



KAZERNE
EXPO

KAZERNE EXPO
NEXT UP - JEROEN JUNTE

FEATURING

Rogier Arents, Marjan van Aubel, Steven Banken, Merel Bekking, Daniel de Bruin, Collectie Veenhuizen, Lilian van Daal, Daphna Laurens, David Derksen, Teresa van Dongen, Govert Flint, Allix Gallet, Gionata Gatto & Mike Thompson, Dave Hakkens, Handmade Industrials, Paul Heijnen, Nienke Hoogvliet, Jesse Howard, In Limbo Embassy, Thomas Vailly & Laura Lynn Jansen, Jesse Kirschner, Nynke Koster, Dirk van der Kooij, Alike van der Kruijs, Lemz, Sam Linders, Jelle Mastenbroek, Roos Meerman, Arnout Meijer, Studio Minale Maeda, Isaac Monté, Bastiaan de Nennie, Dirk Osinga & Lotte de Raadt, Pink Pony Express, Nienke van de Pol, Simone Post, Lex Pott, Studio rENs, Chloé Rutzerveld, Sheltersuit, Stone Cycling, StudioStudio, Emilie van Spronsen, Leonie Tenthof van Noorden, The Incredible Machine, Unaware Objects, Sander Wassink, Jólán van der Wiel

CURATOR

Jeroen Junte

TEKST

Jeroen Junte

DESIGN

Annemoon Geurts

THANKS

AVI in & outdoor prints, Ruud Balk fotografie, Blueyard, Einion Media, Lucas&Lucas, Jonathan Marks, Moon/en/co, Studio Jeroen Wand, Studio van der Zandt

Kazerne is founded by Annemoon Geurts & Koen Rijnbeek,
Stichting ter behoud van Klein Paradijs,
Stichting Creative Suites

WWW.KAZERNE.COM

NEXT UP - JEROEN JUNTE

DUTCH DESIGN VAN EEN BETROKKEN POST-CRISIS GENERATIE

Met deze Kazerne expositie NEXT UP schetst gastcurator Jeroen Junte een overzicht van de jongste lichter Dutch designers. Met bijna 200 werken van meer dan 60 ontwerpers wordt voor het eerst de generatie in kaart gebracht die is gevormd in de kredietcrisis-tijd. Junte: “Betrokkenheid en onbevangenheid zijn opvallende eigenschappen van deze jonge ontwerpers. Ze denken in kansen en oplossingen, niet in problemen en obstakels.”

NEXT UP is internationaal de eerste expositie die een beeld schetst van de volle breedte van het post-crisis design. De jonge generatie ontwerpers bouwt voort op de onderzoekende en kritische mentaliteit van Dutch design maar streeft tegelijkertijd naar een positieve bijdrage aan maatschappelijke vraagstukken. Deze betrokken ontwerpers roepen niet alleen vragen op maar zoeken ook naar antwoorden. Instinct en intuïtie zijn daarbij even belangrijk als conceptuele diepgang of een kritische houding. Ze zijn denker en doener ineen.

Gastcurator Junte over NEXT UP: “Ja, uiteraard zijn de jonge ontwerpers van nu gevormd door de economisch crisis. Grondstoffen raken uitgeput, energie wordt schaars en globalisering dwingt tot nieuwe, kleinschalige productie. Dat vraagt om betrokkenheid en daadkracht. En nee, ze zitten dus niet bij de pakken neer. Ze zijn ondernemend en wisselen industrie en productie in eigen beheer moeiteloos af. Ze zijn pragmatisch en trekken zich niets aan van bestaande grenzen tussen kunst, design, wetenschap en zelfs dienstverlening. Ze kiezen hun eigen weg – en die weg gaat omhoog. Ze zijn next up!”

NEXT UP is verdeeld in 9 urgente thema's die niet alleen de next-up-generatie maar het volledige designveld van nu kenmerken: functionele concepten (Storytelling), 3D-printen en open design (Do It Ourselves), pure materialen en vormen (Making More From Less), bio-design en duurzaamheid (Beyond Green), oprukkende digitalisering (Dematerialize), technologie toegankelijk maken (Slowtech), sociale interactie als product (At Your Service), innovaties in hergebruik (Upcycling Recycling) en kleinschalige en procesmatige productie (Perfect Imperfection).

Jeroen Junte is freelance designjournalist, curator, moderator en eventorganisator. Hij werkt vast voor de Volkskrant, het internationale magazine Frame en maandbladen als Elle Decor, Architectuur NL en is bovendien auteur van designboeken zoals de reisgids MUST SEE – design in Nederland, het overzichtswerk Think Dutch. Conceptual Design & Architecture from the Netherlands en het tweetalige boek Hands on: Dutch design in de 21ste eeuw. In 2014 was hij curator van de expositie Slow Tech – Design between Craft and Industry in cultureel platform WOW in Amsterdam. Sinds 2012 organiseert Junte in Pakhuis de Zwijger in Amsterdam het tweemaandelijks live magazine Design Matters, met interviews, presentaties, debatten, gesproken columns en lezingen door uiteenlopende gasten.

1.00

BEYOND GREEN

Nieuw is het niet, de mens die natuur naar zijn hand zet – denk aan bier brouwen of het kweken van gewassen. Nog steeds bieden natuurlijke processen ontwerpers onverwachte en soms zelfs onbekende mogelijkheden. Zo kunnen nieuwe duurzame materialen worden ontwikkeld van levende grondstoffen als zeealgen, en kunnen zwaartekracht en turbulentie onverwachte inzichten bieden. De mogelijkheden die de natuur biedt zullen in de toekomst alleen nog maar groter worden. Met genetische manipulatie en klonen worden de grenzen van wat natuurlijk is steeds verder opgerekt. Een lamp van lichtgevende bacteriën bestaat al; nog even en we zitten op stoelen die zijn 3D-geprint van levend materiaal. Deze technologische innovaties roepen ook nieuwe vragen op. Een kritische kijk op hoe we de natuur inzetten is noodzakelijk. Ontwerpers buigen zich daarom over het bestaande maar vergeten potentieel van de natuur dat een alternatief biedt voor industriële en synthetische toepassingen die de aarde uitputten. Een positief bijeffect is de vergrote bewustwording van de natuur, die kan beginnen met het ontdekken van een geneeskrachtig kruid uit de achtertuin. Ontwerpers maken niet langer gebruik van de natuur, maar streven naar een harmonieuze integratie van biologische materialen en processen.

1.01 - BIOMIMICRY - 2014

LILIAN VAN DAAL

De Biomimicry Chair van Lilian van Daal (KABK Den Haag, 2014) is opgebouwd uit een complexe structuur die is gebaseerd op de natuurlijke celstructuur van levende organismen. De stoel wordt vervaardigd met een geavanceerde 3D-printer, zodat er geen restmateriaal overblijft na productie.

THANKS

3D Systems Benelux

WWW.LILIANVANDAAL.COM

1.02 - AMBIO - 2014

TERESA VAN DONGEN

Voor de Ambio Lamp gebruikt Teresa van Dongen (cum laude Design Academy Eindhoven, 2014) levende micro-organismen. Een blauwgroene vloeistof in een ranke glazen buis is voorzien van lichtgevende bacteriën, die worden geactiveerd als de glasbuis in beweging wordt gezet. Daarom is contragewicht geplaatst aan beide kanten van de buis, die aan een stang in een metalen frame hangt. Doordat de buis kan schommelen, klotst het lichtgevende water als een golf door de buis. De lamp lijkt hierdoor op het blauwachtige schijnsel van lichtgevende algen in de (sub)tropische zeeën, en verklaart zo hoe zijn mysterieuze licht wordt opgewekt.

THANKS

Bart Joosse, Richard Groen

WWW.TERESAVANDONGEN.COM

1.03 - SEA ME - 2014
1.04 - RE-SEA ME - 2015

NIENKE HOOGVLIET

Voor de collectie vloerkleden Sea Me heeft Nienke Hoogvliet (Willem de Kooning Academie Rotterdam, 2013) draden van zee algen gebruikt. De snelgroeiende zee algen vormen een duurzaam alternatief voor het arbeidsintensieve katoen. Deze algendraden zijn bovendien geweven in oude visnetten. Sea Me verbeeldt de dualiteit van de zee als levensbron en als vuilnishoop.

Re-Sea Me is het vervolgonderzoek naar alternatieve grondstoffen uit de zee. Hoogvliet maakt leer van vissenhuiden, waarvoor ze een traditioneel loopproces zonder chemicaliën toepast. Van dit vissenleer maakte ze een kruk en een vloerkleed.

WWW.NIENKEHOOGVLIET.NL

1.05 - 101.86° - COLOUR OF THE DAY - 2015
LAURA LYNN JANSEN & THOMAS VAILLY

Geïnspireerd op een rondreis door IJsland hebben Laura Lynn Jansen (cum laude Design Academy Eindhoven, 2008) en Thomas Vailly (cum laude Design Academy Eindhoven, 2014) een serie lampen ontworpen met verschuivende kleurpanelen. Het telkens veranderende kleurpalet imiteert de veelkleurige weerspiegeling van licht in natuurlijke kristallen in IJsland.

THANKS

Van Dijken Glas, Viewcol

WWW.VAILLY.COM

WWW.LAURALYNNJANSEN.COM

1.06 - MADE BY RAIN - 2012
ALIKI VAN DER KRUIJS

Aliki van der Kruijs (Sandberg Instituut Amsterdam, 2012) bewerkt stof met speciale inkt. De stof wordt vervolgens in de regen gelegd, waardoor de inkt uitloopt. Dit waterige patroon van kringen en grillige stroompjes wordt vervolgens gefixeerd. Bij elke stof wordt vermeld waar en wanneer deze is gemaakt, hoe lang het regende en hoeveel millimeter er is gevallen; informatie die Van der Kruijs verzamelt via Hydronet. De stof wordt gebruikt voor sjaals en ruimtelijk objecten zoals wandkleden. De stof is feitelijk een fotoverslag van een regenbui.

