

Aarhus School of Architecture // Design School Kolding // Royal Danish Academy

## Designmetode - i praksis - på Designskolen Kolding

Gelting, Anne Katrine Gøtzsche

*Publication date:*  
2010

*Document Version:*  
Også kaldet Forlagets PDF

[Link to publication](#)

*Citation for published version (APA):*

Gelting, A. K. G. (2010). *Designmetode - i praksis - på Designskolen Kolding*. Laboratorium for Design og Bæredygtighed. <http://www.designskolenkolding.dk/index.php?id=1596>

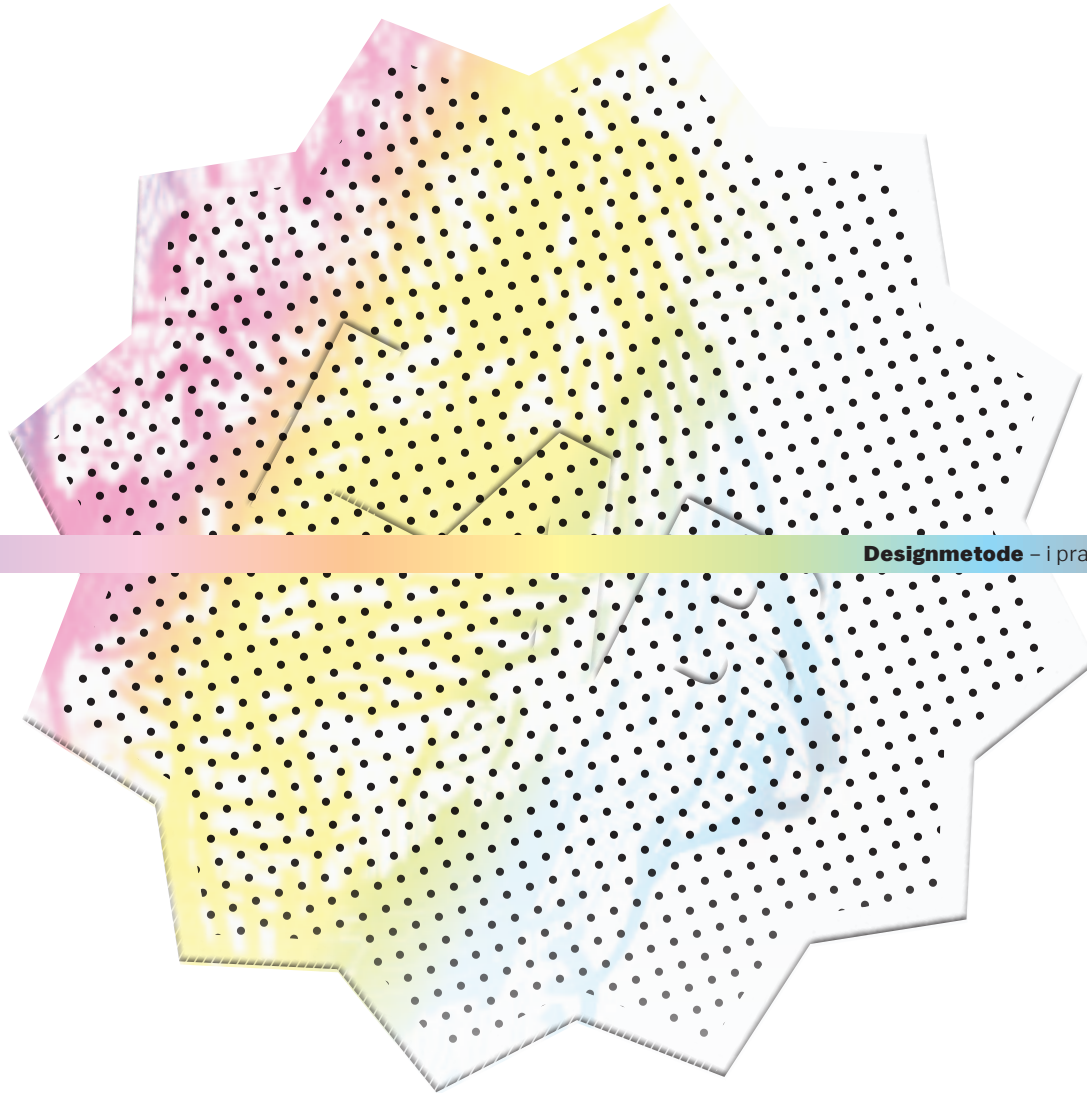
### General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal ?

### Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.







## Kolofon

© 2010

### Designskolen Kolding

Aagade 10

6000 Kolding

Danmark

[www.designskolenkolding.dk](http://www.designskolenkolding.dk)

### Laboratorium for Design og Bæredygtighed

**Udviklingschef:** Mette Strømgaard Dalby

**Redaktør:** Mette Fersløv Schultz

**Oversættelse:** Marianne Baggesen Hilger

**Design og Layout:** OddFischlein

**Fotos og Illustrationer:** Anna Grarup, Anne Katrine Gøtzsche Gelling, Bettina M. Christensen, Elizabeth Maria Justesen, Katrine Hedegaard, Line S. Johansen, Louise Ry Mathiasen, Magnhild Disington, Maja Christine Lindberg, Marco de Mel Pedersen, Marie N. Nielsen, Mette B. Nielsen, Mia Kappelgaard, Niels G. Iversen, Rafaela de Campos, Rikke O. Pedersen, Signe F. Nørgaard og Susanne Guldager.

**Font / Skrifttype:** GT Regular / GT Bold / GT Heavy

**Papir:** Amber Graphic



MCDE  
ZONEN

DEN EUROPÆISKE UNION

Den Europæiske Fond  
for Regionaludvikling



ISBN 987-87-90775-18-6

**Designmetode – i praksis - på Designskolen Kolding** – er et udviklingsprojekt under Designskolen Koldings Laboratorium for Design og Bæredygtighed. I Laboratoriet udvikles nye undervisningsmetoder og formidlingsformer, og der gives plads til at eksperimentere, tænke nyt og arbejde med modige idéer på tværs af uddannelse, erhverv og kultur. Laboratoriet er støttet med midler fra Den Europæiske Fond for Regional Udvikling gennem Vækstforum/Region Syddanmark



Denne tryksag er  
**KLIMANEUTRALISERET**  
i henhold til GA klimaberegner  
[www.ga.dk/klima](http://www.ga.dk/klima)  
Cert.nr. 0007/DK



### **Tak til:**

#### **Undervisere på Designskolen Kolding:**

Ulla Ræbild, Helle Gråbæk, Kent Laursen,  
Inger Merete Skotting, Poul Allan Bruun, Barnabas  
Wetton og Morten Cramer Buch.

#### **Studerende på 5. år i 2009:**

Katrine Hedegaard, Mia Kappelgaard Lauridsen,  
Magnhild Disington, Kerstin Bro Egelund, Niels  
Grubak Iversen, Anne Grarup, Rikke Otte Pedersen,  
Louise Ry Mathiasen.

#### **Studerende på 4. år 2009:**

Line L. Refstrup

#### **Studerende på 5. år i 2010:**

Miriam Brostrøm, Mir Toftemark Nielsen,  
Marco de Mel Pedersen, Louise Springborg.

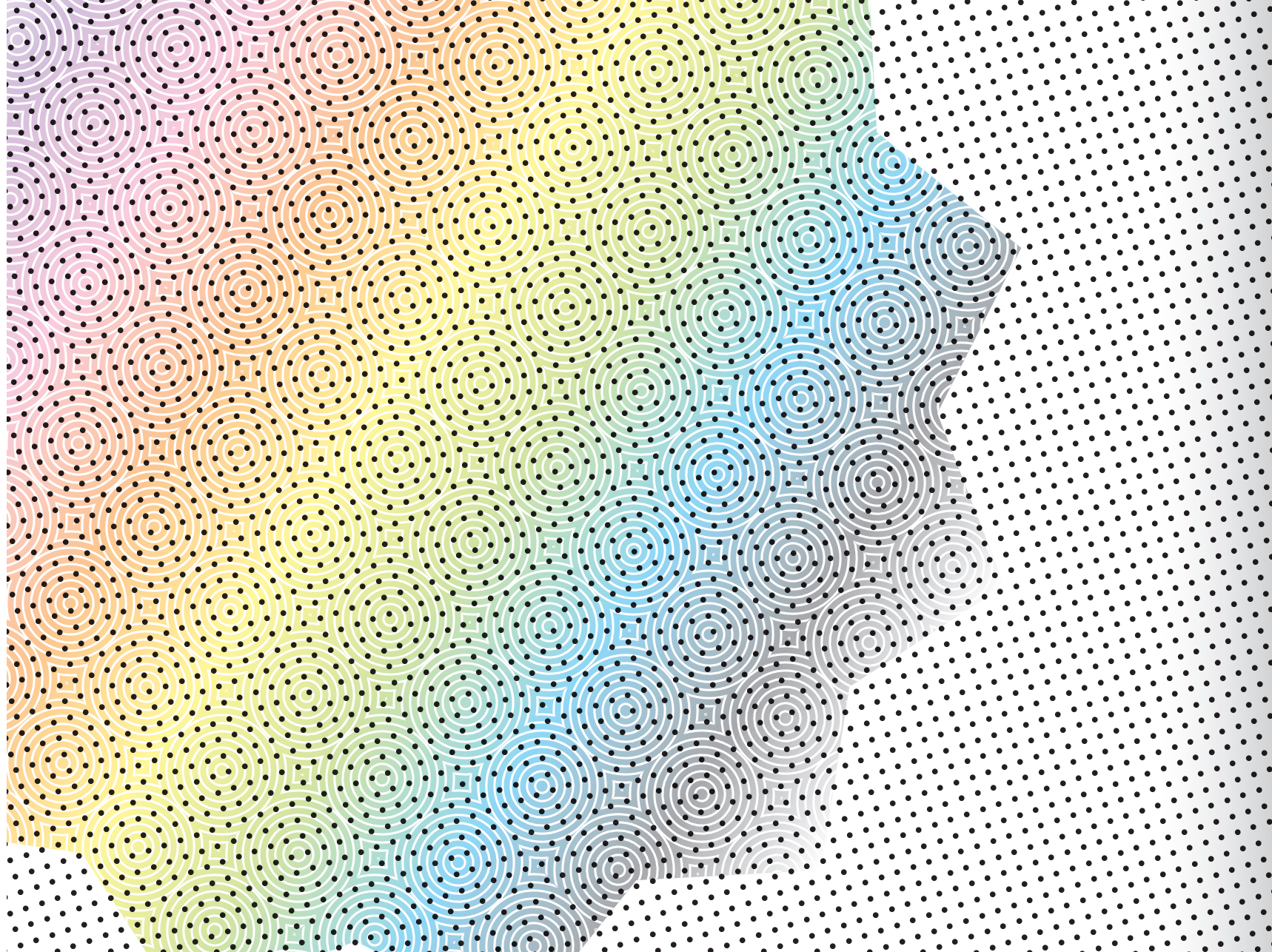
FORDI DE GAV SIG TID TIL AT SIDDE OG SNAKKE  
MED MIG OG FOR DET BILLEDMATERIALE OG OP-  
GAVER DE EFTERFØLGENDE SENDTE TIL MIG.



**DK Lab**

Designmetode – i praksis –  
på Designskolen Kolding

Anne Katrine Gotzsche Gelling



## Indholdsfortegnelse

### Indledning

s08

### Institut for Produktdesign – IPD:

#### Mode – MO

Interview med faglig koordinator og underviser Ulla Ræbild

s10

Interview med modestuderende Katrine Hedegaard

s20

#### Tekstil – TEK

Interview med faglig koordinator og underviser Helle Graabæk

s30

Interview med tekstilstuderende Magnhild Disington

s40

#### Industriel Design – ID

Interview med faglig koordinator og underviser Kent Laursen

s50

Interview med industriel designstuderende Niels Grubak Iversen

s62

### Institut for Kommunikationsdesign – IKD:

#### Illustration – ILL

Interview med faglig koordinator og underviser Inger Merete Skotting

s70

Interview med illustrationsstuderende Anne Grarup

s78

#### Grafisk Design – GD

Interview med faglig koordinator og underviser Poul Allan Bruun

s90

Interview med grafisk designstuderende Marco de Mel Pedersen

s98

#### Interaktionsdesign (tidligere interaktive medier) – IAD

Interview med faglig koordinator og underviser Barnabas Wetton

s110

Interview med studerende på Interaktionsdesign Louise Ry Mathiasen

s118

### Epilog

s132



## Indledning

# Designmetode – i praksis – på Designskolen Kolding

En jakke, en modekollektion, en silhuet. En overflade, et mønster, udsmykning til rum. En saks, en katastrofelampe, en vindmølle. En plakat, en website, en kampagne. En tegning i en bog, en illustration i avisen, visualisering af kompleks information. En skuffe til at opbevare minder i, en interaktiv fotoudstilling, en robot til syge børn. Hvordan designer man det?

En af de oftest citerede definitioner af design stammer fra Herbert Simon i hans bog *The Sciences of the Artificial* fra 1969: "Everyone designs who devises courses of action aimed at changing existing situations into preferred ones."

Set på denne måde er designmetode en meget bred og nærmest udefinerbar aktivitet, der i dag også omfatter mange forskellige områder lige fra klassisk produktdesign til mere immaterielle eller tekniske områder som servicedesign og softwaredesign.

Men hvad er det at designe, og hvad er designmetode helt konkret inden for forskellige designfagområder? Er der forskel på, hvad studerende i modedesign, tekstildesign, industriel design, grafisk design og interaktionsdesign gør, når de designer? Er der fællesnævner? Hvordan underviser man i designmetode – altså i det at designe – på Designskolen Kolding?

Det var disse spørgsmål, der dannede udgangspunkt for en række interviews af undervisere og studerende foretaget på Designskolen Kolding fra marts 2009 til maj 2010. Arbejdet med at foretage og dokumentere interviewene udgør det bærende element i et designfagligt udviklingsprojekt der organisatorisk har været placeret i Laboratoriet for Design og Bæredygtighed på Designskolen Kolding.

Laboratoriet er støttet med midler fra Den Europæiske Fond For Regional Udvikling gennem Vækstforum/Region Syddanmark.

I den følgende rapport kan man læse uddrag af interviewene, der også er redigerede fra talesprog til skrivesprog og noget afkortede. De handler om, hvordan undervisere og studerende inden for de enkelte fagområder arbejder med designmetode og med designprocessen.

Interviewene fremlægges efter institut- og faglinjer; først præsenteres faglinjerne på Institut for Produktdesign: Mode, Tekstil og Industriel Design og dernæst faglinjerne på Institut for Kommunikationsdesign: Grafisk Design, Illustration og Interaktionsdesign. For hvert fagområde er der uddrag fra et interview med en underviser og et interview med en studerende.

Efter interviewuddragene følger en række sammendrag samt mere generelle beskrivelser og fortolkninger af ligheder og forskelle på designmetode mellem de respektive faglinjer. Betragtningerne kan læses som en foreløbig analyse af interviewene – en analyse som vil blive udbygget i mit kommende arbejde som underviser og forsker på Designskolen Kolding.

Billedmaterialet i publikationen stammer fra de studerendes afgangsprojekter og fra projekter og kurser på Designskolen Kolding.

Det er min forhåbning, at rapporten kan forsyne læseren med et indtryk af, hvordan designmetode bliver undervist og praktiseret på Designskolen Kolding.

God læsning!

Anne Katrine Gøtzsche Gelting  
Lektor,  
Tværgående institut for teori og metode,  
Designskolen Kolding  
August 2010

**Institut for Produktdesign**

**Mode**

## **Interview med Ulla Ræbild**

Underviser og faglig koordinator.  
10. marts 2009

Afgangsprojekt af modestuderende Bettina M. Christensen.  
Eksempler på inspirationsskitser.



### AKGG: Hvad er din holdning til undervisning i designmetode og -proces?

**UR:** Det er egentlig noget vi, eller jeg i hvert fald, forsøger at lade den studerende tage stilling til undervejs, hvad det er for dem. Vi kan vise dem det der kæmpe landskab, de kan gå ind i og så må de se, hvad der appellerer til dem, hvordan de vil sammensætte deres rute og hvad der kommer til at virke for dem, på den måde de er sat sammen som mennesker. Jeg har selvfølgelig et kæmpe bagkatalog af cases og ting, jeg kan "sample" fra, når jeg mærker, hvad de søger efter. Jeg kan anvise nogle forskellige ting, de kan afprøve for at se, hvordan de kan komme i dialog med nogle metoder og hvordan de kan sætte deres proces sammen. For mig er det ikke nogen sandhed om metode og proces, andet end der ikke er nogen! Men der er rigtig, rigtig, rigtig mange måder at gå til det på, og det er så min sandhed, kan man sige. Det handler meget om hvordan de studerende kan nå frem til at forløse de ting, de har på hjertet. Altså, hvilke ting skal der til, for at de kan få de døre til at åbne sig, så de kan møde det, de gerne vil møde eller har brug for at møde. Selvfølgelig er der jo på grunduddannelsen en meget stram ramme med alle mulige ting, de skal nå at

møde. Det er en introduktion til, hvad det er de kan gøre, når de træder ind i det her felt. De lærer noget om hvad redskaberne er og hvad metoderne er. På overbygningen kan de så spille på "klaveret" og vælge hvad det for en "sang" de gerne vil spille. Om det så skal være moderne, klassisk eller 12 tone – genren er sådan set fri. Det er ikke noget med, at alle skal kunne noget kommercielt, eller at alle skal kunne noget unika. Det handler meget om deres "mindset". Hvor vil de gerne hen og hvad er et godt liv for dem? Hvor ser de sig selv? Vil de gerne arbejde sammen med andre eller alene? Vil de være frie spillere, eller har de det godt i et "set up" med faste rammer. Så det handler ikke kun om designeren, men også om hvordan de vil leve med design. Det er jo også noget de skal finde ud af undervejs; hvem de er som designere, ikke kun i deres kreative output men også i deres sociale måde at fungere på.

Vi prøver generelt at give de studerende alle mulige måder at være skabende på. Jeg kan jo ikke sige, at den generation der vokser op, skal kunne udtrykke sig på samme måde, som man har gjort før. Der må jo ligesom være nogle ryk og det må man jo give plads til. Så jeg synes ikke, det må være min opgave

at sige hvordan de skal forløse deres idéer. Jeg kan jo kun prøve at vise dem de veje, jeg kender. Og så tale ind i det de viser mig og prøve at se hvad mulighederne er i det, hvis der er nogle ting, jeg synes de ikke selv har fået øje på. Noget af det som folk siger – nu har vi jo Ike Rust herovre som gæsteproffesor fra Royal College of Art i London – er, at det skønne ved det her sted er, at alle studerende tænker meget forskelligt. Det synes jeg simpelthen er et adelsmærke for det her sted - at vores skole står for, at du finder ud af, hvordan du selv skal tænke! Så forsøger vi ofte at koble det sammen med, at en del af deres metode bliver at turde hele tiden at blive ved med at vove noget. For at møde det nye og at udvikle sig så skal en del af deres metode være, at de skal turde gøre det, de ikke er sikre på. Det er jo ikke noget med, at de skal gøre det, de ikke er gode til. Men det er noget med, at det de kan, skal de turde satse på, for at ting bliver ved med at have en nerve. Det tror jeg på – også for dem selv.

Selvfølgelig kan man godt gruppere sig om nogle måder at se tingene på. Den helt store første skillelinje er, om man får sin inspiration gennem noget man går rundt og tænker, eller om man får sine idéer i mødet med materialer. Den anden store skille-

Afgangsprojekt af modestuderende  
Mia Kappelgaard, volumen forsøg i papir.



linje for mig - som ikke nødvendigvis hænger sammen med den ene eller den anden af de to - det er, om man er meget todimensionel og tegner sig frem til ting, eller om man er meget tredimensionel og skitserer i 3D. Ofte er det 3D og materiale, der hænger sammen og 2D og tanken. Men det er ikke altid lige sådan, det falder ud.

De fleste, der søger ind her, har en meget stærk sansemæssig dedikation. Det vil sige det der med materiale og form; det der med at have meget stærke æstetiske oplevelser ved noget. Det er deres "driver", kombineret med en undren over hvorfor, og hvordan vi ser os selv som mennesker. Beklædning er jo for eksempel det første, vi har på - eller det som er tættest på. Det omslutter os på den der meget direkte måde.

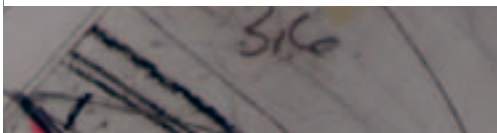
**”Jeg talte med en modedesigner i går som fortalte, at efter hun i mange år havde lavet sine egne kollektioner, så var hun blevet hyret ind af et større dansk modefirma og de tog på de der såkaldte ”inspirationsture”. Hun forstod det simpelthen ikke! De drøned op og ned ad 5th Avenue i New York og hun følte sig bare helt tom! Der kom intet til hende.”**

Ulla Ræbild

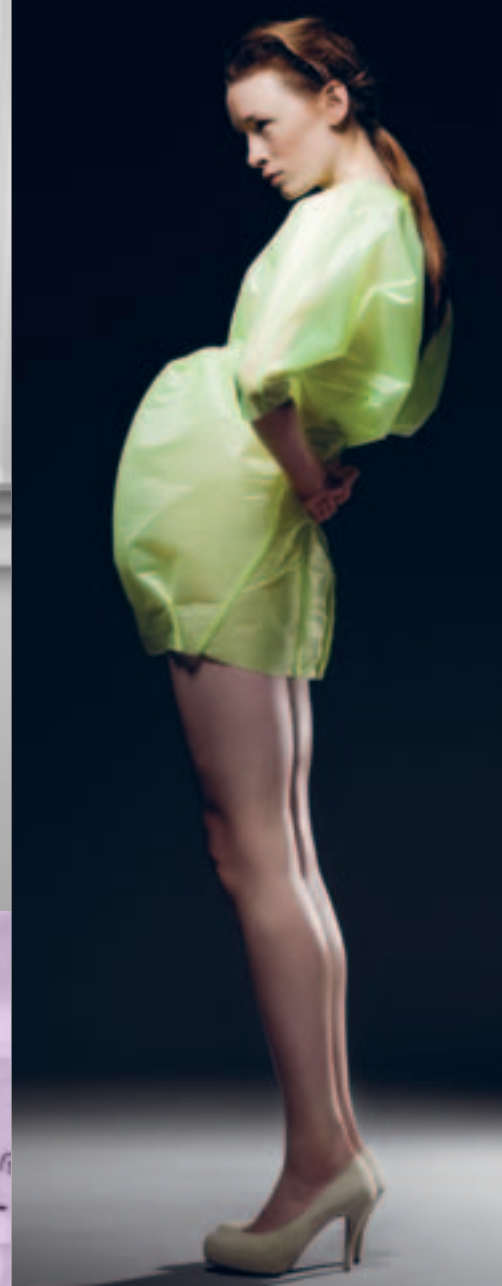
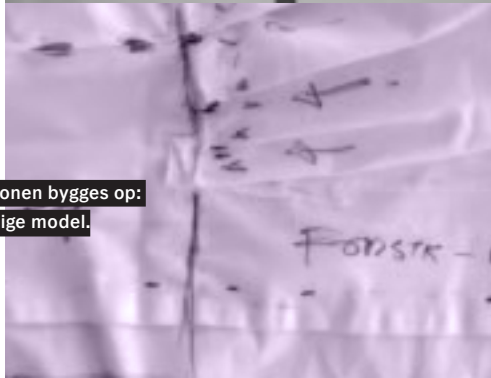
**AKGG: Hvordan vil du beskrive det man gør, inden man starter et projekt, der hvor man indsamler noget, man kan lave noget ud fra? Nogle går ud og snakker med brugere og laver research og af-dækker problemer. Men hvad gør I, der arbejder med mode?**

**UR:** Det er jo også noget med, hvem der er målgruppen og hvilke alibier, man har brug for, ikke? Hvem er det, jeg skal overbevise om hvad? Og hvorfor gør jeg det? Hvis designeren er blevet hyret ind til at løse en bestemt opgave for en bestemt brugergruppe, så er det en bestemt type spørgsmål man stiller, ikke?

Jeg talte med en modedesigner i går som fortalte, at efter hun i mange år havde lavet sine egne kollektioner, så var hun blevet hyret ind af et større dansk modefirma og de tog på de der såkaldte ”inspirationsture”. Hun forstod det simpelthen ikke! De drøned op og ned ad 5th Avenue i New York og hun følte sig bare helt tom! Der kom intet til hende. Så spørgsmålet er, hvad man mener med inspiration. Denne her designer arbejder meget ud fra musik, fordi hun har brug for noget, der ikke er billeder. Hvor hun selv kan lave en eller anden omsætning. Hun sagde, at nu har hun så meget erfaring, at hun på en eller anden måde godt kan iscenesætte og sætte gang i den der inspirationsproces. Hun ved, hvordan hun skal placere sig fysisk og mentalt, for at der sker noget. Hun mener, at hele uddannelsen går ud på at finde ud af, hvordan man styrer, det man kan, så man kan placere sig selv i forskellige mentale og arbejdsmæssige delprocesser eller på en eller anden måde orkestrere inspirationsprocessen.



Afgangprojekt af modestuderende Mia Kappelgaard. Kollektionen bygges op:  
fra de første konstruktionsforsøg, prøver i stout og til den færdige model.



RÆKEFLDEGN BEYTEDR IGENNTNIG  
IDPLGE EN UDNERØSGLESE PÅ ET EGNESLK UINVRES  
VI SRKJEVR BGOSATVRENE I IGENNTNIG. DET EENST  
SRØGE FOR ER  
AT DET FRØTSE OG DET SDITSE BGOSATV ER PALCRI  
...SETEN KAN STÅ FLUDTSÆNIDG FROKRET OG AILLGV  
UEON FORBELEEMR... I DET ER FRODI VI IKKE LSÆER  
MEN HLEE ODRET I ET.  
FOR MIG FROEKMOER DET HLET URTOLGIT.  
ALLE DSSIE ÅR MED HRÅDE SUTDEIR... OG TIL HIVLEN

### SKJORTEBLUSE MED SLØJFEVARIATION

Maler:  
Størrelse: 160 cm  
Længde: 100 cm  
Bredde: 100 cm

Størrelse	160	170	180
Skulderekvadrat	100	110	120
Skulderekvadrat	100	110	120
Skulderekvadrat	100	110	120



- gørpe under syforløbet.
13. Sy ydermanchetterne på og sy den indvendige søm i hånden. Kantsås på de 2 sider af manchetterne.
  8. Sy de 2 kraver sammen på rundingsiden. Vend og pres kraven.
  3. Sy skuldermanchetterne på.
  6. Stik en mes i midten af skuldermanchetterne.
  11. Fold manchetterne dobbelt ret mod ret og sy dem sammen for enderne.
  2. Pres ombudskaften på forstykkerne og pres endvidere de 2 søg (se 10. og 11. skridt) sammen.



"Skjortebluse med sløjfevariation". Projekt hvor rækkefølgen i et eksisterende skjorteblusemønster fra Burda dekonstrueres og varieres. Af modestuderende Maria N. Nielsen



Udover at de studerende skal kende sig selv og den åbne tilgang til hvad mennesket er, så er det også vigtigt - og det var det der jeg talte om før; det der med at gå ud, hvor man ikke rigtig ved hvor man ender henne - at de laver deres egen research. Det er jo så ikke altid brugerstudier for vores vedkommende. Jeg prøver at styre dem væk fra, at de hænger alle mulige andres billeder op på opslagstavlen. De skal lave deres eget inspirations- og researchmateriale! Det skal igennem dig, for at du kan arbejde med det. Man lærer ikke noget, hvis det ikke bliver omsat i ens eget sprog. Det er nærmest en slags "fordøjelse", hvor man indtager materialet. Og det skal så omsættes, for ellers kan de ikke se på det med frie øjne. Så kan de kun se, hvad andre har lavet.

**AKGG: Hvad er det de studerende lærer at blive gode til hos jer?**

**UR:** At de skal lave deres egen research og at de skal blive sig selv i stedet for at blive skolens udtryk. De skal finde deres eget sprog og gå deres egen vej. De skal tage de ting til sig, som vi viser dem - måder at gøre ting på - og så bliver de til "dem selv", kan man sige.

**AKGG: Så det I gør, det er sådan en slags dannelsesproces, en slags selvdannelse, kan man sige det?**

**UR:** En designer-selvdannelse. De kommer jo som deres egen person. Og det er jo ikke noget med, at personen skal formes i skolens billede. De skal kunne møde sig selv som designere undervejs, på et eller andet tidspunkt.

**AKGG: Du snakkede tidligere om det der metodelandskab og alle de forskellige ruter, som I kan vise dem? På de der ruter kan der vel være forskellige redskaber? Kan du fortælle lidt mere om dem?**

**UR:** Der er jo nogle kerneting. I forhold til tøj så er der jo noget, man skal vide noget om. Det er den der med at forstå koblingen mellem det todimensionelle og det tredimensionelle. Man kan gå fra noget tredimensionelt, og ved at gøre det todimensionelt og overføre det i et materiale, kan man gøre det tredimensionelt igen.

**AKGG: Det må du lige forklare mig.**

**UR:** (Tager fat i et papir og former det med hånden, så det får volumen.) Hvis man har en form som den her og jeg vil have den flad, så skal jeg vide noget om form for at vide, hvordan jeg skal klippe i den, for at den kan ligge fladt. Så man skal have en eller anden form for rumlig kompetence til at gennemskue en tredimensionel form. Når man så har det todimensionelle, så skal man vide, hvordan man skal operere med det. Hvordan lægger man det på det her materiale, så man kan få det samlet igen? Kan man det, kan man også gå fra det todimensionelle og gøre det tredimensionelt igen.

Man skal kunne gennemskue en proces fra A til Z, inden man selv gør det. Hvis du laver en delproces på det forkerte tidspunkt, så låser du dig selv og så er du nødt til at pille det hele fra hinanden og starte forfra. Der er måske 150 af sådan nogle delprocesser i et stykke overtøj og det kræver et ret højt ab-

straktionsniveau! Man skal have den der nørdede matematiske tilgang til ting og samtidig være kreativ.

Nogle starter med at lave det tredimensionelt, så kan de bedre forstå det og få det "ned". Andre kan ligesom matematisk se det for sig fladt og se, hvordan det hænger sammen. Ind i det er der flere veje at gå: man kan arbejde med flader i papir, ligesom i croquistegning hvor man ser fladerne i formen og så arbejder på den matematiske måde, hvor man tegner tingene op fladt og tænker dem tredimensionelt. Man kan også arbejde draperingsmæssigt, hvor man arbejder med tyngde og fald og selve materialets beskaffenhed, der arbejder "med" så at sige. Så er der hele det der med, hvordan man forarbejder detaljerne og arbejder med finish. Alle de der dimser der er på og alt det, der gør det til tøj og ikke bare en form med lommer og dimser osv. Alt det her skal de ikke kunne, fordi de skal kunne sy. Men det er jo designredskaber. De kan jo ikke tænke det, hvis de ikke ved det. Det kan godt være, at de ikke kommer til at beherske det, men de ved noget om det og de kan kommunikere med andre, der måske skal arbejde for dem.

Angående redskaber så er vi også inde omkring materialelære; hvad de forskellige teknologier kan, hvad der findes osv. Vi er også meget inde omkring bæredygtighed og hvad vil det sige. Det tager også lidt tid at blive oplært i hvad de forskellige maskiner kan og hvordan man bruger dem. Så er der alle de ting, der relaterer til det mere tekstile, hvor de lærer at indfarve, trykke og strikke. Enten en bearbejdning af tekstilet eller simpelthen at de lærer noget om konstruktion af tekstiler. Man kan jo også komme





Studier og skitser af folklorekostumer  
af studerende Line S. Johansen.

til at blive strikdesigner eller arbejde i formen med strik. Så skal man jo vide noget om det, så man kan kommunikere med nogle der kan lave det.

