

# Opgaveark: Idégenerering med Holmegaard Værk

Et forløb til Håndværk og design

Når museet åbner, bydes du velkommen indenfor på Holmegaard, hvor en fantastisk samling af både glas og keramik viser, hvordan tidens mange designere og formgivere er blevet inspireret af det naturskønne område omkring værket, af dyreliv og planter. Ud fra keramiske krukker vokser fantastiske dyr, mens blomster og blade slynger sig op og ned af glasvaser.

Alt dette kan du komme og se nærmere på, når museet åbner - men du kan allerede nu lære mere om, hvordan en kreativ designprocess kan skydes igang. Her får du et hjemme-skole opgaveark, der lærer dig, hvordan du kan tænke kreativt og finde på nye idéer til designs.

Du kan selv afprøve, eksperimentere og udvikle dine egne idéer ved hjælp af idégenereringsværktøjer og skitseteknikker - sæt kreativiteten i gang!

Innovation og kreativ udfoldelse er i højsædet i dette hjemmeforløb, hvor du lærer om, hvordan man udfordrer udtrykket og finder nye sammenhænge!

Sådan bliver du klar til at blive den næste dygtige designer og klar til at se udstillingen på Holmegaard Værk med helt andre øjne. Måske kan du, efter selv at have været kreativ, bedre se, hvor hver designer har fundet sin inspiration?

Nogle gange er det let at se, hvor designeren har fundet sin inspiration. Det er umiddelbart og tydeligt.

Du kan nok nemt finde det design

- der hedder elefanter
- hvor ørnehoveder kigger ud
- du kan gemme dine sparepenge i
- hvor hesten gemmer sig?

Andre gange er det sværere - kan du fx se hvilket design

- der er inspireret af en vintergæk?
- der hedder næbvasen?
- der er blevet til et smukt glas inspireret af en viol?

Nogle gange kombinerer man en funktion og en inspirationskilde uden at lave meget om, andre gange er inspirationen mere abstrakt. Det er op til designeren - DIG - og det kommer også an på, om man bare skitserer på idéen én gang eller kommer med en hel række idéer til, hvordan fx en kop og en giraf kan kombineres.

Måske kan den lange hals blive en elegant hank?

Måske skal koppen stå på høje, slanke ben?

Måske er det giraffens mønster, der skal danne inspiration? Måske er det noget helt 4. du vil tage med fra giraffen - dens øje, øre, tunge? Undersøg din inspirationskilde nøje og find mulighederne.

Der er mange muligheder, og det er ikke altid den første idé, der er en bedste. Prøv dig frem.



# Først skal vi have tankerne og blyanten i gang!

På de næste to sider skal du kombinere en funktion og en inspiration.

I opgaven træner du din evne til at lave visuelle kombinationer. Du skal kigge godt på billederne og danne bro mellem funktionerne til venstre i tabellen og inspirationerne øverst i tabellen.

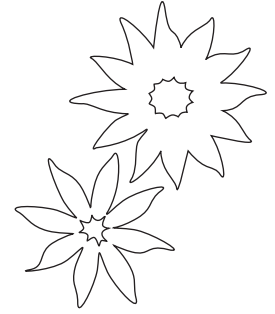
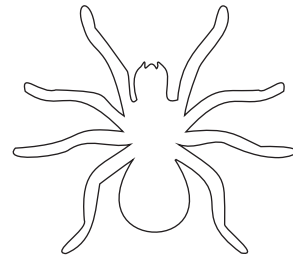
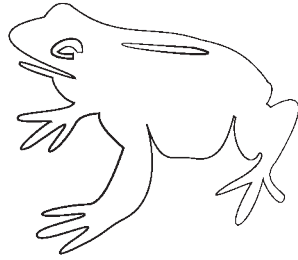
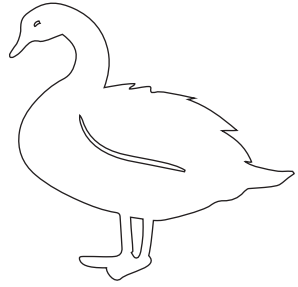
Opgave: skitser en kombinationsidé i hver af firkanterne i tabellen, som forbinder den funktion og inspiration, der hører til hvert felt.

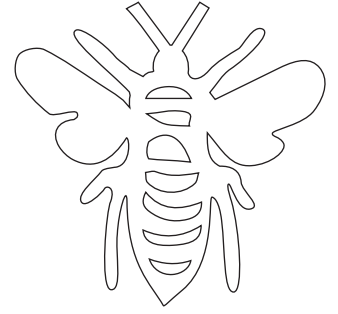
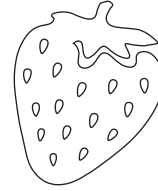
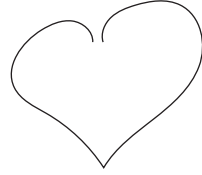
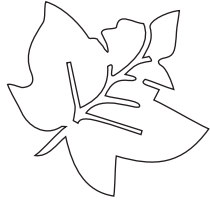
Ex. frø + vase = vase med frø på (den umiddelbare kobling)

El. lys + blomst = lysestage formet som en blomst (her er lyset og blomsten ikke bare sat sammen, men der er blevet designet en stage til lyset formet som en blomst)

**Hvordan du kombinerer er op til dig**

- du må gerne tilføje ting for at få kombinationerne til at give bedst mulig mening for dig.





# Nu skal vi gå mere i dybden!

Nu har du skitseret dine umiddelbare idéer - men hvad sker der, hvis du skal finde på ikke bare én måde at kombinere funktion og inspiration?

