

# VERKEFNI

Þegar þú ætlar að hanna fatnað eða fylgihlut er mikilvægt að þú getir svarað þessum spurningum í upphafi:

*Hver er kveikjan að hugmyndinni? Hvaðan kemur innblásturinn?*

*Hvað ætla ég að hanna? Fyrir hvaða tækifæri? Hvert er notagildið?*

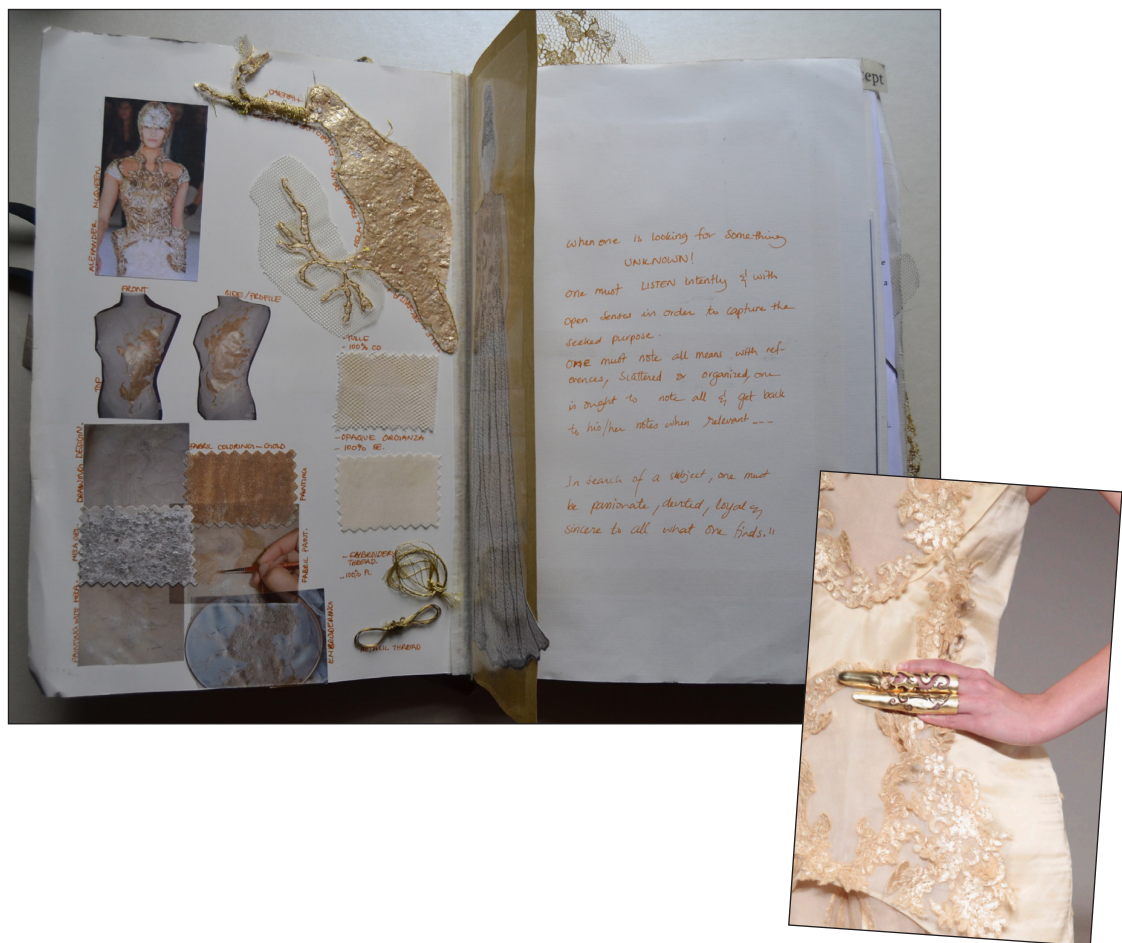
*Ætla ég að hanna það fyrir einhvern sérstakan aldurshóp, sérstaka manneskju eða annað?*

*Hvernig ætla ég að vinna að hönnuninni?*

*Hvenær ætla ég að klára verkið?*

Það er ýmislegt sem getur haft áhrif á þig og hönnun þína sem hægt er að finna í nánasta umhverfi þínu en þú gerir þér kannski ekki grein fyrir.

