

Selectie onderzoeksvoorstellen (38) Bouwen aan Talent 2021 ronde 2

Onderstaand vind je de 38 geselecteerde onderzoeksvoorstellen uit de tweede ronde van het programma Bouwen aan talent 2021. Per profiel vind je informatie over het ontwerp bureau en de ontwerp opgave waarop je je kunt inschrijven.

Let op: je kunt je als startende ontwerper of maker inschrijven op maximaal één profiel.

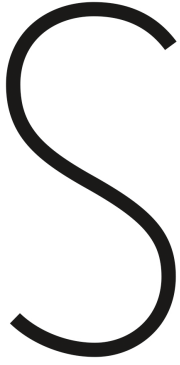
We moedigen interdisciplinaire samenwerkingen aan. Daarom nodigen we je uit om ook ontwerp opgaves van een andere discipline te overwegen, wanneer deze thematisch aansluiten en je met jouw perspectief, expertise en werkwijze denkt een bijdrage te kunnen leveren.

Architectuur

- 1. Thijs de Zeeuw - Landschapsarchitect**
tuin- en landschapsarchitectuur, interactief en information design, dieren, ecologie, relatie mens en niet-mens
- 2. Site Practice**
tuin- en landschapsarchitectuur, industrieel ontwerp, landschap, ambacht, duurzaamheid, biobased
- 3. RAAAF**
art-science, vacancy, heritage, craftsmanship, model making
- 4. NEXT architects**
stedenbouw, scholenbouw, duurzaamheid, aanpasbaarheid
- 5. Rubén Dario Kleimeer**
stedenbouw, landschapsarchitectuur, landschapsfotografie, cartografie, veldonderzoek
- 6. Atelier Blik**
tuin- en landschapsarchitectuur, interieurontwerp, natuurinclusief bouwen, tiny houses
- 7. Radartoren Architectuur**
product-, meubel- en industriële vormgeving, rijksmonument, duurzaamheid, kunst

Digitale Cultuur

- 8. Bakken & Baeck**
interactief en information design, emerging technology, machine learning, visual communication
- 9. Prinsen.Studio**
audiovisueel, online media, (live) visuals, open source design, video template, innovatie
- 10. Johannes Verwoerd Studio**
typografie, audiovisueel, typedesign, interaction, installation
- 11. Stichting FIBER**
coding, audiovisueel, internet services, renewables, low-carbon

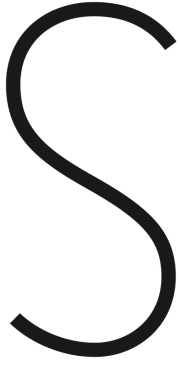


Interdisciplinair

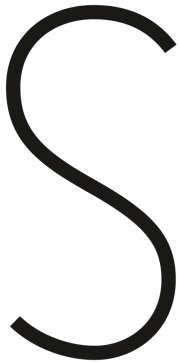
12. **Inside Outside**
architectuur, bio design, living textiles, plant bio-colonization, interior, circularity
13. **Supertoys Supertoys**
product-, meubel- en industriële vormgeving, animatie, object-hybrids, design experiments
14. **StoneCycling**
digital storytelling, interieurarchitectuur, architectuur, duurzaamheid, 3D, gamedesign
15. **Bas Kusters Studio**
grafische vormgeving, visuele communicatie, textielontwerp, vreugde
16. **Bureau LADA**
social design, digital storytelling, inclusivity, regeneration, social ecology
17. **DOOR Architecten**
social design, circulariteit, sociale duurzaamheid, deeleconomie
18. **Studio RAP**
productontwikkeling, coding, digitale fabricage, keramiek, 3D-printen
19. **roomforthoughts**
art-science, digital storytelling, zorgverlening, geestelijke gezondheid

Vormgeving

20. **Heleen Klopper**
productontwikkeling, textielontwerp, duurzaamheid, reparatie, circulariteit
21. **STUDIO INEKEHANS**
product-, meubel- en industriële vormgeving, art-science, footprint, duurzaamheid, wonen
22. **Marjan van Aubel**
product-, meubel- en industriële vormgeving, Solar Design, productontwerp, technische uitvoering
23. **Studio Kars + Boom**
interieur- en ruimtelijk ontwerp, parametrisch ontwerpen, circulaire bouw, openbare ruimte
24. **Isaac Monté**
lichtontwerp, productontwikkeling, materialen, handwerk, ambacht, kunstinstallatie
25. **Studio Bernhard Lenger**
social design, grafische vormgeving, visuele communicatie, water, sustainability, social design, human rights
26. **VANTOT**
stedenbouw, productontwikkeling, duurzaamheid, inclusiviteit, technologie
27. **Richard Niessen**
grafische vormgeving en visuele communicatie, identiteit, engagement, verbeelding
28. **Kossmadejong**
tentoonstellingsontwerp, scenografie, groei, reizende tentoonstelling door Europa



29. **Stichting The Image Society**
grafische vormgeving en visuele communicatie, social design, humane technologie en experiment
30. **Anne Ligtenberg**
social design, seksueel misbruik, sociale impact
31. **Studio Elisabeth Klement**
grafische vormgeving en visuele communicatie, social design, public space, new platforms, free city
32. **Buro Now**
interieur- en ruimtelijk ontwerp, product-, meubel- en industriële vormgeving, corona/thuiswerken, duurzaamheid, mentale en fysieke gezondheid
33. **House of Thol**
product-, meubel- en industriële vormgeving, duurzaamheid, productontwerp, productontwikkeling
34. **Studio Marije Vogelzang**
food design, social design, voedsel, psychologie, gedrag, creatieve strategieën, politiek, wetenschap, duurzaamheid, inclusiviteit
35. **Studio SociaalCentraal**
food design, social design, seksualiteit, liefde, intimiteit, ouderen, zorg, welzijn, inclusiviteit
36. **Vandejong**
grafische vormgeving en visuele communicatie, social design, programma maken, methode ontwikkelen
37. **Studio Simone Post**
productontwikkeling, product-, meubel- en industriële vormgeving, circulariteit, hergebruik, proces, serieproductie, ruimte voor de misfits
38. **Humade**
product-, meubel- en industriële vormgeving, nieuwe circulaire keramiek



profiel I

Ontwerp voor de niet-mens

Thijs de Zeeuw - Landschapsarchitect

hoofddiscipline: architectuur
subdiscipline(s): tuin- en landschapsarchitectuur, interactief en information design
thema's: dieren, ecologie, relatie mens en niet-mens
plaats: Amsterdam
website: <http://www.nature-optimist.com>
beoogde start: half januari 2022

samenwerkingspartner

Thijs de Zeeuw werkt als zelfstandig landschapsarchitect/ontwerper/natuuroptimist aan uiteenlopende projecten. Per project ontstaan samenwerkingsverbanden met verschillende soorten experts. Zijn rol daarin is steeds die van ontwerper en verbinder, behartiger van de belangen van de niet-mens.

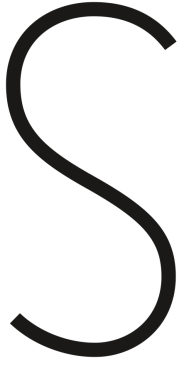
Op dit moment werkt Thijs de Zeeuw o.a. aan dierverblijven voor ARTIS; ontwikkelt hij een aantal pilots voor 'Urban Rewilding' in Nijmegen en werkt hij aan 'Ontwerp als dialoog', het ontwerpend onderzoek naar het onderwaterleven in het Oosterdok. Daarnaast werkt hij aan de 'Zoo of the Future', een voortdurend speculatief ontwerpend onderzoek naar de dierentuin van de toekomst (www.zooofthefuture.com).

ontwerpopgave

Hoe ontwerp je betekenisvolle dierverblijven voor zowel het dier als de bezoekende mens, en hoe kan het ontwerp zelfreflecterend de dilemma's van de dierentuin bespreekbaar maken?

Voor ARTIS werkt Thijs de Zeeuw aan verschillende dierverblijven. Complexe opgaven waarbij op een klein oppervlak veel samenkomt. Zo moet allereerst het dier een verblijf krijgen waarin het een zinvolle relatie kan ontwikkelen met zijn of haar omgeving. Daarnaast dient de bezoeker de dieren te kunnen zien of ontdekken in een setting die iets vertelt over het dier. Tot slot dient een verblijf werkbaar te zijn voor de verzorger, die dagelijks het verblijf onderhoudt. Drie opdrachtgevers dus, met niet altijd hetzelfde belang. De zoektocht is om in het ontwerp deze praktische aspecten samen te laten komen in een esthetiek die zowel verwondert als onderwijst, zich weet te verhouden tot dierentuintradities en zich daarvan losmaakt, maar bovenal de dieren de kans geeft tot een zinvol bestaan. Hoe ga je als ontwerper om met verantwoordelijkheden die het opsluiten van een dier met zich meebrengt?

In nauwe samenwerking met ARTIS worden de (on)mogelijkheden afgewogen en verwerkt in het ontwerp van de nieuwe verblijven. Er wordt zoveel mogelijk gewerkt met maquettes, tegelijk is er behoefte aan 3D visualisaties; een capaciteit die nog ontbreekt in het project, en een middel dat Thijs de Zeeuw zou willen inzetten om ook het perspectief van het dier beter in beeld te brengen. Het Antropoceen dwingt ons onze kennis en middelen in te zetten om een nieuwe balans te vinden. Voor deze projecten wil Thijs de Zeeuw daarom graag samenwerken met iemand die data- en 3D ontwerp kan koppelen aan een speculatieve kijk op de toekomst. Iemand die met onze digitale verworvenheden iets kan bijdragen aan de werkelijke wereld van de onvoorspelbaarheid.



profiel 2

Plattelandspraktijken

Site Practice

hoofddiscipline:	architectuur
subdiscipline(s):	tuin- en landschapsarchitectuur, industrieel ontwerp
thema's:	landschap, ambacht, duurzaamheid, biobased
plaats:	Amsterdam / Twente
website:	https://sitepractice.com
beoogde start:	tweede helft januari 2022 (of later in overleg)

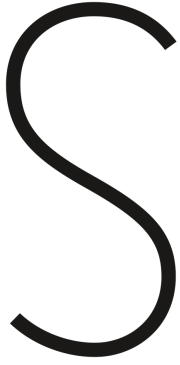
samenwerkingspartner

Site Practice is een architectuur- en ontwerpstudio gevestigd in Mumbai en Amsterdam, en werd in 2018 opgericht door Anne Geenen en David Schmidt. De studio benadert elk project door zich te verbinden aan een collaboratief ontwerpproces met makers en gebruikers van verschillende achtergronden en disciplines. Door zich bezig te houden met het proces van maken en bouwen, verkennen ze materiële, culturele en ecologische condities, met een sterke focus op materialisatie en detaillering.

ontwerppopgave

De bouwsector is verantwoordelijk voor bijna 40% van de totale koolstofuitstoot. Tegelijkertijd is er een enorme transitie gaande met betrekking tot energie, waterberging en de verduurzaming van agrarische landschappen. In samenwerking met een startende ontwerper of maker die affiniteit heeft met landschap en/of ecologische materialen, onderzoeken we in het project 'Plattelandspraktijken' mogelijke manieren van leven, werken en produceren in landelijke gebieden. We richten ons op het Twentse platteland, een regio die zich kenmerkt door haar idyllische coulisselandschappen, maar tegelijk een van de meest verstedelijkte gebieden van de provincie Overijssel is. Economisch is de regio sterk afhankelijk van agricultuur en heeft het een hoge dichtheid van bouwnijverheidsbedrijven.

Vanuit deze context bestuderen we de potentie van landelijk bouwen op het gebied van constructie, landschap, ambacht, en materiaal, met de nadruk op de rol van het maakproces. Startend vanuit de lokale omgeving en de beschikbaarheid van natuurlijke grondstoffen, onderzoeken we de rol van ambachtelijke praktijken voor de hedendaagse samenleving en een eigentijdse, duurzame architectuurproductie. De bevindingen van het onderzoek worden ingezet en toegepast op de ontwikkeling van een voorbeeldproject voor nieuwe vormen van werken op het platteland: een ontwerp dat een bebouwde omgeving suggereert waarin ambachtslieden de productiemiddelen en de representatie van hun eigen werk herkennen en waarin de identiteit van het culturele landschap voortvloeit in de bebouwde omgeving. In het project zetten we esthetische, materiële en ecologische kwaliteiten van de lokale omgeving om in een architectonisch ontwerp. We zoeken daarbij een balans tussen een architectonische, landschappelijke en materiële benadering, om het potentieel te benutten de verbeelding aan te wakkeren door het maken van tastbare en sprekende resultaten. In overleg zal een specifieke uitwerking worden bepaald, die rekening houdt met de achtergrond en kennis van het talent. Ook kijken we uit naar input van het talent voor de artistieke visualisaties van de uitwerking. Doordat het project verschillende disciplines raakt – architectuur, landschap, industrieel ontwerp – zoeken we een starter die vanuit een affiniteit met een van deze disciplines meewerkt.



profiel 3

Material Playground

RAAAF

hoofddiscipline: architectuur
subdiscipline(s): art-science
thema's: vacancy, heritage, craftsmanship, model making
plaats: Amsterdam
website: <http://www.raaaf.nl>
beoogde start: januari 2022

samenwerkingspartner

RAAAF operates at the crossroads of visual art, architecture and philosophy and makes location- and context specific works. The experimental and multidisciplinary studio was founded in 2006 by Prix de Rome laureate Ronald Rietveld and philosopher Erik Rietveld. Working at the intersection of disciplines without making compromises sounds contradictory. But the opposite is true: diversity of backgrounds enhances our skills and deepens our reflection. Our interventions are the result of an independent attitude and research agenda, starting from our own fascinations while confronting them with urgent societal issues.

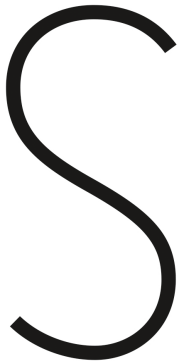
ontwerpopgave

With a collection of experimental materials and craftsmanship techniques, we want to investigate an abandoned architecture and the historical process that shaped it (and followed it). Investigate new ways of interaction and activation of the vacant buildings as well as a new way for reading, documenting, and memorializing hopeless buildings awaiting demolition. Through a unique working method based on multidisciplinary research with scientists and craftsmen, RAAAF's real-life thinking models link local qualities with the past, present, and future. We call these Material Playgrounds: explorative setups for the artistic experiments that help us to reflect on vacancy caused by collective challenges such as sea level rise, Covid-19, social values changes and decay.

Using experimental craftsmanship techniques for analyzing vacancy help not just to notice, but to acknowledge transformations, that provide with an original way to look at the vacancy and identify the best way possible matching to rebuild our relationship with the material world. Leads to fundamentally new spatial experiences and new strategies of documentation and preservation. To reveal, materialize and memorialize the invisible layers of the past and present.

We want to organize a series of studio- and field- workshops to conduct a practical research of craftsmanship techniques and explore materials that are developed in hand with architecture. Searching for a site and application technique based on specific material, instead of choosing a context-specific material based on qualities of the site, is an essentially new approach in the oeuvre of RAAAF. That we want to make in the collaboration with the maker who shares the same ambition and is keen to experiment.

