

Frásagnartengd hönnun

Unnur Valdís Kristjánsdóttir

Listaháskóli Íslands
Hönnunar- og arkitektúrdeild
Vöruhönnun

Frásagnartengd hönnun

Unnur Valdís Kristjánsdóttir
Leiðbeinandi: Ólöf Gerður Sigfúsdóttir
Vorönn/2011

Útdráttur

Síðustu ár hafa æ fleiri hönnuðir á sviði vöruhönnunar tekist á við það verkefni að tjá frásögn í hönnun sinni. En hvað er frásögn í hönnun? Og hvaða aðferðum beita hönnuðir til að tjá frásögn í hönnun sinni?

Til að skilja hvað frásagnarvægi í hönnun sé og hvernig hægt sé að tjá það í tilbúnum hlut mun ég skoða vinnuaðferðir og kafa ofan í hugarheim hönnuða sem vinna með frásagnarvægið. Ég mun hafa til hliðsjónar bók og efni frá sýningunni *Telling Tales* sem sett var upp í Victoria & Albert safninu í London 2009 þar sem að frásagnarvægið var útgangspunktur. Konsept-hönnun líkt og þessi þar sem mörkin á milli listar og hönnunar eru oft óljós hefur verið flokkuð undir hugtakinu hönnunarlist (*e. design-art*), og mun ég skoða markaðinn sem hefur skapast til að miðla þessarri tegund hönnunar.

Það sem einkennir vinnuaðferðir hönnuða sem vinna með frásagnarvægið er krafa þeirra um sjálfstæði í sköpun, þeir gefa sér frelsi til að tjá og túlka af innsæi og ljóðrænu hannaðan hlut. Þeir höfðu til tilfinninga okkar og reyna að vekja viðbrögð og skapa neista sem kveikir á sögum og tengingum. Ég mun taka til nánari skoðunar hönnuðinn Jurgen Bey og hönnurteymið Studio Job. Að endingu mun ég gefa persónulega lýsingu í dagbókarstíl á upplifun minni af fyrirlestri með Studio Job, sem ég var viðstödd í New York í desember 2010.

Efnisyfirlit

Inngangur.....	4
Um gildi frásagnarinnar.....	5
Frásagnartengd hönnun.....	6
Design art.....	8
Sýningin Telling Tales.....	9
Jurgen Bey.....	11
Studio Job.....	13
Kvöldstund með Studio Job.....	16
Lokaorð.....	19

Sögur eru andlegt afkvæmi manna og lýsa betur en flest annað hugsunarhætti og venjum mannsins. Allt frá upphafi mannkyns höfum við reynt að skilja heiminn í kringum okkur og ástæður hegðunar okkar. Við höfum tilhneigingu til að flokka og greina allt og þróuð hugsun okkar sættir sig ekki við að eini tilgangur lífsins sé að nærast og fjölga okkur. Maður hefur þörf fyrir að spyrja margra spurninga og með spurningunum verða að fylgja svör, þessi svör verða oft að sögum.¹

Síðustu ár hafa æ fleiri hönnuðir tekist á við það verkefni að tjá sögu eða frásögn í hönnun sinni. Það er ekki lengur nóg að hanna vörur með gott notagildi og praktískum úrlausnum. Nú vilja hönnuðir fá að nota tækni og þekkingu sína til að kanna ný svæði og hanna hluti sem geta snert við tilfinningum okkar og tjáð sögur og frásagnir og þ.a.l. verið hluti af stærri menningarlegu samhengi. Á Hönnunarmars 2010 var erlendum blaðamönnum boðið til landsins til að kynna sér íslenska hönnun. Á vefmiðlinum Coolhunting mátti meðal annars lesa eftirfarandi klausu frá blaðamanninum Brian Fitchner:

Ísland þarf að kafa ofan í brunn arfleifðar sinnar, sækja í svæðisbundin hráefni og tileinka sér það dulúðuga, þjóðlega efni sem mun blása lífi í vörur og gefa þeim hljómmikla frásögn.²

En hvað er frásögn í hönnun? Athugasemdin um „hljómmikila frásögn“ eða „resonant narrative“ vakti mig sérstaklega til umhugsunar. Ég fann fyrir þörf og löngun til að öðlast skilning á hönnun sem miðlar frásögn. Skyggast inn í hugarheim hönnuða sem starfa á sviði vöruhönnunar og vinna í þessum anda. Skoða hvaða aðferðum þeir beita til að miðla frásögn yfir í hannaðan hlut og hugmyndir þeirra um hönnun sem verkfæri til að hreyfa við tilfinningum og vekja viðbrögð.

Til þess að svara þessari spurningu og öðlast skilning á frásagnartengdri hönnun mun ég skoða ritgerð Walter Benjamins *The Storyteller* þar sem hann veltir fyrir sér gildi frásagnarinnar og áhugaverðum tengingum við handverksið. Einnig mun ég fjalla um hönnunarlist eða design-art, en það heiti hefur verið sett á konsept-hönnun líkt og

¹ Gareth Williams. *Telling Tales. Fantasy and fear in contemporary design*. V&A publishing, 2009, bls. 9.

² <http://www.coolhunting.com/design/designmarch-201.php>. Sótt 2. janúar 2011.

“Iceland needs to plumb the depths of its collective consciousness, tap into region-specific raw materials and harness those mystical, folkloric qualities that will imbue products with resonant narratives.”

frásagnarhönnun, þar sem að skilin á milli listar og hönnunar eru óljós. Ég mun skoða bók sem kom út með samnefndri sýningu *Telling Tales* og sett var upp í Victoria & Albert Museum í London 2009. Einnig mun ég kynna mér tvo hönnuði/hönnunarteymi sem áttu verk á þeirri sýningu, þá Jurgen Bey og Studio Job. Loks mun ég gefa persónulega innsýn á upplifun minni af fyrirlestri með Studio Job sem ég sat í desember 2010 í New York. Sá fyrirlestur var mér mikilvægur fyrir umfjöllunarefni þessarar ritgerðar því hann dýpkaði skilning minn á frásagnartengdri hönnun.

