

THE PLACE IS THE SPACE IS THE TIME
- En sittmöbel utifrån ett rumsligt perspektiv

Kerstin Färlin
Högskolan för Design och Konsthantverk
Göteborgs universitet
Göteborg VT 2012
Examensprojekt 30 hp
Konstnärligt masterprogram i design 120 hp

Abstract

Jag har i mitt projekt utformat en möbel utifrån ett befintligt rum, en offentlig miljö. Tanken var att kombinera studier av rum och rumslighet med möbelformgivning. Jag ville tillverka en möbel genom att undersöka rum och rumslighet, att undersöka ljus som en sammansättning av interiört utrymme, och vilka beteendemässiga konsekvenser som vi får av ljuset och rummet. Sittmöbeln är skapad som en intressant blickfång i sin form, och för att generera rörelse och skapa dynamik. Den ska fungera i rummet som ett tryggt stöd, en markerad mittpunkt. Stolen äger lätthet och bidrar till variation av sittplatser. Den är enkel, lätt och luftig, men samtidigt stark och stabil tack vare sin form. En möbel som berör, och som skapar ett starkt intryck.

Ledord

Rum, ljus, rumslighet, sittmöbel, inredningsarkitektur

Abstract (in English)

In my project I've designed a furniture from an existing space, a public environment. The idea was to combine room and space with furniture design. I wanted to create a piece of furniture by exploring space and spatiality, to investigate light as a composite of interior space, and what behavioral consequences we get from light and space. This furniture is designed to generate movement, and also function as an attractive focal point. It will work as a safe support, a landmark in the room. The furniture is light and airy, yet strong and stable due to its shape, and offers a variation of seating arrangements. A piece of furniture that affects and creates a strong impression.

Keywords

Room, light, space, furniture, interior architecture

Ett stort tack till

Eleonor Horner
Karin Linderoth
Linda Vännström
Jingfeng Fang

Bernhard Sandqvist
Jesper Jonsson
Anna Ask
Henning Eklund
Ulf Sjöstrand
Roy Svensson
Arne Branzell

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

INLEDNING	1
Bakgrund	2
Clarion Post Hotel	2
Mål	3
Syfte	3
Frågeställningar	3
Avgränsningar	4
GENOMFÖRANDE	5
Metod	5
Information	6
Projektbeskrivning och moodboard	6
Studiebesök	6
Kontakt med utförare av rummet	6
Informationsinsamling och analys	6
- Polära värderingar	6
- Analys I: Brukarens orientering i rummet	7
- Analys II: Rummets delare	8
- Analys III: Ljus, form och volym	9
Hermeneutik	10
Definition	11
Skiss och idégenerering	11
Val av produkt	15
Skissfas - Full skala - Mockup	16
Materialval	17
Materialmöten och tekniska lösningar	17
Idé och skissarbete	18
Produkt	18
Definition och slutmodell (Mått och ritningar)	18
RESULTAT	19
Argument för designlösning	19
Slutsats	19
REFLEKTION	21
KÄLLFÖRTECKNING	24
Bildkällor	24
BILAGOR	25

INLEDNING

Vi påverkas ständigt av vår omgivning. Ljuset är en högst påtaglig materia, ett element som formar rummet. Genom kontraster, skuggor och mörker formas vår omvärld och därigenom vår uppfattning om omgivningen. Utan ljus finns ingen färg och utan färg finns inget ljus, dessa två är beroende av varandra. Rumslighet är något som ständigt omger oss, vare sig vi är i ett faktiskt rum med fyra väggar eller ifall vi befinner oss utomhus. Färger och ljus skapar en upplevelse i rummet och spelar en viktig roll inom arkitektur. Även mörkret behövs, som en kontrast till ljuset. Möbler förändras visuellt beroende på rum och ljuskällor, och möblerna anpassar sig efter rummet. Att forma en möbel handlar mycket om problemlösning och om att tillgodose mänskliga behov. När vi ser på en möbel är det i många fall uttrycket i möblerna som är fascinerande, och inte dess funktion.

INLEDNING

Bakgrund

Under min utbildning har jag i mina projekt många gånger arbetat med ljuset och belysning som huvudtema. Ljus fascinerar mig, dess effekter och möjligheter, hur stor påverkan det har på oss, och vilka känslomässiga reaktioner det ger. Jag ville med detta projekt bredda min kunskap och söka mig mot andra arbetsområden för att utvecklas och få utökad förståelse inom nya områden.

Ingången till detta arbete grundar sig i mitt intresse för möbeldesign, något jag önskar arbeta ytterligare med. Under hösten har jag dessutom genom min praktik fått ytterligare kontakter med andra arbetsområden, framför allt inom inredningssarkitektur, och jag har avsett fördjupa mig ytterligare inom denna genre genom att arbeta mer med rum och rumslighet. I detta projekt har avsikten varit att arbeta med dessa tre områden och skapa en artefakt. Meningen med projektet har varit att studera rummet, och människans och artefaktens relation till rummet.

Tanken var att tillverka en möbel utifrån ljus och rum, att undersöka produktens relation till ljus och rum, och att tillverka en möbel som förändrades visuellt beroende på rum och ljuskällor. I början låg det mycket fokus på den fysiska produkten, ifall det visuellt går att förändra en möbel beroende på rum och ljuskällor, och att få möbelen att anpassa sig efter rummet. Jag ville göra en möbel som fångade och påverkades av ljuset. Idén var inte att designa med ljus, utan med den effekt som ljus avger.

Clarion Post Hotel

För att kunna göra undersökningar om rumslighet valdes ett specifikt rum ut att arbeta med. Rummet är en social mötesplats, kallad *Livingroom*¹, eller *Vardagsrummet*, beläget i det nyöppnade *Clarion Post Hotel* i Göteborg. Hotellet är ett stort, modernt och förstklassigt affärs-, konferens- och fritidshotell. Byggnaden är cirka hundra år gammal, och har tidigare varit ett postkontor, men som nu fogats samman med en ny del och blivit hotell. Idén med hotellet är att det ska vara en helt ny mötesplats, en arena för det nya, kreativa Göteborg. Känslan man vill förmedla ska återspegla den gamla industristaden som möter det moderna samhället.

Tanken är att alla är välkomna till den nya mötesplatsen, inte bara hotellgäster. Hotellet bedriver s.k. företagshotell, *The Post Office*, och det är många som kommer utifrån och sätter sig och arbetar med laptops, då oftast i Vardagsrummet. De vill locka dem som i dag kanske sitter och jobbar på kafé eller har en plats på ett

¹För bilder, se bilaga I

INLEDNING

tråkigt kontor. Syftet är att skapa en levande mötesplats för kreativa företag. Målgruppen för The Post Office är mindre entreprenörer i kreativa yrken. På kvällar och helger används rummet mer till hotellets bar, som social mötesplats. Jag valde detta rum p.g.a. dess arkitektoniska uppbyggnad, ljusinsläpp och ändamål, samt hotellets tanke att stå för kreativitet och nytänkande, samtidigt som de historiska detaljerna ska finnas kvar.

Mål

Målet är att komma fram till intressanta resultat om hur rumsupplevelsen kan förändras, att skapa en artefakt som förbättrar rummet.

Syfte

Att arbeta inom områden som intresserar mig, såsom arkitektur och möbeldesign, för att få utökad kunskap. Att undersöka rum och rumslighet, att studera hur människan utnyttjar rummet, och titta närmare på hur rum och människa påverkas av ljus, och ifall rummets nuvarande situation kan förbättras. Samtidigt ska jag på ett personligt plan utvecklas i min designprocess.

Frågeställningar

De frågeställningar som jag har haft med mig från projektets början var en bra grund att inleda projektet med och även bra att ha med sig under projektets gång för att se vad det egentligen är jag skulle undersöka. Dessa frågeställningar var:

- Går det att förändra rumsupplevelsen med ett objekt?
- Hur utgår jag från ljus, rum och rumslighet för att tillverka en möbel?
- Hur påverkar möbeln rummet?

INLEDNING

Avgränsningar

Projektet behandlar möbelformgivning till offentlig miljö. Det teoretiska arbetet är sekundärt och kommer att användas mer som inspiration till mitt projekt. Projektet utgår från mig själv och jag har inte för avsikt att lägga fokus på produktion, miljö och kostnader, eller att försöka sälja in produkten till hotellet.

GENOMFÖRANDE

Metod

Den metod jag använt mig av avviker något från det vanliga sättet att angripa ett designuppdrag. Projektet har tagit många vändningar i den process jag haft i sökandet efter att hitta lösningen på att förbättra rummets situation och skapa en bättre atmosfär. Här följer rubrikerna på de delar som utgjort min metod:

Information

Projektbeskrivning och moodboard

Studiebesök

Kontakt med utförare av rummet

Informationsinsamling och analys

- Polära värderingar

- Analys I: Brukarens orientering i rummet

- Analys II: Rummets delare

- Analys III: Ljus, form och volym

Hermeneutik

Definition

Skiss och idégenerering

Val av produkt

Skissfas - Full skala - Mockup

Materialval

Materialmöten och tekniska lösningar

Produkt

Definition (Mått och ritningar)

Slutmodell

GENOMFÖRANDE

Information

Projektbeskrivning och moodboard

Innan själva genomförandet gjordes en projektbeskrivning och en moodboard² som kortfattat innehöll det som beskrivits i inledningen.

Studiebesök

Studiebesök gjordes på Clarion Post Hotel, och framför allt Livingroom, för att undersöka rummet och dess arkitektoniska uppbyggnad. Hotellpersonalen intervjuades för att samla mer information om hotellkonceptet och om rummet och hur det används.

Kontakt med utförare av rummet

En intervju har utförts med *Semrén-Månsson*, som är det arkitektkontor som arbetat med byggnaden samt med inredningsarkitekt *Anemone Wille Våge*, som arbetat med inredningen på hotellet. Jag har även haft mailkontakt med ytterligare en inredningsarkitekt, för att få utomstående och ytterligare synpunkter på rummets karaktär.

Informationsinsamling och analys

Arne Branzells metod för att notera rumsupplevelser (1976), samt studera det upplevda rummet (2007), har legat till grund för att studera hur olika rum upplevs och för att kunna utföra studier och analyser på Livingroom. Även ett personligt samtal utfördes med Branzell, för att höra hans tillvägagångssätt för att arbeta och studera rumslighet. Orienteringen och användningen av rummet har undersökts, för att kunna analysera hur rummet används av besökare och personal. En analys av rummets värderingar utfördes, för att undersöka vilka kvaliteter rummet äger.

Polära värderingar

Min egen värdering utifrån studier av den skapade situationen anger att rummets situation är övervägande negativ³.

