

Textile Oberflächen entwerfen

ATTRAKTIVE STOFFE

LERNZIELE

Einblick erhalten in das Berufsbild der Textildesignerin/des Textildesigners

Aus einem brainstorming-artigen Experimentieren heraus eigene Ideen entwickeln

Fähig werden, vorläufige Produkte nach verschiedenen Kriterien zu beurteilen

Kritik als Anregung zu innovativen Weiterentwicklungen annehmen

AUFGABENSTELLUNG

Stoffe erfinden, die sich für das Herstellen eines Behälters eignen

VORGEHEN

Am Anfang steht eine Auseinandersetzung mit innovativen Stoffen, z. B. indem wir eine Textildesignerin besuchen und sie von ihrer Arbeit erzählen lassen oder indem wir uns durch Exkursionen kundig machen, was in der gegenwärtigen Textilindustrie produziert wird. Als Lehrperson habe ich attraktive Stoffresten gesammelt, die als Anregung für weitere Recherchen in Katalogen und/oder Boutiquen führen können.

Parallel dazu erhalten die Lernenden den Auftrag, mit der Nähmaschine kleine Probestoffe selber zu verzieren. Empfohlen ist, die Stoffe zu schichten, eventuell auch teilweise zu bemalen. Es geht darum, die Oberfläche optisch und haptisch zu verändern. Jede Idee soll neue Ideen gebären wie in einem wertfreien Brainstorming.

BEURTEILEN

Eine erste Begutachtung findet in Gruppen statt. Dafür gibt es vier definierte Rollen:

- Designerin, Designer erläutert die Stoffe
- Marketingchef prüft sie auf Innovationswert
- Werkstattchef diskutiert den Produktionsaufwand
- Produktdesignerin überlegt, wozu die Stoffe sich eignen

In wechselnden Rollen wird Kritik objektorientiert erlebt. Argumente machen bewusst, worauf geachtet werden kann und wo Optimierungen möglich sind. Die besten Stoffe werden als kleine «Pariser Textilmesse» ausgestellt.

In einer weiteren Unterrichtssequenz wählen die Lernenden eine Stoffgestaltung aus, optimieren sie und fertigen danach ein textiles Behältnis, z. B. ein Etui, das in ähnlicher Art von ihnen schon einmal ausgeführt wurde und das nun relativ frei geplant werden kann. Die Bedingungen für die Gestaltung werden von den Lernenden individuell festgelegt: Der geplante Stoff soll attraktiv sein und sich für die geplante Funktion eignen. Zugleich soll der zeitliche Aufwand ein bestimmtes Limit nicht überschreiten.

STUFE

Fotografierte Beispiele stammen aus der Ausbildung an der PHZH. In gleicher Art liesse sich auch an der Sek 1 arbeiten oder sogar schon früher.

DAUER

mindestens 12 Lektionen

MATERIAL

Stoffe, Garne, Vliese

VERFAHREN

Sticken mit der Nähmaschine, Applizieren, Quilten, Spachteln

QUELLEN

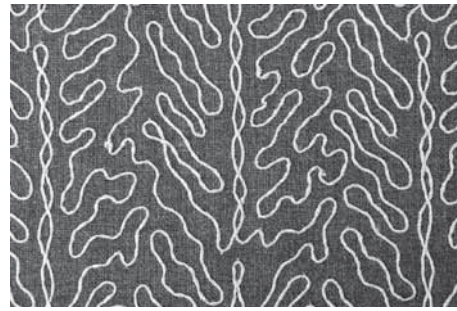
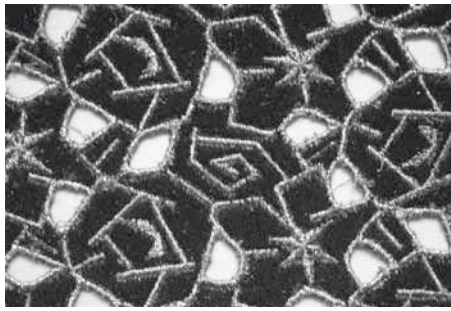
Harker, Gail (1991): Dekoratives Maschinensticken.
Haupt: Bern.