De har meget forskellig slags tegning også. Vi har noget der hedder Design og Tegning som har kørt på lidt forskellig vis. Men man kan sige, at grundprincippet er, at man tegner hele tiden. Der er noget hjemmeopgave og så har de en konsulent hver 14. dag. Ambitionen med det er, at de skal have et rum, hvor det ikke er knyttet op på store projekter og hvor det bliver knald eller fald, men hvor de gør det for at gøre det, hvor de kan prøve forskellige ting og eksperimentere. Man kan afprøve alle typer: farveblyant, tusch, akvarel, stort eller lille format, forskelligt papir, en konceptuel tilgang eller en mere materialebaseret tilgang. Man kan sætte små dogmer op for sig selv hver gang: "Hvad er det, jeg vil arbejde med

nu?" Så de lærer, hvordan de kan udtrykke sig gennem tegning. Det er igen det der med at prøve at møde det sted, hvor man kan møde sig selv! Hvor det man har på hjertet, kan komme ud.

#### **AKGG: Kan du give mig eksempel på en rigtig god opgave, som I bruger på Mode?**

**UR:** Vi har god opgave, der har kørt i mange år. Det er en folklore opgave på 3. år. Den går egentlig ud på at frisætte de studerende fra at tænke, at de skal lave mode, for det kan godt være anstrengende at tænke sådan hele tiden! Så siger vi, at vi laver noget, hvor vi studerer i stedet. Det handler om, hvordan man kan researche dybere ned i noget dragthistorisk. Der har vi de senere år arbejdet sammen med Nationalmuseet, hvor de studerende udvælger en dragt. Så researcher de, skriver om den og indsam-

ler al den viden de overhovedet kan om dragten. Både på det rent fysiske plan, det produktionsmæssige plan og i hvilken sammenhæng den er indgået kulturelt. Når de så kommer tilbage efter sommerferien, laver vi simpelthen en fortolkning af det indsamlede materiale eller en form for opgradering eller nedgradering af detaljer. Men det skal alt sammen holdes og udvikles i et materiale. Det vil sige, at alle dekorative elementer eller volumenasperter bliver undersøgt meget nøje og bliver eksperimenteret med inden for en ret smal grænse. Det bliver tit helt vildt fantastisk, fordi de får ro til det. Det er derfor, vi har de der designforløb i starten, som er meget styrede. Det er det med at skære af, så man får ro til at åbne op. Så der er et system, i den måde vi bygger det op på, ved at de studerende møder flere og flere ting og det bliver mere og mere komplekst.



Kollektion med inspiration fra folklore af studerende Line S. Johansen.

## AKGG: Hvad nu hvis du skulle beskrive en designproces for mig?

**UR:** Altså, jeg kan næsten ikke holde ud at se flere af de der modeller med pile. Det bliver simpelt hen så skematisk! Så vil jeg hellere bruge metaforer, skabe billeder på det. Ellers skal man være meget, meget mere avanceret i sin visualisering. At man laver en eller anden film eller noget andet. Det er jo en bevægelse ikke også. Der er nogen, der snakker om, at man sætter bevægelser i gang og så er det bare om at følge med eller hægte sig på. Og hvis det stopper, så må man skubbe til det på bestemte måder. Det er meget fysisk og sanseligt for mig! Selvfølgelig er det ofte noget med, at man starter et sted, og så skal det på en eller anden måde undersøges og afprøves. Sådan nogle helt basale ting. Men der er også nogen, der gør noget andet.

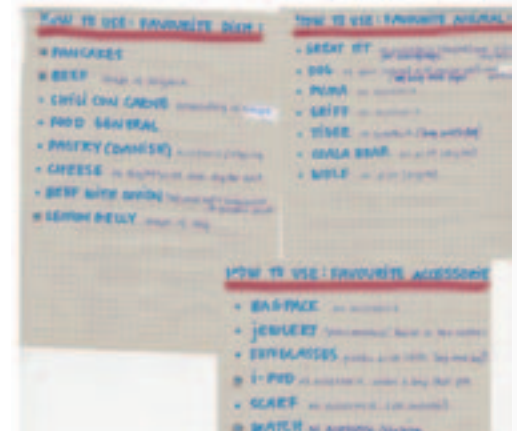
Der var en studerende, som ville undersøge designprocessen. Designprocessen selv var udgangspunktet for designprocessen! Hun havde kortlagt grundelementerne i beklædning: grundformen, snittet, materialet, detaljen, mønster, farver, syteknik, forholdet mellem indvendig og udvendig osv. Det er alt det, et stykke tøj består af. Så sagde hun bagefter:

"Jeg starter med at lave den første. Fra den udvikler jeg så den næste og lægger mere på. Fra den lægger jeg så mere på". Processen var hendes produkt. Når de kommer op på overbygningen, så er de så bevidste om alle de der elementer, de kan bruge, at de begynder at kigge på, hvordan de kan lege med processen. Der var en anden studerende fra den samme årgang – apropos brugerundersøgelser – der lavede et projekt, hvor hun tænkte.

**"Vi kan vise dem det der kæmpe landskab, de kan gå ind i og så må de se, hvad der appellerer til dem, hvordan de vil sammensætte deres rute og hvad der kommer til at virke for dem, på den måde de er sat sammen som mennesker."**

"Jeg har boet i den her opgang, alle de år jeg har studeret og jeg kender ikke mine naboer." Hun lavede simpelthen en spørgeskemaundersøgelse med dem, der boede i opgangen om deres yndlingsfarve, -tøj og -mad. Så brugte hun alle de informationer i projektet efter nogle regler og abstraherede over det.

De studerende på overbygningen begynder at lege ind i designprocessen og siger "her vil jeg styre og her vil jeg ikke". De kan godt lide at være det sted, hvor de kaster nogle ting ind og hvor de ikke helt kan styre det. De kan være i det landskab, hvor de ikke ved hvad der er rundt om hjørnet. Så er kunsten som designer at bruge det, der holder i sammenhængen og ikke lade konceptet styre fuldstændigt. For så er der jo ikke nogen, der gider købe tøj. Man skal jo også kunne rette ind igen.



Ideer til hvordan naboens smag kan omsættes til mode. Fra afgangsprøjet af studerende Susanne Guldager



Fra ost til striktrøje. En silhuet fra afgangprojekt af studerende Susanne Guldager

**Institut for Produktdesign**

**Mode**

## **Interview med Kathrine Hedegaard**

5. års studerende på Mode  
9. juni 2009

### **Projekt:**

Modedesign: En herrekollektion

**AKGG: Du har lige afsluttet dit afgangsprøve, kan du fortælle lidt om det?**

KH: Det handlede om en herrekollektion, hvor jeg har taget udgangspunkt i den skulpturelle tilgang til mode, som tøj egentlig er: det er jo en abstraktion over kroppen, afhængig af hvad man gerne vil fremhæve. I det skulpturelle har mit fokus været på linjerne og silhuetten, men stadigvæk med et ønske om at forholde mig til et ret stramt maskulint udtryk. Jeg har haft en referenceramme, som var klassisk herretøj, dvs. en habit og den klassiske skulptur af manden med den brede ryg og smalle hofter; V-formen. Jeg har brugt drapering og konstruktion sammen, som jeg har prøvet at blande og udforske med hensyn til, hvad man kan med drapering inden for herretøj. Da jeg var i praktik, gjorde vi det en smule. Men det var mere, at vi draperede linjer eller lavede linjer på allerede eksisterende tøj. Den her gang har jeg prøvet at arbejde løsere med kroppen. Jeg har prøvet at udforske, hvad der kan lade sig gøre, før det bliver feminint eller historisk. Jeg havde de der faldgruber, det i hvert fald ikke skulle være.

**AKGG: Hvorfor valgte du at arbejde med herretøj? Og på den her måde med drapering?**

KH: Jeg valgte herretøj, fordi det har interesseret mig længe og jeg har arbejdet med det samtidigt med, at jeg har arbejdet med dametøj. Jeg har tit

lavet blandede kollektioner og så var jeg i praktik i Antwerpen et år, hvor jeg havde mulighed for at arbejde med herretøj.

Jeg var hos Raf Simons, som også er chefdesigner for Jil Sander og som laver både herre- og dametøj. Jeg arbejdede på hans atelier i Belgien, hvor han kun laver herretøj. Oveni det fik vi mulighed for at have Ike Rust her som vejleder. Han er tutor for Fashion Men's Wear på Royal College of Art i London, og så tænkte jeg, at det var en oplagt chance for at finde mit eget udtryk inden for det og samtidig arbejde selvstændigt med en større kollektion.

**AKGG: Hvor meget af forarbejdning laver du?**

KH: Normalt har jeg altid syet alt mit tøj selv, men i og med at det er så stort et projekt, så har jeg ikke haft tid til at sy det hele selv. Jeg har haft nogle syersker. Det har hele vores klasse haft. Specielt fordi, at når man laver herretøj, så er der så meget forarbejdning i det. Konstruktionsmæssigt er det også tungt. Der er ikke ligesom en kjole, hvor man kun laver én ting. Bukserne har, selv for syerskerne, taget 30 timer at lave. Det er kompliceret og det skal være meget præcist og laves meget rent, for det skal passe fuldstændigt sammen. Nogle gange når man arbejder med kjoler, kan man arbejde en lille smule mere løst. Men til herretøj skal der være de der skarpt definerede linjer.



Inspiration fra Christo

## Designprocessen fra inspiration til silhuetter

**AKGG:** Hvis du skal beskrive din arbejdsproces under dit afgangsprøveprojekt; kan du fortælle lidt om forløbet, hvad du har gjort og i hvilken rækkefølge?

**KH:** Jeg havde en idé om, hvad jeg ville, men jeg brugte ret lang tid på at finde ud af det der med draperingen og hvordan jeg kunne komme ind, at jeg startede et helt andet sted faktisk. Jeg havde en idé om at arbejde med bevægelse, så jeg tog jeg udgangspunkt i den klassiske skulptur blandt andet diskoskasteren. Jeg fik min kæreste til at stå i den position og draperede så op fra det. Så ville jeg transformere det og arbejde videre med det og se, hvad der kunne komme ud af det - nye linjer eller former for eksempel. Når kroppen rettede sig op igen, blev tøjet mærkeligt. Så jeg fandt ret hurtigt ud af, at det ikke var måden at arbejde med det på. Det var meget en udveksling mellem at lave nogle idéer; for eksempel er det her inspireret af noget Cristo.



Habitjakken bygges op i stout

Jeg tænkte på den der måde, han pakker bygninger ind på, hvor det stadig er en defineret form indenunder, at det kunne jeg måske arbejde med. Men det kom ikke helt til at virke, som jeg havde tænkt. Det er sådan lidt med nogle afprøvninger og eksperimenter. Jeg tegnede også ved siden af, samtidigt med at jeg lavede draperingsforsøgene. For hvis man arbejder lidt abstrakt, kan det være rart at arbejde mere tredimensionelt fra starten, mens man tegner.

**AKGG: Er det typisk, at du arbejder med materialet samtidigt med at du arbejder med skitser?**

**KH:** Ja, for så får jeg en fornemmelse af, hvad det rumligt betyder. Og nogle gange hvis jeg laver en skitse, så er det vigtigt at få den op i noget rumligt for at se, om der er en idé i det. Man kan godt lave flotte tegninger, som så ikke fungerer. Tit bruger jeg også tegninger, der fungerer som meget løse idéer, sådan helt på notepapir. Når jeg får en idé, er det mere en rumlig idé end det er en idé, jeg får af at sidde og tegne.

**AKGG: Så det er noget med du fanger nogle tanker med papiret, så du kan arbejde videre med dem rumligt?**

**KH:** Ja. (KH bladrer igennem skitserne) Jeg havde en idé i starten, om at jeg ville arbejde meget med smock syning (en bestemt rynkesyning), som jo er

en feminin ting. Det kunne godt blive ret defineret også og man kunne arbejde med det i mange forskellige materialer og op i størrelse. Det tror jeg stadigvæk, kunne have været interessant, men nu bliver det her til afgang også til i en udveksling med en vejleder, som siger: "Den her retning synes jeg er god. Prøv at arbejde mere med det." Jeg brugte lke Rust rigtigt meget.

**AKGG: Der er nogle af de andre afgangere, jeg har talt med, som har sagt: "Modefolkene er enormt hurtige. De kommer forholdsvis hurtigt derhen, hvor de begynder at arbejde mere konkret og målrettet". Hvordan kan det være?**

**KH:** Vi har en lang produktionstid, så allerede i februar skal vi i gang med at lave vores stoutprøver. Og i slutningen af marts skal vi have alle vores prototyper klar. Det er en meget kort opstart og man skal ret hurtigt beslutte sig. Der hjælper det ret meget at arbejde tredimensionelt, for der kan man lige pludselig rette det til og beslutte, at det er den vej man vil gå. En ting afføder jo så det næste: "Hvis jeg arbejder sådan her, kunne det måske være sjovt at bruge det her materiale. Måske kunne jeg bruge det her, men bare i et mindre format". Så har man også den der genkendelighed i tingene, så man ikke arbejder med ti idéer i et projekt. Så kan man sige: "Det er det her, jeg gerne vil; det er de her tre elementer".

**AKGG: Er det gennem de materiale-mæssige undersøgelser, at man finder ud af, hvordan tingene hænger sammen? Er det det, du siger?**

**KH:** Ja, det er en stor del af det. Man har form, overflader, materialer og sin krop kan man sige. Kroppen forholder man sig til i kraft af formen. Formen kan jo være en abstraktion over kroppen, men der er jo altid en kropstype indenunder formen, som man også skal forholde sig til. For andre kan der være andre elementer, men det har været de fire elementer, jeg har forholdt mig til. Simpelt hen fordi det tager så lang tid at lære.

(Katrine bladrer videre i sine skitser og billeder)

**KH:** Mine materialeprøver var jeg allerede i gang med i januar og lavede research på. Tit når jeg arbejder, er materialerne en meget vigtig del - og specielt når det er herretøj, fordi der er så mange begrænsninger i det.

**AKGG: Hvorfor er der begrænsninger? Hvad man må rent stilistisk inden for herremode?**

**KH:** Nej eller ja, men også inden for hvad du kan få, simpelt hen. Jeg ville gerne have arbejdet med uldstoffer i kraftigere farver og stadigvæk noget, der var fint vævet. Men det kunne jeg ikke få fat i. Vi har nogle firmaer, der kommer her på stedet



med materialeprøver. Men det er jo ikke det nyeste, der bliver lavet. Hvis man vil have fat i stof, skal man på messer i Milano. Det gør vi typisk i starten af februar. Det giver både nogle begrænsninger og muligheder.

Så har man her på stedet også mulighed for at arbejde med indfarvning, hvis man vil have sin helt egen særlige farve - eller man kan lave sine egne prints eller overfladebehandling. Man kan også lave strik, så på den måde har man også nogle helt andre muligheder for at eksperimentere her, end hvis man var et lille firma. Der er jo meget i min kollektion, der er alt for dyrt at producere, fordi der er så meget håndarbejde i det.

**AKGG: Hvis vi vender tilbage til din proces. Relativt hurtigt kommer du altså hen der, hvor du kan sy nogle ting op og vælger nogle materialer. Din konceptfase fylder 1 til 1,5 måned?**

**KH:** Ja, jeg var endda en af dem, der var langsomt i gang. Omvendt er det jo også vigtigt, for man kan jo ikke bare producere, hvis det ikke er godt nok, det man har lavet. Så man bliver nødt til at få det til at blive godt eller få det i orden. Bagefter kom en periode, hvor jeg lavede tilretning af mønstre. En ting er at vide, hvordan formen cirka skal være. En anden ting er, hvordan det sidder på kroppen. Der har jeg haft en periode, hvor jeg lavede grundmønstre. Der bliver jo ikke undervist i herretøj her på stedet. Derfor er vores mønsterbase ikke helt så avanceret og opdateret.

**AKGG: Det er jo spørgsmålet, hvad jeres tekniske kompetence skal være for at gå her?**

**KH:** Det er et meget interessant spørgsmål. I og med at man arbejder så selvstændigt, som man gør, skal man faktisk være selvkørende rent teknisk. Vi har kun en halv times teknisk vejledning om ugen. I den resterende tid skal du selv være i stand til at arbejde. Det gør, at man nogle gange står længe med nogle ting, fordi der er lagt op til, at man skal udvikle sig og ikke bare lave det samme, som man lavede sidst. På den måde bliver man også nødt til, på den tekniske side, at tilføre ens arbejde ting. Det må man i høj grad klare selv.

**AKGG: Hvad betyder det for jeres arbejdsproces, at I selv kan gå i gang med symaskinen?**

**KH:** Det er helt nødvendigt, for ellers kan vi jo ikke løse opgaven. Det er helt nødvendigt, men man kan jo lære sig meget mens man går her. Det er meget baseret på selvlæring, eller det at vi arbejder en hel klasse sammen, så vi kan lære af hinanden.

Det kan godt være, at man aldrig selv skal sy det igen. Men det er stadig vigtigt, at man ved, hvordan tingene skal se ud, når man får dem hjem fra producenten. Så kan man sige til, når det ikke er i orden eller: "Jeg vil gerne have, at den stikning bliver lagt 1,3 fra kanten". Eller: "Den skal være længere, tråden skal være lidt kraftigere, så den træder lidt mere frem". På den måde skal man have den tekniske viden om tingene. Det er jo en del af formen og udtrykket. Det hjælper jo ikke, at man siger: "Den skulle have været sådan eller sådan". Man er nødt


til at kunne fortælle, hvordan det skal være. Det er jo heller ikke okay for os bare at lave en model. Vi skal ligesom køre tingene helt ud - også med hele iscenesættelsen og stemningen. Måden tøjet sidder på skal være i orden.

**AKGG: Så der kræves en form for realisme i det, I laver? Det koster tid og penge og sætter nogle begrænsninger for, hvor lang konceptudvikling I kan have?**

**KH:** Jeg ser nu også processen, hvor man arbejder med stouter og arbejder i sin tredimensionelle prøveform, som en stor del af designprocessen. På den måde løber den konceptuelle del af processen videre indtil marts. Og den løber videre i detaljeringen og i materialerne og alle de der ting.

**AKGG: Der er altså ikke klare skillelinjer mellem konceptudvikling og de andre faser i processen?**

**KH:** Nej, det er der ikke. Tingene kan tage helt nye drejninger og bliver hele tiden påvirket af, hvad mulighederne er, hvad man gerne vil og hvad man kan få fat på, fordi vi har den der materialedel også.



**”Jeg har brugt drapering og konstruktion sammen, som jeg har prøvet at blande og udforske med hensyn til, hvad man kan med drapering inden for herretøj.”**

Drapering med uldmateriale på gine

## Visuel research og referenceafklaring

**AKGG:** Med hensyn til inspiration og research, hvordan arbejder du der?

**KH:** Jeg læser og opsøger billeder. Jeg laver visuel research. Det er gerne ting, der tiltaler mig på en eller anden måde. Det kan være overflader. Det kan være rumlige ting eller linjer. Det er tit arkitektur eller skulptur; de tredimensionelle ting. Jeg ved ikke, om vi kan komme til dem her, men (Katrine leder efter nogle skitser) det er mit inspirationsoplæg. Det er næsten altid noget arkitektur, når jeg arbejder med mit inspirationsmateriale. Men det er også oplagt, for det giver en idé om stemning og linjer. Noget med lys og skygger, med referencer til tøjet.

Jeg bruger tit meget lang tid på at lave visuel research. Jeg samler ind og laver kategorier, vælger ud og tager frem. Nogle gange kan det være meget konkrete ting, hvor det er en overflade på en væg, som man har lyst til at lave. Jeg har faktisk sådan en researchbog fra Antwerpen. Jeg kan ikke finde den nu, men den tager udgangspunkt i mine egne registreringer fra byen. Og så havde jeg en eftermiddag, hvor jeg tænkte, at jeg skulle finde ud af, hvad det var, jeg skulle udvælge fra de registreringer. Jeg synes, der var meget hvidt i byen, i forhold til hvad vi har i skandinaviske byer. Vi har mere rødstensmure. Så gik jeg ud og lavede registreringer på hvide ting: husmure, husnumre, gardiner. De har også mange relieffer i navnene på deres huse. Det kunne være sådan nogle ting. Så begyndte jeg at lave det i stof og undersøgte, hvordan man kunne omsætte det, så det blev noget andet.

**AKGG:** Lader du dig også inspirere af bestemte designere, stilhistoriske trends eller lignende?

**KH:** Jo, på det formmæssige plan er jeg tit inspireret af det, men det er nogle gange mere diffust. Det sker samtidigt, som man laver research. Men jeg tror da, det er vigtigt at forholde sig til, hvad det er for et formsprog man har. Hvad det er for en retning, man går i. For man kan jo også lære meget af, hvad andre har lavet.

**AKGG:** Da jeg talte med Ulla Ræbild, fortalte hun, at her på skolen er det vigtigt, at man lærer at lave sit eget inspirationsmateriale. Det afspejler også lidt det, du siger.

**KH:** Specielt når man starter. Når man senere har sin egen tilgang, kan man godt forholde sig til andre lidt mere end i starten, hvor man virkelig selv skal undersøge tingene selv. Jeg tror, det har en stor styrke, at man starter lidt fra scratch. Det er også noget med hvilken måde, man bedst kan lide at arbejde, alt efter hvad man får mest ud af. Nogle ønsker en stor frihed, hvor de ikke vil forholde sig til andet, end hvad de selv er inspireret af - eller hvad deres visuelle materiale, metode eller koncept lægger op til. Andre arbejder bedre med at forholde sig til noget bestemt, men hvor de arbejder med det på en anderledes måde. Der er meget stor forskel på, hvad man trives bedst med. Jeg hører helt sikkert til den anden gruppe, for jeg kan godt lide at forholde mig til noget.

**”Det kan godt være, at man aldrig selv skal sy det igen. Men det er stadig vigtigt, at man ved, hvordan tingene skal se ud, når man får dem hjem fra producenten.”**

Habitjakken rettes efterfølgende til ved ærme og træk i stof



**”Det er jo en del af formen og udtrykket. Det hjælper jo ikke, at man siger: ”Den skulle have været sådan eller sådan”. Man er nødt til at kunne fortælle, hvordan det skal være.”**

## Overgangen fra idé til krop

**AKGG:** I forhold til arbejdsredskaber i en designproces, hvad bruger du? Vi talte tidligere om, at for dig var det en slags parallelforløb, hvor du bruger skitser og arbejder tredimensionelt, med syprøver samtidigt.

**KH:** Ja, med syprøverne finder jeg ud af, hvordan mine ting skal lukkes, hvordan skal de afsluttes. Hvad det er for nogle referencer, jeg arbejder med. Det var så det klassiske i mit afgangprojekt, men det kunne også være sportstøj. Jeg har jo altid en eller anden referenceramme. Det med at spotte sin referencer er sådan en bevidstgørelse og en måde at holde fast i, hvad formsproget henviser til og måden det gør det på. Det er en stor del af det, jeg lærte meget af hos Raf Simons. Han udpegede hele tiden referencer og valgte dem til og fra: ”Den reference bryder jeg mig ikke så meget om, men du skal hellere vælge det.” Den her syprøve, for eksempel, den var meget skæg; jeg ville prøve at lave den på et par stoutbukser og sætte de der linjer ind.

Når jeg satte linjerne ind, skete der noget fuldstændig andet end ved syprøverne. Og så fandt jeg ud af, at jeg var nødt til at gå tilbage og så sige, at det var lige præcis ”det der” fra syprøven, jeg skulle overføre, for ellers skete det noget andet. Jeg rettede det til på en anden måde, hvor jeg forholdte det til kroppen på en anden måde. Det på syprøven, er jo ikke lavet i forhold til kroppen.

**AKGG:** Så det er svært at gå fra det todimensionelle til det tredimensionelle? Der sker nogle ting i den proces?

**KH:** Ja, og det er noget med at sige: ”Jeg har den her grundform i de her bukser, og så sætter jeg min syprøve ind på forskellige måder og ser, hvad jeg godt kan lide. Så prøver jeg at overføre det til et mønster og lave det”. Der går nogle gange information tabt, eller man finder på noget andet i de der overgange mellem det ene og det andet.



"Fagotting Facts", den færdige habitjakke

**Institut for Produktdesign**

**Tekstil**

## **Interview med Helle Graabæk**

Underviser og faglig koordinator  
16. marts 2009

**AKGG: Har du en måde at definere designmetode og -proces på; en måde, du beskriver det på over for de studerende?**

**HG:** Ja, det har jeg vel. For mig er det et meget åbent og undersøgende rum, hvor metoder tit opstår ud fra hvad udgangspunktet er og hvad den naturlige konsekvens af noget er. Der er selvfølgelig nogle skridt. Der er en researchfase, der er to til tre skitsefasen samt nogle analysefasen. Og så er der på en eller anden måde noget endeligt; "Det er sådan her, jeg gerne vil lande", et resultat.

Jeg underviser hovedsageligt i de individuelle projekter på de ældre årgange. For afgangserne ser metoderne og processerne altid forskellige ud, alt efter hvad der er vægtet; om det er det undersøgende, eksperimenterende rum eller hvad det er. På en eller anden måde så tager deres projekter meget udgangspunkt i de ting, de har med; hvad de lægger vægt på selv og hvor deres forcer er. Hvad de har lyst til at undersøge, hvordan deres tilgang er og hvordan de arbejder allerbedst. Vi prøver faktisk at tage udgangspunkt i dét, de brænder for. Det kan jo være ekstremt forskelligt. Så det er svært at komme med et udsagn, der kan stå helt alene. Et eller andet sted har jeg det faktisk også sådan, at det magiske i det her er at kunne være i den åbne proces.

**AKGG: Er der nogen metaforer, du kunne bruge om designprocessen? Hvad forestiller du dig, når du tænker på en designproces?**

**HG:** Jeg tror, at jeg tænker på det som sådan nogle rum, man går ind og ud af og hvor man har hove-

det enten på eller af. I den eksperimenterende fase, hvor man undersøger materialet og ligesom bare går "med", er det forbudt at have sit analysehoved på, for så kan man ikke udfolde sig. Så bliver man nødt til at træde de her skridt til side, når man har været i gang med x antal eksperimenter. Man kan jo enten beslutte sig for, at nu laver jeg tyve eksperimenter ud fra den her elastik. Så træder jeg ud af det her rum og kigger på det og siger: "Når jeg nu har sagt sådan her herhenne, hvor er elastikken så mest hensigtsmæssig? Det er den lige præcis, når den sidder sammen med den her". Okay, så har jeg analyseret mig frem til det. Så går jeg ind i skitsefase to med den her elastik.

**AKGG: Og tager hovedet af igen?**

**HG:** Ja! Det er helt vildt svært. Både Maria (Kirk Mikelsen, underviser, red.) og jeg har forsøgt at forklare det 10.000 gange. Men der er ikke noget, der giver mening så meget som at sige, at man bliver nødt til at slukke den kritiske del af hjernen som siger: "Duer ikke, duer ikke og nu har jeg lavet firs grimme ting, som aldrig kan blive til noget!" Hvis man eksperimenterer og undersøger med den tilgangsvinkel, så går det simpelthen i hårknode.

**AKGG: Så det er et eller andet med at være tro over for sin egen proces, eller være tro over for dér hvor man gerne vil hen, eller hvad?**

**HG:** Ja, og blive ved med at lede indtil man har noget materiale, som på en eller anden måde taler til en. Som man kan have en dialog med.



## ”Jeg tror, at jeg tænker på det som sådan nogle rum, man går ind og ud af og hvor man har hovedet enten på eller af.”

**AKGG:** Hvordan er det så, når I snakker om processen? I har vel også samtaler om processen, når man kigger på den og hvordan det går med den? Bevidstheden om hvor man skal være i processen, er det noget der kommer gennem erfaring, undervisningen eller gør I noget for at de studerende bliver mere bevidste om det?

**HG:** Det er noget, der kommer gennem studiet, ved at der trinvist bliver bygget selvformulerede projekter ind af længere og længere varighed.

### AKGG: Og så kommer procesbevidstheden?

**HG:** Ja, og så har de for eksempel research i x antal uger med nogen. Og så har de ”probes” som redskab i en anden uge. Der bliver bygget mere og mere viden på i et slags rum, de kan gå ind og ud af og vælge at bruge aktivt i deres projekt, hvis det giver mening. Der er nogle, hvor visse metoder virker bedre end for andre. Der er faktisk en del undervisning i designmetode, der foregår i sådanne forløb med forskellige vinkler og hatte på. Noget, vi skal være rigtig bevidste om, er, at de kommer til at anvende det så vidt muligt bagefter. Hvor de bruger det selv, integrerer det og ikke glemmer det: ”Nå, men hvad kan man så med den her spade? Kan man sådan her? Og hvis man er mig, kan man bruge den på denne måde.” Alt efter hvad deres medie er.

**AKGG:** Kan du fortælle lidt om den måde, man laver research på når man er tekstildesigner. Hvad er research for jer?

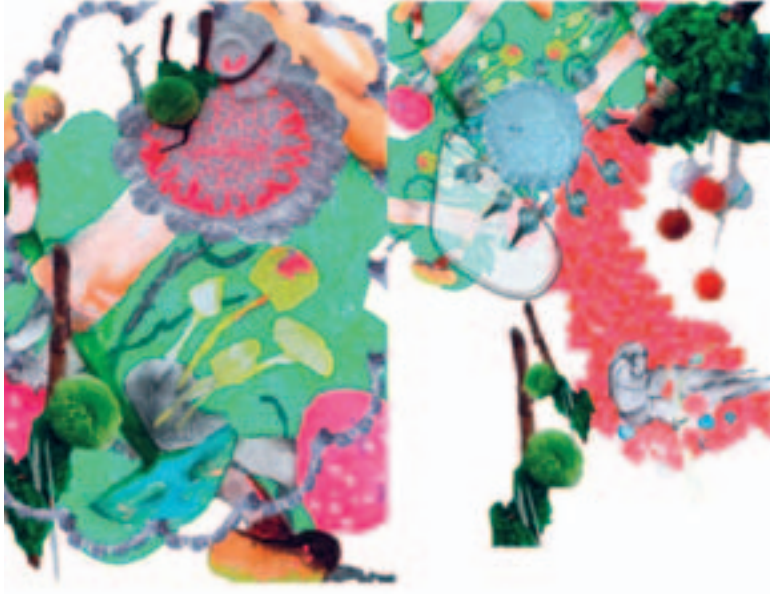
**HG:** Det kan jo dels være research inden for et område, eller noget man ønsker at beskæftige sig med. Fx hvis man siger: ”Jeg vil gerne arbejde med et begreb, der hedder minder. Hvad er det for en størrelse, hvis man ser den som en metafor? Hvordan kan man arbejde med den? Hvordan kan man få en fornemmelse af det?”. Det var der en afgang, der gerne ville arbejde med i en eller anden rumlig kontekst. Hun har været ude at researche meget konkret i forhold til, hvordan andre har arbejdet med det. Hvordan andre, der har arbejdet med rum, som på en eller anden måde har referencer til det her, har grebet det an.

### AKGG: Når de studerende kommer herfra, hvad skal de så være rigtig gode til?

**HG:** De skal have en tro på, at de kan møde en problematik – hvad enten det er én, de selv stiller op, eller én der bliver dem givet. At de så, på en eller anden måde, kan stå i ingenmandsland og nå i mål hver gang. De skal have tillid til, at de kan mestre dét og at de kan identificere de nødvendige skridt, der skal tages. Det er dét, de helst skal. Og så sker der jo nogle gange det helt fantastisk underlige at



Eksempler på digital tryk, strik og vævet tekstil



Inspirationsbilleder til digital tryk

**”De studerende skal have en tro på at de kan møde en problematik, om det er en de selv stiller op eller en der bliver dem givet. At de så, på en eller anden måde, kan stå i ingenmandsland og nå frem hver gang.”**

– måske er jeg også bare lidt til mirakler, tror jeg! (griner) – men vi har en gang imellem nogle studerende, hvor man bliver ved med at tæske rundt i noget i al evighed, hvor man tænker: ”Hvor er det synd at vedkommende kom ind, for det er slet ikke det rigtige!” Det handler jo om, at der er nogle, der kan være så låste i deres indstilling, at de siger, at hvert eneste problem de skal løse, eksempelvis skal laves på den digitale vævemaskine eller som har en opfattelse af at ”jeg kun vil sidde og kigge på de der bindinger.” Noget med at lukke verden ude, fordi man ikke kan overskue den og så pludseligt ikke have den indgang mere, fordi der sker et eller andet. Fra man sidder lammet i en sofa og kun kan skære i skumgummi, så sker der et eller andet, hvor nogle af brikkerne bliver rykket rundt og de studerende ser, at man kan have andre indgange. Det oplever vi jo indimellem. Og da er det jo fantastisk at være her, for

så giver det mening og de kan faktisk godt lære at være talentfulde. Der er jo nogle, der har en meget intuitiv proces, som de udfolder og bare vokser med hele vejen. Så er der andre, der må cykle lidt op af bakke på firkantede hjul. Det er sådan lidt ”klonk” agtigt, og det tager noget tid at gøre det.