² För moodboard, se bilaga II

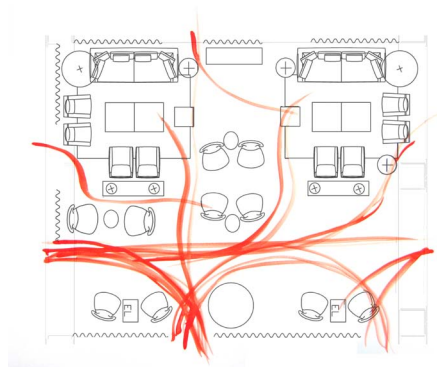
³ Se bilaga III

GENOMFÖRANDE

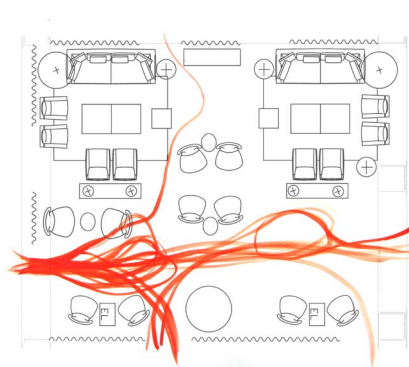
Analys I: Brukarens orientering i rummet

Rummet studerades en timme dagtid och en timme kvällstid för att undersöka rörelsemönstret, orientering och användningen av rummet av besökare och av personal. Studierna visar att rummet dagtid används av besökare som kommer för att arbeta eller ha möten, eller använda rummet som en social mötesplats, att till exempel sätta sig ner med något att dricka.

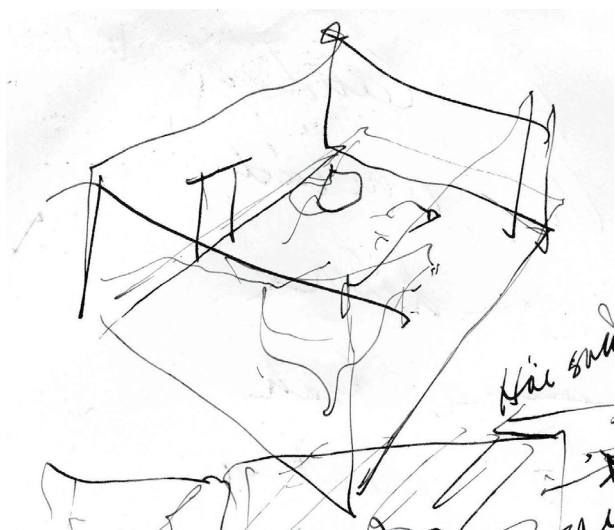
Kvällstid fungerar rummet som en del till baren, och människor verkar mest söka efter en trygg plats att förhålla sig till. Folk är nyfikna på platsen, men när de kommer in känner de sig stressade och osäkra, och söker sig mest ut ur rummet, till ett tryggare läge. Rummet är inget självklart val för besökaren.



Rörelsemönster dag



Rörelsemönster kväll



GENOMFÖRANDE

Analys II: Rummets delare

För att organisera rumsligheten kan rummet delas in i helhetsbegrepp, som hjälp för orienteringen i rummet. Utifrån resultaten av analys I kom jag fram till att rummet saknar riktning, det finns ingen dynamik, utan rummet ligger och vilar i sig själv. Det är brist på landmärken i rummet för besökaren att förhålla sig till, och det finns för få sittplatser. Det finns flera delare i rummet som hindrar människor att röra sig, och det finns stora outnyttjade områden som inte används. Dessa begrepp har förts samman i fem huvudgrupper, som generellt kan användas för att översiktligt notera arkitektoniska rumsproblem.



Landmärke



Knytpunkt



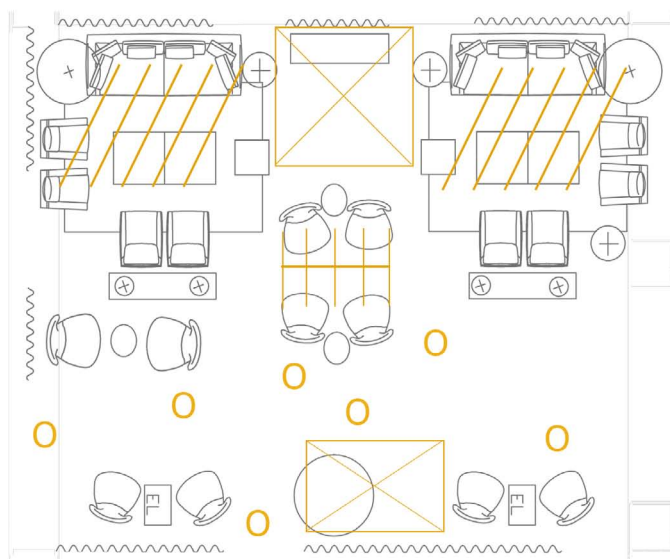
Område (innehåller en eller flera sammanhängande element, som kan ses som en helhet)



Delare (betecknar gränser)



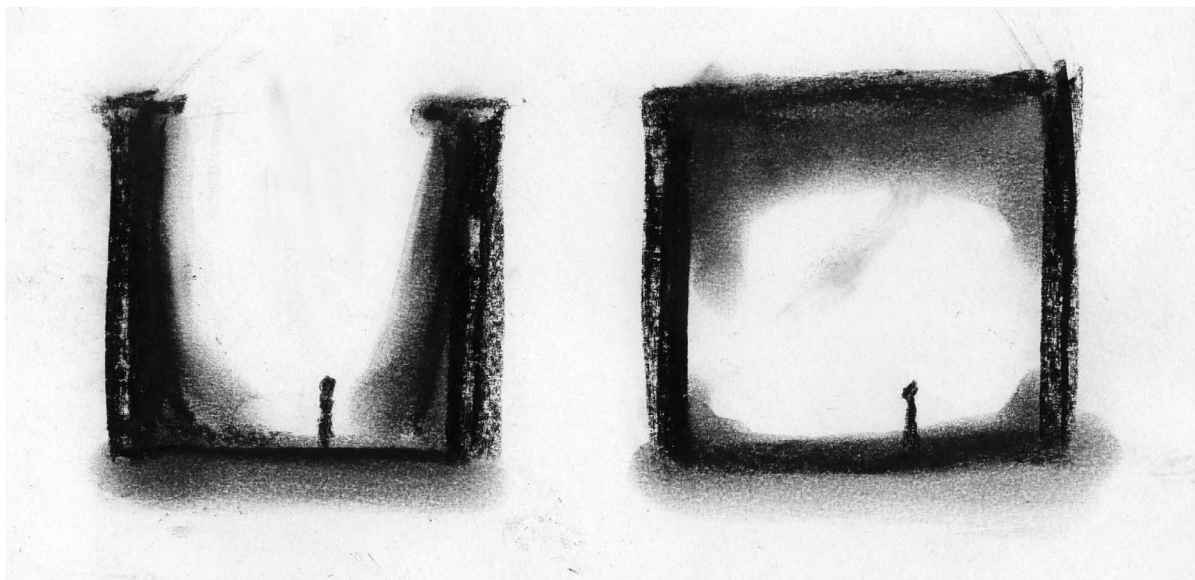
Dött område; outnyttjat



GENOMFÖRANDE

Analys III: Ljus, form och volym

Ljuset i rummet undersöktes. Rummet är inte särskilt stort, men det är ganska högt i tak. I taket finns två fönster som släpper in dagsljus. Ljus uppifrån brukar upplevas som positivt och naturligt, men i det här fallet känns rummet kallt och obekvämt, som att ha hamnat i en grop. Uppmärksamheten leds uppåt. Ljuset är immateriellt och flytande och svårt att kontrollera. Det är spritt och flyter ut, och når inte hela vägen ner från tak till golv. Rummet består även av mörka väggar som slukar mycket av ljuset. Känslan förändras under dagen i och med att rummets dynamiska karaktär förändras, p.g.a. ljusinsläpp. Rummet har olika tillstånd beroende på tiden. På kvällen blir rumsupplevelsen mer horisontell, tack vare en jämnare belysning.



Vertikal - riktad uppåt

Horisontellt - riktad utåt

Hermeneutik

En metod som jag har arbetat med under projektets gång är “Den hermeneutiska cirkeln”, där min tolkning, reflektion och mina analyser har vuxit fram i en cirkulär rörelse mellan förförståelsen och möten med nya erfarenheter och idéer. Detta har lett till ny förståelse som i sin tur blivit förförståelse i kommande tolkningssatser, och detta har drivit projektet framåt. Även skiss- och gestaltningsprocessen ingår i detta. Genom att se och uppleva närmar jag mig kunskapsobjektet igen och igen. Samspelet kallas med en bättre beskrivning “Den hermeneutiska spiralen” med anledning av att en spiral kommer till sin utgångspunkt på en högre nivå. Det är delar i en helhet som ständigt har vuxit och utvecklats. Inom hermeneutiken försöker man inte söka efter en absolut sanning, eftersom det enligt den hermeneutiska kunskapsteorin inte finns någon sådan sanning. Som vetenskapsteoretiskt synsätt handlar hermeneutiken dels om metoder för förståelse och tolkning, dels om beskrivning av själva förståelsen och dess villkor.⁴

⁴ Patel, Davidson, 1994

GENOMFÖRANDE

Definition

Skiss och idégenerering

Analyserna visade tydliga brister i rummet som jag ansåg kunde förbättras. Tanken var att från början skapa en möbel, att väcka uppmärksamhet och påverka människor positivt, en möbel som skapar mervärde. Här försökte jag fokusera och hitta lösning på rummets problemområden, och få in alla delar jag önskade arbeta med, för att komma fram till intressanta resultat om hur rumsupplevelser kan förändras, och försöka förstå möbelns plats i arkitekturen. Det visade sig vara svårt att i detta stadie arbeta fram en möbel utifrån rummets nuvarande situation. Projektet blev för stort, då det helt plötsligt berörde för många delar, och jag hade svårt att hitta en plats för möbelformgivning som problemlösning, och jag började undersöka ifall det på annat vis gick att förändra rumsupplevelsen, då jag ansåg att det fanns flera faktorer i rummet som kunde förbättras.

Jag ansåg att jag behövde arbeta mer med ljuset i rummet, och jag började arbeta med dagsljuset och dess kvaliteter, för att personligen skapa större medvetenhet om ljusets betydelse i miljön, och på detta sätt förbättra rumsligheten och rummets funktion, då ljus har stor påverkan på rumsupplevelsen och påverkar psykologiskt dem som vistas i rummet.

