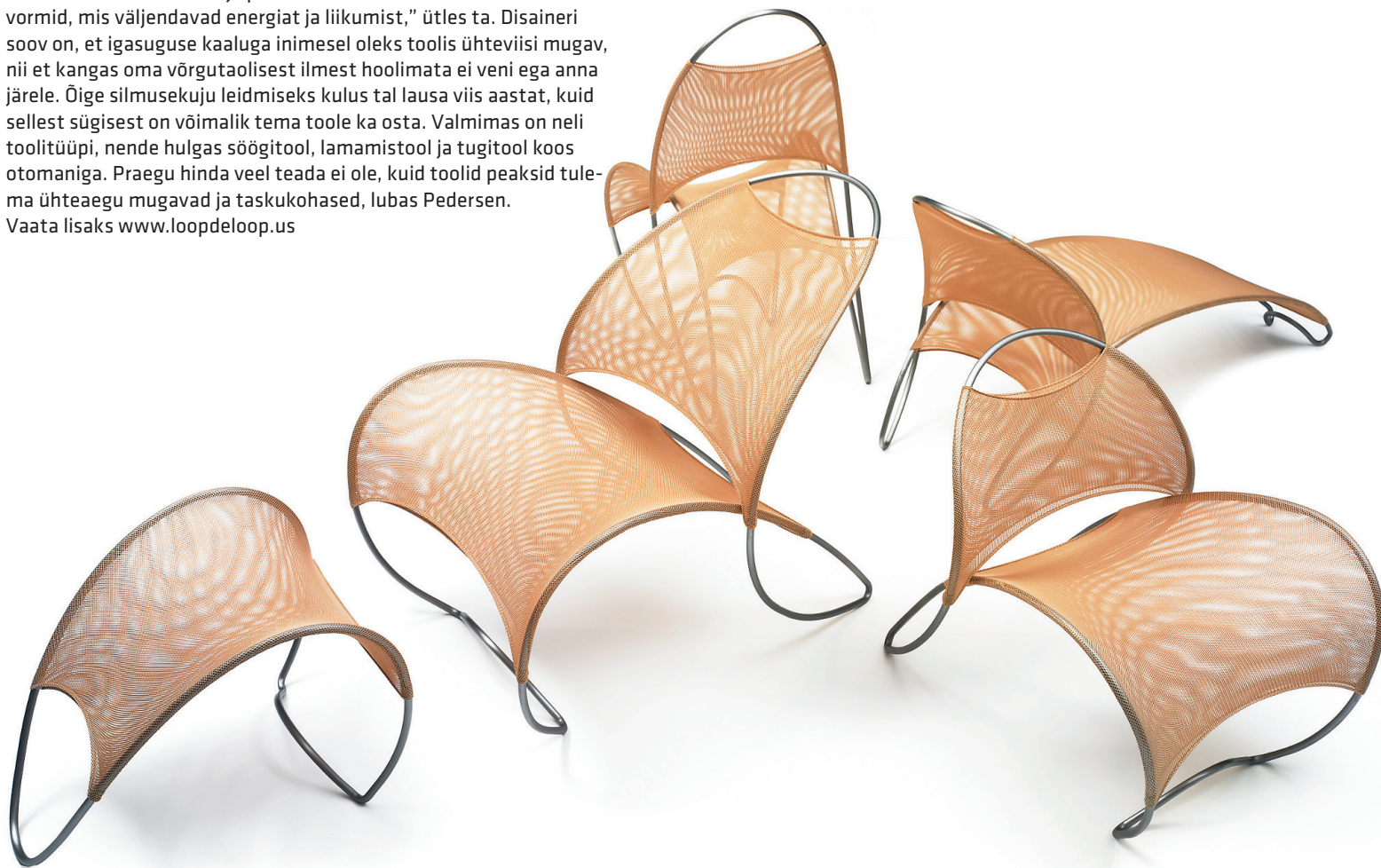


Ulmelised disaintoolid

Tool võib olla üks suuremaid disaini- väljakutseid. Üks jääb alati samaks – toolil peab saama mugavalt istuda. Kuidas see saavutatakse ja mis teid pidi inspiratsiooni leitakse, muutub üha loomingulisemaks.

Silmusest keeratud iste

William Pedersen sai silmustooli (ingl k *loop*) jaoks inspiratsiooni maas vedelenud roostes ja paindunud raudlatist. “Mulle meeldivad vormid, mis väljendavad energiat ja liikumist,” ütles ta. Disaineri soov on, et igasuguse kaaluga inimesel oleks toolis ühteviisi mugav, nii et kangas oma võrgutaolisest ilmast hoolimata ei veni ega anna järele. Õige silmusekuju leidmiseks kulus tal lausa viis aastat, kuid sellest sügisest on võimalik tema toole ka osta. Valmimas on neli toolitüüpi, nende hulgas söögitoole, lamamistool ja tugitool koos otomaniga. Praegu hindu veel teada ei ole, kuid toolid peaksid tulema ühteaegu mugavad ja taskukohased, lubas Pedersen. Vaata lisaks www.loopdeloop.us



Inspiratsioon inimluust

Iisraelis sündinud ja Londonis tegutsev disainer Assa Ashuach eksperimenteerib mööblit luues teaduse ja 3D-tehnoloogiaga. Mööbliesemed saavad tema käe all uut laadi sümboolse väljenduse.

AI tooli loomisel kasutas Assa Ashuach 3D-algoritmi. Poorse istme valmistamispõhimõtte sarnaneb luustruktuuriga – toetus on nendes kohtades, kus seda kõige rohkem vaja on. Nii kulus selle tooli valmistamiseks materjali oodatust kolmandiku võrra vähem. Tulemusena kannatab see 40 cm kõrgune iste kuni 120 kg raskust.

Femur (eesti k reieluu) tooli inspiratsioon tuli samuti inimkehast – nimelt skeletist ja see idee on saanud teoks sõna otseses mõttes. Eesmärk oli saavutada kerge ja ökonoomse vormiga iste, mis kannaks raskust samamoodi kui suudab inimluu.

Vaata lisaks www.assaashuach.com