

Verkligheten från en annan vinkel

NIPIS-en produkt av en fiktiv värld

Sofie Gillstedt
Högskolan för design och konsthantverk
Göteborgs universitet
Göteborg
Termin 6 vårterminen 2008
Examensprojekt 15 hp
Konstnärligt kandidatprogram i design 180 hp

Abstract

The project has sprung out of my imagination. I wanted to find out what happened to my creativity, and my way of making product design if I used the method of putting myself into a fictive world. The project has taught me to rely on myself and my knowledge as a designer.

I have made a chair which closes out sounds and gestures in public places. A chair which provides you with peace and quiet in a busy environment.

Keywords: Method, imagination, chair, relaxation

Innehåll

Abstract

Innehållsförteckning

Inledning.....	1
Genomförande.....	2-7
Förarbete	2-3
Arbetet del I	3-4
Arbetet del II	4-5
Arbetet del III	5-7
Resultat och slutsatser.....	7-8
Källförteckning.....	8
Bilagor.....	9-17

Inledning

Jag såg mitt examensarbete som en chans att göra något helt eget. Jag ville utforska mitt egna formspråk, och jag ville göra detta utifrån en fokusering av min fantasi. Under projektets gång förde jag dagbok för att lättare hålla reda på vad jag gjorde, varför jag gjorde det och var det tog mig i arbetet.

Målet med mitt examensprojekt var att undersöka en för mig ny arbetsmetod. Arbetsmetoden bestod av att se hur fantasivärlden påverkade min kreativa process och mitt formskapande. Det viktiga var inte produkten som skulle komma ut av projektet utan hur den kom till och hur tillkomsten påverkade dess form och funktion.

Bakgrunden till projektet grundar sig i mitt intresse för mervärden i produkter, emotionella och psykologiska värden i vardagsnära föremål. Emotioner och psykologi påverkar oss i allt vi gör, oavsett om vi är medvetna om det eller inte.

Min tro är att även vår sömn påverkar vår vakna tid, kanske mer än vi anar. Drömmen är i de flesta fall opåverkbar i skedet av den. Dess syfte är att avlasta sinnet och rensa maskineriet, vilket vi behöver för att fungera. Många använder sig av denna avlastning även under dygnets vakna timmar. Denna verklighetsflykt kallas fantasi eller dagdrömmeri. På många sätt har fantasin en viktig roll i människors liv, inte minst för att förgylla den grå vardagen och skapa lite spänning i livet. Vi har ett behov av flera världar för att stimulera våra sinnen. Ätminstone tanken på flera världar. De ger oss flera möjligheter till den lycka vi ständigt söker.

Jag kom fram till följande tankar och bestämde mig för att undersöka dessa i mitt examensprojekt: Drömmen skapas av verkligheten och fantasin. Fantasin skapas av drömmen och verkligheten. Verkligheten skapas av verkligheten, drömmen och fantasin.

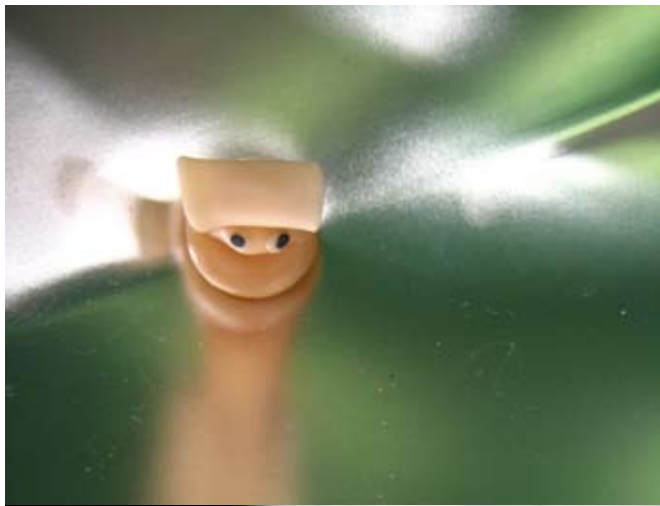
Drömmen, fantasin och verkligheten är beroende av varandra, påverkas en så påverkas alla. Varje enskild individ äger en egen verklighet som speglas av personens drömmar och fantasier. Men för att kunna tala om verkligheten som sådan måste vi utelämna drömmarna och fantasin, eftersom verkligheten är det enda av de tre vi har gemensamt.

Frågan kring vad som är verkligt och inte, hur verklig fantasin är och hur verklig drömmen är. Hur verkligheten skulle upplevas om drömmen och fantasin inte fanns, var frågor som fångade mitt intresse. Jag ville i mitt projekt arbeta med min fantasi utan att blanda in dröm och verklighet. Jag kan omöjligt arbeta med drömmen om jag är vaken, och jag kan inte arbeta med verkligheten utan att ta in fantasin. Därför var fantasin det som jag lättast kunde särskilja. Jag ville se hur verkligheten och drömmen påverkades av en fokusering av fantasin, och om det nu ens var möjligt att göra det.

Fantasin är den värld som fångar lekande barn, men som vuxna ofta glömmer bort att använda.

Referensramarna har bestått av min fantasivärld. Frågeställningarna har varit: Kan jag få en ny väg in i formskapandet genom att försätta mig i en fiktiv värld? På vilket/vilka sätt förändras mitt tankesätt genom detta?

Avgränsningarna jag haft är att förhålla mig till den kreativa plattform jag skapar kring min fiktiva värld och genom den ta fram en produkt till min egen verklighet.



Genomförande

Förarbete

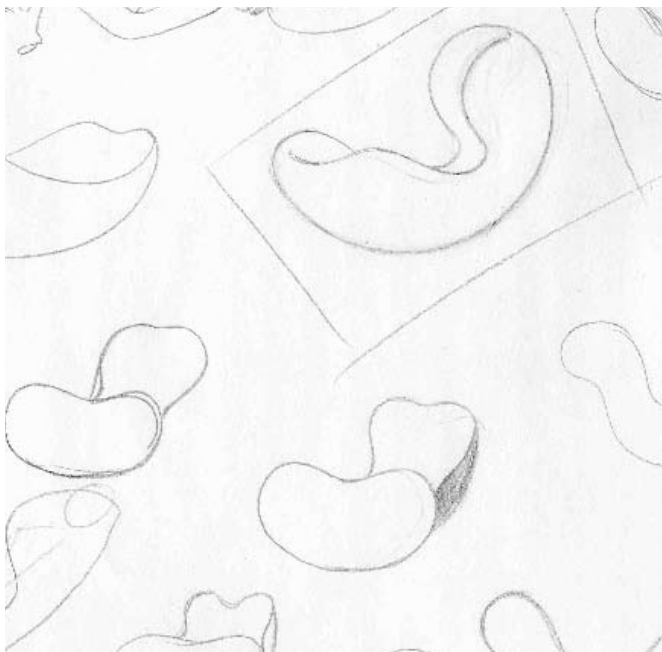
»Nipisar är figurer som föds ur en blommas nektar. Blomman får vid bildningen av en Nipis vara ifred från humlor och bin. Friden från dessa flygande blomsterspridare gör att blomman i lugn och ro kan låta nektarn rinna ner i blombladen. Nektarn torkar sedan till en unik form. Solens värme väcker formen till liv och en Nipis kan börja se sig om i världen. Nipisar bor i en dal vilken omgärdar blommorna. I små runda hus bundna av gräs och löv tillbringar de sin sovande tid.«

Jag började redan under den förebyggande examenskursen »synopsis« att gestalta en fiktiv värld. Huvudpersonerna i fantasivärlden bestod av små figurer som jag gjort i cernitlera. De ägde alla samma storlek men hade olika utseenden. Jag fotade figurerna i scenarion jag skapat för den värld de kunde tänkas leva i. Bilderna fylldes av färggranna material och många olika strukturer. Deras värld såg konstgjord ut. Plastig och tillrättalagd. Bilderna var glada, men de ägde även en sorgsen ensamhet som kontrasterade mot alla glada färger och former.

