

JURY RAPPORT

Kijkend naar de vijftien nominaties door vijf scouts, vroeg de internationale jury van de Rotterdam designprijs 2013 zich af wat op dit moment karakteristiek is voor het Dutch Design. De grote variatie in de selectie van dit jaar verhindert niet op te merken dat conceptualiteit een blijvende trek is van design in Nederland. Op slechts een paar uitzonderingen na overtroeven ideeën objecten. Objecten, welteverstaan, in de gebruikelijke industriële zin. En zelfs wanneer sprake is van een duidelijk product – een mobieltje, een vliegende auto, schoenen, een mijnenruimer – staat het object vaak meer voor een conceptuele benadering van een probleem en zijn contexten dan dat het simpelweg dat probleem oplost. De bijna totale afwezigheid van traditionele industriële consumptieproducten in de selectie van dit jaar is opmerkelijk in een tijd waarin design- en innovatiestrategieën gedicteerd lijken te worden door de massamarkt en algehele economische zorgen. Deze vertekening kan te maken hebben met een gedeelde zorg van de scouts van de Rotterdam designprijs 2013. Allen benadrukken het belang van de sociale en menselijke aspecten van design. Alle vijf wijzen ze op het vermogen van design om een praktische blik te werpen op manieren om levensomstandigheden te verbeteren. Maar de selectie weerspiegelt ook een bredere tendens in de Nederlandse samenleving, richting grotere sociale verantwoordelijkheid en meer participatie, en weg van het leunen op de traditionele instituties van overheid en industrie.

Terwijl de nominaties een echo zijn van de experimentele, nieuwsgierige, geestige en geëngageerde kwaliteiten die zo diep in het Nederlandse design zijn geworteld, ziet de internationale jury ook een mogelijk risico van deze conceptgedreven mentaliteit: De verbinding tussen weidse concepten en haalbare oplossingen kunnen verslappen. Er is veel te winnen door aandacht te schenken aan de marginale contexten van productontwikkeling, en door de onvoorspelbare schaduwen op te zoeken van het denken buiten de schijnwerpers van de industrie. Maar als men de praktische kant van massaproductie – en de gevolgen ervan voor economie, samenleving en milieu – overlaat aan China en andere productiereuzen, kan dat resulteren in het vervagen van de vaardigheden en kennis die broodnodig zijn voor het maken van dingen.

Dat gezegd hebbende, is de jury zeer enthousiast over het hoge niveau van openheid in de omgang met netelige problemen in de Nederlandse cultuur, en over de goed geargumenteerde heroverweging van gebruikelijke benaderingen die daarmee samengaat in veel van de nominaties van dit jaar. De winnaar van dit jaar is hiervan een uitmuntend voorbeeld – van het verbinden van vernieuwende en diepgravende onderzoeksresultaten aan een bedrieglijk eenvoudig interactieconcept dat daadwerkelijk helpt om levens te veranderen.

De winnaar van de Rotterdam designprijs 2013 is **temstem**, een app voor smartphones en tablets die mensen die 'stemmen in hun hoofd' horen helpt die stemmen het zwijgen op te leggen, al is het tijdelijk. Het gezamenlijke onderzoek van gezondheidsprofessionals van de **Parnassia Groep** en ontwerpers van **Reframing Studio** resulteerde in een actuele tool die een grote impact kan hebben op het leven van zijn gebruikers. De app pakt een probleem aan in een van de belangrijkste aandachtsgebieden van het hedendaags design, de gezondheidszorg, en doet dat met hedendaagse media.

Temstem is een app die de gebruiker door middel van taalspellen in staat stelt de stemmen in zijn hoofd actief te onderdrukken. Naast zijn afleidende kwaliteit kan de app ook therapeutische effecten op langere termijn hebben. Hij stelt gebruikers in staat hun

probleem direct aan te pakken en controle te nemen. De app is geen vervanging van de psychiater of medicijnen, maar biedt een vernieuwend en effectief middel voor zelfhulp aan degenen die aan deze psychose lijden.

