



NORD
NORSK
KUNST
MUSEUM

Skattkisten 2

Lærerveiledning

Innhold

Forord	3
Kunsthåndverkets og designens historie	4
Skattkistens innhold	7
Forslag til undervisningsopplegg – formingsfag	17
Tips til hvordan utstillingen kan benyttes tverrfaglig	19
Litteratur	19

Forord

Gjennom flere vandreutstillinger med forskjellige tema formidler Nordnorsk Kunstmuseum kunst til barn og unge i skolene i Nord-Norge. Mange skoler ligger langt fra byer og steder der man kan se original kunst, og vandreutstillingene blir en måte å nå ut til disse skolene.

Skattkisten II er en vandreutstilling som inneholder 11 «skatter». De er laget av noen av de fremste norske kunsthåndverkere og norske og internasjonale designere, og arbeidene daterer seg fra 1844 og frem til i dag. Vi ønsker med denne utstillingen å formidle kunsthåndverk og design til barn og unge i Nord-Norge. Samtidig ønsker vi å formidle skaperglede, fantasi og idérikdom, sammen med gleden over godt håndverk og god design. Håpet er at elevene også blir smittet av denne skaper- og samlergleden og finner frem egne skatter. Eller til og med blir inspirert til å skape noe selv, enten det er et smykke eller en bruksgjenstand!

Vandreutstillingen kan brukes av alle fra 1. til 10. klassetrinn, samt videregående skoler. Når utstillingen skal brukes, kan man benytte en sort duk som følger med utstillingskofferten, og som legges over et middels stort bord. Gjenstandene og de små montrene stilles utover duken. Bruk alltid de hvite hanskene, som også finnes i kofferten, når dere tar på gjenstandene og montrene (montrene skal ikke åpnes). Dette vil beskytte objektene etterhvert som vandreutstillingen benyttes av skolene. La gjerne elevene få ta på og studere gjenstandene i skattkisten, men med *forsiktighet!* Dette må skje i kontrollerte former med en gjenstand og en elev av gangen under læreroppsyn. Gjør det til en spesiell opplevelse for dem, og understrek at skattene kun skal berøres med varsomhet og med de hvite hanskene på.

I dette heftet får lærerne en kort introduksjon til kunsthåndverkets og designens historie. I den neste delen får lærerne en kort presentasjon av de skattene som finns i denne vandreutstillingen, samt av kunstnerne og designerne som har laget arbeidene. Heftet inneholder også forslag til hvordan man kan bruke utstillingen i undervisningen.

Tromsø, august 2008

Kristin Løvås

Museumslektor

Kunsthåndverkets og designens historie

Ordet *design* kommer av det italienske *diségno*, og betyr tegning. Betegnelsen design kan forøvrig oversettes med *formgivning*, det vil si hvordan en gir bruksgjenstander en *form*. Målet med god design er å skape bruksformer som både er funksjonelle og brukervennlige, men som samtidig er vakre og har en bevisst estetisk formgivning. Det er vanlig å skille mellom *kunsthåndverkere* og *designere*. Både kunsthåndverkeren og designeren formgir bruksgjenstander, men kunsthåndverkeren lager selv produktene. Hvert produkt blir dermed en original. Designers bruksgjenstander seriefremstilles på fabrikk. Det «originale» ved designers produkt, er selve tegningene som beskriver formgivningen av arbeidene.

Kunsthåndverk og design i Norge

I løpet av første halvdel av 1800-tallet ble samfunnet utsatt for omfattende endringer på produksjonssiden. Det ble industrialisert – det vil si at arbeidsprosessene ble vesentlig forenklet og effektivisert ved hjelp av nytt maskineri. Bruk av dampmaskiner, gass og elektrisitet dannet grunnlaget for mange av disse endringene. Innen kunsthåndverk skjedde en radikal endring; gjenstandenes utseende ble ikke lenger formet av den gamle håndverkeren, men av designere som lagde utkast med tanke på serieproduksjon. Dermed overtok designeren i stor grad den skapende rollen som kunsthåndverkeren hadde hatt i det førindustrielle samfunnet. På midten av 1800-tallet var kunstindustri blitt gjenstand for allmenn interesse, og vi får den såkalte kunstindustrielle revolusjonen. Den førte blant annet til at det i løpet av knapt 20 år ble stiftet tre kunstindustrimuseer, i Oslo i 1876, i Bergen i 1887 og i Trondheim i 1893. Den estetiske oppdragelsen av både produsenter og brukere var et hovedanliggende for kunstindustrimuseenes virksomhet allerede fra oppstarten. Hensikten med museenes utstillinger som samlinger av gjenstander og mønsterbøker var et ønske om å inspirere og oppdra «folket» til god smak. Museene skulle vise frem hva som var dårlig og hva som var god design. Kunstindustridesignerne i denne perioden var opptatt av en «kombinasjon» av kunstneriske uttrykk. Det ble viktig med både en bevisst estetisk formgivning i tråd med samtidens stilideal, og bruken av industriell serieproduksjon, det vil si gjenstander med lave produksjonskostnader.

