

External Thoughts



ALEXANDER GUSTAFSSON

VT 2013

Examensprojekt 15 hp, Konstnärligt kandidat-
program i design 180 hp

Abstract

External Thoughts is a studio based project with its purpose to through workshops establish contacts and create a dialogue about the content of contemporary graphic design. The project also aims to apply a design curatical method where the designer is both client and contractor, client and designer. We also wanted to investigate the design content as open-source and examine the school versus the Internet's future role in the design and for the designer. The project is a collaboration with Rasmus Östgård Ohlson from Beckmans.

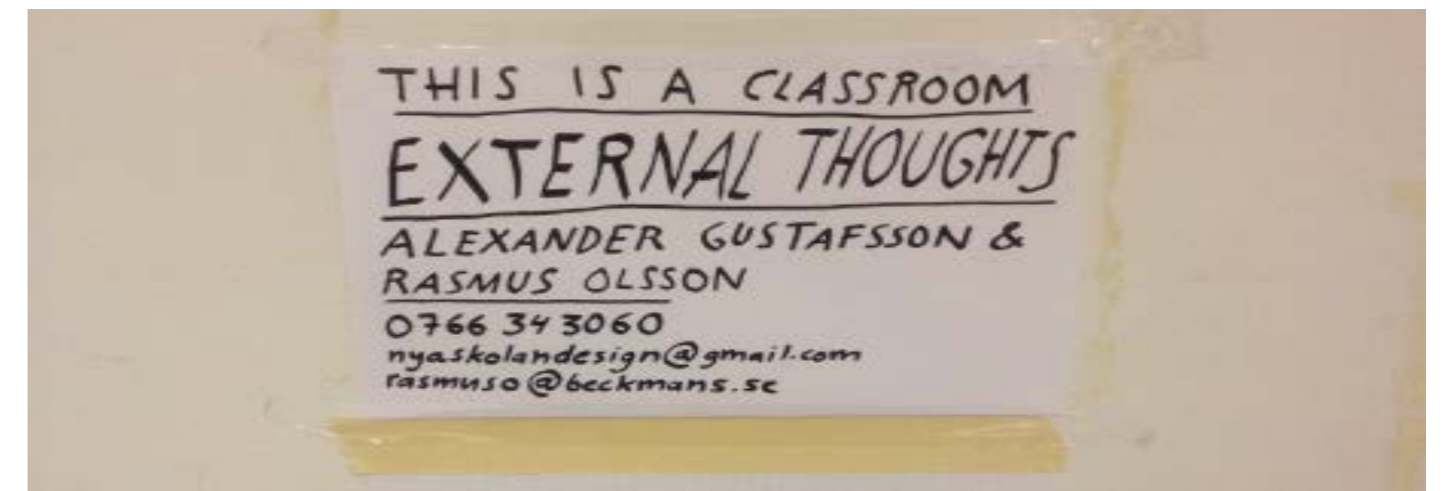
Keywords:

Graphic design, contacts, dialogue, curate, workshop, collaboration, open-source, education.



Innehåll

Inledning	Utförande	Resultat & Slutsats
Bakgrund4	Del 1:Uppstart,samarbete9-10	Reflektion + utvärdering.....13
Syfte5-6	Del 2-3:Workshops+Publikation11	
Mål7		
Avgränsningar 8		
		+ LÄNKAR14
	workshops →	+ BILAGOR15-27



External Thoughts är ett examensarbete av Alexander Gustafsson (HDK) och Rasmus Östgård Ohlson (Beckmans). Slutprodukten av arbetet är en publikation med samma namn samt en utställning på HDK, Högskolan Design och Konsthantverk mellan 8 - 16 juni.
<http://www.rasmusohlson.com>
<http://nyaskoladesign.tumblr.com>

Tack till handledare Jonas Fridén och Aron Kullander-Östling för rådgivning, Tove Dreiman för att ha ordnat ett kontor på kort varsel, Raf Rennie för typsnittet vi använt av oss i publikationen och alla deltagare som bidrog med sina workshops, tankar och idéer.

Vid frågor eller annat, tveka inte på att maila oss:

nyaskoladesign@gmail.com
rasmuso@beckmans.se

Bakgrund

Tanken om mitt examensarbete började ta form redan vid min praktik hos Research & Development. Daniel på R&D presenterade mig för sin vän, konstnären och formgivaren Daniel Eatock i ett långt filmklipp¹ där han under en föreläsning presenterade ett sjuttiototal konstprojekt som han aldrig arbetat ut men som fungerar som konst i sig själva. Jag fascinerades av energin och tempot i det kreativa, hur det hela tiden snuddade vid saker och ting i ett rasande tempo. Självt upplevde jag det som att jag stagnerat som formgivare, att jag arbetat ut färre och färre idéer vilket jag nu ville råda bot på.


Där fanns också ett missnöje mot skolan och dess utbildning, så jag såg framför mig hur jag nu kunde forma mitt arbete som en kurs och själv kontakta formgivare och konstnärer som jag fann intressanta och knyta dessa till mig som egna "lärare". Projektet tog en ny vändning när jag mötte Rasmus Ohlson på Beckmans som även han formulerat liknande tankar och idéer samt följt samma designdiskussioner som jag. Tillsammans tog vi därför kontakt med olika byråer, formgivare, konstnärer och curators främst i Europa men även ifrån USA. Vår formulering löd som följer:

Som en designer som jobbar mot kunder möter man ofta begränsningar och jobbet går av egna erfarenheter ofta ut på att lösa en kunds problem. I vårt projekt, som är ett samarbete med designers, curators, konstnärer och andra vi finner intressanta i dagens designpraktik, vill vi hjälpa till och lösa deras problem eller utforska deras tankar och idéer. På så vis ger de oss också uppslag till vårt examensarbete.

Vidare in i våra förberedelser och research fann vi flera andra arbeten som tagit upp liknande frågor och idéer. Något som i sig gav oss ännu mer bekräftelse på att vi hade hittat någonting vi ville diskutera mer och där vi redan hade flera att diskutera med. Bland de publikationer vi sprang på fann vi Indrek Sirkels, en estländsk ung grafisk formgivare som samlat workshops ifrån Rietveld Academie i Amsterdam där han studerade i tre år, publikationen heter "37 Assignments"²

Nästa bok vi fann var det grafiska magasinet Graphics utgåva nr 18³ som fokuserat på just workshops och förklarar numret såhär:

This issue brings together 16 workshops on graphic design. It revisits these workshops which have been held around the world for the last two years, and provides the details and energies of such graphic design education that takes place outside the regular curriculum.

