

PUNK FUTSKOGSRAVAFARRA KATHE EVANTAN  
BIKEURBARDESTRIVARIRMASTEFHAKES  
SUKEBANHAKNOSPARTAFLESNKNOPARTINGKFER  
GAINERTHAPVAVUNKESSELSHAIAMER  
BRYTPUNKTBRAPFAARTFERGEMILT DILLETANTEN  
METALLMÖT  
SKOGSRAVEVECTROID APPARITIONHAKKERSTO  
SAPEURS - SUBKULTUREUR  
BRIOT GRRRALS  
BIKERERIALE DILLETANTENACTHETAYINTEURBBIKESYSME

URBANATER  
SUBKULTUREUR



URBANA SUBKULTURER



# INTRODUKTION

I delkursen "Gestaltningprocess och prototyp" har andraårsstudenterna på arkitektutbildningen i Lund fått i uppdrag att tolka en valfri subkultur och utifrån den skapa en möbel och ett plagg. Eller en hybrid av de bägge. Genom att arbeta gränsöverskridande och tvärdisciplinärt kan nya oväntade resultat genereras.

Att arbeta från skiss till färdig prototyp i hanterbar skala ger nya infallsvinklar – i och med att arkitekturstudenter sällan får möjlighet att realisera ett projekt i skala 1:1. Även att arbeta med material och tekniker som inte vanligtvis används i arkitekturket, stimulerar innovativt tänkande. Studenterna uppmanas att frånga normer och konventioner inom det egna skrået.

Vid planering och utformning av städer är det självklart att människan bör stå i centrum och i årets kurs skulle detta tolkas bokstavligt. Genom att studera subkulturer i olika miljöer, tangerades områden som sociologi och antropologi. De urbana subkulturernas stil, karaktärer och grafiska uttryck erbjuder en – i stort sett oändlig – inspirationskälla i formgivningsprocessen.

Syftet med kursen är att studenterna ska lära sig att våga prova, fråga, undersöka, ifrågasätta och begrunda. Att öka förståelsen för material, konstruktion och arkitektonisk upplevelse; materialens inneboende kvalitéer och möjligheter. Dessutom att skaffa fördjupad kunskap om skapandeprocesser, få en inblick i andra discipliners tankegångar och arbetssätt, samt öka förståelsen för samarbete och samverkan.

# INTRODUCTION

In the course module “Architectural Design Process and Prototypes”, second-year students of architecture program at Lund University were given the assignment to interpret the subculture of their choice and then use that interpretation to create a piece of furniture and a garment, or a hybrid of both. Working across boundaries and disciplines can generate new, unexpected results.

Developing a project from a sketch to a finished prototype on a manageable scale gives new ways of looking at things – given that architecture students seldom get the opportunity to realise a project on a 1:1 scale. Moreover, working with materials and techniques that are not normally used in the architectural profession stimulates innovative thinking. The students are encouraged to depart from the norms and conventions of their own profession.

When planning and designing urban centres, it is clear that humans should be the central focus, and in this year’s course, this fact is meant to be interpreted literally. Studying subcultures in different environments touches on fields like sociology and anthropology. The styles, characters and graphic expressions of urban subcultures offer an endless source of inspiration for the design process.

The aim of the course is that the students learn to dare testing, questioning, exploring, challenging and considering. To increase their understanding of materials, construction design and architectural experience: creative processes, gain insight into other disciplines approaches and methods, and to increase their understanding of cooperation and collaboration.



# INNEHÅLLSFÖRTECKNING

9	<b>AFTERGLOW</b>	85	<b>L.A.B. 1</b>
13	<b>ALSACE</b>	89	<b>LA SAPE</b>
17	<b>AMA</b>	93	<b>METALL MÖTER HUD</b>
21	<b>AVKLÄDD</b>	97	<b>PUNK</b>
25	<b>BACK TO THE FUTURE</b>	101	<b>ROCKING MANIA</b>
29	<b>BIKER</b>	105	<b>SAPEURS - SURFING</b>
31	<b>BOXY AND POINTY</b>	109	<b>SKOGSRAVE</b>
38	<b>BRYTPUNKT</b>	113	<b>STITCHES</b>
41	<b>CLUB KIDS</b>	117	<b>SUKEBAN</b>
45	<b>FRAGMENT WW</b>	121	<b>TUNNAN</b>
49	<b>FUTURISM</b>	125	<b>VAD ÄR HIPPO?</b>
53	<b>GAINER</b>	129	<b>WASTE</b>
57	<b>GEISHA</b>	133	<b>VECTROID &amp; APPARITION</b>
61	<b>GENIALE DILLETANTEN</b>		
65	<b>GIRL GERMS</b>		
69	<b>HACKERS</b>		
73	<b>HIP HOP</b>		
77	<b>HJÄRTERUM</b>		
81	<b>KNOPARTING</b>		



ING



# AFTERGLOW



Minimal techno är en subgenre inom technomusiken. Som namnet antyder är det en genre som präglas av en minimalistiskt ljudbild.

Vi har arbetat med förvrängningen av våra sinnesupplevelser. Vi fokuserade på att göra möbeln till en upplevelse, kopplad till hjärtat av kulturen, svartklubben. Vi fann det intressant att försöka formge mötet mellan det strama och avskalade uttrycket, med den mer dekadenta upplevelsen på en spelning.

Skjortan låter dig krypa in i skinnet på en person som återvänder till jobbet måndag morgon. Bordet har ett stramt och avskalat yttre som uttrycker hantverket i musiken. Skivan med sitt innanmäte återspeglar den mer kaotiska och excessiva sinnesupplevelsen.

Pulsan bultar i bröstet och öronen susar, blicken vill inte fästa. Du är fast i dig själv.





ALSACE



Att vara prepper handlar inte bara om prylarna. Eller om maten, vattnet, listorna, träningen, strategierna och vaksamheten. Hela du måste vara redo.

Det är en insikt. Samhället kan när som helst svika, eller till och med kollapsa, och du måste vara förberedd. Lika mycket handlar det om psyket som förberedelserna.