Designhistorien i Norge har vært preget av både kontinuitet og fornyelse helt fra den kunstindustrielle revolusjonen på midten av 1800-tallet og frem til i dag. Stilmessig sammenfaller designen på møbler og andre bruksgjenstander med samtidig stilutvikling i resten av Europa (se «Kort oversikt over vestlig stilhistorie på 1800- og 1900-tallet», s. 5-6). Som eksempel på Norsk industridesign som har fått stor internasjonal anerkjennelse er Arne Korsmos bestikk «Korsmo» for gullsmedfirmaet Tostrup. Det ble stilt ut ved Triennaleutstillingen i Milano i 1954, og er et av Korsmos viktigste enkeltbidrag til norsk

designhistorie. Et annet produkt som også har gjort seg bemerket internasjonalt, er Peter Opsviks barnestol «Tripp-trapp» for Stokke fabrikk, som har vært i produksjon siden 1973.

Imidlertid skjer det innen kunsthåndverksfaget, og da spesielt gullsmedfaget, et brudd med kunstindustrien i løpet av 1960- og 1970-tallet. Rundt 1960 undergikk gullsmedfaget en markant endring. I rundt hundre år hadde det kunstneriske tyngdepunktet ligget hos de store firmaene, men nå forskjøv det seg til mindre verksteder. I den sammenheng spilte organisasjonen Plus (1958 – 1978) en betydelig rolle. Plus arbeidet med produktutvikling av flere av kunstindustriens materialer og holdt til i Gamlebyen i Fredrikstad, der det ble etablert verksteder og egen sølvsmie. Her ble det serieprodusert smykker, designet blant andre av Tone Vigeland. Plus' formål var først og fremst å være et redskap for industrien. Tiden løp imidlertid ganske fort ut for organisasjonen Plus, som er blitt kalt et overgangsfenomen. Mange håndverkere ønsket ikke å være designere for industrien, men ville i stedet arbeide som selvstendige kunsthåndverkere. Implisitt i dette lå også en ideologisk brytning. Industrien som system var ikke lenger like populær i alle kretser. Den var både forurensende og kapitalistisk. Ønsket var å jobbe i eget verksted med et ikke-kommersielt siktemål. Dagens norske metall- og smykkekunstnere preges fremdeles av disse tankene, og kjennetegnes av stor variasjon i kunstnerisk utforming og materialvalg.

Kort oversikt over vestlig stilhistorie på 1800- og 1900-tallet

En viktig side ved kunsthåndverkets og designens historie, er stilhistorien. Den er ikke et mål i seg selv, men et hjelpemiddel for å forstå vår materielle kultur. Stilperiodene er katalogisering av et materiale eller båser vi kan sette dette materialet inn i. Det finnes alltid et bestemt stilbegrep, og to eller flere stiler kan opptre i samme gjenstand. Årstallene i oversikten nedenfor er omtrentlige, og mange stiler har vært brukt lenge etter sin blomstringstid. Av begrensningssynsner fokuserer denne gjennomgangen kun på stilhistorien på 1800- og 1900-tallet.

Klassisistisk periode. I norsk kunstindustri blir den todelt: Louis XVI ca. 1789-1810 og empire ca. 1810-1840. En rolig og avbalansert helhetsvirkning, formspråk og motiver inspirert fra antikken og renessansen. Fra slutten av empiretiden ser man mykere former, på norsk gjerne kalt biedermeier.

Historisme. Ca. 1840 – 1910. Perioden kjennetegnes ved bruk av historiske stilarter. Parallele nystiler som nygotikk, nyrokoko og nyrenessanse gjør seg gjeldende. I Norge ble dragestilen en av de fremste nasjonale nystilene.

Art nouveau (jugendstil). Ca. 1895-1910. Linje og linjespill: buktende eller knekkede linjer mot en flate. Ofte asymmetri. Yndlingsmotiver: langstilkete blomster, sommerfugler, svaner ol.

Art deco. 1920- og 1930-årene. Stilen hadde røtter i den elegante Art nouveaustilen, men også i abstrakt kunst og kubisme, samt historiske stiler og impulser fra andre kulturer. Dekoren ble mer geometrisk, mens linjene kunne være organiske.

Funksjonalisme (Funkis). Fra ca. 1920/1930. Gjenstandene får fremstå som industriprodukt. Enkle, rene former, gjerne uten dekor, hvor stålet kom til å spille en dominerende rolle. Designerne på begynnelsen av 1900-tallet rettet fokus mot funksjonen, og mente god design var ensbetydende med en funksjonell gjenstand. Dette var svært nye og revolusjonerende tanker. Med funksjonalismen ble det skapt et slagord for designen: «form follows function» (form følger funksjon). Viktige bidragsytere til disse idéene var den tyske arkitekten Mies van der Rohe og den sveitsiske arkitekten Le Corbusier. Arne Korsmo var en av de norske arkitektene som også ble inspirert av disse tankene i utformingen av sin design. Funksjonalismen ble etterhvert kritisert for å være kald og umenneskelig, men fikk enorm betydning for utviklingen av arkitektur og design de neste tiårene og helt til våre dager.