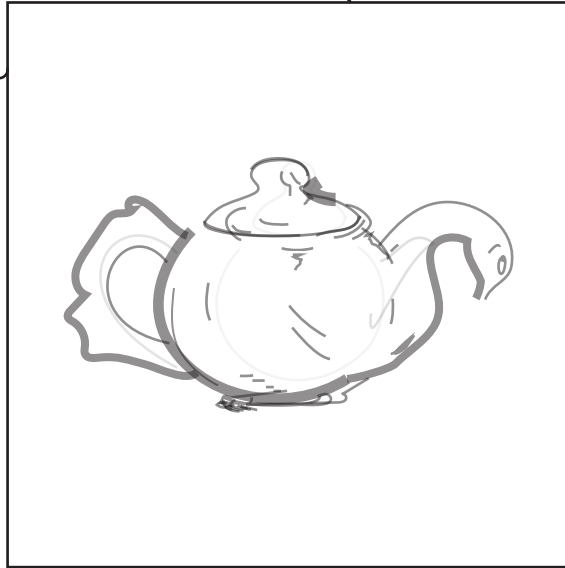
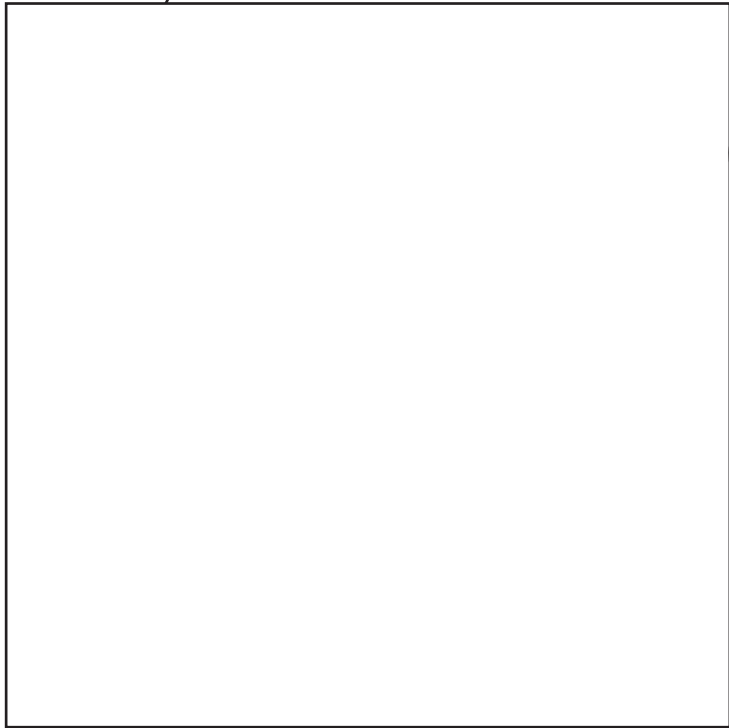
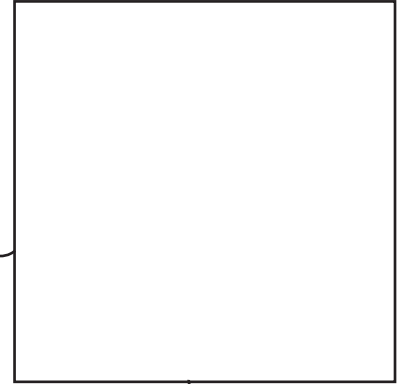
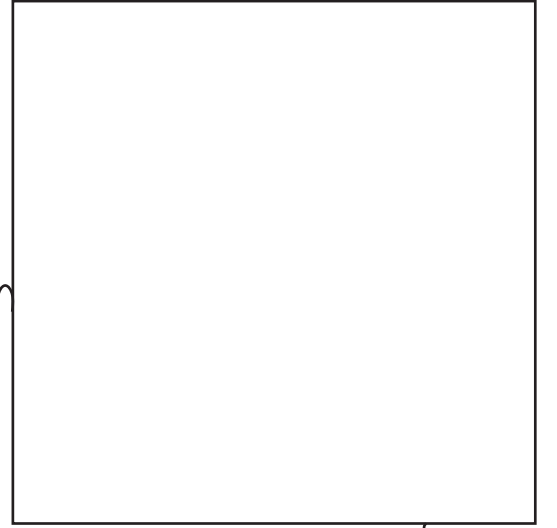
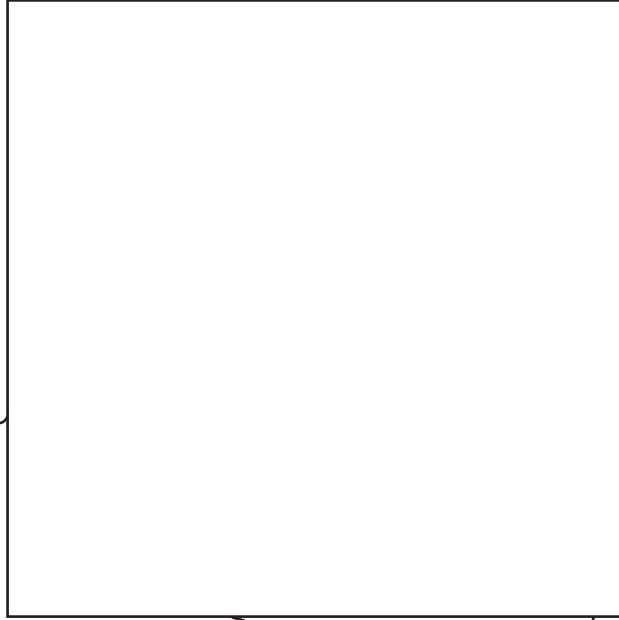
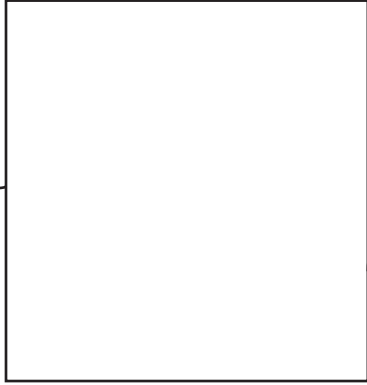
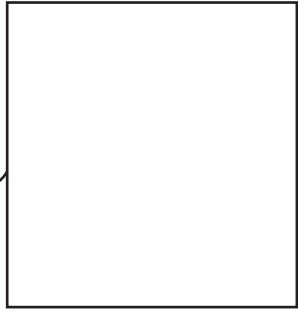
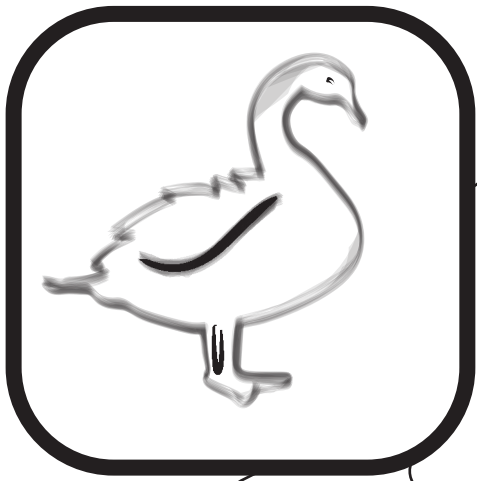
Nu skal vi bygge videre på dine idéer - næste opgave er bygget op efter sammen princip som sidste opgave, men i stedet for at kombinere én funktion med mange forskellige inspirationskilder, skal du nu kombinere samme funktion og inspiration på mange forskellige måder - din første idé får ikke længere lov at være sidste og bedste idé.

Fordi vi tager udgangspunkt i Holmegaard Værk, skal du nu kombinere de kendte funktioner, som designerne på Holmegaard arbejdede med og de inspirationskilder, som stedet er kendt for, nemlig dyre- og plantelivet i mosen.

