

RAPPORT FÖR KANDIDATEXAMEN
MÖBLER MED MÖNSTER OCH VOLYM
ANTON ALVAREZ
INREDNINGSARKITEKTUR OCH MÖBELDESIGN
KONSTFACK
STOCKHOLM
2009

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

SIDA 3	Inledning / uppstart
SIDA 4-12	Möbler med mönster och volym
SIDA 13	Bilaga - Program, möbler med mönster och volym
SIDA 14	Bilaga - CD-skiva med bilder från processen.

Löpande i vänsterspalt i dokumentet finns en sidhänvisning till förklarande bilder på CD skivan.

INLEDNING / UPPSTART

5, 6, 7, 29, 33

Ett antal idéer och ämnen kom upp på bordet, idéer som kändes intressanta och som jag skulle kunna omvandla till ett kandidatprojekt. Jag valde att fokusera på ett ämne, ett område och närmade mig en formulering. Projektet började med tillkomsten av ett program¹. Det kändes tungt att behöva formulera ett program, och riskera att måla in mig i ett hörn. Under arbetets gång ville jag vara fri att testa nya vägar. Att ha en utstakad arbetsväg för projektet kändes riskabelt. Det skulle kunna innebära att jag tappade intresset för mitt program under arbetets gång. Efter många omformuleringar kändes programmet bra. Tillräckligt fritt för att behålla glöden och energin under det långa arbetets gång. Jag förlikar mig med tanken att jag kan ändra programmet under arbetets gång, jag känner att det även är möjligt göra nya tolkningar av det jag tidigare skrivit. Jag känner mig nöjd och sätter punkt för programskivandet.

Mitt förhållande till projektet, programmet och anledningen till val av ämne har att göra med min bakgrund. För mig började lusten att skapa och lusten att kommunicera i en annan kontext en konst eller formgivningens sfär. En värd av snabb direkt kommunikation och oftast rent estetiska preferenser. Kommunikationen var framförallt riktad till likasinnade inom gruppen men det handlade om att tala med sina skapelser och handlingar och att få reaktioner av de inom gruppen och alla som ser det. Jag har en bakgrund i det storskaliga muralmåleriet, i graffitin. Färg har alltid legat mig nära och jag känner ett behov av att kombinera färgen och de tredimensionella objekten. Jag arbetar snabbt och testar hela tiden nya vägar. Jag vill att mina objekt ska kommunicera med varandra och att de ska tala med omgivningen.

Jag gör en ordentlig planering och sen försöker jag dela upp de olika arbetsuppgifterna på den inplanerade tiden. Jag använder mig av kalender, dagbok, datumstämplar mina skisser och dokumenterar med min kamera, allt för att fånga arbetsprocessen.

1 Se bilagan Program

MÖBLER MED MÖNSTER OCH VOLYM

9, 11, 13, 15, 16,
17, 19, 20,
22, 23, 24, 25, 26, 28

I mitt program står det att jag vill förändra uppfattningen av volym med hjälp av mönster. Min första tanke är att jag ska använda mig av optiska illusioner för att uppnå det. Jag börjar med att studera olika typer av optiska illusioner och läser i böcker som avhandlar ämnet. Jag studerar de optiska illusionerna som jag tror kan hjälpa mig att förändra volymen. Jag väljer att inte gräva ner mig för djupt i ämnet utan låta mig inspireras av de optiska illusionerna. Jag ser på de olika experimenten och försöker förstå dem och se i fall jag kan använda mig av sådana i mitt arbete. Jag imiterar och skapar egna mönster som liknar de jag ser. Jag undersöker hur de egentligen fungerar, och vad som skapar den effekten och illusionen.

2, 3, 4, 8, 10, 12, 14, 18,
21, 27, 30, 31, 32, 34, 35,
36, 37, 38, 39, 40, 41, 42,
43, 44, 45, 46, 47, 48, 49,
50, 51, 52
53, 54, 55

Jag ska skapa möbler med mönster med bestämmer mig för att börja med enbart mönster och hur de påverkar eller ter sig på ett objekt. För att kunna kombinera volym med mönster skapar jag volymer som jag applicerar mönstren på, geometriska former som kan lära mig hur mönstret beter sig när det möter en yta och en volym. Jag skapar en teststol som får fungera som försöksperson, en kropp för mina studier. Min ambition och min förhoppning är att mönstret och stolen ska få utvecklas tillsammans och ha en kommunikation sinsemellan och hjälpas åt. Stolen jag skapar är av en enkel form, lite som ett piktogram över en stol. Jag arbetar i skala 1:5 och bygger modeller av stolen. Min tanke är stolen ska anpassas och formas senare i projektet men att jag utgår från den stol jag har skapat i detta skede.