We are searching for an intensive collaboration with an experimental, philosophically minded maker to discover, collect and test craftsmanship techniques and experimental materials, that can be used in unconventional ways. Explore new ways of visualizing invisible layers of our surroundings through the series of physical experiments: models, objects, sculptures.



profiel 4

Scholen met toekomstwaarde

NEXT architects

hoofddiscipline:	architectuur
subdiscipline(s):	stedenbouw
thema's:	scholenbouw, duurzaamheid, aanpasbaarheid
plaats:	Amsterdam
website:	http://www.nextarchitects.com
beoogde start:	januari 2022

samenwerkingspartner

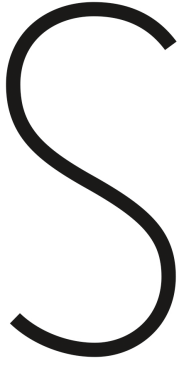
NEXT architects is een internationaal architectenbureau dat sinds 1999 werkt aan ontwerp- en onderzoeksprojecten op het gebied van stedenbouw, architectuur en infrastructuur. Het bureau is gevestigd in Amsterdam en heeft een tweede kantoor in China. NEXT heeft zich in de afgelopen jaren bewezen als een bureau dat in staat is om grote complexe opgaven te realiseren. Ze hebben ervaring met het ontwerpen van verschillende duurzame leeromgevingen binnen het primair en voortgezet onderwijs. Voor het samenwerkingstraject van Bouwen aan Talent worden de krachten gebundeld met WSP, een wereldwijd erkend advies- en ingenieursbureau.

ontwerpopgave

Schoolgebouwen behoren tot de meest kostenefficiënte gebouwen, met functionele en technische randvoorwaarden die op alle vlakken geoptimaliseerd zijn voor één specifiek doel. De waarde van het schoolgebouw – als fysieke ruimte – voor de stad is onmetelijk groot. Een stad heeft ankerpunten nodig en een school faciliteert dit. Vroeger waren scholen statige gebouwen met bepaalde architectonische aspecten die ervoor zorgen dat ze nu nog steeds geliefd zijn voor allerlei herontwikkelingsprojecten. De huidige tendens is dat scholen duurzamer moeten worden, energieneutraal soms, volledig circulair of remontabel gebouwd, maar tegelijk niet meer mogen kosten. De kloof tussen wens en realiteit is inmiddels zo groot dat op vele fronten gezocht wordt naar andere manieren om ambities en kosten te herzien.

Maar doet de kwaliteit van schoolgebouwen daarmee nog recht aan de betekenis die scholen en de leeromgeving hebben in de maatschappij? Biedt dit nog kans om schoolgebouwen langdurig te transformeren en aan te passen aan toekomstige bestemmingen? We gaan de opgave van schoolgebouwen in een nieuw perspectief plaatsen. Een breder perspectief dan de huidige praktijk van aanbestedingen biedt. Kortom, kunnen we een schoolgebouw ontwerpen dat zijn waarde behoudt? We stellen onszelf meteen de opgave om een realistisch alternatief te bieden, de School met Toekomstwaarde moet net zo betaalbaar zijn. Hoe kan Total Cost of Ownership leiden tot een ander gebouw en welke financiële en typologische modellen gaan dat waarmaken?

Scholen met Toekomstwaarde helpt de dagelijkse ontwerppraktijk van NEXT, WSP en de startende ontwerper te kaderen tot de belangrijkste prioriteiten in het ontwerpen van educatieve omgevingen. Beter de uitdagingen in de toekomst kennen, zorgt ervoor dat we sterkere ontwerpers voor de toekomst kunnen zijn. Om die reden zoeken we in de startende ontwerper een luchtkastelenbouwer, met grootse dromen, een visionair of futuroloog, kritisch en zeker niet beperkt door ervaring.



profiel 5

De Nieuwe Kustlijn

Rubén Dario Kleimeer

hoofddiscipline:	architectuur
subdiscipline(s):	stedenbouw, landschapsarchitectuur
thema's:	landschapsfotografie, cartografie, veldonderzoek
plaats:	Provincie Zeeland, Brabant, Utrecht, Overijssel
website:	https://www.rubendariokleimeer.com
beoogde start:	half januari 2022

samenwerkingspartner

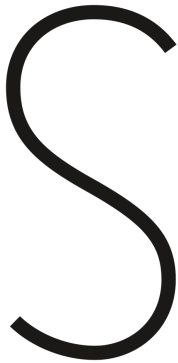
Rubén Dario Kleimeer (Colombia, 1978) is een Rotterdammer die het stedelijke landschap en de openbare ruimte portretteert. Het observeren van de gebouwde omgeving vormt de kern van zijn praktijk. Daarbij koppelt hij ervaringen uit het veld aan de theoretiserende kant van de architectuur. Hij gaat op zoek naar ongeplande scenario's die zich voordoen in de stedelijke omgeving en bevraagt in wat voor samenleving wij ons bevinden. De benadering van de ruimte heeft veel overeenkomsten met die van een stadsetnoloog, een veldonderzoeker van ruimtelijke en sociale context. Door middel van participerende observatie signaleert en duidt hij wat er speelt op een gegeven locatie. Rubén hanteert de fotocamera als een meetkundig instrument waarmee hij ruimtes portretteert waarin wij wonen, werken en recreëren.

ontwerpopgave

Wat doen we als de zee meer dan één meter stijgt – wachten wij af of bereiden wij ons liever voor? Met dijken, sluizen, gemalen en windmolens heeft Nederland de afgelopen eeuwen land veroverd op de zee. Voorheen zagen wij een stormvloed niet aankomen, nu kijken wij vooruit en zien dat de zeespiegel stijgt tot één meter of meer in 2100. Om vervolgens verder te stijgen tot wellicht vijf meter in het jaar 2200.

Het project 'De Nieuwe Kustlijn' (werktitel) betreft een analyse en vooruitblik naar de gedaanteverandering die Nederland zal ondergaan wanneer de zeespiegel stijgt. Het werk bestaat uit het vervaardigen van een kernachtig aantal landkaarten, doorsneden en tijdlijnen die inzichtelijk maken hoe wij verwachten dat Nederland er in de nabije en verder gelegen toekomst uit zal zien. Op basis van het 'Actueel Hoogtebestand Nederland' zijn de contouren van een nieuwe kustlijn in Nederland uit te stippelen. Deze grens doorsnijdt Nederland van Zeeland naar Breda, via Utrecht naar de Flevopolder en meandert van Zwolle onder Groningen door. Deze vooralsnog denkbeeldige route, gelegen op 0 meter NAP-niveau, vormt de scheidslijn tussen water en land. Het project doet een beschouwende pas op de plaats, bij een aantal stadslandschappelijke ruimtes die aan verandering onderhevig zullen zijn.

In de samenwerking met een startende ontwerper wordt viermaal in een herhalend ritme van drie weken gewerkt: analyseren van bestaande gegevens en deze vertalen naar landkaart/grafiek/tijdlijn; ontmoetingen met vakgenoten uit de landschapsarchitectuur en fotografie, en onafhankelijke kennisinstituten; en fotograferen op vooraf bepaalde locaties in de provincies. Naar verwachting voldoende om tot een gedegen basis in data en beeld te komen. Een document dat zich bekommert over de toekomst van het Nederlandse landschap en de potentie heeft om vertoond te worden in het architectuurdiscours.



profiel 6

Een suite voor mens en natuur

Atelier Blik

hoofddiscipline:	architectuur
subdiscipline(s):	tuin- en landschapsarchitectuur, interieurontwerp
thema's:	natuurinclusief bouwen, tiny houses
plaats:	Arnhem
website:	https://www.atelierblik.nl
beoogde start:	januari 2022

samenwerkingspartner

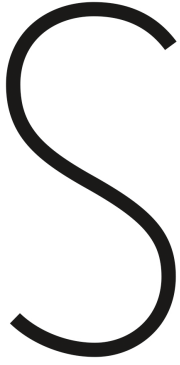
Atelier Blik is een klein architectenbureau in Arnhem met bijzondere opdrachten. Het bureau is in 2008 opgericht door architect Marije Weijers. De projecten zijn divers, maar hebben de onderzoekende benadering als gemene deler. Daarnaast komt het verbinden van verschillende disciplines – architectuur, interieur en natuur – vaak terug in de ontwerpen: het tuinontwerp stopt niet bij de gevel en het interieur staat niet los van de architectuur. Atelier Blik heeft geen werknemers, maar stelt het team samen op basis van de opdracht. In het samenwerkingstraject van Bouwen aan talent wil Atelier Blik onderzoeken hoe het bevalt om nauw samen te werken met een startende ontwerper of maker in haar studio, met de mogelijkheid om deze samenwerking te continueren.

ontwerpopgave

In een bosrijke omgeving aan de rand van Arnhem ligt een prachtig landgoed met rijke historie. Op dit landgoed gaan we de komende vier jaar in fases zeventig luxe landgoed-suites neerzetten, en knappen we de opstallen die er al staan op. De suites zijn bedoeld voor kort verblijf, voor de 'stijlzoekers': kunst, cultuur en natuurzoekers. Samen met een landschapsarchitect zijn we op dit moment bezig met een ontwerp voor het gebied. Er zullen verschillende varianten voor de landgoed-suites worden ontwikkeld die reageren op het uitzicht, natuur en omgeving.

Het landgoed is gelegen in Natura 2000 gebied en daarom willen we de landgoed-suites natuurinclusief ontwerpen. Een vogelkast, vleermuiskast of bijenkast op de gevel plus een groen dak, en je bent natuurinclusief. Maar wij willen een stap verder gaan en deze natuurelementen opnemen in de gevel als bouwelement, verweven met de architectuur. Groen vervlechten met architectuur in een ritme of vleermuiskasten verborgen in een grafisch grid. Geen losstaand element tegen de gevel plakken dus, maar de natuur verweven in de architectuur en visa versa. Straks is er een landschapskaart waar alle nieuwe suites op getekend staan met daarnaast een tweede laag over die kaart die de nieuwe natuur met zijn bewoners weergeeft.

De startende ontwerper wordt een serieuze samenwerkingspartner in bovenstaande opgave. Atelier Blik hoopt dat de starter vanuit zijn/haar discipline mogelijk nieuwe invalshoeken oplevert, wat kan leiden tot nieuwe inzichten. Dat we samen tot iets nieuws komen wat natuurinclusief bouwen verder brengt. Een product dat verder rijkt dan alleen dit landgoed.



profiel 7

Van aardappelschuur tot test-site voor de kunsten

Radartoren Architectuur

hoofddiscipline:	architectuur
subdiscipline(s):	product-, meubel- en industriële vormgeving
thema's:	rijksmonument, duurzaamheid, kunst
plaats:	Arnhem
website:	http://www.marcohenssen.nl
beoogd start:	voorjaar 2022

samenwerkingspartner

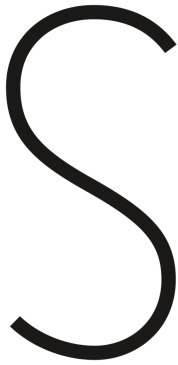
Radartoren Architectuur werkt op het snijvlak van architectuur, kunst en maatschappelijke betrokkenheid in een kleinschaliger, lokale context, nadrukkelijk samenwerkend met andere disciplines – The Yarn, het onderzoekslaboratorium van Hella Jongerius en Omlab, een biobased maakplek en werkplaats – en het agenderen van een sociale agenda (biobased, natuurinclusief, activistisch, DIY).

ontwerpopgave

Radartoren architectuur gaat met het project DeHangar.art een leegstaande rijksmonumentale vliegtuighangarboerderij (1941) met bijbehorende akker transformeren tot een testsite voor de kunsten. DeHangar.art ligt ingeklemd tussen vliegveld Deelen en de culturele Buitenplaats Koningsweg in Arnhem in een rizoommatic landschap en is *off all grids*. We willen DeHangar zelfvoorzienend laten functioneren. Deels uit noodzaak, deels uit ambitie en als voorbeeld voor andere geïsoleerd gelegen (monumentale) gebouwen. Met het oog op het toekomstige culturele programma wordt onderzocht hoe DeHangar en akker autarkisch kunnen worden, en hoe voorzieningen die nodig zijn als autonome objecten vormgegeven kunnen worden.

Het ruimtelijk uitgangspunt voor de voormalige vliegtuighangar is dat wat erin kan, er ook weer uit zou moeten, zodat de 360 m² oppervlakte flexibel te gebruiken is. Ons vertrekpunt is om de noodzakelijke voorzieningen, zoals informatie, keuken, toiletten en energieopslag, onder te brengen in units die mobiel, biobased en natuurinclusief zijn. Onze ambitie is om samen met onze partners op het terrein hier een prototype van te maken op locatie.

De resultaten van het autarkie onderzoek vormen deels de basis voor het ontwerpen van de voorzieningen units. Naast de randvoorwaarden zullen we vooral ook naar de materialisatie, productie en uitvoeringswijze kijken.



profiel 8

Roaming the Black Box

Bakken & Baeck

hoofddiscipline:	digitale cultuur
subdiscipline(s):	interactief en information design
thema's:	emerging technology, machine learning, visual communication
plaats:	Amsterdam
website:	https://bakkenbaeck.com
beoogde start:	januari 2022

samenwerkingspartner

Bakken & Baeck is a technology-driven design studio with offices in Amsterdam, Bonn, London and Oslo. Combining several PhDs in machine learning and hands-on experience with emerging technologies like spatial computing, we apply digital technology and design to develop new internet applications, new modes of interactions, and new ways of working.

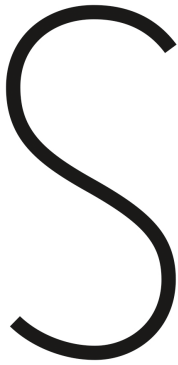
We have been infusing digital design with artificial intelligence (AI), and specifically Machine Learning (ML), for many years. When based on human design principles and verified quality input data, we believe ML offers us the perfect tool to handle complicated patterns and analyse much more information than a human ever accurately could. As a (70+) team of tech-driven designers and design-minded engineers, we aim to create trustworthy ML-driven tools that augment people's abilities in all kinds of complex environments.

ontwerpopgave

How might we develop more awareness and confidence around the technological black boxes we use every day? Today, most of us increasingly rely on algorithmic technologies while understanding less and less about them. The 'algorithm' has become shorthand for explaining a process that we don't understand – that is opaque, almost magical – while having a growing influence over how we navigate the world. This tension only grows as industries strive to produce user experiences that are as seamless as possible, with little need for human intervention or understanding.

While many have written about how machine learning (ML) works, its inner processes are still hard to interrogate. To help others sense, and make sense of, these processes, we want to take a visual approach, and dedicate time to exploring new ways of explaining machine learning that are more compelling, playful, and informative. This way, we hope to create more confidence and awareness around the technological systems most of us use on a daily basis.