Några utav deltagarna i numret var till och med formgivare som också vi tillfrågat. Men snarare än att känna oss nedslagna av att liknande projektet redan gjorts blev vi istället uppmuntrade på nytt och insåg att vi "hamnat på rätt plats". Att vi funnit sammanhanget, som en del utav projektet ju skulle gå ut på att nå; slarvigt kan vi kalla det "scenen för kontemporär grafisk design". Det handlar egentligen bara om ett knappt hundratal personer som alla är Facebookvänner, ställer ut på samma ställen och publiceras på samma bloggar men som vi funnit intressanta och velat – inte bara kontakta men också bli en del utav. Det handlar egentligen bara om en vilja att efter flera års studier på riktigt *delta* och dessutom i det *sammanhang* vi finner mest intressant. Efter vidare diskussioner med Jonas Fridén, min handledare från HDK och Aron Kullander-Östling, grafisk formgivare, före detta student på Beckmans och Konstfack tillika vår externa handledare började vi själva ringa in vårt och projektets riktning och radie. De frågor som vi tagit upp och velat undersöka i examensarbetet var följande: 

Syfte

ET1: *designern som curator*

ET2: *kontakt/formgivaren online/uppkoppling mot praktik och diskurs*

ET3: *tankar, idéer och innehåll som open-source*

ET4: *den nya skolan*

ET5: *innehållet av kontemporär grafisk design, en dialog och kartläggning*

ET1:

Designer som curator. Genom att söka och efterfråga andra designers erfarenheter, kunskaper och idéer gör vi ett curatoriskt arbete snarare än ett traditionellt designarbete (där vi istället själva hade skapat innehållet). Detta är inte bara ett sätt att ta till vara på innehåll, skapa kontakter och en dialog med andra formgivare utan också ett spännande och intressant sätt att arbeta som designer idag. Vi ser allt fler formgivare med bloggar där de lägger upp och samlar andras arbeten tillsammans med sina egna, hur allt långsamt luckras upp och blir till en allt större gemenskap. Man skulle kunna dra paralleller till andra branscher som förändrats radikalt sedan tekniken gjort till möjligt för alla att gratis ladda ner filer; även här har den grafiska formgivaren på sätt och vis "drabbats", för vad händer när själva hantverket (Adobepaketet) går att ladda ner och kunskapen (Youtube, Google) är gratis och snabb att skaffa sig. Internet står i centrum för unga grafiska formgivare när designyrket långsamt förändras och ändrar spelplanen för designers kunskap och kanske till och med yrke och syfte. För ärligt talat, vi hade inga designers (i den mån vi talar om designers idag) för hundra år sedan så vad är det som säger att vi kommer att ha det om hundra år från nu? Internet leder oss också in på nästa punkt...

ET2:

... för *Internet* ger oss även möjligheten att på ett sätt som för bara femton år sedan var omöjligt, knyta kontakter runt om i världen på bara några knapptryck. En central del i examensarbetet kom att bli just *kontaktarbetet* – ett cyniskt ord men en trevligare verklighet; tack vare projektet kom vi i kontakt med många utav de formgivare vi sett upp till under åren och genom dessa strömmade nya nyfikna likasinnade till och plötsligt hade vi, innan projektet ens startat, många nya Internetvänner som alla spred relevant innehåll för oss på sina "väggar".

När jag för någon vecka sedan var nere i Amsterdam på studiebesök kunde jag springa på flera utav dessa personer på vernissager och andra events. Några av slump, andra tack vare de events som Facebook informerat mig om skulle kunnat intressera mig. Jag kanske ska poängtera också att detta kontaktarbete eller denna "networking" som det ibland kallas, inte handlar om ekonomi. Det handlar alltså inte i första hand för att säkra en inkomst eller ett arbete efter studierna utan mer om en vilja att befinna sig där ens hjärtefrågor diskuteras för tillfället.

ET3:

Designinnehåll som open-source. Vi tyckte att det skulle vara intressant att be andra om just innehåll av grafisk form snarare än ytor och skapad design. På så vis ifrågasätter man också det

traditionella designeryrket där innehållet ägs utav kunden och där designerns roll är att formge detta innehåll. Vi ville göra tydligt att även designern tänker, diskuterar och skapar innehåll precis som konstnären. Och vad skulle hända om man lyfte upp detta innehåll och gjorde det tillgängligt i en open-sourcemedell? Denna idé är egentligen den vi praktiserar och manifesterar när vi skapar publikationen med workshops som vi senare kom att göra. Vi gör innehåll tillgängligt för andra och tror att lösningarna inte kan bli många nog.

ET4:

Den nya skolan. Genom att koppla upp oss mot andra formgivare och be dem om uppgifter kan man säga att man skapat sig egna kurser med egna lärare. Dessutom skraddarsydd *utav* och *för dig själv*. Så varför betala studieskulder resten av ditt liv? Denna fråga och tanke är ingenting vi tar upp mer i projektet men kvarstår genomgående: Vad är skolans framtid? Behöver designern idag en skola och behöver skolan designern?

ET5:

En annan vinkel in i projektet var *kartläggningen*. Att man genom att fråga formgivare vad de diskuterar och intresserar sig för då kunna dra tydliga paralleller och kopplingar däremellan. Något som skulle kunna likna hemsidan *www.trendlist.org* där man listar kontemporär grafisk design och nästan komiskt lyfter ut dess attribut och grepp i olika "tags". Denna ingång fick dock en mindre del i arbetet då det endast rör sig om tjugotvå deltagare och alla ifrån samma vita medelklassbakgrund i Europa eller Nordamerika. En sådan vinkel skulle kräva större bredd och fler formgivare för ett rättvist och bra resultat. Men självklart finns det kvar, i vårt utsnitt av designers, ett intresse av att undersöka och koppla samman diskussioner och innehåll. Som de skriver i *Graphic #18, Workshop Issue: ... if you look at the concepts of these workshops from a broader perspective, it might be possible to deduce what direction today's graphic design is heading in. It is because the ideal images of graphic design and designers, collectively envisioned by both the workshop leaders and participants, are reflected in the workshops. As you may know, there is some common ground, and it is always very important to be aware of it.*⁴

