



# I feel good

Laura Schwyter & Céline von Moos

Dokumentation gestalterisches Bachelorprojekt, 2021

Textildesign, Hochschule Luzern - Design & Kunst

Mentorinnen: Franziska Born, Daniela Zimmermann



„Wohnräume müssen sogar in Zeiten sozialer Distanz sowohl virtuell verbunden als auch physisch bereichernd sein – also nicht die saubere, weisse, anonyme Glätte des heutigen minimalistischen Modernismus, sondern ein strukturiertes Refugium, wie die Höhle eines Tieres.“

Kyle Chayka in vitra. New Dynamics in the Home, August 2020



## Motivation

Berührungen werden seit Beginn der Pandemie mit Angst und Unwohlsein in Verbindung gebracht und beschränken sich vermehrt auf das Bedienen von kalten, glatten Touchscreens.

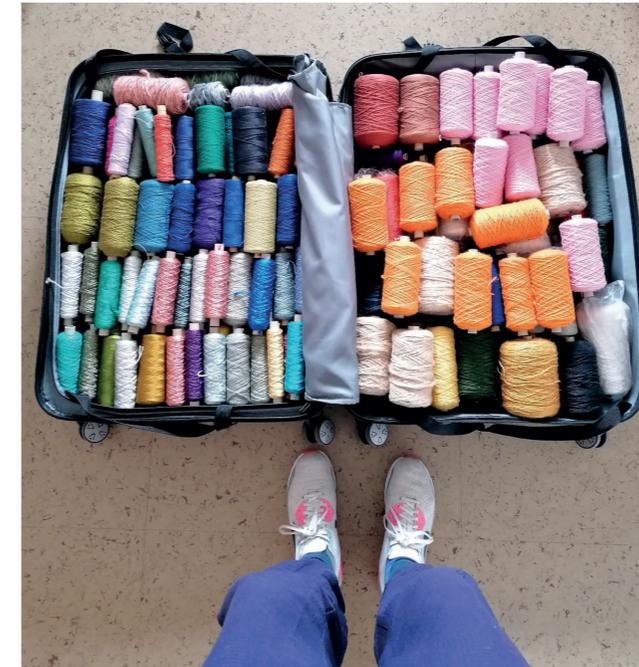
Der Alltag vieler Menschen hat sich in zweier Hinsichten signifikant verändert. Zum einen arbeitet ein Grossteil der Schweizer Bevölkerung im Homeoffice. Zum anderen sind wir durch das Arbeiten von Zuhause aus, sowie durch Social Distancing gezwungen, noch mehr Zeit vor dem Bildschirm zu verbringen. Das hat zur Folge, dass unsere Aufmerksamkeit mehr denn je dem Sehsinn gilt. Der Tastsinn hingegen wird nur noch beschränkt stimuliert durch die vertrauten Reize, die uns Zuhause umgeben. Hier setzt unser Bachelorprojekt an.

Während unserer Ausbildung zu Textildesignerinnen ist uns aufgefallen, dass beim Designen von Stoffen die Haptik mit der Materialisierung des Textils zwar stets präsent, aber dennoch oft ein Nebeneffekt der visuellen Gestaltung bleibt. Unser Ziel war es, dies umzudrehen, der Haptik mehr Raum zu geben und Textilien zu entwerfen, welche nicht nur schön anzusehen sind, sondern in erster Linie auch nach einer unmittelbaren Berührung verlangen.

Mit dieser Motivation entwarfen wir in spielerischer Herangehensweise Textilien und Produktideen für den privaten Wohnbereich. Die Objekte sind aus textilen Restmaterialien gefertigt und laden zu einer wohltuenden Berührung ein. Aus der Überzeugung, dass wir Menschen mehr bewussten physischen Kontakt mit der Umwelt brauchen, um unsere mentale Gesundheit zu stärken, entstand eine berührungseinladende Wohlfühl-Landschaft, die die Sinne anregt und dem unmittelbaren Moment Achtsamkeit schenkt.



Fotografie: Fabian Biasio



## Sensibilisierer und Vermittler

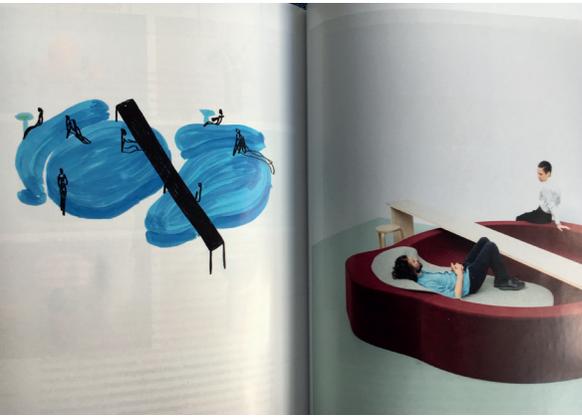
In unserem Projekt behandeln wir Nachhaltigkeit auf zwei Ebenen — auf einer sozialen, kulturellen Ebene und einer ökologischen, materiellen Ebene.

Wir sind der Ansicht, dass es eine resiliente Gesellschaft braucht, um das Thema Nachhaltigkeit ganzheitlich betrachten zu können und somit einen positiven Beitrag zur Genesung unserer Umwelt zu leisten. Nur ein gesunder Mensch kann den Planeten gesund machen und umgekehrt. Gerade in der aktuellen Situation ist die psychische Gesundheit vieler Menschen angeschlagen. Im Sinne eines Outside-In Denkens motiviert uns diese Beobachtung, auf das Bedürfnis nach mentaler Gesundheit zu reagieren. Ziel unseres Bachelorprojektes ist es Textilien und Produkte anzudenken, welche sich positiv auf das Wohlbefinden auswirken und die Achtsamkeit gegenüber dem Tastsinn, dem Fühlen und Wohlfühlen stärkt.

