



# IN OUR NATURE

EN TEXTIL MÖBEL MILJÖ  
Med fokus på Hantverk, Haptik,  
Digitalt levnadssätt och Naturen.

ELLINOR ERICSSON  
DESIGNSKOLEN AFGANG 2014



# AFGANG juni 2014

## PROJEKTETS TITEL

In Our Nature

## PRESENTERAS AV

Ellinor Ericsson

elli.ericsson@hotmail.com

+46733546143

## DESIGNSKOLEN

Det Kongelige Danske Kunstakademis  
Skoler for Arkitektur, Design og Kon-  
servering.

## AFDELNING

Møbel & Rum / Textil

## AFLEVERING

2014-06-06

## ANSLAG

35 976

## ANTAL SIDOR

40 sider

## VEJLEDER

Andreas Lund &

Christina Liljenberg Hallstrøm

## EXAMINATOR

Hans Gjerding

# INNEHÅLL

## IN OUR NATURE

### 1 INTRODUKTION

Problemformulering	4
En Textil Möbel miljö	5
Projektets huvud citat	8
Om projektet	9

### 2 TEORI DEL

2.1 DIGITALTEKNIK	10
2.2 HAPTİK	10-11
2.3 PROBLEMFORMULERING	12

### 3 NATUR & STOL

3.1 NYTT BEHOV FÖR MÖBLER	14
3.2 NATURENS SITTPLATSER	14-16
3.3 KONST/DESIGN & ARKITEKTUR	16
	17-18

### 4 ETT HANTVERK

4.1 MORFAR	18
4.2 TEXTIL	20
	21

### 5 ETT EXPERIMENT

5.1 TEXTILA EXPERIMENT	22
5.2 FÄRGEN VIT	22

### 6 EN TEXTIL MÖBELKOLLEKTION

6.1 KONCEPTMODELLER	24-25
6.2 MOCK UP'S	25
6.5 LÅNGSAMHET OCH TUNGT TEXTIL	27
6.6 MÖBELPLATÅ	27
6.7 ERGASIA	28-29

### 7 HANTVERKSPROCESS

30-31

### 8 IN OUR NATURE

8.1 BACK TO NATURE	32
8.2 KOLLEKTION	33
8.3 REFLEKTION	34

### 9 KONKLUSION

35

KOLLEKTIONEN I SMÅ BILDER

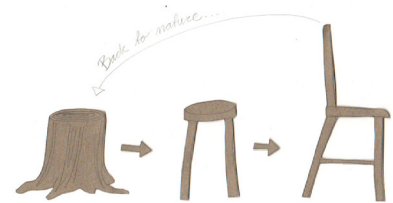
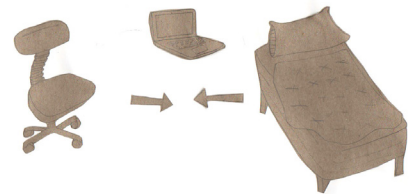
38

### 10 LITTERATUR

39

MATERIAL PROV

39



“Hur kan jag skapa en möbelkollektion som stimulerar det haptiska sinnet likt naturen, i kontrast till vår digitala vardag?”



## IN OUR NATURE En Textil Möbel Miljö

Möbler visar vårt sätt att leva på och vårt beteende, vi inreder våra liv med dem och lever mellan dem.

Men vad är vårt naturliga beteende? I en digital värld där kontraster blir allt tydligare mellan det tekniska och det handgjorda, staden och naturen så vill jag ta fatt i den haptiska upplevelsen att befinna sig i en möbel och i en miljö.

En textil miljö, som likt naturen inte förutbestämmer hur du ska sitta eller agera. En miljö, som ändras, växer och anpassar sig efter dina behov den dag du bestämmer att sätta bo.

Ellinor Ericsson









## IN OUR NATURE

“After 6-7 years of crisis we survived but become ego centric and barbaric, aggressive. Like the survival of the fittest. Now we want to mend the society again by GATHERING, gathering people and gathering with textile”

- Li Edelkoort-

“The unique quality of nature is that it sets one in a state of mind which enhances creativity, because nature makes us feel; open & unlimited, playful & excited, refocused & invigorated, calm & energized”

- Trine Plambech -

“To understand something is not to be able to define it or describe it. Instead, taking something that we already know and making it unknown thrills us afresh with its reality and deepen our understanding of it”

-Kenya Hara-

“What is missing from our dwellings today are the potential transactions between body, imagination and environment”

-Juhani Pallasmaa -

# 1 INTRODUKTION

## IN OUR NATURE

“The goal is the journey”

Det här projektet har varit som en resa där det har varit viktigare att upptäcka och uppleva än att direkt veta destinationen på resan.

I mitt program så definierade jag att jag ville jobba med en möbelkollektion. Det jag förstått under projektets gång är att jag ville göra en kollektion för att jag ville skapa en känsla, och en miljö i ett rum med människor.

Det är här min scenografiska tillgång får sitt utlopp och interaktionen med objekt och människor som jag intresserar mig för.

En annan aspekt i varför jag ville jobba med en möbelkollektion var för att jag ofta i min design process får väldigt många ideér på en gång och har svårt att skiljas från dem innan jag testat dem i material och modell i både 1:5 och 1:1 innan jag kan se potentialet i dem och hur dom förhåller sig till kropp och rum.

Att jobba med en kollektion likt beklädning i modevärlden gör också att man får möjlighet att utveckla det koncept man valt att jobba med och i möbler tycker jag det är viktigt då en möbel ofta inte står ensam utan ska förhålla sig till både rum, människor och andra möbler i den miljö den befinner sig i.

Beklädning intresserar mig även då textil som material är min stora inspirations källa och mötet med textil i möbler är det som jag tycker är spännande. Som jag skrev i mitt program så är det ofta textilen som får sätta ramen för min möbelkonstruktion och i mitt afgang projekt blev slutresultatet helt bokstavligt talat just det (se experiment och hantverks process).

I förhållande till Beklädning så är det syverkstaden på skolan som jag kom till att spendera mest tid i mer än träverkstan och detta visar resultatet i mitt projekt.

Mitt slutresultat slutade dock inte i en möbel kollektion med flera möbler utan i en möbel med en textil kollektion och ett integrerat textilt trä-bord. Textilerna och bordet fungerar som objekt i sig men i möbeln så skapar dom en miljö som ändrar funktionen i konstruktionen då man kombinerar dem olika objekten och skapar en textil möbilmiljö likt naturen.

Detta textila kollektions koncept passade väldigt bra in på min teori i projektet med det digitala och det haptiska, naturens fria sittplatser och hantverket som en viktig del i designprocessen.

Denna process ska jag nu dokumentera och berätta mer om på följande sidor i rapporten, och referera till mina experiment och hantverksprocess.

God Läsning!  
Vänligen  
Ellinor Ericsson

## 2 TEORI DEL

“What is missing from our dwellings today are the potential transactions between body, imagination and environment” -Juhani Pallasmaa

Min litteratur till teoridelen i mitt projekt har fått större plats och uppmärksamhet än jag från början trodde i mitt projekt.

Denna upptäck är jag väldigt glad för då det är just i ett skolprojekt man tvingas till att ha med en teori del, något man nog lätt hoppar över då man inte har tid och bara vill vara kreativ senare i “arbetslivet”.

Då detta är mitt sista skol-projekt så är jag glad att jag har funnit några guldkorn som inspiration till min filosofi som designer. Dessa guldkorn heter Juhani Pallasmaa och Kenya Hara som inspirerat mig mycket med sina uttalanden om design och arkitektur i förhållande till haptik.

Min litteratur och teori har blandats med empiri från bla. en trend föreläsning av Li Edelkoort på Arken nov 2013, Det svenska sjojdmagasinet HEMSLÖJD nr.6 2013, En katalog från V&A utställningen “The power of Making” från 2011, och FORMEX katalogen 2014, samt danska tidsskriften RUM april 2014.

I början av projektet så började jag läsa en uppsats av Trine Plambech som 2012 skrivit

om “Nature & Creativity” “How and why nature enhances human creativity” från sin utbildning i Landskaps Arkitektur på Köpenhamns univeritet.

Denna artikel var till stor inspiration då Plambech beskrev att naturen har en inverkan på oss kreativt då naturen stimulerar våra sinnen och skrev också om värdet av naturen i stadsmiljö.

### 2.1 DIGITALTEKNIK

Samtidigt som jag läste uppsatsen “Nature & Creativity” så läste jag artiklar och såg youtube filmer på internet om den ökade problematiken med det digitala mediet (se litteraturlista) något som kan påverka oss negativt då vi glömmer att vara närvarande i vår fysiska vardag.

Detta var jag först lite förvirrad över hur jag skulle kombinera ihop naturen och det digitala i min problem formulering.

Hur mycket fokus det digitala skulle få i problemställningen? När jag ville jobba med naturen och hantverket. Samtidigt som kontrasten inspirerade mig.

Det var i den diskussionen som jag upptäckte begreppet Haptik, och vad naturen har som det digitala mediet inte har, och som påverkar oss med sin frånvaro; Sanslighet\*.



Vår digitala vardag har suddat ut gränsen mellan det privata hemmet och kontoret, detta visar ett nytt behov för möbler.



# DIGITALTEKNIK

“The only sense that is fast enough to keep pace with the astounding increase of speed in the technological world is - sight”

- Juhani Pallasmaa -

“Vi tager bogstaveligt talt arbejdet med i seng, og hermed forsvinder skellet mellem fritid og arbejde fuldstændigt, hvilket i yderste konsekvens eliminerer forestillingen som egentlige arbejdsstole og dermed bringer os tilbage til tiden før den industrielle revolution, hvor specialiserede arbejdsstoler var en sjældenhed”

-Lars Dybdahl & Ida Engholm-

“What is missing from our dwellings today are the potential transactions between body, imagination and environment”

-Juhani Pallasmaa -

“Trangen til fart og trangen til at være forbundet synes at være kendetegnede for en tid, hvor vores digitale og fysiske liv er viklet ind i hinanden som et kludetæppe”

- Rasmus Palludan”

“The eye is the organ of distance and separation, whereas touch is the sense of nearness, intimacy and affection.”