VAN LINKS NAAR RECHTS

1: 52°21'11.13"N/4°54'21.78"E 09052014 18:15-18:19 0,17 MM

2: 52°22'9.12"N/4°50'12.09"E 30062014 11:59-12:05 0,56 MM

3: 52°21'11.13"N/4°54'21.78"E 09052014 16:45-17:05 0,33 MM

WWW.ALIKIVANDERKRUIJS.COM

1.08 - THE ART OF DECEPTION - 2015
ISAAC MONTÉ

Met speculatieve projecten verkent Isaac Monté (Willem de Kooning Academie Rotterdam, 2013) de ethische en esthetische grenzen van een toekomst waarin kunst, design, wetenschap en technologie versmelten. In het onderzoeksproject The Art of Deception worden varkenshartjes volgens een speciaal procedé ontdaan van al het levend celmateriaal. Het resulterende orgaanweefsel wordt reeds gebruikt voor het kweken van donorcellen. Maar hoe zou dit in toekomst kunnen dienen als een 'blanco canvas' voor kustenaars en ontwerpers? – dat is de vraag die Monté hiermee oproept.

THANKS

Professor Toby Kiers (Free University Amsterdam), Bio Art & Design Awards, ZonMw, Iza Stepska, Elise Marcus

WWW.ATELIERMONTE.COM

1.09 - KITCHEN LAB - 2012
NIENKE VAN DE POL

Kitchen Lab van Nienke van de Pol, (Artez Arnhem, 2012) is een medicijnkast met aardewerken keukenproducten om zelfjes, drankjes en tincturen tegen alledaagse kwaaltjes mee te bereiden. De medicijnrecepten op basis van toegankelijke kruiden zoals goudsbloem, sint-janskruid en brandnetel staan in zelfontwikkeld boek.

WWW.NIENKEVANDEPOL.NL

1.10 - RECONFIGURATION OF A TREE - 2015
**STUDIO THOMAS VAILLY,
GARDAR EYJOLFSSON AND LEX POTT**

Door de opkomst van synthetische hars is traditionele houthars in ongebruik geraakt. Thomas Vailly (cum laude Design Academy Eindhoven, 2014) heeft de Pinus Pinaster – een boom met karakteristieke zwarte hars – letterlijk ontleed in hout en zwarte hars. Van deze grondstoffen is, in samenwerking met andere ontwerpers, een eigentijdse productcollectie vervaardigd.

THANKS

Creative Industries Fund NL

WWW.VAILLY.COM

2.00

MAKING MORE FROM LESS

Voor hedendaagse ontwerpers is het modernisme niet langer een dwingend dogma. Form follows function en less is more zijn slechts een paar van de vele inspiratiebronnen. Niets meer, niets minder. Natuurlijk blijft sobere vormgeving een beproefd middel om een ontwerp te voorzien van een aura van tijdloosheid. Ook getuigt eenvoud van een afkeer van verspilling en mooimakerij – deugdzame eigenschappen voor een generatie die opgroeit met grondstofschaarste en information overload. Maar eenmaal terug naar de basis zoeken ontwerpers naar een expressieve vormtaal die minimaal materiaalgebruik paart aan maximale zeggingskracht. Bij dit ‘making more from less’ concept worden functionele constructies uitvergroot tot verhalende decoraties of simpelweg één oogstrelend detail. Innovatieve materialen als holografisch glas en geavanceerde technologieën als glow-in-the-dark kunststof maken het mogelijk om met minimale middelen een verrassend ontwerp te realiseren. Het uitgangspunt is eenvoudig, de ervaring is rijk. Onveranderd is de diepgaande relatie die de gebruiker opbouwt met voorwerpen. In het diepst van hun gedachten zijn ook die aanstormende ontwerpers nog steeds wereldverbeterende modernisten. Maar de benauwende rechtlijnigheid is vervangen door rationele originaliteit en expressief vernuft. De moderne modernist gelooft ook in less is a bore en form follows fun.

2.01 - ‘CIRKEL’ COLLECTION: COFFEETABLE - 2011

2.02 - CAPPELLINI TAFELSTUKKEN: FRUITLAMP - 2013

2.03 - CAPPELLINI TAFELSTUKKEN: SOFA LAMP - 2013

2.04 - FLAT LIGHT - 2015

2.05 - DIEDRE STOOL - 2015

2.06 - DISKO - 2015

DAPHNA LAURENS

Na hun afstuderen aan de Design Academy Eindhoven in 2008 vormen Daphna Isaacs en Laurens Manders een gezamenlijke ontwerpstudio. Onder de naam Daphna Laurens ontwikkelen ze eenvoudige, maar stijlvolle meubels en gebruiksvoorwerpen met een zorgvuldige materiaalkeuze en extreem verfijnde afwerking.

THANKS

Cappellini, Monoprix, Glasmuseum Leerdam

WWW.DAPHNALAURENS.NL

2.07 - MOIRÉ LIGHTS - 2015

DAVID DERKSEN

Twee ronde platen met elk duizenden kleine ronde gaatjes worden over elkaar geschoven, waardoor een intrigerend moiré-effect ontstaat. Het licht lijkt te bewegen en flakkeren. David Derksen (Design Academy Eindhoven, 2009) nodigt de gebruiker uit om met één simpele handbeweging de lamp veranderen.

WWW.DAVIDDERKSEN.NL

2.08 - TRACE LIGHT - 2012

2.09 - TRAP LIGHT - 2011

GIONATA GATTO & MIKE THOMPSON

Het Brits-Italiaanse duo Gionata Gatto & Mike Thompson (beiden Design Academy Eindhoven, 2009) maakt voor de Trap Light gebruik van fotoluminescente pigmenten die in glas zijn geblazen; de glazen lampenkap heeft daardoor een glow-in-the-dark effect. Dit principe hebben ze ook toegepast bij de Trace Light, maar dan met gekleurde siliconen. De lampenkap is zo groot dat deze overdag fungeert als een parasol en in de avond lichtgeeft waardoor de kap dient als lamp.

WWW.TRANSNATURALLABEL.COM

2.10 - CONSTR CABINET - 2009

PAUL HEIJNEN

De robuuste CNSTR Cabinet van Paul Heijnen (Design Academy Eindhoven, 2009) is een archetypische kast, waarvan de scharnieren zo zijn geconstrueerd en uitvergroot dat deze dienen als decoratie. De scharnieren zijn vervolgens aan de buitenkant van deze kast geplaatst. Ook de dragende kruisbalken zijn uitvergroot en verfraaid. Van binnen is de kast juist glad en strak afgewerkt, wat praktisch is.

WWW.PAULHEIJNEN.COM

2.11 - LIGHT IS A VECTOR - 2015

2.12 - EVERY CYLINDER - 2015

2.13 - EVERY TORUS - 2015

ARNOUT MEIJER

Arnout Meijer (Design Academy Eindhoven, 2013) heeft een eenvoudige kabel van LED lampjes achter een gebogen holografische glasplaat van transparante kunststof geplaatst. Hierdoor krijgt het licht diepte en lijken de lampjes zich in de ruimte uit te strekken. Dit ruimtelijke gezichtspunt verandert bovendien vanuit elk standpunt.

WWW.ARNOUTMEIJER.NL

3.00

PERFECT IMPERFECTION

Ontwerpers bevrijden zich van de beperkingen van zowel de anonieme massaproductie als het nostalgische ambacht. De doorleefde uniciteit van het handmatig vakmanschap wordt vermengd met de efficiëntie van seriematige productie. Het is design tussen industrie en ambacht. Daarvoor wordt gebruikgemaakt van materialen en productieprocessen die in de eigen werkplaats zijn ontwikkeld. Natuurlijke processen als zwaartekracht, oxidatie en magnetisme krijgen daarbij vrij spel. De wonderschone willekeur van roestend metaal of opzwellend kunststof, daar kan toch geen computermuis of mensenhand tegenop. Dus omarmen ontwerpers dit toeval. Soms wordt het zelfs een handje geholpen met alchemistische proefjes. Tegelijkertijd wordt zorgvuldig gewaakt over het productieproces met zelfgebouwde machines die toeval in goede banen leiden. Dit resulteert in proto-industriële producten van ruwe materialen en een grove, bijna archetypische vormtaal die een logisch gevolg is van het maakproces. Ontwerpers nemen hiermee een voorschot op een toekomst die steeds industriëler en digitaler wordt. Een toekomst waarin de consument vervreemd is van het maakproces. Wat is er dan mooier dan design met een eerlijke herkenbaarheid: in al zijn onvolkomenheden toont het waarvan het is gemaakt, en hoe. Het is perfect in al zijn imperfecties.

3.01 - I-JOIST - 2010

STEVEN BANKEN

Voor de kast I-Joist heeft Steven Banken (cum laude Design Academy Eindhoven, 2010) het hout zoveel mogelijk intact gelaten. De planken zijn zo min mogelijk bewerkt en de houtnerven – inclusief knoesten – zijn zichtbaar. De kast oogt ook als een stapel hout en kan eenvoudig gedemonteerd worden, waarna het hout opnieuw kan worden gebruikt.

WWW.STEVENBANKEN.NL

3.02 - OSCILLATION PLATES - 2013

DAVID DERKSEN

Aan het uiteinde van een slinger heeft David Derksen (Design Academy Eindhoven, 2009) een zware metalen houder bevestigd die verf afgeeft. Door de slingerende beweging ontstaat een natuurlijk cirkelpatroon op de borden.