Það er mjög mikilvægt að þú fái þér vinnudagbók þar sem þú skrifar hugmyndir þínar niður, svo skaltu líka vera dugleg(ur) að klippa út myndir, ljósrita, finna hluti í náttúrunni o.s.frv. og geyma það sem þú heldur að muni nýtast þér vel í framtíðinni. Vertu óhrædd(ur) við að setja allt sem þér dettur í hug í hugmynda-/vinnudagbókina þína, það er ekkert rangt í þeim efnum og því meira því betra.



## Hönnun frá hugmynd til fatnaðar eða fylgihlutar

1. Farðu á staði sem veita þér innblástur (hér neðar er að finna ýmsar hugmyndir sem geta komið þér af stað). Skrifaðu niður, taktu myndir, finndu myndir og njóttu þess að hugstorma út frá innblæstrinum.

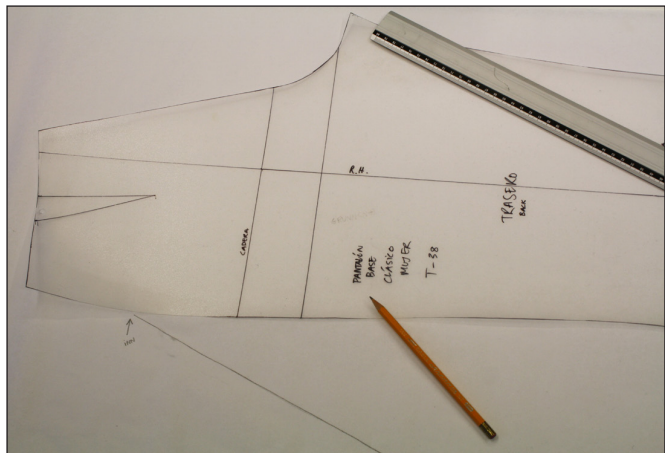


2. Því næst skaltu ákveða hvað þú ætlar að hanna, á hvern þú ætlar að hanna það og hvernig þú ætlar að framkvæma. Mikilvægt er að skrifa niður í vinnudagbók þína stutta lýsingu á því. Gott er að skissa upp og útskýra með stuttum textum, úrklippum af t.d. garni- og efnaprufum eða litaprufum, myndum, hlutum úr náttúrunni og öðru sem viðkemur hönnun þinni.

3. Þegar því er lokið er komið að því að vinna snið.

a) Ef þú ert ekki vön/vanur sniðagerð er best að notast við grunnsnið eða snið af flík sem þér líkar við og breyta því og bæta eftir því hvernig hönnun þín er.

b) Mátuðu fyrst pappírssniðið fyrir framan spegil eða á gínu og gerðu fyrstu breytingar.



4. Mikilvægt er að búa til prufuflíkur, þá sérstaklega ef þú ert að vinna með dýr efni. Kennarinn þinn á ábyggilega afganga, reyndu að finna efni sem er svipað að eiginleikum og efnið sem þú ætlar að nota. Ef það er t.d. teygjuefni er mikilvægt að hafa prufuflíkina líka úr teygjuefni. Einnig er gott að efnið sem notað er sé ljóst þannig að hægt sé að skrifa á það lagfæringar.



5. Þá er að máta prufuflíkina og lagfæra sniðið eftir þörfum. Það er mjög góður siður að skrifa niður allar lagfæringar bæði á sniðið og prufuflíkina þannig að ekkert gleymist.