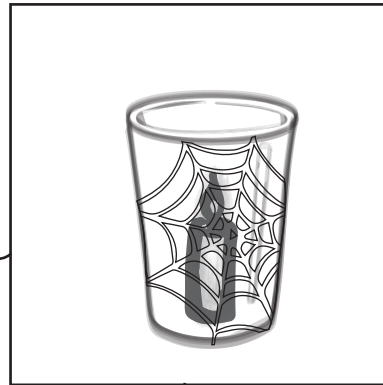
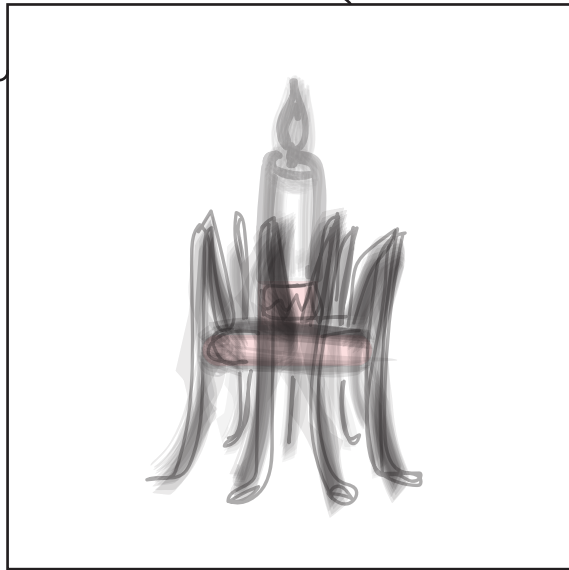
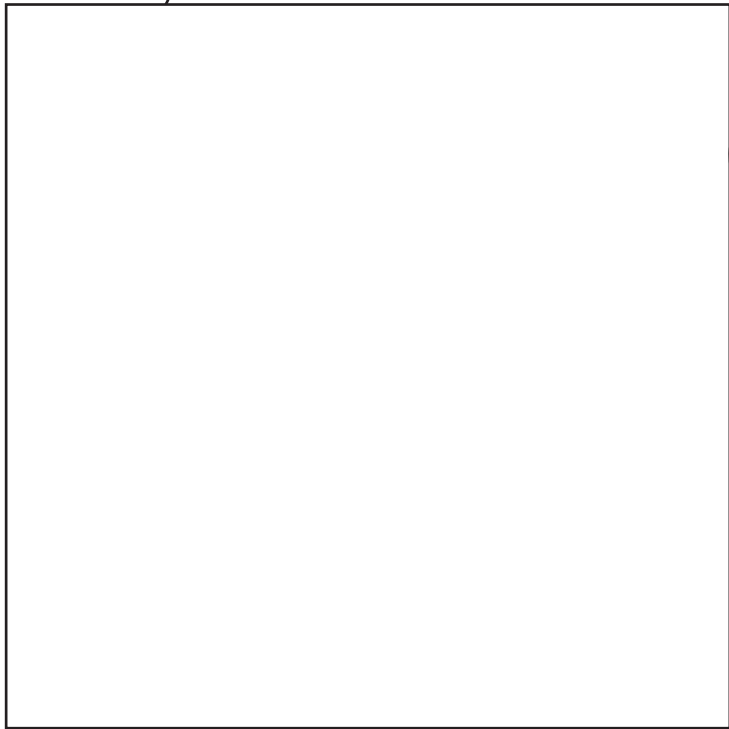
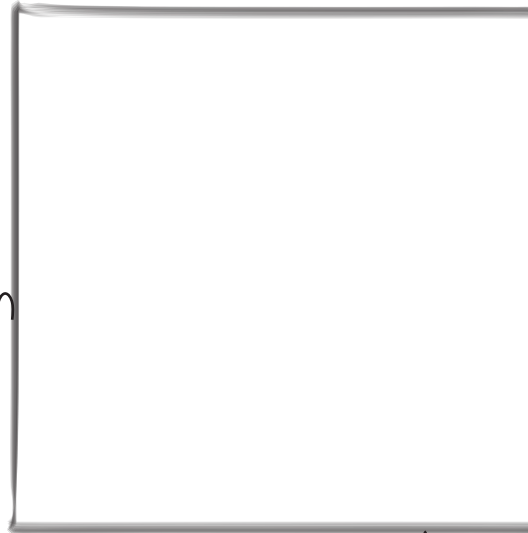
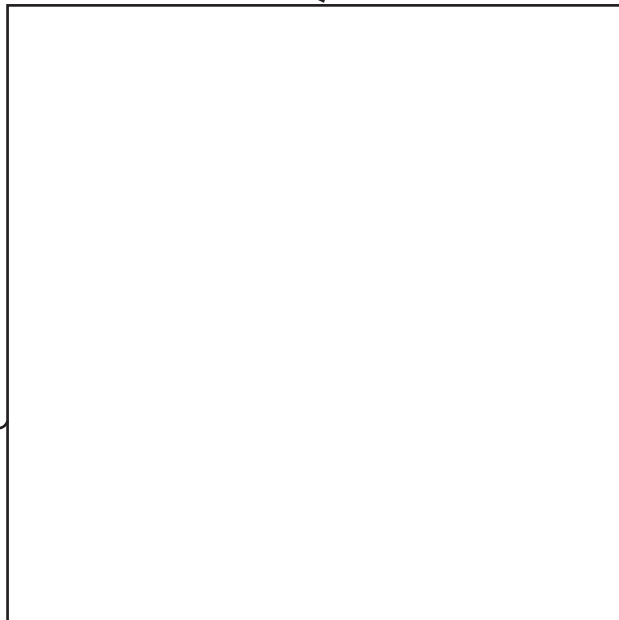
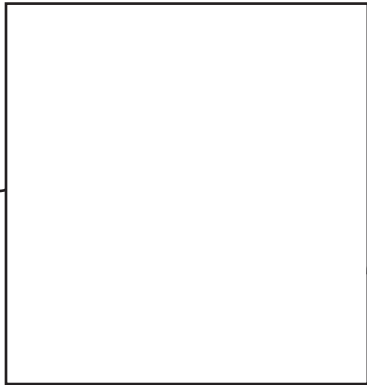
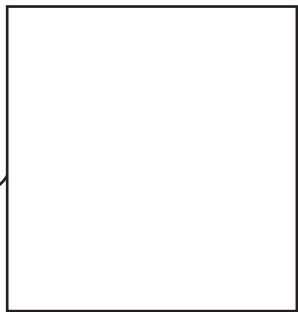
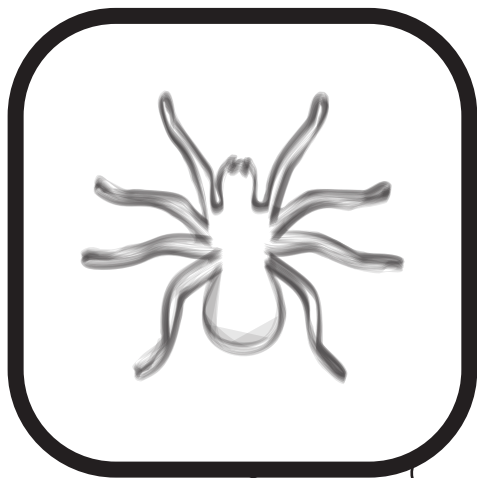
På de næste sider skal du kombinere funktion og inspiration til mange designforslag.

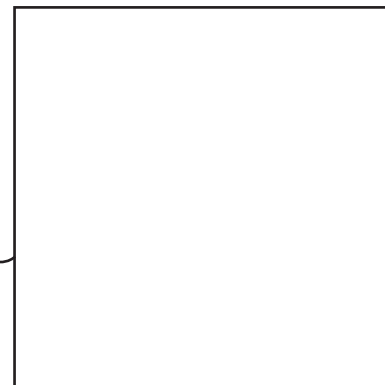
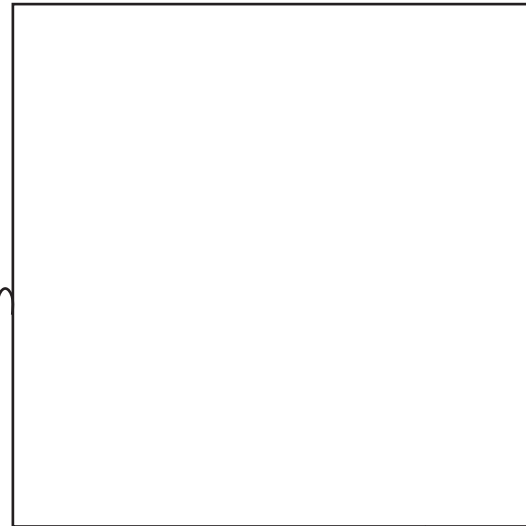
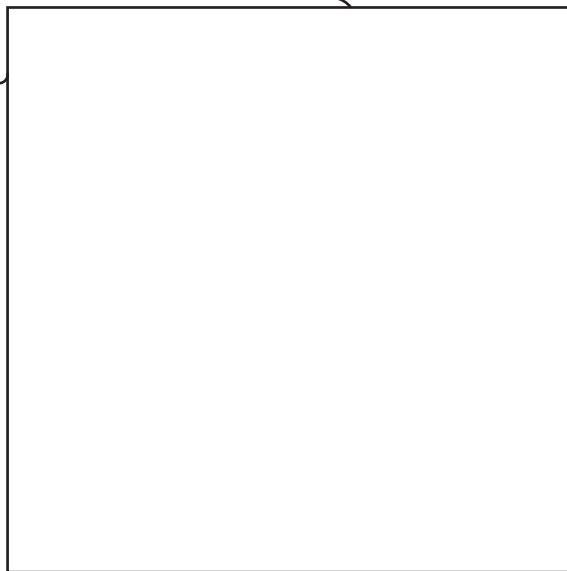
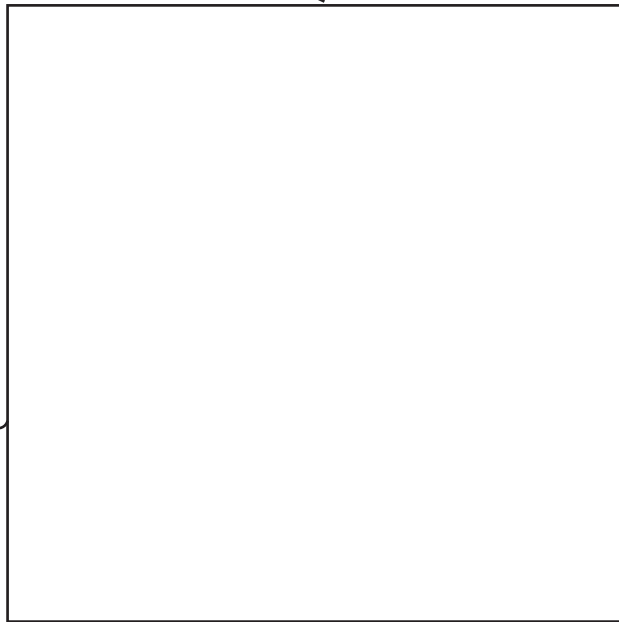
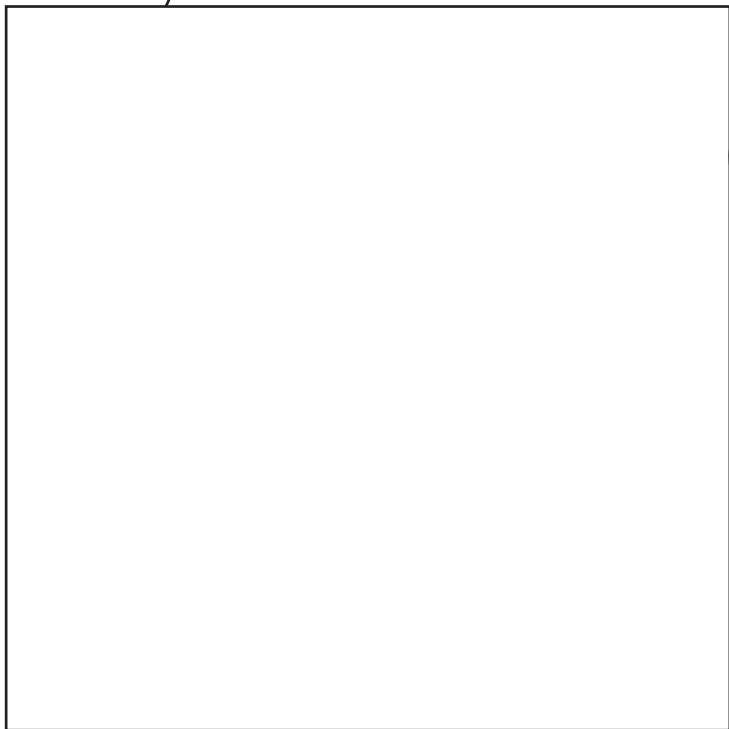
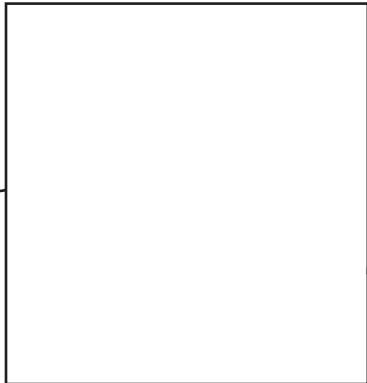
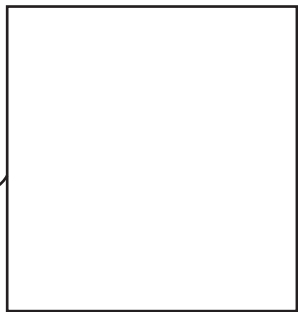
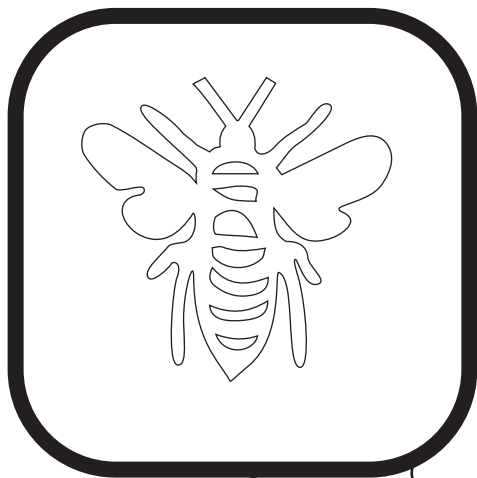
Husk, at du bare skal skitsere - det er idéerne, der er vigtige, så få dem ned på papireret, mens de er friske. Brug ikke for lang tid på hver tegning. Sæt evt. en timer, så tempoet holdes oppe.