THANKS

Cor Unum

WWW.DAVIDDERKSEN.NL

3.03 - THE HAPPY MISFITS - 2011

3.04 - SCULPT VESSELS - 2014

HANDMADE INDUSTRIALS

The Happy Misfit is vervaardigd van polystyreen. Een ballon wordt gevuld met piepschuimkorrels en een epoxy verharder, en met spanbanden over een stoel getrokken. Als de schuimkorrels zijn uitgehard, is de ballon gefixeerd in de vorm van de stoel, die wordt afgewerkt met een zachte rubberlaag. De Sculpt Vases worden gegoten in een flexibele mal die tijdens het maakproces in elke gewenste vorm kan worden gekneed. Handmade Industrials bestaat uit Rutger de Regt (KABK Den Haag, 2011) en Marlies van Putten (KABK Den Haag, 2013).

THANKS

Vitra Design Museum, Het Materiaalfonds

WWW.HANDMADEINDUSTRIALS.COM

3.05 - TRANSCIENCE MIRROR - 2011

LEX POTT & DAVID DERKSEN

De zilveren laag aan de achterkant van spiegels heeft Lex Pott (cum laude Design Academy Eindhoven, 2009) opzettelijk laten oxideren. Deze kunstmatige veroudering is aangebracht in decoratieve patronen. Het spiegelbeeld toont niet alleen de vergankelijkheid van iedereen die erin kijkt, maar ook die van de spiegel zelf. Pott ontwikkelde de spiegels in samenwerking met David Derksen.

WWW.LEXPOTT.NL

WWW.DAVIDDERKSEN.NL

3.06 - TOLIX CHAIR - 2015

3.07 - TRUE COLOURS PANELS - 2013

3.08 - TRUE COLOURS VASES - 2013

LEX POTT

Ter gelegenheid van het 100-jarige bestaan van de A Chair nodigde de Franse fabrikant Tolix acht ontwerpers uit om een eigentijdse editie te maken. Lex Pott (cum laude Design Academy Eindhoven, 2009) maakte een versie van geoxideerd koper, brons, staal en aluminium.

Door koper te behandelen met uiteenlopende chemicaliën heeft Lex Pott een serie vazen ontworpen met telkens andere verkleuringen. Om dit proces te verbeelden vervaardigde Pott een serie panelen.

WWW.LEXPOTT.NL

3.09 - GRAVITY CHAIR - 2012

JÓLAN VAN DER WIEL

Voor de productie van zijn Gravity Stool ontwikkelde Jólán van der Wiel (Rietveld Academie Amsterdam, 2012) een nieuw productieproces door vloeibare kunststof te vermengen met ijzervijzel. Dit ruwe materiaal giet hij in een platte ronde mal. Vervolgens trekt hij met sterke magneten drie stralen van de taai vloeistof uit de mal omhoog. Wanneer na ongeveer twintig minuten het kunststofmengsel is gestold, heeft zich een krukje gevormd met drie poten die door de spanning tussen magnetisme en zwaartekracht in een grillig patroon zijn getrokken.

WWW.JOLANVANDERWIEL.COM

4.00

SLOWTECH

In de dystopische sciencefictionfilm *2001: A Space Odyssey* binden twee sympathieke astronauten de strijd aan met de op hol geslagen computer HAL 9000. Deze aloude tegenstelling tussen mens en machine in een 21ste-eeuws jasje zou zomaar realiteit kunnen worden. De invloed van technologie op ons dagelijks leven is zo groot dat het individu hierop nauwelijks nog invloed uitoefent. Het risico van deze vervreemding is een hightech leefwereld waarin de gebruiker is gereduceerd tot een passieve figurant. Ontwerpers reageren hierop met producten die nieuwe rituelen en sensitieve ervaringen bieden. De technologische prestaties van een product worden ondergeschikt aan de fysieke en emotionele voldoening die het geeft. Deze bijzondere objecten zijn zo ontworpen dat ze uitnodigen tot interactie. Hightech wordt *slowtech* – traag en alledaags. Omgekeerd stelt technologie ontwerpers ook in staat om alledaagse objecten zo te vervaardigen dat ze juist bijzonder worden. Wat als ons onderbewustzijn kan meebeslissen over hoe onze woonkamers eruitzien? Of wat als we onze computers kunnen bedienen met een expressieve choreografie van lichaamsbewegingen? Ontwerpers vertragen zo de technologie naar een alledaagse activiteit die nieuwe voldoening geeft. Deze slowtech voorziet technologie en de producten die erop gebaseerd zijn van een vriendelijke, meer menselijke uitstraling.

4.01 - HEART CALLIGRAPHY - 2016

ROGIER ARENTS & BIN YU

Met de biofeedback installatie Heart Calligraphy vertalen Rogier Arents (Design Academy Eindhoven, 2012) en Bin Yu fysieke eigenschappen naar een grafische print. Arents maakt hiervoor gebruik van een omgebouwde plotter printer uit begin jaren negentig. Met een sensor wordt de hartslag geregistreerd en vertaald naar een commando; hoe sneller de hartslag, hoe langer de pen op het papier blijft. Omdat de hartslag reageert op emotionele en cognitieve inspanning, leggen deze prints het onderbewustzijn bloot.

WWW.ROGIERARENTS.COM

4.02 - BRAIN_MANUFACTURING - 2011

MEREL BEKKING

Brain_Manufacturing is een serie objecten waarvan vorm, kleur en materiaal is gekozen op basis van hersenonderzoek. Merel Bekking (HKU, 2011) heeft twintig proefpersonen een vragenlijst laten invullen over hoe hun ideale ontwerp eruit zou zien. Vervolgens maakte ze van alle proefpersonen een hersenscan, terwijl deze naar afbeeldingen keken van zeer verschillende producten. Bij het zien van sommige plaatjes wordt een bepaald hersengebied actief, wat betekent dat de proefpersoon wordt aangetrokken door de afgebeelde vorm of kleur. De meest voorkomende voorkeur betrof rode plastic voorwerpen met een glad oppervlak en een organische, gesloten vorm – dat overigens in groot contrast stond met de vooraf opgegeven voorkeur van hout, blauw en open contouren.

WWW.MERELBEKKING.NL

4.03 - SEGREGATION OF JOY - 2014

GOVERT FLINT

Creatures With Creations And Their Segregation Of Joy is een installatie van Govert Flint (Design Academy Eindhoven, 2014), waarmee een computer kan worden aangestuurd met lichaamsbewegingen. Een beweegbare stoel is voorzien van sensoren die bewegingen van het lichaam omzetten in computercommando's. Door naar voren of naar achter te hangen, beweegt de cursor over het scherm respectievelijk naar beneden of omhoog. Door met je linker- en rechtervoet te trappen, imiteer je een muisklik. Het is dus eigenlijk een computermuis die met het hele lichaam wordt aangestuurd.

THANKS

Institute for Applied Motions, Sami Sabik, Scapino Ballet Rotterdam

WWW.GOVERTFLINT.COM

4.04 - GEIST - 2015

THE INCREDIBLE MACHINE

Een onderzoeksgroep van de TU Delft heeft een collectie producten ontwikkeld om het leven van expats te veraangename. Hoewel expats via het internet voortdurend verbonden zijn met hun thuisland, is er gekozen voor ouderwetse radio, een muurkalender die Tweets met belangrijke nieuwsfeiten uit het thuisland weergeeft en een wijzerklok die de bijbehorende tijd geeft. Het uiteindelijke ontwerp van deze alledaagse productcollectie die gebruik maakt van digitale technologie is gedaan door het Rotterdamse ontwerp bureau The Incredible Machine.

THANKS

David Derksen, Holly Robbins, Patrizia D'Olivo, prof. Elisa Giaccardi (The Connected Everyday Lab, TU Delft, Adriaan Wormgoor, Fabian Bitter

WWW.THE-INCREDIBLE-MACHINE.COM

4.05 - LUCIE - 2015

4.06 - OLLY - 2015

4.07 - TIPPY - 2015

UNAWARE OBJECTS

Unaware objects is een collectie speculatieve gebruiksvoorwerpen die zijn ontworpen door studenten van de TU Eindhoven. De autonome objecten voeren voorgeprogrammeerde processen automatisch uit, hebben geen expliciete output-functies, ontberen traditionele interfaces of controlemechanismen en zijn immuun voor rechtstreekse interactie. Lucy (Rachel Dassen & Wendy Rietdijk) is een lichtgevend object dat zowel krukje, tafeltje als lamp kan zijn. Olly (Jeroen Hol, Bram Naus & Pepijn Verburg) is een muzikspeler die een willekeurige collage samenstelt uit persoonlijke muziekljsten van Spotify. Tippy (Stijn van Iersel) is een kruk van krijt en hout die onverwachte gebruikssporen achterlaat.

