wanders i tidskriften *Grand Designs* (UK) September 2007. Finns även på [www.marcelwanders.nl](http://www.marcelwanders.nl)

ett visst nytt material eller att förnya gamla objekt är en bra idé om man finner sammanhanget och gör berättelserna levande, inte för att tillfredställa en förmögen klick i samhällets övre del, onåbart för oss andra. Om formgivare vill undersöka och söka mer kunskap om vilka vi är, är det ett mer intressant utgångsläge.