

01



Hoi, dit is Constant

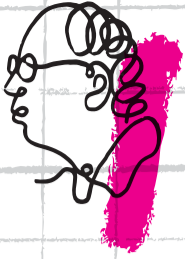


18

Denk jij ook wel eens dat je niet kunt tekenen of niet creatief bent? 'Onzin!' zou kunstenaar Constant Nieuwenhuys (1920 – 2005) zeggen, 'iedereen is creatief!' Misschien vergeten we dat wel eens omdat we te druk zijn met school, opruimen en werk. Constant zag de oplossing al voor zich: op een dag doen machines al het saaie werk. Mensen vullen hun tijd alleen nog met creativiteit, spelen en maken. Klinkt niet slecht, hè?

Met de tekening op deze kaart, toont Constant hoe de wereld er dan uit zou zien. Geen zware vierkante kantoren, maar één grote vrolijke bende. Zie je jezelf al van verdieping naar verdieping springen, klauteren of kabelbaanglijden? Constant noemde deze toekomst New Babylon. En de bewoners heten Homo Ludens, dat betekent spelende mens.

'iedereen is creatief!' Misschien vergeten we dat wel eens omdat we te druk zijn met school, opruimen en werk.



De wilde lijn



Zie je hoe wild Constant zijn tekening maakte? Hij tekende de lijnen niet netjes en langzaam, maar op gevoel en vol beweging. Zijn kunstwerken hoefden niet precies te kloppen, hij wilde vooral ideeën overbrengen.

En nu jij! Wat wordt jouw New Babylon? Laten we eerst in de stemming komen, door net zo wild te tekenen als Constant.

1. Gooi om te beginnen je gum maar in de prullenbak. Alles mag en mislukken bestaat niet. Hopsakee!

2. Kijk nog een keer naar het werk van Constant en denk na over jouw ideale wereld vol spel en creativiteit.

Potlood in de aanslag? Daar gaan we! Eerst heel snel: teken in 20 tellen een stukje van jouw New Babylon.

En nu zonder je potlood op te tillen van je papier. En nu met je potlood in je mond.

03

z.o.z.



3. En dan nu in het groot! Bedenk: hoe ziet jouw New Babylon eruit? Hoe zorg je dat het altijd feest is? Waar krijgen bewoners de beste ideeën?

En hoe wordt zelfs verplaatsen een avontuur? Genoeg ideeën? Pak een vers vel en maak een grote tekening van jouw New Babylon.

4. Klaar? Mooi! Welke naam krijgt jouw wereld?

04

Hoi, jij bent
een ontwerper



Speeltoestellen voor serieuze mensen



Machines hebben nog niet al het werk overgenomen. Vandaar dat volwassenen altijd maar druk zijn. Ze lijken wel vergeten hoe het is om te spelen.

Daarom verzon Constant iets leuks: speeltoestellen voor volwassenen. Zo bedacht hij een 'Ludieke Trap' waarbij de treden niet vastzitten in een stevige houten constructie, maar aan kettingen bungelen. Elke stap is zo een wiebelig avontuur.

Heb jij ook volwassenen om je heen die altijd maar serieus met belangrijke dingen bezig zijn? Gelukkig breng jij verandering!

1. Kijk om je heen: wat kun jij gebruiken om een avonturenplek of hindernisbaan te ontwerpen? Genoeg pollepels, plastic flessen, kratjes en andere dingen gevonden? Vraag even aan een volwassene of je ze mag gebruiken voor jouw uiterst belangrijke project.

05

z.o.z.



2. Maak een ontwerpschets, waarbij je bedenkt hoe je de onderdelen gaat gebruiken.

3. Klaar voor het echte werk? Bouw je installatie en test deze eerst een keer zelf. Werkt het?

4. Nodig dan nu alle serieuze volwassenen uit en laat ze avonturen beleven! Vinden ze het spannend? Vertel dan maar dat ze volgens Constant wél creatief zijn en juist goed zijn in spelen.

06

Hoi, jij bent
een ontwerper



De speel-denkstad



Constant bedacht niet alleen wilde tekeningen en avontuurlijke speelruimtes, hij maakte ook miniwerelden. Hij bouwde zijn New Babylon in 3D en dan zo klein dat het gewoon in de kast zou passen. Hij geloofde dat samenwerken belangrijk was voor een nieuwe wereld. Vaak ontwerpt een architect een gebouw, maakt een schilder schilderijen en ontwerpt een grafisch vormgever boeken. Maar wat voor bijzonders zou ontstaan als ze dat allemaal samen deden?

