FKGPID

27 MARS 2024

BYGGA MODELL

WORKSHOP

Metoder och processen

MARIE CAROLINE PERIS

AGENDA – FÖRMIDDAG

09.00 Introduktion till dagen och hej från Marie Caroline
09.15 Föreläsning: Designmetoder & Process.
10.00 Paus.
10.15 Workshop: Uppgift 1. Skiss modell (möbel)
11.00 Kort bensträckare.
11.05 Workshop: Uppgift 2. Skapa kontext eller/och detalj.
12.00 Lunch.

OM MODELL METOD & PROCESS

TYP AV MODELL
SKALA & DIMENSIONER
SYNVINKEL
KOMPOSITION

MATERIAL
STEG FÖR STEG
CASE STUDY
TIPS & INSPIRATION

TYP AV MODELL

Konceptmodell

Skissmodell

Produktmodell

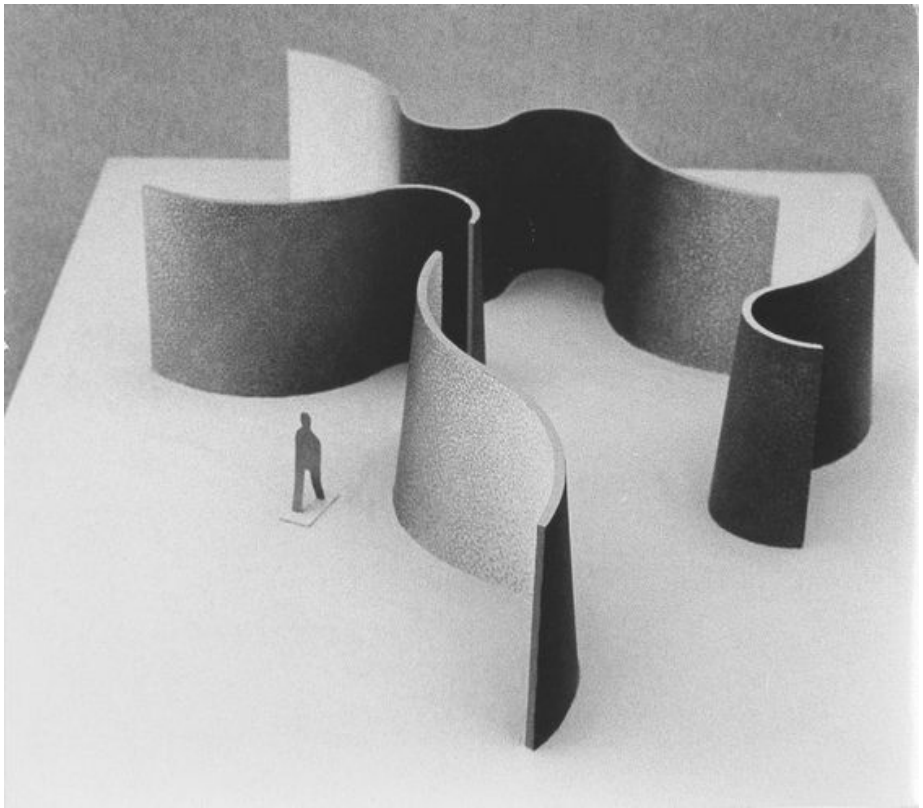
Inredning/rums-modell

Strukturmodell

Detaljmodell

Konceptmodell

En konceptmodell visar den huvudsakliga designidén för ditt projekt.
Skalan på din modell beror på vilken typ av projekt du arbetar med. (produkt, inredningsarkitektur, scenografi etc.)
Du behöver inte tänka på struktur, material, färger eller kontext.
Det handlar mer om form och dimensioner. Du ska kunna presentera en konceptmodell för en kund eller samarbetspartner. Modellen ska vara välgjord, ren och i en skala. Den kan ha en titel, en skalenlig figur, en skalastock och en legend.