Alsace finns alltid i ditt vardagsrum. Förklädd till en möbel som vilken annan som helst. Men med några snabba mutterdrag är Alsace plötsligt din pålitliga ryggsäck, redo för allt.

Under tiden står den vilandes, men ständigt påminnande om att du måste vara förberedd.

Stolens ram är i rödlackerat stål och sits och rygg i grov bomullscanvas.









AMA



En Ama-kvinnas liv är både lätt att inspireras av och att se upp till. Kvinnor som vaknar i gryningen varje morgon för att göra det dom lever för. Från att dom är små tills dom är uppåt 80 år dyker dom efter ostron vid den japanska kusten. Hela livet dyker dom efter ostron vid den japanska kusten. Det är en enkel livsstil som handlar lika mycket om att göra det man älskar som att ta hand om havet och dess invånare.

Stolen och plagget ska gestalta fysisk styrka, naturlighet, mjukhet, hårdhet och rörelse. Lagertekniken är inspirerad av ostronskal som allt efter åren går byggs upp av fler och fler lager.







AVKLÄDD

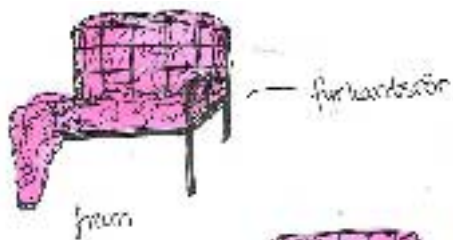


Vad händer när en subkultur begränsas av regler, ja till och med av lagar? Det försöker vi genom fåtöljen avklädd att undersöka. För naturisten är det en frihet att slippa bära kläder. Det är en bekväm och härlig upplevelse. Dessa känslor blev utgångspunkten för dynans gestaltning. Stållramen i sin tur speglar motståndet, samhället. Vi har skapat en möbel som inspireras av kampen att få vara sig själv. Sig själv i sin skäraste nakenhet.

Ibland måste naturisten klä på sig ändå. Vi har därför valt att skapa en praktisk väska, innehållande en enkel kimono. Väskan kan även placeras i fåtöljen där den blir en matchande kudde.



inspiration



+ kudde / ryggsäck





# BACK TO THE FUTURE



60-talets modernism. Bara ett årtionde efter andra världskriget befinner sig mänskligheten i full fart med att erövra rymden.

En "framtidsvärld" är inte en ny idé, men nu verkar den vara närmare än någonsin. Optimismen genomsyrar samhället. Starkt influerad av rymdkapplöpningen, är en ny estetik på väg att tränga ut de traditionella formerna överallt. Det kallas "futurism". Plast och metall tar träets plats och industriella syntetiska fiber innebär närmast en revolution. Framtiden är inte bara på väg att bli verklig, den är redan här. Jag valde att skapa en möbel som kan användas, inte bara som en uppvisning av färg och form. Inspirerad av raketens uppskjutningsramper designade jag en stiliserad struktur präglad av vertikalitet och teknologiska former. Endast fem solida träkomponenter som passar in i varandra utan skruv och spik.

Ett experiment där jag försökte att anpassa en väldigt speciell estetik med ett av det mest traditionella materialen och sätten att arbeta.





# BIKER



Bikers var den subkultur som gav inspiration till att arbeta med ett skinnliknande material, och vad vore då bättre än att arbeta med innerslangar från cyklar? Detta resulterade sedan i formen av en möbel med ett tyg flätat av cykelslangar samt ett par vingar. För att fånga estetiken samt mekaniken hos en motorcykel byggdes en mekanisk komponent i överkanten, där man kan justera spänningen i tyget för att ge känslan av att mecka med sin motorcykel.

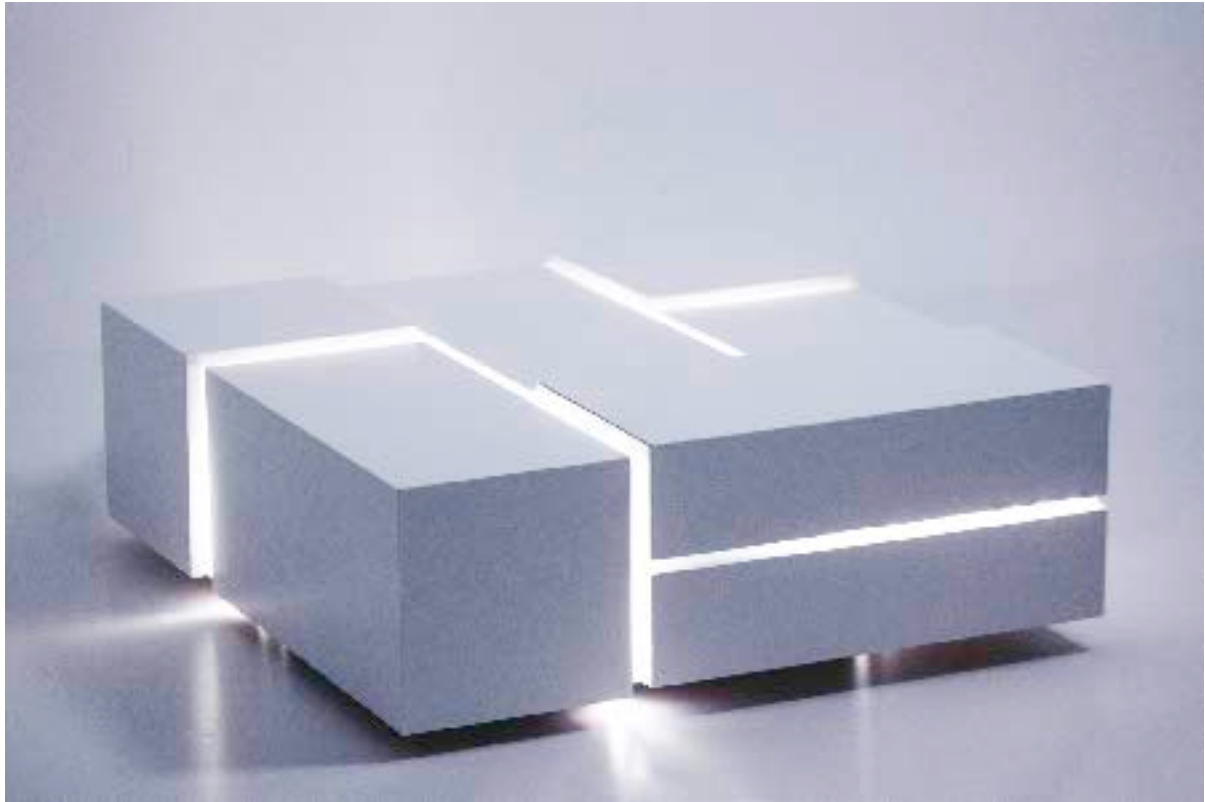
Valet att göra vingar kom dels från hur materialet betedde sig, dels hur denna bikerreferens uttrycker frihets känslan en motorcykelförare känner.