Heb je een slim buurmeisje, grappige broer of een tante met de beste ideeën? Roep ze bij elkaar en ontwerp samen een stad van de toekomst.

1. Kijk samen naar je woeste ontwerp van 'De wilde lijn' of teken eerst met z'n allen een schetsontwerp. Bedenk daarna hoe jullie dit gaan uitvoeren in 3D en welke materialen je daarbij nodig hebt.

07

z.o.z.



2. Je kunt alles samendoen of juist taken verdelen. Er moet namelijk nogal wat gebeuren, zoals:

- kleuren bepalen
- vorm uitwerken
- inrichting ontwerpen
-

3. Klaar? Presenteer jullie stad aan iedereen die het wil zien! En laat ze allemaal een plek aanwijzen waar ze zouden willen wonen.



Inspiratie nodig?

Constant zei: 'Het is een speel – denkstad (...) waarbinnen ruimte is voor steeds andere sferen, een eigen leven, voor een happening levenswijze.'

Hij zag New Babylon als een plek waar alles mogelijk is, met mooie lichten en prachtige kleuren en waar mensen altijd genoeg eten en drinken hebben.

08

Hoi, jij bent een ontwerper



Hoi, dit is Cora



Cora Nicolai-Chaillet (1919-1975) was voor niemand bang. Dat ze bouwkunde studeerde was bijvoorbeeld best stoer, in haar tijd waren dat eigenlijk altijd mannen. En toen ze in de Tweede Wereldoorlog in de gevangenis terecht kwam, maakte ze elke dag grappige tekeningen. Als ontwerper had Cora een duidelijke boodschap: een inrichting moet altijd kunnen blijven

veranderen en de gebruiker is belangrijker dan de ontwerper. Daarom bleef ze niet braaf in haar kantoor, maar trok erop uit. Ze gaf overal les en richtte zelfs een wagen in waar mensen een moderne woning konden ervaren. Zo liet ze vooral vrouwen ontdekken dat ze ook best zelf konden ontwerpen. Die Cora, wat een held.

Cora was voor niemand bang.



Schuiffuif



Cora was dol op inrichtingen veranderen en vond het daarbij belangrijk om goed te luisteren naar de mensen voor wie ze ontwierp.

F Als je voor jezelf ontwerpt is dat natuurlijk heel makkelijk, want je weet zelf het beste wat je wilt. Wat ga jij opnieuw inrichten? Ga je voor jouw slaapkamer of woonkamer?

1. Heb je een kamer gekozen?

Ga er middenin staan en kijk goed om je heen. Streep door en vul maar in: ik wil mijn kamer nog gezelliger / netter / gekker / rustiger / drukker / maken.

2. Kijk goed welke meubels je kunt schuiven en stapelen. En maak een plattegrond of tekening van je nieuwe indeling.



3. Hoewel jij natuurlijk heel sterk bent, kun je vast wat hulp gebruiken. Wie nodig je uit voor je schuiffuif? Spierballen klaar? Schuiven maar!

4. Volgens Cora moest je in een kamer goed kunnen bewegen. Zijn er genoeg open plekken voor een dansje? Probeer het uit!

5. Staat alles op z'n plek? Maak er een foto van en rust lekker uit! En wees niet bang je kamer na een paar dagen weer te veranderen. Cora vond dat een inrichting moest meebewegen met de gebruikers.



Spionerende ontwerpers



Een goed ontwerp begon volgens Cora niet bij spullen, maar bij mensen. Voordat ze iemands inrichting ontwierp wilde ze die persoon eerst leren kennen.

N Wat doet hij / zij de hele dag? En op wat voor momenten? Welke favoriete spullen liggen altijd op het tafeltje naast iemands stoel? Hoe lang zijn iemands armen? En hoe hoog moet het tafeltje dan zijn om er goed bij te kunnen? Door mensen stiekem goed te bestuderen kom je een hoop te weten.

