

Analysera formen

Till dig som är pedagog

Vi har satt samman ett pedagogiskt material för dig som vill arbeta med designanalys av föremål. Det består av bakgrundsmaterial samt förslag på övningar. Lektionens syfte är att bredda förståelsen för funktion och form och hur föremål berör oss i vår vardag: vad är viktigast, form eller funktion? Materialet kan både användas som gruppövningar eller individuella uppdrag. Detta vet du som pedagog bäst själv.

Vi hoppas att underlaget är användbart och du får gärna återkoppla dina synpunkter till oss på:

pedagog.rohsska@kultur.goteborg.se



Figurin RKM 97-2010



Röhsska

Museum of Design
and Craft

Vad är design?

Ordet "design" har många betydelser och är besläktat med ord som "plan", "ritning" och "gestalt". Ordet är från börjat latinskt och bottnar i ordet för signum, ordet för tecken; de-sign blir då att avteckna.

Röhsska museets har en bred definition av design, som också inkluderar konsthantverk. När vi talar om ett föremåls design kan vi mena hur dess delar, material, former och färger samspelar

med varandra och bildar en helhet. Ordet kan också beteckna den skiss som föregår själva tillverkandet av objektet. Design är materia, misstag, form, funktion. Design är mångfald. Vi förhåller oss till design som något som utvecklas i ständig dialog med omvärlden. Vi talar också ofta om ett vidgat designbegrepp. Begreppet innefattar bland annat processer, tjänster, företeelser och rörelser som är knutna till kultur- och samhällsfrågor.

Vad är designanalys?

En designanalys syftar till att gå närmare in i ett föremål. Vad är dess funktion, hur är det präglad av sin tid och hur har den påverkar oss? Ett föremål kan analyseras på olika sätt och med flera perspektiv. Det finns aldrig en bestämd betydelse utan utgångspunkten för våra tolkningar är den personliga.

Ett föremål bär spår av den tid den är skapad i, utifrån material, stildrag och färgval. Det säger även något om hur samhället ser på makt och jämställdhetsfrågor, vem har fått möjligheten att designa, vem som föremålet är tänkt till och hur produktionslinjen ser ut.



Citruspress RKM 67-1992

Lektionsupplägg

Förbered lektionen genom att leta upp 6-7 st föremål från din närmiljö. Det kan vara allt från en elvisp till en abstrakt figur. Välj gärna en blandning mellan vanliga och ovanliga föremål. Se till att frågorna med Designanalys 1 och 2 finns tillgängliga och att eleverna inte ser alla föremålen.

Lektionen är uppdelad i två delar. Tanken med två delar är att närma sig ett samtal utöver form och funktion. Vad är det som gör att vi omger oss med vissa stilar/färger? Vad kan ett föremål göra för oss och vad kan de betyda för sin ägare?

Börja med att ställa lite inledande frågor exempelvis: vad är design för dem? Vilka olika typer av design kan man jobba med? Är det någon som funderat på att jobba med design? Använd gärna våra informationsrutor som stöd.

Berätta om upplägget och dela in klassen i grupper om max 5 elever/grupp. Introducera vad en designanalys är och att det inte finns något rätt eller fel i de kommande analyserna.



Ryggsäck RKM 38-2018



Cykelbarnstol RKM 63-1999

Designanalys 1

Ta fram ett valfritt föremål och gör en gemensam analys av det, med stöd av frågorna i Designanalys 1. Lägg inte alltför mycket tid på denna genomgång då syftet med den endast är för att försäkra dig om att eleverna förstår frågorna och den kommande uppgiften.

Placera ut ett föremål per grupp tillsammans med frågorna i Designanalys1. Svara inte på några frågor om vad det är, ålder eller var det kommer ifrån, utan hänvisa endast till frågorna.

Grupperna får ca 5 min på sig att svara på frågorna samt att skriva ner sina svar på pappret.

