GRADUATION 2010

DESIGN ACADEMY EINDHOVEN

ENTERTAINER
ACTIVIST
ADVISOR
INVENTOR
ENTREPRENEUR
NUTRITIONIST
RESEARCHER
INNOVATOR
CATALYST
CONNECTOR

DESIGN ACADEMY EINDHOVEN
2010

‘DESIGN IS A PRIMARY MEDIUM OF HUMAN LIBERTY...WE MUST EITHER DESIGN OUR OWN LIVES OR SUBJECT OURSELVES TO THE DESIGNS OF OTHERS’

Robert Grudin, Design and Truth

WE EDUCATE DESIGNERS WHO WILL SHAPE THE FUTURE.
WE PROMOTE A MENTALITY OF CREATING NEW IDEAS,
STRATEGIES, THINGS, EXPERIENCES, SPACES AND SERVICES.

DESIGNERS NEED TO BE RESPONSIVE TO THE CHANGES IN THE WORLD.
DESIGNERS DEFINE HOW WE WILL EXPERIENCE THE WORLD AROUND US.

THERE ARE DIFFERENT CREATIVE THINKERS AND MAKERS NEEDED.
THERE IS A GROWING REQUEST FOR AUTHENTIC, ENGAGING AND
CONSCIOUS CREATIVES.

MEET THE NEXT GENERATION OF VERSATILE DESIGNERS.
DISCOVER THE DIFFERENT ROLES DESIGNERS CAN PLAY.

ANNE MIEKE EGGENKAMP
Chairwoman executive board

GRADUATES 2010

BACHELORS

Oje Bastiaense
page 27

Tom Boekema
page 43

Eveline Visser
page 46, 53

Lucas Zouwendijk
page 49

Camille Cortel
page 62

Ellis Droog
page 68

GRADUATE 2010

WE EDUCATE DESIGNERS WHO WILL S

WE PROMOTE A MENTALITY OF CREAT

STRATEGIES, THINGS, EXPERIENCES

DESIGNERS NEED TO BE RESPONSIV

DESIGNERS DEFINE HOW WE WILL EX

THERE ARE DIFFERENT CREATIVE TH

THERE IS A GROWING REQUEST FOR

CONSCIOUS CREATIVES.

MEET THE NEXT GENERATION OF VER

DISCOVER THE DIFFERENT ROLES DE

ANNE MIEKE EGGENKAMP
Chairwoman executive board

BACHELORS

Otje Bastiaanse
page 37

Tom Beekums
page 42

Daphne Hoekman
page 38

Lucas Mulié
page 36, 14

Rachel Santegoets
page 41

Eveline Visser
page 40, 22

Lucas Zoutendijk
page 43

Lachlan Bell
page 50

Jung You Choi
page 51

Brigitte Coremans
page 46, 18

Camila Cortel
page 47

Ella Droog
page 55

Geraldine Echeverrieta
page 58, 60

Pomme van Hoof
page 59, 61

Karlijn Rutgers
page 60

Sophie Meesen
page 64

Emilie Pollard
page 63, 65

Chloe Poutoiet
page 63

Sarah de Ridder
page 67

Maartje Sentbergen
page 64

Denise van der Ser
page 66

Maaike Seegers
page 64, 65

Sanne van der Steen
page 46, 47

Claire Becker
page 77

Jeremie Cornelissen
page 80, 90

Annick Docter
page 76

Reinout Dullaart
page 78

Laury van Eerd
page 87

Tim Enthoven
page 88, 89

Inske de Jong
page 89, 90

Linda Korteweg
page 91

Olga Kuspelina
page 82

Joëlle Lemmers
page 70

Kees Paardekooper
page 93, 94

Jens Philippart
page 74

Thomas Plasging
page 71

Sandra Schreven
page 93

Philippe Villevoye
page 70

Daron Wiersa
page 90, 94

Naomi Yasuda
page 73

Audrey Zachbochen
page 72

Sander Abbink
page 116

Samira Aadad
page 105

Philip Bogaerts
page 110

Romy van den Broek
page 108

Paula Calchero
page 100

Max van den Eijnden
page 109

Ralf Fischer
page 92

Pieter Jan Gebuers
page 110

Yasuhito Hirose
page 108

Jakob Holmgren
page 104

Sanne van den Hoogen
page 108

Danny Kun
page 111

Rami van Dere
page 110

Menno Oosterhuis
page 100

Elina Simons
page 107

Jooke Syes
page 107

Nathalie Stikroff
page 109

Yuya Uehide
page 96, 112

Coen Dandomar Veenbaw
page 115

Katherine Wong
page 108

Brigitt Albers
page 140

Michelle Beggerman
page 127

Bart Bakker
page 123

Jeroen Bomers
page 130

Mieke van Duster
page 124

Sanne Sofie Dreks
page 104

Susan Christiansen
page 132

Jens Dyck
page 132, 137

Niels Hoebers
page 135, 138

Pieike Martens
page 136

Anika Molly
page 106, 131

Sofie Sandmann
page 132, 135

Wico Spruijt
page 136

Marijke Timmerman
page 136, 141

Doire Akkersdijk
page 140

Esther Bolhuis
page 140, 153

Maarten Cellipour
page 144

Rian Crabbee
page 148

Iris van Daalen
page 148

Daniel Huisbergen
page 149, 151

Joost Jansen
page 150, 151

Antjoe Hoondman
page 147

Niek Pulles
page 158

Else Schenkeveld
page 152, 155

Meike Sier
page 156

Diane Strele
page 154, 157

Sander van Beemen
page 158

Bart Sovers
page 160

Gil Molire
page 159

Laura Scheub
page 166

Guus Alders
page 170

Ruel de Boer
page [illegible]

Vincent Gerardts
page [illegible]

Susanne de Graaf
page [illegible]

Paul Heijnen
page [illegible]

Frederique Hese
page [illegible]

Dirk van der Kooij
page [illegible]

James Lutz
page [illegible]

Rombaud Marie
page [illegible]

Hans van den Nieuwenhuyf
page [illegible]

Johanneke Prosse
page [illegible]

Julio Radesca
page [illegible]

Erasmus Schenck
page [illegible]

Kristoja Thors
page [illegible]

Sophie de Vocht
page [illegible]

MASTERS

Alessia Cadamuro
page [illegible]

Dana Cansen
page [illegible]

Cedric Caulemans
page [illegible]

Heather Deam
page [illegible]

Luke Jenkins
page [illegible]

Thomas Sastre
page [illegible]

Henry Wilson
page [illegible]

Young-Shin Sim
page [illegible]

Susana Camara Leret
page [illegible]

Hoi Nap Chan
page [illegible]

José Rodrigo de la O Campos
page [illegible]

Carolina Dias santos Reis
page [illegible]

Mie Frey Dampaard
page [illegible]

Nichon Glerum
page [illegible]

Carl Harris
page [illegible]

Sara Jönsson
page [illegible]

Chul Ju Kwak
page [illegible]

Chin Pong Leung
page [illegible]

Maurizio Mastelli
page [illegible]

Bart Nijssen
page [illegible]

Sang Hyeon Cho
page [illegible]

Jaenghwa Seo
page [illegible]

Tom Tarik
page [illegible]

Tal Erez
page [illegible]

Kitkoon Wunsomatom
page [illegible]

BUSINESS
FOOD
HEALTH
ANIMALS
BIODIVERSITY
PROCESS / PRODUCT
REBELLION
HUMANITY
WORK/PLAY

Design is the way we shape and channel meaning, energy, ideas. The way we interface with the world. In practice everything is designed. Good and bad. Good design can be solid or virtual, two dimensional or simply a frame but it implies a firm connection with life and the desire to make sense of it.
Good design tells the truth. So it should come as no surprise that the Design Academy Eindhoven students are interested and engaged in the world and that this is reflected in their work. They are busy with the essential integrity and authenticiy of design, and what you see in this catalogue are manifestation of how they see the world. Ideas made real.

In the following ten projects we have pulled out ideas that feel particularly pertinent, or that are recurring in many of the projects of this year's Graduation. The issues that we are all confronting today, such as the politics of food have been particularly viaible in many projects in many forms addressed as food and culture, food and waste, food and local produce. Our humanity too has come under scrutiny. The way we treat the homeless, the hospital beds we put the elderly in, the way we suppress our physical and animal natures, for example women's dislocation from their own fertility. And then our relationship with animals themselves. The way we cage them and make them unwelcome in our cities. War is also making its mark on this generation. Either in practical solutions as in the Communication Tool kit, or psychologically in the realisation that stories, sagas and fables have contemporary appeal as a way to confront the horror.

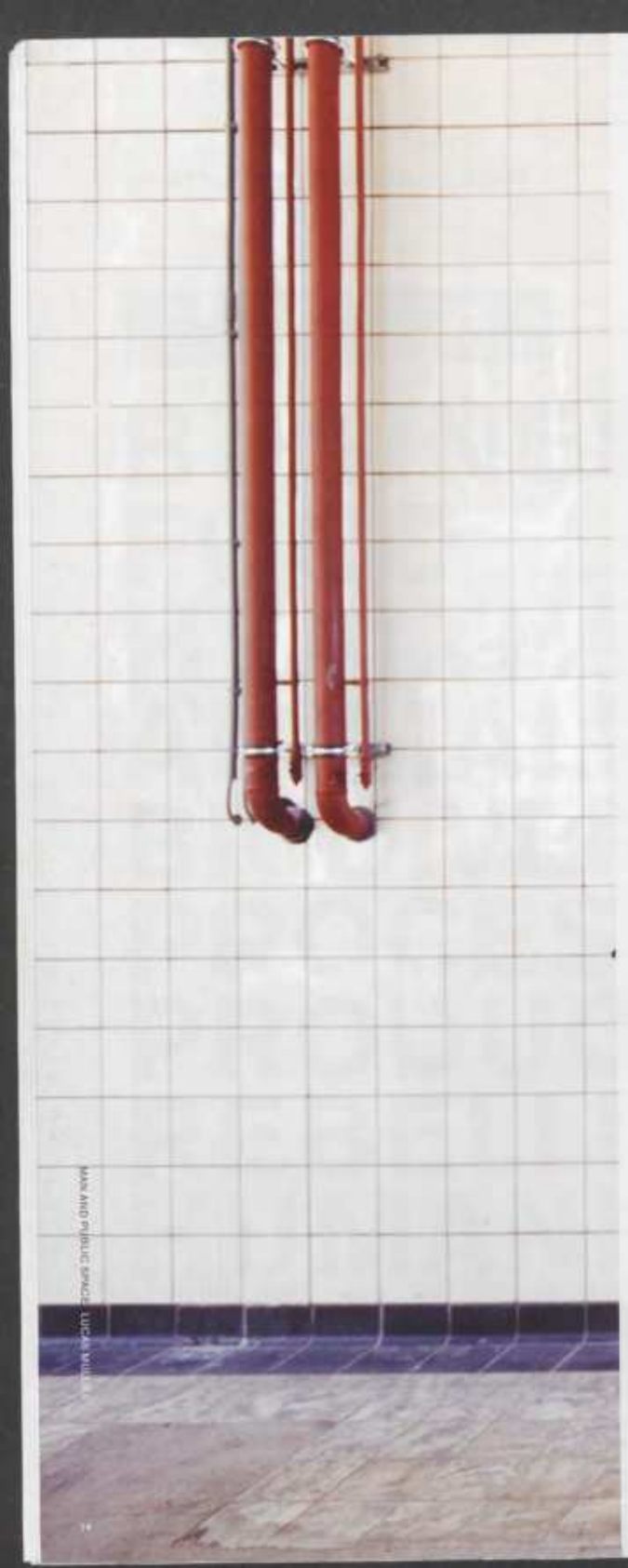
Its not just the 'what' but the 'how'. There is an increasing number of projects where students have collaborated with each other, or with people outside the academy: manufacturers, scientists and other experts in their field. And of course a continual interest in sustainability and the product chain how things are made and what happens to them once we're done with them.

They say that design is dead. Nothing could be further from the truth. In Holland alone design is a 17 miljard euro industry. Designers are an important part of the future. At Design Academy Eindhoven we educate Individuals to engage with the world through design, with integrity, courage and understanding, and shape new realities that make sense.

ILSE CRAWFORD
Head Man & WellBeing

BUSINESS

A former chef has made a ready to go project concept and design for a restaurant for Eindhoven that expresses the spirit of a city defined by industry.



WINNER MELKWEG AWARD
WINNER KEEP AN EYE GRANT

Lucas Mullié
lucas_mullie@hotmail.com

A RESTAURANT THAT EMBODIES THE SPIRIT OF EINDHOVEN

Lucas Mullié has drawn inspiration from a documentary by Joris Ivens that gives a dramatic depiction of the production of Philips radios in the 1930s. Using his background as a chef, Mullié started creating models for a restaurant that would be characteristic of Eindhoven, breathing the atmosphere of its industrial Philips-past. It has led to **The Industrialised Craft**, a cookery theatre, where guests can enjoy not only the food but also the spectacle of food preparation and service. In a smoothly organised, almost museum-like set-up, Mullié acts as a cookery curator offering his guests a sneak peek behind the scenes. There, a semi-industrial production process takes place in which rhythm and repetition set the tone. Cooking for many people is a craft that leans towards mass production; it is the mix that makes it beautiful.

Lucas Mullié liet zich inspireren door een documentaire van Joris Ivens, die op een theatrale manier de productie van Philips-radio's in de jaren 30 in beeld brengt. Vanuit zijn achtergrond als kok begon Mullié modellen te maken voor een typisch Eindhovens restaurant in de sleer van het industriële Philips-verleden. Het leidde tot **Het Geïndustrialiseerde Ambacht**, een kooktheater waar je niet alleen geniet van het eten, maar ook van het schouwspel van bereiden en opdienen. In een strak georganiseerde, bijna museale opstelling treedt Mullié op als kookcurator die zijn gasten een kijkje in de keuken biedt. Hier speelt zich een semi-industrieel productieproces af waarin ritme en repetitie de toon zetten. Koken is voor velen een ambacht dat neigt naar massaproductie; het is de mix die het mooi maakt.

FOOD

In this age of food politics, a machine that embodies the ultimate leisure activity …to be able to cycle, pick up local produce along the way, and then cook.

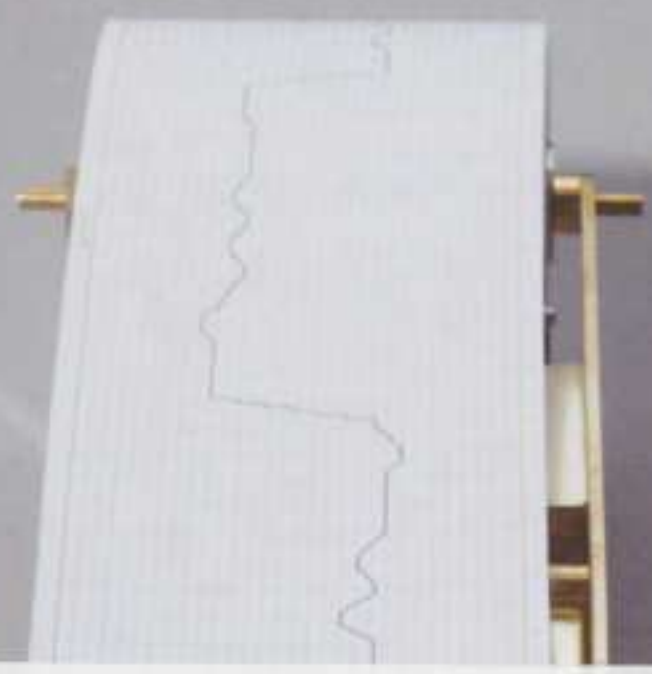
Florike Martens

florike.martens@gmail.com
www.florikemartens.nl

BIKING AND COOKING COMBINED

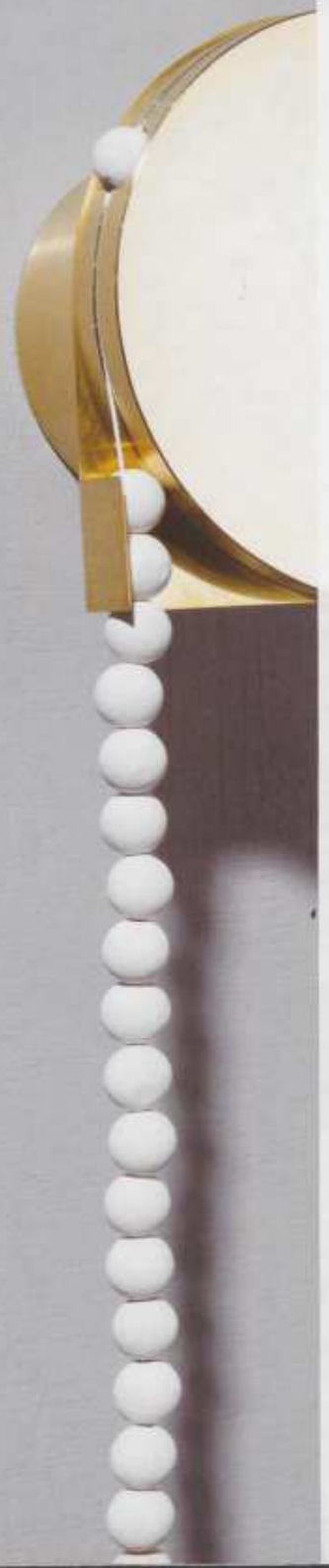
Being with friends and enjoying food outside on a beautiful summer's day is Florike Martens' ultimate leisure activity. Her **Bicycle Stove** meets the need for this ultimate indulgence and it also promotes a conscious attitude towards organic food. Attach the compact trailer to the back of your bicycle and load up on the great food you will find along the way: fresh eggs and organic meat from the farm, hand-picked herbs, bread from the mill. The crates at the bottom contain pans and tableware for eight and an insulated cool box with a water tap. Once you find the perfect spot for your picnic, open up the trailer, turn up the table top to the desired height, and set to work with the two calor gas cookers and the barbecue.

Samen zijn en eten in de buitenlucht op een mooie zomerdag is de ultieme vrijetijdsbesteding voor Florike Martens. Haar **Fietsfornuis** voorziet in dit grote genieten en draagt meteen bij aan bewust en biologisch eten. Hang de compacte kar achter je fiets en laadt hem vol met lekkers dat je onderweg verzamelt: verse eieren en biologisch van de boer, zelf geplukte kruiden, brood van de molen. De kistjes onderin bevatten pannen en servies voor acht personen en een geïsoleerde koelkist met waterkraantje. Is de ideale picknickplek gevonden, klap dan de kar uit, draai het blad tot de juiste hoogte en ga aan de slag met de twee kookpitten op butagas en de barbecue.



HEALTH

A project intended to reconnect women to a sense of their own fertility, something that in the age of the pill, most of us have lost as well as any idea of its limit



OUR LAVER
ALUMINIUM RING
MELAWEG NOMINEE
KEEP AN EYE GRANT NOMINEE

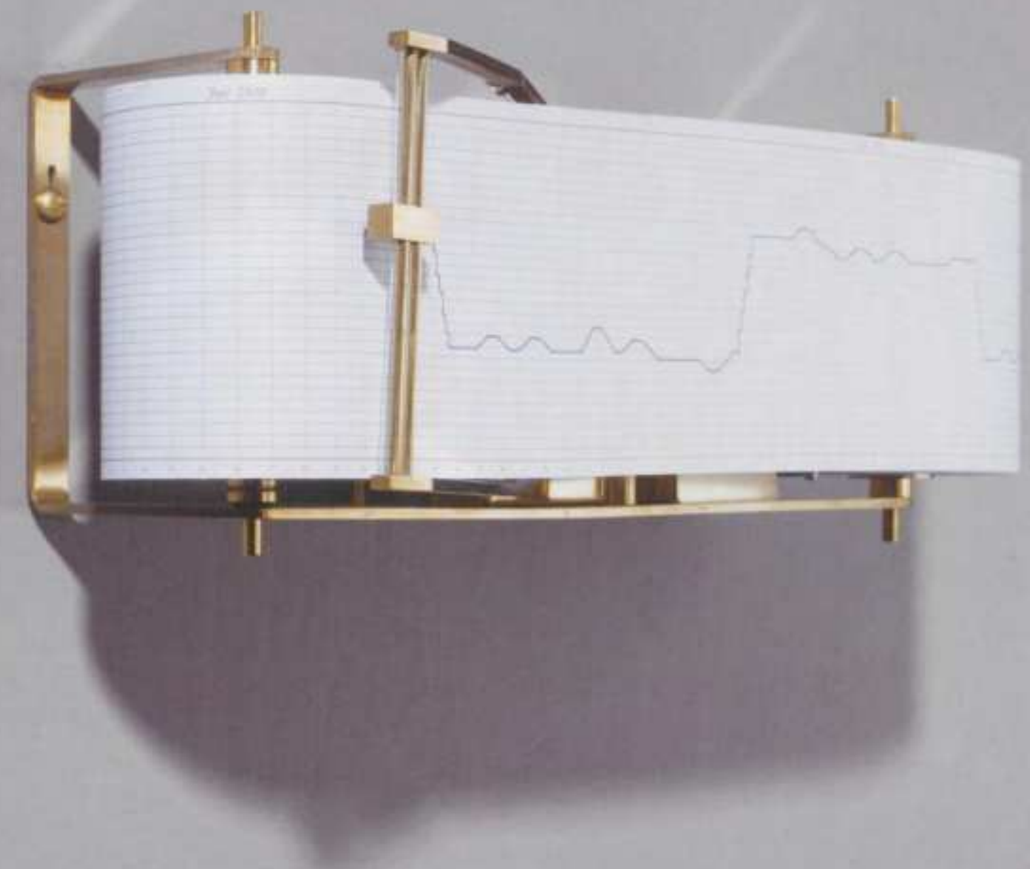
Brigitte Coremans

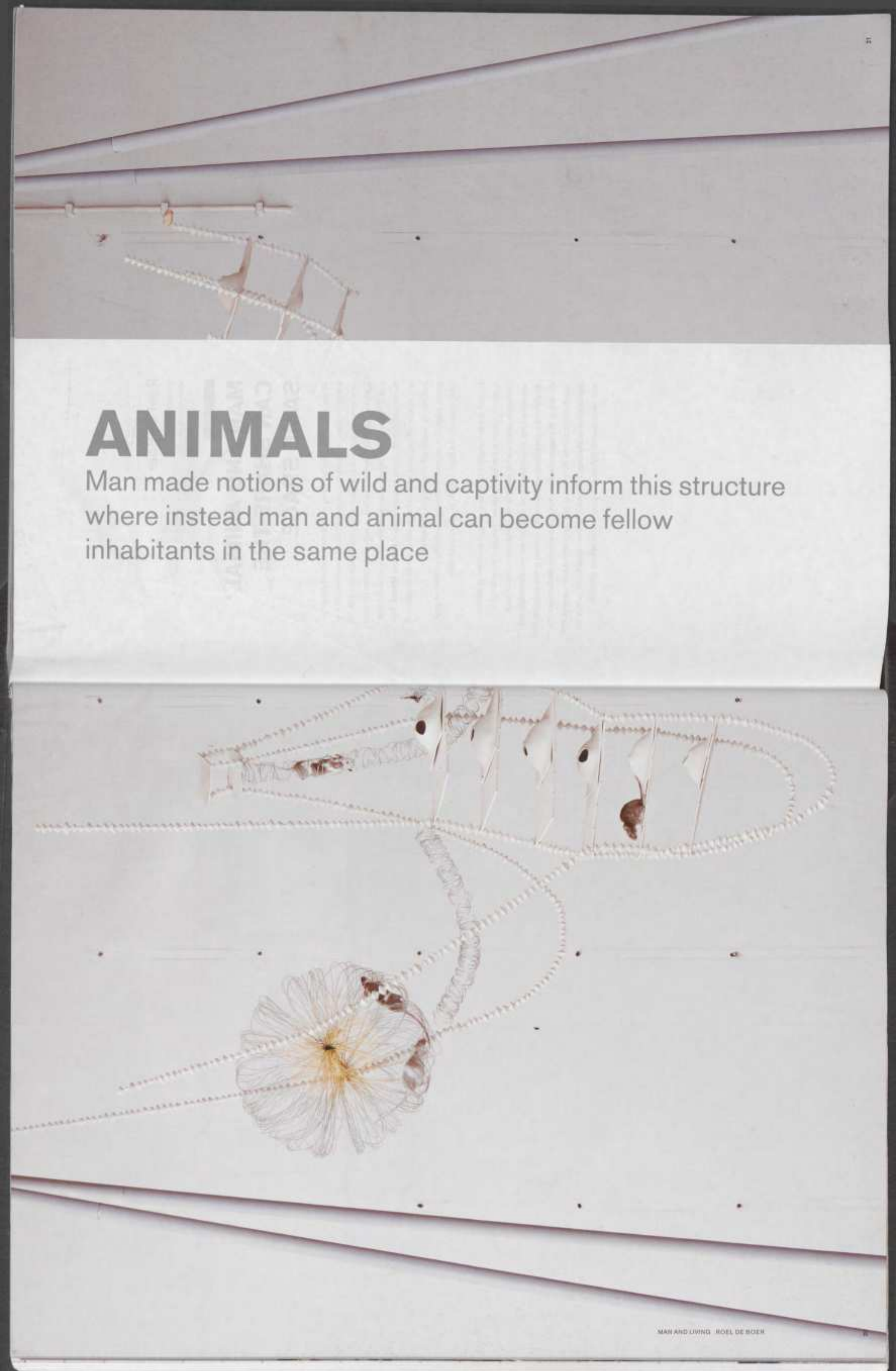
info@brigittecoremans.com
www.brigittecoremans.com

RECONNECT WOMEN' TO A SENSE OF THEIR FERTILITY

Over the past fifty years, hormonal contraception has both liberated women and estranged them from the natural and instinctive rhythms of their own bodies. This project asks the question what is natural about a woman's cycle after all this, and what a woman should still know and feel of it. This has resulted in two clocks visualising the female reproductive system. The Life Clock counts back from 500 beads, representing the average chances of pregnancy. The clock is set to the woman's age and the date of her first menstruation and will drop one bead every 28 days. **The Menstruation Clock** can create a wireless visual archive of a menstrual cycle by taking body temperature. The clock can act as a natural contraceptive, or it can help a woman conceive.

De afgelopen vijftig jaar heeft hormonale anticonceptie vrouwen zowel bevrijd als vervreemd van de natuurlijke en instinctieve ritmes van hun eigen lichaam. Dit project stelt de vraag wat er nog 'natuurlijk' is aan de cyclus van een vrouw en wat ze daarvan nog zou moeten weten en voelen. Het resultaat zijn twee klokken die de cyclus van het voortplantingssysteem van een vrouw visualiseren. De Life Clock telt vijfhonderd kralen af, het gemiddelde aantal kansen op een zwangerschap. De klok wordt ingesteld op haar leeftijd en datum van de eerste menstruatie en laat elke 28 dagen een kraal vallen. **The Menstruation Clock** kan door middel van het opnemen van de lichaamstemperatuur, draadloos en visueel een menstruatiecyclus archiveren. De klok kan functioneren als natuurlijke anticonceptie, of helpen om zwanger te worden.





ANIMALS

Man made notions of wild and captivity inform this structure where instead man and animal can become fellow inhabitants in the same place

WILLIE WORTEL AWARD

Roel de Boer

roelob@gmail.com
www.roeldeboer.com

MAN AND ANIMAL CAN SHARE THE SAME SPACE

When mice enter people's living environment this will create a unique tension: a mouse in a cage is a pet, whereas we call it a pest when we find one in a crack or a cellar. Fascinated with the contrast, Roel de Boer has created an accommodation for mice that will reduce the distance between man and animal and blur the boundaries. With this accommodation **Mouse Mates**, man and mouse will become fellow inhabitants of the same space. A fascinating scene will develop: an interactive reality soap. The accommodation is a beautiful addition to your living space and a backdrop for an unscripted story.

Muizen in een huiselijke omgeving zorgen voor een opvallend spanningsveld: in een kooi is het een huisdier, in kieren of kelders noemen we het ongedierte. Gefascineerd door deze wisselwerking, ontwikkelde Roel de Boer een muizenverblijf dat de afstand tussen mens en dier verkleint en de grens verzacht. Met dit verblijf **Muisgenoten** worden mens en muis medebewoners van dezelfde ruimte. Er ontstaat een fascinerend schouwspel, een interactieve realitysoap. Het verblijf is een sierstad voor in huis en een decor waarin zich een ongeschreven verhaal afspeelt.

BIODIVERSITY

As birds diminish, can we design a city of nestboxes around the needs of different types? Can birds be pigeonholed?

RENÉ SMEETS NOMINEE

Eveline Visser

evenvisser@gmail.com
www.evelinevisser.com

A CITY FOR A MIXED BIRD COMMUNITY

Eveline Visser has designed **Bird City**, a city for a mixed bird community: 33 Nesting boxes, catering for the housing needs of 33 different species of birds, to form a breeding ground for the winged inhabitants of the city. The design requires quite a delicate touch: the blue tit wants an opening with a 28 millimetre diameter; the great tit wants 32 millimetres, and the tawny owl will not enter below 80. While one type of bird wants a squat and wide little house, another may prefer a tall and narrow one. Vogelstad offers something for everyone. But will the birds be pigeonholed? Mount the rack on your wall and see which squatters you will accommodate.

Eveline Visser ontwierp **Vogelstad**, een stad voor een gemengde vogelwijk. 33 Nestkastjes afgestemd op de woonwensen van 33 verschillende vogels vormen een broedplaats voor gevleugelde stadbewoners. Het ontwerp komt wij nauw: het pimpelmeesje wil een opening met een diameter van 28 millimeter, de koolmees heeft 32 millimeter nodig en de bosuil wel 80. De een heeft liever een liggend huisje, de ander geeft de voorkeur aan staand. Vogelstad heeft voor elk wat wils. Maar laten vogels zich wel in een voorbestemd hokje stoppen? Hang het rek aan de muur en kijk welke krakers zich aandienen.

PROCESS/PRODUCT

How can the process be part of the product? A look at designing so we are involved from beginning to end and can thus enjoy the full value of what we have

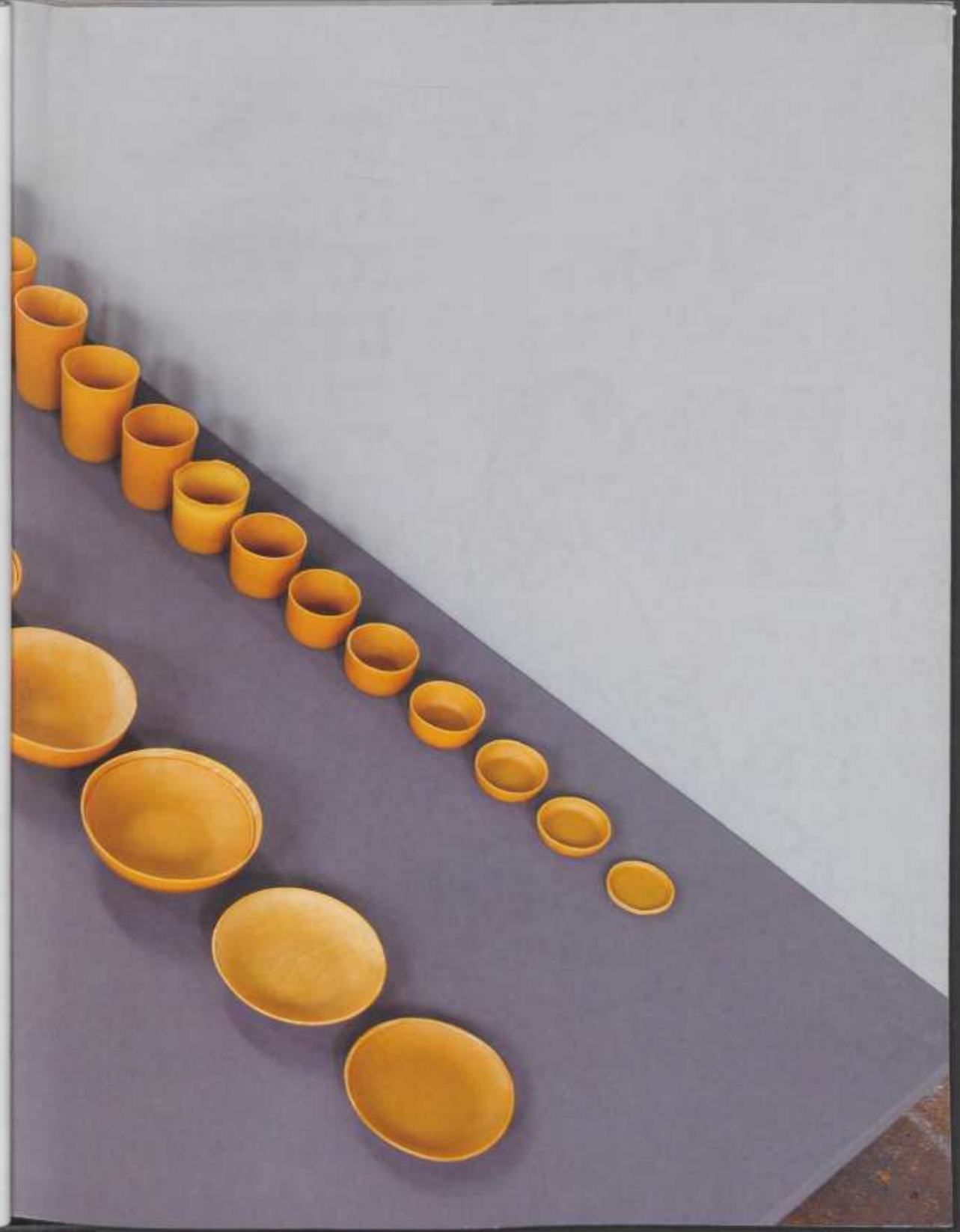
Maaike Seegers

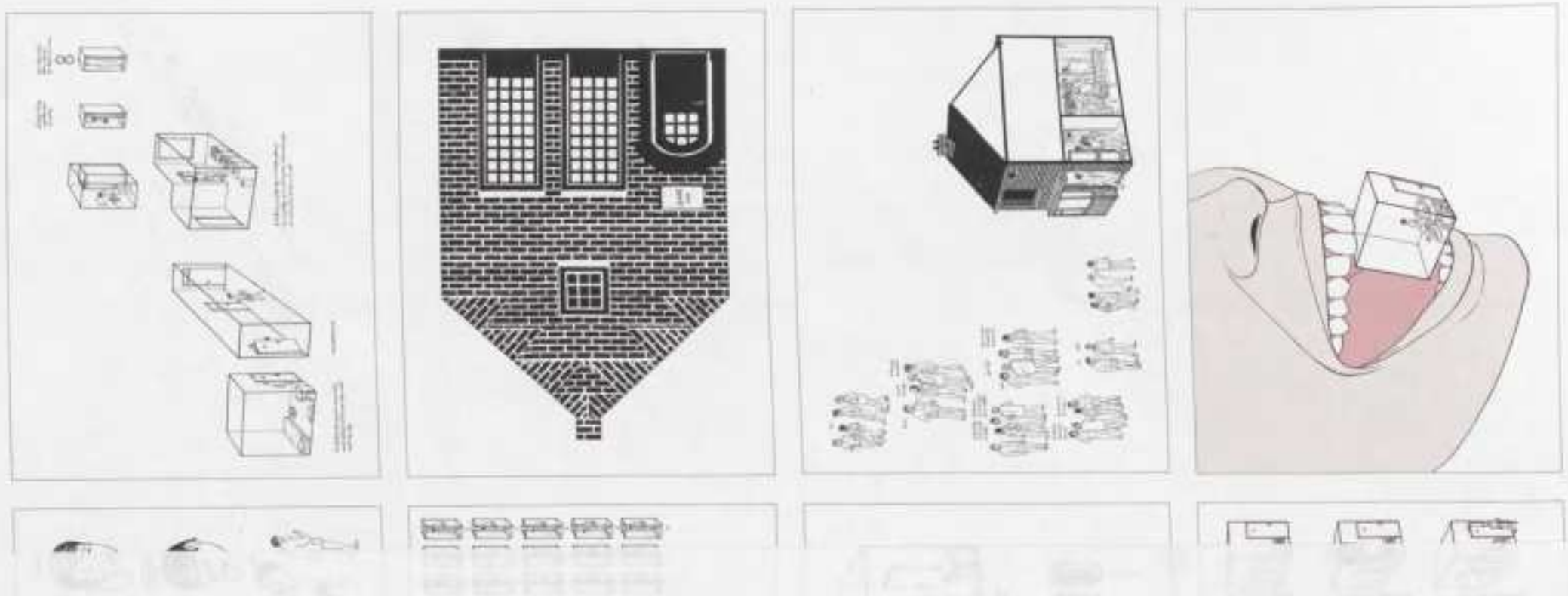
maaikeseegers@hotmail.com

DESIGN SO THE PROCESS IS A PART OF THE PRODUCT

'The production process for tableware is at least as interesting as the end product is', Maaike Seegers believes, 'it's just that as a user, you would not normally see it'. In **Meltware**, process and product collide. The bowl, the jar and the spoon made of stoneware are not just pieces of tableware, but they are also moulds to extend your set. The rest of the service is created out of Carnauba wax, a hard, natural, and waterproof wax made from palm trees. By heating this up in a flame-proof pan, it will liquefy and can be poured into the moulds to create new cups, plates, bowls and spoons. With **Meltware** you will make exactly as many as you need, so your kitchen cabinets will never be crammed with stacks of unused tableware.

'Het productieproces van serviesgoed is minstens zo interessant als het eindproduct', vindt Maaike Seegers, 'alleen zie je dit als gebruiker normaliter niet'. In **Meltware** komen proces en product samen. De schaal, karaf en lepel van steengoed zijn niet alleen serviesstukken, maar ook mallen waarmee je de set kunt uitbreiden. De rest van het service is van carnaubawas, een harde, natuurlijke, waterbestendige was van een palmboom. Door deze te verhitten in de vlamvaste pan, wordt hij vloeibaar en kun je met behulp van de mallen nieuwe kopjes, bordjes, schalen en lepels gieten. Met **Meltware** maak je precies wat je nodig hebt, zonder dat je keukenkast uitpuilt van de stapels ongebruikt serviesgoed.





REBELLION

A radical comic book. Can a life lived in one room give perspective?

CUM LAUDE
WINNER KEES AN DE GRAAFF
WINNER HERE BREETE AWARD

Tim Enthoven

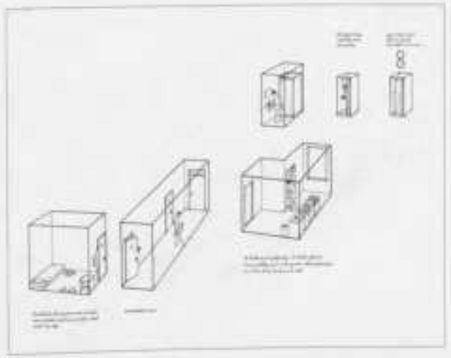
tim@timenthoven.nl
www.timenthoven.nl

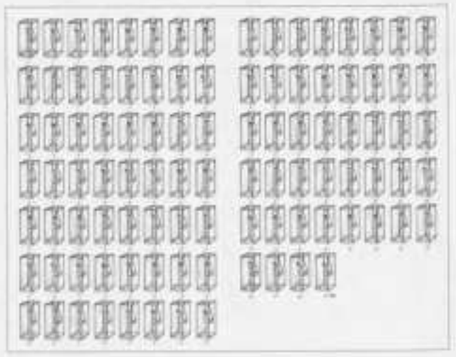
A RADICAL COMIC BOOK

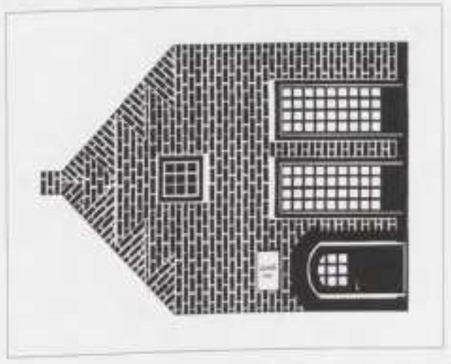
Tim's life hardly extends beyond his room. Its four walls form the boundaries within which he tries to create as much of a perspective as he can. Anything that could throw him off his routine, he renounces. But will he be able to live with the things he has left? In the 96-page graphic novel **Binnenskamers** Tim Enthoven leaves all conventions in comic books or novels behind him to create a touching, surrealistic book about the life of a frightened boy in his own liberated imagery.

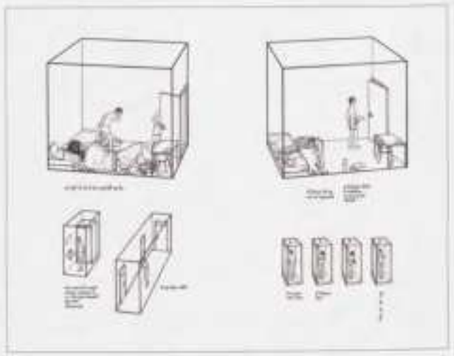
Het leven van Tim is niet veel groter dan zijn kamer. De vier muren vormen de begrenzing waarbinnen hij zoveel mogelijk overzicht probeert te creëren. Alles wat zijn rituele verstoort, zweert hij af. Maar kan hij wel leven met wat hij overhoudt? In de 96 pagina's tellende graphic novel **Binnenskamers** gaat Tim Enthoven voorbij aan strip- en romanconventies. Een ontroerend, vervreemdend boek in een vrije beeldtaal over het leven van een bange jongen.

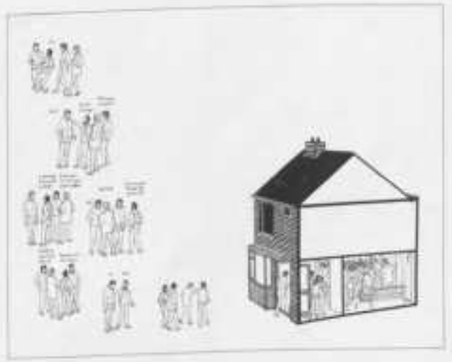
Hij zat er nog h

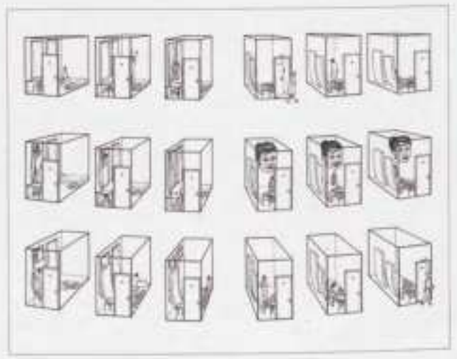


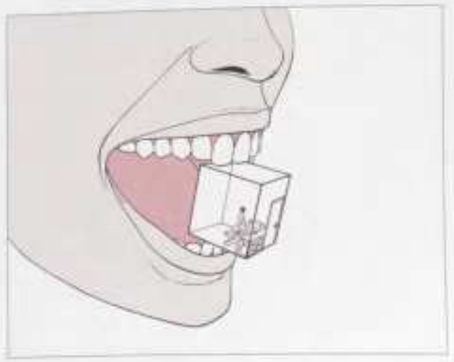












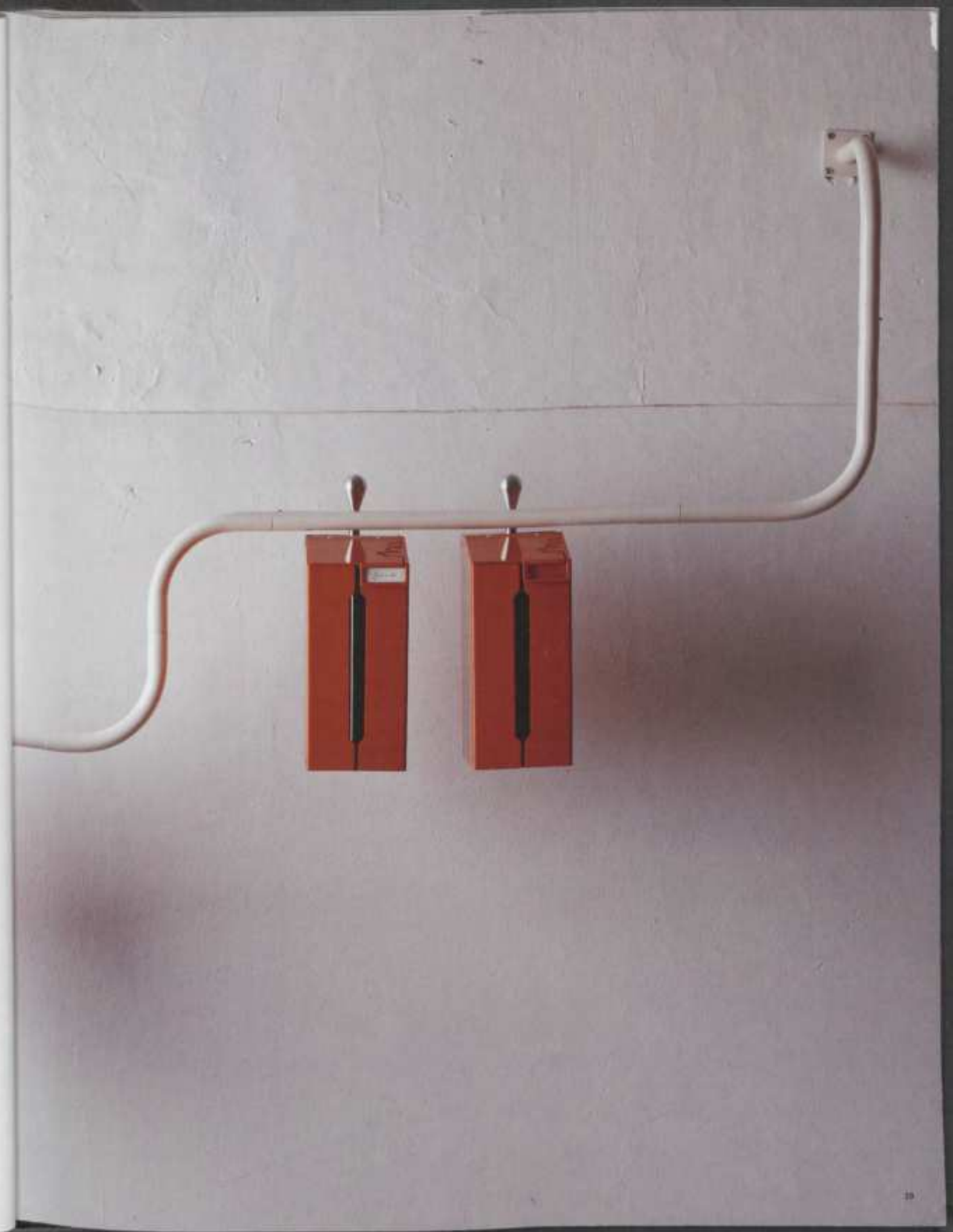
HUMANITY

A project investigating the problems of the homeless including design proposals such as fictitious addresses without which we are not part of the social system

Alessia Cadamuro
leventuale@hotmail.it

FICTITIOUS ADDRESS'

"My research aims to discover how it is possible to restore the dignity of homeless people through design.
To find solutions for this topic I have collaborated with the homeless throughout the research and design process.
In the first part of my research I examined data about aid organisations in two countries: Italy and the Netherlands. Furthermore, I analysed the structure of European laws on homelessness, focusing on the denial of basic human rights. This provided a useful foundation for understanding how the problem of homelessness is treated.
The second part of the thesis questions society and its knowledge of homeless people's situations. This chapter highlights how society is only partially conscious of homeless people's problems and, consequently, how far apart these two societies are.
In order to make these differences visible, in the third chapter I asked the homeless people questions. My questions mainly focused on discovering their opinions and about the loss of their basic rights. These conversations helped me understand what solutions might be appropriate for their situation.
In the fourth part of the thesis I focused on how design attempts to solve problems regarding homelessness, therefore, I provided an overview of some existing design projects, highlighting both successful and less successful proposals. This research into design in turn has led to the final chapter of my thesis project, concerning my own design proposals.
The conclusion describes the type of scenario I envisage. In this scenario the homeless are more aware of their rights and have the opportunity to change their lives whenever they desire, free from social or legal barriers."



WORK

How to improve air quality in the office using just a dozen house plants

ALUMONDE RING
KEEP AN EYE GRANT HOMMEE
MEKANICO HOMMEE

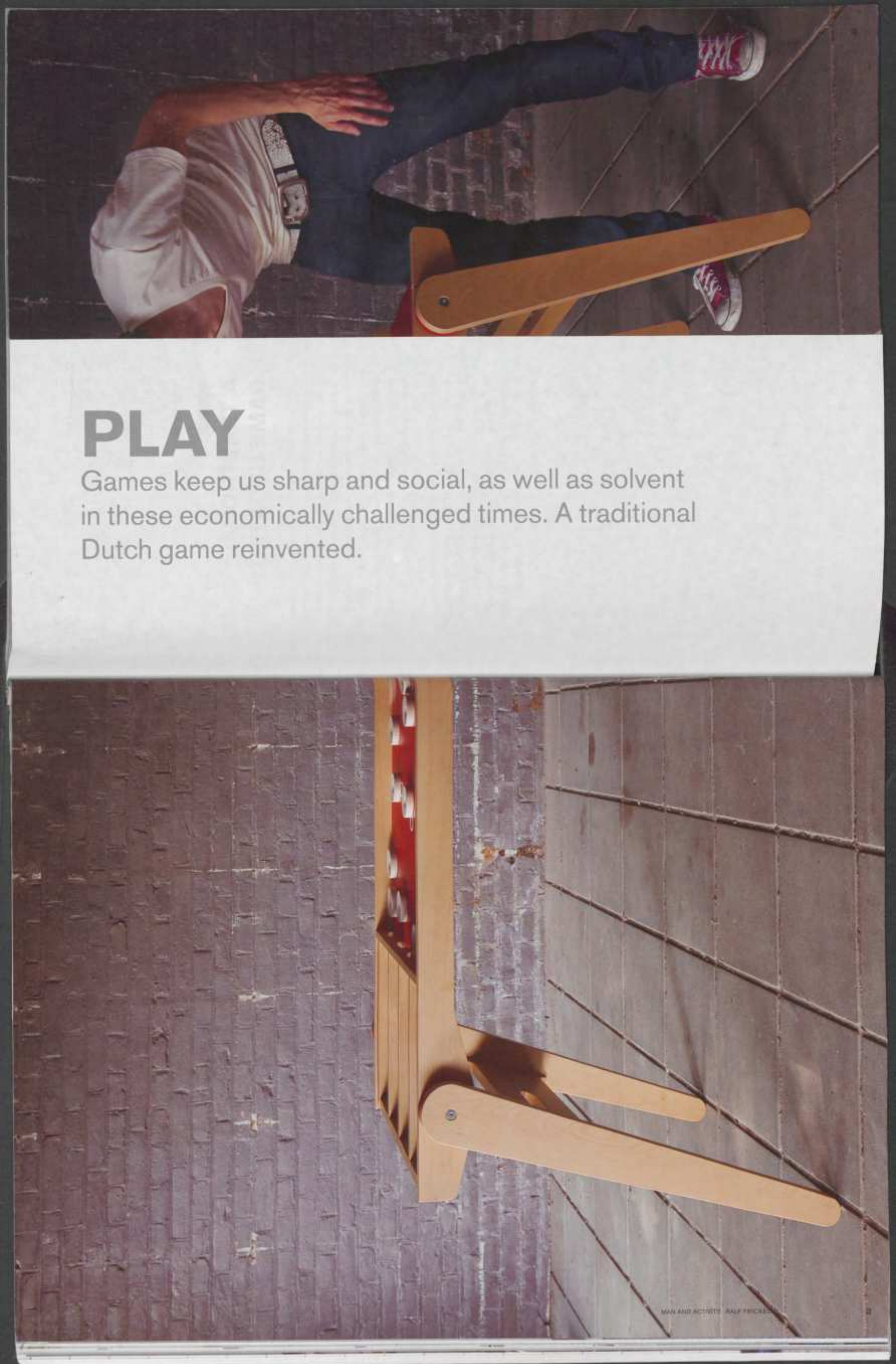
Julio Radesca de Carvalho

info@juliomradesca.com
www.juliomradesca.com

HOUSEPLANTS CAN CREATE A HEALTHIER AIR QUALITY

How can you improve the air quality inside the workplace in a simple way? Offices especially suffer from poor air quality. Are we slowly poisoning ourselves? Julio Radesca de Carvalho discovered that twelve house plants per person would be enough to filter the air indoors. A dozen of three very ordinary species – the areca palm, the sansevieria and the epipremnun aureum – can keep us alive even in a completely closed space. Radesca gave twelve air filterers a place of their own inside a desk with a hydroponics system. **Personal Fresh Air**, a maintenance free, oxygen-making solution for a healthy workplace.

De luchtkwaliteit in kantoren is vaak beneden peil. Julio Radesca de Carvalho ontdekte dat twaalf kamerplanten per persoon voldoende zijn om de binnenlucht te zuiveren. Een dozijn van drie ordinaire soorten – de areca palm, de sansevieria en de epipremnun aureum – kan ons zelfs in een totaal afgesloten ruimte prima in leven houden. Radesca gaf twaalf luchtzuiveraars een eigen plek in een speciaal ontworpen bureau met hydrocultuur systeem. In plaats van potgrond gebruikte hij witte hydrostenen die het water zo lang vasthouden dat je de planten maar een keer per maand water hoeft te geven. Het bureau **Personal Fresh Air** schept zuurstof en biedt tegelijkertijd een aangenaam afgeschermde werkplek.



PLAY

Games keep us sharp and social, as well as solvent in these economically challenged times. A traditional Dutch game reinvented.

Ralf Frickel

rfrickel@gmail.com
www.thinkbig.nl

A TRADITIONAL GAME UPDATED

In economically difficult times we feel that going out for a meal is too expensive and stay in to prepare a home-cooked meal. After dinner, the whole family will stay comfortably seated around the table and a need for some of that traditional Dutch sociability and coziness will arise. Ralf Frickel has magically turned the shuffleboard, present in almost every household, into a **Multi Shuffle.** The functional object is a board with traditional Dutch games on one side, and when it is turned over it will serve as a chalkboard for children.

In economisch mindere tijden vinden we uit eten te duur en bereiden we thuis een menu. Na het eten blijft de hele familie lekker aan tafel zitten en ontstaat er behoefte aan die Hollandse gezelligheid van weleer. Ralf Frickel toverde de sjoelbak – bijna in ieder huishouden aanwezig – om tot een **Multi Shuffle**. Dit functionele meubel is aan de ene kant een tafel met oud-Hollandse spellen, draai je hem om dan verschijnt er een krijtbord voor kinderen.

MAN AND PUBLIC SPACE

HEAD: LIESBETH VAN DER POL

Man and Public Space is the department with the largest work terrain within Design Academy Eindhoven. Public space runs on without interruption from here to Timbuktu. From the fish market to the city square From the province to the pavement outside your front door. Depending on the program, public space can take on a range of different characters. On a quiet Monday morning the city will not look the same as it will on market days or during the marathon. It is no different in rural areas; where the festival is pitching its tents today, the cows may graze tomorrow.

Designers play a major role in both the lay-out of all these areas and in the design of special programs and events they accommodate. Public Space designers will learn how to record and analyse customs and experiences within specific environments after which they will develop programs, products and services. To do so they will usually collaborate with residents, architects, urban designers and landscape architects. Working as part of a team is an important aspect of the 'Man and Public Space' department. Students will conduct their research not only in Eindhoven, but in cities and landscapes across Europe.

Man and Public Space is binnen Design Academy Eindhoven de afdeling met grootste werkgebied. De openbare ruimte loopt onafgebroken door van hier tot Tokyo. Van de vissafslag tot het marktplein. Van de provincie tot het trottoir bij jou voor de deur. Afhankelijk van het programma kan die ruimte heel verschillende karakters aannemen. Op een rustige maandagochtend ziet de stad er anders uit dan op een marktdag of tijdens de marathon. De openbare ruimte is zo het decor voor steeds weer andere activiteiten en nieuwe programma's. In het landschap is het niet anders. Waar vandaag de tenten van een popfestival staan, grazen morgen de koeien.

Ontwerpers spelen een belangrijke rol bij zowel de inrichting van al deze gebieden als bij de vormgeving van de speciale programma's en manifestaties. Openbare ruimteontwerpers registreren en analyseren de gewoonten en ervaringen binnen specifieke omgevingen. Vervolgens ontwikkelen zij hiervoor programma's, producten en diensten. Ze doen dat veelal in samenwerking met bewoners, architecten, stedenbouwkundigen en landschapsarchitecten. Werken in teamverband is een belangrijk kenmerk binnen Man and Public Space. Studenten doen hun onderzoek niet alleen in Eindhoven, maar in steden en landschappen verspreid over Europa.

WINNER KEEP AN EYE GRANT

Lucas Mullié
lucas_mullie@hotmail.com

'THE ESSENCE OF A CITY COLLECTED

Collecting, filing, ordering, rearranging until something new arises: this is what Mullié does. He has observed the city of Dordrecht, regarding it as one big collection. An arrangement of elements that could be combined or arranged differently. Using six crates he demonstrates how you could improvise to your heart's content with things that are readily available: fences, window frames, bricks, and beams caught in ever-changing frameworks. The wooden crates form **The Dordt Collection**, a new collection that could be transported at any given moment, to demonstrate the beauty of improvisation.

Verzamelen, rangschikken, ordenen, herschikken en zo iets nieuws laten ontstaan. Dat is wat Lucas Mullié doet. Hij keek naar Dordrecht en zag de stad als een enorme collectie. Een stapeling van elementen, die je ook anders zou kunnen stapelen of combineren. In zes kisten laat hij zien hoe je er op los kunt improviseren met de dingen die er al waren: hekken, kozijnen, klinkers en balken worden steeds in een nieuw kader gevangen. De houten kisten vormen **De Collectie Dordt**, een nieuwe collectie die ieder moment op transport kan om overal in het land de schoonheid van improvisatie te tonen.

Otje Bastiaanse

tijdvoorotje@hotmail.com

A SUN KITCHEN' SO WE CAN COOK WITH THE SUN

Urban farmers: this is what Otje Bastiaanse calls people from different cultural backgrounds who own allotments and will engage in informal exchanges about growing fruit, vegetables and herbs. The physical contact they have with the soil and the crops helps them establish a relationship with the land. In order to be able to prepare a meal in the allotments, Bastiaanse has come up with **Sun Harvest, Cooking in the Sunshine** a set of tools to create a sun kitchen. Light-weight, used construction material and an informal architecture will create a place for collective consultations about the preparation of the dishes. The sun kitchen will collect rainwater and solar heat on the roof so that these will contribute to the preparations.

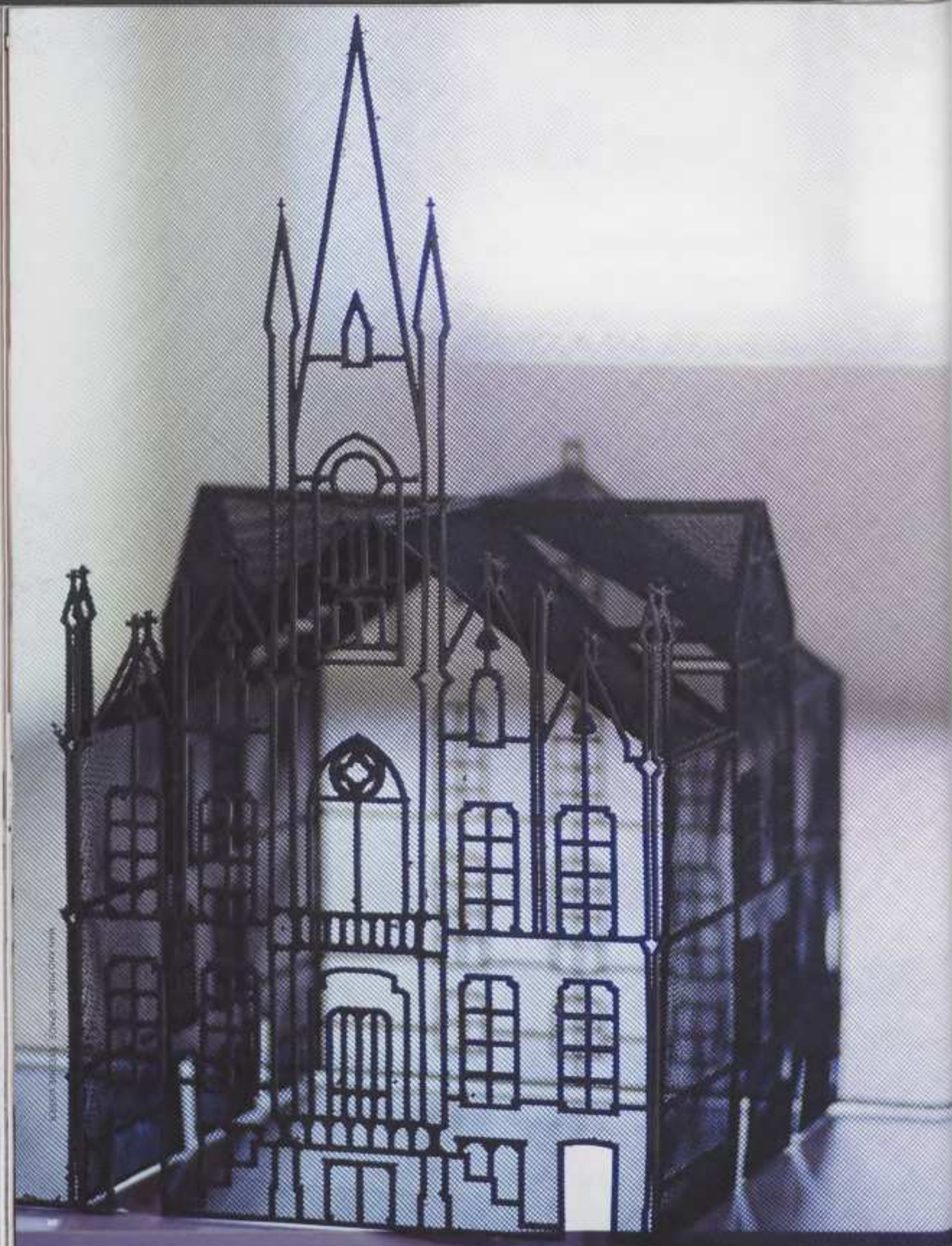
Stadsboeren: zo noemt Otje Bastiaanse mensen die vanuit verschillende culturele achtergronden in hun volkstuin informeel kennis uitwisselen over het verbouwen van groenten, fruit en kruiden. Het fysieke contact met de grond en de gewassen, zorgt voor een relatie met het land. Om ter plekke een maaltijd te kunnen bereiden, bedacht Bastiaanse **Zonneoogst, Koken als de Zon Schijnt,** gereedschap voor een zonnekeuken. Lichte, gebruikte bouwmaterialen en een informele architectuur zorgen voor een plek waar collectief overlegd kan worden over de bereiding van gerechten. Regenwater en zonnewarmte worden op het dak opgevangen en vormen een hulpmiddel bij de bereiding.