Um gildi frásagnarinnar

Að segja sögu er aðferð til að koma til skila hugmyndum frá einni persónu til annarrar. Strax í æsku eru okkur sagðar sögur og þær notaðar í því skyni að kenna okkur „réttu gildin“ í lífinu. Við byrjum snemma að fræðast um skilin á milli þess góða og vonda í gegnum sögur og fáum að útvíkka ímyndunaraflíð, ýkja raunveruleikann og leika okkur með staðreyndir og uppspuna. Sögur kenna okkur þannig að setja siðferðismörk og læra að þekkja samfélagslegar skyldur okkar.

Samkvæmt kenningum fræðimannsins Walter Benjamin er munnleg frásögn listform sem fer hallandi fæti og það er orðið að undantekningu að hitta fyrir einstakling sem býr yfir þeim hæfileika að segja góða sögu. Æ sjaldnar komumst við í kynni við fólk sem getur sagt sögur og ef við leitumst eftir því að heyra góða sögu sagða, þá er ekki óalgengt að allt sé vaðandi í vandræðagangi þegar sagan er sögð, að mati Benjamins. Það er eins og eitthvað, sem var órjúfanlegur hluti af tilvist okkar, hafi verið tekið frá okkur:

Hæfileikanum til að deila reynslu. En það er einmitt það sem góð frásögn býr yfir eiginleika til að deila reynslu og upplifun. Í ritgerð sinni *The Storyteller* heldur Benjamin því fram að nútímamaðurinn fari á mis við gæði og tilgang góðra frásagna sem eiga það sammerkt að búa yfir krafti til að hjálpa honum að komast yfir erfiðleika og áföll.³

Reynslan, sem er miðluð áfram frá manni til manns, er brunnurinn sem allar sögur sækja í. Benjamin sér samsvörun í hefðbundinni handverksiðn og hæfileikanum til að smíða góða sögu og að hans mati eru sömu skapandi öfl þar að verki. Það er til þýskt máltæki sem er eitthvað á þá leið að sá sem ferðist komi til baka með sögur. Á íslensku gæti

³Walter Benjamin: *The Storyteller. Illuminations*. Ritstýrt af H. Arendt. Collins/Fontana. 1973, bls. 83.

sambærilegt máltæki verið eitthvað í líkingu við máltækið: Vitur er víðförull maður. Benjamin líkir þessu máltæki við þá hefð þýskra handverksmanna að ferðast og starfa til að vinna sér inn tilskilin réttindi. Handverksmaðurinn ferðast bæja á milli, frá vinnustofu til vinnustofu með handverksmeistara staðarins. Þessi handverkstæði voru oft þungamiðjan í að skapa handverkið og þar var sögum miðlað.⁴

Frásagnartengd hönnun

Síðustu ár hefur sprottið fram hópur hönnuða sem glímir við að tjá og túlka hið flókna samband frásagnar og notanda í hönnuðum hlut. Það er þeim áskorun að á milli hannaða hlutarins og neytandans/áhorfandans nái að skapast samband sem kveiki á fleiri sögum, vekji upp spurningar eða nái að tala til okkar í gegnum tilfinningar okkar og víkka út ímyndunarafl þess sem stendur andspænis þessari hönnun.

Frásagnartengd hönnun er konsept-miðuð hönnun sem fær að láni mikið frá hugmyndaheimi myndlistarinnar. Það sem einkennir verk þessara hönnuða er krafa þeirra um sjálfstæði í sköpun. Hönnuðurinn gefur sér frelsi til að tjá og túlka af meira innsæi og



Mynd: 1
Catastrophe vase, 2007
Maxim Velcovskv.

ljóðrænu hannaðan hlut. Hann notar af þekkingu form, hlutföll og efni til að leggja áherslu á það sem hann vill tjá. Sem dæmi má nefna að oft og tíðum fær þessi hönnun á sig mynd hlutar sem hefur útlit einhvers sem er nýkomið upp úr uppgreftri fornleifafraeðingsins og ófullkomnleikinn boðinn velkominn til að ná fram ákveðinni stemningu, líkt og handgerður hlutur ber með sér. Svo getum við líka fengið að sjá ævintýralega útfærslu á hlut sem er ekki þessa heims, hann tilheyrir ævintýri þar sem ímyndunaraflið fær að njóta sín.

Sambönd manns og hlutar eru oft og tíðum flókin og áhugaverð og það er út frá þeim sem m.a. er hægt að tjá frásögn án orða. Ein nálgunin hjá hönnuðum er að tala til okkar í gegnum tilfinningar okkar og viðhorf okkar til hlutanna í kringum okkur.

Í umhverfi okkar eru hlutir sem við höfum safnað í kringum okkur og sem við höfum gefið ákveðið gildi og vægi. Oft ómeðvitað en stundum mjög meðvitað og markvisst.

⁴ Walter Benjamin: „The Storyteller“. *Illuminations*, ritstýrt af H. Arendt. London. Collins/Fontana. 1973, bls. 83-4.

Við getum skoðað okkur sjálf í sögulegu samhengi við hlutina í kringum okkur og það persónulega gildi sem við gefum þeim. Menning gengur kynslóða á milli og er að mörgu leyti táknræn í eðli sínu. Menningarleg gildi og trú tekur mið af eða sýnir birtingamynd sína í tilbúnum hlut og við getum túlkað og lesið í hlutinn til að öðlast innsýn í menninguna sem gat hann af sér.

Á sviði mælskulistar (*e. rhetoric*) er talað um nafnhvörf (*e. metonymy*) sem heiti til að tákna eitt hugtak með öðru skyldu hugtaki, sem dæmi er 'Wall Street' táknmynd bandaríska fjármálaheimsins. Þetta er gott að hafa í huga þegar hlutur með konsept-



Mynd: 2 Buildings of Disaster, 1995.