**AKGG: Kan du sætte fingeren på nogle ting, som er medvirkende til, at tingene falder på plads for dem? Altså for dem med de firkantede hjul især?**

**HG:** Jeg kan ikke sætte ord på det lige nu, men det er noget, jeg undrer mig rigtigt meget over. Det er noget med – og jeg kan kun blive ved med at snakke i billeder om det – at det føles som at blive ved med at banke på en dør, der er låst. Lige pludseligt er den bare åben og så sker der et eller andet.

Så forstår de dét, man siger. Eller de forstår ved at kigge på deres egne ting: ”Nå ja! Det er jo det!” tænker de. Og så kan de folde det ud på en ny måde.

**AKGG: Hvordan er det med idégenerering inden for tekstildesign? Der er vel også nogle materiale-mæssige ting, der er rigtig vigtige?**

**HG:** I princippet kan de idégenerere i mange forskellige materialer. Det kan være helt fra bestemte materialer som latex som Magnhild (Disington, daværende 5. års studerende og afgangener fra 2009, red.) står og arbejder med lige nu, til skitser i en skitsebog og til underlige materialeundersøgelser og 3D undersøgelser på computeren. Det kan i princippet være i hvad som helst, men det handler meget om at gøre noget med hænderne. Det der kendetegner tekstilfaget er, at man skal have materialet og så skal man kunne gøre noget med det. Der er selvfølgelig også nogle, der bruger computeren som redskab. Det giver af og til også noget til processen, at man kan skifte medie, skifte mellem materiale og computer, for så kan man se på det på en ny måde. Hvis jeg nu har stået og lavet 87 ”duttelutter”, som skal noget på en eller anden væg eller som en lampe eller hvad det nu er. Så kan jeg tage mine billeder og arbejde med det i computeren og eksempelvis undersøge noget om skala i et rum. Det kan være meget givtigt at skifte medie undervejs. Der er selvfølgelig nogle, der går mere ”hands on” til det end andre. De gør de faktisk rigtigt meget, altså går fysisk i clinch med materialet.

De studerende er generelt gode til at skifte fra super low-tech til super high-tech på digitalprinteren,



Skitse til til Signe Fink Nørgaards  
afgangsprojekt projekt: "Cut Up".

sidde med tingene selv eller sende det til en eller anden farmor, der skal brodere noget på det. De er rigtig gode til at klonе ting og det gør, at der opstår nogle ting, som man ikke har set før. Det er rigtig dejligt. De har den der nysgerrighed til at undersøge og gå ind i projekterne og folde dem ud og sige: "Ah! Hvordan ser den her verden ud?. Hvordan kan jeg være i den? Gud! så kan man jo det ene og det andet. Når jeg gør og siger sådan, så åbner det op dér og dér." Jeg synes, de er rigtig gode til at identificere veje at gå og den gode energi i projekterne.

**AKGG:** Hvis man kigger på jeres designproces, hvad kan du sige mere generelt om den?

**HG:** Vores proces er meget "loop-agtig"; den gør sådan her. (Hun tegner)  
Vores proces er ikke så linear. Vi har nok en mere

undersøgende indgang til emnet, men også til materialerne og vi stiller måske også nogle flere "hvorfor" spørgsmål. Det jeg tænker, det er, at vi bliver nødt til at have nogle designere, der kan tænke værdier forfra: "Hvorfor gør vi sådan? Og er det relevant? Why bother with more crap?" Der må også gerne være noget, der peger på noget, der kan give noget igen eller stille spørgsmål og det kan godt være på det lille plan.

**AKGG:** Og det synes du, at studerende her på skolen er gode til; at sætte spørgsmålstegn ved nogle ting, ved nogle forudindtagede holdninger?

**HG:** Jeg synes i hvert fald, at de er gode til at vælge en vinkel, som på en eller anden måde tilføjer noget. Jeg synes, de er rigtig gode, flere af dem, til at have nogle etiske indgangs vinkler til tingene.



Færdigt resultat fra Signe Fink Nørgaards  
afgangsprojekt projekt: "Cut Up".

**"Det jeg tænker, det er, at vi bliver nødt til at have  
nogle designere, der kan tænke værdier forfra..."**



Billedinspirationsplanche til  
afgangsprojektet "In the Woods"



Afgangsprojekt "In the Woods" af  
Rafaela de Campos Espholm- Kjær og Elizabeth Maria Justesen

## ”Det handler overordnet om at være tro mod sin metode og se helt ind i, hvad den kan og folde den ud.”

Man kan jo sige, at på en eller anden måde er de flasket op med det. De møder bæredygtighed rigtig tidligt i deres forløb, og det er jo så en indgang til det etiske. Men det er jo også en måde at tænke på, hvordan man kan gøre noget på en anderledes måde - og en opmærksomhed på, at ting generelt set har konsekvenser.

**AKGG: I forhold til den måde de studerende arbejder på, er der noget fælles, som optager mange af dem?**

**HG:** Sidste år var det meget tydeligt, at de var optaget af at designe metoderne undervejs ud fra projektet. Det var kendetegnende for alle projekterne. En studerende brugte en metode, hvor hun smed en masse ord ned i en spand og så skitserede ud fra to ord, der mødte hinanden sådan i et sammenstød. Det bærende for hendes projekt blev denne tilfældige idégenerering.

Så var der to studerende, som arbejdede sammen på tværs af mode og tekstil, hvor de var nødt til at opfinde en proces eller en metode, som dannede et fælles land, hvor de kunne mødes.

De endte med at sy en lille dukke, som de satte ud i en skov og så stod de og fotograferede det. Det blev på en måde bærende for det hele, både for silhetterne; ud fra hvordan dukken slaskede hen over et stykke mos og en gren, blev silhuetten tung og let nogle steder. ”In the woods” hed projektet.

Der var en studerende, hvis udgangspunkt var surrealismen, hvor hun fandt nogle ”automatisme” principper. Hun sad for eksempel foran fjernsynet og uden at kigge på papiret tegnede hun dem, der talte. Så havde hun en slags forvriddningsmaskine, et spejl, hvor hun lagde sine ting indeni og så arbejdede hun videre på dem. Det handler overordnet om at være tro mod sin metode og se helt ind i, hvad den kan og folde den ud.



**Institut for Produktdesign**

**Tekstil**

## **Interview med Magnhild Disington**

5. års studerende på Tekstil.  
20. marts 2009

### **Projekt:**

Design af overflader til elektroniske produkter

**AKGG: Hvad kan du sige om din arbejdsproces? Er der nogle bestemte faser, eller er der en metafor for, hvordan det ser ud?**

**MD:** Arbejdsprocesser starter for mig ved, at jeg får en interesse for et eller andet felt. Som i det her tilfælde med elektronik fik jeg virkelig en følelse af, at jeg for eksempel har en computer, som jeg føler, jeg kender den og jeg føler, jeg er ven med den. Men på en eller anden måde findes der et univers inden i den, som jeg ikke kender. Det er dét, der ligesom starter det for mig; at det "trigger" en tanke, som jeg synes er vældig spændende. Så går man ind i - eller jeg går i hvert fald ind i - en fase, hvor jeg tænker: "Okay, på hvilken måde kan jeg arbejde med det her, for jeg er jo ikke tekniker og jeg kan jo ikke de tekniske ting." Jeg prøver at finde ud af, hvorfor jeg har den her fascination. I mit projekt fandt jeg vel egentlig ud af, at det var fordi, jeg ikke forstod den måde, den så ud på. Det var for mig ikke helt logisk, at en computer var, som den var. Den var lidt en "ulv i fåreklæder". Så begyndte jeg at tænke på det, og så fandt jeg ud af, at der hvor jeg kunne gå ind og påvirke det, var at jeg kunne ændre overfladen, altså måden den ser ud på. Så gjorde jeg noget, som måske ikke er særligt nor-

malt inden for tekstil: jeg lavede vældigt meget research på andre teknologiske produkter.

**AKGG: Er det dét, du har billeder af i den mappe, du viste mig?**

**MD:** Ja. (Research, red.) ved bare at kigge på hvilke slags computere og hvilke slags mobiler der findes nu her og hvordan vil det se ud i fremtiden. Hvordan har det set ud før. Mest for at retfærdiggøre, at jeg skulle lave det her projekt. Jeg var nødt til at gøre det for at finde gode argumenter for, at det var vigtigt, eller for at der var plads til mit projekt. Men det er ikke noget, som jeg har gjort vildt meget før, altså på tekstildesign.

**AKGG: Er det første gang, du på den måde har arbejdet med research? Sådan samlet eksempler ind og kigget på markedet?**

**MD:** Ja stort set. Efter at jeg havde lavet alt det her research, som mest - for min egen del - handlede om at retfærdiggøre, at der var plads til det her projekt, så kiggede jeg på ødelagte mobiler og computere. Det var simpelthen fordi, at min egen opfattelse af de her elektroniske produkter var ret låst,



Opslag fra Magnhild  
Disingtons skitsebøger

fordi det ikke var noget, jeg havde tænkt på før. Jeg havde virkelig behov for at se det lidt smadret, lidt knust og lidt ødelagt for at jeg selv kunne få en større forståelse for det.

**AKGG: Så det var noget med, at du var lidt fastlåst omkring emnet, og så ville du åbne det op for dig selv? For at kunne se det på en anden måde?**

**MD:** Åbne mit hoved lidt, ja. Så kiggede jeg på de der ting. Og så brugte jeg en metode, hvor jeg ligesom gik ind på dem. Jeg lavede faktisk også interviews med nogle mennesker.

**AKGG: Er det også første gang, du har prøvet det?**

**MD:** Jeg lavede engang en tøjkollektion, hvor jeg skulle skabe en karakter. Og så gav jeg mine venner nogle ark, for at jeg ikke hele tiden skulle hente ting fra mig selv. Men det her var første gang, jeg gik ud og snakkede med nogle mennesker, for at finde ud af, om det kun var mig, der tænkte de her ting og hvordan andre mennesker tænkte om deres produkter. Ud fra de ting og ud fra min egen opfattelse delte jeg det hele ind i nogle kategorier. Jeg delte det ind i "Human versus Machines", fordi det var dér, hele min fascination kom fra. Du har mennesket med alle sine dejlige, mærkelige ting og så har du nogle maskiner, som er planlagte og kolde. Der er virkelig en stor kontrast. Jeg tog de to og så tog jeg "Aging versus Growing", fordi det var dét, der tit kom op i de interviewsamtaler, jeg havde. Produkterne får ikke lov til at ældes med deres ejere. Man bliver dem kvit så hurtigt som muligt, hvis de er forældet. Man har ikke nogen tilknytning til dem.

**AKGG: Disse kategorier kom frem af samtaler og interviews, du havde?**

**MD:** Ja, og så tog jeg også en kategori med, "The Personal Mark", fordi mange mennesker faktisk også har et behov for at klistre noget neglelak eller et klistermærke eller noget helt tredje på for at markere, at det er deres. Ud fra de her kategorier skrev jeg alle de ord, jeg kunne associere med de forskellige kategorier. Meget uden censur, bare for at få nogle ord på. Og ud fra dem prøvede jeg at finde nogle billeder, som en måde at illustrere dem på, og samtidigt ville jeg gerne have lidt den samme stemning igennem alle billederne.

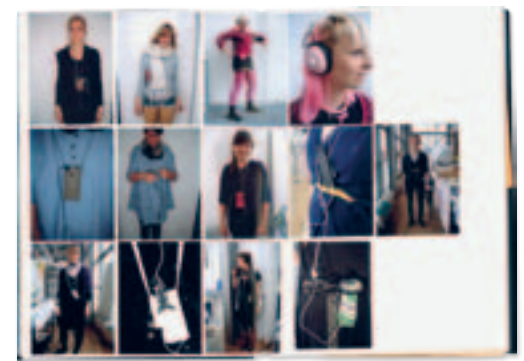
**AKGG: Stemninger som var i ordene, eller hvad?**

**MD:** Det var mere min personlige agenda. Som for eksempel med "growing"; der kunne man have et billede af en plante, som vokser. Men symbolet i det bliver meget ofte økologi og grøn bevægelse, og det var jo ikke dét, jeg var optaget af. Jeg valgte nogle ting, fordi jeg gerne ville have menneske og natur og maskine til at smelte sammen sådan lidt dystert, lidt underfundigt. Det skulle ikke være "happy".

**AKGG: Det skulle ikke være for ligetil?**

**MD:** Nej, eller for meget primærfarve. Den kørte mest på mit udtryk, på mig og hvad jeg kan lide. Ud fra de her ord og de ting, jeg kunne associere med det, lavede jeg materialeprøver. Hvordan kan man udtrykke, igennem en materialeprøve, at noget vokser for eksempel? Det er måske noget med

Opslag fra Magnhild Disingtons skitsebøger



lag på lag, eller at det starter småt i et hjørne og bliver større et andet sted. Det med "personal mark" og det med, at man knytter sig til hinanden, der prøvede jeg at sætte to vidt forskellige materialer sammen, men at de forenedes. Så jeg prøvede at udtrykke de ord, jeg havde i materialer, slet og ret.

## Ord som inspiration

**AKGG:** Det at bruge ord som inspirationsgrundlag, er det en metode, som man bruger meget her på tekstildesign? Eller er det meget din måde at gøre det på?

**MD:** Jamen det tror jeg, at man gør ret meget. Man bruger det mere eller mindre. Nogle bruger det meget bevidst og nogle bruger det meget ubevidst. Men det er også det dér med at finde nogle ord. Det skal også være nogle gode ord. Det fandt jeg for eksempel ud af, da jeg lavede alle de her ord i forhold til kategorier. Til sidst da jeg samlede det op, prøvede jeg at blande det hele sammen. Jeg lagde ordene ud og jeg blandede også ordene sammen og lagde dem ud, hvor de passede. Så kunne jeg mærke, at der var nogle ord, som overhovedet ikke passede ind. Et ord som "exciting" for eksempel. Det var vildt svært at udtrykke i et materiale, fordi det er så individuelt. Man finder ud af, at der er nogle ord, som er ret fine at illustrere. Og så er der nogle ord, som ikke er det. Det er ligesom det med at man også skal finde nogle gode ord. Det er ikke noget, jeg har lært her på skolen. Faktisk er den metode noget, jeg lærte i Holland på design akademi. Der var de meget optaget af, at man skulle have

et tema, og meget optaget af, at man skulle have et billede som udgangspunkt. Fra det billede skulle man skabe ting. Det billede man brugte, det skulle virkelig, virkelig vise dét, man gerne ville udtrykke. Det er en god måde at arbejde på, for man får meget foræret, når man har et klart udgangspunkt, som for eksempel et billede eller et ord.

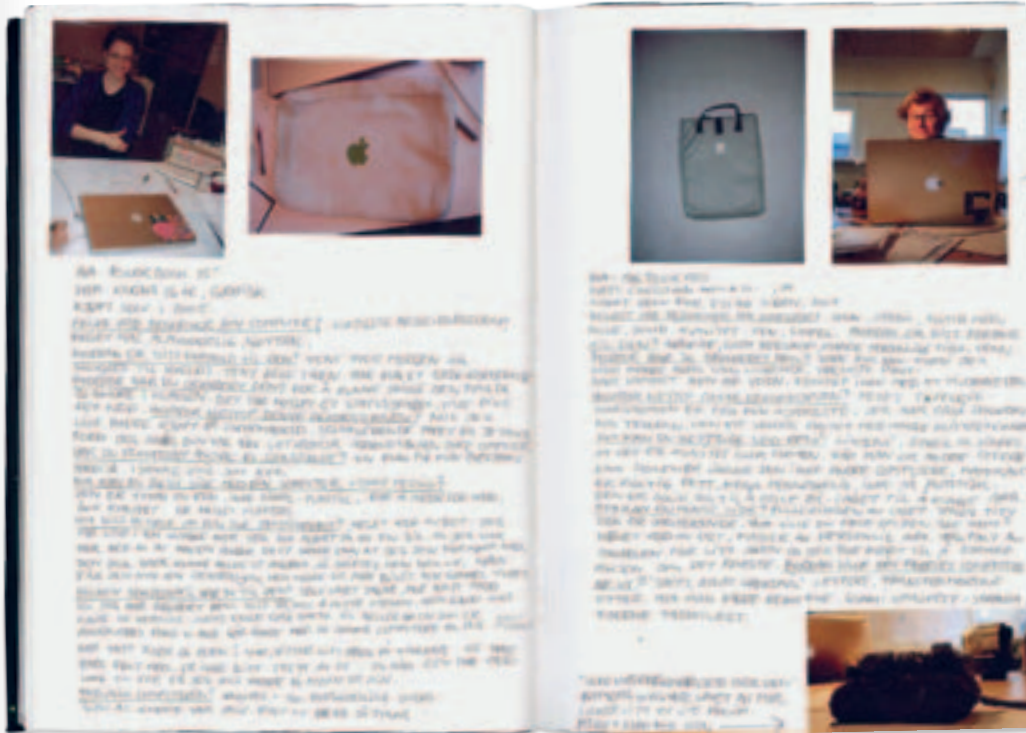
**AKGG:** Det er en metode, som virker godt for dig og som du har brugt? Altså i forhold til at få et inspirationsgrundlag eller noget at arbejde videre ud fra?

**MD:** Ja, og også måske gerne en kombination af et billede og et ord eller nogle ord. For så har man hele tiden noget at måle med. Det er det her billede og de her ord, som jeg gerne vil udtrykke. Når man laver noget, kan man hele tiden tage det tilbage til udgangspunktet og se: "Passer det ind i det her univers, eller gør det ikke?" Man kan jo lave meget forskellige ting og så ved man jo ikke, hvad det er der skal bestemme, hvilken retning man vil gå.

**AKGG:** Hvad for nogle ting er det så, du skal gøre nu? For at komme frem til det endelige resultat, du skal aflevere.

**MD:** Det er nu, jeg skal tage nogle valg! For jeg bliver simpelthen nødt til at gøre det hele skarpere. Jeg har lavet et oplæg og lavet nogle nye grupperinger ud fra de oprindelige grupperinger. Mine materialeprøver har jeg sat ind i nye sammenhænge. Nu skal jeg analysere lidt på, hvad de forskellige grupper udtrykker. Og så finde ud af, hvor jeg selv synes, det er interessant at gå videre. Jeg har nog-

”Jeg mener, at man skal gå ind og blive herre over situationen og ikke lade sig forføre for meget af teknikken og materialet, men tage fat i den og så bruge den på sin egen måde. Udfordre den lidt.”



Opslag fra Magnhild Disingtons skitsebøger



Udvælgelse og analyse

le ting, jeg har lavet, hvor jeg tænker: "Ej, det kunne være spændende at prøve at videreudvikle den her teknik."

**AKGG: Når du siger teknik, hvad mener du så med det? En måde at arbejde med noget materiale-mæssigt på?**

**MD:** Som for eksempel at jeg har arbejdet med tråd, som jeg har dyppet i latex, hvor jeg tænker, at det er spændende og det kunne jeg måske videreudvikle. Jeg føler ikke, at jeg har afprøvet det nok. I modsætning til nogle ting hvor jeg har blandet dem med selvlysende materialer, hvor jeg tænker: "Den går ikke så meget længere". I hvert fald ikke nu. Så skulle den kombineres med noget andet.

**AKGG: Hvad mener du, når du siger, at den går ikke?**

**MD:** Jeg tror bare, at det er fordi, det er lidt for oplagt måske.

## Hvorfor det oplagte nogle gange ikke er interessant

**AKGG: Det virker som om, at når du møder noget, der er for oplagt, eller som er for ligetil, så går du væk fra det igen?**

**MD:** Man skal jo gerne vise i det her projekt, hvad man kan. At man kan udvikle nogle ting. Man kan også tit blive blændet af, at en ting kan noget. For eksempel at være selvlysende. Det er fantastisk,

at det er selvlysende i sig selv. Men derfor er det jo ikke interessant, hvis jeg har lavet en mobil, der er selvlysende. Det er jo ikke mig, der har gjort noget fantastisk. Det er jo bare materialet, der er sådan. Jeg vil hellere gå ind på de ting, hvor jeg kan udvikle et eller andet. Men det kunne være spændende, hvis jeg kunne tage det selvlysende og arbejde med den på en måde, hvor det blev mere "mit". Så kunne det være meget mere spændende, ikke? Hvis jeg for eksempel kunne lægge den ind i nogle lag, hvor hvis man skar i den, så ville den lyse op. Så ville der pludseligt ske lidt mere. I det her projekt har jeg arbejdet meget med latex. Når der er et nyt materiale, skal man passe lidt på det samme, det med at man bliver så betaget af den her teknik eller det her materiale, at man ikke udfordrer det nok. Jeg mener, at man skal gå ind og blive herre over situationen og ikke lade sig forføre for meget af teknikken og materialet, men tage fat i den og så bruge den på sin egen måde. Udfordre den lidt. Det prøver jeg i hvert fald.

**AKGG: Det giver god mening. Når du så har præciseret og fokuseret på hvilke materialemæssige ting du vil arbejde med, er der så en masse materialemæssige eksperimenter, du skal lave på værkstedet og sådan noget? Laver du en eller anden form for præsentationsmateriale, der viser dine idéer? Er det nogenlunde sådan, det fungerer?**

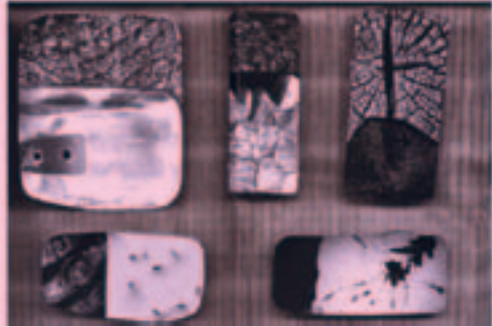
**MD:** Jeg skal jo tage en beslutning om, hvad det er, jeg vil vise i sidste ende. Mit projekt skal jo blive et trendmateriale. Så det er ikke noget, der skal være et færdigt produkt på samme måde; en ting som skal realiseres. Mit produkt bliver på en måde den

måde, jeg præsenterer det hele på. Det univers jeg klarer at skabe, som er nogle flade materialer, nogle former og nogle billeder. Jeg skal tage stilling til de endelige prøver: hvad skal de realiseres i? For eksempel den her med latex: den er jo ikke særlig holdbar. Den forfalder ret hurtigt, som på en måde er ret spændende i forhold til mit projekt med aldrig, men det skal i hvert fald være noget, jeg tager stilling til, sådan at jeg ikke kommer på udstillingen på Trapholt og siger: "Øj den er halveret i størrelse og blevet til en lille rosin eller sådan noget!" Jeg har tænkt på at bruge silikone, men jeg har ikke arbejdet med det før. Jeg skal nok ned og snakke med nogen på ID-værkstedet (værkstedet på Industrielt Design). Det kan være svært, når man skal ind i noget og realisere noget, som man ikke kender.



Analyse af materialernes egenskaber og udtryk





Analyse af materialernes egenskaber og udtryk



## Den magiske del af processen

**AKGG:** Der var noget, du sagde om at man starter med en fascination eller en inspiration. Kan du fortælle lidt mere om det? Hvad er det, der gør, at man bliver interesseret i et eller andet? Er det en personlig ting? For det er jo ikke problemløsning, det var det, du sagde?

**MD:** Jo, fordi hvis man skal arbejde med problemløsning, så går man jo også og kigger. Men det har jeg jo egentlig gjort lidt med det her projekt. Jeg synes jo, det er et problem og det er derfor, jeg er gået ind i det. Men det startede som en fascination. Men den del er lidt magisk. Jeg kan ikke forklare hvordan, jeg får den idé, eller hvordan man får en fascination. Man kan jo få ret mange og så skal man bare være god til at sige: "Er der hold i den her? Kan den vare i fem måneder den her ting?" Jeg kan ikke sige, hvor jeg får min inspiration fra, men den kom-

mer altid - nogle gange lidt langsommere end andre. Det sker jo, når jeg ved, at jeg skal have et projekt. Så begynder man bare at tænke på alt muligt mellem himmel og jord. For mig er det vigtigt at have en fascination, som jeg ved, vil vare længe.

**AKGG:** Hvordan ved du det?

**MD:** Det er også svært at sige. Jeg kan godt lide, når det er noget, der forholder sig til verden uden for. Personligt ser jeg dét, jeg gør her, som et lille oprør. Jeg prøver at provokere den der industri, som jeg synes er virkelig kedelig. Selv om de ikke lytter til mig, så er det vigtigt for mig, at jeg har en kommentar, noget at sige. Derfor tror jeg ikke, at jeg kunne vælge et ord eller et tema, bare fordi det er smukt. Det skal ligesom have noget pondus.

**”Jeg kan ikke forklare hvordan, jeg får den idé, eller hvordan man får en fascination. Man kan jo få ret mange og så skal man bare være god til at sige: ”Er der hold i den her? Kan den vare i fem måneder den her ting?” Jeg kan ikke sige, hvor jeg får min inspiration fra, men den kommer altid - nogle gange lidt langsommere end andre.”**



Skitser af det færdige udtryk



Billeder fra præsentation af det endelige trend oplæg

**Institut for Produktdesign**

**Industrielt Design**

## **Interview med Kent Laursen**

Underviser og faglig koordinator  
25. maj 2009

**AKGG: Hvis du skal definere jeres måde at tænke metode på? Hvad kan du sige om det og jeres undervisning i det?**

**KL:** Den måde vi har valgt at opbygge det første år, for eksempel, det er at vi giver dem nogle redskaber. Vi har udviklet en metode, hvor vi allerede på 3. semester lærer de studerende at lave nogle flotte modeller. De der cykler og scootere derude (Kent henviser til modeller af cykler og scootere, som er udstillede på skolen). Den metode har vi selv udviklet ved at vi simpelthen lærer dem, hvad vi har af materialer på skolen og så får de nogle redskaber, vores æblekursus. Du kan se projektet dernede udstillet; det er bare et eksempel på en metode. De får en tegning af et æble og så ender det med at alle æblemodellerne står ved siden af hinanden og visuelt skal de ikke adskille sig fra hinanden. Der indgår forskellige materialer og forskellige teknikker, de skal lære at bruge. De skal både kunne skære og snitte og spartle og lakere og sådan noget. Når de har lavet det æble der, så har de været igennem alle mulige ting og sager. Så når de laver et stort komplekst projekt, kan man sige, "at det var ligesom dét, du gjorde dér og dér." Det er ikke altid fordi, man lærer folk noget - eller forsøger at lære dem noget - at de har forstået det på samme måde, som man forventede. På den måde, med æblet, har jeg fundet ud af, at man kan gå tilbage og vise det konkret.

Der er mange måder at formgive på. Her forsøger vi på at lære de studerende, at man ikke nødvendigvis kan lave det hele i et 3D-program. Vi vil gerne have, at de også har tingene i hånden. Det der med at folk

siger: "Jeg laver en model". Ja, det er fint. Men det er jo ikke bare modellen, du laver. Du sidder også og optimerer formen, så tæt på kroppen som du kan i hånden. Der er den her barriere mellem mig og tastaturet og forvrængningen af billedet. Hvis du skal lave en form i et 3D-program, så er det en illusion. Jeg har udviklet rigtig mange forskellige produkter og jeg mener ikke, der er nogle måder, man kan gøre det bedre på end at sidde med tingene foran sig. Det synes jeg, er en metodik, som vi har udviklet til at udvikle form her. Så kan man senere definere den i 3D og gøre ved det, hvad man vil. Så er der en anden metodik, man kan vælge, hvis man skal lære dem at idéudvikle. Og det har vi så nogle andre, der gør. Min kollega Andrew Nagel tager sig af idéudviklingskurserne. Så man kan sige, at på den måde får de studerende en masse forskellige værktøjer. (KL rejser sig og går hen til et skema på væggen og udpeger kurser.)

De har jo de her ting, hvor de arbejder med tingene i hånden, for formgivningsmæssigt at lave nogle flotte modeller. Så det er det dér med at have det i hænderne. Så er der også designproces og idégenerering, hvor de får nogle værktøjer i designproces - ligesom i æblekurset - og der er kurser i Photoshops og andre computerprogrammer. I det første år får de forskellige værktøjer og redskaber og så bliver projekterne mere og mere udviklede og komplicerede hen af vejen. Tingene forfines også hen af vejen. På tredje år tager du tager din bachelor, på fjerde år kommer du i udveksling - medmindre du bliver på skolen - og i praktik. Så kommer du tilbage og laver et specialiseringsprojekt og så er der afgangsprojekt, i store træk. Vi har valgt at gå i dyb-

**”Til de studerende siger jeg, at de skal tage udgangspunkt i deres tidsplan - ligesom man gør ude i den virkelige verden. Jeg tvinger dem til at træffe nogle valg, så de er i stand til at følge deres tidsplan. ”**

den med et redskab fra starten af, så man ikke begynder at snakke ud fra en stor erfaring i designproces og gøre de studerende snotforvirrede. Så får de det i stedet i små bidder og må selv sætte det sammen senere.

#### **AKGG: Er der forskel på de studerendes tilgang til processen?**

**KL:** Det er individuelt, hvad de studerende kan. Der er nogle, der fra starten har et eller andet. Jeg ved ikke, om det er et gen eller hvad det er, der gør, at de har lettere ved formgivning end andre. Så er der andre, der har lettere ved noget andet. Det, der sker, er, at vi får nogle gode afgængere ud af det hvert år. De har kompetencer på forskellige områder. Og der er ikke nogen, der er dygtige til det samme.

Jeg tror ikke, at vi får to designere ud herfra, der kan det samme. Det er jo heller ikke meningen med, at de skal specialisere sig.

Vi er jo en sammensat gruppe af konsulenter. Der er mig, der er inde og give konsulentbistand i forbindelse med redskaber. Det er typisk sådan noget som formgivning, materialevalg og hvad der er realistisk. Jeg tænker på økonomi og sådan noget. Så er der Andrew (Andrew Nagel, gæstelærer på Industrielt Design, red.) som går ind og konceptualiserer og kigger på businessstrategier. Så er der Mathilde (Mathilde Aggebo, Institutleder på Institut for Produktdesign, red.) som kommer med sin teoretiske indgangsvinkel til det. Så kan de studerende selv vælge nogle ”tilsætnings”-konsulenter i et antal timer.



Grundforløb i model fremstilling  
Der må kun anvendes hobbykniv og slibepapir.  
Materialerne er hårdt polyuretivan skum (brunt)  
PVC plade (hvidt)  
Plasticpadding (guligt)



På materialekurset hvor samme genstand udvikles i plast, metal og træ får de studerende fornemmelse for materialernes muligheder og begrænsninger.

Jeg tror, at den gruppe vi er og har sammensat af ansatte her, gør, at de studerende er godt klædt på.

Vi har forskellige slags studerende; nogle er mere i den tekniske afdeling. Så har vi også nogle, der arbejder mere æstetisk med deres projekter. Vi har en afgangsstuderende lige nu, der har arbejdet mere æstetisk med formgivning. I mine øjne er han den, som går mest op i formgivning. Og det er han til gengæld dygtig til. Jeg synes dog, at dét vi uddanner studerende til, det er, at det skal kunne indeholde mere end dét at lave flot form, for det er en biting. Det er også nogle, bl.a. vores afgangsgængere, som er meget researchorienterede og næsten ikke vil gå i et fysisk produkt. Vi skal jo være industrielle designere og vi vil gerne have, at de arbejder med formgivning, materialer og alle de der ting, der gør, at det bliver et fysisk produkt. Til de studerende siger jeg, at de skal tage udgangspunkt i deres tidsplan - ligesom man gør ude i den virkelige verden. Jeg tvinger dem til at træffe nogle valg, så de er i stand til at følge deres tidsplan.