Scandinavian Design. En myk funksjonalisme, fremtredende i Norge spesielt i perioden 1955-1965. Innen den internasjonale designen, var stålet funksjonalismens hovedmateriale, mens tre var hovedmaterialet i den skandinaviske designen. Kjente nordiske designere var den finske arkitekten Alvar Alto, som lagde funksjonelle og lette møbler i bøydd treverk. Andre viktige representanter for denne stilen var Arne Jacobsen, Hans Wegner og Kaare Klint, som sammen med andre var med på å gjøre Scandinavian Design til et verdenskjent begrep.

Nyere stiler. Nyere kunsthåndverk og design har mange forskjellige stiler/uttrykksformer. I design har det etter ca. 1980 vært benyttet eldre stiler i ny og bearbeidet form, gjerne knyttet til betegnelsen postmodernisme og minimalisme. I tillegg kjennetegnes nyere design og kunsthåndverk ved en lekenhet og eksperimentering med farger, former og materialer som ikke gir assosiasjoner til eldre stiler. Tanken om at «alt er lov» er gjeldende hos mange moderne designere og kunsthåndverkere!

Skattkistens innhold

om kunstnerne/designerne og gjenstandene

Del 1: Kunsthåndverk



Beltespenne og sølvbrosje fra århundreskiftet

Beltespennen består av to runde medaljonger som er dekorert med hver sin drage med gapende munn, samt slyngende bånd som går rundt dragene. Beltespennen har utpreget dragestil, en stil som ble svært vanlig innen historismen i gullsmedkunsten. Stilen henter bl.a. sin inspirasjon fra stavkirkeportalenes dekorering, som består av sammenslyngede dyre- og båndornamenter og store motstilte drager øverst på portalene. Også de middelalderske figurene og maskene i Trondheim Domkirke ble brukt som inspirasjonskilde.

Sølvbrosjen er dekorert med et svært kjent middelalder-motiv: *Sigurd Fåvnesbane*. Brosjen er formet som en medaljong, og vi ser en mannsskikkelse som kjemper mot en fryktinngytende drage. Krigeren er akkurat i ferd med å drepe dragen med et sverd. Mannen er Sigurd Fåvnesbane (også kaldt Sigurd Dragedreperen), han var en germansk helt. Ifølge legenden klarte Sigurd å drepe dragen Fåvne med sverdet Gram og sikret seg dermed en stor skatt. Hans liv er beskrevet i helteedikene i den eldre Edda og i Volsunga saga. Dette er også et motiv som ble brukt som dekorasjon på stavkirkeportalene, bl.a. på Hylestad stavkirke sine portaler (Hylestadportalene er bevart i Kulturhistorisk Museum i Oslo).

Vi har hatt tradisjoner med gullsmedkunst i landet helt fra vikingtiden og frem til i dag. Beltespennen og sølvbrosjen er en representant for en trend innen smykkekonsten som oppsto i annen halvdel av 1800-tallet. Dette var en periode preget av historisme (1840-1910). I denne periode tar man opp igjen gamle formuttrykk fra tidligere perioder. Det mest fremtredende trekk i den norske gullsmedkunstens historismeperiode er den utstrakte bruken av nasjonale stilarter, og folkekunsten ble dermed svært populær. Tilbakeskuende nasjonal stolthet kom til uttrykk i de fleste lands kunst på 1800-tallet. I Norge ble behovet for nasjonale holdepunkter særlig sterkt fordi ønsket om splittelse fra unionen med Sverige ble trappet opp i annen halvdel av 1800-tallet. Middelalderen ble sett på som Norges storhetstid, en periode som derfor ble brukt som inspirasjon til utformingen av kunsten.

Art Nouveau – brosjje (begynnelsen av 1900-tallet)



Ikke bare historisme og dragestil, men også andre stilarter ble benyttet i gullsmedarbeid. Blant annet art nouveau (også kalt jugendstil). Art nouveau var en stil som ble formet til dels som en motreaksjon til historismen som hadde preget kunst og mote lenge. Mot slutten av 1800-tallet reagerte man på bruken av fortiden som inspirasjonskilde, og ville i stedet finne helt nye former. Art nouveau kjennetegnes ved de organiske og ofte asymmetriske formene og linjene. Menneskemotiv, dyremotiv og plantemotiv ble populære. Art nouveau stilen slo sent igjennom i den norske gullsmedkunsten. Det finnes få arbeider fra

1890-årene i den nye stilen, da den slo igjennom ute i Europa, og det er først etter 1900 at den griper særlig om seg i Norge. Dette skyldtes flere forhold. Dragestilen inntok en dominerende plass i gullsmedkunsten, noe som nok skyldes de historiske forhold rundt unionsoppløsningen i 1905. Art nouveau var også en stil som var svært avantgardistisk og nyskapende, og det har kanskje falt vanskelig for en tradisjonsbundet gullsmedkunst å ta til seg de nye trendene fra utlandet. Tostrup og David-Andersen var imidlertid gullsmedfirmaer som var sentrale i den norske smykkekonsten, og som produserte de mest fremtredende arbeidene i art nouveau stilen. «Libelleskålen», tegnet av Gustav Gaudernack i 1908 og utført hos David-Andersen i 1909, regnes som et hovedverk innen norsk gullsmedkunst.