WWW.TUE.NL

5.00

DO-IT-OURSELVES

Het ideale product is binnen handbereik en we hoeven ervoor zelfs de deur niet meer uit. Dankzij personal fabrication met 3D-printers kan de consument zonder tussenkomst van de industrie zelf producten vervaardigen. Het product wordt afgestemd op de vraag en individuele wensen. Ter illustratie: iemand met grote handen kan heel eenvoudig zelf handschoenen in maat XXXL produceren. De vraag naar producten vermindert sowieso, want het uitprinten van reserveonderdelen voor reparaties kan zelfs de grootste amateur. Dat digitale fabricage nu nog duur, complex en verre van perfect is, vormt geen obstakel. Voor de ontwerpgeneratie van digital natives is de 3D-printer niets meer dan een multifunctionele doe-het-zelf machine – de Workmate™ van het digitale tijdperk. Ze experimenteren met proto-industriële materialen als staal en keramiek of bouwen een 3D-printer waar helemaal geen computer aan te pas komt en die wordt aangedreven door zwaartekracht. Of het product wordt gereduceerd tot een analoge bouw instructie, bereikbaar met één muisklik. Digitale fabricage is gehackt tot een ouderwetse machine, waarmee producten worden vervaardigd die het unieke handschrift van de bedenker én de gebruiker dragen. Ontwerper en thuismaker zijn gelijkwaardig in het productieproces – niet langer doe-het-zelf maar doe-het-samen heeft de toekomst.

5.01 - THIS NEW TECHNOLOGY - 2014

DANIEL DE BRUIN

Daniel de Bruin (HKU, 2014) heeft de eerste analoge 3D-printer ter wereld vervaardigd. This New Technology is een 'printer' die werkt op zwaartekracht; een 15 kilo zwaar contragewicht zorgt voor de aandrijving van de spuitkop. Deze spuitkop beweegt in rondjes boven een schijf, langs een stukje staal draad dat in een grillige vorm is gebogen, waardoor het printobject een verwante grillige ronde vorm krijgt. De Bruin voegt de elementen tijd, aandacht en energie toe aan het 3D-printproces. 3D-printen wordt een symbiose van mens en machine.

WWW.DANIELDEBRUIN.COM

5.02 - TRANSPARENT TOOLS - 2012

JESSE HOWARD

Transparent Tools van Jesse Howard, (Rietveld Academie Amsterdam, 2012) is een serie huishoudelijke apparaten die eenvoudig door consumenten kunnen worden gefabriceerd, gerepareerd en gerecycled. De producten worden volledig vervaardigd met nieuwe digitale productie-units, zoals de CNC freesmachine en 3D-printers. Schroefjes en moertjes hebben standaardmetingen en zijn te koop bij elke ijzerhandel. Door het eenvoudige ontwerp kunnen de producten worden aangepast aan de individuele wensen van de consument. De losse onderdelen van de apparaten kunnen na afloop worden gebruikt voor het bouwen van nieuwe gebruiksvoorwerpen.

WWW.JESSEHOWARD.NET

5.03 - PARAMETRIC STANDARDIZATION - 2014 **JESSE KIRSCHNER + JESSE HOWARD**

Parametric Standardization is een samenwerking tussen Jesse Kirschner en Jesse Howard. Uitgangspunt van het project is dat 3D-geprinte objecten eenvoudig door consumenten kunnen worden aangepast aan persoonlijke voorkeuren en lokale omstandigheden, zoals het decimale meetsysteem van Europa of het Angelsaksische stelsel van gallons en inches.

WWW.KIRSCHNER3D.NL
WWW.JESSEHOWARD.NET

5.04 - OF INSTRUMENTS & ARCHETYPES - 2014 5.05 - OF INSTRUMENTS & ARCHETYPES - 2014 **JESSE KIRSCHNER + UNFOLD**

Met het Belgische ontwerpduo Studio Unfold (Dries Verbruggen & Claire Warnier) heeft Jesse Kirschner een collectie digitale meetapparaten ontwikkeld die ogen als ouderwetse passers. Daarmee kunnen exacte en analoge meetresultaten direct worden vertaald naar een digitale ontwerptekening voor 3D-geprinte objecten.

WWW.KIRSCHNER3D.NL
WWW.UNFOLD.BE

5.06 - AERA FABRICA - 2014 **ROOS MEERMAN**

Met een 3D-printer vervaardigt Roos Meerman (Artez, Arnhem, 2014) een serie objecten van PLA, een bioplastic dat al op lage temperatuur smelt en snel stolt. De geprinte objecten worden verhit en vervolgens met een compressor opgeblazen. Na het afkoelen behouden de objecten hun opgeblazen volume. De 3D-geprinte objecten zijn geen eindproduct, maar slechts een onderdeel van een groter productieproces. Dit project werd onderscheiden met een New Material Fellow Award 2014.

WWW.ROOSMEERMAN.COM

5.07 - KEYSTONES TABLE - 2012 **STUDIO MINALE-MAEDA**

Het Rotterdamse ontwerpduo dat bestaat uit de Italiaanse Mario Minale en de Japanse Kuniko Maeda (beiden Design Academy Eindhoven, 2005) ontwierp Keystones, een serie constructie-elementen waarmee de consument zelf meubels kan bouwen. Alleen deze koppelstukken zijn 3D-geprint; voor het tafelblad of een stoelpoot kan een standaard houtplaat van een bouwmarkt worden gebruikt. Met eenvoudige koppelstukken wordt de complexe en vaak kostbare 3D-printtechnologie omzeild.

WWW.MINALE-MAEDA.COM

5.08 - CHAIR ONE - 2014 **DIRK OSINGA & LOTTE DE RAADT**

Chair One is een set die bestaat uit zeven delen, inclusief twee rugleuningen, die makkelijk op verschillende manieren in elkaar kan worden gezet om zodoende elke keer een andere stoel te assembleren met dezelfde onderdelen. Zo kan een familie van verschillende stoelen ontstaan, gelijk maar allemaal net even anders. Chair One is ontworpen om te worden hergebruikt en biedt de mogelijkheid om te worden getransformeerd naar verschillende type meubelen. Het ontwerp is de uitkomst van het doorlopend onderzoek Open Objects van architect Dirk Osinga (TU Eindhoven, 2010) en productontwerper Lotte de Raadt (Design Academy Eindhoven, 2010), waarin zij zoeken naar een nieuwe samenwerking tussen ontwerper en gebruiker.

WWW.LOTTEDERAADT.NL
WWW.DIRKOSINGA.NET

5.09 - THIS FITS ME - 2014 **LEONIE TENTHOF VAN NOORDEN**

De techniek van bodyscans maakt het mogelijk om de exacte lichaamsafmetingen van een individu vast te leggen. Leonie Tenthof van Noorden (TU Eindhoven, 2014) heeft een jurk ontworpen waarvan de pasvorm zich eenvoudig laat aanpassen aan de digitale informatie van een bodyscan. This Fits Me is een parametrisch ontwerp van een jurk met losse compartimenten. De jurk heeft daardoor altijd de ideale pasvorm. Het parametrische lijnenpatroon kan bovendien door de drager worden aangepast, zodat een 'tailor made' jurk voor elke consument bereikbaar wordt.

THANKS
Eunbi Kim

WWW.LEONIESUZANNE.COM

6.00

AT YOUR SERVICE

Dienstbaar maar zelfverzekerd eist de ontwerper een plek op in het hart van de samenleving. De mens en zijn directe behoeftes staan weer centraal. Dit design gaat over zinvolle producten met een maatschappelijke noodzaak, wat toch iets anders is dan functioneel. Als het al over producten gaat. De ontwerper is niet meer noodzakelijkerwijs de persoon die letterlijk vorm geeft aan nieuwe voorwerpen of uitvindingen. Hij of zij kan ook de rol aannemen van therapeut, verhalenverteller, onderzoeker of zelfs intermediair. Complexe vraagstukken kunnen niet meer met één product worden opgelost. Wat ontwerpers wel kunnen is processen in gang zetten en mensen en informatiestromen bij elkaar brengen. De traditionele grenzen van het vakgebied worden afgetast of zelfs opgerekt: er wordt niet alleen samengewerkt met professionals uit andere disciplines – sociologie, psychologie of criminologie – maar ook met de gebruiker. De ontwerper ontpopt zich tot een teamspeler. Het ontwerp is een startpunt voor verandering. Een dienst met maatschappelijke participatie, emancipatie en acceptatie als functie. Een pragmatische, bijna bescheiden houding is daarbij noodzakelijk. De beoogde impact van een ontwerp moet realistisch blijven. Niet het vluchtelingenprobleem oplossen maar de levensomstandigheden van een groep vluchtelingen verbeteren. Noem het pragmatisch idealisme. De ontwerper staat tot uw dienst.

6.01 - OUTKAST

6.02 - NETTE SPULLEN MAKEN NETTE MENSEN

6.03 - LAND WERK TUIG

6.04 - THE WHITE BUILDING/WHAT DO YOU THINK?

6.05 - LAS_TIG

6.06 - TURVER

6.07 - TURVER

6.08 - TALES OF VEENHUIZEN

COLLECTIE VEENHUIZEN

Collectie Veenhuizen is een serie producten en diensten die zijn ontworpen door studenten van de Design Academy Eindhoven in samenwerking met gedetineerden van de Penitentiaire Inrichting Veenhuizen in Drenthe. De ontwerpen versterken de eigenwaarde van de gedetineerden en bieden hen de mogelijkheid om nieuwe vaardigheden te leren, zoals lassen of timmeren. De producten vertellen bovendien een verhaal over het leven in de gevangenis en over de voormalige strafkolonie Veenhuizen. OutKast door Goof van Beek and Laurentius de Ruiter, Nette spullen maken nette mensen door Malou van Dijk, Land Werk Tuig door Joost Dingemans, The White building/What do you think? -door Laura Ferriere & Eléonore Delisse, Las_tig door Anne Pabon, Turver door Thomas Trum, Tales of Veenhuizen door Minsung Wang.