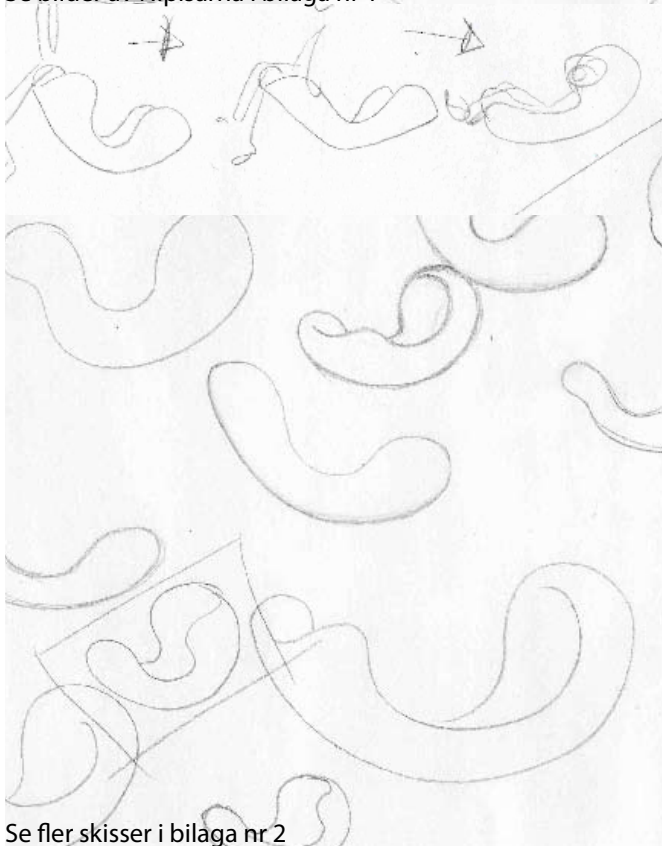
Bilderna jag skapat triggade min fantasi och en historia tornade upp sig i mitt huvud. Jag började skriva ner historien för att inte glömma bort den. Hela första veckan gick åt till att utforska fantasivärlden. Jag skrev och skrev. Texten kom snabbt och utan att jag hann tänka efter mellan styckena. Det kändes som en dörr öppnats i mitt inre och att den värld jag lärde känna alltid funnits inom mig. Jag kände mig som barn på nytt. Fantasin flödade i en okontrollerbar ström. Jag kände redan figurerna väl, och det var roligt att få kontakt med dem. Det kändes som att återse vänner jag inte träffat på länge.

Uppkomsten, den faktiska världen i dalen och materialen i världen kände jag omedelbart. Jag kände dofter och strukturer, värme och fukt. Jag hörde ljud som om jag var där i min fysiska kropp. Jag gillade dock inte alls deras namn... Nipisar. Det låter lite barnsligt och är inte särskilt vackert. Jag försökte ändra namnet men insåg att det var just sådana saker jag inte skulle gå in och störa. De hette ju Nipisar, jag ändrar ju aldrig någon annans namn bara för att jag inte gillar det. Jag kom närmare varelserna och fick veta mer om dem ju mer jag skrev.

»Nipisarna är väldigt nyfikna varelser, nyfikna men osjälvständiga. De behöver varandra vad de än gör. Sällan har en Nipis gjort någonting alls alldeles själv. De sover i sina små hus. Även om de alltid gör allting i grupp så sover de enskilt. Sömmen ses som en vila skild från det vakna livet, och inget skall störa den. De tycker om att rulla runt bland löv och känna doften av morgonens daggvåta gräs. De vill gärna gå på utflykt och ta sig till platser de aldrig varit. Upptäckarlusten får dem att hamna i oanade situationer som bjuder till både glädje och sorg. Nipisarna lever i nuet utan tanke på vad som kommer. De har multipla röster och kan på det viset sjunga samtidigt som de samtalar. De har lätt för att samstämmigt bilda melodier och övar sig gärna i stämsång. De använder sig av omkringliggande material för att skapa tillfälliga musikinstrument och umgås gärna genom att tillsammans skapa musik. Impulsen och improvisationen i många stunder hos Nipisarna skapar en magi som aldrig kan återskapas eller kopieras. De har en hantverkstradition som mestadels består av tillfälliga lösningar för behov som dyker upp. Som i alla hantverkstraditioner uppskattas ett välgjort sådant, estetiken finns som del i produkterna men är underlägsen funktionen. Nipisar har kroppsformer



Nya bilder av Nipisarna och deras värld.
Se bilder av Nipisarna i bilaga nr 1



Se fler skisser i bilaga nr 2

vilka skiljer sig lite från varandra, men ingen av dem har varken armar eller ben. Deras möbler är därför mycket låga. Fåtöljerna är utformade så att man "rullar" ner i dem och stolarna består i stort sett bara av ett ryggstöd. Alla bord har sin fot i dess mitt för att skapa så mycket yta under bordsskivan som möjligt. Utanför dalen finns områden där andra varelser bor. Exempelvis finns Toronterna, vilka är stora klumpiga varelser. I deras dal är det metalliskt, hårt och kyligt till skillnad från i Nipisarnas, mjuka, organiska och varma dal. Äventyren kan ibland ta dem runt till platser de inte känner till. Dessa vandringar blir då flera dagar långa.

Bortgången av en Nipis är en del av kretsloppet. Den kan inte längre tillgodose sig solens energi utan falnar sakta, blir stelare och stelare tills den så småningom löses upp av regnet. Eftersom Nipisar lever i nuet och inte i framtiden så oroar de sig inte för sin egen död. Historien ligger till grund för deras beteende men den ställer sig inte i vägen för deras livsglädje. De lever och sörjer och fortsätter leva. Det finns ingen skam i att leva vidare då en nära dött, tvärtom så lever de mer, då de nu ser det som en hyllning till den döde att ta vara på livet.»

Efter att jag skrivit om min fantasivärld kände jag att de figurer jag skapade under synopsis kursen inte var Nipisar. Jag tillverkade nya figurer, även dem i cernitlera. Sedan fotade jag dem i en miljö som stämde mer överens med fantasivärlden som jag nu insett att den var. Äntligen var Nipisarna i sin dal.

Jag började nu fundera på olika produkter som skulle kunna finnas i fantasivärlden. Men jag hade inget konkret att arbeta utifrån vad gällde produktframtagning. Jag funderade kring deras vandringar och på deras sätt att umgås. Jag tog fasta på deras kroppar, deras sätt att röra sig och deras sätt att vara stilla. Deras formliga men fasta kroppshydda anpassade sig till underlaget så att den fick bra stöd. Det stod klart för mig att en sittmöbel skulle vara en passande produkt att ta fram. Jag kunde nu börja skissa på formspråk och material.

Arbetet del I

Vilka element och vilka kvalitéer ville jag ta från världen för att göra en produkt åt människan?

Redan tidigt i projektet började jag skissa. Former uppstod som jag kände väl. Jag tyckte mig ha sett samma skisser i flera av mina föregående projekt vilket fick mig att känna frustration. Jag hade väntat mig nya former och trott att världen skulle ge mig något jag inte redan hade. Jag kom fram till att jag först behövde skapa en möbel till fantasivärlden innan jag sedan kunde ta fram den till min egen verklighet. Jag skissade på möbler som ägde rörlighet och rytm. De var låga till höjden och organiska till formen. Efter några skissförslag tyckte jag mig veta ungefär vad jag var ute efter och övergick därför till att arbeta med den mänskliga kroppens dimensioner.

»7 Feb torsdag v. 6

Igår började jag så smått skissa på en slags fåtölj som man »rullar« ner i.»