Det personliga syftet med projektet var baserat på två starka känslor som jag burit med mig under mitt sista år HDK. Den första nämnde jag i början utav denna rapport: Känslan av stagnation, att jag inte fått aktivera mig nog, tänka, producera. Den andra känslan som jag också snuddat vid: Känslan av att ha hamnat utanför mitt sammanhang och viljan att finna dit för att diskutera och verka. External Thoughts blev därför ett utmärkt arbete och tillfälle för att stilla just dessa två stora missnöjen hos mig; jag får tjugotvå uppgifter att enligt tydliga mallar och regler arbeta ut. Dessa lär mig inte bara nya saker utan skapar också en utökad portfolio för framtiden. Dessutom är det just de personer (det sammanhang) jag velat komma i kontakt med som jag arbetat och diskuterat uppgifterna med. Alltså: Det personliga syftet med projektet var att *koppla upp mig mot en designpraktik och lustfyllt arbeta ut grafisk design i olika format.*

Mål

Målet blev att samla alla de tjugotvå workshoparna i en publikation som i sig har två syften; den ena som katalog och vägvisare för examensutställningen där vi kommer att ställa ut våra respektive lösningar på de workshops vi samlat in. På så sätt skapar vi också innehåll och egenvärde i varje utarbetad workshop. Publikationen har också ett egenvärde då man kan läsa den antingen för nöjets/intressets skull eller för att själv genomföra en eller flera workshops. Vi efterfrågat i publikationen då personens lösningar för att återknyta och fortsätta diskussionen vidare på nätet. Det går även att bidra och ta del av projekte på *www.externalthoughts.se*. I längden blir vår dokumentation (som alla andra dokumentationer) även en tidsmarkör som tydliggör vart vi befann oss och vart vi var på väg 2013. Det finns inget tydligt slut i arbetet och vi håller det gärna öppet för en vidare research och fortsättning där kontakten och dialogen mellan formgivare står i fokus. Vi har även tankar att i en fortsättning koppla på andra yrkesgrupper för att inte bara navelskåda designpraktiken utan också kunna använda dess kompetens tillsammans med andra och lösa konkreta problem och skapa nya problemformuleringar (tankesmedja). Publikationen skulle också kunna vara till nytta för andra formgivare som vill följa och delta i diskussionen eller helt enkelt låna workshops till egen research. Vi främjar på så vis också tanken om design som en open-sourcekälla.



Avgränsningar

Efter att ca tjugofem personer svarat och skickat oss workshops beslöt vi oss för att inte efterfråga eller ta emot fler. Utav dessa gallrade vi sedan bort några där vi ansåg att personen vi frågat inte tagit projektet på tillräckligt stort allvar eller inte haft tid att formulera en riktig idé. Inte bara tiden tvingade oss till begränsningar men också ekonomin. Tanken var från början att skicka publikationen på tryck, något som inte var ekonomiskt möjligt och därför fick vi istället trycka och binda boken själva på skolan.

Jag vill också åter igen understryka att vi redan vid valet av vilka designers vi skulle kontakta gjort en tydlig avgränsning, eftersom de formgivare vi just intresserat oss för och velat diskutera med, alla varit en homogen grupp vita, visserligen kvinnor och män, men alla med samma sociala bakgrund och gemenskap. Detta är viktigt att påpeka eftersom vi valt att tala om begrepp som "kontemporär grafisk design" och i det begreppet utesluter väldigt många andra formgivare från andra delar av världen som också gör grafisk design 2013. Vi menar inte att kontemporär grafisk design endast tillhör eller består utav människor i 30-års åldern ifrån Europa och USA, saken är mångt mycket mer komplicerad än så men man kan väl sammanfatta det som Richard Hollis sa i en intervju med Robin Kinross om grafisk designhistoria 1992: *"On a less evidently cultural level, in road signs, forms design and that sort of area, graphic design has been a part of the social services. But I think that design is connected with the middle-class culture."* Kinross inflikar: *"It's made by middle-class people for middle-class people."*⁵

Del 1: Uppstart + Samarbete

Jag började redan innan examensarbetets start att kontakta de olika formgivare som jag intresserat mig för. Det handlade om personer som jag sedan länge följt (via bloggar, sociala medier och i publikationer), och andra som dök upp längs vägen. Jag skrev en lång lista med namn och mailadresser som jag sedan betade av uppifrån och ner. Responsen varierade, många var intresserade och skrev skraddarsydda workshops eller problemformuleringar, andra svarade vänligt att de inte hade tid, någon skickade en redan gjord workshop, många svarade inte alls. Det blev tydligt att det här skedde ett tidigt utsnitt av de medverkande, för många utav de mest entusiastiska var unga formgivare med gott om tid och stort intresse av en dialog. Många utav de "större" namnen som Armand Mevis, Linda van Deursen och Daniel Eatock var till och med svåra att ens hitta mailadress till. Även Rasmus kontaktade personer som han följt och intresserat sig för och inför examensarbetets början hade vi tjugotvå namn och workshops klara.

Tack vare en före detta klasskamrat till Rasmus och vän till oss kunde vi ordna ett kontor i ett kontorskollektiv vid Stureplan, Stockholm. På detta kontor skrev vi ut och satte upp alla workshops så att vi tydligt kunde se vad vi hade att göra. Väggen bakom skulle fungera som resultatvägg där materialen från de avklarade workshoparna skulle sättas upp. Jag hade en idé om att vi tillsammans skulle utföra uppgifterna löpande för att få en tydlig studiokänsla, av ett ständigt pågående arbete. Två saker satte dock käppar i hjulet för detta. Det första var Beckmans som tydligt gav Rasmus en varning att göra projektet som ett samarbete. Vi skulle alltså behöva



göra ut alla workshops var och en, något som till en början besvärade mig då samarbetet var något jag sett fram emot. Snart insåg jag dock att projektet tjänade på detta då vi skulle få ut ännu mer material och lösningar.

Det andra problemet som uppstod var också kopplat till Rasmus och Beckmans; eftersom vi på HDK låg före i projektet blev jag sittandes själv på kontoret de första veckorna medan Rasmus hade andra lektioner på skolan. Dessutom visade det sig vara svårare än jag trott att snabbt kunna skriva ut de saker som man skapat under dagen så "resultatsväggen" gapade tom i väntan på utskriften. Projektet hade alltså inte alls fått den start som jag hoppats på, dessutom pratade Rasmus och hans lärare på Beckmans allt mer om att en stor del av arbetet bestod i kontaktarbetet och workshoparna i sin helhet – att det kanske inte ens var nödvändigt att arbeta ut alla workshops. Jag försökte arbeta på men besvikelsen över att projektet inte gått åt det håll jag velat och trott gjorde det svårt att vara kreativ på beställning.

