



Smaken är som baken

Målgrupp 6 – 10 år
7 program x 9 minuter

Varför en designserie?

Det pratas mycket om design i allmänhet och nu under designåret i synnerhet. Eftersom nästan allt i vårt samhälle är designat vill vi få barn att uppmärksamma detta. Vi vill få dem att tänka kritiskt kring design, varför saker ser ut och fungerar som de gör och att inspirera dem till att själva vilja skapa och förbättra. Vi vill också få dem att fundera på varför vi gillar vi vissa saker och ogillar andra. Smaken är som baken – delad och olika.

Design kan behandlas i många av skolans ämnen. I kursplanen från år 2000 står t.ex. följande att läsa i ämnet bild:

"Bildämnet utvecklar iakttagelseförmåga och kreativt seende." ... "Bildämnet kan dessutom handla om att vända blicken mot skolan som fysisk miljö och att granska den som arkitektur, rum och formspråk, upptäcka nya färg- och formmässiga lösningar och andra oupptäckta möjligheter samt väcka nyfikenhet, intresse och lust att förbättra."

Och i slöjd:

"Att kunna värdera och bedöma formgivning och funktion är ett återkommande behov i det dagliga livet. Utbildningen i slöjd syftar till att skapa medvetenhet om estetiska värden och att utveckla förståelse av hur materialval, bearbetning och konstruktion påverkar en produkts funktion och hållbarhet."

Serieinnehåll

Serien Smaken är som baken handlar om dockan Diana Maria som ska skriva en bok om design. Men vad är design och vad gör en designer? Vi får följa med barn på reportage i lastbilsfabriken, glashytan, ljudstudion och konditoriet där de möter designers i arbete.

Diana Maria har sina egna funderingar över design och gör i sketchform kluriga utflykter i vårt designade samhälle. Diana Maria kan också konsten att göra befintliga saker ännu bättre.

Serien "Smaken är som baken" består av 7 program. Program 1–4 sändes våren 2005 och ytterligare tre program sänds hösten 2006. I de senare tre får vi bland annat möta en sängdesigner, en förpackningsdesigner och en kläddesigner.

Diana Maria fortsätter också att fundera över design och skriver vidare i sin designbok.

Programrubriker

1. **Vad är design?** Design har en funktion. Varför ser en lastbil ut som den gör? Besök på lastbilsfabrik.
2. **Utseende.** Spelar det någon roll hur saker ser ut? Två barn designar sin egen tårta.
3. **Massproduktion eller hantverk.** Glas kan produceras på båda sätten, men vad blir skillnaden? Besök i en glashytta.
4. **Varför låter det som det låter?** Om ljuddesign. Två barn träffar en ljuddesigner som ljudlägger en tecknad film.



5. **En helt vanlig säng** – om sängdesign. Diana Maria köper en ny säng. Barn visar sina egendesignade ritade drömsängar och Adam möter en sängdesigner
6. **Skal och paket** – spelar förpackningen roll? Två barn designar apelsinskal och förpackningar tillsammans med designern Fredrik Nilsson som också berättar mer om förpackningsdesign.
7. **Mode** – om kläddesign. Vad är fint och vad är fult och varför har vi på oss de kläder vi har? Yasmin tycker till om kläder och besöker kläddesignern Bea Szenfeld.



Program 1: Vad är design?

AV-nummer 51202tv 1

Nästan allt runt omkring oss är designat; stolar, möbler, kläder, små och stora saker. I första programmet av Smaken är som baken träffar vår reporter Marianne lastbilsdesignern Anna Bodestig på Scania i Södertälje. Vi får veta hur hon arbetar och hur en lastbil byggs, från pappersskiss till färdig bil.

Dockan Diana Maria funderar över hur det skulle vara om det inte fanns några lastbilar och hur man kan förbättra en penna man inte är nöjd med.