## Material

Bei der Materialbeschaffung war es uns ebenfalls wichtig, ein Outside-In Denken anzuwenden. Wir haben uns bewusst dafür entschieden, schon vorhandene und nicht mehr/noch nicht genutzte Ressourcen zu verwenden. So sind unsere Textilien ausschliesslich aus Restmaterialien und Post-production waste aus der Textilindustrie hergestellt. Danke an dieser Stelle an die Textil AG Strickerei Huttwil AG, die Wollspinnerei Huttwil AG und Zürcher Stalder AG. Zusätzlich haben wir mit nicht-textilem Füllmaterial in Form von Arvenholzspänen, Kirschsteinen und Traubenkernen gearbeitet, welches wir nicht als Spende erhielten, jedoch ebenfalls als Rest-/Abfallmaterial verstehen.

# Inspiration



Studio Bouroullec - Lake Sofa

Landschaft



Associati, Superonda



Ernesto Neto - Humanoids Family



„Design ist besser, je mehr Sinne es anregt“  
- Jinsop Lee  
Design for all 5 senses

Stressreduktion



Les M - Sensorium Exhibition: A Space Devoted to the Five Senses

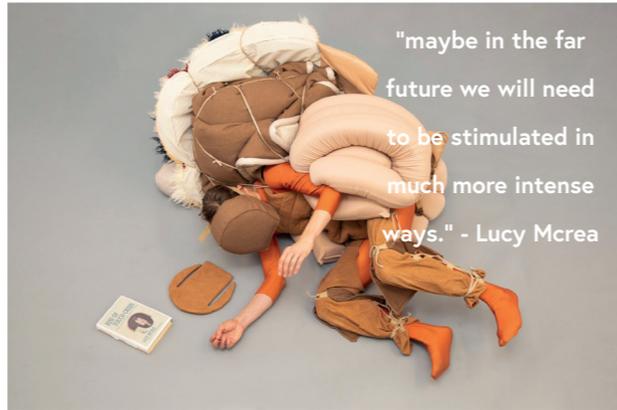
Well-Being



Chevalier Masson - Lichtbed



Ceretti, Derossi, Rosso - Pratone



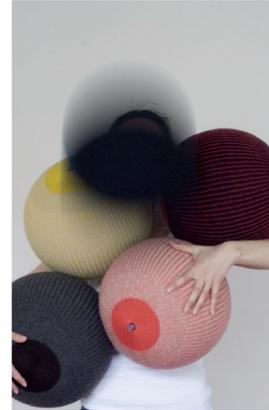
"maybe in the far future we will need to be stimulated in much more intense ways." - Lucy Mcrae

Lucy Mcrae - Future Survival Kit

Spekulation



Lucy Mcrae - Future Survival Kit



Chevalier Masson - Blowing



Envision - tactile gestures



Ausstellung: The senses: Design beyond vision



Quelle unbekannt

Interaktion



annie evelyn - squishy chairs



Santi Zoraidez - embedded



Aram Lee - dutch wife

Einladung zur Berührung



Juliette Berthonneau - Bouncing Patterns



Envision - structured Textiles

belebend

vertraut

geborgen

verspielt

natürlich

liebepoll

surreal

inspirierend

bunt

positiv

humorvoll

wohltuend

beruhigend

## Haptik-Sammlung

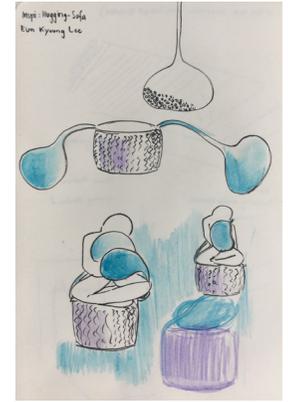
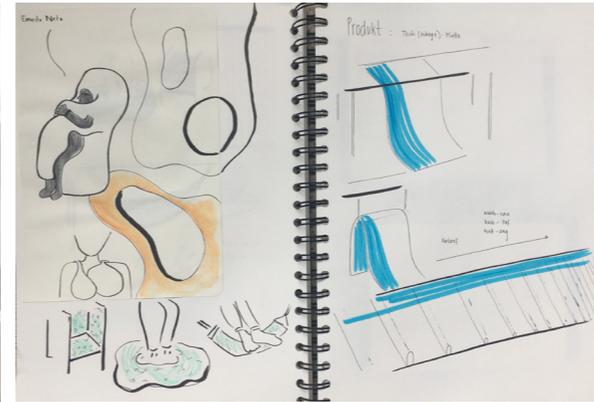
In der ersten Phase des Projekts arbeiteten wir sehr frei und direkt an den Maschinen in den Textilwerkstätten. In dieser experimentellen Entwurfsphase ging es uns einerseits darum, die erhaltenen Materialien zu testen, spannende Texturen in den unterschiedlichen Techniken zu generieren sowie den Arbeitsflow in den Werkstätten wieder zu finden. Dabei mussten wir uns stets in Erinnerung rufen, dass wir uns nicht von der Optik verleiten lassen dürfen, sondern den Fokus auf die Haptik legen sollen. Die entstandene Haptik-Sammlung inspirierte uns, unterschiedliche Ansätze weiterzuentwickeln und konkrete Produktideen daraus zu entwickeln.