# BOXY & POINTY



Boxy & Pointy är ett futuristiskt minimalistiskt projekt som vill belysa den framtidsbild som ofta porträtteras i sci-fi filmer och noveller. Denna framtidsbild av monokromatiska, simplistiska möbler förknippas ofta med framtidsskönhet, rymdfärder och modernitet.

Den simplistiska formen hos Boxy är menad att visa på de enkla och stilrena former som förknippas med vår framtidsbild av stilar.

Pointy ska i sin tur belysa hur moden hos plagg ständigt ändras och utvecklas. Även Pointy är designat monokromt och i sin simpelhet erhåller hög komplexitet.





# BRYTPUNKT



Hippiekulturen, som fick fart i och med den så kallade "Summer of Love", sommaren 1967, uppkom till viss del som en reaktion mot USA:s inblandning i Vietnamkriget och det gängse samhällets praxis och livsstil.

En friare, mer öppen och gemenskapsbetonad livsstil blev ett signum för rörelsen, som också fokuserade mycket på ett sökande, ofta inåtvänt, efter en djupare förståelse av verkligheten, med stort fokus på andlighet och själsliga upplevelser, inte sällan förstärkta av psykedeliska droger.

Denna inåtsträvan efter sanning och en förhöjd existensell upplevelse, liksom önskan att bryta mot det normala samhällets konventionella "stelhet" har fått inspirera vår möbel och vårt plagg. Också uppenbara konsekvenser av hippielivsstilen är närvarande; de mörkare sidorna med missbruk, försumlighet och verklighetsfrånvändhet.

Formspråket tar inspiration från rörelsens trender inom konst, design och stilideal, men är också laddat med symboliska referenser till hippiekulturens tankevärld, med betoning på det annorlunda förhållningssätt till upplevelser och erfarenheter av världen som kulturen stod för.









CLUB KIDS



1987, kort efter Andy Warhols död, flyttade Michael Alig till New York med ambitionen att återskapa den gyllene eran av klubbscenen som kretsade runt den avlidne konstnären. Alig och hans umgänge besökte klubbar som The Limelight, The Palladium och Tunnel och blev snart kända som The Club Kids. Både deras performativa, teatraliska sätt och med satiren som uttrycksmedel bidrog deras agerande till frågeställningar om det komplexa förhållandet mellan subkulturer och masskulturen. Trots att dessa existerar i konflikt med varandra är de beroende av och påverkar varandra.

Utifrån The Club Kids performativa karaktär och vad de kallar "aesthetic sampling" har vi skapat två objekt som ger ett kollageaktigt intryck och lämnar spår på varandra. Experiment med flera olika material resulterade i en bänk och en jacka. Medan bänken är massiv och rigid är jackan flyktig och föränderlig i sin form. Jackan symboliserar hur subkulturer reser sig från masskulturen, bänken, och lämnar sitt spår.



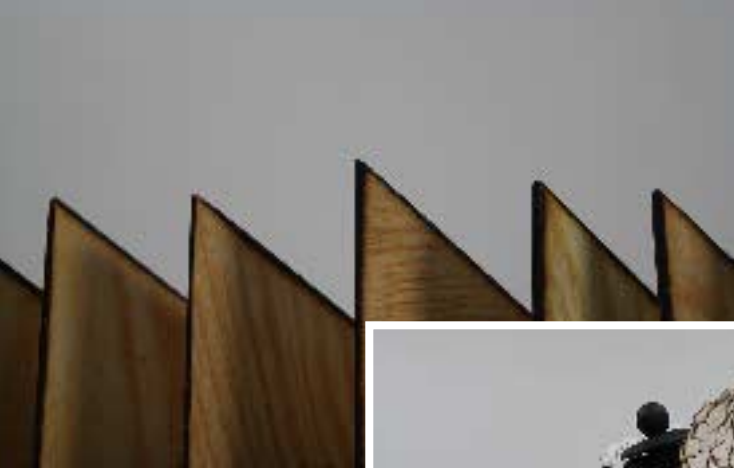


# FRAGMENT



Inspirationen kommer från Burning Man, en kulturell rörelse, där "burners" får en plattform att uttrycka sig själva genom konst. Skulpturerna som återfinns i den tillfälliga Black Rock City bränns ner och försvinner med staden, denna frihetskänsla och när något brinner till små bitar skulle förmedlas i vår möbel och plagg. Möbeln är gjord av vinklade och brända plywood skivor, och plagget av laserskurna, ihopsydda bitar av flygplansplywood.







# FUTURISM



Utgångspunkten i arbetet med uppdateringen av en möbel och ett klädesplagg har varit futuristiska tankar kring mekanik och förändring, material, färg och enkelhet. Den italienska futurismen (1909–1944) och dess anhängare betraktades som moderna, unga och rebelliska i det framväxande urbana industrisamhället.

Ny teknologi och maskiner, bilar och flyg, dynamik och fart inspirerade rörelsen vilken hyllade det nya samt ville se en förändring och vitalisering av samhället. Futurismen anses tydligt ha påverkat utvecklingen inom bl.a. konst och arkitektur.