Tidkod Programinslag

00.00	Vinjett
00.17	Diana Maria berättar att hon ska skriva en bok om design. Då behöver man en bra penna och någon sådan har hon inte.
01.15	Bildspel med speaker om vad design är och vad en designer gör.
02.09	Reportage del 1, Marianne träffar en lastbilsdesigner som berättar och visar hur man designar en lastbil.
04.40	Diana spekulerar i sketchform kring hur det skulle vara om det inte fanns några lastbilar.
05.30	Reportage del 2, Marianne och lastbilsdesignern Anna fortsätter prata lastbilsdesign. De använder datorn, kollar modeller och till sist en färdig lastbil..
08.05	Diana visar upp sin penna som hon har designat om, hon sammanfattar programmet och avslutar.

Förslag på vad man kan arbeta med och fundera på efter programmet

- Är allt redan designat/uppfunnet? Diskutera
- Designern utgår alltid från ett problem eller mer positivt uttryckt, en möjlighet, när en produkt ska framställas.
Exempel på problem: Jag vill dricka te men har inget att dricka ur.
Lösning: En stor kopp vore bra för den ska rymma mycket te. Den ska vara blå och stå stadigt...
Uppgift: Hitta på egna problem eller möjligheter och designa utifrån det en egen produkt, om inte en färdig produkt så i alla fall en skiss.
Tänk på: Funktion, form, storlek, utseende, material, färg
- Om du fick designa vad som helst, vad skulle det vara?
- Ta med ett föremål hemifrån som du inte är riktigt nöjd med, berätta varför och hur du skulle kunna förbättra det?
- Varför ser det ut och fungerar som det gör? Diskutera. Vill man göra om? Hur?
Ex: skolgården, sjukhus, klassrummet, köket, badrummet

Annan spännande design att arbeta vidare med:

- Rymddesign
- Undervattensdesign
- Instrumentdesign
- Design för funktionshindrade
- Flygplansdesign



Webbtips

<http://www.skolutveckling.se/utvecklingsteman/kultur/design/index.shtml>

<http://www.designaret.se>

<http://www.svenskform.se/>

<http://www.svid.se>

<http://www.hdk.gu.se/aktuellt/ddb/>



Program 2. Utseende

AV-nummer 51202tv 2

Spelar utseendet roll?

Vissa saker ser ut på ett visst sätt för att vi ska lätt ska förstå dem, som vägskyltar till exempel, när vi ser en stoppskylt så vet vi att vi ska stanna.

Så visst är det viktigt hur saker ser ut. Men ibland kanske utseendet är mindre viktigt. En osthyvel t ex, den har ju bara en funktion men kan ändå se ändå ut på tusen olika sätt.

Programledaren Diana har ont i en tand och har svårt att tugga. Hon stoppar sin hamburgare i mixern och funderar över hur saker och ting ser ut.

Reportrarna Viggo och Daniel designar tårter tillsammans med tårtdesignern Johan.

Tidkod Programinslag:

00.00	Vinjett
00.17	Diana har tandvärk och kan inte äta sin hamburgare. Hon kommer på att hon kan mixa den, för det spelar väl ingen roll hur den ser ut när den ändå ska ner i magen?
01.10	Bildspel med speaker om att det ibland spelar roll hur saker ser ut och ibland kanske inte.
01.55	Reportage del 1, Daniel och Viggo träffar tårtdesignern Johan och börjar designa varsin tårta. Johan svarar på frågor om tårter och utseende.
04.18	Diana funderar över hur det skulle vara om allt såg likadant ut, såg ut lite hur som helst och att vi har olika smak
05.34	Reportage del 2, Daniel och Viggo bakar färdigt sina tårter.
08.10	Diana gör en fin drink av sin mixade hamburgare, sammanfattar och avslutar programmet.

Förslag på vad man kan arbeta med och fundera på efter programmet

- Spelar utseendet roll? Diskutera.
- Vad är viktigast, funktion eller utseende?
- Varför kan inte alla saker som har samma funktion se ut på ETT sätt? Samla ihop osthyvlar och jämför utseendet. Diskutera vilken ni föredrar och varför.
- Diskutera kläder. Är det viktigt hur kläder ser ut? Varför? Vad är det som gör att vi gillar vissa jeans mer än andra och att vi kanske hellre vill ha ett par som kostar 800 kr än ett par som kostar 200 kr?