-Juhani Pallasmaa -

Nomadism- On the road to fashion, iphone/ ipad freedom achieved through technology

- Li Edelkoort-

\* Sanslighet är ett danskt ord som är ett uttryck för vad vi upplever med våra sinnen. Ett ord vi saknar på svenska och som jag därför tar mig friheten att använda då vad vi upplever med våra sinnen är essentiellt för mitt projekt och teorin om det haptiska.

## 2.2 HAPTİK

“Vision reveals what the touch already knows. We could think of the sense of touch as the unconscious of vision”

-Juhani Pallasmaa

Haptik är något som vi har med oss sen vi föds och tränar omedvetet varje dag. Kenya Hara beskriver haptik som en process att känna igen objekt genom beröring. Detta kan förväxlas med taktilitet, där taktilitet mer handlar om upplevelsen av en yta genom friktion, så handlar haptik om att påverka våra sinnen, vår upplevelse av verkligheten och vår emotionella upplevelse. I boken “Designing Design” beskriver Kenya Hara just detta, hur haptik i design kan påverka oss emotionellt och att det ska “kittla” våra sinnen. Juhani Pallasmaa beskriver haptik som ett sätt att med våra kroppar uppleva vår omgivning och syftar då främst på arkitektur. Han skriver bland annat att vårt visuella sinne ser det som vi redan vet genom beröring. Utan det haptiska skulle vi inte kunna uppfatta det vi ser, som material, form, avstånd och djup. Pallasmaa beskriver det som vårt “haptiska minne” som gör att vi kan uppleva vår värlighet.

Han skriver om det visuella sinnet som det enda sinnet som är snabbt nog att uppfatta hastigheten i vårt högteknologiska samhälle. Men Pallasmaa skriver precis som Kenya Hara att det är det haptiska framför det visuella som kan påverka våra sinnen på ett emotionellt plan.

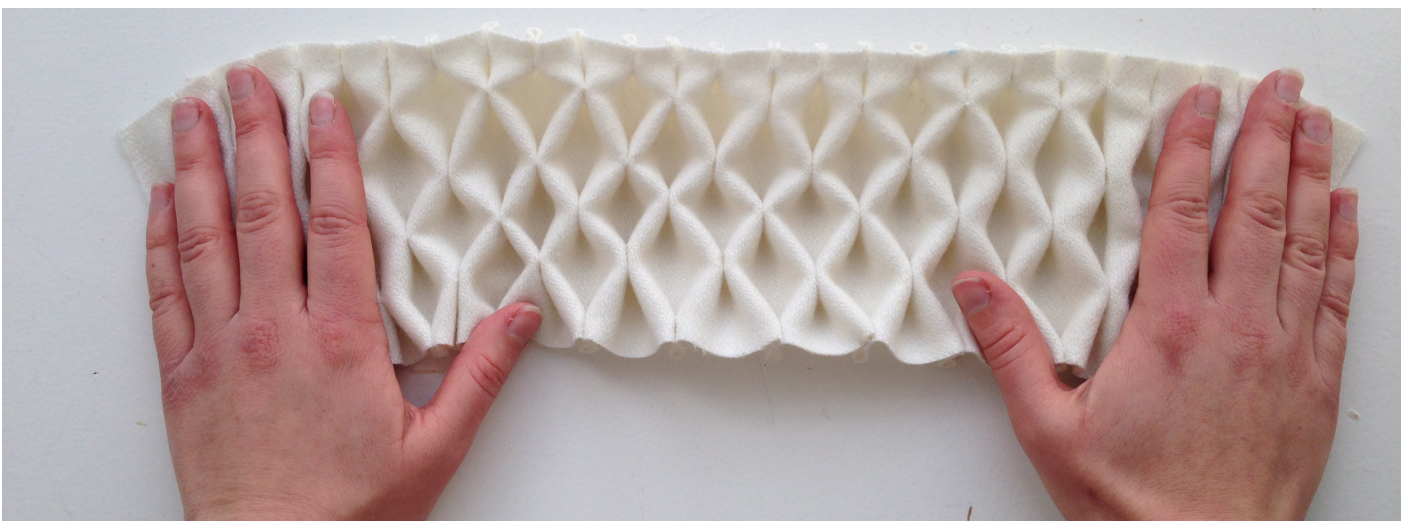
Det emotionella som blir påverkat av haptik är det jag tror är det största problemet som digital teknik saknar.

Med touch screens kommer vi inte i närheten av vad vi kan uppleva med berörings sinnet, och att visuellt vara i kontakt med en skärm större delen av vår vardag understimulerar det haptiska.

Det var här jag fick definierat vad jag precis ville jobba med i min möbelkollektion med problematiken i vår digitala vardag med den haptiska frånvaron och då jag skulle lämna in mitt program så blev det formulerat efter följande problemformulering.

## 2.3 PROBLEMFÖRMULERING

“Hur kan jag skapa en möbelkollektion som stimulerar det haptiska sinnet likt naturen, i kontrast till vår digitala vardag?”



# HAPTİK

“Haptic perception is the process of recognizing objects through touch.”

-Kenya Hara-

“Vision reveals what the touch already knows. We could think of the sense of touch as the unconscious of vision”

-Juhani Pallasmaa-

“Although vision is by far the most important sense, the many sounds and smells, which can be experienced in natural surroundings also influence our feelings”

-Trine Plambech-

“..visual apprehension of materiality, distance and spathial depth would not be possible at all without the cooperation of the haptic memory”

-Juhani Pallasmaa-

“The term `haptic´ means relating or pleasant to the sense of touch..”

-Kenya Hara-

“... shape, colour, material and texture is one of the more important aspects of design, there is one more; it's not the question of how to create, but how to make someone sense something”

-Kenya Hara-

“The world is reflected in the body, and the body is projected onto the world. We remember through our bodies as much as through our nervous system and brain.

-Juhani Pallasmaa-



### 3 NATUR & STOL

“The unique quality of nature is that it sets one in a state of mind which enhances creativity, because nature makes us feel; open & unlimited, playful & excited, refocused & invigorated, calm & energized”

- Trine Plambech

Att naturen har en kreativ inverkan på oss är konklusionen av Trine Plambechs uppsats. Detta på grund av att naturen påverkar oss emotionellt, förstärker våra sinnen och gör att vi är mer mottagliga för inspiration och nya intryck.

Juhani Pallasma som är väldigt kritisk till arkitektur som inte förhåller sig haptisk till människans sinnen och omgivning skriver i slutet av kapitel 1 i boken “The Eyes of the Skin” om att sanslighet har börjat få mer uppmärksamhet. Han skriver att arkitekter över hela världen nu försöker re-sensualisera arkitektur, genom textur, material, haptik, vikt, desitet, rum och materialiserat ljus. Han sätter en kommentar till det teknologiska samhället och citerar ett uttalande från antropologen Ashley Montagu;

*“We in the western world are beginning to discover our neglected senses. This growing awareness represents something of an overdue insurgency against the painful deprivation of sensory experience we have suffered in our technologised world”*

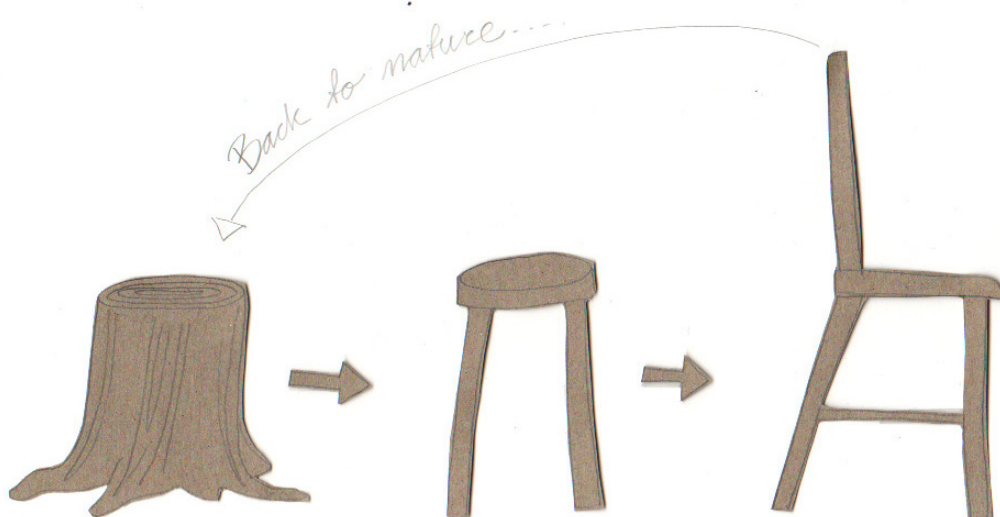
Det är just här jag tycker det är intressant att att ta in naturen som ett svar på problemtiken med all teknologi och förklara det med den sanslighet som går förlorad om vi inte tänker på haptik och vikten av att stimulera våra sinnen.

#### 3.1 NYTT BEHOV FÖR MÖBLER

Det som också är intressant med naturen i förhållande till vår tid nu är att den alltid funnits och så länge vi människor inte förstör och påverkar den så förblir den detsamma. Däremot så utvecklar och förändrar vi människor hela tiden sättet vi lever på.

Ett intressant uttalande i boken “Design:Stolen” av Lars Dybdahl & Ida Engholm om stolen i förhållande till teknologi inspirerade mig vidare i projektet;

*“Vi tager bogstavligt talt arbejdet med i seng, og hermed forsvinder skellet mellem fritid og*



“Back to nature” - tittar tillbaka på tiden innan stolar fanna

# TEXTILT & NATULIGT

“After 6-7 years of crisis we survived but become ego centric and barbaric, aggressive. Like the survival of the fittest.