Vandreutstillingens brosjje beskrives som art nouveau. Riktignok mangler de tidstypiske buktende linjene og det organiske formspråket – men brosjjens dekorative stil er typisk for art nouveau. Brosjen bygges opp av flere mindre elementer, noe som er karakteristisk for smykkene i denne perioden. Detaljer, som pærlene, peker også mot art nouveau.



Peter Rust (f. 1951) er født i Sveits og bosatt i Kautokeino siden 1973. Han har sin utdanning fra 4-årig gullsmedlære fra Kunsthåndverksskolen i Zürich, Sveits, avsluttet med svennebrev i 1971. Han har hatt eget verksted i Kautokeino siden 1982 og deltatt på en rekke utstillinger, både i Norge og i utlandet fra 1980-tallet og frem til i dag. Helt siden Rust begynte som kunsthåndverker har han nesten utelukkende arbeidet med *ringen* som tema. Han mener at ringen er spesielt spennende, fordi en ring som bæres på fingeren er det smykket som sees best fra alle sider. Av de forskjellige

smykkene får ringen den mest tredimensjonale karakter. Rust har i dette arbeidet gått så langt, at ringen fremstår i ytterste konsekvens som en skulptur. Det eneste Rusts arbeider har til felles med den tradisjonelle oppfatningen av en ring, er at de kan bæres på fingeren, mens utformingen er helt fri. Rusts ringer blir dermed utsøkte miniatyrskulpturer med sølv som hovedmateriale, supplert med ulike materialer fra ibenholt og marmor, til gull, glass, granitt og bjørketre mfl.

Ring (form IIIb), (1991), av sølv og granitt. Granitt og marmor er et materiale som Rust har benyttet i mange av sine småskulpturer. Han sier selv at marmor fascinerer fordi materialet har en «myk» overflate som nesten føles som menneskehud når man berører den. Selve formen på ringen er meget spesiell i den forstand at den ikke er formet som en ring, men i stedet som en firkant med base (fot) og små søyler som holder oppe granittdelen. Ringen kan dermed plasseres oppreist som en skulptur! Formen på ringen gir mange ulike assosiasjoner. Den gir assosiasjoner til antikkens mest brukte dekorative blad-element: akantus-bladet. Granitten kan også minne om middelalderen og hoffnarrens lueform. Men kanskje enda mer på en samisk stjerne. Her ser vi hvordan Rusts ringer åpner opp for å «leke» med ulike former! Rust understreker imidlertid at han ikke arbeider ut fra en bestemt idé om hva ringene skal likne på, de er fritt og spontant utformet. Dette er helt i tråd med dagens norske metall- og smykkekunst som er preget av spontanitet og stor variasjon i forhold til både utforming og bruk av materialer.



Konrad Mehus (f. 1941) er født og bosatt i Oslo. Han har sin utdannelse fra Trondheim Kunsthøgskole (1960-1964), håndverksbrev i Oslo (1964), Statens lærerskole i forming (1967) og Kunstakademiets billedhuggerlinjen under Per Palle Storm (1970-1972). Smykkkunstneren har vært en frontfigur innen norsk kunsthåndverk siden slutten av 1960-tallet. Han har gått på tvers av

det etablerte og skapt et høyst personlig uttrykk. Med hans bakgrunn også som billedhugger, er hans smykker nærmest som miniatyrskulpturer å regne. Felles for alle smykkene og de små miniatyrskulpturene er at de med burlesk humor forteller historier med politisk snert, og hvor han gir sine personlige kommentarer til samfunnet rundt seg. Smykkene hans er dermed svært litterære i den forstand at de gjenspeiler noe av det som rører seg i tiden, i menneskenes sinn og i samfunnet. Konrad Mehus' underfundige smykker er noe for seg selv, i skjæringspunktet mellom fri og anvendt kunst.

” **Grå fugl. Foldekniv**” (1987), (sølv og stål) er en foldekniv utformet som en fugl, der selve kniven er fuglens nebb – og selve sliren er resten av fuglens kropp – fra hodet med øyne, til halepissens med fjær. Kniven har dermed en svært funksjonell form – det er en foldekniv med slire. Samtidig har Konrad Mehus ”spunnet videre” på knivens utforming, som kan gi en svært så passende assosiasjon til en fugl, når kniven er utspendt!

Mehus har med dette arbeidet stilt spørsmålsteget ved tradisjoner og våre tilvante oppfatninger om bruksformer: ved å kombinere en foldekniv med en fugl, utfordres vår rasjonelle omgang med bruksgjenstandene rundt oss. Er gjenstanden en kniv eller er den en fugl, kan den brukes? Betrakteren blir seg bevisst hvilken former som velges for å utføre en funksjon, samtidig som det vilkårlige i et slikt formvalg poengteres. Denne tendensen til å fabulere over bruksformer, slik vi ser i mye av Konrad Mehus sine arbeider, setter fokus på forholdet mellom form og funksjon. På denne måten kan utførelsen fremme funderinger over den verden vi vanligvis håndterer automatisk og uten større ettertanke.