Inom arkitekturen betonades djärvhet och enkelhet och material som betong, stål och glas skulle ersätta trä, sten och tegel för att uppnå maximal elasticitet och lätthet.

I kontrast till futuristernas starka betoning på det nya har processen även ur ett framtida perspektiv kring arkitektur och design varit intressant då förändring och vitalisering också kan uppnås genom en uppdatering av det redan existerande.





# GAINER



Gainers är, i vår mening, den grupp människor som går att hitta på närmaste gym och som jobbar hårt för att forma sin kropp. Tanken är att den ska växa och förändras. Den befintliga kroppen blir mindre här och större där. Du styr själv hur du förändrar kroppen, genom att bygga muskler och låta den växa. Det är din #resa och den #räknas.

Vad det blir i slutändan och vad det så kallade idealet är, är väl egentligen i ständig förändring men gainers har oavsett disciplinen och #viljan att hålla kroppen i form. Vi har arbetat med flera volymer som går att bygga ihop till en egen form. Den byggda formen är tänkt att fungera rumsavdelande. Genom att addera fler volymer till en befintlig kropp leker vi med tanken om den föränderliga kroppen och hur den med fysisk ansträngning kan bli något annat.

#no pain no gain

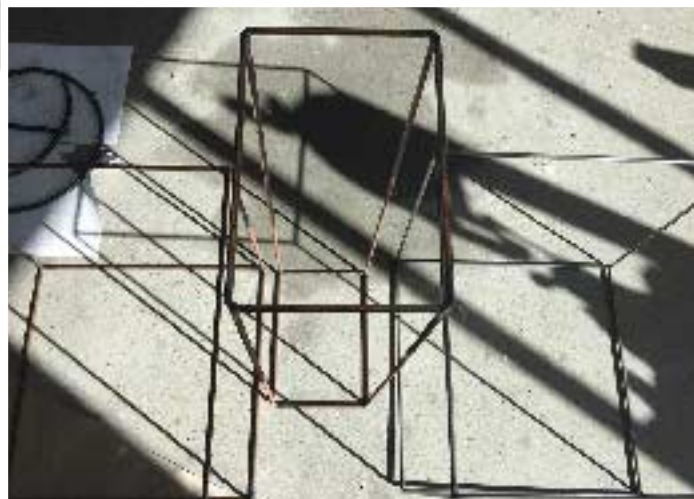




3. Spinnaker



4. Spinnaker





# GEISHA



Exakt, hemlighetsfull och nätt - egenskaper som för oss symboliserar subkulturen geisha. Baserat på dessa egenskaper har vi skapat en stol och ett plagg.

STOL Diskret formspråk med enkla detaljer. Material:metallstänger och sits i rottingväv.

PLAGG Kimonoinspirerad med överdel av 700 origamifåglar. Foder av återbrukat sidentyg från en äkta kimono.





GENIALE  
DILLETANTEN



Under tidigt 80-tal föddes en kortlivad subkultur bland konstskolorna i Västberlin. Med rötter från punken strävade de efter att motsätta god smak och den rådande zeitgeisten i Tyskland. Fokus låg alltså på känsla och uttryck snarare än teknisk färdighet. Med högljudda avantgardeband som "Einstürzende neubauten", expressiva målningar och skulpturer gjorde de ett stort intryck på Berlins konstscen. De höll till på nedgångna barer med översvämmade toaletter och öronbedövande ljud från musiker som medvetet spelade fel för att provocera. De tillfredsställde en publik som aldrig tidigare sett något liknande. Likt konstnärerna ville vi arbeta spontant och improvisatoriskt. Vi drog snörena på stolen utan någon större tanke på var vi skulle hamna i slutändan. Vår vision var att skapa något kaosartat men samtidigt precist.

Med plagget ville vi göra något uppseendeväckande och kontroversiellt. Ett sorts icke plagg som skulle uppfylla en jackas alla tänkta funktioner samtidigt som det inte skulle ta fokus från vad som bars, alternativt inte bars, under. Plagget består av tre delar som kan monteras ihop och isär med hjälp av dragkedjor. Det går alltså att bäras som kappa, jacka eller väst.







# GIRL GERMS



Kombinationen av punkens DIY och feministisk aktivism blev vad som utmärkte subkulturen Riot Grrrl, född i norra USA på 90-talet. Budskap spreds via zines och låttexter och blev på det sättet lättillgängliga och anpassade efter tjejerna de berörde. Rörelsen inspirerade tonårstjejer att stå upp mot sexuella övergrepp och förtryck, trotsa normer, hålla ihop tjejer emellan.

Utgångspunkt för projektet har varit det förenklade och övertydliga. Idén till möbeln kom från att se hår sticka ut ur sina strumpbyxor, en idé som växte till ett eget organ och kröp iväg. Klänningen är trång och opraktisk, långa stickade ärmor fastnar och är i vägen. Riot Grrrls identifierades ofta genom skrivna ord på kroppen, vi har istället broderat. Objekten utgår ifrån den egna kroppen och uttrycket kan ses som slagord.





# HACKERS



Att "hacka" något innebär att gå in i ett redan befintligt system och lämna ett synligt spår i det och/eller att utmana systemets gränser. Alla ändringar är inte nödvändigtvis synliga vid en första anblick. Vi har utgått från grundformen av en bänk, och sedan "hackat den", både material- och formmässigt. Den tunga/råa betongen bryts av en transparent plexiglasskiva. I nästa nivå, hackas plexiglasets av en tunn, blank metallskiva.

En av hackerkulturens etiska regler handlar om att all information ska vara tillgänglig för alla. Genom att utgå från den stereotypa hackerhoodien där vi sparar plaggets sömmar och ersatt de större delarna med plast, har vi delgivit informationen om plaggets uppbyggad och lekt med idén kring den anonyma hackern.







# HIP HOP



Hiphop är en subkulturell rörelse som tog form under det sena 70-talet i Bronx, New York. Kulturen utgörs av fyra element: rap, DJ-ing, breakdance och graffiti konst. Människor inom hiphop karakteriseras ofta av att ha vuxit upp i förorterna och deras konstnärliga uttryck genomsyras av en personlig transparens och öppenhet om livet i de mer utsatta bostadsprojekten. Musiken är en central del av hiphop-kulturen och i vårt projekt har vi fokuserat på rap-musiken och kontrasterna mellan slum och framgång.

Materialval och utformning är grundade i fyra ledord: attityd, kommunikation, kontraster och ghetto fabulous. Resultatet är en golvampa och en frack-kavaj. Det är en sammansmältning av metal, guld, graffiti, plast, sammet och betong





# H JÄRTERUM



En möbel i inspirerad av proggens dröm om det kollektiva. I det utvikta stadiet är möbeln en fåtölj för en person och representerar det individualistiska mainstream-samhället. Ihopvikt blir den ett lågt bord med tillhörande sittkuddar, representativt för proggens gemenskapsfilosofi.

Förvandlingen från fåtölj till bord sker när man klär av fåtöljen dess kuddar och lägger de på golvet samt fäller ner ryggstöd och därefter armstöd. Möbeln är byggd i ask och sadelgjord, och kuddarna är sydda i ett senapsfärgat canvastyg med tygapplikationer som gestaltar fyra olika progglåtar: Hanna från Arlov (Nationalteatern), Doin' the omoralisk schlagerfestival (Sillstryparn), Den ena handen vet vad den andra gör (Blå tåget) och Halva himlen (Jösses flickor). Till möbeln hör också en lampa i furu som står upprätt när möbeln är fåtölj och böjer sig ner över bordet när möbeln viks ihop.







# KNOPARTING



Vårt projekt har utgått från sotarskrået sett som urban subkultur. Sotaryrket har både varit identitetsbyggande för utövarna och mysticerat av omvärlden. Yrket har även varit nära sammankopplat med staden, där brandrisken i den täta bebyggelsen tidigt möttes av lagstiftning om sotning. I staden utvecklade också sotarna sitt eget hemliga språk, knopparmoj, vilket har givit namn åt vårt projekt.

Sotaryrket är stolt och smutsigt. Klädesplagget lyfter spänningen i det smutsiga. Den vita klänningen med de svarta handskarna illustrerar sotighetens dramatiserande av beröringen. Är bäraren nedsmutsad eller den som smutsar ned? Vågar man ta henne i hand?

Processen som ledde fram till skåpet började med en tanke om linneskåpet som bärare av arv och traditioner. Det kan jämföras med sotarskrået som präglas av den heder det sätter i sina traditioner. Gestaltningen refererar till förbränningsprocessen. Möbeln är tudelad och bränd, sammanfogad eller på väg att brytas ned. Kontrasten mellan de smala benen och det tunga skåpet skapar också en känsla av höjd och ostadighet.

Sotaryrket har utmärkts både av smuts och fara, traditioner och en viss status. Vi har fascinerats av yrkesgruppens många sidor som ofta är motsägelsefulla.

Eira Hultman  
Cecilia Falkman

Bild föregående uppslag: Ida-Fia Svenningsson





# L.A.B. 1

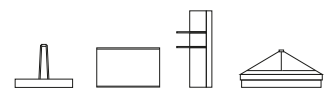
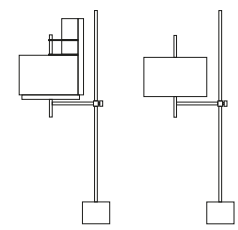
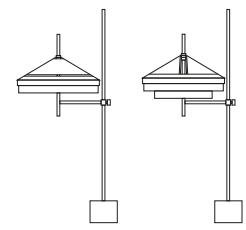
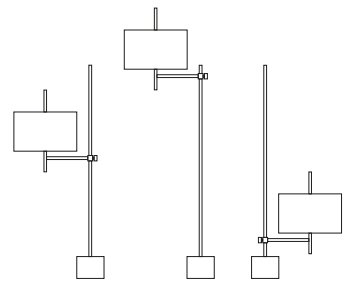
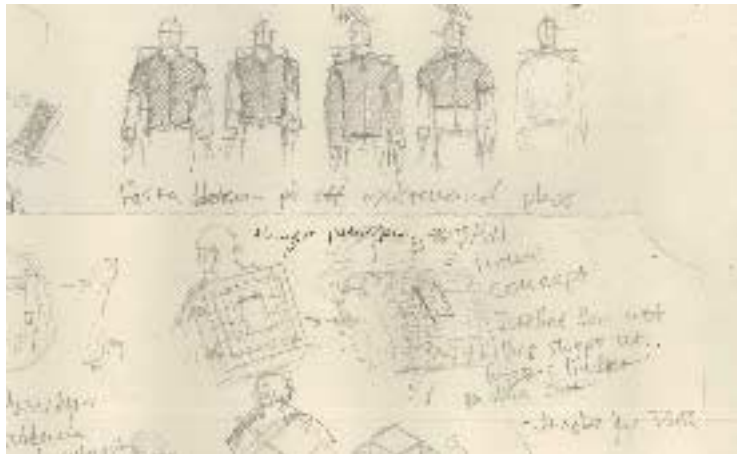
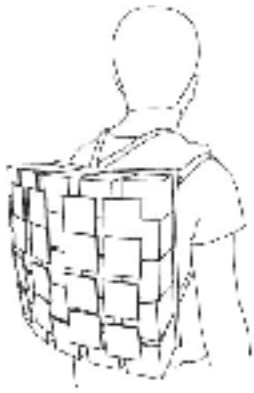


Kan objekt bära kläder likt en människa? Var ligger gränsen mellan möbel och plagg? Dessa har varit frågorna som vi ställt genom detta projekt. Subkulturen synth (1980) lockade oss för dess stora popularitet, futuristiska samhällssyn och hur det kunde dela upp ett samhälle där en vanlig fråga kunde vara "Är du synthare eller hårdrockare?".

