

Inhoud



De man in de klok	9
<i>De wereld van het ontwerp</i>	14
De vooruitziende blik van Lidewij Edelkoort	16
<i>Een fabriek, een school, een week, een prijs</i>	22
De regenjas van DAF	25
<i>Onderweg op vier wielen</i>	28
Fietsen doe je samen	30
<i>Onderweg op twee wielen</i>	34
De stoel van Gerrit Rietveld	36
<i>Zitten</i>	40
Chriet Titulaer en het Huis van de Toekomst	43
<i>Wonen</i>	46
Het ecodorp in Boekel	48
<i>Stad of platteland</i>	52
Piet Oudolfs park op hoge benen	55
<i>Buiten</i>	58
De Tulpenpiramide van Jing He	61
<i>Wat is echt? wat is nep?</i>	64

De dinoburgers van Chloé Rutzerveld	66
<i>Het eten van de toekomst</i>	70
Glas en aardewerk van Lonny van Ryswyck en Nadine Sterk	73
<i>Serviesgoed</i>	76
Billie en het wonderlijke damestasje	78
<i>Nieuwe materialen</i>	82
De handen van Christien Meindertersma	85
<i>Oude en nieuwe technieken</i>	88
Lotte en de kledingafvalberg	92
<i>Social Design</i>	98
Het idee van Dave Hakkens	103
<i>Plastic</i>	106
De ontdekfabriek	108
<i>Kinderen en design</i>	112
En de winnaar is...	114
<i>Design te koop</i>	118
De witkwast van Willem Sandberg	120
<i>Dutch Design in het museum</i>	124
Welkom in de toekomst	127





De man in de klok

ALE OPGROEIENDE kinderen krijgen af en toe dezelfde vraag: 'Wat wil je later worden?' Dat gold ook voor Maarten Baas. De tienjarige Maarten zei: 'Geen idee.' Want hij blonk nergens echt in uit.

De veertienjarige Maarten zei: 'Ik denk iets creatiefs.' Hij had alleen nog geen idee wat. Misschien iets met theater. Iets met film. Iets met fotografie. Of iets met kunst...

De achttienjarige Maarten ging naar de open dag van een school voor ontwerpers in Eindhoven: de Design Academy. Samen met zijn vader bekeek hij de werkstukken van de studenten: stoelen, tafels, lampen, kleren, fietsen en nog veel meer. En plotseling zag hij zijn toekomst voor zich. 'Dit is wat ik wil,' zei Maarten. 'Dingen bedenken. Dingen maken.'

VANAF DE DAG waarop Maarten werd toegelaten op de Design Academy leerde hij alles over het ontwerpen van vooral nuttige dingen. Hij leerde ook dat het belangrijk was dat die ontwerpen mooi waren.

Een van de allereerste opdrachten was: ontwerp en maak je eigen stoel.

Na het tekenen van een ontwerp ging de hele groep aan de slag in de houtwerkplaats. Er werd gezaagd,

getimmerd, geschroefd en gelijmd. Een paar weken later waren de stoelen klaar. De docent ging alle bouwsels langs. Bij de stoel van Maarten bleef hij lang staan.

'Had je er geen plezier in?' vroeg hij. 'Je hebt je er nogal makkelijk vanaf gemaakt.'

'Nee, hoor,' zei Maarten. 'Ik vond het juist een enorme uitdaging. Een stoel is niet zomaar een ding. Elke stoel heeft een eigen karakter. Elke stoel vertelt een verhaal. En als het goed is, kun je er ook nog op zitten.'

'Tja,' zei de docent. 'Ik vind het eigenlijk maar een rommelig ding.'

Plotseling begon Maarten te twifelen of hij wel voor de goede school gekozen had.

Toen kwam opdracht twee.

'Elk voorwerp heeft een vorm en een functie,' legde de docent uit. En hij liet een kurkentrekker zien.

Maarten begreep het: aan de vorm van het ding zag je meteen waarvoor je hem kon gebruiken, namelijk kurken uit flessen trekken.

'Ga nu allemaal op zoek naar een bestaand voorwerp en probeer daar met een kleine ingreep een andere functie aan te geven.

Een van Maartens medestudenten stak zijn vinger op. 'Bedoelt u zoals je een fles ook kunt gebruiken als kandelaar door er een kaars in te zetten?'