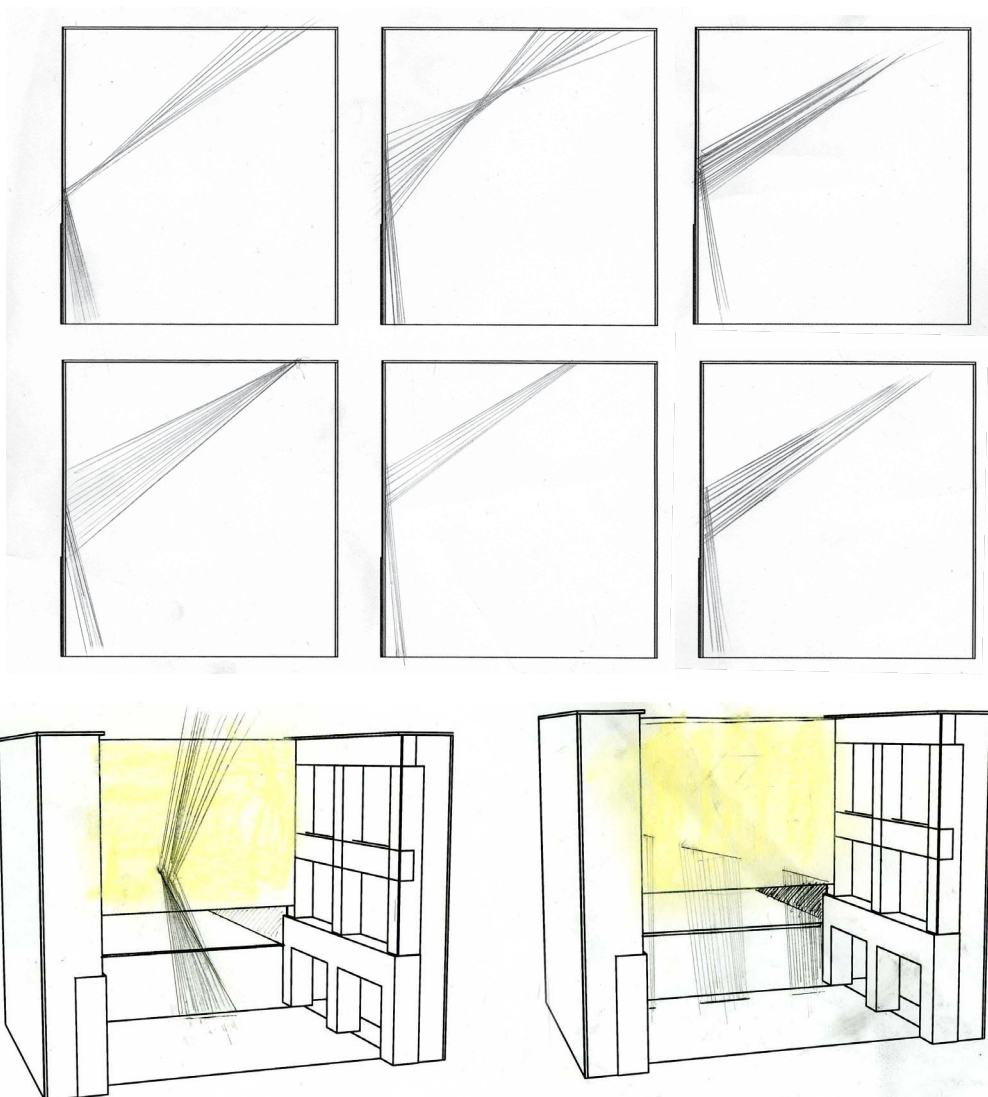
Jag började arbeta med att försöka ta ner dagsljuset i rummet. Jag ville skapa en påverkan med ljuset och arbetade med att koncentrera det, istället för att låta det flyta ut och vara ofokuserat. Detta ledde till att jag kunde skapa en effekt och påverka ljusmiljön, men dock stängdes en stor del av ljuset ute.



GENOMFÖRANDE

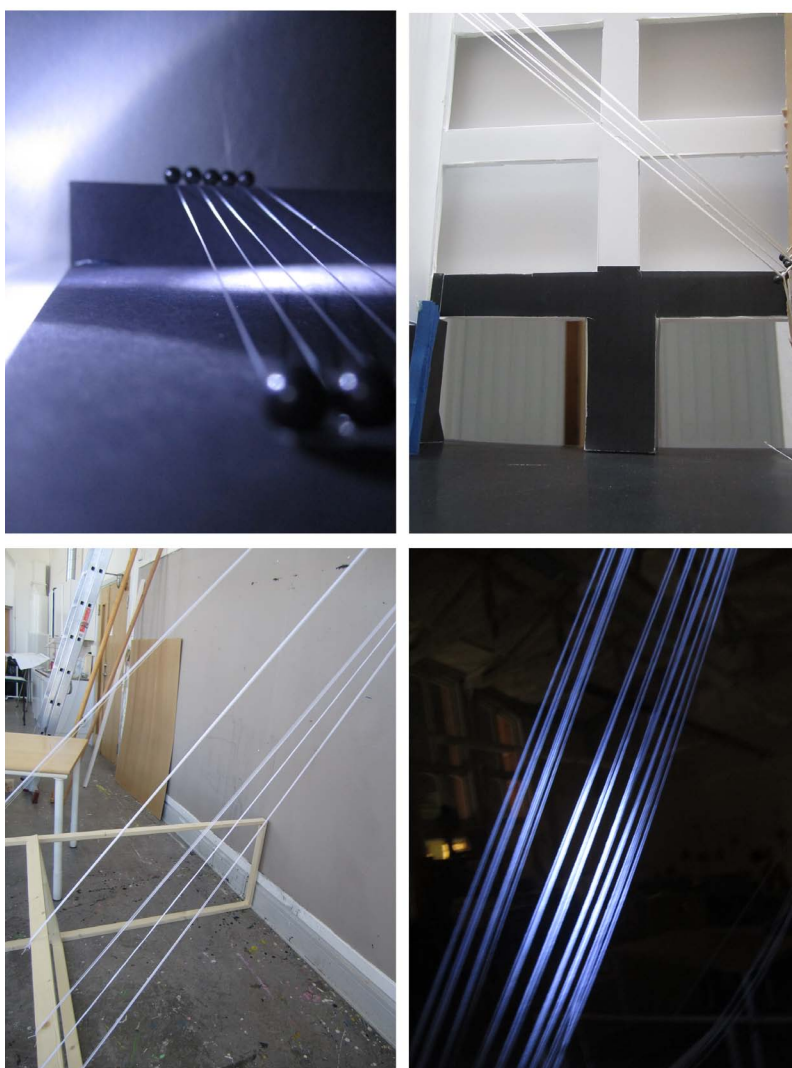
Jag undersökte nya metoder för att försöka leda ner ljuset som idag inte når ner hela vägen till rummet. Jag försökte sänka rumsligheten, fokusera det spridda ljuset och använda dagsljuset som en stämningshöjare, att skapa en ny dimension i rummet, för att få fram mer av den horientuella ljusbilden. Jag gjorde skisser på förslag, en installation, hur det skulle kunna gå att använda dagsljuset, genom att koncentrera det, men utan att ta död på det.

Jag började arbeta med trådar, som skulle skapa en rumslighet, men samtidigt inte stänga ute ljuset, utan istället fånga upp det, och leda ner dagsljuset som idag inte når ner hela vägen till rummet. Tanken med trådarna var att de skulle förstärka och representera strålar och dagsljuset, och på kvällen kunna belysas och skapa stämning.



GENOMFÖRANDE

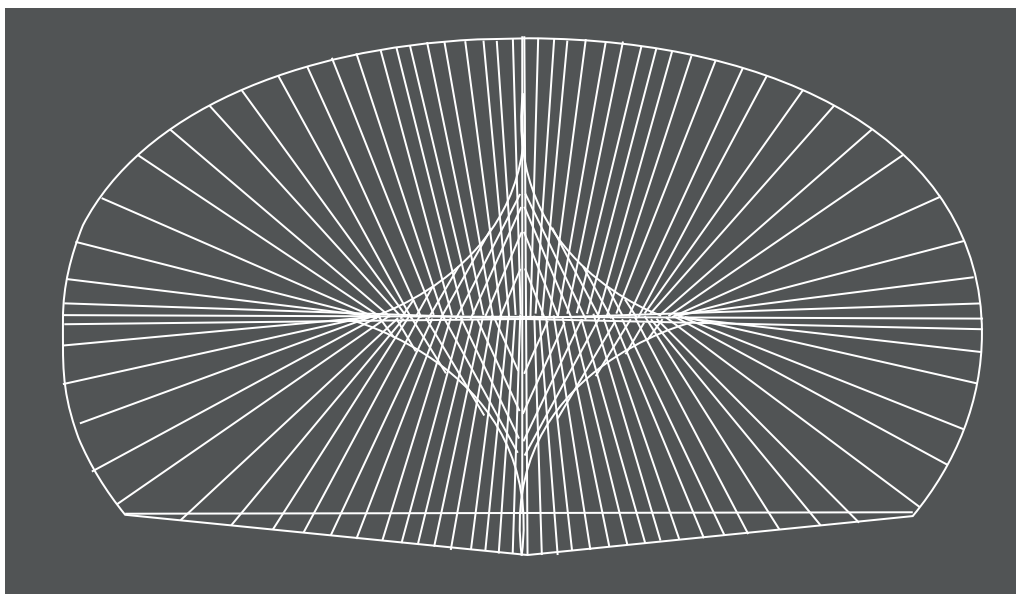
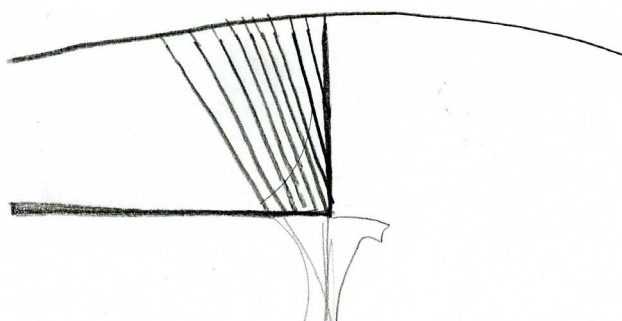
Arbetet ledde vidare till en installation i taket, med trådar, som skulle kunna användas av besökaren, att samlas i, att vila i, samtala i och att stanna upp i.



GENOMFÖRANDE

Denna del av projektet blev i sin tur för stort, och var på väg att bli något helt annat än vad mina intentioner hade varit från början. Jag var tvungen att stanna upp och ifrågasätta vad jag ville åt. Vad är beställarens (mina) förväntningar, önskemål och intentioner, vad vill jag åstadkomma med projektet, och hur kommer jag dit?