Daphne Hoekman
daphnehoekman@gmail.com

'A QUAY THAT ALERTS US TO CHANGING WATER LEVELS

Dordrecht is surrounded by water, and in the past he city has often flooded. The current quay will protect the inhabitants from the water but they will not be able to fathom the speed with which the water is rising. 'Climate change has increased the risk of flooding. It is important for the inhabitants to stay in touch with the water', according to Daphne Hoekman. She has designed a new, sunken quay **Urban Washlands**.
The square parts have been derived from the original Dordrecht relief map. Zooming into this map has revealed a pattern of pixels: a grid. This quay will reveal exactly how high the water has risen, and it is a place to enjoy the view of the marina.

Dordrecht wordt omringd door water en is in het verleden vaak overstroomd. De huidige kade beschermt de inwoners weliswaar tegen het water, maar er is niet goed te zien hoe snel het water stijgt. 'Door de klimaatverandering neemt het risico op overstromingen toe. Het is belangrijk voor de inwoners om in contact te blijven met het water', meent Daphne Hoekman. Ze ontwierp een nieuwe, verlaagde kade, **Uiterwaarden in de Stad.** De vierkante delen zijn herleid van de originele hoogtekaart van Dordrecht. Door hierop in te zoomen ontstaat een pixelpatroon: een grid. Deze kade laat precies zien hoe hoog het water staat en is een plek om te genieten van het uitzicht op de jachthaven.



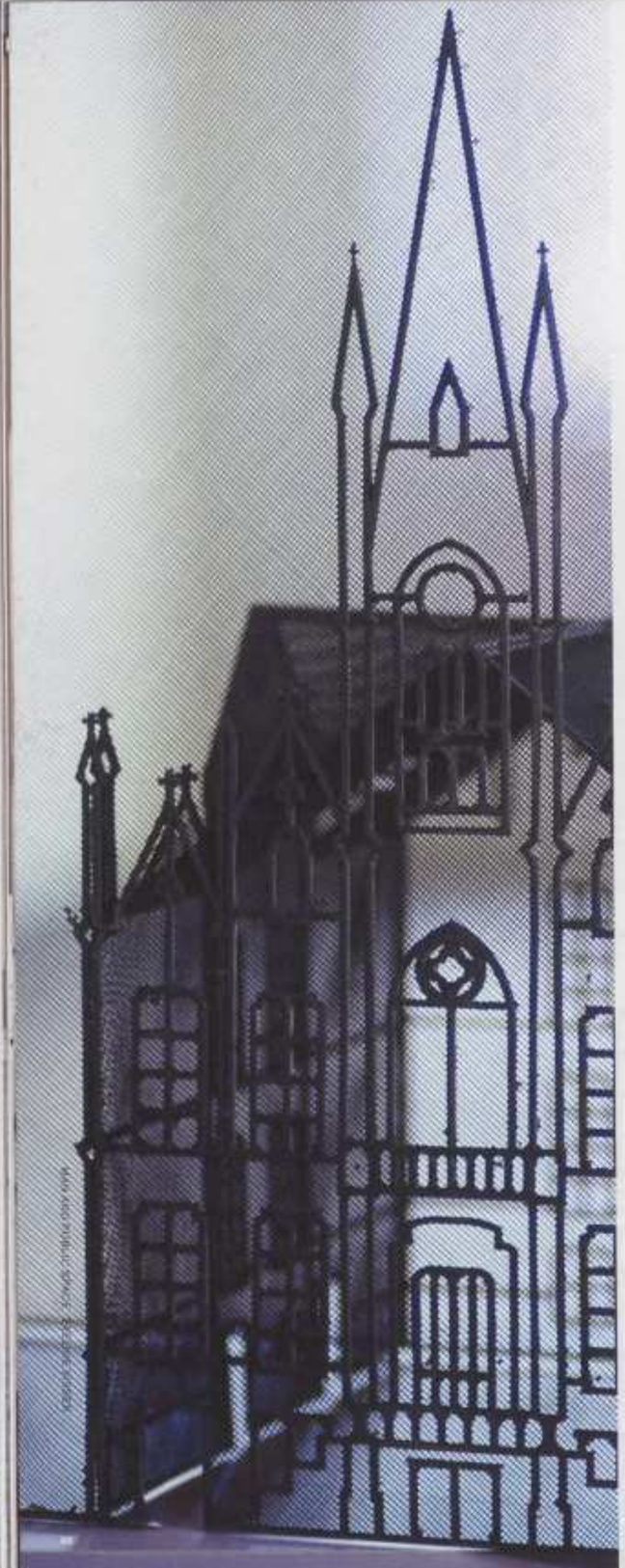
Eveline Visser

evelinevisser@gmail.com
www.evelinevisser.com

'A SPORTS HALL AND CITY HALL IN ONE

The Eindhoven sports cages are mainly situated towards the outskirts of the town. A poor choice of location, according to Eveline Visser, because the city should keep its young people in town and allow them to occupy a more prominent space instead. But in the city centre there is not much support for the unattractive and straightforward cages. Visser has solved the problem by reconstructing the old neo-gothic town hall in Eindhoven's city centre as a sports cage. The steel construction follows the contours of the striking building that stood here until the nineteen sixties; the Heras-fences complete the cage. The distinctive cage **Open Town Hall**, with its hint of nostalgia, literally acts as an open city hall. A place where young people will gather to play sports and where they can also attend theatre performances, open air concerts, and parties.

De sportkooien van Eindhoven staan vooral aan de rand van de stad. Een slecht gekozen locatie, vindt Eveline Visser, want jongeren moet je juist binnenhouden en een prominente plek geven. In de binnenstad is echter weinig draagvlak voor de onaantrekkelijke rechttoe-rechtaan kooien. Visser lost dit probleem op door het oude Neogotische stadhuis in het centrum van Eindhoven te herbouwen als sportkooi. De stalen constructie volgt de lijnen van het markante gebouw dat hier tot de jaren zestig stond, het Heras-hekwerk maakt de kooi af. De karakteristieke kooi **Open Stadhuis** met een vleugje nostalgie fungeert letterlijk als een open stadhuis. Een plek waar jongeren samenkomen om te sporten en waar ook theatervoorstellingen, openluchtconcerten en feesten worden gegeven.



Rachel Santegoets

r_santegoets@hotmail.com
rachelsantegoets.blogspot.com

REMEMBERING OUR INDUSTRIAL PAST

The seven villages surrounding Eindhoven once knew blooming industries of their own, revolving around locally sourced raw materials. In Best, for instance, the poplar trees in and around the village were used in the clog-making industry. And the heathlands just outside Geldrop were used to graze sheep that would supply the wool mills with wool. The industries disappeared as the competition from outside Europe became too strong, but they have left a lasting impression on each of the villages. With **Seven Museums**, Rachel Santegoets has brought the industrial past back to life. Her virtual passe-partouts place the remaining factories back into the landscape that supplied the raw materials. Old factories come back to life among the poplars, heath, flax and wheat in her characteristic round frames.

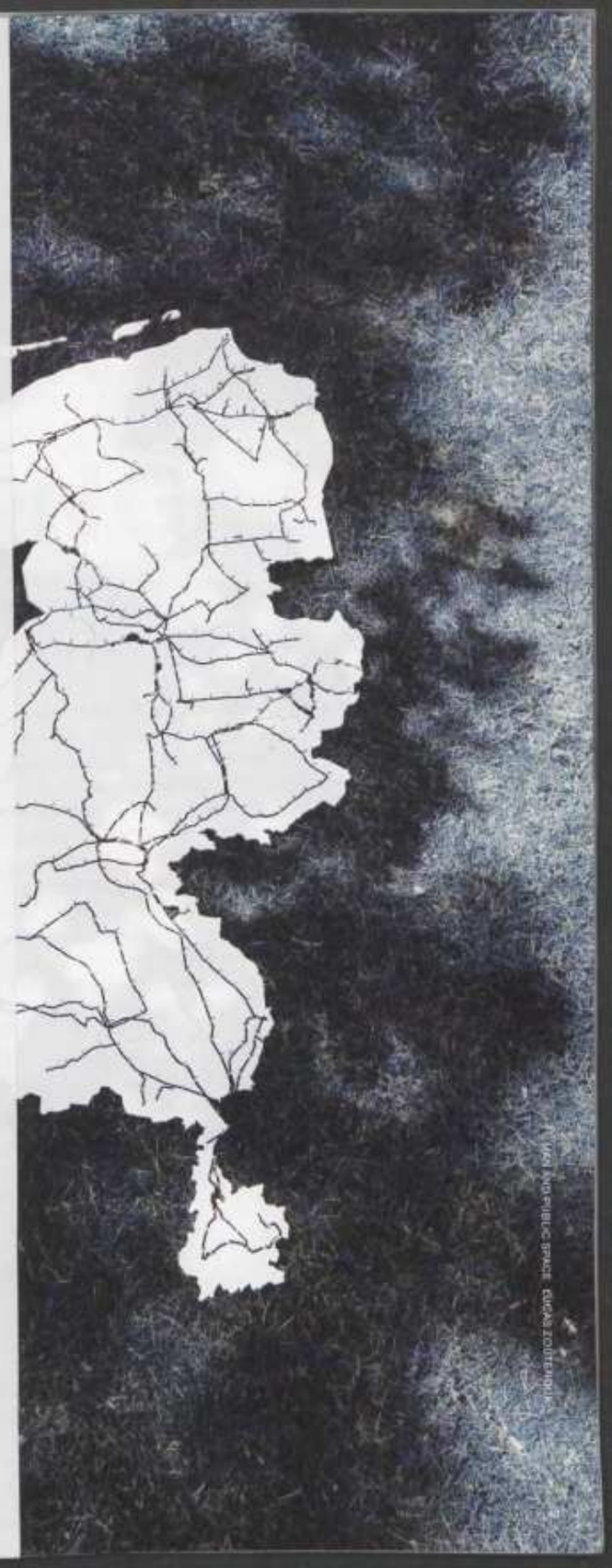
De zeven dorpen rondom Eindhoven hebben ooit een bloeiende industrie gekend, die draaide op de grondstoffen uit de directe omgeving. Zo werden in Best klompen gemaakt van de populieren in en rond het dorp. En op de heide net buiten Geldrop graasden schapen die de wollfabriek van wol voorzagen. De industrie verdween toen de concurrentie buiten Europa te groot werd, maar heeft wel een blijvend stempel op de dorpen gedrukt. Met **Zeven Musea** brengt Rachel Santegoets het industriële verleden tot leven. Haar virtuele passe-partouts plaatsen de bewaard gebleven fabrieken weer in het landschap dat de grondstoffen leverde. Oude fabrieken herleven te midden van populieren, heide, vlas en graan in herkenbare ronde kaders.

Tom Boekema
tboekema@gmail.com

'A DESIGN TO SHOW HOW CITY PLANNING CHANGES OUR ICONS

Delft blue crockery will often depict windmills in deserted romantic landscapes. It is an image that dates back to a time when the windmills were still in use and building was prohibited in a circle of 100 metres around the mills. A restriction that is no longer in place, as Tom Boekema discovered when he photographed ten windmills in the villages around Eindhoven. He portrayed them from all compass points at a distance of exactly 100 metres. He then projected these spatial images onto a series of plates. **Windmill Biotope in Delft Blue.** The middle plate shows the old-fashioned, romantic windmill; the four plates surrounding it reveal the situation as it actually is. The ten sets of plates reveal the contrast with the traditional image of the windmill.

Op Delfts blauw servies staan molens vaak afgebeeld in verlaten, romantische landschappen. Dit beeld dateert uit de tijd toen molens nog in werking waren en er honderd meter rondom niet gebouwd mocht worden. Tegenwoordig geldt dat niet meer, ontdekte Tom Boekema toen hij tien molens in dorpen rondom Eindhoven fotografeerde. Op precies honderd meter afstand portretteerde hij ze vanuit alle windrichtingen. Deze ruimtelijke beelden projecteerde hij op de serie borden **Molenbiotoop in Delfts Blauw**. Het middelste bord toont de ouderwetse, romantische molen, de vier eromheen laten de werkelijke situatie zien. De tien sets borden tonen het contrast met het traditionele beeld van de molen.



Lucas Zoutendijk

lucaszoutendijk@gmail.com

AN ATLAS TO BRING TOGETHER ECO AND THE GRID

According to the plans, the Ecologische Hoofd Structuur (EHS, the National Ecological Network) should be ready in 2018: a network connecting areas of natural beauty in order to prevent animals and plants from becoming extinct through isolation. Easier said than done; the deadline is in danger of being missed. Lucas Zoutendijk has spotted opportunities in the Dutch national grid that cuts right through the cities and the countryside. The space around the pylons and cables cannot be used for building, so that the high-voltage lines up in the air draw a network of long, unused strips along the ground as well. By creating the right circumstances here, these could become corridors for plants and animals. In his atlas of **the National Ecological High-Voltage Network,** Zoutendijk demonstrates how two networks could be combined, and how the corridors could be designed so that the animals will begin migrating.

In 2018 moet de Ecologische Hoofd Structuur (EHS) gerealiseerd zijn, een netwerk dat natuurgebieden met elkaar verbindt om te voorkomen dat dieren en planten geïsoleerd raken en uitsterven. Makkelijker gezegd dan gedaan, maar de deadline dreigt niet gehaald te worden. Lucas Zoutendijk ziet mogelijkheden in het hoogspanningsnetwerk, dat dwars door stad en land snijdt. De ruimte rond de masten en kabels mag niet bebouwd worden, waardoor de lijnen in de lucht ook een netwerk van lege stroken op de grond trekken. Door hier de juiste omstandigheden te creëren, kunnen dit corridors worden voor planten en dieren. In zijn atlas van **het Nederlandse Ecologische Hoogspannings Netwerk** laat Zoutendijk zien hoe je twee netwerken kunt combineren en de corridors zo kunt vormgeven dat de dieren in beweging komen.

MAN AND WELL BEING

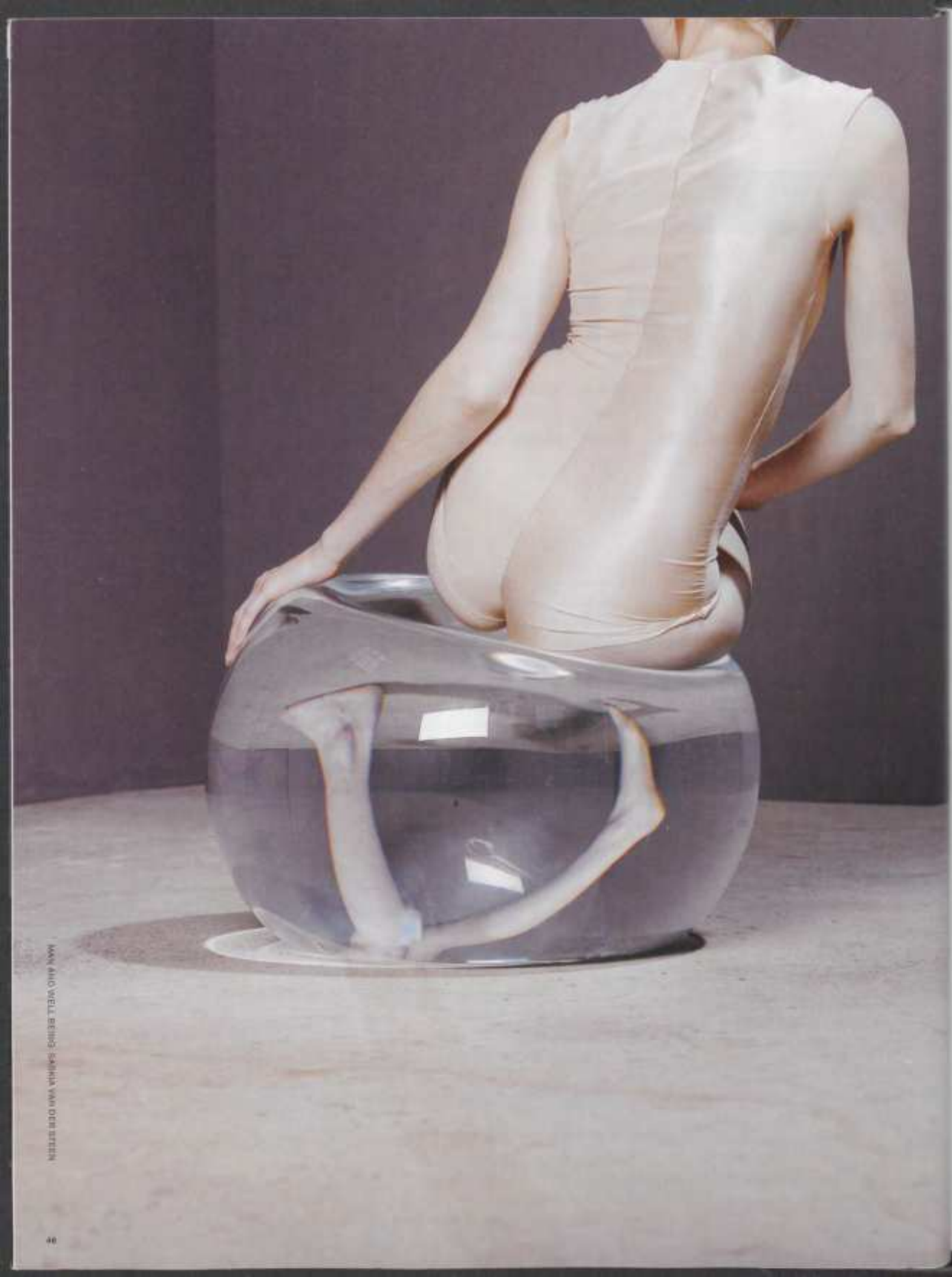
HEAD: ILSE CRAWFORD

What connects us to our surroundings? What gives meaning and shape to the things, spaces and services we use? 'Man and Well-Being' focuses on the link between form and our experience of the world around us. As a student in this department, you combine a cool head with a warm heart. Your mantra is 'form follows feeling'. You want to reveal the best in human nature, individually and collectively by refining design. This requires that you are interested in design and human experience from taste to tactility, from poetry to technology, healthcare to self-care. Product design in these and other areas relates to social awareness and human relations, and it will reflect on sustainability and the value of natural resources.

If this main subject appeals to you, you will develop an understanding of the emotional value of a product, its applications and its impact on users (What do users feel? Is there an element of interaction? Is there an emotional aspect to using this product?). Crucial in this department is a keen sense of atmosphere, detail and materiality.

Hoe zijn we verbonden met onze omgeving? Hoe geven we betekenis aan de dingen, ruimten en diensten die we gebruiken? Man and Well Being legt de link tussen de vorm en onze ervaring van de wereld om ons heen. Als student in deze richting houd je het hoofd koel, maar heb je ook een warm hart. Je mantra is 'vorm volgt voelen' (form follows feeling). Door zo verfijnd mogelijk te ontwerpen, wil je het beste in de mens naar boven brengen. Daarvoor moet je begrijpen hoe een mens dingen ervaart, van proeven tot voelen, van poëzie tot technologie, van gezondheidszorg tot zelfzorg. Productontwerp in deze en andere gebieden heeft te maken met sociaal bewustzijn en relaties tussen mensen. Ook helpt het ons stil te staan bij de waarde van natuurlijke bronnen.

Spreekt deze richting je aan, dan zul je interesse hebben in de emotionele waarde van een product, de toepassingen ervan en het effect dat het op de gebruikers heeft. (Wat voelen zij? Is er interactie? Is er een emotioneel aspect aan het gebruik van dit product?) Minstens zo belangrijk in deze richting is een goed gevoel voor sfeer en detail.



CUM LAUDE
RENE RAVESTEIN NOMINEE
KEEP AN EYE GRANT NOMINEE

Saskia van der Steen

info@saskiavandersteen.nl
www.saskiavandersteen.nl

FORM INFORMED BY PHYSICS

Saskia van der Steen has performed extensive experiments with water in order to fathom its properties. Observing the refraction of light in the water, the mirroring effect, the surface tension and the shape it takes on when it is set in motion, she has succeeded in capturing these qualities in **Water Lens**, a water-filled glass seating object. Five glass blowers in the Czech Republic have created an enormous glass drop shape that will demonstrate the beauty of water in the living room. **Water Lens** will mirror, enlarge, distort, and flow: a mysterious object that engages with its environment.

Saskia van der Steen experimenteerde uitvoerig met water om de eigenschappen ervan te doorgronden. Ze keek naar de breking van het licht in het water, de spiegelende werking, de oppervlaktespanning en de vorm die het krijgt als het in beweging wordt gebracht. Deze eigenschappen ving ze in **Water Lens**, een glazen zitobject gevuld met water. Vijf Tsjechische glasblazers blazen een enorme glazen druppelvorm die de pracht van water in de woonkamer toont. **Water Lens** spiegelt, vergroot, vervormt en vervloeit: een mysterieus object dat speelt met de omgeving.

CUM LAUDE

Saskia van der Steen

info@saskiavandersteen.nl
www.saskiavandersteen.nl

DESIGN TO REVEAL THE MYSTERY OF LIGHT

This **Light Projector** will demonstrate the magical properties of light. Moving the cylinder will change the projection on the wall from a tiny pin-prick of light into a huge diffused circle measuring seven metres in diameter. Saskia van der Steen has mounted a single led light behind an extendable plano convex lens that will unravel the mystery of light. Watch the white light break up into different shades as the distance between the light and the lens increases. There will be a new breaking point for each position, which will give the room a different atmosphere every time, allowing the user to experiment with the concentration, diffusion, refraction and reflection of light – until the projector has been moved so far away that the light eventually dies.

Deze **Light Projector** toont de magische eigenschappen van licht. Door de koker te verschuiven, verandert de projectie op de muur van een piepklein, scherp lichtpuntje naar een enorme diffuse cirkel van wel zeven meter doorsnee. Saskia van der Steen monteerde een enkel ledlampje achter een verschuifbare plano convex lens, die het mysterie van licht ontrafelt. Je ziet hoe het witte licht uit elkaar valt in verschillende tinten als het lampje meer afstand krijgt tot de lens. Bij iedere stand is er een ander breekpunt, wat steeds nieuwe sfeer aan de ruimte geeft. Zo kun je zelf experimenteren met de concentratie, diffusie, breking en reflectie van licht – net zo lang tot je de projector zover naar voren schuift dat het licht uitgaat.

CUM LAUDE
ALLEMONDE RING
KEEP AN EYE GRANT NOMINEE

Brigitte Coremans
info@brigittecoremans.com
www.brigittecoremans.com

BIODEGRADABLE COFFINS FOR THE STILLBORN

For stillborn foetuses after 24 or more weeks of pregnancy, there will be an official burial. But for younger embryos a burial is not available. It is a statistic that is necessary from a legal point of view: it helps determine the start of human life. However, the emotional reality is never as black and white as this. In order to allow the parents of children stillborn before 24 weeks the opportunity of saying goodbye, Brigitte Coremans has created **Miscarriage Coffins** six little coffins in different sizes, referring to the development, of a foetus up until the 24th week. They have been made out of a bio-degradable material that will provide the soil around it with additional nutrition. This will act as a subtle and temporary marker of the place where the foetus is buried to support the grieving parents.

Als een foetus ouder is dan 24 weken bij overlijden, krijgt hij of zij een officiële begrafenis. Voor jongere vruchtjes geldt dit niet. Deze statistieken zijn vanuit wettelijk perspectief noodzakelijk: zo wordt het begin van menselijk leven vastgesteld. De emotionele realiteit is alleen nooit zo zwart of wit. Om ouders van kinderen jonger dan 24 weken de gelegenheid te geven afscheid te nemen, maakte Brigitte Coremans **Miscarriage Coffins**, zes kistjes met verschillende afmetingen die refereren aan de ontwikkeling van een foetus tot de 24ste week. Ze zijn gemaakt van biologisch afbreekbaar materiaal dat de omliggende grond extra voeding geeft. Zo wordt de plek waar de foetus begraven ligt tijdelijk een subtiel herkenningspunt voor de ouders.

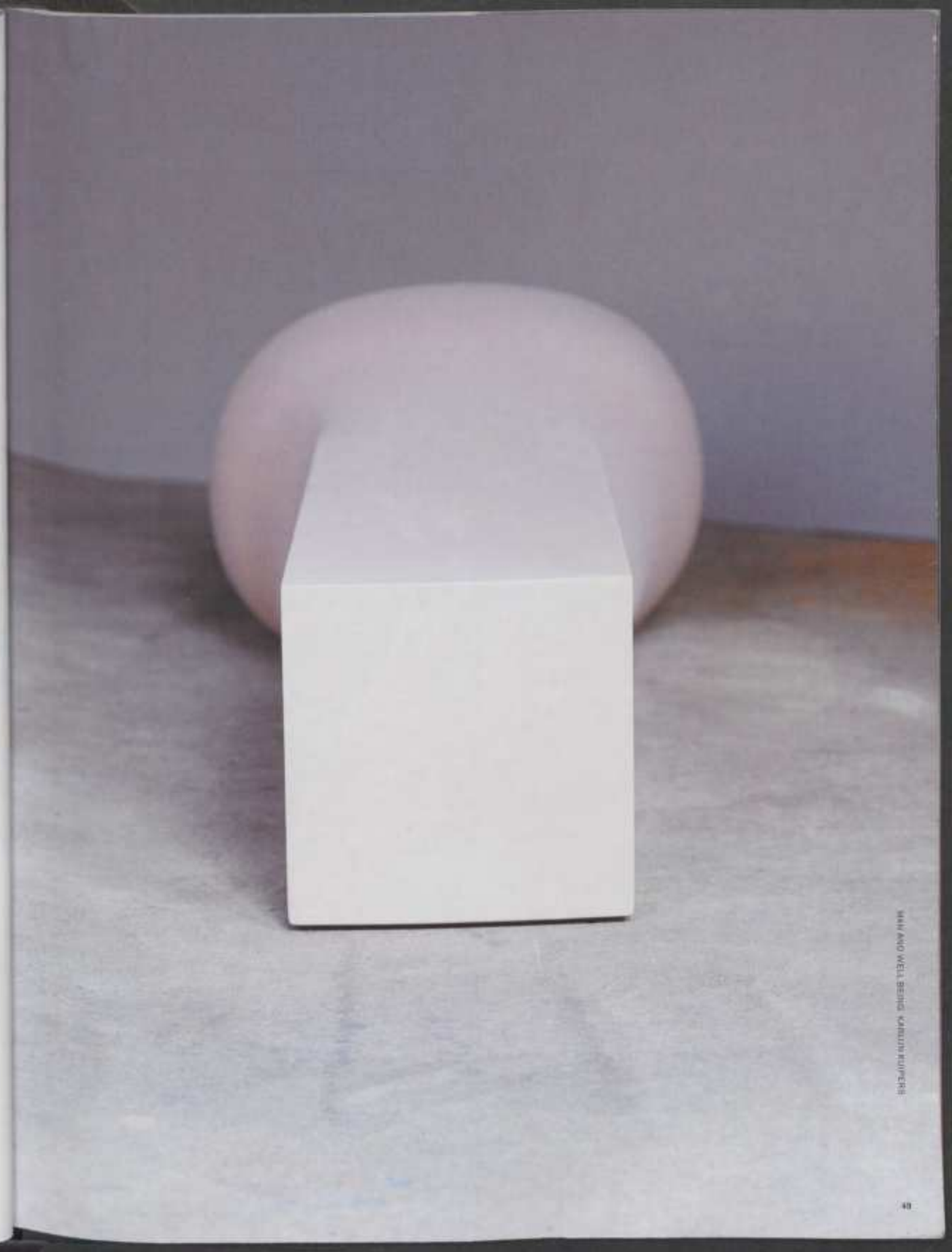
Karlijn Kuipers

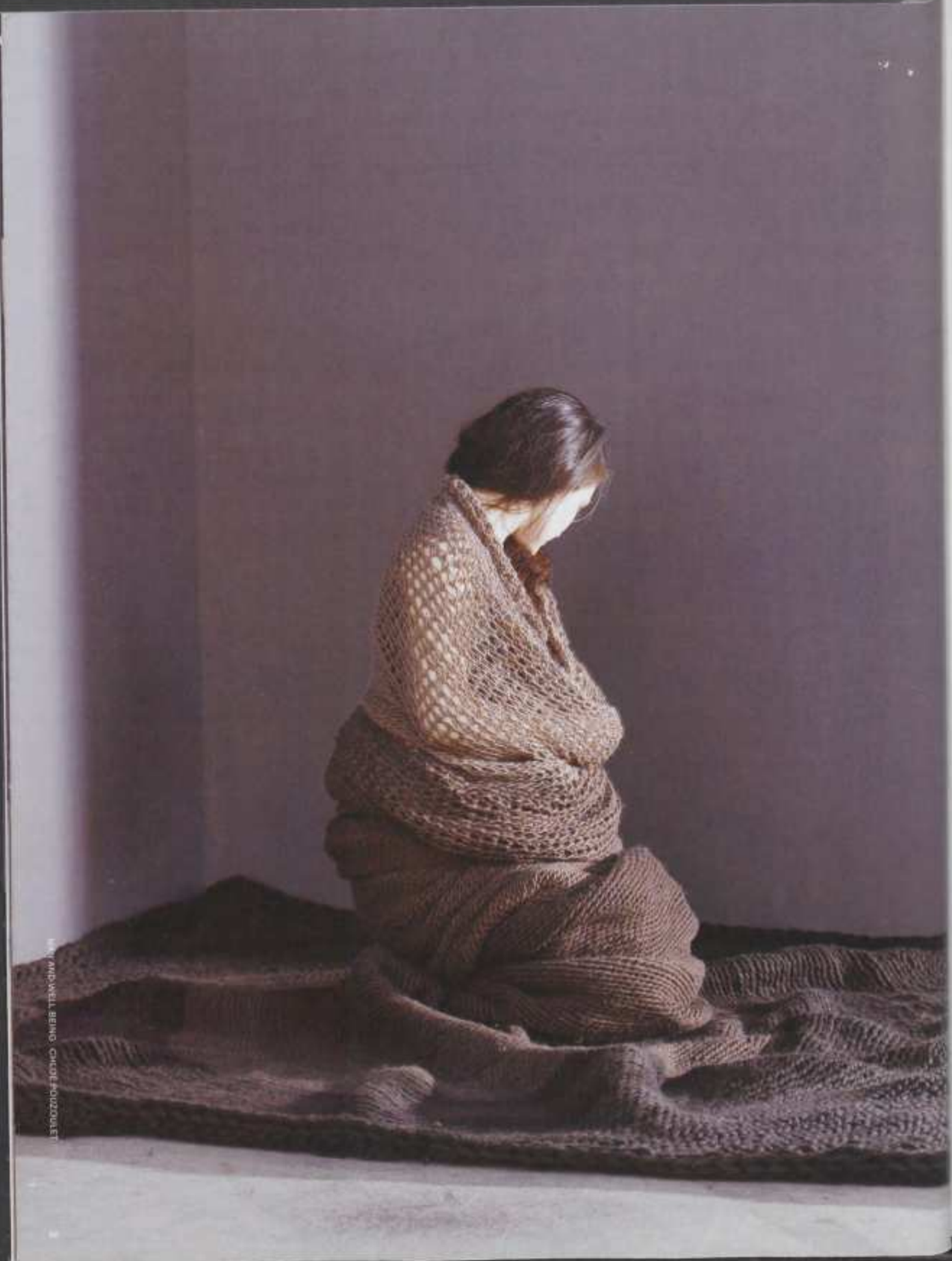
karlijnkuipers@gmail.com
www.karlijnkuipers.nl

HARD AND SOFT ' IN ONE SOFA

People need to feel in control. Through transformation, force, and manipulation we try to influence coincidence and natural behaviour. With **Curb**, Karlijn Kuipers exposes this tendancy. She has twinned natural shapes with accentuated lines in her sofa. The soft, organic mass, made up of layers of wool, cotton and horsehair, erupts into a hard wooden oblong. The thin fabric spanning the whole shape is reminiscent of a skin. People sitting down on this couch may choose hard, soft, controlled, or uncontrolled.

De mens heeft behoefte aan controle. Door te vervormen, forceren en manipuleren, proberen we het toeval en natuurlijke gedrag te beïnvloeden. Met **Curb** laat Karlijn Kuipers deze neiging zien. Ze brengt natuurlijke vormen en scherpe lijnen bij elkaar in een bank. De zachte, organische massa opgebouwd uit lagen wol, katoen en paardenhaar loopt over in een hard, rechthoekig houten deel. De dunne stof die het geheel overspant doet denken aan een huid. Wie plaatsneemt op de bank kan kiezen voor hard, zacht, beheerst of ongecontroleerd.





Chloé Pouzoulet

chlo79@hotmail.com

A RUG THAT MAKES US ONE WITH OUR SURROUNDINGS

This hand-knitted woollen rug **Dune** starts off oblong and rigid, but ends in a soft cylindrical trunk in the middle. The trunk can be rolled up to form a comfortable pillow to sit or lie down on, but you can also crawl into it. Those who find the opening and allow themselves to be pulled in will become one with the floor and fuse with the domestic landscape. Caught in the knitting, your body will give the rug a new shape. A pact between body and architecture in which the two become one.

Dit met de hand gebreide wollen tapijt **Dune** begint rechthoekig en stijf, maar mondt in het midden uit in een zachte ronde slurf. Opgerold wordt de slurf een lekker kussen om op te zitten of liggen, maar je kunt er ook inkruipen. Wie de opening vindt en zich in de val laat lokken, gaat op in de vloer en wordt onderdeel van het huiselijke landschap. Gevangen in het breiwerk, geeft je lichaam het tapijt een nieuwe vorm. Lichaam en architectuur gaan een verbond aan en worden samen één.

Sarah de Ruijter
info@sarahderuijter.nl
www.sarahderuijter.nl

A NEW TEA SET TO CONNECT DIFFERENT CULTURES

As early as during the 17th century, the Dutch East Indian Company VOC introduced tea to our country. And yet there is not much of a tea-drinking culture in the Netherlands. Something which the different groups of immigrants do have. Each group has its own customs. Sarah de Ruijter sees tea as something to connect people; serving tea is a marker of hospitality and mutual respect. She has designed a tea set in which Turkish, Moroccan, Chinese, Polish, Surinamese and Indonesian elements combine to form a new tea drinking culture. With copper and porcelain as common factors, this set subtly displays characteristics from six different cultures. **Fusion** allows the user to keep up traditional rituals or to invent a completely new tea ceremony.

De VOC introduceerde al in de 17e eeuw thee in ons land. Toch houden Nederlanders er geen uitgebreide theecultuur op na. De verschillende immigrantengroepen doen dat wel, iedere groep heeft zo zijn eigen gebruiken. Sarah de Ruijter ziet thee als een bindmiddel; het serveren ervan staat voor gastvrijheid en wederzijds respect. Ze ontwierp een service waarin Turkse, Marokkaanse, Chinese, Poolse, Surinaamse en Indonesische elementen samenmelten tot een nieuwe theecultuur.
Met koper en porselein als gemene deler, vertoont deze set subtiele kenmerken uit zes culturen. Met **Fusion** kun je alle traditionele rituelen in ere houden of een hele nieuwe theeceremonie ontwikkelen.

Emilie Pallard

emiliepallard@gmail.com
www.emiliepallard.com

'A LAMP THAT MAKES YOU THINK

Emilie Pallard wants to bring man and object closer together. She will create associative objects that will amaze and encourage the observer to fantasise. **Long View** is a lamp that is reminiscent of a pair of binoculars. Its shape is an invitation to use it as one; the light is like the sun. You can lift this source of light from its plinth and take it with you to another room in the house. Long View will make passers-by stop and think for a minute about the meaning of light and entice them to touch it, stare into the distance, and dream away. See everyday objects form a different perspective and let your imagination run free.

Emilie Pallard wil mens en object nader tot elkaar brengen. Ze maakt associatieve objecten die verwonderen en aanzetten tot fantaseren. **Long View** is een lamp die doet denken aan een verrekijker. De vorm nodigt uit om erdoorheen te kijken, het licht is als de zon. Je kunt deze lichtbron van zijn sokkel lichten en met je meenemen naar een andere plek in huis. Long View doet de voorbijganger stilstaan bij de betekenis van licht en verleidt tot aanraken, turen en dromen. Bekijk de dagelijkse dingen vanuit een ander perspectief en laat je verbeelding de vrije loop.

Emilie Pallard
emiliepallard@gmail.com
www.emiliepallard.com

DISGUISE TO GIVE US A NEW PERSPECTIVE

Loose yourself in a daily appliance, immerse yourself in it, hide under it, bring it to life. Domestic Disguise is a second skin for objects and furniture, which will seem to allow the user to crawl into. The soft blankets and cloths have eyes that observe the world from an unusual perspective. This suggestive collection **Domestic Disguise** created by Emilie Pallard explores the power of imagination, the grey area between being there and not being there. Draped over the couch or a clothes' hanger, the blankets will start to lead a life of their own.

Verliez jezelf in een dagelijks gebruiksvoorwerp. Ga erin op, ga eronder schuil, breng het tot leven. **Domestic Disguise** is een tweede huid voor voorwerpen en meubels, waar de gebruiker in lijkt te zijn gekropen. De zachte dekens en doeken hebben ogen die de wereld vanuit een ongewoon perspectief gadeslaan. Deze suggestieve collectie Domestic Disguise van Emilie Pallard onderzoekt de kracht van verbeelding, het overgangsgebied tussen er zijn en er niet zijn. Gedrapeerd over de bank of een kleerhangertje gaan de dekens een eigen leven leiden.

Sophie Mensen
sophiemensen@gmail.com
www.sophiemensen.nl

'A SINK TO GIVE WATER ITS OWN SHAPE

Water has no shape of its own; it can only follow the shape of another material. Fascinated by this fact, Sophie Mensen has designed the **Watertable**, in which the water forms its own wash basin. If you stand right in front of the tap, the water will begin to flow, and a wash basin will slowly begin to form because of the weight of the water. The longer you remain in front of the tap, the bigger the bowl becomes. The water will run through a little hole in the middle. Take a sideways step and the elastic top will pull back into the flat surface it was originally, as if nothing had happened.

Water heeft van zichzelf geen vorm, het wordt enkel gevormd door een ander materiaal. Gefascineerd door dit gegeven, ontwierp Sophie Mensen de **Watertable**, waarbij het water zijn eigen wasbak vormt. Als je recht voor de kraan gaat staan, begint het water te stromen en ontstaat langzaam een wasbak door het gewicht van het water. Hoe langer je blijft staan, hoe groter de bolling wordt. Het water sijpelt weg door een gaatje in het midden. Doe een stap opzij en het elastische blad trekt weer strak naar zijn oorspronkelijke vorm alsof er niets gebeurd is.

CUM LAUDE

Pomme van Hoof

info@pommevanhoof.com
www.pommevanhoof.com

A BED TO GIVE US PEACE

Does it matter where we sleep? 'When we sleep we lose control and consciousness. It is a part of human nature to sleep in a safe place', Pomme van Hoof says. Historically, people have created small, enclosed spaces to sleep in, or they have built box beds, because they did not have more space available. Today's bedrooms contain all sorts of distractions, allowing people to use the space for other things besides its original purpose: to sleep in. Pomme van Hoof's **Bedbak** allows people to retreat quietly with their own thoughts and dreams. Climb the little step ladder and retreat into your own personal burrow.

Maakt het uit waar we slapen? 'Als je slaapt verlies je controle en bewustzijn. Het zit in de natuur van de mens om dat op een veilige plek te doen', zegt Pomme van Hoof. Vroeger creëerden mensen uit ruimtegebrek een kleine, afgesloten ruimte om te slapen of ze gebruikten een bedstee. In de slaapkamers van tegenwoordig vind je van alles wat afleidt. Hierdoor wordt de ruimte niet meer alleen gebruikt voor het oorspronkelijke doel: slapen. In de **Bedbak** van Pomme van Hoof kun je je in alle rust terugtrekken met je eigen gedachten en dromen. Beklim het trapje en betreed je persoonlijke nestje.

Denise van der Sar

denisevandersar@gmail.com
www.denisevandersar.nl

'A CHAIR TO MAKE WHISPERS MORE BEWITCHING

People who make the most noise generally receive the most attention. But quite often, the best stories will come from people from whom you least expect it. Denise van der Sar has come up with a silent refuge amidst the cacophony of contemporary communication tools. Her Whispering Chairs create a place where people can tell each other extraordinary, bewitching, or intimate stories in hushed voices. Not by using a digital translation, but quite simply in the old-fashioned way: by displacing airwaves. The arch made of laminated cardboard will lead the airwaves from one person to the other. Even whispered messages will reach the other one without needing any amplification.
The **Whispering Chair** offers a new platform for timid voices and intimate conversations.

Wie het hardst schreeuwt, krijgt de meeste aandacht. Maar de mooiste verhalen komen vaak van mensen van wie je dit het minst verwacht. Denise van der Sar bedacht een rustpunt te midden van de kakofonie van hedendaagse communicatiemiddelen. Haar Whispering Chairs creëren een plek waar je elkaar op gedempte toon bijzondere, betoverende of intieme verhalen kunt vertellen. Niet via een digitale vertaling, maar gewoon op de ouderwetse manier: door het verplaatsen van lucht. De boog van gelamineerd karton leidt de geluidsgolven van de een naar de ander. Zelfs gefluisterde berichten bereiken de ander zonder versterking.
De **Whispering Chair** biedt een nieuw platform voor timide stemgeluid en intieme gesprekken.

Garance Echazarreta
garanceec@gmail.com

FURNITURE THAT IS MINI ARHITECTURE

Archipel is an irregularly shaped group of islands in the domestic landscape. A sculptural object in a space that will make people feel like climbing. Archipel does not dictate a fixed use, but offers a range of possibilities. There are different places to explore and try it; each different option will offer the user a new perspective on the surroundings. This multifunctional piece of furniture plays around with sets of contradictions such as vertical/horizontal, private/social, work/leisure, robust/delicate. It offers enough space for several users and will allow each to determine his own position.

Archipel is een grillige eilandengroep in het huiselijk landschap. Een sculptoraal object in de ruimte dat uitnodigt tot klimmen. Archipel dicteert geen vast gebruik, maar heeft een scala aan mogelijkheden. Er zijn verschillende plekken om te ontdekken en uit te proberen; elke optie biedt een andere blik op de ruimte om je heen. Dit multifunctionele meubel speelt met tegenstellingen als verticaal/horizontaal, privé/sociaal, werk/vrije tijd, robuust/delicaat. Er is plaats genoeg voor meerdere gebruikers, die elk hun eigen positie kunnen bepalen.

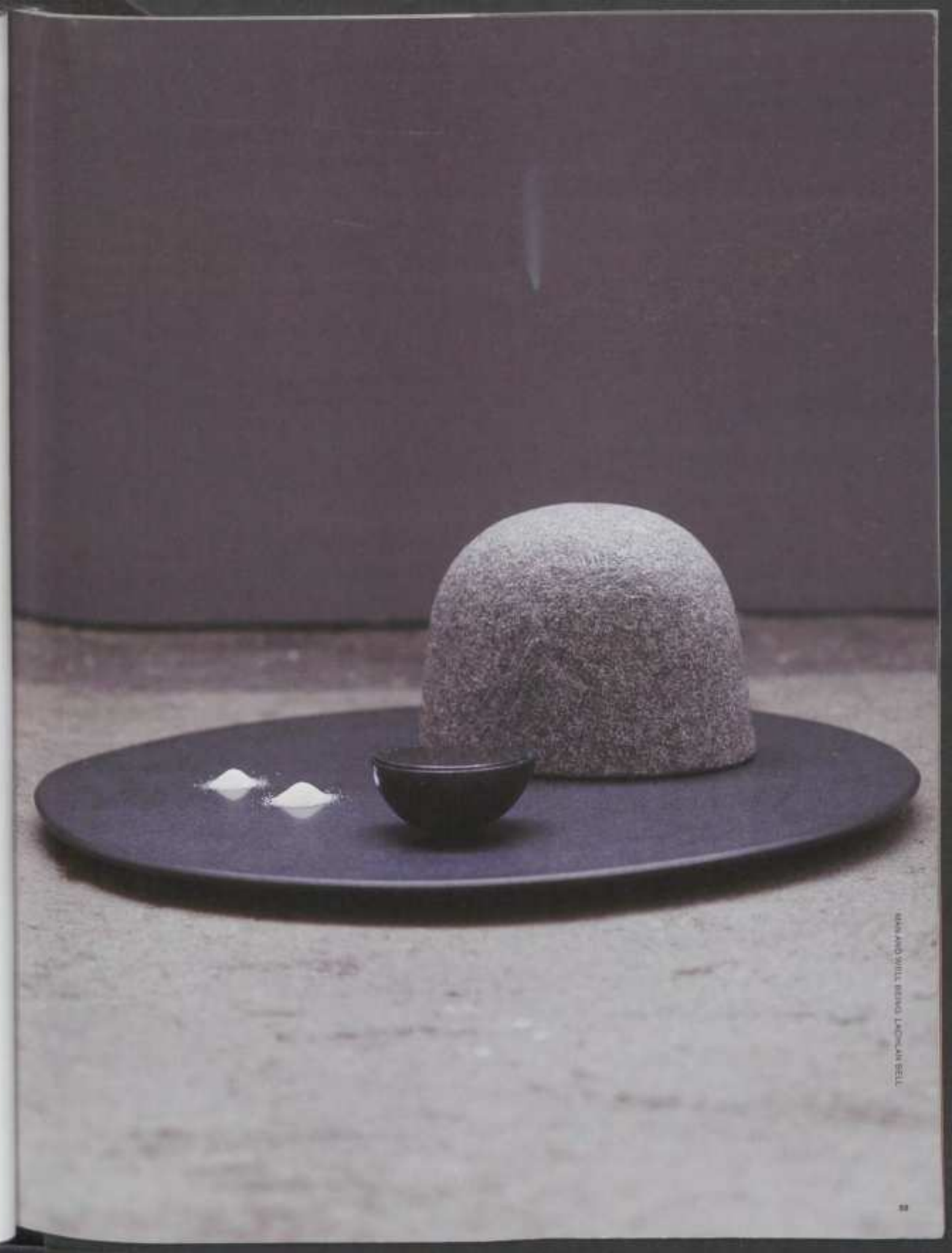
Lachlan Bell

lachlanb_@hotmail.com

RITUALISTIC PIECES REMIND US OF THE VALUE OF SALT

Today, salt is packaged in anonymous plastic containers and has become a cheap, everyday seasoning. Lachlan Bell intends to remind us of the value salt used to have. Ritual consists of three parts: a bell jar, a plateau and a shaker. The salt supply is stored beneath the bell jar, the shaker measures it and places it onto the plateau, from which it can be manually sprinkled over the food. The parts that make up **Ritual** have been made out of granite, which used to be used to dry salt. To stress the diversity of the material Bell has given each part a different treatment as well as a different look.

Zout wordt tegenwoordig verpakt in anonieme plastic bussen en is verworden tot een goedkope, alledaagse smaakmaker. Lachlan Bell wil ons herinneren aan de waarde die zout vroeger had. Ritual bestaat uit drie onderdelen: een stolp, een plateau en een strooier. De zoutvoorraad wordt onder de stolp bewaard, de strooier doseert het en door zout op het plateau neer te leggen, kan het met de hand op eten worden gestrooid. De onderdelen van **Ritual** zijn gemaakt van graniet, waar zout vroeger op te drogen werd gelegd. Om de diversiteit van dit materiaal te benadrukken, zijn de onderdelen verschillend behandeld en hebben ze allemaal een ander uiterlijk.



GUEST LECTURE

Garance Echazarreta
garance@gmail.com

FURNITURE TO PLAY WITH

This mysterious creature is a striking appearance in the interior. The Beast is organic, soft, hairy and exuberant. Its foam rubber antennas or tentacles will offer you an unusual but comfortable seat, allowing you to immerse yourself in foam. Hide under it, play with it, flump down in it, and **The Beast** will come to life.

De mysterieuze wezen is een opvallende verschijning in het interieur. The Beast is organisch, zacht, harig en uitbundig. De schuimrubber sprieten of tentakels bieden een ongewone, maar comfortabele zitplaats, waar je kunt opgaan in het schuim. Verstop je eronder, speel ermee, plof erin en **The Beast** komt tot leven.

Jung You Choi

jungyouli@joonjung.com
www.joonjung.com

CLOUDS CAN INSPIRE US

A stool like a cloud. Soft, fluffy, and airy. Jung You Choi is fascinated by the irregular shapes and colours of the clouds; the way they will float by separately, as little white fluffs in the sky, or the way they can suddenly gather darkly. The **Cloud Stool** allows you to sink down into a cloud. Each seat is unique; the shapes and hues vary as they would in real clouds. Tie them together and you will get group behaviour; all of you together, up in the clouds.

Een kruk als een wolk. Zacht, donzig en luchtig. Jung You Choi is gefascineerd door de grillige vorm en kleur van wolken; hoe ze los voorbijdrijven als witte vlokjes aan de hemel, of ineens donker kunnen samenpakken. Op een **Cloud Stool** kun je in een wolk wegzinken. Elk krukje is uniek, vorm en tint verschillen van elkaar zoals echte wolken dat ook doen. Bindt ze samen en er ontstaat groepsgedrag; je bent met zijn allen in de wolken.

Camille Cortet
camille.cortet@gmail.com
www.camillecortet.com

CLOTHES INSPIRED BY ANIMALS

Animals have miraculous ways of transforming themselves. In response to their environment they will be able to change their size or make their skin, fur, or feathers change colour or texture. It will help them make an impression on their fellow animals or seduce them, or it will help them blend into their environment. Camille Cortet's fabrics and accessories have been inspired by these qualities: a turned-up collar will imitate the bird of paradise and a pair of tights will become like a snake's skin. In her book **Transformations** Cortet demonstrates how man and animals are closer in kind than you would think and shows the former slowly slipping into the latter's skin.

Dieren kunnen zichzelf op een wonderlijke manier transformeren. Als reactie op hun omgeving veranderen ze van grootte en krijgt hun huid, vacht of verenkleed een andere kleur of textuur. Zo imponeren of verleiden ze hun soortgenoten of gaan ze onzichtbaar op in hun omgeving. De stoffen en accessoires van Camille Cortet zijn hierop geïnspireerd: een opgezette kraag imiteert de paradijsvogel en een panty wordt als de huid van een slang. In het boek **Transformations** laat Cortet zien dat mens en dier dichter bij elkaar staan dan je denkt en de een langzaam in de huid van de ander kruipt.

MAN AND WELL BEING CAMILLE GORTER

Pomme van Hoof

info@pommevanhoof.com
www.pommevanhoof.com

PAVING STONES TO INSPIRE US TO DANCE IN THE STREETS

A series of concrete paving stones that will encourage people to dance. With **Concrete Choreographies** the city's walkways and squares will have rhythm, or better still, dance laid into them. Ripples, bulges, and dents will evoke a range of dance steps, jumps, and turns. The forms and finishings will be designed to facilitate movement; depending on the paving patterns, the stones will give rise to new choreographies. Architect and choreographer will find each other while creating and designing the space; the constructed environment will adjust to the human body and vice versa.

Een serie betonnen stoeptegels die uitnodigen tot dansen. Met **Concrete Choreographies** metsel je ritme, of beter gezegd dans in de paden en pleinen van de stad. Bollingen, uitstulpingen en verdiepingen zetten aan tot verschillende danspassen, sprongen en draaien. Vorm en afwerking staan in dienst van de beweging; afhankelijk van het legpatroon ontstaan nieuwe choreografieën. Architect en choreograaf vinden elkaar bij het scheppen en inrichten van ruimte; de gebouwde omgeving voegt zich naar het menselijk lichaam en vice versa.

MAN AND WELL BEING POMME VAN HOOF

Maartje Santbergen

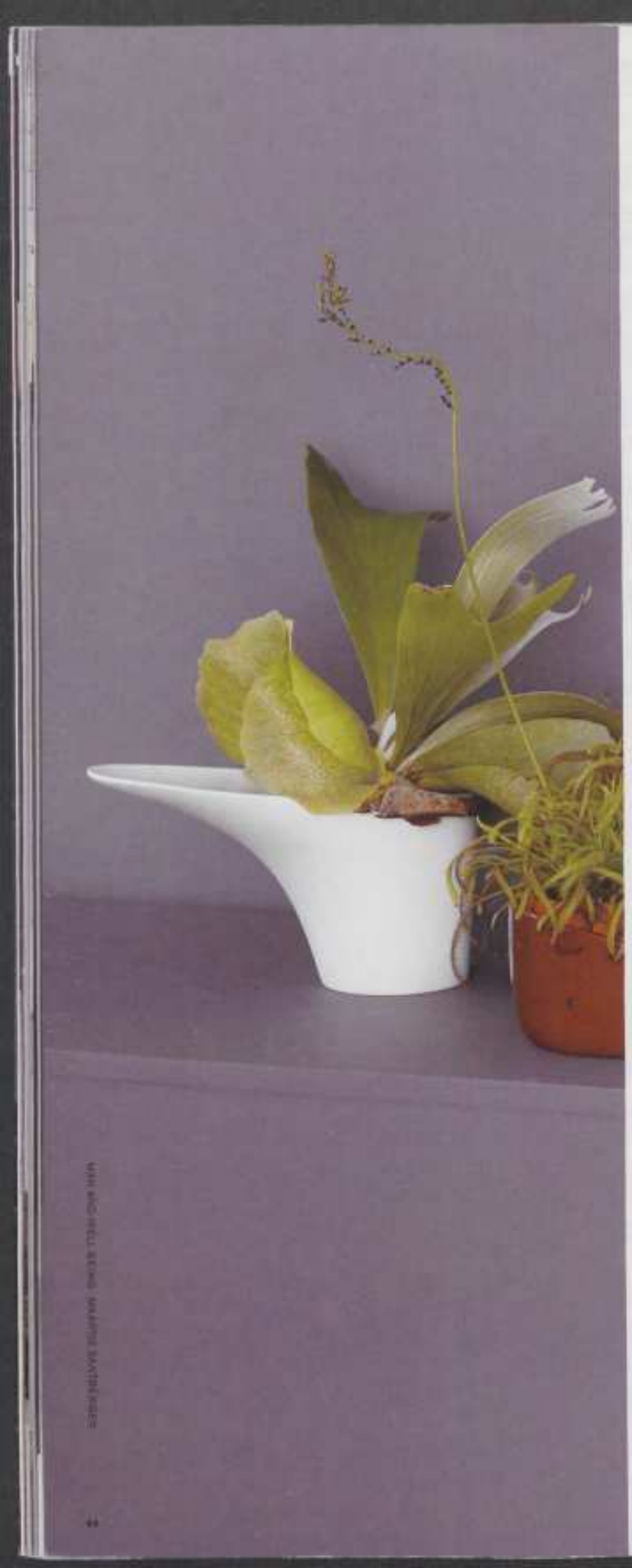
maartje@bergenmetsant.nl

www.bergenmetsant.nl

CONTAINERS TO CARE FOR DIFFICULT PLANTS

Many exotic plants fail to pass growers' and florists' selections because they require too much attention. The pots in the **In Need of Water** range will make caring for three such 'difficult' plants easier. For the staghorn fern, whose leaves cannot be touched, there is a pot with a spout to pour in the water. The sundew needs a continuous supply of water to produce the sticky little droplets with which this plant catches insects; the pot for this carnivorous plant can take up to a litre of water. After about a week, a little mound will appear to signal that a new supply of water is due. And finally, the ant plant is a tropical climber. The pot offers climbing opportunities as well as a water basin to immerse the plant in once every week.

Veel bijzondere planten komen niet door de selectie van kwekers in bloemenwinkels omdat ze teveel aandacht nodig hebben. De potten van **In Need of Water** helpen bij de verzorging van drie 'lastige' planten. Voor de hertshoornvaren, waarvan je de bladeren niet mag aanraken, is er een pot met een tuit om het water in te gieten. De zonnedauw heeft continu water nodig voor de plakkerige ballotjes waarmee dit plantje insecten vangt; de pot voor deze vleesetar kan wel een liter water aan. Na ongeveer een week verschijnt een heuveltje als teken dat nieuw water nodig is. Het urenplantje tot slot is een tropische boomklimmer. De pot biedt klimmogelijkheden en een waterbassin, waarin je het plantje eens per week kunt onderdompelen.



Maaike Seegers

maaikeseegers@hotmail.com

A FOLDAWAY TEXTILE BATHTUB

For those who do not own a bathtub, but who do like to take a bath every now and then, this is the introduction of the **Temporary Tub.** This bathtub made out of PVC-coated polyester cloth can be hung from a hook in the bathroom wall and filled using the shower or a garden hose. The material and the water will shape each other, until the tub resembles a giant drop of water. The flexible material will follow the lines of your body and embrace it like a warm and protective hiding place. Temporary Tub is the ultimate place to relax. Once the bath is clean and dry it can be easily folded and stored.

Voor wie geen plek heeft voor een bad, maar er wel af en toe een wil nemen, is er nu de **Temporary Tub**. Deze badkuip van pvc gecoat polyester doek hang je aan een haak aan de muur van de badkamer en vul je met de douche of tuinslang. Het materiaal en het water geven elkaar vorm, als een grote waterdruppel. Het flexibele materiaal volgt de lijnen van je lichaam en omarmt het als een warme, beschermende schuilplaats. Temporary Tub is de ultieme relaxplek. Als het bad weer leeg en droog is, kun je het simpelweg opvouwen en opbergen.

Ellis Droog

info@ellisdroog.com

www.ellisdroog.com

HOW TO EXPRESS HAIR'S PRIMAL ESSENCE

From her earliest childhood Ellis Droog has been fascinated with (long) hair. Its separate fibres gathering to form a unity, its movement, its expressiveness, and the safe haven it can offer: you can hide behind it. Droog has created **Mosquito Wig**, a hairy object to both move around in and hide under: a mosquito net. 'People are vulnerable when they sleep, so I wanted to make something that would cover the bed.' Because Droog is mainly interested in the feel and texture of hair, she went with the synthetic option. To tie the hair together, she has made a knot, which she has secured by heating it.

Van jongs af aan is Ellis Droog gefascineerd door (lang) haar. De individuele vezels die met elkaar een eenheid vormen, de beweging, de uitdrukking en de veilige haven die het kan bieden: je kunt je erachter verschuilen. Droog creëerde **Mosquito Wig**, een harig object waar je je zowel in kunt bewegen als onder kunt verstoppen: een muskietennet. 'Mensen zijn kwetsbaar als ze slapen dus ik wilde iets maken dat het bed bedekt.' Omdat het Droog vooral gaat om het gevoel en de textuur van haar, koos ze voor de synthetische variant. Om het haar bij elkaar te houden, maakte Droog een knot die ze vastmaakte door hem te verhitten.

MAN AND COMMUNICATION

HEADS: GARECH AND DECLAN STONE

The 'Man and Communication' program is designed to provide students with a broad and holistic literacy in visual communication. Participants are encouraged to employ visual communication as a mode of discourse and a means of developing a personal, social and/or cultural identity.

