

SKALAFORSTÅELSE MED TEKSTILER I PRAKSIS

OER: SCALING TEXTILES

Formål & mål Mens den tilhørende OER havde til formål at give studerende en dekontekstualiseret forståelse for tekstile teknikker, deres æstetiske udtryk, strukturelle egenskaber og anvendelsesmuligheder, bliver den studerende i denne læringsaktivitet bedt om at anvende denne viden i en specifik anvendelseskontekst: Møbeldesign - udvikling af et design til en stol.

Aktivitetsspørgsmål **Hvordan kan logikker indenfor væveteknik blive centrale designparametre ved designet af en stol?**

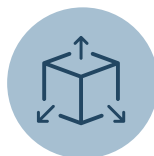
Læringsmål

- At være i stand til at forstå tekstile egenskaber, teknikker og logikker og hvordan samspillet af disse påvirker konceptualiseringen af og designet med tekstiler, hvor der kombineres funktion, form og æstetisk udtryk.
- At være i stand til at forstå potentialer og begrænsninger med tekstile logikker indenfor møbeldesign.
- At kunne oversætte tekstilkoncepter, -procedurer og metoder til en specifik brugskontekst: Møbeldesign - udvikling af et design til en stol.
- At være i stand til at analysere tekstile strukturer og at oversætte tekstile logikker til andre materialer eller skalaer.
- At lære at oversætte handling og tænkning fra en disciplin til en anden som en måde at understøtte tværfagligt samarbejde.

Kategorier



Tekstilteknologi



Produktdesign

Referencer

I relation til, hvordan tekstiltænkning og -praktis har inspireret praktikere og teoretikere udenfor tekstilfeltet, f.eks. arkitekter, ingeniører, materialeteknologer og kunstnere:

- 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.

En case på, hvordan tekstilteknikker har inspireret arkitekter:

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

Støttemateriale

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

Udstyr

- Bærbar computer med adgang til tegneprogrammer såsom Rhino og Adobe Illustrator
- Materialer og redskaber til at lave fysiske modeller

A.

Hvordan har tekstile logikker inspireret andre indenfor møbeldesign og boligindretning?

Det foreslås, at denne aktivitet laves i grupper à 2-4 studerende.

1.

Forberedelse: Læs eller se den tilhørende OER og de angivne referencer. Se her Referencer og Støttemateriale.

2.

Identificer inspirerende cases som kan bruges til syntesedelen. Studerende bedes om at lave desk research og i fællesskab at indsamle min. 6 casestudier, der repræsenterer tekstile logikker (vævning, fletning, strikning osv.) og deres styrker i forhold til funktionalitet og æstetik.

3.

Præsentation af cases og feedback i plenum.



Mindre eller omkring en time



Lille gruppe
Diskussion



Undersøge &
Definere

B.

Forestil dig en vævet stol. Hvordan kan logikkerne ved en af vævebindinger fra OER anvendes i designet af en stol?

Det foreslås, at denne aktivitet laves i grupper à 2-4 studerende.

Til den studerende

1.

Vælg en af tre vævekonstruktioner (lærreds-, panama- eller twillbinding) til dit design.

2.

Udvikl et stoledesign ved at anvende den valgte vævekonstruktion.

Når du udvikler på designet, overvej hvilke overfladekvaliteter du gerne vil have.

Det kan f.eks. være i forhold til:

- Åbenhed/lukkethed
- Densitet/gennemsigthed
- Tykkelse
- Visuelle kvaliteter og associationer

Overvej også den taktile oplevelse ud fra f.eks.:

- Blødhed/hårdhed
- Styrke/skrøbelighed
- Taktile kvaliteter og associationer

Overvej til slut, om stolen har en støttende understruktur såsom Berjan Pots design af Big Sting-sofaen (Quinn, B. 2010, p. 189). eller tekstilet bliver tektonisk og blander overflade og støttende struktur som det er tilfældet i Marcel Wanders designs KnottedChair (knudestol) og Fishnet chair (fiskenetstolen) (Quinn, B. (2010), pp. 185-6).

3.

Udvikl dit design gennem tegninger og modeller (skalamodeller, 2D- og 3D-tegninger, skitser og 1:2 prototyper af tekstile strukturer).



A day or more than a day



Small group
Discussion



Develop &
Deliver