Webbtips: (samma som pgm 1)

<http://www.skolutveckling.se/utvecklingsteman/kultur/design/index.shtml>

<http://www.designaret.se>

<http://www.svenskform.se/>

<http://www.svid.se>

<http://www.hdk.gu.se/aktuellt/ddb/>



Program 3: Massproduktion eller hantverk

AV-nummer 51202tv 3

Saker kan tillverkas på olika sätt.

Programledaren Diana Maria planterar om blommor och funderar över varför vissa krukor är dyrare än andra.

Vissa saker är tillverkade av maskiner och andra för hand. Detta påverkar pris, tidsåtgång och utseende.

Vissa saker går att tillverka på båda sätten. Barnreportern Camilia träffar glasdesignern Karin Widell och glasblåsaren Eino Mäkelä som berättar och visar hur det går till att tillverka ett dricksglas.

Diana Maria designar om en blomkruka och säljer den dyrt.

Tidkod Programinslag:

00.00	Vinjett
00.17	Diana planterar om blommor och drömmer om en alldeles för dyr blomkruka.
00.52	Bildspel med speaker om att vissa saker är maskingjorda och andra tillverkade för hand.
01.44	Reportage del 1, Camilia träffar glasdesignern Karin Widell och tillsammans gör de en skiss på ett glas som de sedan ska tillverka.
03.57	Diana funderar över hur det skulle vara om allt gjordes av maskiner eller allt gjordes för hand.
04.57	Del 2, Camilia och Karin blåser glas tillsammans med glasblåsaren Eino Mäkelä.
07.59	Diana har designat en egen kruka, hon säljer den dyrt och sammanfattar och avslutar programmet.

Att fundera på och arbeta med efter programmet:

- Kan man se hur olika saker är producerade? Hur? Titta på olika saker; Glas, krukor, stolar, pennor etc. Diskutera.
Vilka är för-, och nackdelarna med de båda produktionssätten?
- Tycker man att saker som är handgjorda är bättre/mer värdefulla än maskingjorda? Varför? Är dyra saker bättre än billiga? Är original mer värdefulla än kopior? Ju färre desto mer värdefullt?
- Vad är ett material? Vad finns det för olika sorters material? Inventera. Vilket material är bra till vad?
- Besök en glashytta och prova på att blåsa glas.
- Designa ditt eget drömglas. Diskutera användare, användningstillfälle, form, färg, pris etc. Rita glaset. Tror du ditt glas går att tillverka? Varför/varför inte?
- Temperatur: Hur varmt är egentligen 1000 grader?
Hur varmt är is, kokande vatten, kokande olja, lava etc? Jämför och mät temperaturer.



Program 4. Varför låter det som det låter?

AV-nummer 51202tv 4

Om ljuddesign.

Programledaren Diana Maria störs av sina borrhörande grannar och undrar varför hon inte får bestämma själv vilka ljud hon ska höra.

Varje dag hör vi en massa olika ljud. Ljud vi tycker om och sådana vi ogillar, naturliga ljud och designade ljud.

Reportrarna Meriam och Adam träffar en ljuddesigner och tillsammans med honom gör de ljud till en tecknad film.

Diana Maria funderar över hur det skulle vara om allt lät annorlunda och skapar musik av borrhörandet.

Tidkod Programinslag:

00.00	Vinjett
00.17	Diana Maria har avslappning och störs av sina borrhörande grannar.
01.13	Bildspel med speaker om olika ljud.
02.00	Reportage del 1, Adam och Meriam träffar Leif Westerlund som är ljuddesigner och tillsammans lägger de ljud till en tecknad film.
04.05	Diana funderar på hur det skulle vara om man bytte ljud på olika saker och om man inte hörde några ljud alls
05.03	Reportage del 2, Adam och Meriam gör ljud till den tecknade filmen med hjälp av Leif, grus och skrot.
08.17	Diana har löst borrhörproblemet genom att skapa musik med borrhörinslag. Hon sammanfattar och avslutar programmet.