Jeg forholder mig mest til, når jeg kommer ud til de studerende, hvad der er relevant i forhold til det produkt, de skal lave så det bliver så realistisk som muligt, både økonomisk, formgivningsmæssigt og materialemæssigt og om der er brug for det ude i verden. Jeg vil gerne være så realistisk som muligt inden for de rammer, som de studerende selv har sat. Hvis de siger, det er et produkt til næste år, eller at det er til om 30 år, så er det vidt forskellig vejledning, der skal til. Hvis det er et produkt, skal sættes i produktion om 1, 2 eller 3 år, så har jeg en del erfaring, jeg kan læne mig op af. Hvis de sætter ram-

mer op, hvor de laver et fremtidsscenario, så har de jo større mulighed for at lave noget, der ikke er realistisk i dag. Der kan man jo ikke så godt hægte dem op på produktionsteknologien, som den ser ud i dag.

**AKGG: Hvad synes du, man skal være god til rent metodisk. Hvad synes du, er vigtigt?**

**KL:** Jeg synes, de studerende får de ting, vi synes, er en god grundværktøjskasse. Det afhænger jo af, hvor de specialiserer sig hen i slutningen. Vi tager jo udgangspunkt i, at vi gerne vil have nogle studerende, der kan lave noget med hænderne og som kan lave nogle flotte ting. Studerende, som også kan formgive og ikke bare sidder og teoretiserer, og som også er praktikere. Det lægger vi meget stor vægt på hele tiden. Vi er gode til at lave en flot "dime" her - og det er ikke så ligetil! Også en relevant dime for den skal ikke kun være flot, den skal også have relevans. Jeg synes, at noget af det de studerende skal lære, er at researche sig til, hvad det er, der skal være deres opgave og så træffe valget i rette tid. Det er også noget af det, den metodiske proces går ud på, den som er udviklet her. Den kommer fra den tidligere institutleder Morten Dall og en underviser på tværgående, der før hed Form og Teori Ulrik Jungersen. Der står godt nok "programskrivning i designprojekter" på den udskrift jeg har her. Men det er den, jeg lærte om, da jeg gik her. Den er rigtig god, fordi den tager udgangspunkt i en skolesituation. Den er delt ind i oplæg og problemstilling her, og så første udviklingsfase og en analysefase - kravspecifikation som jeg personligt går meget op i, for at specificere hvad det er, man har



**”Jeg går meget op i, at de studerende skal lære at lave nogle ordentlige modeller for at de helt tydeligt og detaljeret kan vise, hvad de kan. I stedet for at kalde det modeller, vil jeg hellere kalde det at udvikle form.”**

kørende. Så hvad der er opgaven og derefter en projektformulering og den anden udviklingsfase. Så kommer en tredje udviklingsfase og så en produktbeskrivelse. Som du kan se, er det tre hele A4 ark. Så kunne man efterfølgende sige, at der også skulle være test af det produkt, man har lavet. Det er noget som jeg og Andrew (Nagel, red.) snakker meget om, fordi man kun når til et vist punkt her. Man får lavet de fine produkter, men man får ikke rigtigt testet, om de virker ordentligt i virkeligheden. Det er selvfølgelig noget andet med processen og metoden ude i den virkelige verden. Der spørger man jo ikke, hvad der er interesseområdet, eller hvad der er forventet omfang eller personlig relevans i et projekt.

Overordnet set, så har vi måske i højere grad en tjekliste rent metode- og procesmæssigt. Men jeg synes hele tiden – uanset hvornår man går hen til en studerende og alt afhængigt af, hvor de er i processen – at det er forskelligt, hvad det er, man lige griber fat i og som er lige dét, den studerende skal gøre. Nu er det afhængig af situationen, projektet, den studerende og hvor de er henne. Så der er både en overordnet check liste og ikke, vil jeg sige.

Jeg ved godt, at det måske ikke er til at lave den endegyldige metodik. Men i en uddannelse der varer

fem år, hvor de kun er her de fire af dem, lærer vi dem en metodik. Vi gør de studerende opmærksomme på, at der mange måder at gøre tingene på. Men hvis de kan den her, så kan de mange ting. Om ikke andet, når de kommer ud herfra, så har de lært at undersøge ting og sager. Uddannelsen slutter egentlig med, at man går ud herfra og har lært at lære, kan man sige.

Jeg synes også, at der er stor forskel på – som jeg sagde tidligere – om du er ude i verden som professionel designer, hvor det er pengene, der styrer: hvis man skal lave uderums-inventar og skal lave en bænk, så går man ind og kigger på konkurrenternes kataloger for at spare timer og ser på dimensionering og bruger det som forlæg.

Hos Danske Designere, og sikkert også Danske Arkitekter, har de ydelsesbeskrivelser, som beskriver, hvad en designydelse er. Ét er at gå i skole. Noget andet er at få de studerende til at fatte, at der er en anden verden, hvor det er pengene, der gælder. Der bruger jeg nogle gange det, at jeg viser dem ydelsesbeskrivelsen fra Danske Designere og holder deres projekt op mod den. Jeg synes faktisk, at vi skulle gøre noget mere for at prøve og holde os op mod, hvad de ender med at komme ud til.



Scooterprojekt på 3. År: modeller bygges op og formen detaljeres i modelværkstedet





Studerende til gennemgang og fremlæggelse af sakseprojekt

**AKGG:** Fra man starter til man slutter her, hvad er det så, man bliver god til på Industrielt Design?

**KL:** Jeg synes, man bliver god til en række af de her værktøjer: at bruge sin computer, at researche, at definere nogle relevante problemstillinger og komme med relevante løsningsforslag – både formgivningsmæssigt og teoretisk. Vi giver alle de studerende den samme værktøjskasse, selvom jeg godt ved, at der ikke er to mennesker, der er ens. De bliver i hvert fald grund klædt på. Så er der nogle, der synes, at de kan bruge det til det hele. Og der er nogle, der synes, at de ikke kan bruge det til noget. Det kan vi jo ikke rigtig gøre noget ved. Vi har defineret, at det er dét, de skal lære. Det er så selvfølgelig de studerende selv, der skal tilføre noget – udover det, vi klæder dem på med for at opnå succes.

**AKGG:** Du har været inde på metoder og redskaber; at de studerende lærer at bruge værkstedet, materialerne og at lave nogle rigtig flotte modeller, både skitse-mæssigt og arbejds- og prototypemodeller. Men det visuelle er vel også rigtig vigtigt?

**KL:** Ja, nu hænger du dig igen i det der med "modeller", og det har jeg det lidt dårligt med. Jeg går meget op i, at de studerende skal lære at lave nogle ordentlige modeller for at de helt tydeligt og detaljeret kan vise, hvad de kan. I stedet for at kalde det modeller, vil jeg hellere kalde det at udvikle form. Mere specifikt at lave en skuemodel eller en endelig model er også en vigtig ting at kunne, men jeg ser nu alt det dér model "halløj" som den optimale definition af form. Jeg mener, at en industriel designer skal kunne formgive noget ned i mindste

detalje. Der skal ikke være noget, der er uovervej-  
et på "en dims" bagefter. Undskyld at jeg kalder det  
"dims", men det er et dejligt ord! Jeg mener, at det  
er en kæmpe stor del af dét at være industriel de-  
signer; at kunne formgive.

Jeg mener, at man skal have en god grundværktøjs-  
kasse som designstuderende. Det er derfor jeg me-  
ner, at hvis man skal lave den optimale form, så skal  
man have den i hænderne. Det er en illusion at tro,  
at man kan tegne noget hele vejen rundt. Det kan  
man ikke overskue. Jeg synes, at vores studerende  
skal være dygtige til det hele, både skitser og model.  
Vi beder de studerende plastre væggen og bordet  
til, med hvad de laver – helst ud over det hele, selv-  
om vi ikke har plads til det. Det er for at kunne se de-  
res proces og vejlede dem. Der er jo ikke noget vær-  
re, end at komme til en studerende der sidder med  
det hele i en mappe og pakket ned i en kasse, for så  
kan man jo ikke overskue noget. Jeg synes, vi er en  
skole, som skal være meget visualiserende både i  
tegning, tredimensionel form, grafisk fremstilling og  
via computer. De studerende tegner ikke nok her på  
skolen. Det kommer de aldrig til, for det er der ikke  
tid til. Der kommer desværre nogle studerende her  
på skolen, som ikke kan tegne, når de starter og som  
så skal nå at komme efter det der. Det er ikke muligt,  
medmindre de er meget talentfulde. Men med min-  
dre det skal være en ren teoretisk uddannelse det  
her, så er det ikke en ret god idé at starte her uden at  
kunne tegne.

Hvis man har mange tanker i hovedet, så forsøger  
jeg at lære de studerende, at man kan være nok så  
klog, men man kan kun tænke på én ting af gangen.



Der eksperimenteres med belysningsde-  
sign og brug af nye lyskilder på faglinjen



En af de studerendes modeller fra cykel projekt i samarbejde med Kildemoes.

**”Uddannelsen slutter egentlig med, at man går ud herfra og har lært at lære...”**

Hvis man kan lægge sine tanker ud på bordet foran sig via skitser, så kan man bedre overskue dem alle sammen. Det er også det man gør i en brainstorm. Tegning er et redskab til at få sine idéer lagt ud foran sig, så man kan overskue det hele.

**AKGG: Kan du nævne nogle andre eksempler på gode projektforbøb? Dét, som jeg kan huske som designstuderende, er, at nogle af de rigtige gode opgaver og projekter, det var dem, hvor der var nogle meget faste rammer. Men hvad synes du som underviser, har været gode projekter?**

**KL:** Sådan nogle projekter med faste rammer har vi også tidligt i uddannelsen. Gitaren her (KL tager en guitar model frem). Det er allerede på 3. semester, at man kan lave sådan en her. Nu bruger jeg den bare lige som udgangspunkt, men der er også andre projekter, hvor det ikke er form, det går ud på. Her har man valgt, at det primært skal være formgivning. Man ”koger” opgaven ned og sætter så mange rammer op for den, så man kan koncentrere sig. Med vores cykelprojekt var det køgt ned til, at der skulle være den og den afstand mellem hjulene, sadlen skulle sidde dér, styret dér og så var opgaven at lave alt det imellem! Så kan man jo lettere lave et flot projekt, end hvis man skal til at starte helt fra bunden af og redefinere hjulet og dets funktion. Det dér med at lave visuelt flot projekt, det tror jeg er lettere, hvis der bliver sat en række rammer for en. Cykelprojektet var det første projekt, vi havde

med Kildemoes. Der var virksomheden ind over og det var meningen med projektet, at der skulle laves prototyper af de bedste modeller. Men problemet var, at vi lavede modellerne så godt at, det ikke var nødvendigt. Det var første gang, at vi fremstillede så gode modeller. For vi er helt på niveau med andre skoler i verden med de modeller, det blev vi enige om. Vi fik lavet nogle flotte ”dimser”, som simpelt hen fik Kildemose til at tabe kæben. De studerende har vundet en pris og været på en turné og mange har sagt alt muligt om dem.

Senere havde Andrew (Nagel, red.) og jeg et andet projekt, hvor de studerende skulle lave hver deres objekt til en samlet serie: ”Brunch” kaldte vi den. Hver studerende skulle lave sit eget objekt, som talte samme formsprog som resten af serien. Når en studerende skulle tegne noget nyt på koppen, skulle det op på væggen og holdes op ved siden af det, som alle de andre tegnede på. Der sad så en og tegnede en kop, én tegnede en kande, en anden tegnede en tallerken, der var en saltbøsse og en peberbøsse, en lysestage osv. Det er blevet sat i produktion af et firma, så det synes jeg også, var rigtigt sjovt. Det var et meget drænende projekt for alle, men jeg tror, de lærte virkelig meget om formgivning.

Jeg synes også, at nogle af vores robotprojekter har været gode, selv om de er mere flyvske rent konceptuelt.

**Institut for Produktdesign**

**Industrielt Design**

## **Interview med Niels Grubak Iversen,**

5. års studerende på Industrielt Design.  
1 2. maj 2009

### **Projekt:**

En diodebaseret stuelampe

**”Noget af det, jeg har lært her, det er, at det kan være godt at blive i den åbne ”modus”, hvor man ikke tager for mange beslutninger.”**

**AKGG: Hvad er så din holdning til hvad design er for noget?**

**NGI:** Det skal selvfølgelig helst udfylde et hul eller løse et problem, det skal det da helst. Og det er da godt, hvis det gør det. Men jeg synes ikke absolut, at det er en nødvendighed. Jeg vil gerne lave ting, der ser flotte ud. Det er dét, jeg vil lave. Og så synes jeg, det er nok. Det er lidt svært, fordi design har en mærkelig rolle lige for tiden, fordi alt er design. Jeg vil bare gerne lave noget, der ser pænt ud. Jeg synes, det må være kernebegrebet, fordi det er der simpelthen ikke nok fokus på.

### **Materialer, medier og beslutninger i designprocessen**

**AKGG: Kan du fortælle lidt om din arbejdsmetode eller din designproces?**

**NGI:** Jeg skitserer sindssygt meget. Jeg udfylder nok 300 stykker A4 papir. Det gør jeg og så researcher jeg meget på det tekniske; på hvad der kan

lade sig gøre. Materialer researcher jeg også en del på og det interesserer mig også. Materialer er med til at give et nyt visuelt sprog. Det synes jeg, er spændende. Jeg går ikke ud og tænker: ”Hvad har den her bruger behov for?”. Jeg tager meget tit udgangspunkt i mig selv som bruger.

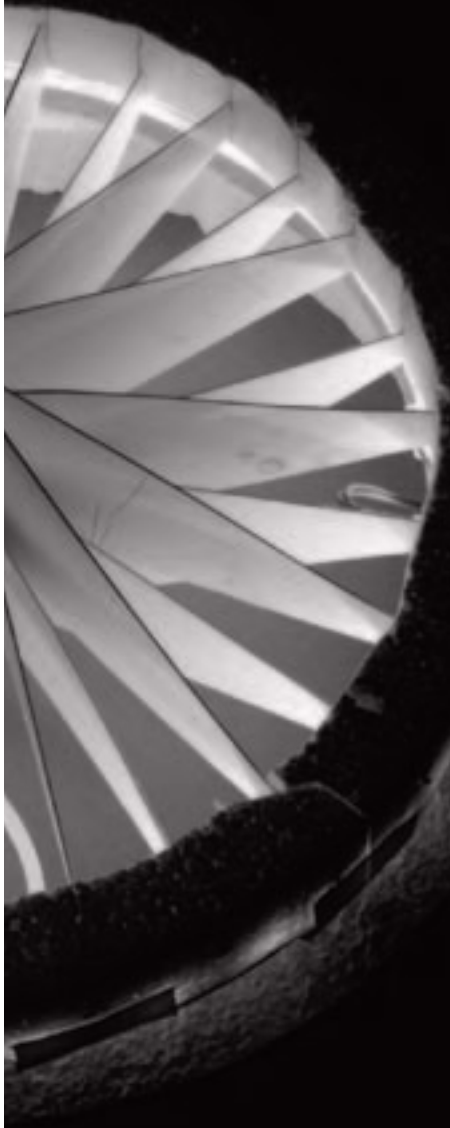
**AKGG: Det tekniske eller materialemæssige er dét, der giver dig lyst til at arbejde med et eller andet og så går du bagefter ud og laver research? Er det også noget med at gå ned på værkstedet og rode rundt med det, eksperimentere med det?**

**NGI:** Ja, det er det også. Det er også fordi, at på et tidspunkt så kan man ikke tegne sig ud af det mere, så er man nødt til at gøre det. Normalt veksler jeg mellem at tegne i hånden eller på computer og så prøver jeg at bygge noget i hånden. Hvis jeg kører fast det ene sted, så kan jeg hurtigt tage fat i det andet for at komme videre.

**AKGG: Tænker du meget over det der med at du skifter mellem at være frit fabulerende og så at kigge kritisk på dine ting? Eller er det mere en ubevidst proces, der foregår oppe i dit hoved?**

**NGI:** Nogle gange tænker jeg: ”Nu må jeg tage en beslutning!” Og så gør jeg det. Noget af det, jeg har lært her, det er, at det kan være godt at blive i den åbne ”modus”, hvor man ikke tager for mange beslutninger. Jeg vidste jo godt, at jeg skulle lave en lampe, men jeg havde ikke nogen idé om, hvad for en det skulle være. Det er meget gennem mine formstudier, at jeg fandt nogle interessante ting, som fungerede.





## Form, der lyser

**AKGG:** I forhold til det her konkrete projekt, hvordan startede du? Du startede med at ville lave en lampe, noget belysning?

**NGI:** Jeg ville gerne arbejde med immaterielle former.

**AKGG:** Immaterielle form? Hvad mener du med det?

**NGI:** Form der lyser. Formen bliver defineret ved at lyset enten opsluges af det eller reflekteres af det. Det er jo dét, der definerer en form. Så tænkte jeg, at det kunne være interessant at arbejde med den immaterielle form, der er i lyset.

**AKGG:** At lyset er med til at skabe formen på lampen på en eller anden måde?

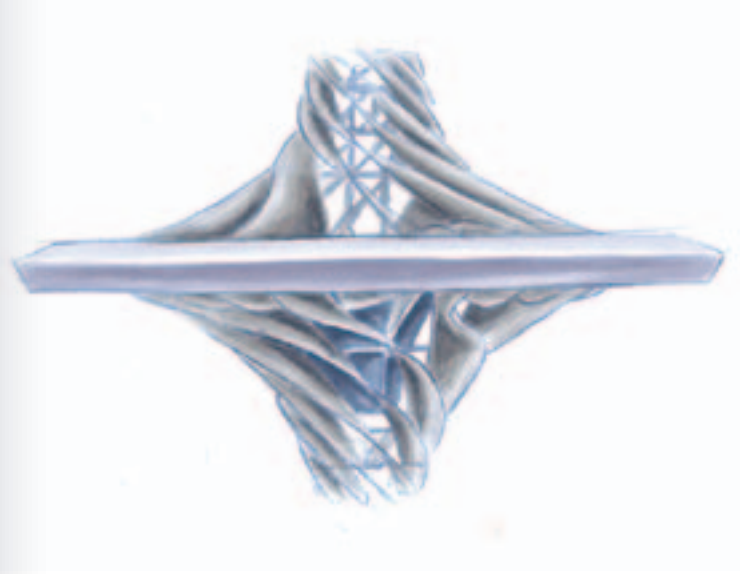
**NGI:** Ja. Og så vil jeg gerne bruge sådan nogle lysdi-oder, og så har jeg en idé om (NGI viser på model), at jeg har en ring her og så inde i midten, kommer der en skulptur ud nærmest. Så jeg har taget pæren ud af lampen og sat den ud på ydersiden. I alle

andre lamper er der lyskilden, som er omdrejningspunktet. Her har jeg så gjort det modsatte.

**AKGG:** Er det sådan typisk for dig, det der med nytænkning af både funktion og æstetik? Du vender det på hovedet og tager lyskilden ud, og vender den om i forhold til hvordan lamper plejer at være?

**NGI:** Det der med, at jeg har valgt at bruge LED-pærer. Fordi de er så små, så er det muligt at tage pæren "ud". Du kan få en kæmpe mængde lys ud af noget, der ikke fylder noget. LED er på den måde helt anderledes end glødepærer, og noget der kommer frem i løbet af de næste 10 år. Det kommer til at være over det hele, det er jeg ret sikker på, fordi de bruger meget mindre strøm. På den måde har jeg det bæredygtige med i mit projekt, men det er ikke det mest interessante for mig. Det er mere det, at det er muligt at lave noget med den teknologi, som ikke er lavet før. At den så også er bæredygtig, det er fint nok.

Skitser af belysningsarmatur: "Turbine" af Niles Grubak Iversen



## Det gør ondt. Så gør det godt. Og så gør det ondt...

**AKGG: Kan du beskrive din proces sådan overordnet? Har du et billede eller en metafor for, hvordan det er, når du er i en designproces?**

**NGI:** Jeg synes, det er meget sådan, at nogle gange gør det ondt og nogle gange gør det godt. Sådan er det hele tiden. Det gør ondt. Så gør det godt. Så gør det ondt og så godt. Dét, der gør ondt, er, når man ikke kommer nogen steder og man synes, at det man har lavet, det er forfærdeligt. Så er der nogle ting, der falder i hak hen ad vejen. Og det er godt.

**AKGG: Syner du, at du har fået nogle redskaber til at komme gennem de svære faser i din proces? Er det noget, du har lært dig selv, eller er det noget, du har lært her på skolen?**

**NGI:** Jamen, det er også det der med, at det er nemt nok at sætte sig ned og sige, at den skal se sådan ud. Hvis jeg bare skulle lave en arkitektlampe,

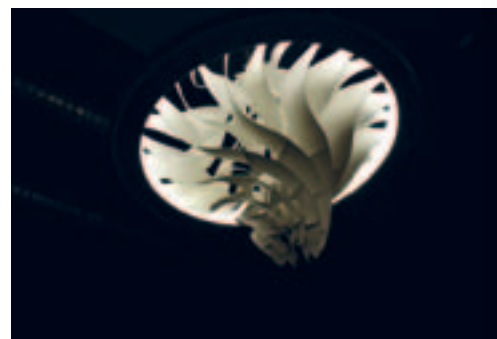
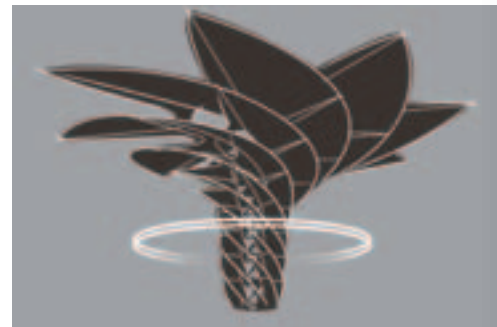
så kunne jeg tegne den på et kvarter. Jeg synes, det er hårdt at arbejde med noget, når man ikke ved, hvad målet er. Så er det jo klart, at det er svært. Sådan er det jo nok for de fleste mennesker. Men at komme igennem det, det er bare at være tålmodig og vente på at den rigtige idé kommer. Når jeg synes det bliver hårdt, så bruger jeg som regel det redskab at skifte medie. Når jeg flytter fra 2D til 3D og tilbage igen.

**AKGG: Så du er bevidst om, at du flytter dig væk og så sker der måske noget godt?**

**NGI:** Så er man nødt til at tage fat et andet sted.

**AKGG: Det er vel også noget, du har lært gennem en masse erfaring med projekter? Eller er det en lærer, der har sagt til dig, at du skulle skifte medie?**

**NGI:** Det tror jeg, der er nogen, der har sagt til mig. Det er jeg ret sikker på. Ved at forslå at jeg for eksempel skulle prøve at gå over i 3D.



Model af af belysningsaramatur: "Turbine".

**"Det gør ondt. Så gør det godt. Så gør det ondt og så godt. Dét, der gør ondt, er, når man ikke kommer nogen steder og man synes, at det man har lavet, det er forfærdeligt. Så er der nogle ting, der falder i hak hen ad vejen. Og det er godt."**



## Materialer og teknologi som inspiration, tegning som redskab

**AKGG:** Man taler om, at der er en "præ-design fase", hvor man indhenter en masse viden.

Det kan være noget om brugere, hvis man er til det. Men det kan også være noget med materialer eller andet. Hvad er det for noget viden, du er optaget af, når du skal designe? Er det kun materialer, eller er der andre ting?

**NGI:** Det er materialer og teknologi, fordi det er dér, det er spændende. Der findes en masse materialer, som bliver brugt til alle mulige mystiske ting. Det er sjovt at finde de her materialer og så bruge dem til noget helt nyt. Det bliver jeg nogle gange inspireret af. Det jeg laver, synes jeg ikke er innovation.

Men det er bare rart at vide, hvad der findes af ting og hvad der kan lade sig gøre. Det er også derfor, jeg gør det. Det er for at holde mig opdateret på, hvad der er af muligheder.

**AKGG:** Kigger du også efter mere æstetisk inspiration? Hvordan og hvornår gør du det?

**NGI:** Der kigger jeg rigtig meget på arkitektur og kunst. Det gør jeg hele tiden, mens jeg arbejder.

Jeg indhenter viden i starten, men samtidigt med det begynder jeg også at skitsere allerede der. Jeg kan ikke sidde i en hel uge og kigge i bøger. Det fungerer overhovedet ikke for mig. Det får jeg ikke noget ud af.

**AKGG:** Er det generelt for jer på Industrielt Design, at I visualiserer og skitserer meget?

**NGI:** Det ved jeg ikke. Jeg gør det bare. Jeg kan godt lide det, det er næsten en form for meditation for mig. Jeg har altid tegnet meget. I folkeskolen var det et problem, fordi mine bøger var fyldt med tegninger. Også de gange hvor vi har haft foredrag her på skolen, så sidder jeg og tegner i min skitsebog imens.

**AKGG:** I bruger vel mere og mere 3D software til at visualisere med? Påvirker det designprocessen at man arbejder med sådan nogle teknologier?

**NGI:** Det kunne man sagtens arbejde meget mere med, for man bliver meget begrænset af, hvad man kan gøre. Nu har jeg brugt det her software sindsygt meget. Jeg bruger noget, der hedder Rhino, dét som vi har haft undervisning i her. Jeg bruger også noget der hedder Alias, som er et program til

at tegne biler i. Det er ligesom Rhino, men det er meget bedre til at styre overfladerne med.

**AKGG:** Tror du, det præger din måde at designe på?

**NGI:** Nej, for nu er jeg nået til et punkt, hvor jeg kan lave hvad som helst i det. Det er mig, der styrer computeren og softwaren og ikke omvendt. Det har måske været tendensen, at det har været lidt omvendt. Det er også derfor, jeg har øvet mig i at tegne. For jo bedre jeg er til at tegne, jo klarere kan jeg visualisere mine idéer overfor andre. Det visuelle er jo et kommunikationsredskab. Det er en styrke at kunne tegne. Jeg tror, at hvis du sidder og snakker med nogen og så bare kan tegne tre streger om, hvad du mener, så står det bare soleklart i stedet for du skal fabulere i en halv time om alle de tanker, du har gjort dig.

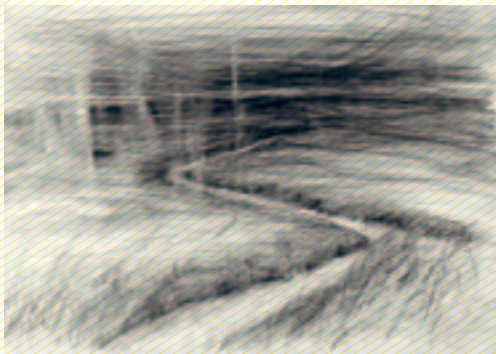
Lampen i kontekst



**Institut for Kommunikationsdesign****Illustration**

## **Interview med Inger Merete Skotting**

Underviser og faglig koordinator.  
23. marts 2009



Landskab fra Højer

**AKGG: Kan du sige noget om den måde, man arbejder på som illustrator; ens arbejdsproces, måske i forhold til andre områder?**

**IMS:** Det er selvfølgelig noget, man skal have et vist talent for. Jeg tror ikke, det er noget, man kan lære. Jeg tror, man skal have "det"! Man skal komme med "noget", men det kan jo være forskelligt, hvad det er. Det er jo også tydeligt - og jeg kan se det til optagelsesprøverne - at man kan møde studerende, der tegner naturalistisk rigtig flot; de kan få det til at ligne. Så er der andre, der har idéer, men som ikke nødvendigvis kan tegne så det ligner. Så kan man have noget med en farvefølelse og noget med komposition. Så der er mange elementer og mange aspekter af illustration. Det er ikke sikkert, at de der er gode til at tegne naturalistisk, at det er spændende som illustration. Det er måske helt andre ting, der gør det. Selvfølgelig er der den grundlæggende interesse og evne og det gælder om at finde ind til den enkelte studerende og finde ud af, hvad vedkommende kan.

**AKGG: Så der er noget, de studerende kommer med, som er deres "grundtalent" eller streg. Og så lærer de også noget?**

**IMS:** Der er selvfølgelig dét at kunne tegne, det at kunne se ens "etuder" og manøvrer, der er det visuelle sprog, man dyrker. Det er det grundlæggende. Og så begynder man på studiet at gå ind og kigge på farver, komposition, referencer, kunst, teknik og medie. Der er mange elementer i spil. Det, vi laver, går jo ud på forholdet mellem afsender og modtager. Det er jo ikke kunst; det er ikke dig selv, det





Registrerende tegning

**”Det dér med at sige: ”Der er en mand, der går” og så tegne en mand der går. Det er jo dybest set uinteressant. Det er hvordan man transformerer den meddelelse, så den enten fortæller mere eller giver en anden vinkel på det, eller stemning eller hvad det nu er, så man bevidst kan tone sin illustration i forhold til det, man vil fortælle.”**

handler om. Det er en historie, du skal fortælle og som du skal finde ud af, hvordan du kan gøre metaforisk. Det dér med at sige: ”Der er en mand, der går” og så tegne en mand der går. Det er jo dybest set uinteressant. Det er hvordan man transformerer den meddelelse, så den enten fortæller mere eller giver en anden vinkel på det, eller stemning eller hvad det nu er, så man bevidst kan tone sin illustration i forhold til det, man vil fortælle. Jo dygtigere man er og kan skrue på de der ting, jo mere kan man tone illustrationen i forhold til, hvad man vil fortælle.

Det handler også om stemning; bare sådan noget som det dér (IMS peger hen på en illustration, som hænger på væggen). Den der spidse streg og så de der store tågede felter. Det er jo en stemning at give og også at turde en enkelthed i det, man laver. Vi snakker meget om det at være meget præcis i det, man vil fortælle og ikke fortælle hele verden på en gang. At prøve at vælge ud og finde nogle metaforer.

**AKGG: Hvordan er processen i forhold til at starte et illustrationsforløb? Laver de studerende research?**

**IMS:** Ligesom alt andet design vil jeg sige. Der var for eksempel en, der gik ind og lavede en bog om seksualundervisning til små børn. Hun talte med psykologer og folk, der kendte noget til emnet. Selvfølgelig lavede hun også noget historisk research om, hvad man tidligere havde gjort. Gik ud og talte med lærere og dem der kender noget til det. Processen starter som oftest med en grundresearch.

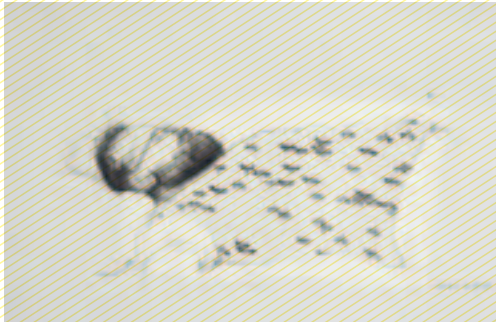
Man laver også en masse forsøg med hvordan stilen skal være, i forhold til hvad der er velegnet. Teknikken, udtrykket og den stemning, der skal være i bogen. Prøver den af på eksempelvis børn. Det gør de jo også nogle gange. Det svarer stort set til alle andre design processer. Vores studerende går meget ud og opsøger folk, der har en viden inden for faget. De kommer ofte i kontakt med særdeles kompetente folk med specialviden og får sjældent nej til et interview. Det er de studerende rigtig gode til. Man får også udvidet sit netværk ved at komme i kontakt med eksperter inden for vidt forskellige fag. Nogle har været ude i skoleklasser og prøve det. Nogle har arbejdet med mentalt handicappede og været ude og prøve deres idéer af der. Lidt svært ind imellem, men det er spændende. Det har været alt lige fra anoreksi til kræftsygdom og mange andre ting. Der synes jeg faktisk, de er rigtig gode.