Now we want to mend the society again by GATHERING, gathering people and gathering with textile”

- Li Edelkoort-

“The unique quality of nature is that it sets one in a state of mind which enhances creativity, because nature makes us feel;  
open & unlimited,  
playful & excited,  
refocused & invigorated,  
calm & energized”

- Trine Plambech -

“Moreover nature can be a great source of direct inspiration, which also explains its ability to enhance creativity”

- Trine Plambech -

Nature / Space / Serene  
- Trine Plambech -

Gathering fabric / Gathering people  
- Li Edelkoort-

Fripped- Fripped together  
, optimistic & happy.  
Massive amount of fabric.  
- Li Edelkoort-

Wrapped - Cooning,  
wrap us in protect,  
comfort, in the need of  
being cuddled  
- Li Edelkoort-

Craft - very essential thing to our society.  
- Li Edelkoort-

“Nature is not just what one sees, it is also the smells sounds, tastes as well as the tactile experiences”

- Trine Plambech -

*arbejde fuldstændigt, hvilket i yderste konsekvens eliminerer forestillingen som egentlige arbejdsstole og dermed bringer os tilbage til tiden før den industrielle revolution, hvor specialiserede arbejdsstoler var en sjældenhed”*

-Lars Dybdahl & Ida Engholm

Den mobila teknologin gör att vi kan ta arbetet från kontoret med hem och bokstavligt talat in i vår säng.

Detta skriver Dybdahl & Engholm är en sammansmältning av två grundläggande väldigt olika möbelkategorier; Stolen till arbete och sängen till vila och rekreation.

Dom skriver också att stollösa inredningar med hyperflexibla arbetsytor, ställer större krav till muskulatur och kropp samtidigt som ergonomer säger att sittandet är dåligt för oss.

Det är alltså ergonomiskt och fysiskt sett bra att ta med arbetet i sängen, men kanske inte psykiskt då ens arbetsliv och privatliv blir tätt förbundet.

*“Trangen til fart og trangen til at være forbundet synes at være kendetegnede for en tid, hvor vores digitale og fysiske liv er viklet ind i hinanden som et kludetæppe”*

-UD&SE “Da Verden Blev Blå”

I diskussion med mina två vägledare så kom vi i början fram och tillbaka i problematiken med digitalteknik.

Då det faktiskt är ett problem hur vi ändrat vårt sätt att leva på. Socialt mot varandra men också för vissa problemet med att skilja privatliv från arbete.

Samtidigt som digital teknik har många födelar. Det kan hjälpa oss att hålla kontakten med nära och kära när man bor på distans och det digitala kan också hjälpa oss i många vardagssituationer som gps eller spara tid genom att svara på mail när man ändå står och väntar på något.

Man blir tvungen att förhålla sig till att det inte går att eliminera ny teknik och det sättet vårt samhället utvecklats på.

Men man kan liksom Juhani Pallasima argumentera för att uppmärksamma problematiken med att våra sinnen blir under stimulerade och lyfta upp värdet av haptik något som digital teknik saknar.

## 3.2 NATURENS SITTPLATSER

Det som intresserar mig med konsekvensen av digital teknik är att det mobila hemma kontoret i viss mån raderat behovet för arbetsstolar och som Dybdahl & Engholm skrev *“...tilbage til tiden før den industrielle revolution, hvor specialiserede arbejdsstolar var en sjældenhed”*.

Att gå tillbaka i tiden på grund av ett nytt levnadssätt med digital teknik, tycker jag är en intressant utveckling.

Stollösa inredningar som utvecklas på grund av mobilitet får en att tänka på tiden innan stolen med “stollösa kulturer” och en slags tillbaka blick på naturen.

Tibet, Japan och kulturer i Afrika har historiskt figurerat som exempel på stollösa livsformer skriver Dybdahl & Engholm i kapit-



IKEA produkten “Bräda”, en mobil arbetsstation gör arbetsstolen överflödigt och tar arbetet med i soffan eller sängen integrerat i det privata hemmet.



let "Stolens anatomi og kommunikation", nomadiska kulturer har utvecklat nomadiska möbler, och europernas möbler utvecklades troligtvis för att mer säkert och funktionellt komma i höjd med eldstaden.

Men som Dybdahl & Engholm skriver vidare så har stolen förutom att vara ett funktionellt objekt ihop med kroppen och dess användare genom historien så har stolen alltid varit ett "visuellt komunicerande" tecken med rituella dimensioner.

Som att kommunicera hierarki, samhällspositioner, royalitet eller symboliken i att erbjuda en gäst en stol.

Min reflektion på detta är att om stolen som sittobjekt endast har en symbolisk funktion, och heller inte är ergonomisk som arbetsstol så går det emot det haptiska och sansliga i att befinna sig i en möbel.

Och rent teoretiskt så är det bättre för oss både kroppsligt och sinnligt att bara sätta oss ner i naturen.

Nu precis som att vi inte bara kan eliminera digital teknik, så kan vi heller inte bara eliminera stolar.

Stolar sitter djupt rotade i vår västliga kultur sen århundraden och när vi ser en stol så tänker vi automatiskt "sitt".

Men det digitala har ändrat vårt sätt att förhålla oss till möbler då vi har behov för mer "fria" sittplatser i stollösa inredningar och det är där man kan göra en skillnad.

Istället för att se på möbler som något som kommunicerar hur man ska sitta så började jag tänka på hur man kan se på naturen som ett mer fritt förhållnings sätt i hur man kan sitta i en miljö och kanske till och med skapa sin egna sittplats?

"To understand something is not to be able to define it or describe it. Instead, taking something that we already know and making it unknown thrills us afresh with its reality and deepens our understanding of it"

-Kenya Hara-

### 3.3 KONST / DESIGN & ARKITEKTUR

Jag vill lite oförskämt kort definiera skillnaderna mellan konst/design och arkitektur då jag tycker det är intressant i förhållande till möbler, mitt projekt och min utbildning.

Enligt Kenya Hara är konst en individs vilja till samhället i stort, som ett uttryck av personlig natur.

Design fortsätter Kenya Hara är däremot inte ett personligt uttryck utan har sitt ursprung i samhället och essensen i design ligger i processen att upptäcka ett problem delat av





många människor och att försöka lösa det. I en diskussion med en vän från Arkitekt skolan om skillnaden mellan möbeldesign som arkitekt och möbeldesign som designer (eftersom vi har båda linjerna på dem olika skolorna... som snart är samma skola) så fick jag förklarat för mig;

*“Architects think about the object in a room context and designers think about the object alone”.*

Detta är ju enkelt förklarat men går att diskutera, eftersom designern tänker på objektet som Kenya Hara skiver “efter det problem som ska lösas” delat av många människor och i den kontext som man ställt upp sitt projekt efter.

Och jag vill här då definiera att jag tänkt på min möbel efter det problem vi delar med det digitala mediet, saknaden av det haptiska och emotionella, men även tänkt på möbeln i en rumlig kontext eftersom den ska förhålla sig likt naturen som “fria sittplatser” även om det inte är ett bestämt rum den ska förhålla sig till.

Detta kan vara viktigt att konstatera eftersom skillnaderna ibland är hårfina i definition och aktuellt då arkitektskolan och designskolan nu står inför en sammanslagning av möbelavdelningarna.

Konst och design blandas även mer ihop och lustigt nog som en konsekvens av vårt digitala och tekniska samhälle.

Design har i århundraden kämpat för att skilja sig från konsten, skriver Dybdahl & Engholm i “Design:stolen”.

Men nu i vårt industrialiserade tekniksamhälle så har konst och design liknande produktions metoder. Möbelindustrin skapar “limited editions” av stolar för att gå väck från industrin och göra något mer exklusivt likt konsthantverket.

Dybdahl & Engholm skriver att det är en slags tillbaka vändning mot hantverket, där designern skapar prototyper och handgjorda “one-off’s” där dem avprövar nya material, former och tekniker testat i 3D och produc-

erat i enkla exemplar.

## 5 ETT HANTVERK

“Sannolikt ritas 99 procent av världens design i en dator och formgivaren sitter i en kontorsstol framför skärmen.

Stolen i sig är konstruerad så att man ska känna så lite av kroppen som möjligt och för att man helt ska gå upp i sina egna tankar. Vad får det för konsekvens när vi inte använder våra kroppar alls när vi formger, undrar jag?”

- Andreas Nobel

Centralt i detta projekt har varit hantverket. Både som metod och som inspiration, men främst som en kommentar till det digitala och det sinnliga i att befinna sig i ett material och att arbeta med händerna.

Den Svenska tidskriften HEMSLÖJD nr.6 hade i detta nummer en rad artiklar som en kommentar på den nya digitala tid vi lever i och en kommentar på hur det påverkar konst hantverket.

Andreas Nobel skriver en uppsats där han driver en tes, den tesen är “att möbler upplevs med alla sinnen och med hela kroppen”.

Därför menar han att det är viktigt att kroppen är med när vi formger. Något som inte längre är självklart då största delen av formgivningen idag sker i datorn digitalt. Hantverk har dock fått väldigt mycket uppmärksamhet på senare tid som en kommentar och kontrast till digital teknik.

Men det är just kontrasten som är viktig. Som Pernilla Wählin Noren uttalar sig i en annan artikel från HEMSLÖJD nr.6 ; “.. det handgjorda i stan står i tydlig kontrast till det industriellt tillverkade. Och påminner om hur världen fungerar på riktigt”.