The course reflects the multidisciplinary and ever-changing nature of contemporary communications by covering 2D + 3D design, graphic design, illustration, moving-image and new media. In addition, there are left-field excursions into cultural anthropology and even performance to stimulate new and innovative ways in which information can be effectively and imaginatively applied, organized, packaged and distributed. The pivotal concern in all projects is content and messaging: 'What's it saying?' is the most commonly used phrase in the department.

Graduates from the 'Man and Communication' department are likely to work in the fields of graphic-design, advertising, web-design, illustration, animation, game-development or as autonomous creatives with a job-description that doesn't yet exist.

Het programma van de afdeling 'Man and Communication' is erop gericht studenten een brede, allesomvattende deskundigheid in de visuele communicatie te helpen ontwikkelen. Je wordt uitgedaagd om visuele communicatie niet alleen te gebruiken om te communiceren, maar ook om een persoonlijke, sociale en/of culturele identiteit te ontwikkelen.

De opleiding confronteert je met het multidisciplinaire en steeds veranderende karakter van hedendaagse communicatie. Je maakt in deze richting kennis met 2D en 3D design, grafisch ontwerp, illustratie, bewegend beeld en nieuwe media. Daarnaast worden er bijzondere verbindingen gemaakt met bijvoorbeeld cultuurle antropologie of zelfs performance, die je helpen bij het ontwikkelen van nieuwe manieren om informatie op een doelmatige en prikkelende manier toe te passen, te organiseren, te verpakken en over te brengen. In ieder project staan inhoud en boodschap centraal en de vraag: "wat communiceert het?" blijft tijdens de hele studie terugkeren.

Afgestudeerden van deze afdeling werken meestal op het terrein van grafische vormgeving, reclame, webdesign, illustratie, animatie en zelfs de gameindustrie - of ze werken als autonome creatievelingen met functieomschrijvingen die nog niet eens zijn uitgevonden.

Joëlle Lemmers
jlemmers@hotmail.com
www.joellelemmers.com

'UPDATED FAIRY TALES

Life is not a fairy tale. But in actual fact even fairy tales are full of horrifying elements. Snow White is poisoned, Little Red Riding Hood's granny is eaten, and Hansel and Gretel are abandoned in the woods by their parents. And yet parents are still happily reading these stories to their children without considering the fact that they might not be so innocent after all. Joëlle Lemmers has made **Once upon a Time**, contemporary versions of the traditional fairy tales, with current events that are as cruel as the things happening in the original stories. She has designed a set of recognisable dolls representing everyday people, to go with them. In doing so she has linked fairy tales to hard reality: after Little Red Riding Hood was saved from the wolf who abused her, she was scarred for life, and lived unhappily ever after...

Het leven is geen sprookje. Maar eigenlijk zitten zelfs sprookjes vol gruwelijke elementen. Sneeuwwitje wordt vergiftigd, Roodkapje's oma opgegeten en Hans en Grietje worden door hun ouders achtergelaten in het bos. Toch lezen ouders de verhaaltjes vrolijk voor zonder erbij stil te staan dat ze helemaal niet zo onschuldig zijn. Joëlle Lemmers maakte **Er was eens**, een moderne vertaling van de traditionele sprookjes, met actuele gebeurtenissen die net zo cru zijn als in het origineel. Ze ontwierp er herkenbare poppen bij die alledaagse mensen vertegenwoordigen. Hiermee koppelt ze sprookjes aan de harde werkelijkheid: nadat Roodkapje gered was van de wolf die haar misbruikte, was ze getekend voor het leven en leefde ze nog lang en ongelukkig...

ARTISTIC THINKING PLEASING

Thomas Pleeging

mail@thomaspleeging.nl
www.thomaspleeging.nl

A VASE GROWN FROM MOULD

Mould – meaning both a cast and a fungus – is a research into how a product can be brought to life. Thomas Pleeging mixed some mycelium (the underground part) from edible shelf fungi and oyster mushrooms with cotton fibre, and put them inside a mould. After a few weeks they had formed a sturdy web that would keep its shape. The design, a vase in this case, could be harvested. 'A bunch of flowers will bring life into your home, but in this case, the vase, too, will be a living thing.'

Kun je nieuwe materialen kweken? **Mould** – wat in het Engels zowel mal als schimmel betekent – is een onderzoek naar het tot leven brengen van producten. Thomas Pleeging mengde mycelium (het ondergrondse deel) van eetbare elfenbankjes en oesterzwammen met katoenvezels en stopte dit in een mal. Na een paar weken vormt het een stevig web dat de vorm bij elkaar houdt. Het ontwerp, in dit geval een vaas, kan worden geoogst. 'Een bos bloemen brengt leven in huis, maar in dit geval leeft de vaas zelf ook.'

Audrey Zschüschen
audreyzsch@yahoo.com

PORTRAITS THAT USE MATERIALITY TO EXPRESS IDENTITY

Audrey Zschüschen enthusiastically practices Muay Thai (Thai boxing). In this martial arts form, fists, elbows, knees, and legs are used as lethal weapons. Her Thai boxing group includes members with a wide range of ages, ambitions, and backgrounds. Zschüschen has demonstrated in **Tjakai in Portret** the diversity in members by creating portraits in imitation leather and embroidery thread: the materials used to create punch bags, kicking bags, boxing gloves, and shinguards.

Audrey Zschüschen is enthousiast beoefenaar van Muay Thai (thaiboksen). In deze vechtkunst worden vuisten, ellebogen, knieën en de benen gebruikt als dodelijke wapens. Haar thaiboksgroep varieert sterk in leeftijd, ambities en achtergrond. Zschüschen toonde in **Tjakai in Portret** de diversiteit van de leden door portretten van kunstleer en sierborduurgaren: het materiaal dat gebruikt wordt voor stoot- en trapkussens, bokshandschoenen en scheenbeschermers.

Naomi Yasuda
naptiol@gmail.com
www.naomiyasuda.com

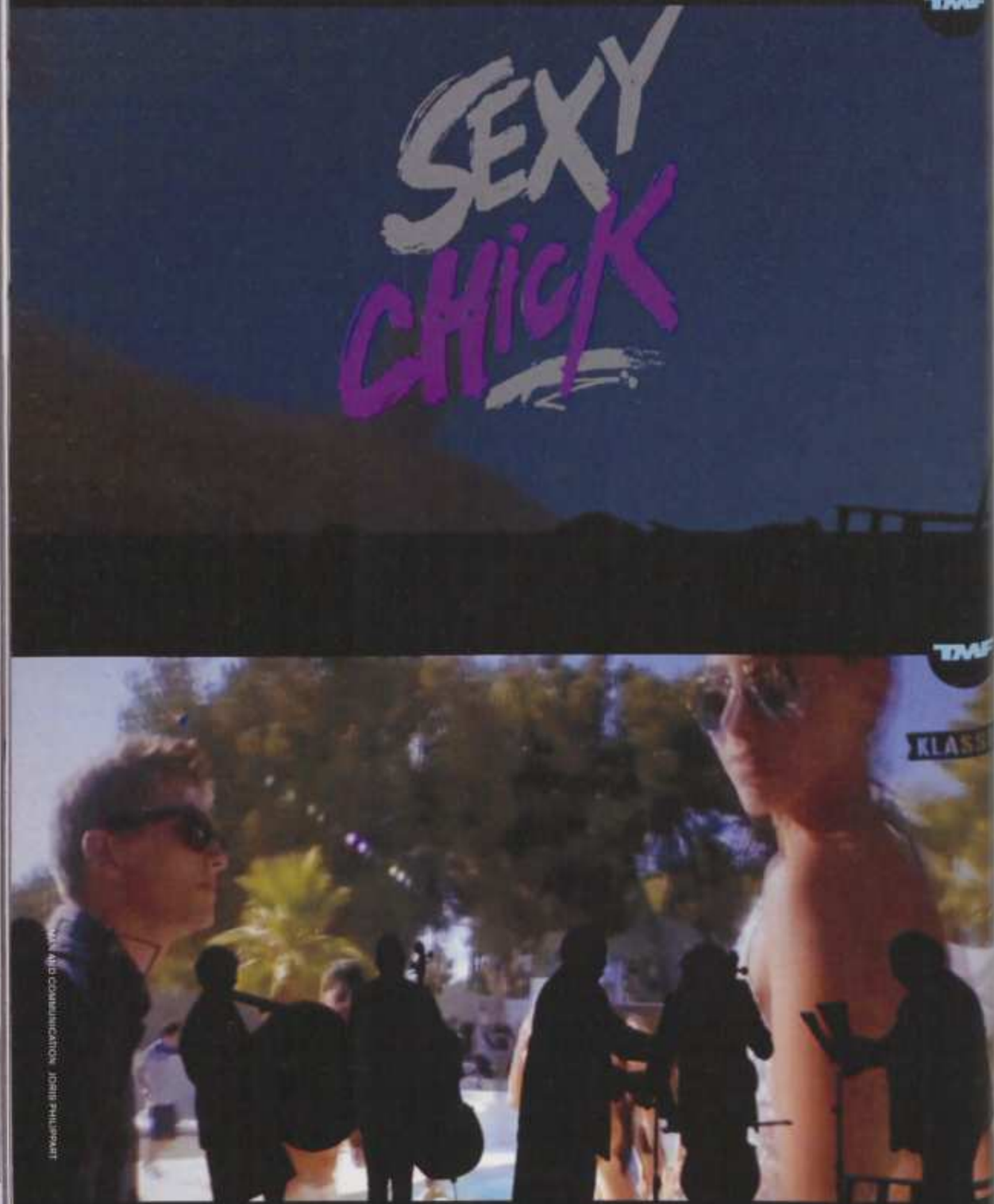
SOUND ADDS LIFE TO MAPS

Google Maps has brought an incredible amount of images of the world within reach. 'That is great, but I miss the interaction. Auditive impressions will be a major factor in determining our experience.' In **Luisterlandschap** Naomi Yasuda has made Google Maps come to life by adding sound. Her first voyage of discovery is the Pieterpad, a walk that runs from the Pieterburen village in Northern Groningen to the Sint-Pietersberg hill in the South of Limburg. Through www.luisterlandschap.nl anyone can travel along with her. Scroll over the walkway, add sounds and comments where needed, and experience a new way of travelling.

Via Google Maps hebben we een ongelofelijke hoeveelheid beelden van de wereld binnen handbereik. 'Prachtig, maar ik mis de interactie. Auditieve indrukken bepalen een groot deel van onze beleving.' In **Luisterlandschap** laat Naomi Yasuda Google Maps tot leven komen door er geluid aan toe te voegen. Haar eerste ontdekkingsreis is het Pieterpad dat loopt van Pieterburen in Noord Groningen naar de Sint-Pietersberg in Zuid Limburg. Via www.luisterlandschap.nl kan iedereen met haar mee reizen. Scrol over het pad, voeg geluiden en commentaar toe waar nodig en ervaar een nieuwe manier van reizen.

PLUS PRESENT OP DVD

www.luisterlandschap.nl/naomi-yasuda



MAN AND COMMUNICATION JORIS PHILIPPART

Joris Philippart
Mail@jorisphilippart.nl
www.jorisphilippart.nl

'INTEREST YOUNG PEOPLE IN CLASSICAL MUSIC

The major orchestras are trying to achieve this by creating instrumental covers of MTV-hits. A fine starting point, says Joris Philippart. 'And yet it never really works exactly as the orchestra might have hoped. Probably because a theatre or a concert hall is not the right place. I have tried to find a smarter way of getting young people acquainted with classical music.' Philippart makes the silhouettes of a classical orchestra appear in an existing music video: the drums will take over the house beat; violins will take the place of the singer. The result **Classical vs. Youngsters** is a subtle and unexpected acquaintance with the beauty of classical music.

Hoe kun je jongeren interesseren voor klassieke muziek? Grote orkesten proberen het door MTV-hits instrumentaal uit te voeren. Een mooi principe, vindt Joris Philippart. 'Toch werkt het niet zo goed als gehoopt. Waarschijnlijk omdat een theater of orkestzaal er niet de juiste plek voor is. Ik heb gezocht naar een slimmere manier om jongeren hiermee kennis te laten maken.' Philippart laat in een bestaande clip silhouetten van een klassiek orkest verschijnen: de drum neemt de housebeat over, violen komen in plaats van de zang. Het resultaat **Classical vs. Youngsters** is een subtiele en onverwachte kennismaking met de schoonheid van klassieke muziek.

PLUS PRESENT ON DVD

MAN AND COMMUNICATION PHILIPPE VILLEVOYE

MAN AND COMMUNICATION JORIS PHILIPPART

Philippe Villevoye

philippe@villevoye.com
www.philippevillevoye.com

TOOLS THAT HELP US COMMUNICATE IN WARTIME

'Every person will actively experience war once in their lifetime'. This sentence from a magazine made Philippe Villevoye think. What would his war look like? How would he find food? Protect himself? Warn his loved ones? He made up a short wartime scenario in which he would have to cover one hundred kilometres on foot, and discovered that communication would be the most important step towards survival. Therefore, in addition to a tent with a camouflage system, his 'rescue backpack' mostly contains tools for communication. A kite to communicate with other backpackers by means of coded signals, a 'stencilled twitter system', a friends directory with pre-arranged rendezvous points. **Walking into War** will make people consider what is important in times of war and will increase their awareness of the freedoms they currently enjoy.

'Ieder mens maakt ooit een keer in zijn leven actief een oorlog mee'. Deze zin in een tijdschrift zette Philippe Villevoye aan het denken. Hoe zou zijn oorlog eruit zien? Hoe zou hij aan eten komen? Zichzelf kunnen beschermen? Dierbaren waarschuwen? Hij verzon een klein oorlogsscenario waarin hij honderd kilometer te voet moest afleggen en ontdekte dat communicatie de belangrijkste schakel tot overleven is. In zijn 'reddingsrugzak' zitten naast een tent met camouflage-systeem dan ook vooral communicatiemiddelen. Een vlieger waarmee je kunt communiceren met andere rugzakdragers via gecodeerde symbolen, een 'stencil twitter systeem', een vriendenboekje met vooraf afgesproken ontmoetingspunten. **Walking into War** zet aan tot denken over wat belangrijk is ten tijde van oorlog en maakt je extra bewust van de vrijheden die je nu hebt.

MAN AND COMMUNICATION PHILIPPE VILLEVOYE

Anniek Docter

info@anniekdocter.nl

www.anniekdocter.nl

'A HANDBAG DESIGNED TO EXPRESS ITS OWNER

Marked by life, filled to the brim, damaged and cherished. To many women, the purse is an extension of the body, its contents a time capsule containing a host of information about its owner. Anniek Docter has taken photographs of almost 100 bags and turned them into a book **Insight Out**. Based on the book she has designed three versions of a bag to make a statement with; they will reveal a personality on the outside. Funky Garbage is shaped like a bin bag, representing organised chaos; the mirror bag Elegant Glamour represents the desire for perfection; and the tool belt Funky Escape represents a home for a mobile existance.

Getekend door het leven, tot aan de rand gevuld, beschadigd en gekoesterd. Een tas is voor veel vrouwen een verlenging van het lichaam, de inhoud een tijdcapsule met een schat aan informatie over de eigenaresse. Anniek Docter fotografeerde de inhoud van bijna honderd tassen en maakte er een boek **Insight Out** over. Op basis daarvan ontwierp zij drie varianten waarmee een statement wordt gemaakt; ze laten iemands persoonlijkheid aan de buitenkant zien. Funky Garbage heeft de vorm van een vuilniszak en staat voor georganiseerde chaos, de spiegeltas Elegant Glamour voor het verlangen naar perfectie, en de gereedschapsriem Funky Escape verbeeldt een huisje voor een mobiel leven.

MEUWISSEN NOMINEE
KEEP AN EYE GRANT NOMINEE

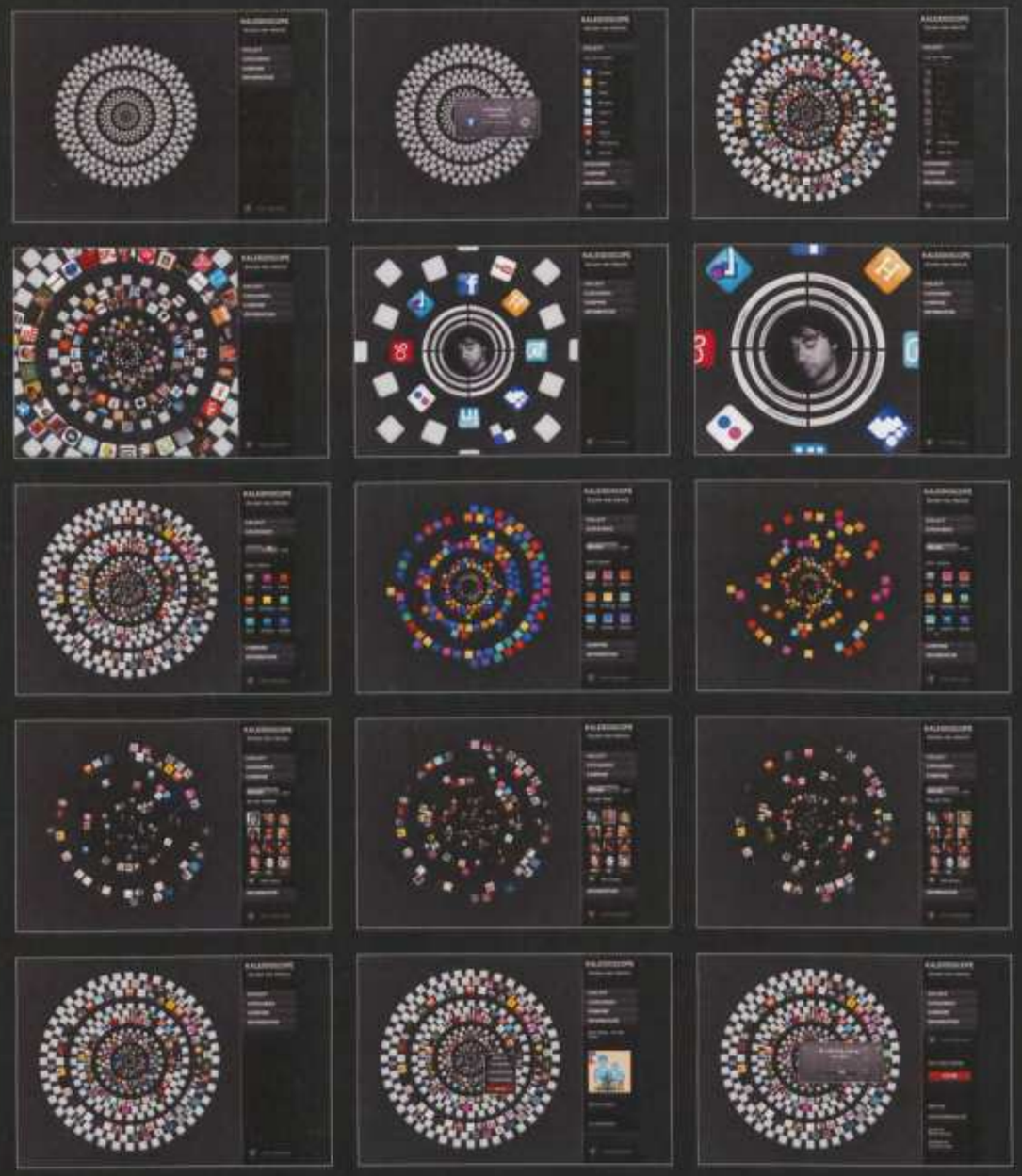
Chaim Becker

chaim.becker@gmail.com
www.chaimbecker.nl

DRAWING ATTENTION TO PEEING IN PUBLIC

Urinating in public is quick, easy, and sometimes a very practical solution. But there are nasty consequences as well: you can be fined for doing it, it can damage a building, and it leaves a nasty smell. Chaim Becker has attempted to increase awareness around urinating in public and has come up with a concept for applying a coating to a wall that will respond to urine. It allows people to literally leave their name somewhere or the mark of their favourite football side against the wall of the enemy stadium. Becker has described the different options that **Leave your Mark** offers in a manual aimed at users such as the government or festival organisers.

Wildplassen is makkelijk, snel en soms erg praktisch. Maar het heeft ook nare consequenties: je kunt er een boete voor krijgen, gebouwen mee beschadigen en er blijft een nare geur achter. Chaim Becker wilde meer bewustwording creëren rondom publieksrijk urineren en bedacht een concept waarbij een coating die reageert op urine wordt aangebracht op de muur. Zo kan iemand letterlijk zijn naam achterlaten of in voetbalstadion De Kuip het logo van Ajax afzeiken. De verschillende mogelijkheden van **Leave your Mark** heeft Becker beschreven in een handleiding, bedoeld voor bijvoorbeeld de overheid of organisatoren van festivals.



Reinout Dullaart

info@reinoutdullaart.nl

www.reinoutdullaart.nl

'DISCOVER WHO YOU ARE

Life on social networking sites can easily become cluttered: we are overwhelmed with friendships, products, and information, and lack a clear personal identity. Reinout Dullaart has developed **Kaleidoscope,** an individual network that will intuitively find new, interesting contacts and media. In the inner ring you will find everything you have collected online so far; the outer ring is compiled of recommendations based on this information. The system demands selectivity, because when both rings are full, there will be no room for any further suggestions. This will make you take a critical approach to your preferences, which makes both you and the system more aware of who you are.

Het leven op sociale netwerksites is onoverzichtelijk: we worden overspoeld met vriendschappen, producten en informatie en missen een helders, persoonlijke identiteit. Reinout Dullaart ontwikkelde **Kaleidoscope,** een individueel netwerk waarmee intuïtief nieuwe, interessante contacten en media worden gevonden. In de binnenste ring bevindt zich alles wat tot nu toe online is verzameld, op basis daarvan is de buitenste ring opgebouwd uit aanbevelingen. Het systeem eist selectiviteit, als beide ringen gevuld zijn, is er geen ruimte voor nieuwe suggesties. Hierdoor moet kritisch worden gekeken naar je voorkeuren wat ervoor zorgt dat het systeem en jijzelf beter weten wie je bent.

Søren Wibroe
hello@wibroe.com
www.swibroe.com

'A FONT DESIGNED USING RANDOM ITEMS

This 'red room' was placed inside Design Academy Eindhoven for a typographical experiment **Open Foundry** by Søren Wibroe. He asked students and tutors to use the random items they would have in their pockets to design a new typeface by arranging these items on a sheet of sensitive paper, and lighting and developing the arrangements. Random building blocks such as credit cards, bananas, locks of hair, lipsticks and small change were used to fill in the white spaces around the letters. It offered the designers a new perspective on typographic design, as it made them focus on the whites around the letter instead of on the letter itself. Søren projected the start of the sentence "the quick brown fox...", which typographers know by rote, onto a wall where it was finished in completely new ways, in irregular fonts designed by the people passing by.

Deze 'rode kamer' stond een week in Design Academy Eindhoven voor een typografisch experiment **Open Foundry** van Søren Wibroe. Hij vroeg studenten en docenten diapositieve letters te ontwerpen met wat ze toevallig in hun zak hadden. Door losse items op een lichtgevoelig papier te rangschikken, dit te belichten en ontwikkelen, ontstonden nieuwe letters. Met bouwstenen als credit cards, bananen, een haarlok, lippenstift en kleingeld werd de witruimte rondom de letter dichtgebouwd. De focus op de witruimte rondom de letter in plaats van op de letter zelf, biedt een nieuwe kijk op letterontwerpen. Het op de muur geprojecteerde begin van de zin 'The quick brown fox...', die typografen kunnen dromen, werd door passanten op een heel andere manier afgemaakt met grillige, zelf ontworpen fonts.


OWN FOX HAS BROT
LMATES. IS WONDER-
TYPICAL..
SAME

Olga Kosyakina

justtobook@gmail.com
www.justtobook.com

'OBJECTS THAT START WITH OUR DREAMS

When we dream we are capable of doing anything and have the wildest adventures. Since we spend almost half our lives sleeping, you may wonder which part of our lives we actually experience. 'The objects in our dreams emerge from our subconscious, a world that actually exists inside our heads', according to Olga Kosyakina. She has asked people to describe or draw their dreams. **The International Museum of Modern Dreaming** displays all the beautiful, ugly, funny and useful objects that people have seen in their dreams. 'I have tried to reduce the things from our dreams to normal objects, so that we can see them as other objects in museums.'

Tijdens onze dromen zijn we tot alles in staat en beleven we de vreemdste avonturen. Aangezien we bijna ons halve leven slapend doorbrengen, kun je je afvragen welk deel van ons leven we echt meemaken. 'De objecten uit onze dromen komen voort uit ons onderbewuste, een wereld die in ons hoofd echt bestaat', meent Olga Kosyakina. Ze vroeg mensen om hun dromen te beschrijven of te tekenen. In **The International Museum of Modern Dreaming** worden alle mooie, lelijke, gekke en bruikbare objecten die mensen in hun dromen zagen, tentoongesteld. 'Ik heb geprobeerd de dingen uit onze dromen terug te brengen tot normale objecten, zodat we ze kunnen zien als andere voorwerpen in museia.'

Søren Wibroe
hello@wibroe.com
www.wibroe.com

A TOOL SO THAT WE CAN DRAW OURSELVES

With this pen you can draw yourself the way you are, not the way you think you should be or the way you hope you are. The **Mirror Pen** combines two classic drawing exercises: blind drawing and the self portrait. Blind drawing is drawing something without looking at the paper. To do so you must set aside the preconceived notion you have of the subject and carefully follow the lines of what you are looking at. Søren Wibroe wrapped up his pen and mirror that can be easily dismantled in a handy little container and sent it to art students, artists, and illustrators to test his tools. It yielded a series of weird and wonderful self portraits which he published alongside the artists' passport photos on his website and in a book entitled 'Drawing Differently'.

Met deze pen kun je jezelf tekenen zoals je bent, niet zoals je denkt of hoopt dat je eruit ziet. De **Mirror Pen** combineert twee klassieke tekenoefeningen: blind tekenen en het zelfportret. Blind tekenen is iets natekenen zonder naar het papier te kijken. Hiervoor moet je het vooringenomen beeld dat je hebt overboard gooien, en zorgvuldig de lijnen volgen van wat je ziet. Søren Wibroe verpakte zijn demontabele pen met spiegel in een handig doosje en stuurde dat naar studenten aan kunstacademies, kunstenaars en illustratoren om zijn tool te testen. Het leverde een reeks wonderlijke zelfportretten op, die hij met de paspoto's van de tekenaars publiceerde op zijn website en in een boek, getiteld 'Drawing Differently'.

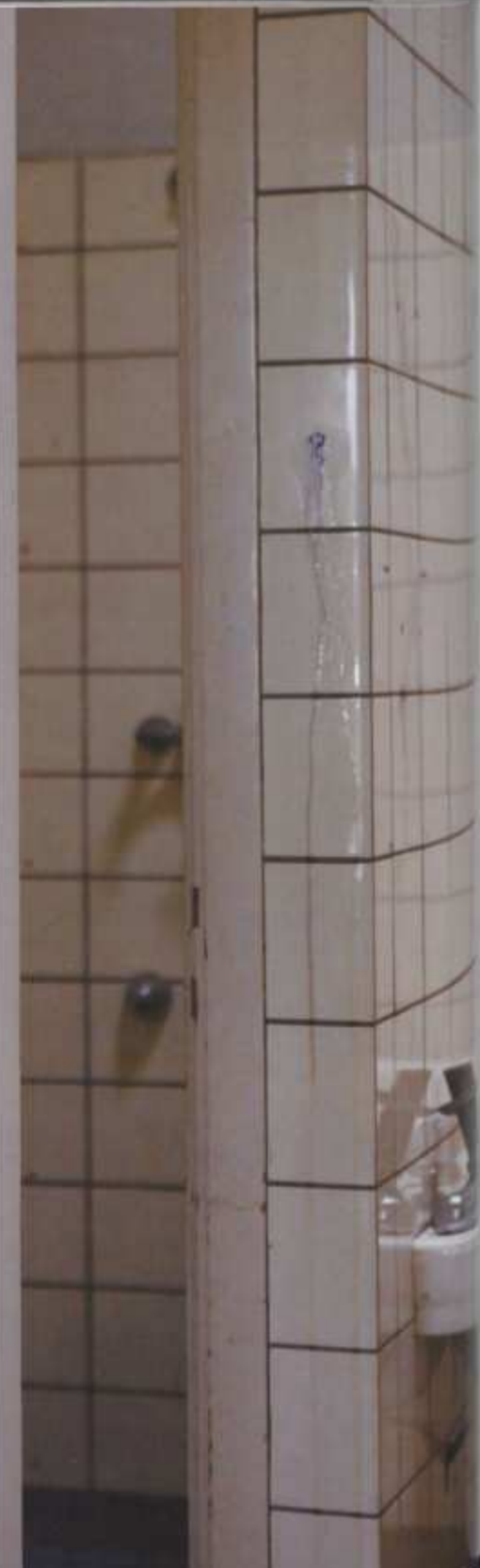
Imke de Jong

info@imkedejong.nl
www.imkedejong.nl

A SOFT BOOK OF HARD FACTS FOR CHILDREN

The Heart of Mees is about Puss. Puss has died because her heart stopped working. This book, part of a series, offers children a playful explanation of the way the heart works. The story and the tactile experience of this book, made completely out of felt, are aimed at children. The cards offering additional information are aimed at their parents, allowing parent and child to take their time together to explore and learn about the workings of the body. The Heart of Mees combines education and playtime, quality time and reading, a children's doctor kit and a book.

Het Hart van Mees gaat over Poes. Poes is dood omdat haar hart het niet meer doet. Dit boek, onderdeel van een reeks, legt spelenderwijs aan jonge kinderen uit hoe het hart werkt. Het verhaal en de tactiele ervaring van dit volledig vilten boek, zijn bedoeld voor het kind. De extra informatiekaarten voor de ouder. Ze nemen samen de tijd, gaan op onderzoek uit en leren zo hoe het lichaam werkt.
Het Hart van Mees is een combinatie tussen educatie en spelen, bezig zijn en lezen, een dokterskoffertje en een boek.



Jeremie Cornelissen

jeri@jeremie.nl
www.jeremie.nl

'HANDLES THAT CELEBRATE BACTERIA

Jeremie Cornelissen has approached the hand as a planet and wondered what would live there. He discovered millions of types of bacteria. 'People are becoming more and more opposed to bacteria, while many of the bacteria that have been permanently living on our hands are much healthier than we would think.' In order to provide a more balanced view on the issue, Cornelissen has created a toilet door with 150 door handles on the outside. 'People will often be afraid of the dirty door handle in the toilet. I have spread the risks; each door handle represents one out of the 150 good bacteria each person carries with them.' The door **Planet Hand** acts as an interactive infographic; on the inside there are descriptions of the advantages of all these bacteria.

Jeremie Cornelissen benaderde de hand als een planeet en vroeg zich af wat er allemaal op leeft. Hij ontdekte miljoenen bacteriesoorten. 'De mens wordt steeds meer antibacteriëel, terwijl veel vaste handbacteriën gezonder zijn dan wij denken.' Om hier een completer beeld van te geven, maakte Cornelissen een toiletdeur met aan de buitenkant 150 deurklinken. 'Veel mensen zijn bang voor vieze deurknoppen op toiletten. Ik heb de risico's verspreid, elke deurknop vertegenwoordigt één van de 150 goede bacteriën die iedere mens bij zich draagt.' De deur **Planet Hand** werkt als een interactieve infographic, aan de binnenkant zijn de voordelen van elke bacterie beschreven.

Laury van Eerd

info@lauryvaneerd.nl
www.lauryvaneerd.nl

A SWEATER TO SHOW THE ENDURING MEANING OF FABLES

In fables foxes are sly, ants are diligent, and wolves are mean. Today these animals have disappeared from our close environment, but we still recognise the different characters. Laury van Eerd has designed **Fabelachtig**, five pieces of clothing that visualise the characters of the most popular animals from these fables. The sweater with the face of a fox, for example, shows the animal's sly nature, and the scarf that stops you from moving represents the frog who wants so many things that he explodes. Van Eerd has photographed her garments in places around the city that fit in with the animals' characters.

In fabels zijn vossen sluw, mieren ijverig en wolven gemeen. Deze dieren zijn tegenwoordig uit onze directe omgeving verdwenen, maar de verschillende karakters zijn nog steeds herkenbaar. Laury van Eerd ontwierp **Fabelachtig**, vijf kledingstukken waarin ze de karakters van de meest gebruikte fabeldieren visualiseert. Zo toont de trui met het vossengezicht de sluwheid van het dier en staat een sjaal waarin je je niet meer kunt bewegen voor de lekker die zoveel wil dat hij uit elkaar knalt. Van Eerd fotografeerde de kledingstukken op een plek in de stad die past bij de aard van de karakters.

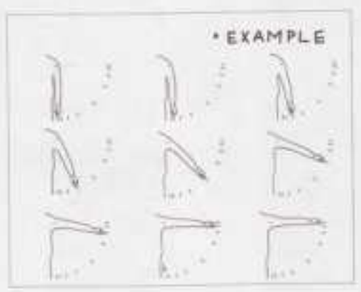
Imke de Jong
info@imkedejong.nl
www.imkedejong.nl

'A TWO SIDED TABLE FOR LIFE ON AND OFF LINE

A table that will eliminate noise because it will only allow the user to communicate in one way at a time. The **ONLINE** side is made of felt and can be deliberately closed by storing away any digital equipment in one of the compartments. Felt has a soothing effect and will help create serenity in the workplace. The other side of the table top, **OFFLINE**, is made of wood with a single candle as the only embellishment. By lighting the candle, the user will deliberately start his offline communications. Choose between digital and analogue, online and offline, by turning your table top.

Een tafel die ruis wegneemt omdat er maar op een manier tegelijk gecommuniceerd kan worden. De **ONLINE** kant is gemaakt van vilt en kan bewust worden afgesloten door digitale apparatuur op te bergen in een van de vakken. Vilt werkt rustgevend en zorgt voor een serene werkplek. De andere kant van het tafelblad, **OFFLINE**, is gemaakt van hout met als enige opsmuk een enkele kaars. Door deze aan te steken, start je weloverwogen met offlinecommunicatie. Kies tussen digitaal of analoog, online of offline door een draai aan het tafelblad to geven.

HOW TO BECOME VOLUNTEER 2.0

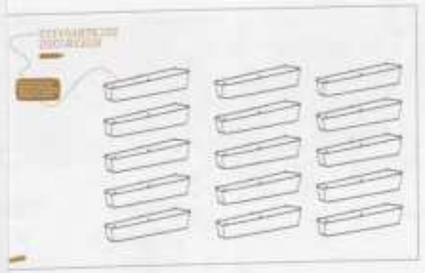


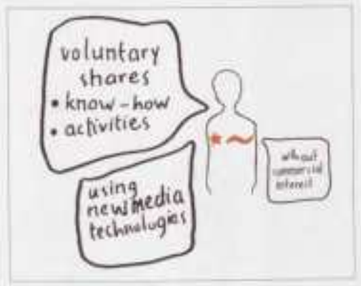
Jeremie Cornelissen
jer@jeremie.nl
www.jeremie.nl

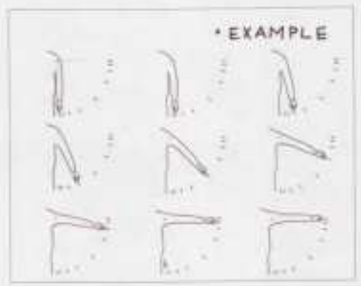
A DIGITAL PLATFORM FOR THE NEW VOLUNTEERS

Volunteer work is a positive contribution to our society, but it has a slightly stuffy image. After doing some research, Jeremie Cornelissen discovered a new group: the volunteer 2.0. 'He or she uses new media such as You Tube to share their knowledge with people around the world.' Cornelissen intends to improve the volunteers' image by visualising and promoting this group. He has built a digital platform: **Volunteer 2.0**, where he presents these new volunteers and offers them the opportunity to share their knowledge with people around the world.

Vrijwilligerswerk is poeiel voor onze samenleving, maar heeft een wat stoffig imago. Na onderzoek ontdekte Jeremie Cornelissen een nieuwe groep: de vrijwiliger 2.0. 'Hij of zij deelt via nieuwe media als You Tube kennis met de hele wereld.' Door deze groep te visualiseren en promoten, wil Cornelissen het imago van vrijwilligerswerk verbeteren. Hij bouwde een digitaal platform: **Volunteer 2.0**. Hier worden de nieuwe vrijwilligers in beeld gebracht en krijgen de kans zijn of haar kennis te delen met de wereld.







ALUMNI ONDERZOEK

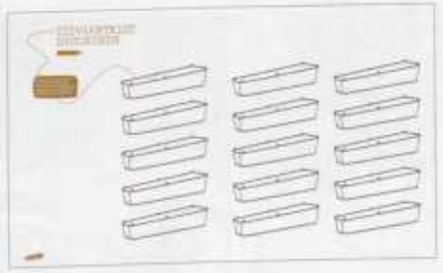
Linda Korteland

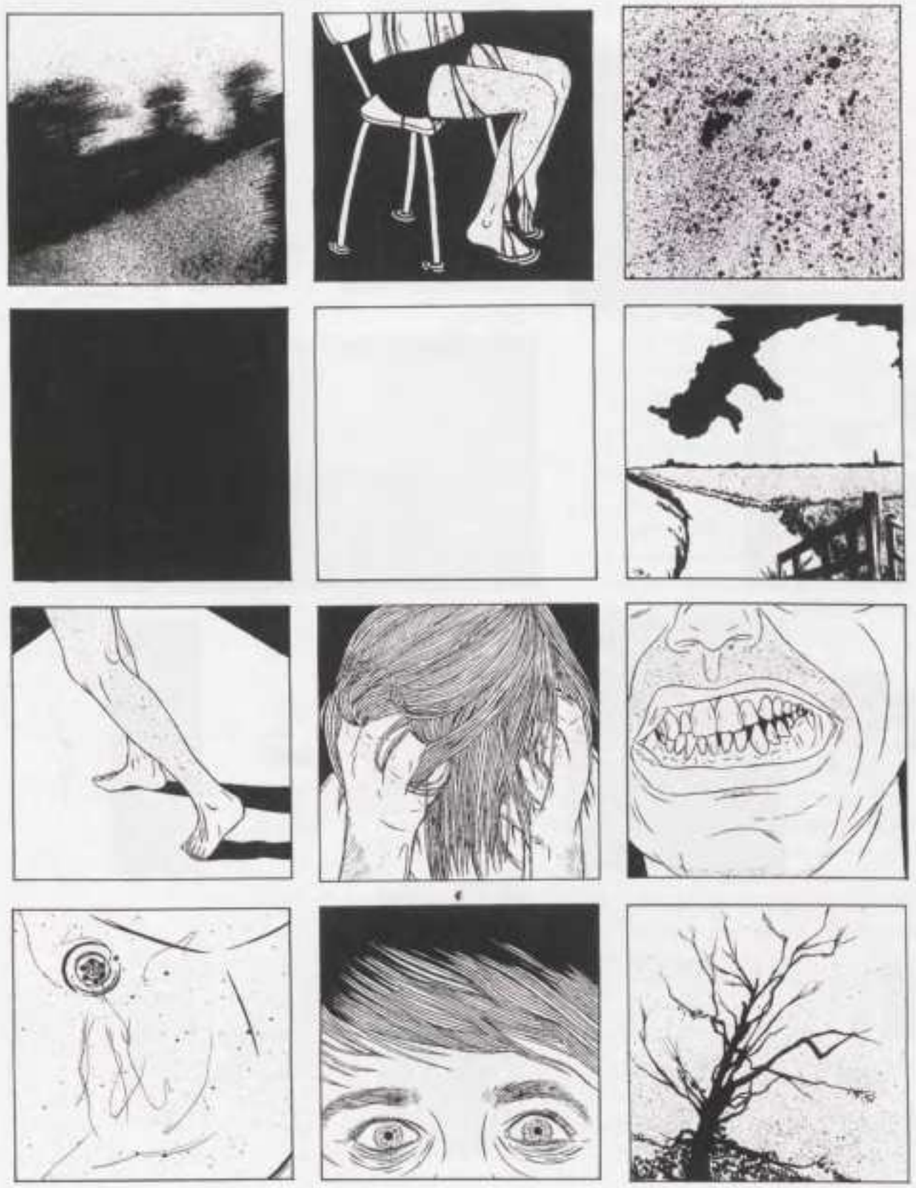
lindakorteland@gmail.com
www.lindakorteland.nl

A BOOK TO PLAN YOUR OWN FUNERAL

Death does not concern us; it is something we would rather not be confronted with. This is why we keep putting off the preparations for our own funeral. The result is often that relatives have to take a host of quick but difficult decisions during a very emotional time. With her activity book **'Doodleuk'** Linda Korteland has wanted to give a clear and yet light-hearted overview of all the options surrounding a funeral. The book offers information, inspiration, and space to record your own ideas and wishes. This will make death a less difficult, and hopefully less frightening, subject to broach. More importantly, Doodleuk will comfort the bereaved and leave a tangible memory.

De dood is een ver-van-ons-bedshow waar we liever niet mee geconfronteerd willen worden. De voorbereidingen voor onze uitvaart stellen we daarom zo lang mogelijk uit. Dit heeft vaak tot gevolg dat nabestaanden in een emotionele tijd snel moeilijke beslissingen moeten nemen. Met het doeboek **'Doodleuk'** wil Linda Korteland de keuzemogelijkheden rondom een uitvaart duidelijk maar luchtig op een rij zetten. Het boek biedt informatie, inspiratie en ruimte om eigen ideeën en wensen vast te leggen. De dood wordt op deze manier bespreekbaar en hopelijk minder eng. Doodleuk geeft nabestaanden bovendien troost en een tastbare herinnering.





CONCEPTOR
ILLUSTRATOR KEES

Kees Peerdeman

keespeerdeman@gmail.com
www.keespeerdeman.nl

STORIES TO MAKE US MORE AWARE

West-Friesian culture is highly reserved; the people in this region are not quick to talk about their qualms. Because of this, young people who are experiencing problems are especially vulnerable to becoming isolated. They will force themselves to keep their problems to themselves for fear of being seen as strange and becoming excluded from society. Many of them will suffer from depression, fear and anxiety complaints. Kees Peerdeman, born and raised in West-Friesland himself, has wanted to create more awareness around the fear of the unknown in the region and beyond it as well. He has collected his own experiences and put them into words and images in **Isolation**: a graphic story.

De West-Friese cultuur is erg gesloten; mensen praten niet snel over wat hen dwars zit. Dit zorgt ervoor dat vooral jongeren met problemen geïsoleerd raken. Uit angst om vreemd gevonden te worden en buiten de boot te vallen, houden ze hun problemen krampachtig voor zichzelf. Veel van hen hebben last van depressies, angst en paniekklachten. Kees Peerdeman, zelf afkomstig uit West-Friesland, wilde meer bewustwording creëren rondom angst voor het vreemde in deze regio en daarbuiten. Hij verzamelde, verwoordde en verbeeldde zijn eigen ervaringen in **Isolatie**: een beeldverhaal.

Saskia Schreven

info@saskiaschreven.nl
www.saskiaschreven.nl

TRADITIONAL STORIES UPDATED

'Objectivity does not exist', Saskia Schreven says. Our image of the world will always be incomplete and therefore subjective. The things we cannot explain are a hotbed for our imagination. This creates strange stories that may offer some very free interpretations of the facts. Schreven has written a book in which she has reworked current affairs into surrealist tales with a grim message. In **The End of the News**, fear, distrust and mental illness have replaced the ghosts and giants from traditional sagas. The design, the evocative pen drawings and the traditional print are reminders of an old-fashioned picture book; the contents are contemporary.

'Objectiviteit bestaat niet', zegt Saskia Schreven. Ons beeld van de werkelijkheid zal altijd onvolledig en zodoende subjectief zijn. Dingen die we niet kunnen verklaren, vormen een voedingsbodem voor de fantasie. Zo ontstaan wonderlijke verhalen die met de feiten aan de haal gaan. Schreven maakte een boek waarin ze actualiteiten verwerkte tot surrealistische vertellingen met een grimmige boodschap. In **Het Einde van het Journaal** hebben spoken en reuzen uit traditionele sagen plaats gemaakt voor angst, wantrouwen en psychische ziekten. De vormgeving, de beeldende pentekeningen en het ambachtelijke drukwerk herinneren aan een oudewets prentenboek; de inhoud is van deze tijd.

BOTH CUM LAUDE
TIM IS WINNER KEEP AN EYE GRANT

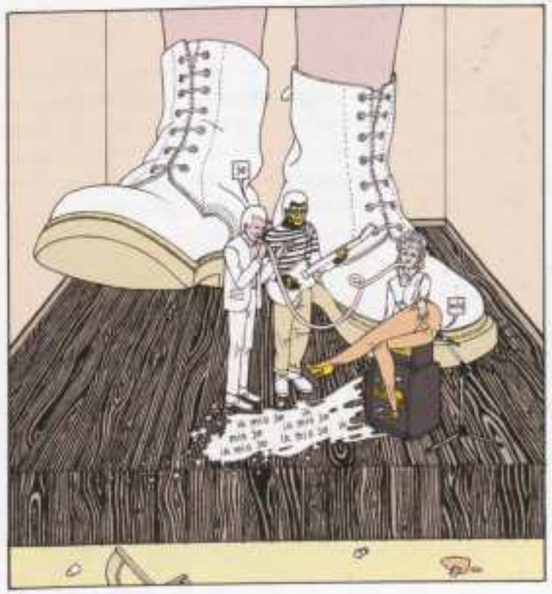
Kees Peerdeman en Tim Enthoven

keespeerdeman@gmail.com
tim@timenthoven.com

'COMMUNICATION WITHOUT WORDS

What is the effect of hand-drawn images on the internet? Kees Peerdeman and Tim Enthoven share a preference for drawing and short stories, and started up a visual conversation **Incomplete Short Stories** via Facebook while they were studying at Design Academy. Tim would create a drawing, Kees would respond to it and a short story would develop. Peerdeman and Enthoven have set up their own publishing company, Drawing Publishers, which disseminates hand-drawn images through the internet. www.incompleteshortstories.com

Kees Peerdeman en Tim Enthoven hebben beiden een voorliefde voor tekenen en korte verhalen. Tijdens hun studie aan de Design Academy begonnen ze een visuele conversatie via Facebook, **Incomplete Short Stories** . Tim maakte een tekening, Kees reageerde daarop en zo ontstond een kort verhaal. De verhalen stapelden zich op en ontgroeiden Facebook. Peerdeman en Enthoven begonnen een eigen uitgeverij: Drawing Publishers. 'Ons doel is handgetekend beeld verspreiden via internet en uit te groeien tot een platform', vertelt Tim Enthoven. Wekelijks zijn nieuwe verhalen van Peerdeman, Enthoven en gasttekenaars te zien op de website www.incompleteshortstories.com



MAN AND ACTIVITY

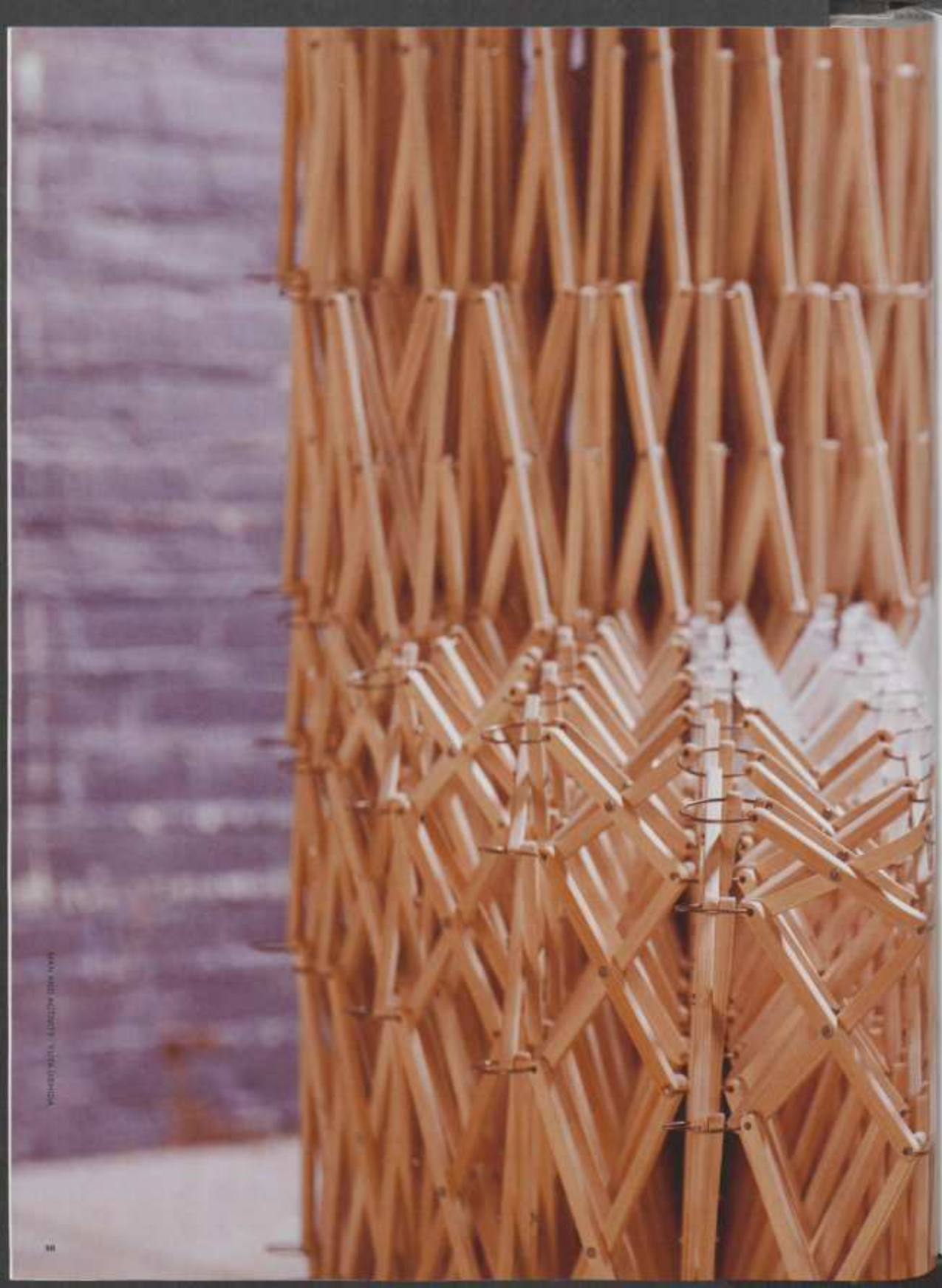
HEAD: OSCAR PEÑA

This department encourages you to look closely at the role of technology. What is it now, and how can it be improved and expanded in the future? You will consider how various technological developments might be accepted by the general public and how these developments might influence people's environment. Thanks to your intensive research and analysis, you will develop the ability to to come up with innovative and attractive products, services and experiences. Because you will also have studied the changing needs within society.

The list of essential criteria for a good project includes terms such as beauty, efficiency, sustainability, social relevance, user-friendliness and comfort – not to mention empathy and humour. Whether the topic is work, rest or play, in the 'Man and Activity' department, we are always looking for an opportunity to improve and build on the products and services that have brought us to where we are today.

Deze richting stimuleert je om de rol van de techniek onder de loep te nemen. Hoe is die nu en hoe kan die in de toekomst verbeterd en vergroot worden? Je onderzoekt of bepaalde technologische ontwikkelingen door het grote publiek geaccepteerd zullen worden en welke invloed ze hebben op hun omgeving. Doordat je dit soort zaken zo intensief bestudeert, kom je eerder tot met vernieuwende en aantrekkelijke producten, diensten en ervaringen. Je hebt je tevens ook uitvoerig verdiept in de veranderende behoeften van de maatschappij.

De lijst van onmisbare criteria voor een goed project bevat termen als schoonheid, efficiency, houdbaarheid, maatschappelijke relevantie, gebruiksgemak en comfort, maar zeker ook inlevingsvermogen en humor. En of het nu om werken, rusten of spelen draait, bij 'Man and Activity' wordt altijd gezocht naar een manier om die producten en diensten te verbeteren die ons hebben gebracht waar we vandaag de dag staan.



EVM LAUDE
WILLIE WORTEL AWARD
KEEP AN EYE DINANT NOMINEE
MELKWEG NOMINEE

Yuya Ushida

mail@yuyaveldesign.com
www.yuyaveldesign.com

A SIMPLE PRINCIPLE MAKES A MAGICAL PIECE

The geometrical structure of the power pylons in the flat Dutch landscape has inspired Yuya Ushida to design **XXXX**. Fascinated with the beauty of their simplicity and their repetition he has built a bench out of crossed bamboo sticks. The ingredients are simple: sticks of four different lengths, metal rings, and coupling pins. The result may look fragile, but the construction is hard-wearing. And flexible: pushing in the sides will instantly make the bench smaller. **XXXX** is a demonstration of how a simple principle can form the basis for a unique piece of furniture.

De geometrische structuur van de hoogspanningsmasten in het vlakke Hollandse landschap inspireerde Yuya Ushida tot het ontwerp van **XXXX**. Gefascineerd door de schoonheid van eenvoud en repetitie, bouwde hij een bank van gekruiste bamboestokjes. De ingrediënten zijn eenvoudig: stokjes in vier verschillende lengtes, metalen ringen en verbindingspinnen. Het resultaat oogt fragiel, maar de constructie is ijzersterk. En flexibel: door de zijkanten in te duwen maak je hem in een handomdraai kleiner. **XXXX** toont hoe een eenvoudig principe de basis kan zijn voor een bijzonder zitmeubel.

MAN AND ACTIVITY · PAULA COLCHERO

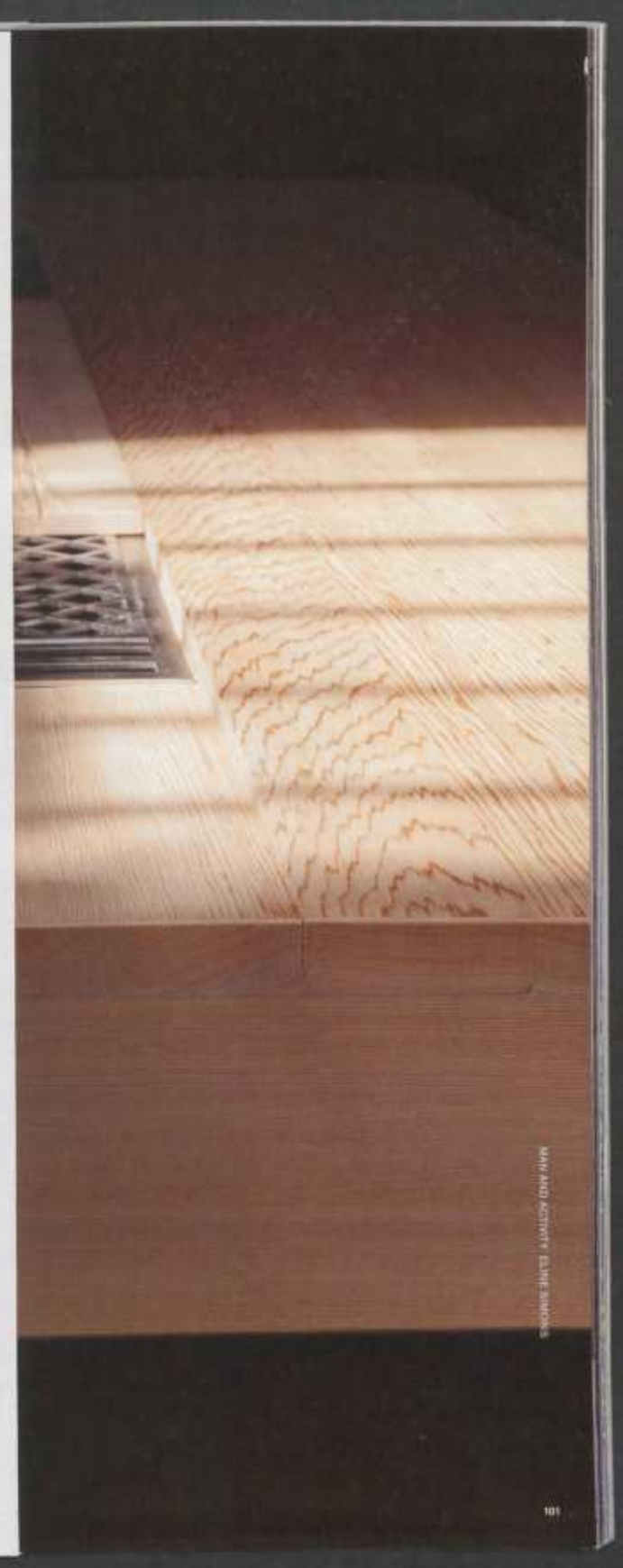
Paula Colchero

paula@colcherodesign.com
www.colcherodesign.com

'A BATH FOR REST – NOT JUST CLEANLINESS

In our modern-day hectic existence it can be hard to find a moment to yourself. We really do not have any time to ourselves except in the bathroom. This is what gave Paula Colchero the idea to create a place for retreat in the bathroom, a **Reflective Corner**. A wooden cabin that will form a contrast with the ceramic environment of a bathroom; the warm material is an invitation to come and find shelter, the low ceiling and the dimmed lights create a relaxed atmosphere. Inside there are two showers, a normal one and a slow shower. Take a seat in the chair that folds down from the wall, allow the water to run down your back and use one of the natural sponges you will find hanging from the roof for additional relaxation.

In het huidige drukke bestaan is een momentje voor jezelf vaak moeilijk te vinden. Eigenlijk hebben we alleen in de badkamer even tijd voor onszelf. Het bracht Paula Colchero op het idee om daar een terugtrekplek van te maken, een **Reflective Corner**. Een houten cabine die contrasteert met de keramische omgeving van een badkamer; het warme materiaal nodigt uit tot schuilen, het lage plafond en gedimde licht scheppen een relaxte sfeer. Binnen zijn twee douches, een normale en een langzame. Ga op de stoel zitten die uit de muur gevouwen kan worden, laat het water op je rug vallen en gebruik een van de natuurlijke sponzen die aan het dak hangen voor extra ontspanning.