Boym Partners.

miðaðri hönnun er skoðaður. Við lesum oft táknrænan tilgang úr hlutum áður en okkur er ljóst notagildi hans. Þetta má til dæmis sjá í hönnun Boym Partners, *Buildings of Disaster*. Þar má sjá smækkaða eftirmynd af þekktum hamfarabyggingum, byggingin fær tákn hamfara í heild.⁵

Hugtakið *form follows function* eða (formi fylgir virkni) voru einkennisorð mótternismans og hefur oft verið notað sem viðmið til að greina vel

heppnaða hönnun og taka út allt óþarfa skraut. En í frásagnartengdri hönnun og annarri konsept-hönnun

hefur þetta viðmið ekkert vægi, og í raun má greina sterkt andsvar við inntak mótternismans í allri konsept-hönnun. Það er eins og hönnuðir sem eru að glíma við að tjá frásögn í hönnun sinni finnist vera þörf fyrir að bæta töfrum, dulúð og ljóðrænum tilþrífum aftur í hönnun sem mótternisminn skolaði út.

Robert Klanten heldur því fram að sagnahönnuðir séu póstmótternískt fyrirbæri sem vöknudu til lífsins í upphafi tíunda áratugarins í Hollandi og Belgíu.⁶ Hönnun á borð við skúffuhirslu Tejo Remy sem kom á markaðinn 1991, fyrir Droog design, er orðið að tákni fyrir konsept-hönnun. Upphaflega hönnuð sem ádeila á neyslusamfélagið en engan hefði grunað þá, að þess konar hönnun sem safnaði afgangum iðnaðarsamfélagsins og tjáði

⁵ Gareth Williams. *Telling Tales. Fantasy and fear in contemporary design*. V&A publishing, 2009, bls. 15.

⁶ Robert Klanten. *Desire: The shape of things to come*. Gestalten. 2008, bls. 143.

tilfinningar, ætti eftir að hafa svona mikil áhrif.⁷



Mynd: 3 Remy hillan, 1991. Droog design.

Design Art⁸

Á sviði lista á 21. öldinni hefur myndast sífellt meiri áhugi á hugmyndaferlinu og konseptinu, fram yfir fullunnið listaverk og það sama á við í hönnunarheiminum. Hugmyndin, eða verk sem kveikir á hugmyndum, hefur fengið meiri hljómgrunn og ýmsir hönnuðir valið að nýta sér þá aðferð til að miðla í verkum sínum. Það er einmitt þarna sem frásagnartengd hönnun hefur fundið sér farveg og tilraunakenndar þreifingar hönnuða eiga sér stað. Heitið *design art* hefur orðið til um þess konar hönnun, það er vegna þess að hún vinnur ekki samkvæmt hefðbundnum vinnureglum hönnunar. Oftast er notagildið lítið sem ekkert eða þá eingöngu táknræns eðlis. Þarfir markaðarins eru aukaatriði og fjöldaframleiðsla ekki markmiðið. Þá er nýsköpun og tæknileg framþróun í efnis- og vinnuaðferðum hundsúð.

Til eru þeir sem halda því fram að nánast allir hlutir sem getnir eru í anda rannsóknar og tilrauna í dag séu flokkaðir sem *design art*. Þetta hefur skapað núning á milli hönnunar og

⁷ Robert Klanten. *Desire: The shape of things to come*. Gestalten. 2008, bls. 143.

⁸ Design art mætti þýða sem hönnunarlist. En þar sem að íslenskt fagsamfélag í hönnun er ekki að notast við íslenskt heiti mun ég nota design art hugtakið.

listheimsins, og margir fundið þörf fyrir að skilgreina og aðgreina þessa tvo heima algerlega.

Þar sem mörk listar og hönnunar eru óljós þá hafa þessir hönnuðir fundið verkum sínum stað með myndlist í takmörkuðu upplagi í sýningarsölum safna og gallería. Skapast hefur markaður í að kaupa og safna þessari tegund hönnunar.

Sýningin Telling Tales

Eitt þeirra safna sem hefur tekið þessari tegund hönnunar opnum örmum er Victoria & Albert Museum í London og í júlí 2009 var sett upp sýningin *Telling Tales: Fantasy and fear in contemporary design*. Á sýningunni var samtímahönnun ýmissa hönnuða þar sem frásagnarvægið í hönnuninni var útgangspunktur. Hönnuðir eins og Jurgen Bey, Hella Jongerius, Boym partners, Tord Boontje og Studio Job eru meðal þeirra sem áttu verk á sýningunni. Samhliða sýningunni kom út bókin *Telling Tales* þar sem að verkum hönnuðanna er gerð skil í þremur köflum sem bera heitið *Ævintýraskógurinn*, *Töfrakastalinn* og *Himinn og helvíti*.⁹

Sýningarhöfundurinn Gareth Williams segir um hönnun með frásagnarvægi: „Þessi hönnun vísar óbeint í hugmynd handan við hlutinn sjálfan ... Ég gerði mér grein fyrir því að það að segja sögu og vinna með frásögn tengdi þessa hönnuði. Þetta er meira í líkingu við þau áhrif sem list hefur. Verk þeirra laða fram tilgang, mítur, ævintýri og sögu“.¹⁰ Williams notast við aðferðafræði bókmennta og efnismenningar þegar hann gengur í það að lesa hönnunina í *Telling Tales*. Hann staðsetur þessa hönnun sem efnislega holdgervingu alheimshugtaka og frásagnarvægis. Hann gefur sér frelsi til að lesa í hönnunina með þessum aðferðum og túlka hana á sinn hátt. Hann bætir við nýjum lögum ofan á hönnun sem er þegar fullmótuð, og fær að útvíkka skilning og túlkun á hönnuninni.¹¹ Þegar ég byrjaði að lesa mér til um frásagnartengda hönnun, komst ég fljótt

⁹ “The forest glade”. “The enchanted castle”. “Heaven and hell”.

¹⁰ Liz Farrelly, „*Tall Tales*“, *Design week*, no. 26. 2009. Bls. 14.