Vi tagit mycket inspiration från Kraftwerks musik och estetik. Speciellt från medias kommentar på deras uppträdande, de var "Stela, Korrekta och Eleganta". Sidobordets design baseras i stort på principer av synt-keyboards. Som att addera och förändra ljud för att framställa en musikalisk rytm, men i detta projekt förändras både ljud och form beroende på om musiklådan ligger i sidobordet eller bärs och, likt ett plagg, formar sig efter kroppen.

Lampan utforskar istället frågan om objekt kan bära plagg lika föränderligt som människor. De olika lampskärmarna kan kombineras för att påverka ljusets riktning. Lampan har en utgångspunkt i hur ljuden i synt-musik kombineras och repeteras för att skapa en helhet i förändring.







# LA SAPE



La Sape är en subkultur i Kongo som präglas av en strävan efter att klä och bete sig som en gentleman. La Sapeurs är väldigt modemedvetna och lägger trots sin låga levnadsstandard ut enorma summor pengar på färgstarka, dyra märkeskläder. I hembyarna betraktas de som kändisar och mottags som kungar men baksidan blir ofta att familjen får leva på väldigt begränsade resurser. La Sape är således en subkultur fylld av kontraster där fattigdom och en nergången omgivning ställs mot överflöd, lyx och perfektionism. Det är dessa kontraster som vi valt att arbeta med i detta projekt. I plagget har vi försökt fånga mjukhet, färg och elegans medan de två pall-borden ska gestalta det nergångna som återfinns i miljön. Guldigt och glansigt tyg ställs mot rostig metall och knöglig betong. Tunnt och skört ställs mot stabilt och hårt.





# METALL MÖTER HVD



Många utsmyckar kroppen med tatueringar eller hål i öronen, men vissa drar det längre än andra. Varför väljer någon att förändra sin kropp så radikalt att de inte längre uppfattas som normala i samhället? Mötet mellan metall och hud är grundläggande för body modification. Från piercings genom kroppen till tatuerarens nål och skalpellens garvande i huden. Vi ville utforska detta möte i vårt skapande. Mönstret som framträder när man modifierar jackan är en nick till scarification, där ofta geometriska mönster skärs in i huden. Lampan är baserad på fenomenet "body suspension" där utövaren piercar huden på flera ställen med stora krokar för att därefter hissas upp och hängas i dessa. Vi ville skapa något som var lite obehagligt men som folk samtidigt dras till, precis som många uppfattar subkulturen body modification.







# PUNK



Punken i Sverige har varit vår utgångspunkt för designarbetet med denna stol och detta plagg. Gör det själv-andan har fått styra uppbyggnaden av stolen, och gemenskapen inom gruppen kontra samhället har gett oss de kontraster som återfinns i stolen. Den av omgivningen upplevda farlighet punken stod för har också funnits med i designprocessen. Plagget har fått sin form av den konflikt som uppstod mellan de som identifierade sig som en del av punken och det övriga samhället, en kommentar på ett punklikt naivt vis av det samhälle punkarna upplevde vid dess uppkomst. De strikta ramar som byggts upp i samhället passar illa för de människor som lever inom det.



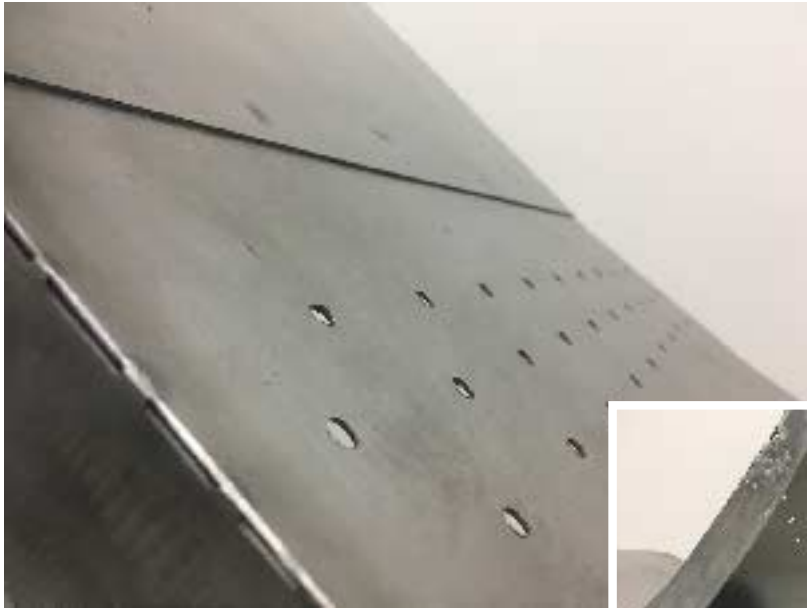


# ROCKING MANIA



I väntan på att få gehör för sina teorier har konspirationsteoretikerna inget annat val än att luta sig tillbaka och iaktta sin omgivning. Om de en dag visar sig ha rätt kommer vi alla ångra att vi skrattade åt dem. Då kommer vi önska att även vi hade en strålningskyddande kappa med tillhörande personlig bunker i vardagsrummet. Bunkerstolen är en bekväm och futuristisk gungstol i vilken du lugnt kan invänta dina fiender. När de uppenbarar sig slinker du snabbt inuti den, och din magnetiska mässingskappa bildar dess väggar. Här är du säker. Slappna av och låt faran passera. Kika ut om du vill. Fienden kan inte se dig.







# SAPEURS - SURFING



Subkulturen La Sape, "Society of Tastemakers and Elegant People", växte fram under 1960-talet i Brazzaville, Republiken Kongo, och har rötter från kolonialtiden. Stil betonas som att vara ett aktivt val, ett fredligt vapen och ett ägande av identitet, kropp och historia, där ekonomisk klass inte definierar personen.

Intensiteten och sårbarheten i material, färg, känsla, kreativitet och minne, tillsammans med historia som ram, skapar en komplexitet som har inspirerat till att bearbeta stolen från 1850-talet med en ny vilja.