THANKS

InMade, Provincie Drenthe, Gemeente Noordenveld, Penitentiaire Inrichting Veenhuizen en Design Academy Eindhoven, KETTER&Co, Stichting Doen, Stimuleringsfonds Creatieve Industrie, Regio Groningen-Assen

6.09 - IN LIMBO EMBASSY - 2015 **MANON VAN HOECKEL**

Voor uitgewezen asielzoekers en andere statuslozen bedacht de jonge ontwerpster Manon van Hoeckel (Design Academy Eindhoven, 2015) In Limbo Embassy; een mobiele ambassade waarin Nederlanders in gesprek kunnen gaan met deze onzichtbare groep. Ook worden evenementen en debatavonden georganiseerd waar illegalen hun stem kunnen laten horen. De In Limbo Embassy biedt deze groep ook een economische perspectief met de verkoop van 'staatsieportretten', waarbij de karakteristieke grijze dekens uit opvangcentra fungeren als ambtskleed. Illegalen mogen niet werken, maar deze foto's kunnen onder de vrijheid van pers in de ambassade worden verkocht.

WWW.INLIMBOEMBASSY.ORG

6.10 - SHELTERSUIT - 2015 **STICHTING SHELTERSUIT**

De Sheltersuit bestaat uit een jas en afritsbare slaapzak die is voorzien van een klein LED lichtje dat werkt op zonne-energie en een draagtas met kussen. Het pak is gemaakt om daklozen beschutting te bieden in de nachtelijke kou. Door het verzorgde ontwerp en de goede afwerking versterkt het pak de eigenwaarde van de drager. Het is gemaakt van gerecycled tentzeil door vrijwilligers, waaronder daklozen, langdurig werklozen en asielzoekers. Sheltersuit is ontwikkeld door modeontwerper Bas Timmer en ondernemer Alexander de Groot.

WWW.SHELTERSUIT.COM

7.00 **UPCYCLING RECYCLING**

Duurzaamheid is een vanzelfsprekendheid, niet iets waar je je als ontwerper mee profileert. Dus wordt het recyclen van afval niet langer uitvergroet tot iets waarmee een product zich onderscheidt. Kasten van sloophout, stoelen van vodden en andere kunstzinnige showpieces genieten immers wereld-wijde faam. De agenderende waarde van dit recyclen wordt hergebruikt in de toepassing van afval en restmateriaal als grondstof voor serieproductie. Want hergebruik wordt pas echt duurzaam als je er niet één maar honderden voorwerpen tegelijk van kunt maken. De aandacht van ontwerpers verschuift van producten naar productieprocessen met restmateriaal. Houtsnippers en zaagsel worden vermengd met water en een zelfontwikkelde bio-hars, dat kan worden gebruikt in een nieuw industrieel productieproces met mallen. Oude cd-hoesjes en koelkasten worden gesmolten en hergebruikt als grondstof om lampen van te 3D-printen. Fabriekstapijt wordt met inventieve kleurbehandeling opgewaardeerd tot een high-end product met ambachtelijke kwaliteiten. Afval is geen eindpunt maar een vertrekstation voor upcycling. Daarnaast zoeken ontwerpers ook naar manieren om de consument bewust te maken van zijn afval. Huis-tuin-keuken plastic wordt in de buurt verwerkt tot gebruiksvoorwerpen. Als iedereen gaat hergebruiken bestaat er straks helemaal geen afval meer.

7.01 - WELL PROVEN CHAIR - 2012 **MARJAN VAN AUBEL**

Uitgangspunt bij de Well Proven Chair van Marjan van Aubel (Royal College of Art London, 2011) is restmateriaal uit de houtindustrie. In deze sector verlaat meer dan de helft van het materiaal de fabriek als zaagsel en snippers. Door deze houtresten te vermengen met een biologische hars en het vervolgens te verhitten, zet het tot meer dan 600 procent uit in volume tot een schuimsubstantie, die eenvoudig kan worden gekleurd en verwerkt met mallen. Om het productieproces te verbeelden is het schuim aan de onderkant van de zitting ruw gehouden.

THANKS

James Shaw, American Hard Wood Export Council,
Benchmark Furniture

WWW.MARJANVANAUBEL.COM

7.02 - PRECIOUS PLASTIC - 2013
7.03 - PRECIOUS PLASTIC MACHINE - 2013
DAVE HAKKENS

Voor zijn afstuderen aan de Design Academy Eindhoven ontwikkelde Dave Hakkens een provisorische lopende band die fungeert als een recyclefabriekje voor plastic. Niet alleen wordt op deze manier de afvalberg verkleind, met deze werkplaats wordt het ook mogelijk om plastic lokaal en op kleine schaal te produceren. Alles draait in dit project om samenwerken – de buurvrouw verzamelt afvalplastic, met je vrienden knutsel je de machine in elkaar en je slimme neefje ontwerpt de vaas of schaal die er uiteindelijk mee wordt gemaakt. Precious Plastic is volledig open source; er is dus geen patent op en iedereen mag er zelf eentje bouwen; mits alle verbeteringen die aan de werkplaats worden aangebracht worden gedeeld op het internet. Dit jaar lanceert Hakkens een verbeterde versie van het project.

WWW.PRECIOUSPLASTIC.COM

7.04 - MELTING POT TABLE - 2014
7.05 - NOT ONLY HOLLOW CHAIR - 2014
7.06 - SUNFLOWER LIGHT - 2015
DIRK VANDER KOOIJ

Een afgedankte robotarm uit een Chinese autofabriek is door Dirk van der Kooij (Design Academy Eindhoven, 2010) omgebouwd tot een reusachtige 3D-printer die van lange, dikke draden kunststof laag voor laag meubels opbouwt. De software om de robotarm aan te sturen is door Van der Kooij ontwikkeld. Niet alleen de afgedankte productiemachine werd door Van der Kooij gerecycled; ook de kunststof waarmee wordt geprint is vervaardigd van oude koelkasten en cd-hoesjes. Van der Kooij koppelt de uniciteit van handwerk aan de seriematige productie van gerecyclede grondstoffen.

WWW.DIRKVANDERKOOIJ.COM

7.08 - SOFT BLUES - 2015
SAM LINDERS

Tijdens haar stage bij schoenenfabrikant Ecco ontwikkelde Sam Linders (Design Academy Eindhoven, 2015) een procedé om het schaafsel dat overblijft na behandeling van 'wet blue' leer te hergebruiken. Dit nieuwe materiaal, gebaseerd op leerafval, wordt verwerkt tot verschillende kleuren, texturen, vormen en diktes – van buigzame papierachtige vellen tot dikke plakken die ogen als glad marmer. Soft Blues is een onderzoeksproject waarbij industrieel afval wordt verwerkt tot een hoogwaardige grondstof voor (interieur)ontwerpers.

THANKS

Leather tannery ECCO Leather, Dongen.

WWW.SAMLINDERS.COM

7.09 - POST – VLISCO - 2015
SIMONE POST

Vlisco is fabrikant van exclusieve stoffen voor de West-Afrikaanse markt. Bij het complexe productieproces van waxprinten, waarbij de stoffen tot wel zeven keer worden bedrukt, gaat veel mis. Dit resulteert in veel restmateriaal met soms slechts minieme productiefoutjes. Simone Post (cum laude Design Academy Eindhoven, 2015) heeft een procedé ontwikkeld waarbij deze afgekeurde Vlisco-stoffen worden gebruikt als grondstof voor tapijten, kamerschermen en krukjes. De hoogwaardige kwaliteit van de Vlisco-stoffen blijft zichtbaar, terwijl foutjes worden verstopt in het productieproces van vouwen, laseren en winden.

WWW.SIMONEPOST.NL

7.10 - RE-VIVE - 2014
RENS

Een vast element in het werk van ontwerpduo rENs (Renee Mennen & Stefanie van Keijsteren, beiden Design Academy Eindhoven 2008) is het gebruik van rode verf, wat dankzij inventief vakmanschap en een verrassende esthetiek toch telkens resulteert in een uniek product. Bij Re-vive worden stroken resttapijt van fabrikant Desso in een kleurbad gedompeld. Door elke strook voor een wisselende tijdsduur in het verfbad te hangen, wordt het egale tapijt verdeeld in steeds donker kleurende banen. Hiervoor maakt rENs gebruik van eveneens afgedankte verfinstallaties van Desso. Met één doordachte handeling wordt een afvaltapijt ge-upcycled tot een semi-industrieel designobject dat telkens uniek is.

WWW.MADEBYRENS.NL

7.11 - STONECYCLING - 2014
STONECYCLING

Bij de sloop van gebouwen komen enorme hoeveelheden beton, cement en ander puin vrij. Tom van Soest (Design Academy Eindhoven, 2013) heeft een procedé ontwikkeld waarbij dit bouwafval wordt vermalen met glaspoeder, in een nauwkeurige samenstelling vermengd. Dit mengsel wordt vervolgens op hoge temperatuur afgebakken waarbij het glaspoeder smelt tot een vloeibaar bindmiddel. Zo vormt zich een hoogwaardig bouw materiaal dat met mallen in elke gewenste vorm kan worden vervaardigd. Van Soest heeft dit concept inmiddels uitgewerkt tot StoneCycling, een volwaardig bedrijf dat diverse gerecyclede bakstenen aanbiedt.