“These designs allude to ideas beyond the object itself ... I realised that story-telling and narrative connected these designers, because rather like art does, their objects evoke meaning, myths, fairy tales and history”.

¹¹ *ibid.*, bls. 14.

að því að efni sem fjallar um frásagnartengda nálgun í hönnun var af skornum skammti. *Telling Tales* bókin var því mín besta heimild og frábært að fá í hendurnar efni sem setti fókusinn á þetta efni. Í upphafi átti ég í erfiðleikum með að byggja ritgerðina á umfjöllun sem var túlkuð svo frjálstlega en þegar á leið gerði ég mér hins vegar grein fyrir því að þetta var að mínu mati besta og e.t.v. eina leiðin til að gera efninu góð skil. Hönnun með frásagnarvægi gerir ekki kröfu um að það sé til ein rétt upplifun í sambandinu sem myndast á milli hannaða hlutarins og neytandans/áhorfandans. Í sumum tilfellum er tilgangur hönnuðanna að skapa neista sem kveikir á ólíkum sögum sem búa í ímyndunarafli hvernar manneskju, spyrja spurninga og skapa álag á heilastöðvarnar. Eða eins og hönnuðurinn Julia Lohman segir: „Hlutirnir eiga ekki að túlka skilaboð sín bókstaflega, heldur að vinna með það sem er á milli eyrna þinna“.¹²

Einn hönnuðanna sem á verk á sýningunni Fiona Raby segir: „Margræðni hlutanna er mikilvæg, en þá þarf að forma; of mikið og fólk skilur ekkert í hönnuninni, of lítið og þá er ekkert pláss eftir fyrir ímyndunaraflið til að leika sér með. Við ætlumst til mikils af fólki sem stendur andspænis hönnun okkar - við hugsum um hluti með frásagnarvægi sem leið til frásagnar frekar en boðbera eða málsvara hönnunarinnar. Hugmyndarík samverkan er nauðsynleg“.¹³

Það er flókið að ætla sér að skilja út á hvað frásagnartengd hönnun gengur án þess að skoða verk hönnuða sem hafa tileinkað sér þessa nálgun í vinnubrögðum sínum. Það er athyglisvert að sjá að margir þeirra koma frá Eindhoven-akademíunni. Það er þó mikilvægt að gera sér grein fyrir því að frásögnin er ekki endilega aðalmarkmið hönnunarinnar og frásagnartengd hönnun kemur ekki fyrir sjónir sem einsleit heild. Hún flýtur með í konseptinu og ég mun rýna í viðtöl og umfjöllun um þessa hönnuði þar sem áherslan er á frásagnargildið í hönnuninni og til að dýpka skilninginn mun ég skoða viðhorf þeirra til hönnunar.

Ég mun skoða betur verk hönnuðanna Jurgen Bey og Studio Job. Í verkum þeirra er frásagnargildið öflugt en þó nálgast þau það á mjög ólíkan hátt.

¹² Liz Farrelly, „Tall Tales“, *Design week*, no. 26. 2009. bls. 15. “The objects shouldn't shout their messages, but work with what's between your ears.”

¹³ *ibid.*, bls. 14. “Ambiguity is very important, but it needs to be crafted; too much and people can't make any sense of the design at all, too little and there's no room for their imaginations to wander”.

Jurgen Bey

Hollenski hönnuðurinn Jurgen Bey stundaði nám við hönnunardeild Eindhoven og í framhaldi af því hóf hann að kenna við skólann. Jurgen fékk fyrst mikla athygli sem meðlimur í hollenska hönnunarrhópnum Droog design. Árið 2002 stofnaði hann ásamt konu sinni Rianne Makkink, *Studio Makkink and Bey*. Verkefni þeirra miðast að nánari samþættingu arkitektúrs og hönnunar. Hann sér sig sem rannsakandi hönnuð sem býr yfir löngun til að kryfja til mergjar heiminn sem við búum í og uppgötva falin gæði, sögur og tilfinningalegt gildi hlutanna.¹⁴

Að mati Jurgens eru sögur til að hrífa. „Náttúra, hlutir, mannlegt eðli ... búa öll yfir sínum eigin sögum og sínum eigin - oft földum merkingum“.¹⁵ Hans hlutverk sem hönnuður er að lesa í þessar sögur og þýða þær yfir í nýja vöru, vöru sem fólk sækist í að nota. Jurgen Bey er stöðugt að skilgreina hluti í umhverfi sínu. Hann er snortinn af fegurð hluta og sér enga ástæðu til að hanna stöðugt algerlega nýja hluti í stað þeirra sem til eru. Hann velur að skapa nýjan heim búinn til af hlutum sem nú þegar eru okkur kunnugir.¹⁶ Vegna þessa viðhorfs eru verk hans oft ranglega flokkuð sem umhverfisvæn hönnun með endurvinnslu sem markmið. Hinsvegar útskýrir hann að nálgun hans sé ekki byggð á umhverfisvænum áherslum, það er frekar áhugi hans á að bæta við lögum í hugtakslegri nálgun í hönnun.¹⁷

Það er heillandi hvernig Jurgen Bey nálgast viðfangsefni sín. Hann er drifinn áfram af áhuga á manneskjunni og umhverfi hennar og verk hans snúast oft um félagslega hegðun. „Sem hönnuði líður mér líkt og landkönnuði sem ferðast um heiminn drifinn áfram af forvitni, eða sem ég hafi verið sendur í leiðangur til að rannsaka, spyrja spurninga og búa til sambönd. Og ég kem alltaf tilbaka með sögur - sögur sagðar með hönnun því að það er tungumálið mitt“.¹⁸ Fyrir honum er hönnun sem tjáir frásögn og hugmyndir hönnun sem

¹⁴ <http://we-make-money-not-art.com/archives/2007/03/designing-criti.php>. Sótt 10. janúar 2011.

