

Light of Medusa

Hosted by: Onno Adriaanse

Project Information (EN)

Morphology

Production techniques are developed to create results as efficiently and quickly as possible. They are printed, milled or laser cut. Effective, but shapes which are not possible to make with these machines are no longer been seen. In nature you hardly see straight lines, flatpack designs or stackable objects. There is thus a widening gap between the created reality and the natural reality. My design practice focuses a lot on those natural forms. Shapes that are not created by efficiently programmed machines but by natural processes such as erosion of rock or evolution of flora and fauna. The morphology of snakes is also a shape that can hardly be imitated with mechanical production techniques. We see plenty of straight tubes, but you don't see tube shapes that are "draped over" something. Reading studies on snake morphology, I became more and more fascinated by their appearance and saw the opportunity to use this as a starting point for a new collection of designs.

Mythical characteristics

In this project I investigate the symbolism and mythical characteristics that snakes have had for centuries because they represent both good and evil (reborn by changing their skin and death from their poisonous bite). This is why you often see snakes in medical images. Other examples include the biblical story of Eve being tempted to break God's commandment by eating a forbidden fruit. Or the story of Medusa in Greek mythology, where Medusa's hair is turned into a bunch of writhing snakes. Also, anyone who looked at Medusa would instantly petrify, a fact that links in with my project because involves playing with the laws of gravity.

Projectinformatie (NL)

Morfologie

Productietechnieken worden ontwikkeld om zo efficiënt en snel mogelijk resultaat te creëren. Ze zijn geprint, gefreesd of lasergesneden. Effectief, maar vormtaal die niet met deze machines mogelijk is om te maken wordt zo niet meer benut. In de natuur zie je nauwelijks rechte lijnen, flatpack ontwerpen of handig stapelbare objecten. Er ontstaat dus een groter wordende kloof tussen de gemaakte realiteit en de natuurlijke realiteit. Mijn ontwerppraktijk richt zich juist veel op die natuurlijke vormen. Vormen die niet ontstaan zijn door efficiënt geprogrammeerde machines maar door natuurlijke processen zoals erosie van gesteente of evolutie van flora en fauna. De bouw (morfologie) van slangen is ook een vorm die nauwelijks na te bootsen is met machinale productietechnieken. Rechte buizen zien we genoeg, maar kronkelende buizen, of buisvormen die ergens "over heen gedrapeerd" zijn zie je nergens. Bij het lezen van onderzoeken over de morfologie van slangen raakte ik steeds meer gefascineerd in hun uiterlijke kenmerken en zag de mogelijkheid dit als startpunt te gebruiken voor een nieuwe collectie ontwerpen.

Mythische kenmerken

In het project onderzoek ik de symboliek en mythische kenmerken die slangen al eeuwen hebben omdat ze zowel voor het goede als het kwade staan (hergeboorte bij het vervellen en de dood door hun giftige beet) Zo zie je slangen vaak in medische afbeeldingen. Andere voorbeelden zijn het Bijbelse verhaal van Eva die verleid wordt om Gods gebod te overtreden door een verboden vrucht te eten. Of het verhaal van Medusa in de Griekse mythologie, waarbij Medusa's haar in een hoop kronkelende slangen wordt veranderd. Ook zou iedereen die Medusa aankeek direct verstenen, een gegeven dat aansluit bij mijn project waarbij er wordt gespeeld met de zwaartekracht wetten.

Image List

Filename	Caption	Credit
light-of-medusa-early-shape-studies_1662118213.JPG	Light of Medusa - early shape studies	

The images above are included in the ZIP under /images.