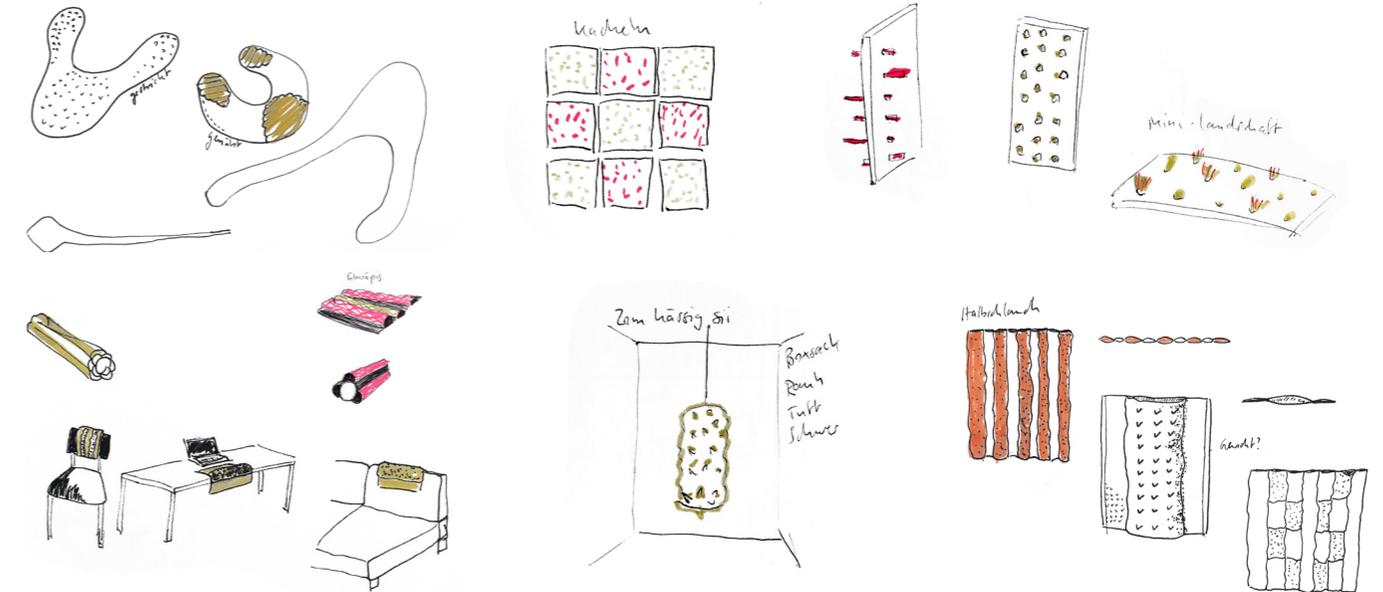


Fotografien: Fabian Biasio

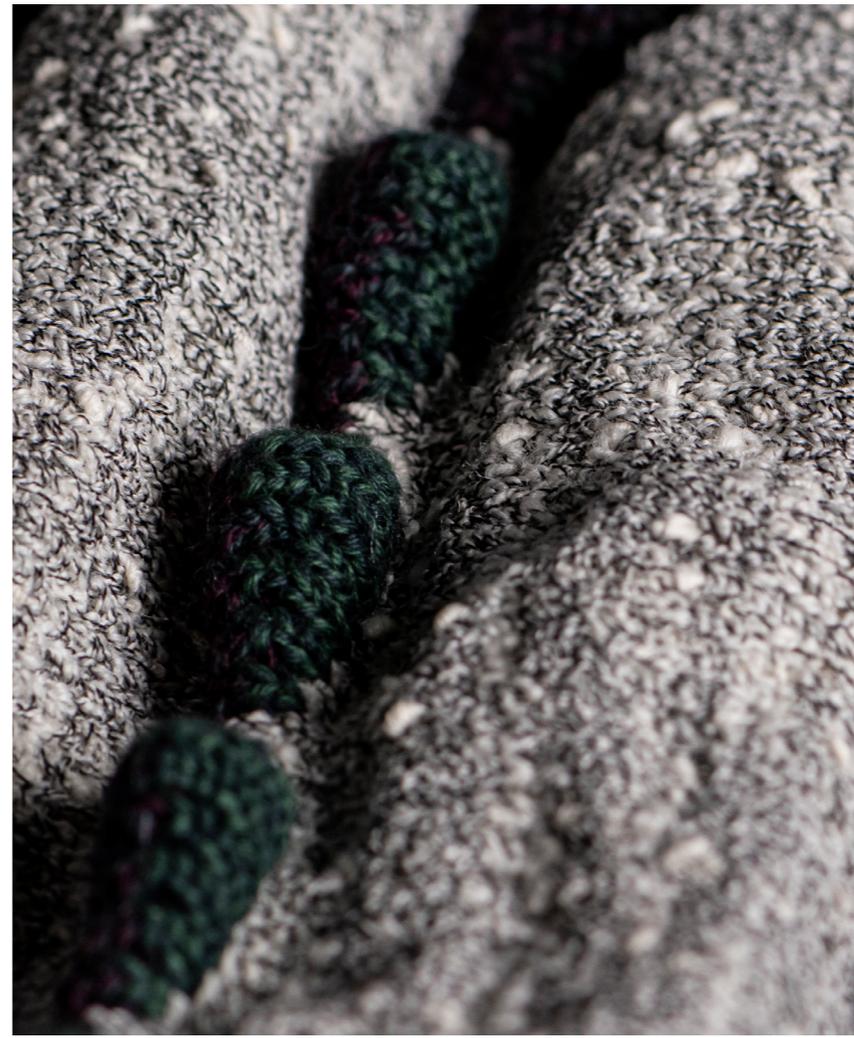


## Produktideen

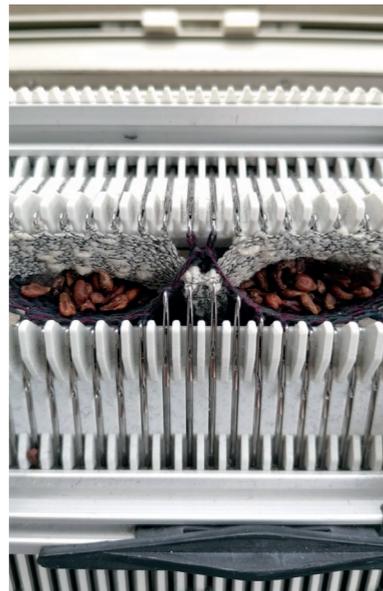
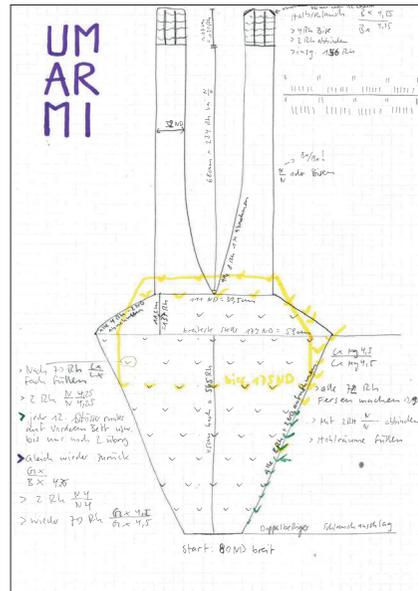
In der zweiten Projektphase entschieden wir uns für fünf verschiedene Ansätze, die wir weiterentwickelt wollten. Inspiration für die Produktideen war die parallel laufende theoretische Recherche sowie die Haptik-Sammlung. Da wir uns am Anfang der Bachelorarbeit zum Ziel gesetzt hatten, ausschliesslich mit Restmaterialien zu arbeiten, verwendeten wir auch bei der Umsetzung der Objekte nur das zur Verfügung stehende Material. Dadurch wurde ihre haptische und optische Gestaltung massgeblich beeinflusst. Wir entschieden uns dafür, in den flächenbildenden Techniken Tufting, Gewebe