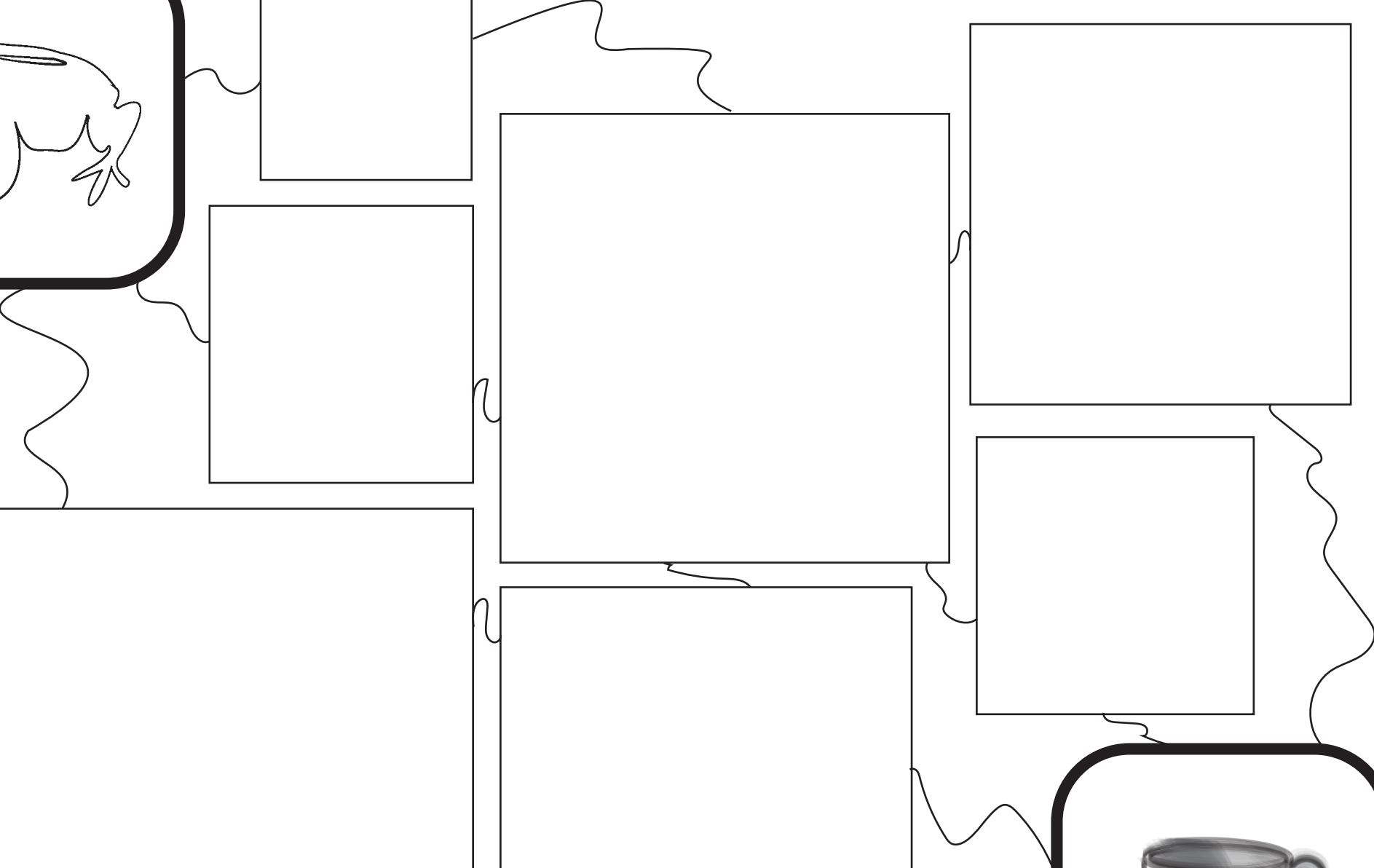
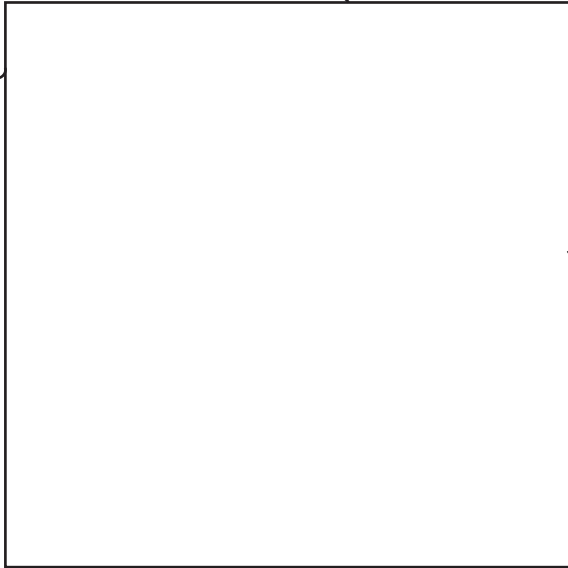
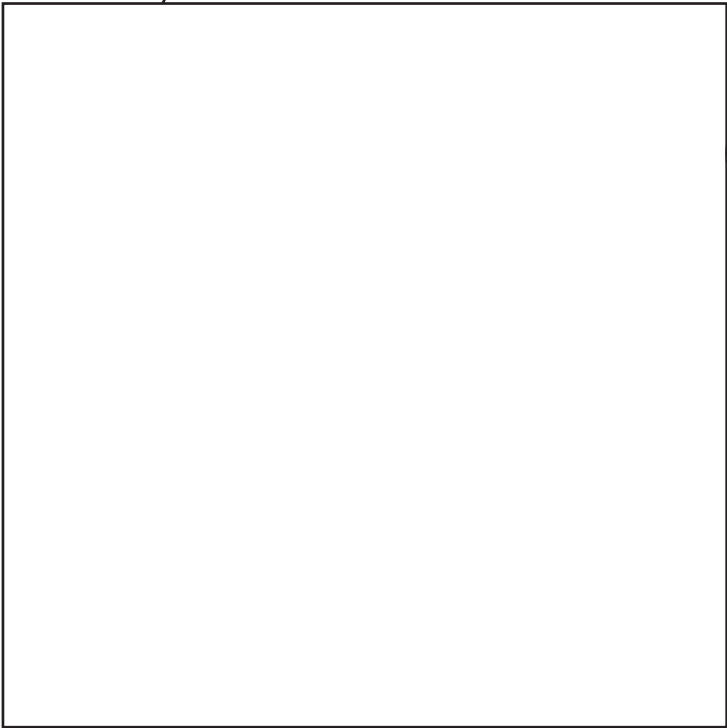
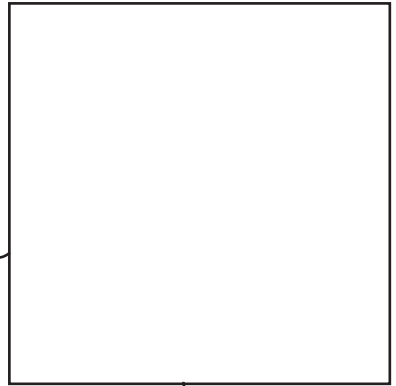
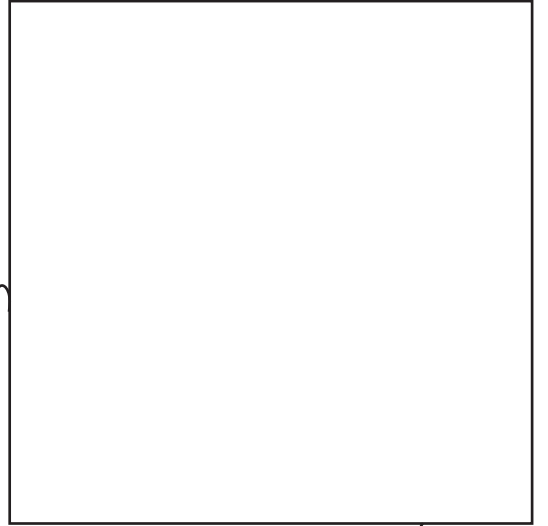
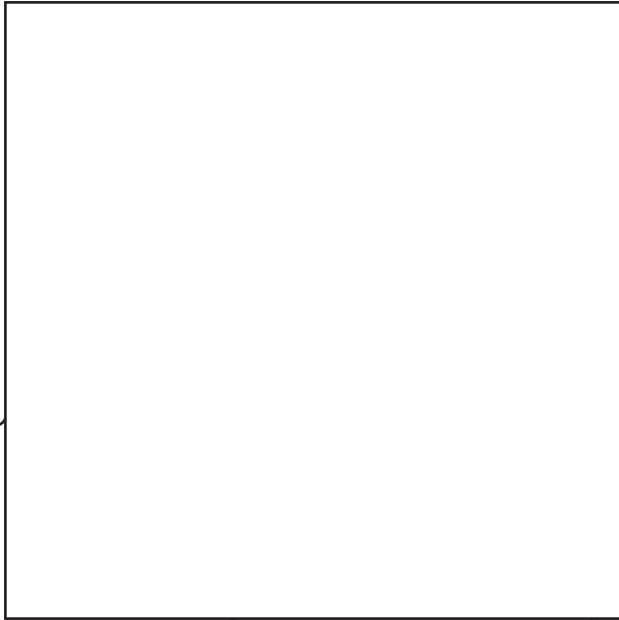
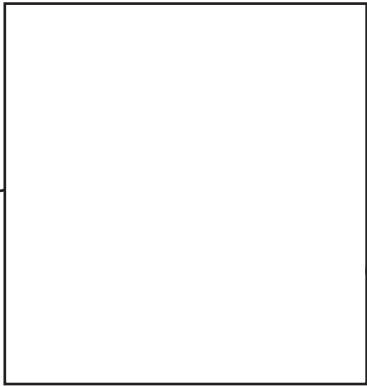
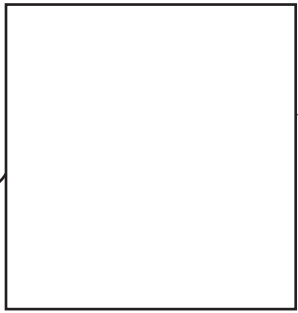
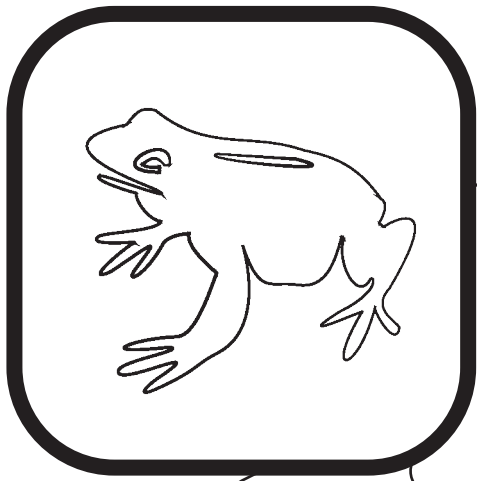
I opgaven træner du din evne til at lave visuelle kombinationer og finde flere løsninger på samme problem. Vi skal opbygge din idébank. Du skal ikke være bange for at lave skøre og vilde idéer - måske genererer dine skøre idéer noget nyt - sæt kædereaktionen i gang og tegn løs!