Roaming the Black Box is a three month internal project that is dedicated to opening up the black box of machine learning. The design task is to make components of ML easier to understand. We are looking for a self-driven, tech-minded designer to develop a series of visual experiments and prototypes to explain the inner workings of machine learning in a way that is visually engaging and playful, using the media of their choice (e.g., information design, spatial computing, creative coding). This is a task for rapid experimentation, iteration and prototyping. The designer will have access to both a team of experienced engineers and a team of designers who bring years of UX, brand, product and art-direction expertise to the table. This visual exploration will take place alongside research and writing from BB's research team, resulting in a joint digital publication.



profiel 9

Open source template for music videos

Prinsen.Studio

hoofddiscipline:	digitale cultuur
subdiscipline(s):	audiovisueel, online media
thema's:	(live) visuals, open source design, video template, innovatie
plaats:	Utrecht
website:	http://www.prinsen.studio
beoogde start:	februari 2022

samenwerkingspartner

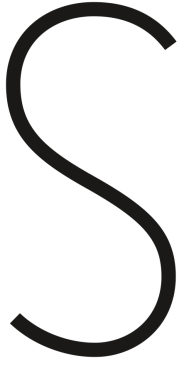
Animatiefilmmaker en visueel kunstenaar Udo Prinsen werkt interdisciplinair tussen film, kunst en wetenschap binnen thema's verwant aan natuur en cultuur. Met zijn bureau staat Udo midden in de animatiesector. Hij fungeert als bruggenbouwer tussen diverse sectoren, en zet zich in om de animatiesector bekend te maken voor het algemeen publiek. Recentelijk heeft hij een platform voor animatiecollega's opgericht, Animation31. Udo ziet binnen zijn ontwerp praktijk meer en meer vraag naar realtime animatie die wordt vormgegeven vanuit templates en reeds bestaande toepassingen.

ontwerpogave

Musici en beeldmakers weten elkaar nog altijd te vinden. Creatief staan ze sterk en begrijpen ze elkaar, maar tegelijk staan ze zakelijk vaak wat wiebelig te balanceren. In de lastige Covid 19-tijd is Udo de samenwerking met muzikanten vaker aangegaan. Om hen te ondersteunen, maar ook om tegelijkertijd nieuwe kansen te onderzoeken. Eén vraag kwam telkens terug: 'Hoe kunnen we deze ruilhandel meer consistent uitbouwen naar een echte samenwerking, zodat we met minimale middelen een maximale impact genereren? En op zo'n manier dat het kwalitatief hoogstaande producten oplevert en alle betrokken partijen er profijt bij hebben?'

Crowdfunding-platform Voordekunst bood Udo in 2020 een plek aan via hun traject 'Leve het Geven', waarin intervisie en coaching aan de basis stonden van de ontwikkeling van nieuwe ideeën. Dit zorgde voor een stevige start van Mini Music Movies, dat nu verder ontwikkelt. Tijdens het samenwerkingstraject van Bouwen aan Talent wil Udo bovenstaande vraag verder onderzoeken met behulp van de nieuwe software Touch Designer. Daarmee zijn grenzeloze mogelijkheden om animatie, kunst, locatie, design, wetenschap, geluid en muziek aan elkaar te koppelen. Unieke impactvolle belevingen zijn het resultaat. Zo kun je illustratie, fotografie, 3D objecten, kleur, vorm, ritme, beweging en geluid op elkaar laten reageren.

Het doel van het experiment is om samen met een startende ontwerper een videotemplate te ontwikkelen voor toekomstige uitingen, waarin een hybride, open source samenwerking tussen media, kunst, design en muziek snel gerealiseerd wordt, om zo budgetvriendelijke unieke video's en live visuals te produceren en cross-over samenwerking te stimuleren.



profiel IO

Live Type

Johannes Verwoerd Studio

hoofddiscipline:	digitale cultuur
subdiscipline(s):	typografie, audiovisueel
thema's:	typedesign, interaction, installation
plaats:	Amsterdam
website:	https://johannesverwoerd.nl
beoogde start:	januari 2022

samenwerkingspartner

Johannes Verwoerd Studio is een ontwerpstudio in Amsterdam. De studio bestaat uit de oprichter zelf die in samenwerking met wisselende partners projecten onderneemt, waaronder andere ontwerpers, programmeurs, muzikanten, kunstenaars en schrijvers (Twan Janssen, Lieke Marsman, Spinvis e.a.). De studio onderzoekt de mogelijkheden van typografie als culturele uitingsvorm, in een tijd waarin de fysieke wereld en het digitale domein steeds vanzelfsprekender in elkaar overvloeien. Taal, beweging en typografie zijn terugkerende elementen die steeds op nieuwe en onverwachte manieren worden gecombineerd en toegepast. Zowel de esthetische als maatschappelijke aspecten van taal en typografie zijn daarbij leidend, resulterend in artistieke en educatieve projecten met uiteenlopende partners.

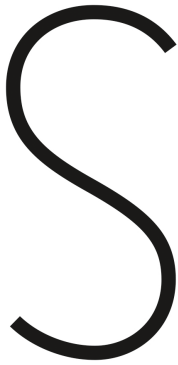
ontwerpopgave

Onze levens spelen zich voor een groot deel af in het digitale domein: we werken, recreëren en communiceren via beeldschermen. Onze beeldverslaving gaat zo ver dat we het digitale beeld vóórbij het scherm laten overvloeien in de fysieke context. Denk aan AR, VR, Google Glass en hologrammen – toepassingen waarin digitaal en fysiek samensmelten. Hoe kan taal, in dit geval het geschreven woord, meebewegen met deze ontwikkeling? Wat is de toekomst van het statische schrift? Welke ontwerp mogelijkheden zijn er om het klassieke font door te ontwikkelen tot een hedendaagse vorm die past binnen de gedigitaliseerde fysieke omgeving?

In dit samenwerkingstraject willen we samen met de startende ontwerper een fysieke installatie realiseren waarin typografie (via beeldscherm of projectie) reageert op de omgeving en gedrag van de bezoeker: een showmodel van een interactief lettertype. Hiermee wordt de fysieke ruimte een interface, en lijkt de grens tussen beeldscherm en echte wereld even te verdwijnen.

We willen om te beginnen de lettervormen koppelen aan aspecten uit de omgeving zoals licht en/of geluid. Johannes Verwoerd Studio zal de technische en interactieve koppeling op zich nemen, en de startende ontwerper zal een eigen Live Font gaan ontwerpen. De fonts zullen na verloop van tijd getest kunnen worden in een fysieke set up, waarbij de startende ontwerper zelf kan bepalen met wat voor software de fonts tot stand zullen komen.

Via trial en error wordt vanuit de breedte toegewerkt naar een beperkter aantal concrete live fonts of fragmenten hiervan. Het traject resulteert in een interactieve installatie waarin een aantal live fonts te zien zijn.



profiel II

How To Design Towards A Regenerative Internet

Stichting FIBER

hoofddiscipline:	digitale cultuur
subdiscipline(s):	coding, audiovisueel
thema's:	internet services, renewables, low-carbon
plaats:	Amsterdam
website:	https://www.fiber-space.nl
beoogde start:	15 januari 2022

samenwerkingspartner

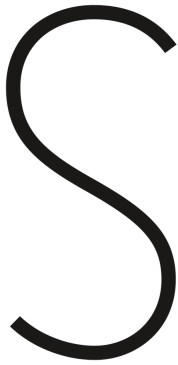
FIBER is een digitaal cultuur platform en festival in Amsterdam, dat op het snijvlak van ontwerp en kunst opereert. Doorlopend werkt FIBER aan het eigen Reassemble Lab; een nieuw meerjarige lab-programma dat actief wil bijdragen aan grote planetaire uitdagingen, door artistieke makers en onderzoekende denkers te ondersteunen bij het maken van prototypes van nieuwe (gezamenlijke) werken én alternatieve manieren van kennisontwikkeling. Partners bij de uitvoering van deze opdracht zijn o.a. design researcher Mick Jongeling, web researcher en decolonial computing expert Abdo Hassan en het team achter het project Solar Protocol (Tega Brain, Alex Nathanson, Benedetta Piantella)

ontwerpopgave

Onder invloed van klimaatverandering verandert onze leefomgeving van een stabiele naar een onvoorspelbare en soms extreem vijandige omgeving. Algemeen bekend is de impact van de mobiliteitssector als grote CO2 vervuiler, maar ook de nu relatief nog onbekende en onbegrepen internet- en digitale media-industrie heeft een enorme invloed. Er wordt gesproken over een 'data warming' als aankomende grootste driver van de klimaatineenstorting. Hierin spelen grote data-bedrijven een centrale rol, maar kunnen burgers en ontwerpers een cruciaal tegenwicht bieden. Door het onderzoek naar alternatieve energieopwekking, distributie, deling en het aanpassen van een ontwerpveld op een ecologische non/low-carbon realiteit, zouden de eerste stappen naar een duurzame toekomst kunnen worden gezet.

FIBER zoekt een talentvolle startende ontwerper om invulling te geven aan een experimenteel ontwerponderzoek, waarin de opwekking, distributie en het gebruik van renewable energie (en uitstoot van CO2) binnen digitale services centraal stelt. Het nodigt een ontwerper met ervaring in coding, design research en als interaction designer/developer uit om samen met onze organisatie en projectteam vorm te geven aan een onderzoek, een mapping en concrete eerste prototype van de ontwikkeling van een nieuwe, ecologische en regeneratieve digitale infrastructuur. Binnen de opdracht komen een inhoudelijk onderzoek, een mapping en daadwerkelijk ontwikkeling van een projectwebsite samen. Dit alles om te streven naar een duurzame manier van de ontwikkeling van webtechnologie, waarin het verlagen van CO2 footprint en bijbehorende serverstructuur worden onderzocht.

Het project zal naast zijn experimentele onderzoekerskarakter ook dienstdoen als kennisdeling voor de bredere creatieve en culturele sector. Hiervoor zal de opgedane informatie worden gedeeld via een online publicatie.



Profiel 12

Bioreceptive Textile Prototypes

Inside Outside

hoofddiscipline:	interdisciplinair
subdiscipline(s):	architectuur, bio design
thema's:	living textiles, plant bio-colonization, interior, circularity
plaats:	Amsterdam
website:	http://www.insideoutside.nl
beoogde start:	januari 2022

samenwerkingspartner

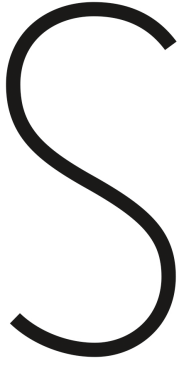
Inside Outside, founded by Petra Blaisse in 1991, is a multi-disciplinary team of architects, landscape- and interior designers. The studio works in a multitude of creative areas, including interior, landscape and exhibition design. The studio's main interest lies in the creation of dynamic, layered and site-specific environments – both inside, outside, and in the in-between. We create spaces that are flexible, adaptable and at times temporary. Textiles, plants, color, light, sound and time are the tools with which we create spaces that are interrelated, soft and hybrid, interacting with specific surroundings and challenging expectations through an often-unexpected use of tactile materials and techniques.

ontwerpopgave

Bioreceptivity was identified as a material quality in 1995. Concrete, ceramics, glass, and cellulose-based materials are currently re-mixed, re-designed to be bioreceptive and tested with prototypes, responding to the urgency to develop future-proof materials that improve the environmental quality of our cities and spaces. By allowing poikilohydric, plant-like organisms, such as algae, fungi, lichens, and mosses, to colonize and grow on building components, inactive and left-over surfaces are transformed into storm water management agents and absorbers of CO₂, nitrogen and pollutants, that are predominant in contemporary cities.

Breathable, responsive, elastic, permeable, porous; our research hypothesis is that textiles can become ideal bioreceptive materials. We intend to work on outdoor and indoor experimental set-ups, testing different textile prototypes, morphologies, porosities, and chemical compositions in interaction with carefully selected epiphytic plant organisms. With this design task, we will focus on material and prototype development at the (micro-)level of the yarn and/or 3D printing powder, aiming to enhance the bioreceptive qualities of our textile structure at the micro-level. A textile normally starts to slowly degrade once it has been installed. On the contrary, a landscape has just been born once planted. In this research, we want to cross-over both fields and their processes, by developing a novel, future-proof textile material. Through design-oriented and practical research, we aim to expand our practice, and push research and applications of sustainable textiles from fashion into architecture.

For this prototyping phase, we want to strengthen our team with a starting designer or maker, who has affinity and experience with scientific research and (bio-)material development, within a design-oriented research project. We are looking for someone, who can offer a fresh perspective and expertise, has experience or interest in connecting (plant & mycelium) biology and design, and is able to bring research and conclusions into practice and hands-on prototyping. Experience with product/material lifecycle mapping and circular supply chain design, would also be a strong asset.



profiel 13

Virtueal: objects in-between the digital and physical

Supertoys Supertoys

hoofddiscipline: interdisciplinair
subdiscipline(s): product-, meubel- en industriële vormgeving, animatie
thema's: object-hybrids, design experiments
plaats: Rotterdam
website: <https://www.supertoysupertoys.com>
beoogde start: half januari 2022

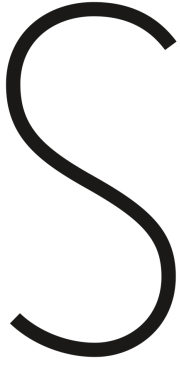
samenwerkingspartner

With Supertoys Supertoys we explore the concepts of metamorphosis and object-furniture-hybrids: the idea of a transformation from one object to another is a theme central in our designs. The freedom of the digital space is crucial for our design process, the vast digital cosmos where everything is possible. Our true motivation is to find ways to express the objects' own existence, digitally and physically, designing objects for what they are and not what they are for.

ontwerpopgave

During the last 1,5 years of the Covid epidemic it became imminent that in the future everybody will spend more time hovering between the digital and the physical world, which will subsequently transform the practice and field of design on a substantial level. In our work we like to blend aspects of real environments with digital elements or the other way around, we think of it as 'the virtueal'. Crossing the boundaries between the digital and physical world back and forth by working with 3d software, VR, AR and working with digital fabrication techniques, is where we feel an immense creative force and potential.

Within the collaborative programme Building Talent we would like to share and explore this potential and share our network with someone who is fascinated by the digital environment and who is versatile in 3d CGI software and animation. For us it would be a great opportunity to collaborate interdisciplinary with a visual artist, ideally longer term, with the goal to show another side of furniture and objects. Since the duration of this collaboration period is three months, we would like to focus on one specific goal which is to explore the power of digital animation versus physical works and the value in living with both.



profiel 14

Online tactiliteit van esthetische bouwmaterialen van afval

StoneCycling

hoofddiscipline:	interdisciplinair
subdiscipline(s):	digital storytelling, interieurarchitectuur
thema's:	architectuur, duurzaamheid, 3D, gamedesign
plaats:	Amsterdam
website:	https://www.stonecycling.com
beoogde start:	januari 2022

samenwerkingspartner

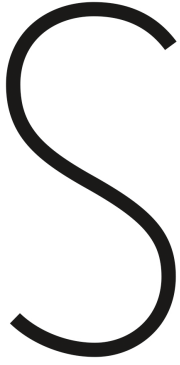
At StoneCycling, we work hard on developing the next generation of high-end, sustainable materials. Our mission is to decrease the world's waste streams - but we refuse to compromise aesthetically. All of our products meet industry standards and can be used for both interiors and exteriors. You can find our WasteBasedBricks all over the world in facades, wall cladding and flooring of high-end, sustainable architectural projects.