4
18
57, 56, 58, 59, 60, 62, 63,
64, 65, 66, 67, 68, 69, 70,
71, 73, 84, 85, 86, 87, 88,
89, 90, 91, 92, 93, 94, 95,
96, 97, 98, 99, 107, 108,
114, 132

När jag studerar de optiska illusionerna och när jag skapar mina egna mönster ser jag att vissa av de optiska illusionerna förvränger ytan och får betraktaren att uppfatta volmen på ett intressant vis. Volymen framträder på ett annat sätt och ger en illusion av hur objektet och ytan är. Problemet med vissa mönster är att de med täta intervall skapar en moaréliknande effekt och irriterar ögat. De optiska effekterna har dels det problemet att de är störande att titta på, dels att det blir för mycket fokus på ytan och att man inte riktigt kan titta på objektet och dess volym. Det blir lite för mycket ”lustiga huset” över objekten. När jag ser optiska illusioner applicerade på mina modeller ser jag bara mönstret och inte formen. Jag förstår vad mönstret vill få mig att se och känna men det är svårt att veta i fall det är på riktigt eller om jag bara ser något för att jag vet vad jag ska se. Med vissa av mönstren klara jag av att förvränga min teststol så att jag uppfattar volymen annorlunda.

Jag funderar på tillverkningsindustrin, hur saker och ting tillverkas och vad som tillverkas. Ornamentiken har försvunnit på grund av det stora arbetet och den stora tid som behöves

64, 65 läggas ner på objekten. Hantverket har blivit bortrationaliserat för det kostar för mycket, industrin vill vara rationell och inte ödsla arbetstimmar. Jag kanske borde utnyttja det faktumet att man med hjälp av moderna maskiner kan skapa avancerade mönster och ytor som med mänsklig hand skulle vara väldigt tidsödande att tillverka. Genom att kombinera optiska illusioner kan jag platta ut ornamentiken och skapa en slät yta. Skapa en yta som uppfattas som slät men som bara ger en illusion av det. En kombination mellan den nya teknikens möjligheter och ett yttre som har en slätstruket och industriellt platt yta. När man betraktar den från olika vinklar eller närmar dig den kommer upplevelsen att förändras. En möbel med en ornamentik men ett med ett mönster som döljer det.

71 De optiska illusionerna känns inte längre intressanta och jag börjar söka andra vägar för att gå vidare i mitt projekt. När jag ser tillbaka på de stolar jag gjort och de mönster som jag applicerat känner jag att de mönster som inte är optiska illusioner ändå förändra uppfattningen av volymerna. Jag beslutar mig för att ta en annan infallsvinkel och omtolkar begreppet. Det nya påståendet jag väljer att jobba efter är att "alla mönster förändrar uppfattningen av volymen". När jag arbetade med de optiska illusionerna så kände jag att jag hade en berättelse kring mönstrarna, ett mål och något att förhålla mig till. Nu med min nya formulering och min nya tolkning av programmet känner jag att jag måste hitta något nytt att jobba mot. Jag börjar fundera kring det problemet och i fall det finns andra sätt att skapa mönster på. Vad är mönster och vad är yta? Kan mönster vara ett resultat av hur materialet ser ut inuti? Jag vill försöka skapa ett mönster inne materialet, skulptera upp ett material i olika färger inifrån och ut. Beroende på hur det bearbetas och i vilken vinkel man skär i materialet skapas då olika mönster på ytan. Tanken känns väldigt intressant att skapa mönster inne i materialet. Jag undersöker möjligheterna och vilka material som skulle kunna fungera för det ändamålet. Jag vill att det ska vara genomfärgade material som går att limma. Efter att varit på materialbiblioteket kommer jag fram till att följande material skulle kunna vara lämpliga; kompositmaterialet