De jury is van mening dat temstem een briljant voorbeeld is van de impact die design kan hebben op echte problemen. De jury erkent dat de echte waarde van dit werk-in-uitvoering ligt in het innovatieve gebruik van interactieontwerp binnen een concrete therapeutische setting. Die dient tegelijkertijd als permanent platform waarop therapeuten, ontwerpers en gebruikers coproducten zijn van een tool die levens kan veranderen. De internationale jury is het unaniem met scout Caroline Hummels eens dat temstem een exemplarisch product is op het snijvlak van onderzoek en design, en daarom kent ze het de Rotterdam designprijs 2013 toe.

Diepgaand onderzoek lag ook ten grondslag aan de nieuwe grafische identiteit van **Alzheimer Nederland**, een ambitieuze non-profitorganisatie die het algemene bewustzijn van de ziekte van Alzheimer wil vergroten en aandacht genereert voor haar eigen projecten op dit gebied. **Studio Dumbar** ontwikkelde een nieuw lettertype dat het toenemende proces van geheugenverlies bij patiënten effectief verbeeldt. De ziekte slaat gaten in het geheugen van patiënten en tast hun identiteit steeds verder aan.

De jury prijst het waarlijk subtiele letterontwerp en de waardige esthetiek van de foto's van Alzheimer patiënten die de brochures van de stichting verlevendigen. De nieuwe grafische identiteit zal zeker helpen om een breed publiek te verbinden met een groeiend probleem waarmee ieder van ons op de een of andere manier te maken zal krijgen; één op vijf Nederlanders zal op een bepaald moment in het leven een vorm van 'dementie' ontwikkelen. Studio Dumbar's posters en brochures zijn met hun vervagende motieven opvallend, zonder het onderwerp te overschreeuwen. Een hoogtepunt van grafisch ontwerp.

Zowel **temstem** als de identiteit voor **Alzheimer Nederland** getuigen van de openheid in de Nederlandse samenleving bij het bespreekbaar maken van problemen die elders vaak met een schaamtevolle terughoudendheid worden behandeld. De jury ziet een grote verdienste in beide projecten, die een complexe opdracht koppelen aan een ondubbelzinnig en excellent uitgevoerd product.

Ook de **Mine Kafon**, het eindexamenproject van **Massoud Hassani** bij zijn afstuderen aan de Design Academy Eindhoven, pakt een hardnekkig probleem aan. Zijn voorstel voor een nieuwe benadering van het opruimen van landmijnen in post-conflictgebieden heeft een internationaal debat ontketend over hoe design met dit wereldwijde en vaak dodelijke probleem kan of moet omgaan – wat een verdienste op zich is. Alhoewel er vele onopgeloste aspecten kleven aan de werking en het ontwerp van de Mine Kafon, die serieuze vragen oproepen over zijn praktische haalbaarheid, erkent de jury de kwaliteit van het ontwerp als kritisch object. De visuele poëzie van de uiterlijke vorm van het voorwerp; het idee dat het een low-tech, low-budget gereedschap voorstelt voor bewoners van door mijnen geplaagde gebieden; en het feit dat het fondsen heeft aangetrokken om het probleem nader te bestuderen vanuit designoogpunt, dit alles leidt er op zijn minst toe de Mine Kafon te waarderen als effectvol ontworpen narratief rond een probleem dat dringend een oplossing nodig heeft.