Förslag på vad man kan arbeta med och fundera på efter programmet

- Lyssna på ljud i din omgivning; En burk som öppnas, en bildörr som slås igen, en mobiltelefon-signal, en köksmixer... Varför låter det som det låter? Är ljudet designat (någon som tänkt ut hur det ska låta) eller naturligt?
- Vilket är ditt bästa ljud? Värsta? Roligaste? Otäckaste? Vackraste?
- Vilka ljud skulle du vilja byta ut mot andra? Vilka skulle du aldrig byta ut?
- Visa en bild och spela musik till. Har du tänkt på vad mycket ljudet gör? Vad känner du? Byt musik. Vad händer?
- Designa egna ljud med hjälp av sådant du hittar runt omkring dig. Spela in ljuden. Spela upp för dina kamrater och låt dem gissa vad det är för ljud.
- Rita en tecknad serie. Spela in ljud och röster och ljudlägg serien. Visa serien med ljud till för dina klasskamrater.



Program 5. En helt vanlig säng

AV-nummer 51202tv 5

Om sängdesign

En säng är designad för att vi ska sova så bekvämt som möjligt i den, för den plats den ska stå på och för att vi ska tycka om hur den ser ut.

Kan man se på en säng vems den är?

Andreas, Frida och Emil visar bilder och berättar om hur deras drömsäng skulle se ut om de fick bestämma.

Dockan Diana Maria letar efter den perfekta sängen.

Adam går på sängjakt i skogen och möter där designern Eva och hennes drömsäng, luffarpåsen.

Tidkod Programinslag:

00.00	Vinjett
00.18	Diana Maria ligger och sover då hennes säng plötsligt brakar ihop. Hon funderar över hur hon ska kunna sova och kommer fram till att hon måste köpa en ny säng.
01.00	Bildspel med speaker om vårt behov av sömn och en bra säng. Kan man se på en säng vems den är? Så kan en säng se ut inuti.
02.01	Reportage. Barnreportern Adam går på sängjakt och möter designern Eva Leijon som designat sin drömsäng, luffarpåsen. De pratar bl a om varför hon gjorde den och hur den är gjord.
05.57	Diana Maria letar efter den perfekta sängen i stans varuhus.
06.35	Andreas, Frida och Emil visar och berättar om hur deras drömsäng skulle se ut om de fick bestämma.
08.03	Diana ligger i sin nyinköpta hängmatta. Hon sammanfattar vad hon lärt sig om sängar och skriver ner detta i sin bok om design. Hon har inte hunnit skriva klart förrän hon sover djupt.

Förslag på vad man kan arbeta med och fundera på efter programmet:

- 1. Uppgift: Designa din egen drömsäng eller en annan drömmöbel.
- 2. Kan man se på en säng vems den är? Hur? Diskutera.
- 3. Ta reda på mer om hur man sover på ett rymdskepp. Hur är sängarna gjorda och varför ser de ut som de gör?
- 4. Sover man i sängar i hela världen? Diskutera, undersök.
- 5. Fantisera: Om du bodde under vatten... Hur skulle din säng se ut då? Vad skulle den vara gjord av?
- 6. Hur och var sover djur? Välj ett djur, undersök dess sovvanor.



Program 6. Skal och paket

AV-nummer 51202tv 6

– Spelar förpackningen roll?

Diana Maria har fått paket och blir överraskad.

Barnreportrarna Daniel och Meriam designar apelsinskal och förpackningar tillsammans med designern Fredrik Nilsson som också berättar mer om förpackningsdesign.

Tidkod Programinslag:

00.00	Vinjett
00.18	Diana Maria har fått paket av Magnus men är missnöjd och vägrar öppna paketen eftersom hon ser att de innehåller sportsaker. Hon ringer upp Magnus och uttrycker sitt missnöje.
01.09	Bildspel med speaker om att många saker ligger i paket och förpackningar.
01.38	Enkät på stan. Har utseendet på förpackningen någon betydelse? Finns det bra och dåliga förpackningar?
02.23	Diana Maria har fått ett eget TV-program "Paketnytt". Hon har kommit ett problem på spåren; det har dykt upp skallösa apelsiner i Sveriges affärer. Fruktförsäljarna är arga. Diana Maria skickar iväg barnreportrarna Meriam och Daniel för att lösa saken.
03.26	Meriam, Daniel och förpackningsdesignern Fredrik Nilsson jobbar med att ordna nya skal och förpackningar åt apelsinerna. Fredrik pratar parallellt om förpackningar; utseende, pris och ger exempel på hur man tillverkar en förpackning.
07.25	Reportaget avslutas med att Meriam och Daniel säljer apelsinerna de gjort i en saluhall.
07.45	Diana öppnar äntligen sina paket och blir överraskad av innehållet. Hon ringer upp Magnus för att tacka men får anledning att bli förargad på honom ännu en gång..