Något som däremot satt fart och som glädde mig var kontaktdelen av projektet. Tack vare att vi nu samlat alla workshops kunde jag enkelt lägga ut ett fotografi från kontoret på Facebook där jag blivit vän med de flesta inblandade och tagga dem i bilden. Det kan låta banalt och fånigt men att de gillade bilden genererade att fler intresserade sig och började följa arbetet. Den veckan fick jag flera nya vänförfrågningar från andra unga grafiska formgivare, några bland dem träffade jag senare i Amsterdam och har fortsatt kontakt med idag. Detta gjorde också mitt arbete mer lustfyllt och jag jobbade vidare så gott jag kunde på egen hand. Det blev

allt mer tydligt att Rasmus som velat bort från Beckmans strikta regler fortfarande hölls kvar utav sina lärare och istället blev stressad av vårt gemensamma projekt som allt mer blev mitt eget. Som det nu såg ut var det jag som kontaktat femton av de tjugotvå inblandade och jag den enda som arbetat ut några utav deras workshops.

Efter ett möte med Aron Kullander på hans kontor vid Midsommarkransen blev vi båda klarare med hur slutproduktionen skulle se ut, det som från början var tänkt att bli en gemensam publikation med både workshoparna och våra lösningar skulle nu bli två separata delar i projektet. En publikation där vi samlar alla workshops och information om de medverkande och sedan varsin utställning där vi samlar våra respektive lösningar. På så sätt blev det också lättare för oss att ha ett gemensamt mål (publikationen) och egna (våra respektive lösningar av uppgifterna).

Del 2: Workshops

Varje dag gick jag till den ateljé vi hyrt och arbetade med workshops. Jag följde ingen speciell ordning utan valde de jag för stunden kände mest lust inför. När denna rapport skrivs har jag arbetat ut sju av de tjugotvå uppgifterna och planerar att fortsätta till själva utställningen. För att koppla projektet vidare i själva utställningen kommer vi även hålla en utav workshoparna på plats på HDK och Beckmans under vernissagen. Jag redovisar de sju workshops jag arbetat ut med tillhörande bilder i bilagorna, men kort kan jag beskriva arbetet som mycket givande. Just workshops som metod är något jag alltid tyckt har fungerat bra och vill fortsätta arbeta med i framtiden; på en begränsad tid och plats får man ut material och en chans att diskutera detta med de andra deltagarna. Eftersom jag efterfrågat uppgifter från personer med olika arbetssätt varierade också format, teman och annat. Jag har bland annat varit tvungen att lära mig Google Sketchup, typsnittsprogram och en del programmering. För mer information samt bilddokumentation av workshoparna se bilagorna.

DEL 3 – PUBLIKATION

Jag har redan tidigare i denna rapport beskrivit publikationens syfte och mål så jag avhandlar här bara de praktiska detaljerna kring framställningen av den. Eftersom allt material redan fanns handlade det egentligen mest om formen, något som vi diskuterade tillsammans och sökte inspiration efter på olika butiker och museum runt om i Stockholm. Vi bestämde oss ganska snabbt för att behålla A4 formatet eftersom det varit så vi arbetat under tiden, med utskrivna A4 papper på väggen. En idé var också att låta papperna ligga lösa i en pärm, för läsaren att bara lyfta ut och använda sig av på samma sätt som vi gjort. Där ändrade

vi oss senare och kom fram till att vi ville ha en blädderbar, hopbunden publikation. Dels för läsningens skull men också för den övergripande känslan av produkten – den skulle kännas riktig, utarbetad. Dock ville vi ha kvar dokumentkänslan, det lätta i denna och lät därför layouten vara så enkel som möjlig. En informationsruta för formgivaren och sedan texten löpande med tillhörande "tags" på sidan som gör det möjligt att i ett index få en överblick av innehållet. Pappret vi använt oss av är ett återvunnet och huvudtypsnittet är skapat av Raf Rennie som även deltar med en workshop.



Reflektion + Utvärdering

Projektet blev både som jag velat och inte, jag är både nöjd och missnöjd. I huvudsak ligger mitt missnöje i det samarbete och de möjligheter jag trodde kunde uppstå när två elever från olika skolor arbetade ihop i ett sådan här projekt. Dels hade jag kanske missbedömt min vän och samarbetsparters ambitioner och mål, men framförallt har Beckmans lärare och rektor uppmuntrat projektet men nedslagit samarbetet. Något som för mig blivit nästan bisarrt då jag både utvecklat idén och utfört det mesta. Jag hade en tanke om att vi båda skulle kunna nå ut med vårt projekt på båda skolorna vilket nu verkar bli omöjligt och jag har fått sitta själv på kontoret och göra de flesta workshops i ensamhet. En stor del av arbetet som jag också är besviken på, men som ligger hos mig själv är jag inte mer bejakade, diskuterat och dokumenterat de vinklar vi hade in i projektet. I efterhand kan jag se att den publikation vi tryckt även hade kunnat innehålla texter som handlar om workshop som format, om designern som curator, om skolans roll och alla de andra frågor vi tog upp i syftesformuleringen. Anledningen att det inte blev så ännu, och jag skriver "ännu" för att jag tror och hoppas att projektet fortsätter efter detta, är brist på tid men lika mycket en brist på kunskap från vår sida. Jag tror inte att jag är kapabel till att bidra med sådana texter. Ett alternativ då hade istället kunnat bli att man hör av sig till designteoretiker, kritiker, forskare och andra och även där har en mer curatoriskt och publicistisk roll. Kanske kommer vi också hinna med detta till slutproduktionen inför utställningen.

Den del av arbetet som jag är mest nöjd med är att vi över huvud taget lyckades få ihop de workshops som vi fick ihop och de kontakter

som följt på det. Arbetet har genererat flera nya vänner, bra kontakter och diskussioner på nätet. Dörren har öppnats in till sammanhanget jag talat om tidigare i rapporten och jag hoppas kunna kliva in i det helt efter att publikationen publicerats och andra fått tillgång till den. Jag kan inte tänka mig ett mer givande arbete för min egen del och jag hoppas att projektet skall kunna fortgå och även ge läsare, deltagare någonting. Om inte annat så ett alternativ till vad design kan vara, något jag hoppas kunna göra tydligt för besökarna på utställningen i juni.