6. Þegar þú ert ánægð(ur) með sniðið, býrð þú til flíkina úr efni sem þú hefur valið.
7. Nú þegar flíkin er tilbúin skaltu passa þig á því að geyma allar upplýsingar því þær nýtast þér sem reynsla og lærdómur (þú lærir af mistökunum).



8. Það er mjög skemmtilegt að sýna það sem maður hefur hannað og þá ekki einungis flíkina heldur allt ferlið að baki henni. Þess vegna skalt þú og samnemendur þínir endilega halda sýningu (annaðhvort tískusýningu eða listasýningu) á því sem þið eruð að búa til. Ef þú værir starfandi hönnuður myndir þú einnig taka inn í hönnunina áætlun um hvað allt kostar og hvernig ætti að framleiða flíkina og sýna hana.

## Hér eru nokkrar leiðbeinandi aðferðir sem geta komið þér af stað ...

Farðu á *bókasafnið* og finndu þér bók eða blöð (tískublöð, slúðurbloð, sníðablöð, hönnunarblöð o.s.frv.) sem þér líst vel á. Geturðu hugsað þér að nota þær upplýsingar sem þar er að finna í hönnun þína? T.d. einhverja mynd, setningu eða annað sem höfðar til þín og þú vilt vinna úr?

Fáðu þér *göngutúr úti í náttúrunni*, horfðu í kringum þig og hlustaðu á það sem er að gerast. Eru einhver hljóð eða fyrirbæri, skrýtið eða gott veður, falleg eða ljót laufblöð, eða annað sem þú getur hugsað þér að nota í hönnun þinni?

Vertu dugleg(ur) að fara á listasöfn, sýningar, listagallerí eða aðra *listviðburði* og nýttu þér þær hugmyndir sem höfða til þín og útfærðu í þinni eigin hönnun. Við þurfum ekki alltaf að vera að finna upp hjólið!

Veldu þér ákveðið *form*, eins og þríhyrning, ferhyrning, hring, sívalning eða annað sem þér dettur í hug og notaðu í hönnun þinni.

Tískan fer í hringi. Skoðaðu sögu *tískunnar* og veldu það tímabil sem þér finnst spennandi og notaðu sem kveikju að þinni eigin hönnun.

Athugaðu hvað *uppáhalds fatahönnuðurinn* þinn er að gera og leyfðu honum að veita þér innblástur.

Skoðaðu *fatnað frá mismunandi löndum* eins og t.d. Indlandi, Perú, Grænlandi o.s.frv. Veldu þér þann fatnað sem þér finnst spennandi og notaðu sem innblástur.

Farðu í mismunandi vefnaðarvörubúðir og athugaðu hvort eitthvert efni getur gefið þér innblástur.

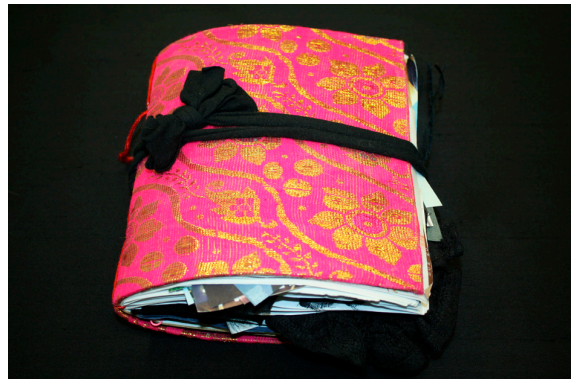
Farðu á *verslunargötu* og/eða í *verslunarmiðstöð* og athugaðu hvers konar fatnaður er til staðar. Nýttu þér þær hugmyndir og innblástur sem tískufatnaðurinn veitir þér í hönnun þinni.

Horfðu á *auglýsingar*, *sjónvarpsþátt* eða *kvikmynd* og athugaðu hvort eitthvað er að finna þar sem getur höfðað til þín og verið hugmynd að hönnun.