'Precies,' antwoordde de docent. De groep ging weer aan de slag. Maarten verzamelde zo veel mogelijk bestaande voorwerpen. Het werd een hele spullenstapel. Een hark, een roerspatel, een gevarendriehoek, een bagagedrager van een fiets, een paar klerenhangers en een waterpistool. En ook nog wat stokken en buizen van tuinstoelen. Met een enorme rol tape plakte Maarten al die heel gewone spullen aan elkaar vast. Net zo lang tot er een vorm ontstond met een heel nieuwe functie. De berg spullen was nu geschikt om op te zitten. Het was een stoel geworden. Met een spuitbus spoot hij zijn stoel knalrood. De docent was verbijsterd. 'Wat vind je nou eigenlijk zelf van wat je hebt gemaakt?' 'Mooi,' antwoordde Maarten vol overtuiging. 'Nou ja, misschien is "mooi" niet het juiste woord, maar wel interessant en uitdagend. Ik heb er met heel veel plezier aan gewerkt.' Hoofdschuddend liep de docent door naar de volgende student, die van een vaas een lamp had gemaakt. Op dat moment begreep Maarten dat hij misschien wel op de goede school zat, maar dat hij op zoek moest gaan naar docenten die hem wél begrepen. Een van die docenten zou Jurgen Bey worden. Jurgen had zelf al eens een opvouwbare boekenkast, een boomstambank en een stoel met gigantische oren gemaakt. In hem herkende Maarten zichzelf. 'Heb je al bedacht met wat voor werkstuk je gaat afstuderen?' vroeg Jurgen een paar jaar later aan Maarten.

'Ik zit een beetje te denken aan een zonnewijzer,' zei Maarten. 'Want ik hou van de tijd. Maar ik ben ook aan het experimenteren met het in de fik steken van oude meubels zodat ze er mooi zwartgeblakerd uitzien.' 'Goed bezig,' zei Jurgen. 'Ga zo door.' De examentijd brak aan. De docenten kwamen langs om de werkstukken alvast te bekijken. Maarten stond trots naast zijn set zwartgeblakerde meubels. Een fauteuil, een paar eenvoudige keukenstoelen, een staande lamp, een bijzettafeltje en een kroonluchter. Kortom, een gezellig ouderwets tafereeltje, maar dan verbrand. De docenten keken er zwijgend naar. Tot een van hen het waagde te vragen: 'Wat moet dit voorstellen?' 'Mijn werkstuk heet *Smoke*,' legde Maarten uit. 'Dat is een goede naam voor dit brandhout,' zei de docent. 'Worden mijn kleren niet smerig als ik op die stoel ga zitten?' 'Nee, hoor,' zei Maarten. 'Ik heb de meubels eerst met de brander bewerkt. Toen alles flink was verkoold, heb ik het vuur gedoofd en de meubels behandeld met een heleboel lagen doorzichtige lak. Daardoor kun je er gewoon op zitten zonder vies te worden. Wat jullie moeten weten is dat ik mij alle jaren dat ik hier op school zat heb gevraagd wat mooi is. Mooi, is dat alles wat rond en glad is? Wat goed en strak is afgewerkt? Ja, dat is mooi. Maar hoe komt het dan dat we de natuur ook mooi vinden? Een boom, een rots, een steen, die zijn grillig en niet perfect. En toch vinden we ze mooi. Herfstbladeren zijn ook mooi. Ze laten zien dat de tijd voorbijgaat. Zo kwam ik op het idee voor *Smoke*.'



'Ik snap niet goed wat dit project met de tijd te maken heeft,' onderbrak een van de docenten hem. 'Ik heb de tijd een beetje vooruit geholpen,' legde Maarten geduldig uit. 'Van alle veranderingen in de natuur is vuur wel het meest bijzonder. Kijk maar, dit zijn nog steeds dezelfde meubels, je kunt er nog steeds gebruik van maken, maar ze hebben nu een natuurlijke, grillige schoonheid.' De docenten waren het niet met Maarten eens. 'Dit vindt niemand mooi,' zei een van hen. 'Hier kun je niet op afstuderen. Heb je niet iets anders?' 'Ja,' zei Maarten. 'Een zonnewijzer. Als de zon door de wijzer schijnt, zie je op de grond teksten