MAN AND ACTIVITY · ELINE SIMONS

MAN AND ACTIVITY PAULA COULCHENO

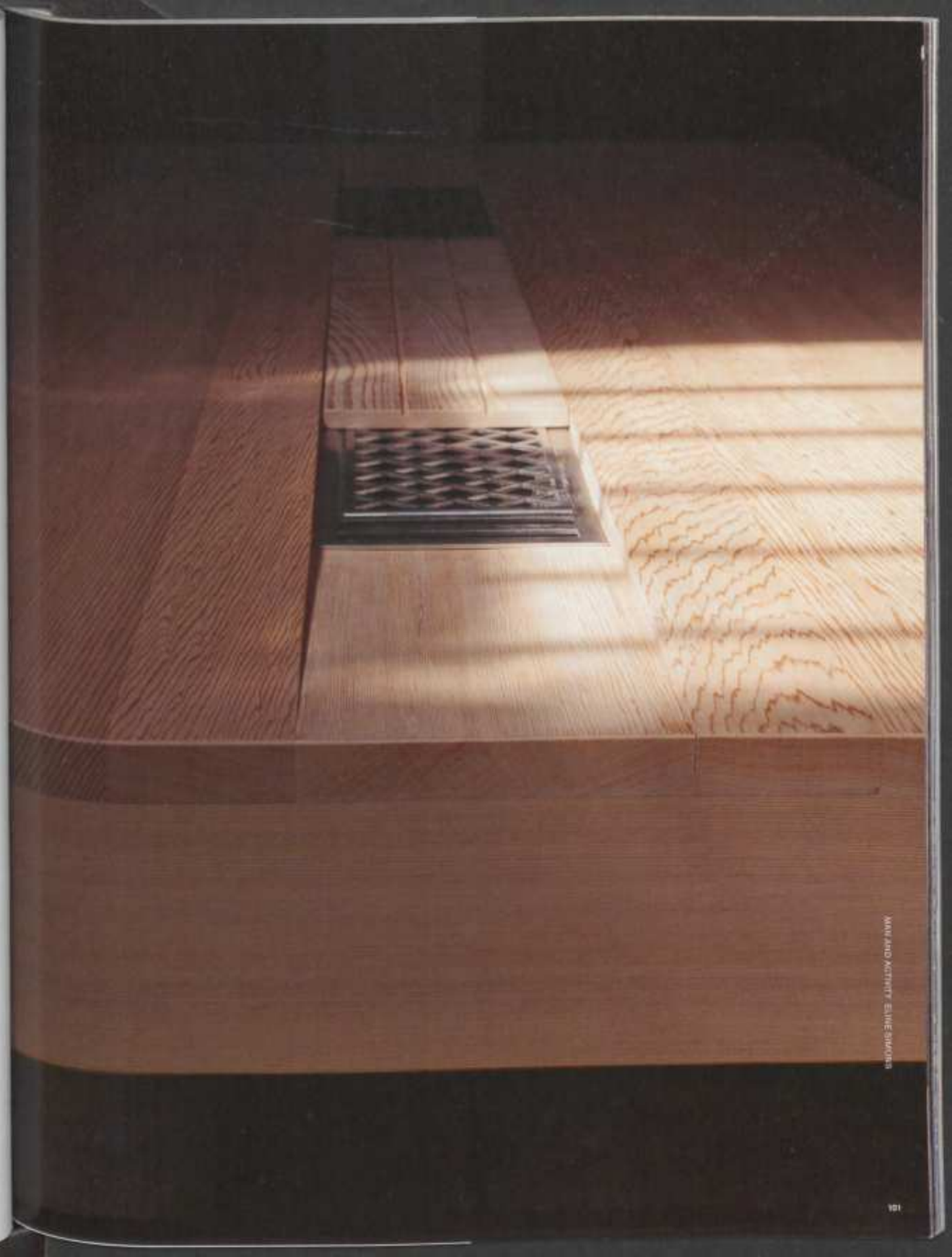
Eline Simons

info@elinesimons.com
www.elinesimons.com

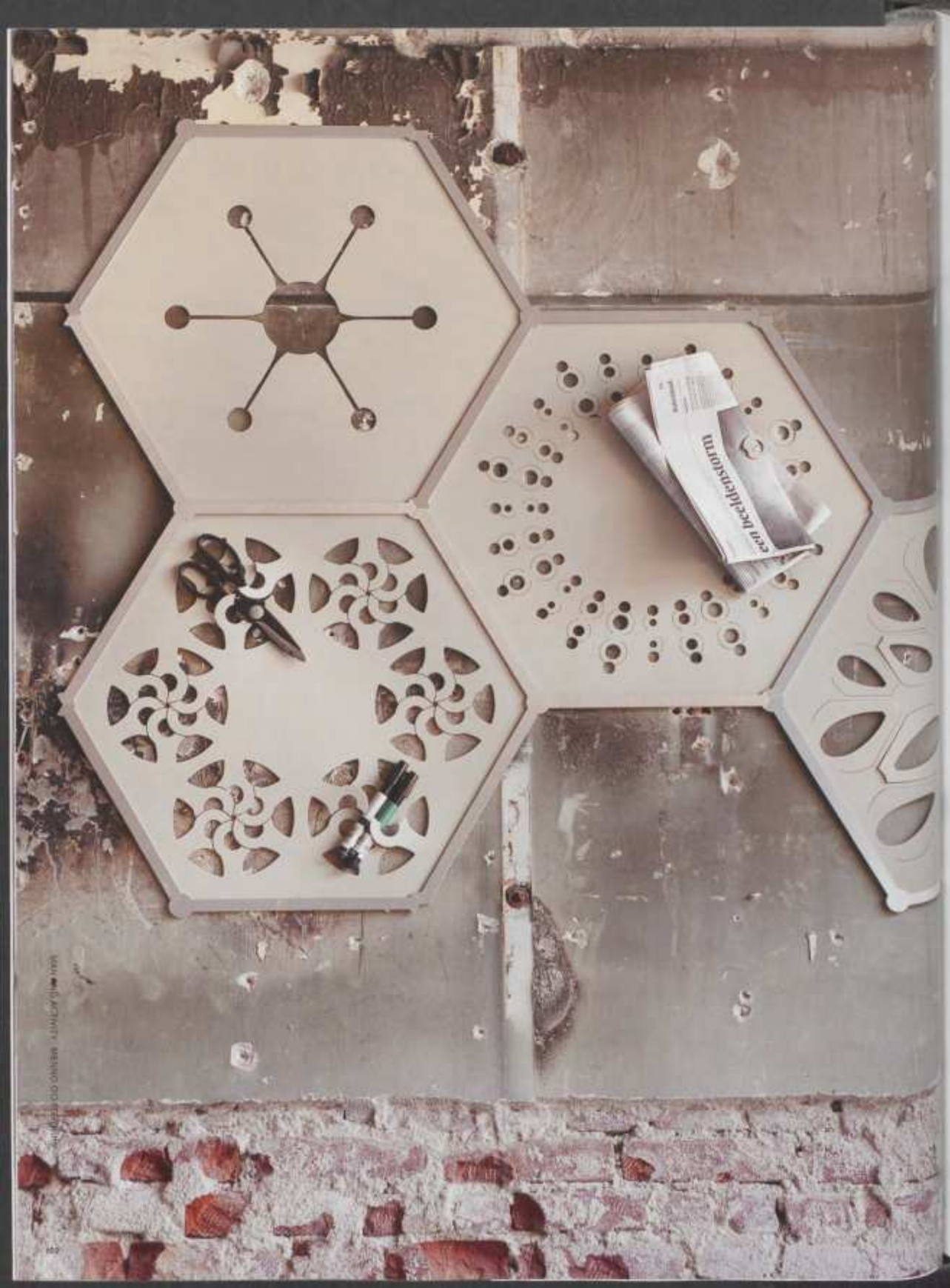
A TABLE AND BARBECUE IN ONE

Being outside and preparing and enjoying a meal with friends and family has inspired Eline Simons to create a table that would combine all these aspects. 'Involving everyone in the preparation of a meal enhances the mood.' The **Chef's Table** contains a stainless steel tray for briquettes with a grill plate over it. On top of this there will be cedar planks for cooking the food. The hot air from the burning coals will remain trapped inside the table to a certain extent, which will turn the table into a heat source for the entire evening. Simons has designed three versions: a wooden table, one made out of stone, and one out of metal. All three are centred around grilling the food, but the preparations and tastes will differ with each table.

Buiten zijn, koken en eten met familie en vrienden inspireerde Eline Simons tot het maken van een tafel die deze aspecten combineert. 'Het is gezellig als iedereen wordt betrokken bij het klaarmaken van eten.' In **Chef's Table** zit een RVS briketten bak met grillplaat. Daar bovenop liggen cedarhouten planken waar het eten op wordt gegaard. De warme lucht die van de hete kolen afkomt, blijft grotendeels in de tafel hangen. Daardoor is deze hele avond een warmtebron. Simons ontwierp drie versies: een houten, stenen en metalen. Bij alle drie staat het grillen centraal, maar de bereiding en smaak verschilt per tafel.



MAN AND ACTIVITY ELINE SIMONS



Menno Oosterhuis

menno_oo@hotmail.com
www.menno.nl

'A TILE TO HELP US CONTROL OUR STUFF'

What to do with the countless things that do not really belong anywhere? Magazines, postcards, photographs, books, mobile phones, pens, and keys. We pile them up only to lose them again. Menno Oosterhuis has designed a modular board system to be mounted on the wall that will give loose objects a more prominent place. No need for aids such as pins, Velcro, or tape: you can clamp, slide, or hook everything into these synthetic boards. **VerCelTile** allows you to keep an overview of all your loose things and is a beautiful object in itself. Its hexagonal shape makes it easy to expand the system.

Wat doe je met de talloze spullen die geen vaste plaats hebben? Tijdschriften, kaarten, foto's, boeken, telefoons, pennen en sleutels worden opgestapeld en raken snel zoek. Menno Oosterhuis ontwierp een modulair wandbordensysteem waarop losse spullen een prominente plek krijgen. Er zijn geen hulpmiddelen zoals punaises, klittenband of plakband nodig: alles kan in de kunststof borden worden geklemd, geschoven of gehaakt. **VerCelTile** biedt een mooi overzicht van alle losse spullen en mag zelf ook gezien worden. Door de zeshoekige vorm is het systeem bovendien makkelijk uit te breiden.

Nathalie Stämpfli
nathi_st@yahoo.de
www.nathaliestaempfli.com

A HOLDER TO KEEP SOAP CLEAN AND DRY

The old and familiar bar of soap has slowly been taken over by the liquid variety. But solid soap is much more concentrated, which has its ecological merits. No need for plastic bottles to contain it, no need to transport large amounts of water over enormous distances to dilute it, and solid soap will simply last longer. But it is not as convenient. A bar of soap will slip from people's hands, become dirty and squishy by the sink, and will often accumulate large amounts of bacteria. The soap holders **Soap Flakes** designed by Nathalie Stämpfli offer a solution: for each wash they will shave off tiny soap flakes that will feel comfortable to the touch and will easily dissolve in water. The remaining bar of soap will stay dry and spread its pleasant scent.

Het ouderwetse stuk zeep is grotendeels verdrongen door de vloeibare variant. Harde zeep is echter veel geconcentreerder en dat heeft ecologische voordelen. Er is geen plastic fles voor nodig, er worden geen grote hoeveelheden toegevoegd water van het naar her vervoerd en je doet er langer mee. Harde zeep is alleen minder prettig in het gebruik. Het glipt uit je handen, wordt vies en pappig bij de wasbak en is vaak een verzamelplaats voor bacteriën. De zeephouders **Soap Flakes** van Nathalie Stämpfli bieden uitkomst: bij iedere wasbeurt schaven ze kleine flinters zeep af, die prettig in de hand vallen en snel oplossen in water. De rest van de zeep blijft droog en verspreidt een lekkere geur.

Jakob Hohmann
JHB@Jakob-Hohmann.de
www.jakob-hohmann.de

A CHAIR TO BE MADE ON A SMALL AND LARGE SCALE

Jakob Hohmann has created **Kavex**, a chair out of thermoplastics, a material that liquefies at room temperature. When it does so, it can be poured into a mould. By pouring in the seat and the back parts first and then closing the mould, this plate material will bend into the desired shape. The molten polymer can then melt into the seat and back, turning the result into something that is strong enough to be formed into a sturdy, yet light chair. This production process renders any additional joints unnecessary. It can be applied both in small studios and in large-scale industrial production.

Jakob Hohmann maakte **Kavex**, een stoel van thermoplastics, een materiaal dat vloeibaar wordt bij kamertemperatuur. Hierdoor kan het in een mal worden gegoten. Door de zitting en rugdelen er eerst in te gieten en de mal vervolgens te sluiten, buigt dit plastmateriaal zich in de gewenste vorm. Het gesmolten polymeer kan zich zo verbinden met de zitting en rug en het geheel wordt stark genoeg om een stevige en toch lichte stoel te maken. Door dit productieproces zijn geen extra verbindingsmaterialen nodig. Het kan zowel worden toegepast in kleine ateliers als in de grootschalige industrie.

MAN AND ACTIVITY JACOB BECHMANN

Samira Azdad

mail@samiraazdad.nl
www.samiraazdad.nl

A RUG THAT TURNS INTO A TABLE

Rugs and tables will often be in close contact. Samira Azdad has taken up the challenge to combine the two and has developed a rug **Two in One** that will fold into a maximum of two small tables. A convenient solution for children at play or for when visitors arrive. By constructing the rug out of triangular parts and inserting a hard layer between two layers of felt, Azdad has created a sturdy construction. Coasters for the table tops will keep the rug from staining.

Vloerkleed en tafel staan vaak met elkaar in contact. Samira Azdad vond het een uitdaging om ze te combineren en ontwikkelde een vloerkleed **Twee in Een** waar maximaal twee tafeltjes uit gevouwen kunnen worden. Handig voor spelende kinderen of bezoek. Door het vloerkleed op te bouwen uit driehoekige delen en verhardingen aan te brengen tussen twee lagen vilt, creëerde Azdad een stevige constructie. Onderzetters die op de tafelblaadjes geplaatst kunnen worden, houden het vloerkleed vlekvrij.

MAN AND ACTIVITY SAMIRA AZDAD

Yasuhito Hirose
info@yaslab.com
www.yaslab.com

'A LAMPSHADE TO DIGNIFY DUST

Dust. It is everywhere around us, but we fail to notice it. Yasuhito Hirose became fascinated with the effect (sun)light will have on dust; it will make it sparkle and whirl. This has inspired him to create a lamp that will attract dust. As the lampshade's threads, charged with static electricity, become covered in layers of dust, they will take on the appearance of soft, fluffy cotton. **Dust Shade** has allowed Hirose to capture the beauty of dust.

Stof. Het is overal om ons heen, maar we hebben er geen oog voor. Yasuhito Hirose raakte gefascineerd door het effect van (zon)licht op stof: het gaat glanzen en dwarrelen. Dit inspireerde hem tot het maken van een lamp die stof aantrekt. Als de statisch geladen draden van de lampenkap bedolven raken onder lagen stof, zien ze eruit als zacht, donzig katoen. Met **Dust Shade** vangt Hirose de schoonheid van stof.

Jeske Spee

info@jeskespee.com
www.jeskespee.com

THE DISHWASHER ' REDESIGNED

Living out of your dishwasher. With this thought in mind Jeske Spee has designed a cupboard and dish washer in one. **Dishwishes** will reduce the runs between cupboard, table, work top and dishwasher to a minimum. Place the dishwasher basket with its accompanying tray onto the table and load the dirty dishes there. The tray will catch any drippings or scraps of food. Then place the tray and basket onto the opened door of the dishwasher and slide in the basket. The tray will hook onto the inside of the door and will be washed in the same cycle. Either clear away the clean dishes in the cupboard over the dishwashing unit, or take them straight back to the table.

Leven uit je vaatwasser. Met die gedachte ontwierp Jeske Spee een kast en vaatwasser in één. **Dishwishes** beperkt het heen en weer lopen tussen serviekast, tafel, aanrecht, en vaatwasser tot een minimum. Zet de korf van de vaatwasser met bijbehorend dienblad op tafel zodat de vieze vaat daar al ingeladen kan worden. Het dienblad vangt druppels en etensresten op. Plaats dienblad en korf vervolgens op de open deur van de vaatwasser en schuif de korf naar binnen. Het dienblad blijft in de deur hangen en wordt meteen meegewassen. De schone vaat kan in de kast boven het spoelgedeelte worden opgeborgen, of direct terug naar tafel worden gebracht.

Katherine Wong

wongktje@gmail.com

'A CUPBOARD TO GIVE US THE CHOICE

Individuals are difficult to pigeonhole. A person is never just the hard-working employee, the romantic husband, the football fanatic or the drinking mate. In fact, each individual is a 'multividual', Katherine Wong states. But the different sides of you are not meant for everyone. Your boss does not need to see the tipsy pictures from a party and the sweet note you leave your wife is not meant for your drinking mates. **Hidden Facets** is a cupboard with moving compartments made of wenge that allows you to decide which parts of you you want to reveal. Thanks to the specially designed hinges, the blocks can swing around each other, with the linen walls closing or opening in turn.

Een individu is moeilijk in een hokje te plaatsen. Niemand is alleen maar de ijverige werknemer, de romantische echtgenoot, de fanatieke voetballan of het dronken stapmaatje. Eigenlijk is ieder individu een 'multividu', stelt Katherine Wong. Je verschillende kanten zijn echter niet voor iedereen bedoeld. Je baas hoeft geen 'dronken feestfoto's te zien en het lieve briefje voor je vrouw is niet bedoeld voor je stapmaatjes. **Hidden Facets** is een kast met bewegende compartimenten van wengehout, waarbij je zelf kunt bepalen wat je wel en niet wilt laten zien. Door middel van speciaal ontwikkelde scharnieren kunnen de blokken om elkaar heen draaien, waarbij de linnen wanden zich afwisselend sluiten of openen.

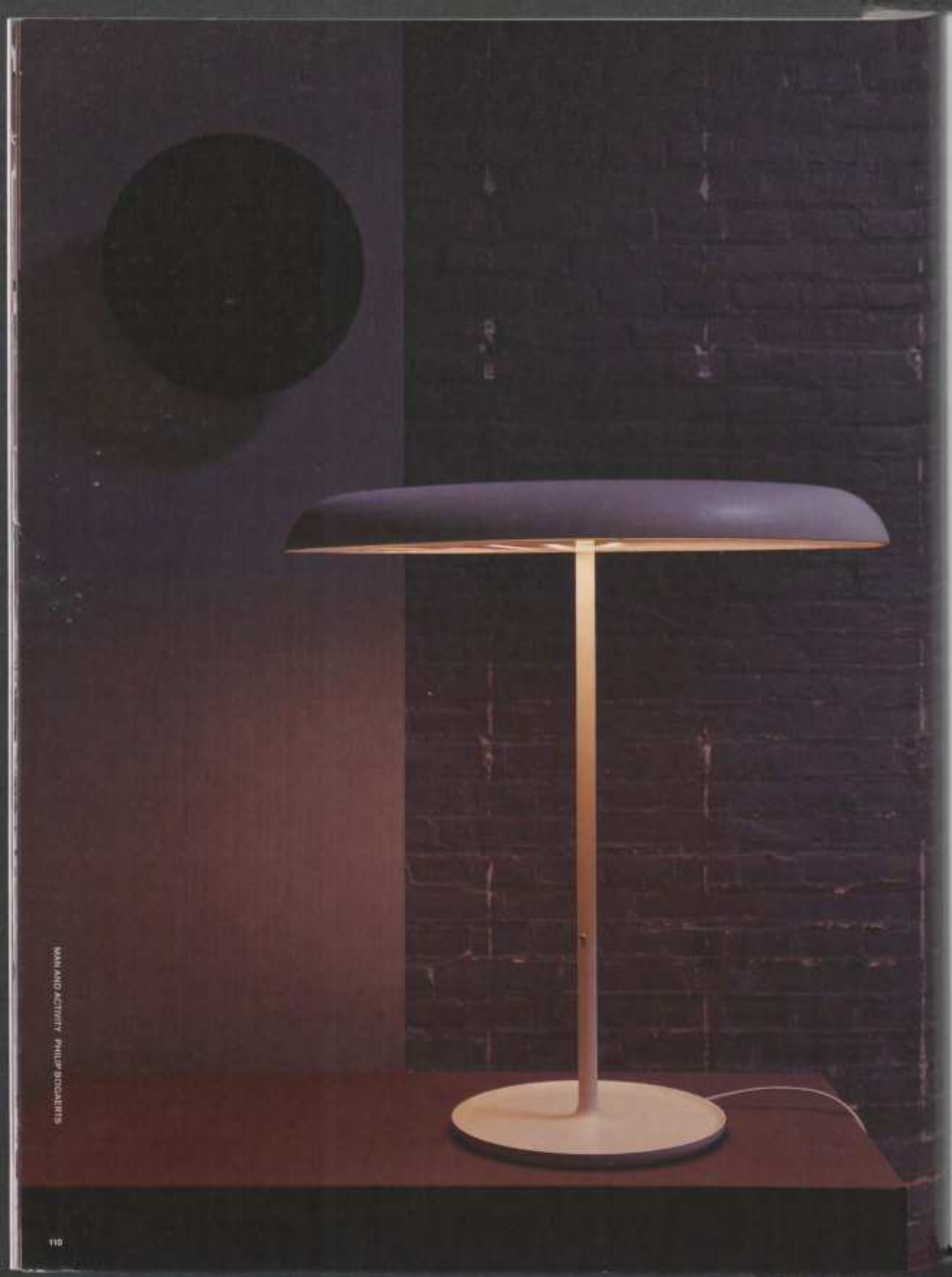
Max van den Eijnden

maxvdeynden@gmail.com

CRUTCHES THAT REDUCE THE PRESSURE

Almost anyone who has to walk using crutches for any length of time will develop complaints to their wrists and hands. These arise because the arm and shoulder joints have to support the entire body weight. Max van den Eijnden has studied the natural strength and flexibility of wood and designed a light-weight, basic, shock absorbing crutch shaped like an S. The form and the position of the handle will reduce pressure on the wrists. Its essential parts can be adjusted independently based on the patient's size and body proportions. **Smoove** will not impede your movements, but follow them.

Bijna iedereen die langere tijd op krukken moet lopen, krijgt klachten aan pols en handen. Deze ontstaan doordat met het hele gewicht op arm- en schoudergewrichten wordt gesteund. Max van den Eynden kiek naar de natuurlijke kracht en buigzaamheid van hout en ontwierp een lichtgewicht, shockdempende basiskruk in de vorm van een S. De vorm en positie van het handvat verminderen de druk op de pols. Op basis van de afmetingen en lichaamsverhoudingen van de patiënt kunnen de essentiële onderdelen onafhankelijk van elkaar worden verstold. **Smoove** gaat niet tegen je in, maar met je mee.



Philip Bogaerts
info@philipbogaerts.nl
www.philipbogaerts.nl

'A LAMP TO CONNECT US TO OUR NATURAL CYCLES

A series of individual lamps with which Philip Bogaerts illustrates night and day. The night lamp, made of acrylic and aluminium, spreads a soft blue light which creates a calm and serene atmosphere and will not blind you as you enter from a darkened room. A timer ensures that the lamp follows the cycle of the moon: the light will be brightest during full moon. The day lamp will give off more light as it gets darker and will dim when there is a great deal of sunshine. The lamps **Day & Night** use LED lights and will conserve energy. They show us how the natural cycle influences our daily lives.

Een serie individuele lampen waarmee Philip Bogaerts dag en nacht laat zien. De nachtlamp gemaakt van acryl en aluminium, verspreidt een zacht, blauw licht. Dit geeft een serene, kalme sfeer en werkt niet verblindend wanneer je vanuit een donkere kamer komt. Een timer zorgt dat de cyclus van de maan wordt gevolgd: bij volle maan is het licht het helderst. De daglamp geeft meer licht als het donkerder wordt en minder bij veel zonneschijn. De lampen **Day & Night** werken op LEDverlichting en besparen energie. Ze laten zien hoe de cyclus van de natuur ons dagelijks leven beïnvloedt.

Danny Kuo

Dannykuo@mac.com
www.dannykuo.com

A LIGHT USING NEW TECHNOLOGIES

New developments in lighting have led to the creation of small and flat light sources such as the LED and OLED, which offer the designer greater flexibility and more freedom. Danny Kuo has developed a dynamic light whose beam can be turned 180 degrees and whose intensity can be adjusted. This makes **Liberty** perfect for a range of activities. If the user wants to read the newspaper or work, there is the option of maximum and direct lighting; during dinner or drinks, the beam can be dimmed to more moody proportions.

Nieuwe ontwikkelingen op het gebied van verlichting hebben geleid tot kleine en platte lichtbronnen zoals de LED en OLED. Deze geven de ontwerper meer vrijheid en flexibiliteit. Danny Kuo ontwikkelde een dynamische lamp waarvan de lichtbundel 180 graden kan draaien en de intensiteit van het licht verstelbaar is. Dit maakt **Liberty** geschikt voor verschillende activiteiten. Wie de krant wil lezen of werken, kan kiezen voor maximaal en direct licht; tijdens een diner of borrel dim je de lichtbundel tot sfeervolle proporties.

CUM LAUDE
KEEP AN EYE GRANT NOMINEE

Yuya Ushida

mail@yuyaushidesign.com
www.yuyaushidesign.com

'PRODUCTS THAT ADDRESS REAL NEEDS

What would be something you could really use? Yuya Ushida has asked the people around him. He asked them two simple questions: what are your daily inconveniences, and what would you find really useful? It marked his return to the basics of product design: solving problems. He set to work on nine products that people found lacking, ranging from an alarm clock for children to a purpose-built piano chair. During the process he stayed in touch with his 'commissioners' as much as he could in order to adjust the design exactly to their needs. The products, called **Real Needs**, he created in the process may not be state of the art, but they certainly do solve problems.

Wat heb je nou eigenlijk echt nodig? Yuya Ushida vroeg het aan de mensen om hem heen. Hij stelde ze twee simpele vragen: wat zijn ongemakken in het dagelijks leven en wat zou je goed kunnen gebruiken? Hiermee keerde hij terug naar de basis van productontwerp: het oplossen van problemen. Hij ging aan de slag met negen producten die mensen misten, variërend van een wekker voor kinderen tot een speciale pianostoel. Tijdens het proces communiceerde hij zo veel mogelijk met zijn 'opdrachtgevers' om het ontwerp exact op de vraag af te stemmen. De producten, genaamd **Real Needs** die dit opleverde, zijn misschien niet het nieuwste van het nieuwste, maar wel zeer probleemoplossend.

Sanne van den Hoogen

sannevandenhoogen@hotmail.com

A TABLECLOTH WITH A DOUBLE LIFE

Sanne van den Hoogen has created three luxurious, damask tablecloths **The World Below** with a play world for children beneath them. Chic on the outside and playful on the inside. The three themes - a supermarket, a castle, and a princess' bedroom – have been created out of felt on the inside, and are subtly reflected in the woven pattern on the outside. The little figures that come with it can be tacked to the tablecloth using Velcro. Van den Hoogen has designed eight unique napkins to go with each tablecloth.

Sanne van den Hoogen maakte drie luxueuze, damast geweven tafellakens **The World Below** met daaronder een speelwereld voor kinderen. Chic van buiten en speels van binnen. De drie thema's - een supermarkt, kasteel en prinsessenkamer - zijn aan de binnenkant gemaakt van vilt en komen subtiel terug in het geweven dessin aan de buitenkant. De bijbehorende figuurtjes kunnen met een klittenbandbevestiging op het vilt worden geplakt. Bij elk tafellaken ontwierp Van den Hoogen acht unieke servetten.

Romy van den Broek
info@romydesign.com
www.romydesign.com

'AN INTERACTIVE MIRROR TELLS FAIRYTALES

Fairytales are rich, imaginative stories, full of folklore. They will trigger the imagination and help children relax. Romy van den Broek wants to enrich the fairy tale experience even further by making them interactive. She has come up with a mirror, **Through the Looking Glass**, which is often a key magical ingredient in fairytales. Her mirror includes a touch-screen that will allow children to play the main part in the story. Tap the mirror and enter into a fantasy world.

Sprookjes zijn rijke verhalen vol fantasie en folklore. Ze stimuleren de fantasie en helpen kinderen ontspannen. Romy van den Broek wil de sprookjeservaring nog meer verrijken door ze interactief te maken. Ze bedacht **Through the Looking Glass**, een spiegel – vaak een belangrijk, magisch onderdeel van een sprookje – met touchscreen waardoor kinderen zelf de hoofdrol in het verhaal gaan spelen. Klop op de spiegel en stap in een fantasiewereld.

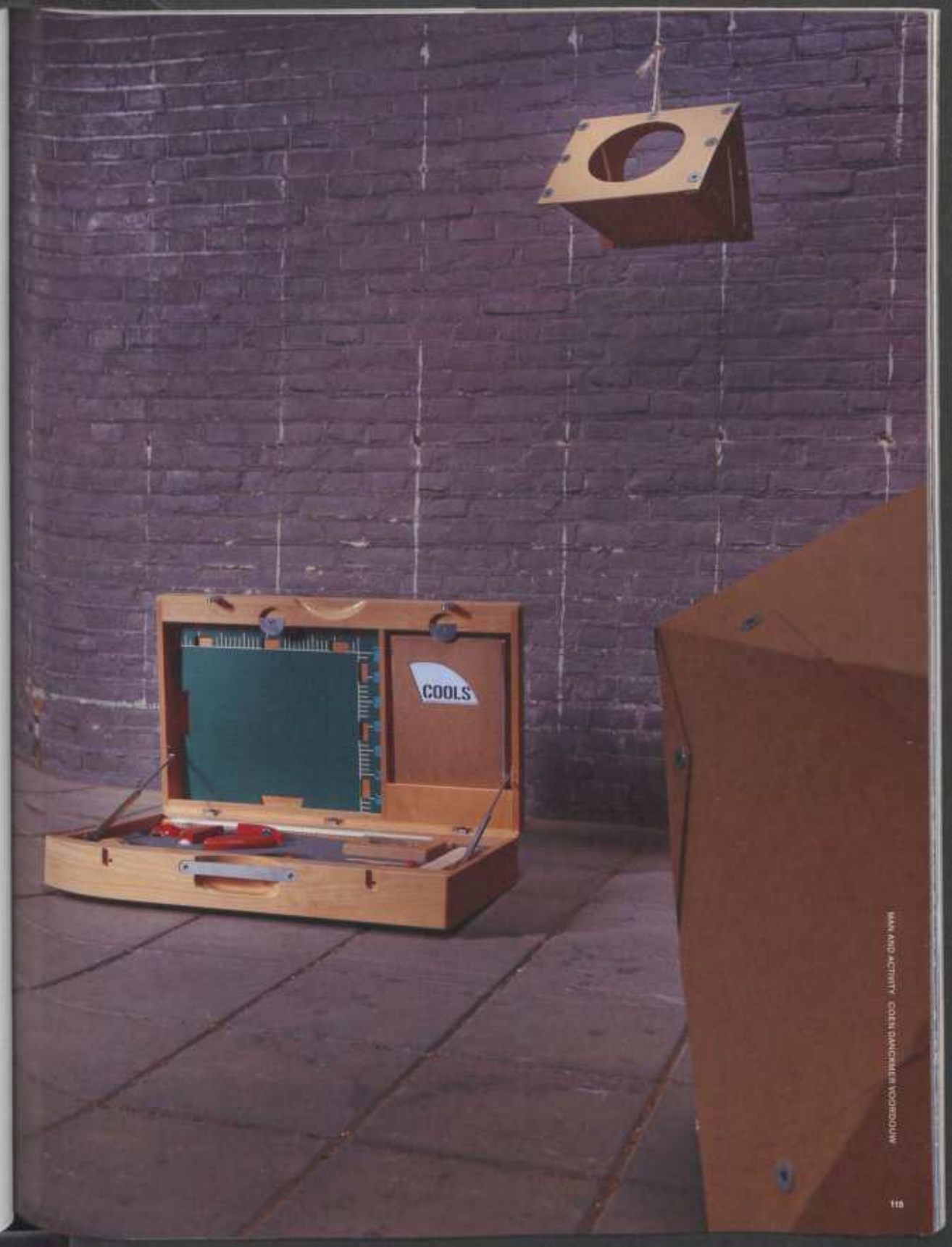
Coen Danckmer Voordouw

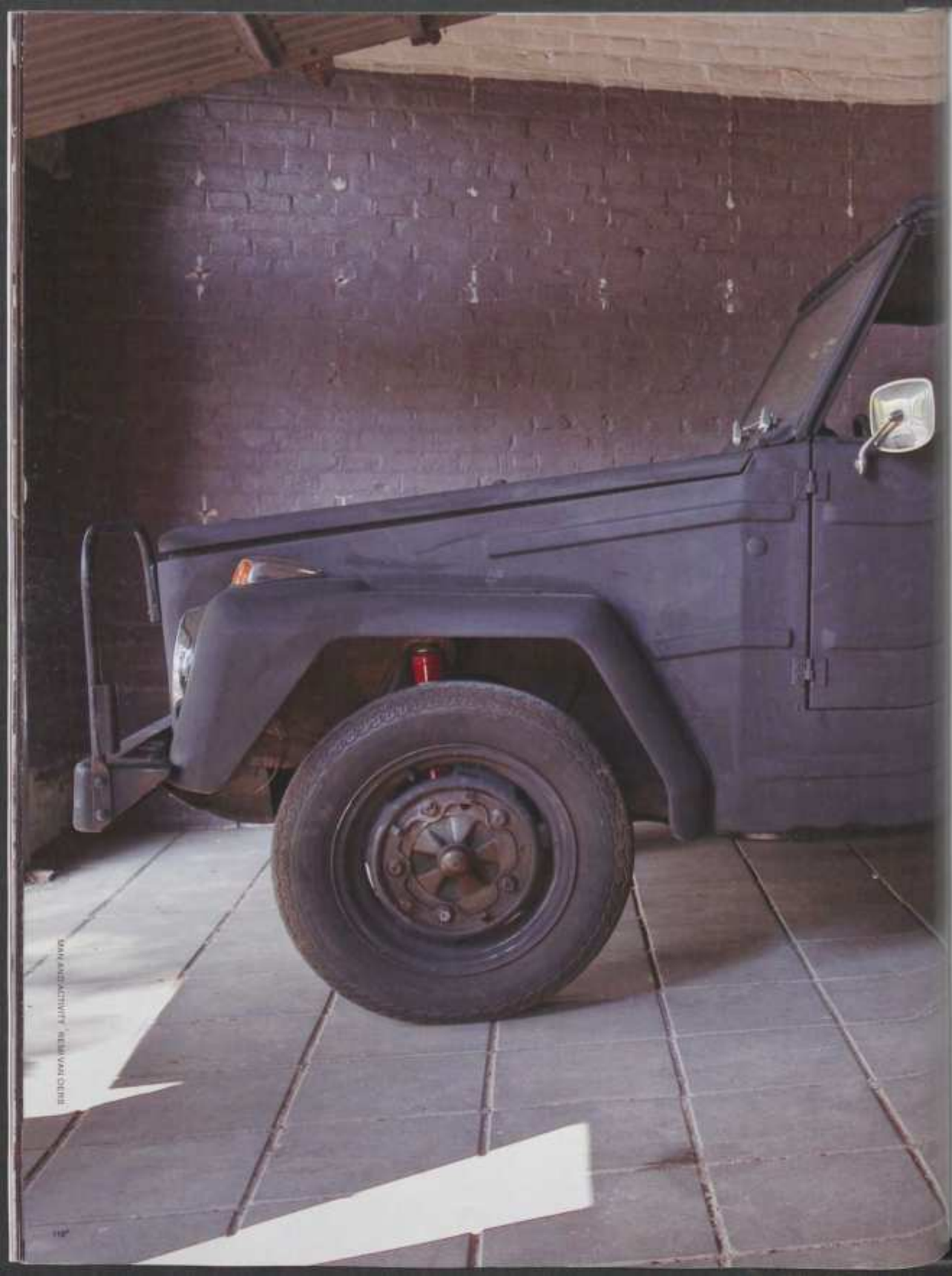
info@cdvoordouw.nl
www.cdvoordouw.nl

A KIT TO MAKE A WORLD FROM CARDBOARD

Corrugated paper can be used to create anything. A puppet theatre, a fast car, or a great little seat? With **COOLS** you simply cut out the parts and connect them. The big beechwood chest contains tools for cutting, scoring, perforating and connecting the cardboard. The cutting board that goes underneath can be easily assembled. The accompanying book explains how everything works and contains inserts for every design. And you can upload your creations to the accompanying website. **COOLS** will help develop children's two- and three-dimensional insight as they play, and teach them how to come up with new designs, execute them, and share them with others.

Van golfkarton kun je alles maken. Een poppenkast, een snelle auto of een mooi krukje? Met **COOLS** snijd je de onderdelen uit en verbind je ze aan elkaar. In de grote beukenhouten kist zitten tools om het karton mee te snijden, rillen, perforeren en verbinden. De snijmat voor eronder puzzel je zo in elkaar. Hoe het allemaal werkt, staat in het bijbehorende boek met inlegmapjes voor alle ontwerpen. En je kunt je creaties ook op de speciale site uploaden. Spelenderwijs wordt zo het tweedimensionale en driedimensionale inzicht ontwikkeld. **COOLS** leert kinderen hoe ze ontwerpen kunnen bedenken, maken en delen met anderen.





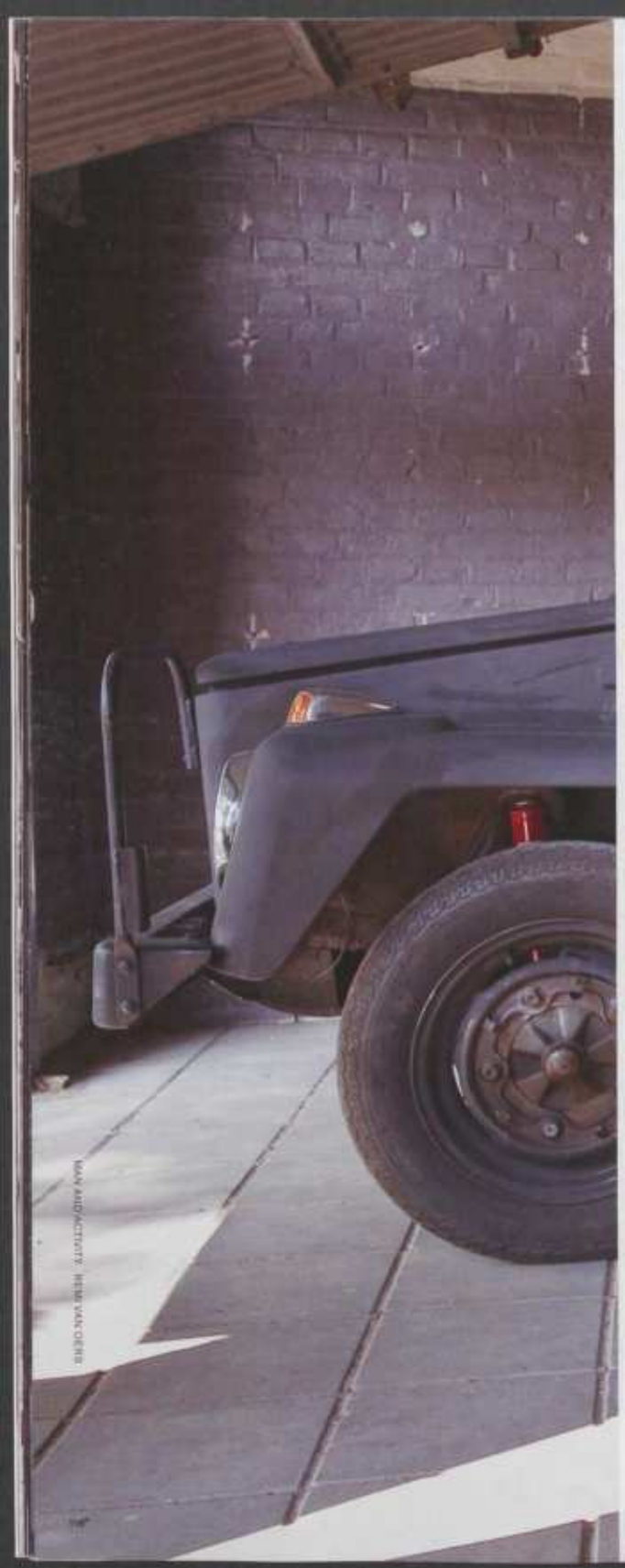
Remi van Oers
remi@remivanoers.nl
www.remivanoers.nl

'A CAR JACK THAT'S SIMPLE TO USE

Implements are often needlessly complicated, according to Remi van Oers. Take for example the car jack. Not everyone knows how to handle it and it takes a lot of physical effort out of the user. Van Oers has designed **Easy-Car-Jack** a version that will self-inflate, cranking the car up in the process. The carjack is super-simple to use: place the lid with its inbuilt emergency triangle and safety lights at a safe distance. Then place the bottom plate underneath the car, turn the switch and the carjack will do the rest. You will no longer need any technical understanding when you run a flat tyre; this design speaks for itself.

Gebruiksvoorwerpen zijn vaak ingewikkelder dan nodig, vindt Remi van Oers. Neem nou een autokrik, niet iedereen weet daarmee om te gaan en het vergt veel fysieke inspanning van de gebruiker. Van Oers ontwierp de variant **Easy-Car-Jack** die zichzelf opblaast en de auto zo omhoog krikt. Het gebruik is supersimpel: plaats de dekseel met ingebouwde gevarendriehoek en veiligheidslicht op veilige afstand. Zet vervolgens de bodemschaal onder je auto, draai de knop om en de rest gaat vanzelf. Technisch inzicht is niet langer nodig bij een lekke band, dit ontwerp spreekt voor zich.

Thesis title: Wave Industrial Solutions, Food Support Engineering and Cooker Dehydrator (B.I.)



MAAN ARCHITECTEN HEIMS VAN OERS

Xander Abbink
info@xanderabbink.nl
www.xanderabbink.nl

'A VASE THAT ADAPTS TO FIT

People will often own vases in a range of sizes, but these will rarely really go with a bunch of flowers. Xander Abbink has designed a vase that will do justice to both a large bunch of tulips and a single rose. Drawing inspiration from the diaphragm inside a photo camera that you can adjust to become wider and narrower, he has developed a detachable ring. Turning it will widen or narrow the vase's opening. The rubbery coating ensures a better grip when you turn the ring. **Vaas²** can be produced in a range of colours and materials.

Veel mensen hebben vazen in allerlei maten in huis, maar zelden passen ze echt bij een bos bloemen. Xander Abbink ontwierp een vaas waarin zowel een grote bos tulpen, als een losse roos goed tot zijn recht komt. Hij liet zich inspireren door het diafragma van een fototoestel dat wijder en smaller gesteld kan worden en ontwikkelde een afneembare ring. Door hieraan te draaien, wordt de opening van de vaas groter of kleiner. De rubberachtig coating zorgt voor meer grip bij het draaien. **Vaas²** kan in verschillende kleuren en materialen worden gemaakt.

Pieter Jan Geboers

pietergeboers@gmail.com

A GAME FOR NOW

A good game should be challenging and not too complicated. And it should not go on for an eternity. Pieter Jan Gebroers has come up with **16 Wins**: a game revolving around dice placed in a special holder. The dice should form a horizontal, vertical or diagonal line, with the sum adding up to 16. At the start of the game, each player is given 160 penalty points, and after each round the points attained are withdrawn from the penalty points. The player who is the first to reach zero is the winner.

Een goed spel moet uitdagend en niet te ingewikkeld zijn. Ook moet het niet eindeloos duren. Pieter Jan Gebroers bedacht **16 Wins**: een spel dat draait om dobbelstenen die in een speciale houder geplaatst worden. De stenen moeten een horizontale, verticale of diagonale lijn vormen waarvan de som zestien is. Aan het begin van het spel krijgt elke deelnemer 160 strafpunten, na iedere ronde worden de behaalde punten van de strafpunten afgetrokken. De winnaar is de speler die het eerste op nul staat.

MAN AND LEISURE

HEAD: IRENE DROOGLEVER FORTUYN

How do we fill in and give meaning to our most personal time? Could we do it better, cleaner, more interestingly, more beautifully, more sensibly? Our 'Man and Leisure' department takes an unprejudiced and interested look into people's leisure time. As a Leisure student, you are well aware of the changing world around you and your future role in it as a designer. You develop a sense of product and service, as well as of complete systems. By analysing the things people take for granted, you are able to create new patterns.

Every semester will deal with a new theme, which we will look into by trial-and-error. Because in order to find solutions, you must start by understanding the problems and the way they relate to each other.

Hoe geven wij vorm en betekenis aan onze meest eigen tijd? Kan dat beter, boeiender, schoner, mooier, zinvoller? De afdeling 'Man and Leisure' kijkt met een onbevangen, nieuwsgierige blik naar de (vrije-) tijdsbesteding van mensen. Als Leisure-student word je je bewust van de veranderende wereld om je heen en zie je jouw toekomstige rol als ontwerper daarin. Je hebt oog voor product en service, maar ook voor complete systemen. Door bestaande vanzelfsprekendheden te analyseren, kun je nieuwe creëren.

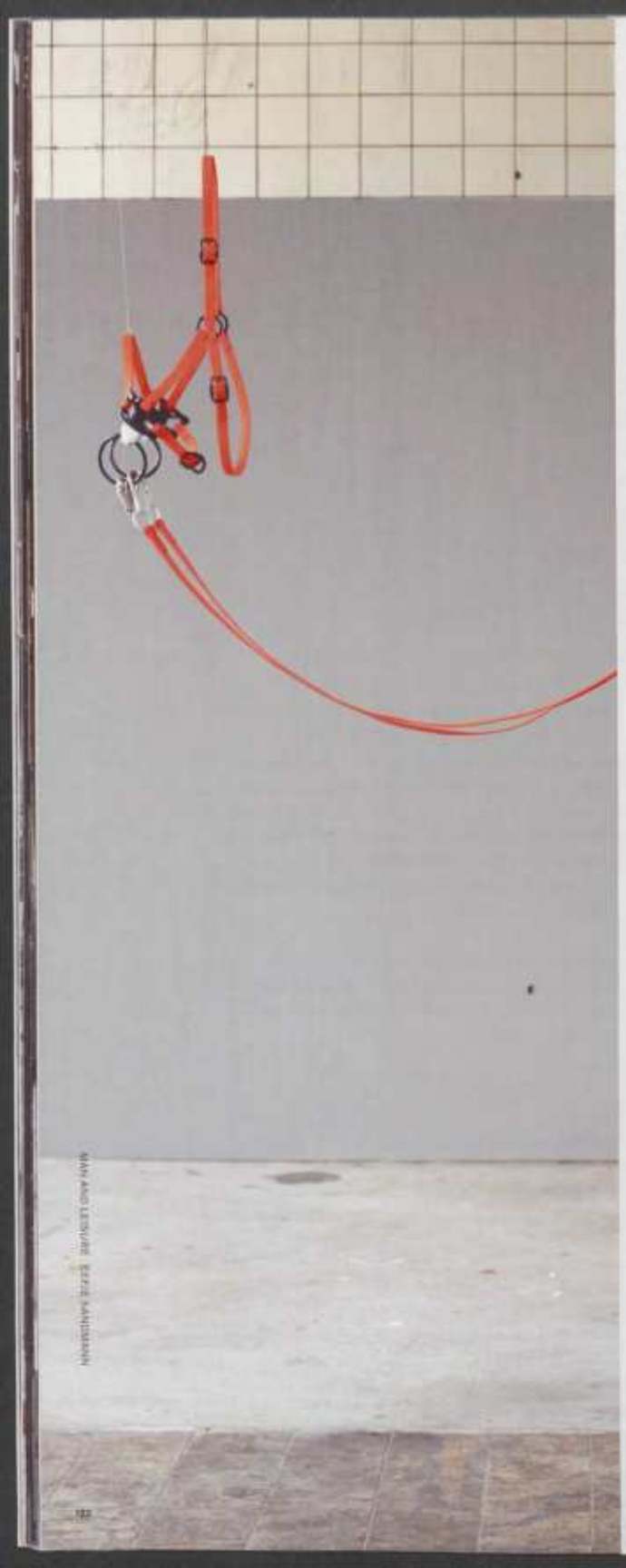
Elk semester staat een ander thema centraal, dat proef-ondervindelijk onderzocht wordt. Want om oplossingen te bedenken, moet je eerst de problemen en hun onderlinge samenhang doorgronden.

Eefje Sandmann
info@eefjesandmann.com
www.eefjesandmann.com

'REDUCE THE WEIGHT OF THE SADDLE AND THE BRIDLE

Horsewoman Eefje Sandmann has taken a critical look at the saddle and bridle in order to make them easier to transport from the paddock to your home. A saddle will weigh about twelve kilos and the shape does nothing to help transportation by bike or bus. She has stripped the bridle of unnecessary elements, retaining all the safety and comfort aspects for the horse and rider. Her lightweight, beamless saddle made of PU-foam can be folded into a manageable package that you can carry on your back. Fold in the flaps, and the reins become the backpack's shoulder straps. In **Backpack Saddle and Halter Bridle** the bit and girth are stored inside the seat,
as are the stirrups with LED lights that will act as bicycle lights on your back.

Amazone Eefje Sandmann keek kritisch naar rijzadel en hoofdstel om deze makkelijker te kunnen vervoeren van de wei naar huis. Een zadel weegt zo'n twaalf kilo en ook de vorm maakt transport op de fiets of met de bus niet eenvoudig. Ze ontdeed het tuig van onnodige delen, maar behield alle comfort- en veiligheidsaspecten voor paard en ruiter. Haar lichtgewicht boomloos zadel van PU-schuim laat zich opvouwen tot een handzaam pakket dat op de rug gedragen kan worden. De zweetbladen klap je in, de teugels worden de schouderbanden van een rugzak. In **Rugzakzadel en Halsterhoofdstel** worden het bit en de singel worden in het zadel opgeborgen, net als de stigbeugels met LED-lampjes, die op je rug fungeren als fietsverlichting.



Bart Bekker

bartbekker@gmail.com
www.bartbekker.nl

ASSEMBLING A D.I.Y.BOAT TOGETHER IS EASY AND FUN

Bart Bekker has designed a do-it-yourself kit for a rowing boat: **Bouwpakketboot**. 'Assembling something together and then using it will strengthen the bond between, for example, parents and children.' The packaging, with the user's manual printed onto it, is also the skin of the hull. The boat is highly user-friendly; even technical nit-wits will be able to assemble it in one afternoon. The parts will slide into each other cross-wise, so there is no need to use any tools. Two attachable wheels make it easy to move the boat to nearby waters. And after use, the boat can be easily disassembled and, once packed, will hardly take up any space.

Bart Bekker ontwikkelde een bouwpakket voor een roeiboot: **Bouwpakketboot**. 'Samen iets in elkaar zetten en het vervolgens gebruiken, versterkt de band tussen bijvoorbeeld ouders en kinderen.' De met de gebruiksaanwijzing bedrukte verpakking is tegelijkertijd de huid van de romp. De boot is zeer gebruikersvriendelijk, ook niet-technische types zetten hem in een middag in elkaar. De onderdelen zijn inschuifbaar en kruisend, er is dus geen gereedschap nodig. Twee opzetbare wielen maken hem makkelijk verplaatsbaar naar water in de buurt. De boot kan na gebruik makkelijk uit elkaar worden gehaald en neemt, eenmaal ingepakt, weinig ruimte in beslag.

Maaike van Boxtel

mail@maaikevanboxtel.nl
www.maaikevanboxtel.nl

'INSTRUMENTS THAT CAN HELP YOU TO FIND INNER PEACE

How to find inner peace and relaxation? Conscious observation and opening up the senses will help you live in the here and now. This will bring you peace, according to adherers of the school of mindfulness. Maaike van Boxtel has created four instruments to help people achieve this. Listen to your heartbeat using the bigger horn that acts as a stethoscope, see things differently by looking through the combined lens, rediscover scents using the smaller horn that will set the air in motion, and feel the nine-bead 'prayer chain' between your fingers. The instruments are worn like a **Chatelaine** (a key chain): on a leather belt around the hips.

Hoe vind je innerlijke rust en ontspanning? Door bewust waar te nemen en je zintuigen te verbreden leef je in het hier en nu. Dat geeft rust, zeggen aanhangers van de mindfulness-leer. Maaike van Boxtel maakte vier instrumenten om je hierbij te helpen. Luister naar je hartslag met de grote hoorn die als stethoscoop werkt, kijk met andere ogen door de gecombineerde lens, ruik opnieuw door de kleine hoorn die de lucht in beweging brengt en voel aan de negen kralen tellende 'gebedskrans'. De instrumenten worden gedragen als een **Chatelaine** (sleutelketting): aan een leren riem om de heupen.

ALLEMONDE RING

Eefje Sandmann

info@eefjesandmann.com
www.eefjesandmann.com

ECO-FRIENDLY FUR IS POSSIBLE

The Netherlands is fighting the muskrat with all its might in order to keep the dykes and grass lands from turning into an unstable mesh. Every year around 320.000 muskrats are killed, at an annual cost of around 31 million euros. Because pest control does not want to be associated with the breeding of fur bearing animals or the fur trade, they destroy the cadavers. But Eefje Sandmann has spotted opportunities for 'eco-friendly' fur: the animals are killed anyway, and using their fur could save thousands of mink lives. She has used the fur from four tanned muskrats to create a pair of warm mittens. The porcelain button with a Delft blue picture of a muskrat signals what the user is wearing: sensible fur **Dutch Homegrown**.

De muskusrat wordt in Nederland met man en macht bestreden om te voorkomen dat dijken en graslanden veranderen in gatenkaas. Ieder jaar worden zo'n 320.000 muskusratten gedood, met een jaarlijkse rekening van 31 miljoen euro. Omdat de bestrijdingsdienst niet geassocieerd wil worden met pelsdierfokkerijen en bonthandel, vernietigen ze de kadavers. Eefje Sandmann ziet juist mogelijkheden voor 'ecologisch' bont: de dieren worden sowieso gedood, gebruik van hun pels zou nertsen kunnen sparen. Ze verwerkte het bont van vier gelooide muskusratten tot een paar warme wanten. De porseleinen knop met Delftsblauwe afbeelding van de muskusrat laat zien wat je draagt: verantwoord bont **Van Hollandse Bodem.**

RUGSCHOE RING

Marijke Timmerman

mari.timmerman@gmail.com
www.marijketimmerman.com

FASHION: WE CAN ENJOY LESS

The average Dutch person today owns no fewer than seventy pieces of clothing, and buys thirty more each year. Do we think our craving for new fashion purchases in order to stand out in a crowd may be going too far? In order to combat over-consumption, Marijke Timmerman has designed a collection that will reinforce the bond between the garment and the person wearing it.
1 Enough will become more uniquely yours every day through your personal use. A sweater that lives because it will start matting noticeably in certain places. A pair of tights that will ladder in curious ways when you wear them. A dress that will have suddenly changed colours when you take it out of the washing machine. The garment's uniqueness does not stem from purchasing it, but from its owner's personal use.

Een gemiddelde Nederlander heeft tegenwoordig wel zeventig stuks bovenkleding en koopt er jaarlijks nog eens dertig bij. Loopt onze drang tot steeds nieuwe modeaankopen om ons mee te profileren niet de spuigaten uit? Om overconsumptie tegen te gaan ontwierp Marijke Timmerman een collectie die de relatie tussen kleding en drager versterkt. **1 Enough** wordt met de tijd meer eigen door het persoonlijk gebruik. Een trui die leeft omdat hij op sommige plekken opvallend vervilt. Panty's waarin bijzondere ladders schieten als je ze aantrekt. Een jurk die opeens een andere kleur heeft als hij uit de was komt. Het unieke zit hem niet in de aankoop, maar in de wijze van gebruik.

Michelle Baggerman

info@michellebaggerman.nl
www.michellebaggerman.nl

A NEW STRONG, MATERIAL FROM PLASTIC BAGS

What are we to do with the dozens of plastic bags accumulating in the hallway closet? Throwing them out is bad for the environment, and recycling is not as harmless as it would seem: it requires chemicals and heat. And recycling will reduce the quality of the plastic. Michelle Baggerman has succeeded in processing her used bags without heating or added chemicals and has turned them into durable but fine threads with which she has woven a new fabric. The woven product is much stronger than the original, which will considerably increase the lifespan of this material that takes so long to decompose. **Precious Waste** makes it possible to process poor-quality disposable bags and turn them into sustainable products.

Wat te doen met al die plastic tassen die zich opstapelen in de gangkast? Weggooien is slecht voor het milieu en ook recyclen is niet helemaal onschadelijk: daar zijn chemicaliën en warmte voor nodig. Bovendien neemt de kwaliteit van plastic af bij recycling. Michelle Baggerman slaagde erin haar oude tassen zonder verhitting of chemische toevoeging te verwerken tot sterke maar fijne garens en weefde daarmee een nieuw textiel. Het geweven product is veel sterker dan het origineel, wat de levensduur van dit lastig afbreekbare materiaal aanzienlijk verlengt. **Precious Waste** maakt het mogelijk wegwerptasjes van slechte kwaliteit te verwerken tot duurzame producten.

CUM LAUDE
KEEP AN EYE GRANT NOMINEE
PRIME SHEETS NOMINEE

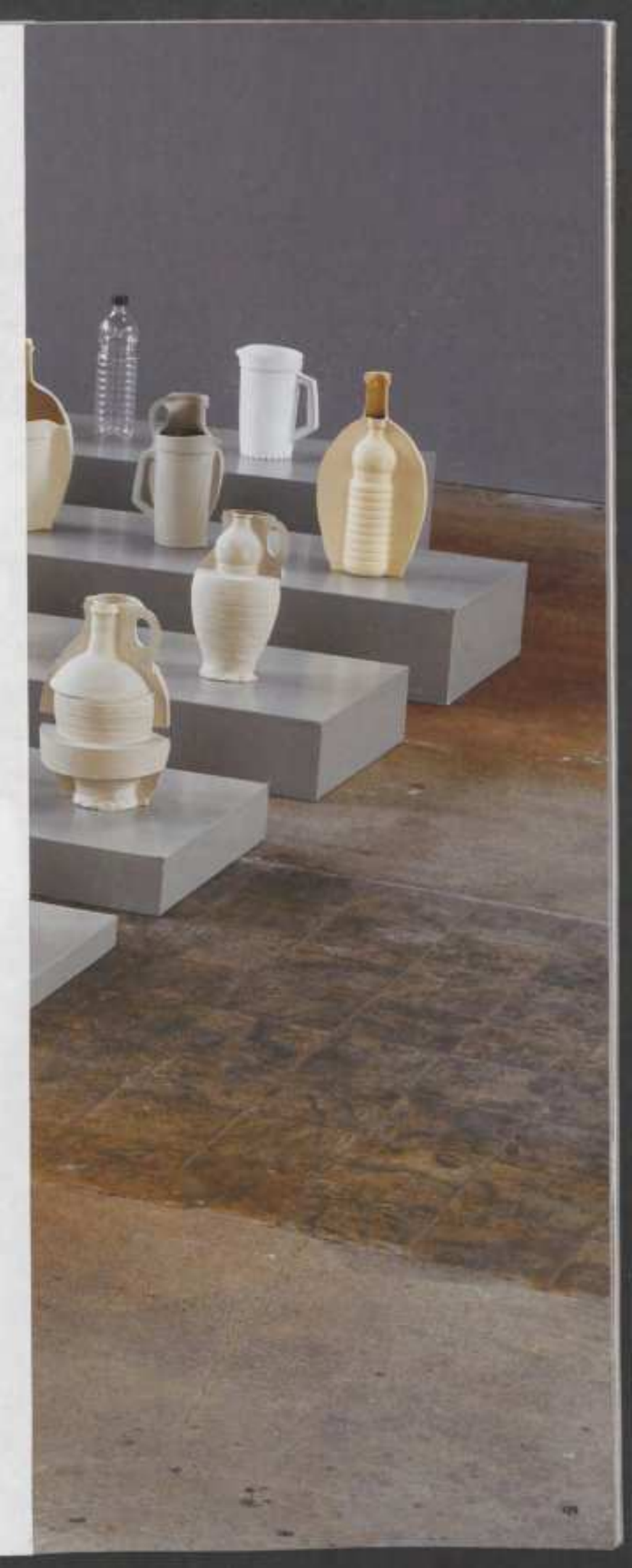
Amba Molly

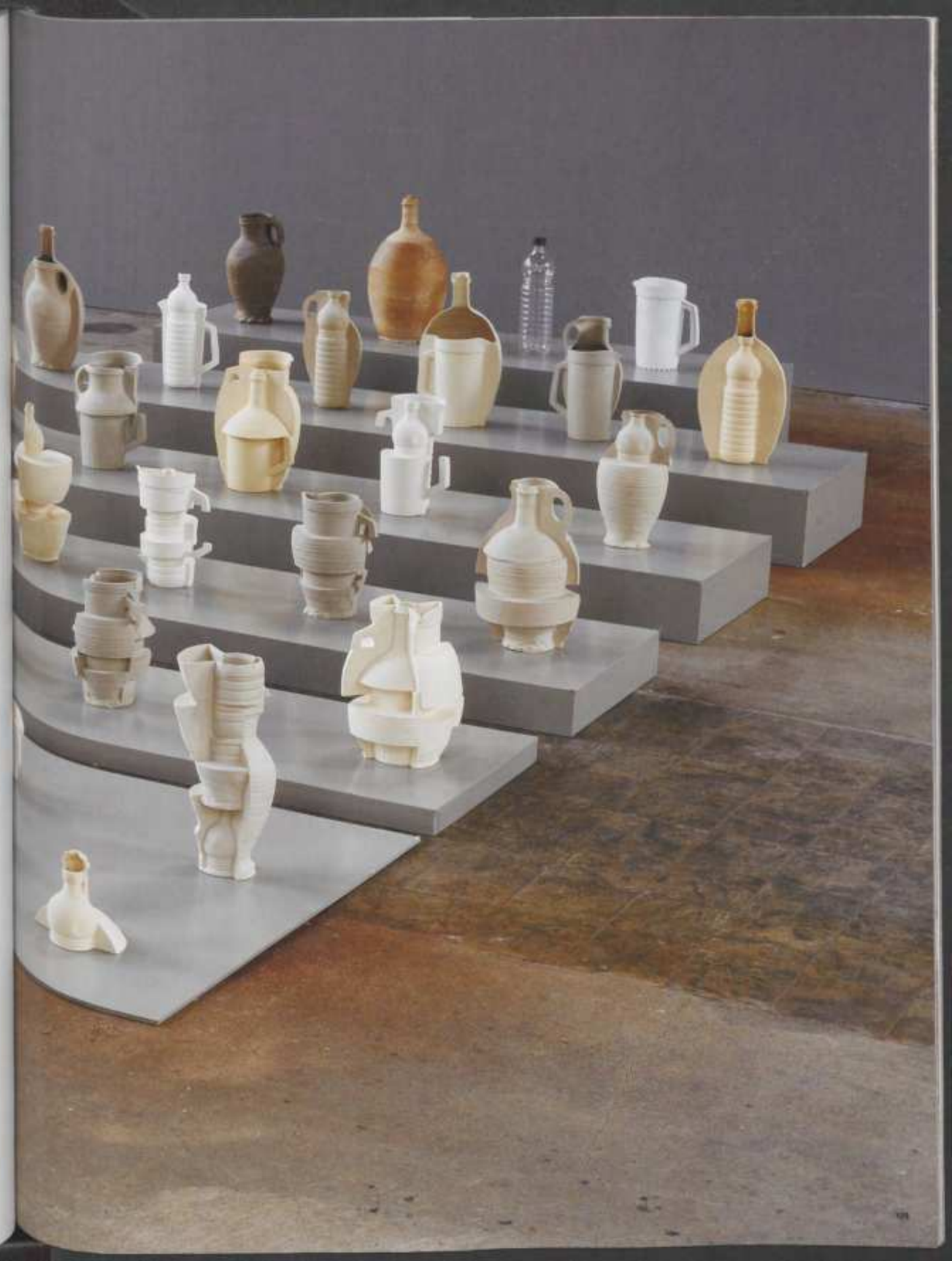
ambamolly@gmail.com
www.ambamolly.nl

PRODUCTS CAN FERTILISE EACH OTHER

Can products, like people, fertilise each other and grow into something new? Amba Molly has designed a system of moulds based on human cell division. She started with four products that came from two worlds: the industrial and the traditional world. A plastic bottle merged with an oil jar and a Tupperware pitcher connected with a hand-turned earthenware water jug. By dividing her moulds systematically, Amba has created sixty building blocks that can be stacked to form new products time and again. During four stages of mitosis the products will keep on blending, creating a new family called **Mitose** with a new DNA along the way.