I en utav projektets workshops, formulerad av den holländska duon Pinar & Viola skriver de att världen utanför skolan kan tyckas hård och skrämmande, särskilt med tanke på den tuffa konkurrensen när alla har tillgång till Adobe (något som dock kan vara till ens fördel då detta skapar möjligheter till samarbeten och "radikalt experimenterande"). Deras uppmaning och uppgift till oss/läsaren är tillslut att "skapa en masterplan för tiden efter studierna", något som jag utan att egentligen ha tänkt på det gjort med detta projekt. Inte bara praktiskt, det vill säga knutit nya kontakter och arbetat ut portfoliomaterial men också genom att ha formulerat och försökt konkretisera och förstå grafisk design, min syn på den och dess framtid. Projektet hjälpte mig också till en intervju hos Rietveld Academies masterutbildning, Sandberg Instituut i Amsterdam (där just Pinar & Viola ironiskt

nog tog examen för ett år sedan) och har föranlett ett nytt projekt som jag i sommar kommer att ägna all min lediga tid till. Ett projekt som utgår ifrån några av "External Thoughts" workshops och som bjuder in formgivare och konstnärer till olika möten, utställningar och workshops på olika platser runt om i Stockholm (<https://www.facebook.com/pages/Nya-Skolan-Pop-Up-Summer-School/613051258706310>). Nu återstår det bara att se vilken publicitet själva publikationen och utställningen kommer att få och vilken spridning den får via våra deltagares bloggar, även där finns en chans till nya arbeten/kontakter/möjligheter som på något vis ingår i just min masterplan som jag skapat utan att egentligen vara medveten om det.



Länkar

1. <http://esad.pt/pt/eventos/daniel-eatock> (2013-03-28)
2. <http://www.artbook.com/9789086901029.html> (2013-03-28)
3. <http://graphicmag.kr/index.php?/issues/-18-workshop-issue/> (2013-03-28)
4. <http://www.mottodistribution.com/shop/magazines/design/graphic-18-wokshop-issue.html> (2013-03-28)
5. Robin Kinross i "Journal of Design History" vol.5 Nummer 1, 1992 (Oxford University Press)

Bilagor: Workshops

Varje dag gick jag till den ateljé vi hyrt och arbetade med workshops. Jag följde ingen speciell ordning utan valde de jag för stunden kände mest lust inför. När denna rapport skrivs har jag arbetat ut sju av de tjugotvå uppgifterna och planerar att fortsätta till själva utställningen. För att koppla projektet vidare i själva utställningen kommer vi även hålla en utav workshoparna på plats på HDK och Beckmans under vernissagen.

Jag kommer här nedan redovisa för de sju workshops jag genomfört och vad jag fått med mig av dessa. Jag skriver dem i kronologisk ordning och börjar med själva uppgiften följt av mina reflektioner. Vid långa formuleringar kortar jag ner till det mest essentiella, resten går att läsa i publikationen som följt på det. Arbetet har genererat flera nya vänner, bra kontakter och diskussioner på nätet. Dörren har öppnats in till sammanhanget jag talat om tidigare i rapporten och jag hoppas kunna kliva in i det helt efter att publikationen publicerats och andra fått tillgång till den. Jag kan inte tänka mig ett mer givande arbete för min egen del och jag hoppas att projektet skall kunna fortgå och även ge läsare, deltagare någonting.

PWR Studio

1. Ladda ner filmerna "The Five Obstructions" och "Idioterna" av Lars von Trier.
2. Skicka oss ett arbete som du är nöjd med.
3. Gör om det arbetet som du tror att vi hade gjort det,
4. Kommer senare

Eftersom denna workshop inleddes med två filmer kändes det som en enkel och bra start. Laddade ner "The Five Obstructions" redan dagen innan så vi började med den. Mycket passande och relevant. Lars von Trier utmanar Jørgen Leth som både person och konstnär genom att sätta upp olika hinder och begränsningar för honom i hans kreativa arbete. Genom olika rekonstruktioner med nya restriktioner skapas någonting nytt, kanske något mer mänskligt. Det är lika mycket terapi som metod. Begränsningen som terapi. Vid ett tillfälle i filmen kompromissar Leth med reglerna för att skapa den bästa konsten, något som von Trier bestraffar honom för. Straffet är friheten. Friheten att skapa och göra vad han vill. Begränsningen som terapi. Begränsningen som en gåva. Friheten som ett straff. Det är även så vårt arbete har bemötts, nästan med avund ifrån de andra eleverna på Beckmans; avund inför begränsningarna. Jag undrar om vi inte hade kunnat dra det ännu längre, låta våra (vad ska vi kalla dem?) uppdragsgivare, lärare eller deltagare begränsa oss ännu mer. Göra oss själva till slavar. Till redskap. Händer som rör musen över ett Adobeprogram. Pekfingrar som trycker på knappar. Filmen som helhet var också på något sätt den produkt vi också försöker skapa. Där är själva filmen, precis som publikationen. Den innehåller uppdragsgiv-

varen med dennes restriktioner och begränsningar samt dokumentationen av skapandet. Sedan skapelsen/lösningen presenterad. I sin helhet innehåller den alltså både det konstnärliga innehållet och diskussionen. Tänker också på Lars von Triers dogmamaniest, skulle inte designen må bra utav begränsningarna? Vi såg sedan just en utav dogmafilmerna, Idioterna. Jag vet inte om jag orkar gå in och beskriva dess mening och betydelse djupare, och kanske är det klart nog om man har sett den. Men jag har svårt att förstå hur den ska kunna återknyta till designarbetet. Det vore i sådana fall själva dogmamaniestet i sig. Fast självklart finns det delar där, om att våga fela, finna idioten i sig.

I nästa del valde jag att skicka ett skivomslag som det jag varit nöjd med. Jag hade desutom en tanke att det vore spännande och kanske mer intressant att skicka något som inte var lika tydligt "kontemporär design"... .. vilket också var bra eftersom det visade sig att jag skulle göra om den efter hur jag trodde att de skulle göra. En väldigt svår och nästan känslig uppgift, jag inte vill skicka någonting dem tycker är dåligt "så det är såhär han tycker att vi jobbar", att över huvudet taget imitera någon framför denna själv. Du kan ju tänka dig själv. Jag valde därför, lite feigt kanske, en tidig skiss i det skivomslagsarbetet där jag tyckte mig kunna se likheter med andra saker som Rasmus och Hanna gjort (Bild). Väntar i skrivande stund på vidare instruktioner, Rasmus som jag har mailkontakt med är svår att nå.