WWW.STONECYCLING.COM

8.00

STORYTELLING

Het concept – het is zo oud als het Dutch design zelf. Het begon ooit met een kast, die weliswaar vervaardigd was van sloophout maar tegelijkertijd exclusief want handgemaakt, en bovendien voorzien van kritische symboliek. In een tijd van verspilling en gladgestreken esthetiek was de ruwe esthetiek van sloophout juist een verademing. Het concept was de dubbele bodem die de gebruiker op het verkeerde been zet. De conceptuele kritiek klinkt tegenwoordig luider dan ooit, soms ronduit activistisch als de ontwerper zijn pijlen richt op concrete misstanden als de bio-industrie of een onbetrouwbaar financieel systeem. Maar het hoeft niet. De ontwerper is ook een entertainer die zijn publiek – de gebruiker – verrast en verpoost met een conceptuele oneliner die mooi is in zichzelf en toch een groter idee uitdraagt. Een *conversation piece* dat het bewustzijn vergroot en daarmee een hoger doel dient. De ontwerper maakt geen statement maar vertelt een verhaal over hoe het was of nog zal worden. Ironie en cynisme hebben daarbij afgedaan als stijlmiddel en zijn verruild voor onbevangenheid. Met deze storytelling kan een bestaand product – een krukje, een spiegel of gewoon een spaarpot – van nieuwe zeggingskracht worden voorzien. Het conceptuele punt wordt dan een persoonlijk vraagteken. Een verhaal met open einde.

8.01 - ELEMENTS OF TIME - 2014

NYNKE KOSTER

Nynke Koster (afgestudeerd aan KABK Den Haag) maakt letterlijk afdrukken van bestaande architectuur. Ornamenten van een gebouw, bijvoorbeeld een pilaar of een geveldetail, smeert ze in met vloeibare rubber. Eenmaal opgedroogd kan dit rubber afgietsel van de muur of plafond getrokken worden. Van deze rubberen vormen maakt ze een mal, waarin ze vervolgens krukjes giet van een verende kunststof in zachte tinten. Deze Elements of time geven een detail van een gebouw een nieuwe functie als tastbaar souvenir.

WWW.NYNKEKOSTER.COM

8.02 - MONEY SOCK - 2013

JELLE MASTENBROEK

De veiligste manier om geld bewaren is in een oude sok onder een matras, zo werd vroeger gedacht. Nu banken door de kredietcrisis niet langer veilig zijn, wordt deze oude volkswijsheid weer relevant. Daarbij is het vaak onduidelijk wat er met het spaargeld van de klanten wordt gedaan; zo liggen banken en spaarfondsen regelmatig onder vuur door onethische investeringen in bijvoorbeeld de wapenindustrie. De Money Sock van Jelle Mastenbroek (Design Academy Eindhoven, 2012) is een alternatief voor de bankrekening en maakt sparen bovendien weer leuk; elke keer als er geld in de sok wordt gedaan, klinkt een vrolijk deuntje.

WWW.JELLEMASTENBROEK.NL

8.03 - CARRYING THE WORLD ON MY HEAD - 2016 **JELLE MASTENBROEK**

Status, voorkeuren en zelfs karaktereigenschappen zijn af te leiden uit persoonlijke bezittingen – je bent wat je hebt. Aan de hand van persoonlijke bezittingen maakt Jelle Mastenbroek portretten van mensen. Maar in hoeverre kloppen deze portretten met het zelfbeeld? Mastenbroek roept zo vragen op over de emotionele waarde van onze bezittingen.

WWW.JELLEMASTENBROEK.NL

8.04 - EDIBLE GROWTH - 2015 **CHLOÉ RUTZERVELD**

Met haar onderzoeksproject Edible Growth neemt food designer Chloé Rutzerveld (cum laude TU Eindhoven, 2014) een voor-schot op een toekomst waarin voedsel zal worden vervaardigd met een 3D-printer. Daarvoor heeft ze 'voedselballen' ontwikkeld die nadat ze geprint zijn doorgroeien en ontkiemen. De opbouw van deze voedselballen is gericht op een optimale spijsvertering. Met Edible Growth is voedsel niet alleen eenvoudiger te produceren, maar ook gezonder voor het lichaam.

WWW.CHLOERUTZERVELD.COM

8.05 - H5N8 - 2015 8.06 - H5N8 - 2015 **EMILIE VAN SPRONSEN**

Tijdens de vogelgriep – H5N8 zoals de medische benaming luidt – zijn in Nederland 150 duizend kippen vernietigd in Nederland. Door de kippen te pasteuriseren op 60 graden, zouden ze eetbaar zijn. Als commentaar op deze verspilling heeft Emilie van Spronsen als afstudeerproject Industrieel Ontwerp aan de TU Delft gezocht naar alternatieve toepassingen van deze kippenkadavers. De veren zijn vermengd met een transparante composiet tot de zitting van een krukje, dat lijkt op een kussen, maar juist keihard is. Als een monument voor de plofkip heeft ze urn van porselein van de kippenbotten bedacht. De decoraties op de urn zijn een uitvergroting van het virus.

WWW.EMILIEVANSPRONSEN.COM

8.07 - DASHILAR FLAGSHIP STORE - 2013 **SANDER WASSINK**

In de Chinese cultuur van kopiëren en namaken raakt ambachtelijk vakmanschap in verdrukking. Tijdens de Beijing Design Week 2013 laat Sander Wassink (Design Academy Eindhoven, 2012) lokale schoenmakers in de wijk Dashilar goedkope sneakers uit elkaar halen en vervolgens weer aan elkaar naaien tot nieuwe, handgemaakte gympen. Voor de verkoop van de schoenen is een exclusieve flagship store geopend. Door de goedkope namaakschoenen handmatig te laten verwerken tot haute couture, plaatst Wassink vraagtekens bij zowel de anonieme massaproductie als bij de doorgedraaide modewereld.

WWW.SANDERWASSINK.NL

9.00 **DEMATERIALIZE**

Bijna 85 procent van de Nederlanders heeft een smartphone; het aandeel van de bevolking met een internetaansluiting bedraagt zelfs 94 procent. Deze immateriële wereld vormt een nieuw werkteerrein voor ontwerpers. Met apps, games, fictieve 'avatars' kan het dagelijks leven van miljoenen mensen eenvoudig worden verbeterd. Zelfs productie verloopt steeds meer volgens digitale kanalen; producten worden op de computer ontworpen en vervolgens over de wereld verzonden waar ze met 3D-printers worden vervaardigd. Dit 3D-design wordt meer en meer geconsumeerd via blogs en online magazines als Dezeen. In een wereld waarin design *viral* gaat, is de ultieme consequentie voor een ontwerper om helemaal geen object meer te maken maar alleen nog maar een beeld. De digitalisering roept ook nieuwe vragen op over privacy en veiligheid. Big data stelt overheden en de bedrijven in staat om het gedrag van grote groepen mensen te analyseren. Waar we zijn, wat we kopen en zelfs hoe we ons voelen – het wordt niet alleen geregistreerd door digitale netwerken maar in toenemende mate ook voorspeld. Zelfs de grilligheid van de natuur wordt meer en meer getemd met digitale middelen. Ontwerpers reageren op deze virtuele toekomst met kritische kanttekeningen – al dan niet met digitale middelen.

9.01 - DYSLEXIEFONT - 2012 **DYSLEXIE FONT**

Mensen met dyslexie verwisselen vaak letters met elkaar, of zien letters samengesmolten. De oorzaak van dit probleem is dat letters te veel op elkaar lijken en te dicht op elkaar staan. Het Dyslexie font van Christian Boer (HKU, 2008) is zo ontworpen dat iedere letter een uitgesproken en duidelijk herkenbare vorm heeft. Daardoor wordt het spiegelen, verwarren, draaien of samenvloeien van letters tegengegaan. Daarnaast is de spatiëring van de letters vergroot. Inmiddels is het Dyslexie font miljoenen keren gratis gedownload door mensen met dyslexie wereldwijd. Het lettertype is eenvoudig te installeren, waarna alle teksten op de computer – ook die op internet – erin worden afgebeeld.

WWW.DYSLEXIEFONT.COM

9.02 - TRICKING BIOMETRICS - 2014 **ALIX GALLET**

Steeds vaker wordt biometrische dataregistratie gebruikt om de veiligheid op bepaalde plekken te vergroten. Met de toename van camera's met gezichtsherkenning en de koppeling van deze fysieke kenmerken aan persoonlijke data, zoals bijvoorbeeld woonplaats en beroep, komt de privacy van burgers steeds verder onder druk te staan. Wat veiligheid moet creëren draagt dus tegelijkertijd bij aan groeiend gevoel van onveiligheid. Deze absurditeit heeft Alix Gallet (Design Academy Eindhoven, 2014) verbeeld in Tricking biometrics, een collectie fantasierijke gezichtsjuwelen die machines voor gezichtsherkenning in verwarring brengen.

WWW.ALIXGALLET.FR

9.03 - SWEETIE - 2014

LEMZ

Sweetie is het eerste virtuele lokmeisje ter wereld, een ontwerp van het Amsterdamse ontwerp bureau Lemz. Het digitaal gecreëerde meisjesgezicht wordt ingezet in chatrooms op het internet, om daar met een virtuele webcam in contact te komen pedoseksuelen waar ook ter wereld. De 'avatar' onmaskert deze pedoseksuelen door politie naar het IP-adres te leiden. De succesvolle Sweetie is ontworpen in opdracht van ontwikkelingsorganisatie Terre des Hommes en heeft inmiddels al tot diverse arrestaties geleid.

WWW.LEMZ.NET

9.04 - DIGITAL VIRTUOSITY - 2015

BASTIAAN DE NENNIE

Bastiaan de Nennie (Design Academy Eindhoven, 2015) deconstrueert de bestaande fysieke wereld in een virtuele realiteit die weer als inspiratie kan dienen voor nieuwe materiële objecten. Alledaagse gebruiksvoorwerpen uit een pre-digitaal tijdperk – een autostuur, strijkijzer, telefoon met draaischijf etc – zijn ingescand. Vervolgens heeft De Nennie van deze virtuele objecten op de computer nieuwe producten gevormd. Hiermee wordt de omgekeerde route afgelegd van de hedendaagse ontwerper, die producten op de computer ontwerpt en vervolgens materialiseert. De objecten van The Digital Virtuosity zijn niets meer dan een serie prints – ze lijken echt, maar bestaan feitelijk niet.