-Pernilla Wählin Noren

# HANTVERK

“Handarbete, framförallt hur det används politiskt, är viktigt i stan.  
Att sitta i ett torp och virka, nej, då känns det som om man hade velat leva förr i tiden. Och tittar man tillbaka på tiden före industrialismen, så var det inte ett särskilt härligt samhälle. Jag vill till framtiden!”

-Pernilla Wåhlin Noren -

“Sannolikt ritas 99 procent av världens design i en dator och formgivaren sitter i en kontorsstol framför skärmen.

Stolen i sig är konstruerad så att man ska känna så lite av kroppen som möjligt och för att man helt ska gå upp i sina egna tankar.”

- Andreas Nobel-

“...viktigt med långsamheten som finns i handarbetet”

-Pernilla Wåhlin Noren -

“Då är det sannolikt också bra om hela kroppen har använts i designprocessen; om alla sinnen är med och gör det som sen ska användas med sinnen”

- Andreas Nobel-

“I min avhandling driver jag en tes. Det är att möbler upplevs med alla sinnen och med hela kroppen.”

- Andreas Nobel-

“I hantverk är steget kort mellan den som gör och den som brukar”

-FORMEX-

“Vad får det för konsekvens när vi inte använder våra kroppar alls när vi formger, undrar jag?”

- Andreas Nobel-

“.. det handgjorda i stan står i tydlig kontrast till det industriellt tillverkade. Och det påminner om hur världen fungerar på riktigt”.

-Pernilla Wåhlin Noren -

Hon uttalar sig även om att långsamheten är viktig i hantverk, något som kom att bli viktigt för mig senare i definitionen av mitt projekt och även något som jag upptäckte då jag utförde olika hantverk.

## 5.1 MORFAR

Ett speciellt hantverk som jag lärt mig av min morfar var först en väldigt liten del i mitt projekt, något jag utförde i början samtidigt som jag "tänkte på projektet" då jag läst i en artikel i HEMSLÖJD nr.6 om att när man arbetar med händerna så är man som mest fokuserad.

Detta hantverk kallas enkelt "bollkuddar" och är en teknik där man spänner upp trådar och garn som man sedan knyter ihop och till sist "klipper upp" så det blir små garnbollar. Denna teknik används som prydnad på en kudde och var ett hantverk som mest utfördes av soldater och sjömän under 2:a världskriget.

Min morfar som låg i flottan (sjöman) utförde hantverket för att fördriva tiden då dem låg till sjöss och för att få ihop pengar då han sålde kuddarna till damer då dem kom i hamn.

Det svåraste var att hålla i pengarna då man kom i hamn har min morfar berättat, när kamraterna drack öl på pubar så var han tvungen att hitta nytt garn material till att kunna göra nya bollkuddar.

Detta tycker jag är en fin historia och också spännande med ett gammalt hantverk som blivit lite glömt.

Jag bestämde mig för att göra en "stor ram" för att testa hantverket.

En vanlig ram är 30x30cm då det ska passa till ett kudd-mått, och jag ville testa att få upp ramen i storlek 120x120cm!

Detta hade konsekvenser... dels statistiskt i att få en så stor ram att hålla med även tidsmässigt i att genomföra hantverket.

En vanlig bollkuddsram tar ungefär 2-3h att färdiggöra, denna ram på 120x120cm tog mig och min familj som fick hjälpa till ca 47h och genomfördes i Sverige under påskdagarna, på fyra dagar.

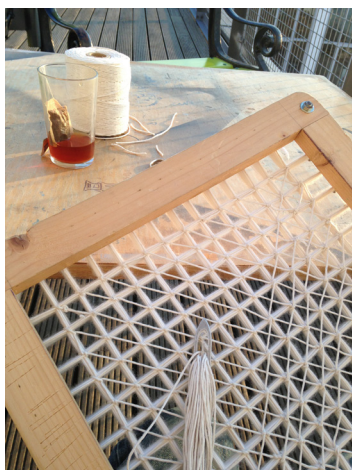
Min morfar var på besök och varnade mig att det nog skulle ta lite tid, minst 20h men inte trodde jag själv att det kunde ta så lång tid.

Då man räknar efter så är ramen 120x120cm och består av 2601st bollkuddar som ska knytas 3ggr, altså 7803 st knutar.

Varför gjorde jag då detta hantverk?

Jag tyckte det var intressant att se vad som hände då detta glömda hantverk kom upp i storlek och fick en ny funktion som pläd istället för kudde.

En trend inom hantverk och speciellt stickning har varit att utföra det i maximal storlek. Det som jag upptäckte då jag stod med det färdiga resultatet var; tyngden i materialet. Detta kom att bli en viktig upptäckt.





### 3.3 TEXTIL

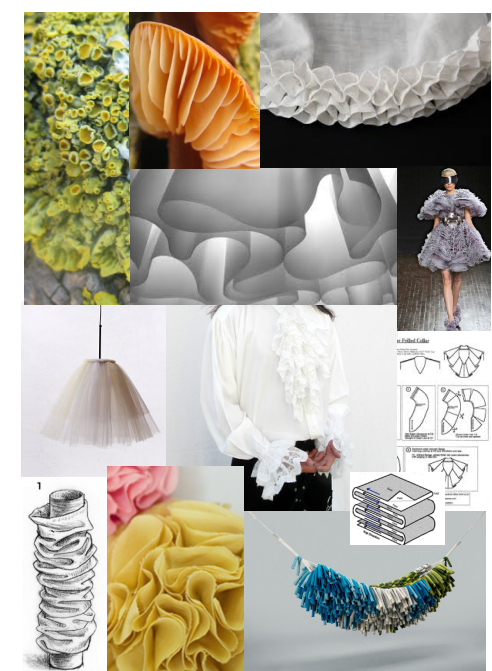
“After 6-7 years of crisis we survived but become ego centric and barbaric, aggressive. Like the survival of the fittest.

Now we want to mend the society again by GATHERING, gathering people and gathering with textile”

- Li Edelkoort

Under en trend föreläsning av Li Edelkoort i november 2013 blev jag väldigt inspirerad när hon beskrev trenden GATHERING. Jag kom senare på då jag fick tag på boken “The Art of Manipulating fabric“ av Colette Wolff att Gathering är ett textilt begrepp för hur man med olika textila tekniker “samlar” (gather) en stor mängd textil. Detta var jag inte medveten om under föreläsningen utan trodde det var ett begrepp som Edelkoort själv kommit på. GATHERING presenterades som trend som kom som en “effekt av finanskrisen”, som i citatet ovan skulle man nu “mend the society by gathering” och att vi nu behövde bli omsvepta och tröstade med textil, “in the need of beeing cuddled”. Detta presenterade hon med en rad textila tekniker där jag valde ut 6st av dem som jag tyckte var intressanta att arbeta vidare med; Draping, Pleating, Layering, Fassetting, Wrapping och Frilled.

Detta blev startpunkten för mina textila experiment, men även ett sätt att värdera mina koncept modeller. Till höger är ett utsnitt av tre moodboards där jag visualiserat dem olika textila teknikerna med referenser till liknande uttryck i naturen samt referenser i möbler.





## 5 ETT EXPERIMENT

“The experiment is a site of making and reflection, as well as of synthesis and innovation.

It collects knowledge and inform design thinking”

- Martin Tamke

I utställningen “What does it mean to make an experiment” som ställdes ut på KADK i Mars, var jag mitt uppe i mina textila hantverk och prover. Då jag läste citatet ovan från Martin Tamke som var en del av inledningen på deras planscher och i katalogen så insåg jag vad det var jag höll på med, i mina textila prover.

Jag höll på med ett experiment!

Ett experiment där jag reflekterade över dem haptiska egenskaperna som materialet fick i dem olika teknikerna. Varje gång jag gjort ett prov så testade jag vad den kunde formmässigt och vilka egenskaper hade samt vilken rörelse och riktning.

Denna dokumentation blev viktig för utvecklingen av mina konceptmodeller. För att kunna dokumentera något haptiskt i en visuell dokumentation så har jag fotograferat mina prover med mina händer för att den som ser bilden ska få en känsla för hur det är att röra vid objektet.

Och något som senare blev viktigt med händerna var när jag gick från skala 1:5 till skala 1:1. Men detta återkommer jag till i mina mock-ups.

### 5.1 TEXTILA EXPERIMENT

I mina textila experiment har jag utgått från dem textila kategorierna från trenden GATHERING som jag tidigare nämt från trend föreläsningen av Li Edelkoort. Dessa teknikerna inspirerade mig till att

experimentera med textil som material men fick mig också till att reflektera över dess egenskaper. Rörelsen i tyget och riktningen blev viktig. Exempelvis så har en plissering en bestämd riktning då den är vikt i lager lodrät och kan rullas ihop på endast ett håll. Men en smock som är tyg samlat i kryss får en mer styv effekt och kan strecha och dras ut och pressas in men inte vikas.

Det som intresserade mig var att samma tyg kunde få så olika egenskaper.

Detta är klassiska beklädnings-tekniker men som blir intressanta då de kommer upp i storlek och i kontext i en möbel.

Här tänkte jag dock inte in en möbelkonstruktion utan såg på textilet som möbeln för att hålla funktionen öppen.

Jag skulle kunna beskriva olika experiment jag gjort, men det ger mer mening att se dem visuellt på bilderna till höger och att på examen senare känna på dem för att helt förstå dess haptiska egenskaper.

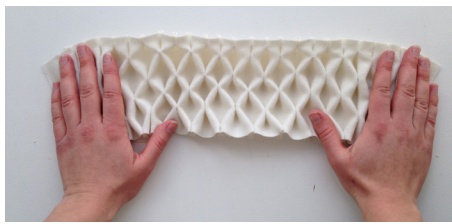
I mina experiment har jag jobbat i Ull och canvas-bomull då det är två textila material med olika egenskaper, uller mer mjuk och formbar, bomullen mer skarp och slitstark. Mina textila experiment höll jag i färgen vit bara för att kunna se på dem neutralt, detta kom dock till att bli ett stort beslut senare i projektet.