Farðu á *netið* og sláðu upp leitarorðum sem þú heldur að geti haft áhrif á hönnun þína og nýttu þér þær upplýsingar sem þar eru að finna.

## Leiðandi verkefni

Áður en þú byrjar þarftu að fá þér vinnudagbók (hugmyndabók) sem þú notar allan tímann í hönnunarferli þínu. Hún þarf ekki að vera stór og dýr heldur geturðu notað stílabók en hún á aðeins að vera ætluð fyrir þessa vinnu.



**Vinna með eiginleika textíla eins og bómull, ull eða gerviefni:** Þú getur lesið þér til um eiginleika bómullar, ullar og gerviefna, í bókinni *Hannyrðir fyrir 3.—6. bekk* bls. 14, 16 og 22. Þú getur líka prófað að slá inn cotton, bómull, ull, wool, synthetic fabrics og polymer sem leitarorð á netinu og athugað hvað þú finnur. Skrifðu niður punkta um eiginleika efnisins í vinnudagbókina. Farðu í uppáhalds fatabúðina þína og athugaðu hvort þú finnur einhverja flík úr bómull, ull eða gerviefni þar. Skrifðu niður í dagbókina hvað þú fannst og hvernig þér leist á það. Því næst skaltu brjóta heilann um hvað þig langar til þess að hanna úr bómullinni, ullinni eða gerviefninu.

**Lönd og þjóðir:** Byrjaðu á því að velja þér land sem þig langar til þess að fá innblástur frá í hönnun þinni. Því næst skaltu fara á bókasafnið eða á netið og viðað að þér upplýsingum um landið og þjóðina. Skoðuðu bækurnar eða netsíðurnar og lestu þér til um landið sem þú hefur valið. Skrifðu punkta um land, þjóð og síðast en ekki síst algengan fatnað niður í vinnudagbók þína. Því næst skalt þú láta gamminn geysa um hvað þig langar til þess að hanna út frá þeim upplýsingum sem þú hefur aflað þér. Viltu nýta þér upplýsingar og myndir út frá náttúrunni eða fatnaði fólksins eða einhverju öðru?

**Náttúran:** Þú getur leitað innblásturs í náttúrunni til þess að fá hugmyndir að hönnun þinni. Farðu í langan göngutúr á uppáhaldssvæðinu þínu nálægt heimili eða skóla. Það væri enn betra að fá mömmu og pabba með í ferð út úr bænum. Safnaðu að þér því sem þig langar til, steinum, laufblöðum eða öðru. Taktu myndir eða teiknaðu myndir í dagbókina. Skrifðu hjá þér allt sem þér dettur í hug varðandi náttúru og hönnun. Því næst skalt þú hugleiða hvað þig langar til þess að hanna út frá þeirri upplifun sem þú hefur átt í náttúrunni.

**Endurvinnsla:** Kíktu inn í fataskápinn þinn eða fjölskyldu þinnar. Þar leynist ábyggilega eitthvað sem einhver er hættur að nota; eitthvað sem er úr fallegu efni eða hefur fallegt skraut; eða þar sem hægt að notast við tölur, rennilása eða annað af flíkinni eða fylgihlutnum. Það er ekki einungis hægt að vinna með gamlan fatnað, það er líka hægt að skoða dúka, gardínur, rúmteppi og allt það sem til fellur og er á leiðinni í ruslið eða ekki notað. Hafðu augun opin fyrir því hvað hægt er að nota. Sláðu inn leitarorðunum recycle fashion, recycle, upcycle á netinu, þar er ýmislegt sniðugt að finna. Þú getur einnig skoðað bókina *Úr einni flík í aðra* eftir Elínu Arndísi Gunnarsdóttur. Hún inniheldur fullt af sniðugum hugmyndum um endurnýtingu fatnaðar. Þegar þú hefur velt fyrir þér ótal möguleikum endurvinnslu skaltu halda utan um þær með því að skrifa og teikna í vinnudagbókina þína. Að því loknu skaltu leggja höfuðið í bleyti og hugleiða hvað það er sem þú getur hannað út frá rannsóknarvinnu þinni.