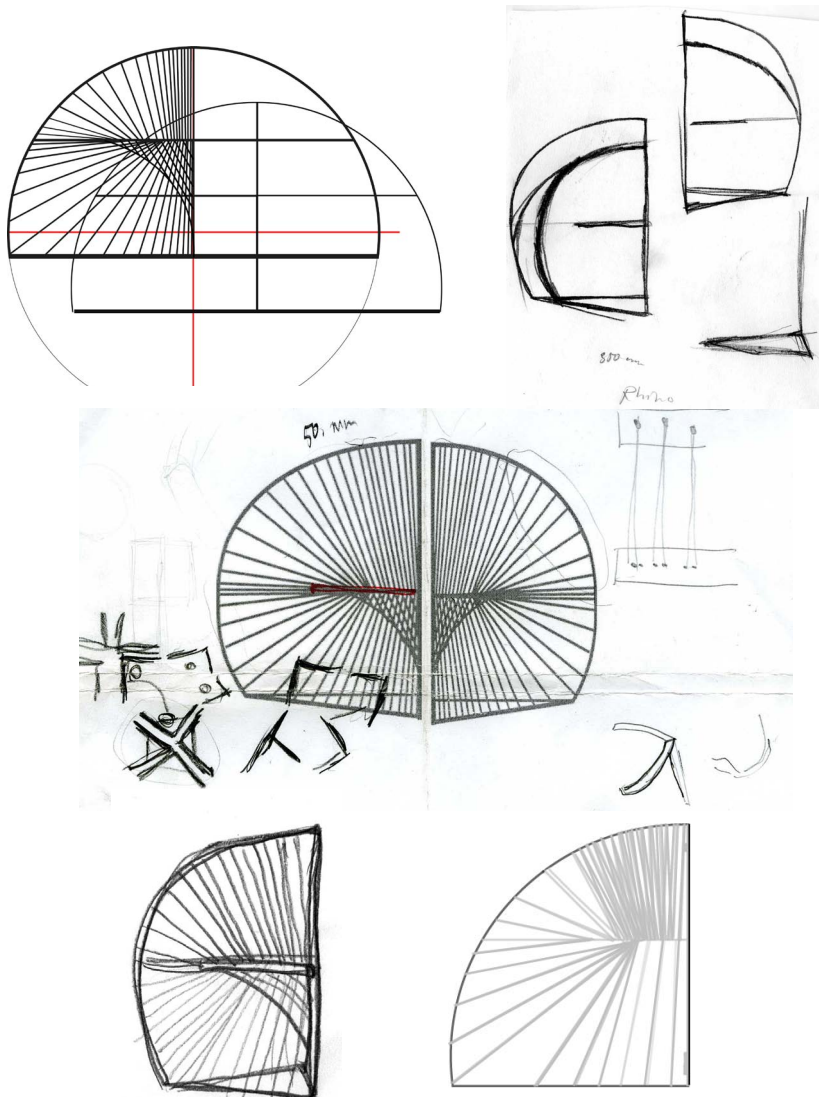
Jag tog därför vara på de delar jag ansåg vara väsentliga från arbetet med installationen och hur det var tänkt att den skulle fungera i rummet, och tillsammans med de viktiga faktorer jag fått med mig under processens gång utformades dessa samman till den möbel som det var tänkt att från början arbeta med, och som tack vare de delar jag analyserat nu hade en självklar och naturlig plats och ett ändamål i rummet. Arbetet med trådarna hade lett till en artefakt som skulle vara justerbar i rummet, och som skulle kunna användas av besökaren. Jag tog tillvara på detta, och detta bildade skapandet av en sittmöbel, en soffa, som skulle utnyttja de outnyttjade utrymmena, skapa dynamik och fokusera på förhållandena mellan objektet och miljö och hur de påverkar upplevelserummet.



GENOMFÖRANDE

Val av produkt

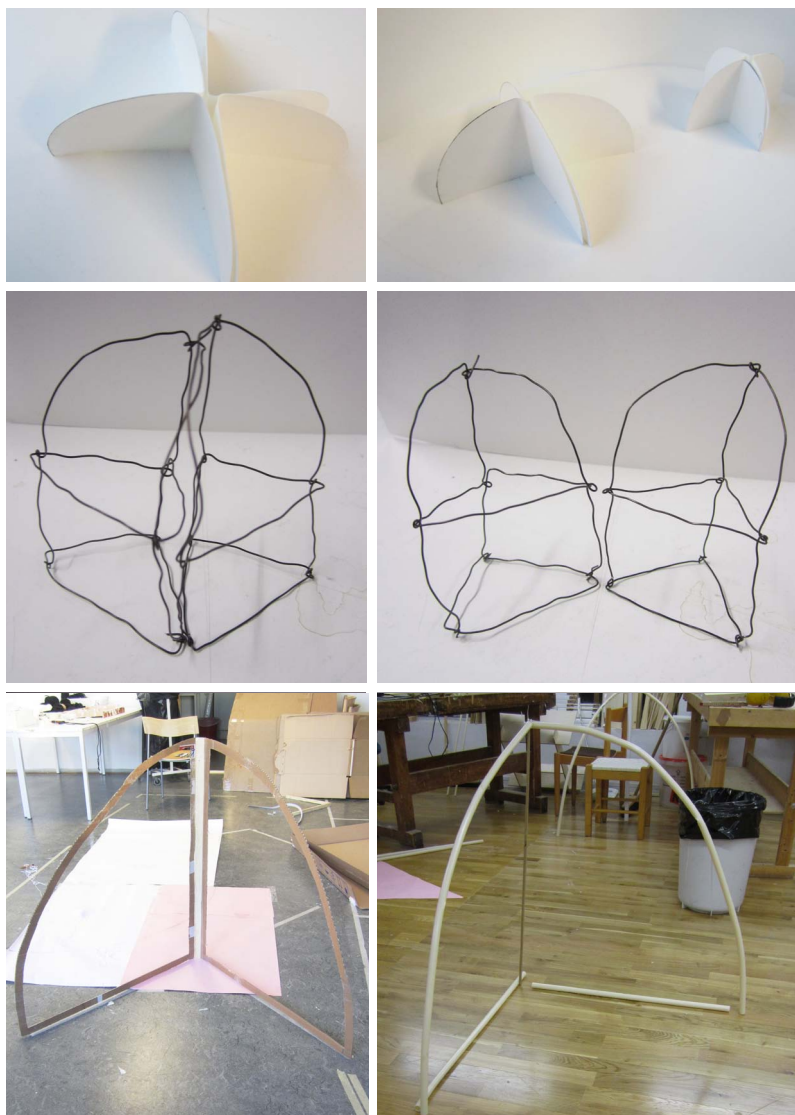
Jag fortsatte att arbeta med det som var intressant med trådarna, det vill säga den rumslighet och effekt de skapade, och dynamiken. Den framarbetade möbelen var tänkt som en sittmöbel, för besökarna att samlas i, samtidigt som den skulle skapa en skulptur i rummet och skapa en intressant känsla med sin form. Soffan var rejäl och komplicerad i sin form och jag fortsatte att arbeta vidare med formen, delade upp den och förenklade den till en mindre sittmöbel, en loungestol, för att på så vis skapa en intressantare och bättre fungerande form. Jag förminskade den och tog ut den i mitten av rummet. Det visade sig då att jag kunde utnyttja formen i 360 grader, och jag började skissa på en stol som kunde sitta ihop som en grupp och påverka rummet och skapa en effekt, samtidigt som detta genererade till fler sittplatser i rummet, som kan varieras och omformas efter önskemål.



GENOMFÖRANDE

Skissfas - Full skala - Mockup - Prototyp

Två- och tredimensionella skisser tillverkades för att testa stolens storlek och form, för att studera stolens karaktär och form i fullskala och för att få fram en funktionell sittmöbel, samtidigt som jag skulle fånga det intressanta i det visuella i stolen. Jag undersökte möjligheterna med att ha flera stolar som man skulle kunna ställa tillsammans i olika formationer. Skissmodeller utfördes parallellt i Rhino⁵ för att undersöka dimensioner och former.



⁵Se bilaga IV Skissbilaga

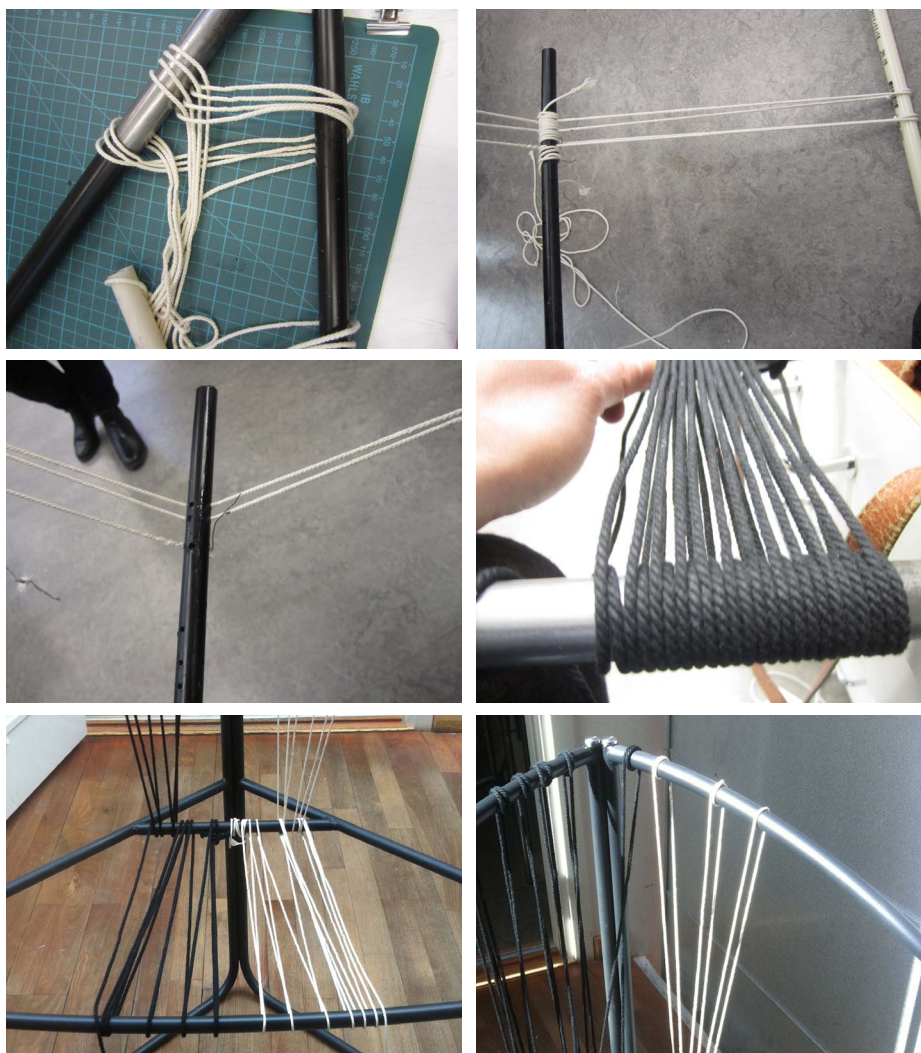
GENOMFÖRANDE

Materialval

Jag valde att arbeta med metall, för att ge stolen det önskade uttryck jag ville att den skulle ha, samtidigt som jag ansåg att det skulle passa bäst in i rummet. En 4mm bomullstråd valdes ut, för att ge stolen en mjuk textilkänsla.

Materialmöten och tekniska lösningar

Tråden valdes att viras runt metallstången. Tester gjordes med att borra håla och trä tråden igenom, men det gav inget bra resultat, dels visuellt, dels konstruktion-smässigt. Prototypen sprutmålades och färdigställdes med att sätta dit trådarna.



GENOMFÖRANDE

Idé och skissarbete

Se bilaga IV

Produkt

Definition och slutmodell (Mått och ritningar)

I den sista processfasen gjordes ritningar⁶ där alla mått preciserades. Samtidigt påbörjades byggandet av fullskalemodellen för att ritningarna skulle kunna revideras efter omständigheter som ger sig till känna först vid realiseringen av möbelen i sina rätta material.