### 5.2 FÄRGEN VIT

“White is a color from which color has escaped, but its diversity is boundless” -Kenya Hara

Att välja färgen vit kan kännas som att inte ta ett beslut om vilken färg ens möbel ska ha, och för mig var detta ett ganska svårt val då jag älskar färger.

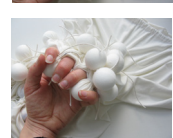
Men jag kunde märka att så fort jag började tänka på färger så gick fokuset bort från de haptiska egenskaperna och materialet, och



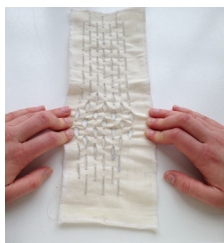
FASSETTING



DRAPING



PLEATING



LAYORING



FASSETTING



WRAPPING



FRILLED





mer in på visuella egenskaper. Då materialet och haptiken var central och viktig så tog jag ett beslut om att hålla hela projektet i vitt för att inte tappa fokus från det haptiska och fokusera på materialet.

Jag är medveten om att färgen vit inte är optimal i möbler, men med denna kunskap så har jag jobbat mer med materialen uppmärksam på dess problematik i färgen vit och tänkt in funktionen, detta återkommer jag till i mitt slutresultat.

För att argumentera lite för färgen vit så finns det en rad exempel på denna icke-färgs egenskaper.

Inom arkitekturen används färgen vit flitigt i papp modeller för att få ett neutralt uttryck och för att kunna se på byggnaderna som en helhet. I beklädning sys alla mönster upp i "stout" ett vitt bomulls tyg för att endast kunna se på formen, fast man oftast redan tagit beslut om färg och material.

Enligt Kenya Hara så ökar färgen vit våran "medvetenhet" av objektet och att färgen vit är färgen av materialet i sig själv, som exempelvis paper, eller bomulls tyg.

Och det är där de haptiska egenskaperna kan kommunicera, samt där taktilitet och form sticker fram!

## 6 EN TEXTIL MÖBELKOLLEKTION

### 5.3 KONCEPTMODELLER

Konceptmodellerna utvecklades från de textila experimenten och ibland blev det textila experimentet direkt översatt till ett objekt utan att ändra funktionen.

Det var här möbel konstruktionen helt plötsligt började bli viktig för att kunna skapa en ram för mitt projekt.

I perioden för midvejsgenomgången i projek-

tet så behövde jag en metod för att samla upp på de olika konceptmodellerna.

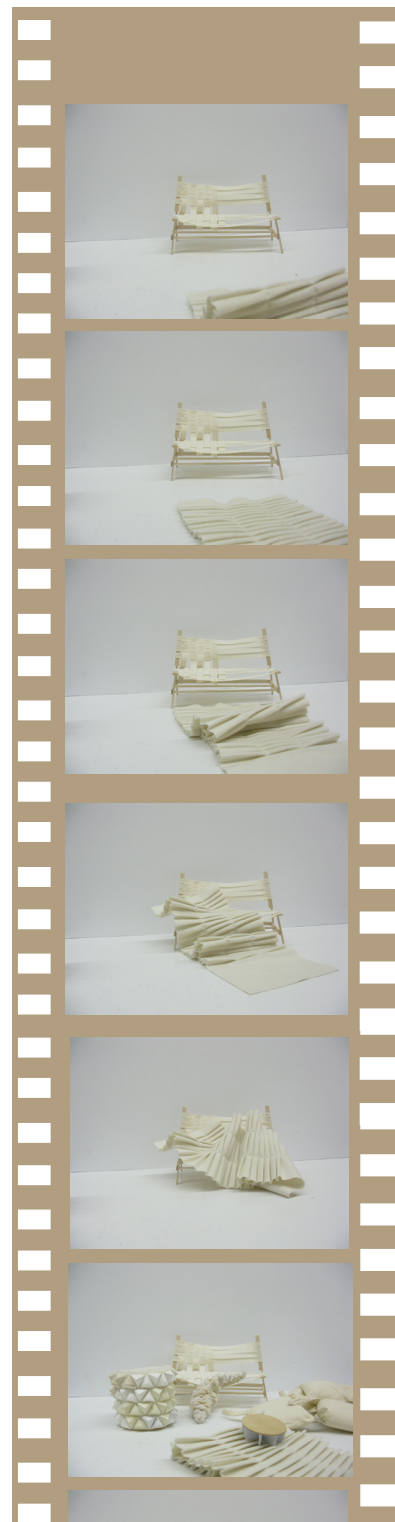
Kategorierna från GATHERING (Pleating, Draping, Layering, Wrapping, Fassetting & Frilled) kunde inte längre hjälpa mig i att välja ut objekten då jag funnit ut av i mina experiment att de inte var så strickt kategoriserade. Exempelvis att en plissering även kan draperas och att en fassettering har egenskaper av att omsluta en form (wrapping).

Inför min midvejsgenomgång så gjorde jag en "Stop-motion-film" där jag flyttade runt alla mina textila objekt, kombinerade dom och de placerades i en "soff konstruktion" som jag jag gjort i 1:5 för att kunna analysera modellerna bättre.

Det som var intressant med stop-motion filmen var att jag kunde dokumentera rörelsen i de textila objekten, något som jag analyserat innan men inte kunnat dokumentera i bilder.

En annan sak som jag upptäckte i stop-motion filmen var att den soffkonstruktion jag gjort inte optimalt interagerade med mina textila objekt.

Rent formmässigt när textilierna draperade





sig på soffan såg det bra ut men när textilierna i en rörelse skulle klättra från golvet upp i möbeln så var det ett för långt skutt (spring). Jag såg på mina textilier som objekt i sig, med en funktion utanför möbeln. Därför var det väldigt viktigt att de kunde stå/ligga på golvet och samtidigt på ett naturligt sätt komma upp i soffan.

Det var här jag började tänka på min möbel mer som en plåtå för mina textilier istället för en konkret soffkonstruktion.

## 6.1 MOCK UP'S

I mitt projekt så har jag parallellt från början med mina textila experiment, jobbat i skala 1:1. Så några av mina konceptmodeller blev först bortvalda då jag avprövat dem i stor skala.

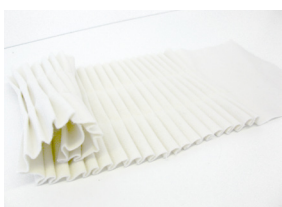
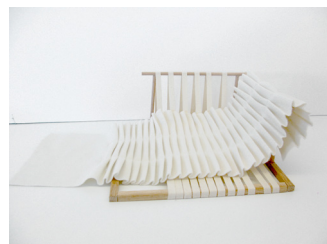
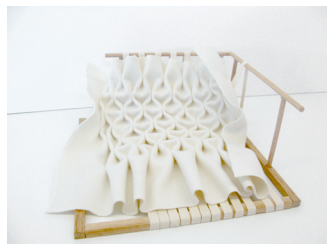
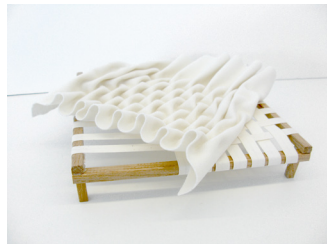
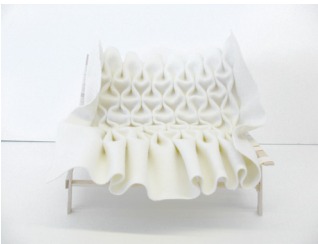
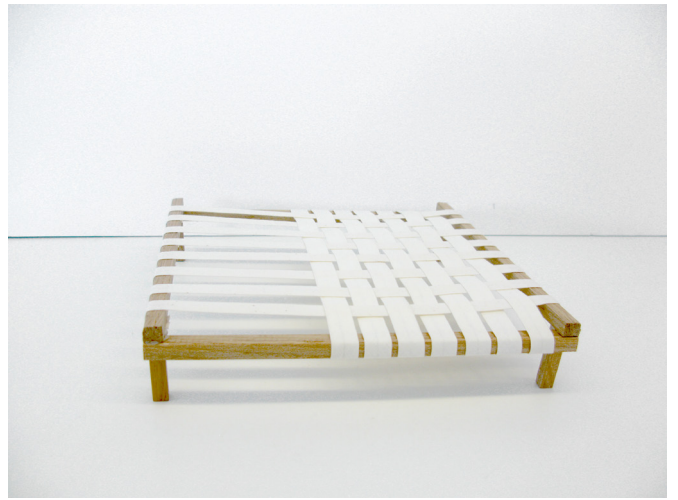
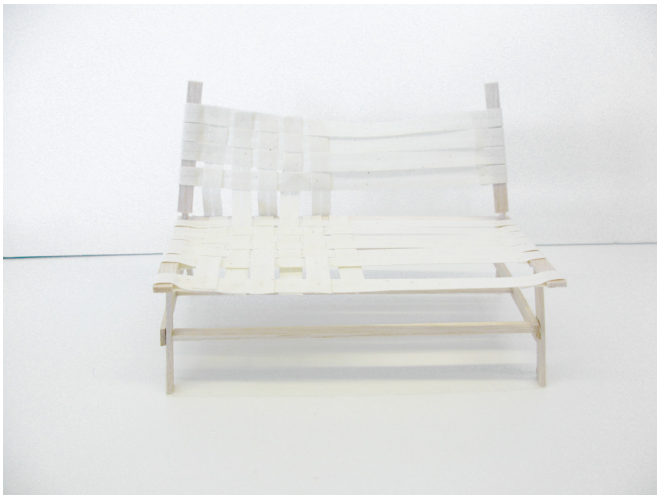
Att testa mina koncept modeller i 1:1 var viktigt för mig på grund av att jag skulle gå från att förhålla mig till mina händer till att förhålla mig till kroppen.