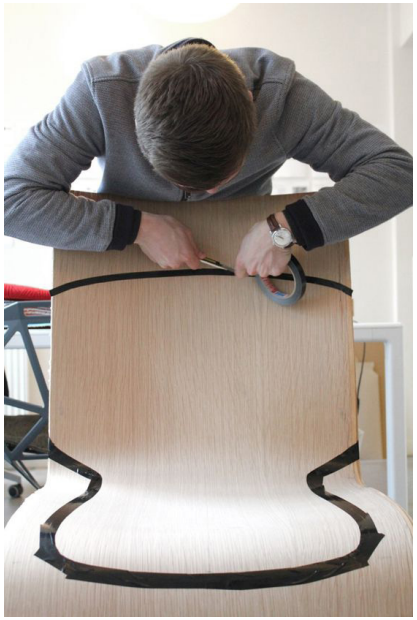
Andrzej Wróblewski | “Spatial structures” 1969



Student projekt École Boulle | “Scénographie d’une salle de théâtre” 2022

Skissmodell

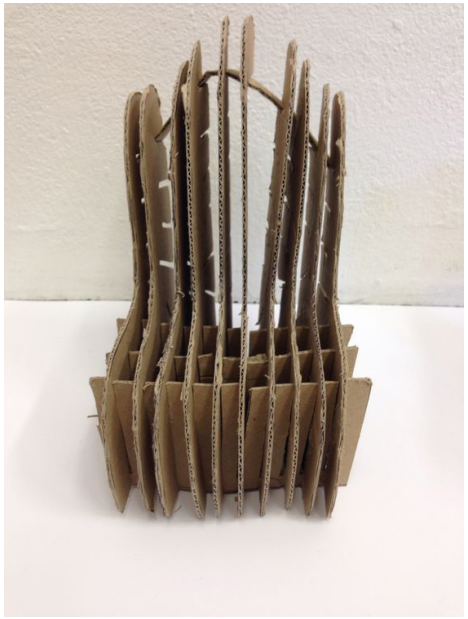
En skissmodell är ett designverktyg för att utveckla designen i 3D. Den används ofta i den tidigare delen av designprocessen, för att generera idéer, testa dimensioner, former etc.
Den kan användas för att lösa problem som inte kan lösas i 2D (genom att skissa på papper eller tänka i huvudet). En skissmodell behöver inte vara i en specifik skala, men dimensionerna bör vara korrekta.
Denna typ av modell är ett verktyg för dig själv eller dina medarbetare, för att utforska, prova och misslyckas.
Du behöver inte eller bör inte presentera den. Det material du väljer att arbeta med ska vara lätt att använda och billigt, t.ex. papper, lera, kartongförpackningar etc.



skissning på befintliga föremål



skala 1:1 användartester i papper



litenskalig snabb form i kartong



storskalig dimensionstestning i kartong

Produktmodell

En produktmodell är ett sätt att representera de olika komponenterna av ditt projekt i ett objekt. Du bör visa objektets form men också dess funktion. Detta innebär att du måste tänka på hur objektet ser ut (estetik) och hur det används (användning/funktion).