Jag kände mig triggad av att arbeta med hela den mänskliga kroppen. Upplevelsen av den egna kroppen är fascinerande då både mentala och fysiska upplevelser kan ta sig yttningar på det fysiska planet. Projektet bjöd in till utmaningen att påverka kroppen både fysiskt och mentalt för att skapa ett skönt sittande. Jag fortsatte att skissa. Jag ville bort från de

skisser jag tidigare gjort och jag började sakta men säkert anpassa mitt tänkande efter den verklighet vi har omkring oss.

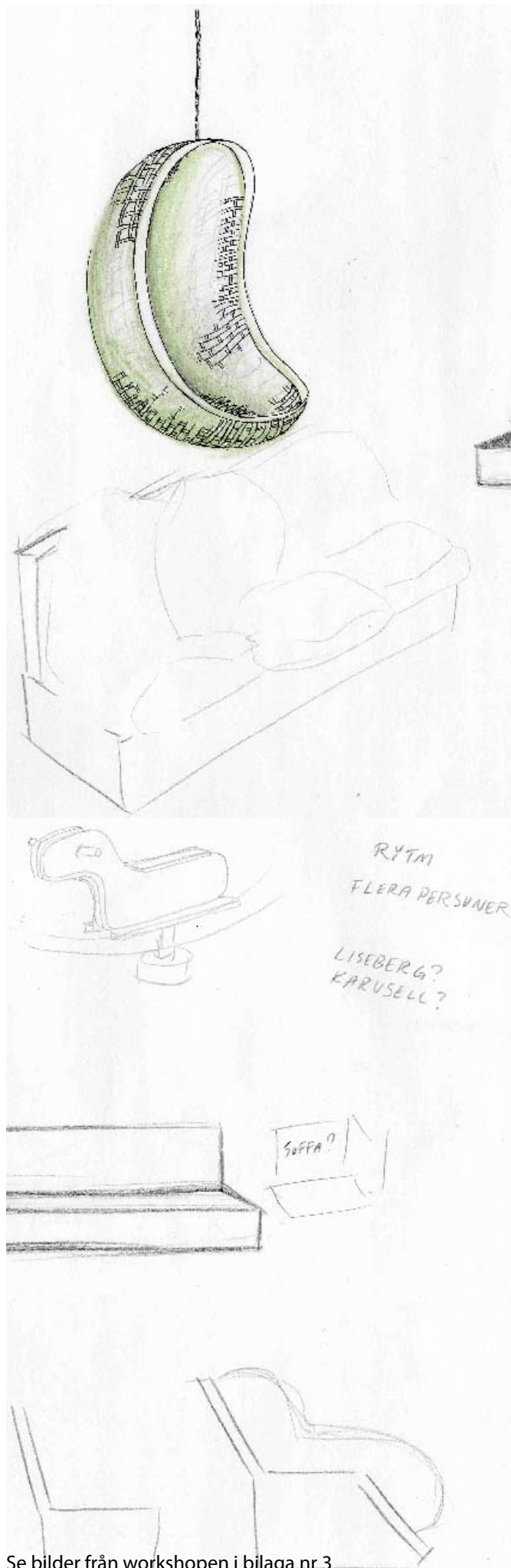
Arbetet del II

Jag kände ett behov av att lämna fantasivärlden, men att använda mig av den information den hittills gett mig. Projektet kändes stort och jag behövde ge det konkreta ramar. Genom mindmaps hittade jag värden att arbeta med, jag visste att det handlade om fler personer. Antingen i miljön där möbelen skulle vara eller i möbelen själv. Det rörde sig om naturmaterial och naturliga färger, samt bekvämlighet och vila. Här hade jag den utgångspunkt som jag ville arbeta med. Jag ville mycket och jag tyckte om det jag hittills hade kommit fram till. Projektets mål började ändras från att vara utforskande till att bli produktframtagande. Jag hade börjat skissa på en soffa bestående av tre sittytor. Min tanke var att skapa en offentlig flerpersonsmöbel där varje individ får sitt eget utrymme. Det skulle vara en plats för vila med mesta möjliga bekvämlighet. Sittandet skulle erbjuda individualitet och flexibilitet. Det skulle finnas utrymme för aktivitet och plats för eventuella tillhörigheter. Man skulle känna trygghet och bli en del av ett större sammanhang. Även om jag hade mycket material att utgå ifrån så kände jag att jag började fastna i formen jag skapat, och att jag inte kunde komma ifrån den.

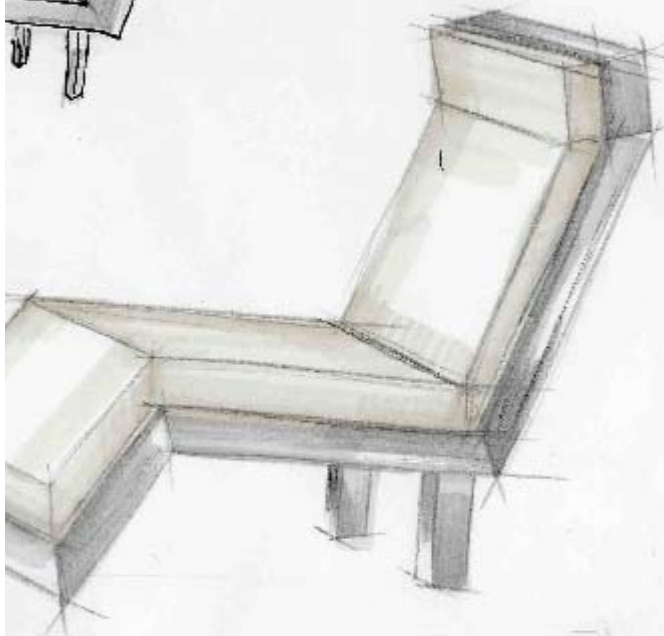
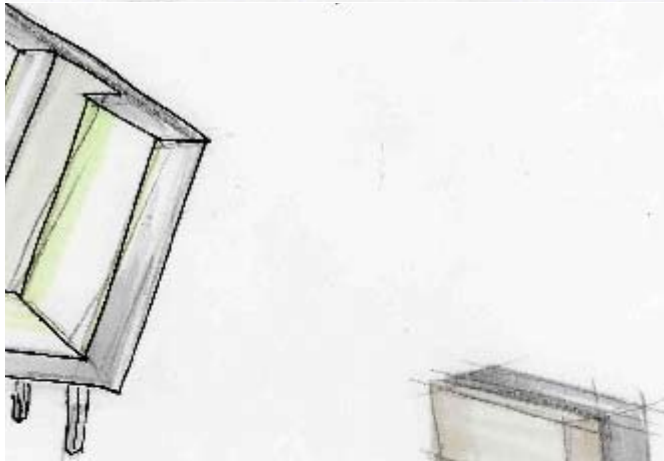
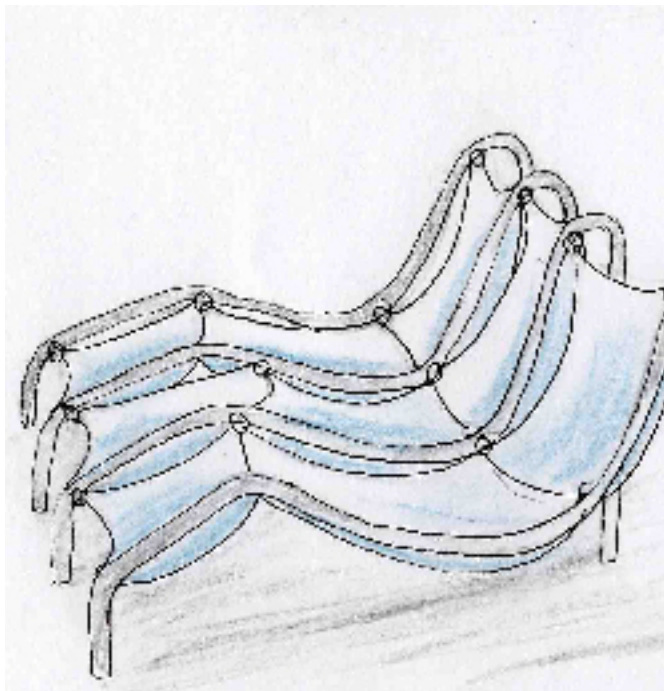
Något drastiskt behövde hända. Istället för att använda mig av penna och papper höll jag en workshop med mig själv. Syftet var att trigga den kreativa ådran. Jag rotade fram en massa material som jag hittade både hemma och på skolan, sedan satte jag mig ner för att jobba och hitta nya vägar. Den två dagar långa workshopen blåste liv i mina tankar igen. Jag fann lekluften och tyckte att projektet började bli roligt. Efter ett tag insåg jag att jag började fundera på andra projekt, sådana jag skulle kunna göra när ex-jobbet väl var över. Jag försökte fokusera. Jag vek en bit kartong i formen av de skisser jag jobbat kring. Enkelheten och fragiliteten i kartongen bildade stark form och jag tyckte nu att jag var på rätt väg.