⁶ För ritningar, se bilaga V

RESULTAT

Argument för designlösning

Stolen är tillverkad i kalldraget stål, för att kunna använda en tunn dimension på röret, 18 mm, samtidigt som den ska vara stark och tålig. Färgen på metallen är RAL 7021 Schwarzgrau, vald att passa in i rummet, som innehåller mycket färg, och samtidigt inte vara för mörk och skapa en stark kontrast till trådarna. Dimension på trådarna är valda med tanke att vara så tunna som möjligt, men fortfarande stabila och starka att kunna sitta på, utan att gå upp i den dimensionen så att det får känslan av rep. Trådarnas färg är naturvit, tänkt som kontrast till ramen, men även att passa in mjukt i rummet, och är avsett att ge en effekt i sin form.

Storleken på stolen är vald med åtanke på konstruktion, plats för sitttyta, samt placeringsmöjligheter i rummet.⁷ Möbeln ska ha en känsla av loungefåtölj och äga volym, samtidigt som den inte ska ta upp alltför mycket plats. Möbeln är konstruerad till att vara lätt och upplevas som luftig, då den ska vara enkel att justera och flyttas runt av brukaren, och samtidigt undvika att skapa delare i rummet.

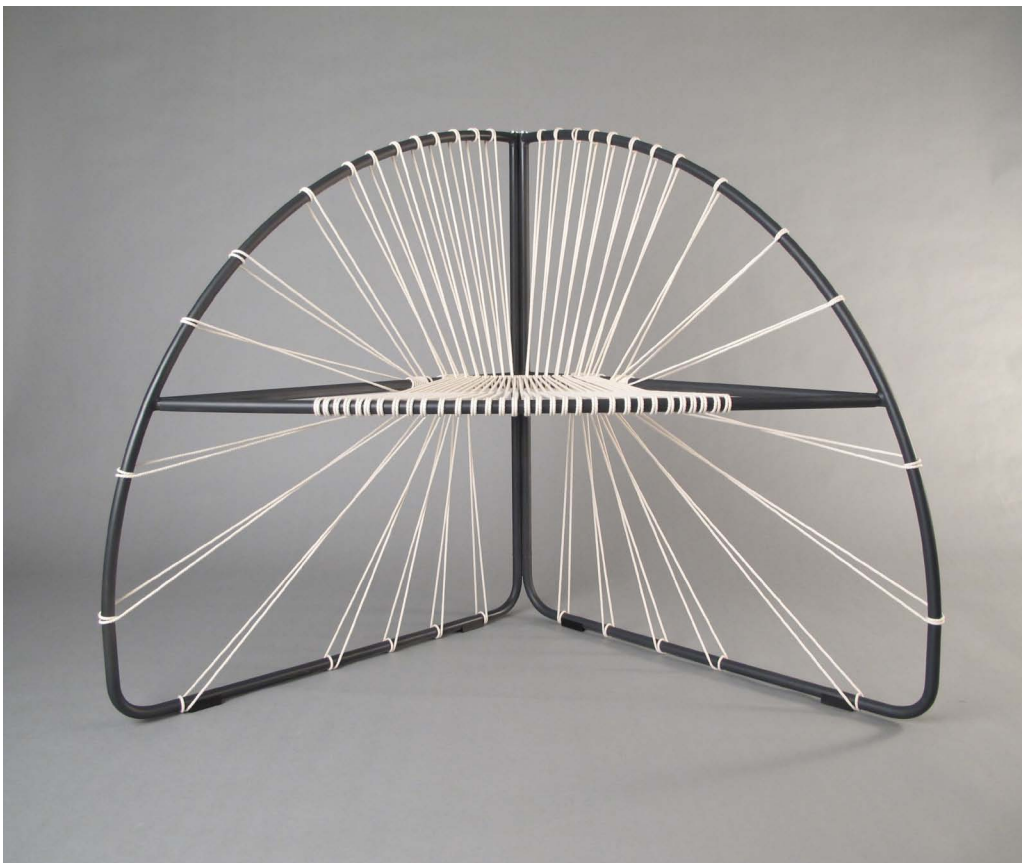
Slutsats

Sittmöbeln fungerar som ett intressant blickfång i sin form, och som användning som sitttyta och landmärke i rummet. Formen är tänkt att generera rörelse och skapa dynamik. Möbeln ska fungera i rummet som skydd och stöd, en markerad mittpunkt, ett landmärke. Den äger lätthet, tack vare sin luftiga form, samtidigt som den är stark och vågar ta plats. Trådarna bildar en form som kommunicerar lätthet, skapar dynamik, en dragningskraft. Möbeln bidrar till variation av sittplatser, och erbjuder brukaren att placera möbeln efter behov. Den fungerar både självständigt och tillsammans i grupp.

Möbeln är stor, men enkel och lätt och luftig, och äger känslan av en loungemöbel, utan att ta den bestämda formen av en stol eller fåtölj, utan skapar istället en intressant form i sin helhet, och kan beskådas mer till sin visuella karaktär när den inte brukas. En möbel avsedd att förbättra rummets nuvarande situation och att påverka rummet positivt, skapa ett starkare intryck. Ett blickfång dagtid som en skulptur i rummet, och användning kvällstid som sittmöbel.

⁷ Se bilaga VI

RESULTAT



REFLEKTION

Det här projektet har varit en personlig resa, där många parametrar har berörts för att komma fram till en slutgiltig lösning för att på bästa möjliga sätt kunna uppnå mitt önskade resultat och kunna förbättra rummets nuvarande situation med min designlösning. Det rum jag valt att arbeta med visade sig bestå av flera problem som jag fokuserade på att lösa, vilket ledde till en övergripande process som jag i efterhand kan känna var nödvändig för projektets gång och slutresultat. Det som från början var svårt, d.v.s. att förhålla sig till rummets nuvarande inredning och situation, fick senare mening efter att jag studerat rummet noggrannare, och även angripit problemet med nya ögon och från en ny riktning.

Då rummet redan är inrett och möblerat, fick jag förhålla mig till detta, dels genom att anpassa mig till den känslan som ska finnas i rummet, och även arbeta med färger och material som finns i rummet. Jag valde att arbeta med rummet utifrån sitt befintliga skick i så stor grad som möjligt, dels för att jag inte ville göra alltför stora förändringar på den nuvarande inredningen, och dels för att jag ville ha en utgångspunkt att arbeta utifrån. Möbeln är avsedd att platsa på den yta som idag består av *delare* och *outnyttjat område*⁸, där det idag står befintliga loungemöbler som jag avser ersätta. Hade jag fått möjlighet att arbeta med ett tomt rum, hade projektet tagit alltför stora proportioner, och samtidigt var det inte det sättet jag ville arbeta på.

Det var viktigt att jag breddade mitt perspektiv och började undersöka helheten med rummet, och ljusinsläppet. Ljus är stimulerande och oavsett om det är i målningar, skulpturer eller arkitektur, är ljus som återspeglas på ytorna återkopplat från den visuella miljön till mänskliga känslor, och skapar på så sätt en stämning.⁹ Det arkitektoniska utrymmet är visuellt beroende av kvaliteten och kvantiteten av belysning, i kombination med variationer av rummets byggstenar.

Arbetet med installationen var mycket intressant, och jag tror att det hade kunnat påverka rummets atmosfär positivt till stor grad. Jag stötte dock på många hinder som bidrog till att detta inte skulle resultera i endast en installation för rummet, snarare en artefakt. Skulle jag även addera belysning till projektet, blev det något helt annat än vad som var tänkt från början. Anledningen till att jag valde att inte arbeta vidare med detta var att jag fick reflektera över vad mina avsikter hade varit med projektet från början, d.v.s. att designa en möbel i förhållande till resten av inredning och rum. Detta för att skapa mervärde, och även att det visade sig

⁸ Se bilaga VII

⁹ Michel, 1996

REFLEKTION

bli för komplicerat med de tekniska lösningar som krävdes för installationen. Jag anser att det var rätt att släppa arbetet med trådarna, för att gå på magkänsla, och göra något som personligen kändes bättre och mer utvecklande, och dessutom mer givande för projektets slutresultat. Med min projektbeskrivning kändes det som att jag berörde alla de delar jag arbetat med under min utbildning, och kunde knyta ihop de till en helhet. Även fast jag inte visste vad slutresultatet skulle bli, kändes det rätt att fortsätta åt det hållet, det fanns mer potential i att arbeta med möbelen än i att fortsätta med installationen. Tanken var att från början skapa en möbel, att väcka uppmärksamhet och påverka människor positivt, en möbel som skapar mervärde. Det finns mycket som kan förändras med ljus, men det är inte säkert att det behöver göras.

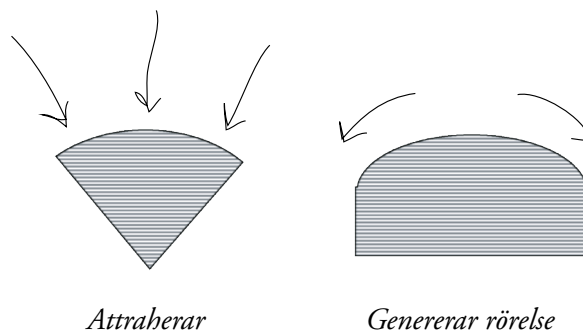
Jag valde att i arbetet med möbelen fortsätta med de fysiska trådarna, för jag tyckte att det fanns en styrka i det jag inte ville släppa. Jag ville att möbelen även ska fungera som en skulptur, och att den ska tillåtas att ta plats, ha känslan av en loungemöbel, men utan att kännas tung, klumpig eller stor. De skisser jag gjorde visade att jag inte ville att formen skulle ta den bestämda känslan av en stol, och det är viktigt att brukaren enkelt kan flytta sin sittplats och på så sätt göra den till sin plats i rummet.

Jag anser att möbelen platsar in i rummets befintliga skick tack vare sin speciella form, som skapar upplevelse och mervärde i rummet. Det blir en kontrast till rummets nuvarande, bastanta möblemang, och dämpar rummets röriga känsla, som idag består av mycket färg, och stolarna bidrar istället till den rena och fräscha känslan som man har avsett att få fram med rummet.

Människan placerar sig i en trygghetszon, beroende på hur man känner sig, och väljer den bubbla man behöver just då. Rummets dynamiska karaktär påverkar oss, genererar den egna rörelsen i rummet. Den byggda fysiska verkligheten kan fånga och präglade din bubbla. Den blir starkare där den får stöd, svagare vid öppningar. Den trygga bubblan är idag borta i Vardagsrummet, folk finner inte en trygg plats, och det var det som jag ville ändra på, att förändra rörelsemomentet, samt hur människor använder sig av rummet. Alla upplevelser är dock alltid subjektiva, en specifik upplevelse kan inte ges till någon annan, rumsupplevelser upplevs olika.

REFLEKTION

Studier¹⁰ visar att olika former på föremål attraherar människor, och leder till att människor rör sig på likartade sätt i närheten av föremålen. Dessa studier kan jag i efterhand se vara rätt för formgivningen på sittmöbeln, som är tänkt att just skapa en bättre dynamik.