Förslag på vad man kan arbeta med och fundera på efter programmet:

- Hur stor roll tycker du att förpackningen spelar? Diskutera.
- Tycker du att det finns bra och dåliga förpackningar? Diskutera.
- Hur skulle du kunna/vilja förbättra en dålig förpackning?
- Finns det onödiga förpackningar? Gör en inventering i en affär. Vilka förpackningar skulle man kunna vara helt utan? Sammanställ listan och ge den sedan till affären.



Grupparbete:

Uppgift: Ni ska lansera er alldeles egna choklad. Gör en förpackning till denna.

Ge varje grupp ett ledord/tema. Exempel på tema: Harry Potter, Alcazar, Karlsson på taket, Mr Bean, Abba...

Varje grupp ska göra sin förpackning utifrån ett av dessa teman.

Fundera och fantisera över nedanstående saker för att komma fram till hur förpackningen ska se ut:

1. Hur ska chokladen som ska ligga i kartongen se ut? Vilken form har den? Är den ljus eller mörk? Stora eller små bitar?
2. Var ska chokladen säljas? I en tobaksaffär, stort fint varuhus..?
3. Vilken är målgruppen? Vem ska köpa chokladen? Gammal, ung, stadsbo....?
4. Vilken form ska asken ha? Färg, hur ska den se ut inuti, detaljer, bilder...?

Använd olika typer av material som kartong, färger, nät, tidningar, plast, papper, tyg, gips etc

Varje grupp visar till sist sin ask och berättar hur de tänkt kring den.



Program 7. Mode

AV-nummer 51202tv 7

– om kläddesign

Vad är fint och vad är fult och varför har vi på oss de kläder vi har? Barnreportern Yasmine berättar vad hon tycker om kläder och mode och besöker kläddesignern Bea Szenfeld.

Diana Maria ska ut och campa och syr därför en campingjacka.

Dessutom en modeåterblick år 1900 fram till idag.

Tidkod Programinslag:

00.00	Vinjett
00.18	Diana Maria sitter och syr på en campingjacka eftersom hon ska ut och campa men inte har någon bra klädsel för detta. Hon tror att hon kommer att bli snygg och modern, men jackan blir inte riktigt som hon tänkt sig..
01.19	Bildspel med speaker om kläder, mode samt ett modevisningskollage.
02.15	Reportage del 1: Barnreportern Yasmine tycker till om kläder och mode och besöker kläddesignern Bea Szenfeld i Fisksätra.
04.57	Enkät på stan om hur man väljer sina kläder och vad man aldrig skulle sätta på sig.
05.32	Diana spekulerar om kläder, att ibland måste man vara likadant klädd, som på fotbollsmatch. Ibland måste man inte, men man vill ändå så likadan ut som sina kompisar. Och ibland vill man inte alls se ut som alla andra utan bara vara alldeles ensam om det man har på sig.
06.30	Reportage del 2: Tillbaka hos kläddesignern Bea Szenfeld.
07.42	Diana lyckades bra med sin jacka ändå till slut. Hon visar upp den och hur den fungerar, sammanfattar programmet och säger hejdå.

Förslag på vad man kan arbeta med och fundera på efter programmet:

- Spelar kläder stor roll? Varför? Diskutera
- Vilken roll spelar märkeskläder? Varför betalar man 900 kr för ett par jeans när man kan få ett par ungefär likadana för 200 kr? Diskutera.
- Vill du se ungefär likadan ut som alla andra eller vara helt ensam om det du har på dig? Diskutera.
- Gör om ett befintligt plagg till något annat. Gör t ex ett par tofflor av en gammal tröja. Boktips: "Do Redo – konsten att slakta en tröja" – av Anna-Stina Lindén Ivarsson, Katarina Evans och Katarina Brieditis: