

METTERE IN ATTO IL DIMENSIONAMENTO DEI TESSUTI

OER: SCALING TEXTILES

Obiettivo e ambito di applicazione

Mentre la OER attraverso la decontestualizzazione mira a fornire agli studenti una migliore comprensione delle tecniche tessili, delle loro espressioni estetiche, delle proprietà strutturali e delle possibilità applicative, nell'ambito dell'attività didattica gli studenti mettono in pratica queste conoscenze all'interno di uno specifico contesto di applicazione: Progettazione di mobili - sviluppo di un design di una sedia.

Quesito

Come potrebbe la logica della tessitura diventare una componente centrale nel design di una sedia?

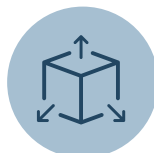
Obiettivi formativi

- Essere in grado di comprendere le proprietà, le tecniche e le logiche tessili e come la loro interazione influenzi la concettualizzazione e il design basato sui tessuti, combinando funzione, forma ed espressione estetica
- Essere in grado di comprendere le potenzialità e i limiti della logica tessile all'interno del design del mobile
- Trasferire concetti, procedure e metodi tessili in uno specifico contesto d'uso: design di un mobile -sviluppo del design di una sedia
- Saper analizzare una struttura tessile e trasferire logiche tessili su un altro materiale o una scala diversa
- Apprendere come trasferire la pratica e la teoria da una disciplina all'altra per favorire la cooperazione interdisciplinare

Categorie



Tecnologia tessile



Design del prodotto

Riferimenti

Come il pensiero e la produzione tessile hanno ispirato professionisti e teorici al di fuori del campo tessile, ad es. architetti, ingegneri, scienziati dei materiali e artisti:

- Garcia, M. (2006). Architecture + Textiles = Architextiles, Architectural Design, 76 (6), pp. 5-11.
- Quinn, B. (2010). Textile Futures: Fashion, Design and Technology. Berg Publishers, pp. 184-200.

Un caso studio riguardante come le tecniche tessili hanno ispirato gli architetti:

- Ramsgaard Thomsen, M.; Bech, K. & Sigurðardóttir, K. (2012). Textile Logics in a Digital Architecture.eCAADe 30 -Volume 2 -New Design

Materiale di supporto

- [OER](#)
- [Summary presentation](#)

Attrezzatura

- Computer portatile con accesso a un programma di disegno, come Rhino e Adobe Illustrator
- Strumenti e materiali per il modellismo

A.

In che modo le logiche del tessile hanno ispirato professionisti dell'arredamento e dell'interior design?

Consigliamo di svolgere questa attività in gruppi di 2-4 studenti

1. Pre-sessione: lettura individuale della relativa OER e letteratura. Vedi riferimenti e materiale di supporto

2. Identificare casi d'ispirazione a supporto della sezione di sintesi. Viene chiesto agli studenti di effettuare una ricerca desk, al fine di individuare una selezione di minimo 6 casi studio in totale, riguardanti logiche tessili (tessitura, intreccio, maglieria ecc.) e la loro forza in termini di funzionalità ed estetica.

3. Presentazioni plenarie dei casi individuati e raccolta di feedback



Meno di/ circa un'ora



Piccolo gruppo
Plenaria



Scoprire &
Definire

B.

Immagina una sedia intrecciata. Come rendere operative le logiche di uno degli intrecci presentati nella OER nella progettazione di una sedia?

Consigliamo di svolgere questa attività in gruppi di 2-4 studenti

1. Scegli una delle tre tecniche di tessitura (normale/panama o twill) per il tuo design.

2. Sviluppa il design di una sedia utilizzando la tecnica di tessitura scelta.

Quando sviluppi il tuo design, considera che tipo di qualità della superficie vorresti ottenere.

Considera la sua:

- Apertura/vicinanza
- Densità/trasparenza
- Spessore
- Qualità visive e relative associazioni

Considera anche la sensazione al tatto attraverso ad es.:

- Morbidezza/durezza
- Forza/fragilità
- Qualità tattili e relative associazioni

Infine, considera se la sedia abbia o meno una sottostruttura di supporto come nel design Bertjan Pot del Big String Sofa (Quinn, B. (2010). Textile Futures – fashion, design and technology: Berg Publishers, p. 189) o se il tessuto diventa "tettonico", fondendo superficie e struttura portante, come nei disegni di Marcel Wanders KnottedChair e Fishnet chair (Quinn, B. (2010). Textile Futures – fashion, design and technology: Berg Publishers, pp. 185-6).

3. Sviluppa il tuo design attraverso disegni e modelli (modelli in scala, disegni 3D e 2D, schizzi e prototipi 1:1 di strutture tessili)



Un giorno o più di un giorno



Piccolo gruppo
Plenaria



Sviluppare &
Validare