



MVI

THEMA Mode&Design
inspiratieboekje



INLEIDING

spelregels

- Start bij de docent waar je ingeroosterd bent.
- Je kiest je eigen opdracht.
- Je draagt altijd je badge in de kleur van je opdracht.
- De kleur van je badge is gekoppeld aan je opdracht.
- Ben je klaar met je opdracht? Laat je je opdracht aftekenen door je startdocent.
- Kies vervolgens je nieuwe opdracht bij je startdocent.
- Om 16.50 u keer je terug naar de startdocent

lokalen

- AV** - Audio Visueel - Alle Lokalen
- 2D|3D** - Handvaardigheid - Alle Lokalen
- VG** - Vormgeven - B04
- IA** - Interactief - Alle Lokalen
- PM/SIGN** - Printmedia en Sign - B07
- PODIUM** - Podiumtechniek - V17





MODE&DESIGN

mode zelfst.naamw. (v.)

mo - de
(«Frans»Latijn)

1

De smaak waarin kleding en andere zaken op een moment het meest gewaardeerd worden

2

Richting, frequentie en polarisatie van een laserstraal

design zelfst.naamw. (v.)

de - sign
[die`zain]
(Engels)

1

het ontwerpen, vooral van industriële vormgeving;

2

(industrieel) ontwerp; stijl; vormgeving



MODE & TECHNIEK

1. Wearable Solar Project

Een smartphone opladen onderweg is geen probleem met de jas uit het getoonde 'Wearable Solar Project' van Pauline van Dongen

Na haar afstuderen aan ArtEZ in Arnhem in 2010, begon Pauline van Dongen een kledinglijn voor vrouwen onder haar eigen naam. Tegenwoordig combineert van Dongen twee totaal verschillende takken van industrie in 1 ontwerp: modeontwerp en zonne-energie.

Door zonnepanelen in de textiel van haar kleding te verwerken schetst van Dongen een energiezuinige en uiterst modieuze toekomst voor wearable technology.



Opladen van mobieltjes

Inmiddels is de ontwerper er al in geslaagd een jurk te maken die in staat is een mobiele telefoon in slechts twee uur in de zon op te laden. “We zijn allemaal verslaafd aan onze smartphones, en we willen dat ze constant opgeladen zijn,” legt van Dongen uit. “Onze kleding is iets dat we altijd samen met die telefoons bij ons dragen, dus het was eigenlijk een hele duidelijke connectie. Je hebt nooit meer een batterij nodig, je kunt volledig zelfvoorzienend zijn en via je kleding je eigen energie opwekken.”



Onzichtbaar

Van Dongen zet zich in haar werk in voor een verbetering van de duurzaamheid van de mode-industrie, die momenteel te boek staat als een van de meest vervuilende industrieën ter wereld. “We kunnen niet op voor eeuwig afhankelijk blijven van batterijen,” zegt ze. “We moeten een duurzamere oplossing vinden.” Het mooiste zou een zonnecel zijn die bestaat uit een garen, legt ze uit. Op die manier zou het opwekken van energie compleet onzichtbaar kunnen worden gemaakt, waardoor je zelfvoorzienende kleding kunt ontwikkelen die van binnenuit werkt.

Wasbaarheid

Een van de problemen waar de ontwerper tegenaan liep was de wasbaarheid van de kleding, maar van Dongen ziet die uitdagingen juist als een kans om verder samen te werken met andere industrieën. “Door mode en technologie samen te brengen verhogen we de waarde van fashion. Het zorgt dat mensen hun kleding langer zullen koesteren,” legt van Dongen uit





NEDERLANDS FABRIKAAT

2. Dutch design

Droog is een Nederlandse designstichting, gevestigd in Amsterdam. Droog is internationaal een gerenommeerd designlabel en één van de bekendste exponenten van Dutch Design.[2] Bekende ontwerpers die met Droog hebben samengewerkt zijn [Hella Jongerius](#), [Marcel Wanders](#), [Tejo Remy](#), [Richard Hutten](#), [Henk Stallinga](#) en [Jurgen Bey](#). Droog is in 1993 opgericht door Renny Ramakers en Gijs Bakker ter promotie van hedendaagse Nederlandse vormgeving. Mede door dit initiatief kreeg Nederlands design meer aanzien in het buitenland.