verschijnen. Bijvoorbeeld: *Tien voor twee*. Of: *Tussen de middag*.' 'Geniaal,' zei de docent. 'Doe die maar.' **DIEZELFDE WEEK** liep Maarten Lidewij Edelkoort tegen het lijf, de directeur van de school. 'Gefeliciteerd met *Smoke*!' riep ze hem vanuit de verte toe. 'Het gaat niet door,' zei Maarten. 'De docenten waren er niet zo blij mee. Nou ja, behalve Jurgen dan. Ik denk dat ik beter kan afstuderen op mijn zonnewijzer.' 'Daar komt niets van in,' zei Lidewij streng. 'Ik heb

je verbrande meubels gezien. En ik zal je zeggen: ik kreeg er kippenvel van. Dit wordt groot. Dit moet de hele wereld zien.'

Dankzij Lidewij Edelkoort kreeg Maarten zijn diploma én de complimenten voor *Smoke*.

EEN JAAR LATER stond Maarten in Milaan op de grootste ontwerptentoonstelling van de hele wereld. Iedereen sprak over hem.

Nog een jaar later werd hij uitgenodigd om zijn werk in New York ten toon te stellen. Speciaal daarvoor breidde hij zijn serie verbrande meubels uit met een kast, een klok en beroemde stoelen, zoals de rood-blauwe stoel en de zigzagstoel van Gerrit Rietveld. De tentoonstelling was een groot succes. De opening in New York werd een feest en de Amerikanen hadden het ervoor over om urenlang in de rij te staan om Maartens werk te zien.

Enkele maanden later ging Maarten terug naar Nederland met een heel nieuw idee. Hij wilde proberen om meubels van klei te maken. Dat bleek nog niet zo eenvoudig. Maar met hulp van vrienden kreeg hij het toch voor elkaar: stoelen van klei, tafels van klei, lampen van klei. Allemaal gespoten in felle kleuren.

En ook die gingen de hele wereld over.

Met de verkoop van zijn bijzondere meubels verdiende Maarten zo veel geld dat hij een werkplaats kon huren en werklieden in dienst kon nemen. Het ging goed met de zaak. Maarten was een succesvol ontwerper geworden.

En toen moest de klok nog komen.

Het idee van de klok ontstond op Schiphol. Maarten stond met zijn vriendin te wachten op de koffers. De

afhaalband draaide tergend langzaam in het rond. 'Wat duurt wachten toch lang,' zei Maarten.

Plotseling werd zijn aandacht getrokken door een groot beeldscherm waarop een clip te zien was van een zanger. De tekst van het lied stond op grote vellen papier die de zanger een voor een op de grond liet vallen. En Maarten dacht: als ik met de tijd zou kunnen doen wat die zanger met woorden doet, dan heb ik een klok.

Thuis ging Maarten meteen aan de slag met het idee. Dat was nog niet eenvoudig, want de tijd duurt langer dan een liedje. Wat kon hij in de twaalf uur die een klok nodig heeft doen om de tijd vooruit te duwen? Nou, bijvoorbeeld twee mannen met bezems de wijzers van de klok vooruit laten vegen. Elke minuut een stukje verder.

Zo bedacht, zo gedaan. Maarten gaf twee van zijn vrienden een stevige bezem. Hij verzamelde wat afval op het terrein van zijn werkplaats en krom zelf op het dak met een filmcamera.

'Vegen maar!' riep hij naar beneden.

En elke minuut die voorbijging, bezemden de vrienden de wijzers van de klok vooruit. Twaalf uur later was de film klaar. Maarten had van afval een klok gemaakt.

'Goed gelukt,' zeiden Maartens vrienden een beetje vermoeid.

'Het idee is goed,' vond Maarten zelf. 'Maar het is nog niet helemaal af. Wat nu op de grond gebeurt, moet eigenlijk in een klok plaatsvinden.'

En zo ontstond het idee voor de man in de klok.

Die klok is ondertussen wereldberoemd. Je kunt hem vinden in allerlei musea, maar ook op Paddington Station in Londen. En natuurlijk op Schiphol!