83, 97, 119 Corian eller likvärdiga varianter, genomfärgad MDF eller plast. Det gemensamma för dessa material är att de har varit i flytande form och sedan gjutits eller sågats till skivor. Plastens fördelar är att det går att gjuta och att färga till starka kulörta färger. Problemet med plast är att det är svårt att limma. Dessutom är plasten svår att bearbeta i efterhand. Jag vill kunna bearbeta mitt material för att på det sättet ta mig in och skapa mönstret. MDF känns som ett bra alternativ då det är lätt att få tag på och att jag kan bearbeta det i verkstaden här på Konstfack. Färgskalan i den genomfärgade MDF som finns är begränsad men blir till en fin "etno" färgskala med de dämpade färgerna. Jag skissar med Plywood och spånskiva och skapar ett mönster där jag inte riktigt uppnår den effekten jag söker. Men finner det fullt möjligt att skapa mönster med hjälp av skivmaterial. Corian har flera fördelar i det här sammanhanget, dels går det att limma utan synliga skarvar

110, 111, 112, 113, 115, 116 117 121, 122

81, 82

och på det sättet skapa nya figurer inne i materialet. Då är jag inte begränsad till skivan och skarven mellan limnigarna. Corian går också att bearbeta efter att det är limmat.

104, 105, 106,

109, 149

Jag skulle kunna skapa ett block av Corian som sedan sågas isär och skapar min möbel ur. Nackdelarna med både MDF särskilt Corian är att de är material med hög densitet och möblerna skulle bli väldigt tunga. Viktproblemen är inget som hindrar mig från att arbeta med djupa mönster. Jag skapar platt mönster som jag försöker anpassa så pass så man sedan kan göra om det till tredimensionella volymer. Mönsterdelarna staplas på varandra för att skapa ett block bestående av olika färger. De minsta beståndsdelarna är enkla komponenter som det går att skapa nya mönster med. Jag vill prova att göra ett mönster inne i materialet och bestämmer mig för att göra ett test i gips. Jag skapar en

100, 101, 107

gipsblandning i svart och vitt gips, när jag håller ihop dessa liknar det en tigriskaka. När jag sedan delar på dem och bearbetar materialet blir det ett väldigt vackert mönster på ytan. Jag funderar på i fall jag skulle kunna skapa en egen Corian skiva med samma typ av mönster. Jag pratar med en tekniker på Formaika som är ansvarig för deras composite variant som heter Solid Surfacing. Det skulle vara fullt möjligt att göra en egen blandning av olika färger då materialet från början är rinnande, det bränns sedan i stora kärl för därefter sågas isär på liknande sätt som när man gör skivor av sten. Materialet visar sig tillverkas i Asien och därmed uppstår en mängd logistiska problem. Jag lämnar tankarna på att skapa ett mönster inuti materialet med hjälp av den tekniken.

Jag tänker på miljöaspekten; är det motiverat att jobba med sådana pass bearbetade och processade material? Corian och MDF, känns lite fel att använda, ungefär lika onödig som att flyga till Göteborg istället för att ta tåget. Jag får dåligt samvete.

72, 73

Sgrafito eller sgrafittomåling är en teknik som jag har arbetat med tidigare och som jag känner skulle kunna fungera för att ge en illusion av att materialet är mer än ytan. Sgrafito är en italiensk teknik som går ut på att man putsar en vägg med puts i olika färger. Genom att bearbeta ytan tar man sig in till de olika skikten och på det viset skapas olika färger. Genom att fräsa eller slipa skulle jag kunna bearbeta mig in till olika färglager och på det sättet skapa en känsla av att det finns något mer där inne i materialet på samma sätt som med sgrafittomåling. Genom bearbetning skapas olika bilder, olika mönster. Jag gör ett försök ned den metoden och får bra resultat. Jag har en målade modellstol som jag gör streck på med en dremmel. Det blir olika färgnyanser på strecken beroende på vilket djup man tar sig ner till och hur mycket färg som blir kvar i spåret. En variant och ett

74

75, 76, 77, 78, 79, 80

fullskaletest jag gör är att jag fräsa mig in i träet med en fräs, hela vägen in till materialer genom det målade ytskiktet. På det sättet skapas en ornamentik och samtidigt ett mönster. Jag gör även en variant där jag inverterar metoden. Ett annat försök handlar återigen om lager av färg och bearbetning. Här slipar jag mig in genom den ojämna färgytan för att

103, 120

123, 124, 125, 126, 127,

128

skapa ett mönster och ändra på formen av stolen.