Jag funderade på att använda mig av belysning i möbelen, dels för läsljus, men också för att symbolisera solljuset som sipprar ner mellan träden i Nipisarnas dal. Lampan skulle kunna vara som ett tak över stolen. För att följa formen, men även för att inge känslan av takets skyddande egenskap. Jag var i detta läge aningen pressad av tiden och ville fatta snabba beslut för att hinna göra en prototyp av min sittmöbel. De känslor och upplevelser jag funnit väsentliga för en offentlig möbel ville jag gärna kunna visa på genom att låta människor själv uppleva dem. För att kunna göra det behövde jag färdigställa en prototyp.

Målet av mitt ex-jobb hade sakta ändrats från att vara utforskande till att ta fram en produkt. Jag var bestämd om att produkten nu var det viktiga, och att prototypen var viktig. Fantasivärlden hade bara funnits som inspirationskälla och nu skulle jag arbeta enbart som formgivare. Jag tänkte produktion och marknad, material och tillverkningsmöjligheter, målgrupp och användningsområde. Det är den vanligaste vägen att gå vid framtagandet av en produkt. Den mest effektiva vägen. Jag ville använda mig av Tempurmaterial i sittytan då dess egenskaper som avlastande och stödjande gick ihop med mina tankar om det individuellt anpassade sittandet och maximal bekvämlighet. Jag gillade att Tempur lämnar ett avtryck då man stiger upp, en visshet om att en person suttit där. Jag kontaktade Tempur för att eventuellt



Se bilder från workshopen i bilaga nr 3



Se bilder av Rhinomodellen i bilaga nr 4

få sponsring av dem, men fick istället kontakt med företaget Carpenter vilka tillverkar ett skumplastmaterial med liknande egenskaper. Carpenter ville gladeligen hjälpa mig i mitt projekt. Nu kände jag pressen från att ha ett företag i ryggen och besluten behövde fattas snabbt för att allt skulle gå i lås. Jag skulle ju hinna bygga också. Tiden rann genom mina fingrar och stressen över att inte hinna bygga modellen blockerade mina tankar.

Jag kom längre och längre ifrån Nipisarnas dal, den värld jag levde så nära under flera veckor. Fokus hamnade på målgruppsanalyser vilka ledde mig till offentliga platser som flygplatser, där många affärsmän och kvinnor spenderar mycket tid utan viljan att göra det. Bekvämlighet och enskildhet blir en viktig del då man ofta är på långa resor med bortavandringen från familjen. Jag tyckte att min möbel kunde fylla ett behov hos de affärsresande människorna och på de flygplatser med dess hotell de ofta bor på. Jag modellerade och gjorde renderingar av möblerna i 3D programmet Rhinoceros. Jag kände mig mera som en produktskapare än produktformgivare, och jag började smått tvivla på vart jag var på väg. Det fanns en initiell tanke om att öka socialiseringen människor emellan genom att göra en offentlig möbel för flera personer. Men jag vill själv inte bli ihopvingad med människor jag inte känner för sakens skull, så varför skulle någon annan vilja bli det? Plötsligt fann jag min möbel i en lounge på ett flygplatshotell, med en stressad 45-årig affärsman som målgrupp. Jag hade arbetat utifrån den form jag ritat. Den form jag kände förtroende för då jag tagit fram den i kartong under workshopen. Men kartongens enkla och svala silhuett var försvunnen. Då jag adderade skummaterialet i sittytan och skapade en ram runt möblerna så blev den istället en strandstol.

Vad hade hänt, hur hade jag hamnat här?

»27 feb onsdag v.9

Hemsk dag. Jobbade mer med formen men ångest!!! Tvivel och tvivel och tvivel. Vet inte om jag är rätt. Känns som jag jobbat för långt.»

Jag var vilse. Jag visste inte hur jag kommit hit och jag visste inte hur jag skulle ta mig härifrån. Jag visste inte vad jag tyckte var bra och vad jag tyckte var dåligt. Samtidigt hade jag arbetat väldigt långt och det kändes jobbigt att gå tillbaka. Jag hade ju jobbat med orden jag tagit fram. Just det, jag hade endast arbetat med orden och med material och produktion. Själens borta. Nipisarna var borta och min glöd var borta.

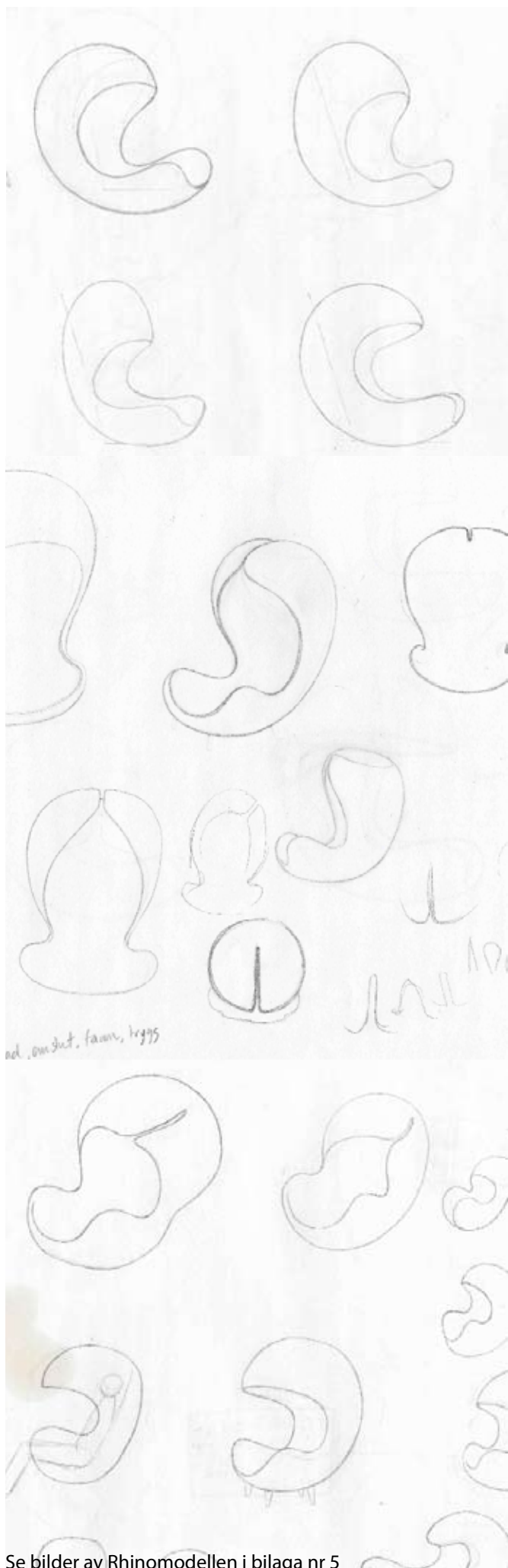
Det hade redan hänt mycket i projektet men just nu tyckte jag att jag kommit på en skitmetod som bara gav mig problem. Jag hade ingen aning om hur jag skulle kunna knyta ihop säcken av det här gigantiska arbetet.