**Form:** Veldu þér form sem þig langar að vinna með eins og t.d. hring, þríhyrning, ferhyrning, sívaling, sexkant o.s.frv. Skrifaðu val þitt í vinnudagbókina. Því næst skalt þú velja því fyrir þér hvað þig langar til þess að hanna út frá forminu sem þú valdir.

**Fatahönnuður:** Byrjaðu á því að velja þér fatahönnuð sem þig langar til þess að fá innblástur frá í hönnun þinni. Þú getur fengið hugmyndir í þessu námsefni undir *Erlendir fatahönnuðir* eða á heimasíðu Fatahönnunarfélags Íslands til að finna íslenska fatahönnuði. Lestu þér til um fatahönnuðinn og skoðaðu það sem hann hefur hannað. Athugaðu hvort þú finnur einhverjar upplýsingar um hann á bókasafninu, í tiskublöðum, í bókabúðunum eða annars staðar. Skrifaðu niður punkta um fatahönnuðinn í vinnudagbók þína. Því næst skalt þú láta hugann storma um hvað þig langar til þess að hanna út frá þeim upplýsingum sem þú hefur aflað þér. Finndu ákveðið tímabil, ákveðna flík, efni, lit eða hlut sem þig langar til að hanna út frá.

**Tískublað:** Skoðaðu blöð kennarans eða foreldra þinna, farðu í bókabúð eða á bókasafn, þar geturðu skoðað blöð frítt. Veldu þér eina mynd sem þú hrífst af; athugaðu að þú getur hannað út frá fatnaðinum, fallegum litum, formum eða öðru sem þú heillast af í blaðinu. Skrifaðu hjá þér allt sem þér dettur í hug út frá síðunni sem þú hefur valið. Því næst skalt þú láta gamminn geysa um hvað þig langar til þess að hanna út frá þeirri síðu sem þú valdir.

**Saga tískunnar:** Veldu þér tímabil í sögu tískunnar. Í námsefninu undir heitinu *Saga tískunnar* er stiklað á stóru um tískuna á 20. öld. Hvað heillar þig? Lestu um tímabilið í bókinni *Tíska* eftir Gertrude Lehnert í þýðingu Fríðar Ólafsdóttur. Athugaðu einnig hvort þú finnur eitthvað um tímabilið sem þú valdir á netinu. Skrifaðu hjá þér punkta varðandi tímabilið í vinnudagbókina. Því næst skalt þú hugleiða hvað þig langar til þess að hanna út frá þeim upplýsingum sem þú hefur aflað þér.

**Kvikmynd:** Veldu kvikmynd (eða kennarinn) sem er frá ákveðnu tímabili eða þú hefur heyrt af eða leitað að á netinu með áhugavekjandi búningum, t.d. *Moulin Rouge*, *Crouching Tiger Hidden Dragon* eða *Elisabeth Elizabeth: The Golden Age*. Þessi listi er engan veginn tæmandi, aðeins hugmyndir. Nýttu þér hugmyndir út frá búningum og litasamsetningum myndarinnar. Skrifaðu og skissaðu hugmyndir þínar í dagbókina á meðan þú horfir á kvikmyndina. Því næst skalt þú láta hugann storma um hvað þig langar til þess að hanna út frá þeirri upplifun sem þú hefur fengið frá kvikmyndinni.