¹⁵ Powilleit Inga & Quax Tatjana. *How they work, The hidden world of dutch design*. OIO Publishers. Rotterdam. 2008. Bls. 125. “Nature, objects, human behaviour ... they all have their own story and their own - often hidden - significance”.

¹⁶ *ibid.*, Bls. 125.

¹⁷ <http://designmuseum.org/design/page75851>. Sótt 10. janúar 2011.

¹⁸ Gareth Williams. *Telling Tales Fantasy and fear in contemporary design*. V&A publishing. 2009. bls. 42. “As a designer, I feel like an explorer travelling the world out of curiosity, or being sent on a mission,

getur staðið fyrir breytingum. Að mati Jurgens þá á hönnun sitt eigið tungumál, og það er hægt að leiðbeina fólki í hvernig ber að nota hana. Og þegar þú getur stýrt fólki, þá er hægt að breyta samfélagi með hönnun, segir Jurgen. Hann leggur til að hönnun geti miðlað á svipaðan hátt og ævintýri geti snert á flóknu eða viðkvæmu máli undir hulu sakleysisins. „Samfélög þarfnast þess að menn hugsi öðruvísi og séu móttækilegir í að kunna að meta það óhefðbundna, þar sem að það er drifkraftur framfara ... Það ber að fagna óútreiknanlegum lögmálum tungumálsins. Hlutir hafa sitt eigið tungumál, og hægt er að lesa í þá út frá þeirri menningu sem þeir eru sprotnir úr. En misskilningur er partur af menningu. Okkur hafa verið gefin ólík tungumál - þökk sé Babelsturninum. Ímyndið ykkur ef við hefðum bara eitt tungumál - við myndum skilja allt og engra spurninga spurt“¹⁹. Það er úr daglega lífinu sem Jurgen Bey sækir innblástur. En að hans mati er það einmitt þar sem hlutirnir gerast. Í verkum hans má greina sérstaka næmni fyrir fagurfræði hversdagsins og hæfileikanum til að brjóta niður alla múra sem reistir hafa verið til að aðgreina list, hönnun og vísindi.



Mynd: 4 Linen Cupboard House, 2002.
Jurgen Bey.

Jurgen Bey gefur lítið fyrir nýjustu stefnur og strauma í hönnun, hann talar um hluti með tilfinningalegt gildi, hluti sem hafa þróast með mannum í gegnum tíma og notkun og fyrir honum eru þessir hlutir mun áhugaverðari en að reyna að vera töframaður og koma fram með nýtt efni og fá mikla athygli fyrir. Hann sér það þannig að hlutir sem eru auðmjúkir vaxi með tímanum og smátt og smátt vaxa þeir upp í að verða eitthvað stórkostlegt - þeir fá ekki þessa athygli.²⁰

investigating, asking questions, and making connections. And I always come back with stories - stories told with design because that is my language.”

¹⁹ Liz Farrelly, „Tall Tales“, *Design week*, no. 26. 2009. bls. 15, „Society needs people to think differently, to be open to appreciate otherness, since that is what fuels progress ... Things have their own language, and can be read by the culture they are made for. But misunderstanding is part of culture. We have been given different languages-thanks to the Tower of Babel. Imagine if we only had one language-we would understand everything, no questions asked“.

²⁰ G. Gibson. „The nature of talent“, *Crafts*. no. 225. 2009. bls. 86-7.

Að mati Jurgens, á hönnun að hvetja til þess að hlutir séu skoðaðir af gaumgæfni og veki viðbrögð þar sem að óendanlegir frásagnar möguleikar verða til og að endingu tilgangur. En til að vera opinn fyrir því að lesa í hönnunina krefst meiri áreynslu en að sitja í afslappaðri stöðu.²¹

Studio Job

Job Smeets og Nynke Tynagel byrjuðu samstarfið árið 2000 og í framhaldinu varð Studio Job til. Þau eru bæði útskrifuð úr hönnunardeild Eindhoven-akademíunnar. Deildin var á þessum tíma stjórnað af Lidewij Edelkoort sem losaði nemendur undan hefðbundinni Gestalt aðferðafræði í hönnun og ýtti nemendum sínum meira í átt að list, tísku og þverfaglegum vinnuaðferðum.²²

Hönnun Studio Job er orðin þekkt sem mikilvæg *design art* hönnun. Þó er þeim illa við að láta stimpla hönnun sína ákveðinni stefnu. Þeim finnst það ógna frelsi sínu og því eru þau frekar vör um sig í viðtölum og gefa lítið út á það þegar þau eru tengd ákveðinni stefnu. Þau eru orðin þreytt á að þurfa að svara spurningunni hvort þau séu listamenn eða hönnuðir. Þau eru ekki í vafa um að þau séu hönnuðir en þau vinna eftir óhefðbundnum aðferðum og gefa sér ótakmarkað frelsi og það vill oft verða til þess að verk þeirra flokkast sem list. Það er oft talað um að hönnuðir nálgist verkefni sín sem vandamál til að leysa, það er hins vega ekki viðhorf Studio Job til verka sinna: „Verk okkar leysa ekki nein vandamál, þau búa til spurningar“.²³

²¹ Liz Farrelly, „Tall Tales“, *Design week*, no. 26. 2009. bls. 14.

²² Schouwenberg Louise, Staal Gert. *House of concepts*, *Design academy Eindhoven*. Frame Publishers, Amsterdam 2008.

²³ Telling Tales: Fantasy and Fear in Contemporary Design.
http://www.youtube.com/watch?v=8ujdOKw_fjQ. Sótt 16. janúar 2011.



The Farm, 2009. Studio Job.