Arbetet del III

»28 feb torsdag v.9

Mitt -i redovisning. Det jag gjort är fel, jag har gått en lång omväg där allt egentligen är fel. Väldigt skönt att ha gjort det, och jag behövde nog det för att komma vidare. Måste tillbaka till grunden, till Nipisarnas värld och till organiska former. Jag måste tillbaka till mig själv och min glöd, det jag finner intressant och spännande i projektet. Mycket hoppfull och sprittande glad över upprottet med den gamla formen.»

Jag började om. Jag insåg att jag hade behövt något att



Se bilder av Rhinomodellen i bilaga nr 5

ta fasta på, därför hade jag fokuserat så mycket på produktion, målgrupp och prototyp. För att jag var rädd att projektet skulle falera. Jag ändrade mina krav för visualisering. Jag kom på att jag inte behövde göra en modell i skala 1:1. Fokus kom istället att ligga på det jag intresserade mig för då jag började arbetet: Vad händer med mitt skapande när jag använder mig av metoden att skapa utifrån en fiktiv värld? Målet med mitt ex-jobb hade ändrats från att vara utforskande till att bli produktinriktat, men nu ändrades det tillbaka igen.

Vad som än kom ut skulle vara ett resultat. Det fanns aldrig en säkerhet om att det skulle bli något bra. Det fanns inga garantier för något, och kanske var det därför jag behövt gå den långa omväg jag gått. Jag höll på med ett experiment, ett utforskande. Jag var tillbaka i arbetet med ett stort lass hoppfullhet och viljekraft. Jag ville göra ett exjobb som väcker en ny tanke hos mig och en möjlighet till fortsatt arbete. Jag ville göra min metod till en bra metod. Jag ville visa att jag hade förmågan att ro det här projektet i land. Det första jag behövde göra, var att övertyga mig själv om att det var möjligt.

Den vaggande, rullande känslan i möbelen kom tillbaka. Och tanken om Nipisarnas umgängesbehov ställdes mot deras behov av enskild sömn.

Sömnen hade förut inte intresserat mig. Den var ett faktum i fantasivärlden och jag hade inte brytt mig så mycket om den. Än mindre hade jag tänkt att jag skulle arbeta med den. Efter att ha gjort den offentliga flerpersoonsmöbelen kom jag fram till att Nipisarnas sömnförhållanden var svaret jag sökt. Jag skulle göra en enmansmöbel som stänger ute kaoset i det offentliga rummet. Jag tänkte på tågstationer och flygplatser. En organisk plats i en uppstyrd miljö där sinnet kan få ro och kroppen avlastas. Synen skulle blockeras och ljuden dämpas för att skapa den rumsliga upplevelse jag önskade.

Skisserna jag gjorde blev väldigt lika mina allra första, de skisser jag ratat i andra veckan. Lite mera människoanpassade och utan rörliga funktioner, men ändå lika. De nya skisserna gjorde mig lugn. Ibland går vägen hem runt hela världen. Det kändes som min vandring varit lång och att jag nu kunde känna mig trygg i den kunskap den givit mig.

Jag skissade smått och jag skissade i skala 1:1. Det var nödvändigt att arbeta med de mått som möbelen var tänkt att ha och beslutet om jag skulle använda mig av ben eller inte blev en väsentlig fråga. Att använda sig av ben har många förmåner. Exempelvis kan de få en möbel att kännas lättare. Det blir enklare att städa under den och sitthöjden kan regleras utan större påfrestning på formen. Jag hade under hela projektet skissat på en benlös möbel. Benen fick min fåtölj att kännas styligt och tillrättalagd, inte rörlig och fri som jag ville. Så beslutet om benens vara eller icke vara togs efter moget övervägande. Inga ben. Jag gick ner i Hdk:s träverkstad för att göra en simpel rumslighetsmodell. Genom den kunde jag förstå mina skisser bättre och ändra de mått som var felaktiga. Jag insåg att höjden på 140 cm kunde sänkas till 130 cm och att sitthöjden på 30 cm är fördelaktig för den typen av lågt sittande jag ville åt. Tanken med det låga sittandet är att man känner större trygghet på låg höjd och får en mer privat sfär då man inte sitter i andra människors direkta synfält. Jag fick också bekräftat att resterande mått fungerade.

Jag gick in i Rhino igen för att skapa mig bra underlag för det modellbygge jag hade framför mig. Jag kämpade med formernas konvexa och konkava ytor, men förfäradades av de



Första testet i frigolt.



Ett block av Cibitol skivades upp i filéer efter vyskisser, för att hålrummet i kupan skulle kunna skapas. Skivorna limmades sedan ihop igen och formen slipades fram med hjälp av handfil.



Sandpapper med olika grovhet är bra för att nå en fin yta.

alienbebisar jag såg på skärmen, vilka skulle föreställa min möbel. Komplexiteten i modellen skulle ta mig flera veckor att bemästra i programmet, så efter två dagar bestämde jag mig för att göra en skalmodell utan underlag i Rhino. Det var skönt att ha sett möbeln som en tredimensionell form även om det var i ett dataprogram. Jag insåg att den i nuläget var alldeles för tung och klumpig för att den skulle inge harmoni. Jag bestämde mig för att ge den en midja som skulle definiera dess övriga ytor och kurvor.

Sköna materiella befrielse! Att arbeta med produkter i ett 2D format är bra till en början, men att nu få arbeta med alla vyer och få känna formen mot handflatan var underbart och nödvändigt för min egen förståelse för den. Jag gjorde modellen i skumplastmaterialet Cibitol utifrån vyskisser i skala 1:5. Innan jag gav mig på Cibatolet, gjorde jag ett första test i ett frigolitmaterial av hög densitet. Den blev ganska hemsk. Dimensionerna kändes fel och jag kände inte igen formen. Så jag gjorde nya vyskisser att arbeta utifrån. Det var som om alla tankar, skisser och analyser kommit till sin rätt och allt blev självklart. Fram med Cibatolet och snickarbyxorna, nu var det bara att köra! Jag strukturerade mitt verkstadsarbete mycket noga. Jag hade gjort fel i verkstaden många gånger förut och hade varken tid eller kraft att göra det nu. Varje beslut jag tog skissade jag upp, efter det tänkte jag både en och tre gånger innan jag var säker på att det jag tänkt var rätt. Allt för att vara på den säkra sidan. De första momenten är de mest kritiska och där kan det gå riktigt illa om man inte håller tungan rätt i mun. Jag hade genom andra projekt lärt mig läxan att inte göra det där sista "jag ska bara" innan jag gick hem. Jag var nu lugn inför arbetet och kände inte att jag behövde stressa. Jag lät saker och ting ta den tid det tog. Modellerandet flöt på utan att jag gjorde några misstag och efter några dagar återstod endast finputsandet. Samt lackningen och klädseln som skulle få den att se verklig ut.

Formen var min egen. För första gången under min skoltid kände jag att allt i modellen var avvägt av mig. Ingen annan hade tyckt till eller gett mig råd när det kom till formgivning.

Formskapande, konstnärsskap och kreativitet handlar till största delen om att se. Om att se form, se behov och se det uppenbara. Jag såg plötsligt det uppenbara i min form, den stirrade mot mig utan att jag kunde blunda för det. Den var en del av mig och det fanns inget annat att göra än att acceptera, omfamna och värna om det genombrott som precis skett hos mig som formgivare. Jag hade genom hela projektet känt en rädsla inför att inte klara av att genomföra det. Jag hade ifrågasatt och tvivlat på min förmåga och många gånger känt att det var mig övermäktigt. Nu förstod jag att alltsammans, hela projektet hade handlat om att våga vara modig. Det handlade om modet att skapa form. Modet att våga se form. Våghalsigheten i att löpa linan ut och hoppa från hög höjd utan att veta om fallskärmen fungerar. Så kändes det.