Elsie-Ann Hocklin (f. 1961)

Elsie-Ann Hochlin har vært aktiv kunsthåndverker i snart tyve år. I 1986 tok hun hovedfag ved metallinjen, SHKS i Oslo.

Elsie-Ann Hochlin arbeider hovedsaklig i tre og metall. Det er materialer hun føler seg hjemme i. Men en formell utdanning i tre har hun ikke. Den kunnskapen har hun ervervet seg på egen hånd. I dag finnes arbeidene hennes i en rekke viktige samlinger, blant annet i Sørlandets Kunstmuseum, Nordnorsk Kunstmuseum, Røhsska museet i Gøteborg og i

Nationalmuseet i Stockholm. I flere av samlingene er hun representert med sine klaver, som lenge var Elsie-Anns

"varemerke". Klavene er i tre, bærbare, skulpturale smykker, i sterke, til tider nesten fluoriserende farger. Dette er kjennetegn vi også ser i smykket som blir vist i denne vandreutstillingen.

Øresmykke, "Medusa", (1990) er et tresmykke av tre, og bemalt i sterke farger. Øresmykke skal henges rundt hele yttersiden av øret – og dermed blir det som en smykke til HELE øret! Smykkets form er svært frodig og organisk – og gir assosiasjoner til enten en plantevekst – en svært eksotisk sort – eller en grønn slange med hale og oransje pigger som stritter ut!

Øresmykket er spesielt fordi den rokker ved vår oppfatning av hva et øresmykke skal være. Den har en svært uvanlige form til å være en øredobb: denne skal henges utenfor øret! Også størrelsen gjør øresmykket uvanlig. Dette smykket blir med sin størrelse en kroppsskulptur – den nærmer seg et selvstendig kunstverk – i stedet for å være en bruksgjenstand!

Hva med tittelen? Hvorfor kaller kunstneren øresmykket sitt for "Medusa"? I gresk mytologi var Medusa en kvinnelig skikkelse som hadde et blikk som kunne forvandle mennesker til stein. Medusa ble derfor ansett som farlig. Noen klassiske kilder beskriver henne som et monster med messinghender, giftige klør og hår av levende og giftige slanger. Blir vi Medusa når vi kler på oss dette øresmykket? Smykket ser ut som en svært giftig og farlig slange – som bukter seg rundt øret vårt!

Del 2: Design



Saltkar (1844)

Saltkaret er i sølv og rikt dekorert med palmettborder. Det har en oval urneform med støpte hanker og står på en slank sokkel med bred base (fot). Fordi saltkaret ikke er forgylt innvendig har det opprinnelig eksistert en glass-skål oppi karet. Saltkaret er merket med familien von Dittens våpen. von Ditten var norsk slekt av mecklenburgsk uradel. Slekstens eldste kjente mann, Heinrich von Ditten, nevnes i 1410, men adelsslekten var bosatt i Norge fra midten av 1700-tallet. Ut fra et lite sølvstempel på stettfoten, vet vi at det var gullsmed Christian Nyegaard (1809 – 1891) som laget denne. Karet er også stempelet 1844, som dermed er dets datering. Nyegaard arbeidet i Fredrikstad, der han fikk borgerskap som gullsmed i 1835. Med borgerskap kunne gullsmeden virke som selvstendig næringsdrivende og ledende mester i byen. Han var også automatisk medlem av mesterlauget. Et laug var en sammenslutning av håndverkere innen samme fag til gjensidig støtte og beskyttelse av yrkesmessige, og til dels også personlige interesser – en blanding av faglig sammenslutning, trygdekasse og klubb. Laugsdannelsen oppsto i middelalderen, men gullsmedlauget ble først opprettet på 1600-tallet. Det første ble opprettet i Bergen, noe som henger nøye sammen med oppløsningen av hanseatermiljøet på Bryggen. Etterhvert fikk de andre større byene i Norge også gullsmedlaug (Oslo, Trondheim, Skien, Moss, Fredrikstad).

Saltkaret står som eksempel på design før 1900 og er en representant for empirestilen. Dette var en periode på begynnelsen av 1800-tallet hvor de klassiserende stiltrekkene var dominerende, både innen arkitektur, maleri, skulptur, design og moter. Man var opptatt av de rene og klassiske «linjene», en trend som kom som en møtreaksjon til den overdådige dekorative stilen til rokokkoen i annen halvdel av 1700-tallet. Med empirestilen tok man i bruk antikke motiver og former, noe vi ser i saltkarets utforming. Dette er en fasong som er inspirert av den greske vaseformen «Kantharos», det vil si et gresk drikkebeleg med to hanker og høy stett. Hankene er rikt skulptert og S-formet (noe som gir assosiasjon til rokokkoens S-kurver). Palmetteborden på skålen er derimot et antikk-inspirert element. Ornamentet er et stilisert plantemotiv som består av vifteformede blad ordnet i rekke. Dette motivet ble spesielt mye brukt i gresk kunst, og ble også flittig benyttet under empiren.