133, 94

Mitt dåliga samvete angående materialval sätter igång och jag funderar kring materialval och väljer att gå en annan väg. I naturen finns det många material som har mönster inuti sig. Dessa material har antingen vuxit eller sakta byggts upp genom lång tid. Exempel på dessa typer av material är marmor och trä. Jag börjar fundera vad som är naturligt och vad som är äkta. Jag funderar på i fall det är onödigt och kanske fel väg att gå, att försöka efterliknar naturen istället för att använda naturens egna material. Men jag känner fortfarande att jag vill äga materialet, ha full kontroll eller full okontroll och då är det inte ett alternativ att ta ett befintligt material utan jag behöver skapa ett själv. Jag försöker imitera naturen och skapar en volym med marmorns uttryck. Naturen är oförutsägbart och vacker. Genom att doppa bitar av trä i en blandning av fet och icke-fet färg, på samma sätt som när man marmorerar papper gör jag ett försök att återskapa marmorns uttryck. Genom denna teknik, till skillnad från klassisk marmorering, kan jag mera rationellt färgsätta ett objekt och samtidigt skapa en illusion av att det finns något mer inne i materialet. Experimentet blir misslyckat då tekniken inte riktigt går att överföra från papper till objekt samt att uttrycket inte känns särskilt äkta.

129, 130, 131

154, 155, 156

Mina tankar kretsar kring moduluppbyggda möbler och att skapa möbler som består av moduler som sammanfogas till objekt där delarna har mönster och när de sammanfogas skapas nya mönster.

132

Mitt mål är att skapa en möbelfamilj, eller kanske man ska säga en flock möbler. Anledningen till att det inte är ett objekt jag skapar utan en grupp är att de kan hjälpa varandra och berätta om varför de bär de utseende och den formen som de gör. Möblerna skapar en kontext för varandra att befinna sig i. Möbelfamiljen är en grupp möbler som ser snarlik ut men inte behöver vara helt lika, men man ser att de hör ihop.

En tanke angående projektet som har följt mig hela vägen är att möblerna ska vara på riktigt. De är inte prototyper jag bygger utan objekt som ska kunna fortsätta att existera efter utställningen. Jag väljer att formge och skapa mina egna möbler istället för att applicerar dessa mönster på en redan existerande stol. För mig är anledningen enkel, jag vill äga stolen och ha full kontroll. Kunna ändra och anpassa i fall mönstret kräver det. Jag vill skapa en varelse som jag helt och hållet äger och som samverkar med mönstret. Mönstret är inte huvudperson utan den varelse jag skapar som bär mönster som är huvudpersonen.

När jag ska ge mig in och förändra stolens utseende så börjar jag tänka på vad jag arbetar

med. På vilken nivå befinner sig mitt projekt. Ska jag betrakta det jag skapar som möbel, objekt eller som symbol? De olika vägvalen jag kan ta kräver olika typer av hänsyn. I fall det är ett designprojekt och det är en möbel jag arbetar med, bör jag bland annat ta hänsyn till vikt, storlek, komfort, produktion, slitage, pris och målgrupp. Är det ett objekt eller en symbol innebär det att jag måste arbeta på ett annat sätt, ha ett annat förhållningsätt och ett större bärande koncept. Där finner jag att uttryck, karaktär, proportioner, form och koncept är viktigare jämfört med en möbel där brukaren sätter agendan. Jag bestämmer mig tidigt för att jag ska behandla objekten som skulpturer i första hand och inte enbart som möbler. Ifall mitt objekt, när det är färdigt, kan hitta en brukare så är det inga problem för mig men jag har inte det som utgångspunkt i mitt arbete. Objekten tar visserligen gestalt av möbler, de lånar proportioner, utseende och mått men det handlar inte om möbeldesign utan objekt-design med möbelkaraktär, det jag arbetar med.