**AKGG: Er der et eller andet med, at de studerende i øjeblikket har en dagsorden, hvor de gerne vil gøre noget godt? Nogle ambitioner om at rykke ved tingene med deres arbejde?**

**IMS:** Ja det har de. Jeg synes som regel, de studerende er meget ambitiøse. Dét, der så kan være problemet, det er, at man vil have hele verden med. Problemet kan være at skære af og tage væk og gøre det ”simpelt” for at fortælle et budskab. Det er også svært, og der er nogen, der kan det meget bedre end andre. Det vil jeg sige; det er næsten noget af det sværeste. De stærke studerende kan det, men så er der andre, der simpelthen vil have 1000 historier ind i historien. Der må man jo så diskutere

Tegning fra studietur til Kina





Nerven i stregen



og stille spørgsmål. Det at være lærer for dem, det handler meget om at prøve at stille spørgsmål og få den studerende til at reflektere.

De studerende i processen de tegner og tegner og tegner og de ændrer og ændrer og ændrer. Selvfølgelig har det hjulpet meget, at de har en computer, hvor man relativt hurtigt kan ændre tingene. Men alligevel... Jeg tror, man bliver overrasket over, hvor mange gange, man alligevel ændrer, prøver, formindsker eller forstørret - og så samtidigt forsøger at bevare den nerve, der kan være i en tegning. En tegning er jo sart, fordi det er hånden, man bruger.

**AKGG: Den teknologiske udvikling må have en stor indflydelse på jeres fagområde og på jeres arbejdsproces? Der må være sket rigtigt meget med redskaberne og metoderne?**

**IMS:** Ja, det er der også. Det er jo både en gave, fordi der er mange ting, der bliver meget nemmere. Man kan skanne skitser ind, man kan ændre farve og meget andet. Men balancegangen med at bevare den der stoflighed og det levende udtryk, den skal man have med sig hele tiden. Inden for en årække er vores illustratører blevet meget mere modige. De er blevet helt åbne og bevæger sig rundt i mange forskellige retninger, bruger mange forskellige programmer og medier fra film og animation. De blander og mikser fuldstændigt og det er sjovt, for det åbner så meget op for illustration.



Nerven i stregen skal bevares igennem en fortælling

**”Jeg tror, man bliver overrasket over, hvor mange gange, man alligevel ændrer, prøver, formindsker eller forstørre – og så samtidigt forsøger at bevare den nerve, der kan være i en tegning.”**



Illustration til et projekt om anoreksi

**AKGG: Kan du beskrive, hvordan designmetoden ser ud for jer?**

**IMS:** Den ligner alle andres. Og så kan man sige, at dér, hvor de bruger noget mere tid, det er på udtrykket. Der bruges rigtig meget tid, fordi det er faktisk dét, der er det vigtigste - eller næsten. Det er jo ikke vigtigere end at finde ud af, hvem modtageren er, men det er jo gennem udtrykket, at man adskiller sig som person. Det er jo meget personligt afslørende et eller andet sted, fordi håndværket er så tæt på. Det er jo ikke som at polere på et eller andet og så bliver den mere eller mindre blank. Det er jo meget "Hvordan er den streg? Hvordan er det udtryk? Hvordan står den? Hvordan er billedet komponeret?" Dér bliver der brugt rigtig meget tid.

**AKGG: I har jo måske en lidt tættere relation til kunstverdenen end visse andre fagområder her på skolen, i form af det personlige udtryk?**

**IMS:** Ja, det tror jeg. Jeg ser en tendens til, at vi får de studerende, der er meget skrøbelige et eller andet sted. Skrøbelige på den måde, at de har et meget tyndt filter. Jeg synes, der har været mange af den slags studerende, der søger over til illustration. Om det så har noget at gøre med, at det er et meget tæt udtryk og at man kan formidle sin egen historie, det tror jeg måske, at det har. Problemet for den slags studerende er, at studiet er meget mere stramt. Før kunne du arbejde intenst 14 dage, før du skulle til eksamen og levere et eller andet. Det kan du ikke nu. Der er krav til en mere "borgerlig" tilgang

til tilværelsen. Komme til tiden, lave sine ting osv. De mere ustrukturerede studerende har det sværere med at tilpasse sig. Især inden for det her fag, hvor det handler så meget om intuition og fornemmelse.

**AKGG: Hvis vi vender tilbage til undervisningen, hvad er hovedkomponenterne i jeres uddannelse?**

**IMS:** Det er primært tegning, koncepttænkning og typografi.

**AKGG: Koncepttænkning, hvordan underviser I i det? Er det via projekterne?**

**IMS:** Michael Frederiksen (gæsteunderviser, red.) og jeg har eksempelvis haft undervisningsforløb,

**”Det er jo meget personligt afslørende et eller andet sted, fordi håndværket er så tæt på. Det er jo ikke som at polere på et eller andet og så bliver den mere eller mindre blank.”**

hvor de studerende skulle arbejde kommunikativt i 3D-form. Fx skal en bestemt følelse eller fortælling formidles via en 3D bogform, en stol eller et par briller. Det er en god træning i at tænke i metaforer og tænke konceptuelt. Jeg ser ikke illustration som noget, der kun er på papir, hvor vi sidder og tegner. En illustratør skal også kunne tænke bredt.

**AKGG: I forhold til de studerendes arbejdsproces og viden, hvad er det, de kan? Fra de starter til de er færdige, hvad er det så, de er blevet gode til som illustratører og grafikere - eller begge dele?**

**IMS:** De bliver gode til at have det visuelle overblik og skabe sammenhæng. De bliver gode til at være præcise i forhold til, hvem der er afsender og modtager.

De bliver gode til at være præcise og fjerne og forenkle. Selvfølgelig bliver man også rent fagligt skarpe. De bliver også bedre til at vælge medie. De bliver mere bevidste om deres egen kunnen og hvor de hører til. Jeg skal snakke med en her i eftermiddag, som er illustratør, men som pludselig har fundet ud af, at der er et stort marked inden for musikscenografi: At skabe billeder i forbindelse med koncerter, bagved og ved siden af scenen. Det er jo lyd, lys og billeder og for mig at se, er det også illustration. Der er rigtigt meget i gang, som er spændende inden for det der. Det kræver, at de studerende kaster sig ud i det digitale udtryk og her fornemmer jeg, at der er sket et ryk på det seneste.

**Institut for Kommunikationsdesign**

**Illustration**

## **Interview med Anne Grarup**

5. års studerende fra Illustration.  
15. juni 2009

### **Projekt:**

Et Dukkehjem af Henrik Ibsen som grafisk novelle

**AKGG: Vi skal snakke om dit afgangprojekt og din arbejdsmetode. Jeg har en fin sort bog liggende foran mig, hvor der står NORA med sølvskrift. Den er meget elegant. Hvad er det, du har lavet?**

**AG:** Det er en nyfortolkning af Henrik Ibsens "Et Dukkehjem", hvor jeg har forholdt mig til den grafiske novelle som genre. Definitionen af den grafiske novelle er faktisk meget løs, men jeg kan fortælle lidt om måden, jeg har arbejdet på.

(AG viser skitser frem)

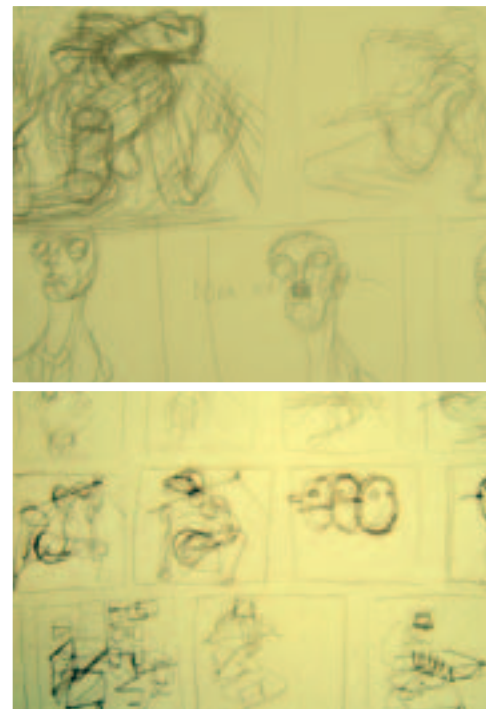
**AKGG: Ok, det er din arbejdsproces det her? Dette er simpelthen uddrag af teksten? Hvordan har du arbejdet med den?**

**AG:** Jeg synes, der var noget interessant ved karakteren Nora og hendes udvikling gennem stykket. Jeg startede med at have alle karaktererne med og scener og replikker. Det blev kæmpe stort at skulle kortlægge det hele. Hvis man spørger, hvad folk generelt forbinder med "Et Dukkehjem", så er det for mange et skuespil om kvindeundertrykkelse. Der var jeg inde og undersøge nogle ting og fandt ud af, at Henrik Ibsens udgangspunkt for et dukke-

hjem faktisk ikke var, at han ville lave et skuespil om kvindeundertrykkelse. Han ville lave et skuespil om identitet og mennesket i forhold til samfundet. Jeg synes heller ikke, at Nora var så undertrykt. Så der gik jeg ind og undersøgte en hel del ting om karakteren. Jeg er gået ind og har arbejdet med det litterære værk.

**AKGG: Hvorfor valgte du "Et Dukkehjem"?**

**AG:** Noras udvikling synes jeg, var enorm interessant. Man starter med at have et billede af hende og tror hun er den der overklassekvinde, som er skildret lidt dum og svag. Så finder man ud af, at hun er alt muligt andet og har mange forskellige sider. Hun ændrer sig hele tiden: Hun kommer gennem en personlig udvikling og kommer ud på den anden side. Det synes jeg, var sjovt og jeg havde lyst til at tegne det og skildre det. Det starter et sted, og så arbejder det sig over i det mørke og det mere uhyggelige, og så går det ud på den anden side og bliver det lyse. Der var nogle visuelle ting at arbejde med. Jeg været inde og lave en litterær undersøgelse; også en undersøgelse af Noras replikker, hvor jeg kunne gå ind og tage nogle tekstuddrag ud. Jeg læste en universitetsopgave om "Et Dukkehjem".



Storyboard tegninger af Anna Grarup





Forskellige stilarter afprøves som led i at finde det rigtige udtryk

Det var en undersøgelse af replikkerne med fokus på Nora og de modsætninger, der hele tiden var i det, hun sagde; en dobbelthed. Der var meget af den, jeg ikke kunne bruge, fordi den var meget akademisk. Men jeg fik et mere nuanceret syn på stykket. Hvis man bare læser stykket og ser filmen, så får man ikke lige det hele med i første omgang. Man ved godt, hvad der foregår, men der er så mange lag i "Et Dukkehjem". Det er nok også derfor, den bliver ved med at være interessant, fordi der er så mange spørgsmål, der bliver stillet.

**AKGG: Læste du opgaven samtidigt med at du arbejdede visuelt med stykket?**

**AG:** Jeg læste først "Et Dukkehjem". Jeg tror, jeg endte med at læse den tre gange. Og så så jeg også filmen. Jeg forsøgte at finde noget materiale, men i

starten kom jeg bare ind på en masse internetsider, hvor stykket stod beskrevet meget overfladisk. Så fandt jeg heldigvis opgaven og kunne gå ind og få lidt flere vinkler på det. Jeg skal lige se her... (bladrer i sit skitsemateriale). Der har også været flere forskellige ting at tage fat i, i stykket. I stykket bygger det hele op til en maskerade, de skal til og det er igen en reference til de masker, de bærer over for hinanden. Nora skal danse en dans, der hedder Tarantella til maskaraden. Det er en italiensk dans, der handler om, at hvis man er blevet bidt af en edderkop, så kan man fordrive giften ved at danse. Der lå en masse referencer hvor man tænker: "Hvad er det for noget med den dans og hvorfor?" Man har brug for at komme lidt mere ind i det. Der var sådan nogle ting, jeg undersøgte og lavede research på.

**” ... det er så svært at beskrive,  
for det er jo bare noget jeg gør!”**





Gennem stregens udvikling søger Anna Grarup at udtrykke hovedpersonens udvikling gennem historien.

## Bange øjne eller den opløste streg

**AKGG:** En af de ting jeg ville spørge om, er hvilken slags viden man har brug for eller kigger på i en proces, som den her? Du har lavet ret meget research?

**AG:** Jeg tror, at hvis man havde taget et andet værk, som måske var lettere tilgængeligt, så havde det måske ikke været nødvendigt. Fordi stykket er lidt tvetydigt, havde jeg brug for at undersøge de der ting - også fordi jeg syntes, det var sjovt og spændende. Jeg har også været inde og kigge på, hvordan stykket er blevet fremstillet rent visuelt før.

**AKGG:** Med hensyn til scenografi og visuelt udtryk?

**AG:** Ja, det har været sådan, at man har kunnet se tidsperioderne skildret gennem de forskellige udgaver af stykket. Ud fra de billeder jeg har fået fat på, kan jeg ikke se, at der er blevet eksperimenteret meget med den. Det er sådan lidt det samme, der er lavet.

Et lidt anderledes teaterstykke, der blev lavet, hed "Helmer Hardcore" og er en fortsættelse af "Et Dukkehjem". Spørgsmålet har altid været, hvad der skete med Nora, da hun gik. Men hvad der skete med Helmer, det handlede dette stykke om. Jeg var ikke inde og se den, men læste om det. De havde trukket handlingen frem til i dag. Det var meget grotesk, den måde han havde valgt at lave det på. Det var interessant for mig, fordi det var en del af min problemformulering, at det jeg gjorde, skulle være nutidigt og vedkommende.

(AG bladrer i sit materiale og fortæller)

**AG:** Det var den grafiske novelle som genre, jeg var inde og undersøge.

**AKGG:** Er der nogle regler for den genre?

**AG:** Når jeg tænker grafisk novelle, så tænker jeg, at det bare er voksen tegneserie. I de grafiske noveller jeg stødte på til at starte med, var der ikke rigtigt nogen overensstemmelse med det visuelle, jeg ville lave. Så fandt jeg nogle flere noveller frem og der var mere bredde på. Jeg var også inde og undersøge hvordan grafiske noveller bliver definerede. Jeg fandt ud af, at der mange forskellige meninger om, hvordan man definerer en grafisk novelle. Det kommer an på, hvilken forfatter det er og hvad for en illustrator, der er på. Jeg følte egentlig, at man kunne gøre, hvad man ville. Det var også vigtigt (AG bladrer og viser mere). Her er der noget om måden, jeg kunne visualisere den udvikling Nora var i. Der var jeg inde og kigge på nogle kunstnere, der har arbejdet med serier. Der var også noget omkring det tekniske; hvilken teknik jeg ville bruge, hvilket udtryk.

**AKGG:** Så går du ind og laver billedresearch på bøger og på internettet? For at finde et udtryk og noget, som du synes, passer?

**AG:** Eller en arbejdsform, eller noget hvor jeg kan... det er så svært at beskrive, for det er jo bare noget jeg gør! Det havde vi også meget snak om vedrørende den teoretiske opgave, for på Illustration er der ikke så meget materiale om, hvordan man gør

tingene; hvordan man kommunikerer og hvad der sker i den proces, hvor man skal illustrere noget. Noget af det kommer indefra, fordi det er ens personlige udtryk. Så har man nogle, som er dygtigere end en selv, men hvor man kan finde en eller anden form for sparring både om teknik og udtryk.

**AKGG: Hvordan skriver man så en opgave om det her? Hvad gjorde du?**

**AG:** Det startede med, at jeg skulle undersøge den grafiske novelle i forhold til det her. Og det endte med, at jeg tog en grafisk novelle, som var en ny-fortolkning af Frantz Kafka og så stillede jeg værket og den grafiske novelle op mod hinanden og benyttede mig af billedanalyse. Det gjorde jeg for at finde ud af, hvordan den grafiske novelle forholdte sig til det oprindelige værk.

**AKGG: Så du forsøgte at finde ud af, hvordan andre havde transformeret en roman til en grafisk novelle gennem en analyse? Fandt du ud af noget, du kunne bruge?**

**AG:** Ja, jeg blev meget mere bevidst om måden jeg fortolker på og måden den illustrator, som jeg studerede, havde valgt at fortolke på. Det han gjorde, var, at hvis karakteren i bogen var bange, så var der tegnet bange øjne. Jeg arbejdede med, at den angst og opløsning skulle arbejdes ind i stregen i stedet. Den figur, der var med i processen, var den samme i hans arbejde; den ændrede sig ikke. Den ændrede ansigtsudtryk og så var der noget

tekst, der forklarede, hvad der skete. Hos mig følger teksten ikke - eller den står ikke i direkte forhold til det billede, der står over for.

**AKGG: Det er ikke "tegneserie typisk" den måde, du arbejder på?**

**AG:** Nej. Der er et spor i tegningerne og så er der et spor i teksten, og de hænger sammen. Men der er ikke direkte sammenhæng. Der fandt jeg ud af, at det var måden, jeg arbejdede på i forhold til den anden måde at illustrere på.

**AKGG: Det var den skriftlige opgave, men vi kom også fra noget med din billedresearch omkring dit udtryk? Dét som du viser her i din mappe. Der er en hel masse billeder, du har samlet sammen. Hvordan går du på jagt efter det materiale?**

**AG:** Jeg har allerede, i den tid jeg har gået her på skolen, været inde og undersøge alle mulige forskellige visuelle udtryk. Hvis der er en udstilling, så går jeg ind og undersøger, hvad det er for nogle ting. Det er jo mest tegning, men man kan også bruge billedkunst. Jeg går ind og undersøger alle mulige forskellige illustratører og kunstnere, og så har jeg så nogle, jeg foretrækker; nogle som jeg synes, er dygtige tegnere. Når man bare sidder og tegner sine ting, så låser man tit sig selv fast i et eller andet. Så kan man gå ind og finde en, der har brudt med måden, man tegner på. Hvis man kigger på det og overfører noget af det og arbejder det ind i ens egen form, så har man en eller anden form for sparring.

## At hoppe over de døde punkter

**AKGG:** Det vil sige, at du skifter mellem inspirationsgrundlag eller den research du har og så dit eget arbejde?

**AG:** Ja, jeg tror man rammer sådan et eller andet punkt, hvor man har opsamlet en masse materiale og så finder man noget, som inspirerer en så meget, så man tænker, at det her kunne godt bruges i denne her sammenhæng, fordi der er noget af den vildskab, som er i det litterære værk, hvor man kan lave en kobling. Så sætter man sig ned og tegner en masse tegninger og får det ud. Så kan man gå i stå og så må man ind igen og finde en eller anden form for inspiration; noget der kan få en til at arbejde videre. Så finder man det og så kører det igen i et stykke tid, men så går man igen død. Det kan også være en vekslen mellem materialer, der kan få en videre rent teknisk. Jeg havde faktisk besluttet mig for, at det kun skulle være blyant, men hvor jeg til sidst kom til et punkt, hvor jeg var så træt af det. Jeg kunne ikke rigtigt komme videre og prøvede at skifte over til nogle andre materialer. Hvis man arbejder med tusch eller pensel, så er strengen og teknikken helt anderledes. Det åbner så igen op for nogle nye muligheder. Det er en vekselvirkning mellem flere forskellige ting, som får en igennem projektet. (AG tager fat i noget skitse materiale igen). Så har jeg så også arbejdet med storyboardet; det har også været en del.

**AKGG:** Hvor i processen ligger storyboardet? Ligger det løbende ved siden af det andet? Eller er det mere en del af det færdige resultat?

**AG:** Jeg tror, jeg startede med den litterære undersøgelse og så kommer storyboardet ind bagefter. De her undersøgelser kommer faktisk efter storyboardet, hvor jeg begynder at arbejde med, hvordan det skal se ud, når man først har fundet formen for det. Så kommer det tekniske ind over: Hvordan kan man så løse det? De overlapper hinanden, fordi når man begynder på det tekniske og begynder at tegne, så opstår der nogle spørgsmål: Hvordan skal karakteren se ud, for at kunne lave det som en nyfortolkning? Hvordan kan jeg arbejde med Nora? Der kommer både en fortolkning og noget teknik, hvor man så igen tager stilling til flere forskellige ting.

**AKGG:** Her er der nogle af dine storyboardskitser? Helt simple stregtegninger der beskriver, hvem gør hvad hvornår. Hvordan det ser ud og sådan noget?

**AG:** Ja, hvad sker der, hvis jeg gør sådan og så sådan. Jeg undersøger, hvad der sker hvis, jeg tager det væk fra stuen og hvordan det ser ud inde fra stuen eller i et helt andet rum. Sådan nogle spørgsmål stiller man hele tiden, så man kan få styr på de ting. Så der er en masse undersøgelser gennem storyboardet.

**”Så kan man gå i stå og så må man ind igen og finde en eller anden form for inspiration; noget der kan få en til at arbejde videre. Så finder man det og så kører det igen i et stykke tid, men så går man igen død. Det kan også være en vekslen mellem materialer, der kan få en videre rent teknisk.”**



## Grimt og pænt og balancen mellem udtryk og kommunikation

**AKGG:** Her ligger en masse flotte skitser, hvor du har nogle overvejelser omkring karaktererne? Hvordan du skal arbejde med dem?

**AG:** Ja, hvordan jeg kunne få fortolket hendes opløsning gennem strengen. Der undersøgte jeg forskellige udtryk og hvad der ville være nemmest for mig at arbejde med. Der er det meget lyse og det meget mørke.

**AKGG:** Det ser ud, som om du starter ret klassisk med en figur med øjne og når du så kommer længere frem, har du virkelig flyttet rundt på det? Både med stregerne og arbejdet med udtrykket?

**AG:** Noget af det, der sker i processen, er, at ting man ikke havde planlagt ud fra samtaler og storyboard og alt det der, kommer frem; at der sker noget nyt. Jeg var inde og lave nogle af de her tegninger, som også er meget grimme og sorte. Jeg syntes, det var alt for grimt til, at jeg ville fortsætte med det.

**”Noget af det, der sker i processen, er, at ting man ikke havde planlagt ud fra samtaler og storyboard og alt det der, kommer frem; at der sker noget nyt.”**

**AKGG:** For grimt til hvad?

**AG:** Ja, men det var jo dét, der var spørgsmålet, hvor man kunne sige, at det grimme her jo også er det interessante. I samtale med min konsulent fandt jeg frem til, at der lå noget i de tegninger, der kunne illustrere den udvikling hun går ud i og det grimme. Hvis man virkelig vil ind og have fat i noget af det, som er meget vigtigt i den historie, så er det jo netop at dykke ned i det her. Så må man arbejde der og se, hvad der så sker. Der arbejdede jeg så med en hel masse undersøgelser af strengen og ansigtet. Hvis jeg gjorde sådan her, hvordan kunne jeg opløse figuren, så den fik de forskellige udtryk, der kunne bevæge sig hen mod en opløsning. Der har jeg været inde og lave en masse forskellige forsøg og nogle er blevet helt vildt mislykkede, hvor tegningen er faldet helt fra hinanden. Der var sådan en balance, hvor man skulle finde ud af, hvornår man skulle stoppe, så folk stadigvæk kan følge med i historien og forstå, hvad der sker hvornår.



Illustration som en balanceakt mellem udtryk og kommunikation og mellem grimt og pænt.



**AKGG:** Så du går ind og laver en form for selvkritik - også i det, du sidder og arbejder med? Det er jo det der med, at du sidder og er "inde" i tegningen, mens du laver den. Og så går du lidt væk og hvad så? Kigger på den og analyserer den?

**AG:** Ja. Og prøver at fortolke den og ser på, hvad der sker i den. Eller også går jeg hen og lægger den foran nogen og spørger, hvad vedkommende ser. Sådan nogle ting gør man for at finde ud af, om man kommunikerer med folk og om de kan forstå det, man prøver at sige. Nogle gange kan de måske slet ikke forstå, hvad det er, man har lavet, fordi tegningen rent teknisk falder fra hinanden. Noget af det blev for voldsomt og der sker nogle ting, som folk ikke kan forstå, men hvor jeg godt ved, hvad det er, jeg laver.

**AKGG:** Det er en balancegang mellem udtryk og kommunikation, kan man sige det?

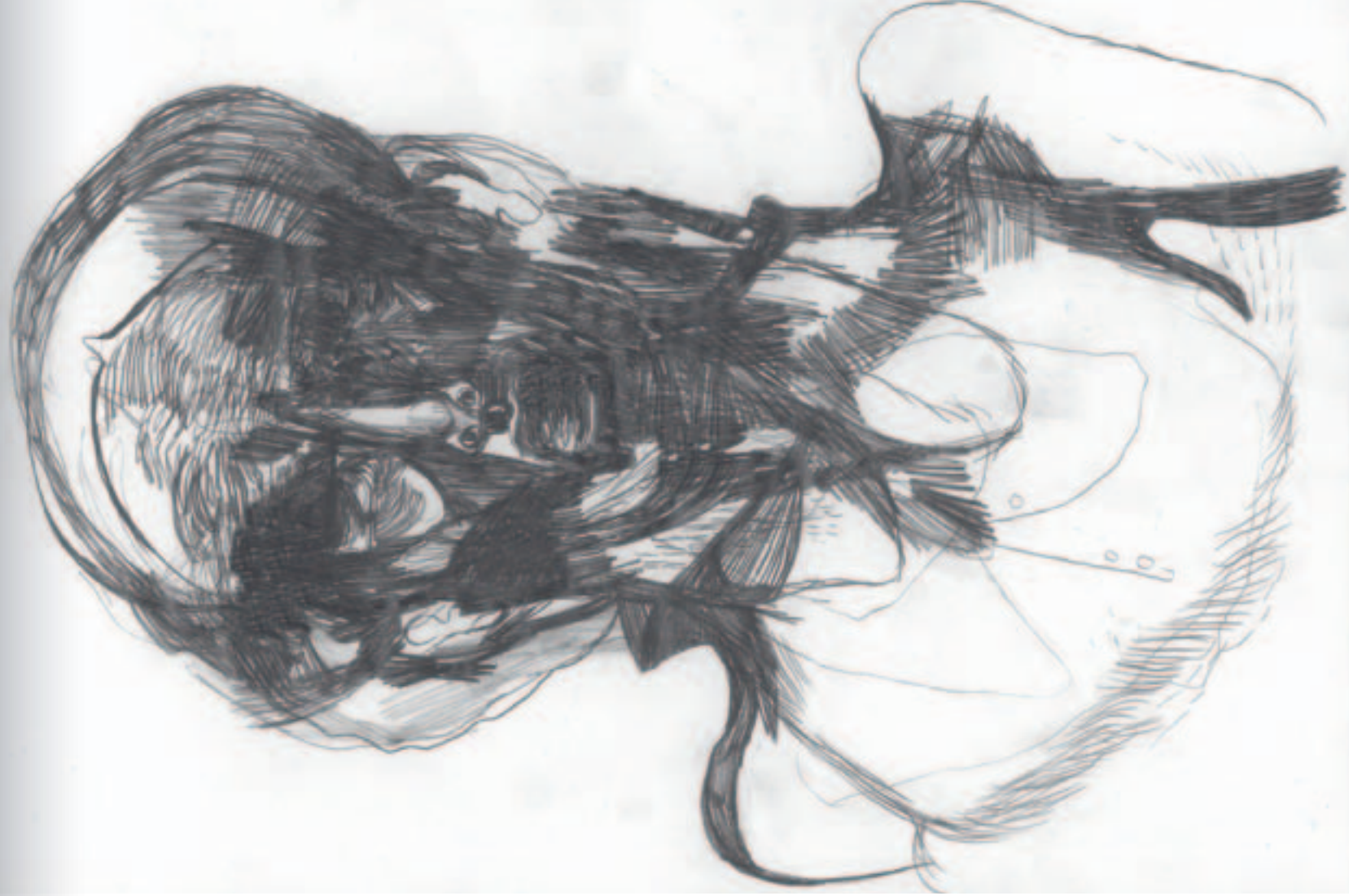
**AG:** Ja. Både at fortolke det værk man har og den historie, der skal fortælles. Og så samtidigt komme igennem til læseren, så han eller hun kan forstå måden, man fortæller på.

**AKGG:** Er det en typisk illustrationstilgang til at kommunikere? Både grafikere og illustratører kommunikerer, men i min umiddelbare forståelse, så bruger illustratører meget mere deres eget udtryk til at kommunikere med? Skal man bruge sig selv meget som illustratør?

**AG:** Ja, det synes jeg jo godt, man kan. Men man kan jo også tænke på sin målgruppe. Hvis man er grafiker, så har man jo også en stil og en måde at gøre tingene på, men hvis man skal lave et logo for nogen, så skal man kommunikere dem og deres virksomhed gennem logoet. Jeg tror også, man kan have et personligt udtryk som grafiker, men i illustration er det meget tegningen og blyanten man bruger, hvor en typografi fra en computer er lidt mere upersonligt, synes jeg. Det kan også godt være, at det er min fordom.

**AKGG:** Relationen mellem en selv og blyanten og papiret er mere stærk?

**AG:** Det kommer direkte fra ens hånd. Jeg tror, at det er meget svært ikke at vise sig selv, når man tegner eller maler. I avistegninger kan man jo også godt se de forskellige tegnere. Man kan se folk gennem det og hvem der har lavet dem. Det er meget svært at løbe fra sig selv.



**Institut for Kommunikationsdesign**

**Grafisk Design**

## **Interview med Poul Allan Bruun**

Underviser og faglig koordinator  
23. marts 2009

**AKGG: Kan du beskrive, hvordan I underviser de studerende i forhold til designmetode eller proces?**

**PAB:** På den tværfaglige undervisning på 1. år er der nogle alment gældende formøvelser, tegneøvelser, oplevelse af tekstur, kommunikations- og formidlingsopgaver, hvor du får nogle meget banale begreber, du skal forholde dig til som studerende og som skal omsættes til form og farve. Når du senere kommer op på linjen (linjefaget, red.), kommer du ud og arbejder med fagets kerneområder. Vi har bygget uddannelsen op på en sådan måde, at der er nogle kompetencer, de studerende skal være i besiddelse af, for at de kan komme ind og lave designprojekter. Det har vi udspecificeret i nogle bestemte øvelser som hedder: typografi, tegning og form. Det er sådan nogle øvelser, hvor man træner koordination mellem øje og hånd og så fremdeles. Alle de øvelser skal de studerende trænes i, før de kan begynde at arbejde med de større processer.

Skrift og typografi er også en meget væsentlig del af det, de kommer til at røre ved, når de kommer ud. Derfor er det noget, de skal kunne mestre og forholde sig til. I det ligger der mange kommunikative elementer, i forhold til hvilken skrifttype man

vælger og hvordan man sætter det op og alle sådan nogle ting. Vi har et kursus i fontdesign senere på studiet og der sker altid det, at for det første er der ikke særligt mange, der melder sig til. Dem der tilmelder sig, mener, at de skal ordne "hele verden", indtil man taler dem ned til det enkle spørgsmål: "Hvad er et A?". Der er vi helt nede i sådan nogle basale ting, de skal mestre. Det kan ikke nytte noget, at når man laver et "A", så ligner det et "G". Det skal ligne et "A". Så har man mulighed for at tone det via form; at give det et andet indhold, udover at det er et tegn. Det kan være aggressivt og det kan være mere eller mindre tilgængeligt osv. Det er enormt spændende og bundet op af nogle "benspænd". Der er jo forskel på et A og et B; hvor når det er versaler og hvornår det er minuskler. Der er noget overliggende, noget underliggende - og det skal kunne læses. Det er både noget med ydre form og indre form, det rum der opstår mellem bogstaverne. Alt det sidder de og tumler med og det er simpelthen et spørgsmål om at kunne se, som de bliver trænet i. Når der er gået en lille uge, så er de helt stille og er dybt optagede af at sidde og tegne detaljer på bogstaver. Først får den lidt og så lidt mere, dato og klokkeslæt på og tilbage igen. Man kan næsten ikke komme i kontakt med dem.



De bliver grebet af det og det ender også med, at der er nogle af dem der arbejder med det som en disciplin senere og vil tegne fonter og skrift.

**AKGG:** Det vil sige, at det er de grundlæggende form- og farveøvelser på 1. år og herefter begynder de så at blive mere specialiserede mod jeres fagområde på 2. år?