## Þegar innblástur og hugstormur er hafinn eru næstu skref að taka ákvarðanir um framhaldið ...

1. Langar þig til að hanna fatnað, fylgihluti s.s. tösku, eyrnalokka, belti eða eitthvað allt annað? Gott er að fara á hugarflug um hvað þú ætlar að hanna. Þú getur skoðað myndir á netinu, bækur, tímarit o.fl. Klipptu út úr tímaritum, prentaðu út og límdu í vinnudagbókina þína. Skrifaðu og teiknaðu upp allt sem þér dettur í hug í vinnudagbókina.
2. Hvers konar efni (t.d. bómull, ull eða gerviefni) hentar hönnun þinni? Efni geta verið mjög mismunandi og misjafnlega dýr. Athugaðu hvað er til í skólanum (ef það er í lagi) eða verslunum og veltu fyrir þér hvað hentar því sem þú hefur hugsað þér að búa til. Þú þarft líka að velja fyrir þér hvernig efnið á að vera á litinn. Þú veist að þú getur búið til þitt eigið ullarefni með því að þæfa ullarkembur, það geturðu lært á textílvefnum <http://vefir.nams.is/textilmennt/index.htm>. Skrifaðu niður allar hugmyndir þínar í vinnudagbókina og settu prufur með (gott er að nota teppalímband til þess að líma inn prufurnar).

3. Nú þarft þú að búa til snið af flíkinni/hlutnum. Ef þú ert ekki vön/vanur sniðagerð er best að notast við grunnsnið (sem hægt er að finna í bókinni *Snið og sniðteikningar fyrir grunnskóla* eftir Inger Öberg) eða snið af flík/hlut sem þér líkar við og breyta því og bæta eftir því hvernig hönnun þín er. Mátáðu pappírssniðið fyrir framan spegil eða á gínu og gerðu fyrstu breytingar. Skrifaðu niður í vinnudagbókina við hvaða snið þú studdist og hverju þú þurftir að breyta. Mikilvægt er að skrifa breytingar á snið og á prufuflíkina líka, þannig að engar upplýsingar tapist.
4. Efnin geta verið misjafnlega dýr, þannig að þú verður að meta það sjálf(ur) hvort það er mikilvægt að búa til prufuflík eða fylgihlut, úr ódýru efni eða afgangum sem þú getur örugglega fengið hjá kennaranum. Eða hvort þú ættir að byrja strax að nota efnið sem þú valdir til að nota í flíkina/hlutinn. Athugaðu að prufuefnið verður að hafa svipaða eiginleika og það sem þú ætlar að nota, ef það er með teygju eða mjög þykkt er betra að nota svipað efni. Mátáðu prufuflíkina eða fylgihlutinn og lagfærðu sniðið eftir þörfum.
5. Skrifaðu niður allar lagfæringar á sniðið og í vinnudagbókina þannig að ekkert gleymist.
6. Þegar þú ert ánægð(ur) með sniðið, býrð þú til flíkina/fylgihlutinn úr því efni sem þú hefur valið.
7. Nú þegar flíkin/hluturinn er til skaltu passa þig á því að geyma allar upplýsingar því þær nýtast þér sem reynsla og lærdómur (þú lærir af mistökunum).
8. Það er alltaf gaman og gefur persónulegan stíl að skreyta afurðina. Nýttu þér skissur þínar og myndir sem þú settir í vinnudagbókina. Notaðu efnisbútana sem voru eftir til þess að prófa þig áfram í skreytingum. Þú getur notað tauliti, perlur, útsaum, vélsaum o.fl. sem þér dettur í hug. Geymdu allar prufurnar í vinnudagbókinni þinni og veldu það sem þér líst best á og skreyttu flíkina/fylgihlutinn á þann hátt.
9. Það er mjög skemmtilegt að sýna það sem maður hefur hannað og þá ekki einungis flíkina eða hlutinn heldur allt ferlið að baki henni. Þess vegna skalt þú og samnemendur þínir endilega halda sýningu (annaðhvort tískusýningu eða listasýningu) á því sem þið eruð að búa til.



**Myndir:** 1–2. Alya Nazha. 3–9. Kolbrún Ýr Gunnarsdóttir. 10. KOLBRUN, ljósmyndari: María Guðrún Rúnarsdóttir. 11. Kolbrún Ýr Gunnarsdóttir. 12. Alya Nazha, catwalk IED Barcelona 2012.