Textil fungerar också på ett annat sätt då det kommer upp i storlek. Dels med konstruktionen och stabilitet men även med mängden och här upptäckte jag en viktig och central del som kom att påverka mitt projekt; Tyngden.

En stor mängd textil har en stor vikt, speciellt ulltyg som var det material jag valt att jobba i. Mitt hantverk med ullgarnet (teknik från morfar) hade en överraskande tyngd och







tjocklek då den kom upp i skala 1:1. Även de textila bord (se bild till höger) som jag experimenterat med i 1:5 fick en helt annan funktion i skala 1:1 på grund av tyngden. Denna upptäckt var jag väldigt glad för och satte några riktlinjer för min vidare bearbetning av projektet.

Det var också en väldigt viktig upptäckt i förhållande till min teori del, då jag i början tänkt att jag kanske skulle rikta mig mot en slags "nomadisk-familj" som målgrupp på grund av det mobila digitala mediet och referensen till naturen.

Men med tyngden så blev det helt plötsligt självklart att göra ett statement mot det digitala genom att göra tunga möbler som ska stå kvar på en fast trygg punkt då allt annat i världen är mobilt och snurrar runt.

Hemmet blev helt plötsligt självklart som platsen man återkommer till och tyngden som en slags trygghet.

Detta med tyngden fann jag teoretiskt underlag till.

## 6.4 LÅNGSAMHET OCH TUNGT TEXTIL

Tyngd har en positiv psykisk inverkan på oss. Filtar med tyngd i används medicinskt för människor med psykiska problem och sömnsvårigheter.

Enligt SBU (9) används tyngd-täcken för att ge en känsla av trygghet och för att man ska kunna komma till ro.

Denna kunskap hade jag inte innan men var en bra upptäckt med vad jag ville med mitt projekt med det haptiska och problematiken med det digitala.

Tyngd hänger ihop med fart, och med en tyngdhet i mina textila objekt kom de även att definiera en slags långsamhet i mina objekt och miljön dem ska befinna sig i. Detta som en kontrast till det mobila digitala där man istället ska ta det lugnt och vara kvar.

Detta med tyngden och långsamheten satte en ram och standard för mitt projekt både i textilet och konstruktionen och hängde ihop med min teoridel och problem formulering ("Hur kan jag skapa en möbelkollektion som stimulerar det haptiska sinnet likt naturen, i kontrast till vår digitala vardag?").

Det hjälpte mig även att definiera och analysera mina textila objekt. Se Ergasia\* analysen om projektets koncept med dem textila objekten på s.28-29 samt skisser på koncept modeller.

\*Ergasia= argumentations teknik.

## 6.5 EN MÖBEL PLATÅ

Med den nya upptäckten med tyngden och långsamheten i mina textila objekt, samt analysen med interaktionen mellan möbelkonstruktionen och textilierna så stod jag inför att formge en helt ny möbel.

Den första konceptmodellen för soffkonstruktionen (se s.26 bild 1 tv) var för hög och hade för lite plats i bredd för att man skulle kunna kombinera textilierna och ha ett fritt sätt att sitta på.

Jag började tänka på en slags platå och hörna som en rumlig del som höjdes upp från golvet.

Först bara som en slags upphöjd "platta" i en träkonstruktion med textil sadelgjord (se bild 2 s.26 th), men utan ryggstöd så tappade man draperings effekten samt att kunna luta sig och sitta upp/ligga i möbeln.

Detta ändrade jag på i min tredje soffkonstruktion (s.26 bild 3 tv andra raden) där jag flätade upp sadelgjorden på ryggstöden för att skapa en komfort i möbeln.

Denna möbel fungerade dock inte optimalt med textilierna och jag utvecklade då den fjärde konstruktionen (bild th andra raden) som blev mitt val till vidareutveckling.



## ERGASIA

- Argumentations teknik från Hermogenes teori.

## PLATSEN

- Hemmet, där du bestämt att slå dig ner och börja bygga bo.

- Helt specifikt ett hem i stadsmiljö då det står i kontrast till naturen och hantverket och därav behovet är större.

## TIDEN

- Långsam, i kontrast till det digitala och snabba samhället.

## SÄTTET

- En miljö likt naturen där man kan kombinera olika textila strukturer och objekt till en sittplats. Stimulera det haptiska sinnet och välbefinnandet av beröring.

## PERSONEN

- Ett par i början av sitt liv som bestämt sig för att flytta ihop i den stad dom vill bo i en längre tid.

- Mer specifikt de kommande generationerna som reagerat mot vårt snabba högteknologiska samhälle och insett värdet och tryggheten

av att vara bosatt på en fast punkt istället för att flytta runt. Vill behålla en möbel som går i arv i generationer men ha möjlighet att ändra om under livets gång.

## VARFÖR

- För att digital teknik endast stimulerar vårt visuella sinne och hörselsinnet.

Det Haptiska sinnet blir därför understimulerat och påverkar vårt välmående.

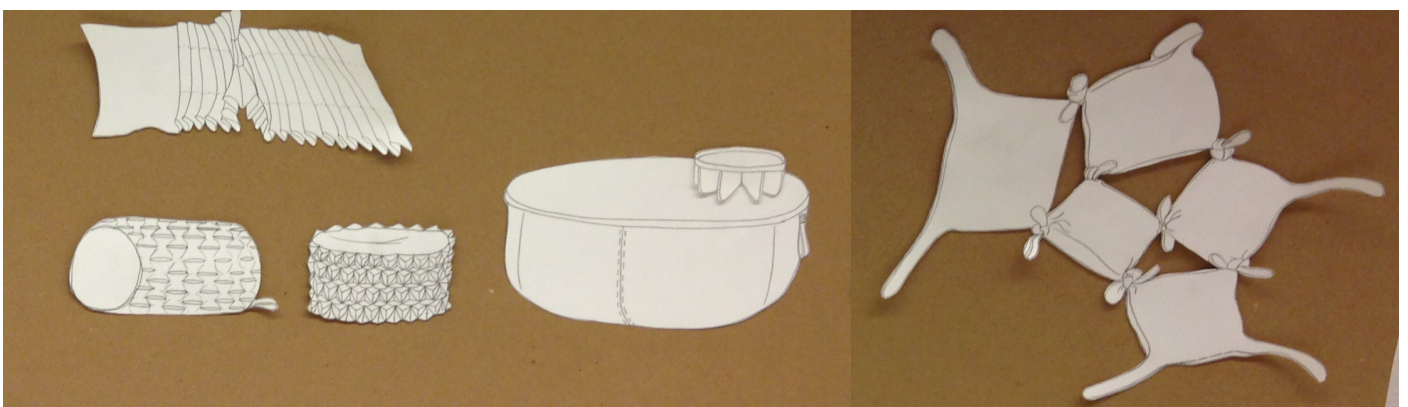
Naturen stimulerar våra sinnen och påverkar oss kreativt, därför är strukturer och material viktigt i möbelkollektionen samt den obegänsade formgivning där man själv kan ändra objekten.

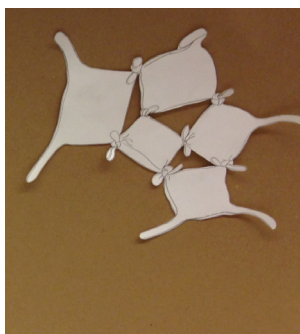
## HANDLINGEN

Möbler visar vårt sätt att leva på och vårt beteende. Men vad är vårt naturliga beteende?

I en digital värld där kontraster blir allt tydligare mellan det tekniska och det handgjorda, staden och naturen så vill jag ta fatt i den haptiska upplevelsen att befinna sig i en möbel och i en miljö.

En textil miljö, som likt naturen inte förutbestämmer hur du ska sitta eller agera. En miljö, som ändras, växer och anpassar sig efter dina behov den dag du bestämmer dig för att sätta bo.





### KUDDKRIG - Kuddkonstruktion

- Fassetting/wrapping/ Draping
- Open & Unlimited

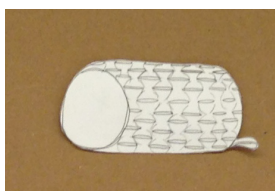
Funktion = Kombinerbar  
 - Fungerar som singel eller i flertal.  
 - I soffan, som en soffan/ stol, kud-dhög eller bara enkel kudde.  
 Natur känsla = Mossa



### SMOCK - Öppen puff i smock teknik

- Pleat / smock
- Calm & Energized

Funktion = Kan förvara saker, vidgas, puff eller kuddar inuti. Öppnas upp till ett långt tyg? (se nedan) Fästas på träplatta?  
 Natur känsla = Lava svampar



### BJÖRK STOC -Puff med hål

- Layering
- Playful & Excited

Funktion = ändrar uttryck då den pressas ihop/ sitta på.  
 Natur känsla = Bark



### SMOCK SMOCK

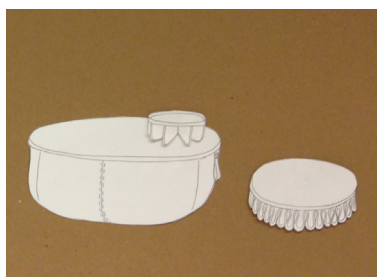
-Smock struktur som kan sam-las till en form? Draperas på en soffan eller fungera som filt.  
 Matta? Nej..



### KOTTIG -puff med triangel konstruktion

- Fassetting
- Refokused & Invigorated

Funktion = Lapptechniken kan tillverkas av spillbitar i olika textil. Pressas ihop då man sitter.  
 Natur känsla = Kotte/ Bark



### TEXTILA BORD

- Layering/ Pleating wrapping
- Palyful & Exhited

Funktion =Textil konstruktion till en textil miljö. På soffan, golvet eller i knäet.  
 Natur känsla = Svamp



### PLISSÉ - Matta/filt i plisseringsteknik

- Calm & Energized
- Funktion = Draperas på en soffkonstruktion, Matta / filt.  
 Natur känsla = Blad  
 -TUNG?