**PAB:** Ja, og så kommer der så nogle større projekter, hvor vi har en afsender og en modtager. Vi har jo egentlig været optaget af brugerinvolvering længe før det måske blev et "buzzword", fordi vi har forholdt os meget til, at der sidder nogen i den anden ende og skal anvende det, vi arbejder med. Der er nogen, der skal kunne forstå budskabet. De studerende skal forholde sig til målgruppen og det bliver der hele tiden spurgt ind til.

**AKGG:** Du nævnte noget med "benspænd" i forhold til skriftdesign, er det vigtigt med "benspænd" i jeres undervisning?

**PAB:** Jeg havde en øvelse, hvor de skulle arbejde med et CD cover til Bach. Jeg havde valgt en canadisk musikers versioner over Bachs tema. Det var sådan set ligegyldigt med det der CD cover; det var temaet, der var interessant. Variationer og så var der nogle benspænd, der var bestemt af formater, antal skrifter og farver. Dét, der lå i den øvelse, var, at de studerende erkendte, at i det øjeblik de hav-

de de her benspænd, at de havde noget at spille op imod, så gav det dem faktisk mulighed for at flytte sig selv i forhold til hvad de ellers ville. De skal forstå, at når de kommer ud herfra, vil de opleve, at der sidder en afsender og en modtager. Afsenderen kan have nogle idéer, visioner og ønsker og det skal man forholde sig til. Derfor er den dér afsender-modtager problematik ret så væsentlig. Den møder de så ved, at vi stiller nogle krav op, eksempelvis at det kun må være sort/hvidt, at det skal være et givent format, at det er dén skrift og dét antal enheder. Det bliver meget klart beskrevet for dem, at sådan skal det være og de oplever det som positivt, at der er disse rammer. Det siger de alle sammen bagefter. Det er ligesom at tegne en bane op og fortælle, at det er her indenfor, at vi skal spille.

#### **AKGG: Det er befriende på en eller anden måde?**

**PAB:** Ja, for hvis du må lave alt i hele verden, så er du "lost". Man kan godt træne dem i, at de selv kan stille nogle benspænd op. gennem studiet bliver de gradvist bedre til selv at formulere og stille rammer op, for at komme frem til et godt resultat. Gennem evaluering og de samtaler, vi har undervejs, bliver de studerende bevidste om fordelene ved det. Der er også opgaver, hvor de får forholdsvis frie hænder, men hvor vi så kan tale om, hvordan man lægger det ind i nogle rammer, som gør, at man kan tumle opgaven.

**"Nogle gange sammenligner jeg det undervisningsforløb, vi har med at have små børn. De første to år holder man dem i hånden. Så slipper man dem og så begynder de at gå selv, men så er de sure hele tiden og vil det ene og det andet! Det er omkring tredje år, at de sådan kommer lidt i trodsalderen. Når man så slipper dem der ved tredje år, så forlader de os og tager væk og så er de så glade, når de kommer tilbage. For det har været så godt at være ude, men det er også godt at komme tilbage. "Mor" og "far" er måske ikke længere så slemme alligevel!"**



**AKGG:** Når I snakker om processen med de studerende, har I så en måde at definere nogle bestemte faser i processen på? Er der en måde, hvor I beskriver nogle generelle faser, eller er det meget individuelt?

**PAB:** Vi taler meget om, at man ikke kan køre lineært. Det foregår ikke sådan. De dér frustrationer, du oplever undervejs, gør, at man må tilbage igen og man må også hele tiden stoppe op og ræsonnerer over, hvad man har gjort. Jeg siger gerne til dem, at man har en evne til at arbejde sig ind i sådan en selvforklarende tilstand, hvor der kan argumenteres for alt, man arbejder med, indtil man møder sit morgenbord, hvor man i et splitsekund indser, at dét man har arbejdet med, er forfærdeligt dårligt! Den erkendelse skal man prøve på at fastholde og lade være med at gå tilbage i den tilstand, hvor man forklarer det hele for sig selv. Man skal turde "kill your darlings".

**AKGG:** Bortset fra at de bliver bedre til at sætte rammer for deres eget projekt, på hvilke andre områder synes du, der sker en udvikling fra første til femte år for de studerende? Noget de bliver sikre i, hvor I synes, at det skal de studerende kunne, når de kommer ud rent metode- og procesmæssigt?

**PAB:** Ja, det er nok den der tværfaglighed; samarbejdet. Det synes jeg, de bliver bedre til. Det kan være med andre fagområder her på stedet, men det kunne så sandelig også være med folk udefra. Det er vigtigt, at de ikke sidder i et tårn et eller andet sted, men oplever at de skal ud og fungere sam-

men med andre. Gruppearbejde fylder meget og gør det mere og mere. Vi har også haft en hel del samarbejde med Interaktionsdesign, hvor vi laver nogle projekter sammen. Der har været nogle rigtig gode projekter blandt andet til Vendsyssel Kunstmuseum. Det er noget, de bliver bedre til under studiet og som fylder meget. Vi kan også se det, når vi kommer til afgang; at der er flere, der arbejder sammen.

**AKGG:** Hvad betyder det for de studerendes niveau og arbejde?

**PAB:** Jeg synes, det betyder, at de lærer at lytte og bruge hinandens input og selv formår at give input. At de er åbne for at modtage og ikke bare sidder og lukker af. Når de kommer ud, vil de jo opdage, at der er nogen, der har en mening om dét, de sidder og arbejder med. Og det skal de kunne forholde sig til og tage som et positivt input og kunne give input tilbage til. Det arbejdsliv du får som grafiker, er jo på større designtegnestuer, hvor de indgår i et team. Så det skal de være forberedte på.

**AKGG:** Hvad med jeres studerende, hopper de ud og tager et år i udlandet?

**PAB:** Ja, praktik og udveksling er en stor del på 4. år. Lige nu har vi studerende i New York, Berlin, Sverige og Tyskland. Den generelle tilbagemelding er, at de føler sig godt klædt på, når de kommer ud. De bliver brugt og det er godt. Selvfølgelig er en hverdag på en skole og en tegnestue forskellig. Vi kan høre, at når de studerende har været på udenlandske skoler og kommer tilbage, så er de generelt glade for at komme tilbage. De synes, at vi har nog-

De studerende holder deres tegnefærdigheder ved lige på tegnekurser







Udsmykning af pædiatrisk  
sengestue.  
Afgangsprojekt 2008  
af Maja Christina Lindberg.

le faciliteter, som er meget anderledes, end dét de oplever, når de kommer ud. Nogle gange sammenligner jeg det undervisningsforløb, vi har med at have små børn. De første to år holder man dem i hånden. Så slipper man dem og så begynder de at gå selv, men så er de sure hele tiden og vil det ene og det andet! Det er omkring tredje år, at de sådan kommer lidt i trodsalderen. Når man så slipper dem der ved tredje år, så forlader de os og tager væk og så er de så glade, når de kommer tilbage. For det har været så godt at være ude, men det er også godt at komme tilbage. "Mor" og "far" er måske ikke længere så slemme alligevel! (Griner) Så begynder man at tale sammen på en anden måde, næsten som kollegaer.

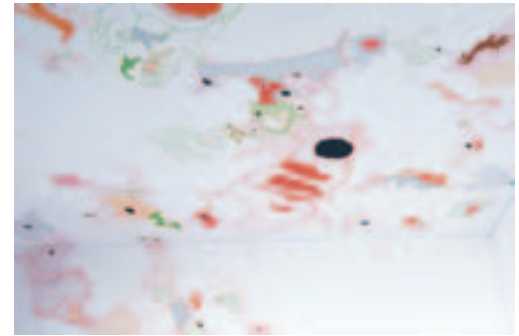
**AKGG:** Det er en sjov metafor for studiet! Hvis vi vender tilbage til opbygningen af studiet og vigtige komponenter, så sagde du, at tegning, typografi og kommunikation er vigtige elementer i de studerendes redskabskasse. Og så dét at kunne arbejde sammen med andre. Er der mere, der skal være i den kasse?

**PAB:** Der er jo hele den dér situation med, at der er nogen elementære softwareprogrammer, de skal kunne. Der er jo computerprogrammer som Indesign og Photoshop, som de skal kunne. Dem møder de allerede på første år. Vi kan se, at der sker et skred i øjeblikket med at papir fylder mindre og mindre og web fylder meget. De får et kursus i web-design, det vil sige i forståelse af mediet og hvad det er for en størrelse. De får kurser i programmer som Flash, Dreamweaver og lidt forskelligt, men det er alt sammen bare introduktioner, hvor der bli-

ver åbnet lidt for det og så må man se, hvordan det spænder an undervejs. Det kommer også an på, hvor deres interessesfære ligger individuelt. Vi har foretaget det greb, at nogle af vores it-kurser ligger om aftenen. Vi laver fx en introduktion til Flash og dem der virkelig vil det, de får mulighed for at køre videre med det om aftenen. Det har vi gjort en del af, for der er virkelig meget, de skal lære. De skal have Photoshop, de skal have InDesign, de skal have Illustrator, de skal have Flash, de skal have Dreamweaver, de skal have 3DStudio Max og de skal også være lidt mere akademiske.

**AKGG:** Det myldrer med ting, man skal lære og der bliver flere og flere ting - også hvis de skal lære noget om branding, strategisk design og servicedesign?

**PAB:** Så er vi tilbage ved, hvad kerneydelsen er for grafikere. Dét, jeg måske savner en gang imellem, det er dér, hvor de studerende kommer i dialog med materialet. Vi har haft noget servicedesign, hvor det interessante er dér, hvor servicen møder brugeren; der hvor den får form og begynder at blive fysisk. Det ender vi tit med at springe over og så ender det med, at blive nogle tanker om det, man kunne gøre, men hvor man mangler at materialisere denne her service. For egen regning, der tror jeg på, at i det øjeblik den materialisering sker, så kommer der også nogle vigtige tanker om, hvad den service kan og ikke kan. Der sker noget med materialet, der "byder ind" i forhold til en service. Og det er dét, der kunne være vores styrke.



**Institut for Kommunikationsdesign**

**Grafisk Design**

## **Interview med Marco de Mel Pedersen**

5. års studerende på Grafisk Design.  
6. maj 2010

### **Projekt:**

En informationskampagne om sammenhæng  
imellem kød og klima

### **AKGG: Hvad arbejder du med i dit afgangspjekt?**

**MMP:** Det handler om sammenhængen mellem kødforbrug og det globale klima. Der er reelt en meget stor sammenhæng og en stor påvirkning af miljøet og af klimaet, men den store del af befolkningen har ikke nogen stor viden om det. Vi får ikke at vide, at ved at springe bøffen over en gang om ugen, så kan vi gøre meget mere, end vi kan hente på at spare energi.

Jeg vil gerne kommunikere det i New York Subway, fordi jeg synes, at det er en meget global problemstilling og New York er et sted, hvor man kan ramme en masse turister og mange forskellige folk. Jeg vil lave en kampagne, der er informativ og ikke fingerpegende. Som ikke siger, hvad folk skal gøre, men som bare sætter tingene op mod hinanden og forklarer, hvad prisen er på kød rent miljømæssigt. Så må folk gå hjem og finde flere informationer om det og tænke over om de har lyst til at ændre vaner. Det står i modsætning til andre kampagner som fx denne fra PETA (MMP trækker et billede frem fra en kampagne), hvor de siger, at man ikke kan være be-

kymret for miljøet og samtidigt spise kød. Det er meget sort/hvidt og polariserende. Mange folk lukker bare af, når de ser en plakat med deres logo på. Det bliver et langt sejt træk at få folk til at ændre adfærd. Det her kunne så være den første lille dråbe i havet.

### **Meat research**

### **AKGG: Hvis du skal se tilbage på din proces og frem til nu, hvad har du så gjort?**

**MMP:** Det startede med, at jeg var til COP 15 i København, hvor jeg så "Meat the Truth", en hollandsk dokumentar om global opvarmning i relation til "Livestock farming". Jeg valgte den som min sammenhæng, fordi det er en af de største grunde til bl.a. global opvarmning og en lang række store klimatrussler. Jeg var i praktik i New York på et designbureau, der hedder TODA - The Office of Art and Design. Det er et multidisciplinært sted, med både grafisk design og industrielt design og så har de også et fotostudie. Jeg startede med at tage derover igen i en måned i marts, hvor jeg arbejdede for dem, for så havde jeg en dagligdag derover.

Jeg lavede en debataften, hvor jeg uddelte et spørgeskema og fik lov til at vise filmen "Meat The Truth" af min chef hos TODA. Vi havde en 40 minutters diskussion bagefter om hvordan filmen kommunikerer og jeg fik en masse råd om, hvordan de gerne ville kommunikeres til. Det var noget om, at det skulle være meget informativt og ikke noget der pegede fingre, hvor man taler til dem, som om de ikke ved noget. Jeg tog så hjem til Danmark og har lavet den skriftlige rapport, som handler om to spørgsmål: Det ene er hvilken viden, vi har om sammenhængen mellem kødproduktion og klima. Det andet var, om den viden egentlig var noget, som folk har i baghovedet, når de vælger kød? Der brugte jeg så min spørgeskemaundersøgelse, der viste, at langt størstedelen ikke overvejer hvad for noget kød, de vælger. Opgaven har jeg lige afleveret. Skal jeg fortælle lidt om den praktiske del?

### **AKGG: Ja, det synes jeg.**

(MMP finder sin skitseproces, tegninger og plancher frem)

## Indhold og stil

**MMP:** Jeg læste blandt andet nogle FN rapporter. Der er en rapport, der hedder "Lifestock's Long Shadow" som jeg kiggede igennem og fandt ud af, hvad jeg gerne ville kommunikere. Og så har jeg fundet på idéer og sådan noget. (MMP bladrer i sine skitser og noter.) Her har jeg fundet en masse facts, fx "Hvad koster det for miljøet at producere 1 kg kød?" Hvordan kan man kommunikere det visuelt, på en enkel måde? Fx at to kg CO2 svarer til et måltid med et stykke kød, eller syv til otte måltider med grøntsager. Det er den samme pris for miljøet: syv kilo korn er det samme som et kilo kød.

**AKGG:** Så det er nogle meget enkle plakater, hvor du sætter en slags ligninger op?

**MMP:** Meget for at fange folks interesse og for at få dem til at undres og skabe debat. Jeg prøvede at finde forskellige idéer til, hvordan man kunne arbejde grafisk med det her. Jeg ville gerne have en "clean" stil. Det er jo sådan en meget skandinavisk stil. Eksempelvis den der Helvetica skrift; den stil er

lige sådan noget. På TODA har de også samme stil. (MMP peger op på noget design fra TODA.) Det er meget sort Helvetica på hvid baggrund, meget enkelt og måske det der klichéfyldte "Less is more", men det synes jeg stadigvæk, holder meget godt. Man kan sammenligne det med sådan noget som det her. (MMP viser eksempel)

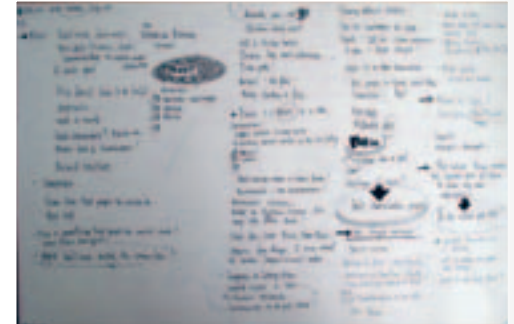
**AKGG:** De der kampagner, du viser nu, de er med mange forskellige farver, fotos og teksttyper. Det er visuelt mere rodet.

**MMP:** Ja. Fordi jeg gerne vil arbejde med informationerne på en mere faktoorienteret måde, så synes jeg, det skal kunne tale for sig selv på en eller anden måde.

**AKGG:** Det er noget med at være tydelig og derfor også arbejde på en grafisk tydelig måde?

**MMP:** Ja. "Så meget protein skal en ko spise for at producere 1 kilo protein!".

Notater fra filmvisning: Meat the Truth og fra interview



**”Jeg har lært, at jeg skal arbejde mig ud af det; jeg skal bare lave en masse tegninger og skitser. Få det ud af hovedet. For når det ligger på papir, så kan man sige ja eller nej til det og genkende, hvis den er der. Du kan simpelthen se om den er der - om det fungerer eller ikke.”**

## The message comes first

**MMP:** Jeg var gået i gang med at lave formen, inden jeg vidste helt præcist, hvad det var, jeg ville sige. Så gik jeg lidt tilbage, fordi jeg læste en bog der hed: "25 spørgsmål til en kommunikationsstrategi" af Jan Kragh Jakobsen. Den tvinger dig til at få svar på nogle spørgsmål: Hvad er mediet? Hvilken effekt skal den have hos målgruppen? Hvad er formålet? Hvem er afsenderen? Hvilken effekt skal produktet have hos afsenderen? Alle de der ting, var meget godt lige at få klart.

Jeg analyserede også alle mine interviews - jeg glemte at fortælle, at udover spørgeskemaundersøgelsen modtog jeg også 47 udfyldte skemaer og jeg har interviewet cirka ti personer af en time til halvanden times varighed. Det var nogle af dem, jeg har i mit netværk i New York. Det var vegetarer, kødelskere, nogle der er ligeglade med det, nogle der synes, det er vigtigt. For at få nogle ting med som ikke var kommet igennem under debatten og i skemaerne. Jeg har gået alle interviewene igennem og skrevet de vigtigste citater ned. Det er meget sådan noget med tillid, vaner og noget med tid. Lad være med at overrumple folk, lad være med at tale ned til folk. Det er noget med at sætte tingene op visuelt; prisen for kød, hvad er den?

**AKGG:** De der udsagn, du har samlet, de begynder langsomt at smelte sammen med dit grafiske udtryk? Sådan ser det i hvert fald ud for mig. Du er ved at finde et logo her?

**MMP:** Jeg er ved at finde ud af, hvordan man kan lave det på en visuelt appellerende måde. Jeg spurgte en amerikaner om det her "Meat the facts". Det gik hun helt på bagbenene over. Hun har været vegetar i 12 år, men hun syntes, det var for meget. Så foreslog hun, at jeg lavede et punktum mellem "Meat" og "the facts". Så det blev til: "Meat. The Facts". Med det første punktum så stopper læseren op og oplever, at det handler om information. Det er mindre hårdt. Det kan jeg godt se nu.

(MMP bladrer videre i sit procesmateriale.)

Så kommer vi frem til mit nøglebudskab, hvad jeg gerne vil sige. Jeg gik ind på nettet og fandt forskellige eksisterende kampagner. Dét, jeg kiggede på, var, hvad der har været kommunikeret før. Hvordan har de gjort det? Hvad synes jeg? Jeg har lavet en masse research på det og prøvet at lave nogle personas.

**AKGG:** Er det ud fra dine interviews, at du har lavet dem?

**MMP:** Ja ud fra mine interviews. Kødelskerne er helt herover og herover er veganeren. Ekstremerne findes - i USA specielt. Nu kan jeg vise dig, hvor jeg er nu. Jeg har to koncepter, jeg har valgt den her: "You don't want to know this but:" som koncept et og så "Do you know what it takes?" eller "Do you want to know what it costs?" som nummer to. Jeg har valgt at fokusere på den første, fordi den afvæbner folk til at starte med. Så kunne man så lave en række plakater, hvor man selvfølgelig tager højde for, at det er nede i Subwayen, hvor folk har travlt og det skal være hurtigt at forstå. Så kunne det være et eller andet med: "If you do want to know, go to meat the facts.eat" eller sådan noget. På onsdag har vi gennemgang med de andre i min klasse. Mit mål er, at jeg har et færdigt grafisk koncept at vise, eventuelt tre retninger. Jeg har noget, jeg kan vise dig her. Jeg er ved at arbejde med den skrifttype, der hedder Jubilat. Jeg har lige fået den fra en, jeg kender. Jeg synes, den ser venlig og også lidt fakta-agtig ud. Den er meget fed og bastant. Den er ikke bange for at være der og den er samtidigt lidt venlig i sit udtryk, fordi den er blød.

# #120 Kommunikation, Salg, Distribution & DE GODE KUNST:

## 1) Hvem er målgruppen?

- Tænkning - har du et budskab? (25-40 år)
- Hvilke ting skal du sælge? (ambassadør)
- Hvilke ting skal du sælge? (ambassadør)
- Målgruppen er alle, der er interesserede i dit produkt!
- Målgruppen er alle, der er interesserede i dit produkt!
- Målgruppen er alle, der er interesserede i dit produkt!
- Målgruppen er alle, der er interesserede i dit produkt!

## 2) Hvad er budskabet?

- Der er 2 versioner af budskabet: "What's in it for me?" & "What's in it for the world?"
- Målgruppen er alle, der er interesserede i dit produkt!
- Målgruppen er alle, der er interesserede i dit produkt!
- Målgruppen er alle, der er interesserede i dit produkt!
- Målgruppen er alle, der er interesserede i dit produkt!

## 3) Hvad er mediet?

- Hvad er mediet? (ambassadør)
- Målgruppen er alle, der er interesserede i dit produkt!
- Målgruppen er alle, der er interesserede i dit produkt!
- Målgruppen er alle, der er interesserede i dit produkt!
- Målgruppen er alle, der er interesserede i dit produkt!

## 4) Hvilken effekt skal produktet have hos målgruppen?

- Tænk på de ting, der er vigtige for målgruppen
- Hvilke problemer har de? (vedtagelse af beslutning)
- Hvilke problemer har de? (vedtagelse af beslutning)
- Hvilke problemer har de? (vedtagelse af beslutning)
- Hvilke problemer har de? (vedtagelse af beslutning)

## 5) Hvad er formlen med effekten hos målgruppen?

- Udvælg, Delat, Dig selv
- Voks op i den bedste form
- Voks op i den bedste form

## 6) Hvem er afsender?

- Udvælg, Delat, Dig selv
- Voks op i den bedste form
- Voks op i den bedste form

## 7) Hvilken effekt skal produktet have hos afsenderen?

- Udvælg, Delat, Dig selv
- Voks op i den bedste form
- Voks op i den bedste form

## 8) Hvad er formlen med effekten hos afsenderen?

- Udvælg, Delat, Dig selv
- Voks op i den bedste form
- Voks op i den bedste form

## 9) Hvordan påvirkes målgruppen eller en lignende budskaber?

- Udvælg, Delat, Dig selv
- Voks op i den bedste form
- Voks op i den bedste form

## 10) Er produktet lavet for?

- Udvælg, Delat, Dig selv
- Voks op i den bedste form
- Voks op i den bedste form

## 11) Hvor, hvornår, hvordan skal målgruppen opleve produktet?

- Udvælg, Delat, Dig selv
- Voks op i den bedste form
- Voks op i den bedste form

## 12) Hvordan skal produktet distribueres?

- Udvælg, Delat, Dig selv
- Voks op i den bedste form
- Voks op i den bedste form

## 13) Hvilke personer skal bruges?

- Udvælg, Delat, Dig selv
- Voks op i den bedste form
- Voks op i den bedste form

## 14) Hvilke fortællermåder skal bruges?

- Udvælg, Delat, Dig selv
- Voks op i den bedste form
- Voks op i den bedste form

## 15) Hvilke fortællere skal produktet have?

- Udvælg, Delat, Dig selv
- Voks op i den bedste form
- Voks op i den bedste form

## 16) Hvilken viden skal produktet have?

- Udvælg, Delat, Dig selv
- Voks op i den bedste form
- Voks op i den bedste form

## 17) Hvis meget skal lægges med?

- Udvælg, Delat, Dig selv
- Voks op i den bedste form
- Voks op i den bedste form

## 18) Hvilken apparat er nødvendigt?

- Udvælg, Delat, Dig selv
- Voks op i den bedste form
- Voks op i den bedste form

## 19) Hvad må produktet koste?

- Udvælg, Delat, Dig selv
- Voks op i den bedste form
- Voks op i den bedste form

## 20) Hvilke praktiske spørgsmål kan stilles?

- Udvælg, Delat, Dig selv
- Voks op i den bedste form
- Voks op i den bedste form

## 21) Hvilke etiske problemer kan opstå?

- Udvælg, Delat, Dig selv
- Voks op i den bedste form
- Voks op i den bedste form

## 22) Hvad skal produktet have?

- Udvælg, Delat, Dig selv
- Voks op i den bedste form
- Voks op i den bedste form

## 23) Hvordan ser det ud?

- Udvælg, Delat, Dig selv
- Voks op i den bedste form
- Voks op i den bedste form

## 24) Hvordan laver man dem mest produkt?

- Udvælg, Delat, Dig selv
- Voks op i den bedste form
- Voks op i den bedste form

## 25) Hvordan skal produktet se ud?

- Udvælg, Delat, Dig selv
- Voks op i den bedste form
- Voks op i den bedste form

10/10/2010



## Redskaber og analyse i processen

**AKGG:** Jeg vil gerne vende tilbage til din proces lidt. Hvordan arbejder du med forskellige redskaber? Bruger du meget computer eller mere nogle plancher, ligesom dem som ligger foran dig nu, hvor du både skriver og tegner?

**MMP:** Jeg havde arbejdet på det her i to måneder og jeg havde en masse links til hjemmesider om kød og links til inspirationsmateriale og artikler. Men jeg kunne ikke rigtigt se, at jeg havde lavet noget på de to måneder. Så tænkte jeg, at nu tager jeg den her store blok, og bruger den. Og så kan jeg jo se, at jeg har lavet noget, når jeg går hjem. Så kan jeg se, at nu har jeg lavet ti ark i dag. Det giver et eller andet fysisk. Jeg er også begyndt at printe flere ting ud.

**AKGG:** Er det noget, du er blevet opmærksom på under din afgang, det dér med at få det ud af hovedet, at det hjælper at få det ud på papir og gøre det konkret?

**MMP:** Det er noget, jeg også gjorde på min bachelor, hvor jeg hver dag printede ud og satte i en mappe. Så kunne jeg følge processen, for ellers kan man få en oplevelse af at sidde i flere dage med et computerprogram som Indesign eller Illustrator og bare flytte lidt rundt med nogle logoer. Det handler om at få det ud af hovedet, ud af computeren og ned på noget papir og op på din tavle, så man kan se, hvad man laver. Nu er jeg færdig med det her, nu er de ude af systemet og så kan man ligesom fokusere på noget andet. Det er også derfor, jeg altid har min sketchbog, så kan man lige skrive et eller andet. Det

kan godt være, du aldrig kigger i den igen, men du har alligevel reflekteret over det, mens du tegnede noget ned.

**AKGG:** Jeg kan se, du har lavet noget analyse af din research. Men hvordan arbejder du med at omsætte din research mere analytisk? Er du meget bevidst eller ubevidst om det?

**MMP:** Den kommunikationsanalyse jeg har, det var da noget, jeg lige skulle tage mig sammen til at gøre.

**AKGG:** Hvorfor tvang du dig selv til det så?

**MMP:** For at få noget struktur på det. For at få taget nogle valg og for at kunne forsvare mine forskellige valg i processen. Jeg fik en kommentar fra min vejleder, hvor han sagde, at jeg var startet med at lave form, men hvad er dit budskab? Hvis man ikke bliver klar på det, kan man ende op med, at man har en masse fine plakater der kommunikerer nogle forskellige ting, hvor det hele stikker i tre retninger. Nu har jeg mit budskab på plads; sammenhængen mellem kød og klima og så skal jeg finde ud af, hvordan man kommunikerer det. Jeg synes, det har hjulpet mig meget at få lavet den her struktur.

**AKGG:** Det er hele tiden det dér med at vælge noget fra og beslutte sig?

**MMP:** Ja, og det er noget af det, jeg er dårligst til. Jeg er opmærksom på, at jeg er god til at få nye idéer hele tiden og derfor er jeg hele tiden i tvivl om, at

Processen fra udvikling af budskab til valg af skrifttype, konceptudvikling og layout af plancher.

noget er rigtigt. Det har været en proces, der går op og ned hele tiden, sådan mentalt. Sådan tror jeg, at der er mange af os, der har det. Hver anden dag er vi i tvivl om, hvorfor vi overhovedet skal være designere. Så kan man gå og være helt inde i det og så næste dag kan man se en artikel i MetroXpress, der lige siger dét, som vi har siddet og snakket om. Så finder man ud af, at det er rigtigt nok, det man sidder med. Så kan det være at man i morgen igen tænker: "Hvorfor laver jeg det her?"

**AKGG:** Hvis du er i tvivl om dit formsprog, eller det ikke rigtig kører for dig, hvad gør du så?

**MMP:** Jeg har lært, at jeg skal arbejde mig ud af det; jeg skal bare lave en masse tegninger og skitser. Få det ud af hovedet. For når det ligger på papir, så kan man sige ja eller nej til det og genkende, hvis den er der. Du kan simpelthen se om den er der – om det fungerer eller ikke. Så kan man hurtigere blive afklaret.





**Antibiotics\***

An estimated 70% of all antibiotics used in the US are fed to pigs, poultry and cattle (livestock) mainly to promote growth and compensate for the confined conditions on factory farms.

Learn more and see what you can do at [meatthefacts.com](http://meatthefacts.com)

**Meat  
The  
Facts**  
The Hidden Costs of  
Meat Production

# Meat\*

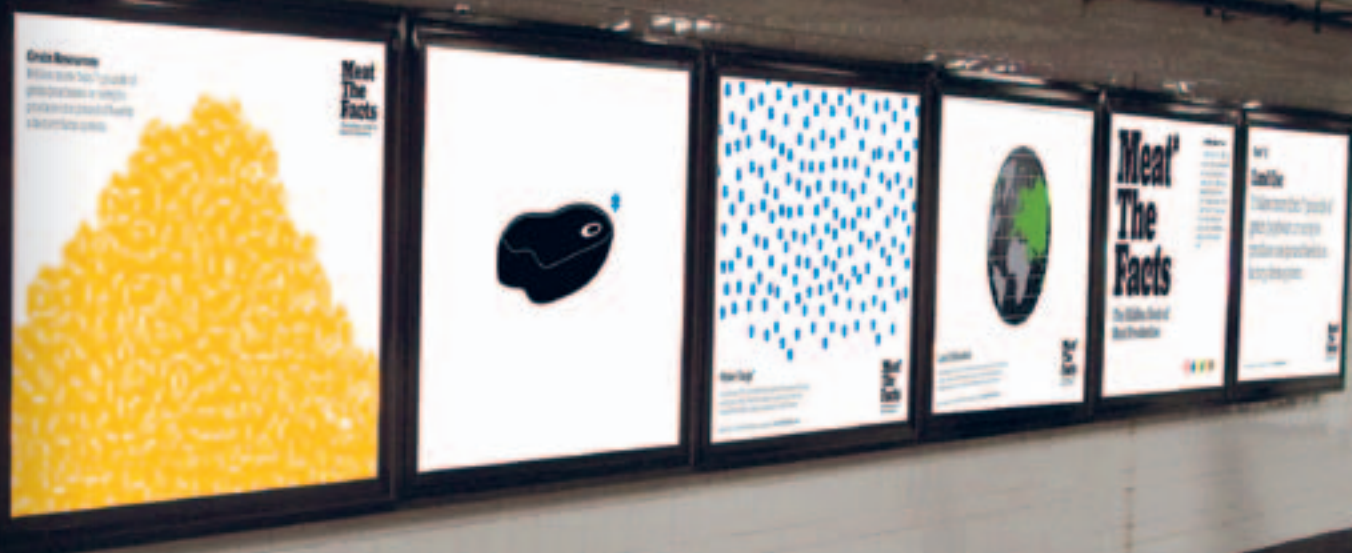
# The Facts

The Hidden Costs of  
Meat Production

**Creating Awareness**

1. We have been told that  
it's better to eat meat than  
vegetables. But what if the  
average meat used for making  
a hot dog is actually  
made from 100% beef?  
Does that mean the  
average meat used for making  
a hot dog is actually  
made from 100% beef?





Visualisering af hvordan de færdige posters eventuelt kunne se ud i New York Subway

## En rutsjebane af valg

**AKGG:** Hvis du skulle komme med en metafor for din arbejdsproces, kan du det? Har du et billede ind i hovedet på, hvordan det ser ud?