1. Voor wie maak jij een ontwerp dat helemaal bij die persoon past? Kies iemand die je makkelijk kunt bespioneren.

2. Als een echte spion houd je je doelwit goed in de gaten. Maak ondertussen aantekeningen:

3. Schets je ontwerp. Gebruik ook de linialen uit dit boek, zo kun je precies op maat werken.

4. Ben je tevreden? Verras je doelwit met het ontwerp dat zijn/haar leven zal verbeteren!

1. Naam doelwit:

.....

2. Leeftijd doelwit:

.....

3. Waar is hij/zij veel mee bezig:

.....

.....

.....

4. Wat is daarbij onhandig:

.....

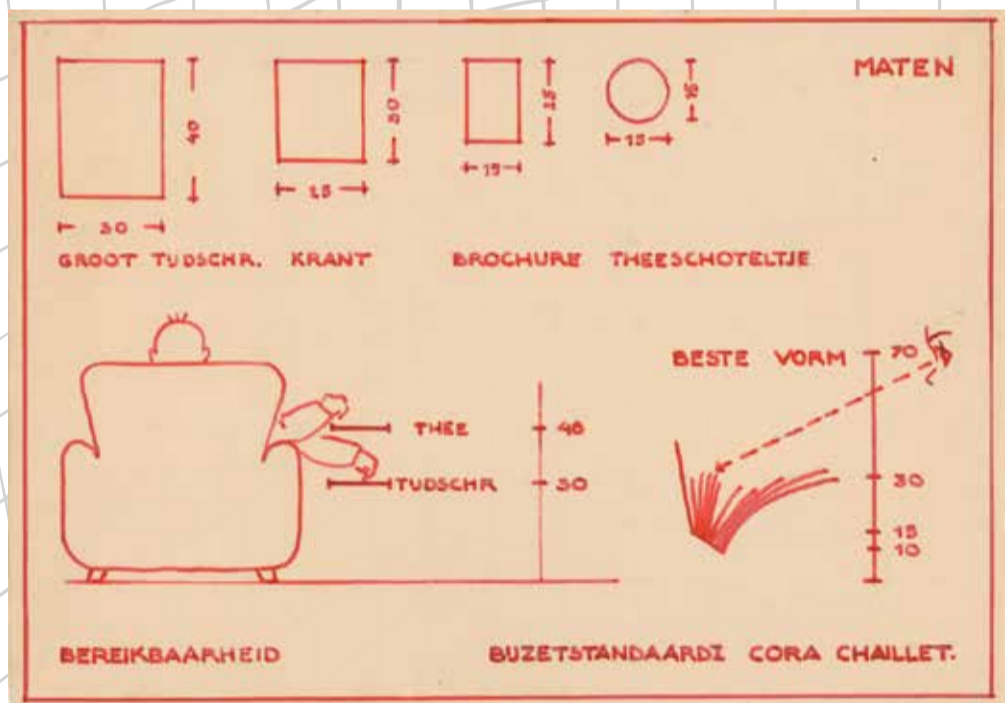
.....

5. Mijn oplossing daarvoor:

.....

.....

.....





Start je adviesbureau



Cora was een vrouw met een missie. Ze hield haar kennis niet voor zichzelf, maar deelde het met zoveel mogelijk mensen. Ze liet zelfs een grote wagen rondrijden waarin je haar showroom kon bezoeken met voorbeelden van moderne wooninrichtingen. Ook gaf ze dolgraag adviezen aan iedereen met kleine en grote vragen over wonen en inrichting.

En dat kun jij als ontwerper van de toekomst natuurlijk ook! Hoe dan? Door een adviesbureau te starten!

1. Hoe heet je adviesbureau? Iets met je naam? Je lievelingskleur maar dan achterstevoren? Of iets heel anders?



15

Z.O.Z.



2. Een serieus bureau heeft natuurlijk ook een logo! Ontwerp het hier:

3. Nu nog klanten vinden! Bied je diensten aan bij je familie. Of zet ergens een tafel neer, plak je logo erop en vraag iedereen die voorbij komt naar een woonprobleem dat jouw advies nodig heeft.



Maak je geen zorgen, op elke woonvraag is wel een advies te bedenken. Je hoeft alleen maar leuke, slimme en grappige dingen te bedenken en dan mag de klant zelf weten wat ermee gebeurt.

16

Cora Nicolai-Chaillet Showroom/caravan; datering onbekend

Hoi, jij bent een ontwerper