Arne Jacobsen (1902-1971) var en av 1900-tallets ledende skandinaviske arkitekter.

Jacobsens arkitektur og design kjennetegnes ved strenge og rene linjer. Bauhaus-arkitektene i Europa på 1920- og 1930-tallet lanserte en tanke om at arkitektur skulle skapes ut fra slagordet «less is more» (mindre er mer), et prinsipp som ble modernismens ledetråd.

Enkelhet, modulprinsippet (det vil si gjentakelsen av en form), det kubiske, samt funksjonalitet var det toneangivende i forhold til formgivningen av arkitekturen. En funksjonalistisk gjenstand skulle ikke være stilkopierende, den skulle være uten dekor, være billig å fremstille maskinelt og være funksjonell og praktisk. Dette var tanker som også Jacobsen gjorde gjeldende i sine arbeider og han var dermed medvirkende til å skape en skandinavisk versjon av modernismen. I tillegg til å tegne bygninger, tegnet og designet han interiører og møbler som skulle stå i stil til hans modernistiske arkitektur. Han er blitt mest berømt for sine stoler, både «Maur», «Egget» og «Svanen» er stoler som i dag er klassikere.

Kakespaden – Jacobsen designet også bestikk og mindre bruksartikler for hjemmet. Bl.a. ble en helt spesiell og minimalistisk bestikkserie, kalt «AJ bestikken», designet for det danske firmaet Georg Jensen i 1957. Fordi han elsket kaker, lagde Arne Jacobsen også en kakespade, men den tilhørte ikke «AJ bestikken». Det var fast tradisjon å servere en kake ved Arne Jacobsens tegnestue når spesielle dager ble feiret. Siden han var så glad i kake, var det ved disse anledningene naturlig å benytte en spesialtegnet kakespade, som den gang kun ble laget i et eksemplar. I forbindelse med forberedelsene til Arne Jacobsens 100-års jubileum i 2002, dukket de gamle tegningene og den originale kakespaden opp, og det ble bestemt at den for første gang skulle settes i produksjon, til glede for alle andre kakeelskere! Arne Jacobsens kakespade eller kakekniv er svært enkel i utformingen og minner nærmest om en australsk «boomrang» i uttrykket. Kakespade og kakeskaft går i ett. Kun en svak krumning i stålbladet skiller de to delene. Tiltross for den svært enkle formen, er kakespaden svært funksjonell og behagelig å bruke.



Kay Bojesen (1886 – 1958) var dansk sølvsmed, utlært i 1910 fra Georg Jensens berømte verksted. I 1913 dannet Bojesen sitt eget firma i København. Han er særlig kjent for designartikler beregnet for barn. Spesielt ble hans små treleker svært populær. Men han gjorde seg også bemerket ved å lage barne-bestikk, slik som det som er representert i denne vandreutstillingen. I 1938

tegnet han et klassisk spisebestikk som i 1951 ble tildelt Grand Prix på Triennalen i Milano. Kay Bojesens design er preget av funksjonalismens enkle, rene linjer og hvor fokuset er å skape en funksjonell gjenstand. Han var også en viktig designer, fordi han fokuserte på å skape barnegjenstander som var brukervennlige – og ment for barn!

Barnebestikket i vandreutstillingen er et godt eksempel på Bojesens funksjonelle design. Det består av en spesialdesignet skje og en "skrape-gjenstand". Skjeen har et godt gripehåndtak for en liten hånd. Den buede formen på håndtaket gjør at barnet får et bedre grep, enn med det tradisjonelle og litt spinkle håndtaket! Den andre delen av barnebestikket minner om en gaffel uten tenner. Den er ment for "mor og far", som kan hjelpe den "lille" med å samle maten på fatet, etter hvert som barnet spiser.



Philippe Starck (f. 1949) er en av de mest spennende og anerkjente designerne fra 1980- og frem til idag. Han er svært kontroversiell og tøyser grensene for design. Franskmannen er et selvlært designtalent som droppet ut av flere kunsthøgskoler. På 1980-tallet representerte Starck jappenes ideal med sin minimalistiske, glatte og dyre design. På 1990-tallet kom lekenheten hos Starck, og designen ble mer organisk og mykere. Fremdeles er han fascinert av stål, og designen er elegant. Den er imidlertid også blitt mer dristig og ofte inspirert av menneske- og dyreformer, i tillegg til å hente impulser fra romfartsindustrien.

Formgivningen er også svært fargerik, noe som er i sterk kontrast til den tradisjonelle skandinaviske stilen. Dette er elementer som sammenfaller med postmodernismens formspråk.