In dit project wordt de startende ontwerper begeleid door Tom van Soest, medeoprichter en creatief directeur bij StoneCycling. Binnen StoneCycling is hij verantwoordelijk voor de esthetische productontwikkeling en is hij continu op zoek naar nieuwe kleuren en texturen die gemaakt kunnen worden van afval.

ontwerpopgave

Dagelijks worden er wereldwijd honderden miljoenen samples van esthetische bouwmaterialen verzonden naar consumenten, architecten en interieurontwerpers. Op basis van deze samples maakt de architect de keuze om het materiaal wel of niet toe te passen in een ontwerp. Is de keuze eenmaal gemaakt dan eindigt de sample in de prullenbak. Het verzenden en weggooien van deze samples is enorm belastend voor het milieu, het kost geld en tijd. Dat dit systeem nu zo werkt heeft te maken met de beleving wanneer een materiaal in het echt gezien en gevoeld kan worden. Kleur en tactiliteit spelen een belangrijke rol. Tegelijkertijd zien we dat, met name in de game- en animatiewereld, steeds realistischere werelden ontworpen worden. Werelden die in toenemende mate moeilijker te onderscheiden zijn van de 'echte wereld'.

Middels dit project onderzoeken we of de tactiliteit en offline-ervaring van het vasthouden en voelen van een materiaal, online geëvenaard of overtroffen kan worden, door gebruik te maken van dit soort digitale technieken. We willen een fysieke ervaring digitaliseren: de kleur, structuur en tactiliteit van materiaal van het scherm af laten spatten. Als dit lukt, dan kan het een belangrijke bijdrage leveren aan de snelheid en duurzaamheid van het ontwerpproces voor StoneCycling en vergelijkbare bedrijven wereldwijd. StoneCycling zoekt een startende ontwerper die inzicht kan geven in de mogelijkheden die de technieken uit de 3D- en gamewereld bieden voor het tonen van materialen aan architecten. StoneCycling zal de startende ontwerper inzicht geven in het huidige ontwerp en sales-proces. In welke stap speelt beeld en materiaal nu een rol en welke alternatieven kunnen er bedacht worden? Welk deel van het proces leent zich voor een 3D-weergave en hoe kan een tactiele ervaring gecreëerd worden?



profiel 15

Joy

Bas Kosters Studio

hoofddiscipline:	interdisciplinair
subdiscipline(s):	grafische vormgeving, visuele communicatie, textielontwerp
thema's:	vreugde
plaats:	Amsterdam
website:	https://baskosters.com
beoogde start:	voorjaar 2022

samenwerkingspartner

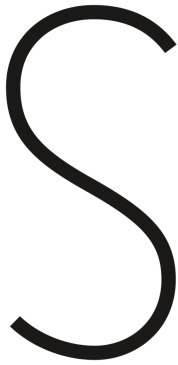
Bas Kosters Studio is het bedrijf dat kunstenaar en ontwerper Bas Kosters – geschoold als modeontwerper – in 2005 heeft opgericht. Met een 360 graden visie heeft hij altijd alles omarmt waarin hij zich wenst uit te drukken en creëert met zijn projecten en shows complete werelden. Hij gebruikt alle mogelijke uitingsvormen: installatie, live action schilderen, muziek, dans, performance, zachte sculpturen en decor, om zijn verhalen zo goed mogelijk tot leven te brengen. Al deze verschillende assets worden ook in samenwerking met commerciële klanten gebruikt om een zo compleet en overtuigend mogelijk resultaat te behalen. Deze aspecten dragen bij aan waar Bas Kosters Studio bekend om staat: maximale output, opulentie, daadkracht en een actieve stellingname. De laatste jaren heeft Bas de weg ingeslagen naar een meer autonome praktijk. De studio wil groeien door met nieuwe mensen te werken aan nieuwe wegen, waarbij steeds meer ruimte is voor onderzoek en dialoog. Zo omarmt Bas research-based en community-based projecten.

ontwerpopgave

Bas Kosters, zijn freelancers en stagiairs doen al een tijd onderzoek naar persoonlijke emoties. In dit nieuwe project Joy gaat het om de emotie vreugde. Vreugde waarnemen is iets waar Bas zich in zijn dagelijks bestaan veel mee bezighoudt. De staat van geluk en waardering, de positieve gedachten zijn soms eerder een streven dan een realiteit. Kan hij deze emotie van vreugde zelf teweegbrengen of hier invloed op uitoefenen?

Samen met een startende ontwerper of maker wil Bas vanuit dit thema een open, visueel en inhoudelijk onderzoek doen dat moet leiden tot een onderdeel van een overkoepelend multidisciplinaire presentatie over vreugde. Vanuit het onderzoek wordt in overleg een richting gekozen en vanuit daar een project uitgevoerd dat aansluit bij wat het Bas Kosters Studio tegelijkertijd ontwikkelt.

Van hem/haar/hen verwacht de studio affectie met het werk van de Bas Kosters Studio en de voor de studio belangrijke uitgangspunten. De mogelijke uitkomsten kunnen verbeeld worden in een verzameling autonome uitingen die samenkomt in een fysieke beleving, een sensorieel landschap. Dat kan met 3D-design, animatie, film, print of surface design, object ontwerp, fotografie, beeldhouwwerk, of installatie. Ook wil de studio onderzoeken hoe dit project niet alleen fysiek, maar ook online beleefd kan worden en wat ervan overblijft, het residu.



profiel 16

City of Social Ecology

Bureau LADA

hoofddiscipline:	interdisciplinair
subdiscipline(s):	social design, digital storytelling
thema's:	inclusivity, regeneration, social ecology
plaats:	Amsterdam
website:	http://www.bureaulada.com
beoogde start:	januari 2022

samenwerkingspartner

Bureau LADA (Landscape, Architecture, Design, Action) is a cross-disciplinary Amsterdam based studio with focus on architecture. Currently active between Amsterdam, Cairo, Zagreb and Venice the practice is testing the social capacity of the discipline through actions, performative and built interventions. Established in 2010 by Dutch-Croatian architect and urbanist Lada Hršak, the studio collaborates with practitioners from the fields of ecology, science, art, heritage, and sociology. The practice operates as multi-lingual collaborative, listening to the sense of urgency and testing 'what design can do'.

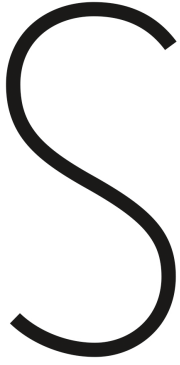
ontwerpopgave

Current urban renewal projects, however 'beautiful' they may appear, frequently sterilize the urban tissue, erasing the existing social, physical and ecological layers. This leads to gentrification, ecological impoverishment, housing crisis, lack of imagination and repetitive spatial cleanliness, as for example in Amsterdam. The 'Woonprotests' that started on 12th September 2021 advocate structural rethinking of the housing policies. 'City of Social Ecology' application addresses this kind of urgency, urgency for a more layered approach to urban renewal with the ambition to re-evaluate the social and ecological characteristics of an existing site, forwarding the social agency of the architectural discipline.

Positioning the discipline within a larger field of spatial ecology, material and species flows. Profiling those flows as input and body of knowledge to operate with. The study aims to look into and introduce additional sense of 'values' or layers previously not counted with, invisible layers, adding them to traditional urban renewal practices. This may lead to adjusting the policies, practices and a more inclusive renewal process.

The proposal is to feel, listen and investigate the present (future or lost) values of the case study sites, feel the energy and imagination of the site. Focusing on case studies in Amsterdam Noord and the future refurbishment of our current studio space: the LTS complex at De School in Amsterdam West. Methodology contains interviews with the engaged parties (Verdedig Noord, citizens, city ecologist, developers and sociologists) digital understanding and deep looking into species and places. The ambition is to uncover and visualise social, ecological and material 'footprints' engaged in such a process. Hopefully registering a set of 'new' tools and topics. Topics that would be shared with the instances engaged in the process as well as the policy makers.

The chosen designer may bring new and alternative elements to this proposal, hopefully from the fields of digital culture and sociology. The full scope of the project would be defined in the collaboration with the chosen partners.



profiel 17

Architectuur als dienstverlening, een deeleconomie waar welvaart plaats maakt voor welzijn

DOOR architecten

hoofddiscipline:	interdisciplinair
subdiscipline(s):	social design
thema's:	circulariteit, sociale duurzaamheid, deeleconomie
plaats:	Amsterdam
website:	https://doorarchitecten.nl
beoogd start:	januari 2022

samenwerkingspartner

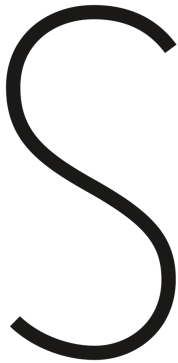
DOOR architecten is in 2014 opgericht door Saskia Oranje en Karin Dorrepaal, en bestaat nu uit een hecht team van 18 vakmensen die doen waar ze goed in zijn en waar ze van houden. Als bureau zijn we sterk sociaal geëngageerd. Dit betekent dat de bedrijfsbeslissingen niet alleen worden gebaseerd op economisch rendement, maar ook naar de ecologische en sociaalmaatschappelijke gevolgen ervan. Sociale duurzaamheid en circulariteit zitten in ons DNA. Een fijne buurt, fit werken, goed wonen, gezond leven. In balans met de natuur. Voor DOOR draait architectuur om het verbinden van mens, milieu en maatschappij.

ontwerpopgave

Betaalbaar wonen in de stad lijkt voor steeds meer mensen onmogelijk: tekort aan sociale huurwoningen, het aantal daklozen is in tien jaar verdubbeld, en starters en middeninkomens vallen tussen wal en schip. We zijn op zoek naar een alternatieve manier van saamhorigheid waar een gebouw financieel ruimte biedt voor degene die dit het meest nodig hebben. Wij zien veel potentie in het fenomeen deelsystemen. In een deelcultuur nemen individuen deel aan duurzame praktijken van saamhorigheid die gekenmerkt worden door co-creatie, co-beheer, mede-eigendom en co-consumptie van middelen. Het gaat hierbij veel minder over het individuele belang en veel meer over het collectieve belang. De vraag is echter of we deze deelcultuur kunnen terugbrengen in een woonvorm die ervoor zorgt dat de balans tussen welvaart en welzijn teruggebracht wordt. Maar dit concept moet ook de financiële ruimte bieden voor degene die dit het meest nodig hebben.

Met dit onderzoek willen we in beeld brengen welke ontwerpprincipes een positieve invloed hebben op het gevoel van saamhorigheid en ook op de betaalbaarheid van een woning, een woongebouw, en de directe omgeving kan waarmaken. Hiermee beogen we toe te werken naar een hogere emotionele (sociale), ecologische en economische waarde op de lange termijn.

Wij zouden graag het experiment willen aangaan. We willen inzichten opdoen die verder gaan dan architectonische benadering. We hebben ook de input nodig van uit de sociologie: iemand die midden in de samenleving staat en vanuit een wetenschappelijke blik kan bekijken hoe deze maatschappelijke vraagstukken precies ontstaan en wat hieraan te doen is. Daarnaast is er de economische invalshoek, want hoe kunnen we ervoor zorgen dat een woonconcept betaalbaar is en het financiële ruimte biedt. Het moet meetbaar worden (sociaal ondernemerschap, economie, bestuur en organisatie).



profiel 18

Digitaal Ambacht met Keramiek

Studio RAP

hoofddiscipline:	Interdisciplinair
subdiscipline(s):	productontwikkeling, coding
thema's:	digitale fabricage, keramiek, 3D-printen
plaats:	Rotterdam en Makkum
website:	http://www.studiorap.nl/
beoogd start:	januari 2022

samenwerkingspartner

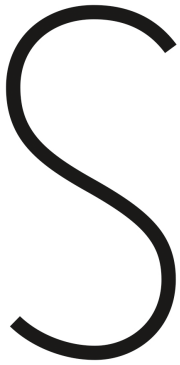
Studio RAP is een architectenbureau waar we de kracht van computational design combineren met innovatieve digitale fabricagemethoden. Ons team bestaat uit architecten, ontwerpers, robotici, programmeurs en onderzoekers. Samen verkennen we innovatieve technologieën en proberen we de manier waarop we architectuur ontwerpen, produceren, beheren en bouwen te verbeteren. We zijn gevestigd in Rotterdam waar we ons omringen met robots in een industriële sfeer waar we uitdagende architectuur kunnen ontdekken en realiseren.

ontwerpogave

Studio RAP stelt zich een rijk gedecoreerde, expressieve en betaalbare architectuur voor. De studio wil dit realiseren met 3D-geprinte gebouwen en onderdelen. Door te produceren met een digitaal printproces wordt het mogelijk om een hoogwaardige producten te realiseren tegen lagere kosten dan wanneer deze met de hand worden gemaakt. Door deze inzet van 'digital craftsmanship' wordt een rijke architectuur bereikbaar voor een breder deel van de samenleving. Deze nieuwe producten vragen natuurlijk wel om een nieuw soort vormgeving, die aansluit bij het printproces en de vormgeving in de hedendaagse maatschappij.

Studio RAP heeft een techniek ontwikkeld waarmee op grote schaal 3D-geprint keramiek geproduceerd kan worden. Studio RAP nodigt een startende ontwerper uit om samen te onderzoeken hoe een 3D-geprint keramische gevel eruit kan komen te zien. Dit willen we bewerkstelligen door een ontwerpend onderzoek op het gebied van 3D-geprinte geveldelen. Het onderzoek bestaat uit een feedback-loop tussen ontwerp enerzijds en digitale productie anderzijds. We vragen de startende ontwerper om in dit speelveld te werken aan ontwerpen en prototypes. Daarin zoeken we naar hedendaags ontwerp, hoge technische haalbaarheid en betaalbare oplossingen.

Je verdeelt je tijd over het kantoor en onze robot-werkplaats. Daarmee heb je afwisselende dagen en zie je snel resultaat van je ontwerpkeuzes. Je maakt tijdens de samenwerking gebruik van onze kleiprinter in de robot-werkplaats. Met dit imposante apparaat printen we prototypes van ontwerpen. Een hands-on mentaliteit is hiervoor vereist, je moet niet bang zijn om af en toe vieze handen te krijgen. Van de startende ontwerper wordt verwacht interesse te hebben in digitale fabricage en innovatieve ontwerprichtingen. Ervaring met 3D-printen is een pré, maar kan ook iets zijn om te leren tijdens de samenwerking. We zoeken een aanpakker met een sterke grafische achtergrond, een conceptuele denkwijze en een hands-on mentaliteit. Ervaring met architectuur is geen vereiste.



profiel 19

The Anoiksis Map

roomforthoughts

hoofddiscipline:	interdisciplinair
subdiscipline(s):	art-science, digital storytelling
thema's:	zorgverlening, geestelijke gezondheid
plaats:	Nederland
website:	www.labyrinthpsychotica.org en www.roomforthoughts.org
beoogde start:	januari 2022

samenwerkingspartner

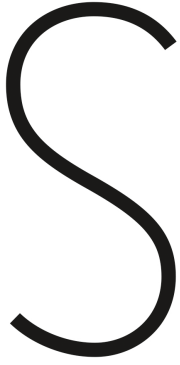
Roomforthoughts is een bedrijf en artistiek onderzoekskunstpraktijk dat de positie inneemt dat we vooral samen de waarde van kunst in de maatschappij tot een recht kunnen brengen. Dr. Jennifer Canary (PhD) – installatie kunstenaar en artistiek onderzoeker – is oprichter van Roomforthoughts. Jennifers werk draait om het begrijpen van gedachten en hoe deze ons handelen bepalen. Ze heeft veel ervaring in het samenbrengen van 'stakeholders' om subjectieve ervaringen van mentale ervaringen beter te begrijpen, te normaliseren, en in samenwerking met academische en artistiek methodes onderzoek uit te voeren om gezamenlijk innovatief hulpgereedschap te ontwikkelen.

ontwerpogave

Ken je dat gevoel: 'Nou, daar begrijp ik niks van!' Zodra je iets niet begrijpt is er een empathiekloof. Nieuwsgierig zijn naar iets wat je niet begrijpt is lastig. En zeker als het gaat om heftige, vaak emotionele ervaringen. Het gevaar bestaat dat je stigmatiseert, of de situatie erger maakt. Je bent daarom vaak ook bang om iets verkeerd te zeggen en te doen. En tegelijkertijd is er iemand die zich onbegrepen voelt en niet erover durft te praten. Angst overheerst ons vermogen om nieuwsgierig te zijn of om hulp te vragen. Tegelijkertijd is gezien en gehoord worden cruciaal voor empathie. Hoe overbrug je deze kloof?