Svaren på frågeställningarna har jag fått med mig under projektets gång, det är de jag har arbetat utifrån, d.v.s att jag utgått från ljus och rum för att tillverka en möbel, samt att jag arbetat med att förändra rumsupplevelsen med ett objekt, och det är något jag anser mig uppnått. Jag kan även se flera faktorer hur rummet skulle påverkas av möbeln, det har tillkommit landmärken till rummet som skapar trygghet, och det skapas dynamik och rörelse.

Jag har i och med detta projekt fått en fördjupad förståelse inom rumsligt skapande och uppbyggande. Det har varit mycket lärorikt, och även fast jag jobbat med ett befintligt offentligt rum, har det känts personligt, och att jag verkligen fått ut det jag ville från första början. Det har även varit utvecklande på många sätt, och projektet har berört många arbetsmetoder och delar som varit viktiga och intressanta att arbeta med.

Jag är nöjd med min examination, jag tyckte att jag fick en väl passande opponent för ämnet med mitt projekt, samt att jag tyckte att denne ställde många bra frågor och hade viktiga synpunkter, och att jag fick bra och relevant feedback i överlag, även från handledare och examinator.

¹⁰ Branzell, 2007

KÄLLFÖRTECKNING

Branzell, Arne: *Något om... Liten skissbok om det upplevda rummet*. Göteborg: A-L Risbergs Grafiska AB (2007)

Branzell, Arne: *Att notera rumsupplevelser*. Stockholm: Statens råd för byggnadsforskning (1976)

Michel, Lou: *Light: the shape of space. Designing with space and light*. USA: John Wiley & Sons, Inc (1996)

Patel, Runa och Davidson, Bo: *Forskningsmetodikens grunder - Att planera, genomföra och rapportera en undersökning*. Lund: Studentlitteratur (1994)

Otryckt källa

2012-03-09 Branzell, Arne, Arkitekt: Personligt möte

Bildkällor

Alla foton är tagna av författaren om inget annat anges

BILAGOR

Bilaga I, Livingroom

Bilaga II, Moodboard

Bilaga III, Polära värderingar av rummet

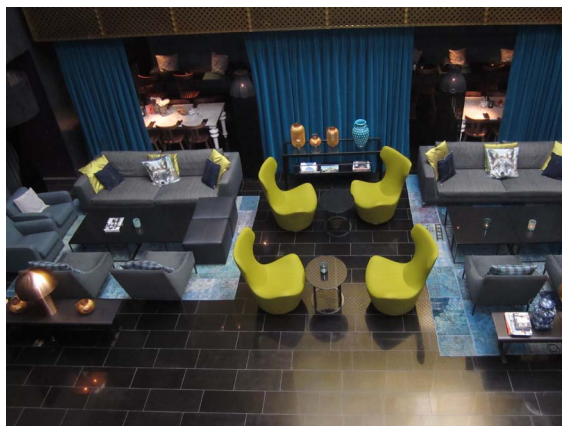
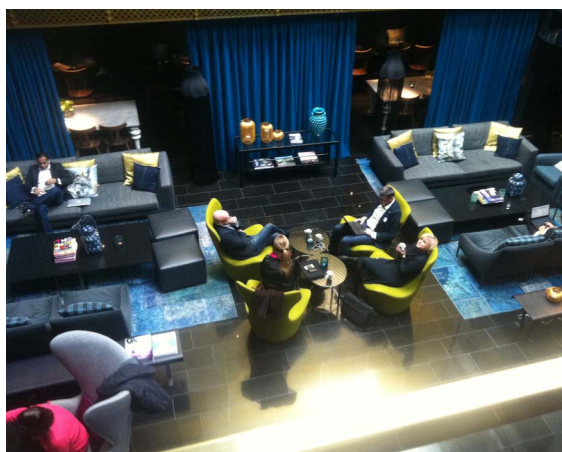
Bilaga IV, Skissbilaga

Bilaga V, Ritningar

Bilaga VI, Placeringsmöjligheter i rummet

Bilaga VII, Planvy över rummet

BILAGA I Livingroom

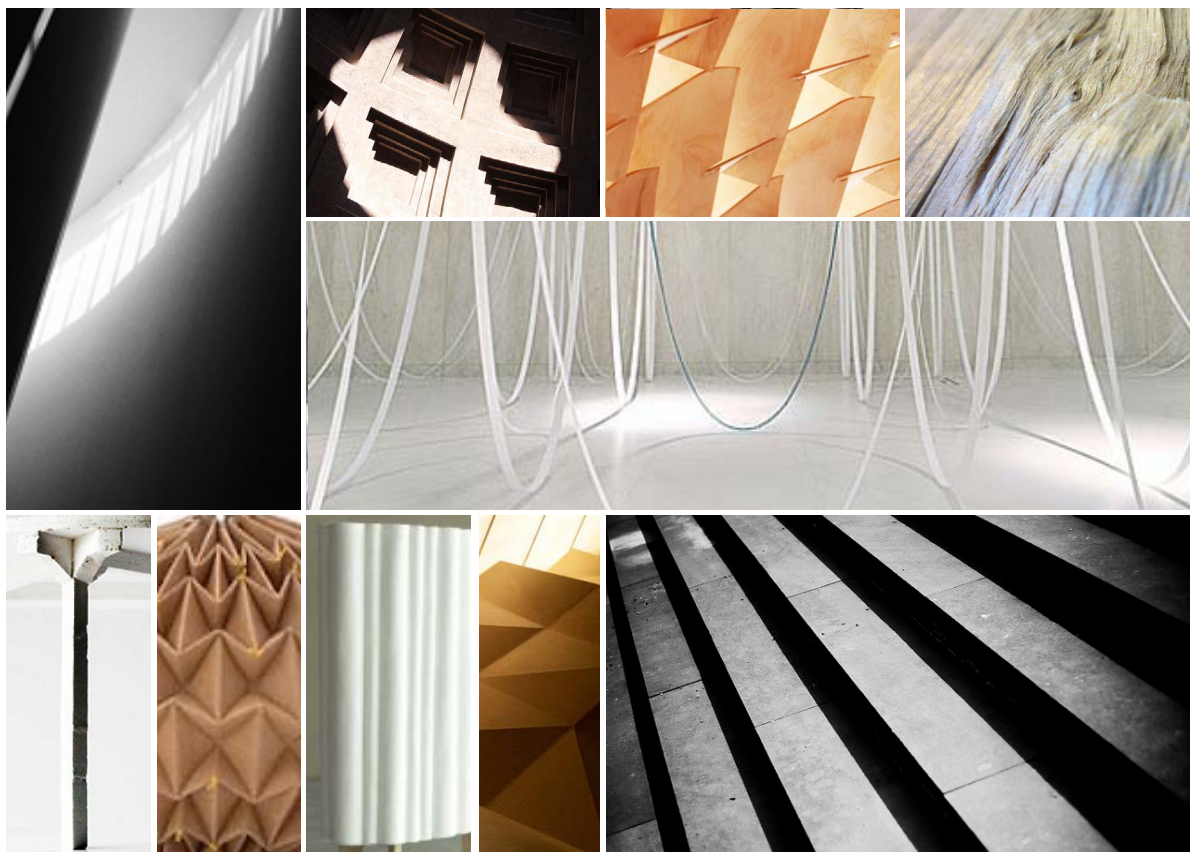


BILAGA | Livingroom



Aftonbilder tagna av Clarion Post Hotel

BILAGA II Moodboard



Källor från vänster övre hörn:

<http://www.yellowtrace.com.au/2011/10/12/interview-katherine-lu/>

<http://www.geolocation.ws/v/W/File:Rome%20-%20Pantheon%20-%20Oculus%20Sunbeam%200627.jpg/-/en>

<http://www.fastcodesign.com/1669594/watch-a-dragon-skin-pavilion-made-of-hi-tech-bent-wood>

<http://www.konstfack2011.se/master/mais/peter-svensson/>

<http://www.booooooom.com/2009/04/14/ryuji-nakamura/>

<http://www.designboom.com/weblog/cat/9/view/16617/ryuji-nakamura-concrete-roof.html>

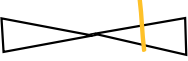
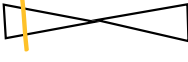
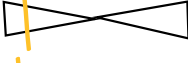
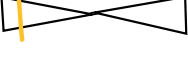
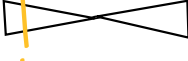
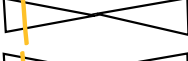




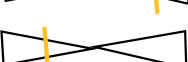


<http://meladem.blogspot.se/2010/11/wwb-origami.html>

<http://spotonfurniture.wordpress.com/category/storage/>

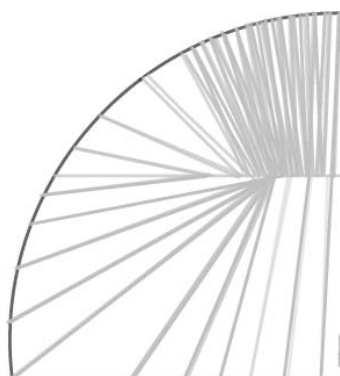
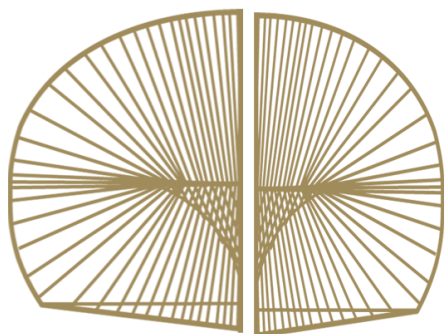
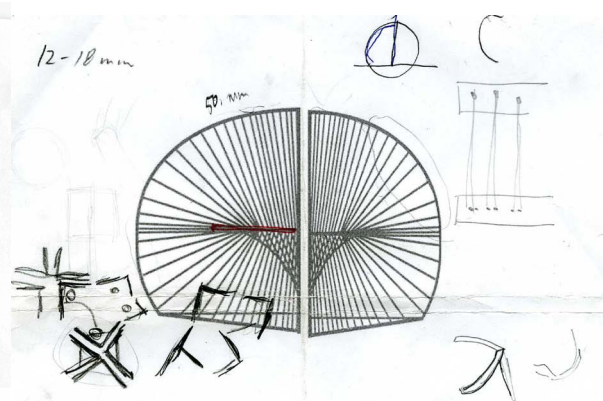
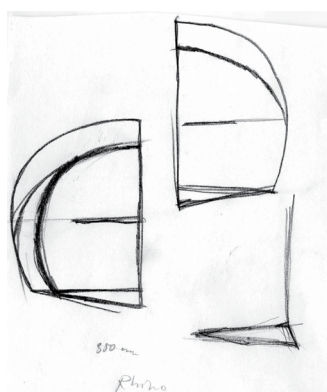
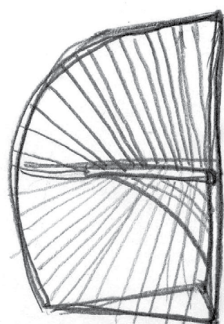
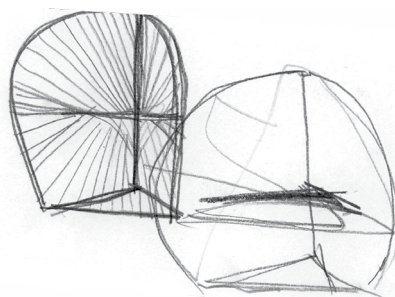
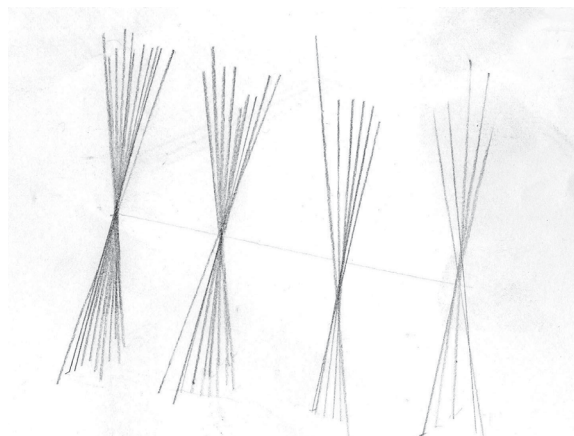
http://www.dipity.com/tickr/Flickr_contrast/