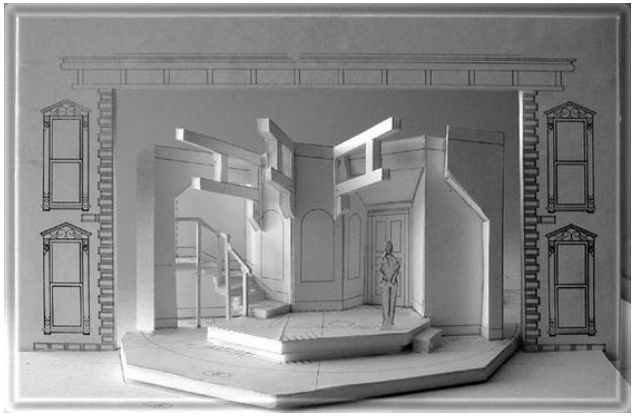




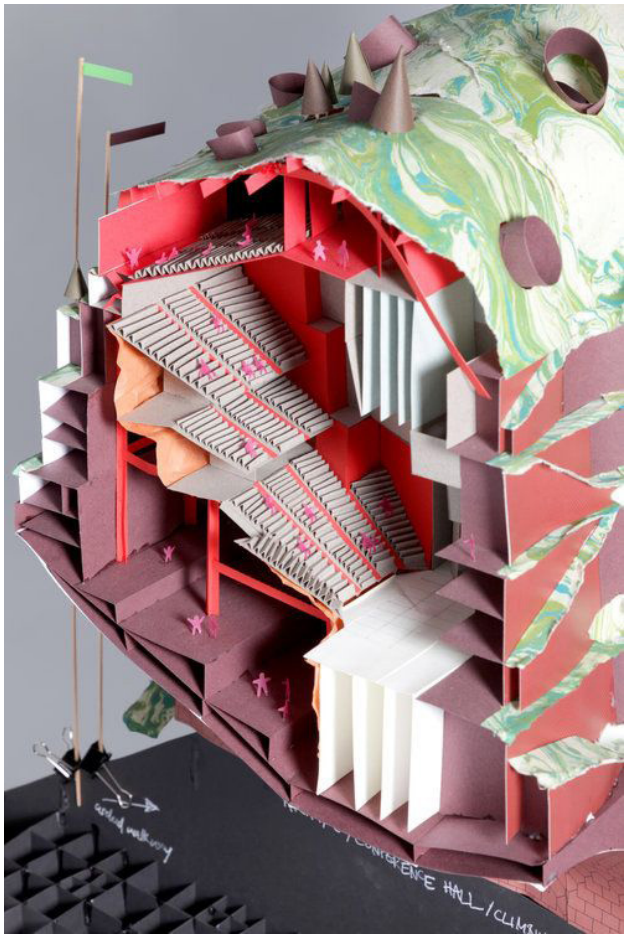


Inredning/rums-modell

En inredning eller rum-modell föreställer en inomhusmiljö. Den används ofta inom inredningsdesign, rum, scenografi eller utställningsdesign. Denna typ av modell kan ha olika detaljnivå.
I många fall används den för att kommunicera en atmosfär, mer än att vara mycket exakt. Den ger en bra överblick över rummet och kan även fokusera på materialval, färger och så klart planlösning.



Richard Finkelstein, Scherlock's Last Case 2012 |



Smout Allen, Oli Colman Y5 2019 |





Rob Voerman, Real Estate 2006

Strukturmodell

En strukturmodell är endast inriktad på strukturella val i ett projekt. Den visar de konstruktionsprinciper och tekniker som krävs för att bygga projektet. Skalan är mycket viktig och valet av material för modellen bör vara uppenbart och kopplat till det verkliga material som används i konstruktionen.



Ricardo Bofill Taller de Arquitectura , Mediterranean Cultural Centre (obyggd)



| Student arbete från Lycée É.Branly, Amiens 2016

Detaljmodell

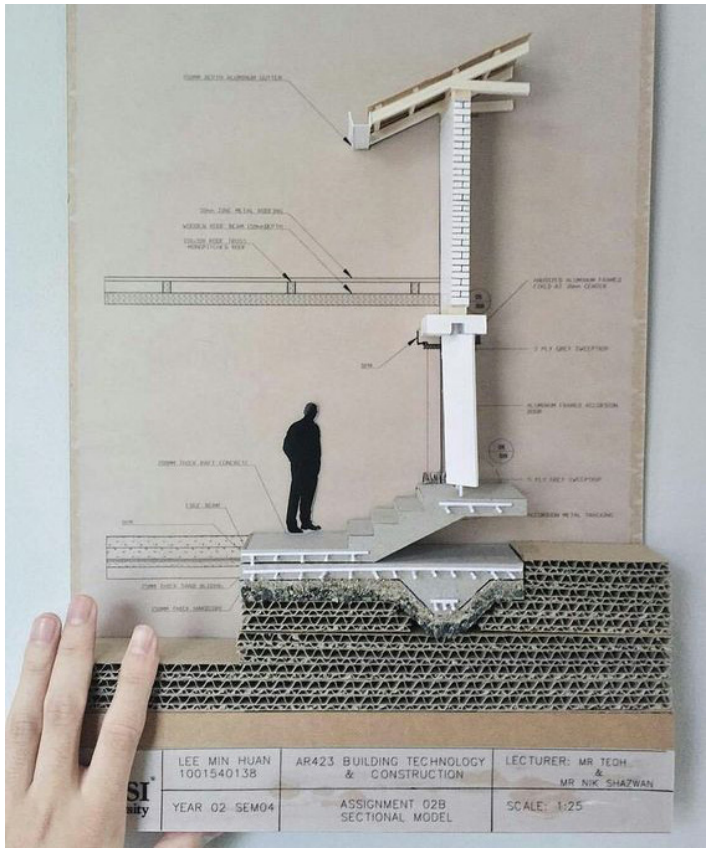
En detaljmodell fokuserar på en eller två mycket specifika delar av ett projekt och en design. Detaljmodeller behövs vanligtvis mot slutet av designprocessen, när mer eller mindre allt är bestämt.