Resultat

Jag har skapat en möbel för det offentliga rummet. Möbelen skall ge dig en chans till vila i en annars rörig miljö. Rummen jag främst tänker mig är tågstationer och flygplatser; de väntans rum där tiden är för knapp för att gå på äventyr men för lång för att bara vila benen en stund. Möbelen skall kommunicera lugn och trygghet. Den skall omsluta dig och ta hand om dig så att du kan slappna av och döva dig från alla intryck som pockar på din uppmärksamhet. Skalet är gjort av formgjutet/rotationsgjutet plast, alternativt hand-



pålagt glasfiber. Formen är komplex vilket gör den dyr att producera i låg produktion. Varken konstadsaspekten eller tillverkningsättet är något jag låtit påverka mitt formskapande. Den varmgrå färgen jag valt bildar en kontrast till lekfullheten i formen. Formen i sig kan associeras med 1960-talets glada fätöljer i röd och orange blankplast, och jag är medveten om att den kan kallas en vidareutveckling av exempelvis Arne Jacobsens "Ägget". Jag ville att fätöljen skulle komma nära naturen och inge associationer till skog och mark, samtidigt som den skulle ge lekfullheten ett seriöst intryck.

Skumdynan i viscoelastiskt skum är formgjuten hela vägen från sittytta till ryggytta. Viscoelastiskt skum har egenskapen att det formar sig individuellt efter varje person, samt ger stöd åt kroppen. Därmed kan den ge mesta möjliga bekvämlighet åt sittandet hos varje enskild individ. När en person som suttit i fätöljen reser sig upp, lämnas ett avtryck från personens kropp. Långsamt återställer sig skummet till sitt utgångsläge och gör sig redo för nästa person. Tyget som klär skummet är grönt som mossor, grönt som gräset. Den gröna färgen inger ro och frid, den ger en känsla av frisk luft, natur och svalka. Den tuftade insidan av kupan dämpar ljud och skapar en kontrast till den formgjutna utsidan. Känslan av ett levande material inges av det gröna garnets styrda ostyrbarhet.

Under projektets gång har namnet Nipis varit ständigt återkommande, därför har jag valt att låta fätöljen heta det.

En vidareutveckling av Nipis sker initierat via målgruppsanalys och omvärldsanalys. Rent tekniskt kan ljus och ljud adderas till möbelen, samt en anpassning till äldre och funktionshindrade.

Slutsatser

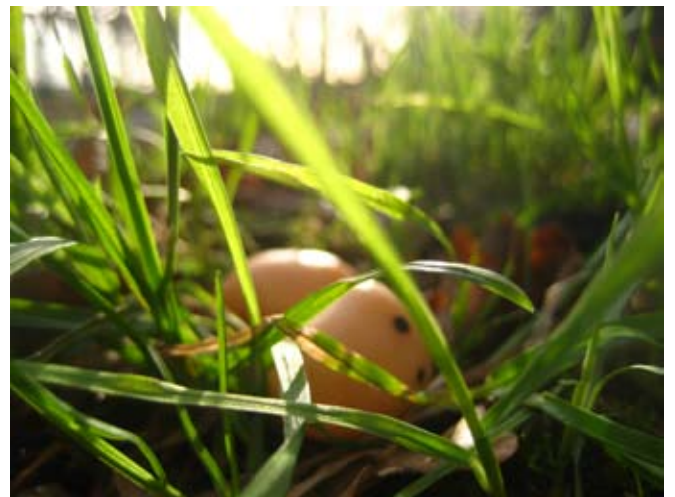
Jag tog mig an mitt examensarbete utan vetskapen om vad som skulle komma ut av det. Jag började utifrån en vilja att arbeta med min fantasi utan drömmens och verklighetens påverkan.

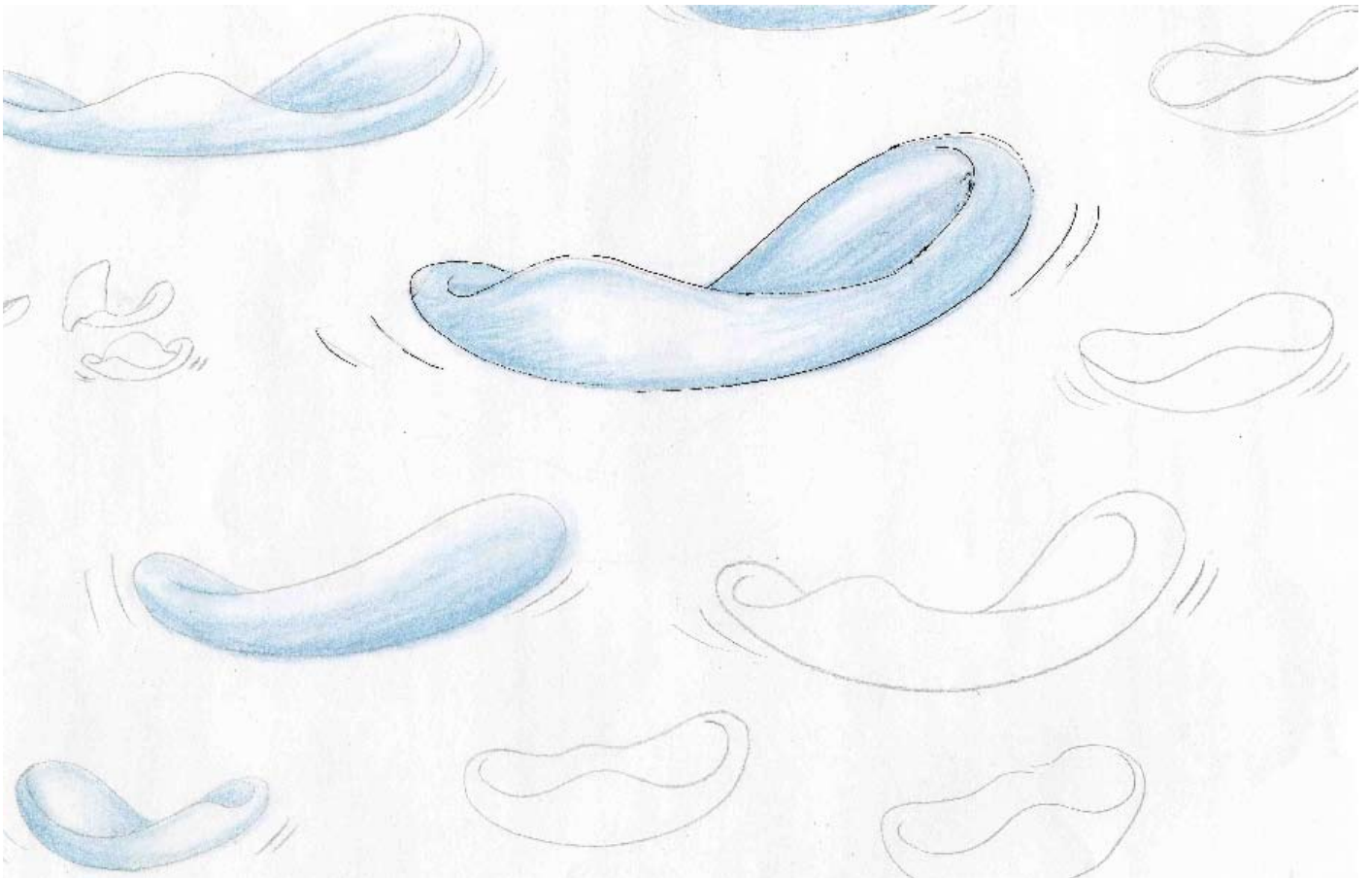
Jag undrade om jag kunde få en ny väg in i formskapandet genom att försätta mig i en fiktiv värld; svaret på den frågan är både ja och nej. Jag trodde att det skulle bjuda mig ett nytt sätt att skapa form, men istället insåg jag att den nya vägen till form var den jag hela tiden haft i mig. Jag undrade också hur mitt tankesätt ändras av att försätta mig i en fiktiv värld. Mitt tankesätt har genomgått en mindre revolution genom att jag insett värdet av mig själv i mitt arbete. Oavsett vad man tycker om slutprodukten, så är den en bit av mig som blivit produktifierad. Min fantasivärld, den del av min fantasivärld som jag behandlat under det här projektet, har fått mig att skapa på ett annat sätt. Jag hade inte nått de resultat jag gjort om jag inte använt mig av den metod jag gjort. Min fätölj hade inte sett ut som den gör utan fantasivärlden. Jag har som mitt sista projekt på skolan vågat lita på mitt eget formskapande utan att söka mina ramar i regler om vad som är god form, och utan att rådfråga andra människor vid formbeslut. Det jag lärt mig under mitt examensprojekt, om mig själv, om mitt sätt att arbeta och om min roll som formgivare är insikter jag fått för livet.