Surfingkulturen är välkänd för sina medlemmar som mer eller mindre bor på stranden. Den har också ofta inslag av våld och gängivaliteter där endast de som är medlemmar i ett vist gäng får surfa på vissa platser. Begränsningar och kontraster skapar möjligheter, och en våtdräkt kan sys om till en kavaj. Det är ett möte mellan två subkulturer där ramen och problemlösningen har varit det centrala i detta gemensamma projekt.





# SKOGSRAVE



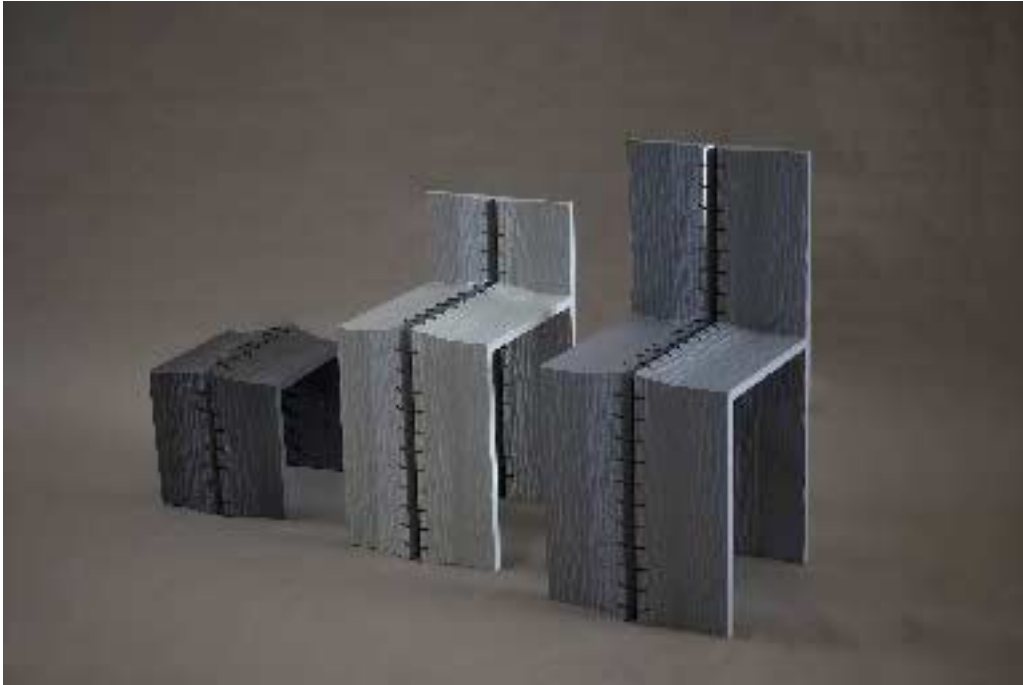
En bildlig tolkning av rave i skogen. Träkonstruktionen ska likna vid träden som omger platsen och masken allt levande som finns i naturen. De starka färgerna är det urbana elementet som tas dit då ravet äger rum. Ett samtida sätt att röra sig i naturen.



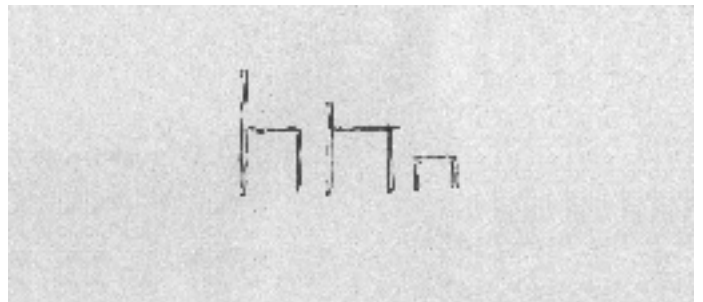
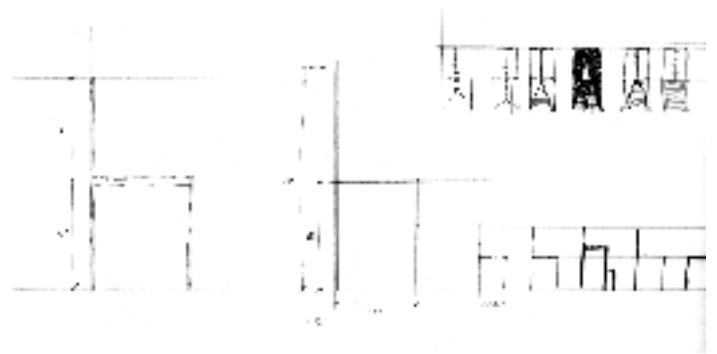




# STITCHES



Tre möbler, byggda enligt konstens alla regler kapas med en motorsåg. En punkare är trött på konventioner och klassamhället. Stitches gestaltar denna anda genom att spegla en punkares framfart i det moderna samhället. Sömmen som i vanliga fall återfinns i textila hantverk, syr samman och håller delarna på plats likt stygnen hos ett sår





# SUKEBAN



Under mitten av sjuttioalet terroriserades de Japanska gatorna av så kallade Sukeban (Lady Boss). Unga kvinnor i gäng som med en särskild brutalitet stal, snattade och stred mot rivaliserade gäng. Gängen uppstod som en motpol mot den annars manligt dominerade gängkulturen. Det var ofta stor rivalitet mellan gängen och striderna utkämpades ofta med olika typer av tillhyggen som enkelt kunde gömmas innanför kläderna.

De tre nyckelorden vi har tagit från subkulturen och försökt översätta i projektet är: Oväntat – Makt – Brutalitet

Gemensamt för möblerna är att vi har använt oss av en traditionell japansk metod för att behandla trä som heter Shou Sugi Ban, vilket innebär att man bränner träets yta för att stärka hållbarheten.







# TUNNAN



Inspirationen till Tunnan kommer huvudsakligen från dragcommunityt under 80-talet, vilket har gett tunnan två olika uttryck, en slags dualism.

Drag är en form av underhållning där män ikläder sig typiskt kvinnliga attribut, eller vice versa, ofta i överdriven tappning. Tanken är att man ska kunna öppna Tunnan för ett mer excentriskt uttryck vilket kan kopplas till denna dubbelhet.