und Strick zu arbeiten. Die Produkte sind alles Prototypen und haben einen starken Objektcharakter. Sie sind als Vorschläge, Inspirationspool und Vermittler gedacht und haben zum Abschluss des Bachelorprojektes nicht den Anspruch, marktreif zu sein.

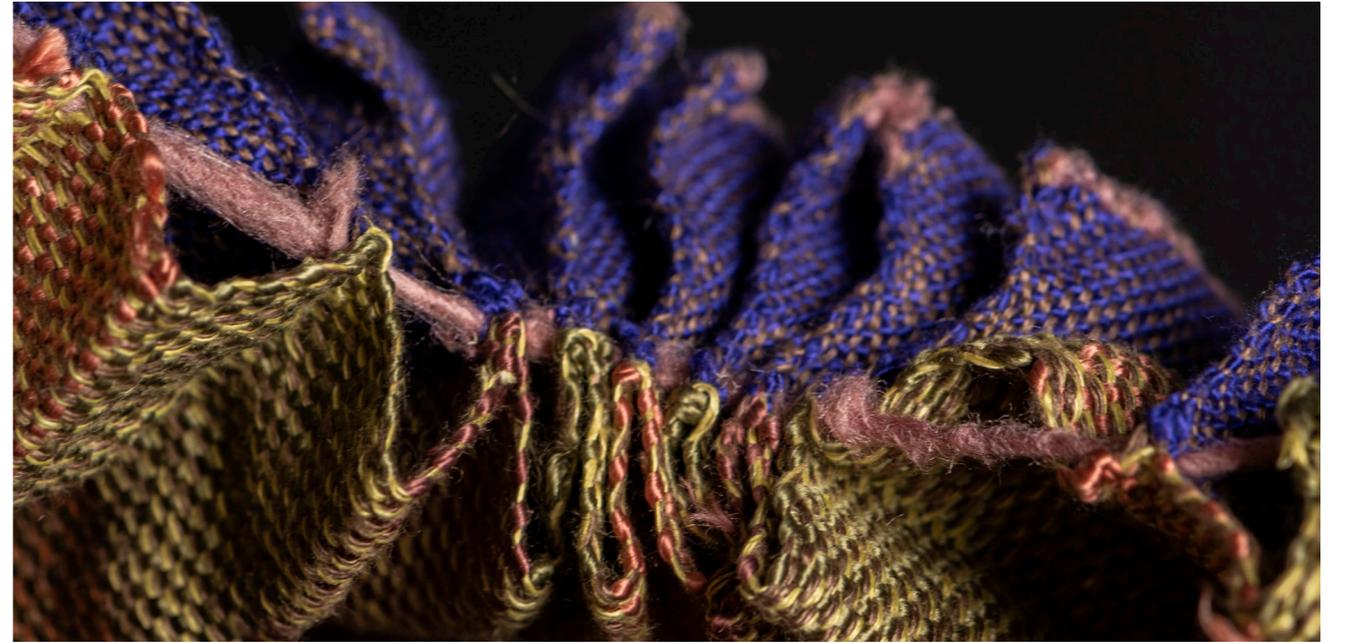


Die Objekte siedelten wir in einem Spektrum von passiver bis aktiver Wahrnehmung an. Manche der Objekte verlangen nach einer aktiven Berührung und bieten die Möglichkeit, auch negative Energien loszuwerden. Andere werden eher passiv wahrgenommen und haben eine beruhigende, stresslindernde Wirkung. Je aktiver die Interaktion mit dem Objekt sein soll desto bunter gestalteten wir es. Die passiv wahrgenommenen Objekte zeichnen sich durch ruhige Farben sowie hell-dunkel Kontraste aus.