Frásagnargildið í hönnun þeirra birtist m.a. í háði, ádeilu og ævintýralegum útfærslum sem eru undirstrikaðar með ýktum hlutföllum. Í verkum þeirra má sjá sögunum miðlað í gegnum notkun á skreytingum, óbeinar tilvitnanir í sögulega viðburði sem deila því að miðla fantasíu, skrumskælingu og snerta á siðferðisspurningum.²⁴ Job segir að í skólanum hafi þeim verið boðið upp á auðan völl til að móta og nemendum leyft að finna sinn takt. Kennarar hafi hvatt nemendur til að hugsa frjálst og líta framhjá samsetningu og innviðum hönnunar sem þegar hefði verið gerð. Honum finnst þegar hann horfir til baka þetta hafa verið hönnunargildið sem mótaði hann og Nynke. „Vinna sem er drifin áfram af þörfinni til að vera ótakmörkuð og hömlulaus“.²⁵

Mörg verk þeirra aflaga og endurgera söguleg mótíf, oft í átt að háðslegum og skrautlegum úrlausnum. Hönnunin er sjaldan byggð upp á notagildi, en sprettur oft út frá athugun þeirra á hlutum sem miða að nytsemi, eins og sjá má í útfærslunni á borðbúnaði

²⁴ <http://www.designboom.com/weblog/cat/8/view/6927/studio-job-telling-tales-exhibition-at-va.html>. Sótt 16. janúar 2011.

²⁵ Schouwenberg Louise, Staal Gert. *House of concepts, Design academy Eindhoven*. Frame Publishers, Amsterdam 2008. bls. 164. “Work driven by nothing other than a need to be unrestricted”.

úr keramik og málm í verkefningu *The Farm*.²⁶

Studio Job hefur oft verið hampað sem nýju afli í hönnunarheiminum sem sækir innblástur í Arts & Crafts hreyfinguna og Vienna Secessionista. Þau hanna sjaldnast vöru til fjöldaframleiðslu og gagnrýnendur hafa velt því fyrir sér hvort þau séu með hönnun sinni að sýna fram á andsvar og ádeilu á iðnað samtímans, eða hvort þau haldi því fram að fjöldaframleidd vara steli sálinni úr hönnuninni? Sjálfur segir Job Smeets fjöldaframleiðslu ekki vera markmiðið með hönnuninni. Það sé undarlegt að hönnuðum sé hampað þegar þeir gera sama hlutinn þúsund sinnum, en listamönnum þegar þeir gera eitt einstakt verk. Fyrir honum hefur fjöldinn ekkert að gera með skapandi gildi hlutarins.²⁷

Í verkum þeirra má oft finna upphafningu og virðingu til handverks og sveitameningar og er því komið til skila í hönnuninni. Á fyrirlestri þeirra sem ég sótti í desember 2010 játaði Job Smeets að þau væru undir miklum áhrifum og bæru virðingu fyrir uppruna sínum og því svæði sem þau koma frá, hann frá Hollandi og Nynke frá Belgíu. Það væri jú fæðingarstaður margra dýrgripa listasögunnar og þar ríkir sterk handverkshefð.



Mynd: 5. Bizassa 2007. Studio Job.

Þetta má vel greina í verkum þeirra eins Tulip-vasanum sem varð til í samstarfi þeirra með hollenska keramikframleiðandanum Royal Tichelaar Makkum, en það er eitt elsta fyrirtæki Hollands og hægt að rekja starfsemi þess allt til 1572.

Þau eru óhrædd við að leika sér með hlutföll og mörg verk þeirra sett fram í ofurstærð,

²⁶ Gareth Williams. *Telling Tales Fantasy and fear in contemporary design*. V&A publishing. 2009. bls. 65.

²⁷ *ibid.*, bls. 19.

nokkuð sem ítalski hönnuðurinn Alessandro Mendini kallar Gulliver - yfirbragðið. Það verður oft til að ýkja eiginleika frásagnarinnar í hönnun þeirra og gefa henni ævintýraljóma.

Smeets trúir því að verk þeirra hafi hjálpað til við að útvíkka svið hönnunar að einhverju leyti. Hönnun þeirra hefur opnað fyrir nýjan markað með útvalda hönnun. Hann strengir þess heit að þau muni reyna hvað þau geti til að láta ekki frægð og velgengni gera það að verkum að þau séu steipt í ákveðið hlutverk og festist þar. Hann gerir sér grein fyrir því að þau þurfi að vera sterk til að getað hunsað velgengnina og vera stöðugt meðvituð um að þau séu að fylgja eftir frelsinu og keppast að því að hugsa út fyrir rammann í öllu sem þau taki sér fyrir hendur.²⁸

Kvöldstund með Studio Job

Ég var svo lánsöm að geta sótt kynningu með Studio Job í New York í desember 2010. Ég var sérstaklega komin þangað komin til að reyna að öðlast dýpri skilning á frásagnargildinu í hönnun þeirra. Ég mun setja fram upplifun mína af kynningunni í dagbókarstíl, í þeirri von að geta miðlað innsýn í heim Studio Job og skýrt hversu stórt vægi frásögnin hefur í nálgun þeirra.

New York 8. desember 2010

*Ég er stödd á kynningu á nýjasta verkefni Studio Job í boði hinnar þekktu hönnunarverkslunar Moss, sem er helsti vettvangur 'design art' í New York. Verkefnið sem á að kynna er bók sem ber það skemmtilega heiti *The Book of Job*.*

Það er vandræðalega fámennt í stórum og íburðarmiklum sal Cooper Union á neðri hluta Manhattan. Á þremur stórum tjöldum á sviði salarins er varpað upp mynd af Job Smets og Nynke Tynagel. Þau eru súper svöl á myndinni, líkjast poppstjörnum og gætu allt eins verið nútíma útgáfa af Lennon og Ono. Það kemur því á óvart þegar Job Smets segir auðmjúkur að hann sé með of lítið hjarta og einfaldlega ekki nógu góður til að halda 'spontant' ræðu, hann þarf að lesa texta af blaði. Hér er brot úr þeim texta: Hann talar um borgina New York og sal Cooper Union þar sem við erum stödd. Þá mörgu merkilegu menn sem þar hafa haldið ræður. John Lennon og síðustu daga hans, aðdáun sína á Simon og Garfunkel og minnst frægra tónleika þeirra í Central Park. Hann segir frá því þegar hann var 11 ára gamall og bjó í litlum bæ í Hollandi og amma hans gaf honum aur til að fara og kaupa Simon og Garfunkel plötu, hún þrýsti peningaseðlinum svo fast í lófa hans að hann hélt að hann yrði alltaf þarna.