Möbeln är utformad för att kunna fungera som ett sminkbord när den är delad, med en tillhörande ansiktsmask som illustrerar den persona som man antar när man går in i sin dragkaraktär.





# VAD ÄR HIPPP?



Projektet är en utforskning av det verkliga och det förvrängda som upplevts av hippies i samband med deras roll i 70-talets miljöpolitiska rörelse, baserat på våra idéer om hippies kärleksfilosofier och droganvändning.

#### PSILOCYBE

Psilocybe är en stol inspirerad av hippies utbredda användande av psykedeliska droger i kombination med kärleken till jorden och det naturliga. Med utgångspunkten att undersöka hur en stol kan tänkas upplevas av den som är drogpåverkad är resultatet ett försök att återskapa upplevelsen av förhöjd taktil och visuell känslighet i en hallucination där stolen blir till liv.

#### KRUKVÄST

Om vi bär växter som ett lager, börjar vi anpassa oss efter dem som vi gör med våra husdjur? Kan det bli lika normalt att gå på promenad med växter som det är att gå ut med hundar?

Krukväst är en portabel trädgård gjord i PVC. Längden är anpassad för att cykla, gå och sitta. Genom att möjliggöra odling på vår kropp utmanar västen även konceptet närodlat.









WASTE

Urban exploration går ut på att utforska övergivna byggnader och platser i en urban kontext. Nätverkets utövare är anonyma och visar respekt för platserna genom att se men inte röra.

Byggnaders nedgång och synliggörande av sin bärande konstruktion återges i möbelns struktur. Att otillgängliggöra det väsentliga i en stols funktion väcker frågan om värdet i en övergiven byggnad - vad får ett föremål för värde när dess naturliga användningsområde inte längre är tillgängligt?

Jackan återger den oförutsägbara upplevelsen som subkulturen strävar efter. Material och struktur är hämtat från miljöernas karaktär.







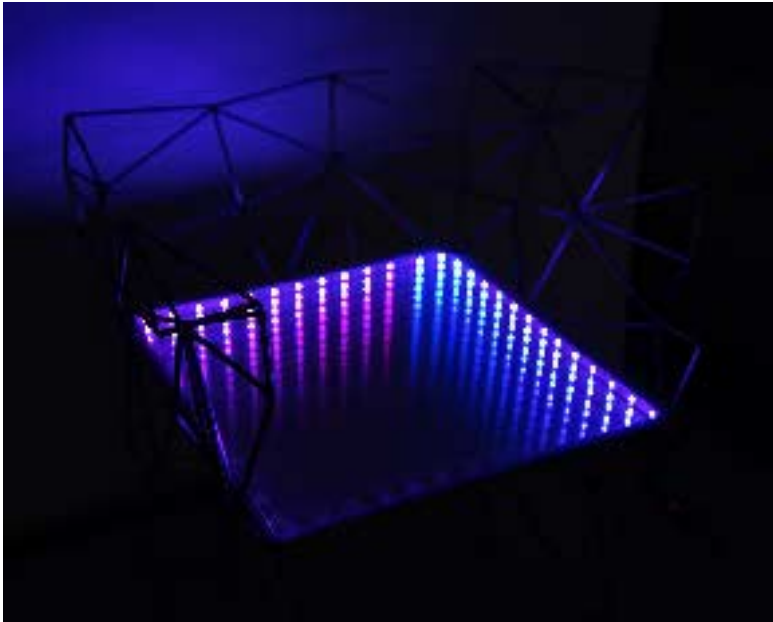
# VECTROID & APPARITION

Vi valde subkulturen Vaporwave vilket är en musikgenre som uppstod tidigt 2010-tal med inspiration från 80- & 90-talet. Därifrån hämtas element genom sampling från bl.a. loungemusik samt estetik från reklam & kultur. Adjektiven vi associerar med denna subkultur blev neonfärger, digitalt, rutnät, distorsion, nostalgi och melankoli.

Möbeln utgick ifrån en struktur av svetsad ståltråd som bildade trianglar och skapade tre sidostycken. Sitsen består av spegelglas, plexiglas med spegelfilm och LED-lampor.

Det "perfekta" geometriska ansiktet fick skapa grunden till en modell för färgsättning och strukturen. En mall av hönsnät bar upp tyget under tiden organzatyget härdade, och en tunnare ståltråd stabiliserar upp överkanten.





# STORT TACK TILL...

Marit Lindberg  
Martin Svansjö  
Helle Robertsson  
Stefano Santilli  
Lars-Henrik Ståhl  
och Caroline Alm

för allt stöd, all feedback, alla goda råd och nya infallsvinklar.

## *Samt*

David Eriksson  
Peder Karlsson  
Karl Nilsson

för att ni stod ut med oss och för att ni är bäst.

*Tack* Helene Svenningsson för all hjälp under hela den här processen.  
*Och* tack till metallverkstaden för ert tålamod med det här projektet.

# A BIG THANKS TO...

Marit Lindberg  
Martin Svansjö  
Helle Robertsson  
Stefano Santilli  
Lars-Henrik Ståhl  
and Caroline Alm

for all the support, feedback, good advice and new perspectives.

## And

David Eriksson  
Peder Karlsson  
Karl Nilsson

for putting up with us and for being the best.

*Thanks to* Helene Svenningsson for all the help during this process.

*And* thanks to the metal workshop for your patience during this project.

Arkitektskolan vid Lunds Universitet  
www.arch.lth.se

Formgivning: Ana Gilmet Lejtregger, Anna Hasslöf, Fabian Koppers, Lisa Löden,  
Sara Mohtadi, Karl Östvall

Tryckt av Media-Tryck  
Sölvegatan 14, Lund

Copyright 2019: Författarna, Lunds Universitet. Texter, fotografier och grafik  
i denna katalog får inte användas eller reproduceras utan tillåtelse från  
upprättsinnehavare.



**LUND**  
UNIVERSITY