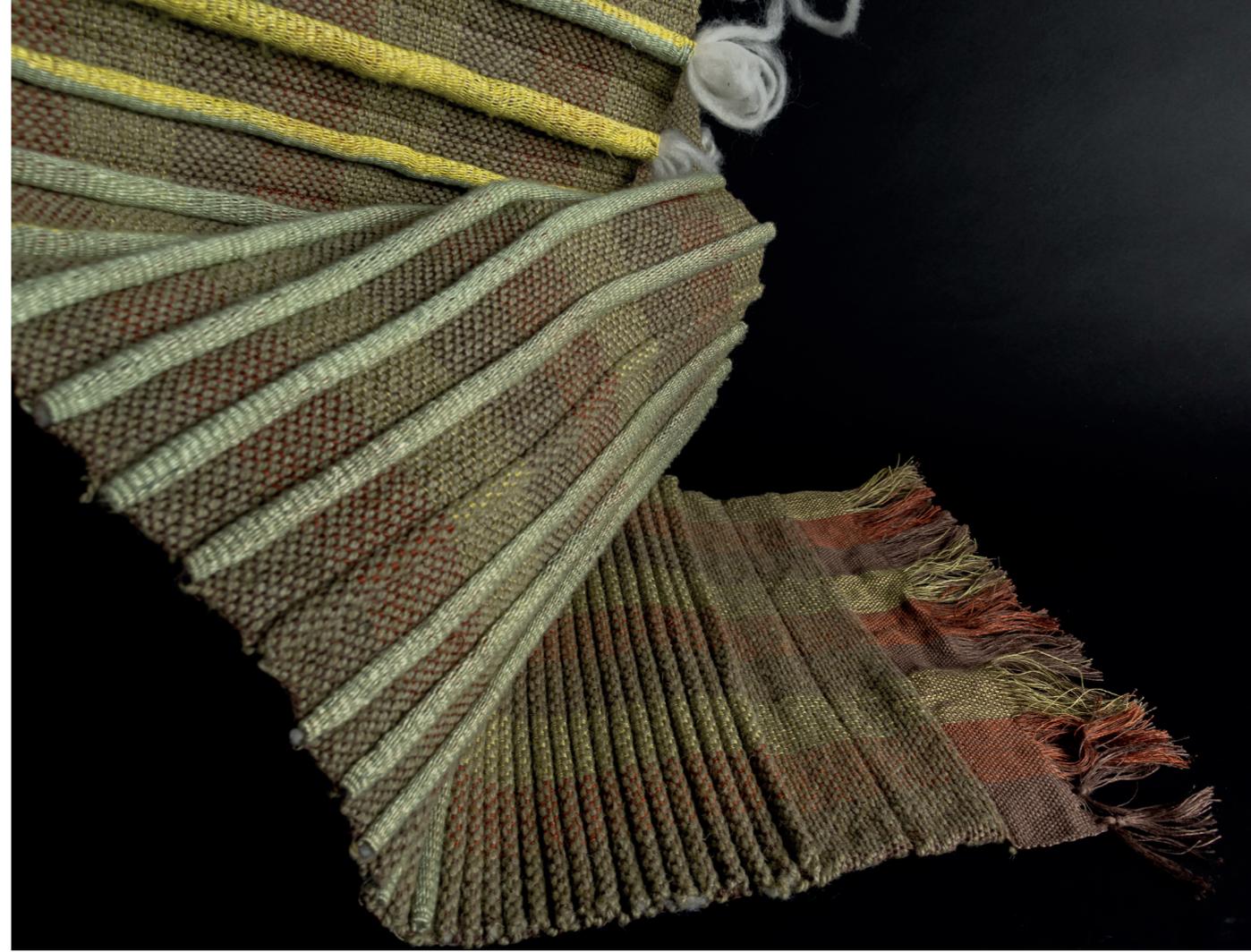
Das *Umarmi* ist inspiriert von der therapeutischen Gewichtsdecke, welche Laura in ihrer Theoriearbeit *Design und Wohlfühlen* untersucht hat und zum Beispiel bei Schlafstörungen oder Stresserkrankungen zum Einsatz kommt. Die Hohlkammern des aus Wollgarn gestrickten Objekts sind gefüllt mit Kirschsteinen und Traubenkernen. Somit kann das *Umarmi* je nach Bedürfnis erwärmt oder gekühlt werden. Durch sein Gewicht schmiegt sich das formgestrickte Textil angenehm dem Körper an und gibt eine wohltuende Umarmung.