**MMP:** Det er ligesom at køre i en rutsjebane, hvor jeg ved, at jeg nok skal ende med at blive færdig. Men jeg er altid meget tvivlende i starten, om det nu er det rigtige. Jeg er meget dårlig til at tage valg, fordi jeg er bange for at vælge det gode fra. Så ender man med at kommunikere alt muligt til ingen, fordi man har så meget, som man ikke rigtigt får kommunikeret til nogen. Jeg er god til den der idéproces, men jeg er mindre god til at være hård og tage nogle valg og skære noget fra. Jeg er heller ikke så god til at strukturere mit arbejde tidsmæssigt, så jeg har faktisk lidt gået og ventet på deadline; på at den kommer, at den skal presse mig. Jeg plejer altid at sige, at jeg arbejder bedst under pres. Der har jeg nok fundet ud af, at det nok er en dårlig undskyldning for dårlig timemanagement. Det er først i dagene op til deadline, at jeg får taget de beslutninger, fordi jeg kan se, at den nærmer sig. Det er noget med at få lidt mere selvdisciplin. Og det er jo også sådan noget, man lærer her.

**”Det er ligesom at køre i en rutsjebane, hvor jeg ved, at jeg nok skal ende med at blive færdig. Men jeg er altid meget tvivlende i starten, om det nu er det rigtige.”**



Visualisering af hvordan de færdige posters eventuelt kunne se ud i New York Subway

**Institut for Kommunikationsdesign**

## **Interview med Barnabas Wetton**

Underviser og faglig koordinator  
9. juni 2009

**Interaktionsdesign**

(tidligere kaldet Interaktive Medier)

**AKGG: Vi kan starte med at prøve og finde nogle definitioner eller snakke om, hvad designproces og designmetode er for dig? Kan du sige noget om det?**

**BW:** Jeg tror, det mest afgørende aspekt af hvad det vil sige at arbejde med design, er, at man er i stand til at rumme den kontekst, man arbejder i; at man er i stand til at rumme sig selv og andre. Så der er grundlæggende tre felter. Det ene er den ydre kontekst, den anden er den indre kontekst og den tredje er de aktører, der mødes imellem dem. For mit eget fagområde, altså interaktionsdesign, er det kendetegnet ved evnen til at se og interessere sig i at udvikle mødet imellem mennesker. Det møde er medieret af et designobjekt af en art. Det er den bredeste definition. Så vores primære fokus er, at du er i stand til at gøre noget, at skabe noget respons - enten til objektet eller ved at objektet medierer en respons videre til en anden part. Derfor er det sociale en af de mest væsentlige aspekter af dét, vi arbejder med.

En af de ting, der kendetegner vores designproces, er, at vores studerende skal "embeddes" (forankres, red.) så meget som muligt, dér hvor de designer og med de mennesker, de skal designe til. Så vi har haft mennesker i Indien, der arbejdede med børn, hvor de arbejder med rottebekæmpelse. Vi har haft nogle, der arbejdede med blodtagningsrobotik hvor de boede på et sygehus og lærte at tage blodprøver. Vi har haft et afgangspjekt (af Louise Ry Mathiasen, red.), der arbejdede med ældre mennesker og brugte nogle bestemte metoder, bl.a. cultural probes til at komme ind under huden på de mennesker, hun arbejdede med. Det er ikke ensbetydende med - fordi en person i en cultural probe eller i andre sammenhænge siger: "Vi skal have en knap her" - at vi simpelthen udfører de bestillinger, vi får fra dem, vi spørger. Det er ikke dét, designprocessen går ud på. Den går ud på at skabe et åbent felt, hvor de forskellige aktører kan komme til orde. De kan finde deres stemme og deres stemme har - ikke en lige berettigelse - men en berettigelse ind i designprocessen. Det er så en designers opgave - i kraft af nogle andre metoder: æstetiske,



sociale og strukturelle - at drage meningsfulde intuitioner og beslutninger på baggrund af, hvad det er, de har iagttaget.

Designprocessen kan bære præg af en videnskabelig proces i den forstand, at man laver "lige, klare linjer" tilbage til, hvad det er, man har oplevet og drager konklusioner deraf. Man er i stand til at inddrage teori og se, hvordan teori kan perspektivere det, man beslutter. Så man har på den ene side den videnskabelige arbejdsmetode, og på den anden side skal vi skabe plads til en, hvad man løst kan betegne som en kunstnerisk proces, hvor intuition og indsigter, der tilsyneladende kommer ingensteds fra, kan afprøves i kraft af de metoder, som jeg lige har beskrevet.

**AKGG:** Andre af dine kolleger har talt om "at tage hovedet af og på". Det synes jeg, var en sjov måde at beskrive, at man skruer sit intellekt af og på. Du siger, at på basis af alle de her undersøgelser og den indsigt man får, så har man en kobling med det intuitive og det kunstneriske?

**BW:** Det er sjovt, fordi en metafor, jeg har brugt over for mine studerende om hvordan man skal være i til stede i en proces, er, at - og det er en upassende blanding af roller, dét jeg siger nu - du skal være en form for førstegangselskende og læge på samme tid. Du går virkelig kærligt og hjerteligt skabende, legende og undersøgende til, hvad det er, du har som mål, men hvor du også går videnskabeligt til det. Simpelthen med en nøgtern, distanceret forståelse. Jeg tror, kernen ligger i at førstegangselsker er en bevidst kropsliggørelse og en - det

**"Du skal være en form for første gang elskende og en læge samtidigt. Du går virkelig kærligt og hjerteligt, skabende, legende og undersøgende til hvad det er du har som mål men hvor du også går videnskabeligt til det. Simpelthen med en nøgtern, distanceret forståelse."**

Overførelse af "kramme-følelser".



findes ikke på dansk, dette ord, men en "hjertelig-gørelse", "That you open your heart" i forhold til de steder og de mennesker du møder "and you bring your body".

#### **AKGG: Det er det sanselige aspekt, ikke?**

**BW:** Ja, fordi det er i det "elskende øjeblik", at man kan aktivere en del af disse følelser. Det er derfor, jeg siger det. Men kropsligheden er så væsentlig!

#### **AKGG: Er det dét, der gør jer specielle i forhold til andre, der arbejder med interaktion?**

**BW:** Jeg tror, at det er en af de ting, der kendetegner os. De sanselige, kropsliggjorte, kærlige handlinger i de felter, man har at gøre med. Vi er meget lidt skærmbaserede. Skærme er nogle af de sidste ting, vi kommer til at arbejde med i mange tilfælde, selvom vi arbejder en del med film. Vi arbejder med det felt, der ligger fra robotik over til handlinger og vi behøver ikke at lave en elektronisk medieret løsning på ting. På første år arbejder vi bl.a. "Physical computing", det vil sige, hvordan man kan indlejre adgangen til en computer andre steder end i en skærm og et tastatur. Vi har valgt at placere os andetsteds end Royal College (of Art i London, red.) for eksempel. Det særskilte område vi har, ligger i feltet mellem kommunikation, robotik og industriel produktion og kultur. Så vi har gode grunde til at skabe meningsfulde kulturelle genstande, der tenderer det kunstneriske samtidigt med, at vi kan arbejde med det kommunikative og det industrielle. Det er dét felt, vi har valgt at lægge vægt på.

#### **AKGG: Hvis du skal tale lidt om, hvad for nogen komponenter, der indgår i en designproces, hvordan ser du på det? Designstuderende går vel ud og researcher på en anden måde end andre?**

**BW:** Da jeg først begyndte på skolen som gæstelærer, da jeg kom til Danmark - Kunsthåndværkerskolen som det hed dengang - der kunne research grundlæggende koges ned til moodboards og "Jeg vil gerne lave noget - hvad har andre lavet? - jeg kan godt lide rød!" Jeg tror, at de studerende og de bedste kandidater, vi er i stand til at sende ud herfra i dag, har en metodik, der ikke gør det nødvendigt at vente på inspiration. De er i stand til at bruge et sæt metoder til at belyse den måde, de mennesker de designer for, anser problemet. Den måde, de er i stand til at iagttage på, lærer dem, hvad det er, de skal se efter, så de kan designe. De kan også en del metoder, der gør det muligt for dem at lave en transformation omkring dét, de har set. Hvis man er på den ene side har: "research looking like a moodboard". At sige: "jeg føler" eller "jeg kan godt lide" - og det er fint nok, for man kan jo også godt lide ting - men så har du på den anden side, i dag, nogle mennesker på skolen, der er i stand til at få idéer om, hvad det er, de har gjort, ud fra en reel iagttagelse. Man får en meget mere driftsikker proces. Man udstyrer vores kandidater med et ordforråd, der gør det muligt at tale med andre fagområder, der ikke blot bygger på patos. Vi arbejdede for eksempel med et projekt på Grundfos, industrielle designere og interaktionsdesignere sammen, hvor vi blev "embedded" på Grundfos. Vi arbejdede med en problemstilling om, hvordan man kan gøre Grundfos synlig, for de laver et fantastisk produkt,

som man graver ned i jorden og så glemmer. Det er ikke et synligt produkt og som en businessstrategi, er det faktisk hul i hovedet. Vi arbejdede med hvordan man kan gøre dem synlige, hvor vi kiggede specifikt på en model, der hedder "Doblin-modellen". Den handler om at se på, hvordan ens tiltag har indflydelse på produktion, finanser, distribution og marketing. Grundlæggende er det de fire områder. Så kan man begynde at få feedback fra alle de parter, der reelt har en andel i disse processer. Du kan sagtens have en fin konceptuel idé eller produkt, men hvis de i økonomiafdelingen ikke fatter, hvorfor du gør det, er de fuldstændig i stand til at forpurre udviklingen. Det er nødvendigt at understøtte de enkelte studerende med et ordforråd og en metodik, der gør det muligt for dem at tale på direktionsniveau. Og tale ind i de forskellige problemstillinger, andre områder har at gøre med. Det har også været en bevidst del af vores strategi; at lære de studerende at tale med mennesker, der ikke ligner dem selv.

**"Jeg tror, at de studerende og de bedste kandidater, vi er i stand til at sende ud herfra i dag, har en metodik, der ikke gør det nødvendigt at vente på inspiration. De er i stand til at bruge et sæt metoder til at belyse den måde, de mennesker de designer for, anser problemet på."**

**AKGG:** Det dér felt mellem dét du siger med at være førstegangselsker og være super sanseligt tilstede og så være enormt analytisk og læge, det er jo sådan lidt skizofrent, hvor det kan være to forskellige måder at vide eller at erkende noget på, det kan vel være svært at gå fra det ene til det andet? Er det noget I underviser i, altså at kigge ned på sin proces og blive klar over, hvordan de kommer fra det ene til det andet?

**BW:** Jeg tror, at den overskrift jeg vil bruge til dette, er, at det er vigtigt at være direkte anerkendende over for begge processer. Nu laver jeg anførselstegn "den videnskabelige proces" har en større og mere central vægtning i det samfund, vi agerer i. Den er simpelthen mere skattet. Det er lettere at håndtere og det er lettere at beskrive. Det er lettere, også for vores studerende, at mærke den magnetisme og forsøge at forklare alt inden for en kvasividenskabelig metodik. Vores opgave som lærestab er at give lige så meget, måske mere, anerkendelse over for, hvad man kan betegne som de kunstneriske aspekter. Så man har plads til den form for undren og man har plads til at skabe grund for intuition. De to ting er ikke modstridende.

**AKGG:** Hvis du skal nævne nogen, der er jo rigtig mange redskaber, metodikker og delmetodikker. Kan du ikke folde redskabskassen lidt ud? Hvad for nogle vigtige redskaber er der for jeres studerende? Der er selvfølgelig sådan noget som visualisering og prototyper, men hvad er, i dit hoved, vigtige redskaber for en interaktionsdesigner?

**BW:** Evnen til at kommunikere visuelt, skriftligt og mundtligt. Evnen til at udspecificere specielle indsatsområder og se hvordan de håndteres i en gruppesammenhæng. Evnen til at tænke "flermedielt", så hvis du arbejder med fx film, er du også nødt til at forstå den kontekst, det foregår i. Man er nødt til at rumme og kontekstualisere de forskellige tiltag, man har at gøre med. Det betyder, at dét man gør, ikke står alene, men at det vil have en konsekvens i hele systemet, apropos "Doblin-modellen".

**AKGG:** Man kunne også spørge: hvad skal der ske med de studerende, fra de starter til de går ud af skolen?

**BW:** Vi får grundlæggende to meget forskellige slags studerende. Stort set alle vores studerende starter med enten at kunne programmere eller at

kunne tegne. Så de har æstetisk forståelse eller en strukturel forståelse. Hvad vi forsøger at gøre, er, at sætte dem i en kontekst, hvor du kan sige, at programmering også kan være en form for tegning. Man kan sige, at vi skaber en bro mellem det kunstneriske og det strukturelle. Vi forsøger også at lære dem begreber om servicedesign, fordi servicedesign "placerer" dem og giver dem en forståelse for rum og menneskers handlinger. Vi giver dem et sæt projekter, der bliver mere og mere komplekse. Den kompleksitet ligger både i forhold til de krav, der bliver stillet til dem som gruppe. Det er også komplekst i forhold til de problemstillinger, de står over for rent designmæssigt og kommunikativt. Vi kan fx ikke forvente - til forskel fra andre fagligheder her på skolen - at vores studerende laver et fuldgyldigt billede af, hvordan en visuel kampagne skal se ud. Vi har simpelthen ikke kapacitet, rum til eller teknisk formåen her på jorden til at lave blodtagingsrobotter her og nu. Der er til gengæld et krav til vores kommunikative evner, der ligger i at forstå, hvad det er, man skal udvikle videre på det og hvad man skal kommunikere til de forskellige faggrupper, der skal have en indflydelse på det. Vi kan forvente at få ting frem til "proof of concept" niveau. Det vil sige, at man beviser, at det kan lade sig gøre på et

mekanisk eller et interaktionsmæssigt niveau, uden at objektet bliver sat i gang eller i værk, fordi det kan vi ikke. Selvom vi skaber robotter, der er fuldt ud funktionsdygtige, er det ikke produktionsklart på samme måde, som når man trykker eller syr. Vi kan redegøre for, at alle de relevante og vigtige delfunktioner er mulige. At man kan se, at de kan fungere i en samlet sammenhæng.

#### **AKGG: Hvad er et favorit undervisningsforløb for dig?**

**BW:** Jeg tror, at favorit ligger i - og her skal jeg virkelig vogte mig selv - den rolle man grundlæggende ønsker at tage, der er at være en virkelig dejlig lærer, der siger, at det hele går godt, det hele går glidende og vi alle sammen ender glade. Jeg er bevidst om, at jeg kan have en oplevelse af, at det er et favorit forløb, fordi det hele går godt og alle er glade. Men det er ikke ensbetydende med, at man ikke kan have et forløb, der er langt hårdere og volder langt flere problemer, men på længere sigt trækker de studerende længere i det. Vi har alle sammen en vis portion behagesyge, og som lærer skal man vogte sig for det "behagebehov".

Jeg har lige haft en kinesisk studerende, der har fået 12 med en strålende afgang fra Bang og Olufsen. Vi havde en diskussion om, hvordan det var

gået for hende her i Danmark. Hun sagde, at en af de ting, hun syntes var så spændende ved at være her, var, at lærerne ikke ville forme mennesker efter deres eget billede, men at de forsøgte at finde et rum, hvor enkeltpersoner kunne udvikle sig. Det er, hvad hun syntes kendetegnede hendes oplevelser her i Danmark. Jeg sagde til hende, at i Danmark må en studerende gerne sige nej til en lærer og at hun var nødt til at argumentere med mig og finde din egen plads. Det syntes hun, var så fantastisk, fordi hun var kommet så meget til kort over, hvad hun beskrev som en overdrevet behagesyge i Kina. Det var hendes billede og ikke mit, vil jeg understrege.

#### **AKGG: Det vil sige, at dét man kunne sige om skolen, er, at her bliver eleverne ikke formet efter en bestemt form?**

**BW:** Nej, men selvfølgelig er der absolut nogle klare felter, vi foretrækker frem for andre. Og der er nogle bestemte metodikker og nåleøjer, man er nødt til at komme igennem. Det er ikke et tagselvbord, for det er man ikke tjent med. Indenfor de rammer og de metodikker vi introducerer de studerende for, er det op til dem selv at finde områder, hvor de kan arbejde og metoder, de kan bruge.

**”... en af de ting, hun syntes var så spændende ved at være her, var, at lærerne ikke ville forme mennesker efter deres eget billede, men at de forsøgte at finde et rum, hvor enkeltpersoner kunne udvikle sig.”**

'How to Disappear' Kittet



**Institut for Kommunikationsdesign**

**Interaktionsdesign**

(tidligere kaldet Interaktive Medier)

## **Interview med Louise Ry Mathiasen**

5. års studerende på Interaktionsdesign  
8. juni 2009

### **Projekt:**

Fortællerskuffen Georg

**AKGG: Kan du kort beskrive, hvad dit afgangspjekt handler om?**

**LRM:** Ja. Mit projekt hedder Fortælleskuffen Georg. Det er en skuffe, hvor ældre mennesker kan optage deres erindringer, så de kan bevare dem til fremtiden og dele dem med fremtidige efterkommere. Det er en skuffe, fordi det er en form, man kender og som de ældre især kender. Den bliver også brugt til at opbevare i, men jeg har også ønsket at indlejre optagefunktionerne og interfacet i den her form.

**AKGG: Nu sidder vi og kigger på den. Hvis jeg skal beskrive den, så ligner det sådan en rigtig fin træskuffe med en fin låge og med en lækker fineroverflade. Der sidder en nøgle i og man kan åbne og lukke skuffen. Der er noget elektronik indlejret i den, eller hvad?**

**LRM:** Ja præcis. Man optager, når man drejer nøglen og næste gang man åbner den, så begynder den at fortælle. For at man kan holde styr på optagelserne, har jeg så lavet det her interface med nogle lysende knastre. Man kan vælge mellem de forskellige knaster ved at trykke på en knap her på siden. Der er også en anden knast her på siden, som er en hjælpeknap. Når man aktiverer den, er der en slags mundtlig brugsanvisning, som bliver læst højt for en. Når man beslutter sig for at optage, drejer man nøglen og så får man feedback ved at det her lys står og pulserer. Det bliver ved, indtil man har optaget. Når man er færdig, vil det så være afspejlet i en lysende ring - altså hver historie har en ring og så kan man få fat i historien igen ved at trykke på

ringen. For at ringene ikke skal vokse sig kæmpestore, sker der dét, at historierne rykker indad mod midten af knasten. For at få fat i dem kan man trykke på knasten her i midten, så hører man dem. (LRM aktiverer afspilningen)

**AKGG: Nu kan man høre noget. Der kommer stemmer derinde fra. Hvor fint.**

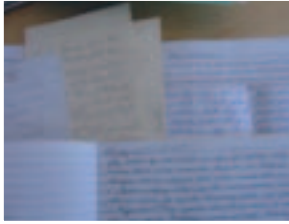
**LRM:** Det er Børge, som jeg har været henne og interviewe. Ja, det er så sådan den fungerer. Det kan hurtigt blive lidt abstrakt at fortælle om interfacet, men jeg har forsøgt at holde det meget enkelt med hensyn til mulighederne og hvad man skal gøre for at optage.

**AKGG: Jeg vil meget gerne høre om, hvordan dit projekt udviklede sig fra de første idéer og frem til det endelige resultat?**

## **Som at blive bombarderet med bolde**

**LRM:** Når man fremlægger, fortæller man om det, som om at tingene skete sådan lige efter hinanden. I virkeligheden er det som at stå foran en tennis-øvemaskine, som bare kaster bolde efter en og man ved ikke rigtig, hvad man skal gøre, når man står i det. Nogle af dem griber man og nogle af dem finder man på jorden og det er meget mere kaotisk, end den måde man fremlægger det på. Det er jo meget spændende og det er jo så dét, det handler om, ikke? Man skal kunne navigere i det der kaos og så kunne fremlægge det bagefter.





Louise Ry Mathiasen valgte at arbejde med ældre. Hun lod sig inspirere af de probes hun sendte ud, de fortællinger hun modtog og var fascineret af træets årringe.

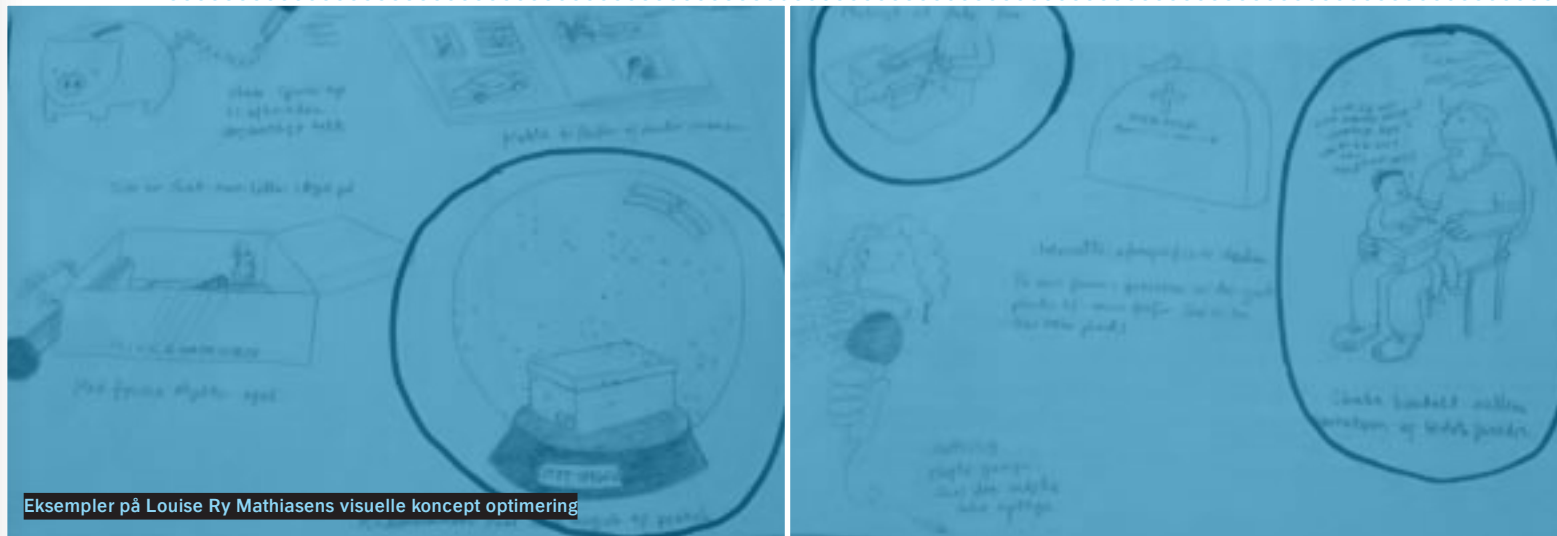
**AKGG:** Ja. Det er klart, at din fremlæggelse ikke slavisk følger din arbejdsproces, men inden du så fortæller, vil jeg gerne have begge sider af historien. Hvordan har du oplevet din proces?

**LRM:** Lidt mere kaosagtigt. Der er man jo nogle gange helt lost og spørger sig selv, hvad man skal lave den dag. Et indblik i det, er mine "to do" lister, som starter her den niende februar og de var usandsynligt lange. Den har altså været meget god til lige at huske, hvad man skulle lave hver dag. Også til at få lidt dårlig samvittighed over dét, man ikke nåede.

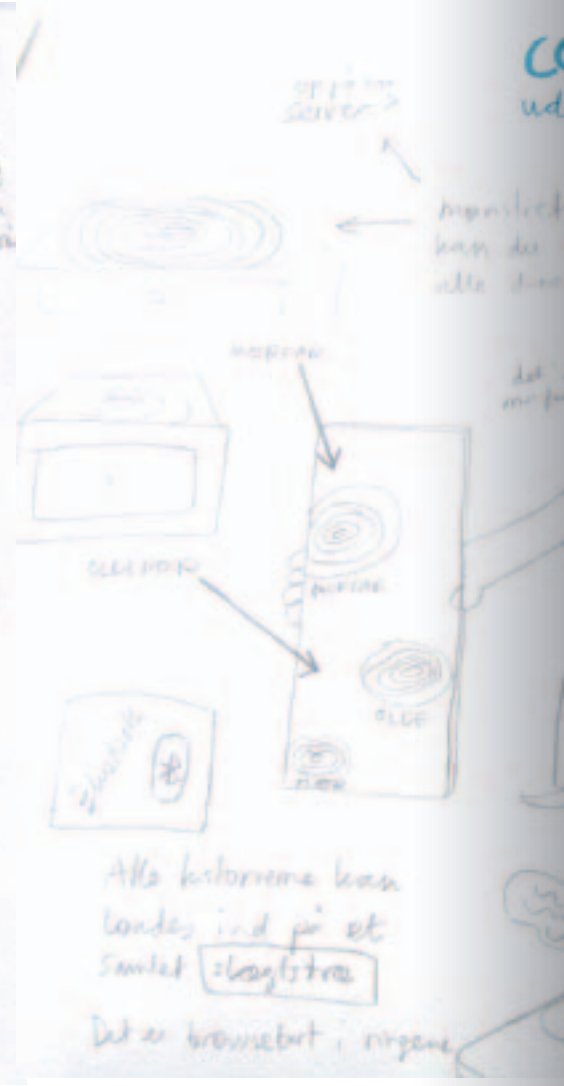
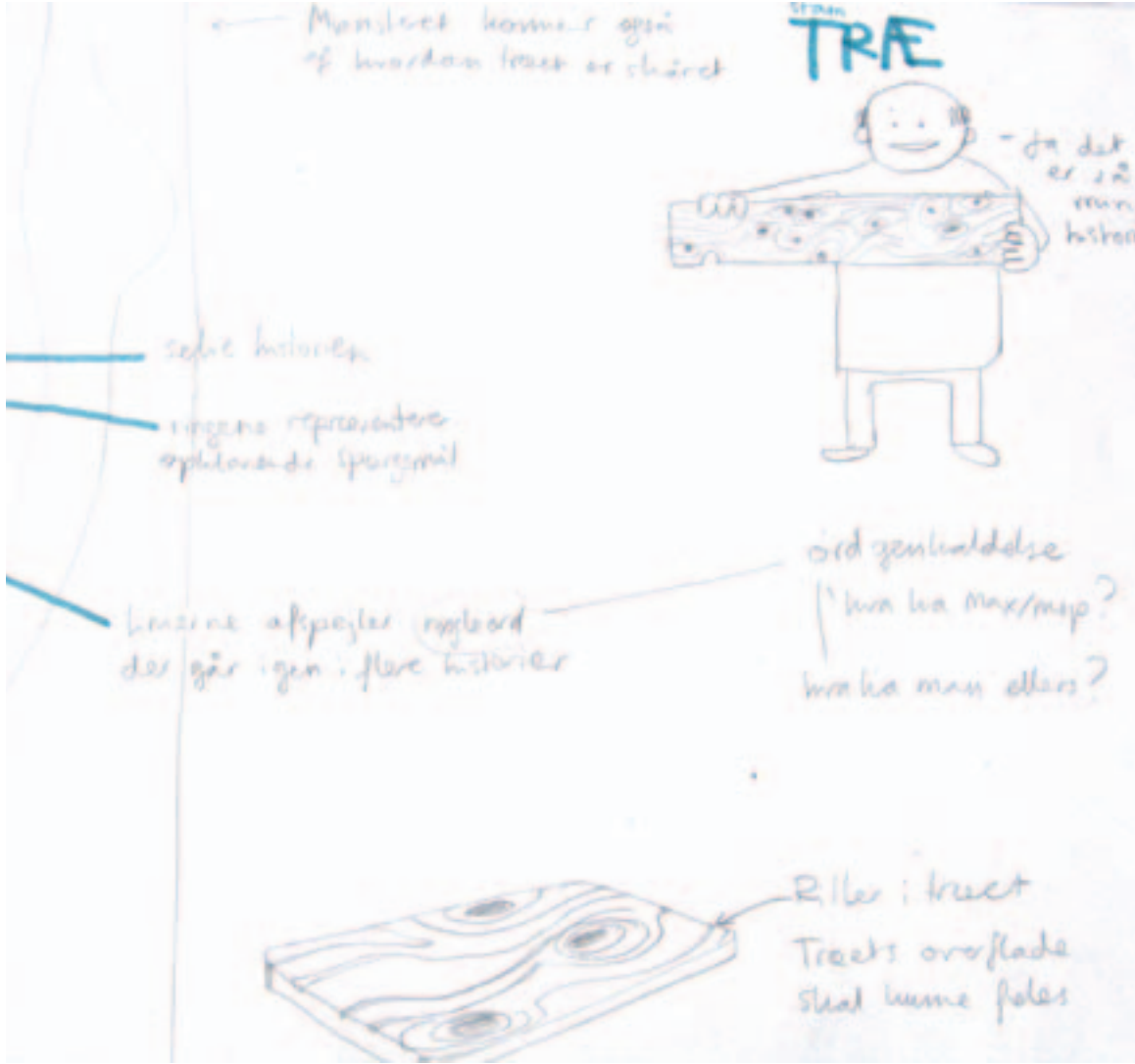
**AKGG:** Det er sådan en lille arbejdsplan, eller notater, med ting, du gerne ville nå?

**LRM:** Ja, det er sådan nogle konkrete ting: test af det, ring til den, men nogle gange også nogle helt urealistiske ting, hvor man skriver, at man skal helt vildt meget eller lige finde ud af det med interfacet. Men det er jo sådan noget, der går et par uger med at finde ud af. Det er jo ikke noget, man gør på en dag. Så skrev jeg den hele vejen til enden, og så vendte jeg den om og gik den anden vej. Du kan godt se, at den er lidt rodet, ikke? Det er nemlig et udtryk for, hvordan det egentlig er. I anledningen af eksamen har jeg ordnet mine ting rigtig pænt i sådan nogle mapper her.

**” I virkeligheden er det som at stå foran en tennis-øvemaskine, som bare kaster bolde efter en og man ved ikke rigtig, hvad man skal gøre, når man står i det. Nogle af dem griber man og nogle af dem finder man på jorden og det er meget mere kaotisk end den måde, man fremlægger det på. Det er jo meget spændende og det er jo så dét, det handler om, ikke? Man skal kunne navigere i det der kaos og så kunne fremlægge det bagefter. ”**



Eksempler på Louise Ry Mathiasens visuelle koncept optimering



# CONNECTION

af tohøen af ind: livsdepen

et indhold  
vilde den  
fjerne installation



**SLEDTSTRÆT**  
die færd + platen



kan man  
særlig forskelle  
indes om  
normer?



ert give det en anden form

## SVANTSEJLEN



MORTAR



Når den  
opfylder



Når den holder den  
hvordan du bød den  
et nye holden?

skal den  
stærke grad  
ind i det opt

Illustrationer af forskellige koncepter

## Om at holde det åbent og lade en idé komme

**AKGG: Hvordan valgte du, at det skulle være til ældre? Hvor startede den idé henne?**

**LRM:** Jeg tror, jeg valgte det, fordi jeg gerne ville holde den åben. Jeg elsker at holde tingene åbne. Hvis jeg valgte noget, der var meget bredt, så kunne jeg vente med at finde ud af, hvad jeg skulle lave. Så er det jo en spændende problemstilling, fordi det er nogen, der er meget forskellige fra en selv. Jeg brugte det som en ressource og en udfordring at de var forskellige fra mig.

Jeg har ordnet mit materiale efter emner: erindringer, motion og stimuli. Det dér med at ordne materialet sådan, skete sideløbende med at jeg var nede på noget, der hedder Midtgården. Det er et sted, hvor ældre kan komme her i Kolding og lave lidt af

hvert i løbet af dagen. Et dagcenter. Der var jeg hver fredag i en lang periode. De lærte mig lidt bedre at kende og slappede lidt af. Det var sådan en måde at komme til at lære dem bedre at kende på. Også at se og observere, hvad der nu var. Der holdt jeg den stadigvæk åben, med hvad det var, jeg ville.

