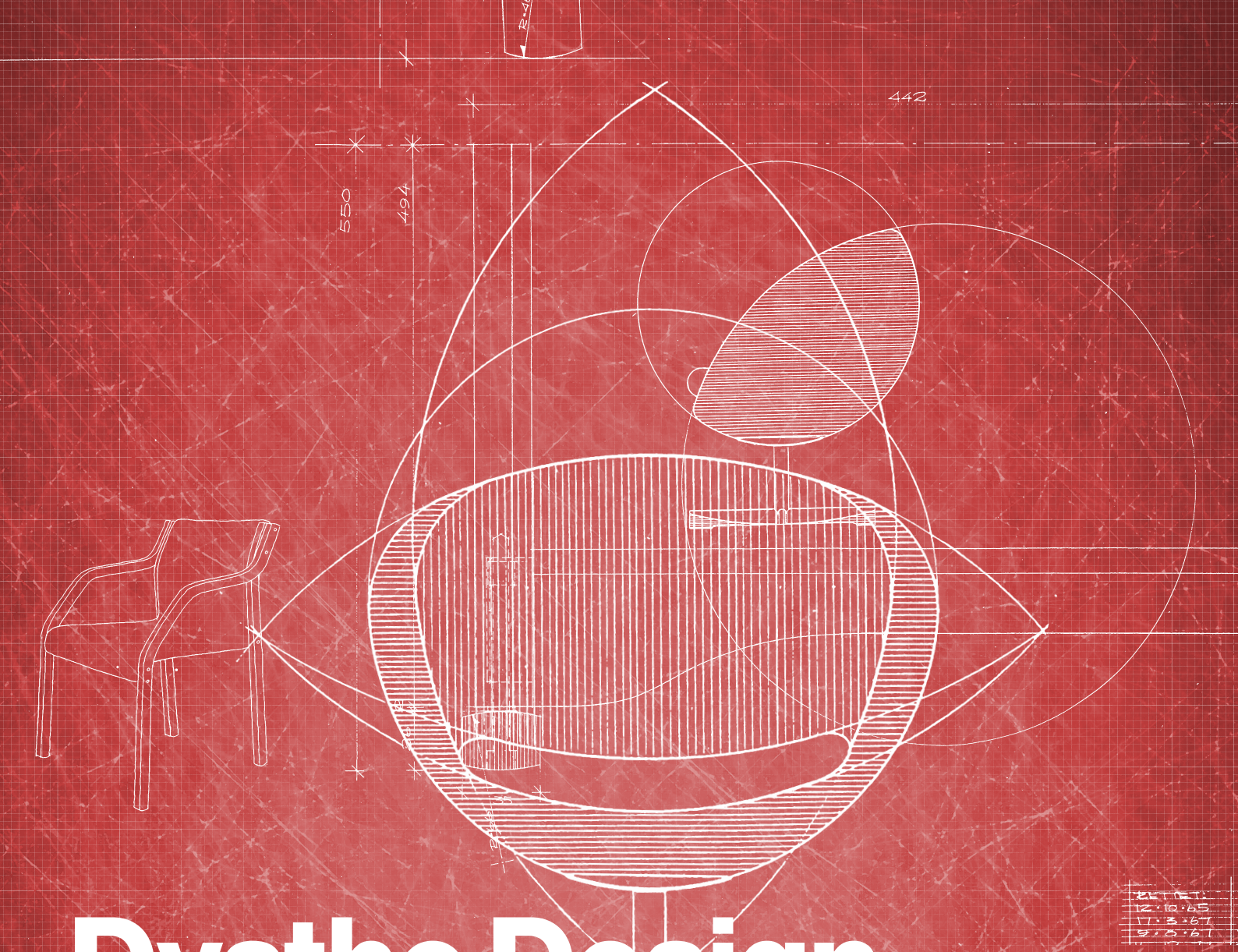


Dysthe Design. Vær så god, sitt!

Lærerveiledning

De fleste av oss har med stor sannsynlighet sittet i møblene til Sven Ivar Dysthe (f.1931) uten en gang å være klar over det. Dysthes design har preget offentlige og private miljøer fra 60-tallet frem til i dag. Vi ser dem i alt fra bingosaler og bedehus, til Henie Onstad Kunstsenter og Oslo Lufthavn. Med en genuin interesse og forståelse for god design har Dysthe blitt rangert som en av Norges mest markante designere i etterkrigstiden, noe som har resultert i en rekke priser og utmerkelser.

I vandreutstillingen «Dysthe design. Vær så god, sitt!» presenteres det et utvalg av hans viktigste møbler samt hans revolusjonære topunkts skibinding. Publikum inviteres til å prøvesitte folkelige Laminette, eksklusive 1001, kulerunde Planet og ikoniske Popcorn.

Produsert av: Nasjonalmuseet for kunst, arkitektur og design
Målgruppe: Fra 7. klasse til VGS
Aktuell for: Kunst og håndverk, designfag, produktdesign
Tid: 120 minutter
Kontaktperson: Yngvill Aagaard Sjöösten
yngvill.sjoosten@nasjonalmuseet.no

NASJONALMUSEET

HVA ER DESIGN?