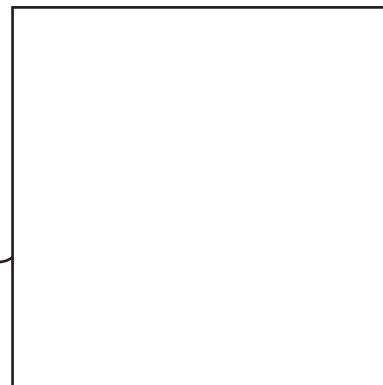
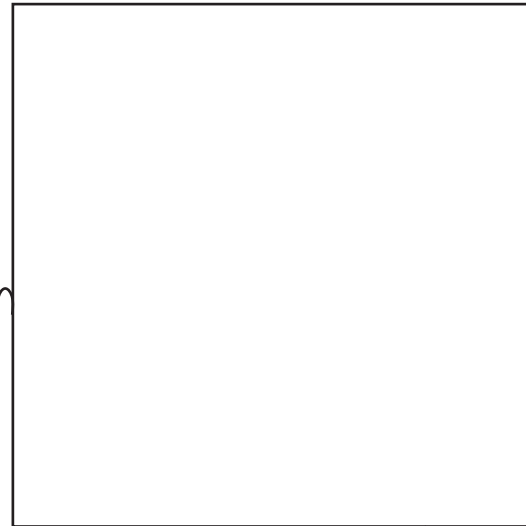
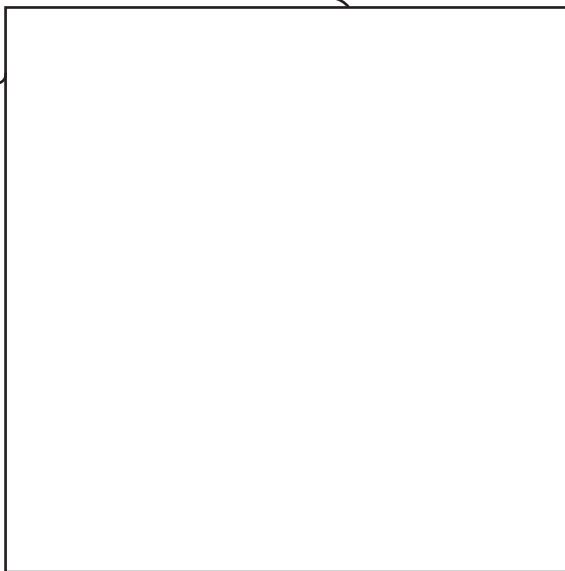
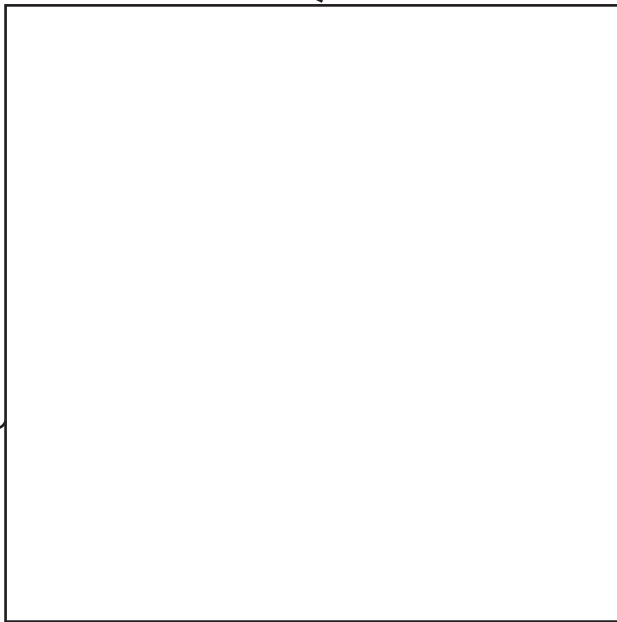
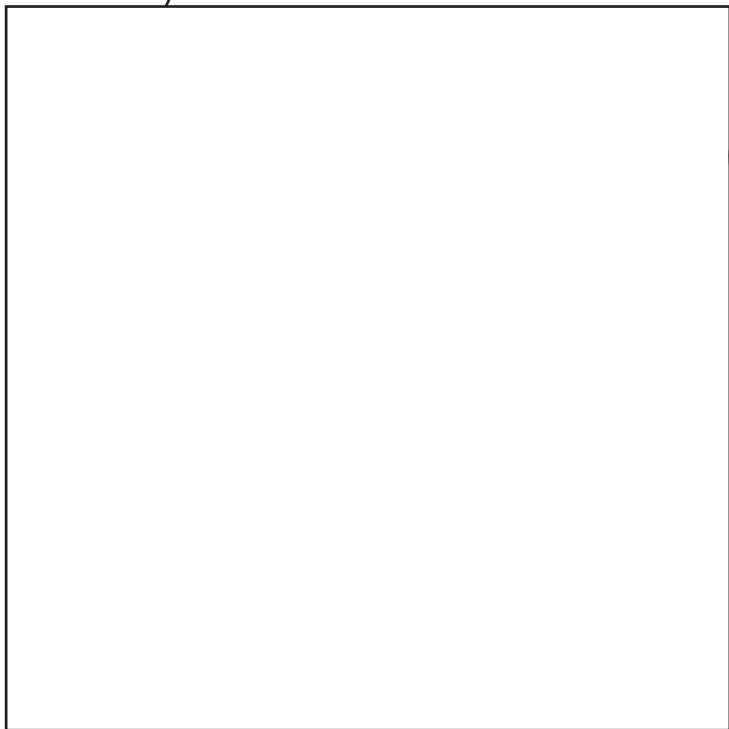
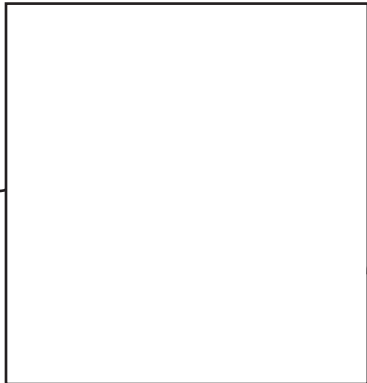
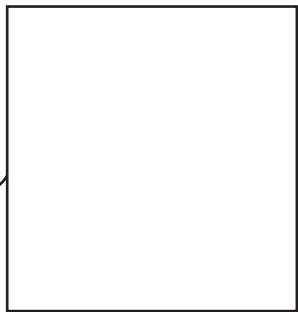
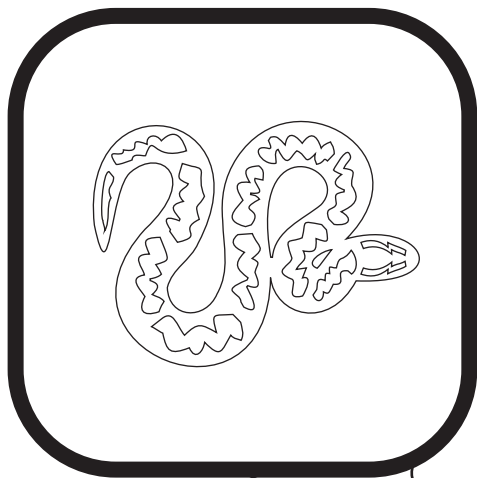