När tiden har gått ut, så får varje grupp kortfattat presentera föremålet utifrån sina analysfrågor. Om de inte vet vad för något föremål de har analyserat, så bjud in övriga deltagare till att gissa/berätta vad det är. Om ingen kan gissa rätt, berätta vad det är och se om analysen av föremålet behöver justeras.

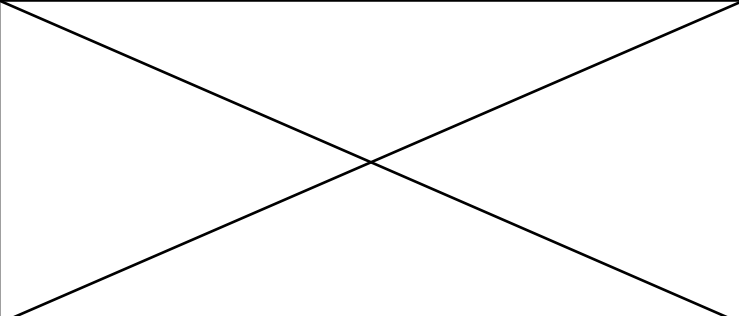
Designanalys 2

Det har åter blivit dags för en gemensam analys, denna gång utifrån frågorna i Designanalys 2. Använd dig av samma föremål som tidigare. Dessa frågor är lite svårare och begreppen kan behöva diskuteras igenom så att alla förstår dem.

Grupperna ska nu byta plats med varandra men lämna kvar sitt föremål och analys svar från deras tidigare presentation. Syftet med denna förflyttning är att föremålen blir sedda på med nya ögon och motverkar att deltagarna ledsnar på att analysera sitt objekt.

Dela nu ut frågorna i Designanalys 2 och upprepa gruppövningen. Begränsa åter igen tiden till ca 5 min för att svara på frågorna och förbereda en presentation av gruppernas analys. När tiden har gått ut genomför åter igen en presentationsrunda.

Avsluta med en gemensam diskussion. Hur upplevdes övningarna? Be alla berätta om vilket föremål som de tyckte bäst om och varför. Om tid finns får de gärna nämna en reflektion som de har fått under designanalyserna.

Designanalys 1			
<p>Titta på föremålet och svara på frågorna nedan. Om du inte har svaret, skriv ner vad du tror att det kan vara. Förbered så att ni kan presentera er analys för resten av klassen!</p>		<p>Bruksfunktioner</p> <p>Vad används föremålet till?</p>	
<p>Sinnliga funktioner</p> <p>Hur ser den ut? Hur luktar den? Hur känns den? Hur låter den? Hur smakar den?</p>		<p>Sociala/kulturella funktioner</p> <p>Vad berättar föremålet om ägaren? Vad berättar föremålet om den tid som den blev designad i? Hur påverkar föremålet ägaren och rummet som det är placerat i?</p>	
Designanalys 2			
<p>Läs igenom de olika funktionerna nedan. Ett föremål kan ha många olika funktioner beroende på vem som analyserar det. Vilken funktion passar bäst in på ert föremål och varför? Förbered så att ni kan presentera er analys för resten av klassen!</p>			
<p>Mystiska funktioner</p> <p>Ett objekt man dras till utan att förstå varför.</p>	<p>Dröm-funktioner</p> <p>Ett objekt som får en att drömma eller tänka på sig själv på en annan plats.</p>	<p>Cool-funktioner</p> <p>Något som är häftigt, svänger.</p>	
<p>Humor-funktioner</p> <p>Något som är roligt eller konstigt på ett kul sätt.</p>	<p>Tradition-funktioner</p> <p>Slår an en ton av historia, tradition och tillhörighet med det förflutna.</p>	<p>Arkaiska funktioner</p> <p>En upplevelse som knyter an till något bortom kulturen och historien. Upplevelsen av knastret från ett nybakat bröd eller ljudet från en porlande källa.</p>	