En detaljmodell visar ofta bara en liten del av objektet/rummet och presenteras tillsammans med andra modeller eller typer av representationer (andra modeller, skisser, tekniska ritningar, materialprov, etc.)



Stefan Diex, On the Sunny Side 2015

|



Studen arbete MISI University 2010

SKALA & DIMENSIONER

Vad är skala?

Förhållandet mellan en längd på en representation (2D eller 3D) och motsvarande verklig längd. Skalan kan anges i form av ett tal som uttrycker detta förhållande eller representeras grafiskt av en skalstock. Ju större skalan är, desto mer detaljerat är det representerade dokumentet.

Skalor används för grafiska, kartografiska, fotografiska representationer, på modeller, prototyper etc.



Hur väljer man?

Modellens storlek skall vara anpassad till den slutliga användningen.

Vilket designområde: arkitektur, inredningsdesign, produkt.
Vilken funktion för modellen: skiss, koncept, utställning, struktur, detalj - modell.
Vilket kontext: arbetsprocess, teamarbete/co-design, presentation, tävling.
Vilken målgrupp: expert, kund, allmänhet, barn, personer med funktionsvariationer etc.



Carmen Mazarrasa | Tiny Homes 2022



Signhild Häller | “En Värld i Miniatyr” 1950

Visa skalan på olika sätt:

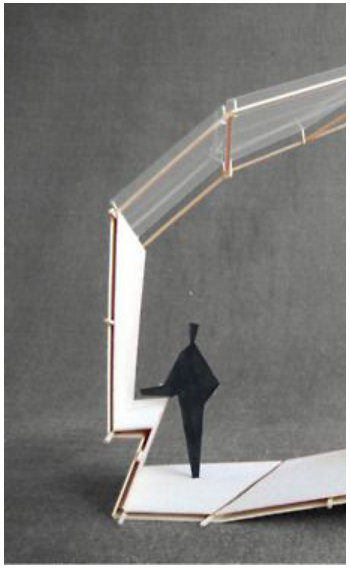
Skalstock är ett mycket effektivt sätt att kommunicera skalan på din modell.



Mått - dimensioner kan man skriva på modellen eller på skisser som presenteras med modellen.

Detaljnivån kan vara en indikation på modellens skala. I de flesta fall är större "prototypskalor", t.ex. 1:1, 1:5, mycket mer detaljerade än mindre skalor 1:20, 1:50 (inredning, rum etc.).

Skalfigurer är ett mycket bra sätt att visa skala eftersom de förstås av alla. De kan också hjälpa betraktaren att visualisera sig själv eller identifiera sig med projektet på ett mer personligt sätt.



Abstrakt till figurativ enkel skalfigur i papper



|



plast "tågmodell" skalfigur

|



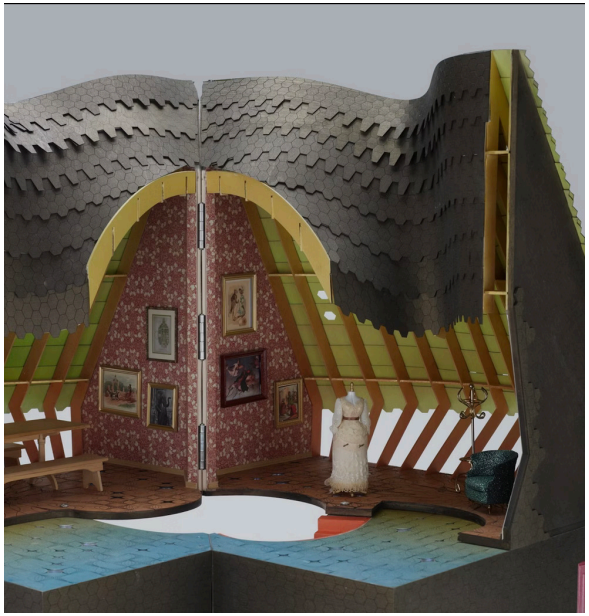
silhuetter för inkluderande representation

SYNVINKEL

När du gör en modell måste du tänka på hur den ska ses.

Tänk på dessa tre aspekter: Vad är fokus? Hur står betraktare? Vilken interaktivitetsnivå?