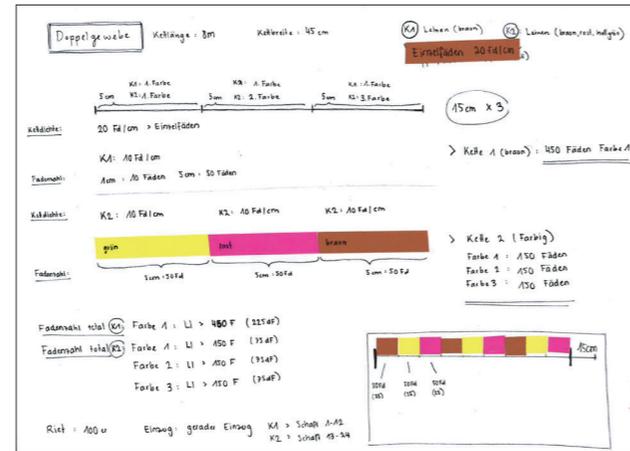
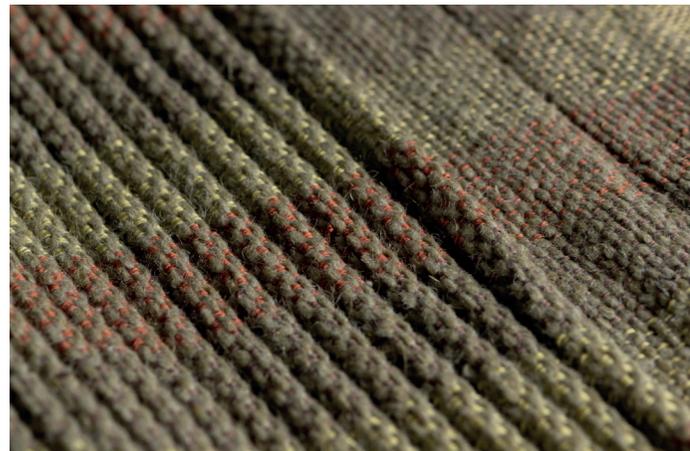


Das *Öber-öpis* ist ein Doppelgewebe aus Leinen und Seide (Kettmaterial: Leinen, Schussmaterial: Seide). Die violetten, 40 Zentimeter breite Falten sind gefüllt mit Arvenholzspänen, wodurch das Objekt die Wohnumgebung mit einem wohlriechenden Duft erfüllt. Das Textil kann durch ein seitliches Zusammenziehen der Falten in verschiedene Formen gebracht werden und somit unterschiedlich eingesetzt werden.



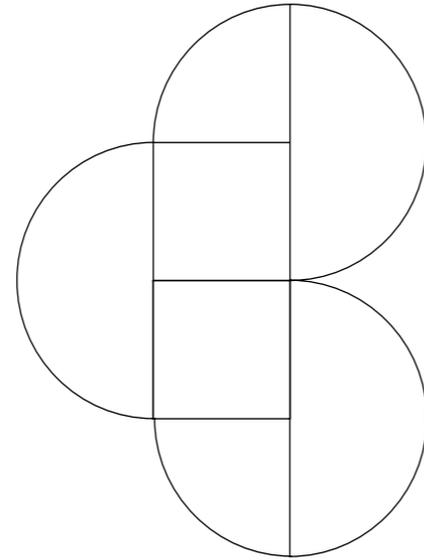


Das aus Wolle, Leinen und Seide gewobene *Onder-öpis* zeigt durch Farb- und Materialwechsel einen optischen und haptischen Verlauf auf (Kettmaterial: Leinen, Schussmaterial: Seide und Wolle). Die Falten des zwei Meter langen Textils sind gefüllt mit weichen Wollkammzügen.

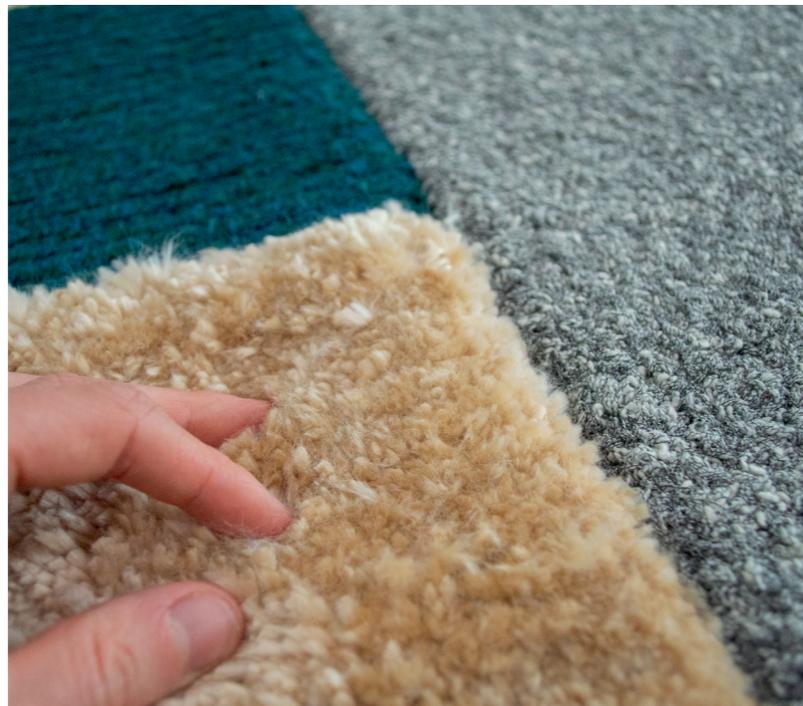
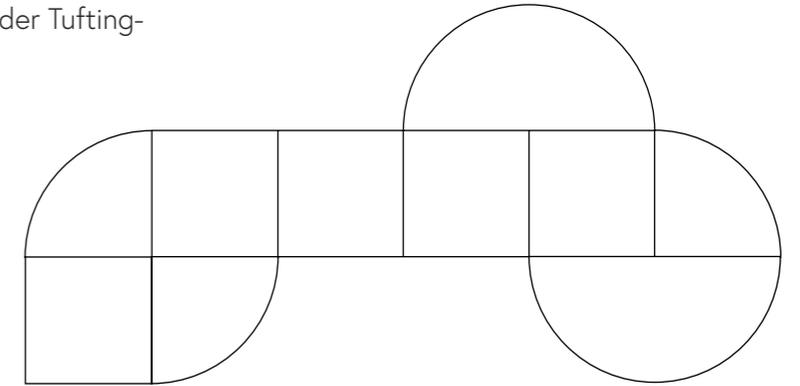