134, 135
136, 137, 138, 139, 140,
141, 142, 143, 144

När jag går in för att förändra formen börjar jag med att skapa en fullskalig version av min stolmodell. Jag märker fort att den är väldigt stor, och konstigt nog får den ett annat uttryck än modellen trots att den bär samma proportioner. Nästa stol är en vidareutveckling av den första stora stolen men har smalare dimensioner och något mindre total yta. Den nya stolen anpassas samtidigt för att möta en kropp. Jag vill visa att en stol möter en kropp. Den har en skålad sitts och skålad rygg med en vinkel. Dessa ingrepp på stolen påverkar inte objektets uttryck på utsidan. Den strama grundstolen är kvar som ytterkontur. Jag ser problem i den nya stolen då jag inte kan förlika mig med att materialet ändrar tjocklek. Jag skulle hellre se att den på något vis ger uttryck av att den är uppbyggd av en och samma dimension. Att man har knådat stolen för att få dess slutliga form istället för att avverka, i varje fall inte där den möter kroppen. På nästa stol som jag tar fram provar jag att låta hela stolen vara uppbyggd av en och samma dimension, när ryggen skålas så förflyttas även ytterkonturen med samma avstånd som innerkonturen, jag gör stolen något större och med lite grövre dimensioner. Stolen känns bra och den får en tydlig karaktär och gestalt. Jag tycker att stolen känns tydlig med sina grova dimensioner och det innebär att jag får mycket yta att jobba på med mönstren. För att se om stolen är tillräckligt grov tillverkar jag en stol med ännu tjockare dimensioner. Jag vill se hur tjock den maximalt kan vara samtidigt som man fortfarande upplever stolens olika delar och uppleva helheten som en stol. Först tycker jag att den tjocka stolen är mycket intressant men efter ett tag vill jag återgå till den andra, den smala. Lite som att sakta höja volymen på musiken så har jag helt tappat begrepp om vad som är smalt och vad som är tjockt. Den tjocka stolen har bränt sig fast i mitt medvetande och helt ändrat hur jag ser på saker och ting. Jag har svårt att titta på de andra utan att tycka att de ser smala ut. Alla stolar med sina stora dimensioner och sina tydliga delar kan lätt uppfattas som modeller,

161, 162, 165

166, 167, 168, 169, 172,
173, 177, 178, 179, 180,
181

176

183, 184, 185

186

192 uppskalade modeller. På kort kan det nästan tyckas att det är omgivningen som är liten. Jag tycker om det uttrycket och funderar kring mönster som har en relation till det.

182 När jag ser på mina modeller inser jag att förhållandet mellan benen och luften är otroligt viktigt. Detta gäller särskilt den stolen som har så pass grova dimensioner att benen utgör huvudparten av volymen under stolen. Där är mellanrummen och luften på något vis i fokus och man kanske inte ser att benen är tjocka. Stolar där förhållandet mellan ben och luft är mycket luft och lite material upplevs de som konventionella stolar. När det gäller mina stolar, är förhållandet mellan luft och volym mycket viktigt för att stolarnas karaktär ska bli så tydlig som möjligt. Rundningen på fötterna kan förklaras med att jag vill ha ett försiktigt avslut och möte med marken trots den stora stolen. Rundningen innebär för betraktaren att mellanrumsformen mellan benen försiktigt leds ut i den stora mellanrumsform som omsluter möbelen. På så vis läser betraktaren av hela volymen och dess konturer. Jag beslutar mig för att använda plywood som byggmaterial, då det lätt kan bearbeta och det mestadels är plana ytor i stolen. I de välvda ytorna på stolen kan jag böja in lite tunnare plywood. Plywooden är ju ett material som står stilla och inte har någon rörelse till skillnad från massivträ. Möblerna ska kunna byggas utan att de olika delarna träder fram med tiden. Jag vill vara fri när jag jobbar med mönstret utan att det blir sprickor i färgen när materialet rör på sig.

187, 188, 189, 191, 198,
199 Jag försöker återigen hitta en berättelse till mönstrena, försöker skapa ett mönster som känns bra. En orsak eller en teknik som berättigar mitt val. Mina tankar och mina skisser vandrar iväg. Stolar med olika färger bildar mönster när de möts, då de avtecknas mot varandra. Mönstret kommer att förändras när man betraktar stolarna och rör sig i rummet. Stolarna kan vara målade så att de skapar ett gemensamt mönster.

210
193, 196, 197 Jag funderar på tillverkningen av objekten och undersöker möjligheterna att skära ut de olika delarna med hjälp av laser eller vatten. Jag tillför ett bord till familjen. Det känns som om det är för långt mellan benen, det är för mycket luft där under skivan. Det är inte ett alternativ att flytta ihop benen under skivan för att få de ska komma närmare varandra, så bordet måste bli mindre eller benen tjockare. Jag vill inte flytta in benen under skivan eftersom jag inte tror att det kommer samspela med stolens uttryck. Jag vill att man ska se övergången mellan skivan och benen. Objekten ska upplevas som en volym och inte som något som är uppbyggt av flera olika komponenter.