Svaren hjälper dig att göra val och forma din modell. Då vet du också vilken typ av material du ska använda för att bygga din modell.
Om din målgrupp kommer att röra vid eller flytta din modell (mekaniska element) måste konstruktionen och materialen vara robusta!







Snøhetta | Bloomberry Dollhouse for Children's Hospital Auction 2013

KOMPOSITION

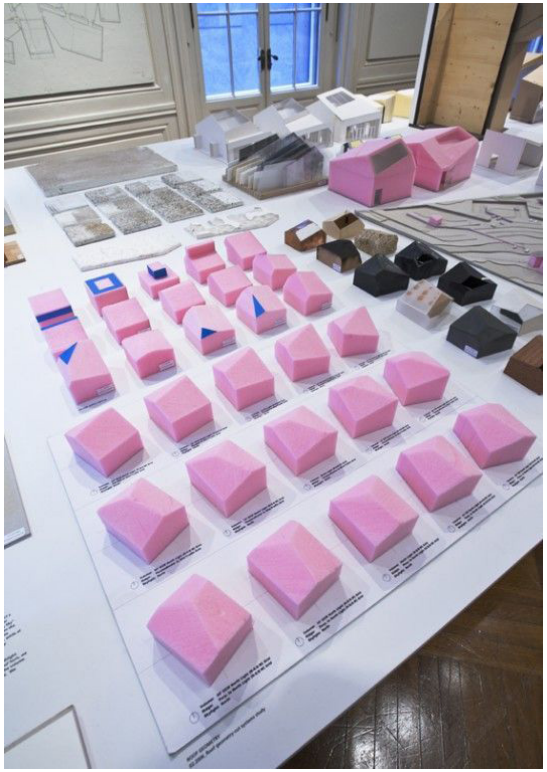
När du har bestämt dig för vilken synvinkel du vill ha kan du börja utforma din modell efter vad du vill visa och gömma.

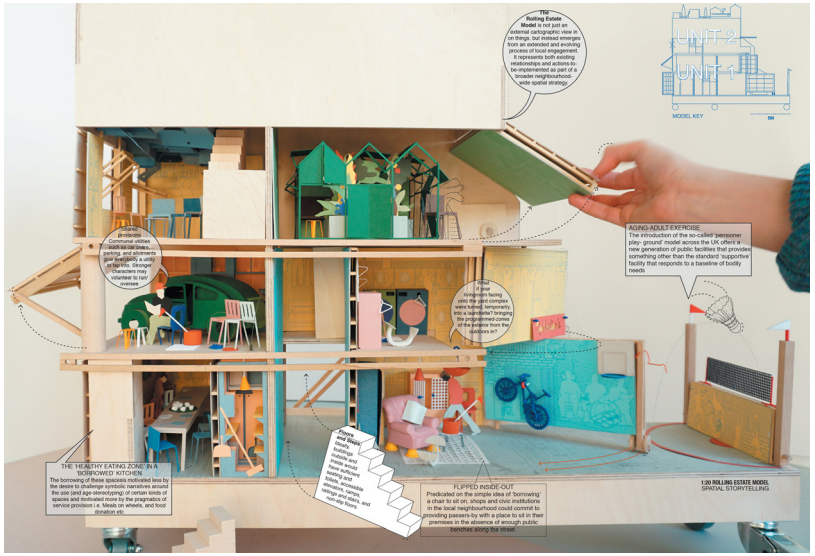
Vi pratar om förgrund, bakgrund och allt emellan.

De hjälper dig att organisera och fokusera på olika delar av din modell.









MATERIAL

Kartong
Papper
Plast
Pvc/akryl-skivor
Trä
Balsaträ
Tandpetare
Grillpine
Klistermäre-Vinyl
Lera - modelling clay
Metalltråd
Målarfärg
Återvunna förpackningar
Tygg
Sytråd
Tejp och lim



STEG FÖR STEG

Tänka

Skissa

Planera

Prova

Materialisera

Finish och detaljer

Reflektera



CASE STUDY

Peter Linde
Titel Zlatan Ibrahimovic





Material: gips, trä, blyerts

Mått: 20x13x8 cm

PlatsMalmö,Stadiontorget
År 2019





GÖRA MODELL UPPGIFTER

UPPGIFT 1:

Skiss modell (möbel)

Välj en möbel från din lägenhet/ditt rum (inte för komplicerat).