²⁸ Schouwenberg Louise, Staal Gert. *House of concepts, Design academy Eindhoven*. Frame Publishers, Amsterdam 2008, bls. 164.

Job fer með textabrot úr lagi Simon og Garfunkel: April come she may, may she will stay, june she'll change her tune, july she will fly, august die she must.

Hann talar um John Lennon og baráttunni fyrir friði, David Bowie og plötuumslögin hans, unglindaherbergi Jobs og plaköt af David Bowie sem héngu þar, hugleiðingar um fagurfræði: „Fagurfræði er vítamín sem gerir okkur stór og sterk, fagurfræði er einhverskonar þak yfir höfuðið, fagurfræði er dauðasynd“. Nokkur orð um dauðann og ástina og töfra hennar. Vitnað í Mósebók og sköpunarsöguna. Stríð og hugmyndir mannanna um að framleiða geryðingavopn. Kvöldið sem Titanic sökk fæddist amma hans, einn daginn hélt amman í skógarferð að safna sveppum, á vegi hennar urðu villtir hundar sem héldu sig til í skóginum, amman bjargaðist úr þessum hremmingum með því að nota 'trix' sem hún hafði lært í skátunum. Amman hittir afann, hann er þýskættaður verkfræðingur sem starfar hjá Philips-verksmiðjunni í Hollandi. Job deilir með okkur dálæti sínu á Evu Peron hvernig hann hafði velt fyrir sér örlögum hennar og heimsóknum sínum á bókasafnið sem unglundur leitandi af myndum af henni. “Looking into the past is like looking into the universe”. Hann talar um Leonardo Da Vinci og hið fræga málverk hans af síðustu kvöldmáltíðinni, hann segir frá áhugaverðum rannsóknum gerðum af sænska fræðimanninum Dr. Ikea sem heldur því fram að það sé eitthvað gruggugt í uppsetningunni á borðinu sé myndin vel skoðuð og hvernig er lagt á það. Hann hefur sérstakan áhuga á borðdúknum og hvernig hann er brotinn og fellur niður með þokka, honum telst til að hann sé átta metrar. Þann 26. maí 1937 er sprengjum varpað á Guernica með skelfilegum afleiðingum. Árið er 1984 og aftur er hann búin að fá pening frá ömmu sinni, nú kaupir hann sér vasadiskó í ól sem hægt er að hengja yfir öxlina. Árið 1972 gefur Lou Reed út plötuna Transformer pródúseraða af David Bowie, platan gerir Lou Reed að stórstjörnu, en Reed var ekki ánægður með útkomuna. Ræða Bills Clintons frá 1993 sem hann hélt í þessum sama sal og við erum stödd í. Í ræðunni minnst hann á skósmið sinn frá Memphis. Job verður hugsað til þess ef hann hefði valið sér þá iðn að verða skósmiður, gera við táfýluskó á verkstæðinu, Nynke á afgreiðslukassanum. Börnin fæðast og fjölskyldan fer á húsbíl í sumarfrí til Spánar, börnin láta illa, dóttirin missir meydóminn. Hann man hvar hann er staddur þegar hann heyrir af dauða Elvis Presley, hann hlusta á músík hans með afa sínum sem syrgir kónginn.

Þarna sit ég og ferðast í huganum fram og tilbaka um tímann með kaótískum örsögum Job Smeets. Í huga mínum er ég komin með skýra mynd af ömmunni, Job sem ungum forvitnum dreng og öll lögin með Simon og Garfunkel, Lou Reed og David Bowie hljóma í huga mér. Ég hef upplifað hroll yfir hryllingi stríðs og slæmum örlögum John Lennons. Ég finn að ég vil ekki að hann hætti að tala, mig langar að heyra meira. Hvað með síðustu kvöldmáltíðina? Eru leynd skilaboð í þessu fræga málverki? Þessar örsögur kveikja með mér neista, ég tengi við þær, rifja upp í huganum unglindaherbergið mitt og takmarkalaus aðdáun mína á David Bowie, og man eftir tímanum þegar vasadiskó voru það flottasta undir sólinni.

Í lok ræðunnar er spurningatími og fyrsta spurningin er frá eldri alvarlegum manni, hann vill vita meira um málverkið af síðustu kvöldmáltíðinni og spyr út í önnur stór atriði í þessu málverki eins og Jesú og lærisveinana. „Ég veit ekki“ svarar Job Smeets. „Ég var bara hugfanginn af dúknum“.

Önnur spurning tengist vinnubrögðum þeirra. Eru þau innblásin af verkum Vienna Secessionista og Arts & Crafts hreyfingarinnar?

Þau eru heilluð af góðri handverksiðn og undir áhrifum frá uppruninum. Hann segir að fyrir þeim er að hanna húsgagn eins og að vinna með tóman myndflöt, þau hafi áhuga á formi hlutanna og að hanna hlut sé eins og fyrir myndhöggvara að móta verk.

Hann er spurður út í nýjustu afurð þeirra The Book of Job. Það sem hafi heillað mest væri jú nafnið en líka að þetta væri saga um þjáningu og í þjáningunni væri að finna sterkt og eftirsóknarvert element sem nýttist vel tjáningu hönnunar á hlut eða húsgagni. Hann lýsir því að þau hafi ákveðið að vinna verkið eins og munkar, sett sig í ákveðna stemningu og unnið eina blaðsíðu á hverjum degi.

Job Smeets ákveður í lokin að játa það fyrir okkur að flestar sögurnar og mikið af þeim sögulegu staðreyndum sem hann bar á borð fyrir okkur hafi verið uppspuni. Honum finnst uppspuni og skáldskapur ekkert minna áhugaverður heldur en raunveruleikinn “There is nothing wrong with twisting the reality, humans are good at doing that”.