### KOTTA

° Ljudabsorberande vägg i triangel konstruktion



### DRAPE - Draperad polstring med knytta kulor som tyngd.

- Fasetting / drapering
- Calm & Energized

Funktion döljer en soffkonstruktion, tyget draperas med kulornas tyngd.  
 \* ingen ensam funktion?



### SMOCK LAMPA

- Flexibel struktur
- mjukt ljus
- lust att vidröras
- funktion?



### FRISS - Kudde/gosedjur i frill teknik

- Frill
- Playful & exhited

Funktion = Kudde/ gosedjur



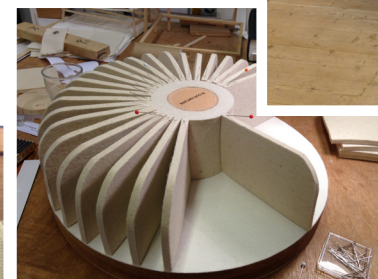
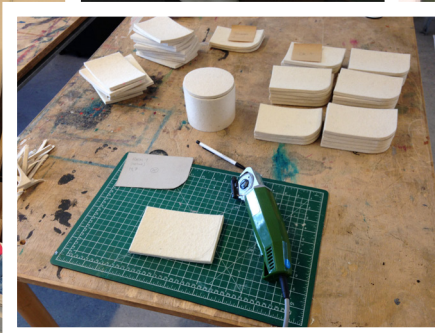
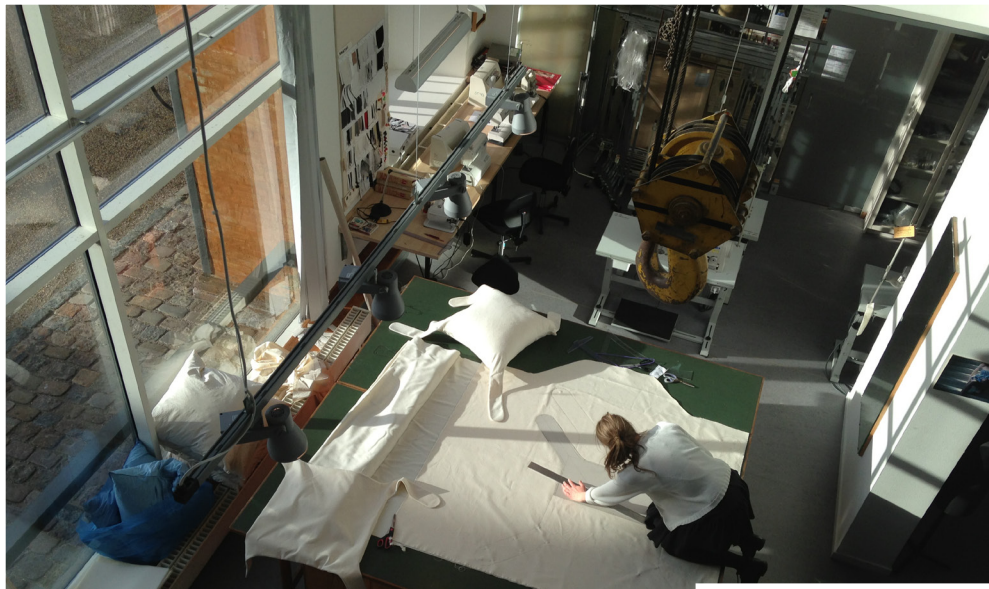
### FLOS FLOS- Bollkuddsteknik

- Små garnkulor i snörkonstruk-tion-
- Draperande effekt
- TUNG



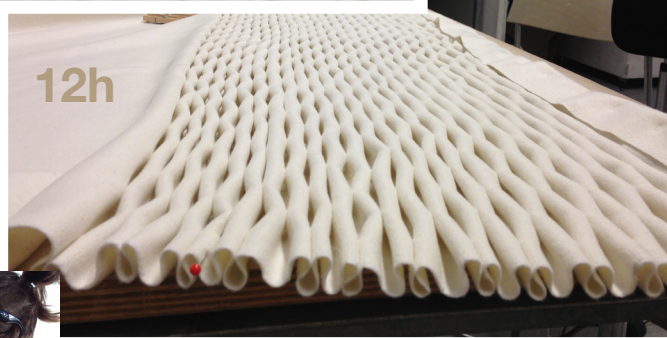
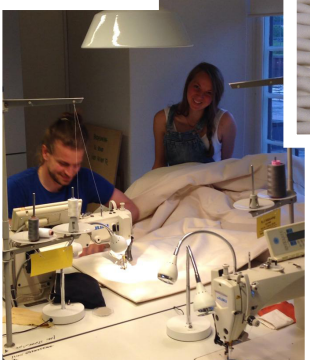
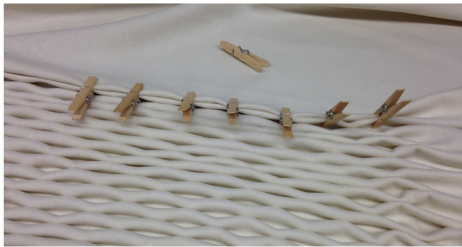
# HANTVERKS PROCESS

Min hantverksprocess har varit en stor del av mitt projekt, där j





ag kastat mig ut i många olika tidskrävande hantver där handens formgivning varit tydlig för resultatet.





## 8 IN OUR NATURE

I confront the city with my body; my legs measure the length of the arcade and the width of the square; my gaze unconsciously projects my body onto the facade of the cathedral door, where it roams over the mouldings and countours, sensing the size of recesses and projections; my body weight meets the mass of the cathedral door, and my hand grasps the door pull as I enter the dark void. I experience myself in the city and the city exists through my embodied experience”

-Merleau-Ponty

Citatet ovan är från boken “The eyes of the skin” där Juhani Palasma citerar Merleau-Pontys filosofi med människan i centrum för vår upplevelse av världen.

I mitt projekt där jag fokuserat på det haptiska så började jag med att dokumentera mina experiment med mina händer. Detta fortsatte jag med då jag gick upp i skala i 1:1 att jag började mäta med min kropp och logiskt sätt så gav sig proportioner och mått efter det som kändes riktigt och bra.

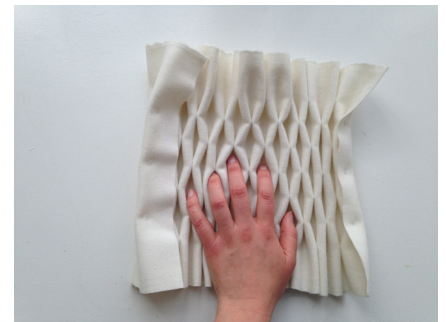
I mitt brickbord så har fingrarna rent konkret fått en funktion ihop med den haptiska upplevelsen. Fingrarna kommer in under backen då man lyfter upp den och man får en haptisk upplevelse av den mjuka ullen som ger sig efter tjockleken på dina fingrar.

Smock konstruktionen som draperas som en madrass/filt på möbeln har jag testat i olika proportioner tills den med avstånd till att sticka ner fingrarna passade bäst med både tygets struktur och mönstrets flexibilitet.

Plisseringen fick lika så ett vikavstånd till att få in fingrarna mellan.

Kuddarna vars funktion dels är som ett ensamt objekt men också tillsammans då de knyts ihop med sina armar fick en bredd som en arm då det fungerade proportionerligt men även funktionellt då man tillverkar dem (vänds genom att sticka in armen i armen).

Själva konstruktionen som jag kommer tala mer om till min examen har anpassats efter människokroppen så att man ska kunna röra sig fritt i möbeln, med ben och armar men dock



inte kunna ligga raklång. Just för att möbeln inte ska förväxlas med en säng, då den är en plats och en plåtå för en miljö som man själv konstruerar, en textil möbel miljö.

Formen på möbeln blev kvadratisk då detta inte bestämmer en riktning på möbeln utan utgör ett centrum. Brickbordet blev en del av den funktionen då man har bordet med upp i "soffan" och inte behöver ett soffbord.

Möbeln har en öppen hörna, stor nog att få igenom tyg men inte till att ramla igenom.

Denna hörna är som en slags social samlingspunkt där man möts eller ensam tar plats.

## 8.1 BACK TO NATURE

Mitt projekt In our Nature tar vår möbelkultur tillbaka till naturen då den visar ett mer öppet sätt att använda en möbel och att konstruera sin egna textila miljö likt naturen.

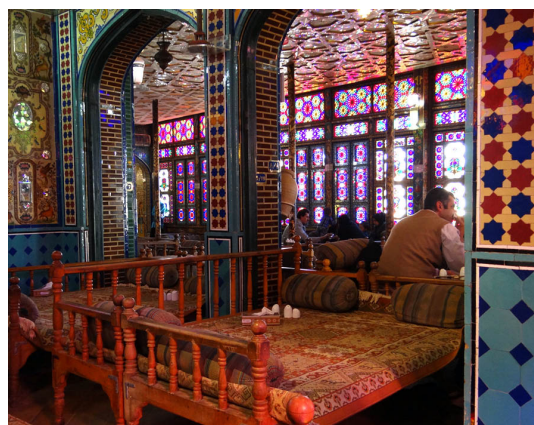
De haptiska egenskaperna i textilierna och i möbelplåtån är designade efter att ha en beroligande effekt på användaren med sin tyngdhet, taktilitet och formgivning. Samt att påverka dig emotionellt som en kontrast till din digitala vardag.

Möbeln har blivit en plats och symboliserar platsen mellan ditt arbete och din privata säng för att ha ett ställe att mötas på socialt med vänner och familj men också bara en plats för dig själv när du är mitt i vardagen.