HEB JE DE KLOK NOG NOOIT GEZIEN? Nou, dit is wat je ziet: een gigantisch uurwerk met een voorplaat van glas. Het lijkt een heel gewone klok. Maar aan de binnenkant van de wijzerplaat is een man aan het werk. Elke minuut die voorbijgaat, veegt hij de grote wijzer weg en schildert hij een nieuwe op de plek die de juiste tijd aangeeft. Af en toe neemt de man een slok van zijn koffie. Zo nu en dan zet hij zijn handen in zijn zij om het resultaat te bekijken. En eens per uur heeft de man het heel druk, want dan moet hij niet alleen een nieuwe grote wijzer op

de binnenkant van de wijzerplaat aanbrengen, maar ook een nieuwe kleine wijzer.

Je hebt er vast geen tijd voor, maar wat zou het mooi zijn om rustig twaalf uur lang naar de man te kijken – en erachter te komen dat hij om twaalf uur 's nachts gewoon weer van voren af aan begint. Wat je nu in ieder geval weet is wie de man in deze beroemde klok is. Zijn naam is Maarten Baas. *



De wereld van het ontwerp

De dingen om ons heen

Kijk eens om je heen. Wat zie je? Een stoel, een kast, een lamp, een tafel, een bord, een spel, een boek. Over al die dingen is nagedacht. Er zijn ontwerpers aan te pas gekomen die zich afgevraagd hebben aan wat voor tafel jij wil zitten, wat voor spel jij wil spelen, welk boek jij wil lezen. Misschien hebben ze zich nog veel meer vragen gesteld. Van welk materiaal is die kast gemaakt? Worden daar misschien bossen voor gekapt? Is die stoel wel recyclebaar? Hoe klinkt het geluid van die bel? Hoe ruikt dat snoepgoed? Hoe voorkomen we dat kinderhanden de kleren maken die wij dragen?

Koplopers

Nog niet zo lang geleden kwam je het woord *design* vooral tegen in combinatie met landen als Italië, Finland of Denemarken. Italiaans design, zoals de kurkentrekker van Alessi. Fins design, zoals de zilveren sieraden van Lapponnia of de serviezen van Iittala. Deens design, zoals de fiets van Mikael Pedersen. Toch waren er ook genoeg Nederlandse ontwerpers van naam. Denk maar eens aan Ootje Oxenaar, die onze Nederlandse bankbiljetten heeft ontworpen. En wat te denken van de ladenkast van Tejo Remy? Die kast bestaat uit een verzameling opgestapelde laadjes die door spanbanden bij elkaar worden gehouden. Vrienden van Tejo namen de kast in 1991 mee naar de meubelbeurs in Milaan. Daar was *kast met laadjes* een van de meest opvallende meubelstukken. Ja, die Tejo Remy was een echte koploper. Maar de naam Dutch Design was in die tijd nog onbekend.

Eindhoven

Tegenwoordig is in Nederland ook volop design te vinden. En dan vooral in Eindhoven. Daar staan twee fabrieken die een nieuw leven hebben gekregen als museum: het Philips Museum en het DAF Museum. Dat is niet voor niets. Die twee fabrieken hebben een belangrijke rol gespeeld in het ontstaan van Dutch Design. Als je zelf ontwerper wil worden, dan kun je ook het beste naar Eindhoven toe. Naar de Eindhovense Design Academy om precies te zijn. Deze school is gevestigd in een oude Philips-fabriek in het centrum van de stad. Eindhovenaren noemen het gebouw eerbiedig De Witte Dame. Ga er eens kijken tijdens een open dag. Of tijdens de Dutch Design Week elk jaar in oktober.

En we noemen het... Dutch Design

Dutch Design, had dat niet net zo goed Nederlands Ontwerp kunnen heten? Kennelijk niet. Als je wilt meetellen in de wereld, moet je je in een wereldtaal uitdrukken. En dat is het Nederlands nu eenmaal niet. Trouwens, wie is er eigenlijk met die twee Engelse woorden begonnen? Dat moet Lidewij Edelkoort zijn. Zij wordt zo'n beetje gezien als de oermoeder van het Dutch Design.

Aan de slag!

Schuilt er in jou ook een ontwerper? Laat maar eens zien. Ga aan de slag met de opdracht die Maarten Baas ook kreeg: neem een voorwerp en verander het zo dat het een totaal andere functie krijgt.