Kunnen producten elkaar – net als mensen – bevruchten en uitgroeien tot iets nieuws? Amba Molly ontwierp een mallensysteem dat gebaseerd is op de menselijke celdeling. Ze begon met vier producten uit twee werelden, de industriële en de ambachtelijke. Een plastic fles smolt samen met een oliekruik en een tupperware kan ging een relatie aan met een handgedraaide aardewerken waterkan. Door de mallen systematisch op te delen, ontstonden zestig bouwstenen, die zich laten stapelen tot talloos nieuwe producten. In vier stadia van deling vermengen de producten zich steeds verder. Gaandeweg ontstaat er **Mitose**: een nieuwe familie met een nieuw DNA.





Jeroen Bomers
jeroen.bomers@gmail.com
www.JBomers.com

'GLIDE ON THE GROUND...ON A BIKE

With his **Delta Bike**, a festival ride, Jeroen Bomers offers people the experience of gliding without actually setting off into the air. The Delta Bike should be handled like a hang-glider. It is equipped with an electric motor, a battery and a pedal-driven dynamo to charge the battery. Being thrust forward at forty centimetres above the ground will give the user a real kick. The Delta bike also takes a critical view of the way we move around today: the mobility generated here is not about efficiency, but about the experience.

Met de **Delta Bike**, een attractie voor op festivals, biedt Jeroen Bomers mensen een zweefervaring zonder daadwerkelijk de lucht in te gaan. De Delta Bike moet worden bestuurd als deltavlieger. Hij is uitgerust met een elektromotor, accu en een door trappers aangedreven dynamo waarmee de accu wordt geladen. Het geeft een kick om veertig centimeter boven de grond vooruit te worden geduwd. Delta bike is ook een kritische visie op de manier waarop wij ons tegenwoordig verplaatsen: bij dit mobiel gaat het niet om de efficiëntie maar om de ervaring.

Amba Molly
ambamolly@gmail.com
www.ambamolly.nl

OUR BODIES COULD MERGE WITH OUR STUFF

Once we needed nothing besides nature to survive; now we use more products than ever before to make our daily lives more comfortable. We cannot even really imagine our lives without clothes, furniture, electronics, and toiletries. Amba Molly wondered if the human body could function as a carrier for these goods, taking inspiration from nomadic tribes who take their homes with them as they move from one place to the next. By using a chair, ceramics, and a coat, she has visualised in **Symbiose** the changes to the human silhouette if man and his commodities were to merge.

Ooit hadden we alleen de natuur nodig om te overleven, nu gebruiken we vooral producten die ons dagelijks leven aangenamer maken. We kunnen ons eigenlijk geen leven meer voorstellen zonder kleding, meubels, elektronica en toiletartikelen. Amba Molly vroeg zich af of het menselijk lichaam kan functioneren als drager voor deze producten en liet zich inspireren door nomaden die hun huizen meenemen van plek naar plek. In **Symbiose** verbeeldde ze door middel van een stoel, keramiek en een jas hoe ons silhouet verandert als de mens en deze gebruiksvoorwerpen samen komen.

MAN AND LEISURE – SUSAN CHRISTIANEN

Susan Christianen

susan@susanchristianen.com
www.susanchristianen.com

EXTREME SPORTS FOR PHYSICALLY DISABLED

After a snowboarding accident that ended her career as a professional sportswoman, Susan Christianen experienced what it was like not to be able to walk. Christianen recovered successfully, but the process has made her think about living with a physical disability. She has designed and built a special sports buggy that allows people who cannot walk to go paragliding independently. The paraglider will start from a mountainside or will be pulled up by a hoist to a height of around 500 metres. This extraordinary buggy **Paragliding for Paralized** allows people to push their limits – with or without a handicap. A liberating experience for those who thought their days of extreme sporting were over.

Na een snowboard-ongeluk dat haar professionele sportcarrière beëindigde, ervoer Susan Christianen hoe het is om niet te kunnen lopen. Christianen revalideerde met succes maar werd wel aan het denken gezet over het leven met lichamelijke beperkingen. Ze ontwierp en bouwde een speciale sportbuggy waarmee je zelfstandig kunt paragliden, ook al kun je niet lopen. De paraglider start vanaf een berg of wordt met een lier aangetrokken tot circa 500 meter hoogte. Met deze bijzondere buggy **Paragliding for Paralized** kun je je grenzen verleggen – met of zonder handicap. Een bevrijding voor wie dacht dat spannende sporten verleden tijd waren.

MAN AND LEISURE – SUSAN CHRISTIANEN

CUM LAUDE
WILLIE WORTEL AWARD
MELKWEG NOMINEE
WINNER KEEP AN EYE GRANT

Jens Dyvik

jens@dyvikdesign.com
www.dyvikdesign.com

BALANCE YOUR REASON AND EMOTIONS

Are we still able to balance our ratio and our emotions? Jens Dyvik believes that our ratio has wrongfully gained the upper hand. Dyvik has designed an interactive and cuddly tool, to bring people back in touch with their emotional lives. **Ref** will register the changes in your pulse and adapt its behaviour accordingly. If the host is stressed out, Ref will raise its head and tail. As soon as relaxation sets in, it will curl up its tail and lower its head, coaching its host in finding inner calm. The creature's character will grow along with the wearer's personal progress. Once you have mastered the technique you can pass it on to the next person.

Zijn ratio en emoties nog wel in balans? Jens Dyvik vindt dat ratio ten onrechte de overhand heeft gekregen. Dyvik ontwierp een interactieve en aaibare tool, die mensen weer in contact brengt met hun gevoelswereld. **Ref** meet de veranderingen in je hartslag en stemt zijn gedrag daarop af. Is de gastheer gestrest, dan heft Ref kop en staart. Zodra de ontspanning inzet, krult hij zijn staart op en legt hij zijn kop neer. Zo coacht hij zijn gastheer bij het vinden van innerlijke kalmte. Het karakter van dit wezen groeit mee met de persoonlijke vorderingen van de drager. Ben je volleerd, dan kun je hem doorgeven aan de volgende.

Sanne Sofia Broks
sannesofia@gmail.com

'YOU CAN LIVE WITH ONLY 20 KG

People are increasingly taking the step of temporarily living in another country to study, work, or fulfil a traineeship. Anyone taking a plane is forced to reduce their moveables to a maximum of twenty kilogram upon the moment of departure. For a short while, your identity is restricted to whatever fits inside your suitcase. Sanne Sofia Broks has designed a unique suitcase **20 Kilogram Generation** that does not have to be stowed away beneath the bed for a few months after travelling, but that will take on a new spatial function instead. The various compartments will act as stylish interior objects and will help turn an unfamiliar space into a more familiar place.

Steeds meer mensen maken de stap om tijdelijk in een ander land te gaan wonen voor studie, stage of werk. Wie met het vliegtuig gaat, wordt op het moment van vertrek gedwongen de inboedel terug te brengen tot maximaal twintig kilo. Je identiteit wordt even ingeperkt tot wat er in een koffer past. Sanne Sofia Broks ontwerp een speciale koffer **20 Kilogram Generatie** die na de reis niet voor een aantal maanden onder het bed verdwijnt, maar een nieuwe functie aanneemt in de ruimte. Verschillende compartimenten fungeren als stijlvolle interieurproducten en maken nog onbekend terrein meteen meer eigen.

table tones, Wilco Spruijt

Wilco Spruijt

wilco.spruijt@gmail.com
www.wilcospruijt.nl

A WOODEN TABLE CAN HAVE A SOUND

Table tones is a table and a musical instrument in one. Put a glass down, tap a spoon, or drum with your fingers: each spot on the table will give off a different tone. In order to create his table, Wilco Spruijt has analysed the 'tongue drum', one of the earliest instruments of communication created by man. He has experimented with different types of wood and the relationships between tongue, sound box, and thickness of the wood. **table tones** is a collage of sound boxes that will encourage people to join in the music making.

Tafeltonen is een tafel en muziekinstrument in een. Zet een glas neer, tik met een lepel of sla met je vingers: elke plek aan tafel geeft een andere toon. Wilco Spruijt ontleedde voor zijn tafel de 'tongue drum', een van de eerste instrumenten die de mens maakte om te communiceren. Hij experimenteerde met verschillende houtsoorten en verhoudingen tussen de tong, klankkast en houtdikte. **Tafeltonen** is een collage van klankkasten die mensen uitdaagt mee te gaan in een muzikaal samenspel.

MAN AND LEISURE, Wilco Spruijt

CUM LAUDE
WINNER KEEP AN EYE GRANT

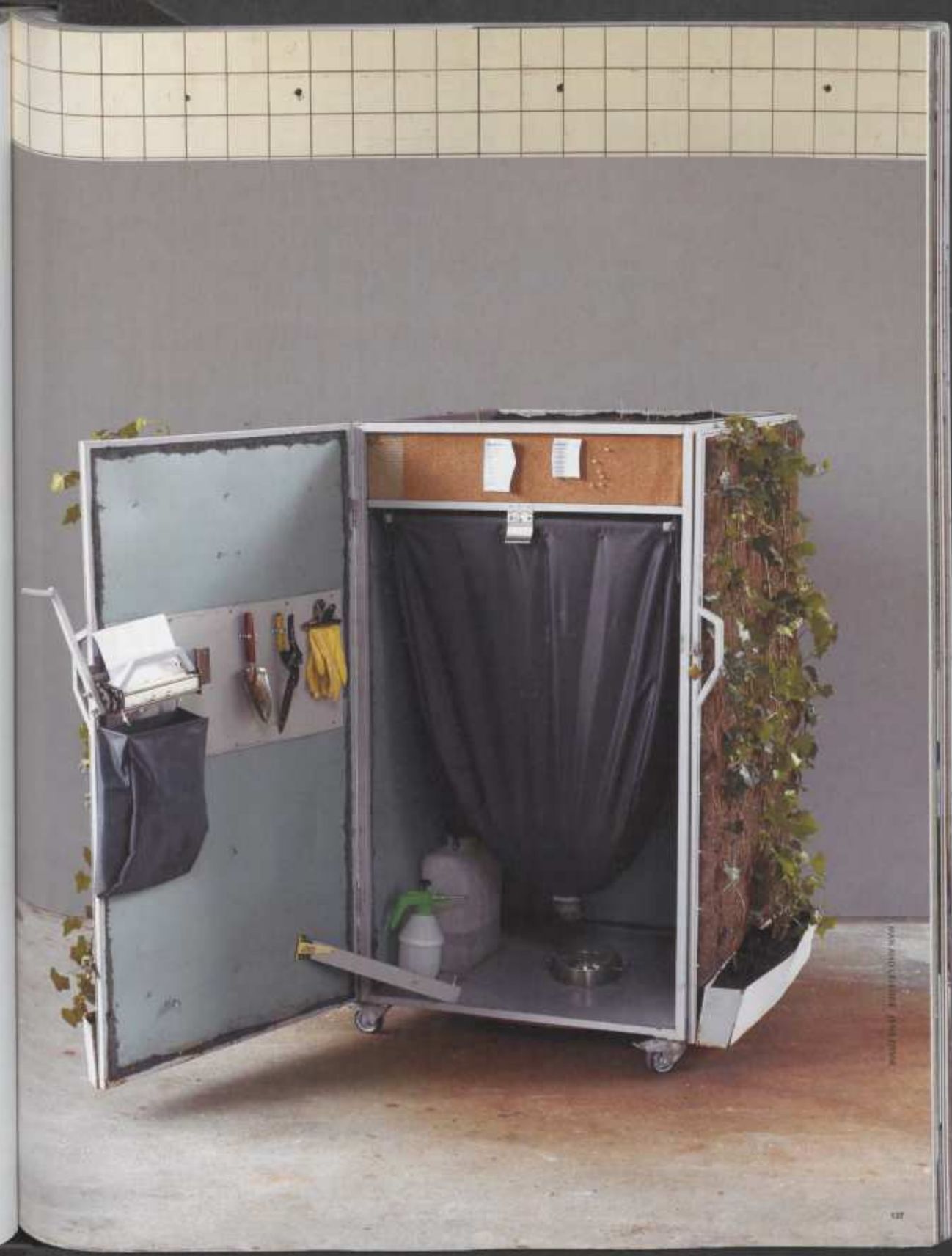
Jens Dyvik

jens@dyvikdesign.com
www.dyvikdesign.com

A CITY COMPOST SHED TO SHARE

There are no compost bins in the major cities because of the high costs and the risk of pollution. Jens Dyvik has come up with a solution by designing the Green Cube: a mobile compost shed for the city. It will help process the biodegradable waste from as many as twelve homes. In this green shelter, worms and fermentation will produce a high-quality fertiliser. Local residents can leave their waste here and collect a ready-to-use compost to grow vegetables in their balconies, windowsills, and on their roofs. **Green Cube** will introduce city dwellers to nature and to each other.

Grote steden hebben geen biobakken wegens hoge kosten en het risico van vervuiling. Jens Dyvik bedacht een oplossing en ontwierp Green Cube: een mobiel composthuisje voor in de stad, goed voor de verwerking van het bioafval van maar liefst twaalf huishoudens. In dit groene onderkomen zorgen wormen en fermentatie voor de productie van hoogwaardige mest. Buurtbewoners laten hier hun afval achter en oogsten kant-en-klare compost voor het kweken van groente op balkons, vensterbanken en daken. **Green Cube** brengt stadsbewoners meer in contact met de natuur en elkaar.



Niels Hoebers

niels.hoebers@gmail.com
www.nielshoebers.nl

'MORE PEOPLE SHOULD LEARN STOP MOTION ANIMATION

A practical and mobile stage, designed especially for the world around stop motion animations. Its mobility and practicality make this work set highly convenient for giving workshops and training sessions on location. The cabinet is constructed out of a modular system in which all necessary tools have been integrated. All the elements of stop motion – camera movements, lighting positions, timing, and placement – can be learned here. This **Motion Cabinet** will transport the traditional skill into the present.

Een praktisch en mobiel podium, speciaal ontworpen voor de wereld rondom stop motion animaties. De mobiliteit en handzaamheid maakt deze werkset uitermate geschikt voor het geven van workshops en trainingen op locatie. Het meubel is opgebouwd uit een modulair systeem, alle gereedschappen zijn erin geïntegreerd. Alle onderdelen van stop motion – cameramoeregingen, lichtposities, timing en plaatsing – zijn zo onder de knie te krijgen. Met dit **Motion Cabinet** wordt het ambacht naar de huidige tijd getild.

CUM LAUDE

Niels Hoebers

niels.hoebers@gmail.com
www.nielshoebers.nl

WHEN IMAGINATION BECOMES REAL

Walter, a Dialogue with the Imagination is an animation revolving around the realisation of the imagination, as a metaphor for the design process. The main character is Walter: a doll who is confronted with reality. Walter discovers that he has been created and animated by man. The knowledge that he is being played by a higher power causes doubts about his existence.
A dialogue between reality and the imagination makes Walter see that man and doll need each other for an imaginary encounter.

Walter, een Dialoog met de Verbeelding is een animatie die draait om de realisatie van de verbeelding, als metafoor voor een ontwerpproces. De hoofdrol wordt gespeeld door Walter: een pop die wordt geconfronteerd met de realiteit. Walter ontdekt dat hij door de mens gecreëerd en geanimeerd is. De wetenschap dat hij wordt bespeeld door een hogere macht, zorgt voor twijfel over zijn bestaan. Een dialoog tussen realiteit en verbeelding laten Walter inzien dat mens en pop elkaar nodig hebben voor een ontmoeting in de verbeelding.

FILM PRESENT ON DVD







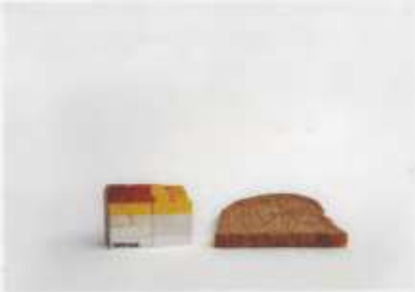
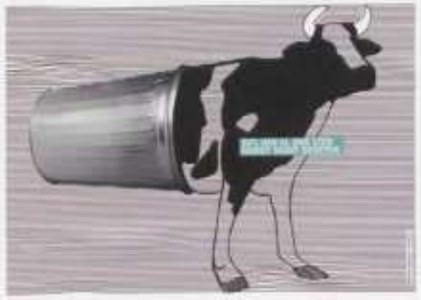

Brigitt Albers
brigittalbers@hotmail.com
www.brigittalbers.nl

'LEISURE TIME ON A DUTCH SUNDAY AFTERNOON

What happens on a Sunday afternoon in the Netherlands, Brigitt Albers wanted to find out. So for five months she observed the Dutch on their Sunday afternoons between 2.00 am and 3.00 am, and made a film about it. **Sunday Afternoons** shows the range of leisure time activities, with culture and passion playing an important role. The Dutch landscape shows us the environment where the choreography of movement takes place. Albers: 'Observing people's leisure time is a voyage of discovery into something very near to me, but at the same time just as unknown as a faraway destination.'

Wat gebeurt er op zondagmiddag in Nederland, wilde Brigitt Albers weten. Ze observeerde daarom vijf maanden lang Nederlanders op zondagmiddag tussen 14.00 en 15.00 uur en maakte er een film over. **Zondagmiddag** toont de diversiteit aan vrijetijdsbesteding waarbij cultuur en passie een grote rol spelen. Het Nederlandse landschap vertelt in welke omgeving de choreografie van de beweging plaats vindt. Albers: 'Het observeren van vrije tijd is een ontdekkingsreis naar iets wat heel dichtbij is, maar tegelijk net zo onbekend als een verre bestemming.'

TOAPHEENDT CD DVD

ALUMNOVIE RING

Marijke Timmerman

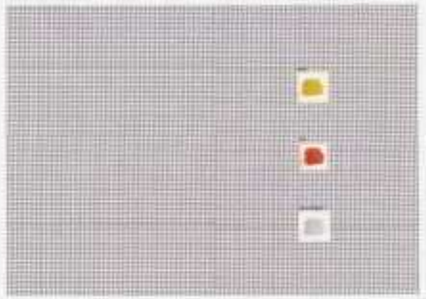
mari.timmerman@gmail.com

www.marijketimmerman.com

HIGHLIGHTING OUR ABSURD WAYS WITH FOOD

What's for dinner today amidst such abundance?
Our intake of food – basically the building blocks for the body – has long since ceased to be prompted by a physical need alone. We are constantly reminded of food by the things we see around us. It makes us graze all day long, with all that this entails. Marijke Timmerman has researched the way we deal with food which she feels is absurd. She has visualised her findings in a book and poster campaign aimed at young people. **'What's for dinner today'** reveals contradictions, shatters illusions, and is a wake-up call to the reader.

Wat eten we vandaag in de overvloed van alles?
Eten – in principe de bouwstenen voor je lichaam – komt allang met meer alleen voort vanuit lichamelijke behoeften. We worden continu aan eten herinnerd door wat we om ons heen zien. En dus grazen we de hele dag door, met alle gevolgen van dien. Marijke Timmerman deed onderzoek naar de in haar ogen absurde manier waarop we met voedsel omgaan. Ze visualiseerde haar bevindingen in een boek en een postercampagne voor jongeren. **'Wat eten we vandaag'** toont tegenstrijdigheden, verbreekt illusies en schudt de lezer wakker.



MAN AND IDENTITY

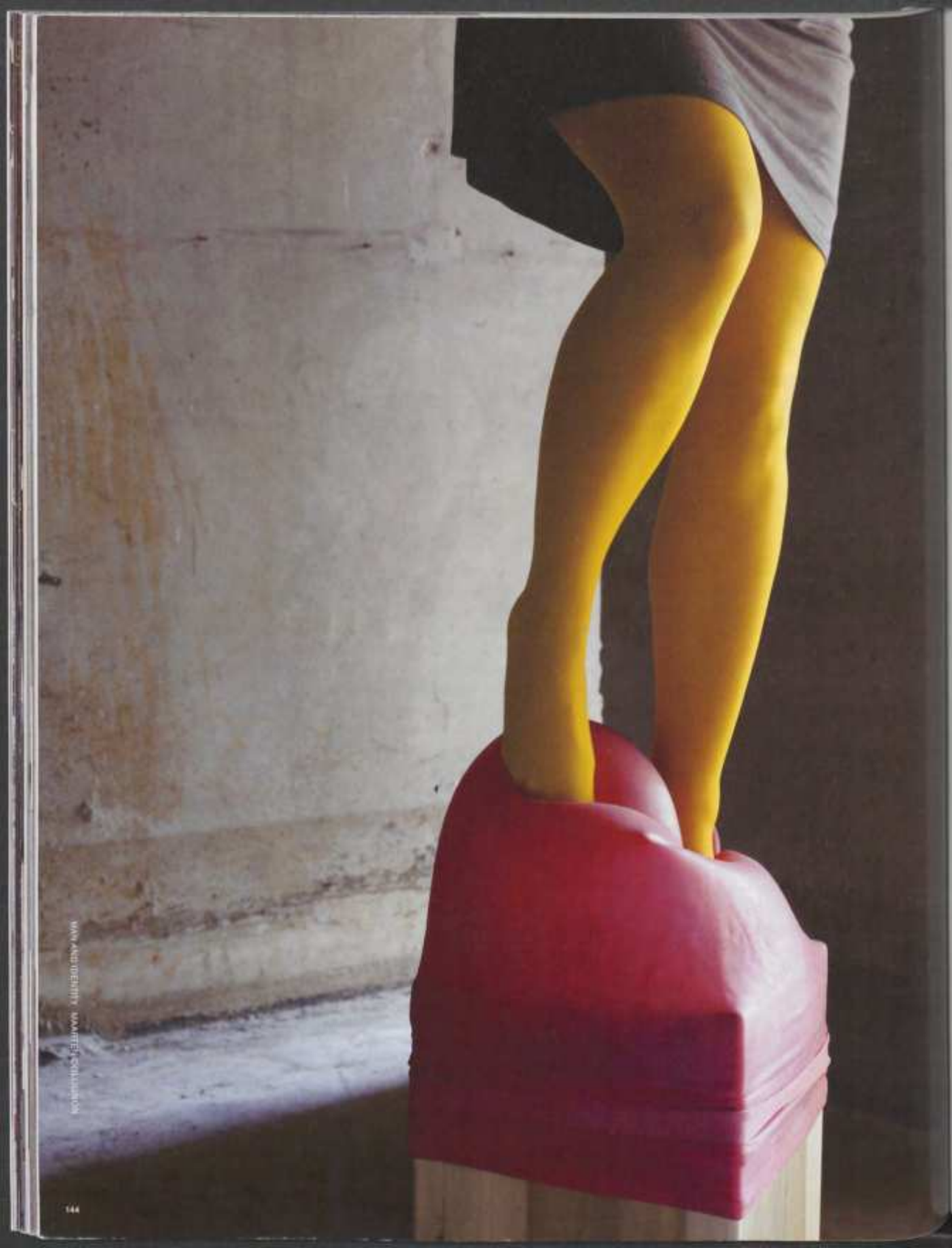
HEAD: MARTY LAMERS

As an Identity student you possess 'antennae' for signs of activity beneath the surface of everyday life. You are curious about everything new in the world around you, and you learn to spot those influences that will impact the tastes and styles of tomorrow. You can sense the way people will want to live in the future and you are able to visualise the shapes and materials needed to achieve it. You have a natural feel for what is in, what is unique and what is outrageous.

Where will you, the 'Man and Identity' student, end up as a professional? You will for example become involved in projects at the outset, helping to develop strategies and to determine image and mood. As a trend forecaster, you will inspire and support other designers and manufacturers in the fields of fashion and interiors. Special areas of interest are colours, fabrics, patterns and accessories. In the final stages of the design process, 'Man and Identity' designers help craft the image of a product. Styling, photography, cinema and visual merchandising are typical favourites of professionals in this direction.

Als Identity-student heb je 'voelsprieten' voor alles wat er broeit onder de oppervlakte van het dagelijke leven. Je bent nieuwsgierig naar al het nieuwe om je heen en voelt goed aan welke invloeden de smaak en stijl van morgen zullen beïnvloeden. Je kunt voorvoelen hoe mensen in de toekomst willen leven en bedenken welke vormen en materialen daarbij van belang zijn. Van nature bezit jij eigentijdsheid, eigenheid en eigenzinnigheid.
Waar kom je als student van deze richting terecht? Je bent bijvoorbeeld inhoudelijk betrokken bij de opstart van projecten, wanneer strategieën ontwikkeld worden.

Als trendvoorspeller inspireer en voed je andere ontwerpers en producenten op het gebied van mode en interieur. Ook kun je als ontwerper mode- en interieurcollecties bedenken op gebied van kleur, textiel, dessins en accessoires. Identity-ontwerpers werken ook in het laatste stadium van ontwerpen, daar waar het product identiteit (of het woord 'image' tussen haakjes) krijgt. Styling, fotografie, film en visual merchandising zijn typische favoriete vakgebieden als je deze richting kiest.



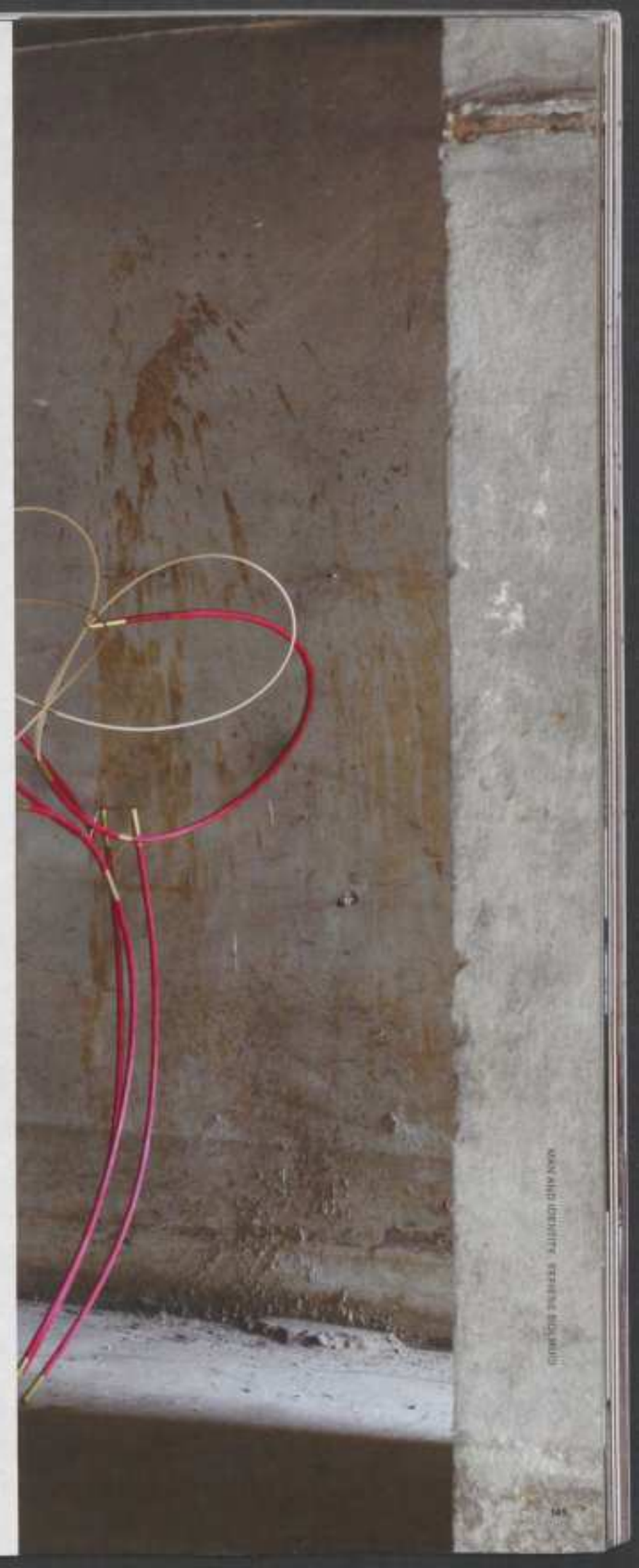
Maarten Collignon

info@maartencollignon.com
www.maartencollignon.com

PLAY WITH AIR IN A SERIES OF POUFFES

Maarten Collignon is fascinated with balloons and the way they play around with air. He has tightly stretched the vent of a big, silicone balloon over a block of wood. The solid, massive tulip wood forms a stark contrast with the flexible and kneadable silicone. The balloon, a literal translation of the archetype, embraces the body. By filling it with more air, the experience will change. Playfulness in a series of pouffes called **Barbapoef**.

Maarten Collignon is gefascineerd door ballonnen en hun speelsheid met lucht. Hij spande een grote, siliconen ballon met luchtgat strak over een houten blok. Het solide, massieve tulpenhout contrasteert met de flexibele, kneedbare siliconen. De ballon, een letterlijke vertaling van het archetype, omarmt het lichaam. Door er meer lucht in te laten, verandert de beleving. Speelsheid in een serie poefen genaamd **Barbapoef**.



Eefiene Bolhuis

mail@eefiene.nl
www.eefiene.nl

NATURE IS CRAWLING' ACROSS YOUR HOUSE

Dark, noble colours, lines made out of pulp cane, and prickly ceramics. Objects hanging from tables and cupboards, crawling up the curtains. Nature is crawling across the house like an elegant line drawing. Eefiene Bolhuis has translated her fascination with the elegance of nature into an abstract vocabulary of shapes. Her series of home jewellery **Domesticated Nature** will take the place and take over the function of flowers.

Donkere, edele kleuren, lijnen van pitriet en stekelig keramiek. Objecten hangend op tafels en kasten, kruipend in de gordijnen. Als een sierlijke lijntekening kruipt de natuur door het huis. Eefiene Bolhuis zette haar fascinatie voor de sierlijkheid van de natuur om in een abstracte vormentaal. Haar juwelen serie voor in huis **Domesticated Nature** nemen de plek en functie van bloemen in.

Daniel Hulsbergen
info@danielhulsbergen.com
www.danielhulsbergen.com

DISCOVER THE DARK SIDE OF PATTERNS

Brutal Camouflage is a collection of fashion patterns constructed out of positive and negative emotions. Winning and losing, black and white, triumph and fear, love and hate. Opposing but equal emotions that balance out the patterns. If you look at them long and closely, you will observe not only the beauty of these patterns, but also their dark side.

Gruwelijk Verbloemd is een collectie modedessins, opgebouwd uit positieve en negatieve emoties. Winnen en verliezen, zwart en wit, triomf en angst, haat en liefde. Tegenstrijdige emoties die gelijkwaardig zijn aan elkaar en de dessins in evenwicht brengen. Wie er goed en lang naar kijkt, neemt naast de schoonheid van de dessins ook de duistere kant waar.

Anique Noordman

mail@aniquenoordman.nl
www.aniquenoordman.nl

THE SURFACE OF FABRIC CAN BE TRANSFORMED

Theatrical and monumental. Static and soft. The subdued patterns in Anique Noordman's curtain fabrics form the fabric's frame. Geometrical shapes in rubber and vinyl will transform the fabric's flat surface into unexpectedly voluminous creations with constructed pleats and sculptural breaks. **Subcutaneous** is a range of materials that will serve as an inspiration for interior textiles.

Theatraal en monumentaal. Statisch en zacht. De onderhuidse dessins in de gordijnstoffen van Anique Noordman vormen het skelet van de stof. Geometrische vormen van rubber en vinyl transformeren de platte stof tot onverwachte volumes met geconstrueerde plooien en sculpturale breuklijnen. **Onderhuids** is een serie materialen die dienen als inspiratie voor interieurtextiel.

Rian Crabtree
crabtreerian@gmail.com
www.riancrabtree.com

'COSMETICS CAN BE DARK, EXTREME AND PAINFUL

A series of photographs of experimental make-up effects engaging in an exciting interaction with the body. Hand-made tools have formed the source of inspiration for some of the surprise effects that can strike the viewer as dark, extreme, and painful. With **Anger Cosmetics** Rian Crabtree has attempted to give the fashion and beauty world fresh inspiration. At the same time she is challenging this world to take a new perspective on things.

Een serie foto's van experimentele make-up effecten, die een spannende interactie aangaan met het lichaam. Vanuit handvervaardigde gereedschappen kwam de inspiratie voor verrassende effecten, die duister, extreem en pijnlijk overkomen. Met **Anger Cosmetics** wil Rian Crabtree de wereld van mode en beauty nieuwe inspiratie geven. Tegelijkertijd daagt ze deze uit tot een andere manier van kijken.

Iris van Daalen

info@irisvandaalen.nl
www.irisvandaalen.nl

YOU HAIR CAN' BE JEWELLERY

Hair has a will of its own and will go its own way, uncontrolled and unruly. Iris van Daalen has created a material that will render hair as flat and smooth as a mirror. It seems to melt into your own hair, but some loose locks will fall down loosely if parts of the hair are left untreated. Van Daalen has designed a range of iconic jewellery using this material and has visualised them in **Graphic Hair**, a series of fashion photographs.

Haar is eigenwijs en gaat haar eigen weg, ongecontroleerd en weerbarstig. Iris van Daalen creëerde een materiaal waardoor haar zo plat en glad wordt als een spiegel. Het lijkt met je eigen haar te versmelten, maar door een deel onbewerkt te laten, vloeien er ook losse lokken. Van Daalen ontwierp met dit materiaal sieraden die een iconische waarde hebben. Ze bracht deze in beeld in **Grafisch Haar**, een serie modefoto's.

Joost Jansen
j@joost-jansen.com
www.joost-jansen.com

'EXPLORE THE POSSIBILITIES OF TRIBAL FABRIC

The Bold Bobo Troopers, a tribe discovered by Joost Jansen himself, proudly wear their characteristic treated fabric: Power Puff. In five outfits and a series of fabric samples he presents the possibilities offered by **Power Puff**. The exuberant prints, inspired by ethnic skin painting, have been executed in a super chunky 3D-ink. The stitching, zips and buttons, and the finishings have also been made out of the same ink.

The Bold Bbobo Troopers, een door Joost Jansen zelf ontdekte volkstam, dragen met trots hun karakteristieke textielbewerking: Power Puff. In vijf outfits en een serie stoffstalen worden de mogelijkheden van **Power Puff** gepresenteerd. De uitbundige prints, geïnspireerd op etnische huidbeschilderingen, zijn uitgevoerd in supertikke 3D-inkt. Het stiksel, de fourituren en de afwerking zijn hier eveneens van gemaakt.

MAN AND IDENTITY - ROBERT JANSEN

Daniel Hulsbergen

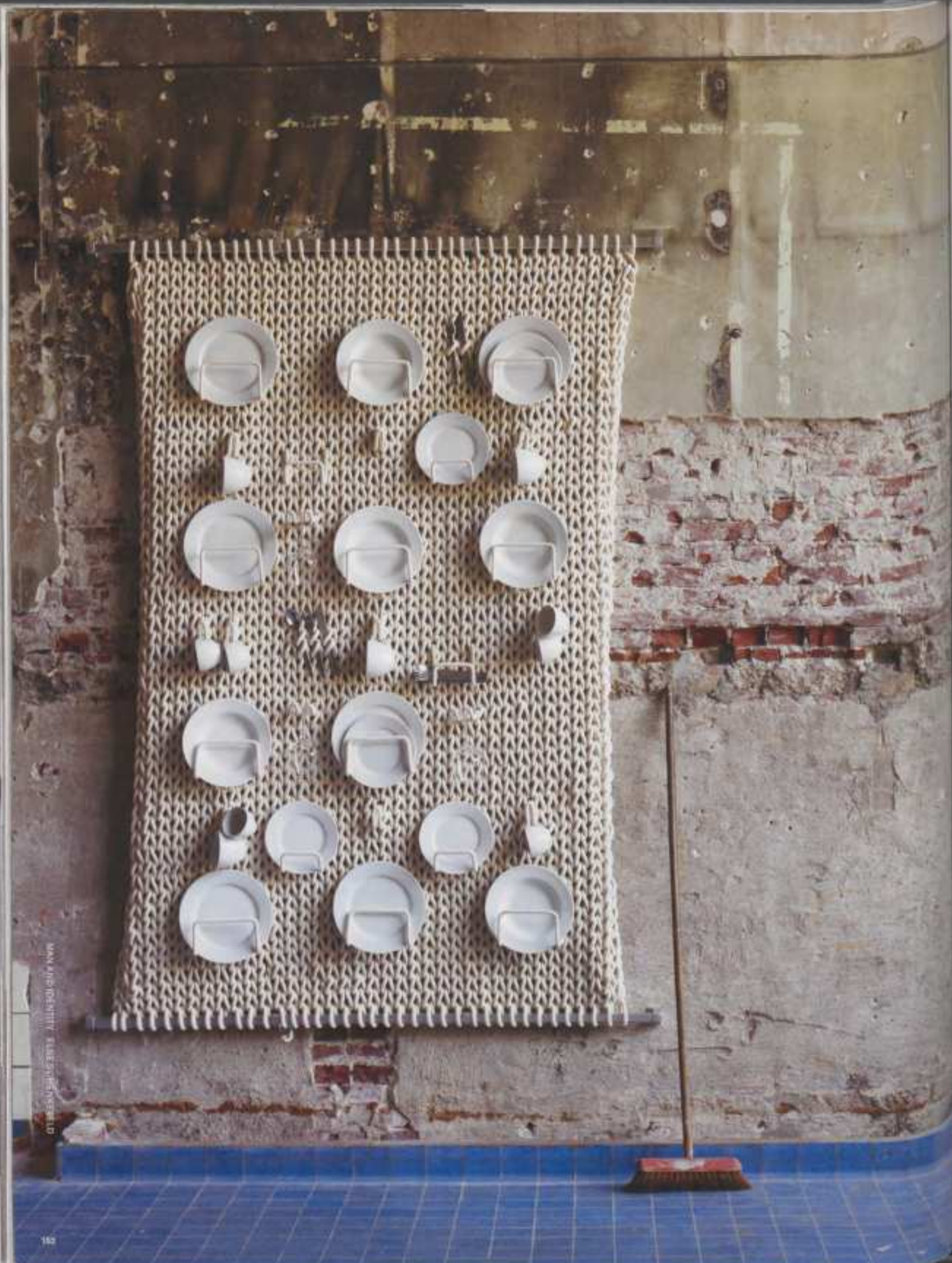
info@danielhulsbergen.com
www.danielhulsbergen.com

ARCHEOLOGICAL TREASURES USED IN NEW MATERIALS

Archaeology is a search for treasure, scraping away layer after layer until someone discovers a good find. Using techniques such as milling and sawing, Daniel Hulsbergen has been searching for his own treasure in wood. A range of combinations between different materials has surfaced because he has been gluing together metal, charred wood, cane, plaster, fabric and paint. **Rewood** the new wood he has created can be used by architects or in the furniture or flooring industries.

Archeologie is zoeken naar schatten, wegschrapen van lagen tot een mooie vondst is ontdekt. Door gebruik te maken van technieken als frezen en zagen zoekt Daniel Hulsbergen naar eigen schatten in hout. Verschillende materiaalcombinaties komen aan het licht doordat hij metaal, verkoold hout, pitriet, gips, textiel en verf met elkaar verlijmt. **Rewood** het nieuwe hout dat ontstaat, is te gebruiken door architecten en de meubel- en vloerindustrie.

MAN AND IDENTITY - DANIEL HULSBERGEN



Else Schenkeveld
info@elseni.nl
www.elsenl.nl

A TAPESTRY WITH THE DESIRE FOR ORDER

How strong is your desire for order? Do you order your things by colour, or at random; in stacks, or neatly alongside each other; in a heap, or in a strict row? Else Schenkveld is fascinated with the way people sort, arrange, and order collections. For Showall she took inspiration from a tool wall and a traditional display cabinet. Plates, cutlery, glasses, and cups form the ingredients for her three-dimensional patterns on the wall. In this knitted tapestry you can place hooks and holders at any given point, turning the result into a perfect reflection of how well-organised or chaotic the user is. **Showall** is a demonstration of the beauty in numbers.

Hoe groot is jouw ordeningstic? Rangschik je je spullen op kleur of willekeurig, op stapels of netjes naast elkaar, op een hoop of in een strakke rij? Else Schenkveld is gefascineerd door de manier waarop mensen collecties sorteren, rangschikken en ordenen. Voor Showall liet ze zich inspireren door een gereedschapswand en een traditionele pronkkast. Borden, bestek, glazen en kopjes zijn de ingrediënten voor driedimensionale dessins aan de muur. In dit gebreide wandkleed kun je op elke gewenste plek haken en houders plaatsen, waardoor het resultaat net zo gestructureerd of chaotisch wordt als de gebruiker zelf. **Showall** laat zien hoe mooi meer van hetzelfde kan zijn.

Eefiene Bolhuis

mail@eefiene.nl
www.eefiene.nl

CLOTHING CAN BE JEWELLERY

Eefiene Bolhuis is fascinated with materials and constructions and has explored new ways of creating connections in clothing. In Connect, Bolhuis did not use a needle and thread, but nuts and bolts made out of brass, to connect different layers of cloth. This way of constructing both dictates form and serves as a decoration. **Connect** is a collection of clothing items that can be worn as jewellery.

Eefiene Bolhuis is gefascineerd door materialen en constructies en onderzocht nieuwe vormen van verbindingen in kledingstukken. In Connect gebruikte Bolhuis geen naald en draad, maar messing moeren en bouten om verschillende lagen stof met elkaar te verbinden. Deze constructie zorgt voor vorm en decoratie. **Connect** is een collectie kledingstukken die als sieraden gedragen kunnen worden.

Diana Strele
mail@gmail.com
www.dianastrele.com

'OUR ANATOMY GIVES MEANING TO DESIGN

Not only are we largely made of water, water is also one of our primary necessities of life. Diana Strele has designed a range of water carafes **Cavitas** that demonstrate a play on our anatomy. The carafes, made of blown glass and porcelain, are all abstract renditions of our organs. Fragile, strong, elegant, macabre and yet familiar. Life-giving like a heart, a liver, or a kidney.

We bestaan niet alleen grotendeels uit water, het is ook nog eens een van onze eerste levensbehoeften. Diana Strele ontwierp de serie waterkaraffen **Cavitas** die speelt met onze anatomie. De karaffen van geblazen glas en porselein zijn abstracte weergaven van onze organen. Fragiel, krachtig, sierlijk, macaber en vertrouwd tegelijk. Als een hart, lever of nier schenken ze leven.

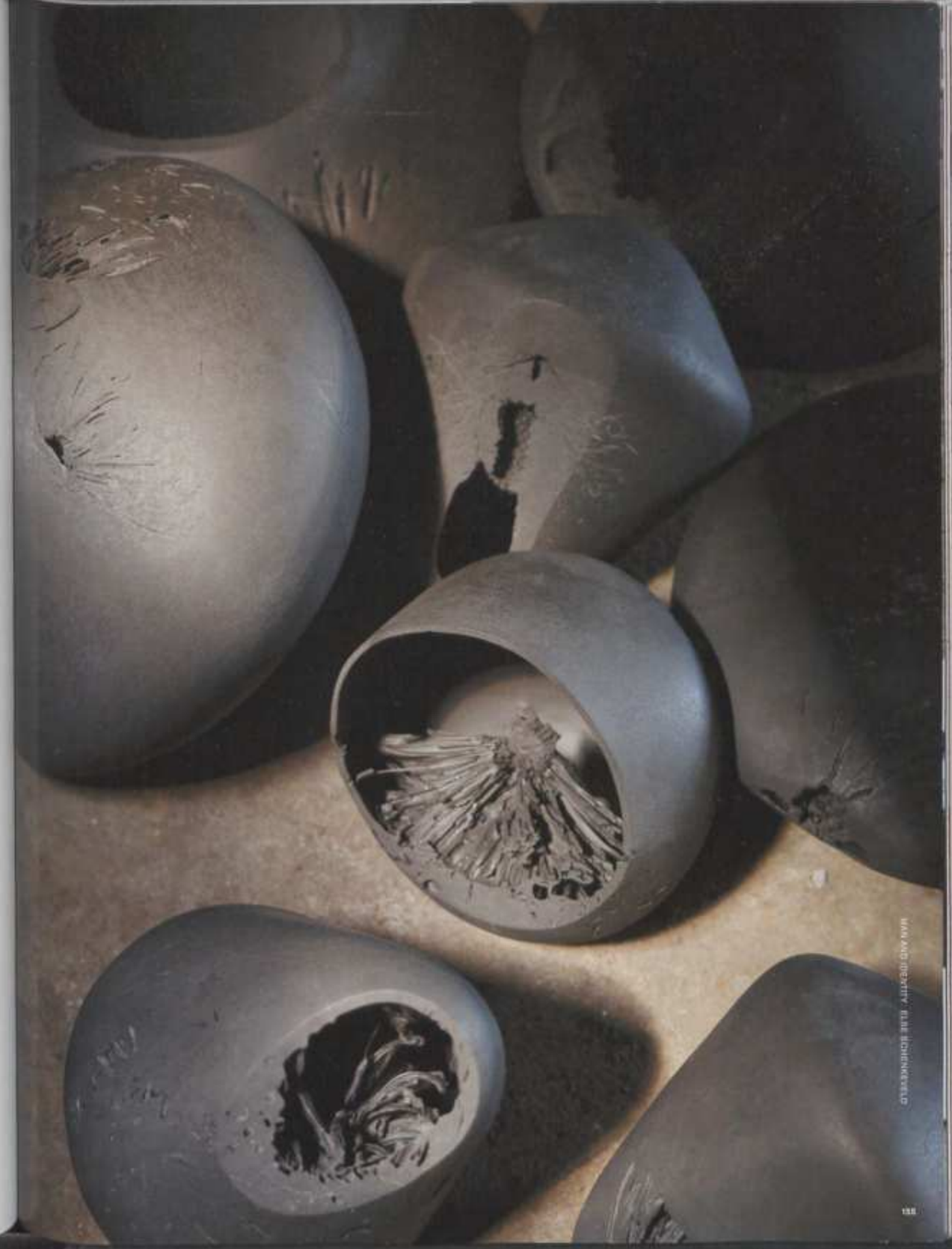
Else Schenkeveld

info@elses.nl
www.elses.nl

CAPTURE NATURE FOR ETERNITY

With an ecologist father and a mother who owned a florist shop, Else Schenkeveld grew up with a keen eye for nature and a desire to capture it. And this is exactly what **Recollection** will do. Like artful fossils, these porcelain table pieces display the prints and petrified remains of a range of flowers. The flowers have been baked into the porcelain, the black casting clay taking on their structure before they burned. These decorative split ornaments offer a view into some of the complex patterns nature has to offer. Something that had threatened to wilt has been captured for eternity.

Met een ecoloog als vader en een moeder die een bloemenwinkel had, is Else Schenkeveld opgegroeid met oog voor de natuur en de wens die vast te leggen. Dat is precies wat **Recollection** doet. Als kunstige fossielen tonen deze porseleinen tafelstukken de afdruk en versteende resten van verschillende bloemen. De bloemen zijn meegebakken in het porselein: voordat ze verbrandden is de structuur overgenomen door de zwarte gietklei. De opengesneden sierobjecten bieden een inkijkje in de complexe patronen van de natuur. Wat dreigde te verwelken, is voor altijd vastgelegd.



Meike Sier
meikesier@gmail.com
www.meikesier.nl

'FIND YOUR ORIGINAL OTHER HALF

Something is missing in humans; half of them to be exact. Once upon a time man and woman were joined together, but ever since the gods have split this creature in half, people have longed to find their original other half again.

The Greek poet Aristofanes believed that people had originally been joined together; something which has inspired Meike Sier to create the series **Body Bags** based on various body types and attitudes. Rolls of fat, wrinkly skin, a rib cage: these characteristic elements have been transformed by pleating, folding and stitching skin-coloured materials.

Er ontbreekt iets aan de mens, de helft om precies te zijn. Ooit zaten de man en de vrouw aan elkaar vast, maar sinds de goden dit wezen in tweeën hebben gesplitst, verlangen mensen ernaar hun oorspronkelijke wederhelft weer terug te vinden.

De Griekse dichter Aristofanes dacht dat mensen oorspronkelijk aan elkaar vast zaten. Het inspireerde Meike Sier tot het maken van de serie **Body Bags** gebaseerd op verschillende lichaamstypes en -houdingen. Vetkwabben, een rimpelige huid, een ribbenkast: deze karakteristieken zijn vertaald door huidgetinte materialen te plooien, vouwen en te stikken.

Diana Strele

ms.strele@gmail.com
www.dianastrele.com

FASHION WITH THE ATMOSPHERE OF VIKINGS

Diana Strele has gone back to Norse mythology to create an inspirational book for fashion and jewellery designers. The tough Vikings in their armour are models for a new fashion line. Their attire was both meant as protection and decoration: monumental, mystical, strong, invincible. Strele's metal and synthetic jewels exude the same atmosphere. With her extraordinary photographs Strele introduces the mysteries of the frozen North into contemporary fashion. **Shielded** is a modern ode to the fierce warriors of old.

Diana Strele greep terug op de Noorse mythologie voor een inspiratieboek voor mode- en juwelenontwerpers. De stoere Noormannen in hun wapenrusting staan model voor een nieuwe modelijn. Hun uitrusting was zowel beschermend als decoratief: monumentaal, mystiek, sterk, onoverwinnelijk. De metalen en kunststof juwelen van Strele ademen dezelfde sfeer uit. Met bijzondere foto's introduceert Strele de mysteries van het hoge noorden in de hedendaagse modewereld. **Shielded** is een moderne lofzang op de woeste krijgers van weleer.

KEEP AN EYE GRANT NOMINEE
NINE SHEETS NOMINEE

Niek Pulles
info@heyniek.com
www.heyniek.com

'ARCHTECTURAL WALL DECORATION CAN REDUCE NOISE

Functional, decorative panels for public spaces. Niek Pulles has drawn inspiration from the noise-reducing function of classical tapestries and the shape of classical (door)frames in old mansions. His panels are made of pyramid foam, a material that will absorb sound. With **Architectural Acoustics** he has shaped them into industrial patterns that can combine to cover a wall.

Functionele, decoratieve panelen voor publieke ruimten. Niek Pulles liet zich inspireren door de geluiddempende functie van klassieke wandtapijten en de vorm van klassieke (deur) omlijstingen in oude herenhuizen. Zijn panelen zijn gemaakt van pyramide foam, een materiaal dat geluid absorbeert. In **Architectural Acoustics** vormde hij ze tot industriële patronen die samen een wand kunnen bekleden.

Borre Akkersdijk
borre@gmail.com

'NOT EVERYTHING HAS BEEN DONE

Can anyone still be innovative in fashion? Hasn't everything already been done yet? Borre Akkersdijk proves that this is not the case. He was inspired by the dressing up games his nephews played, and converted child's play into grown-up fashion. Using machines for making mattress covers, he created stuffed, billowing fashion fabrics and used them to create comfortable dresses, coats, trousers and tops.
In **Ready-Made** sleeves, trouser legs and hoods come off the machine as ready-to-sew parts with pre-shaped sewing edges, so that they are easy to stitch together.

Kun je nog innovatief zijn in mode? Is alles al niet eens gedaan? Borre Akkersdijk bewijst dat dit niet het geval is. Hij liet zich inspireren door de verkleedspelletjes van zijn neefjes, die rechten om zijn veel te grote jas en met een pan op hun hoofd door de kamer paraderen. Kinderspel wordt volwassen mode: oude pannen veranderen in stijlvolle hoofddeksels van zijde, vilt en fluweel. Het gevoel van jassen, jurken en reuzenlaarzen om in te verdrinken wordt gecreëerd met gevulde, opblazende stoffen. Akkersdijk ontdekte een nieuwe manier deze te maken en te verwerken. In **Kant-en-Klaar** komen mouwen, broekpijpen en capuchons komen als kant-en-klare patroondelen van de machine met voorgevormde naaisnden, zodat in elkaar zetten geen probleem is.

Joost Jansen

jj@joost-jansen.com
www.joost-jansen.com

SHOES THAT BREATHE WITH YOUR STEPS

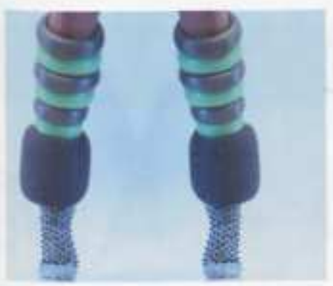
Transparent
Colourful
Transforming
Moving

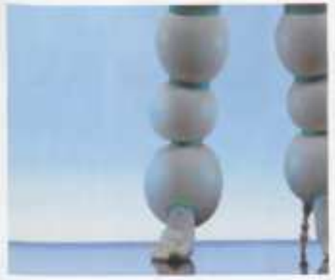
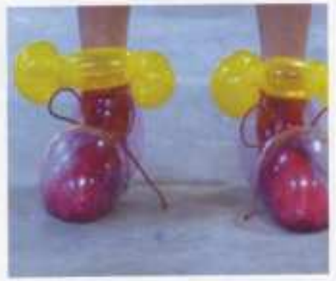
Cinderello plays around with the foot, with inflatable socks swelling up to unknown measurements, forcing the pants back up. Shoes that breathe to the rhythm of a person' steps. Shoe, sock, and leg melting into one. Cinderello offers suggestions for new steps into the future. An inspirational film for the shoe industry.

Transparant
Kleurrijk
Vervormend
Bewegend

Cinderello is een spel rondom de voet, met opblaasbare sokken die uitzetten tot ongekende grootte, de broek terug omhoog dwingend. Schoenen die ademen op het ritme van de loop. Schoen, sok en been die versmelten tot een geheel. Cinderello geeft suggesties voor nieuwe stappen in de toekomst. Een inspiratiefilm voor de schoenenindustrie.

FILM PRESENT ONLINE





MAN AND MOBILITY

HEAD: AXEL ENTHOVEN

The Man and Mobility department focuses on industrial products related directly to mobility. You will study the possibilities for transporting people, goods and data. You will approach the subject both physically and virtually, developing solutions to problems regarding e.g. personal versus public transport. Other topics range from mobility strategies for contingency plans and airport concepts to fire fighting in future infrastructure.
As a student in Man and Mobility you will develop a specific, rationally structured design method. And you will speak the language of the industry, because this is the language you will need in your professional environment. So you will learn all about technical drawing, technical documentation, scale models and cost & price analyses. Other areas of expertise include marketing and ergonomics. A Mobility designer cannot approach a project solely from a technological and/or rational perspective. On the contrary. You are on an ongoing search for balance between emotion and the ratio, between dream and reality.

De afdeling Man and Mobility richt zich op industriële producten die een relatie hebben met mobiliteit. Je onderzoekt de mogelijkheden voor vervoer en transport van zowel mensen als goederen en gegevens. Dat doe je op een reële, maar ook op een virtuele manier. Je bedenkt oplossingen voor problemen rond eigen vervoer versus openbaar vervoer. Ook denk je na over concepten voor mobiliteit zoals bij rampenbestrijding, luchthavenconcepten en brandblussen in de toekomst. Als student Man and Mobility werk je volgens een eigen, rationeel gestructureerde ontwerpmethodiek. Je spreekt de taal van de industrie, want die zul je uiteindelijk ook nodig hebben in je vakgebied. Je leert dus technisch tekenen en technisch documenteren, werken met schaalmodellen en het maken van een kostprijsanalyse. Daarnaast richt je je op onderwerpen als marketing en ergonomie. Een Mobility-ontwerper kan zich niet alleen maar technisch-rationeel opstellen. Je zoekt juist voortdurend de balans tussen emotionaliteit en rationaliteit, tussen droom en realiteit.

Gil Molho
gilmolho@gmail.com

'THE LIFE OF PACKAGING MATERIALS EXTENDED

In these times, when products will often travel from one part of the world to another, packaging design is becoming an ever more expansive discipline. Packaging is meant to protect the product from any damages that could occur during transport from the manufacturer to the consumer. Once the final destination is reached, the cover will be binned; almost a third of our waste material is packaging. Gil Molho presents a new approach which deals with packaging material in a more sophisticated way. He has gone in search of ways to extend the life of packaging materials and has found one in integration. In **Light Pack and Polypot**, the packaging has become part of the product, which reinforces its justification.

In een tijd waarin producten vaak van de ene naar de andere kant van de wereld reizen, wordt verpakkingsontwerp een steeds grotere discipline. De verpakking moet het product beschermen tegen beschadiging tijdens het vervoer van fabrikant naar consument. Is de eindbestemming bereikt, dan verdwijnt het simultaan in de vuilnisbak; bijna een derde van ons afval bestaat uit verpakkingsmateriaal. Gil Molho presenteert een nieuwe aanpak waarbij slimmer wordt omgegaan met materiaal. Hij zocht een manier om de levensduur van verpakking te verlengen en vond die in integratie. In **Light Pack en Polypot** is de verpakking deel geworden van het product en behoudt daarmee haar bestaansrecht.

Bert Govers

info@bertgovers.com
www.bertgovers.com

AN E-SCOOTER WITH THE ESSENCE OF ELECTRIC DRIVING

Most of the electric scooters riding around here have been made in China. They look like conventional motor scooters, but the internal combustion engine has given way to an electrical one. Their technical properties are outdated and their durability leaves a lot to be desired. Bert Govers wanted to create a contemporary vehicle and reduced electric driving to its essence. 'A battery, a hub engine on the rear axle and a cable to connect the two. These crucial parts of electric driving have formed the backbone of the design process.' **Nuage** (French for cloud, the birthplace of lightning and electricity) consists of a static prototype and some accompanying visuals.

De meeste elektrische scooters die hier rondrijden komen uit China. Ze hebben het uiterlijk van een conventionele scooter, alleen de verbrandingsmotor heeft plaats gemaakt voor een elektrische variant. De technische aspecten zijn gedateerd en de levensduur laat te wensen over. Bert Govers wilde een eigentijds voertuig maken en brocht elektrisch rijden terug naar de essentie. 'Een batterij, een naafmotor in de achteras en een kabel die deze twee verbindt. De cruciale onderdelen van elektrisch rijden vormen de fundering van het ontwerpproces.' **Nuage** (Frans voor wolk, de geboorteplek van bliksem en elektriciteit) bestaat uit een statisch prototype en aanvullend beeldmateriaal.

Sander van Beemen
sander@beemen.nl
www.beemen.nl

A TABLE CAN OPEN LIKE A FLOWER

Give the top of this table a swing and the table will open like a flower. The heart offers space for a light fixture, electricity, and an internet connection. When you swing it open, the table top will expand, but so will the heart, which will open up a new range of uses. FaDE stands for 'form a dynamic environment': the function of this table can be adapted 'in two shakes'. **FaDE** is ideal to use as a flexible work space where you can access the internet, hold a meeting, give a presentation, have lunch, or sit and read.

Geef een slinger aan het tafelblad en deze tafel gaat open als een bloem. Het hart biedt plaats aan verlichting, netspanning en een internetverbinding. Als je hem opendraait, wordt niet alleen het tafelblad, maar ook het hart groter, waardoor nieuwe gebruiksmogelijkheden ontstaan. FaDE staat voor 'form a dynamic environment': de functie van deze tafel is in een handomdraai aan te passen. **FaDE** is goed te gebruiken als flexwerkplek waar je kunt internetten, vergaderen, presenteren, lunchen en lezen.

Laura Schaub

info@laurawschaub.com
www.laurawschaub.com

EXPERIENCE MORE SENSORIALLY

Mass production, globalisation, social networks and the overdose of information and technology with which we surround ourselves are making us experience the world less and less consciously. We are increasingly doing things on autopilot. Laura Schaub wants to shake our senses awake to enrich our experiences. She has created **myEXPERIENCE**, a film and a book that will encourage designers to take sensory experience into account in the design process. Make people see, hear, feel, smell, taste, and thus experience things more consciously; it will greatly improve the user's experience.

Door massaproductie, globalisering, sociale netwerken en de overdosis aan informatie en technologie waarmee we onszelf omringen, ervaren we de dingen steeds minder bewust. We doen steeds meer op de automatische piloot. Laura Schaub wil onze zintuigen weer wakker schudden en daarmee onze ervaringen verrijken. Ze maakte **myEXPERIENCE**, een film en een boek om ontwerpers te stimuleren meer rekening te houden met de zintuigelijke beleving bij het ontwerpen van producten. Laat mensen zien, horen, voelen, ruiken, proeven en daardoor bewust beleven. Dat maakt de ervaringen van de gebruiker er een stuk leuker op.