Jag trodde att jag skapat en möbel helt utan referenser till andra möbler, jag har varit väl medveten om referensen till Japan med deras tamati mattor på golvet och plåtåer. Men en ny referens som en vännina sände till mig som hon sett på resa i Iran är en restaurang möbel som kallas "Takht" som betyder möte mellan säng och tron. Detta namn har en tydlig referens av en "stollös- kulurs" utveckling av att se på möbler i västvärlden och från en matta på golvet höja upp den som en status symbol. Mer intressant är att möbeln ej finns i privata hem utan endast på restauranger och funktionen är just att äta tillsammans på mattan och att slappna av. Även detta en referens till min möbel.



JAPAN



IRAN "Takht"



IRAN "Takht"



Min möbelkonstruktion



## KOLLEKTIONEN

Den möbelmiljö jag skapat ger användaren frihet att ändra på och konstruera den miljö som personligen tilltalar en och den aktivitet man ska utföra.

Möbelmiljön kommunicerar en långsam miljö med en fast plats då dess konstruktion och textilier är massiva.

Jag har utvecklat en kollektion med en kuddkonstruktion, en matta, en pläd, en madrass och ett täcke/matta.

Hela kollektionen är inte meningen att man ska äga och använda på en och samma gång utan meningen att man ska samla på ändra och skifta ut under livets gång.

Detta är en möbel som är tänkt att man har med sig och låter gå i arv i generationer. De textila objekten som ull-mattan, smock och plissering är tidskrävande hantverk och därför exklusiva. Därför har jag även gjort en neutral matta i canvas-bomull som ett komplement till kuddarna.

## REFLEKTION

Jag ser på min möbelkollektion som ett koncept som kan utvecklas, textilierna kan få fler funktioner och de kan också utvecklas ihop med konstruktionen. Dels kan textilierna utvecklas i nya objekt som att smock tyget kan appliceras på en lampa eller bli en sitt puff.

Samt att nya objekt kan tillkomma i kollektionen.

Materialen ull och bomull har anpassats efter funktionen hur de används. Ullen har blivit en insida i kuddarna och att canvas-bomullen är den sidan som möter golvet då kuddarna inte är i konstruktionen (se material kort i litteraturlistan).

Den vita färgen är som jag nämnt tidigare ett val jag tagit för att hantverket och materialet varit i fokus i projektet så jag är öppen för att i nästa steg i produktens utveckling sätta färg på dem olika objekten men dock i neutral skala då jag tycker den vita estetiken kommunicerar den lugna miljön och den effekt som man vill uppleva.

Själva konstruktionen ska utvecklas statistiskt då jag hade problem med sadelgjordsflätningen att få rätt spänning och hållbarhet i konstruktionen.

Det är första gången jag utför en sadelgjordsflätning och efter min erfarenhet av att konstruktionen gick sönder två gånger så har jag en stor respekt för hantverket och ser stor potential att tillsammans med en poducent och sadelgjords hantverkare se hur man kan få konstruktion och flätning att fungera ihop optimalt.

## 7 KONKLUSION

“Hur kan jag skapa en möbelkollektion som stimulerar det haptiska sinnet likt naturen, i kontrast till vår digitala vardag?”

Jag har skapat en textil möbelmiljö, som svar på problematiken med vårt digitala levnadssätt där haptik är en bristvara.

Haptik stimulerar våra sinnen och får oss att må bra då vi blir emotionellt påverkade på ett positivt sätt säger både Juhani Pallasma och Kenya Hara.

Den textila möbelmiljön har haft inspiration från naturen och därför har det skapats en konstruktion eller en slags möbelplåtå för att man fritt ska kunna uppehålla sig i möbeln likt naturen och skapa sin egna sittplats.

Möbelplåtån har en tillhörande textil kollektion som man kan applicera i möbeln och på så sätt skapa sin egna miljö och sittplats.

Möbeln ska kunna gå i generationer och förändras med tiden genom dem olika textila objekten.

Möbeln har inte haft några formmässiga referenser mer än att dess funktion anpassats efter textilierna och teorin med naturens sittplatser. Ändå lustigt nog har möbeln en stark referens till en speciell restaurangmöbel från Iran vid namn “Takht”, detta har referenser i stollösa kulturer som även var med i min utgångs punkt i min teoridel med det digitala mediet som skapat “stollösa inredningar” på grund av det mobila hemmakontoret.

Detta tycker jag knyter ihop projektets utgångspunkt med dess slutresultat och jag ser fram emot att berätta mer om min designprocess och slutresultat till examen.

### IN OUR NATURE En Textil Möbel Miljö

Möbler visar vårt sätt att leva på och vårt beteende, vi inreder våra liv med dem och lever mellan dem.

Men vad är vårt naturliga beteende? I en digital värld där kontraster blir allt tydligare mellan det tekniska och det handgjorda, staden och naturen så vill jag ta fatt i den haptiska upplevelsen att befinna sig i en möbel och i en miljö.

En textil miljö, som likt naturen inte förutbestämmer hur du ska sitta eller agera. En miljö, som ändras, växer och anpassar sig efter dina behov den dag du bestämmer att sätta bo.

Ellinor Ericsson









# KOLLEKTIONEN Fyra stycken olika vardags scener



FOTO: Morten Rosenberg



# LITTERATURLISTA

## BÖCKER

Lars Dybdahl & Ida Engholm (2009), DESIGN: Stolen, Köpenhamn : Nytt nordisk forlag

Kenya Hara (2007), DESIGNING DESIGN, Japan: Lars Muller publishers

Juhani Pallasmaa (2005), THE EYES OF THE SKIN - Architecture and the Senses, London: TJ international Ltd, padstow, cornwall

Thea Mikkelsen (2009), KREATIVITETENS PSYKOLOGI - hvad du som kreativ bør vide om dig selv og din psyke, Köpenhamn: Nyt nordisk forlag Arnold busck

Daniel Charny (2011), POWER OF MAKING- the importance of being skilled, V&A Publishing and the crafts council

Trine Plambech (2012), NATURE & CREATIVITY - How and why nature enhances human creativity, Master thesis, Landscape architecture, University of Copenhagen.

Colette Wolff (1996), The Art of Manipulating Fabric, KP Krause publications, Wisconsin.

Hermogenes ((2005), "Om argumentation", (ERGASIA- argumentations teknik), Rhetorica Scandinavia E-artikel, Rhetor förlag AB (2006).

## INTERNET

(1) [http://en.wikipedia.org/wiki/Human\\_nature](http://en.wikipedia.org/wiki/Human_nature)

(2) [http://sv.wikipedia.org/wiki/Textil#N.C3.A5gra\\_textila\\_material](http://sv.wikipedia.org/wiki/Textil#N.C3.A5gra_textila_material)

(3) [http://en.wikipedia.org/wiki/Haptic\\_perception](http://en.wikipedia.org/wiki/Haptic_perception)

(4) <http://www.kth.se/student/kurser/kurs/DH2660>

(5) <http://www.1177.se/Tema/Kroppen/Nervsystemet-och-sinnesorganen/Sinnen/>

(7) <http://www.sensomove.se/sensomotorik/mer-om-vara-sinnen/>

(8) BOLLKUDDAR : <http://www.stenegard.com/show/object.asp?oid=577>

(9) <http://www.sbu.se/sv/Publicerat/Sok-kunskapsluckor/Kunskapsluckor/Tyngdtacke-vid-somnsvarigheter-orsakade-av-motorisk-eller-psykisk-oro/>

## TIDNINGAR

\*Hemslöjd- en värld av fantasi och kunskap, nr 6, 2013

Artiklar : "Hemslöjden och arkitekturen" s.37-40 Pernilla Wåhlin Norén

"Verkstan" s.28 Andreas Nobel

"3D tekniken. Förfärligt hot eller svindlande möjlighet? s.49 Peter Eklund

"Stämjärnskoncentration" s.51, Erik Eje Almqvist

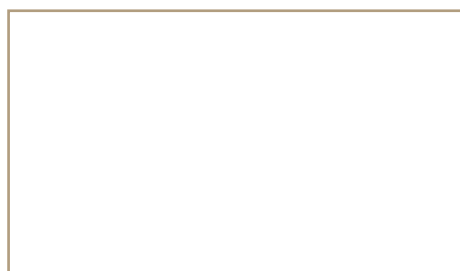
\*UD&SE, Februari 2014, "Da verden blev Blå" s.26-30, Rasmus Palludan

"RUM", Nr 4, APRIL 2014, s.126-128 "Folk til Folket" (folktrenden/nomadism).

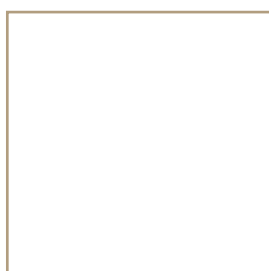
## BILDER

(Mina bilder om inget annat nämns under.)

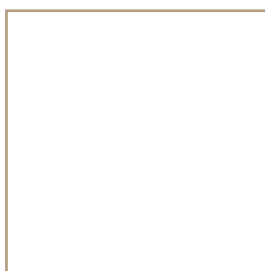
## KOLLEKTIONENS MATERIAL



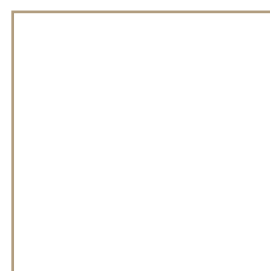
Sadelgjord Linne (Hør)  
Nevotex



Bomulls Canvas  
KADK  
Holmen



Ull 80% 20%nylon  
stoff & Stil



Tekniksk Filt  
Hightex Hilleröd  
+ vax oljad EK trä  
Fredrikssonsträ  
Arlöv



Ull garn  
Baroffa  
Italien

Tärnsjö Läder  
Sverige