Salone del Mobile

Dit gebeurde door werk van jonge Nederlandse ontwerpers te presenteren tijdens de Salone del Mobile, de internationale meubelbeurs in Milaan. De naam “droog” werd gebruikt omdat het werk betrof waarin het concept belangrijker was dan de vormgeving en deze producten veelal op nuchtere wijze waren vormgegeven. De tentoonstelling werd een succes en daarna werd Droog Design opgericht.



droog

Wat is een concept?

Het woord concept heeft vele betekenissen zoals; plan of opzet, ontwerp, voorstelling, opvatting of gedachten en ruwe schets. Een concept is niet hetzelfde als een idee, maar het kan er wel mee samenvallen. Waar een idee één enkel denkbeeld is, vat een concept meestal meerdere denkbeelden samen. Dat klinkt allemaal heel vaag, maar is bedoeld om de creativiteit van de ontwerper uit te dagen.

Lab

Een lab klinkt als laboratorium. En dat is het eigenlijk ook wel een beetje. Droog design werkt met een soort van laboratorium waar allerlei ontwerpers, partners en klanten, fabrikanten en projecten van over de hele wereld ideeën inbrengen en van daaruit experimenteren de ontwerpers met nieuwe concepten, materialen en technieken. Maar ook met eeuwenoude vakmethoden. Zo stimuleert droog het creëren van nieuwe ontwerpen en producten.





HAPPY STREET

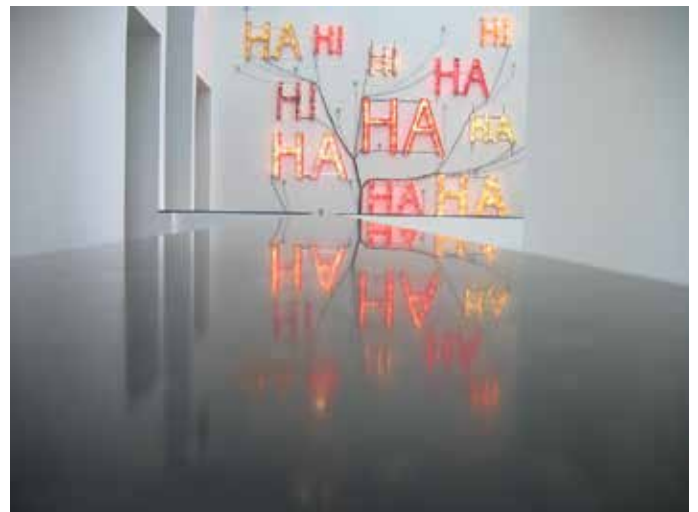
Pavilion of the Netherlands World Expo 2010 Shanghai