FILM PRESENT ON DVD


we are pressured by the need
to "Have seen everything"


we move,
but don't experience


the mechanic of things became
society's second nature


...create our experiences


we receive an overload
of information


a journey is full of experiences


daily life is a journey


experience by exploring


enjoy the moments

MAN AND LIVING

HEAD: BAS VAN TOL

How do people personalize a space so that they will feel at home in it? How do people achieve a sense of connection to their surroundings? And what determines the quality of our living environment? The Living department focuses on those products and services that determine the living environment. The things people need to be able to live and that will make sense of living in a set of surroundings.

Students in the Living department will be open to their own surroundings, to the world around them, and they will develop a discerning view on everyday things, both today and in the future. You will be interested in finding out how products can hold significance for people, how a space will perform, and how people move around within a space. Within the assignments we will encourage you to think big and to think small. This applies to architecture as well as to products, with mood, material and colour playing important roles. This means that our assignments will appeal both to your rational and your intuitive qualities.

Hoe maken mensen zich een plek zo eigen dat ze er zich thuis voelen? Hoe kunnen mensen zich verbonden voelen met deze omgeving? En wat bepaalt de kwaliteit van onze woonomgeving? De afdeling Living richt zich op producten en diensten die deze woonomgeving bepalen. Datgene wat een mens nodig heeft om te wonen en het wonen betekenis geeft binnen zijn omgeving.

Een student bij de afdeling Living staat open voor zijn eigen omgeving - de wereld om zich heen- en hij/zij ontwikkelt een kritische kijk op de alledaagse dingen van nu en in de toekomst. Je bent geïnteresseerd in hoe producten een betekenis kunnen hebben voor mensen, hoe een ruimte functioneert en hoe mensen bewegen in een ruimte. Binnen de opdrachten word je gestimuleerd om op grote en kleine schaal te denken. Het betreft zowel de architectuur als het product waarin sfeer, materiaal en kleur een belangrijke rol spelen. De opdrachten appelleren zowel aan je rationele als je intuïtieve kwaliteiten.

MAKE AND DESIGN, DIRK VAN DER KOOIJ

WILLIE WORTEL AWARD

Dirk van der Kooij
dirk@elephantskin.nl
www.dirkinworm.nl

'AN PENSIONED MACHINE CAN HAVE A SECOND LIFE

This is Fanuc: heavyset, yellow, and dilapidated, but still fast as lightning. He was pensioned off after a 140,000 hour non-stop career in a Chinese production line. Dirk van der Kooij has given him new software and with that, a new lease of life as a prototyping machine. Normally speaking, rapid prototyping is unsuitable for large-scale production: constructing 3D-models in extremely high resolutions is too time-consuming and costly. But Fanuc has a much lower resolution, which allows him to produce robust models at a steady pace. The coarse structure reveals how the product has been constructed layer by layer. **Endless** combines the flexibility of traditional workmanship with the speed of industrial production.

Dit is Fanuc, zwaarlijvig, geel en gehavend, maar nog steeds razendsnel. Hij is afgedankt na een non-stop loopbaan van 140.000 uur in een Chinese productiestraat. Dirk van der Kooij gaf hem nieuwe software en daarmee een nieuw leven als rapid prototyping machine. Normaliter is rapid prototyping niet geschikt voor grootschalige producties: het opbouwen van 3D-modellen in extreem hoge resoluties is te tijdrovend en kostbaar. Fanuc hanteert een veel lagere resolutie, waardoor hij in stevig tempo robuuste modellen produceert. Aan de grove structuur kun je afleiden hoe het product laagje voor laagje is opgebouwd. **'Eindeloos'** combineert de flexibiliteit van ambachtelijk werk met de snelheid van industriële productie.

MAKE AND DESIGN, JONAS LUTZ

Void – Vessel, Beeld van Jonas Lutz

Jonas Lutz

jonaslutz@gmail.com

A VOID CAN BECOME ' A VESSEL

What is a void? Is it space? Air? Nothingness? Jonas Lutz has explored the ways in which the void acquires form and function, or to put it in his own words: 'how does the void become a vessel?' By chiselling and gouging away at a block of plaster he has created an ever bigger void. Lutz then caught the void in an earthenware cast, activating the void's nothingness and turning it into a vessel. As he continued to expand the void, the mould became ever more fragile, until it became impossible to produce a cast. In the final stage, the mould disintegrated and became an art object in which a series of empty moulds or vessels demonstrates the different stages of the research. Each shape in **Void – Vessel** is a document of the captured space.

Wat is leegte: Ruimte? Lucht? Niets? Jonas Lutz onderzocht hoe leegte vorm en functie krijgt, in zijn eigen woorden: 'how does the void become a vessel?' Door een gipsblok met beitel en guts te bewerken, ontstaat een steeds grotere leegte. Lutz vangt deze leegte in een aardewerken afgietsel. Hiermee activeert hij het niets tot iets. Hoe verder het uitholingsproces gaat, hoe fragieler de mal wordt, tot afgietsels onmogelijk worden. In het laatste stadium verwordt de mal tot kunstobject en tonen een reeks holle vormen of vaten de verschillende stadia van het onderzoek. Elke vorm in **Void – Vessel** is een document van vastgelegde ruimte.

Void – Vessel, Beeld van Jonas Lutz

Romboud Maris, Dekenbank, Dekenkist, Dekenkraak

Romboud Maris

info@romboudmaris.com
www.romboudmaris.com

'A WOOLLEN BLANKET AS A COUCH

Remember those lovely woollen blankets tucked away in an old wooden chest at your granny's house? In today's modern interiors we mainly see blankets in the form of plaids, draped over the side of the couch. Why can't the blanket be the couch, Romboud Maris wondered. He took the blankets from the chest, draping them over a specially designed wooden frame in generous layers. The **Blanket Couch** is a tribute to the colours, the sheen, and the spring of the authentic woollen blanket.

Ken je die mooie wollen dekens nog, die opgeborgen zaten in een grote houten kist bij je oma? Tegenwoordig zien we de deken vooral als plaid terug in het interieur, hangend over de leuning van de bank. Waarom is de deken niet de bank, vroeg Romboud Maris zich af. Hij haalde de dekens uit de dekenkist en drapeerde dikke stapels op een speciaal ontworpen houten frame. De **Dekenbank** brengt een hommage aan de kleur, glans en veerkracht van de authentieke wollen deken.

MAKN AND LOVED PAUL WEINREN

Paul Heijnen

paulheijnendesign@gmail.com

SHOW THE BEAUTY OF MECHANICS

A cupboard's hangings and locks are usually concealed as much as possible. But Paul Heijnen believes that hinges, locks, and sliding mechanisms should be visible. Fascinated with the aesthetics of the mechanical, he has designed a storage cupboard whose mechanical parts are visibly mounted on the outside. The cupboard's framework determines the design. **Industrial Constructions** looks as if it were a part of the machine park from an old factory building; it is industrial design in the literal sense of the word.

Het hang- en sluitwerk van een kast wordt meestal zo goed mogelijk weggewerkt. Paul Heijnen vindt scharnieren, sluitingen en ladegeleiders juist iets om te laten zien. Geboeid door de esthetiek van mechanica ontwierp hij een opbergkast waar de constructieve en mechanische onderdelen zichtbaar aan de buitenkant zitten. Het geraamte van de kast is bepalend voor de vormgeving. **Industrial Constructions** lijkt onderdeel van het machinepark uit een oude fabriekshal; industriële vormgeving in de letterlijke zin van het woord.

MAN AND LIVING · PAUL HEIJNEN

Guus Alders

guusalders@hotmail.com
www.guusalders.nl

EAT OUTDOORS IN ALL SEASONS

Cooking dinner, eating, drinking with friends outside; it is what summer is all about. But before you know it, autumn showers will have everyone running back inside. Guus Alders has found a way of stretching out the summer ritual of staying outside around the fire, taking his inspiration from the traditional huts of the nomadic Mongolians. Alders hut **Extending the Season** is a light construction of different tubes with woollen cloths to stretch between them that will protect you from the wind and the rain. The central point is a hanging ceramic fireplace that can also be used as a barbecue. Smell the damp, hear the rain, but keep warm and dry by the fire; the outdoor season has been extended into late in the year.

Samen buiten koken, eten, drinken; het hoort bij de zomer. Maar voor je het weet jagen herfstbuien iedereen weer naar binnen. Guus Alders vond een manier om het zomers ritueel van lang buiten blijven bij een vuurtje te verlengen. Hij liet zich inspireren door de traditionele hutten van Mongoolse nomaden. Alders' hut **Seizoensverlenging** is een luchtige constructie van buizen met op te spannen wollen doeken die beschermen tegen wind en regen. Het centrale punt is een hangende keramische vuurzak waarmee ook gebarbecued kan worden. Ruik de vochtige lucht, hoor de regen, maar blijf warm en droog bij het vuur; het buitenseizoen is verlengd tot laat in het jaar.

WILLIE WORTEL AWARD

Roel de Boer

roeldb@gmail.com
www.roeldeboer.com

WE CAN LIVE IN A TREE

To help people combine the social and cultural diversity in the city with the peace to be found in nature, Roel de Boer has created **Tree Living**. A place to sit and sleep at the top of a tree; with all the city has to offer within reach, it meets every need. In order to keep the tree branch structure intact, Roel has thought of a flexible technique. He has covered a giant plastic 'beach ball' in twenty layers of papier-mâché, let it set, and varnished the outside to make it weatherproof. Tree Living will limit our need for space and make the city a greener place: the 'living forest' will replace the Vinex-housing estates.

Om de culturele en sociale diversiteit van de stad te kunnen combineren met de rust van de natuur, bedacht Roel de Boer Boomwonen. Een plek bovenin de boom waar je kunt zitten en slapen; met alle faciliteiten van de stad binnen handbereik heb je niet meer nodig. Om de organische structuur van boomtakken intact te houden, bedacht hij een flexibele techniek. Hij bekleedde een reuze plastic 'strandbal' met twintig lagen papier-mache, liet dit uitharden en lakte de buitenkant om hem weerbestendig te maken. Met **Boomwonen** is minder ruimte nodig en wordt de stad groener: het 'woonbos' vervangt de Vinex-wijk.

Susanne de Graef
mail@susannedegraef.nl
www.susannedegraef.nl

'TURN EMPTINESS INTO SOMETHING TANGIBLE

Turning the emptiness between two moments into something tangible. The thing that makes our hearts beat or stop beating. The great nothing. In order to hold on to the connection with the impalpable, Susanne de Graef has captured it in **People and the Things that Pass**, a lighting object that starts from the ceiling. Two glass shapes, one fitting into the other, with a network of threads flaring out to just above floor level from the glass inner shape. The threads slowly respond to their environment, only to silently float above the floor again moments later, filling the emptiness.

Het tastbaar maken van de leegte tussen twee momenten. Dat wat er voor zorgt dat ons hart klopt of stopt met kloppen. Het grote niets. Om de band met het ongrijpbare langer te kunnen behouden, legt Susanne de Graef deze vast in **Van mensen, de Dingen die Voorbij Gaan**, een lichtobject dat ontstaat vanuit het plafond. Twee glazen vormen die over elkaar heen vallen, een netwerk van draden loopt via de glazen binnenvorm uit tot net boven de vloer. Traag reageren de draden op hun omgeving, even later zweven ze weer geruisloos boven de grond. Ze vullen de leegte.

Harm van den Nieuwenhof

info@harmdesign.nl
www.harmdesign.nl

A CUPBOARD CAN GROW AND SHRINK

Most of the objects around us are static: they will not grow or shrink in synch with their surroundings, the way nature will. But this flexible cupboard **Growth and Shrinkage** will do just that. Harm van den Nieuwenhof has captured the cycle of growing and shrinking in a technological application. His design will grow from a tiny box into a fully-fledged cupboard that can be adjusted to the circumstances. If the need for storage space is limited, it will allow the user to prune it, like a plant, until it has the desired compact size. And if the demand for space increases, it will have enough slack to allow you to create more space.

De objecten om ons heen zijn meestal statisch: ze groeien of krimpen niet mee met de omgeving zoals de natuur dat doet. Deze flexibele kast **Groeien en Krimpen** doet dat wel. Harm van den Nieuwenhof ving de cyclus van groeien en krimpen in een technische toepassing. Vanuit een klein dooiije groeit zijn ontwerp uit tot volwaardige, volwassen kast, die exact afgestemd kan worden op de omstandigheden. Is er even wat minder behoefte aan bergruimte, dan laat hij zich als een plant teruggroeien tot een compact formaat. En neemt de vraag naar ruimte weer toe, dan zit er genoeg rek in de kast om die te realiseren.

Frederique Hesp
frederique.hesp@gmail.com
www.frederiquehesp.nl

'A HOSPITAL BED CAN LOOK LIKE A PIECE OF FURNITURE

The number of elderly people will increase rapidly over the coming years. They will stay at home longer, using care that will come to their homes. Frederique Hesp has created **Living Room Bed**: a bed for seniors that looks like a piece of domestic furniture. 'Elderly people who have to take to their beds do not want a hospital bed in their living room. It will only bring unwanted associations with illness, physical impairment and old age.' Her living room bed measures 52 centimetres in height, allowing easy access. A top grip will help the user get in or out and will help them roll over in the bed. The electrically adjustable bedspring can be covered with fabrics and colours matching the user's interior.

Het aantal ouderen zal de komende jaren steeds groeien. Zij zullen langer thuis blijven wonen en gebruikmaken van zorg die naar hen toekomt. Frederique Hesp bedacht **Huiskamerbed**: een seniorenbed met de uitstraling van een meubel. 'Ouderen die bedlegerig zijn, willen geen ziekenhuisbed in de woonkamer. Dat zorgt voor associaties met ziekte, fysieke beperkingen en ouderdom.' Haar huiskamerbed heeft een hoogte van 52 centimeter, dus er kan makkelijk worden in- en uitgestapt. Een topgrip helpt daarbij en biedt steun bij het omrollen in bed. De elektrisch verstelbare bedbodem wordt bedekt met stoffen en kleuren uit iemands interieur.

Kristrún Thors

runathors@gmail.com

www.runathors.com

YOUR BODY CAN SHAPE A CHAIR

Fashion is nothing without a body. Each body has its own way of shaping clothes. Kristrun Thors has taken this one step further, designing a 'fashionable' chair that, like a piece of clothing, is shaped by the person sitting in it. In addition, the flexible covering will change colour, which makes each chair look differently, depending on the user. **Deformation** will do well in public spaces where there is room for several of these chairs. When every chair is taken, the effect will be that of a fashion show, with each chair taking on its own look.

Mode is niets zonder lichaam. Ieder lichaam geeft op zijn eigen manier vorm aan kleding. Kristrun Thors ging een stapje verder en ontwierp een 'fashionable' stoel die net als een kledingstuk gevormd wordt door wie erin zit. De flexibele bekleding verandert als je erop gaat zitten bovendien van kleur, waardoor elke stoel anders oogt, afhankelijk van de gebruiker. **Deformation** doet het goed in publieke ruimtes met plek voor meerdere stoelen. Als alle stoelen bezet zijn, ontstaat het effect van een modeshow waarbij elke stoel een eigen look krijgt.

Erasmus Scherjon
info@erasmusscherjon.nl
www.erasmusscherjon.nl

A TWO SEATER CAN SHOW UNEXPECTED QUALITIES

This outdoor two-seater bench looks soft, but it is as hard as a rock. Erasmus Scherjon uses materials with unexpected qualities to create a new vocabulary of forms. The bench is made of a steel frame covered with Concrete Canvas, a cement-filled nylon fabric. In **Medusa** Scherjon has fused steel and cement by dipping the bench in water, after which the upholstery has turned into rock-hard concrete and the bench has petrified, without losing its textile appearance.

Deze buitenbank voor twee personen oogt zacht, maar is steenhard. Erasmus Scherjon gebruikt materiaal met onverwoede eigenschappen om een nieuwe vormtaal te creëren. De bank is gemaakt van een stalen frame bekleed met Concrete Canvas, een met cement gevulde nylon stof. In **Medusa** laat Scherjon staal en cement één worden door de bank nat te maken. Na het bad versteent de stoffering en verstart de bank, zonder zijn textiele uitstraling te verliezen.

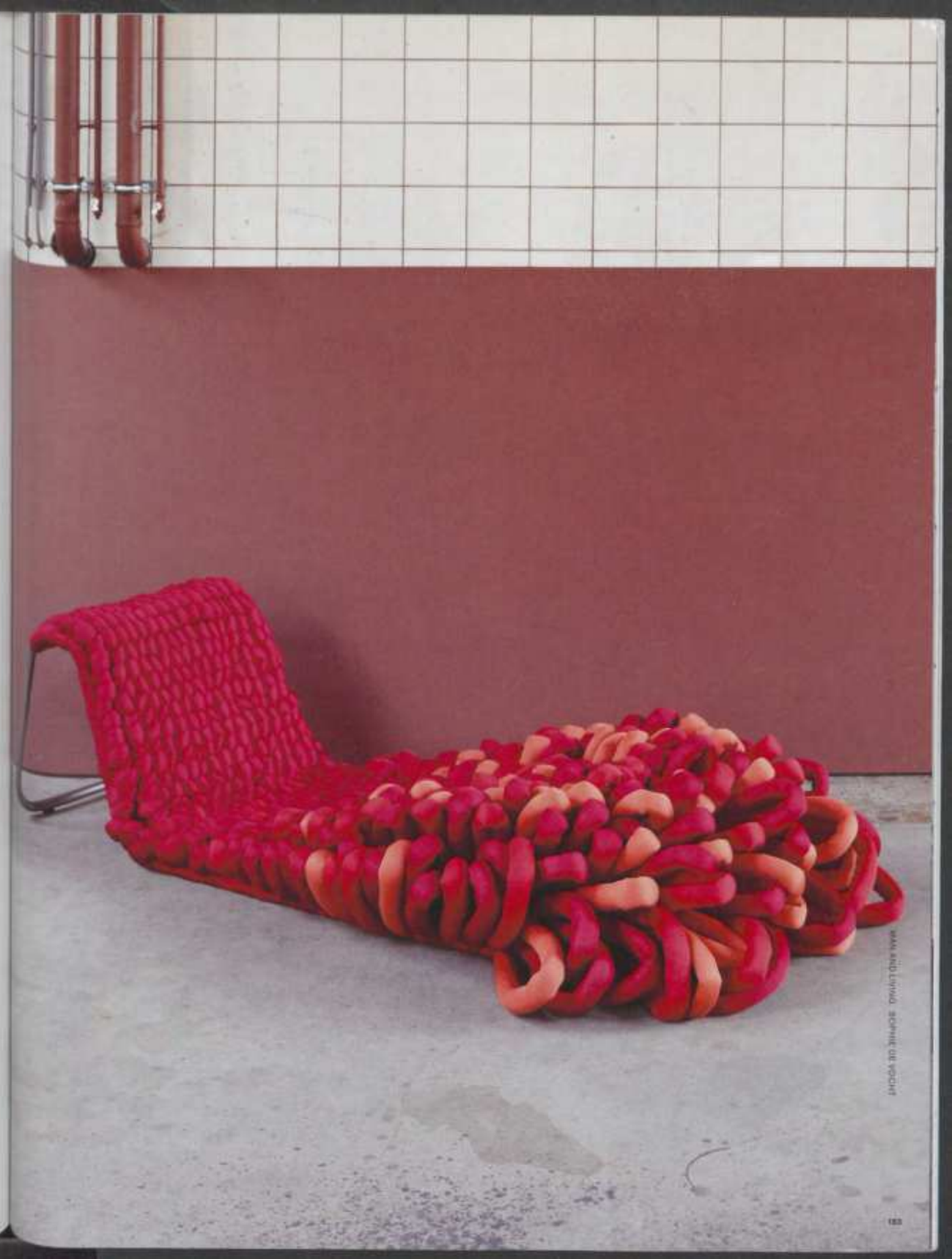
Sophie de Vocht

info@sophiedevocht.com
www.sophiedevocht.com

MERGE THE COMFORT OF A CHAIR AND A CARPET

A piece of lounging furniture on the cutting edge between chair and carpet. Sophie de Vocht has caught the comfort of the two and united them to become one product. She has created a hand-tufted cover out of a piece of knitting yarn measuring a staggering 300 metres, created especially by the Textielmuseum. De Vocht has developed her own tufting technique, pulling the loops through a tough piece of metal wire mesh. As the loops become bigger, more colours appear. In **Loop Chair** the soft frayed loops at the end offer either feet or head a comfortably soft pillow.

Een loungemeubel op het grensvlak van stoel en tapijt. Sophie de Vocht ving het comfort van beide in één product. Ze maakte een handgetufte bekleding van een enorm breiint van wel 300 meter lang, dat speciaal door het Textielmuseum werd vervaardigd. De Vocht ontwikkelde een eigen tuftechniek, waarbij de lusjes door een stevige ondergrond van metalen gaas worden gehaald. Naarmate de lussen groter worden, komt er ook meer kleur bij. In **Lussenstoel** bieden de zachte uitgewaaierde lussen aan het eind een heerlijk zacht kussen voor zowel voeten als hoofd.



Vincent Geraedts

vincent@geign.nl
www.geign.nl

A RADIATOR THAT FEELS LIKE A GLOWING BRICK WALL

Hotspot feels like a brick wall glowing with the heat from the sun after a long summer's day. This radiator and comfortable back rest is made of stone concrete. It will efficiently warm people and their environment using infrared rays, which is reminiscent of the sun. The comfortable heat (between thirty and forty degrees centigrade) will help the user relax and simultaneously ensure a healthy indoor climate. The smooth finish on the concrete gives the radiator its satin surface and the comfortable pillows will turn the Hotspot into a piece of furniture that is a full component of any interior. The Hotspot will draw people closer and bring them together.

Hotspot voelt als een naglowende baksteenmuur op een zomeravond. Deze radiator waar je tegenaan kunt zitten, is gemaakt van natuursteenbeton. Hij verwarmt mens en omgeving efficiënt met infraroodstraling, wat doet denken aan de zon. De prettige warmte (tussen de dertig en veertig graden) werkt ontspannend en zorgt tegelijkertijd voor een gezond binnenklimaat. De gladde afwerking van het beton geeft de radiator een satijnzacht oppervlak en de comfortabele kussens maken van Hotspot een meubel dat volwaardig onderdeel is van het interieur. Hotspot trekt mensen aan en brengt ze samen.

Johanneke Procee

jprocee@hotmail.com

OFFICE FURNITURE FOR NAPS

Taking a nap during work hours used to be very normal, but is considered inappropriate today. Even though it has long since been proven that a powernap can do wonders. It improves concentration and productivity and is much healthier than all the coffee people are drinking to stay awake. Johanneke Procee has wanted to reinstate the much needed rest and nap breaks. She has designed **Dreamwork**, a lounge seat for the office. A comfortable piece of furniture where people can retreat before a meeting, to do some reading, or to have a moment to themselves. Have a seat and lose yourself to your thoughts for fifteen minutes. It will ease the burden of your day-to-day worries.

Een dutje doen tijdens werktijd was vroeger heel normaal, maar tegenwoordig is dat ongepast. Terwijl allang bewezen is dat een powernap wonderen doet. Goed voor de concentratie en productiviteit en veel gezonder dan alle koffie die men drinkt om wakker te blijven. Johanneke Procee wil de broodnodige rust- en slaappauze in ere herstellen. Ze ontwierp **Droomwerk**, een loungebank voor op kantoor. Een comfortabel meubel om je even op terug te trekken voor een bespreking, wat leeswerk of een moment voor jezelf. Neem plaats en droom ongestoord een kwartiertje weg. De dagelijkse beslommeringen worden er een stuk lichter van.

DROOMWERK, JOHANNEKE PROCEE

MASTERS

MASTERS 2010

This Masters trophy is designed by Ted Notes. The animal head is divided into slices. Every slice on a chain for each of the graduates. The pig head only exists in this picture. The students have to come together to make it one again. They are connected with each other and Design Academy Eindhoven.

MAN AND HUMANITY MASTER

Man and Humanity (M&H) is designed to cultivate universal socio-cultural sensitivities by questioning issues related to environment, new industrial and technological opportunities, and above all sustainable ideas. This specialism is aimed at the 97% of the world's population that belong to the so-called "underprivileged classes". Setting out from a strong passion to contribute to the solution of this inequality, Master students in this department will learn how to use the design skills they have acquired in complex socio-economic situations. It may be finding solutions for homeless people in major cities; for the extraction, use and conservation of water in warm countries; or improving transport facilities in famine-struck areas. In any place where people are seeking improvement of their circumstances on the fringes of society, students from the Man and Humanity department will be willing and able to help out.

Cedric Ceulemans
ceulemanscedric@gmail.com

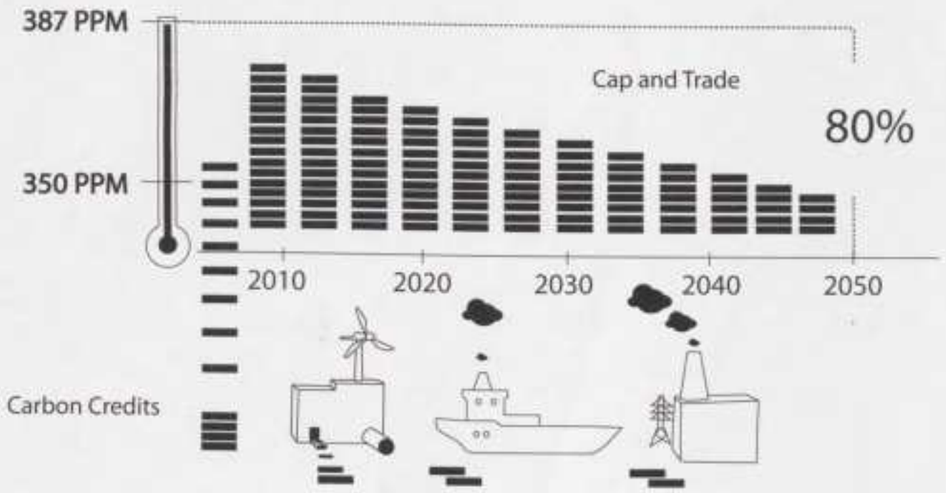
'THE PLASTIFICATOR

RESHAPING WASTE THROUGH SOLAR POWER TECHNOLOGY

In my research, I have analysed a western society and the way it expands using energy and materials derived from cheap petrol. The capitalist system produces every item we use, from the irreplaceable to the disposable, often using this great material: PLASTIC. Can you imagine a world without plastic? It is the modern clay, used to create every product, first made to replace ivory, horn, rubber, cork, silk, etc. But it has unfortunately been misused and wasted, and because of its characteristics it remains in the environment for hundreds of years, without degrading. Its waste causes perpetual pollution of the environment and threatens different life forms on earth.

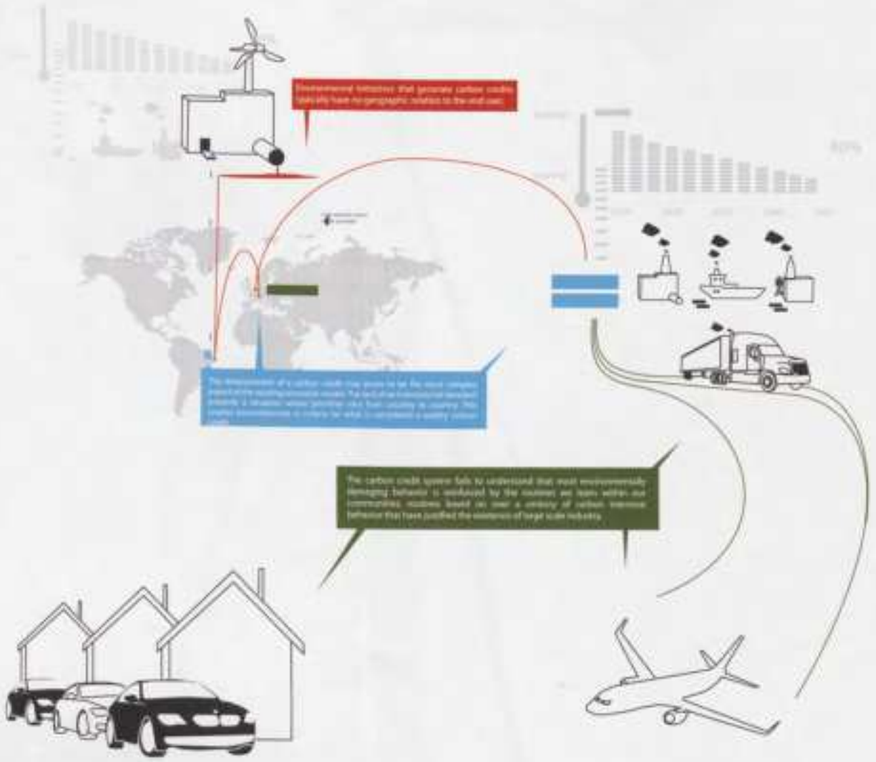
The media influences public opinion concerning the state the planet is in. But the way we communicate and the language we use need to be adapted, because the atmosphere of fear surrounding the news today is not the solution, as it inhibits or misguides our actions. We live in the century of communication, which is an advantage when we want to answer our questions. It is important to be critical of media communication and growth. Our global environment and human situation finally draw us to this question: WHAT TO DO? Well, first of all, we should not surrender to the myth that there is one ultimate solution to our many problems.

Therefore, I chose to work on a realistic utopia in which waste products can be re-valued and solar energy can be the source of power. In a closed circle of recycling, I tackle the possible self-sufficiency of a community in Windhoek, basing its resources on harvesting and recycling plastic bags. Through a common project of community gardens, I want to raise awareness and find a solution for plastic bag pollution in Africa.



issues with the current carbon economic system

PROXIMITYMEASUREMENTSBEHAVIOR

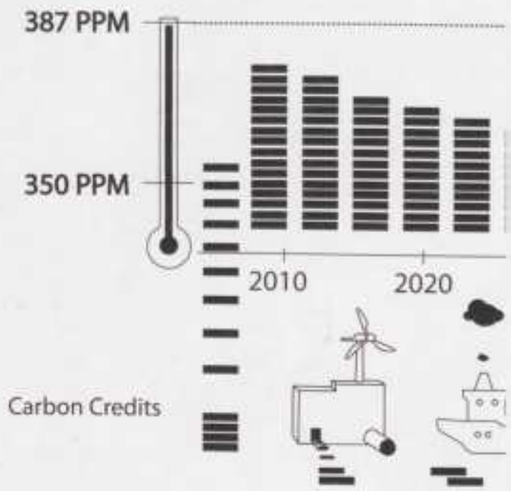


Dana Cannam
danacannamdesign@gmail.com

THE FRESH CREDIT

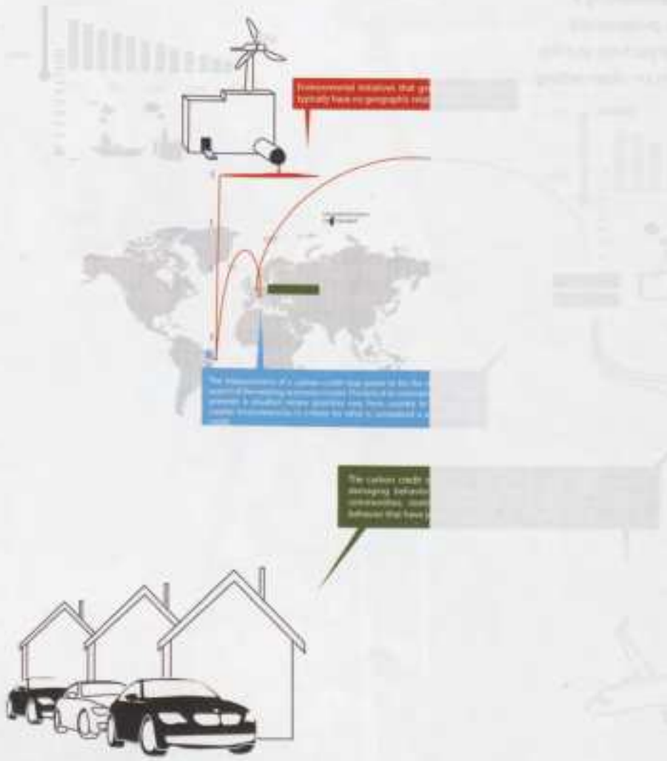
The purpose of this thesis is to understand how a community-based carbon credit could be implemented through the use of social capital. As such, it is a practical exploration into the relationship between classical economics and a humanitarian design approach.

The thesis is carried out in 2 sections. Part one analyses how the existing credit model fails to relate to human behaviour on 3 fundamental levels. These levels include issues of measurement standards, proximity of credits generated and the human condition in relation to the carbon economic model. From there, I will explore the use of social capital and the potential to supplement a personal credit framework within a community context. The second part outlines the design proposal for implementing a carbon credit system on a community level. The proposal will consist of an urban intervention, an online social platform and the physical implementation of the online data within an urban setting.



issues with the current carb

PROXIMITYMEASUREMENTSBEHAVIOR



Heather Daam
heather@daam.ca

MELTING POT

QUALITY OF LIFE FROM A CHILD'S PERSPECTIVE

The Melting Pot process is a collaboration between a designer, a social worker, and a group of children as a means of improving the quality of life, or well-being, of the greater neighbourhood. It focuses on neighbourhoods being shaped by the people who live there, rather than outsiders imposing their perspective, impacting them from the inside out. The experts on the neighbourhood are the people who live there. The process is designed in such a way that it must empower the children as a means of achieving the final outcome; initiatives that impact the neighbourhood. Empower-ing the children is about tapping into their strong voice and fresh point of view, and working together through the entire process of bringing their ideas to life. Allowing them to be a part of "doing something with what they are saying". (P. Berrenstein)

The Melting Pot is a process supported by tools and methods designed to stimulate collaboration, empower the children, and shape the neighbourhood from the children's point of view. It employs a metaphor as a means of encouraging the children to express themselves. The project as a whole is a start to defining how design can integrate the target group into the entire process, not only as a means of gaining insight, but as a means of empowering the target group for the future.

Young-Shin Sim
yssimm@gmail.com

PEOPLE, THEIR STORIES AND DESIGN

In order to understand what it means for developing countries to develop successfully, we must acquire insight into the fundamental meaning of development while thinking about how experts in one field can contribute to such development with their specialization. As a designer, I have written this paper to highlight key elements critical to understanding development from a humanitarian-aid point of view and to propose a way of engaging design as a sustainable system. This paper emphasizes that design could be human-oriented, highlighting people's personal stories. It is a characteristic of design to make a continuous contribution; people in developing countries can stimulate their development with this design contribution. As a design proposal, the paper proposes three different ways of incorporating people's stories into a design, which can be used as guidelines for designers and developmental aid workers.

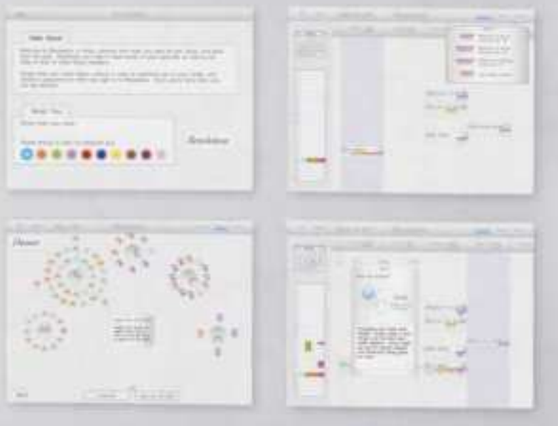
I expect this paper to help people struggling with development issues because it proposes a sustainable design concept. To illustrate these ideas, this paper presents a case study of Penduka, a craft-oriented NGO in Namibia. Three different ways of incorporating stories into design are carried out in three different workshops at Penduka.

*A workshop for craftsmanship: creating narratives for products
*A workshop for young local designers: translating personal stories into designs for products
*A co-design workshop for designers and craftsmen: stories with a motif or function The three main goals in this paper are:

*Connecting design to a development corporation
*Empowering people by transforming their stories into a design
*Proposing a design method using local people's stories In conclusion, this humble system built from a course of design study has revealed that a small human-centred system can provide a huge step forward for people, allowing them to break through the barriers of economic and social underdevelopment. Design has proved to be a great medium for making this happen.

MAH MASTER : HEATHER DAAM

MAH MASTER : YOUNG-SHIN SIM



Luke Jenkins
luke_jenkins@yahoo.com
www.estorgrace.com

OPEN EXPECTATIONS

The contemporary family is estranged from within. Traditional family values are said to be losing importance, while the more distancing values of online anonymity seem to be flourishing. There is a myriad of possibilities for connecting with people online, teaching new values that are at once individualizing and uniting. Meanwhile, traditional family activities have lost the instructional purpose they once had.

Each generation instills different values in its members, although it is expected that family members will all share the same values. In this era of individuality, it is important to understand what the differences in values are. More traditional values are dualistic and hierarchical, creating a distinction between intrinsic and extrinsic, right and wrong, the philosophical and the material. The values of the Information Age do away with hierarchy, instead promoting egalitarian ethics. The key is not in forcing one set of values on the other, but in creating an awareness of where the differences are. Doing so will enable all parties to discuss and explore values with one another. By increasing new media literacy between family members it will be possible to bridge the gap between different sets of values by remixing expectations. This thesis highlights the changes happening within the contemporary family, differing sets of values, and proposes an innovative planning/reflection tool to help family members understand one another's expectations more clearly.

Thomas Saxby

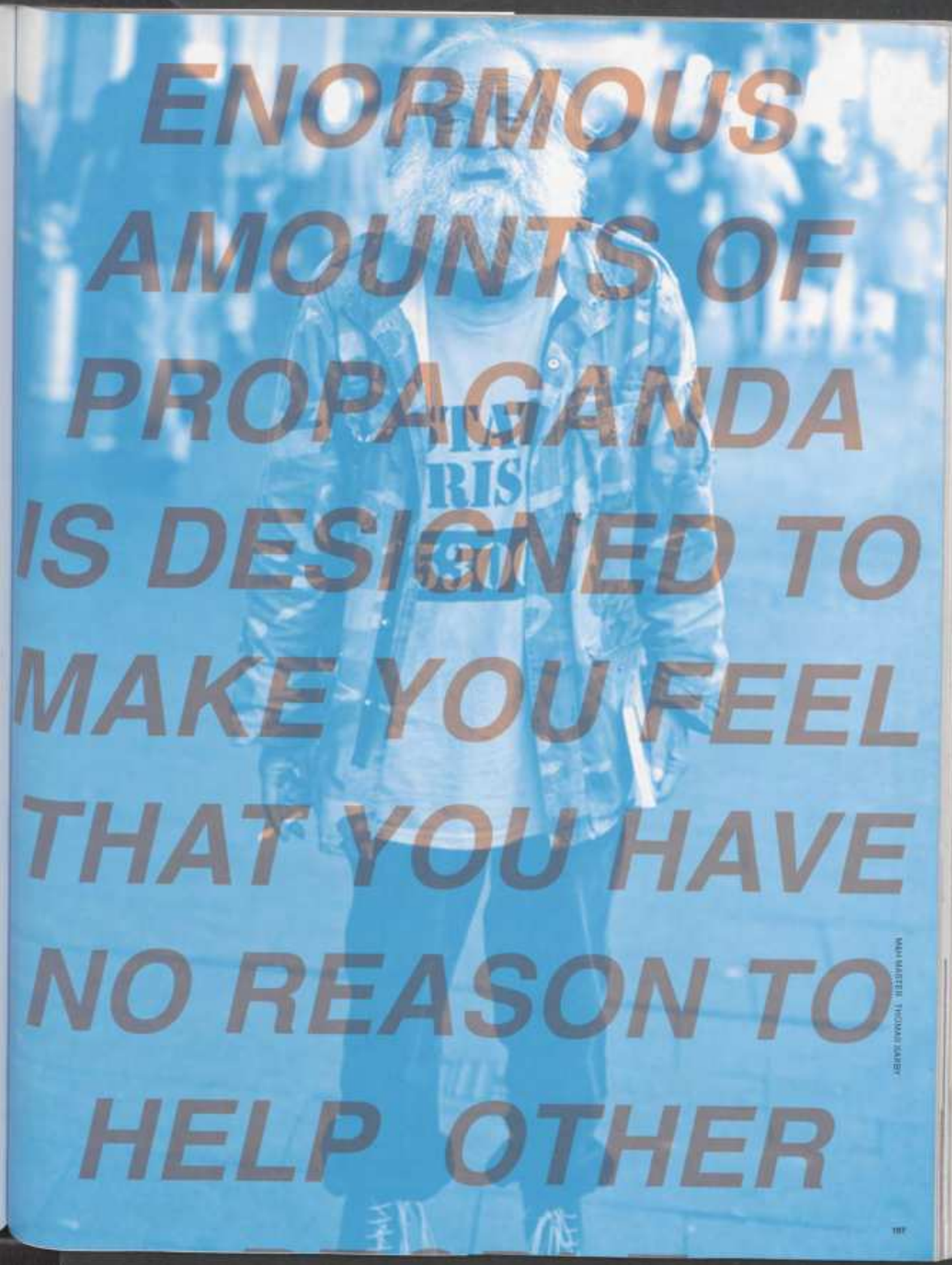
tomsaxby@hotmail.co.uk

www.tomsaxby.com

POLITICAL MINDSCAPES

The words, pictures and images we see around us every day shape and reflect our values as a society. This project aims to explore how those values are controlled, like much else in capitalist societies, by an elite minority who look after their own interests at the expense of the population and the planet. "How did we come to this?" is a proposed exhibition that tries to present socio-political ideas in a visually engaging way, and give people the opportunity to create their own meaning and share it with the world in a tangible way. Being aware of the unjust political and economic forces that affect our lives is the first step in devising solutions. Indifference to the cruelty that occurs outside our door cannot be an option if we are to preserve something so nearly lost to us - our humanity.

MAN MASTER LUKE JENKINS



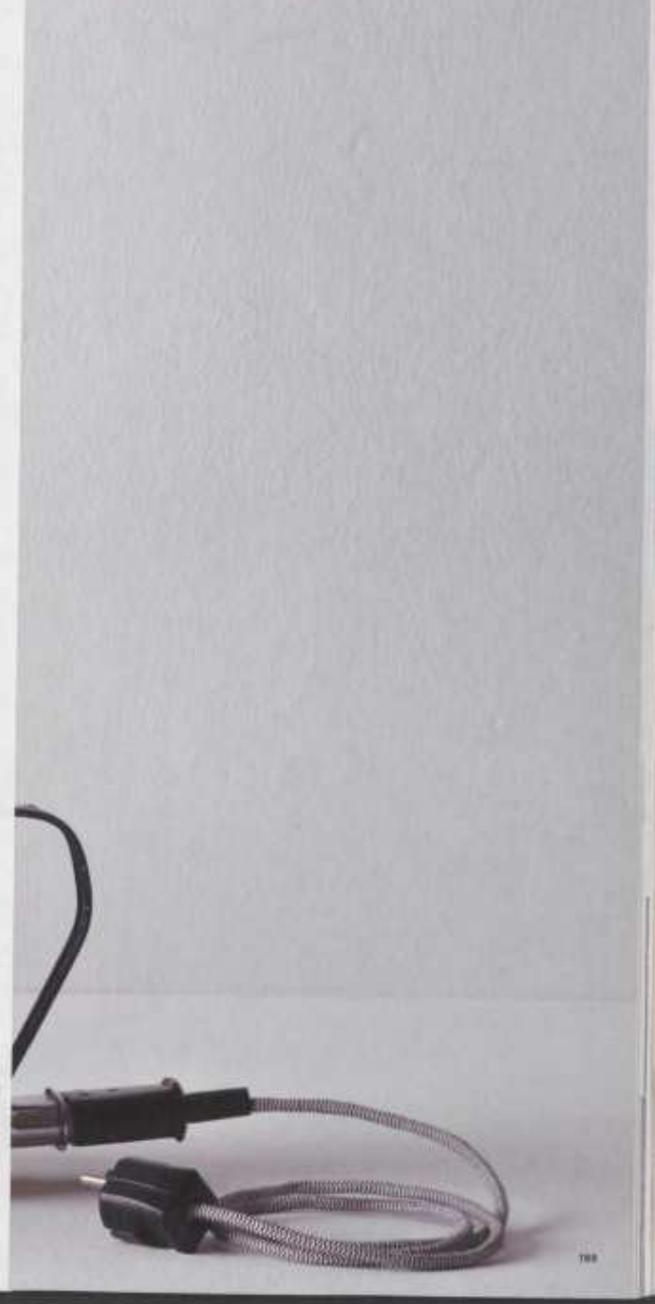
MAN MASTER THOMAS SAXBY

Henry Wilson
henrywilb@yahoo.com
www.henry-wilson.com

THINGS REVISITED THINGS CURATED

This research and project addresses the role inspiration plays for a designer and what the designer may eventually produce. Through examining various areas of humanity and the built environment, observations have been made which may directly or indirectly relate to new products. In a way this has become a kind of detective work into how and what we see as designers. Several outcomes have been reached, and various paths explored. Each endeavouring to unravel the role of inspiration and the eventual lead it takes into innovation.

"Because the context in which we operate influences what we talk about, think about and do." Ed Annink; Bright minds, beautiful ideas



MAN MASTER HENRY WILSON

IM MASTER

IM stands for industrial, interior and identity design. The department focuses on research, concept development, and a considerable awareness of the socio-cultural context from which design arises and in which it functions. Students will learn how to position themselves as 'author'-designers, who develop design ideas from their own commitment. These ideas can take the shape of both products or scenarios for the future, and a communication of the research itself. Each research project is set up thematically, whether or not in collaboration with governments, non-profit organisations, or companies. In addition to the research projects the IM department itself will suggest, students will develop their own research tracks, for which they are strongly encouraged to seek collaboration with experts from different disciplines including science, technology, traditional workshops and industries.

Tal Erez

talerez119@gmail.com
www.talerez.com

DESIGN FOR A NEW CONSUMER

This thesis deals with frames.
It sets out to frame the emergence of a new consumer, and a likely future, and asks designers to consider a new theoretical framework for their work today. By giving an overview of social, technological and cultural occurrences, past, present and future, it targets the product design profession and, at its core, its relationship with the consumer. This time, the consumer is dealt with not as a source of inspiration, as someone to educate or even someone to passively benefit from, but as someone to engage with in conversation, someone to work with. This is not just to benefit the consumer, but also to maintain the validity of a profession that is facing serious questions with the stagnation of old agendas on the one hand, and the imminent emergence of large-scale home manufacturing on the other.

This thesis negotiates the settings for this dialogue, new frames for interiors that could set a space for it to occur in. A design frame is key to this thesis, framing a playing field, offering a paradigm in which product design partially sets itself free. It offers consumers a way to take part in the creative process, to enable a dialogue that acknowledges each other's qualities. Finally, the thesis refers to a consideration of a communicational frame; new interfaces that might create a strong, tangible language for this dialogue. This thesis is aimed at designers. It hopes to trigger a thought process as well as a design process, to challenge and confront them with a new reality emerging and the need to change to be ready for it. As such, it might generate debate about the role designers choose to take, and the world they would need to respond to.

IM MASTER SUSANA CÁMARA LERET

SUSANA CÁMARA LERET

scamaraleret@gmail.com
www.susanacamaraleret.com

SMELL TRIGGERS:
OUR CHEMICAL COMMUNICATION WITH THE ENVIRONMENT

We live in a highly visual society ruled by data and probability, yet research shows that our chemical sense of smell can provide a renewed understanding of our bodies and nature. Through a multidisciplinary approach, design can interact with scientific data and research from the fields of biology, neuroscience, psychology and the visual arts, in order to speculate on future possibilities.

By considering smell as a marker for medical information we encounter a different type of communicative exchange between us and our environment. Smell is intrinsically linked to our immune system and can be used as a tool to diagnose disease. In the age of biotechnology, studies are being conducted into the olfactory capabilities of insects. Considering these as biological sensors, they can serve as translators between the chemical information our bodies secrete and our understanding of it.

What are the design implications of this chemical relationship with our environment in the context of healthcare?

IM MASTER JOSÉ RODRIGO DE LA O CAMPOS

José Rodrigo De La O Campos
delaojose@gmail.com
www.josedelao.info

TRANSCENDENTAL TUNES

Today, 18 million people suffer from Alzheimer's disease. As life expectancy grows worldwide, future populations will not only have a greater risk of developing the disease, they will also be more likely to become primary carers for someone who does. This is why it is imperative that designers examine the situation caused by AD and specifically the relationships between patients and the people around them, like family, friends and carers, as there are many areas where design could help. Designers are currently creating utilitarian solutions and not products that will safeguard dignity, sensibility and emotional sensitivity between the carer and the AD patient. The issue I intend to address in my thesis is: Can we apply design tools that provide new ways of communication between the care partner and an AD patient so that they become an emotional aid for them?

Under the premise that people living with Alzheimer's do not lose their memories, but lose their capacity to access them with normal stimuli, the design field could create tools to enhance existing stimuli to find new ways of connecting between care partners and Alzheimer's. As recent studies have demonstrated, the Medial Prefrontal Cortex (MPC), which is the part of the brain that works as a hub for familiar music, memories and emotions, is one of the last areas of the brain to atrophy over the course of the disease. This explains why music elicits strong responses from people with Alzheimer's, to the point that they can evoke emotional autobiographical memories.

This design thesis explores the relationship between music and Alzheimer's. Through designing a system using familiar music from an emotional angle, those close to AD patients would be able to explore new methods to find a more meaningful, intimate communication. This could improve the perspective for new relationships between care partners and Alzheimer's patients.

Chin Pong Leung

micronl@gmail.com
www.michaelandrony.com

Hoi Nap Chan

tonychan@gmail.com
www.michaelandrony.com

'FROM LANGUAGE TO DESIGN

This is an investigation into how a design process which aims to create diversity in designs could be based on language. Language is a common element that can be found in different places and at the same time it can be different in different places. Therefore, language could be used as a design element reflecting culture, history and tradition.

The language being researched is Chinese; the research reveals Chinese cultural characteristics that are normally lost in translation. Studying the different uses of language, from the basic use to poetry, the creative use, has brought to light different elements that could be applied in design, ranging from the basic concept of an object to Chinese philosophy.

In the example <Weak Water Three Thousand>, the idea of a void is revealed through an analysis of the lyrics and serves as a source of inspiration for design. It was the how and why that provided exceptional new insights into how a cultural concept could be perceived as a language and employed as a source of inspiration in design.

Chin Pong Leung

microni@gmail.com
www.michaelandrony.com

Hoi Nap Chan

ronychan@gmail.com
www.michaelandrony.com

FROM LANGUAGE TO DESIGN

This is an investigation into how a design process which aims to create diversity in designs could be based on language. Language is a common element that can be found in different places and at the same time it can be different in different places. Therefore, language could be used as a design element reflecting culture, history and tradition.

The language being researched is Chinese; the research reveals Chinese cultural characteristics that are normally lost in translation. Studying the different uses of language, from the basic use to poetry, the creative use, has brought to light different elements that could be applied in design, ranging from the basic concept of an object to Chinese philosophy.

In the example <Weak Water Three Thousand>, the idea of a void is revealed through an analysis of the lyrics and serves as a source of inspiration for design. It was the how and why that provided exceptional new insights into how a cultural concept could be perceived as a language and employed as a source of inspiration in design.

Nichon Glerum
nichonglerum@gmail.com
www.nichon.nl

GENDER FLUIDITY

Subject
Mutations in the notion of gender cause us to question both the existing dichotomy between male and female, and the relevance of our binary system in the future.

Why?
If gender becomes fluid, a lot of things in society will (have to) appear, and function, in a different way.

How do I intend to explore my subject?
Based on six different, though related developments in the fields of biology, science, society and technology, a future scenario can be made. This will be the starting point for the design proposal.

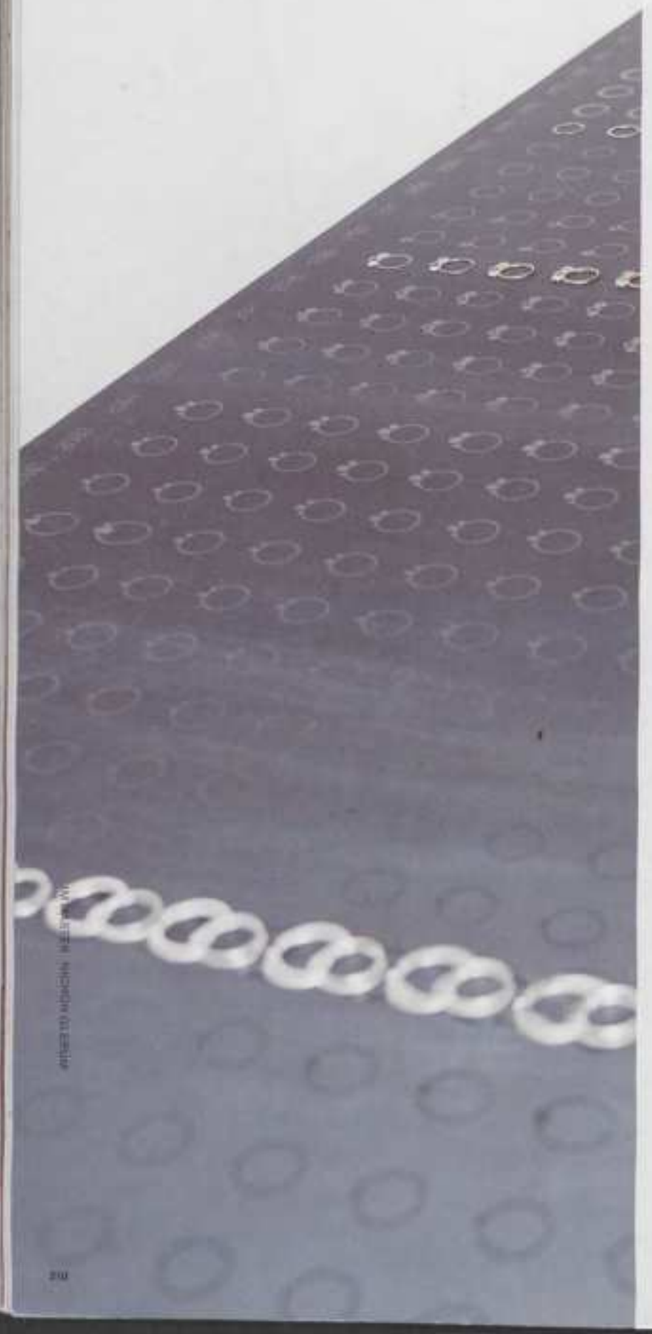
What do I want to accomplish with my research and design proposals?
With the design I want to allow more flexibility and individuality in the visualisation of human relationships and commitments, by updating an existing symbol for the future scenario.

Carolina Dos santos Reis
carolinaxtv@yahoo.com
www.carolinareis.com

DIVERSITY ' MOVEMENT- WEAR OUT

Discrimination carries two contradictory definitions; one that relates to an intellectual operation as in distinguishing things and another to the prejudicial treatment of individuals or groups. This can be summed up by distinguishing discrimination between from discrimination against. Clothes are an attribute of constant individual discrimination against. The best antidote to discrimination against is individuality and valuing diversity.

Each person has 99,94% common DNA. We grow distinct from each other through life experiences. In the same manner, the clothes become individual as a result of being worn. My design effortlessly adapts to the body's movement. Byusing the movement as a catalyst for change in the object, the garment will take its final shape once each person has used it. As our movement is as individual as our fingerprints, a design that takes motion into account would become unique for each person. By promoting difference, I aim to promote tolerance towards it. This is not another customisable design. This is a movement promoting diversity and diversity achieved through movement.



IM MASTER MICHAEL CLARKE

IM MASTER CAROLINA DOS SANTOS REIS

Mie Frey Damgaard
miedamgaard@hotmail.com

'MY DIGITAL BODY

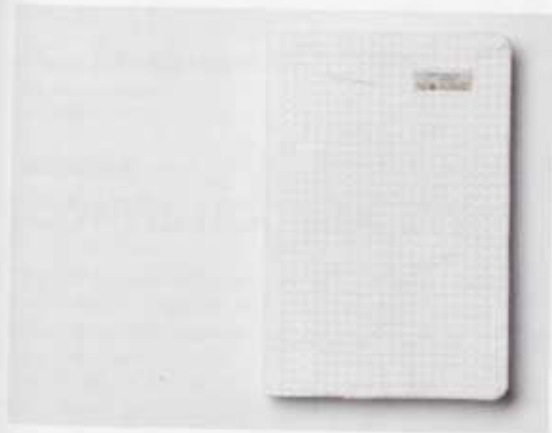
Registration systems for individuals have grown tremendously over the last 30 years, and privacy today is difficult to maintain. Over two-thirds of the UK population no longer trust the government with their personal data.
It will not be long before our physical bodies, our biometrics, are registered and stored in databases. This phenomenon will redefine the body as a series of digital codes that can be read by a machine. It will generate a digital body will be generated containing all of our personal data, which will make it even more difficult to preserve our privacy and freedom.
We can maintain our freedom by unsealing our data and giving up the illusion of privacy we have today. The transparency and overflow of data will consequently create chaos. When everyone's data is freely available, our digital bodies will represent us.
I have designed a future scenario where the digital body, containing all our personal data, merges with the physical body. Coming full circle where personal data returns to the individual and the physical body becomes a database for the digital body. In my design I have worked on answering the problems of accessing and maintaining an overview of the data in the digital body, keeping the data up-to-date, creating hierarchy in the data, and navigating it.

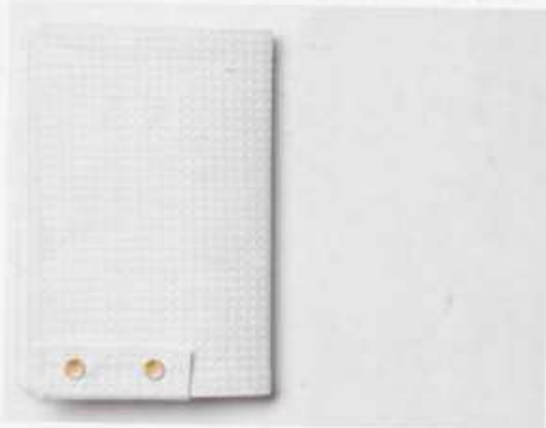
Saara Järvinen

saara@saara.fi
www.saara.fi

DEVOTED TO DIRT

In self-sufficient households people used to have devoted, long lasting relationships with objects. Unlike today, waste equalled failure. Cleaning is a creative way of making sense of our physical surroundings and forging bonds with the things we own.
If the processes of getting dirty and clean are made equal through the use of an object, we can regain control of ownership. There is no dirt in nature. No-one expects a puddle of mud in a forest is to be cleaned. By creating associations between certain objects and natural creatures that have their characteristic behaviour and expectations, I can blur the experience of dirt. The decay of these objects becomes acceptable, and cleaning them becomes natural.
Cleaning tasks are repeated day after day, generation after generation. I want to show that a delicate caring relationship between the owner and the object is hidden in this routine.





Maurizio Montalti
lilldesign@gmail.com
www.corpuscoli.com

CONTINUOUS BODIES

Physical decay and physical death are natural processes, without which there could be no new life. On the contrary, traditional existentialism focuses on how people make sense of life in the shadow of death.

In order to try and change this attitude, this project focuses on a better understanding of the world of fungi and their fundamental importance to the environment with regard to decomposition and transformation of both organic and inorganic substrates and the resultant recycling of elements.

How could we use fungal activity and knowledge as a guide towards a better understanding of the cyclical nature of every existing entity?

Throughout the process, the designer will act as an interdisciplinary translator, facilitating communication between different fields of action, particularly between biological science and design.

The direct collaboration with mycologists forms the basis for exploring the potential of recent scientific discoveries related to fungi's abilities and allowing a wider audience to access this knowledge. This process has led to the creation of two different projects - one organic, one inorganic - which use fungal organisms. They envision alternative possibilities, while questioning different attitudes related to modern human culture and "development".

Within this context the aim of this thesis project is to attempt to inspire and stimulate a reflection leading to a re-qualification of the general perception towards the fungal realm and to the acceptance of the necessity for a true re-connection with the natural world, for a reciprocal symbiotic exchange of benefits.

Sang Hyeon Cho
shyeon.cho@gmail.com

AUTHENTICITY IN THE AGE OF ITS TECHNOLOGICAL REPRODUCIBILITY

In contemporary capitalist society, matters have been replaced with symbols, while reality is substituted with copies or images of reality, simulacra. Now that the relationship between reality and reproduction has been reversed and simulacra, which have been freed from the subject or the original to take after, now produce a hyper-reality, this seems to be more like reality. Now there is no original copy and, in a sense, there is no differentiation between the original and the copy.

The simulacra lead and guide our sense of order, based on an increase in information and media. The things that rule people's perception of an object in contemporary capitalist production, where one 'code' could make numerous copies, are the information and media surrounding this object. Absorbing all kinds of information and media, the contemporary mass acts as sponges or black holes that are insensitive to the inherent meaning of these objects.

Can the qualitative aspects of objects, neutralised by the violent nature of capitalism, break the 'code' (meaning uniformity) and increase their ideal beauty again? Ideal beauty may be felt when we give up uniform outlines and identical contours of the world and look at the world as if we were seeing it for the first time. The world should not be appreciated as if it already existed and we only just opened our eyes. Rather, it exists through me when I open my eyes and appreciate it. Objects that can be recognized are not simply being recognized time and again. Rather, the structure of our objects could reflect the moments when we were just born and experienced the world for the first time. But, are we capable of pure recognition when we have grown accustomed to looking at objects limited by conventional cognizance in a world where everything has become uniform?

Bart Nijssen
info@bartnijssen.com
www.bartnijssen.com

DESIGN IN TIMES OF CRISIS, REVISITED.

We are currently experiencing an economic recession. Does this have consequences for our work as designers? Does it influence the products we design? Can we still carry on as we used to, or do we need to adapt to these new circumstances?
During times of crisis, be it an economical downturn, ecological crisis or any kind of shortage, people usually come up with creative solutions for taking advantage of the situation. This idea can be encapsulated with the phrase: "Scarcity acts as a catalyst for creativity / innovation".

During the Great Depression, companies started to hire more and more designers. In the United States, they tried to make their products more aesthetically attractive in order to increase sales. In Europe, the focus shifted to more functional and efficient product design. Looking at the current situation, this research tries to find evidence and motivations for why certain design decisions were made for the products we use. Once we understand those decisions, we can comprehend the justification for the design. An investigation of how people perceive these objects is presented; revealing a clear set of indicators that explain why people value objects differently.

Finally, I conclude this thesis with my manifesto, based on research into past examples and the analysis of current design and how users perceive it. I constantly strive to balance the 4 following principles: (I) Products should be functional, (II) Products should be manufactured efficiently, (III) Products should have no negative ecological / environmental impact and (IV) Products should be affordable for the people who need them.
Four principles that are even more valid in times of crisis.

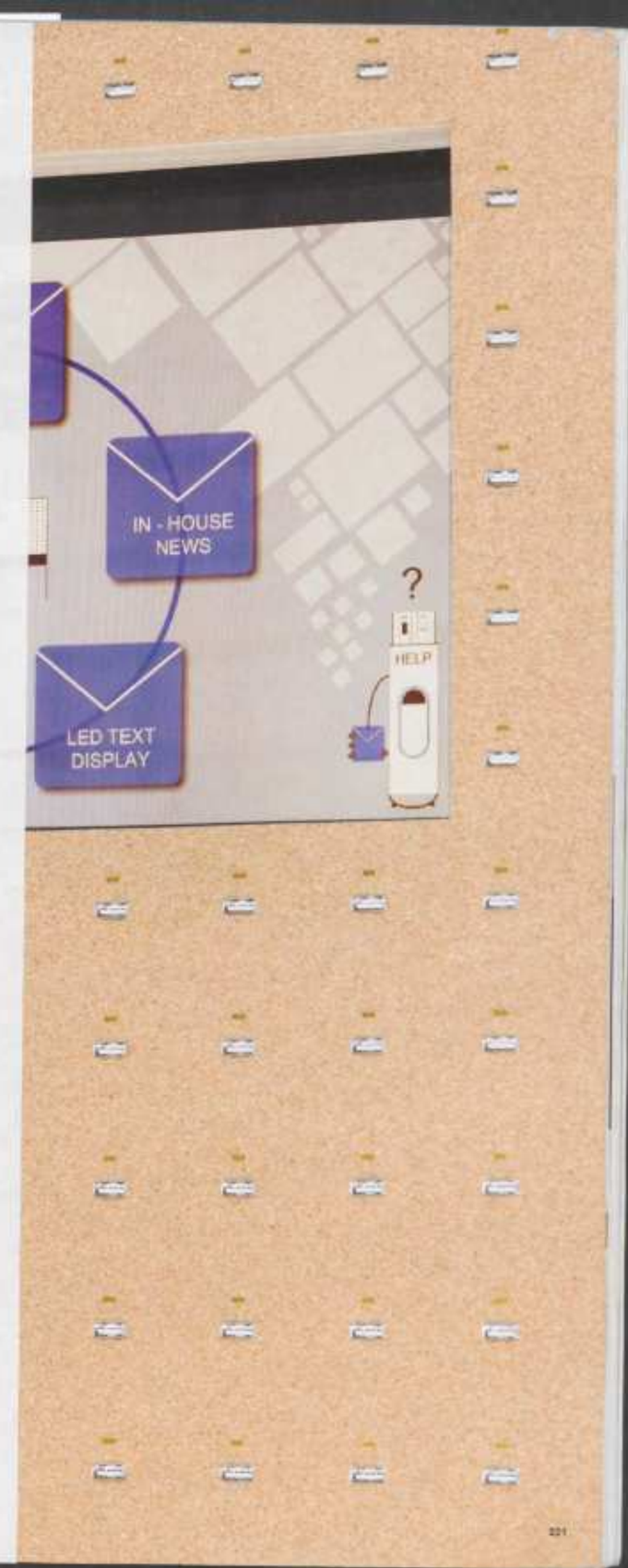
Carl Harris
studiocrh@gmail.com

WHY BE HUMAN?

With the increase in screen-based technology, the working office environment has become more and more digitalised. With such applications as SKYPE, E-mail, widgets, and Facebook, our lives are getting more reliant on screen-based technologies than on human-to-human communication.

This thesis proposes ways of keeping up with the demands of technology but responds to our more intuitive tactile human tendencies. It delves into primitive cycles of designing and making through necessity, while looking towards the future and finding out how humans play a role. I aim to show personal investigations into the role of the office and its affect on human behaviour.

My proposal exploits our more humane tendencies such as gossiping, flirting, ambition and introspection, and employs these tendencies as tools to create objects that manipulate technology to benefit human office needs.



IN MASTER CARL HARRIS

Jeonghwa Seo
seo30201@hotmail.com

'THE GEOGRAPHY OF OBJECTS

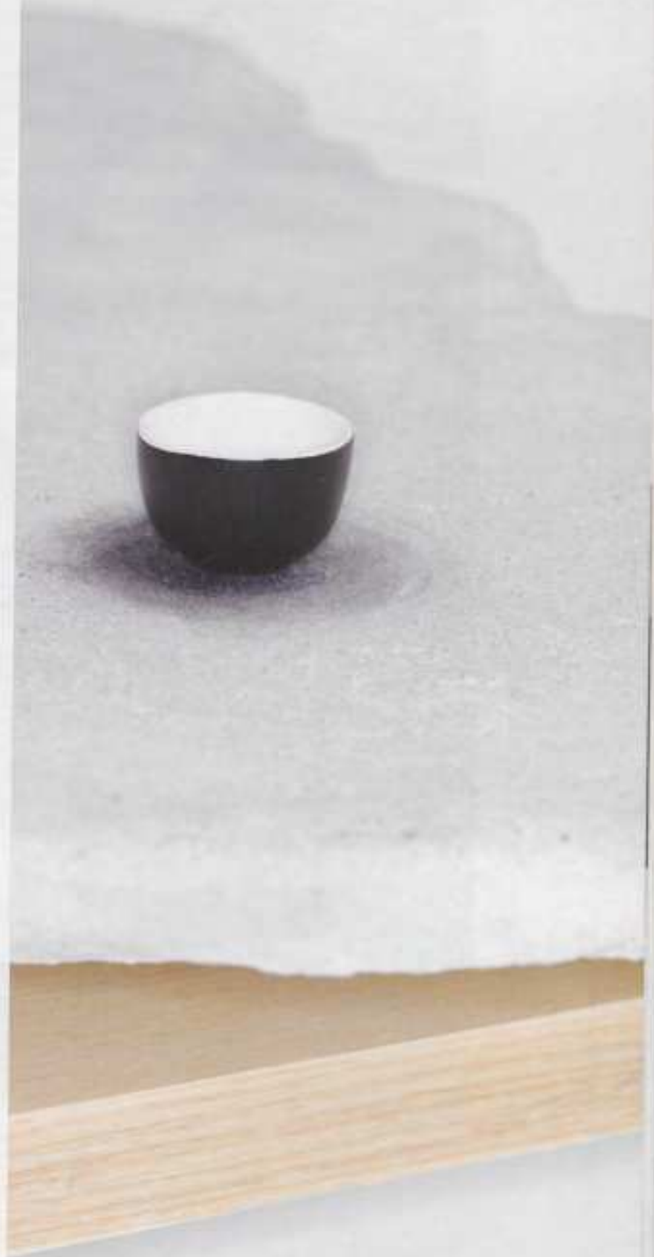
This thesis discusses the method of reflecting on psychological differences between the West and the East that is responsible for significant differences in thinking and behaviour in the design process. I mainly adopted the cross-cultural research method in order to discover where the benefits could reside for the other culture.

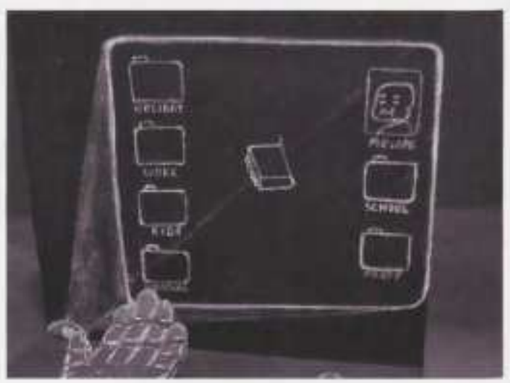
My interest is rooted in a critical view on globalisation. As a consequence of globalisation we have been led to believe that people everywhere share a universal perspective of the world. I question the truth of a universal point of view.

In cultural psychology and cognitive science, attention has been focused on the assertion that human cognition is not the same everywhere. To borrow Kenya Hara's expression, design is a behaviour that creates a formal outline for cognizing the world through designing objects or communication methods. However, no one has studied the cognitive differences between the East and the West within the context of design. Huntington, the author of 'Clash of civilization', mentioned that it is dangerous to assume that "people from different cultural backgrounds think the same way."

In this thesis, I discuss the following aspects:
1. cross-cultural cognitive differences and their effects on real life.
2. the relation between design and cultural psychology.
3. how psychological identity can be taken into consideration in the design process.

The results presented here provide an interface for examining the way designers consider cultural differences on a psychological level, as well as the linked experiences of design and psychological identity in the design process.





Tom Tack
tomtack@gmail.com
www.ilovebelgium.be

VIRAL DATA
ABOUT DIGITAL WASTE & VIRUS CONTROL

A day does not pass that you do not come across articles in the press that include the following words: Facebook, Flickr, Apps... and much more. And this is not solely about innovations or the fact that social media are all the rage. Lately, terms such as privacy settings, digital footprints and data mining have frequently appeared on discussion boards.

People have been storing and sharing data online for a couple of years without realising the impact it would have. Does this mean people should stop uploading their data? The answer is no. The internet now functions as a data carrier replacing other obsolete carriers. We will just have to adapt our methodologies and processes when dealing with online data. A spontaneous status update will remain forever on your profile and, in the end, you will even forget about it. "Do I really want this status update to be on my profile for the rest of my life"? Most often, the answer is no. How can this be resolved? A possible solution is a tool that erases data when it reaches its expiry date. Many people could link erasing data with viruses. Viruses have always had a negative connotation because of the harm they do to your data. But a virus is actually a computer program. It is a human-controlled digital organism. This means that a living program could also be designed for positive purposes. Imagine a virus that saves all your data that you alone control. Because, in the end, it is all about the control of shared and stored data. This creates a precedent.
Virus Design will be a new generation of design that looks into new applications, optimising online information and avoiding digital waste.

FILM PRESENT ON DVD

Kitikoon Worrasorratorn
ariel33@gmail.com

HANDMADE PRODUCTION

The Handmade product has its own identity and high value. At present, as a designer, we all see the importance and often discuss the topic but from a non-designer's view, the only information people usually get about a handmade product is that it is "Made by Hand". How is it possible that only a few people understand and appreciate its value. My research resulted in 2 design directions:

1. When people look at handmade products, they usually only judge it by its outward appearance. They never imagine how much work has gone into making it. Some products may take days to make, but people will spend no more than two minutes looking at it. Doesn't it deserve more appreciation? The aim of my design is to focus people's attention, creating a greater awareness of the design and craftwork, encouraging them to spend time looking at all the details. The perfectly made, anonymous box only divulges its secret when opened. Just a small part of the handwork, visible on the edges of the outside surface, will seduce people to experience the real beauty of the craftwork on the inside.

2. The second idea is based on my research of the meaning of the label on a handcrafted product. Today, the fact that a product is made by hand can only be understood if people read the information on the tiny tag or label attached to the product. However, the story of the craftsman, which lies behind the handmade product, is as important as the look of the product.

The real value of the handmade product is not only in its appearance, but it is the story that gives meaning to the product. My design: to transform the story of the craftsman into the design itself and to use his skills to make the object.

Chul An Kwak

chulank@gmail.com
www.chulankwak.com

'MATERIALIZING DEMATERIALIZATION

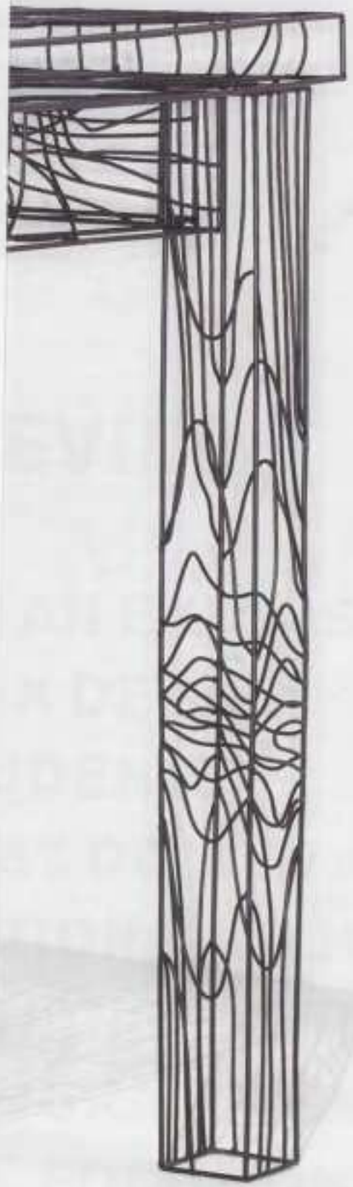
I, as both an active maker and a designer, have a natural tendency to be interested in different materials and in how these materials can be used. This interest has led to a philosophical and theoretical research about the basic logic of 'creating things' – how to materialise an 'idea.'

Greek philosophy offered the critical foundation for the development of Western culture and it still influences people and society today. My interpretation of the material world is a wonderful source for explaining current social phenomena.

Plato's illustration of the materialisation process, which deforms the idea and informs the matter, not only provides us with a very clear way of approaching the material world conceptually, but it also forces us to acknowledge that we are losing the states of empirical awareness between intellectual and material reality. I, therefore, hypothesise that it is possible to create an object that juxtaposes existence and non-existence, by locating it between the intellectual and material state. Inspired ultimately by those contemporary artists, who have tried to remove objectivity to express their ideas, I realised that the in-between state can be communicated more effectively through dematerialisation than materialisation.

My solution is to materialise dematerialisation: an object that creates a certain 'material paradox,' through making a material and its expression play opposites, become meaningless, and finally to dematerialise the material itself.

My aim is to create an object that dematerialises itself through a doubly denied material contradiction, taking the viewers' vision beyond the material world.



A REVIEW AND A PREVIEW

THE START OF AN EXTENSIVE ARCHIVE OF EX DESIGN ACADEMY STUDENTS. WHAT ARE THEY DOING? TWO INTERNATIONAL EXHIBITS ABOUT '?'. A CHANGE IN THE MASTER'S PROGRAMME. AND A FUTURE FOCUS ON THE DEVELOPMENTS OF THE ACADEMY.

ROOS KUIPERS

ROOS KUIPERS EXPERIENCED THE REALITY OF THE FUNERAL INDUSTRY CLOSE-UP AND STUMBLED ACROSS A DISREGARDED FIELD OF DESIGN. FOLLOWING HER GRADUATION FROM THE MAN AND WELL BEING DEPARTMENT AT THE ACADEMY, SHE WENT ON TO INTRODUCE COMFORT AND, YES, WELL BEING TO A WORLD AND BUSINESS WHERE TENDERNESS WAS GREATLY NEEDED.

INTERVIEWS: DAVID CARLSON
Founder of the David Report and knowledge company Designboost

Can you describe what kind of designer you are?
As a designer, I find it very important to evoke emotions and awareness. A design that evokes nothing but shallow impressions is not what I am about. Emotions are universal and it is important not to neglect them.
I focus on conceptual, social and emotional design and want to bring warm, tender and meaningful design into the world. With my designs, I want to comfort, inspire, stimulate, reflect, sensate and touch people.

What do you design?
The funeral industry is a conservative business that has been neglected by designers for too long. It is an industry that is crying out for warm and tender designs. My products focus on this market. My designs attempt to raise awareness and bring comfort to users, most commonly the surviving dependants.

What drew you to this field?
When my boyfriend suddenly died, I found myself confronted with the funeral industry, an industry that I had paid little attention to in the past.
I discovered first-hand how impersonal funerals sometimes can be and how little attention to detail there is. I needed awareness and moments of tenderness when bidding farewell to my boyfriend. This is what got me thinking about designing for this sector. And this is the very reason that I am exchanging ideas with Dela about more personal goodbyes. I believe that you can make a big difference in focusing on the details. Besides, death is a major part of life, it is part of the circle of life; designing for this sector should be a matter of course.

Can you describe how you experienced the Academy?
For me, Design Academy Eindhoven has always motivated my self-development. I think its value resides in its openness. You could say anything is possible at the Academy. Analysis is very important. I learned to employ a funnel/filter approach to thinking. What is really important? What do I need to examine and what do I need to execute. This is something I will never lose and can use in my future work. Another great Design Academy Eindhoven asset is the post graduation 'aftercare'. The exhibition in Milan and, even more so, the Sotheby's exhibition in London. In a very short space of time, I learned more about systems, prices, public relations, networking and so on than I had during my years at the academy.

What is the value of design?
The value of design for me lies in the impact you can make with it. With a beautiful and meaningful work you can really move people. It does not need to be big; it can be a small gesture or caress which brings out a glint of hope or smile.
Emotions are an essential part of human life. Current society has little room for emotions. With design, these emotions can be unlocked. I think this is beautiful and relevant in society. Suppressed emotions cannot lead to good.

DESIGNER AS ADVISER

IN HAAR CONFRONTATIE MET DE UITVAARTWERELD ONTDEKTE ROOS KUIPERS EEN VERWAARLOOSD DESIGNGEBIED. NA HAAR AFSTUDEREN VAN DE AFDELING MAN AND WELL BEING AAN DE ACADEMY RICHTTE ZIJ ZICH MET HAAR ONTWERPEN OP HET BIEDEN VAN TROOST EN – ZELFS – WELZIJN AAN EEN WERELD EN EEN SECTOR WAARIN EEN GROTE BEHOEFTE AAN TEDERHEID BESTOND.

Wat voor een soort ontwerper ben je?
Als ontwerper vind ik het belangrijk emoties en bewustzijn op te roepen. Een ontwerp dat niet meer dan oppervlakkige rillingen veroorzaakt is niets voor mij. Emoties zijn universeel en mogen niet worden verwaarloosd.
Ik richt me op conceptueel, sociaal en emotioneel design.
Ik wil graag warme, tedere en zinvolle ontwerpen in de wereld zetten. Met mijn ontwerpen wil ik mensen troosten, inspireren, stimuleren, laten reflecteren, hun zintuigen prikkelen en raken.

Wat voor een soort ontwerpen maak je?
De uitvaartwereld is een conservatieve sector, die te lang door ontwerpers is verwaarloosd. Het is een branche die hunkert naar warme en tedere ontwerpen. Met mijn producten richt ik mij op deze markt. Mijn ontwerpen proberen bewustzijn en troost op te roepen bij de gebruikers, in dit geval vaak de nabestaanden.

Hoe ben je in dit gebied terechtgekomen?
Toen mijn vriend plotseling overleed werd ik geconfronteerd met de uitvaartwereld, een sector waaraan ik tot dan toe weinig aandacht had besteed.
Ik ontdekte hoe onpersoonlijk uitvaarten kunnen zijn en hoe weinig aandacht er is voor het detail. Bij het afscheid van mijn vriend had ik behoefte aan bewustzijn en tedere momenten.
Hierdoor ging ik nadenken over ontwerpen voor deze sector. En daarom wisselt ik nu ideeën uit met Dela over persoonlijkere manieren van afscheid nemen. Ik geloof dat het verschil zit in de details. De dood speelt een belangrijke rol in het leven. Het maakt deel uit van de levenscyclus; het zou iets natuurlijks moeten zijn om voor deze sector te ontwerpen.

Wat was jouw ervaring met de academie?
Design Academy Eindhoven is voor mij altijd een motivatie voor zelfontwikkeling geweest. Ik denk dat de waarde ervan in de openheid zit. Op de een of andere manier is alles mogelijk. Analyseren is heel belangrijk. Ik heb geleerd te denken met een trechter/filter. Wat is echt belangrijk? Wat moet ik onderzoeken en wat moet ik uitvoeren? Dat neem ik voor altijd mee en ik gebruik het in de praktijk. Wat ook heel waardevol was aan Design Academy Eindhoven was de 'nazorg' na mijn afstuderen. De expositie in Milaan en meer nog de expositie bij Sotheby's in Londen. Ik leerde hier in korte tijd meer over bepaalde systemen, prijzen, PR, netwerken, enz. dan tijdens mijn jaren op de academie.

Wat is de waarde van design?
De waarde van design ligt voor mij in de impact die je ermee kan hebben. Met een mooi en zinvol ontwerp kun je echt iets losmaken/teweegbrengen bij mensen. Dat hoeft niet groots te zijn; het kan een klein gebaar of een streling zijn die een fonkeling of een glimlach oproept.
Emoties zijn een essentieel onderdeel van een menselleven. In onze huidige maatschappij is er weinig ruimte voor emoties. Met design kunnen deze gevoelens worden gewekt. Ik denk dat dit mooi is en bovendien relevant in de maatschappij. Onderdrukte emoties leiden niet tot goede dingen.

JEROEN WIJERING

AFTER GRADUATING - WITH HONOURS - FROM DESIGN ACADEMY EINDHOVEN, JEROEN WIJERING WENT ON TO CREATE, AMONG OTHER THINGS, THE JW MEDIA PLAYERS. IF YOU HAVE EVER HEARD OF YOUTUBE, THIS IS WHAT THEY USED TO USE. ALMOST FIVE MILLION COPIES HAVE BEEN DOWNLOADED SO FAR AND LONGTAIL VIDEO'S CHIEF DIGITAL ARCHITECT CONTINUES TO DEVELOP COMPREHENSIBLE ONLINE VIDEO SOLUTIONS. WHEN HE IS NOT SWIMMING, THAT IS.

What do you design?
I am an interaction designer; my work covers digital and interactive, websites, web applications and software for both desktop and mobile devices. I spend time figuring out how such a site or app will work, not how it will look. My work over the last two years has been devoted exclusively to online video, but I could imagine myself switching to another area in a few years' time.

How did you arrive in this particular field?
It was a winding road. I studied Applied Physics at the university, but over time got bored with the uniformity. I started to play around more and more with the Internet and websites. After two years, I decided I wanted to move forward with the latter, started searching for industrial design programmes and ended up at Design Academy Eindhoven. Meanwhile, I worked for a web design studio, which allowed me to hone my programming skills. After graduation, the projects I worked on gradually evolved into a business, with which I am still working.

Why do you do what you do?
The main reason is that I really like what I do. The field of online video in which I work is fast-moving and full of opportunities for new ideas. Sites like Twitter can pop up and take over the world and disrupt an entire company inside a year. Every week, something new comes along that directly impacts our company. I also like my working environment. I am co-founder of a small start-up, which works on its own products.

What value do you attach to your Design Academy Eindhoven education?
Learning about the design process. How to get started in the beginning, when anything is possible and then work towards a solution. I am not sure if any other course could have taught me that. There are technical courses too, and I learned a lot about things like typography, but the strength of Design Academy Eindhoven lies in learning how to design something from start to finish.

What issues do you see as the most important to address?
In some areas of design, like graphics, we have had decades to figure out how things should work, resulting in consistency and knowledge. Everybody understands a road sign with "crossing kangaroos" at first sight. In the area of interactive design, computer interfaces, this is not the case. There is so much poor software out there that people generally tend to blame themselves for not "understanding computers", when the software itself is usually to blame. Luckily, there is an increasing awareness of this, and usability is increasingly taken into account. Good design is something that makes life easier, as opposed to bad design, which makes it unnecessarily complicated. This applies to milk cartons as well as to computer software.

DESIGNER AS INVENTOR

NA CUM LAUDE TE ZIJN AFGESTUDEERD VAN DESIGN ACADEMY EINDHOVEN ONTWIKKELDE JEROEN WIJERING ONDER MEER DE JW MEDIA PLAYERS. DIT IS WAT VROEGER VOOR YOUTUBE WERD GEBRUIKT. HET IS TOT NU TOE VIJF MILJOEN KEER GEDOWNLOAD EN LONGTAIL VIDEO'S CHIEF DIGITAL ARCHITECT ONTWIKKELT NOG STEEDS UITGEBREIDE ONLINE VIDEO-OPLOSSINGEN. ALS HIJ NIET AAN HET ZWEMMEN IS NATUURLIJK...

Wat voor een soort ontwerpen maak je?
Ik houd me bezig met interaction design. Ik maak digitaal en interactief werk, websites, webapplicaties en software voor zowel desktop- als mobiele apparatuur. Ik richt me op hoe zo'n site of app werkt, niet op hoe die eruit zal zien. De afgelopen twee jaar heb ik uitsluitend aan online video gewerkt, maar het zou best kunnen dat ik over een aantal jaar naar een andere tak overstap.

Hoe ben je in dit vakgebied terechtgekomen?
Met een omweg. Ik heb Toegepaste Natuurkunde aan de universiteit gestudeerd, maar ging me in de loop van de studie vervelen door de uniformiteit. Ik begon steeds meer te spelen met internet en websites. Na twee jaar wilde ik verder met het laatste en ik ging op zoek naar opleidingen industrieel ontwerpen. Ik kwam uit bij Design Academy. Ondertussen bleef ik werken voor een web design studio, waardoor ik mijn programmeervaardigheden kon ontwikkelen. Na mijn afstuderen groeiden de projecten waaraan ik werkte uit tot een bedrijf, waarin ik nog steeds actief ben.

Waarom doe je wat je doet?
De belangrijkste reden is dat ik heel leuk vind wat ik doe. Online video is een snel veranderend vakgebied vol mogelijkheden voor nieuwe ideeën. Sites zoals Twitter kunnen uit het niets verschijnen, de wereld veroveren en een heel bedrijf binnen een jaar ontwrichten. Elke week verschijnt er iets nieuws dat van directe invloed is op ons bedrijf. Ik voel me ook echt thuis in mijn werkomgeving. Ik ben medeoprichter van een startende onderneming, die werkt aan eigen producten.

Wat zie jij als de waarde van een opleiding aan de Design Academy Eindhoven?
Leren over het ontwerpproces. Hoe te beginnen bij het begin, wanneer alles mogelijk is, en dan naar een oplossing toe te werken. Ik weet niet of ik dat op een andere opleiding had kunnen leren. En dan zijn er natuurlijk nog de technische vakken. En ik heb veel geleerd over dingen als typografie, maar de kracht van Design Academy ligt voornamelijk in het leren hoe iets wordt ontworpen, van het begin tot het eind.

Wat zijn de belangrijkste onderwerpen die aandacht verdienen?
In sommige ontwerpgebieden, zoals grafisch, hebben we tientallen jaren ervaring met hoe dingen zouden moeten werken, met consistentie en kennis als gevolg. Iedereen begrijpt onmiddellijk een verkeersbord met "overstekende kangoeroes". Op het gebied van interaction design, computer interfaces, is dit niet het geval. Er is zo veel slechte software dat mensen zichzelf vaak de schuld geven en beweren dat ze "niets snappen van computers", terwijl de software zelf vaak het probleem is. Gelukkig groeit het besef hiervan en wordt er steeds meer rekening gehouden met gebruikersvriendelijkheid. Goed design maakt het leven gemakkelijker, terwijl slecht design het juist onnodig ingewikkeld maakt. Dit geldt zowel voor melkpakken als voor computersoftware.

SUZETTE VAN MAANEN

SUZETTE VAN MAANEN GRADUATED FROM DESIGN ACADEMY EINDHOVEN IN 2006 AND IN SEPTEMBER STARTED WORKING WITH PHILIPS DESIGN AND IN HER OWN STUDIO - DESIGN MET. SHE SAYS THE ELEMENT OF SURPRISE IS IMPORTANT IN HER WORK. AT FIRST GLANCE, THINGS APPEAR NORMAL, BUT TAKE A CLOSER LOOK AND SURPRISING DETAILS COME ALIVE, AS IN THE "MIRRORS" PROJECT OR IN HER FAVOURITE INSPIRATIONAL BOOK "THE UPSET".

Can you describe what kind of designer you are?
I am a multidisciplinary designer. On the one hand, a trend researcher, on the other an independent designer. I see myself as a curious inventor of territories, curious about the future of things and inventive with physical rules.

What do you design?
I am broadly oriented. Within Philips Design, I research strategic future aesthetical directions/scenarios and implement these scenarios in the design process. This allows us to understand why products are designed the way they are. In my own studio, Design Met, I prefer to follow my own intuition. I have the freedom to create the way I want to. My main inspiration comes from rules of physics. Looking at niches in nature and translating this in my design.

How did you arrive in this particular field?
I was already multidisciplinary at the Academy. I designed and researched/experimented with materials. At Philips, I can implement my search for innovation in the initial phase of a project. By incorporating aesthetic scenarios, which lead to new, innovative materials and final scenarios. Within Design Met, I create the designs I want to. This freedom is a good thing, as it preserves a healthy passion for designing: passion can give birth to beautiful things.

Why do you do what you do?
I combine being a trend analyst with being a fully skilled designer and this keeps me fresh and motivated to improve. The freedom at Design Met combined with the depth of knowledge at Philips Design makes me feel like I am enriching myself every day.

What value do you attach to your Design Academy Eindhoven education?
The main value of Design Academy is that you see opportunities in everything. When others say "this is impossible" I say "it IS possible, if you look at it from another angle".

What do you see as the value of design?
The value of design is its ability to bridge technology and consumers. We need to understand both worlds in order to make credible and good design that consumers easily understand and that makes optimum use of technology.

What really motivates you in what you do?
The fact that I am doing something that makes me truly happy. I find it exciting each time I have to tackle a new design assignment; it is like I am solving a puzzle.
I am motivated by the aspect of learning and the physical and emotional reward. Seeing something beautiful that satisfies the consumer is the best motivation I can get.

Can you share something that inspires you?
"The upset" is a book I found most inspiring. It is full of beautiful contemporary and upset art. At first, the illustrations look completely normal, but when you take a careful look at each piece you will discover more and more bizarre details. Maybe I am intrigued by this because it resonates in what I do with Design Met?

DESIGNER AS
RESEARCHER

SUZETTE VAN MAANEN STUDEERDE IN 2006 AF AAN DESIGN ACADEMY EINDHOVEN EN IN SEPTEMBER BEGON ZE ZOWEL BIJ PHILIPS DESIGN ALS IN HAAR EIGEN STUDIO - DESIGN MET. HET VERRASSINGS-ELEMENT IS BELANGRIJK VOOR HAAR WERK. OP HET EERSTE GEZICHT LIJKT ALLES NORMAAL, MAAR KIJK NOG EEN KEER GOED EN VERRASSENDE DETAILS KOMEN TOT LEVEN, ZOALS IN HET 'MIRRORS' PROJECT OF IN HAAR FAVORIETE INSPIRATIEBOEK 'THE UPSET'.

Hoe zou je jezelf als ontwerper beschrijven?
Ik ben een multidisciplinaire ontwerper. Aan de ene kant een onderzoeker van trends, aan de andere kant een onafhankelijk ontwerper. Ik zie mezelf als een nieuwsgierige uitvinder van territoria, nieuwsgierig naar de toekomst van dingen en inventief met fysieke regels.

Welke soorten ontwerpen maak je?
Ik ben breed georiënteerd. Binnen Philips Design onderzoek ik strategische, toekomstige esthetische richtingen/scenario's en pas ik deze richtingen toe in het ontwerpproces. Zo begrijpen we waarom producten op een bepaalde manier worden ontworpen. Met mijn eigen studio - Design Met - volg ik meer mijn eigen intuïtie. Ik heb de vrijheid om te creëren zoals ik dat wil. Mijn grootste inspiratie vind ik in de wetten van de natuurkunde. Door te kijken naar niches in de natuur en deze te vertalen in mijn ontwerpen.

Hoe ben je in dit vakgebied terechtgekomen?
Ik was al multidisciplinair op de academie. Ik ontwerp en ik onderzocht/experimenteerde met materialen. Bij Philips kan ik mijn zoektocht naar innovatie in de eerste fase van een project toepassen. Door het inbrengen van esthetische richtingen die leiden tot nieuwe, innovatieve materialen en sfeerrichtingen. Binnen Design Met creëer ik dingen die ik wil creëren. Deze vrijheid is goed, omdat deze de passie vasthoudt en uit passie komen mooie dingen voort.

Waarom doe je wat je doet?
Ik ben zowel trendanalist als ontwerper en hierdoor blijf ik fris en gemotiveerd om mezelf te verbeteren. Door de vrijheid bij Design Met gecombineerd met de diepte van kennis bij Philips Design voel ik dat ik mezelf elke dag verrijk.

Wat zie jij als de waarde van een opleiding aan Design Academy Eindhoven?
De grootste waarde van Design Academy Eindhoven is dat je overal mogelijkheden in ziet. Als anderen zeggen "dit is onmogelijk", zeg ik "het IS mogelijk, als je het vanuit een andere hoek bekijkt".

Wat zie jij als de waarde van design?
De waarde van design is de brug tussen technologie en consumenten. We moeten beide werelden begrijpen om geloofwaardig en goed design te kunnen maken dat toegankelijk is voor consumenten en dat optimaal gebruik maakt van technologie.

Wat motiveert je vooral in wat je doet?
Het feit dat ik iets doe wat me echt gelukkig maakt. Elke ontwerpopdracht is als een spannende puzzel die ik moet oplossen. Wat me ook motiveert is het leeraspect en de fysieke en emotionele beloning. Iets mooiis zien wat ook de consument genoegen geeft is de beste motivatie voor mij.

Zou je iets willen delen dat inspirerend voor je is?
"The upset" is het boek wat mij het meest inspireert. Het staat vol mooie, moderne en "upset" kunst. Op het eerste gezicht lijken de illustraties geheel normaal, maar als je wat beter naar elk werk kijkt, ontdek je steeds meer bizarre details. Misschien intrigeert dit mij omdat het terugkomt in wat ik doe met Design Met?

BART HESS

I REACHED BART HESS ON SKYPE AND WHILE I WAS PUTTING MY QUESTIONS TO HIM IT QUICKLY BECAME APPARENT THAT ALL HIS ANSWERS WHERE SOMEHOW RELATED TO INSTINCT. THAT IS HOW HE WORKS AND THAT IS HOW HE CAME TO DO WHAT HE DOES. INTUITIVELY AND INSTINCTIVELY HE WORKS TOWARDS THE FINAL RESULT. IT IS ONLY THEN THAT IT BECOMES CLEAR WHAT IT REALLY IS THAT HE HAS BEEN DOING.

Can you describe what kind of designer you are?
I am an instinctive designer. I work with textiles, both for fashion and interiors, as well as with imagery - photography and animation. But what is defining for my designs and for me as a designer is the way in which it all happens. And that is organically, intuitively, with no real idea of how it is going to progress over time.

What do you design?
As I said, my work is in textile design, photography and animation. I have my own studio called Bart Hess. I take on assignments from different clients and I work on my own projects. In the beginning, at least, it is all about experimentation. I pick a material and play with it until it surprises me. I do not analyse what I am doing and I do not decide beforehand what I am going to do. It is something that will work itself out over time. It is not until the final step I become the director, sure of what I want to say and how to make my statement.

How did you arrive in this particular field?
Again, it was not something that I planned, and next week I may be doing something else. But I knew of course that I wanted to be a designer, but not really what I wanted to do. I am fascinated by the body and by manipulation of the body and I guess that is where textiles and fashion, as well as photography, come into the picture.

What value do you attach to your Design Academy Eindhoven education?
Design Academy Eindhoven was my playground. It was in the Man and Identity department that I learned how to create atmosphere. This is what my studio is all about: creating atmosphere. I worked on a project for Philips Design where I made an animated film about technology in twenty years' time. How do you create a credible atmosphere for something that does not yet exist? This is what I learned at the Academy: abstract thinking.

What does design mean to you?
It is something I need for myself. There is nothing else that I can do. I enjoy working, it is important to me and I enjoy designing, that is really why I do it, for my own pleasure. I have different projects, like LucyandBart, where we would get together every Friday and just create something for ourselves. We experimented and had great fun with it.

What do you believe is the most important issue you should be addressing?
The personal issue. Design must be personalised, it does not have to have a bigger agenda than that. Design to me is about making something that is creative, that celebrates creativity. When other things come into the process - like money and commercial interests, or the need to create something bigger than what it actually is - your design loses personality.

DESIGNER AS

CULTURAL CATALYST

IK HEB CONTACT MET BART HESS VIA SKYPE EN TERWIJL IK MIJN VRAGEN STEL, WORDT HET AL SNEL DUIDELIJK DAT HET ANTWOORD OP ALLE VRAGEN OP DE EEN OF ANDERE MANIER TE MAKEN HEEFT MET INSTINCT. ZO WERKT HIJ EN ZO IS HIJ UITGEKOMEN BIJ WAT HIJ DOET. INTUÏTIEF EN INSTINCTIEF BLIJFT HIJ TOEWERKEN NAAR HET EINDDOEL EN HET EINDRESULTAAT. PAS DAN WORDT HET DUIDELIJK WAARMEE HIJ EIGENLIJK BEZIG IS GEWEEST.

Hoe zou je jezelf als ontwerper beschrijven?
Een instinctieve ontwerper. Ik werk met stoffen, voor mode en voor het interieur, maar ook met beeldmateriaal – fotografie en animaties. Maar wat definiërend is voor mijn ontwerpen en voor mij als ontwerper is de manier waarop het allemaal gebeurt. Het is een natuurlijk proces, intuïtief zonder een echt idee van hoe het zich gaat ontwikkelen in de loop van de tijd.

Wat voor een soort ontwerpen maak je?
Zoals gezegd ontwerp ik textiel en maak ik foto's en animaties. Ik heb mijn eigen studio onder de naam Bart Hess. Ik voer opdrachten uit voor verschillende klanten en ik werk aan mijn eigen projecten. Zeker in het begin gaat het allemaal om experimenteren. Ik kies een materiaal en speel ermee totdat het me verrast. Ik analyseer niet wat ik doe en ik bepaal niet van tevoren wat ik ga doen, dat is iets waar ik in de loop van de tijd achter kom. Pas tijdens de laatste stap word ik de regisseur, zeker van wat ik wil zeggen en hoe ik dat wil doen.

Hoe ben je in dit vakgebied terechtgekomen?
Ook dat was niet iets wat ik heb gepland en het zou goed kunnen dat ik volgende week iets anders doe. Maar ik wist natuurlijk wel dat ik ontwerper wilde worden, alleen niet echt wat ik wilde doen. Ik ben helemaal in de ban van het lichaam en van manipulatie van het lichaam. Ik denk dat hier de stoffen en de fotografie vandaan komen.

Wat heeft de opleiding aan Design Academy Eindhoven voor je betekend?
Design Academy Eindhoven was mijn speeltuin. Ik studeerde aan de afdeling Man and Identity en daar heb ik geleerd sfeer te creëren. Daar gaat het in mijn studio allemaal om: het creëren van sfeer. Ik heb een project voor Philips Design gedaan waarin ik een animatie mocht maken van de technologie over twintig jaar. Hoe creëer je een geloofwaardige sfeer van iets wat nog niet bestaat? Dat heb ik geleerd aan de academie abstract denken.

Wat betekent design voor jou?
Het is iets wat ik nodig heb voor mezelf. Ik kan niets anders. Ik heb plezier in mijn werk, wat ik doe is belangrijk voor me, daarom doe ik het eigenlijk, voor mijn eigen plezier. Ik heb verschillende projecten gedaan, zoals LucyandBart, waarvoor we elke vrijdag samenkwamen en iets voor onszelf maakten. We experimenteerden en hebben heel veel plezier gehad.

Wat is volgens jou het belangrijkste onderwerp dat aandacht verdient?
Het persoonlijke. Design moet persoonlijk zijn, het hoeft geen grotere agenda te hebben. Design voor mij is iets maken wat creatief is, waarmee de creativiteit wordt gevierd. Als er andere zaken in het proces komen – zoals geld en commerciële belangen, of de behoefte om iets groters te creëren dan het eigenlijk is - verliest je ontwerp aan persoonlijkheid.

HOUSE OF ORIGIN / SIMONE KROON

WHILE ATTENDING DESIGN ACADEMY EINDHOVEN, SIMONE KROON AND MARRIËT WILLIAMS FOUND THEY SHARED A COMMON FASCINATION FOR AUTHENTICITY AND PRESERVATION OF TRADITION AND HANDICRAFT AND DECIDED TO GO INTO BUSINESS TOGETHER. JUST AS THE NAME SUGGESTS, HOUSE OF ORIGIN IS DEEPLY ROOTED IN THE TRADITIONS, TALES AND CULINARY HERITAGE OF THE NETHERLANDS AND TAKES GREAT PRIDE IN KEEPING THOSE ALIVE AND WELL.

Can you describe what kind of designers you are?
Marriët and I mostly work from our fascination with authenticity. In our food projects, for example, we explore the heritage of vegetables and look at the stories behind recipes. These stories, and telling these stories, is what is essential to us in whatever we do – whether we are designing a dress, an oven dish or a food concept.

What do you design?
Our design field is wide but revolves mostly around food. We have made a cookbook and the graphic design for others. Our main field is food concepts – menu cards, a concept for a show – you name it and we'll do it. We want to raise awareness about the food we eat by presenting it in a certain way. An example is the brainfood we made for the Design Academy Eindhoven presentation in Milan this year. We put together different mixtures with nuts and dried fruit and named them after what they are good for – stimulating memory or activity for example. This makes you think about what food does to our bodies.

What value do you attach to your Design Academy Eindhoven education?
There is space for growth at the Academy and that is very important. You learn a little bit of everything, but most of all you learn what you are good at! It helps and stimulates you and shows you a lot of different fields and ways to design.

What do you perceive to be the value of design?
Design is a great medium to make people aware of the products they are using and in our case the food they are eating. How they use it, how many times, why they use it, why it has the appearance it has. Design is also great because it is something actually useful to us.

What really motivates you in what you do?
It is a great way to exercise creativity. We like telling stories. But seeing and hearing people's reactions to our designs is our biggest motivation!

What do you believe are the most important issues you should be addressing?
Certain foods and cultural heritages in our little country are almost extinct and we want to reverse this process. We work with ladies who know how to make lace, which is an old technique that we want to save from extinction. We believe it goes without saying that we need to make design in a sustainable way today.

DESIGNER AS

ENTERTAINER

TOEN ZE SAMEN AAN DE DESIGN ACADEMY EINDHOVEN STUDEERDEN, KWAMEN SIMONE KROON EN MARRIËT WILLIAMS ERACHTER DAT ZE BEIDEN WERDEN GEBOEID DOOR AUTHENTICITEIT EN HET BEHOUD VAN TRADITIE EN AMBACHT. ZE BESLOTEN SAMEN EEN BEDRIJF TE BEGINNEN. ZOALS DE NAAM SUGGEREERT, WORTELT HOUSE OF ORIGIN DIEP IN DE TRADITIES, VERHALEN EN HET CULINAIRE ERFGOED VAN NEDERLAND EN WIL HET DEZE MET TROTS LEVEND EN IN DE AANDACHT HOUDEN.

Hoe zou je jezelf als ontwerper beschrijven?
Marriët en ik werken meestal vanuit een fascinatie voor authenticiteit. Met onze eetprojecten onderzoeken we bijvoorbeeld de herkomst van groente en kijken we naar de verhalen achter recepten. Maar de verhalen, en het vertellen van deze verhalen, zijn essentieel voor alles wat we doen – het ontwerpen van een jurk, een ovenschaal of een eetconcept.

Wat voor een soort ontwerpen maak je?
Ons ontwerpveld is breed, maar heeft meestal te maken met eten. We hebben een kookboek gemaakt en het grafisch ontwerp voor andere boeken. Ons hoofdgebied is eetconcepten – menukaarten, een concept voor een show – u vraagt, wij leveren. We willen het bewustzijn van wat we eten verhogen door het eten op een bepaalde manier te presenteren. Een voorbeeld is het 'brainfood' wat we hebben gemaakt voor de presentatie van Design Academy Eindhoven van dit jaar in Milaan. We hebben verschillende mengsels van noten en gedroogde vruchten gemaakt. De namen zijn gebaseerd op waar de ingrediënten goed voor zijn – goed voor het geheugen of voor de activiteit bijvoorbeeld. Hierdoor denk je aan wat eten voor je lichaam doet.

Wat zie jij als de waarde van een opleiding aan Design Academy Eindhoven?
De academie is een plek om te groeien en dat is heel belangrijk. Je leert van alles een beetje, maar je leert er vooral waar je goed in bent! De academie helpt en stimuleert je en laat je veel verschillende gebieden en methoden van design zien.

Wat zie jij als de waarde van design?
Design is een geweldig medium om mensen bewust te maken van de producten die ze gebruiken en, in ons geval, het voedsel wat ze eten. Hoe ze het gebruiken, hoeveel keer, waarom ze het gebruiken, waarom het eruit ziet hoe het eruit ziet. Design is geweldig omdat het daadwerkelijk nuttig voor ons is.

Wat motiveert je vooral in wat je doet?
Het is een geweldige manier om je creativiteit te oefenen. We houden van verhalen vertellen. Maar het horen en zien van de reacties van mensen op onze ontwerpen is onze grootste motivatie!

Wat zijn de belangrijkste onderwerpen die aandacht verdienen?
Er is voedsel en bepaald cultureel erfgoed wat op het punt staat in de vergetelheid te raken in ons kleine land en dat willen we voorkomen. We werken met dames die weten hoe je kant maakt, een oude techniek die wij willen beschermen van de ondergang. Daarbij is het vanzelfsprekend voor ons dat design tegenwoordig duurzaam moet zijn.

DAVID CARLSON
Founder of the David Report and knowledge company Designbureau

WHERE DO YOU LIKE TO TAKE A BATH?
HOW CAN YOU RUN WITH YOUR IMAGINATION?
AM I A SLAVE TO MY COMPUTER?
HOW HAVE MY FAMILY'S LIVES THREADED TOGETHER?
HOW MUCH CAN YOU LEAVE OUT BEFORE A DRESS STOPS BEING A DRESS?
HOW CAN OUR MEASUREMENTS CONNECT TO THE RESOURCES WE USE?
HOW CAN WE MAKE TENDER THE LAST GOODBYE TO A LOVED ONE WHO HAS DIED?
HOW CAN A WATER COOLER BE SUSTAINABLE?
CAN WE PURIFY TOXIC AIR WITH PLANTS?

WHAT IS THE ROLE OF THE DESIGNER?

HASN'T EVERYTHING BEEN DONE?
CAN WE USE OUR SKIN'S BACTERIA TO CREATE A HEALTHIER RELATION WITH OUR HABITAT?
CAN WE DESIGN IN OUR OWN BODY(MATERIAL)?
CAN DESIGN HELP THE PROCESS OF GRIEF?
CAN DESIGN CONFRONT US WITH OUR DOUBLE STANDARDS?
WHAT KIND OF FEELINGS DOES HAIR PROVOKE?
WHAT HAPPENS IF YOU LEAVE THE DESIGNING TO THE ELEMENTS?
HOW DOES THE DESIGNER INSIDE ME FUNCTION?
CAN A GARDEN PLANTER RETURN TO NATURE?
CAN DESIGN HELP US RECONNECT WITH OUR BIORHYTHMS?
HOW CAN WE CLOSE OURSELVES OFF FROM THE MATERIAL WORLD?
CAN WE DRAW A CONVERSATION ON-LINE?
IS COMMUNICATION ALWAYS WHAT IT SEEMS AT FIRST SIGHT?
CAN A SIXTEENTH-CENTURY CURIOSITY CABINET BE TRANSPOSED TO OUR TIMES?
HOW ARE TRADITIONS RELATED TO CULTURE?
WHAT IS THE FUNCTION OF A METAPHOR?
WHAT DO THE DUTCH DO ON A SUNDAY AFTERNOON?
CAN WE INFLUENCE THE WAY PEOPLE EXPERIENCE A SPACE?
HOW CAN FURNITURE BE REPRODUCIBLE YET RETAIN ITS CONNECTION TO NATURE?
CAN ART BE FUNCTIONAL?
CAN DESIGN PLAY A ROLE IN COMMUNICATION BETWEEN DIFFERENT CULTURES IN URBAN SPACE?
HOW CAN WE USE ORAL KNOWLEDGE IN OUR DESIGN?

QUESTIONS

THE PRESENTATIONS GIVEN BY DESIGN ACADEMY EINDHOVEN AT THE SALONE DEL MOBILE AND AT SOTHEBY'S IN 2010.

SALONE DEL MOBILE

MILAN, APRIL 2010

"Good design begins with a question." According to Ilse Crawford, questions give meaning to changes, and demonstrate that the search for substance is a process. Posing questions therefore makes an excellent fit with the exploratory, research-oriented character of a design education. Crawford composed the Design Academy Eindhoven exhibition this year at the Salone del Mobile in close collaboration with Annemieke Eggenkamp. The presentation was given the title QUESTIONS. Not only was a selection of the projects that DAE had realised during the previous year on display, but also challenging questions about the design profession. "The central idea behind the show was that it's about the content as well as the finished result. Ultimately all design good and bad reflects the ethics, values and ideas that we live by. For that reason we wanted to reveal the underlying questions about content." The title, the projects, the questions, but also the location – in the Ventura Lambrate district – had been chosen with care. Far away from the large fair presentations and far away from Via Tortona, the neighbourhood where the commercial heart of the 'fuorisalone' design presentations beats every year, DAE selected this industrial environment, where most of the presentations were focused more modestly on substantive problems, topics and questions. "It was a nice community of like minded designers, mainly from the Netherlands."

Designers cannot hold themselves aloof. They cannot design products that only refer to themselves, as if on a small island, withdrawn from the real world and its problems. That was the message that QUESTIONS communicated. Visitors were not only invited to absorb themselves in the questions that had been formulated by the curators. They were also invited to pose their own questions, and to post these on the website of the academy.

"We live in a time where we need to make sense of change and designers must do this consciously and with integrity in order to shape new realities. Students are a part of the world; they are not detached from it. That they are aware of the questions that this world asks them is important. Design has become isolated over the last few years. It's true that interesting themes have been tapped, but the projects have increasingly referred to themselves. That's something you've seen in the design world as a whole, but also in student projects. That an object refers to or reflects on itself, for example because it is so wonderfully made or because it so accurately represents the persona of the maker, is a characteristic of art rather than design. Design must relate to the outside world. For the times we live in design needs to be seen more as a critical process and less about just making things look good. Obviously a designer works, as does an artist, from his or her own fascinations; even from their personal obsessions. But it must be possible for those fascinations to be shared. Interests outside the person must also be searched for. A designer must always be aware of a possible user, the client. The connection with other people is crucial."

In view of that connection, Crawford feels that it is important that designers reveal the questions with which they work. The process. Indeed, it is that process that will proof whether or not the questions are sound and relevant. "Integrity can be discerned in a project or product. A product is only viable in the long run if there is underlying sound, honest motivation."

SOTHEBY'S
LONDON, MAY 2010

The QUESTIONS exhibition in Milan could count on the wide approval of its visitors and the international press. A month later, a part of the Milan presentation was shown at Sotheby's in London. Janice Blackburn, curator of contemporary art and design at the auction house: "Design Academy Eindhoven has a formidable reputation for producing designers that rank among the most respected in the world. The graduates exhibiting at Sotheby's demonstrate Eindhoven's creativity, innovation, curious approach to life and down to earth practicality. Curating this exhibition together with Anne Mieke Eggenkamp and Ilse Crawford has been a dream come true."

A school presentation in an auction house – isn't that at odds with the intentions stated earlier that the school should primarily be presented as a school, and not as a successful label?
Crawford: "It was an opportunity for students to sell work directly with support and advice from school. It was the first of other ventures into new forums. Sotheby's attracts a different kind of public from the Salone. The auction house principally attracts an international, art-buying public. They are intelligent people who look at the questions that can implicitly be found in the projects in a different way. They can 'read' the content and substance of the designs, they recognise what they are saying, and in turn that really tells us a lot about those same designs." This shift in context is what Crawford sees as the greatest quality of the Sotheby's exhibition. As she attaches great value to studying the perception of various different audiences, she can conceive of a wide range of contexts for future DAE presentations. "You could show projects that are realised in the Well-Being department at a health conference, and projects from the Public Space department must naturally also be shown in public spaces, as well as all other presentations. And I can well imagine that one day the school will present at the Venice Biennale."
That Crawford attaches so much value to the exploration of new audiences has everything to do with the diversity of themes that she considers will be important for forthcoming years. These are also the themes that can be found in the projects from the current generation of academy graduates, such as humanity, food, health, biodiversity, awareness and rebelliousness, but also renewed attention being paid to entrepreneurship and collaboration with the creative industry. "Each theme suits its own public, and with every new audience you create a new perspective on the things. You frame the education and training you provide in a new way, and this enables the designs to be interpreted in a new way.
That is incredibly instructive for the students, and it's also instructive for us as a school."
Crawford cites the communication as being one of the most important lessons from Sotheby's. "It has to work as a whole. Visually, it must convey in its entirety what content and what process you stand for, as a designer, but also as an educational institute. Not all projects lend themselves to every presentation. There must be a close link between the content and the way in which you communicate that content. In Milan, people were prepared to dwell on things at greater length. At Sotheby's, it all had to be taken in more quickly. In London the presentation was therefore more focused on objects, while in Milan we deliberately didn't want to show too many iconic objects. In the midst of all these undertakings we primarily wanted to differentiate ourselves as an educational institute."

LOUISE SCHOUWENBERG
(based on a conversation with Ilse Crawford, August 2010).

QUESTIONS
DE PRESENTATIES VAN DESIGN ACADEMY EINDHOVEN OP DE SALONE DEL MOBILE EN BIJ SOTHEBY'S IN 2010.

SALON DEL MOBILE
MILAN, APRIL 2010

'Goed design begint met een vraag'. Vragen geven volgens Ilse Crawford betekenis aan veranderingen en laten zien dat het zoeken naar inhoud een proces is. Het stellen van vragen past daarom uitstekend bij het onderzoekende karakter van een ontwerpopleiding. In nauwe samenwerking met Annemieke Eggenkamp stelde Crawford dit jaar de tentoonstelling samen van Design Academy Eindhoven op de Salone del Mobile. De presentatie kreeg de titel QUESTIONS. Getoond werd niet alleen een selectie van projecten die studenten DAE in het afgelopen jaar hadden gerealiseerd, maar ook uitdagende vragen over het designwak. "De centrale gedachte achter de presentatie was dat het zowel over inhoud moest gaan als over de resultaten. Uiteindelijk representeert design altijd onze ethiek, waarden en ideeën, ongeacht of het goede of slechte producten zijn. Om die reden wilden we de onderliggende inhoudelijke vragen laten zien." De titel, de projecten, de vragen, maar ook de locatie - in de wijk Ventura Lambrate - waren met zorg uitgekozen. Ver weg van de grote beurspresentaties en ver weg van Via Tortona, de buurt waar inder jaar het commerciële hart van de 'fuorisalone' designpresentaties klopt, koos DAE voor deze industriële omgeving, waar de meeste presentaties zich ingetogener richtten op inhoudelijke vraagstukken. "Het was een mooie gemeenschap van gelijkgestemde, grotendeels Nederlandse ontwerpers."

Ontwerpers kunnen zich niet afzijdig houden. Ze kunnen niet op een klein eiland, afgekeerd van de echte wereld en haar problemen, producten ontwerpen die alleen naar zichzelf verwijzen. Dat was de boodschap die QUESTIONS vertelde. Bezoekers werden niet alleen uitgenodigd om zich te verdiepen in de vragen die de curatoren hadden opgesteld. Ze mochten ook zelf vragen stellen en deze op de website van de academie plaatsen.

"We leven in een tijd waarin we op een zinvolle manier veranderingen moeten inzetten. Ontwerpers moeten dat op een bewuste en integere wijze doen om daarmee nieuwe realiteiten te scheppen. Studenten maken deel uit van de wereld, ze staan daar niet los van. Dat zij zich bewust zijn van de vragen die deze wereld aan hen stelt is belangrijk. In de afgelopen jaren raakte design geïsoleerd. Er werden weliswaar interessante thema's aangeboord, maar de projecten verwezen steeds meer naar zichzelf. Dat zag je in de designwereld als geheel, maar ook bij studentenprojecten. Dat een object verwijst naar zichzelf, bijvoorbeeld omdat het zo fantastisch is gemaakt of zo precies de persoon van de maker representeert, hoort eerder bij de kunst dan bij design. Design moet zich verhouden tot de buitenwereld. Gezien de tijd waarin wij leven moet design meer gezien worden als een kritisch proces en minder gaan over de vraag of dingen er mooi uitzien. Uiteraard werkt een ontwerper, net als een kunstenaar, vanuit eigen fascinaties, persoonlijke obsessies zelfs. Maar die fascinaties moeten gedeeld kunnen worden. Er moeten ook interesses buiten de persoon gezocht worden. Een ontwerper moet zich altijd bewust zijn van een mogelijke gebruiker, de klant." Impliceert deze constatering dat unieke producten of kleine series, zoals die in de afgelopen jaren veel zijn geproduceerd, niet bij design horen? 'Schaal is niet belangrijk. Design is altijd verbonden met mensen. Zelfs als je iets ontwerpt dat het leven van een enkel mens aangenamer maakt is dat betekenisvol voor een ontwerper. Maar de connectie met mensen is cruciaal.' Vanwege die connectie is het volgens Crawford belangrijk dat ontwerpers inzage geven in de vragen waarmee ze werken. Het proces. Daaruit blijkt immers of de vragen integer zijn en relevant. 'Integriteit kun je zien aan projecten. Een product is op den duur alleen levensvatbaar als er een integere motivatie aan ten grondslag ligt.'

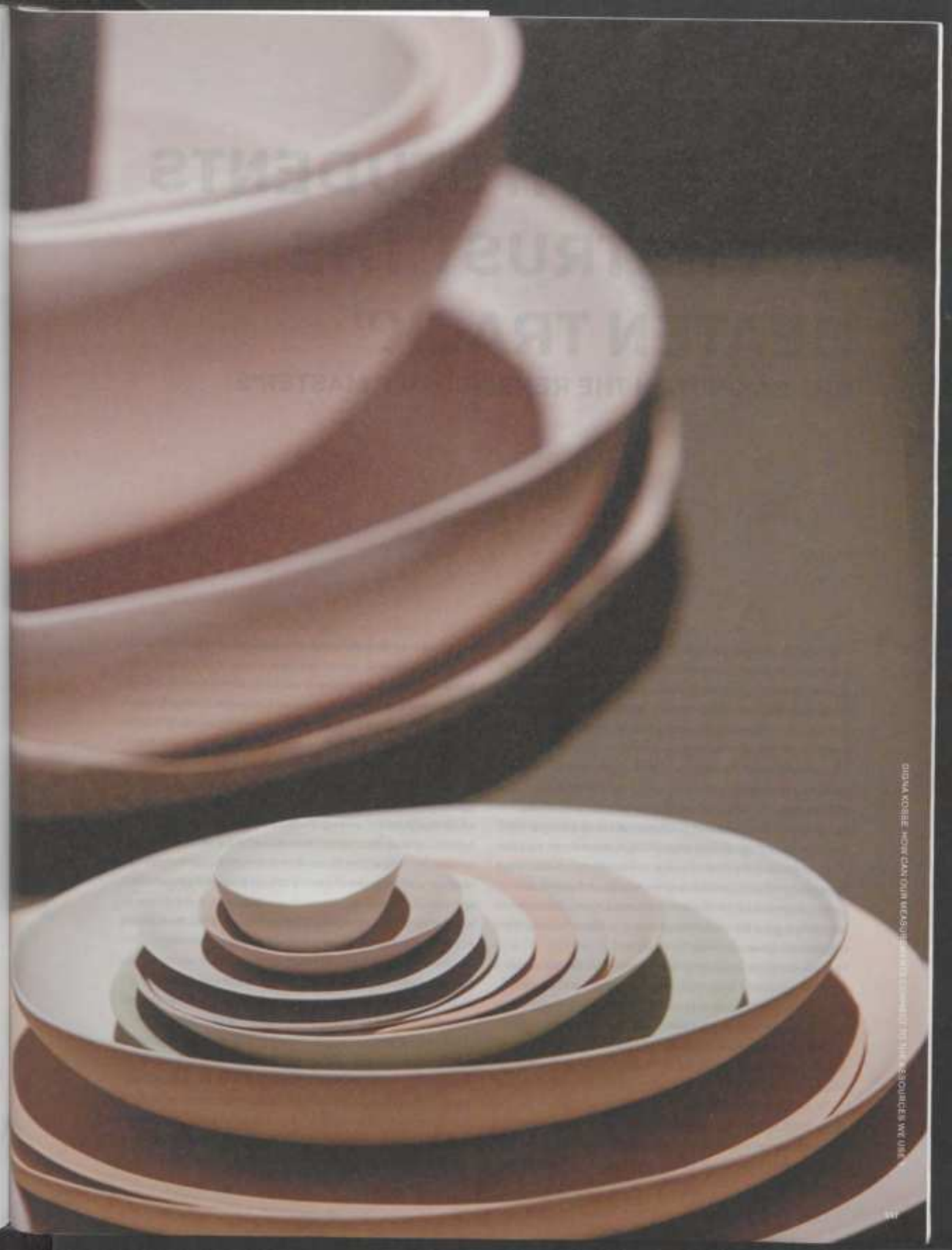
SOTHEBY'S
LONDEN, MEI 2010

De QUESTIONS tentoonstelling in Milaan kon rekenen op veel bijval van bezoekers en internationale pers. Een maand later werd een deel van de Milaan presentatie getoond bij Sotheby's in Londen. Janice Blackburn, curator hedendaagse kunst en design van het veilinghuis: "Design Academy Eindhoven has a formidable reputation for producing designers that rank among the most respected in the world. The graduates exhibiting at Sotheby's demonstrate Eindhoven's creativity, innovation, curious approach to life and down to earth practicality. Curating this exhibition together with Anne Mieke Eggenkamp and Ilse Crawford has been a dream come true."

Een schoolpresentatie in een veilinghuis, staat dat niet haaks op de eerder uitgesproken intenties om de school primair als school te presenteren, niet als een succesvol label? Crawford "Het bood de studenten een kans om hun werk direct te verkopen met hulp en advies van school. Het was de eerste van een reeks verkenningen naar nieuwe presentatiemogelijkheden. Sotheby's trekt een ander soort publiek dan de Salons. Sotheby's trekt vooral een internationaal, kunstkopend publiek. Het zijn intelligente mensen die met een andere blik kijken naar de vragen die impliciet in de projecten schuilen. Ze kunnen de inhoud 'lezen', ze onderkennen wat de ontwerpen vertellen en dat vertelt ons weer heel veel over dezelfde ontwerpen." De shift van context ziet Crawford als de grootste kwaliteit van de Sotheby's tentoonstelling. Omdat ze veel waarde hecht aan een onderzoek naar de perceptie van verschillende publieksgroepen, kan ze zich diverse contexten voorstellen voor toekomstige presentaties van DAE. "Projecten die worden gerealiseerd op de afdeling Well Being zou je kunnen tonen op een Health Conference, projecten van de afdeling Public Space moet je uiteraard ook tonen in de openbare ruimte, naast alle andere presentaties. En ik kan me goed voorstellen dat de school op een dag presenteert op de Biennale van Venetië."

Dat Crawford soveel waarde hecht aan het exploreren van nieuwe publieksgroepen heeft alles te maken met de diversiteit van thema's die ze van belang acht voor de komende jaren. Dat zijn ook de thema's die schuilen in de projecten van deze generatie academieverlaters, zoals menselijkheid, voedsel, gezondheid, biodiversiteit, bewustzijn, rebelsheid, maar ook een hernieuwde aandacht voor ondernemerschap en samenwerking met de creatieve industrie. "Bij ieder thema past een eigen publiek en met iedere nieuwe publieksgroep creëer je een nieuw perspectief op de dingen. Je kadert je opleiding op een nieuwe manier en daarmee kunnen de ontwerpen op een nieuwe manier worden geïnterpreteerd. Dat is ongelooflijk leerzaam voor de studenten en ook leerzaam voor ons als school."
Een van de belangrijkste lessen van Sotheby's noemt Crawford de communicatie. "Het geheel moet werken. Visueel. Als geheel moet het uitdrukken voor welke inhoud en voor welk proces je staat, als ontwerper maar ook als opleiding. Niet alle projecten lenen zich voor iedere presentatie. Er moet een nauwe link zijn tussen inhoud en de wijze waarop je die inhoud communiceert. In Milaan waren mensen bereid om langer ergens bij stil te staan. Bij Sotheby's moest het snel behapbaar zijn. In Londen was de presentatie daarom meer gericht op objecten, terwijl we in Milaan met opzet met teveel iconische objecten wilden tonen. Temidden van al die bedrijven wilden we ons primair onderscheiden als opleiding."

LOUISE SCHOUWENBERG
(naar aanleiding van een gesprek met Ilse Crawford, augustus 2010)



"WE TEACH STUDENTS TO MISTRUST THE BEATEN TRACK"

GIJS BAKKER ON THE RENEWED DAE MASTER'S

"The problem with many design education programmes is that they do not wish to recognise today's completely changed reality. All kinds of schools continue to hang on as they always have to the Ulm Model." The smile with which Gijs Bakker speaks these words is at odds with his intended meaning. With his reference to Ulm he is raising nothing less than a spectre.

In post-war Germany, the Hochschule für Gestaltung in Ulm gave expression to what you could call 'hardcore industrial design'. With the Braun brand as its most iconic representative. In Gijs Bakker's view, Ulm generated products that satisfy a programmed aesthetic and a programmed functionality, but that do not take the slightest notice of the environment in which they are created or are to be used. "No attention at all is given to cultural diversity. As if it was just immaterial. While with our Master's here in Eindhoven, we see how great the wealth of cultures is, and how inspiring the differences between them are for designers."

The essence of the renewed DAE Master's – Gijs Bakker cannot emphasise it enough – is exactly the choice that has been made to place designs in a context; a context in which both globalisation and cultural diversity become determining factors. Students must be able to analyse and understand the context – even when this is sometimes exceedingly complex – in order to arrive at meaningful designs.

Since 2002 and without interruption, Gijs Bakker has been giving substance and his own interpretation to one of the two DAE master's programmes, always designated in short as IM but described in full as 'conceptual design in context'. As from the start of this academic year he is to take on responsibility for the direction of the complete master's education portfolio, which offers three separate research programmes: Contextual Design, Social Design and Information Design (the latter to begin in the 2011/12 academic year). Bakker explains that in fact all three have to do with the context on which he had already focused when he led the IM department. But it is evidently worthwhile at the moment to distinguish more specifically between the different contexts within which designers are working. Presumably exactly because they have become so important for the renewal of the design profession. Designers must take on a role for themselves in an increasingly nuanced cultural environment, in a society in which fragmentation and individualisation need to be counterbalanced, and in an age in which information (technology) is so omnipresent that the meaning of all that information threatens to be virtually indiscernible.

Assisted by Louise Schouwenberg, Jan Boelen and Joost Grootens, who serve respectively as the heads of the Contextual Design, Social Design and Information Design research programmes, Gijs Bakker has made an inventory of the most important conditions for the renewed Master's. The emphasis will be placed on the research character of the Master's education in the coming years even more than it had in the past. In this way a clear and substantive distinction is made in his view with the bachelor phase, in which the acquisition of skills plays a dominant role. Master's students use cognitive and visual skills in the examination, analysis and understanding of complex problems, and in the representation of the interventions that they want to perform on the basis of their research.

Bakker: "An important role for the new Master's lies in the acquisition of a specific attitude by the students. They must become good at examining, circumventing and rejecting everything that appears to be certain and definite: all kinds of assumptions that designers all too often take for granted and fall for. I see it as our task to stimulate openness, especially by broadening and enlarging the reference frameworks of the students. In this way you can form an intuition that is truly productive. They need to have a trained intuition for their research, and in order to test the results. They must become accustomed to dealing with complexity with us, and in developing confidence in the choices that they make."

As a lecturer in Form Theory at the then Academy for the Visual Arts in Arnhem almost forty years ago, he had already developed teaching methods that had the goal of confronting prospective designers with the cultural environment in which they worked. A designer who had no conception of what was happening at that moment in the broader domain of the arts was a complete loss to the profession in his eyes. Especially during a short tenure at Delft University of Technology, where he taught in the mid-eighties, his mistrust of the apparently logical, methodical (but also blinkered) designs became all the stronger. The technical student had no interest in art.

Bakker: "Look at the expansion that Dutch culture has experienced since the nineties, spurred on by people like Rem Koolhaas and the designers from Droog Design. That has had a significant impact abroad. You don't achieve that kind of quality by simply following a copied out design formula. Designers must be sensitive to the specific context of their environment and the moment, and be self-willed enough to mistrust the beaten track."

Gijs Bakker sees an important role in store for the research programmes of the renewed DAE Master's that will usher in the next phase of expansion. For his part, this time it will be based on the cultural diversity of the student population.

"With the success of Droog and Koolhaas, the book 'Dutch Design' has now been written. What I'm longing for now is a design profession that is able to find new approaches to tackle themes that are manifesting themselves worldwide or indeed very locally; social and cultural questions that are connected in one way or another with the growing complexity that everyone is experiencing. I'm intrigued for example about designs in which technology and science are deployed, areas that are gradually becoming visible with the DAE Master's. The Information Design research programme will certainly contribute to this. And at the same time I want to ensure that students don't only do research and come to conclusions but especially also visualise. I want to see their proposition! More than ever it is important for the current generation of designers that they are equipped with practical tools in order to arrive at convincing visual solutions. They must be able to bend the image to their will."

GERT STAAL

‘WIJ LEREN STUDENTEN DE GEBAANDE PADEN TE WANTROUWEN’

GIJS BAKKER OVER DE VERNIEUWDE MASTER DAE

‘Het probleem van veel designopleidingen is dat ze de complexe veranderde werkelijkheid van dit moment niet onder ogen willen zien. Nog altijd houden allerlei scholen krampachtig vast aan het Model Ulm.’ De glimlach waarmee Gijs Bakker deze woorden uitspreekt staat haaks op zijn intentie. Met Ulm benoemt hij niets minder dan een schrikbeeld.

In het naoorlogse Duitsland gaf de Hochschule für Gestaltung in Ulm een gezicht aan wat je ‘hardcore industrial design’ kunt noemen. Met het merk Braun als meest iconische representant. Ulm leverde producten op die volgens Gijs Bakker voldoen aan een geprogrammeerde esthetiek en een geprogrammeerde functionaliteit, maar zich niets aantrekken van de omgeving waarin zij ontstaan of worden gebruikt. ‘Er is totaal geen oog voor culturele verscheidenheid. Alsof die er niet toe zou doen. Terwijl wij hier in Eindhoven bij onze masters zien hoe groot de rijkdom van culturen is, en hoe inspirerend de onderlinge verschillen voor ontwerpers zijn.’

De essentie van de vernieuwde master DAE – Gijs Bakker kan het niet genoeg benadrukken – is de keuze om ontwerpen juist wel in een context te plaatsen, een context waarin zowel mondialisering als culturele verscheidenheid bepalende factoren zijn geworden. Studenten moeten de context kunnen analyseren en begrijpen, ook als die soms uitermate complex is, om zo tot betekenisvolle ontwerpen te kunnen komen.

Sinds 2002 heeft Gijs Bakker onafgebroken invulling gegeven aan één van de twee masterprogramma’s van DAE, altijd kortweg aangeduid als IM maar in volledigheid omschreven als ‘conceptual design in context’. Met ingang van dit studiejaar neemt hij de regie op zich van de complete masteropleiding die drie afzonderlijke researchprogramma’s aanbiedt: Contextual Design, Social Design en Information Design (de laatste m.i.v. studiejaar 2011/12). In feite, stelt Bakker vast, hebben ze inderdaad alle drie te maken met de context die hij al op het oog had toen hij leiding gaf aan de afdeling IM. Maar het is blijkbaar zinvol om op dit ogenblik de verschillende contexten waarin ontwerpers werken, specifieker te onderscheiden. Waarschijnlijk juist omdat ze zo belangrijk zijn geworden voor de vernieuwing van het ontwerpvak. Ontwerpers moeten zich een rol toe-eigenen in een steeds genuanceerdere culturele omgeving, in een samenleving waarin fragmentatie en individualisering om tegenwicht vragen, en in tijdperk waarin informatie(technologie) zo alom aanwezig is dat de betekenis van al die informatie vrijwel onzichtbaar dreigt te worden.

Daarin bijgestaan door Louise Schouwenberg, Jan Boelen en Joost Grootens die als hoofden van de researchprogramma’s Contextual Design, Social Design en Information Design optreden, inventariseerde Gijs Bakker de belangrijkste condities voor de vernieuwde master. Nog meer dan voorheen komt de komende jaren de nadruk te liggen op het onderzoekskarakter van de masteropleiding. Zo wordt naar zijn idee een duidelijk inhoudelijk onderscheid gemaakt met de bachelor fase waarin het aanleren van vaardigheden een dominante rol speelt. Masters gebruiken cognitieve en beeldende vaardigheden bij het onderzoeken, analyseren en begrijpen van complexe vraagstukken, en bij het verbeelden van de interventies die zij op grond van hun onderzoek willen plegen.

Bakker: “Een belangrijke rol voor de nieuwe master ligt in het aanleren van een bepaalde houding door de studenten. Zij moeten goed worden in het ondervragen, het omzeilen en het afwijken van alles wat vast lijkt te staan; allerlei aannames die ontwerpers te vaak voor zoete koek slikken. Ik zie het als onze opgave om openheid te stimuleren, vooral door de referentiekaders van de studenten breder en groter te maken. Zo kun je een intuïtie vormen die werkelijk productief is. Een geschoolde intuïtie hebben zij nodig voor hun onderzoek, en bij de toetsing van de resultaten. Ze moeten bij ons wennen aan de omgang met complexiteit en vertrouwen ontwikkelen in de keuzes die zij maken.”

Als docent Vormleer aan de toenmalige Academie voor Beeldende Kunsten in Arnhem ontwikkelde hij inmiddels bijna veertig jaar geleden al leermethoden die tot doel hadden om aankomend ontwerpers te confronteren met de culturele omgeving waarin zij werkten. Een vormgever die geen begrip had van wat er op dat moment in het bredere domein van de kunsten gebeurde, was in zijn ogen voor het vak verloren. Vooral gedurende een kort verblijf aan de Technische Universiteit Delft, waar hij halverwege de jaren tachtig doceerde, werd zijn argwaan tegen het rechtlijnige, methodische (maar ook geblinddoekte) ontwerpen alleen maar versterkt. Voor kunst had de technische student geen belangstelling.

Bakker: “Kijk naar de expansie die de Nederland cultuur sinds de jaren negentig beleefde onder impuls van mensen als Rem Koolhaas en de ontwerpers van Droog Design. Dat heeft in het buitenland grote impact gehad. Die kwaliteit bereik je niet door simpelweg een uitgeschreven ontwerpreceptie te volgen. Ontwerpers moeten gevoelig zijn voor de specifieke context van hun omgeving en het moment, en eigenzinnig genoeg om gebaande paden te wantrouwen.”

Gijs Bakker ziet een belangrijke rol weggelegd voor de onderzoeksprogramma’s van de vernieuwde master DAE om een volgende fase van expansie in te luiden. Wat hem betreft zal die dit keer gebaseerd zijn op de culturele verscheidenheid van de studentenpopulatie.

“Met het succes van Droog en Koolhaas is het boek Dutch Design wel geschreven. Waar ik nu naar verlang is een ontwerpenschap dat in staat is nieuwe benaderingen te vinden voor thema’s die zich wereldwijd of juist heel lokaal manifesteren; sociale en culturele kwesties die op de een of andere manier samenhangen met de groeiende complexiteit die iedereen ervaart. Ik ben bijvoorbeeld nieuwsgierig naar ontwerpen waarin technologie en natuurwetenschap worden ingezet, gebieden die binnen de master DAE langzamerhand zichtbaar worden. Het onderzoeksprogramma Information Design zal daar zeker aan gaan bijdragen. En tegelijk wil ik ervoor zorgen dat studenten niet alleen onderzoeken en concluderen maar vooral ook visualiseren. Ik wil hun propositie zien! Meer dan ooit is het voor de huidige generatie ontwerpers belangrijk dat zij bruikbare gereedschappen aangereikt krijgen om tot overtuigende beeldende antwoorden te komen. Zij moeten het beeld naar hun hand kunnen zetten.”

GERT STAAL

FOCUSING ON PEOPLE

THE WORLD IS CHANGING RAPIDLY, AND THE DESIGN PROFESSION IS ALSO CHANGING WITH IT. DESIGN ACADEMY EINDHOVEN CONSIDERS EDUCATIONAL INNOVATION, THE DEVELOPMENT OF KNOWLEDGE AND RESEARCH TO BE OF PARAMOUNT IMPORTANCE. THE SCHOOL WILL THEREFORE RESPOND TO AND CAPITALISE ON THE CHANGES BY EMBEDDING CURRENT THEMES AND DEVELOPMENTS AS EFFECTIVELY AS POSSIBLE IN THE CURRICULUM AND THE ORGANISATION OF THE EDUCATION IT PROVIDES.

Complex social problems call for the creativity of people who dare to think outside the traditional frameworks. Appeals are therefore increasingly made to the vision of designers. Designers reflect on small-scale designs, such as functional solutions for basic problems, and they reflect on larger-scale themes, such as sustainability, meaningful solutions for issues involving well-being, the healthcare system, the quality of life, public spaces, the contexts within which products function.

The many spheres within which designers can work in a worthwhile way demand from us – everyone who is involved in he education provided by DAE – that we know which current and future problems need our attention. What roles can designers play within the various spheres of society, and what roles are we educating and training our students to fulfil? Which skills and what knowledge do they need to acquire to function effectively? How do we train the students to get to the bottom of complex themes, how do we develop their research talents and their analytical capacity? How do we develop their ability to work independently, and how do we develop their faculty to work together in multidisciplinary teams? And of course: which lecturers can give a meaningful interpretation to the new demands being made by design education, what forms of collaboration with which external parties are desirable, and how can we create the conditions within which students and lecturers can work best?

LESS BUBBLE, MORE WORLD

In order to equip our students with relevant 'tools', the education we provide cannot statically continue to hold on to old insights, but must be versatile. DAE will therefore soon be researching which social themes are calling on the expertise of designers. We will link consequences for the education we provide to this research, so that it can be linked more quickly and directly to the issues with which designers will be involved in the years ahead. Where necessary we will incorporate changes in the curriculum and the organisation of the education we provide. The school has entered into strategic alliances with knowledge institutes in the areas of ceramics and textiles, including the Textile Museum in Tilburg and Aalto University in Helsinki, Finland. Noteworthy in this respect is our participation in the Creative Industry Research Programme, a collaborative project with the three technical universities in the Netherlands and companies in the creative industry. The design of research is the way in which designers can reinforce the strategic and social significance of the creative industry. The role of DAE in this collaboration is unique – an unconventional approach is expected from the talented students who participate in the project, and one that makes a good fit with the profile of the school.

In addition to the necessity to identify relevant themes and to optimally adjust the education we provide to them accordingly, it is of great importance for DAE to gain insight into the diversity within the design profession. Several identities can exist alongside each other. Some students work best in the practical creative process, while some work primarily in conceptual terms. Within these two approaches, further specific approaches can be identified. We train designers who will be working as creatives in their own design studio, but also designers who will work primarily on providing functional solutions for basic problems. We also train an increasing number of designers who will be working within multidisciplinary teams, whether as leaders or as participants in the process. They must be able to 'speak several languages' – the language of the client, the language of the scientific researcher, the languages of various target groups. These designers are called upon to play a connective, linking role. They must learn to be good listeners and must develop the talent to translate their vision into relevant design solutions that communicate on several levels.

CENTRE OF EXCELLENCE

In 2008 DAE was proclaimed to be a Top Institute, a Centre of Excellence. The education we provide gives form in various ways to the ambition we have to be an educational institute that gives paramount importance to the development of knowledge, research and a unique approach to design problems. This is the way the school has profiled itself and differentiated itself from other providers of design education and training, nationally and internationally. First and foremost this ambition is given form with the education we provide, both on the bachelor level and on the master level. This ambition is also given form through the establishment of the Design Theory Lectureship (since April 2010). Louise Schouwenberg and Gert Staal, Lecturer and Senior Researcher respectively, have established a 'knowledge group' from a variety of people involved in design education, both external experts as well as lecturers and students. They are also undertaking a study of the research models with which design students work. From that study we expect that there will be much to say about the existing qualities of DAE – about those that are consciously appreciated, but certainly also about the intuitive and subconscious design methods with which the students work.
The world continues to develop, and DAE continues to develop too. As the school is focused exclusively on design education rather than being a component part of a giant umbrella organisation, we are able to remain flexible and relate ourselves directly to the developments that are going on in the world. This will ensure that our profiling will become even sharper and stronger in the years to come.

The academy is currently a magnet for (top) talent. During the coming two years, the search will be widened towards a good interpretation of the term 'excellence'. As an institute we will give form to that which an excellent student needs.
In addition to the quest for excellence we will equip an enormous diversity of design students with those tools that they need: creative and design skills, knowledge, research skills, analytic capacity, empathy with wider social themes, the capacity for multidisciplinary collaboration.

The academy will create an even more distinct profile for itself as a knowledge institute in the areas of education, design and research.

WE ALWAYS FOCUS ON PEOPLE.
ANNE MIEKE EGGENKAMP Chair executive board

DE MENS CENTRAAL

DE WERELD VERANDERT SNEL EN DAARMEE VERANDERT OOK HET DESIGNVAK. DESIGN ACADEMY EINDHOVEN DRAAGT ONDERWIJSVERNIEUWING, KENNISONTWIKKELING EN ONDERZOEK HOOG IN HAAR VAANDEL. DE SCHOOL WIL DAAROM INSPELEN OP DE VERANDERINGEN DOOR ACTUELE THEMA'S EN ONTWIKKELINGEN ZO OPTIMAAL MOGELIJK IN TE BEDDEN IN HET CURRICULUM EN DE ORGANISATIE VAN HET ONDERWIJS.

Complexe maatschappelijke vraagstukken vragen om de creativiteit van mensen die buiten de gelijkte kaders durven te denken. Toenemend wordt er daarom een beroep gedaan op de visie van ontwerpers. Ontwerpers denken na over kleine onderwerpen, zoals functionele oplossingen voor basale problemen, en ze denken na over grotere thema's, zoals duurzaamheid, zinvolle oplossingen voor gezondheidsvraagstukken, de zorg, leefbaarheid, de openbare ruimte, de contexten waarbinnen producten fungeren.

De vele domeinen waarbinnen ontwerpers zinvol kunnen werken vragen van ons – alle mensen die betrokken zijn bij het onderwijs van DAE – dat we weten welke actuele en toekomstige vraagstukken onze aandacht nodig hebben. Welke rollen kunnen ontwerpers spelen binnen de verschillende domeinen van de samenleving, waarvoor leiden we onze studenten op? Welke vaardigheden en welke kennis hebben zij nodig om goed te kunnen functioneren? Hoe trainen we de studenten om complexe thema's te doorgronden, hoe ontwikkelen we hun onderzoek talenten en hun analytische vermogens? Hoe ontwikkelen we hun autonome talenten en hoe ontwikkelen we hun gave om samen te werken in multidisciplinaire teams? En uiteraard: welke docenten kunnen een zinvolle invulling geven aan de nieuwe eisen die het ontwerponderwijs stelt, welke samenwerkingen met externe partijen zijn gewenst en hoe kunnen we omstandigheden creëren waarbinnen studenten en docenten optimaal kunnen werken?

LESS BUBBLE, MORE WORLD

Om onze studenten toe te rusten met relevante 'gereedschappen' kan het onderwijs niet statisch blijven vasthouden aan oude inrichten, maar moet wendbaar zijn. DAE zal daarom in de komende tijd onderzoeken welke maatschappelijke thema's vragen om de expertise van ontwerpers. Aan dat onderzoek zullen we consequenties verbinden voor het onderwijs, opdat het sneller en directer zal aansluiten bij de vraagstukken waarmee ontwerpers in de komende jaren te maken krijgen. Waar nodig zullen we veranderingen doorvoeren in het curriculum en de opzet van het onderwijs. De school is strategische allianties aangegaan met kennisinstituten op het gebied van keramiek en textiel (o.a. het Textielmuseum in Tilburg en Aalto University in Helsinki Finland). Noemenswaardig in dit verband is ook de deelname aan het onderzoeksprogramma Creative Industry Research Programme, een samenwerking met de drie Nederlandse technische universiteiten en bedrijven uit de Creative Industry. Onderwerp van onderzoek is de wijze waarop ontwerpers het strategische en maatschappelijke belang van de creatieve industrie kunnen versterken. De rol van DAE in deze samenwerking is bijzonder, van de getalenteerde studenten die aan het project deelnemen, wordt een onconventionele benadering verwacht die past bij het profiel van de school.

Naast de noodzaak om relevante thema's te benoemen en het onderwijs daar optimaal op af te stellen, is het voor DAE van groot belang om zicht te krijgen op alle schakeringen van het ontwerpvak. Meerdere identiteiten kunnen naast elkaar bestaan. Sommige studenten werken het beste vanuit het maken, sommigen werken primair vanuit het denken. Binnen die twee benaderingen zijn weer specifieke benaderingen te onderscheiden. We leiden ontwerpers op die als auteurs in hun eigen ontwerpstudio zullen werken, maar ook ontwerpers die primair werken aan functionele oplossingen voor basale problemen. Daarnaast leiden we steeds meer ontwerpers op die zullen werken binnen multidisciplinaire teams, hetzij als leidinggevenden hetzij als deelnemers aan het proces. Zij moeten meerdere 'talen' kunnen spreken, de taal van de opdrachtgever, de taal van de wetenschappelijk onderzoeker, de taal van de verschillende doelgroepen. Van deze ontwerpers wordt een verbindende rol gevraagd. Zij moeten in staat zijn om goed te luisteren en het talent om hun visies te vertalen in relevante designoplossingen, die op meerdere niveaus communiceren.

CENTRE OF EXCELLENCE

In 2008 werd DAE uitgeroepen tot Top Instituut, Centre of Excellence. Op diverse wijzen geeft de opleiding gestalte aan haar ambitie een onderwijsinstituut te zijn dat kennisontwikkeling, onderzoek en een bijzondere benadering van designvraagstukken hoog in het vaandel draagt. Daarmee heeft de school zich geprofileerd en onderscheiden van andere ontwerpopleidingen, nationaal en internationaal. Allereerst vindt die ambitie gestalte binnen het onderwijs, zowel op bachelor niveau als op master niveau. Daarnaast vindt die ambitie gestalte door de instelling van het Lectoraat Designtheorie (sinds april 2010). Louise Scheuwenberg en Gert Staal, respectievelijk Lector en Senior Onderzoeker, zetten een kennisring op van diverse betrokkenen bij het designonderwijs, zowel externe experts als docenten en studenten. Daarnaast onderzoeken zij de onderzoekmodellen waarmee ontwerpstudenten werken. Van dat onderzoek verwachten wij dat er woorden worden gegeven aan de reeds aanwezig kwaliteiten van DAE, aan de bewuste, maar zeker ook aan de intuïtieve en onbewuste ontwerpmethodes waarmee de studenten werken.
De wereld blijft in ontwikkeling en ook DAE blijft in ontwikkeling. Omdat de school uitsluitend is gericht op designonderwijs en geen onderdeel uitmaakt van een overkoepelende mammoet organisatie, kunnen we flexibel blijven en ons direct verhouden tot actuele ontwikkelingen in de wereld. Daarmee zal onze profilering de komende jaren nog scherper en sterker worden.

De academie is momenteel een magneet voor (top)talent. De komende twee jaar zal de zoektocht worden uitgebreid naar een goede invulling van de term 'excellente'. Als opleiding zullen wij vormgeven aan hetgeen een excellente student nodig heeft. Naast de zoektocht naar excellentie zullen wij een grote diversiteit aan ontwerpstudenten die gereedschappen aanreiken die zij nodig hebben: maak- en designvaardigheden, kennis, onderzoekvaardigheden, analytisch vermogen, empathie met grotere maatschappelijke thema's, het vermogen tot multidisciplinaire samenwerking.

De academie zal zich verder profileren als kenniinstituut op gebied van onderwijs, design en onderzoek.

WE STELLEN DE MENS ALTIJD CENTRAAL.
ANNE MIEKE EGGENKAMP Voorzitter College van Bestuur

TEACHERS

	ROEPNAAM	FUNCTIENAAM	AFDELINGSNAAM
A	Anal, Aarti	Instructeur	Machinale werkplaats
	Victor Achterberg	Gastdocent	Man and Public Space
	Robert Adelbaan	Docent	Kompaarchitng Lab
	Walter Amerika	Hoofd Docent	Kompaarchitng Markt
	Caroline Arens	Coördinator Docent	Kompaarchitng Forum
	Niek Arnoldi	Gastdocent	Man and Humanity
B	Vincent van Baar	Docent	Man and Communication
	Gijs Bakker	Hoofd Docent	IM
	Anke Bakker	Docent	Man and Well-being
	Bastiaan Bakker	Docent	Man and Leisure
	Bart Bakker	Gastdocent	Man and Leisure
	Sander Baron	Docent	Man and Public Space
	Marion Barreis	Docent	Kompaarchitng Markt
	Mattijs van Bergen	Docent	Kompaarchitng Atelier
	Edith van Berkel	Docent	IM
	Walter Bertens	Docent	Man and Well-being
	Eva Bouman	Docent	Man and Humanity
	Rene van Brakkenges	Docent	Kompaarchitng Markt
	Jacques Bierbrauer	Instructeur	Machinale werkplaats
	Jacob van Blankenje	Docent	Man and Leisure
	Teska Blommaert	Coördinator Docent	Man and Well-being
	Jan Blanken	Docent	Man and Well-being
	Sylvain Pingna Bulpas	Docent	Machinale werkplaats
	Wilfried Bouman	Instructeur	Digitale werkplaats
	Arnoud Brouwhuis	Coördinator Docent	Kompaarchitng Lab
	Jurjen Brouwer	Docent	Man and Leisure
	Peter de Bruijn	Docent	Man and Living
C	Hanno Cargonnen	Gastdocent	Man and Activity
	Peter van Castteren	Docent	Kompaarchitng Forum
	Vit Cauwenberg	Docent	Man and Mobility
	Piet Hein Cijsen	Docent	Kompaarchitng Forum
	Xavier de Cippaere	Docent	Kompaarchitng Lab
	Josephine Crasen	Docent	Man and Identity
	Annemarie Commandeur	Gastdocent	Man and Identity
	Jacqueline Cook	Docent	Kompaarchitng Forum
	Ina Crawford	Hoofd Docent	Man and Well-being
	Marcel Cremers	Gastdocent	Man and Communication
D	Brigitte Damsteegt	Docent	Kompaarchitng Atelier
	Jan Dalhoeck	Docent	Kompaarchitng Forum
	Raoul Daleo	Gastdocent	Man and Communication
	Ron Daley	Docent	Kompaarchitng Atelier
	Nicolina Dijmstra	Hoofd Docent	Kompaarchitng Forum
	Edwin Dijkema	Docent	Man and Leisure
	Ruth Dijkstraan	Docent	Kompaarchitng Forum
E	Karina de Ecker	Coördinator Docent	Man and Mobility
	Kees Eijsvogels	Gastdocent	Kompaarchitng Markt
	Ivar Embrechts	Hoofd Docent	Man and Mobility
	Pieter van Eijsden	Docent	Kompaarchitng Forum
F	Marcus Fons	Gastdocent	Source
	Lisbeth Fs	Coördinator Docent	Kompaarchitng Atelier
	Irene Drijfhoutte Fuhage	Hoofd Docent	Man and Leisure
	Eric Fijkens	Gastdocent	Man and Public Space
G	Catherine Gaal	Gastdocent	Man and Well-being
	Saskia van Gelder	Coördinator Docent	Man and Identity
	David Gerritsen	Docent	Kompaarchitng Lab
	Ann de Geraets	Docent	Source
	Maartje van Gessel	Docent	Kompaarchitng Lab
	Siang van Gin	Docent	Kompaarchitng Markt
	Tim de Groote	Docent	Kompaarchitng Markt
	Mark van de Grootelen	Docent	Man and Humanity
	Joost Grootens	Docent	IM
	Maurice Grugter	Gastdocent	Kompaarchitng Markt
H	Anita Little Hoag	Docent	Man and Communication
	Arend Haak	Docent	Man and Identity
	Luk van der Haijen	Docent	Kompaarchitng Markt
	David Hamers	Docent	Man and Public Space
	Peter Hans	Docent	IM
	Andrew Harbison	Docent	Man and Activity
	Chris van Haeckes	Docent	Man and Activity
	Cristiel van Heesewijk	Coördinator Docent	Man and Living
	Esther Hermans	Gastdocent	Man and Leisure
	Saskia Hens	Gastdocent	Man and Public Space
	Andrej Hetkova	Docent	Man and Leisure
	Wout Hoffkens	Docent	Kompaarchitng Forum
	Annelies Horbl	Docent	Man and Communication
	Dirk Hoppe	Gastdocent	IM
	Ina Hoornweg	Instructeur	Machinale werkplaats
	Lo Hoppes	Instructeur	Machinale werkplaats
	Teun Hoytes	Docent	Kompaarchitng Atelier
	Pieter Huisje	Docent	Man and Identity
	Dirk van Hulst	Docent	Man and Humanity
	Jord den Hollander	Docent	Man and Public Space
	Arnout Hullenaar	Docent	Man and Leisure
I	Natasja Jacobs	Coördinator	Man and Activity
	Theo Jansen	Gastdocent	Man and Humanity
	Wim Janssen	Docent	Kompaarchitng Forum
	Pieter Janssen	Docent	Man and Communication
	Tjerkje de Jong	Gastdocent	Kompaarchitng Markt
K	Naomi Kaiserfeld	Hoofd Docent	Kompaarchitng Lab
	Mary van der Kamp	Docent	Man and Humanity
	Peter Katenburg	Docent	Man and Living
	Patrizia Kerkhof	Instructeur	Machinale werkplaats
	Annemarieke van Kersbergen	Docent	Man and Activity
	Rienga Kilaan	Gastdocent	Man and Living
	Sanne Kistemaker	Gastdocent	Man and Humanity
	Niels Klaasen	Docent	Man and Identity
	Koen Klapp	Gastdocent	IM
	Chris Koens	Docent	Man and Activity
	Jan Koenige	Gastdocent	Man and Leisure

	Wina Koevermans	Instructeur	Machinale werkplaats
	Dave Kraakenstein	Gastdocent	Man and Leisure
	Carlijn Kreisaard	Docent	Man and Living
	Simone Kroon	Gastdocent	Man and Leisure
	Wiske Kruk	Docent	IM
	Adriaan Kuiper	Gastddocent	Kompaarchitng Markt
L	Mario Lanero	Hoofd Docent	Man and Identity
	Suzie Langenberg	Gastdocent	Man and Public Space
	Matilde Lawinski	Gastdocent	Man and Humanity
	Nelco de Leur	Docent	Man and Identity
	Thomas Lommen	Docent	Man and Well-being
	Yvonne Lub	Coördinator Docent	Man and Humanity
	Minam van der Luijke	Docent	Man and Living
M	John Maarman	Docent	Man and Living
	Isabelle Maay	Docent	Kompaarchitng Forum
	Bas Mandjes	Instructeur	Digitale werkplaats
	Hans Mandjes	Medewerker	Digitale werkplaats
	Hans van der Made	Coördinator Docent	Man and Public Space
	Hans van der Mars	Hoofd	Digitale werkplaats
	Rus Mathijs	Instructeur	Machinale werkplaats
	Mathias Meijers	Docent	Kompaarchitng Atelier
	Christian Meerdonnes	Gastdocent	Man and Living
	Catelijne van Middelkoop	Docent	Man and Communication
	Karin Mantjes	Docent	Man and Communication
	Anika Molly	Gastdocent	Man and Leisure
	Shirley Mujere	Docent	Man and Identity
	Wineke van Muiswinkel	Coördinator Docent	Man and Leisure
N	Fred Nagengast	Docent	Kompaarchitng Atelier
	Dimitri Nauwenhuisen	Coördinator en Docent	Man and Communication
	Marcel van Nigtevecht	Instructeur	Machinale werkplaats
	Frankie van Noord	Instructeur	Machinale werkplaats
	Ted Noten	Docent	IM
O	Damian O' Sullivan	Docent	Man and Activity
	Ruud van Oosterhout	Docent	Man and Leisure
	Neeltje Otten	Docent	Man and Well-being
	Frans Oplouk	Docent	Man and Well-being
	Stefan van Ouytsel	Docent	Man and Mobility
	Joana de Almeida Mena Ozorio	Coördinator	IM
P	Natondra Pakhaas	Hoofd Docent	Man and Humanity
	Frans Parthesius	Docent	Source
	Rene van Peer	Docent	Man and Humanity
	Oscar Puts	Hoofd Docent	Man and Activity
	Eva Plantes	Docent	Man and Public Space
	Rens Plankenhorst	Docent	Kompaarchitng Markt
	Sander Plug	Docentenlaanbi	Man and Communication
	Twan Post	Coördinator Docent	Kompaarchitng Markt
	Liesbeth van de Pol	Hoofd Docent	Man and Public Space
	Alexei Polat	Gastdocent	Man and Communication
	Barbara Postterman	Docent	Kompaarchitng Atelier
	Pierluigi Pompei	Docent	Kompaarchitng Lab
	Wim Poppinga	Docent	Man and Public Space
	Olga Pulsens	Hoofd	Machinale werkplaats
Q	Tatjana Quax	Docent	IM
R	Cees Radea	Docent	IM
	Bas Reijnakers	Gastdocent	Man and Humanity
	Cassini Reijnders	Docent	Man and Well-being
	Rik de Reuver	Docentenlaanbi	Man and Mobility
	Henri Rickers	Gastdocent	Kompaarchitng Forum
	Vincent de Rijk	Docent	Man and Living
	Willem Rodenberg	Docent	Man and Activity
	Albert Roseanne	Docent	Kompaarchitng Lab
	Job Roggeveen	Docent	Man and Communication
	Jan Rohhouten	Gastdocent	Man and Leisure
	Bart Rutten	Gastdocent	Kompaarchitng Forum
S	Werner Schippers	Docent	Kompaarchitng Lab
	Stefan Schulten	Docent	Kompaarchitng Atelier
	Carolin Schulten - Bajinge	Docent	Kompaarchitng Atelier
	Louise Schouwenberg	Docent	IM
	Hulk Seegers	Docent	Man and Mobility
	Stefan Simeon	Docent	Kompaarchitng Lab
	Mara Skujaniece	Docent	Man and Living
	Eric Sluis	Docentenlaanbi	Man and Living
	Danielle Smits	Instructeur	Machinale werkplaats
	Henrik Smits	Instructeur	Machinale werkplaats
	Wiski Somers	Docent	Man and Living
	Marieke Sonneveld	Docent	Man and Humanity
	Gert Staal	Gastdocent	Man and Humanity
	Johannes Steeghs	Docent	Kompaarchitng Forum
	Olaf Stevens	Docent	Kompaarchitng Lab
	Dorian Stone	Hoofd Docent	Man and Communication
	Gareth Stone	Hoofd Docent	Man and Communication
	Jos Stoppman	Docent	Man and Communication
	Maxine Suyl	Docentenlaanbi	Man and Mobility
T	Maartje Teeuwen	Instructeur	Machinale werkplaats
	Marianne Teuringe	Instructeur	Machinale werkplaats
	Peter Tripp	Docent	Kompaarchitng Markt
	Bas van Tol	Hoofd Docent	Man and Living
	Iris Tooren	Gastdocent	IM
	Viktor Tugan	Gastdocent	Kompaarchitng Forum
V	Alfred Valk	Instructeur	Machinale werkplaats
	Remco van der Velden	Docent	Man and Activity
	Aart van Velter	Gastdocent	Man and Humanity
	Herman Verbeek	Docent	IM
	Inge Verhoop	Gastdocent	Man and Humanity
	Ana Verwilda	Docent	Man and Identity
	Barbara Vezzer	Docent	IM
	Mark van Vonderbos	Gastdocent	Man and Identity
	Roderick Vos	Docentenlaanbi	Man and Living
	Marietta de Vries	Docent	Kompaarchitng Atelier
W	Frank van der Waarden	Instructeur	Digitale werkplaats
	Bernardine Wabeke	Hoofd Docent	Kompaarchitng Atelier
	Peter Wakkas	Instructeur	Digitale werkplaats
	Nadège van Wassenaar	Docent	Man and Leisure
	Esther van de Wal	Docent	Man and Public Space
	André Wiersma	Instructeur	Machinale werkplaats
	Harry de Wit	Gastdocent	Man and Leisure
	Dirk Wit	Instructeur	Machinale werkplaats
	Jens Wellington	Docent	Man and Activity
Z	Jelle Zijlstra	Docent	Kompaarchitng Lab
	Marlette Zinsmeister	Docent	Man and Identity
	Margot Zoetemeer	Gastdocent	Kompaarchitng Markt
	Max Zwartkoon	Docent	Man and Leisure

STUDENTS

FIRST NAME	TITEL PROJECT	PAGE
ACTIVITY		
Xander Aldeck	Vase!	118
Samira Ardeel	Twice in Eye	105
Philip Bagaems	Dig & Night	110
Rony van den Broek	Through the Looking Glass	114
Paula Colchero	Reflective Corner	100
Coen Dendoven Voorbouw	COOUS	116
Mar van den Eijnden	Multi Shuffle	92
Pieter Jan Geldorp	Hi Wire	118
Teadhlin Hinnie	Dust Shade	108
Jakob Hohenem	Kaow	104
Sanne van den Hoogen	The World Below	110
Danny Kui	Liberty	111
René van Oers	Easy-Car-Jack	116
Menno Oosterhuis	WeCollTile	102
Eline Simons	Chef's Table	101
Jelle Spee	Dishwishes	107
Nathalie Stangl	Soap Flakes	109
Yuya Uchida	XXXX	98
Yuya Uchida	Real Needs	113
Katherine Wong	Hidden Facets	108
COMMUNICATION		
Chayim Becker	Leave your Mark	71
Jeroena Cornelissen	Volunteer 2.0	90
Jeroena Cornelissen	Planet Health	90
Annick Dunter	Insight Out	76
Reinout Gulpert	Kaleidoscope	78
Laura van Eerd	Fabelachtig	87
Tim Eijthoven	Binnenkijkers	26
Tim Eijthoven	Incomplete Short Stories	95
Mike de Jong	ONLINE / OFFLINE	88
Mike de Jong	Het Hart van Mees	85
Linda Kuneland	Dazzlebox	81
Olga Kopylkina	The International Museum of Modern Dreaming	82
Joëlle Lommers	Zo was ons	70
Kees Meerdonse	Jellibie	92
Kees Meerdonse	Incomplete Short Stories	94
Joen Philippart	Classical vs. Youngsters	74
Thomas Plaegging	Mozart	71
Saskia Schreven	Het einde van het journaal	89
Philippe Vikenjie	Walking into War	73
Senen Wilarow	Open Foundry	91
Senen Wilarow	Mirror Pen	84
Naomi Yasuda	Luisterbinkbuitjes	79
Audrey Zachliechen	Tales in Portrait	75
IDENTITY		
Bente Akkerslijk	Kant en Klaar	160
Esthers Bolhuis	Grownlocated Nature	145
Esthers Bolhuis	Connect	155
Marlon Colligan	Retrospect	144
Rian Crabbree	Argan Cosmetics	148
Iris van Dijsten	Brilliant Hair	149
David Holdbergen	Grownlik Notebook	146
David Holdbergen	Rewind	151
Janet Jansen	Cinderella	161
Janet Jansen	Flower Puff	150
Anique Noordman	Gratitude	147
Nick Pulles	Architectural Acoustics	158
Elen Scherrenwitt	Showell	152
Elen Scherrenwitt	Neoliberton	165
Maike Sier	Body Bags	156
Dana Sheils	Cardiac	154
Dana Sheils	Shielded	157
LEISURE		
Brigitt Albers	Zondagmiddag	140
Michelle Baggerman	Precious Waste	127
Bart Bekker	Bouwpakketkaart	125
Jeroen Bomers	Delta bike	130
Maaike van Bunge	Chalaisne	124
Sanne Sofie Broks	20 Magram generator	134
Susan Christiaanse	Paragliding for Pinstand	133
Jens Dijck	Ball	129
Jens Dijck	The Greencube	127
Niels Hoebens	Water, Een dialoog van de verbeelding	139
Niels Hoebens	Motion cabinet	138
Florke Mertens	Pseudonoise	19
Anika Molly	Mission	128
Anika Molly	Symbiose	131
Eelke Sandmann	Rugzakzeilen en Hakkenkruisbaal	123
Eelke Sandmann	Van Hollandse Boeken	126
Wilco Spaaij	Tafelvoetbal	136
Marijke Timmerman	1 Enough	129
Marijke Timmerman	Wat eten we vandaag	141

FIRST NAME	TITEL PROJECT	PAGE
LIVING		
Guus Arens	Bewonersbetrokkenheid	176
Roel de Boer	Multigenerator	20
Roel de Boer	Bommenmeer	177
Vincent Geraedts	Hotspot	184
Susanne de Graaf	Wie vertrekt, die degen die voorbij gaan...	178
Paul Hagner	Industrial Deconstructors	175
Frederique Heap	Huiskamerhotel	180
Dirk van der Kooi	Zandhoven	172
Jonas Lutz	Wall / Vessel	173
Rombout Maris	Dakenkaart	174
Hans van den Meuwenhof	Gewoon en Bijzonder	179
Johannes Pfister	Dorpswerk	185
Julia Rabiaza	Personal Fresh Air	30
Erasmus Schipper	Medusa	182
Kristian Thors	Deformable	181
Sophie de Vocht	Lusteroord	183
MOBILITY		
Daniel van Beusekom	FaDE	186
Bart Dooren	Rouge	188
Gil Mollo	Light Pack and Project	187
Laura Schaub	myEXPERIENCE	189
PUBLIC SPACE		
Olga Bartlomiej	"Zonnevogelchalet, van de zon achtige"	37
Tom Bijsterveld	Milieubeurtenis in Delta Blauw	43
Daphne Hoedemaker	Milieuwaarden in de Stad	38
Lucas Muhl	De Cuijkse Dorp	40
Lucas Muhl	Het Gezondheidsbewust Ambacht	14
Rachel Sprangers	Zwerm Mures	41
Eveline Visser	Open Stadhuis	42
Eveline Visser	Inspirtiel	33
Lieven Zwiersijk	Het Nederlandse Ecologische Hongaarse Ingenieurs	45
WELL BEING		
Lambin Bal	Wave	59
Jung Yoo Choi	Cloud Book	61
Brigitte Coremans	Mouvoage Coffin	46
Brigitte Coremans	The Menstruation Chair	14
Camille Comet	Tweehemisfeare	47
Elle Dhong	Monopoly Wig	68
Geraerce Echavarria	Antihyper	58
Geraerce Echavarria	The Beast	53
Pomme van Hoof	Redbak	55
Pomme van Hoof	Cemente Chronographies	53
Kaijin Kuijpers	Cuiti	49
Sophie Mamen	Waterstofar	54
Emma Pollard	Domestic Disguise	52
Emma Pollard	Long Wave	57
Chloe Pouwelse	Dune	56
Sarah du Rutter	Fusion	51
Maartje Sterthuegen	In Need of Water	64
Denise van der Tuin	Whispering Chairs	58
Marike Swagers	Malware	24
Marike Swagers	Temporary Tub	65
Saskia van der Steen	Water Lens	48
Saskia van der Steen	Light Projector	47
MAN		
Alexeia Cassanum	Fashion wishes	30
Dana Cornett	The Inner Circle	192,193
Cedric Crutchmare	The Physicians	190,191
Heather Dawn	Waking Pro	194
Luke Jenkins	Open Experiences	196
Thomas Sealey	Political Microscopes	197
Young Shin Sok	People, their stories and design	195
Henry Wilson	Things revealed, things concealed	198
IM		
José Rodrigo de la O Campos	Transcendental Tunes	208
Ho Nap Chan	From language to design	206 i.m 208
Song Hyeon Cho	Authenticity in the Age of its Technological Reproducibility	216
Ma Ping Dangjaard	My digital body	212
Tal Eisl	Design for a new consumer	203,205
Ni Kon Gamer	Gender Fluidity	210
Carl Hacke	Why be Human	220,221
Sears Jackson	Devoted to Art	213
Chul Ari Kwak	Materializing Immaterialistic	226
Chin Ping Leung	From Language to Design	206 i.m 208
Susana Cavera Lunal	Street Hygiene	204
Maurizio Mastalli	Continuous bodies	214,215
Ban Nguyen	Design in times of Crisis , Revisited	219
Carolina Elce Santos Reis	Diversity movement : Wear Out	217
Jonghwa Seo	The language of objects	222,223
Tom Tuck	Real Data : where digital meets & interrupts	224
Kilkenny Wunderwaters	Handmade Production	225

COLOPHON

EXPLANATION AWARDS:

The Rene Smeets Award is divided into two categories, each with a distinct profile:

The **Rene Smeets Award** is reserved for the best and most professional graduation project. The winner receives € 2000.

The **Mulberg Award** is awarded to the student with the most original graduation project, the project that excels in originality and offers the best potential. The award consists of € 2000,– and the winner receives support to embark a successful start of his/her professional career. The support, originates with the Rene Smeets fund.

The **Allemonde ring** was designed by Richard Hylkes for the 'Social Design Network' and its name stands for: Alumni & friends, strengthen the world. Design Academy Eindhoven presents this ring as a gift to students whose graduation projects offer a unique contribution towards the creation of a better world and improving the way we treat each other and our environment.

The **Willie Wortel Award** is presented to graduate students who have made their mark with their total inventory, mentality.

Every year, the **Keep an Eye Foundation** offers free Keep an Eye Grants to Design Academy Eindhoven graduates who distill and let the aesthetical value of their graduation projects, their originality, and their social involvement.

Board Rene Smeetsfonds
Oud Heidelberg bv
Jeannine P. Rouppe van der Voort
Symbiosis, de heer S. D. Hagendoorn
Drukkerij Lecturis bv, de heer P. Van Monsevoet
Xerox bv, de heer F. van Rooij
Lecturis, de heer P. van Weelden
Philips Design, mevrouw M.C.A. van Civille
Kunstlijn Maastricht, de heer A.B. Thomas
Neocom bv, mevrouw I. Luijken
Design Platform Eindhoven, de heer N. Bijleveld
DAF Design Center, de heer B. van Eijndhoven

FRIENDS OF THE ACADEMY

Alcoral
Air France
Avans Toegepaste Kunst bv
B&C International
Bruna bv
De Lage Landen International bv
DELA
Elkdrug
Keller Flooring bv
gemeente Oostende
gemeente Eindhoven
KIG
KLM
Lecturis bv
Lettre
Nashuatec
NAD Waalwijken
Onderzoek Research and Personal Care / Unilever
Van Engelen & Eijsvogels bv
Neocom
Woonwaarts
Waterschap de Dommel
Xerox bv

PUBLISHER
Design Academy Eindhoven
Oktober 2009

Design Academy Eindhoven
Emmasingel 14
Pb Box 5126
5600 GC Eindhoven
The Netherlands
T. +31(0)40 239 33 33
F. +31(0)40 239 33 40
info@designacademy.nl
www.designacademy.nl

ISBN: 978-90-814784-0-0

CATALOGUE
General Director: Anne Marie Eggenkamp
Creative Director: Ike Cornelissen
Art Direction: Petra Janssen (Studio BOOT)
Design: Petra Janssen, Studio BOOT + Irene Hendriks, Edwin Vollebergh
Visual Identity DAE: The Work Force
Typefacing: Ingrid Swoboda
Project Manager: Antoinette Klaver
Coordination: Marieke Shark
Text Bachelors students:
Mirre van Bruik, Willemijn de Jonge
Text interview Anne Marie Eggenkamp:
Louise Schouwenberg
Text interview Ike Cornelissen:
Louise Schouwenberg
Text interview head of Masters: Gert Staal
Text interviews 3 Alumni: Daniel Corbett

TRANSLATION
Tim Oates, Double Dutch, Wendy Lubbersting

PHOTOGRAPHY
Art direction: Petra Janssen (Studio BOOT)
Styling + assistance Art Direction:
Ad Verwiel, Kim van Dijk, Nienke Kooiing
Coordination: Marieke Shark
Production support: Marly Commeren
Spine Modules: Lotte van Woffelen Potter
Venom Kamphuis, De Grote Beek, Eindhoven
Supplies support: Abel Kimenai
Spine Modules: Iris Reijters, Bas van Raaij,
Niels van Rooj, Anna Stockhorst, Koen Schipper,
Bas van der Veer, Bagin Tjon A Hin,
Lotte van Woffelen Potter, Inka de Jong

PHOTOGRAPHERS
Janet Cremer: pag. 14, 26 t/m 49
Vincent van Dijck: pag. 18, 24, 28, 46 t/m 68,
203 t/m 211, 213 t/m 237
Rene van der Hoeff: pag. 20, 22, 30, 92, 100,
172 t/m 188, 190 t/m 191, 193 t/m 196, 198
Lisa Klapper: pag. 32, 70 t/m 78, PROMOT 79,
82 t/m 88, 158, 164 t/m 168
Tomoki Kiyo: pag. 240
Monika Lipinska: pag. 33, 98 t/m 119
Kurtis Nieberg: pag. 131
Tanka Rijsdijk: pag. 9 t/m 11, 144 t/m 159
Aaron Zuidema: pag. 10, 132 t/m 136,
138 t/m 139

MODELS
Birgit Klaus: pag. 194
Michelle Roggenkamp: pag. 148, 149
Tessel Bizzi: pag. 78, 84, 88, 194, 195
Kis van Dooijer: pag. 155
Dirk van der Kooij: pag. 158
Julia Wellman: pag. 70, 79, 82,87

LITHOGRAPHY & PRINT
Drukkerij Lecturis, Eindhoven
Paper: Neenah satin 115 gr
Elements Classic Pigmented 300gr

WITH SPECIAL THANKS TO
Ad van Dooijer, De Grote Beek Eindhoven

EXHIBITION
Design:
Pim Van Eijk, Petra Janssen (studio BOOT)
Graphic design: Studio BOOT – Petra Janssen,
Irene Hendriks, Edwin Vollebergh
Project Manager: Antoinette Klaver
Coordination: Marieke Shark
Production: Eat & Ruggelt, Veldhoven
Lighting & Technique: Techno Store, Eindhoven
Food & Beverage: By Lex, Eindhoven
Other activities: Venomi, Oisterwijk
Q-Cleaning, Boxtel

WITH THANKS TO:
All the students and graduates that helped building up the exhibition

RECTIFICATION
In the 2009 Graduation Catalogue we have accidentally misspelled the name of one of our students.
On page 105 we wrote that Paul Cyrkaise and Sabine Marcelis are the designers of the Air France project. The Photo, However, their names are Paula Cuchiara and Sabine Marcelis.

We apologize for this mistake and wish our graduates all the best in their future career.

COLOPHON

EXPLANATION AWARDS:

The Rene Smeets Award is divided into two categories, each with a distinct profile.

The **Rene Smeets Award** is reserved for the best and most professional graduation project. The winner receives € 2500,-

The **Mulheng Award** is awarded to the student with the most original graduation project, the project that stands out most in originality and offers the most potential. The award consists of € 2000,-, and the winner receives support to embark successfully and creatively on his/her professional career. The support originates with the Rene Smeets fund.

The **Alternate ring** was designed by Richard Meyer for the 'Social Design Network' and its name stands for 'Reserve to reunite', original the motto Design Academy Eindhoven presents this ring as a gift to students whose graduation projects offer a unique contribution towards the creation of a better world and improving the way we treat each other and our environment.

The **Willie Wortel Award** is presented to graduate students who have made their mark with their fellow members' recently.

Every year, the **Hoop op Eye Foundation** offers four Hoop op Eye Grants to Design Academy Eindhoven graduates who stand out for the professional nature of their graduation projects, their originality and their social involvement.

Board Rene Smeetsfonds
Dick Nederend bv,
voorzitter G. Rietjes van der Voort
Spaans, de heer V. C. Hagenaars
Dudley Lennon bv, de heer P. ten Hagen
Visco bv, de heer P. van Boxel
Lecture, de heer E. van Nieuwen
Philips Design, mevrouw M.C.A. van Cuijlen
Koninklijke Metaalunie, de heer A.R. Thomson
Vencom bv, mevrouw J. Luyten
Design Platform Eindhoven, de heer H. Bolweg
DAF Design Center, de heer B. van Eijsinga

FRIENDS OF THE ACADEMY

Abtrend
Ad Plaisier
Aplus Theatertechniek bv
BBC International
Brand bv
De Lage Landen International bv
DELA
Dhang
Eyelet Planning bv
gemeente Eindhoven
gemeente Eindhoven
HIS
KLM
Lecture bv
Lecture
Pinstripe
R&D Kleurdrogen
Unilever Research and Personal Care / Unilever
Van Engelen & Elias bv
Vencom
Woodworkf
Vereniging van Dumont
Xylem bv

PUBLISHER
Design Academy Eindhoven
October 2010

Design Academy Eindhoven
Emmasingel 14
Po Box 2125
5600 CC Eindhoven
The Netherlands
T. +31(0)40 239 39 39
F. +31(0)40 239 39 40
info@designacademy.nl
www.designacademy.nl

ISBN: 978-90-810104-0-0

CATALOGUE
General Director, Anne Marie Eggermont
Creative Director, Ben Crawford
Art Director, Petra Janssen (Studio BOOT)
Design: Petra Janssen, (Studio BOOT)
Irene Hendriks, Edwin Velsberg
Visual Identity DAE: The Stone Twins
Text editing: Ingrid Sassenberg
Project Manager, Antoinette Kisner
Coordination Marcelle Blaise
Text Bachelor students:
Milou van Beek, Wilbergin de Jonge
Text interview Anne Marie Eggermont:
Louise Schouwenberg
Text interview Ben Crawford:
Louise Schouwenberg
Text interview head of Masters, Gert Staal
Text interviews 3 Alumni, Diana Carlsen

TRANSLATION
Tim Claire, Double Dutch, Wendy Lubbers

PHOTOGRAPHY
Architecture, Peter Jansen (Studio BOOT)
Styling + assistant Art Direction,
Jo Venzel, Kim van Eijk, Natalie Hocking
Coordination Marcelle Blaise
Production support Marly Bontenbal,
Sylvia Mulder, Lydia van Walther Pathe,
Venue: Kuiftheater, De Grote Beer, Eindhoven
Logistical support, Aad Kalkhof,
Sylvia Mulder, Ina Noeker, Bas van Raaij,
Niels van Rij, Anna Smolders, Koen Suhre
Bas van de Ven, Bojo Tim A Hie,
Lotte van Walther Pathe, Willie de Jong

PHOTOGRAPHERS
Anne Geneste, pag. 14, 34 t/m 43
Vincent van Guijt, pag. 18, 24, 28, 46 t/m
50 t/m 111, 212 t/m 227
Aaron van der Marel, pag. 20, 22, 26, 30, 1
t/m 154, 156, 160 t/m 181, 190 t/m 198, 1
Lisa Klapper, pag. 30, 32 t/m 36, 154 t/m 1
80 t/m 88, 183, 184 t/m 188
Rosiel Fleyn, pag. 240
Matilde Lauwaert, pag. 82, 88 t/m 116
Remo Nolens, pag. 131
Renée Hiemstra, pag. 5 t/m 11, 144 t/m 1
Astrid Zuidema, pag. 14, 102 t/m 108,
132 t/m 138

MODELS
Birgit Albers, pag. 104
Michelle Boggenvoet, pag. 148, 149
Trevor Bolt, pag. 76, 84, 88, 194, 196
Pip van Dooren, pag. 152
Dirk van der Kooij, pag. 158
Julia Wittman, pag. 70, 78, 80,81

LITHOGRAPHY & PRINT
Drukkerij Lecture bv, Eindhoven
Paper, Novatec satin 115 gr
Biermans Opaque Pigmented 60gr

WITH SPECIAL THANKS TO
Ad van Dommen, De Grote Beer Eindhoven

EXHIBITION
Design
Pan Van Eck, Petra Janssen (studio BOOT)
Graphic design: Studio BOOT / Petra Jan
Irene Hendriks, Edwin Velsberg
Project Manager, Antoinette Kisner
Coordination: Marcelle Blaise
Production: Set & Project Amsterdam
Lighting & Technique, Sarlon Boxe, Eindh
Food & Beverage: Bij Lei, Eindhoven
Other activities: Vermeij, Gorkeren
De Cleaning Boys

WITH THANKS TO:
All the students and graduates that helped
building up the exhibition