Wij hebben na jaren artistiek onderzoek een theorie en methode ontwikkeld die nieuwsgierigheid en verbeelding stimuleert. Onze methode is een soort mind-map voor ultieme empathie bestaande uit vijf vraaggebieden. Deze unieke methode moet nu in een designvorm gegoten worden, een letterlijke schatkaart, zodat deze op verschillende manieren op speelse wijze ingezet kan worden voor de verschillende doelgroepen. Wordt dit een digitale app? Een echte digitale schatkaart (HTML) die individueel in te zetten is maar ook een tweedaagse interactieve cursus? Of alle drie? Wij hebben veel goede ideeën, maar hebben een frisse blik nodig in de vertaalslag.

Jij helpt bij het maken van een digitale vertaalslag van deze functioneel artistieke theorie 'The Anoiksis Theory/The Anoiksis Map' naar een professioneel educatief all-round serviceproduct. Jij helpt ons met het ontwikkelen van een vorm. Je leert, kijkt, luistert en helpt ons in wekelijkse designsessies een vertaalslag te maken naar een bruikbaar prototype dat praktisch ingezet kan worden. Jij voelt je thuis in een of meerdere van deze gebieden: Unity, game-design, systems design, thought design, educatie design, graphic design en/of service design. Je bent flexibel, nieuwsgierig, en houdt van storytelling. Je werkt goed zelfstandig maar bent ook een team-player. Draag je een stigmatiserend label? Dan ben je meer dan welkom!



profiel 20

Woolfiller recycled

Heleen Klopper

hoofddiscipline:	vormgeving
subdiscipline(s):	productontwikkeling, textielontwerp
thema's:	duurzaamheid, reparatie, circulariteit
plaats:	Amsterdam
website:	http://www.woolfiller.com
beoogde start:	januari 2022

samenwerkingspartner

Vroeger werden gaten in wollen kledingstukken met de hand gestopt, tegenwoordig wordt een kledingstuk met gaten vaker weggegooid. Heleen Klopper bedacht Woolfiller om van kledingreparatie een participatieve en duurzame praktijk te maken. Woolfiller bestaat in de vorm van een werkstation en als doe-het-zelf pakket met gekaarde wol in diverse kleuren, een stuk schuimrubber en twee viltnaalden. Woolfiller won de New Material Award in 2009. Time Magazine riep Woolfiller uit als een van de vijftig beste uitvindingen van 2010.

ontwerpogave

In de twaalf jaar dat Woolfiller bestaat heeft zich een aardige berg gevormd van restanten wol die te klein zijn voor de doe-het-zelf pakketten, soms enigszins vervilt en daarom niet aantrekkelijk meer. De berg nodigt uit tot hergebruik. Welke regie nemen we hierin?

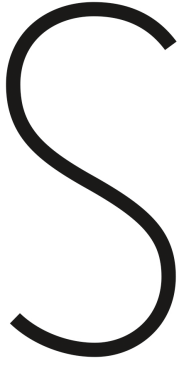
Drie onderwerpen staan alvast op de agenda:

1. Elk jaar produceren Nederlandse schapen 1,5 miljoen kilo wol die voornamelijk als afval wordt beschouwd. Hoe kunnen we bijdragen aan een herwaardering van Nederlandse wol?
2. Samenwerking met kringloopwinkels: Hoe kunnen we nog meer nieuwe wegen naar hergebruik creëren?
3. Dóórgebruiken en kwaliteit: Hoe kunnen we nog meer mensen interesseren voor repareren, voor maken, voor kwaliteit – en wat is dat dan?

We zullen de ontwerpogave gezamenlijk uitwerken. Al doende. Trial and error. (Her)kaarden, spinnen, breien, weven, vilten – veel technieken hebben we in of dichtbij huis. Daarnaast zullen we in gesprek gaan met schapenhouders en wolspecialisten.

Er zijn al contacten met twee ambitieuze kringloopwinkels. We zullen onderzoeken of en op welke manieren samenwerking mogelijk is. Kunnen we een of meerdere in het oog springende acties verzinnen om nog meer mensen te interesseren voor repareren?

We zoeken een startende ontwerper met een innovatieve kijk, die kan zorgen voor meer impact en een artistieke ontwerpinvulling. Naast gevoel voor kleur- en materiaalgebruik en kennis van textieltechnieken, is gevoel voor communicatie en marketing een pré.



profiel 21

footprint 1850

STUDIO INEKEHANS

hoofddiscipline:	vormgeving
subdiscipline(s):	product-, meubel- en industriële vormgeving, art-science
thema's:	footprint, duurzaamheid, wonen
plaats:	Arnhem en mogelijk Berlijn
website:	https://www.inekehans.com
beoogd start:	februari 2022

samenwerkingspartner

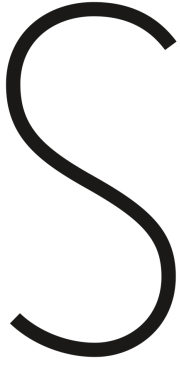
Ineke Hans heeft ervaring als ontwerper van meubels en producten, zowel in kleine series als industrieel, digitaal en met gemeenschappen. Projecten voor Fogo Island in het noorden van Canada (2013), de constatering dat er in de wereld van productontwerp een aantal zaken 'scheef' gegroeid waren, en vragen over de impact van design en veranderingen die in de loop van de jaren werden waargenomen, waren aanleiding om in 2015 de 'London Salons' te starten: een persoonlijke onderzoek naar de toekomst van meubelontwerpen en de veranderende positie van de ontwerper. Het pamflet 'Explore & Act', en expo's met voorbeelden in welke richtingen gedacht kan worden, sloten deze salons af.

ontwerppoging

Het Marker vissershuisje (1850) en Gerrit Rietveld's vakantiewoninkje (1950) in het Nederlands Openluchtmuseum (NOM) zijn aanleiding voor het ontwerpen van een 'vakantiehuisje 2050 met 1850 footprint'. 1850 als het geschatte bouwjaar van het vissershuisje, maar ook als het begin van het zogenaamde Antropoceen. Beide huisjes zouden we tegenwoordig 'off-grid' noemen. Van het Markerhuisje is een totale inventarislijst bekend en ook over traditionele bouw heeft het NOM veel kennis. Deze zal leidraad zijn voor het nieuw te ontwerpen huisje, samen met relevante kennis en methodes van nu.

Footprints kun je uitrekenen, maar de waardes worden ook bepaald door de info die je ervoor invoert. Vaak is het daardoor moeilijk om door de bomen het bos te zien en zijn eindwaardes vrij abstract voor gebruikers. Dit project wil concreet maken wat een lagere footprint eigenlijk betekent voor ons dagelijks leven en hoe hoog die is in vergelijking met het verleden. Een grondig onderzoek heeft tot doel een breed publiek inzicht te geven in waardes, maar ook in verhalen en wetenswaardigheden over materialen en productiemethodes vroeger en nu, ons consumptiegedrag en keuzes die we kunnen maken. Naast deze info kun je dat fysiek ervaren door een kort verblijf in het huisje, waarbij je keuzes maakt over wat je in jouw leven echt nodig hebt.

Met curator Annemartine van Kesteren van Museum Boijmans van Beuningen loopt een plan om gekoppeld aan de tentoonstelling 'De Afbreekeconomie' talks te organiseren met ontwerpers, producenten, consumenten en beleidsmakers onder de titel: 'Designers & Makers, Users & Shakers'. Wat hebben deze vier partijen nodig en wat kunnen zij voor elkaar doen om onze economie anders te organiseren? Het uit te voeren footprint onderzoek zou hier licht kunnen werpen op andere manieren van consumeren en produceren.



profiel 22

Solar Search

Marjan van Aubel

hoofddiscipline:	vormgeving
subdiscipline(s):	product-, meubel- en industriële vormgeving
thema's:	Solar Design, productontwerp, technische uitvoering
plaats:	Amsterdam
website:	http://marjanvanaubel.com
beoogde start:	januari 2022

samenwerkingspartner

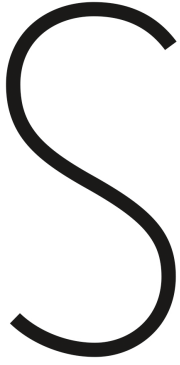
De studio van Marjan van Aubel is een interdisciplinaire plek die aan verschillende vraagstukken werkt op het gebied van zonne-energie. Dit varieert van architectuur tot aan het integreren van energie in zelfvoorzienende lampen. De studio heeft kennis van verschillende technieken en werkt veel samen met andere partijen uit de industrie. Een nieuwe techniek waar de studio mee werkt zijn OPV: organische circulaire zonnepanelen die flexibel en transparant zijn. Naast Marjan van Aubel zal de ontwerper worden begeleid door Anne Huijnen. Anne is sinds drie jaar werkzaam bij de studio en is als solar designer betrokken bij het ontwerp van het dak van de wereltentoonstelling, een grote architectonische solar installatie in New York en heeft het laatste solar product ontwikkeld.

ontwerpopgave

De energietransitie is een urgent vraagstuk dat vele oplossingen nodig zal hebben en waarin design een belangrijke rol speelt. Zullen we in de toekomst een ontwerp als niet-compleet zien als deze niet zijn eigen energie opwekt? Solar Energie wordt nu gezien als iets technisch. Hoe kunnen we dit beter integreren in alledaagse gebruiksvoorwerpen zodat het een onderdeel wordt van onze leefomgeving? Hoe krijgen deze ontwerpen een meer menselijke en emotionelere waarde? De studio heeft een aantal producten op het oog waar zonne-energie in verwerkt kan worden zodat dit zelfvoorzienende producten worden.

Samen met de studio zal jij als ontwerper twee producten naar een volgend niveau brengen: een parasol, die nog in de conceptfase zit, en een lichtgevend zonnepaneel dat je voor het raam hangt, waarvan al een aantal werkende prototypes zijn gemaakt. Criteria voor beide producten zijn circulariteit, kosten, schaalbaarheid en uitvoering. Voor beide producten zal gebruikgemaakt worden van een derde generatie zonneceltechniek: organische, lichtgewicht gekleurde zonnepanelen (OPV). Er zullen prototypes en testen gemaakt worden en het is een hands-on proces waarbij we veel met de industrie en partners werken.

De studio zoekt een startende ontwerper met een technisch oog die concepten kan ontwikkelen tot werkende prototypes. De studio kan de faciliteiten bieden voor deze samenwerking. Er zal een open en onderzoekende houding van beide partijen nodig zijn. Productontwerp is een vereiste voor het mechanische gedeelte. Ervaring met het ontwikkelen van hard en software is geen must, maar wel handig voor de snelheid van het project omdat we met consumer electronics werken. Samen met de studio zal de ontwerper het proces doorlopen van het ontwikkelen van modellen en testen tot een technisch haalbaar product dat geproduceerd kan worden. De startende ontwerper zal kennis over zonne-energie opdoen, maar heeft zelf ervaring met het ontwikkelen van een product. De samenwerking bestaat uit het uitwisselen van kennis en het samen ontwikkelen van nieuwe solar producten.



profiel 23

De Urban Jungle

Studio Kars + Boom

hoofddiscipline:	vormgeving
subdiscipline(s):	interieur- en ruimtelijk ontwerp
thema's:	parametrisch ontwerpen, circulaire bouw, openbare ruimte
plaats:	Utrecht
website:	http://www.karsenboom.com
beoogde start:	januari 2022

samenwerkingspartner

Met Studio Kars + Boom bundelen Cynthia en Kevin al elf jaar hun krachten. Wij creëren illustratief vormgegeven verhalen: speelse producten, objecten, installaties, mapping en prints. Met onze ontwerpen creëren we nieuwe werelden waarin we anderen laten lachen, stilstaan, kijken, spelen, verwonderen en ontdekken.

In ons werk geloven we in de multidisciplinaire aanpak van een ontwerpogave. Waarbij we de ontwerpogave aanpakken vanuit een illustratief, grafische invalshoek. Daarbij laten we ons niet graag vangen binnen dit kader en gaan we opzoek naar andere vormen en disciplines om het totale verhaal vanuit een verrassend perspectief vorm te geven.

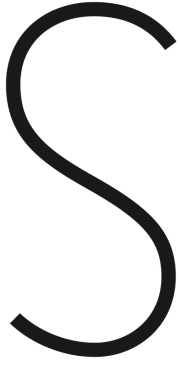
ontwerpogave

De Urban Jungle met de stad als speelveld. Studio Kars + Boom wil samen met een startende ontwerper het veld van de openbare ruimte onderzoeken met de discipline vormgeving, vanuit vorm en beeldtaal. Met nieuwe ogen willen zij naar deze ruimte kijken en werken aan een interactieve installatie die aanzet tot verwondering en verrassing door middel van een verhalend karakter.

Tijdens Covid-19 is onze buitenruimte veel belangrijker geworden. We zijn vaker thuis waardoor we de buitenruimte zijn gaan herwaarderen. Een perfecte uitdaging voor ons als studio om samen met een startende ontwerper deze ruimte opnieuw te onderzoeken, met vragen als: is er in de verstedelijking in Nederland wel voldoende aandacht geweest voor openbare plekken en esthetiek? Hoe kunnen wij in de buitenruimte opnieuw leren ontdekken en verwonderen? Hebben we de buitenruimte eigenlijk genoeg op waarde geschat in het verleden? Dit zullen we samen met de ontwerper in onderzoek vastleggen door middel van field en deskresearch. We zullen hierbij ook kijken over de grenzen. Omdat in andere landen al vaker vanuit andere disciplines naar de buitenruimte gekeken wordt.

Van hieruit zullen we starten met een concept en ontwerp voor een installatie die aanzet tot verwonderen, ontmoeten en interactie in de openbare ruimte. Vanuit de illustratieve verhalende invalshoek, waarmee we de bezoeker even mee kunnen nemen naar een andere wereld.

De Urban Jungle is kortom een interactieve installatie in de buitenruimte met als doel jong en oud even stil te staan en actief te laten verwonderen in de verstedelijking van Nederland. We willen de verwondering en verrassing onderzoeken vanuit vorm en beeldtaal samen met de startende ontwerper.



profiel 24

Rope

Isaac Monté

hoofddiscipline:	vormgeving
subdiscipline(s):	lichtontwerp, productontwikkeling
thema's:	materialen, handwerk, ambacht, kunstinstallatie
plaats:	Rotterdam
website:	https://www.isaacmonte.nl/
beoogd start:	begin 2022

samenwerkingspartner

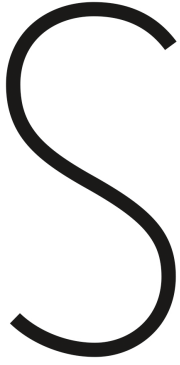
Sinds mijn opleiding als product designer aan de Willem de Kooning Academie heb ik een fascinatie gehad voor ongebruikelijke materialen, hoe ik die kan manipuleren om die uiteindelijk weer te gebruiken voor een toepassing als product of interieur. Hierbij laat ik me leiden door de mogelijkheden en beperkingen van het materiaal. Met deze nieuwe materialen poog ik andere ontwerpers te inspireren en de eindgebruiker te verbazen en verrassen met ongebruikelijke materialen in nieuwe toepassingen.

ontwerpogave

In de onderzoeksfase van mijn andere projecten maak ik regelmatig gebruik van touw om schetsmodellen te maken. Voor dit nieuwe project wil ik touw en licht de hoofdrol laten spelen. Dus van een techniek die ik normaal gesproken gebruik om schetsen te maken, naar een materiaaltoepassing en materiaalmanipulatie voor lichtgordijnen en lichtsculpturen. Door gebruik te maken van verschillende knooptechnieken wil ik unieke en site-specific lichtobjecten te maken. Met het project wil ik onderzoeken hoe licht op nieuwe manieren in het interieur gebracht kan worden in de vorm van een sculptuur, object of gordijn. Verder gaat mijn fascinatie ook uit naar hoe touw het licht kan breken en filteren, en hoe de intensiteit van het licht beïnvloed kan worden door het touw op verschillende manieren te knopen en te spelen met de densiteit. De bedoeling is om te experimenteren met verschillende manieren van vlechten, met verschillende diktes en met verschillende kleuren om de breking van het licht te beïnvloeden en door middel van het touw een filter te creëren. Met het project wil ik een combinatie maken van ambacht en technologie, door het weven van touw te combineren met licht.

Het gebruik van touw komt vanuit een fascinatie voor zeemanstechnieken en bondage. Bij beiden wordt ook vertrokken vanuit een basismateriaal (touw), wat door middel van verschillende manipulaties (knopen) vertaald wordt in een eindproduct. Een arbeidsintensief proces dat schijnbaar eenvoudig is, maar door de herhaling en verscheidenheid aan technieken vertaald wordt in een intrigerend object. Ook in mijn eigen projecten gebruik ik het manipuleren van een basismateriaal om tot een eindproduct te komen.

Bij de ontwikkeling van nieuwe materialen en technieken hoort een proces van trial en error, van veel experimenteren en ontwerpkeuzes maken. Ik verwacht van de startende ontwerper kennis van handwerk en textiele technieken, inzicht in de combinatie van kleur, materiaal en licht. Verder ben ik op zoek naar iemand met een gedreven instelling om een veelheid aan experimenten te maken, een kritische instelling om op de verschillende experimenten te reflecteren, een creatieve instelling om een selectie om te zetten in ontwerpen en een ondernemende instelling om het eindproduct publiek te maken.



profiel 25

New Watersystems

Studio Bernhard Lenger

hoofddiscipline:	vormgeving
subdiscipline(s):	social design, grafische vormgeving, visuele communicatie
thema's:	water, sustainability, social design, human rights
plaats:	Eindhoven
website:	https://www.bernhardlenger.com/
beoogd start:	januari 2022

samenwerkingspartner

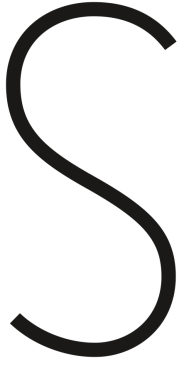
Studio Bernhard Lenger is a communication and social design studio supporting local governments, NGOs, and businesses to stimulate action within social transitions. Within the studio, I research and design strategies to understand the social and environmental transitions we will have to go through. Outcomes range from events or tools to communication campaigns that bring people together and encourage them to take action.

ontwerpopgave

With the changes occurring in the climate, we will have to adapt not only our environment but as well our behavior, systems, and the policies that guide our society. The current system allowed the optimization of the quality and distribution of water. Still, it seemed to have no other role for the public besides consumers. A variety of campaigns has been made to communicate to the public to use water more sparingly or to adapt gardens to increase the capacity for rainwater to be absorbed by the soil. A lot of communicative efforts are directed towards the current consumer to act.

Nevertheless, suppose we want to enable the public to act. In that case, we need to allow the public to take different roles and relationships with water. Within this research, Studio Bernhard Lenger is analyzing the current water system and how structural changes and communication can reintroduce the feeling of (co-)ownership within the public. The project aims to develop a model and the necessary tools to allow the public to see themselves not as a consumer but as a caretaker, a protector or maybe even a (co-)owner of water. Furthermore, it will create an overview of the public's roles surrounding caring for drinking water, lakes, rivers, or the ocean. With the overview, we can speculate on new forms of water systems and visualize the possibilities arising once we stop the commodification of water.

Within this collaboration, I want to continue the research and visualize a new systematic water model. Together with the starting designer, I want to bring the research to a more applied level. Therefore, we will show the opportunities that appear once we move away from a purely service-orientated approach. Due to the past year's research, experts from Waterschap de Dommel, Province Noord Brabant, Gemeente Eindhoven, and the Embassy of Water will be involved as advisors for the continuation of the research.



profiel 26

Controversie

VANTOT

hoofddiscipline:	vormgeving
subdiscipline(s):	stedenbouw, productontwikkeling
thema's:	duurzaamheid, inclusiviteit, technologie
plaats:	Eindhoven
website:	http://www.vantot.com
beoogde start:	januari 2022

samenwerkingspartner

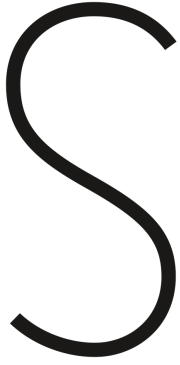
VANTOT is een ontwerpstudio die technologie implementeert in ruimtelijke opgaven. Veel openbare ruimte wordt ingericht vanachter een bureau. Dit is precies wat wij niet willen. Wij zijn met onze installaties opzoek naar dynamiek in de openbare ruimte, naar verwondering, naar verrassing, naar efficiëntie én dagdromen, naar leefbaarheid, naar duurzaamheid, naar verrassende combinaties. Hierover ontwikkelen wij een eigen visie en creëren we voorbeelden met behulp van de kennis van o.a. de onderzoeksgroep van de Technische Universiteit Twente.

ontwerpopgave

Veel Smart City initiatieven gaan ervan uit dat technologie universeel voordelig is, en bieden visies en projecten die ideale oplossingsgerichte toekomst vertegenwoordigen. In de praktijk kan slimme technologie, net als bij elke andere sociaal-technologische ontwikkeling, belanghebbenden machtigen of ontkrachten, uitsluiten of insluiten. Wanneer deze perspectieven conflicteren, ontstaan er controverses. Wat gebeurt er wanneer we deze controverses als uitgangspunt nemen om zo een verantwoorde toekomst te ontwerpen, ethische reflectie aan te moedigen en lokale betrokkenheid te stimuleren?

We willen met een tastbare visie komen op ontwerpen binnen de Smart City, waarin we concrete voorbeelden kunnen ontwikkelen en een mogelijke toekomst kunnen visualiseren. Dit kan absurd zijn en/of concreet en realistisch. 'Smart City', 'Design' en 'Duurzaamheid' zijn container begrippen, waardoor het heel belangrijk is gebleken dat je goed uitlegt hoe wij dit zelf zien. Wij willen mee vormen wat dit in onze ogen moet zijn, en om dit te doen moet je heel helder en goed communiceren hoe je dit ziet en een visie hier rond maken. We willen hiervoor een communicatietool ontwikkelen. We ontwikkelen hiervoor een eigen visie, om hiermee vervolgens in contact te komen met beleidsmakers en het grote publiek om hen bij dit vraagstuk kunnen betrekken en inspireren. Een belangrijk onderdeel is het zoeken en creëren van voorbeelden (ontwerpen) en toepassingen die hierbinnen passen.

We zullen in eerste plaats deze visie onderzoeken en vervolgens beschrijven, al snel zullen we omschakelen naar het ontwikkelen en zoeken naar concrete bestaande voorbeelden & eigen voorbeelden creëren om deze visie te ondersteunen. We gaan dit onderzoek vervolgens verbeelden via een manier die de ontwerper samen met ons bepaald. Dit kan van alles zijn: fotografie, video's, animaties, etc. Zolang ze de visie ondersteunen en onszelf en onze beoogde doelgroep inspireren. Hiermee draagt het bij aan het maatschappelijk vraagstuk en gaan ze functioneren als communicatietools. We gaan een wereld rond onze Smart City creëren met een hands-on onderzoek, waardoor we de beleidsmakers en het grote publiek kunnen betrekken en inspireren. Dit onderzoek gaan we ook presenteren.



profiel 27

Identiteit Het Paleis van Typografisch Metselwerk

Richard Niessen

hoofddiscipline: vormgeving
subdiscipline(s): grafische vormgeving en visuele communicatie
thema's: identiteit, engagement, verbeelding
plaats: Amsterdam
website: <http://www.richard-niessen.nl>
beoogde start: januari 2022

samenwerkingspartner

Het doel van Het Paleis van Typografisch Metselwerk is om een pleidooi te houden voor de rijkdom en diversiteit van de grafische talen en hun waarde binnen onze samenleving. Een plek waar de intrinsieke functie van grafisch ontwerp kan worden benadrukt, een collectief (ingebeeld) gebouw dat geheel in het teken staat van de noodzakelijke overvloed, poëzie en uitweidingen van het ambacht. Deze missie van Het Paleis van Typografisch Metselwerk komt tot uiting in tentoonstellingen, publicaties, lezingen en andere initiatieven, waaronder een encyclopedische website. Het is begonnen als een persoonlijk initiatief van Richard Niessen, maar ondertussen hebben meer dan 40 andere grafisch ontwerpers een bijdrage geleverd aan dit unieke 'Gesamtkunstwerk'.

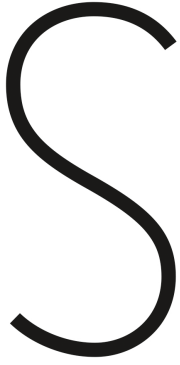
ontwerpopgave

Identiteiten van instituten zijn veelal puur instrumenteel en een visuele vorm van imago-management. Deze visuele identiteiten brengen alle communicatie op één lijn en creëren een cosmetische 'façade' die tussen de zender en de ontvanger staat, waardoor een dialoog onmogelijk wordt.

De 'Gang van het Subjectieve Narratief' in Het Paleis van Typografisch Metselwerk volgt de fascinerende rode draad die begint met de explosie van toegepaste kunst in de vorm van affiches in de openbare ruimte aan het eind van de negentiende eeuw. Kunstenaars lieten zich inspireren door deze massacultuur en vervolgens begonnen de eerste pioniers de toegepaste kunst als politiek wapen te gebruiken. Uit deze invloeden ontwikkelde in de naoorlogse jaren Hendrik Tomaszewski zijn ontwerpen voor de Poolse film posters. Zijn poëtische aanpak kun je zien als het begin van de persoonlijke reflectie van de ontwerper (het subjectieve narratief) in de grafische vormgeving.

Het Paleis heeft een verzameling aangelegd van afficheontwerpen waarin de makers zich door middel van geëngageerde, poëtische beelden en typografieën hebben laten horen. Wat opvalt in deze collectie is dat deze manier van werken een draad vormt die telkens in een cluster van de tijd naar boven komt, om vervolgens weer voor jaren te verdwijnen.

Het Paleis van Typografisch Metselwerk zou graag samen met de startende ontwerper een identiteit ontwikkelen waarbij deze 'rode draad van het subjectieve narratief' opgepakt wordt. Het is benieuwd hoe een identiteit reflexief kan zijn, meerdere dimensies kan hebben, en de tekortkomingen, de vragen en de onzekerheden van een instelling kan weerspiegelen. Kan een instituut met meerdere stemmen spreken? Kan het op de hak genomen worden?



profiel 28

Growth

Kossmanndejong

hoofddiscipline:	vormgeving
subdiscipline(s):	tentoonstellingsontwerp, scenografie
thema's:	groei, reizende tentoonstelling door Europa
plaats:	Amsterdam
website:	https://www.kossmanndejong.nl/nl/
beoogde start:	januari 2022

samenwerkingspartner

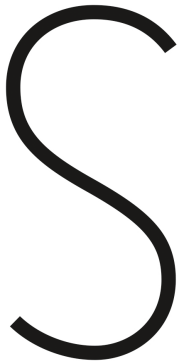
Kossmanndejong (KDJ) is een in Amsterdam gevestigd bureau dat verhalende ruimtes ontwerpt. Ruimtes die inspireren, raken, tot de verbeelding spreken en bijblijven. Ruimtes als belevenissen. KDJ ontwerpt met name voor culturele instellingen, de publieke ruimte en bedrijven. Het uitgangspunt: 'We want to move you with stories that matter'. Oftwel: We maken werk dat ertoe doet, dat mensen in beweging zet. KDJ vertelt urgente verhalen die stuk voor stuk een unieke vorm hebben en met enthousiasme en liefde zijn gemaakt. De projecten worden integraal aangepakt - van strategie tot ontwerp en productie - en worden vaak verteld in een mix van collectie, installatie, multimedia, interactie, geluid, licht, tekst en kunst.

ontwerpopgave

Kossmanndejong doet onderzoek naar het fenomeen 'groei' en wil een compacte reizende tentoonstelling ontwerpen die enerzijds autonoom is en anderzijds in een bredere context (denk aan stads- en theaterfestivals of thema-projecten) op verschillende plekken kan worden toegepast. Het moet geen standaard 'witte muren'-tentoonstelling worden, maar een niet-lineaire, niet-hiërarchische artistieke setting waarin de bezoeker zowel via audio als fysiek onderling verbonden verhalen over groei kan ontdekken.

Daarvoor verwelkomt KDJ graag een talentvolle multi-ontwerper. Iemand die het fenomeen groei wil doorgronden, dat vanuit verschillende disciplines kan benaderen en op basis van het concept een compacte reizende tentoonstelling kan ontwerpen in samenwerking met KDJ-partner Femke Bijlsma en co-designer Lucandrea en in samenspraak met de twee Zweedse initiatiefnemers en producenten.

Momenteel worden workshops met Nederlandse museumexperts en directies georganiseerd die reflecteren op het initiatief en het draagvlak. De startende ontwerper is bij deze strategische sessies aanwezig. De ontwerper brengt het idee en de vormgeving steeds verder en mochten er daarvoor andere ondersteunende disciplines nodig zijn, dan zorg het bureau daarvoor. KDJ hoopt dat door het concretiseren van het ontwerp er aansluiting komt op organisaties die het thema verder willen uitdiepen of ter discussie willen stellen. De ambitie is 'groei' op drie à vier locaties te realiseren; afnemers zijn er nu nog niet, maar er is wel interesse in Zweden.



profiel 29

SWIPE

Stichting The Image Society

hoofddiscipline:	vormgeving
subdiscipline(s):	grafische vormgeving en visuele communicatie, social design
thema's:	humane technologie en experiment
plaats:	Amsterdam of Eindhoven
website:	http://www.imagesociety.nl/
beoogde start:	voorjaar 2022

samenwerkingspartner

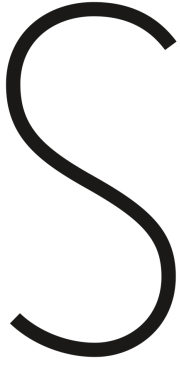
The Image Society bestudeert de betekenis van beelden in de samenleving. We leven in een visuele cultuur, maar als we aan beelden denken, denken we meestal aan foto's en schilderijen, oftewel kunst. Maar de hedendaagse beeldcultuur is veel breder dan kunst en ook vormgegeven tekst behoort daartoe. Visuele cultuur, hoewel geen aparte academische discipline, heeft een eigen dynamiek. Beelden gedijen goed in deze tumultueuze tijden van rijkdom en armoede, crisis en revolutie. Ze kunnen van doorslaggevend belang zijn in belangrijke zaken; ze beïnvloeden echte gebeurtenissen en zelfs de economie. Een mens ziet tegenwoordig meer beelden op één dag dan een middeleeuwse burger in één mensenleven zou zien. Toch is de meest kenmerkende eigenschap van deze nieuwe sociale ontwikkeling misschien niet het aantal beelden waarmee we worden geconfronteerd, maar eerder onze diepe behoefte om alles wat we belangrijk vinden te visualiseren en te presenteren. We doen dit massaal, ook al zijn de meesten van ons daar niet voor opgeleid.

ontwerpopgave

We zoeken een startende ontwerper voor verdiepend praktijkonderzoek die context geeft aan de smartphone-film SWIPE. Het resultaat van dit onderzoek zal uitmonden in een publicatie (pocket) met dezelfde titel. De interactieve smartphone film wordt (in dezelfde periode) gemaakt door ontwerper Mieke Gerritzen in samenwerking met ontwerp bureau Thonik, die de animaties verzorgt. Het betreft een typografische film, die gaat over ons online gedrag en onze relatie met technologie. De structuur van de film vraagt om kritisch praktijkonderzoek en een theoretisch kader waarbij onze relatie met de smartphone verder wordt uitgediept. Hierbij willen we een ander geluid laten horen dan in de film. Het boek is meer een analyse en reflectie op ons online gedrag. In de film is het meer een beleving en confrontatie.

Het kritische praktijkonderzoek willen we wel alvast een richting meegeven. Er is veel negatieve kritiek op ons smartphonegebruik en de wijze waarop social media ons leven beheerst. Daar zijn ook al best veel boeken en artikelen over verschenen. Echter de smartphone is als 'verlengstuk' van ons lichaam niet meer weg te denken uit ons leven. We vinden het daarom interessant om het onderzoek te starten vanuit een positieve blik. Uiteraard zullen we de kritische kant niet uit de weg gaan, maar het idee is om te benadrukken (en te onderzoeken) dat ons digitale bestaan een meerwaarde is voor ons leven. Het onderzoek is niet alleen gebaseerd op feiten, maar ook is er veel ruimte voor fantasie, toekomstvisie en eigen interpretatie.

De startende ontwerper krijgt de mogelijkheid om bij samenwerkingspartner Next Nature (kantoor Amsterdam of Eindhoven) te werken. Dat is een dynamische omgeving waar diverse projecten rond de toekomst van natuur en technologie worden gerealiseerd. De taal is Engels.



profiel 30

#YouToo?

Studio Anne Ligtenberg

hoofddiscipline:	vormgeving
subdiscipline(s):	social design
thema's:	seksueel misbruik, sociale impact
plaats:	Eindhoven
website:	https://www.anneligtenberg.nl
beoogde start:	januari 2022

samenwerkingspartner

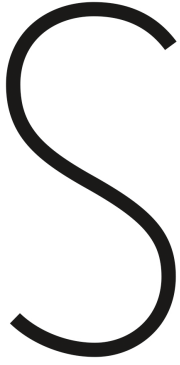
Social designstudio Anne Ligtenberg bestaat uit ontwerpers Anne Ligtenberg en Mats Horbach. Zij pionieren al acht jaar met succes in het social design-werkveld, hebben vijf jaar ervaring in het designonderwijs en een groot netwerk in het sociale domein en de creatieve sector. Hun werk heeft een sterk maatschappelijk karakter. De ontwerpers zijn inmiddels experts in projecten in samenwerking met sociale organisaties en de doelgroep en maken impact met menselijk design.

ontwerpopgave

De drempel voor slachtoffers van seksueel misbruik om hulp te vragen moet omlaag, vindt studio Anne Ligtenberg. Met het project #YouToo? werken zij aan een platform om de kunde van hulpverleners te vergroten om seksueel misbruik bespreekbaar te maken. Hiervoor zetten zij de collectieve kennis van slachtoffers en ervaren hulpverleners in. Eind 2021 lanceert de studio een platform en kunnen alle hulpverleners, van fysiotherapeut tot verloskundige, van maatschappelijk werker tot tandarts, leren van alle tips en adviezen van ervaringsdeskundigen. Daarbij wordt samengewerkt met hulporganisatie Blauwe Maan, Slachtofferhulp Nederland en veel kleinere hulporganisaties in Nederland.

Studio Anne Ligtenberg is #YouToo? gestart om sociale impact te maken, zodat slachtoffers echt geholpen kunnen worden. Als social designstudio zien zij potentie en kansen om het verschil te maken in maatschappelijke vraagstukken. Maar hoe maak je de impact meetbaar en inzichtelijk? Wat neem je als meetpunt, welke zachte data verzamel je en hoe vertaal je dit op een manier waarop het leesbaar wordt voor de doelgroep, managers en beleidsmakers? Als casus voor dit onderzoek wil studio Anne Ligtenberg samen met een startende ontwerper (grafisch, information, communication, social, ... design) werken aan het zichtbaar maken van de impact van #YouToo? Waar landt het? Wie gebruikt het? En wat is hun ervaring? Door testimonials te verzamelen over het #YouToo? project en de gemeten impact vorm te geven, wordt toegewerkt aan een aantrekkelijk vormgegeven proof of concept om het sociale domein de waarde van design te laten zien.

Van de startende ontwerper wordt gevraagd het experiment niet te schuwen in het analyseren en het visualiseren van data. Daarnaast moet de vormgegeven proof of concept te begrijpen zijn voor mensen uit het sociale domein. Het is daarom van belang om de vormgeving veel te testen en te spiegelen met mensen buiten de creatieve sector. De ontwerper moet het interessant vinden het gesprek met hen aan te gaan. De studio biedt toegang tot hun netwerk en de betrokken partijen van #YouToo?, inzicht in hun social designpraktijk, ondersteuning in het toepassen van vergaarde kennis uit dit onderzoek voor de praktijk van de startende ontwerper en een werkplek in de studio in Eindhoven.



profiel 31

Public Display

Studio Elisabeth Klement

hoofddiscipline:	vormgeving
subdiscipline(s):	grafische vormgeving en visuele communicatie, social design
thema's:	public space, new platforms, free city
plaats:	Amsterdam
website:	http://www.elisabethklement.com
beoogde start:	januari 2022

samenwerkingspartner

Studio Elisabeth Klement takes on multiple forms of practicing design, ranging from working as an editorial designer to organizing events or educational activities as well as curating exhibitions that deal with showcasing graphic design. These projects are an ongoing exchange between commissioned and self-initiated work. Over the past few years studio EK developed a series of projects and platforms, often in collaboration with other designers, artists and theoreticians that have become a tool to conduct research about the field of graphic design and to connect design to other disciplines.

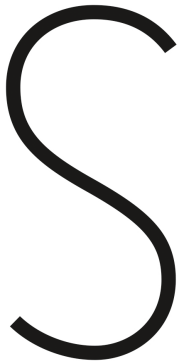
ontwerpopgave

The project Public Display is about examining the tools and platforms cities offer as means to disseminate ideas and to propose new structures and surfaces for displaying graphic design in the cityscape. The project is part of an ongoing research of studio Elisabeth Klement in collaboration with studio Laura Pappa.

Public interest in this subject arose when the worldwide pandemic hit us in 2020, closing all museums and galleries. This turned our collective attention towards the cityscape and its potential to display works and share ideas in the open air. Without commercial input poster walls and other message-carriers such as screens and billboards became a desolate space of communication, making the lack of possibilities for non-commercial communication in the city painstakingly clear. How one meets graphic design in the city is mostly in service of advertisements or giving direction. Rarely does it have the opportunity to be displayed in its most rogue form, unhinged from commercial or info-graphical responsibilities. This project aims to research past and present solutions for displaying messages in the city and to imagine new structures for designers and citizens alike.

The project is categorized in four stages: Historic (in which we are researching historic display spaces), Current (mapping and discovering non-commercial displays), Speculative (which will be developed with the Building Talent associative designer) and Presentation (an exhibition throughout the city of Amsterdam). During the collaborative programme, we aim to execute the 'Speculative' stage of the project Public Display in which, through research and practice, we set out to propose new display scenarios for noncommercial messages in the city space.

We're looking to collaborate with a starting designer who sees the potential of graphic design as a medium that bypasses its commercial or info-graphical responsibilities and who has an interest in seeking how practicing graphic design could find a more autonomous platform in public space. The project aims to consider new futures for the field and thus also create possibilities for expanding their own work and starting up their own design initiative.



profiel 32

My office is my home!

Buro Now

hoofddiscipline:	vormgeving
subdiscipline(s):	interieur- en ruimtelijk ontwerp, product-, meubel- en industriële vormgeving
thema's:	corona/thuiswerken, duurzaamheid, mentale en fysieke gezondheid
plaats:	Amsterdam
website:	https://www.buronow.nl
beoogde start:	januari 2022

samenwerkingspartner

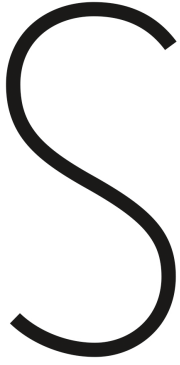
Victor le Noble en Stijn van Woerkom vormen samen Buro Now, een ontwerpbureau gericht op interieurdesign. Het bureau is bezig om een op duurzaamheid gerichte werkwijze te ontwikkelen. Deze ontwikkeling is sterk beïnvloed door de achtergrond en overtuiging van beide ontwerpers. Hun ambitie is om van Buro Now een designpartner te maken die op structurele en onderbouwde wijze in staat is om in haar projecten duurzame oplossingen aan te dragen en opdrachtgevers te motiveren duurzaamheid als belangrijk criterium te gebruiken bij de beoordeling van het eindresultaat van een project.

ontwerppogave

In welke vorm en hoe vaak verschilt per persoon, maar thuiswerken is 'here to stay'. De thuiswerkplek staat echter nog in de kinderschoenen, terwijl veel mensen een deel van hun woning hiervoor zullen moeten opofferen. Maar omdat een standaardbureau niet eenvoudig past in het interieur van het kleine appartement van een jonge starter of twee bureaus in het eerste huis van een jong gezin, willen wij onderzoeken met welke duurzame meubels of andere interieurproducten wij mensen kunnen helpen aan gezonde thuiswerkplekken die wél in huis passen. Zowel qua uitstraling als formaat.

My office is my home is een maatschappelijk relevante ontwerppogave, waarbij de nieuwe realiteit van het thuiswerken wordt beantwoord met oplossingen die aansluiten bij de thuisomgeving. Samen met de startende ontwerper willen we een plek creëren waar mensen op een gezonde manier kunnen werken: op een goede stoel, aan een goed bureau, met goed licht en gezonde lucht. Daarnaast speelt het sociaal/psychologische aspect een rol: een geïntegreerde thuiswerkplek kan bijdragen aan een 'work-life-balance' en thuiswerken heeft bovendien een positief effect op de afname van files en het aantal auto's op de weg.

Buro Now wil graag samenwerken en het netwerk delen met een ontwerper die een of meerdere meubel- en/of andere interieurproductconcepten bedenkt die qua vormgeving en formaat passen in de woningen van jonge, relatief klein behuisde mensen. Mensen die een permanente thuiswerkoplossing nodig hebben, maar bij voorkeur geen ruimte willen opofferen, of geen ruimte hebben voor een standaard bureau. In het ontwerp worden uitsluitend duurzame ontwerpprincipes, productietechnieken en materialen gebruikt.



profiel 33

Verzilver de impact: onderzoek en toepassing innovatieve duurzame materialen

House of Thol

hoofddiscipline:	vormgeving
subdiscipline(s):	product-, meubel- en industriële vormgeving
thema's:	duurzaamheid, productontwerp, productontwikkeling
plaats:	Overasselt
website:	http://www.houseofthol.nl
beoogde start:	januari/februari 2022

samenwerkingspartner

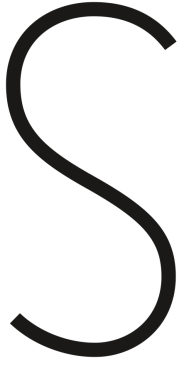
House of Thol werd in 2013/2014 opgericht door ontwerpers Thomas Linssen en Jana Flohr. Zij werken aan het ontwikkelen van laagdrempelige producten en ontwerp oplossingen voor een groen dagelijks leven. Daarbij blijven de ontwerpers dicht bij zichzelf en nemen de uitdagingen die zij zelf tegenkomen bij het zo duurzaam mogelijk inrichten van hun dagelijks leven als uitgangspunt. House of Thol richt zich heel bewust op het maken van toegankelijke producten die een gedragsverandering in het dagelijks leven faciliteren en die mensen op een laagdrempelige manier laten kennismaken met de kracht van ontwerp. Producten zoals Waterworks (natuurlijk watergeefstelsel voor kamerplanten), de Flower Constellations (duurzame messing bloemschijven) en Helios (messing groeischijf voor stekjes en pitten) werden allemaal in eigen beheer op de markt gebracht, soms met behulp van crowdfunding, en worden op steeds meer plaatsen over de hele wereld verkocht.

ontwerpopgave

De laatste jaren is er focus ontstaan op duurzaam materiaalonderzoek en -ontwikkeling, wat zorgt voor een stroom aan nieuwe, interessante materialen die in exposities worden getoond. Tegelijkertijd signaleren we minder aandacht voor het inzetten van deze innovatieve materialen in producten die ook daadwerkelijk op de markt verschijnen. Het blijft vaak bij een aanzet, een concept, waardoor de gewilde impact (nog) niet bereikt wordt. Tijd om als ontwerpers de schouders te zetten onder de volgende stap en de beloofde impact te verzilveren.

Samen met een startende ontwerper willen we een bibliotheek samenstellen van nieuwe innovatieve materialen en onderzoeken in hoeverre deze materialen ook te gebruiken zijn in toegankelijke producten. Daarbij onderzoeken we o.a. de eigenschappen en impact van deze materialen, en de praktische mogelijkheden om ze in te zetten voor een realiseerbaar en betaalbaar product. We maken twee tastbare naslagwerken voor toekomstige ontwerpprojecten en productontwikkeling, zowel voor House of Thol als voor de startende ontwerper. Daarnaast ontwikkelen we startpunten voor producten die de impact van duurzame materialen verzilveren. Met onze productgerichtheid en expertise in het ontwikkelen van toegankelijke duurzame producten werken we samen met de startende ontwerper bij voorkeur toe naar een ontwerp dat kan worden doorontwikkeld tot toegankelijk product voor een groen dagelijks leven.