HIHIHI HAHA HIHI

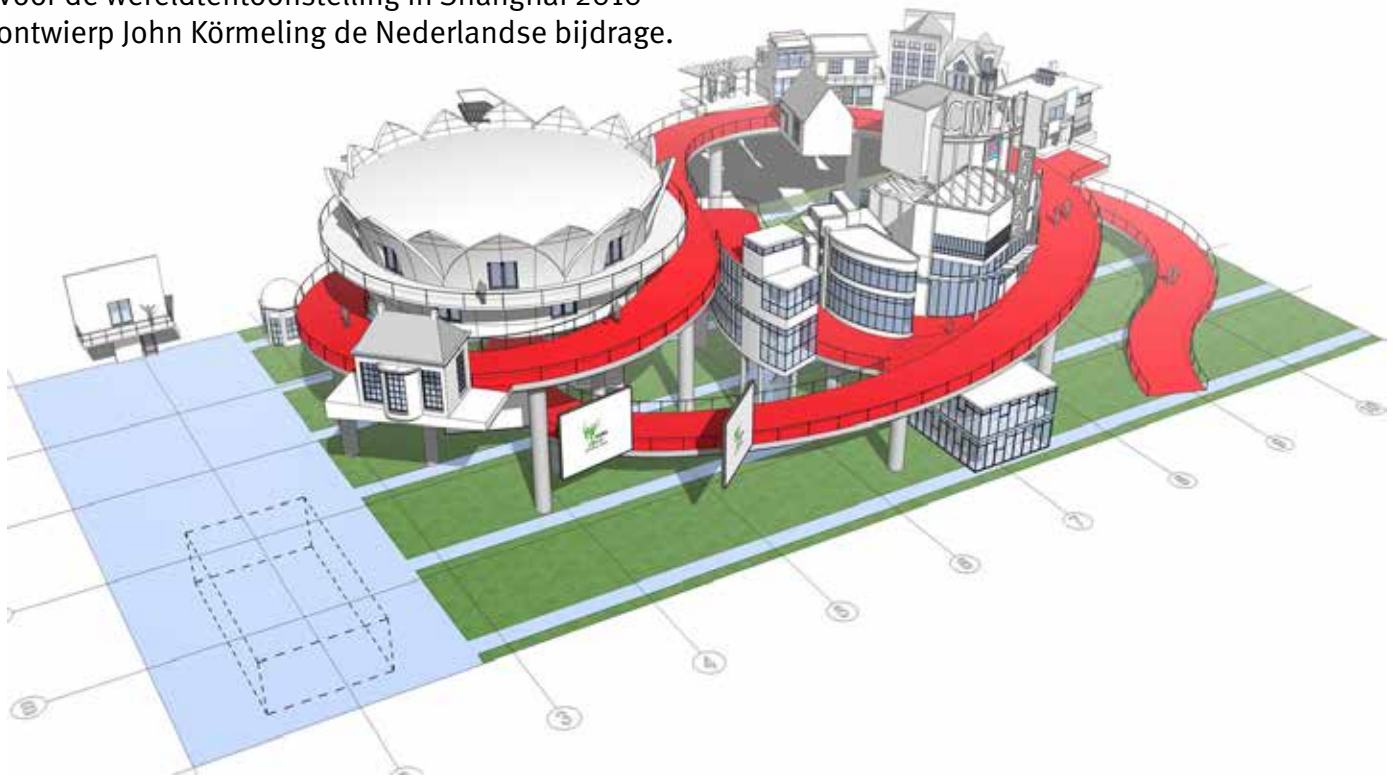
3. John Körmeling

John Körmeling is nationaal en internationaal bekend als kunstenaar en architect. Hoewel opgeleid als architect, manifesteert hij zich vooral in beeldende kunstopdrachten die op de grens van functionele gebouwen en architectonische beelden balanceren. In heldere en met grote zorg uitgevoerde ontwerpen past hij bijna stripachtige architectonische vormen toe, gecombineerd met onmisbare banale onderdelen als kermisverlichting en reclame-uitingen. Daarnaast ontpopt hij zich niet zelden als uitvinder, planoloog of stedenbouwkundige.

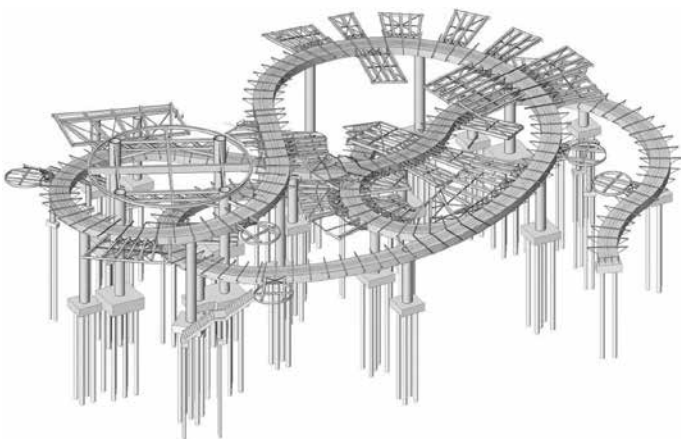


Wereldtentoonstelling

Voor de wereldtentoonstelling in Shanghai 2010 ontwierp John Körmeling de Nederlandse bijdrage.