Alle gjenstander vi i dag omgir oss med har på et tidspunkt blitt formgitt av en eller flere personer. Fra stolen du sitter på til klærne du har på deg – det står en designer bak som har formet dette produktet. Kombinasjonen av form og funksjon skiller design fra for eksempel billedkunst, og dets primære oppgave er å dekke behov og løse problemer vi mennesker møter i hverdagen. Det som skiller god design fra dårlig design er om gjenstanden tilfredsstiller den oppgaven den skal løse og samtidig har en tiltalende form. Dysthe, som er kjent for sine gode løsninger, beskiver begrepet slik:

– Når estetikk, funksjon og form smelter sammen og blir en helhet og du tenker 'Aha, selvfølgelig!', da har du lyktes. God mat skal smelte på tungen. God design skal smelte på netthinnen. Så enkelt, så utfordrende.

FORARBEID I KLASSEROMMET

For å starte refleksjonen over hva som er forskjellen på god og dårlig design, foreslår vi en kort øvelse i forkant av utstillingsbesøket. Hver elev tar med seg to gjenstander (eventuelt foto av gjenstander) fra sitt nærmiljø/hverdagsliv som viser eksempler på god kontra dårlig design. Hver elev får noen minutter til å presentere sine bidrag og begrunne hvorfor de mener at det ene produktet fungerer bedre en det andre.

WORKSHOP «Vær så god, design!»

Under utstillingen inviteres elvene til workshopen «Vær så god, design!» hvor de selv får jobbe som designere. Elevene blir delt inn i grupper som fungerer som desginkontorer hvor de skal løse en gitt oppgave i form av skisser og modellbygging.

Alle gruppene får samme oppdrag, men oppdragsgiverne varierer. Dette reflekterer Dysthes arbeid, hvor han har hatt oppdragsgivere med veldig forskjellige behov. Han har laget møbler for alt fra enkle bingosaler til eksklusive hoteller. På spørsmål om hvorfor han har jobbet så bredt, svarer han: Fordi jeg fikk oppgaven! Dysthes inspirasjonskilder har variert fra maritime garnblåser til den første månelandingen. I gruppearbeidet vil elevene også forholde seg til utradisjonelle inspirasjonsobjekter som kan stimulere til utradisjonelle løsninger. Til slutt presenterer gruppene løsningene sine for hverandre.

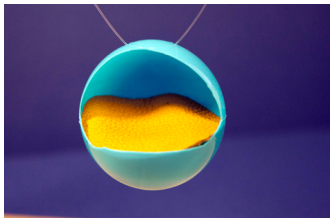
Workshopens mål er å legge seg så tett opp mot hvordan reelle innovatører og designere jobber. Slik får elevene øve seg på kritisk tekning omkring design, teamarbeid, kreativ tenkning og hvordan man presenterer en god idé. Alt dette er egenskaper som stadig blir viktigere i dagens samfunn.

OMVISNING

Under siste del av besøket har en formidler omvisning i utstillingen. Hvis klassen kun har tid til omvisning, kan dette tilbys alene, men vi anbefaler kombinasjonen workshop med omvisning.

LEARNING BY DOING

I undervisningsopplegget er det stort fokus på eget skapende arbeid, derfor gjennomføres også workshopen før omvisningen. Vi ønsker å bidra til selvstendig tekning og ikke lage Dysthe-«kopier». Ved å gi elvene mulighet til å skape først for så og få satt sine erfaringer opp mot konkret fagstoff, håper vi å tilrettelegge for god læring.



Fra workshop med elever fra Bjørkelangen VGS.

– Jeg tenker og former med hendene, ideene kommer til meg gjennom fingrene mine. Jeg er ikke skapt til å sitte foran en skjerm. Kroppen min aksepterer ikke at det bare skal være hodet mitt som jobber.

I sitatet ovenfor berører Dysthe noe viktig. Gjennom generasjoner har vi bygd opp et skille mellom hode og hånd, mellom intellekt og kroppens følsomhet. Enkelte forskere har lansert begrepet «kroppslig intelligens». Her antydes det at skillet mellom tankens kraft og håndens fornemmelser frarøver oss livsviktige nedarvete ferdigheter og gjør oss mindre tilpasningsdyktige i møte med fremtidens store utfordringer. I dag ser vi heldigvis tegn på at denne fastlåste holdningen er i endring.

HVA SIER LÆRERPLANEN

Workshopen er knyttet opp mot følgende kompetansemål:

Mål for opplæringa er at eleven skal kunne
– *lage enkle bruksformer i ulike materialer og kunne gjøre rede for sammenheng mellom idé, valg av materialer, håndverksteknikker, form, farge og funksjon* (kompetansemål etter 7. årstrinn innen design)
– *designe produkter ut fra en kravspesifikasjon for form og funksjon* (kompetansemål etter 10. årstrinn innen design)
– *presentere og vurdere form, farge, funksjon og materiale i eige arbeid* (Kompetansemål, Design og arkitektur VG1. Produktutvikling og materiale)
– *lage skisser og utarbeide arbeidsteikningar* (Kompetansemål, Design og arkitektur VG1. Teikning, konstruksjon og modellar)
– *utvikle produkt til ulike typar rom ut frå kravspesifikasjonar* (Kompetansemål, Design og arkitektur VG1. Produktutvikling og materiale)

Ressurssider: Portrettintervju, NRK Nasjonalgalleriet
http://tv.nrk.no/serie/nasjonalgalleriet/MKTF03002611/05-12-2011#t=1m7s
Om teknologi og design, naturfag.no
www.naturfag.no/tema/vis.html?tid=1994603