WWW.BASTIAANDENENNIE.COM

9.05 - RADUGA - 2016

PINK PONY EXPRESS

Het Amsterdamse ontwerpcollectief Pink Pony Express (Annemarie van den Berg, Cecilia Hendriks & Tara Karpinski) heeft de app Raduga bedacht, waarmee aan de hand van gedetailleerde weersvoorspellingen kan worden voorspeld waar en wanneer een regenboog te zien zal zijn. Gebruikers van de app krijgen automatisch een melding als zij op dat moment in de buurt zijn. Naast een symbool van hoop en vrede is de regenboog is het logo van de internationale LGBT-gemeenschap. Deze regenboogapp biedt zo ook aan inwoners van Rusland de mogelijkheid om regenbogen te fotograferen en daarmee een subtiel protest te laten klinken tegen de homo-onderdrukking in hun land.

THANKS

Stimuleringsfonds Creatieve Industrie, Wilhelmina E. Jansen Fonds and all contributors.

RADUGA APP: WWW.PINKPONYEXPRESS.NL/RADUGA

9.06 - STATE OF TRANSIENCE - 2010

SANDER WASSINK

State Of Transience is een fotoserie van stoelen van rondslingerend afval in de Eindhovense studio van Sander Wassink (Design Academy Eindhoven, 2012). Van elke stoel maakt hij één glossy foto. Vervolgens haalt hij de stoel uit elkaar en vervaardigt van dat afval weer een nieuwe stoel. Dat proces herhaalt hij vijf keer, waarna hij het afval verbrandt. Het enige tastbare bewijs van zijn stoelencollectie is een serie van zes glossy foto's. Zijn designstoelen zijn dus uitsluitend verkrijgbaar als glossy foto, die ook nog eens te koop is als prijzig designobject in het galeriecircuit – gratis downloaden van het internet kan ook natuurlijk. Met State Of Transience geef Wassink commentaar op de ontwikkeling dat de waarde van meubels wordt bepaald door hoe vaak het is afgebeeld op internetblogs de designglossy's.

WWW.SANDERSWASSINK.NL

NEXT UP ESSAY

Een nieuwe generatie Dutch designers is opgestaan in de jaren tien. Noem het 'de post-crisis generatie'. Ze zijn bevroren en betrokken maar ook pragmatisch en met een oog voor schoonheid. De blik ferm op de toekomst gericht maar tegelijkertijd putten ze uit de rijke traditie van Dutch design. Werken voor de industrie wordt moeiteloos afgewisseld met productie in eigen beheer. De grenzen tussen kunst, design, wetenschap en zelfs dienstverlening vervagen. Duurzaamheid is vanzelfsprekend – zo vanzelfsprekend dat de natuur is al zijn grillige onvoorspelbaarheid onverwachte inspiraties biedt. Ja, uiteraard zijn ze gevormd door een economische crisis. En nee, ze zitten niet bij de pakken neer. Er wordt gedacht in kansen en oplossingen, niet in problemen en obstakels.

Waar deze ontwerper zijn geboren is niet belangrijk, waar ze werken ook niet: wel zijn ze ontzonder uitzondering opgeleid in Nederland en dus getraind als 'Dutch designer'. Waarmee meteen de keuze is verklaard om uitsluitend in te zoomen op ontwerper die in hier zijn opgeleid of werken. Naast de uitstekende opleidingen met een internationale oriëntatie beschikt het over een fijnmazig netwerk van creatieve bedrijven en onderzoeksinstituten en een gunstig ondernemersklimaat. De overheidstimulans van de culturele sector mag dan zijn afgeroomd, de bereidheid om te experimenteren is onverminderd groot onder ontwerpers. Dit maakt van Nederland een voorloper in mondiale ontwikkelingen in design.

Bovendien kan worden geput uit een rijke traditie van Dutch design zoals zich dat in de jaren negentig heeft ontwikkeld. Aan de basis daarvan staat Droog Design – later kordaat omgedoopt tot Droog. Dit ontwerpplatform was veel meer een groep individuen dan het dogmatische gemeenschap waarvoor het vaak wordt gehouden, introduceert een nieuwe kijk op design. Met relativerende humor, een helder concepten een radicale 'form follows function' wordt de verhalende diepgang belangrijker dan efficiënte productie of functioneel gebruiksgemak. De conceptuele Droog-ontwerpen zijn kritische statements over wat design zou kunnen, nee moeten zijn. De makers ervan werken onafhankelijk in een eigen werkplaats.

De Voddendoel van Tejo Remy bijvoorbeeld is meer nog dan zitmeubel een aanklacht tegen de gangbare esthetiek. Wellicht zelfs een aanklacht tegen overconsumptie die dit gladgestreken massadesign symboliseert. Uiteraard wordt elk exemplaar hoogstpersoonlijk de ontwerpers zelf met de hand gemaakt. Rond de eeuwwisseling is een nieuwe generatie Dutch designers opgestaan, die voortborduurde op de erfenis van Droog. De productie is onveranderd autonoom en de artistieke vrijheid wordt compromisloos opgeëist. Nieuw is een drang naar esthetische verfijning en een onderzoekende mentaliteit. Een ontwerper als Maarten Baas haalt gangbare ideeën over schoonheid onderuit door houten stoelen te verbranden of een tafel met de handen te kleien. De kritische statements worden verpakt in ambachtelijk pronkstukken – de vrijheid van Droog wordt gekapitaliseerd met opulente sierobjecten, veelal vervaardigd in gelimiteerde oplages. Een doordraaiende economie voorziet dit kunstzinnige Dutch design van financieel draagvlak. Onder de noemer 'art design' vinden de limited editions hun weg naar galeries en verzamelaars.

De kritische geest van Droog en de artistieke verfijning van zijn epigonen vormt een vruchtbare humuslaag voor een nieuwe designgeneratie. Oftewel: van de Voddenstoel van Tejo Remy loopt via de Smoke Chair van Maarten Baas een rechte lijn naar een 3D-geprinte stoel van duurzame materialen waarvan de vorm is gebaseerd op een verende celstructuur. Een stoel die kritisch is over onze omgang met de natuur maar tegelijkertijd een alternatief biedt voor vastgeroeste industriële productiemethodes, zonder te vervallen in een arbeidsintensief en exclusief ambacht. Van Droog en zijn erfgenamen wordt genomen wat bruikbaar is en daar worden nieuwe, eigen inzichten aan toegevoegd. Een nieuwe generatie ontwerpers bouwt voort op tradities maar zoekt haar eigen weg – ze zijn next up, zoals dat heet.

Die zoektocht begint met een herkenbaar handschrift – echter niet als een artistieke bevrijding maar gewoon omdat wordt gewerkt vanuit persoonlijke fascinaties. Onderzoek is onverminderd een scheppende noodzaak. Instinct en intuïtie zijn daarbij even belangrijk als conceptuele diepgang of een kritische houding. De onbevungen ontwerpers van nu roepen niet alleen vragen op maar zoeken ook naar antwoorden. Ze zijn denker en doener ineen. Daarbij wordt vertrouwd op het probleemoplossend vermogen van design. Deze betrokkenheid en daadkracht inspireert tot design dat een positieve bijdrage levert aan maatschappelijke vraagstukken. Van what's up? naar 'next up!' dus.

Crisis of niet, de ontwerpers van nu hebben het tij mee. Ze worden serieus genomen – als kunstenaar én probleemoplosser. Dankzij blogs en steeds meer drukbezochte aantal design events (er zijn inmiddels meer Design Weeks dan het er weken in het jaar zitten) wordt de maatschappelijke impact van design breed onderkent. Ontwerpers zijn een graag geziene gast bij tv-talkshows en de minister van Cultuur & Onderwijs loopt op Prinsjesdag zomaar op een paar 3D-geprinte Dutch designer 'heels'. De jongste generatie ontwerper kan uitstekend uit de voeten met deze aandacht. Ze worden niet voor niets digital natives genoemd; hun levensloop is gedocumenteerd op Facebook. Ze zijn mediageniek maar tegelijkertijd behept met een scherp gevoel voor authenticiteit – ideeën zijn pas van waarde als ze echt en gemeend zijn. Als geen andere generatie zijn ze in staat om hun ontwerpen catchy te communiceren, zonder daarbij de harde realiteit uit het oog te verliezen.

Deze Next Up-generatie moet zijn plek bepalen in een snel en ingrijpend veranderende wereld. Grondstoffen raken uitgeput, energie wordt schaars en globalisering dwingt tot nieuwe, kleinschalig productie. Complete volken raken op drift en in stabiele landen dwingt de veranderende bevolkingsamenstelling tot nieuwe sociale interactie en rituelen. Globalisering, religieuze tegenstellingen, welvaartsongelijkheid en vergrijzing zijn onvermijdelijke vraagstukken voor de wereld van nu maar ook morgen. Hoe gaat de nieuwste lichting ontwerpers om met deze vragen? Met bescheidenheid. De beoogde impact van een ontwerp blijft realistisch.

Dit design met een maatschappelijke impact richt zich overigens niet per definitie op 'the other half' die is verstoken van basisvoorzieningen. Ook welvaartsuitwassen krijgen aandacht van ontwerpers, van melancholie en werkstress tot obesitas.