Þetta verða lokaorðin á kynningu Studio Job og með þessum orðum og myndum af lífi fólks í smábæ í Hollandi og sögulegum viðburðum, sem voru matreidd ofan í mig í kvöld held ég út í kalt desemberkvöldið. Og núna finnst mér ég skilja tilgang sagna í hönnun ögn betur og hvernig heill heimur tenginga getur opnast fyrir manni með lítilli sögu, hvort sem hún er sönn eða login. Fyrir mér hönnunarnemanum hefur opnast fjársjóðskista af innblæstri sem býr í frásögninni.

Lokaorð

Leitin að skilningi á hugtakinu frásagnartengd hönnun hefur verið áhugavert ferðalag sem leitt hefur mig inn í hugarheim hönnuða sem vilja með hönnun sinni gera meira en einungis skapa fallega hluti. Ég hef velt fyrir mér gildi góðrar frásagnar og skoðað út frá ritgerð Walter Benjamins samsvörun í hefðbundinni handverkið og að smíða góða sögu. Ég hef skoðað sviðið sem heldur utan um design art senuna og þar sem að frásagnartengd hönnun og önnur konsept miðuð hönnun fellur undir. Ég hef kafað í hugmyndaheim hönnuða sem vinna eftir þessarri nálgun og skoðað hönnun þeirra, það var því sérstaklega gagnlegt að geta skoðað sýninguna Telling Tales sem sett var upp í Victoria & Albert safninu í London 2009, og sýndi eingöngu hönnun þar sem frásagnarvægið var útgangspunkturinn. Eftir að hafa komist að því að mikið af hönnuðum sem kjósa að vinna í þessum anda koma úr Eindhoven-Akademíunni þá ákvað ég að skoða nánar verk og hugmyndir tveggja hönnuða/hönnunarteyma sem koma þaðan, þeim Jurgen Bey og Studio Job. Að endingu ákvað ég að láta persónulega upplifun mína af fyrirlestri með Studio Job fylgja með, en fyrir mér var það gagnlegt í að skilja heim frásagna betur. Fyrir mér eru hönnuðir sem glíma við að miðla frásögn í hönnun hugrakkir hönnuðir sem meta frelsi í sköpun mikils. Ég geri mér grein fyrir að frásögn í hönnun er vítt hugtak og stundum þarf að kafa djúpt eftir tengingunni við frásagnarvægið. Það er því gagnlegt að hafa til hliðsjónar menningarlegt og sögulegt samhengi og gera okkur grein fyrir tilfinningatengslum sem við myndum við hluti í umhverfi okkar. Það er mannum sameiginlegt að hafa þörf fyrir sögur og ævintýri og að fá að útvíkka ímyndunarafl sitt. Töfrar góðrar frásagnar búa yfir afli til að snerta við tilfinningum okkar og það er sama markmið og hönnuðir sem vinna með frásagnartengda hönnun vilja ná fram og trú á að hægt sé að gera með hönnuðum hlut. Við það að skoða vinnuaðferðir þessarra hönnuða má sjá fjölbreyttar aðferðir þeirra í tjáningu frásagnarinnar. Sumir kjósa að sækja innblástur úr fantasíu-heimi, aðrir velja að takast á við ádeilu og sögulegar tilvitnanir, og gefa sér frelsi til að skrumskæla raunveruleikann. Frásögn í hönnun býður upp á fjársjóðskistu af innblæstri inn í sköpunar- og hugarheim hönnuða.

Heimildaskrá

Bækur:

Benjamin, Walter: „The Storyteller“. *Illuminations*, ritstýrt af Arendt. H. Collins/Fontana. 1973.

Farrelly, Liz: „Tall Tales“. *Design week*, no. 26. 2009.

Gibson. G. „The nature of talent“. *Crafts*. no. 225. 2009.

Klanten, Robert: *Desire: The shape of things to come*. Gestalten. 2008

Powilleit, Inga & Quax, Tatjana: *How they work, The hidden world of dutch design*. OIO Publishers. 2008.

Schouwenberg, Louise & Staal, Gert: *House of concepts*. Frame Publishers. 2008.

Williams, Gareth: *Telling Tales, Fantasy and fear in contemporary design*. V&A Publishing. 2009.

Vefslóðir:

<http://www.coolhunting.com/design/designmarch-201.php>. Sótt 2. janúar 2011.

<http://we-make-money-not-art.com/archives/2007/03/designing-criti.php>. Sótt 10. janúar 2011

<http://designmuseum.org/design/page75851>. Sótt 10. janúar 2011.

<http://www.designboom.com/weblog/cat/8/view/6927/studio-job-telling-tales-exhibition-at-va.html>. Sótt 16. janúar 2011.

Viðtal við Job Smeets.

http://www.youtube.com/watch?v=8ujdOKw_fjQ. Sótt 16. janúar 2011.

Myndaskrá:

Mynd 1. Maxim Velcovsky. *Catastrophe vase*. 2007.

<http://mintshop.files.wordpress.com/2009/12/catastrophe31.jpg>.

Sótt 23 janúar 2011

Mynd 2. Boym Partners. *Buildings of Disaster*, 1995.

<http://www.vam.ac.uk/microsites/tellingtales/images/hellobjects/64.jpg>

Sótt 23 janúar 2011

Mynd 3. Droog design. *Remy hillan*, 1991.

http://inhabitat.com/files/214237787_9a20e17de7_o2.jpg

Sótt: 23 janúar 2011

Mynd 4. Jurgen Bey. *Linen cupboard house* 2002.

<http://www.vam.ac.uk/microsites/telling-tales/staticf55.html>

Sótt 24 janúar 2011

Mynd 5. Studio Job. *The Farm*

<http://www.vam.ac.uk/microsites/telling-tales/staticf55.html>

Sótt 24 janúar 2011

Mynd 6. Studio Job. *Bizassa* 2007.

<http://www.xymara.com/index/designerscorner/Interviews/12731/Interview-Studio-Job.htm>. Sótt 25. janúar. 2011