Sitruspresse «Juicy Salif» (tegnet i 1990) er Starcks mest berømte verk hittil. Den ble produsert for firmaet Alessi i 1990 (for mer utfyllende tekst om firmaet Alessi, se s. 18). Han startet samarbeidet med Alessi i 1986. Sitruspressen er laget av stål og minner i formen om et langbent insekt. Det at pressens form er dyrelignende og det at den er plassert på høye ben, gjør at sitruspressen er både kontroversiell og humoristisk. Den blanke, glatte overflaten, samt det enkle uttrykket, fører til at den likevel faller inn under en klassisk og tidløs design. Tiltross for dette er sitruspressen lite funksjonell. De lange benene og mangelen på en «skål» til å samle opp den pressede saften, gjør at den rett og slett fungerer dårlig. Imidlertid ser sitruspressen bra ut, og da er Philippe Starck fornøyd! Det handler mest om å tøyse grenser for design. Om det går ut over funksjonaliteten får så være. Dette er et særtrekk for Starcks design, de aller fleste designere ønsker å gi objektene sine en funksjonalitet i tillegg til en spennende formgivning. Fordi Starcks design er så stramt, gjennomtenkt og kontroversiell, veies dette opp for de funksjonelle «manglene» ved gjenstanden. Den originale formgivningen gjør sitruspressen til en klassiker.



Alessi er et familiefirma som ble grunnlagt i Italia i 1921. De spesialiserte seg på bruksgjenstander laget i kobber, messing og sink. Helt siden starten har de vektlagt tidløs form og god funksjon med humoristisk tilsnitt. Alessis visjon har vært å skape bruksgjenstander som kan gi gode estetiske og visuelle hverdagsopplevelser. Slik kan Alessi sammenliknes med viktige bevegelser i designhistorien som Bauhaus og Scandinavian Design. Ut over på 1950-tallet begynte Alessi å knytte frilansdesignere til firmaet, og det var på 1980- og 1990-tallet at Alessi utviklet seg til å bli et kulturnavn innen design. Viktige designnavn som Philippe Starck og

Alessandro Mendini bidro til å styrke designprofilen i denne retningen. Alessis designprofil på 1980- og 1990-tallet ble knyttet opp mot en eksperimentell design (også kalt motdesign), det vil si en design som gjorde opprør mot den funksjonalistiske stilen som hadde dominert fra 1920-årene og frem til 1970-tallet. Nå ble det benyttet nye og uvante materialer, man gikk vekk fra ønsket om enkelhet, saklighet og funksjonalitet, og design med farger og humor blir vektlagt.

Alessandro Mendini (f. 1931) er en av designerne som ble knyttet til Alessi fra slutten av 1970-tallet, og han er kanskje den av frilansdesignerne som har gjort seg mest bemerket for Alessi. Han er både arkitekt, forfatter, designer og billedkunstner. Hans design preges av lekenhet og ekspressivitet, og hvor funksjonen ikke i første rekke styrer formen, selv om kravet til funksjonalitet også blir tilfredsstilt. Han har gjenopplaget de ekspressive verdiene ved dekor og har gjort dette til et konsept og et fundament for utviklingen av sin figurative design. Dette er også en posisjon som fører ham nærmere kunsten enn designen. Ved å leke med former og farger har designeren skapt en hel serie produkter for Alessi, hvor vinåpneren «**Anna G**» (tegnet i 1994) kanskje er det mest kjente produktet hans. Den fargerike vinåpneren er formet som en dame med hode, armer og en nett liten kjole! At den i tillegg er svært funksjonell, har nok bidratt til dens popularitet.

Forslag til undervisningsopplegg – formingsfag

Nedenfor gis det tips til tema og tilhørende spørsmål/elevaktiviteter knyttet til de ulike tema

Tema: kunsthåndverk og design - generelt

Velg ut en av gjenstandene – og finn ut mest mulig om gjenstanden (kunstner/designer og selve objektet). Presentasjon for klassen: beskriv gjenstanden og presenter det du har funnet ut om kunstneren/designeren. Hvorfor valgte du akkurat dette objektet?

Diskuter forskjellen på design og kunsthåndverk, det vil si forskjellen på masseprodusert og unike arbeider.

Tema: design

Hva er design? Hva er god og dårlig design?

Ledetråd: Ta utgangspunkt i én og én av designobjektene i vandretstillingen (men se gjerne på forskjellene mellom flere objekter også), og benytt noen av spørsmålene nedenfor som utgangspunkt for diskusjon.

Er gjenstanden god å bruke? Er den funksjonell? Er den upraktisk? Tilfredsstill den bruksområdet den er designet for?

Er gjenstanden fin å se på? Eller utfordrer den vår oppfatning av hva som er pent/stygt?

Forteller gjenstanden noe om designeren eller noe om brukeren?

Hvorfor ser gjenstanden ut akkurat som den gjør? Hva har formgiveren lagt mest vekt på; at gjenstanden er pen å se på, eller at den er funksjonell?

Se på designens historie fra 1800-tallet og frem til i dag. Hvordan har designgjenstandene utviklet seg, og formene endret seg i løpet av 1800- og 1900-tallet?

Noter ned alle gjenstander du berører/bruker i løpet av en dag – fra du våkner til du legger deg. Videre i gruppe: hver gruppe konsentrere seg om et område (badet, kjøkkenet/skoleveien/klasserommet osv). Snakk om de tingene dere møtte innenfor dette området. Var det noe dere satte pris på, det vil si som er brukervennlig og nyttig, andre ting som er upraktiske og som derfor irriterer. Kom med forslag til forbedringer av disse produktene!