Tegelijkertijd bieden nieuwe technologieën en maatschappelijke ontwikkelingen als de maakcultuur en bottom-up democratie nieuwe mogelijkheden voor de realisatie van ontwerpen. De 3D-printer raakt ingeburgerd en resulteert in een nieuwe vormtaal. Robots en andere digitale productiemiddelen maken massaproductie op maat mogelijk en vervangen steeds meer kostbare handarbeid. Maatschappelijke problemen worden steeds complexer. De tijd dat een ontwerper in zijn eentje de wereldproblemen kon aanpakken zijn voorbij; samenwerking met professionals uit andere disciplines zijn onvermijdelijk. Biologen, psychologen en sociologen maar ook computerwizzkids en zelfs managers en economen nemen plaats aan de ontwerptafel. Het vak van ontwerpers wordt steeds diffuser. De eerste ontwerpen gebaseerd op levende organismen zijn reeds een feit.

Onderzoek en projecten worden in toenemende mate gefinancierd door crowdfunding. Hoe worden deze nieuwe ontwikkelingen door ontwerpers aangegrepen? In elk geval niet altijd met kant-en-klare producten, dat is opvallend. Met de oprukkende digitalisering zijn online-diensten en communicatie services een vanzelfsprekende manier om de leefkwaliteit te verbeteren. De digital natives die de wereld van morgen vormgeven hebben geen ontzag voor de complexe technologie maar proberen deze naar hun hand te zetten, als kind al swipten ze al over plaatjesboeken in de hoop dat de pagina zou veranderen. Dus weten ze dat een app of virtuele product een grotere impact kan hebben dan een tastbaar object. Tegelijkertijd wordt een kritische houding heeft ten aanzien van deze technologieën Opvallend is dat de nieuwste lichting ontwerpers een kritische houding heeft ten aanzien van deze oprukkende digitalisering en vraagstukken als big data of privacy. Ze stellen vragen bij de bestaande status quo en zoeken naar alternatieven – en vragen vervolgens dóór.

Een conceptuele aanpak is – en blijft – een wezenskenmerk van Dutch design. It's still the concept, stupid zoals zich dat in Amerikaans-politieke termen laat vertalen. Functionaliteit is daarbij ondergeschikt aan zeggingskracht. Het designobject als visuele column. Deze bijna 'ouderwetse' conceptuele bespiegelingen wordt de nieuwste lichting ontwerpers toegepast met een open mind. Ironie en cynisme als stijlmiddel hebben afgedaan; betrokkenheid en onbevungenheid worden omhelst. Storytelling. Het concept dient een doel. Het verhaal heeft een open einde. Complexe maatschappelijke vraagstukken laten zich nu eenmaal niet oplossen met één ontwerp – hoe slim en doordacht ook.

Eenzelfde pragmatische mentaliteit waarbij wordt uitgegaan van een bestaand potentieel is zichtbaar in het ontwerp van alledaagse gebruiksvoorwerpen. Er wordt met minimale middelen gestreefd naar producten met een maximale zeggingskracht. Materiaalgebruik is eerlijk, de vormtaal helder en de functionaliteit zuiver. Dit principe van 'making more from less' staat een expressieve vormtaal overigens niet in weg. Vakkundig handwerk is onverminderd een belangrijke kwaliteit. De ontwerper is in staat is om verhalen te vertellen met zijn vakmanschap. Ook experimenten in alternatieve productietechnieken en materialen kunnen verborgen schoonheden van bijvoorbeeld geoxideerd ijzer of ruwe grondstoffen als bitumen blootleggen. Toevalligheden als zwaartekracht of chemische reacties van ijzer op hout mogen

de uitkomst van ontwerpproces beïnvloeden. De unieke perfectie van deze objecten schuilt juist in de imperfectie.

Duurzaamheid is niet iets waarmee ontwerpers nog te koop lopen. Dat punt is immers al lang gemaakt. Milieuvriendelijke materialen en energiezuinige productietechnieken zijn een vanzelfsprekendheid. Nergens is dat zo helder als bij het recyclen van restmateriaal en grondstoffen. De agenderende functie van de Voddenstoel en de Sloophoutkast is geslaagd. Nu wordt dit arbeidsintensieve en daardoor louter conceptuele hergebruik zelf hergebruikt voor een concrete stap naar duurzame serieproductie. Afval is geen eindpunt maar vertrekstation voor industriële upcycling in een duurzaam productieproces.

In de zoektocht naar meer duurzame materialen en productietechnieken laten ontwerpers zich steeds vaker inspireren door de natuur. Natuurlijke processen bieden onverwachte en soms zelfs onbekende mogelijkheden. Zo kunnen nieuwe duurzame materialen worden ontwikkeld van levende grondstoffen als zeealgen en kunnen zwaartekracht en turbulentie onverwachte inzichten bieden. Nieuw is het niet, deze symbiose tussen mens en natuur. Wel nieuw is dat ontwerpers niet langer gebruik maken van de natuur maar streven naar een harmonieuze integratie van biologische materialen en processen. De mogelijkheden die de natuur biedt zullen in de toekomst alleen nog maar groter worden. Technologische innovaties als genetische manipulatie en klonen zorgen voor nieuwe oplossingen maar ook nieuwe vragen. Een kritische kijk op hoe we de natuur inzetten voor onze toekomst is daarom noodzakelijker dan ooit. Samenwerking met andere disciplines design – of zelfs architectuur – wordt daarom een vanzelfsprekendheid.

Maar misschien wel de grootste verandering – en ook uitdaging – voor de ontwerper van morgen wordt de toenemende autonomie van de consument door nieuwe digitale productiemethodes als de 3D-printer. Deze maakbeweging staat weliswaar nog ferm in de kinderschoenen maar de revolutionaire kracht ervan houdt ontwerpers nu al bezig. Het einde van massaproductie komt in zicht als consumenten een digitale ontwerptekening kunnen downloaden en met één druk op de knop uitprinten. Producten kunnen zo eenvoudig worden aangepast aan individuele wensen door het printformaat aan te passen. De vraag naar nieuwe producten vermindert sowieso, want het uitprinten van reserveonderdelen voor reparaties kan zelfs de grootste amateur. Kortom, ontwerper en gebruiker gaan samenwerken. Niet langer doe-het-zelf maar doe-het-samen is het credo van de Next Up-designer. Dit dwingt deze ontwerper is een nieuwe rol van co-producent en wellicht zelfs dienstverlener. Of regisseur. Of misschien alleen nog maar communicator. Een duizendpoot, dat in elk geval.

Als tegenreactie zijn er ook ontwerpers die zich het productieproces juist toe-eigenen door niet alleen het product te ontwerpen maar ook het productieproces. Ze maken daarbij gebruik van hightech materialen en computergestuurde 3D-printers maar ook lokale grondstoffen en zelfgebouwde machines die de doorleefde uniciteit van handwerk combineert met de efficiëntie van seriematige productie. Een robotarm wordt omgebouwd tot een 3D-printer of ze trekken vloeibare kunststof vol ijzervijzel met magneten in de vorm van een

stoeltje. Innovatieve technologie vermengt zich met het trage ambacht. Het is slow tech.

De behoefte aan producten met een vriendelijke, meer menselijke uitstraling zal alleen maar toenemen in een wereld waarin de rol van technologie steeds groter wordt. Uiteindelijk zullen de geavanceerde prestaties van een product zelfs ondergeschikt zijn aan de fysieke en emotionele voldoening die het geeft. Als de materiële wereld steeds minder transparant en de leefomgeving steeds digitaler en immateriëler wordt, komt er vraag naar producten die nieuwe rituelen en sensitieve ervaringen bieden. Ontwerpers vertragen technologie naar een menselijke schaal. Slow tech, inderdaad.

De wereld verandert – en de ontwerper verandert mee. Er wordt meer van hem of haar verwacht dan begeerlijke schoonheid of individueel gebruiksgemak. Maar zijn betrokkenheid bij maatschappelijke problemen gaat gepaard aan bescheidenheid over de beoogde impact. Ja, met design kan het leven van die een asielzoeker worden verbeterd. Nee, design kan niet het vluchtelingenvraagstuk oplossen. Al blijft er een rotsvast geloof dat design niet weliswaar niet het maar dan toch minstens een verschil kan maken. Daarbij wordt gewerkt vanuit persoonlijke fascinaties, terwijl de blik op de buitenwereld open en onbevangen blijft. De tijdloze waarde van ambachtelijk vakmanschap wordt omarmd maar soms is de integratie van industriële processen waardevoller. Zelfproducerend is nog steeds een aantrekkelijk perspectief en een start-up waarin wordt samengewerkt professionals uit andere disciplines is daarvoor een eigentijds alternatief.

Een caleidoscoop aan eigenschappen – dat is wat de Next Up-generatie kenmerkt. Niet zo makkelijk te typeren als Droog: humoristisch, kritisch en conceptueel. Of de avontuurlijke Dutch-designerS: naast humoristisch, kritisch en conceptueel ook kunstzinnig, experimenteel, individualistisch en conceptueel. Allemaal karaktereigenschappen die ook de post-crisis generatie heeft. Maar die is daarbij onderzoekend, nuchter, pragmatisch, onderzoekend, betrokken, multidisciplinair, bescheiden.

Kortom, deze ontwerpers zijn 'Dutch' in de beste traditie en zoeken tegelijkertijd een eigen weg in deze veranderende wereld. Waar die weg naartoe gaat is nog onzeker. Maar één ding staat vast, de weg leidt omhoog. Up.

Jeroen Junte - 2016

KAZERNE

PARADIJSLAAN 2-8
5611 KN EINDHOVEN
THE NETHERLANDS

WWW.KAZERNE.COM
INFO@KAZERNE.COM
+3140 23 66 196

WWW.FACEBOOK.COM/KAZERNE
WWW.TWITTER.COM/KAZERNEEHV
[#OPEN@KAZERNEEHV](https://www.instagram.com/kazerneehv)