Källförteckning

Litteratur: Berglund, Erik (2001) Sittmöblers mått
Flen, Flens offsettryck AB

Andra källor: Min fantasivärld och mig själv.

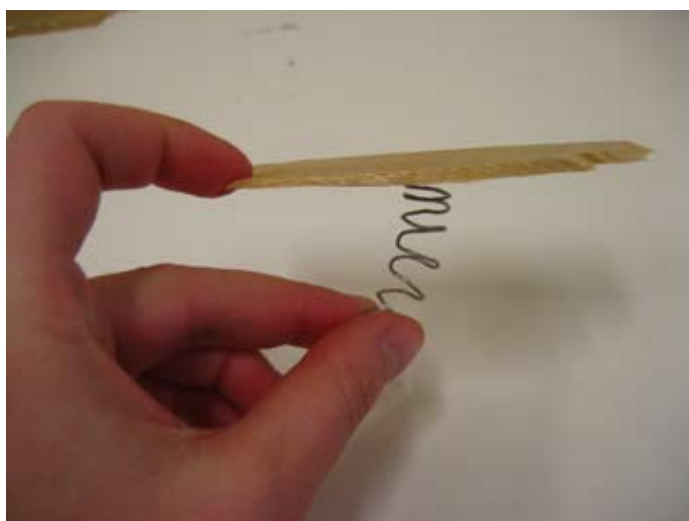
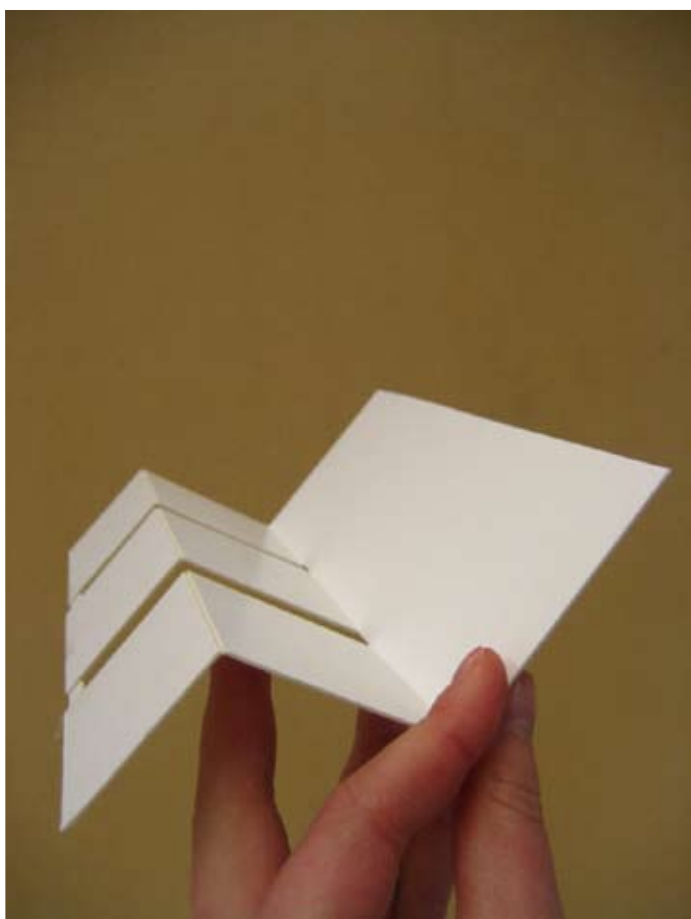




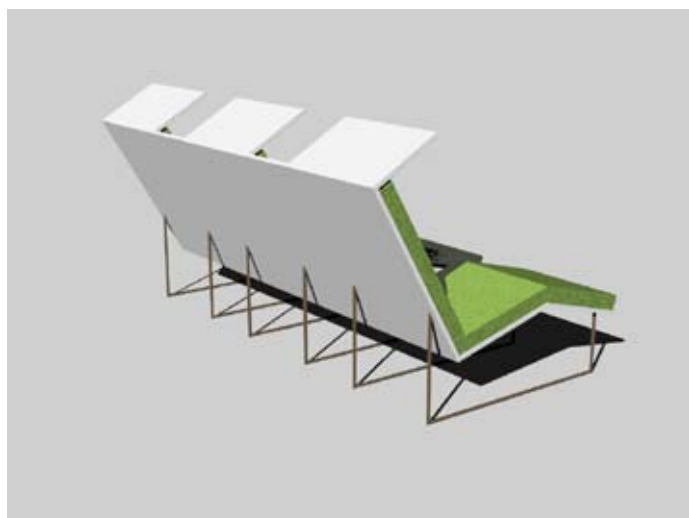
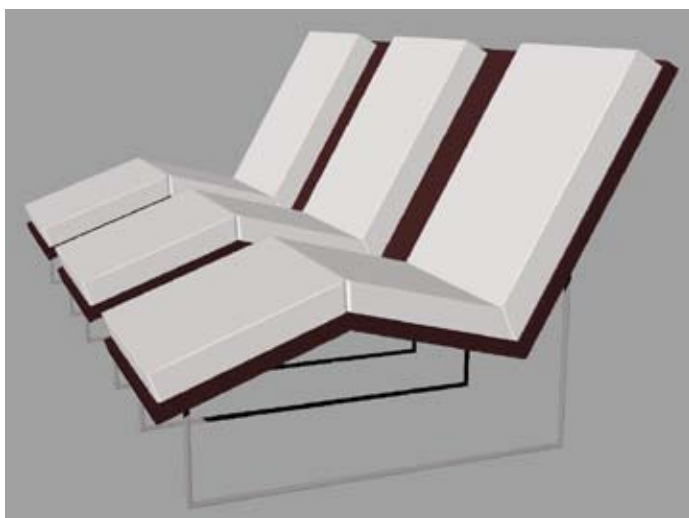
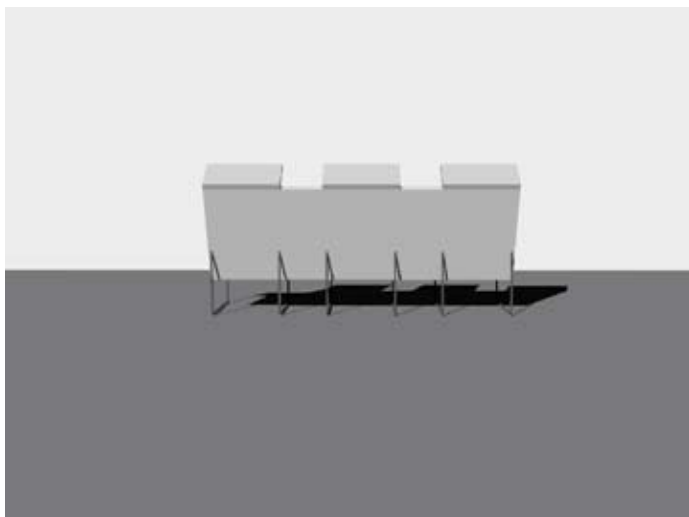
Skiss på möbel för Nipisarna