Min favoritt-designgjenstand: vi omgir oss med mye design som vi ikke tenker over. Tannbørsten, tripp-trapp-stolen osv. Hvilke gjenstander syns du både er praktiske og samtidig fine å se på?

Lag egne designgjenstander. Bruk fantasien. Kan du for eksempel lage et bestikk, en stol, et fat? Bruk materialer som du er kjent med, tenk på at det skal ha en nytteverdi, men vær samtidig bevisst på «designen». Den skal ha en bestemt utforming, «et uttrykk», som du syns er vakkert og pent. Det kan hende andre er uenig i hva som er pent, men det er det som gjør design spennende! Dersom du ikke finner materialer som gjør det mulig å lage den gjenstanden du får en idé til, så tegn den i stedet, og beskriv hvilke materialer, farger og teknikker du kunne tenkt deg å benytte for å lage produktet. Akkurat slik en designer jobber, først «på papiret», ved å tegne og beskrive sine idéer, for deretter å få gjenstanden produsert av en fabrikk.

Tema: smykke og kunsthåndverk

Hva er et smykke? Hva betyr ordet? Finnes det en enhetlig definisjon som alle kan enes om?

Kultursmykker: Finne eksempler på smykketradisjoner i egen og andre kulturer: i den vestlige kulturen fra vikingtiden, middelalderen og frem til 1800- og 1900-tallet (benytt smykkene i vandreutstillingen for den siste perioden), i den samiske kulturen, i indianerkulturer, i australske kulturer, i afrikanske kulturer.

Hvorfor smykker vi oss? Mennesker med pynt/mennesker uten pynt. Sier det jeg vil bære noe om hvem jeg vil være? Smykker for en hver smak? Forskjell på smykkebruk hos «fine fruer»/ «mannen i gata»/børsmegleren/rockeren/kunstneren/baby/ungdom/student osv.

Samtale, skrive, tegne, fotografere, diskutere.

Mitt favorittsmykke: Smykkets materiale, form, design, farge, format, teknikk, innhold (idé). Ta med til skolen og vise frem, tegne, fotografere, beskrive, begrunne.

Mitt ønskesmykke: Utradisjonell i idé, materiale og teknikk. Tegne, lage fotomontasje, eller framstille den originalt til bruk!

Fremtidssmykke: Hva slags smykke bærer mennesker fra min generasjon og mitt miljø om 100 år? Tenk utradisjonelt og bruk fantasien, kom med idéer om form, materiale og teknikk. Tegn eller fremstill en modell.

Gjenbrukssmykke: noe som skal kastes? Eller kjente ting i nye og ukjente sammenhenger? La ulike bruksgjenstander fra samfunnet rundt deg være inspirasjon og utgangspunkt for å lage egne originale smykker!

Tips til hvordan utstillingen kan benyttes

tverrfaglig

Norsk:

Eventyr og sagn. Finn eventyr som viser til smykker og edelstener.

Skriftlig oppgave innenfor ulike genrer: skildre et smykke du er glad i/en bruksgjenstand med «god»/ «dårlig» design. Skriv hva smykket/gjenstanden betyr for deg! Ellerdikt opp en spennende og fabulerende historie om et smykke/et bruksobjekt.

Kristendom:

Bruk en bibelordbok og se hva dere kan finne på stikkord som *gull*, *sølv*, *skatt*, *perler* m.fl. Ofte er begreper som gull og skatter negativt ladet i Bibelen. Hvorfor?

Historie/samfunnsfag:

Bruk av smykker i Norge i tidligere tider: vikingtiden, middelalderen, 1800-tallet, 1900-tallet frem til i dag. Bruk av smykker i andre kulturer. Hvilken sosial betydning har smykkene hatt gjennom tidene?

Bruk av design i Norge i tidligere tider: vikingtiden, middelalderen, 1800-tallet, 1900-tallet frem til i dag. Hvilken sosial betydning har designgjenstandene hatt gjennom tidene?

Litteratur

Ada Polak: *Gullsmedkunsten i Norge før og nå*, Oslo 1970

Edward Lucie-Smith: *Illustrert kunstordbok*, Oslo 1990

Fredrik Wildhagen: *Norge i Form – kunsthåndverk og design under industrikulturen*, Oslo 1988

Ingvar Klingenberg: *Kunsthåndverk og design i Norge*, Oslo 2001

Jorunn Haakestad (red.): *Design – symbol – stil. Kunst og industri i det 20. århundret*, Oslo 2000

Norges Gullsmedforbund: *Gull og sølv. Læring til svenn. Yrkeslære for gull- og sølvsmedfag*, Oslo 1997

Norges Gullsmedforbund: *Stempler. Gull- og sølvarbeider*, Oslo 1981

Turid Elsness, Anny Haabesland, Ragnhild Vavik: *Kunst og håndverk – 6. klasse*, Oslo 1998