'Happy Street' is gemaakt binnen het thema van de Wereldtentoonstelling 'Better city, better life'. John Körmeling kiest in de constructie voor een '8-vorm' omdat de acht in China een geluksgetal is. Hij bouwt een ideale straat die speels en uitnodigend om zichzelf heen lijkt te kronkelen als een slang die zich in onmogelijke bochten wringt om uiteindelijk in haar eigen staart te bijten. Verwacht wordt dat het Nederlandse paviljoen tien procent van de 70 miljoen bezoekers zal trekken. Dit betekent dat er 2400 bezoekers per uur door 'Happy Street' lopen.





Draaiend huis

In Tilburg staat op een rotonde een draaiend huis. John Körmeling wil wachtende automobilisten bij de rotonde een vervreemding van de werkelijkheid meegeven door een huis te laten draaien. Normaal is het de automobilist die zich voortbeweegt en staat de bebouwing stil. Het vervreemdende effect is echter niet onmiddellijk te zien. Het huis draait namelijk maar heel langzaam rond (in 20 uur eenmaal rond de rotonde). Als men op een later tijdstip terugkomt, zal men de vervreemding pas bemerken doordat het huis is verplaatst





APPLE

3. Jonathan Ive

Al jaren ontwerpt Apple innovatieve producten. En koken ze ieder jaar met designs, waar vele hebbertig van worden. De eerste ontwerpen, bijvoorbeeld de iMac werd ontworpen door Jonathan Ive.

Jonathan Ive is Senior Vice President of Design bij Apple en is werkzaam bij het bedrijf sinds 1992. Ive is als hoofddesigner verantwoordelijk voor alle designafdelingen van Apple en heeft hierdoor een leidende rol bij het ontwerp van onder andere de iPhone, iPad, Mac en iOS-versies sinds iOS 7.

Werk bij Apple

De carrière van Ive begon bij Tangerine, een ontwerp bureau waarvan hij één van de oprichters was. Hij ontwierp een toilet met bijbehorende wasbak voor een klant, maar de ontwerpen werden afgewezen omdat ze te duur waren om te

Ive begon bij Apple in de periode dat Steve Jobs niet bij het bedrijf zat. Pas in 1997 zou Apple de overname van NeXT volledig afronden en Steve Jobs weer als CEO binnenhalen. In datzelfde jaar werd Ive Senior Vice President of Industrial Design bij Apple, wat betekende dat hij verantwoordelijk werd voor alle hardware-ontwerpen bij Apple.

iMac G3

Ive's eerste opdracht in zijn nieuwe baan was het ontwerp van de iMac G3 – een kleurrijke Mac-computer die in 1998 werd aangekondigd en een verandering in Apple's productstrategie inluide. Sinds de iMac is Ive betrokken geweest bij alle ontwerpen van Apple's belangrijkste producten, waaronder de iPod, iPhone en iPad





Inspiratiebron: Dieter Rams

In het verleden heeft Jonathan Ive meermaals verteld dat industrieel ontwerper Dieter Rams één van zijn grote inspiratiebronnen is. Rams was hoofdontwerper bij Braun vanaf de jaren zestig tot 1995. Je ziet in sommige ontwerpen van Ive de hand van Rams ook duidelijk terug. De Podcast-app voor iOS leek aanvankelijk bijvoorbeeld erg op een door Rams ontworpen bandrecorder.

complimenten

Rams lijkt op zijn beurt geen problemen te hebben dat Apple inspiratie zoekt in zijn ontwerpen. De Braun-ontwerper ziet het als een compliment en zegt dat er volgens hem weinig bedrijven zoals Apple zijn, die goed design echt snappen. Rams heeft veel respect voor Ive, aangezien zijn producten mensen overtuigen om in de rij te gaan staan. Daar is hij bij Braun nog nooit in geslaagd.