<http://www.flickr.com/photos/mpouliotphotography/4625240625/>

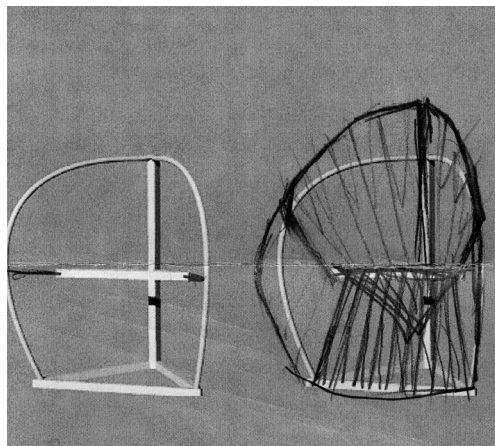
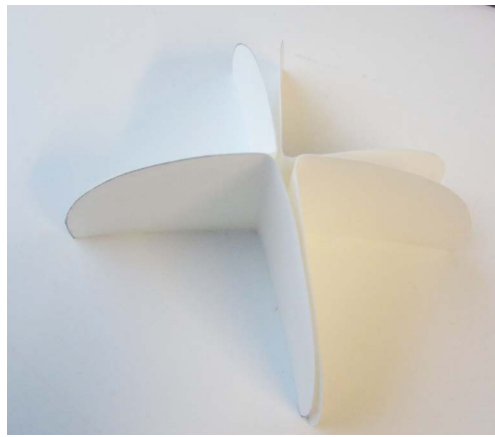
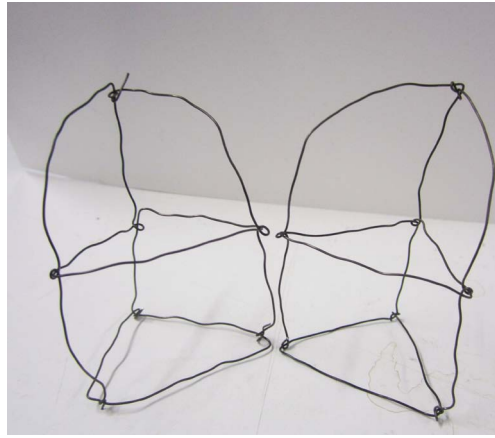
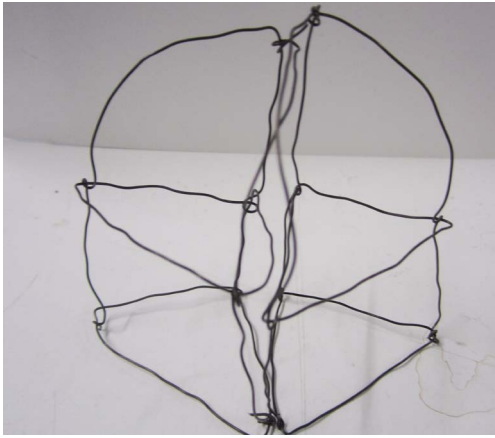
BILAGA III Polära värderingar av rummet

Stimulerande		Monotont
Avvisande		Inbjudande
Otryggt		Tryggt
Osäkert		Säkert
Främlingskap		Tillhörighet
Övergivenhet		Kontakt
Frånstötande		Attraktiv
Offentlig		Privat
Anonym		Personligt
Privat		Socialt
Rörligt		Stilla
Lugnt		Aktivt
Komplicerat		Enkelt

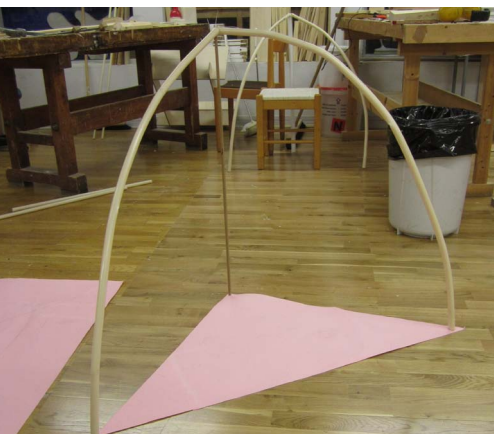
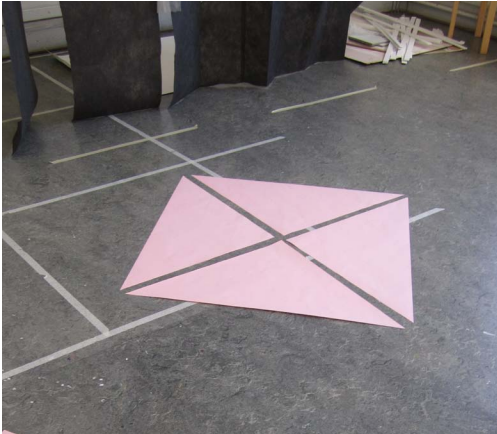
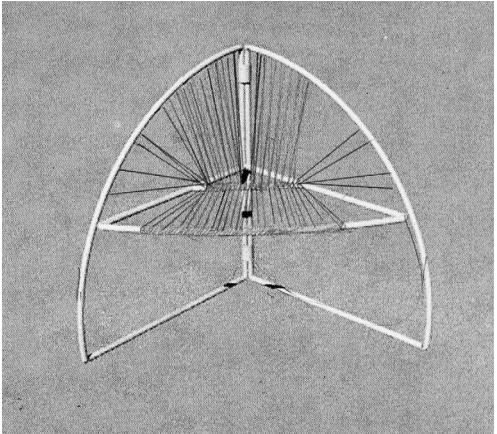
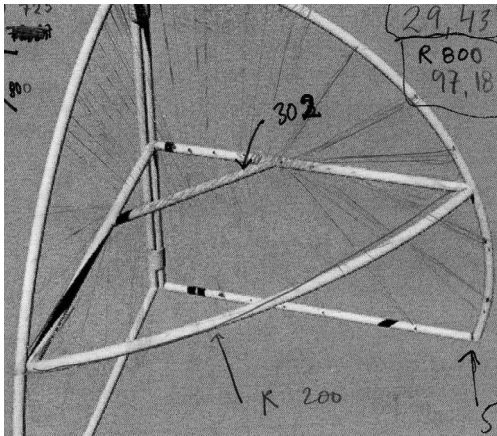
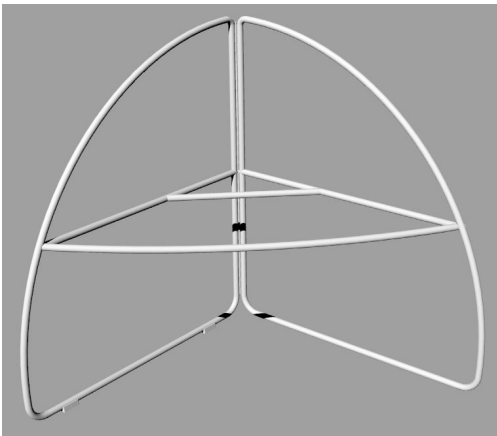
BILAGA IV Skissbilaga



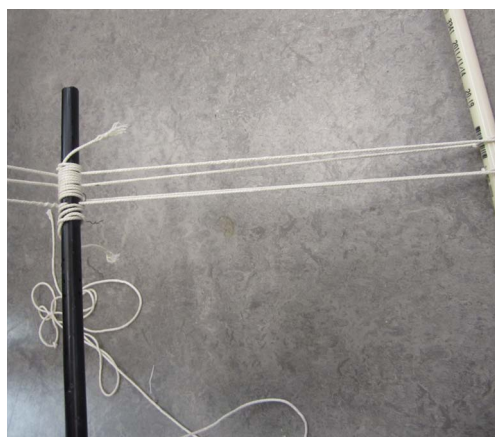
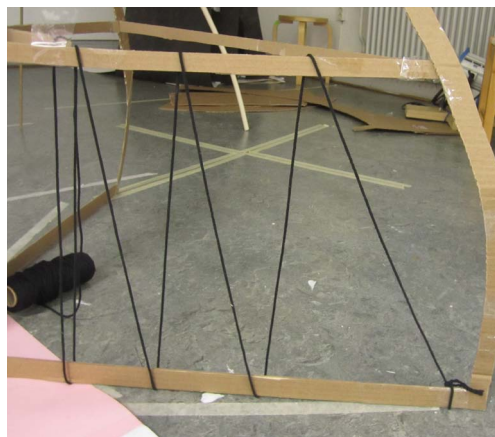
BILAGA IV Skissbilaga



