

Branchen står i kø til det årlige Talentprogram, når studerende på tværs af danske designskoler sætter viden og ideer i spil.

Møbelbranchen leger med unge talenter

Sofa-virksomheden Eilersen deltog i det seneste Talentprogram for at afprøve, hvordan det fungerer, når flere designere samarbejder om et fælles produkt.

”Det gav et godt resultat, og vi har bestemt fået noget ud af at være med. Men jeg blev også afklaret med, at det kræver styring udefra at bruge den arbejdsmetode. For i en gruppe gør de stærkeste sig gældende, men det er ikke nødvendigvis dem, der er de bedste designere,” forklarer Nils Juul Eilersen. Han kunne godt mærke, at de studerende kom fra forskellige skoler.

”Det var interessant, at de havde hver sin tilgang, og det giver os altid noget, når vi samarbejder med folk, som ikke er fra virksomheden. Især de unge, som jo har en u-filtreret måde at gå til alting på,” siger Nils Juul Eilersen.



Svært at designe til eksisterende kollektion

Eilersen sendte gruppen af studerende til Slovakiet for at se produktionen, så de kunne forstå, hvor vigtigt det er at tænke designet til ende. For en tegning giver ikke sig selv i en produktion, men fortolkes af de håndværkere, der skal gøre den til et konkret produkt.

De unge lærte desuden, at hos Eilersens kunder er der ikke nogen 'køb-og-smid-væk-kultur' – i hvert fald ikke, hvad angår sofaer. Det er high end-møbler, som har en levetid på over 20-30 år, forklarede gruppen til dommerne i deres præsentation og fortalte, at de havde skelet til, hvilke sofaer, Eilersen sælger flest af, inden de gik i gang med designprocessen. Virksomheden havde bedt dem om at designe et nyt 'familiemedlem', som passede til den eksisterende sofa-kollektion. Det førte til en elegant svævende 'flyder', hvor der blandt andet var arbejdet med kontraster; mellem hårdt & blødt og skarpt & afrundet. Resultatet blev godt, men ideen sættes dog ikke i produktion, hvilket heller ikke var forventningen. ”De lavede et rigtig godt forslag, men det er jo



De studerende fik opgavebeskrivelser fra de fem designvirksomheder, som gav indsigt i, hvordan design, kvalitet, produktion og økonomi er forbundet. Samtidig fik virksomhederne mulighed for at samarbejde med udvalgte talenter.

PROJEKTLEDER ANNETTE KJÆR, DET KONGELIGE DANSKE KUNSTAKADEMIS SKOLER FOR ARKITEKTUR, DESIGN OG KONSERVERING

langt fra alle prototyper, der produktmodnes. Det er vel lidt som at vinde i lotto, hvis så unge designere havde ramt rigtigt første gang. Selvfølgelig er muligheden der, men det er ikke derfor, vi deltog. For os handlede det om at afprøve noget teoretisk og læringsmæssigt, og det lykkedes i høj grad,” fastslår Nils Juul Eilersen.

Unge øjne med nye synsvinkler

Fire uddannelsesinstitutioner havde indstillet udvalgte designtalenter til Talentprogram. De studerende arbejdede sammen i grupper på tværs af skoler for at understøtte tværfaglighed og vidensdeling.

Det blev blandt andet en fordel for Innovation Living, som producerer funktionsmøbler tilpasset små rum og boliger. Virksomheden havde defineret en præcis opgave om at få udformet et multifunktionelt pladsbesparende polstermøbel optimeret til en enlig forælder på ca. 30 år med to børn og bosiddende i en urban lejlighed på under 50m².

”De unge designere er et spændende sted i livet, hvor de ser på designfaget med friske øjne. Vi så samarbejdet som en mulighed for at få skabt en løsning, der ikke var tynget af mange års erfaring og forudindtagethed,” fortæller Creative Director Per Weiss fra Innovation Living.

Han forklarer, at de studerende skabte møblet Roomi, som er en rigtig fin og velargumenteret løsning på udfordringen. Et møbel, som er et rum i rummet og en tryk, fleksibel ramme om leg og hygge.



TALENTPROGRAM

Lifestyle & Design Clusters talentprogram matcher danske designuddannelsers talentfulde studerende med velrenommerede danske møbel- og interiørvirksomheder for at skabe nye produkter og innovation. Målet er desuden at skabe større integration og vidensdeling mellem uddannelser og virksomheder samt illustrere nye typer samarbejder. Talentprogrammet er en årlig tilbagevendende konkurrence, som bedømmes af en ekstern jury.

Deltagende virksomheder:

- Innovation Living A/S
- Eilersen A/S
- Skovby Møbelfabrik A/S
- Paustian A/S
- Kähler Design A/S

Uddannelsesinstitutioner:

- Det Kongelige Danske kunstakademis Skoler for Arkitektur, Design og Konservering
- Designskolen Kolding
- VIA Design
- SDU Designstudier

”Om Roomi kommer i produktion er endnu ikke afklaret, men processen har under alle omstændigheder været spændende for os, og det er vores håb, at designtalenterne også fik læring ud af samarbejdet. Målet må være at skabe en win-win situation for alle,” siger Per Weiss.