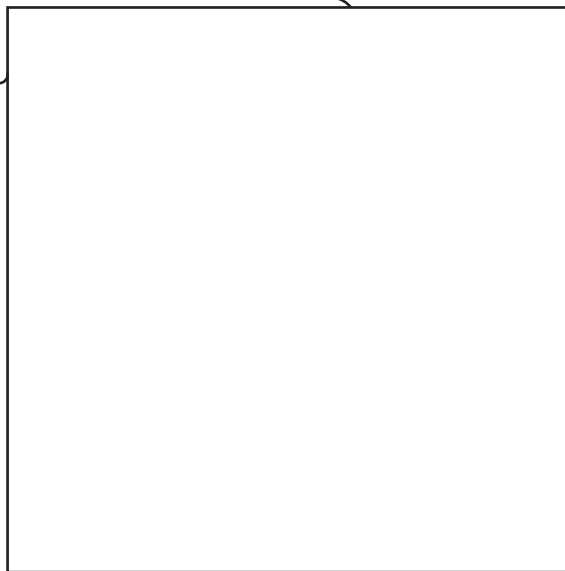
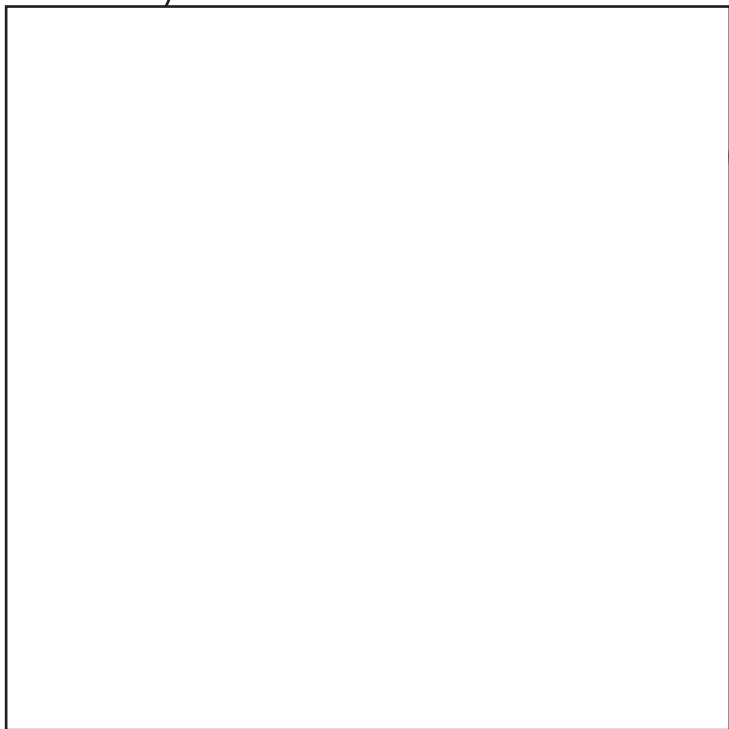
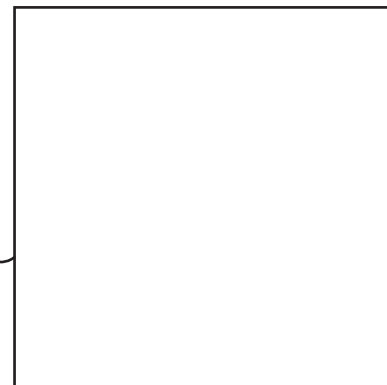
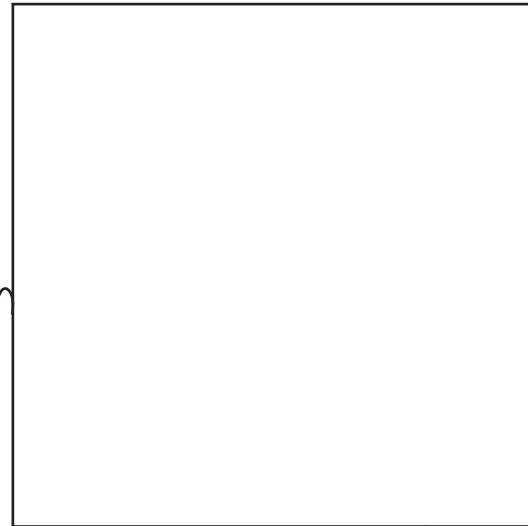
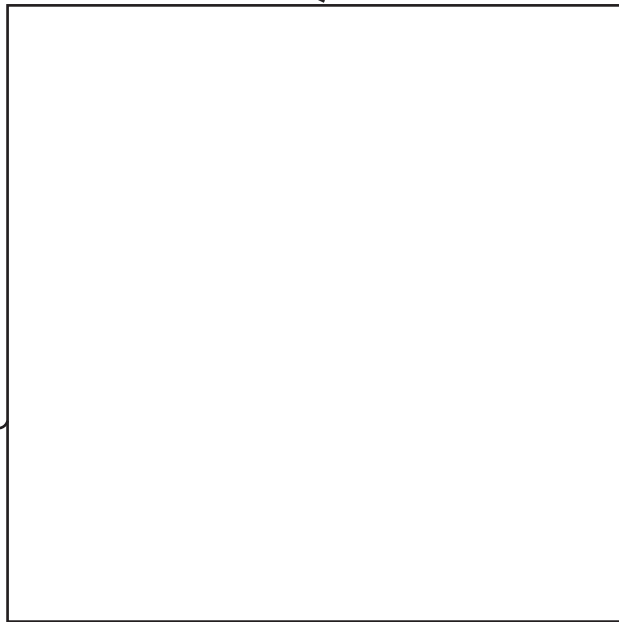
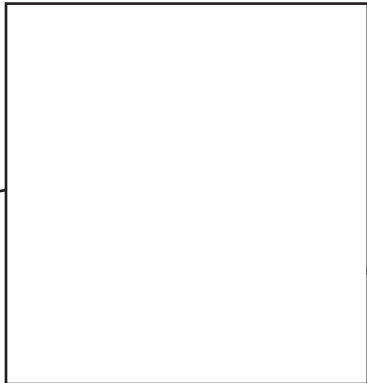
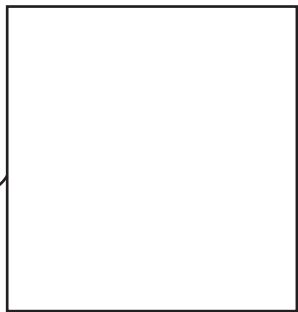
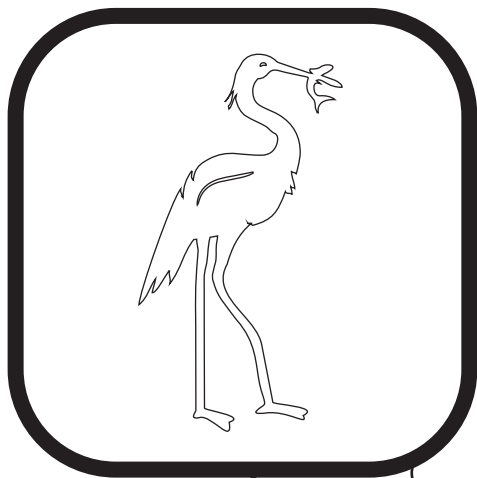