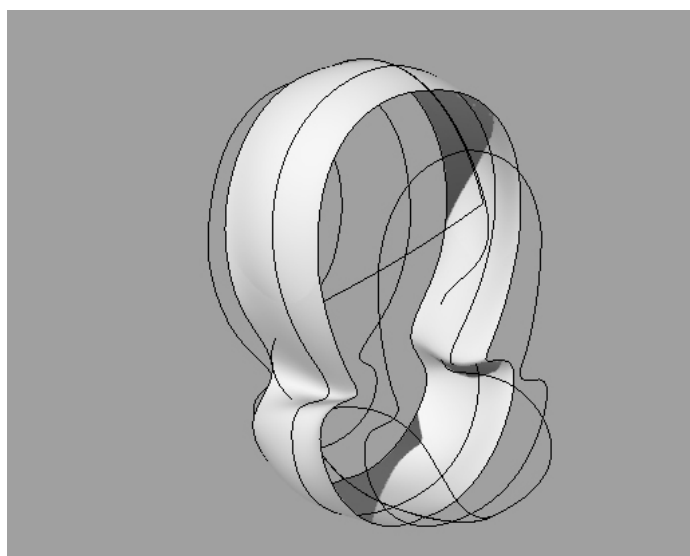
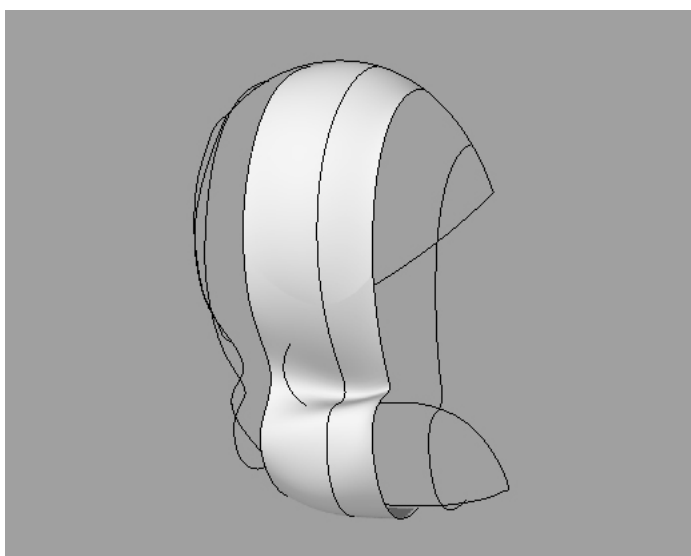
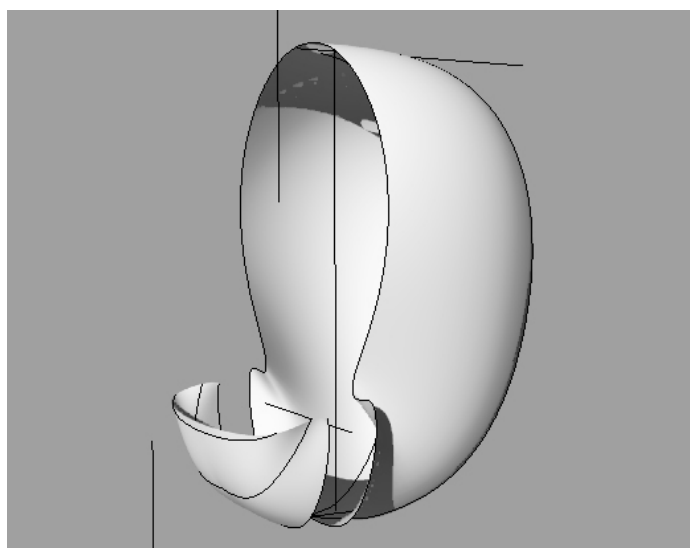
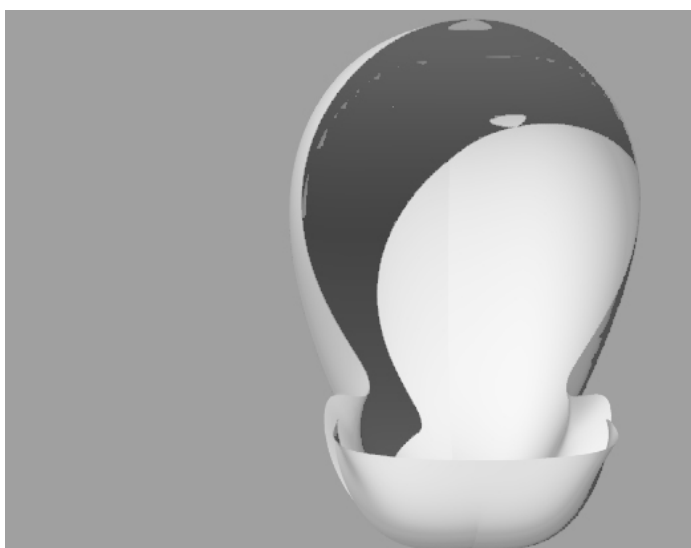
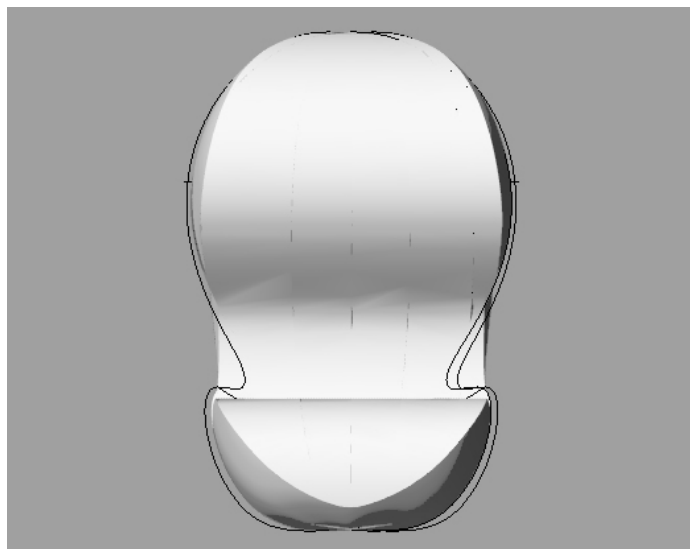
Skiss på möbel för människor



Under workshopen hittade jag flera intressanta idéer och material att arbeta med. Bänken som har en botten av skumgummi och en sittyta av trä (högst upp) är en möbel jag gärna skulle vidareutveckla. Jag kom tillbaka till former jag skissat på, genom den vikta kartongen (vänster). Dess simplicitet och skörhet tilltalade mig.



Vid modellerandet i Rhino gick jag snabbt ner på detaljnivå. Jag avvägde radiers mått samt tjocklek på träram och skum. Jag experimenterade inte mycket med själva formen eftersom jag då skulle gå ifrån hela idén med den vikta kartongen. Detta låste mig väldigt mycket. Här är renderingar av möbeln med och utan läslampa.



Jag testade olika sätt att bygga modellen i Rhino. Utifrån solida former och genom att skapa ytor utifrån linjer. Det krävs stor precision för att ytorna ska få jämna kurvor och för att de olika ytorna i sin tur skall passa ihop. Det bästa sättet fann jag vara att skapa ytor och sedan kapa dem i önskvärd form med hjälp

av tredimensionella kurvor. När jag till slut insåg formens komplexitet insåg jag att arbetet med att bygga fåtöljen i datorn skulle ta mig flera veckor.