212 Mönstret kommer att appliceras med färg som jag målar själv. Andra alternativ är inte tidsrealistiska och jag vill att föremålen ska vara färdiga när vårutställningen öppnas. Jag börjar arbeta med mönster som jag kan applicera själv.

Funderar på blank kontra matt färg. Efter att ha sett mig omkring upplever jag att blank färg ligger på ytan, den upplevs som något man har applicerat. Föremål med matt färg kan däremot uppfattas som uppbyggda av kulören. Det är något som jag måste ta hänsyn till när jag väljer färg.

209, 208 Under arbetets gång provar jag otaliga gånger att ändra proportionerna på stolen, jag försöker förändra sitsen djup men finner varje gång att den inte alls mår bra av det. Jag får helt enkelt acceptera att sittdjupet är lite grunt men att volymen som helhet mår bra av det. Om jag måste ställa skulptur mot möbel, uttryck/proportionering mot optimal komfort, är valet enkelt; det är en skulptur jag arbetar med, inte en möbel.

215, 217, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207 Jag provar nya mönster som förändrar uppfattningen av volymen och objektet, mönster som förändrar uppfattningen av konstruktionen och sammansättningen av objektet. Genom att färgsätta olika delar med olika kulörer eller mönster kan jag uppnå en annan läsning av stolen beroende på vilken sida eller viken del man tittar på. De olika möblerna är färgsatta på olika sätt så att man ser på dem på olika sätt. Jag försöker hitta ett sätt att få fram mönster och med hjälp av olika tekniker.

214 Jag fortsätter att fundera kring vad för typ av mönster som ska få sammarbeta med formen. Ett mönster som berättar vad som finns inuti, ett mönster som illustrerar ett material och skapar för betraktaren en berättelse kring objektet. På samma sätt som när man i en ritning illustrerar olika material genom olika skraferingar kan jag skapa en information om objektet. Ett språk som gör att man kan läsa in olika betydelser i ytan och få en berättelse om vad som finns inuti. Dels en mera informativ föreställande språk eller ett abstrakt mera illustrativt språk.

219, 220, 221, 224, 227, 228 Mina tankar kring att skapa ett sammanhang för möblerna att befinna sig i fortsätter. Från början var min tanke att det enbart skulle finnas flera stolar av samma typ. Flera objekt skulle kunna behandlas på olika sätt. Men mina tankar börjar ta andra riktningar. Jag börjar skapa en värd för mina möbler att befinna sig i. Flera objekt med samma uttryck och koder skulle man kunna möjliggöra för mig att olika scenarion för möblerna och få dem att kommunicera med varandra på ett intressant vis.

225, 223 Jag fortsätter att undersöker möjligheterna att få hjälp från något företag att vattenskära, fräsa eller laserskära ut möblernas olika dela för att på det sättet spara tid och kunna tillverka så många möbler som behövs för att skapa en rumslighet. Jag lämnar dessa tankar då jag inte får något napp av de företag som jag kontaktar och beslutar mig för att

211 tillverka allt själv.

218, 216 När jag arbetar med mönster som jag applicerar med färg upptäcker jag att strukturen är något som känns viktigt för uppfattningen av objektet och något jag kan använda mig av i mitt arbete.

En struktur är ett mönster, en struktur kan ha en berättelse och få den som betraktar objektet att vilja veta mera och försöka förstå det som man ser. En struktur kan förändra uppfattningen av objektet och förändra hur man läser av det i aspekter av material, vikt eller skala.

226, 230
231, 232, 233, 234, 235

Jag skapade ett bord för två stolar. Ett bord i en höjd så att en person kan sitta med till bords tillsammans med stolen och bordet. Ett bord med något kraftigare dimensioner än stolen för att förhållandet mellan bordets olika delar ska kännas som om det hör ihop på samma sätt som stolens olika delar.