**AKGG: Hvor langt var det ind i forløbet? Hvor lang tid turde du holde det åbent?**

**LRM:** Det er et godt spørgsmål. Jeg skal lige finde det i mit materiale... Jo, her står den 16. marts. Så der har vi været i gang i cirka halvanden måned. Her står ordret: "Træffe en beslutning." Grunden til, at jeg valgte at arbejde med ældre var også fordi, vi engang på tredje år, inden min bachelor, havde et forløb, hvor vi lavede noget med ældre. Det var en god opgave, men en lidt kedelig problemstilling, vi arbejdede med. Vi arbejdede med en slags oplysningskampagne for at ældre skulle

gøre sig nogle tanker om, hvad de ville i fremtiden rent boligmæssigt. Jeg ville langt hellere lave en dims, der bevarede deres hjem. Det tror jeg, at jeg har haft i baghovedet her. Der var noget der... der var lidt uafsluttet.

(LRM vender tilbage til skitser og overvejelser og bladrer, mens hun fortæller). Det var også fordi, at de ældre jeg mødte, var helt vilde for at fortælle hele tiden. Dét, at man bare kan gå hen til et menneske og så fortæller de helt åbent om deres liv, det syntes jeg, var meget fint. Så har jeg også tænkt på det i forhold til min egen familie. Jeg gad da godt at have mine farfars fortællinger. Jeg var også i skriftlig kontakt med nogle der arbejdede med ældre. Ham her var vist hjemmeplejer. Der var også en anden ved hjemmeplejen. De har skrevet lidt til mig. De nævner også dét med fortællingerne, så det hele pegede i en retning. Så har jeg jo lavet et "grid", som du måske kan se.



DAVID FLATT 1978  
 Belleville, Wis.  
*Two-drawer chest*  
 Cherry  
 6 x 8 x 3; \$70

*etc and case were cut from single block."*

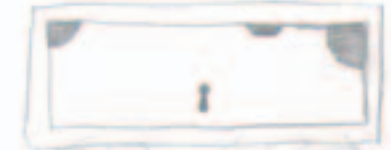
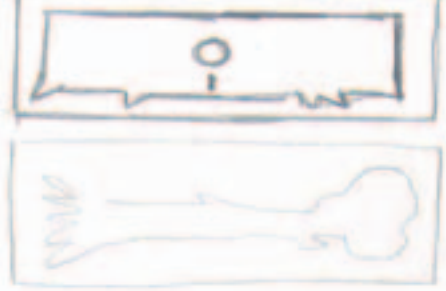
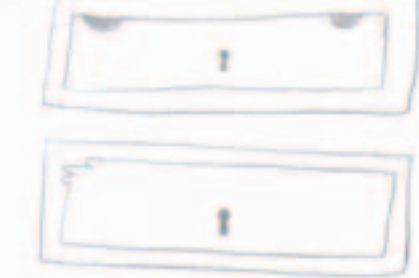
BILL LONG  
 St. Augustine, Fla.  
*Turned box*  
 Basswood



STEVEN SPIRO  
 Appleton, Wis.  
*Clam box*  
 Walnut, rosewood  
 dia. 4-1/2, 7-1/2, 10-1/2; \$

HAROLDE HARDEN  
 Garberville, Calif.  
*Box*  
 Red oak, birch  
 7-7/8 x 10-5/8 x 6-3/8; \$95

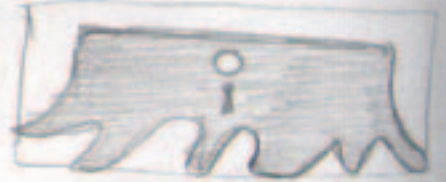
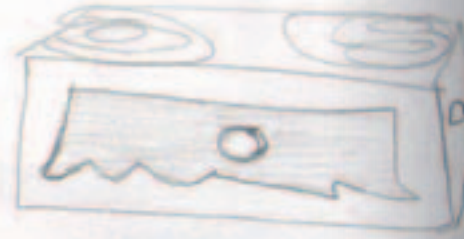




er det absolut  
nok?



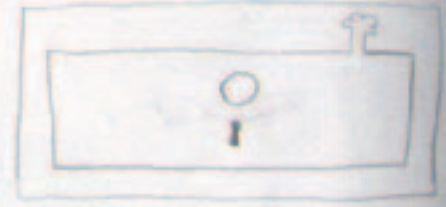
hvad siger Edith  
til det?



Understøt  
handlingene  
funktionerne

(naturl)

(magi) (grøn)



## Kaos og "grid"

**AKGG: Hvordan et "grid"? Hvad var det der skulle ordnes i et "grid"?**

**LRM:** Jamen, det er dér, hvor jeg har sat mine bille-dobservationer ind. Jeg har sat det op på en bestemt måde, så det ikke ligner det kaos, det er! Det har dels gjort, at min proces har set indbydende ud - både for mig men også for andre. Det har været godt.

**AKGG: Jeg sad lige og snakkede med Kerstin (Bro Egelund, red.), som er afgang fra Tekstil.**

**Hun havde nogle fine opstillinger - ligesom du har - med hendes idéer og materialer. Der talte vi faktisk også om det samme; nemlig hvorfor er det vigtigt, at ens procesmateriale også ser indbydende ud. Hun sagde, at så kunne hun bedre finde tingene og kigge tilbage. Har det også noget med brug-barheden at gøre? Det er selvfølgelig også bare en fornøjelse, at det er rart at bladre i og kigge på?**

Variationer i udformning af skuffen afprøves skitse-mæssigt

**LRM:** Jamen, jeg synes da, det er brugbart for mig. Der kommer også en sortering, når jeg ordner dem på denne måde. I stedet for de fem, man nu har, så vælger man det ene, der virker. Det har oftest været sådan, at jeg har fundet billedet inde på internet-tet og gemt det på skrivebordet og tænkt, at i mor-gen ville jeg rydde det op. Næste dag har jeg taget billederne fra skrivebordet og rykket dem ind i Inde-sign og sat dem op, og så er de blevet printet. Ellers er der lige gået en uge måske. Der er gået lidt tid. Når de så er printet, har jeg skrevet de dér ting på. Det er meget spændende, fordi det dels er tanker, jeg har gjort mig, mens jeg har søgt på det og sat det op. Og så er der tanker fra dér, hvor det lige har ligget og ulmet lidt. (LRM bladrer videre i skitserne og mapperne) Der er også det her, som vist er dét, man kalder konceptoptimering. Jeg har løbende lavet sådan nogle illustrationer. Det var faktisk fordi Barnabas (Wetton, red.), min vejleder, sagde, at jeg skulle opstille mine krav. Så jeg tegnede mine krav, som sådan en slags visuel tjekliste, for nogle af de værdier, jeg gerne ville have. Dem brugte jeg faktisk helt vildt meget. Det blev et slags udviklingsværktøj, som var baseret på æstetiske valg.

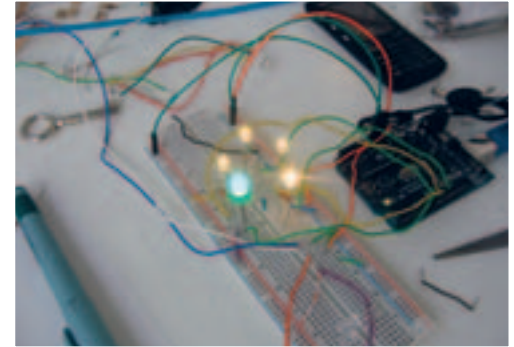


**AKGG:** Nogle gange når man arbejder, så starter man ét sted og kommer et helt andet sted hen til sidst, synes man. Men når man så kigger tilbage på processen, så er der alligevel en vis logik, eller et eller andet som hænger sammen. Kan du se det, når du sidder og kigger tilbage?

**LRM:** Ja, jeg forstår godt, hvad du mener. Det er tydeligt for mig, hvorfor jeg valgte det, jeg gjorde. Det er på grund af alle de historier, som de ældre fortalte. Det er dét, der har skubbet mig i den retning. Så er der også noget med det her træ; det har været lidt en darling for mig. Det var der heldigvis også plads til. Jeg kan godt lide træ, og jeg syntes det passede helt vildt godt til den her opgave, til symbolikken og historien omkring den. Den berører også det med døden, med væltede træer og åringer som man kan tælle. Der var bare nogle sammenhænge, som var meget fede. Det har jeg sådan lidt løbende haft med i et par skitser, jeg har haft hængende. Det er som om, det hele bare er smeltet sammen og passer meget godt sammen. Også når jeg snakkede med de ældre, syntes de, det var spændende: de var meget positive over for projektet og kunne godt forstå det dér med skuffen.

**”Så jeg tegnede mine krav, som sådan en slags visuel tjekliste, for nogle af de værdier, jeg gerne ville have. Dem brugte jeg faktisk helt vildt meget. Det blev et slags udviklingsværktøj, som var baseret på æstetiske valg.”**

Tekniske og materialemæssige forsøg med indmad og overflade



## Den fysiske dimension af en idé

**AKGG:** Hvad er det så for en masse mapper, du har her? "Idéer", og så har du en mappe der hedder "konceptoptimering". En der hedder "form og udtryk", en med "inspiration", en med "observation" og en der hedder "teknik og byg".

**LRM:** Der var jo også dét, at i den her opgave har jeg haft en ansat, en ID'er (studerende fra Industrielt Design, red.) der hedder Ann Linn, som går på andet år. Det var spændende at have en til at hjælpe med at bygge, for så kunne jeg ikke være så flyvsk og uklar, som jeg havde lyst til. Så skulle der ligesom tages nogle beslutninger, for hun kunne jo ikke stå dernede på værkstedet og vente. Det var faktisk rigtig godt. Det var dejligt, at jeg havde Ann Linns idéer til rådighed. Hvis jeg havde haft lidt mere tid, havde det været endnu bedre, for der var mange gode idéer, som man godt kunne forfølge - specielt i forhold til form. At finde en form, der endnu mere understøttede det besjælede element.

Det var helt vildt fedt, at man har en eller anden idé om, at man vil lave en skuffe. Og så når man kommer ned på værkstedet, så er den ved at blive bygget. Så det var hele tiden mig, der skulle tage beslutningerne. Jeg ville godt have, at den var lidt anonym. Det skulle være sådan, at man kunne forstille sig at have den derhjemme. Der måtte heller ikke ske for meget formmæssigt i forhold til alle de idéer, jeg havde. Så kunne det komme til at tage fokus væk fra dét, som jeg gerne ville, som jo var alt det interaktive. Så formen stammer nok fra min brugergruppe; jeg ville nødtigt skræmme dem.

## At slibe koncepter til

**AKGG:** Kan du beskrive din metode? Har du en metafor for den? Har du et eller andet billede på, hvad din metode er for noget? Du snakker meget om, at det skal være åbent i lang tid.

**LRM:** Ja, det er jeg nok glad for, kan man sige.

**AKGG:** Hvorfor det?

**LRM:** Så ligger alle muligheder frit for. Jeg ved ikke rigtig... jeg kan godt have lidt svært ved at beslutte mig også. Jeg tror, det er et ønske om at få al den viden med som muligt, inden man træffer beslutningerne. Jeg har en illustration, jeg kan vise fra det forrige projekt, hvor Sabine og jeg ville lave en sjovere computer; en fysisk computer. Så endte det med, at vi lavede en computer, der var udformet som et reb. I den forbindelse lavede jeg den her tegning. Den ene figur er det færdige koncept og det andet er idéen.

**AKGGG:** Det ene er et stykke kul og det andet en diamant?

**LRM:** Man får jo rigtig mange fede idéer, men det nytter jo ikke noget, hvis man ikke kan lave dem rigtigt. Så det handler om, hvordan man går fra den grove idé til et færdigt koncept ved at "slibe" på det. Det er også interaktivt, for vi kører bare i ring, indtil den er slebet til. Det gør vi med brainstorm, visualisering, diskussion og research. Det er de fire dele, der er med til at forme projektet. Og det med at det gentages.

**AKGG:** Så det er faktisk en designprocesmodel det der?

**LRM:** Ja.

Fortællerskuffen Georg fra siden



Aktivering af funktionerne ved tryk på fineroverfladen



**Designskolen Kolding**

**DK:Lab**

## **Epilog**

Anne Katrine Gøtzsche Gelting



Som nævnt i indledningen, startede jeg på interviewprojektet i marts 2009 og det er afleveret den 31. maj 2010. Projektet er afviklet som et deltidsprojekt ved siden af arbejdet med undervisning i tværfaglig teori og metode på Designskolen Kolding.

Målet med mine interviews var at gøre de erfaringer og den store faglige viden om designmetode på skolen mere tydelig. På den baggrund vil skolen forhåbentlig i højere grad kunne sikre kvaliteten i den eksisterende undervisning, trods skiftende lærerbemanding og skiftende samfundsmæssige og politiske interesser i relation til skolen. Det vil forhåbentlig også fremme udviklingen af undervisningen fremover, også i forhold til at integrere nye problemstillinger såsom bæredygtighed og inklusivt design. Videreudvikling vil ske på basis af et mere klart og eksplicit fundament. Undersøgelsen har været tværfaglig. Sigtet har været, både at få øje på det specielle inden for de forskellige designspecialer på Designskolen Kolding, men også at identificere fællesnævnerne vedrørende redskaber, metoder og processer. Jeg er så at sige gået på opdagelse i designmetode på skolen gennem samtaler med undervisere og studerende.

Det har været en stor fornøjelse at tale med undervisere og fagkoordinatorer på skolen om deres arbejde med undervisningen; at høre om deres

holdninger og syn på metode. Det har også været fantastisk spændende at få lov at interviewe afgangsstuderende om deres afsluttende projekter og erfaringer som studerende på Designskolen Kolding.

Der er kommet et meget stort materiale ud af mine interviews. Kun en mindre del er med i denne publikation. Jeg har interviewet to studerende per faglinje, men har valgt kun at gengive et interview per faglinje i denne publikation, for at undgå, at den blev for lang.

Jeg har ikke endnu foretaget en systematisk og dybdegående analyse af det samlede materiale. Der er dog visse tendenser og elementer, som jeg kan beskrive:

### **Hvordan beskriver de forskellige undervisere designmetode og designproces?**

Designmetode på Mode og Tekstil beskrives af fagkoordinatorer og undervisere Ulla Ræbild og Helle Graabæk som det åbne metodelandskab hvor den studerende præsenteres for mange veje og muligheder og opfordres til hele tiden at søge nye veje. De studerende skal lære at stå i det åbne designlandskab, uden at kende den videre retning og alligevel nå frem til et resultat. Vekselvirkningen og forskellen mellem det intuitive og sanselige og det reflekterende og analytiske fremhæves som vigtig.

Industrielt Design har en mere eksplicit og struktureret tilgang til designmetode, med en fremadskridende struktur der består af forskellige faser. Den beskrives som en slags procesrygrad, som de studerende lærer sig op ad. Faglig koordinator og underviser Kent Laursen beskriver, at de på Industrielt Design lægger vægt på en effektiv designmetode og -proces, fordi det er vigtigt, at kunne planlægge og overholde sin tidsplan, når man udvikler produkter, der skal efterkomme en række komplekse funktionelle og formmæssige krav. Det er også vigtigt, at der er en form for realisme i de studerendes arbejde.

De studerende på Interaktionsdesign har ifølge faglig koordinator og underviser Barnabas Wetton en metodik, der gør dem mere uafhængige af personlig inspiration. De har fået en række redskaber og metoder til at iagttage og fange brugerens behov og til at transformere dét, de observerer, til designløsninger. De bliver udstyret med viden, der gør det muligt at kommunikere med andre faggrupper. Parallelt med Helle Gråbæk, underviser på Tekstil, beskriver Barnabas Wetton, at man som interaktionsdesigner lærer at veksle mellem at være følelsesmæssigt og sanseligt tilstede og at kunne analysere og reflektere over det.

For de to faglinjer, der begge arbejder med visuel kommunikation, gælder det grundlæggende om at lære de studerende metoder og processer til at skabe en visuel relation mellem en afsender og en modtager. Illustratoren og den grafiske designer skal ses som et kommunikationsled mellem disse to parter, hvis designet skal have en mening. Begge

studiekoordinatorer fremhæver også, at dét at skabe en ramme for løsningen af en opgave er en af de vigtige ting, som de studerende skal lære på uddannelsen. Det er nødvendigt for at skabe fokus og greb om en opgave.

Faglig koordinator Inger Merete Skotting peger på, at de studerende, der ønsker at arbejde med illustration, selvfølgelig skal undervises og stimuleres, men også skal komme med en form for talent i bagagen. Det vigtige for en studerende, der vil arbejde med illustration, er, at læreren kan hjælpe dem til at finde ind til deres egne evner og personlighed, til deres egen "streg" og udtryk. Designprocessen på Illustration er, trods nye digitale redskaber, stadigvæk en lang håndværks- og redskabsorienteret proces, hvor det vanskelige består i at bevare "nerven" i tegningen gennem processen.

Designprocessen er bestemt ikke lineær for faglig koordinator og underviser Poul Allan Bruun, men består derimod af skridt frem og tilbage. Det er for ham vigtigt at lære de studerende at skabe distance til arbejdet og idéerne, for at kunne se nøgternt på dem. De pludselige, kritiske erkendelser eller indsigter er grundlæggende vigtige og skal fastholdes, selvom det betyder, at man må gå væk fra idéer, man holder af. De studerende på Grafisk Design har selvfølgelig også noget på hjerte og noget de vil udtrykke. Derfor er det en balancegang mellem at de studerende skal lære at samarbejde, kommunikere, udtrykke sig individuelt og udvikle sig fagligt.







**De forskellige faglinjer har alle en række fokuspunkter og specifikke vilkår at forholde sig til, som naturligvis påvirker deres metode og proces:**

## **Mode og Tekstil**

Studerende på Mode og Tekstil har en række fælles kurser og projekter på grunduddannelsen, da begge linjer er forankret i tekstile materialer og forskellige redskaber i relation til indlæring af designmetode. De studerende bliver introduceret til forskellige teknikker og redskaber i løbet af de første to studieår. Modestuderende lærer nogle basale ting om mønstre, pasform og tilskæring. Tekstilstuderende skal eksempelvis på andet år vælge, om de vil fokusere på væv, tryk eller strik i deres videre uddannelse. Mode- og tekstilstuderende er meget afhængige af at kunne mestre forskellige håndværksmæssige teknikker, såsom tilskæring, drapering, strik, print og vævning for at kunne udvikle og udtrykke deres designløsninger. De studerende bruger materialer – tråd, garn, farve og tekstil – og forskellige redskaber – gine, symaskine, væv, tryk og digital printer – både som medie til at udvikle deres idéer og til at producere det endelige produkt. De skitserer og udvikler idéer og form med deres materialer, teknikker og redskaber. Mode- og tekstilstuderende er også meget sanseligt og materialeorienterede. Tekstilstuderende arbejder bl.a. med de taktile og farvemæssige kvaliteter i materialet. Modestuderende arbejder bl.a. med materialets fald og struktur i den måde, hvorpå det møder kroppen.

Mode designere befinder sig i et ”designrum” defineret af todimensionelle materialer på den ene side og den tredimensionelle form, kroppen, på den anden side. De bevæger sig mellem disse to ved hjælp af en kombination af matematisk, geometrisk kontrol og kunstnerisk fornemmelse for form. Modedesignernes arbejde er tidsmæssigt præget af modeindustriens relativt korte designcyklus, hvor der produceres fire kollektioner om året.

Tekstildesignere beskæftiger sig traditionelt set med todimensionelt design, fordi de arbejder med udvikling af mønstre og produktion af tekstile materialer. Der er dog en del studerende, der udvikler tredimensionale produkter, eksempelvis udsmykningsløsninger til rum, og arbejder inden for andre felter end de klassiske tekstile. Kernen i tekstildesignerens arbejde er en form for sanselig opmærksomhed rettet mod fladen, materialet og mønstret. Disse bearbejdes i sig selv eller som en del af de rum, møbler, beklædningsdele eller andre kontekster, hvori de indgår.



## Industrielt Design og Interaktionsdesign

For Industrielt Design og Interaktionsdesign gælder det, at begge faglinjer udvikler løsninger og koncepter, der ofte skal fremstilles og bruges i komplekse, teknologiske sammenhænge. De studerende kan både, på Industrielt Design og Interaktionsdesign, beskæftige sig med en lang række medier, såvel digitale som analoge samt udvikle løsninger inden for tjenester og produkter.

En af de ting, der karakteriserer Industrielt Design, er en form for teknisk kompleksitet. De studerendes produkter skal ofte produceres ved hjælp af dyr og kompleks teknologi, eksempelvis sprøjtestøbning, ekstrudering og samling af elektronisk indmad med en ydre skal, eller med forskellige materialetyper, der produceres og sammensættes til et produkt. De studerende håndterer denne kompleksitet ved i højere grad at bruge skitser, tredimensionelle renderinger og fysiske modeller, når de udvikler og formidler deres designløsninger. Der er en større afstand mellem deres egen håndværksmæssige bearbejdning af idé og model og det færdige produkt, end for studerende på Mode og Tekstil.

Industrielle designere befinder sig derfor i et meget åbent "designrum", fordi de i princippet ikke er begrænset til bestemte medier, materialer eller teknikker i udviklingen af designløsninger. De kan arbejde med mange forskellige produkter, lige fra bestik til traktorer og til hvordan produkter indlejres i større serviceløsninger. Industrielle designere skal i høj grad balancere mellem anvendelsen af ny teknologi og hensynet til teknisk og brugsmæssig funk-

tionaltitet i produktet, ligesom de også skal forholde sig til brugerens sanselige og følelsesmæssige behov og værdier.

Studerende på Interaktionsdesign på Designskolen Kolding fokuserer på relationen mellem mennesker. Den skabes kun i nogle tilfælde gennem et produkt; ofte skabes interaktionen gennem visuel information, en oplevelse eller en tjeneste. Interaktionsdesign er derfor et stort og flydende felt, der kan antage forskellige former og indhold. Et kig på afgangsp projekter fra Interaktionsdesign i 2009 viser en stor diversitet i typen af projekter: legetøj der lærer børn om bæredygtighed, visualisering af musik til musikdelingstjenester, en mindemaskine til at gemme og afspille ældre menneskers livshistorier, scenografi og visuals til sangerinden Oh Land.

En rød tråd i projekterne er, at forskellige former for viden, tanker, følelser og kommunikation formidles fra et menneske til andre mennesker.

På Designskolen Kolding fokuserer man på, hvordan Interaktionsdesign kan udvikle og nære interaktionen mellem mennesker. Der fokuseres ikke specifikt på informationsteknologien som medie, men mere på at selve interaktionen tilpasses de behov og muligheder, der er hos brugerne. Interaktionsdesign er derfor - til forskel fra de andre faglinjer på skolen - et mere immaterielt og åbent felt, fordi interaktion kan indlejres i industrielle produkter, visuel kommunikation, tjenester og oplevelser.



## Grafisk Design og Illustration

Grafiske designeres og illustratorsers fagområder er overlappende, eftersom de begge beskæftiger sig med visuel kommunikation. De studerende undervises på tværs og har kurser og redskaber til fælles. Som afgangsprojekterne fra 2009 viser, er de studerendes projekter meget forskellige og indeholder også projekter, der ligger ud over klassiske grafiske design- og illustrationsprojekter: en serie alternative tredimensionale actionfigurer, en andelskasse for frivilligt arbejde og gode gerninger samt et service-system for el-biler.

Udfordringen for begge faglinjer er at klare overgangen fra idé til produkt og at fastholde "nerven" i illustrationen og udtrykket i det grafiske layout, fra de første skitser til den endelige bog, plakat, hjemmeside, video eller animation.

På samme måde som for mode- og tekstildesignere er et vist element af håndværk og teknisk kunnen påkrævet for de studerende, der vil være grafiske designere og illustratører. De udtrykker sig gennem konkrete elementer som plakater, hjemmesider og animation og skal bl.a. beherske komposition, farve og form, som er grundelementerne i deres redskabskasse.

Både grafiske designere og illustratører skal finde en passende balance mellem et eget personligt udtryk og hensynet til, at budskabet mellem afsender og modtager er klart og forståeligt. Der er en tendens til, at de grafiske designere i højere grad fokuserer på, hvordan de opnår den balance, hvorimod illustratørerne lægger større vægt på det personlige, kunst-

neriske udtryk og dets evne til at komplementere og underbygge en tanke eller tekst. Hvis man skal etablere en skillelinje mellem Grafisk Design og Illustration, kan man måske sige, at grafikerne traditionelt set arbejder med helheden af tekst og billeder, hvorimod illustratører i højere grad fokuserer på billedet.

Grafiske designere fungerer som en slags kommunikationskanal mellem en afsender og en modtager. De udformer tanker, informationer og beskeder i form af todimensionelle, visuelle designs, der medieres gennem tryksager og digitale medier. Den grafiske designers arbejde skabes med hensyntagen til afsenders og modtagers behov og fortolkes gennem et eget personligt udtryk. Grafiske designere beskæftiger sig med forskellige elementer, der indgår i visuel kommunikation: udformningen af selve bogstavet, hvordan tekst og billede komponeres, hvordan tekst, billeder og andre visuelle medier kan anvendes i kampagner og sidst men ikke mindst, hvordan visuel kommunikation kan bruges overordnet som strategisk redskab.

Illustratører befinder sig i grænselandet mellem grafisk design og grafisk kunst og arbejder med at visualisere tanker, informationer og følelser. Gennem et vedvarende arbejde med "stregen" og "nerven" i deres illustrationer, integrerer de fortællingens budskab og essens med deres eget visuelle udtryk. Illustratører bygger et visuelt univers op omkring tekster og tanker og de skaber en visuel ramme, der løfter den rene kommunikation op på et visuelt og sanseligt højere niveau.





Billeder fra Rikke Otte Pedersens forsøg med stopmotion på lysbord ved hendes afgangprojekt fra 2009

**Der er mellem fagområderne på Designskolen Kolding forskel på ”bindinger” eller rammer om designprocessen i forhold til de konkrete kontekster omkring et fagområde såsom tid, materialer, medier og målgrupper.**

På Mode opererer de studerende eksempelvis mellem nogle relativt konkrete ydre bindinger, der består af materialetyper, men også nogle fysiologiske rammer og kulturelt vedtagne konventioner, der gør, at tøj består af bestemte beklædningsdele: bukser, nederdel, kjole, bluse, frakke. De relativt konkrete og snævre ydre rammer skaber selvfølgelig en form for begrænsning, men også et spillerum for de studerende i relation til egne designmæssige krav. Inden for dette spillerum udvikler og eksperimenterer de studerende med relationen mellem indre struktur og ydre form i deres produkt.

På Industrielt Design er der som tidligere nævnt et mere åbent ”mulighedsrum” i forhold til materialer, medier og produkttyper. Forskellige kilder til bindinger, der kan være designeren selv, kunden, brugeren eller lovgivning, bliver, i højere grad end for modestuderende, ligeligt vægtet i undervisning og praksis på faglinjen. De to afgangsprojekter, som jeg har kigget på inden for Industrielt Design lægger

dog vægt på modsatrettede bindinger: Niels Grubak Iversens diodelampe (afgang 2009) fokuserer på den indre struktur og opbygning samt lampens formelle udtryk, hvorimod Mir Toftemarks og Miriam Brostrøms lampe til katastrofeområder (afgang 2010, ikke med i denne publikation, red.) er et produkt, der i høj grad skal forholde sig til ydre bindinger omkring lampen; alle de omstændigheder i ekstreme situationer, som lampen skal fungere i forhold til. De to forskellige fokus påvirker designprocessen og metoden, idet der er forskellig vægtning af research, brugerinddragelse og arbejdet med formgivning i de to projekter.

Næsten alle undervisere beskriver, at noget af det en designstuderende skal lære, er at finde eller skabe sine egne bindinger eller rammer omkring sit projekt, og at det er en grundlæggende del af det at lære at designe. Når jeg har interviewet afgangsstuderende, har nogle af dem talt om bindinger, rammer eller manglen på samme som noget, der dels skaber et nødvendigt fokus i undervisningen, men samtidig kan frembringe misundelse på studerende, der har et smallere felt at operere i rent materiale- og redskabsmæssigt, eller som er gode til at skabe egne rammer.



**MoMA**  
MEMBERSHIP  
Belong to something  
brilliant beautiful  
happy curious bright  
funny enlightening  
revealing provocative  
illuminating  
legendary  
interactive  
radical brilliant  
thoughtful  
dynamic  
colorful  
moving



Amount spent in 2011 was 20% of the total of the last 10 years.

12% of the total of the last 10 years.

Less than 1% of the total of the last 10 years.

The total of the last 10 years.

All or

it's all about







## Inspiration, sanselighed, æstetik og analyse, research og problem.

Udover de konkrete bindinger, der stammer fra de forskelle på medier, rammer og produkter der er mellem faglinjerne, er der også forskel på, hvilket fokus de faglige koordinatore har i forhold til designmetode.

Der er tendens til, at de interviewede faglige koordinatore på Mode, Tekstil og Illustration lægger mere vægt på den individuelle, kunstneriske dimension i designprocessen. De taler i højere grad om, at den studerende skal udvikle sit eget formudtryk, og at dét fokus der er på problemorienteret design, indimellem opleves som et problem. De beskriver, at der kan være interessante, relevante faglige problemstillinger og projekter, som de studerende også skal have lov til at arbejde med, men som ikke relaterer sig til noget direkte samfundsmæssigt eller brugerorienteret problem.

Interviewene viser en tendens til dét, man kan kalde en sanselig, æstetisk tilgang til design. Der fokuseres i højere grad på at finde og bruge viden og finde visuelt materiale der skaber inspiration og fortolkes kunstnerisk og konkret ind i valget af materialer, former og farver. Man er optaget af form, fænomener og strukturer, der skabes i relation til den fysiske designløsning og produktet, eller i forhold til ens egen designproces. Man kunne beskrive dette som "at designe indefra" produktet og processen. Designeren har et fortolkende og kunstnerisk blik på designet.

Man kan som designer også indtage en anden position, hvor man i højere grad analyserer problemer eller behov, der stammer fra de ydre kontekster om produktet og processen. Faglige koordinatore på Grafisk Design, Interaktionsdesign og Industrielt Design lægger mere vægt på, at de studerende adresserer problemer i omverdenen og hos konkrete brugere: Det er i de ydre omstændigheder, man finder konkret viden og identificerer et problem eller et behov, der skal løses ved hjælp af design. Man omsætter og lader sig inspirere af den viden til at skabe produkter, der løser et problem eller forbedrer menneskers hverdag. Man kunne kalde dette "at designe udefra og ind".

Modsætningen mellem en sansende, æstetisk tilgang til design og en problemorienteret tilgang er relativ, fordi der i alle designprocesser oftest vil være en vekselvirkning mellem disse to positioner. Viden og inspiration og intuitiv, sanselig og bevidst analyse er filtret sammen. Orienteringen mod at vægte den ene eller den anden dimension har naturligvis at gøre med, hvilken materialemæssig karakter faglinjen har. Men det er også et spørgsmål om personlig og faglig prioritering blandt undervisere og tilrettelæggere af undervisning.

I undervisningen i designmetode ligger der en udfordring i at fastholde balancen mellem de to dimensioner af designfagligheden. I takt med stigende tværfagligt samarbejde i relation til udviklings-

opgaver og den globale produktionsform, som designere deltager i i dag, er det nødvendigt, at designere bliver mere procesbevidste og metodeeksplicite. Samtidigt er det efter min mening vigtigt, at de intuitive og inspirationsmæssige dimensioner i designprocessen fastholdes og respekteres. De er på nogle måder underbelyste og bliver desværre næsten usynlige, når designere vil tages alvorligt i akademisk og erhvervmæssig sammenhæng. Det er et paradoks, eftersom en designers faglighed ligger i at kombinere og integrere den rationelle eller formålsoverrettede form for kreativitet og den frie, kunstnerisk betonedede form for kreativitet. Det er integrationen mellem form og funktion, æstetik og teknik og sanselighed og fornuft der karakteriserer designere i samarbejdet med andre faggrupper i udviklingen af produkter, kommunikation, service og oplevelser, og når de skal påvirke mennesker til at vælge mere inkluderende eller bæredygtige løsninger.