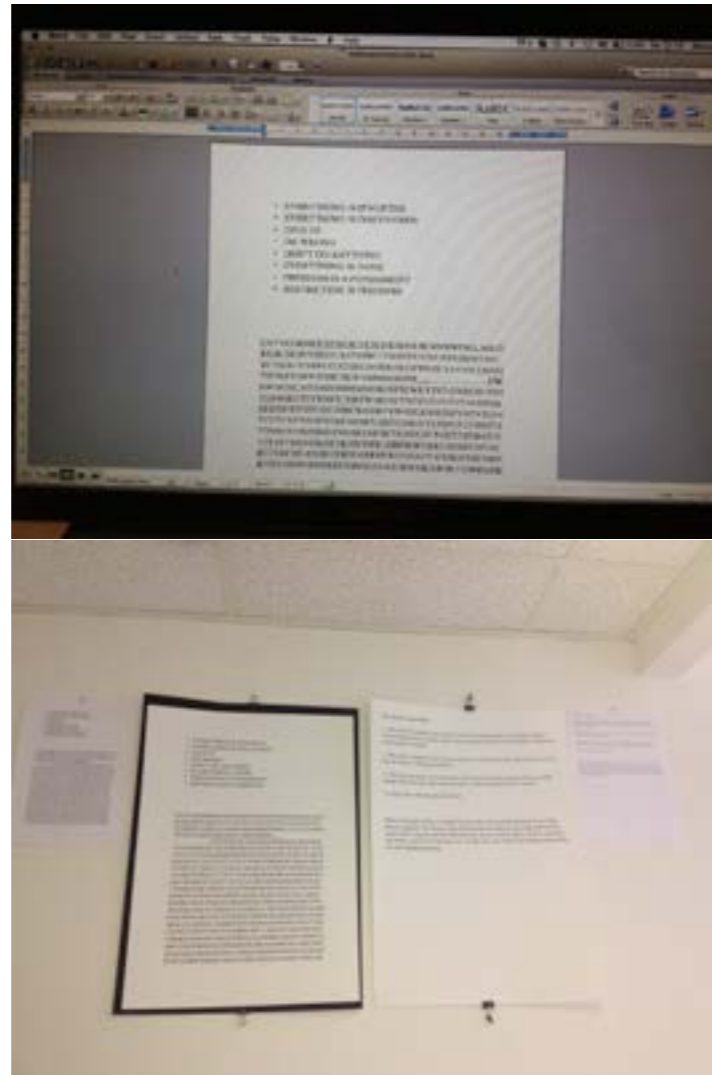
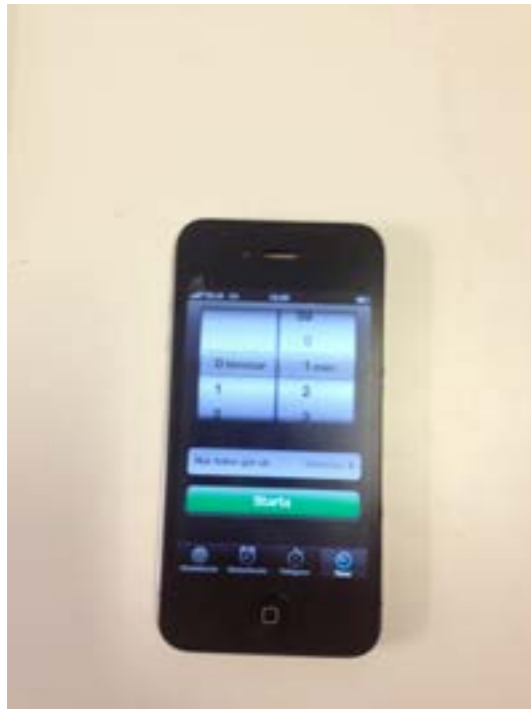
Studio SM

1. Använd en färg som inte existerar ännu
2. Använd ett typsnitt som inte syns
3. Använd en bild som ingen kan föreställa sig
4. Prata inte med varandra
5. Tänk max 1 minut
6. Gör allt detta utan ångest eller oro att fastna i vanliga designproblem

När du är färdig, beskriv i ord vad du har gjort och hur du kom fram till det. Skriv max ett A4 i punkt eller manifestform, designa inte, använd Times 16 punkter.

Förstora upp med hjälp av scanner och skriv ut i A2 format, svartvitt.

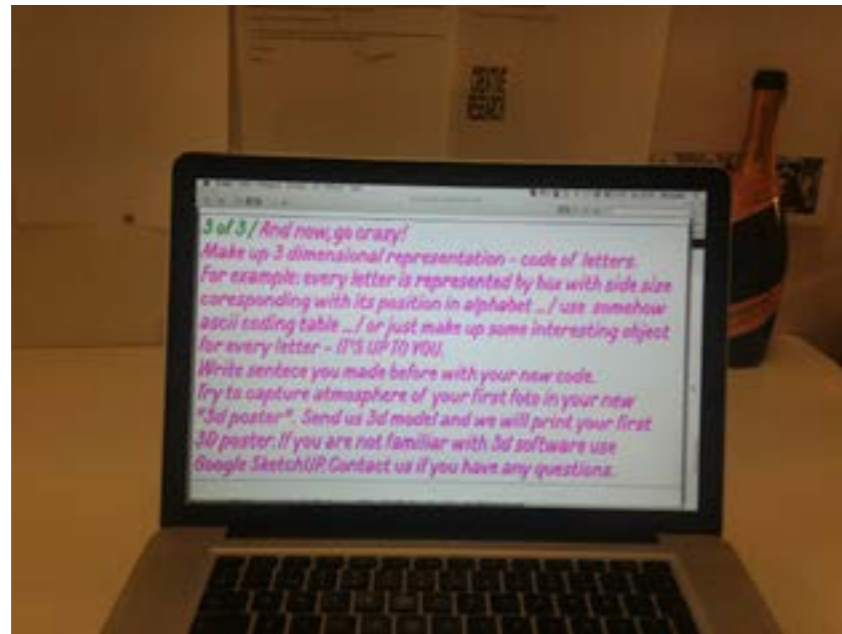
Lång startsträcka innan vi påbörjade workshopen, vi valde Studio-SMs som den andra för att den var enkelt beskriven med tydliga format och begränsningar. Rasmus hade ångest inför den hela morgonen, orolig över lag över projektet. Kan inte riktigt förstå varför han stressar upp sig så. Tillslut tog vi tag i det, med varsin dator på skrivbordet satte vi mobilklockan på en minut och tyst, enligt uppgiften började vi tänka. Rasmus satte hörlurar i öronen. Jag kopplade ihop uppgiften med von Triers film från PWR Studios workshop; begränsningen som frihet men även hopplösheten över att allting är gjort och uppfunnet och upptäckt. Kom att tänka på Charles Holland Duells citat i samband med att han ville lägga ner det amerikanska patentverket i slutet av 1800-talet. Sedan lade jag huvudet på tangentbordet, som ett slags statement eller en symbol för just hopplösheten som jag kände inför uppgiften. Rasmus arbetade mer utefter instruktionerna och försökte besvara varje punkt, det blev väldigt fint. Nästan poetiskt. Resten av dagen gick åt till att hitta en skrivare som hyfsat billigt och bra kunde skriva ut A2 format vilket uppgiften krävde. Två tryckerier gav oss offerter på 500-750 kronor för två prints, skrattretande. Slutade med att vi skrev ut först A4 på Beckmans, scannade in dessa och skrev ut de igen på en större plotter. Landade på 60 kronor styck vilket ju var överkomligt. Gick tillbaka till studion och satte upp affischerna, skönt att vara igång och det blev tydligt hur stor inverkan format och material har på slutproduktens upplevelse. Särskilt då vi satte upp A4 versionerna bredvid.