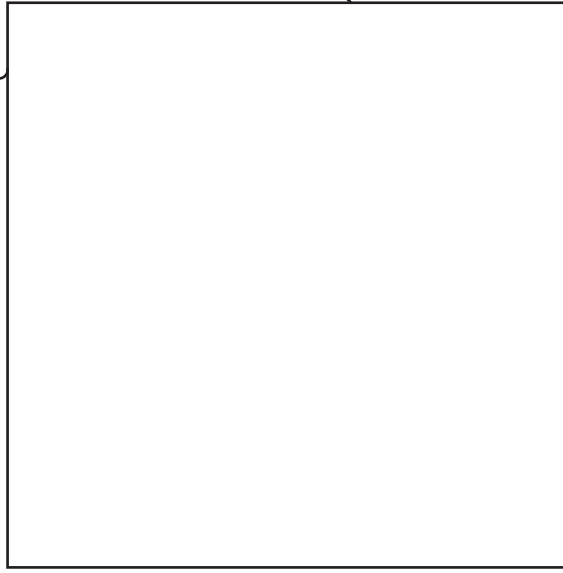
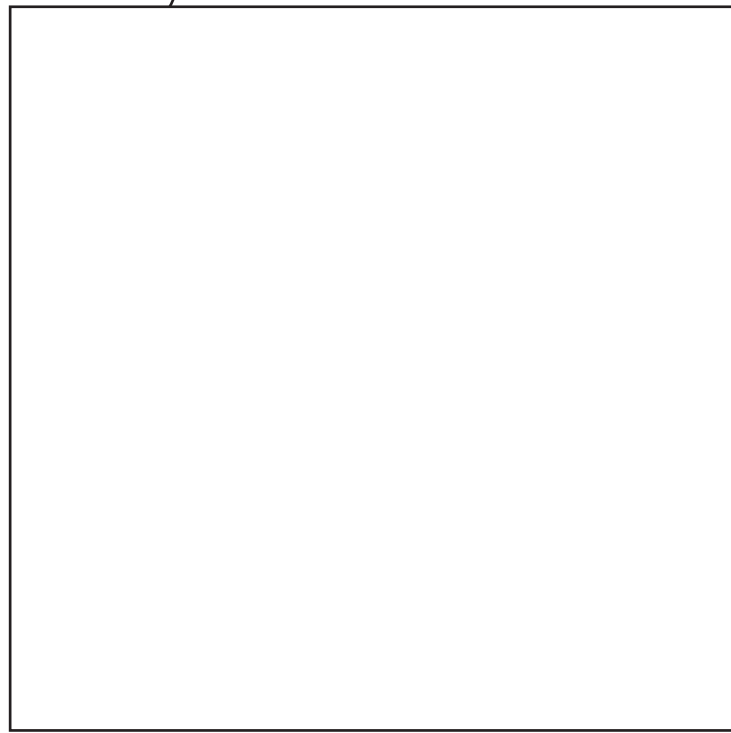
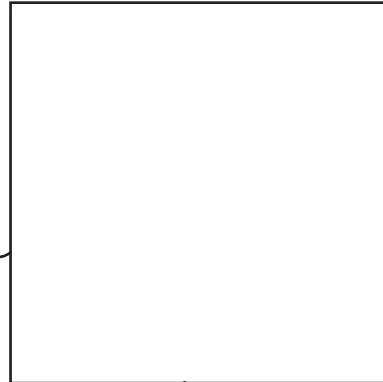
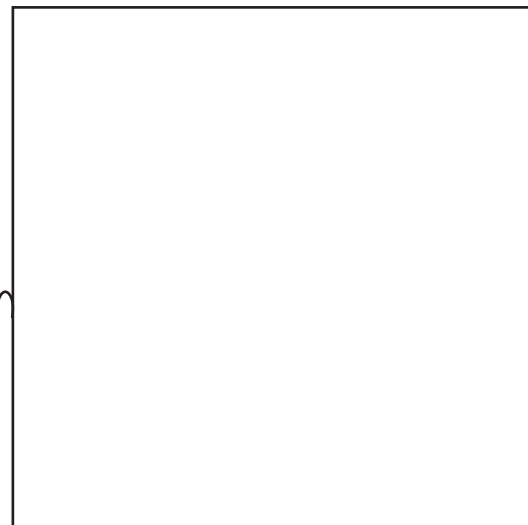
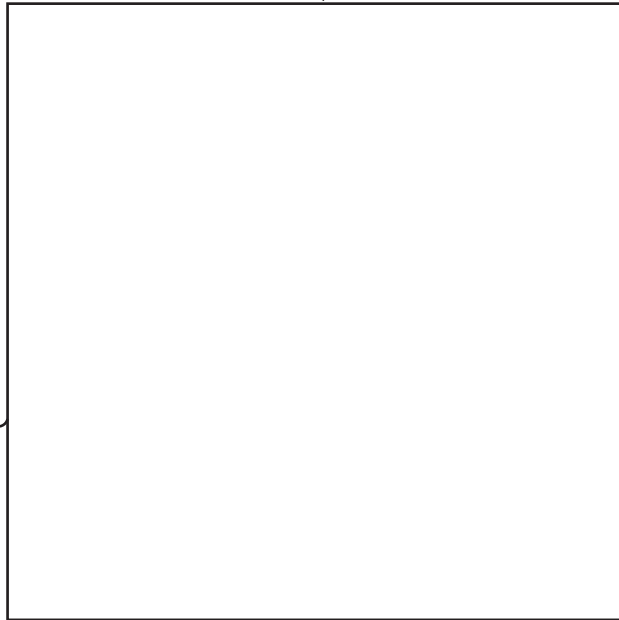
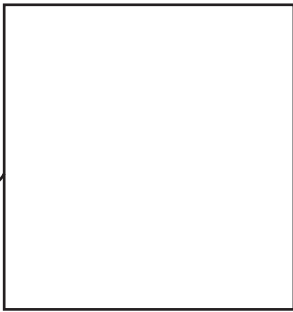