Een ander ontwerp dat het op zich neemt om een wereldwijd probleem aan te pakken is **Fairphone**. Ontwerper **Bas van Abel** startte dit project als kritische campagne om aandacht te genereren voor de schaduw van misbruik die over een van de meest bevrijdende recente uitvindingen ter wereld hangt, de smartphone. Afschuwelijke

arbeidsomstandigheden en kinderarbeid, vervuilende productiemethoden en onduurzaam gebruik van zeldzame en vaak conflictrijke mineralen, die regelmatig aan het maken van deze mobieltjes verbonden zijn, moeten aan de kaak gesteld worden. Van Abel, pionier van het open design, deed dat door zich in het hol van de leeuw te begeven: door zelf een smartphone naar eigen ontwerp te produceren en op de markt te brengen, met gebruikmaking van de bestaande componenten en kanalen. De open design benadering zorgt voor een geleidelijke verbetering van zowel het ontwerp als het productieproces en de arbeidscondities. Behalve het blootleggen van de complexe productieketens voor smartphones, confronteert Fairphone het probleem – en zijn concurrenten van Apple en Samsung – precies daar waar het telt, in de markt, waar een groeiend bewustzijn van consumenten de vraag naar verantwoordelijke producenten oproept. Het feit dat niet alleen de productie maar ook het design van de Fairphone verre van uitontwikkeld is doet niet af aan zijn belangrijkste kwaliteit; met Van Abel's strategie wordt het product zelf het instrument om de manier waarop het wordt geproduceerd te veranderen.

Meer een werkmethode dan een concreet product is **Hidden Design** van **Afdeling Buitengewone Zaken**. De ontwerpmethode stuwt het idee van 'prototyping' naar nieuwe hoogtes, die van het in scène zetten van een realistische gebruikersomgeving in kleine gemeenschappen, nog vóór een product is gemaakt. Het product zelf wordt gedurende het proces verder ontworpen en ontwikkeld. Hoewel de jury de hands-on en sociaal georiënteerde mentaliteit achter de methode waardeert, is hij ook kritisch over de potentie en reikwijdte ervan. Het genomineerde project, 'Connecting Local Retailers' in het Belgische dorp Wieze, is een goed voorbeeld. Waarom zou een dorp, met zijn traditioneel kleinschalige netwerk van fysieke één-op-één contacten tussen bewoners, een digitale service nodig hebben die mogelijk veel van die persoonlijke ontmoetingen omzeilt? En is de arbeidsintensieve methode toepasbaar op de grotere schalen van het (voor)stedelijke leven, die meer zouden kunnen profiteren van de voorgestelde mix van digitale technologie en service design? Als methode heeft Hidden Design nog veel losse eindjes.

Gewoon praktisch is het ontwerp van een systeem voor **Dynamische Instap-informatie op het perron** van **Edenspiekermann, STBY, ProRail en NS Reizigers**, een combinatie van ontwerpers, onderzoekers, infrastructuurbeheerder en openbaar vervoerder. Na intensief onderzoek onder treinreizigers presenteerde het samenwerkende team een 180 meter lange digitale LED display waarop detailinformatie te zien is over de aankomende trein: plaats, bezetting, ingangen en faciliteiten. De jury waardeert de inspanning om het reizen per trein een soepeler ervaring te maken, en de vertaling van een verfijnde informatie-infrastructuur in een intelligent en helder design. Tegelijkertijd vraagt de jury zich af of dit project niet teveel op technologie leunt en daarom altijd zal achterlopen bij de laatste stand op dit gebied. En lost het werkelijk zo'n urgent probleem op? Aan de ene kant smaakt het project naar meer (real-time, inter-platform, interactieve informatie-uitwisseling!), aan de andere kant rijst de vraag of de charme van een lichte chaos nu echt helemaal moet verdwijnen uit de routines van het dagelijks reisverkeer.

Een nog sterkere ambivalentie overvalt de jury bij het **PAL-V** project. **PAL-V Europe NV** en **Spark Design & Innovation** zijn aan de slag gegaan om een archetypische jongensdroom te verwezenlijken: de vliegende auto. De combinatie van technologisch ontwerp en vormgeving van de wagen, een gyrocopter die ook gewoon de weg op kan, is zonder twijfel innovatief en doordacht, en het hele ding oogt supercool. Maar de jury ontkomt niet aan de vraag of dit niet een droom van het verleden is. Het ontwerp raakt nauwelijks aan de werkelijke mobiliteitsproblemen van vandaag en negeert discussies over duurzaamheid, brandstofefficiëntie, alternatieve vervoersstrategieën, files etc. De

weinige omgevingen waarin dit voorstel enige praktijkwaarde lijkt te hebben zijn tegelijk ook enigszins sinister; heel rijke individuen en het leger. Het zou een solo-plezierrijtje voor de happy few kunnen worden, maar laat de problemen van de echte wereld onaangeraakt.

Een wereld op zich vormt het werk van **Piet Parra**, wiens gigantische muurschildering **Weirded Out** in 2012 een bijna twintig meter lange muur in het Museum of Modern Art van San Francisco sierde. Zeker, Piet Parra heeft een opmerkelijke en verfijnde visuele taal ontwikkeld en zijn werk als illustrator voor belangrijke publicaties is van onbetwiste kwaliteit. De jury is het met scouts Erik en Ronald Rietveld, die **Weirded Out** nomineerden, eens dat Parra een voorbeeld is voor jongere ontwerpers en hen kan stimuleren om hun eigen passies en vaardigheden te volgen in plaats van de markt. Maar de jury stelt ook dat **Weirded Out** is gemaakt op de geëigende plek: een museum van hedendaagse kunst, in plaats van een designmuseum.

Ook al is **Marcel Wanders** ongetwijfeld een rijpe en gevierde ontwerper, en **Moooi** een beeldbepalend merk van interieurdesign producten, toch vraagt de jury zich af of de genomineerde presentatie van het merk tijdens de Salone in Milaan in 2012 het niveau van decoratie wezenlijk ontstijgt. Zeker, de encenering van **Erwin Olafs** gigantische foto's als coulisse voor verbeeldingsvol gearrangeerde items uit de Moooi collectie in een enorme Milanese hal was adembenemend effectief als theatrale marketing. Daarin was de installatie hoogst consistent met het designtheater dat Milaan is. In alle bescheidenheid vindt de jury dat de twee grote talenten Marcel Wanders en Erwin Olaf hadden kunnen uitstijgen boven die buzz. Ze hadden een meer kritische noot kunnen invoegen en zich anders kunnen engageren met hun rol als voormannen van het veld. In plaats daarvan bleven ze beide in hun comfort-zone, een verfijnde plek met beperkte relevantie voor het design.

Een beetje teveel 'Hollywood' is ook het commentaar van de jury op **Anouk Wipprechts Interactive couture**. De jury volgt Nikki Smit in zijn lof voor de intelligentie en het engagement in Wipprechts experimenten met mode en draagbare technologie. En haar betrokkenheid bij het discours over kleding als zowel verhulling als onthulling van de emotionele en fysieke staat van zijn drager is duidelijk en veelzeggend. Kritische noten kunnen geplaatst worden bij de beperkte reikwijdte van de interactieve jurken. Het zijn alle nogal theatrale ontwerpen, waarvan de gekunsteldheid de serieuze ondertoon – het debat over hoe (draagbare) technologie onze sociale levens zal beïnvloeden – dreigt te overstelpen. Nikki Smit merkt op: "De Smoke Dress zet aan het denken: wat als mijn kleding mijn gedrag zou reflecteren, ondersteunen of zelfs corrigeren?" Volgens de jury beantwoordt Wipprecht de vraag die ze zelf oproept niet.

Daan Roosegaarde is een van de meer visionaire ontwerpers van Nederland, en vaak nogal effectief in het paren van wilde dromen aan opmerkelijk realistische contexten. Maar de jury ziet de innovatieve kwaliteit van Roosegaardes **Crystal** project niet. De installatie met honderden 'stenen' die licht uitstralen als ze op een speciale ondergrond worden geplaatst is zeker oogstrelend en kan leiden tot speels poëtische momenten van interactie of zelfverzonnen knutselen met licht. Het is een lief project, maar ook een beetje naïef in de zin dat het naar niets meer lijkt te streven dan er eenvoudigweg te zijn. Daarmee, stelt de jury, blijft **Crystal** een puur esthetisch gegeven dat slechts marginaal de kracht van design laat zien.

Marga Weimans nam haar eigen DNA code als startpunt voor het ontwerp van **Body Archive**, een collectie jurken die tegelijkertijd associëren op de versmelting van mode en technologie. Hoewel de jury waardering heeft voor haar engagement met een aantal

zeer actuele kwesties van technologie en culturele (zelf)expressie door mode, is hij kritisch over de manier waarop deze thema's in de ontwerpen zelf gereflecteerd worden. In het licht van de enorme impact en consequenties van DNA technologie, nu en in de toekomst, gaat Weimans' interpretatie van haar eigen DNA niet veel verder dan gepersonifieerde decoratie – hoe kritisch het verhaal eromheen ook klinkt. Ook het gebruik van 'augmented reality' in een van haar kledingstukken activeert het publiek tot niet meer dan met verbazing naar het scherm te turen. De jury zou het verwelkomen als Weimans er in zou slagen haar zwier als ontwerper van opvallende en verrassende dingen te koppelen aan de vele betekenislagen die potentieel met haar onderwerp zijn verbonden.

De experimentele schoenen die **Winde Rienstra** ontwierp mogen niet echt comfortabel ogen, maar ze vertegenwoordigen wel een scherpe en intelligente blik op het gebrek aan innovatie in het schoenontwerp en de schoeiselindustrie. De kartonnen **Facet Heels**, de **Bamboo Heels** en de **Lego Heels** zijn voorbeelden van slim experiment met nogal ongebruikelijke combinaties van atypische materialen. Dat heeft geleid tot avontuurlijke prototypes. Er is zeker een materiële kwaliteit in deze ontwerpen, en in dat opzicht zijn ze opvallend en vernieuwend. Maar de jury mist een verbinding met de innovatie in de industrie, die Rienstra zelf beweert te zoeken. Hoe kunnen deze eenmalige stukken voorbeelden worden voor productie?

Een bescheiden ontwerp dat exact doet wat het wilde doen – dat is **Fingle**, een game voor iPad van ontwerpers Adriaan de Jongh en Bojan Endrovski, jonge game-ontwikkelaars in **Game Oven**. Fingle begon als eindexamenproject en startte door als basis voor het bedrijf – een voorbeeld van de vruchtbare verbinding tussen ontwerponderwijs en onafhankelijke game-ontwikkeling in Nederland. De jury vindt Fingle behoorlijk geconcentreerd, leuk om te spelen en effectief vormgegeven, maar vraagt zich af hoe relevant het is voor het design: waarom zouden we een iPad app nodig hebben om elkaar weer aan te raken?

Lernert & Sander zetten de merkparfum- en adverteerdersbranche op hun nummer met hun geestige project **Everything**. Door alle 1400 samples van alle in 2012 gelanceerde nieuwe geurtjes te mixen tot anderhalve liter parfum, enceneerden ze een kritisch commentaar op wat zij zien als "perverse" uitwas van de business. Voor Wallpaper magazine associeerden ze slim op het thema **Handmade** met de dure handgemaakte pakken van Brioni; ze bestelden een 'op de hand gemaakt' pak voor de hand van een handmodel. Er is zeker iets betoverends aan zulke directe vertalingen van 'alle geuren' naar 'alles' en 'handgemaakt' naar 'gemaakt voor de hand'. Maar dat is het ook wel: heel grappig.

Namens de jury,

Max Bruinsma
Juryvoorzitter

Jury:

Caroline Baumann, directeur Cooper-Hewitt, National Design Museum, Edwin Heathcote, architect en design journalist, Virginia Tassinari, ass. prof social spaces aan MAD University in Genk.