The Rodina

1. Ta ett fotografi på något sexigt i din omgivning.
2. Beskriv i en mening vad det är du ser.
3. Gör om texten till kod och använd denna till att skapa en 3D-skiss i valfritt 3D-program. Försök sedan forma modellen efter din ursprungliga bild.
4. Skicka skissen till oss så skriver vi ut den på vår 3D-printer och skickar den till dig.

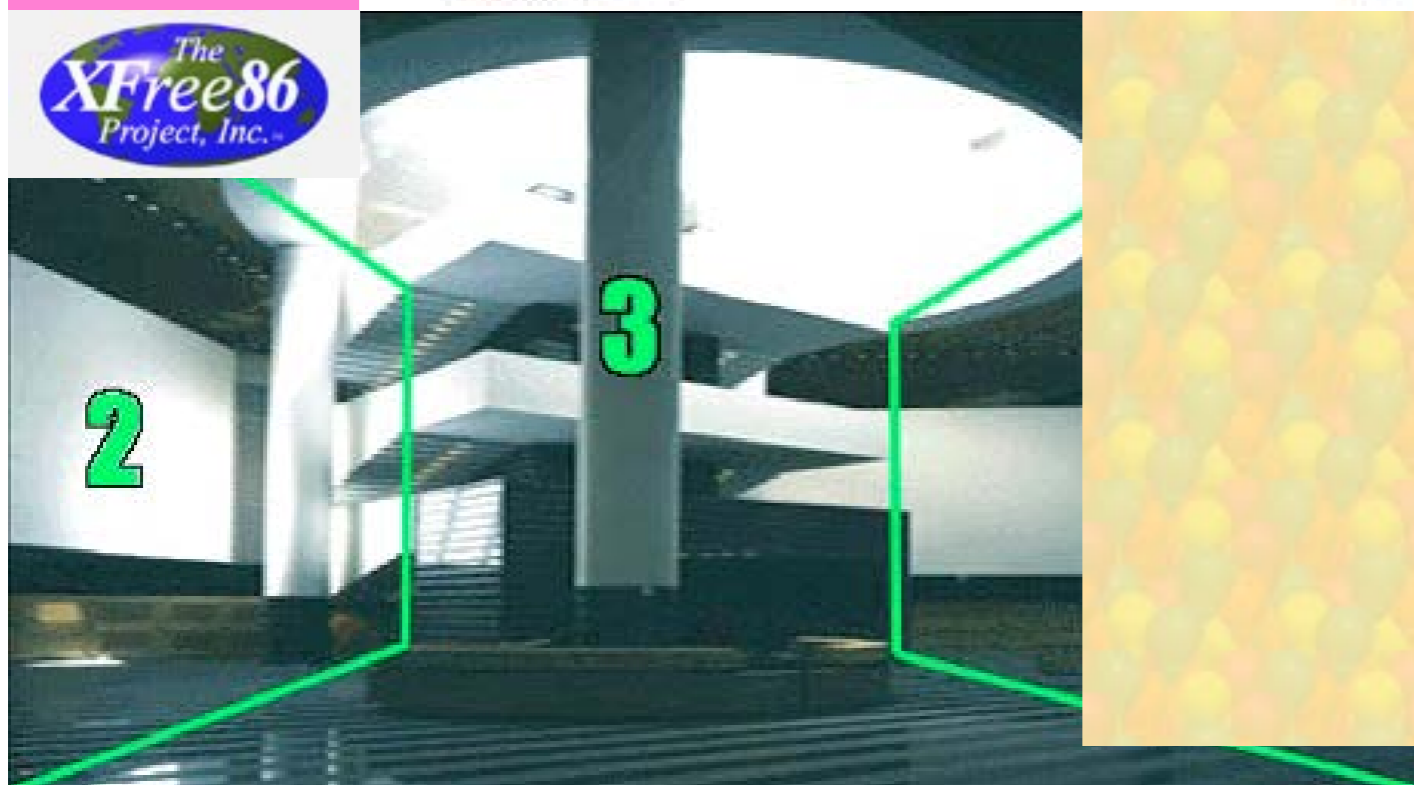
Det enda jag fann "sexigt" på kontoret var den växt som stod bredvid mig på en pall, en monstera som jag tog ett fotografi av. Det är också här viktigt att komma ihåg att även på denna workshop fick jag (precis som PWR Studios) varje uppgift var för sig, så jag visste aldrig vad som väntade efter nästa punkt. Därefter skrev jag en mening som förklarade vad jag såg, det vill säga en "Sexig monstera på en brun ful stol" vilket sedan skulle kodas om för att få ut siffror till en tredimensionell form. Jag gjorde det enkelt för mig och skapade en viss storlek av varje ord där varje bokstavs position i alfabetet gav dess värde. $A=1, B=2, C=3$ osv. Ordet "En" blev därför $5(e)+14(n)=19$. Ordet "En" fick då alltså omkretsen 19 mm som form. Dessa former i olika storlekar satte jag sedan ihop i samma ordning som i meningen vilket skapade en form som jag sedan försökte få att likna ursprungsbilden. Det hela var väldigt svårt men roligt, jag var tvungen att lära mig Google Sketch från grunden vilket tog mig en halv dag. Det ska bli väldigt roligt att få modellen hemskickad och den kommer att bli en del utav utställningen på HDK.



Rafael Rozendaal

Undersök och skapa ett arkiv utav hemsidor. Hur har formgivare från Internets början till idag förhållit sig till webbläsarens format, begränsningar och möjligheter?
Publicera din research på en blogg.