**Find en inspiration i en avis eller et blad og lim det ind her**



**Kig i skabe og skuffer, på hylder og reoler, og find en funktion, du gerne vil arbejde ud fra**

# Tag et valg om funktion!

Nu har du arbejdet en hel masse med inspiration og funktion. Vælg den funktion ud, du gerne vil arbejde videre med - skal det være et glas, en vase eller noget helt tredje?

Når du har valgt din funktion, tager du 5 minutter til at finde nye inspirationskilder i dit hjem. Skriv 10 inspirationskilder ned fx pensel, telefon, kam, pude, plante osv.

I hver af firkanterne på næste side skal du tegne kombinationen af den funktion, du har valgt, og et af dine inspirationsord.

Du behøver ikke tænke længe over hver enkelt kombination. Sæt evt. en timer, brug højst et minut på hver idé.

Formålet er at udbygge din idébank - alle ideer vil ikke være gode, men det er ikke vigtigt. I sidste ende, skal der bare være én enkelt god idé i blandt alle dine mange skitser.

1 \_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_

3 \_\_\_\_\_

4 \_\_\_\_\_

5 \_\_\_\_\_

6 \_\_\_\_\_

7 \_\_\_\_\_

8 \_\_\_\_\_

9 \_\_\_\_\_

10 \_\_\_\_\_

|   |   |   |   |    |
|---|---|---|---|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5  |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |



# Tag et valg om funktion!

Nu zoomer du endnu engang ind.

Tag et valg om, hvilken inspiration du bedst kan lide at kombinere med din valgte funktion. Nu nærmer vi os at finde dit designforslag.

Måske er du nået så langt i din proces, at tegningerne ikke varierer meget fra hinanden. Det er helt okay - dine skitser må gerne blive mere og mere konkrete, så du fastlægger dig på en endelig idé.

Er du derimod stadig i gang med at opbygge vilde idéer, er det også okay, det er her innovative og anderledes løsninger kan opstå. Prøv stadig at holde dig åben overfor nye idéer.

I hver af firkanterne på næste side skal du tegne kombinationen af din valgte funktion og inspirationsord på 10 måder.

Sæt evt. en timer, brug højst 3 minutter på hver idé.

Husk, at alle ideer ikke vil være lige gode. I sidste ende, skal der bare være én enkelt god idé i blandt alle dine mange skønne skitser.

|   |   |   |   |    |
|---|---|---|---|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5  |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

# Vælg ud!

Kig tilbage på alle de skitser, der har noget med den funktion og inspiration, du har valgt, at gøre. Vælg den bedste idé ud.

Det er først nu, du skal være kritisk overfor alle dine idéer. Vælg den idé, du tror, kan blive til det bedste produkt.

Det er nu, du vælger din endelige funktion og inspiration.

Funktion: \_\_\_\_\_

Inspiration: \_\_\_\_\_

Tegn din idé her



# Den umiddelbare form!

Nu har du arbejdet med en meget konkret inspiration og funktion, men på Holmegaard glasværk arbejdede designerne lige så meget på materialets præmisser, og lod glassets naturlige form inspirere dem til nye designs. Selv om de kom med meget færdige idéer, kunne deres designs ændre sig igen i mødet med glaspusteren og det flydende glas.

Du skal nu også til at arbejde med umiddelbare former og åbne dit design op igen.

Dyp din finger i kold kaffe, ufortyndet rød saft eller en anden tynd, farvet væske. Lad væsken dryppe fra fingrene ned på papir eller mal prikker med fingrene uden at kigge på papiret. Lad væsken selv forme sig til figurer.

Brug klatterne som dine nye grundformer - find ud af, hvad de kan i forhold til den funktion, du gerne vil arbejde med.

Skitser ud fra de nye former med din valgte funktion og inspiration. Brug blyant eller kuglepen.

Det er vigtigt at være åben og lave flere skitser over samme grundidé.

# Lav dit endelige designforslag

Nu har du arbejdet grundigt med

- 1) Idégenerering
- 2) Idésortering
- 3) Idéudvikling
- 4) Idéudvælgelse

Nu er det tid til at tegne dit endelige designforslag - denne tegning må du gerne bruge god tid på. Kig tilbage på alle dine skitser og find den, du tror på!

Hvis du gerne lave en 3D mock-up model af dit endelige designforslag, får du her opskrifterne på materialer, du kan modellere i hjemme:

**Opskrifterne må kun laves sammen med en voksen!**

## Trylledej

Ælt 4 kopper mel, 1 kop fint salt, 1 kop varmt vand (tilsættes lidt ad gangen), 1 spsk. madolie. Konsistensen skal være som modellervoks. Lad dejen stå tildækket i 1 time ved stuetemperatur.

Lav din model.

Sæt figuren i en kold ovn og bag den i 4 timer ved 100 grader. Tag figuren ud, når den bliver lysebrun i kanten. Lad figuren køle - herefter kan den males.

## Modellervoks

Put 2 dl salt, 5 dl mel, 2 spsk. citronsyre, 1 tsk. olie, 5 dl vand i en gryde og kog det i 3 minutter, mens der røres grundigt rundt i blandingen. Lad blandingen køle af. Nu kan du lave din model.

Modellervoksen holder ca. en måned, hvis den opbevares i en lufttæt beholder.

# Pitch

**Nu er du næsten klar til at lave en pitch.**

**Det vil sige, at du er klar til at fremlægge din idé for andre.**

**Du har dine skitser, din produkttegning og din model.**

**Nu skal du bare sætte lidt ord på, så du er klar til vise din idé frem og forklare, hvorfor netop denne idé er helt fantastisk.**

**Sæt dig ned i 5-7 minutter og skriv en lille salgstale om din idé.**

Hvad kan dit produkt?

Hvad gør det specielt?

Hvilke materialer tænker du, det skal laves i?

Hvem er målgruppen?

Er det måske bæredygtigt?

Skal der laves få eller mange - er det et stykke kunst eller et designprodukt?

Løser dit produkt et problem?

Hvad er vigtigt at fortælle om din idé?

**Fremlæg din idé for din familie:**

**Du viser din proces frem og kommer med din salgstale.**

**Lad din familie spørge ind til produktet og forsvar dine valg - dit produkt er gennemarbejdet, så der er ingenting, du ikke er klar til at svare på, bare tænk dig godt om.**