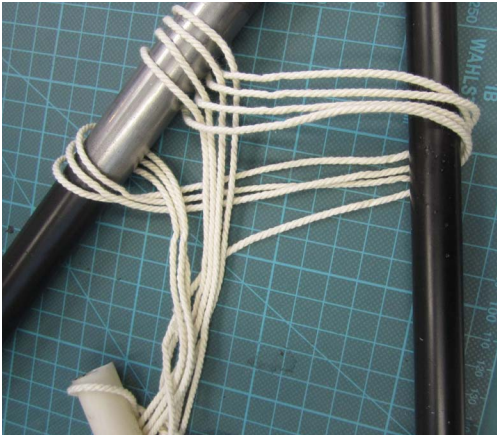
BILAGA IV Skissbilaga



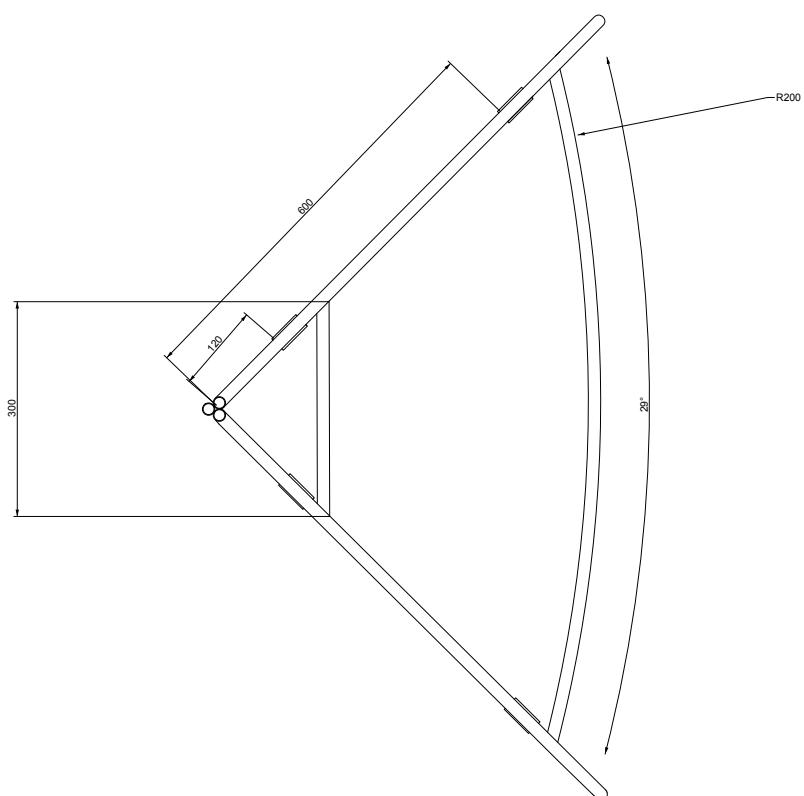
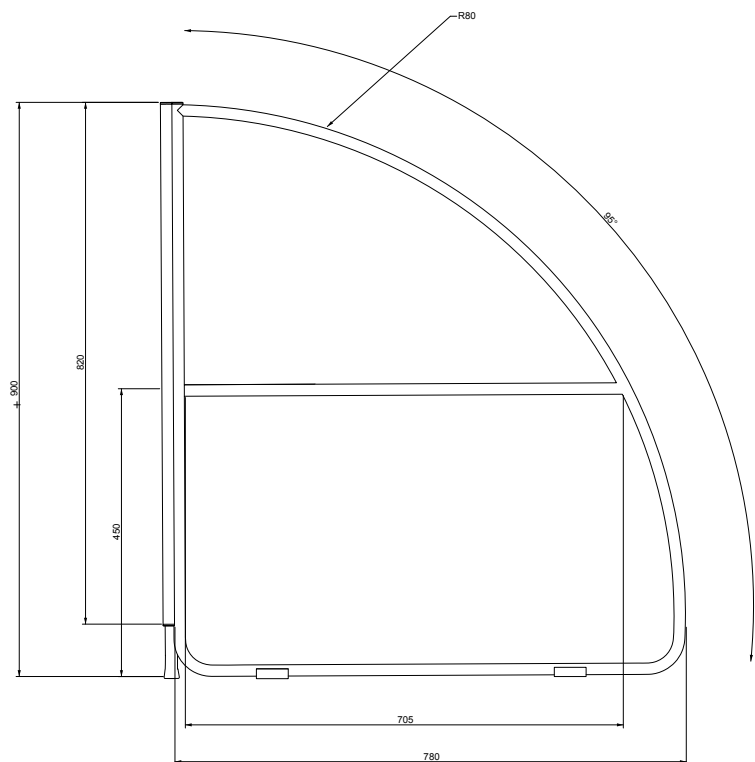
BILAGA IV Skissbilaga



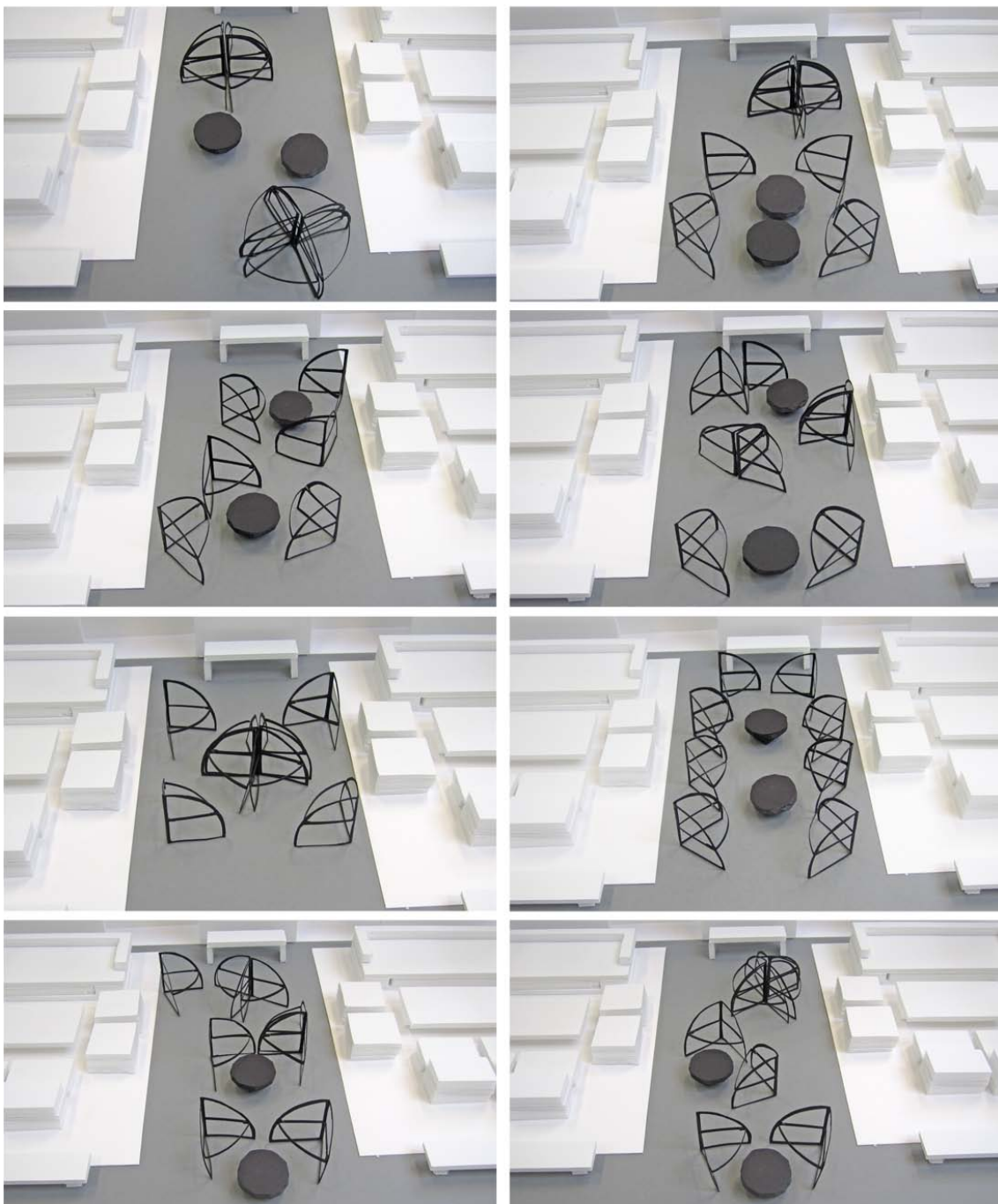
BILAGA IV Skissbilaga



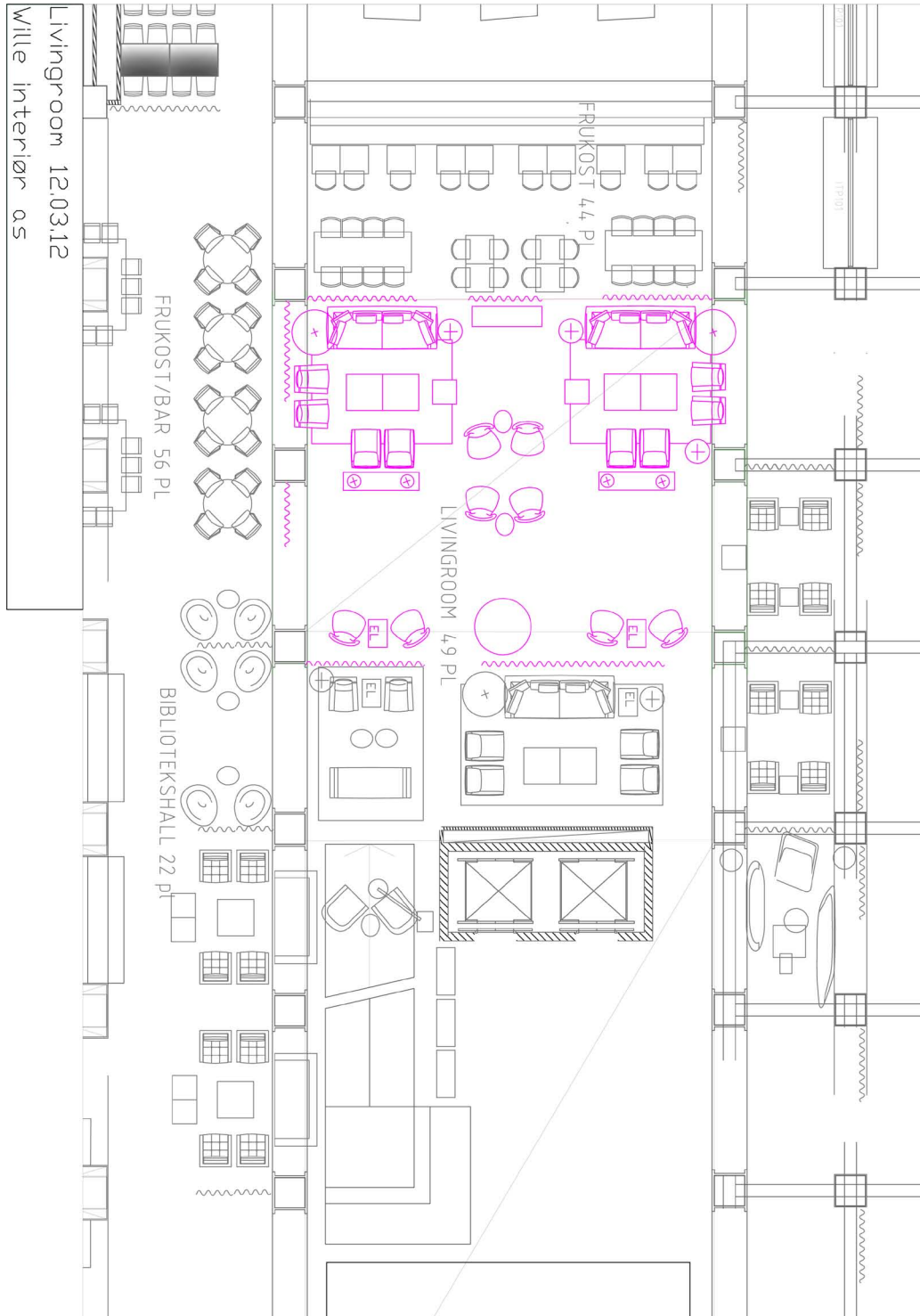
BILAGA V Ritningar



BILAGA VI Exempel på placeringsmöjligheter i rummet



BILAGA VII Plany över rummet



BILAGA VII Planvy över rummet