www.forsterrohner.ch

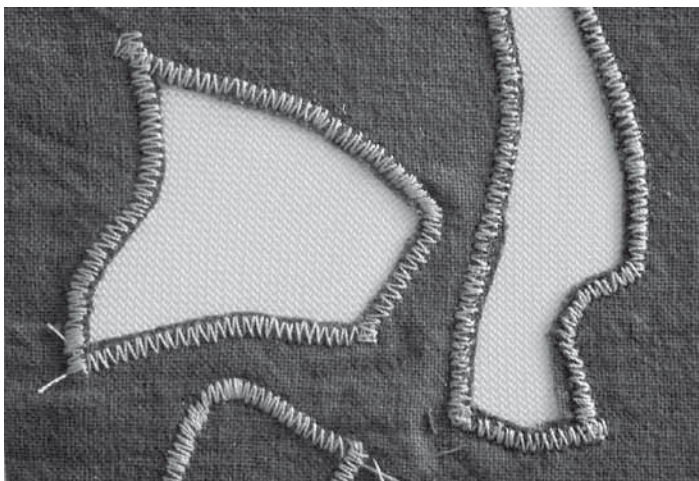
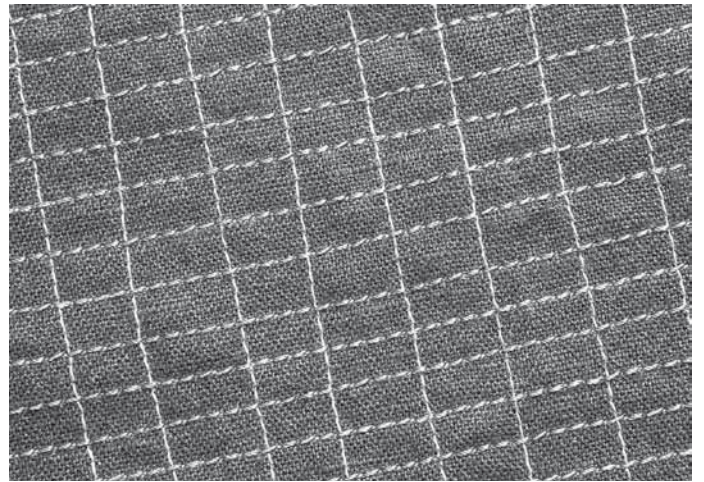
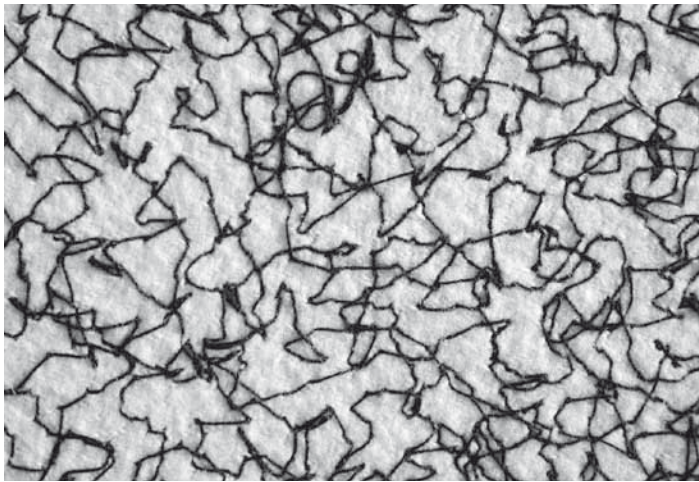
www.jakob-schlaepfer.ch

www.creationbaumann.com

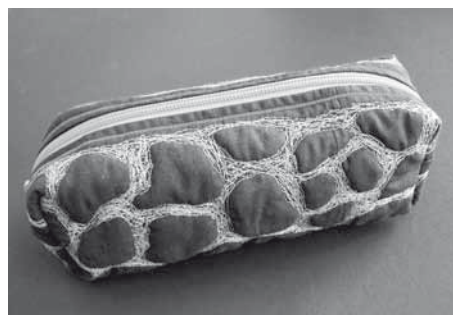
www.hslu.ch/design-kunst



Stoffe von den Stickereifirmen Jakob Schlaepfer und Forster Rohner aus St. Gallen



Stoffentwürfe



Anwendungen