Jag fann uppgiften ganska svårbegriplig och det tog ett tag innan jag förstod vad han ville ha ut av workshopen. Hur jag tillslut tolkade den var att webb-läsaren och datorfönstret är ett väldigt speciellt format som ständigt är föränderligt, där färgerna kan variera osv. Jag funderade ett tag på att göra en egen tolkning där jag skulle skapa ett fysiskt format med samma förutsättningar men jag insåg snart att det skulle bli för avancerat och svårt. Då valde jag det allra enklaste alternativet istället där jag gick in på sidan randompage.com varifrån jag lät slumpa mig igenom Internets alla många miljoner hemsidor och screen-printade alla som på något sätt sade mig något eller stack ut. Dessa har jag sedan samlat och planerar att publicera på en blogg där man rullar i helskärm och ser de olika sidlayouterna rulla förbi. Min egen undersökning uteblir men jag samlar ändå material och låter läsare bläddra igenom det, jag tycker om bara tanken av en samlingsutställning bestående av hemsidor på en hemsida. Jag kommer att kontakta Rafael själv för att se om han kan programera sidan. Det kan hända att det finns upphovsrättsliga problem med idén men jag hoppas kunna komma runt det på något vis.



Rafael Rozendaal

Skapa en diptyk, A2 format som illustrerar skillnaderna mellan dagens maximalism och minimalism och dess politiska värden.

Raf håller en lång monolog som ibland tenderar att bli manisk och konspiratorisk om hur dagens maximalism är den mest demokratiska medan det som ser vänligt och användarvänligt ofta är låst och en odemokratisk lösning. Det enklaste exemplet skulle kunna vara Microsoft vs. Apple där Windows tillåter användaren att förändra innehållet och iOS har full kontroll över sin produkt och där nästan ingen tillåts modifiera eller ändra något. Jag kände att mycket av workshopen var just Rennies idé i sig så jag illustrerade istället dessa två idéer i en något meta-aktig diptyk som helt enkelt föreställer workshopen. En är utformad enligt den demokratiska men lite rörigare designen som jag lät symboliseras utav Wikipedia där jag faktiskt lade upp hela workshopen. I Wikipedia har alla möjlighet att gå in och ta den av den, klicka sig vidare i länkar och till och med ändra dess innehåll. Den andra, som blänker och ser "vackrare" och enklare ut i sin iOS design har däremot bara ett alternativ, "Accept" this workshop.

Kan tillägga att bara några timmar efter att jag lagt upp Raf Rennies workshop som en wikipedia artikel hade den försvunnit, bortraderad av en läsare/redigerare med motiveringen: "Ingen artikel, verkar vara en persons funderingar över random tekniska idéer."

Kanske dags att starta ett Workshopedia?

This page has been deleted. The deletion and move log for the page are provided below for reference.
 • 2018, 20 February 2018 Doozer (talk) (contrib) deleted page (for) (reason: workshop: 3d4an article, appears to be one person's musings about various technological ideas)



Tidig idé där Windows klassiska standardbakgrund skulle få symbolisera den frihet och demokrati som Microsoft ger användaren:

Workshop

Hello again,

There's the one main idea that I've been mulling over for some time and have been discussing with two other designers but our end to it seems to be nowhere in sight. We keep drifting the conversation and it sprawls out into huge topics to tackle and such, for which an end project is unsure. However, I think it would be lovely too see how a group of people, under a set time, with a much more objective approach to it would tackle it. It's not the full conversation but a part that I specifically have been pondering...

While exploring the media and its part in creating the superficial dimension, the constant eye, a perception without any tower or specific reference, I thought of CBS and their myths of technology: the infinite zoom, the massive DNA library of everyone, the algorithmic face drawings, etc. What came to really interest me is the design of these speculative technologies. The user interfaces are excessively over-designed, graphics and code text everywhere. (Balance of a guy who actually designs them for the shows: <http://www.bahance.net/irvnic>) I found this an interesting contrast to the systemic Apple, Natural User Interfaces and "intuitive" design. The complexity of the CBS programs signify a sort of knowledge and intent, one must learn to use these programs to complete this specific task. Meanwhile, NUIs advertise not needing to learn anything, its a sort of consumer passivity. The difference is the user's connection to the content, involved vs. uninvolved.

This leads to several ideological dichotomies within the of minimalism vs. maximalism:

Minimalism as secrecy	Maximalism as transparency
Minimalism as authoritarian	Maximalism as open
Minimalism as exclusive	Maximalism as inclusive
Minimalism as government/corporate	Maximalism as hacker/citizen

GOVt, COMt	Wikipedia, Github
Passive citizen	Educated Activist
"Mission Accomplished"	Prolonged fighting in Iraq
Stick drone design	Rubble of targeted buildings

The discussion I've been having has changed more to the decoding/recoding behind language, much more on the "Mission Accomplished". But I feel it would be an interesting exercise to explore the simply aesthetic dichotomy or if you wish draw in polls

Accept

Charlotte Cheetham

Skriv om vår designhistoria i en fiktiv publikation.

Jag blev väldigt nöjd med denna workshop, länge hade jag svårt att hitta en ingång, vad skulle jag kunna förändra i historien så grafisk design kunde få ta en stor plats. Min första tanke var den klassiska "hur skulle världen se ut om tyskarna vann andra världskriget". Men så plötsligt kom jag på en längre kedja av händelser som skulle kunna bli en både dystopi och utopi. Min historielektion tar sin början i EU där all tobaksreklam och tobakdesign förbjuds, lagen finns faktiskt uppe i regeringen just nu och vi känner alla igen de redan existerande varningstexterna. Min idé går sedan ut på att man genom ett manifest och en lagförändring statligt bestraffar de företag som inte kan leva upp till humana och klimatvänliga standarder straffas med "anonymisering", alltså ingen grafisk design. På så vis förtydligar man mycket enkelt grafisk designs betydelse i samhället, men också dess stora ansvar. De företag som reglerar sin produktion eller arbetsvillkor etc. blir sedan belönade med att få tillbaka sin ursprungliga grafiska profil och tjänar då på detta i konkurrensen till de andra fortfarande vita, anonyma företagen.

Allt kommer sedan att tryckas i en publikation till utställningen.

Coca Cola

Classic



Joel Evey

Re-branda ett företag och försök kombinera kommersiell design med den kontemporära.

Joel Evey driver en väldigt spännande tes om att den kontemporära och kommersiella designen inte får bli varandras motpoler utan istället mötas. Så vad händer då om man försöker kombinera dessa attribut och vad är det egentligen som händer då? Arbetet är nyss påbörjat men jag publicerar här de skisser jag gjort ut, företaget jag valt att arbeta med är Toyota.