De studio is gevestigd in een buitengebied en slecht met het OV bereikbaar. Het hebben van eigen vervoer is daarom een pré.



profiel 34

Imaging Eating

Studio Marije Vogelzang

hoofddiscipline:	vormgeving
subdiscipline(s):	food design, social design
thema's:	voedsel, psychologie, gedrag, creatieve strategieën, politiek, wetenschap, duurzaamheid, inclusiviteit
plaats:	Dordrecht
website:	https://www.marijevogelzang.nl
beoogde start:	januari 2022

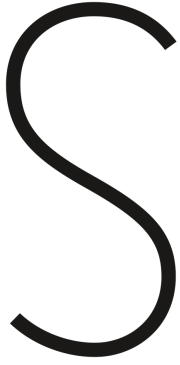
samenwerkingspartner

Marije Vogelzang is eigenaar van Studio Marije Vogelzang. Ook is ze hoofd van Food Non Food van Design Academy Eindhoven en oprichter van stichting The Dutch Institute of Food & Design. Ze ontwerpt meer dan 22 jaar vanuit het werkwoord eten en is geïnspireerd door de herkomst, de sociale impact of de psychologische kant van eten. In haar interactieve, eetbare installaties en performances speelt de bezoeker een actieve rol vanuit de overtuiging dat wanneer mensen uit een passieve 'consumerende' rol stappen en een participerende rol krijgen, er uiteindelijk een grotere gedragsverandering ontstaat. Haar doel is om voedsel uit het binaire 'lekker-vies' 'duurzaam-slecht' idee te tillen en om mensen zelf de rijke, wonderlijke wereld van eten te laten ontdekken. Een wereld die ook gaat over schoonheid, wat het met je lichaam en je zintuigen doet, over psychologische aspecten van eten, feminisme, gewoontes, eetcultuur, politiek en vooral over jezelf.

ontwerpopgave

Projecten die ontwerpers met eten maken zijn waardevol maar vaak voor slechts een klein deel van het publiek bereikbaar. Met Imagine Eating wil Marije Vogelzang een toegankelijk werk maken waarbij de consument actief wordt uitgedaagd anders te denken en vooral te doen. Het wordt een kookboek en een social mediakanaal die consumenten op een lichte, humoristische, prikkelende manier losweekt uit hun patroon en ze het dagelijkse eten door een heel andere lens laat zien. Samen met 52 experts in 52 hoofdstukken met 52 grappige illustraties wordt telkens een ander onderwerp behandeld, zoals voedsel-politiek, gedragspsychologie, queer-food, eetcultuur of klimaatverandering. De consument krijgt per hoofdstuk creatieve challenges om met de tools van ontwerpers andere eetkeuzes te maken, en een social mediakanaal om de challenges op te delen.

In deze samenwerking wordt de startende ontwerper uitgedaagd een creatieve vertaalslag te maken die voor een groot publiek toegankelijk is. Daarnaast zal de ontwerper zich verdiepen in creatieve strategieën en educatie en bedenken hoe je complexe materie tot een originele en aantrekkelijke challenge vertaalt. De ontwerper kan daarbij een nieuwe, verfrissende blik brengen, meewerken in het ontwikkelen, testen en verzamelen van de research, en zorgen voor contentcreatie. Marije zal haar kennis, netwerk en inzichten met de startende ontwerper delen en zorgen voor lekkere lunch.



profiel 35

Beschuit met Aandacht

Studio SociaalCentraal

hoofddiscipline:	vormgeving
subdiscipline(s):	food design, social design
thema's:	seksualiteit, liefde, intimiteit, ouderen, zorg, welzijn, inclusiviteit
plaats:	Eindhoven
website:	https://joesmanon.nl
beoogde start:	januari 2022

samenwerkingspartner

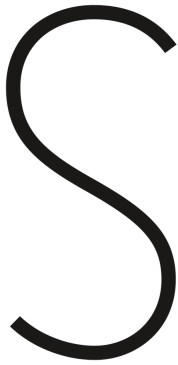
Joes Janmaat en Manon Barendse van Studio SociaalCentraal ontwikkelen nieuwe perspectieven voor maatschappelijke organisaties en de (semi-)overheid. Ze brengen positieve verandering op gang ten aanzien van complexe maatschappelijke vraagstukken. Binnen dat proces zijn ze toegankelijke experts, betrokken partners met oog voor de maatschappelijke context. Studio SociaalCentraal is proactief en werkt altijd op maat. De ontwerpers zijn inlevend en welwillend in zowel de benadering van klanten en andere betrokkenen als in de benadering van de probleemstelling. Daarom hanteert Studio SociaalCentraal altijd kwalitatief onderzoek, waardoor impact ontworpen kan worden vanuit achterliggende motivaties, overtuigingen en drijfveren van de doelgroep. De kracht ligt in het beeldend, tastbaar en betekenisvol maken van onderzoek en van nieuwe perspectieven. Het kaartspel 'Beschuit met Aandacht' is het startpunt van de wens om op te schalen en oplossingen te kunnen herhalen en kan een goede pilot zijn voor dat 'stapje verder'.

ontwerpopgave

Midden in de coronacrisis heeft Studio SociaalCentraal 'Beschuit met Aandacht' ontwikkeld, een tijd waarin gemis en afstand even de norm leken te zijn, vooral in woon- en zorgcomplexen. Het kaartspel stimuleert gesprekken over nabijheid, intimiteit en emoties. Het bleek een schot in de roos: tijdens co-creatiesessies bij woon- en zorgcomplexen in Eindhoven zagen de ontwerpers mensen opleven bij gesprekken over vroeger, nu en de toekomst. Bijvoorbeeld over: Wiens hand mis je in jouw hand? Hoe zorg je zelf voor romantiek? En met wie zou je nog steeds graag een beschuitje eten?

Het kaartspel ligt klaar om ingezet te worden. De volgende stap is ontwikkelen van een serie workshops die zorgt voor een zachte landing van de gesprekstoel. De thematiek die Beschuit met Aandacht aansnijdt, vraagt om een secuur ontworpen introductie in woon- en zorgcomplexen en opleidingsplekken van zorgprofessionals. Het doel is om de hobbels rondom (het beginnen van) een gesprek over deze taboeonderwerpen te verminderen of weg te nemen bij zorgprofessionals en ouderen.

Studio SociaalCentraal wil graag samenwerken met een startende (social) ontwerper om een passende workshopvorm te vinden. Verwacht wordt dat de startende ontwerper ervaring heeft in het ontwerpen van interacties en workshops, het aansturen en begeleiden van projectteams en het faciliteren van workshops. Daarnaast is het een open en proactief persoon die kennis heeft van gespreksmethodes en niet vies is om taboeonderwerpen op een integere wijze te bespreken. Een ontwerper met een onderzoekende houding, die het leuk vindt om te faciliteren en affiniteit heeft met de zorg.



profiel 36

Van Talent tot Talent

Vandejong

hoofddiscipline:	vormgeving
subdiscipline(s):	grafische vormgeving en visuele communicatie, social design
thema's:	programma maken, methode ontwikkelen
plaats:	Amsterdam
website:	http://www.vandejong.com
beoogde start:	januari 2022

samenwerkingspartner

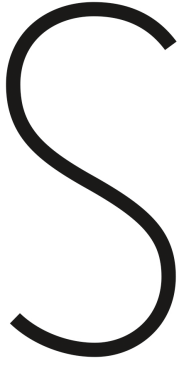
Wij geloven dat de wereld altijd beter kan. Maar dingen beter doen, betekent dingen anders doen. En daar zijn we goed in. In de afgelopen dertig jaar hebben we bewezen een geweldige partner te zijn voor mensen die weten hoe ze de wereld kunnen veranderen. Samen zoeken we naar nieuwe betekenis en creëren we verrassende communicatievormen en ontwerpen om de wereld vooruit te helpen.

ontwerpopgave

Al jaren werken wij met jong ontwerp- en schrijftalent door middel van ons Traineeprogramma. We zien dat er een gat is: tussen kennis en skills die er op de kunstacademie geleerd wordt en de vaardigheden die het werkveld in veel gevallen vraagt. Met het Traineeprogramma willen we een zo goed mogelijke brug bouwen tussen de startende makers en het werkveld. We zoeken een gedreven en ambitieuze startende ontwerper die het te gek lijkt om samen met ons dit programma vorm te geven.

Op dit moment is het programma een traject van twaalf maanden, waarin pas afgestudeerde ontwerpers en copywriters de kans krijgen om ervaring op te doen in een creatief bureau. Nu heeft het programma nog te weinig structuur. We zouden inzicht willen in hoe wij als creatief bureau startende ontwerpers het beste kunnen helpen. Vanuit daar willen we samen met jou inrichten hoe het Traineeprogramma een concretere vorm kan krijgen. Dit doen we door zowel desk-research te doen als interviews met het veld en jouw eigen ervaringen aan te spreken. Denk aan interviews met andere ontwerp bureaus, mede-ontwerpers/copywriters of academies zelf. Samen werken we aan het formaliseren van het traineeprogramma. Uiteindelijk ga jij het onderzoek ontwerpen in een concreet middel. Dit kan alles zijn: een publicatie, website, postercampagne etc. Dit is volledig afhankelijk van welke onderzoeksresultaten er gevonden worden tijdens het proces en van jou als creatief. De enige voorwaarde is dat het een tastbare uiting krijgt. In bredere zin vinden wij het interessant hoe deze uiting wellicht over het hele werk- en studieveld zou kunnen worden verspreid. Hiermee hopen we echt een verschil te maken voor alle partijen.

We vinden het interessant om deze opgave vanuit ontwerpperspectief in te steken, in plaats van puur vanuit organisatorisch oogpunt. We denken dat een praktijk gedreven benadering voor en door ontwerpers meer impact kan maken voor zowel de ontwerper, het creatieve bureau, als wellicht de academie zelf. De kaders van de opdracht kunnen we samen bepalen. Daarnaast bestaat er veel vrijheid wat betreft de vormgeving van de onderzoeksresultaten. We vinden het leuk als een ontwerper een eigen stijl- en denkwijze meeneemt die ons aanvult en van nieuwe inzichten kan voorzien.



profiel 37

Lasting Leather

Studio Simone Post

hoofddiscipline:	vormgeving
subdiscipline(s):	productontwikkeling, product-, meubel- en industriële vormgeving
thema's:	circulariteit, hergebruik, proces, serieproductie, ruimte voor de misfits
plaats:	Rotterdam
website:	https://www.simonepost.nl
beoogde start:	februari 2022

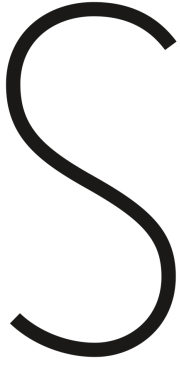
samenwerkingspartner

Simone Post is een textiel- en productontwerper met een studio in Rotterdam. Kenmerkend aan haar wereldwijd geëxposeerde en veelgeprezen werk is het onderzoek naar kleuren, materialen en patronen. Voor haar is een af product niet noodzakelijk het meest interessante deel van het ontwerpproces – ze heeft een voorliefde voor het proces zelf. Simone Post experimenteert om het verborgen potentieel van materialen en technieken te ontdekken waarbij ze de grenzen van zowel materialen, ambachtsmensen als fabrikanten oprekt. Haar focus ligt op gedurfd en onverwacht gebruik van materialen, het streven naar het behoud van ambachten en het bevorderen van duurzaamheid. Ze werkte eerder samen met merken als Adidas, Kvadrat en Vlisco.

ontwerpopgave

Het Lasting Leather Lab-onderzoek van Simone Post gaat om het vinden van toepassingen voor het knipafval van een grote leerfabrikant. Dertigduizend leren huiden per dag worden verwerkt met maar liefst veertig procent afval. Leer heeft een controversieel imago, zeker in een tijd van toenemende diervriendelijke alternatieven, maar gaat ook lang mee en wordt mooier met het verstrijken van de tijd. Simone wil graag het proces visueel vertellen, van het 'grid' dat overblijft van een volledige huid, waar stukken uit zijn geknipt. Daarom bouwt ze letterlijk een nieuwe koeienhuid vanaf nul op, door zo'n grid weer op te vullen met andere reststukken. De resultaten zijn getoond op Dutch Design Week 2019. Vervolgens is hier als experimenteel ontwerp een zitzak uit voortgekomen die getoond wordt in Rademakers Gallery in Amsterdam.

Simone Post vindt het interessant om samen te werken met een startende ontwerper met een nieuwe kijk, om op basis van eerder gemaakte samples en prototypes een seriematig product te ontwikkelen. Door een nieuwe productlijn op te zetten kunnen ze een antwoord bieden op de grote hoeveelheid reststroom die er in de leerindustrie is en de discussie over herkomst en esthetiek te voeren. Simone Post heeft voldoende capaciteit in huis om dit proces persoonlijk te begeleiden en zo het meest van elkaar te leren en de sterke uitkomst van het onderzoek te vergroten. Er wordt samen met de ontwerper over verschillende aspecten nagedacht, waarbij de focus ligt op vormonderzoek en op productietechnieken en -partners, afwerkingsdetails, de vulling en welke producten er nog meer gemaakt kunnen worden. Bij al deze keuzes staan duurzaamheid, circulariteit, maar ook esthetische vormgeving centraal.



profiel 38

Linking Elements

Humade

hoofddiscipline:	vormgeving
subdiscipline(s):	product-, meubel- en industriële vormgeving
thema's:	nieuwe circulaire keramiek
plaats:	Amsterdam, Uithuizen, Makkum
website:	https://humade.nl
beoogde start:	januari 2022

samenwerkingspartner

Humade is een ontwerpstudio in Amsterdam dat bestaat uit Lotte Dekker and Gieke van Lon, die altijd nieuwsgierig zijn naar nieuwe materialen en mogelijkheden. De studio werkt aan verscheidene projecten en creëert esthetische, betekenisvolle en duurzame producten om te koesteren en die aanmoedigen anders naar de wereld om je heen te kijken. Soms zijn de producten geïnspireerd door oude ambachten of tradities die worden vertaald naar het heden. Humade-producten worden wereldwijd verkocht in met name museumwinkels en conceptstores.

ontwerpopgave

Er wordt roofofbouw gepleegd op onze aarde: de ijskappen smelten, het zeeniveau stijgt terwijl het achterliggende land daalt. De flexibiliteit van de aarde raakt op en grondstoffen worden schaars. Renewables zijn van groot belang. Met het project Linking Elements wil Humade samenwerken aan een duurzame en vreedzame wereld. Dat doet zij samen met Pilot Kleirijperij, die de mogelijkheden onderzoekt om van gebaggerd slib uit de Eems-Dollard een nieuwe klei te ontwikkelen die gebruikt kan worden om de dijken te versterken en het land op te hogen. Humade onderzoekt of deze afvalstroom tevens gebruikt kan worden als grondstof voor het produceren van circulaire keramische producten.

Samen met een startende ontwerper en lokale productiepartners wil Humade diverse recepturen en technieken doorontwikkelen tot haalbare productiemethodieken waaronder extruderen, draaien, gieten en 3d-printen bij Sundaymorning@EKWC. Daarvoor zoekt Humade een ontwerper met een frisse, onbevangen blik die kan helpen om het keramische onderzoek te vertalen naar innovatieve toepassingen van het materiaal en de daaruit voortvloeiende samples, mallen en productieprocessen.

Samen met de keramische kennis, onderzoekend vermogen en handson mentaliteit van de ontwerper wordt het project naar een volgend niveau getild. Daarnaast wordt de ontwerper betrokken bij het creatief vastleggen van het hele proces in een inspirerende tentoonstelling in Keramiekmuseum Princessehof. Humade zal de kennis van het opgedane onderzoek delen en assisteren in de samenwerking gedurende het hele proces.