Jag skapar en hylla, gör en ritning, sedan bygger jag. Förhållandet mellan benen och luften får styra proportioneringen på det här objektet, på samma sätt som på de andra. Den här hyllan upptar mera volym än den kan förvara, det känns spännande att prova då det är en symbol över en hylla och funktionen behandlad på ett annat sätt. Jag är medveten om att det kan uppstå problem mellan stolen, bordet och hyllan då hyllan är lite för överdimensionerad i jämförelse med de andra objekten. Jag är orolig för att stolen ska krympa på samma sätt som när jag gjorde den tjocka stolsmodellen. Jag tar risken och bygger den. Världen jag skapar behöver inte vara geometriskt korrekt sinsemellan, den kan vara det uppskruvade och de förskutna som är det gemensamma i min värld och inte bara förhållandet mellan luft och material i objekten.

Jag arbetar med färgsättningen och vilka färger som objekten ska bära. Jag har några tankar kring det och är inte på det klara hur jag vill ha det. I och med de stora dimensionerna och det tydliga språk de har är jag orolig för att det kan bli ett naivt uttryck. Färger kommer påverka uttrycket otrolig mycket och jag måste ha stor respekt för de val som jag står inför. Mitt färgval får inte vara sådant att objekten i ett möte med en betraktare banaliseras och att man fokuserar på det naiva uttrycket. Jag tycker att formen och uttrycket ska tas på fullaste allvar och att betraktaren ska se på dem med försiktighet. Min ambition är att färgsätta objekten på ett sådant sätt för att uppnå detta.

Mitt mål med projektet är dels att skapa varelser, objekt eller möbler, dels att skapa en situation i ett utställningsmanhang. I det här faller är det Konstfacks vårutställning som jag kommer att förhålla mig till när jag iscensätter min rumslighet. Rummet är inte

viktigt i sammanhanget. Däremot är samtalet viktigt mellan objekten. Var väggar och tak befinner sig kommer att påverka upplevelsen. Men jag får med hjälp av de föremål jag tillverkat skapa ett rum och en situation som berättar något. Jag ska formge och tillverka till min examination och till utställningen tre stolar, ett bord, en hylla och en lampa. Dessa olika möbler kommer tillsammans samtala sinsemellan. Stolarna representerar människan. Bordet samtalet och någon typ av aktivitet som försiggår där, ett möte mellan stolarna och dess brukare, och något som försiggår på ytan av bordet. Hyllan är objekten och de vardagliga tingen som identifierar personen och brukaren av rummet och slutligen lampan som skapar en rumslighet och en avgränsning.

Tack.

PROGRAM, MÖBLER MED MÖNSTER OCH VOLYM

BAKGRUND

Möbler och skulptur är något väldigt besläktat. Hanteringen av volymen, proportioneringen och materialen är centrala för hur betraktaren ska uppfatta objektet. Hur ytan ser ut och vilket mönster objekten bär kommer sätta dessa parametrar ur spel och förändra uppfattningen av föremålen.

PROBLEMFÖRMULERING

Kan man påverka hur man uppfattar möbler och deras volym med hjälp av mönster?

METOD

Jag ska arbeta med mönster för att förändra hur man uppfattar och möter objektet. Min arbetsmetod kommer bestå i en rad olika experiment som innefattar framtagning av mönster, mönster-undersökningar och volymstudier i lämplig skala. Dels i 2d men också applicerade mönster på de olika volymerna för att undersöka hur de påverkar hur man uppfattar volymen. Jag ska arbeta utifrån egna teorier och idéer vad gäller mönster och hur man uppfattar volym men också med hjälp av andras studier i ämnet perception.

SYFTE/MÅL

Jag ska skapa möbler med mönster som förstärker eller förändrar deras karaktär utifrån de undersökningar som jag kommer fram till. Beroende på var undersökningen leder mig ska jag ta beslut vilken typ av möbler som jag ska rita. Jag ska göra en familj möbler som tillsammans bildar en helhet. Likt en kollektion där föremålen hjälper varandra och berättigar varandras varande. Möblerna ska kunna stå för sig själva utan att behöva bakomliggande process och undersökningar för att kunna betraktas och uppskattas. Upplevelsen ska vara tydlig och direkt, men skapa en lust att veta mer och få besökaren att hitta sitt eget förhållande till möbelerna.

Anton Alvarez

EXAMENSARBETE PÅ INSTITUTIONEN FÖR MÖBELDESIGN OCH
INREDNINGSARKITEKTUR

Proffesor: Jonas Bohlin, Karin Nyrén

Kursansvarig: Karin Tyrefors

Handledare: Peter Andersson, Åsa Conradsson, Elisabeth Sagerfors, Lasse Stensö