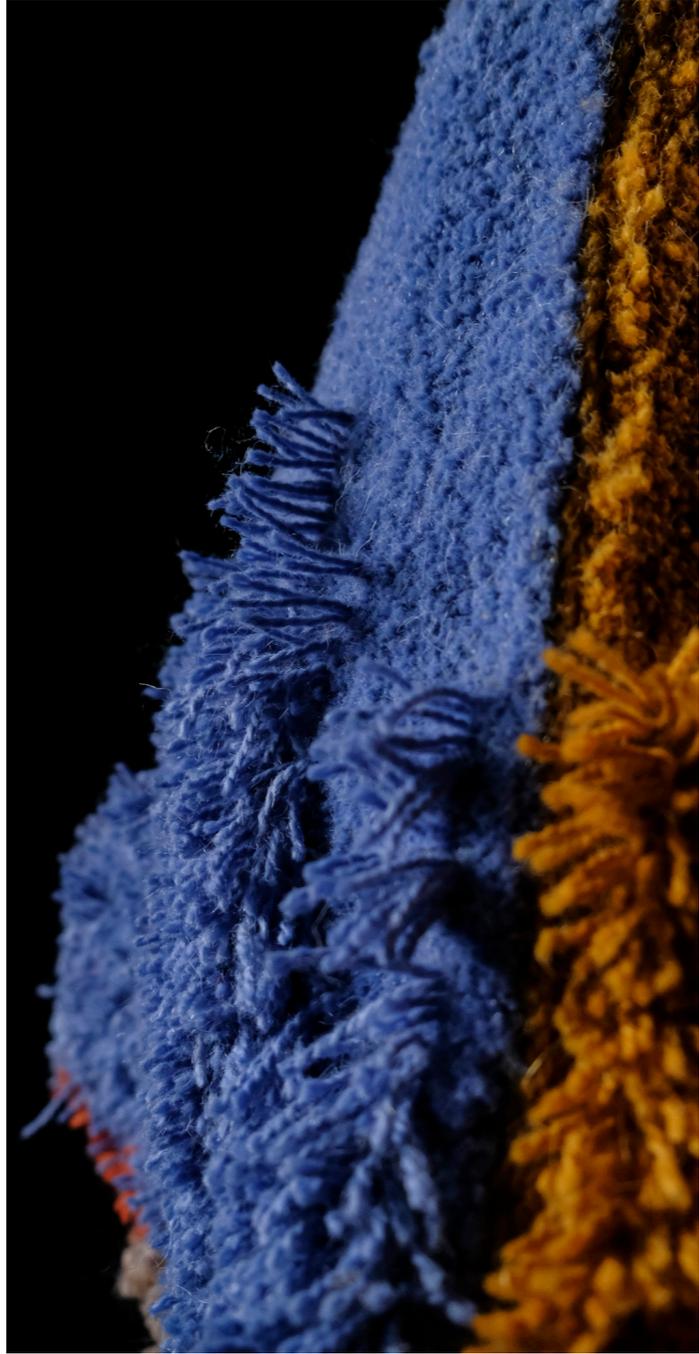
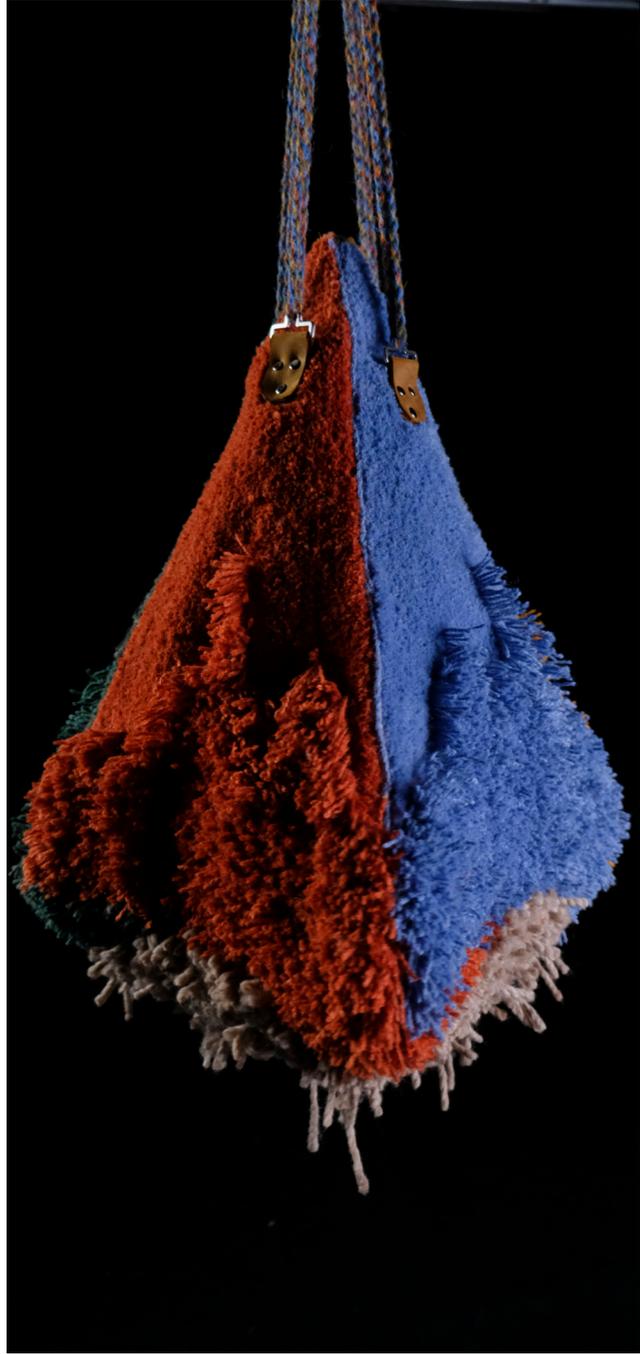