1. Gör en snabb skiss av objektets övergripande form.

2. Mät följande: Höjd, längd, avstånd (du mäter den högsta punkten och ett större avstånd i alla riktningar).
(Vi kommer att arbeta i skala 1:10, eller 1:5 om du är mycket ambitiös).

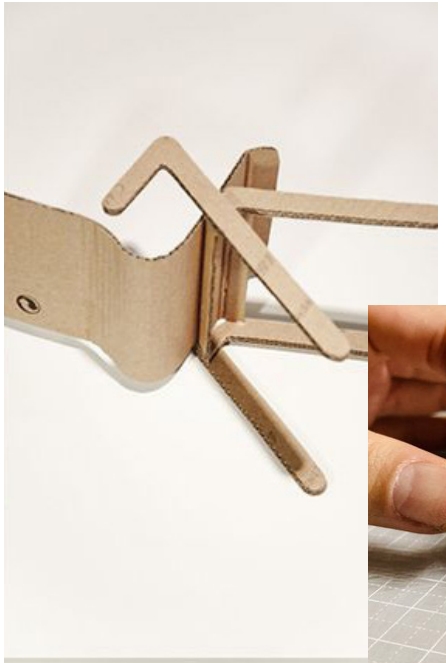
3. Observera möbeln och försök förstå hur den är tillverkad, rita och/eller beskriv alla komponenter och material. (snabba 2D-skisser)

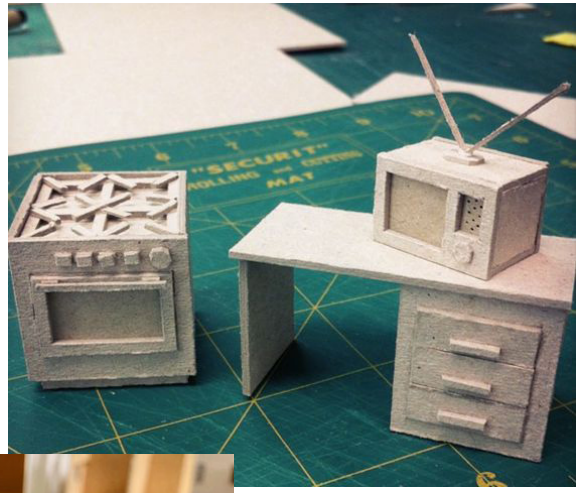
4. Mät alla olika delar av möbeln och notera dem på dina skisser.

5. Planera, rita och börja skära ut de olika komponenterna.
(Beroende på tid och din kunskapsnivå kan du förenkla formen på möbeln och hur mycket detaljer du vill arbeta med).

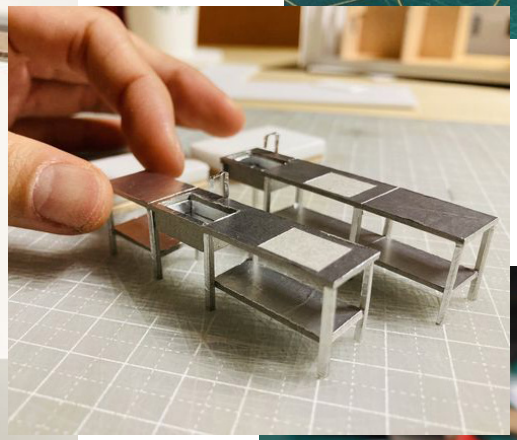
6. Montera ihop allt och justera vid behov.

UPPGIFT 1:















UPPGIFT 2:

Skapa kontext eller/och detalj.

Välj hur du vill visa din möbel.
Vad är ett intressant miljö för den?

Försök att kommunicera mer information genom att utforma dess miljö.

Välj ett eller flera alternativ:
- Designa en sockel, eller en postament
- Designa golv och väggar för ett rum
- Välj ut några av dina 2D-skisser och “iscensätt” dem i förhållande till föremålet/möbeln.
- Arbeta med textur, material eller färger i miljön

Tänk på att krocka eller matcha kontexten med objektet.

Tänk på dimensionerna hos de olika komponenterna så att de passar ihop.

Utforska hur du kan förändra och leka med det byggmaterial du har.

Tänk “outside the box”.

UPPGIFT 2:















