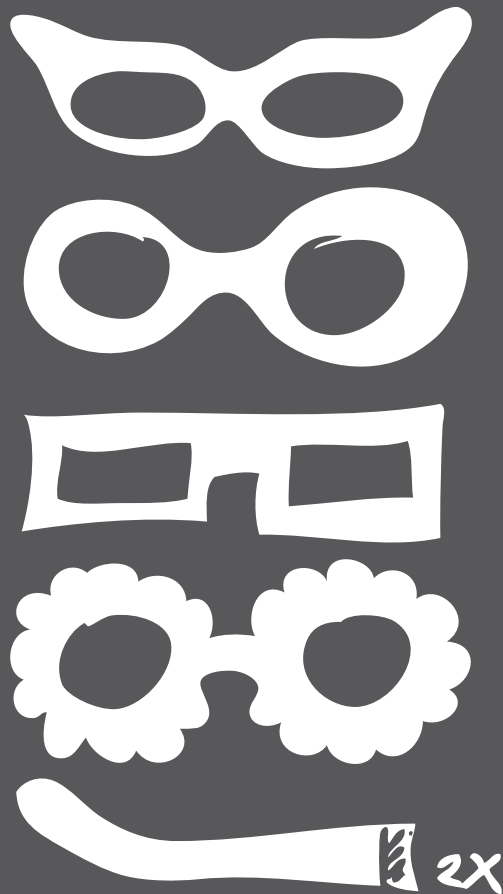


BLIK OP DESIGN

kijkwijzer voor het voortgezet onderwijs



Vooraf

Een ontwerper geeft vorm aan ons dagelijks leven, lost problemen op én creëert mogelijkheden. Ontwerpers graven dieper, ze denken met de klant mee en denken verder door. Ze schetsen, analyseren, maken tekeningen, modellen en maquettes en spitsen hun ideeën toe. Designers zijn vooral in staat en erin geoefend om op een andere manier te kijken.

**Gedachten zonder inhoud zijn leeg,
aanschouwingen zonder begrippen zijn blind.**
Immanuel Kant, Kritiek van de Zuivere Rede (1787)

Blik op Design is een kijkwijzer voor design, speciaal voor leerlingen in het voortgezet onderwijs en bij het vak CKV. Blik op Design bestaat uit twee onderdelen.

Inhoud

I De 5 brillen van Parsons

Een kijkwijzer waarmee leerlingen beter naar vormgeving leren kijken en met name hun blik op design verruimen. Zo kan ook hun waardering voor de vormgeving van hun omgeving groeien.

Introductie (1 lesuur op school)

De docent brengt een aantal voorwerpen mee naar school en introduceert de 5 brillen van Parsons.

Opdracht 1

De leerlingen zoeken een voorwerp uit dat de docent heeft meegebracht of een willekeurig object uit het klaslokaal of in de school. Ze bekijken (individueel of in 2-tallen) het gekozen object door de 5 brillen van Parsons, door de vragen die daarbij horen te beantwoorden.

II Opdrachten bij een bezoek aan de Dutch Design Week of designexpositie

Leerlingen kunnen zich voorbereiden op hun bezoek en maken enkele verwerkingsopdrachten, eventueel met verdieping.

Opdracht 2 (1 lesuur ter voorbereiding, thuis of op school)

1. Lees de tekst 'Design = ...?'
2. Bereid je voor op je bezoek aan de Dutch Design Week (DDW)

Opdracht 3 (1 dagdeel met bezoek aan de DDW of designexpositie)

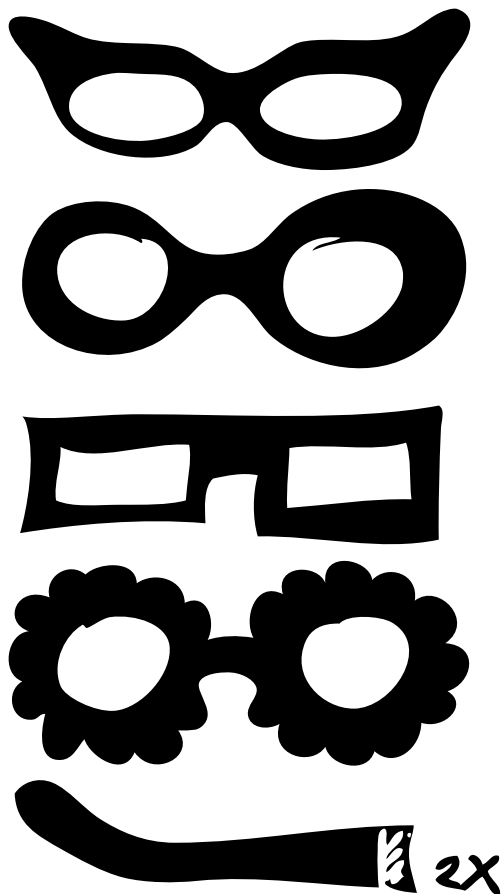
1. Kies een ontwerp uit dat je aanspreekt
2. Analyseer het ontwerp
3. Wat was jouw indruk van de DDW?

Opdracht 4 (1 of meerdere lessen, naar keus van de docent)

Opdrachten en verdiepingsopdrachten voor leerlingen individueel of in tweetallen bij:

- A. een ontwerper naar keus
- B. een in het oog springend ontwerp naar keus
- C. een ontwerpdiscipline die de leerling aanspreekt

I De 5 brillen van Parsons



Hoe leer je kijken naar design?

Michael Parsons geeft ons 5 brillen waar je opeenvolgend door naar kunst kunt kijken. Dit valt samen met onze cognitieve ontwikkeling: om een volgende bril te kunnen opzetten, heb je de vorige nodig. Binnen elke bril kan je kijkbeleving zich nog ontwikkelen.

Je kunt leren je blik te verruimen wanneer je naar design kijkt. Door anders te kijken kan mogelijk ook je waardering veranderen.

Opdracht 1

Zoek en kies een object van je docent, uit de klas of uit school, dat je leuk of interessant genoeg vindt. Bedenk daarbij dat bijna alles om je heen ooit door iemand is vormgegeven!

Bekijk het object goed door de 5 brillen van Parsons. Dat doe je door onderstaande vragen over jouw object te beantwoorden en omschrijven.

There is no truth: truth depends on the way you look.

Thomas Paulen

Bril 1 Associatieve bril: waar denk ik aan?

Associeer op basis van je directe, persoonlijke gevoel bij het zien van het werk.

1. Wat zie jij?
2. Waaraan doet dit werk jou denken?
3. Wat is de functie?
4. Heb je al eerder zoiets gezien?

Parsons: 'Een ontwerp is goed als ik er veel associaties bij heb.'

Bril 2 Realistische bril: wat stelt het voor?

Een ontwerp krijgt meer waardering naarmate het op een juiste manier de realiteit weergeeft. Je moet kunnen herkennen wat je ziet.

1. Wat herken je allemaal?
2. Wat vind je mooi?
3. Kun je vertellen waarom je dit mooi vindt?
4. Is het een goed onderwerp voor design?

5. Wordt er iets 'moois' aangesproken in jezelf?
6. Worden er dingen verteld of getoond die beter niet verteld of getoond zouden worden?

*Parsons: 'Een ontwerp is goed als het mooi de realiteit kan nabootsen.'
'Het mooie refereert aan het schone, het goede, het ware.'*

Bril 3 Expressieve bril: welke gevoelens drukt het uit en roept het op?

Bij deze bril wordt het ontwerp vooral gezien als iets dat emoties kan opwekken.

1. Welke gevoelens zie je in dit ontwerp?
2. Welke gevoelens hoor je in het verhaal van deze ontwerper?
3. Wat vertelt dit ontwerp jou?

Parsons: 'Een ontwerp is goed als het gevoelens uitdrukt of oproept.'

Bril 4 Formele bril: waarom en hoe is het gemaakt?

De aandacht gaat naar vormgevingsaspecten: hoe is het ontwerp gemaakt? Welke stijlkenmerken heeft het ontwerp: kleur – techniek – textuur – materialen? Het ontwerp wordt ook geplaatst in de context van plaats en tijd: wat is het belang van dit ontwerp op dit moment of in de toekomst?

1. Hoe is het ontwerp gemaakt?
2. Was het moeilijk om dit te maken, denk je?
3. Wat valt je op aan de manier waarop het gemaakt is?
4. Hoe slaagt de ontwerper erin om je aandacht vast te houden?
5. Hoe zou jij het ontwerp veranderen en/of verbeteren?
6. Wat is het belangrijkste aspect van dit ontwerp?

*Parsons: 'Een ontwerp is goed als het qua vorm knap gemaakt is,
en als het van waarde is in zijn specifieke context.'*

Bril 5 Interpretatieve bril: wat is mijn eindbeoordeling?

Met deze bril ga je het ontwerp beoordelen: is dit een goed ontwerp of niet? Op een kritische, zelfbevragende manier ga je alle indrukken van de verschillende brillen nu naast elkaar leggen en een eindoordeel vellen.

1. Is dit een geslaagd ontwerp?
2. Waarom wel of waarom niet?
3. Kun je het zelf waarderen?
4. Zou je het zelf willen gebruiken?
5. Waarom wel of waarom niet?

II Opdrachten bij een bezoek aan de Dutch Design Week of designexpositie



Opdracht 2.1

Design = ...?

De wereld is een complexe omgeving, vol uitdagingen. Als designer heb je invloed op de wereld zoals die eruitziet. Bijna alles wat je om je heen ziet is namelijk ontworpen. Designers geven vorm aan ons dagelijks leven.

Je hebt als ontwerper en vormgever te maken met allerlei sociale, economische en culturele belangen. Designers onderzoeken in een zorgvuldig proces hoe en wat we ervaren op gebied van verschillende thema's, om vervolgens met bepaalde oplossingen te komen.

Design gaat over divergent denken: er is nooit maar één manier om tot een antwoord op een vraag(stuk) te komen. Verschillende interpretaties en meerdere oplossingen zijn mogelijk.

Ontwerpen is een cyclisch proces van onderzoeken, definiëren, brainstormen, selecteren, maken, presenteren, analyseren en herhalen. Het is een proces van vallen en opstaan.

Het startpunt van een designer is een vraag, soms vanuit een eigen idee, vaak uit de *briefing* met een opdrachtgever. In een briefing wordt duidelijk gemaakt wat de wensen en eisen zijn. Soms moet de vraag gedurende het ontwerpproces nog worden toegespitst of bijgesteld.

Designers staan dus meestal in dienst van een opdrachtgever en van de klant of eindgebruiker. Ze denken met hem of haar mee en denken dieper door. Ontwerpers zijn in staat om op een andere manier te kijken, bekijken zaken vanuit verschillende invalshoeken.

Door te experimenteren met oplossingen of materialen ontstaan verschillende, nieuwe ideeën. Deze worden uitgewerkt in een schets of model. Tussentijds overleg met de opdrachtgever is vaak zinvol; er moeten keuzes worden gemaakt uit de verschillende ideeën en ontwerpen.



Na de presentatie van het ontwerp volgt een evaluatie, zelfreflectie en wordt het ontwerp waar nodig aangepast. Zo begint het proces weer van voor af aan. Totdat het resultaat uiteindelijk voldoet aan het wensen- en eisenpakket van alle betrokkenen. Dan is er weer ruimte voor een nieuwe vraag.

Het resultaat kan de vorm aannemen van een product, een service (of dienst) of activiteit. Soms produceert de ontwerper een design zelf, soms wordt de uitvoering uitbesteed aan de maakindustrie.

**Design is about making sense of all things around us,
whether they are objects or processes.**

Marijn van der Poll

Herken design

Een designer houdt zich bezig met (complexe) maatschappelijke vraagstukken. Hij of zij is nieuwsgierig, betrokken, innovatief en oplossingsgericht. De uiteenlopende oplossingen kunnen worden gezien als verschillende soorten design, met bepaalde kenmerken. Ze variëren van juwelen, alledaagse gebruiksvoorwerpen en het interieur van een huis tot een manier waarop de we zorg kunnen organiseren of hoe we ons voelen en gedragen in een openbare ruimte. Veel designers specialiseren zich op een van onderstaande terreinen en verbinden daaraan hun eigen stijl.



Multimedia Design

Ontwerpen van interactieve digitale producten of diensten, zoals webdesign, interactieve animaties, games en apps.

Bijvoorbeeld een mobiele applicatie voor een festival, een online campagne voor een museum of een educatieve iPad-game waarmee kinderen leren rekenen.

(afbeelding: Pieter Jeekel ontwierp www.zorgbinnenbereik.nl)



Grafisch Design

Vormgeven aan informatie in tekst en beeld via media. Denk aan boeken, affiches, websites, dvd's en andere communicatiemiddelen.

Bijvoorbeeld een huisstijl voor een woningbouwvereniging, reclamefolder voor de bakker, een boekomslog voor een schrijver, een lettertype voor een krant (typografie), een modemagazine, een pictogram voor veilig verkeer of een etiket of verpakking voor frisdrank.

(afbeelding: boekje met het overzicht van Irma Booms werk)



Fashion Design & Lifestyle

Ontwerpen van kledingstukken, collecties en accessoires.

Bijvoorbeeld als ontwerper bij een modehuis, stylist bij een film, of mode-communicator (fotostylist, moderedacteur of prognosedesigner) bij een modeblad of als ontwerper van werkkleding voor een vliegtuigmaatschappij.

(afbeelding: Mutants door Bart Hess)

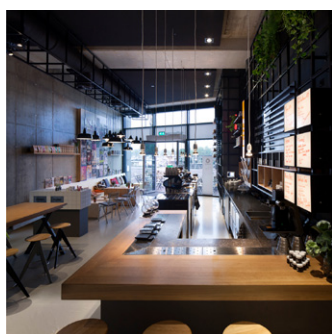


Social Design

Ontwerpen om maatschappelijke veranderingen te weeg te brengen. Het resultaat kan een product, denkwijze, activiteit of ervaring zijn.

Bijvoorbeeld een sociale ontmoetingsplaats in de vorm van een bank, een paspoort voor goed gedrag of samen bouwen aan zomertentjes in een wijk.

(afbeelding: HutHuisjes door Studio Rocco Verdult)



Interior Design

Het ontwerpen van interieur en het toepassen van de technische en constructieve kennis van het bouwen.

Bijvoorbeeld het interieur ontwerpen van een auto, huis, kantoor of winkel.

(afbeelding: Made in the Workshop Chair door Piet Hein Eek en Lensvelt)



Service Design

Het creëren van de ultieme klantervaring. Het gaat hierbij niet alleen om het product maar juist om alles eromheen. Succesvolle producten en diensten sluiten naadloos aan op de leefwereld van klanten. Service Design brengt deze aansluiting tot stand.

Bijvoorbeeld de lancering van een nieuw type smartphone door een CEO van een groot bedrijf; het verlangen wordt opgewekt om er als eerste één te bemachtigen.

(afbeelding: de CEO van Apple presenteert een nieuw product)



Ruimtelijk Design

Ontwerpen van binnen- en buitenruimtes op kleine en grote schaal.

Bijvoorbeeld het ontwerpen van een tentoonstelling of plein of het herbestemmen van een boot

(afbeelding: Verkeerscircuit Roermondsplein in Arnhem van Peter Struycken)



3D en Product Design

Het ontwerpen van gebruiksvoorwerpen en producten voor onze leef- en werkomgeving.

Bijvoorbeeld het ontwerpen van een lamp, een stoel van gerecyclede koelkasten, een stofzuiger zonder stofzuigzak, een elektronische scooter of een door 'lichtsteentjes' verlicht fietspad.

(afbeelding: Endless chair door Dirk van der Kooij)



Food Design

Vormgeven van eten: het bedenken, ontwerpen, produceren en verkopen van nieuwe voedings- en genotsmiddelen en concepten.

Bijvoorbeeld servetten met daarop verschillende recepten voor hapjes, een verleidelijke proeverij na een breed onderzoek naar lustopwekkende ingrediënten of ijs van rode bietjes met kaviaar van drop en koekjes of van Parmezaanse kaas en peper.

(afbeelding: food designer van Marije Vogelzang)

Een bezoek aan de DDW of designexpositie

Kies uit al het design dat je bekijkt tijdens de DDW een ontwerp uit dat je heel erg aanspreekt. Dat mag ook het ontwerp uit je voorbereiding zijn, dat je al graag live wilde zien.

Opdracht 3.1

Eerste indruk

Omschrijf in 5 trefwoorden waarom het ontwerp je opvalt

(bijvoorbeeld bepaalde vormen, opvallende kleuren, ‘verhalend’, spannende vormgeving)

Wat is het?

Schets het ontwerp:

Wat roept het ontwerp bij je op, welke ideeën en associaties krijg je?
(bijvoorbeeld: ik word er heel vrolijk van / de vorm vind ik ingewikkeld)

Welk aspect vind je het mooist of boeiend aan het ontwerp en waarom?

En welk aspect vind je het minst mooi of interessant aan het ontwerp en waarom?

Opdracht 3.2

Analyseer het ontwerp van jouw keuze

1. Wat is de titel van het werk?

Bril* 1 associatief 2 realistisch 3 expressief 4 formeel 5 interpretatief
*omcirkel het juiste antwoord

2. Wie is de maker van het werk

Bril* 1 associatief 2 realistisch 3 expressief 4 formeel 5 interpretatief
*omcirkel het juiste antwoord

3. In welk jaar is het werk gemaakt?

Bril* 1 associatief 2 realistisch 3 expressief 4 formeel 5 interpretatief
*omcirkel het juiste antwoord

4. Welk materiaal is gebruikt?

Bril* 1 associatief 2 realistisch 3 expressief 4 formeel 5 interpretatief
*omcirkel het juiste antwoord

5. Waarvoor dient het ontwerp? Omschrijf de omgeving waar het ontwerp van dienst is.

Bril* 1 associatief 2 realistisch 3 expressief 4 formeel 5 interpretatief
*omcirkel het juiste antwoord

6. Welke vormen zijn (veel) gebruikt?

Bril* 1 associatief 2 realistisch 3 expressief 4 formeel 5 interpretatief
*omcirkel het juiste antwoord

7. Benoem de gebruikte kleur(en).

Bril* 1 associatief 2 realistisch 3 expressief 4 formeel 5 interpretatief
*omcirkel het juiste antwoord

8. Wat zijn opvallende details?

Bril* 1 associatief 2 realistisch 3 expressief 4 formeel 5 interpretatief
*omcirkel het juiste antwoord

9. Wat is de textuur van het materiaal?
(bijvoorbeeld glad, geruwd etc.)

Bril* 1 associatief 2 realistisch 3 expressief 4 formeel 5 interpretatief
*omcirkel het juiste antwoord

10. Past de stijl en het materiaal gebruik bij het ontwerp?

Bril* 1 associatief 2 realistisch 3 expressief 4 formeel 5 interpretatief
*omcirkel het juiste antwoord

Zo ja, geef van 2 aspecten aan waarom je vindt dat ze goed bij het ontwerp passen.

Zo niet, geef van 2 aspecten aan waarom ze niet bij het ontwerp passen.

Bril* 1 associatief 2 realistisch 3 expressief 4 formeel 5 interpretatief
*omcirkel het juiste antwoord

**A designer should surprise people
and make them discover new pastures."**

Maarten Baptist

Opdracht 3.3

Conclusie

(Bril 5 - Interpretatieve bril: wat is mijn eindbeoordeling)

Wat was je indruk van de DDW? Wat heb je gezien en ervaren?

Komt jouw indruk en ervaring overeen met de informatie en verwachting die je vooraf over het bezoek aan DDW had?

- ☐ ja
☐ nee

Geef 3 punten aan waarop beide duidelijk overeenkomen of juist afwijken:

Vind je dat de ontwerper zijn idee of bedoeling duidelijk heeft kunnen maken?

☐ ja - noem 2 aspecten waarin dat idee of die bedoeling heel duidelijk tot uitdrukking komt:

☐ nee - noem 2 aspecten die je niet vond kloppen bij het idee of de bedoeling van de ontwerper:

Wat vond je van het ontwerp in zijn totaliteit. Gebruik bij het beantwoorden van deze vraag een aantal van de aspecten die je hierboven genoemd hebt.

Opdracht 4

Je hebt de DDW of een designexpositie bezocht. Maak nu eerst een nieuwe, persoonlijke keuze voor:

- A. een specifieke ontwerper
- B. een in het oog springend ontwerp
- C. een aansprekende ontwerpdiscipline

Opdracht bij A: interview de ontwerper (vaak zijn die tijdens de DDW zelf aanwezig)

Stel daarbij in ieder geval de 5W-vragen: wie, wat, waar, wanneer, waarom.

Verdiepingsopdracht bij A: Ontwerp de ontwerper

Maak gedurende je bezoek aan DDW foto's van objecten die te interpreteren zijn als zijnde, armen, handen, romp, benen en voeten. Fotografeer ook het hoofd van een ontwerper of ander persoon. Print de foto's en maak een collage van een 'ontwerper'.

Opdracht bij B: Analyseer het ontwerp*

1. Hoeveel driehoeken, vierkanten en of cirkels ontdek je in het ontwerp? Maak hiervan foto's.
2. Welke letters van het alfabet en/of cijfers ontdek je in het ontwerp? Maak hiervan foto's.
3. Teken het ontwerp zo nauwkeurig mogelijk na, zet ook de afmetingen er bij.

Verdiepingsopdracht bij B: Vorm je naam

Schrijf de letters van je eigen voornaam ieder op een apart blad (A3). Zoek bij iedere letter ontwerpen, producten of objecten waarin je de letters van je naam herkent.

Opdracht bij C: Sprokkel soort bij soort

Leg een verzameling aan van ontwerpen van dezelfde soort, bijvoorbeeld: discipline, kleur, vorm, materiaal of techniek. Fotografeer (en print) of teken deze ontwerpen en vermeld daarbij:

- De naam van de ontwerper
- De titel van het ontwerp
- De functie
- Materialen
- Techniek(en)
- De doelgroep(en)

Verdiepingsopdracht bij C: Bouwen aan een ontwerp

Knip minimaal 5 cirkels, vierkanten en driehoeken uit stevig papier, verschillend van kleur. Met deze basis-elementen 'bouw' je in 2D, op een plat vlak, een nieuw ontwerp. Maak tussentijds foto's en beschrijf wat je hebt ontworpen. Kies 3 foto's uit, die je in kleur uitprint en zet je beschrijving erbij.

**Naar voorbeeld van Design Gymnastics, kijkoefeningen van Masayo Ave.*