Die *Touchmi* Haptik Fliesen weisen durch den Einsatz von unterschiedlichen Materialien und Tufting-Techniken verschiedene haptische Eigenschaften auf. Wir entschieden uns für Quadrate, Halbkreise und Viertelkreisformen, sodass diese einzelnen Elemente modular kombiniert werden können und zusammengesetzt auf einer vertikalen oder horizontalen Fläche ein haptisches Bild ergeben.



Neben unterschiedlichen Garnen verwendeten wir ausserdem alte Tischtücher aus einer Wäscherei für die Herstellung der *Touchmi* Fliesen. Um den Effekt einer spiegelnden Keramikachel zu erzeugen, färbten wir die Stoffstücke unregelmässig. Danach schnitten wir sie in schmale Streifen sodass sie durch die Nadel der Tufting-Maschine passten.

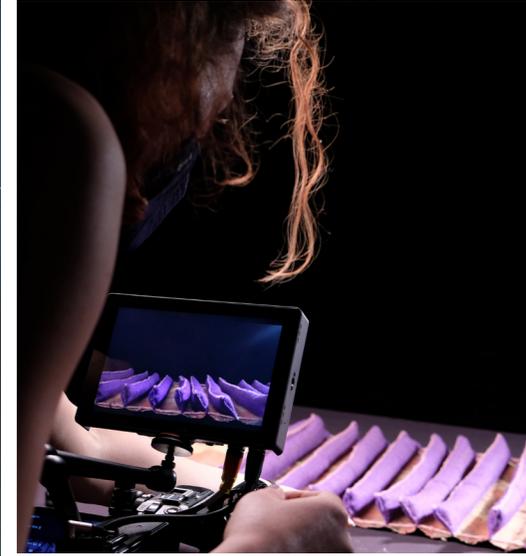






Der getuftete *Boxmi* ist gefüllt mit angefallenem Restmaterial aus unserer eigenen Arbeit und wiegt ungefähr zehn Kilogramm. Bei diesem Objekt verwendeten wir eine pneumatische Tufting-Maschine, um die unterschiedlichen Florhöhen zu erzeugen. Das Wollgarn fürs Objekt und die Kordel stammt aus dem Restlager der Wollspinnerei Huttwil. Am *Boxmi* kann man seine negativen Energien auslassen. Natürlich lädt er aber auch zu einer flauschigen Umarmung ein.





## Videodreh

Um eine einheitliche Stimmung auch digital vermitteln zu können, entschieden wir uns, die körperliche Interaktion mit den fünf Hauptobjekten filmisch festzuhalten. Die Haptik der Objekte wird durch die Makroaufnahmen visuell spürbar und das Bedürfnis, die Textilien berühren zu wollen wird verstärkt. Durch die dunkle Grundstimmung und atmosphärische Lichtspiele entsteht das Gefühl, sich in einer Höhle zu befinden, in der die Textilien zu Landschaften und Lebewesen werden. Das Video soll ausserdem den Betrachter\*innen einen eigenen Interpretationsspielraum für die Anwendung der Objekte bieten. Für das Sound-Design wurden die verwendeten Füllmaterialien sowie die Berührungen aufgenommen, um die Wohlfühl-Landschaft visuell, haptisch und auch akustisch erlebbar zu machen. An dieser Stelle herzlichen Dank an das ganze kreative Feel good Filmteam: Annaka Minsch, Balz auf der Maur, Maya Baur, Samuel Röögli, Ella Rocca, Erynn Pather



## Fazit und Ausblick

Das Ergebnis unseres Projekts ist eine berührungseinladende Landschaft mit unterschiedlich weit ausgearbeiteten Ideen, welche alle das *Wohlfühlen* zum Thema haben. Entstanden ist eine breite Haptik-Sammlung, die Inspiration bietet um einzelne Ansätze bis zum fertig produzierbaren Produkt weiterzuentwickeln. So wird auch unsere Zusammenarbeit nach Abschluss dieser Bachelorarbeit nicht abgeschlossen sein. Das gemeinsame Arbeiten als Duo war für uns sehr bereichernd. Wir konnten einander immer kritisch hinterfragen und aber auch in den richtigen Momenten wieder motivieren. Gestalten mit dem und Reagieren auf das was bereits vorhanden ist und somit das Arbeiten mit Restmaterialien war für uns neu. Wir empfinden diesen Designvorgang als sehr inspirierend, nachhaltig und sinnhaft und werden auch in Zukunft so arbeiten.

Die mentale Gesundheit der Menschen und die Notwendigkeit, Achtsamer mit unsere Umwelt umzugehen, wollen wir in und mit unserem zukünftigen Schaffen weiterhin thematisieren und durch unsere Designs vermitteln. Seit der intensiven Auseinandersetzung mit der Thematik und der Recherche im Rahmen der theoretischen Arbeiten können wir uns auch vorstellen, interdisziplinär mit einer Institution aus dem Gesundheitswesen zusammen zu arbeiten, um mit konkreteren Produktideen auf vorhandene Bedürfnisse zu reagieren.



