

An abstract black and white graphic featuring a complex network of jagged, hand-drawn black lines on a white background. The lines form a series of interconnected, angular shapes that resemble a stylized map or a network diagram. Three text elements are integrated into the composition: 'Het' in the upper left, 'sociale' in the center, and 'spel' in the lower right. Additionally, there are two sets of thick, parallel black lines on the right side, one at the top and one at the bottom, which appear to be part of the overall abstract structure.

Het

sociale

**Manon
Lambéens**

spel

Het

sociale

3

**Manon
Lambeens**

spel

*You must practice being
stupid, dumb, unthinking,
empty. Then you will
be able to DO!*¹

We zijn vergeten te spelen. Zijn onze verbeelding kwijt. *Verbeelding en creativiteit zijn het kapitaal van onze tijd.*² Niet alleen dat, het is ook het gereedschap van een vormgever – in het algemeen van de mens. Het kan misschien klinken als kinderpraat, maar dit is het absoluut niet. *Spel is namelijk pure ernst.*³ Vaak linken we creativiteit enkel aan een plastisch ambacht zoals schilderen en tekenen. Creativiteit is echter op zijn sterkst wanneer het gaat over creatief denken. Of hoe men het in de bedrijfssector benoemd als oplossend denken. Artistieke vormen zijn vaak sterk zintuiglijke voorbeelden van dit creatief proces. Maar het creatieve denken gaat veel verder en ik hoop dat de vormgevers van vandaag deze brug aan het bouwen zijn. Een brug in de zin van: de creativiteit meer te betrekken in onze alledaagse wereld. Dus niet enkel binnen een artistieke context maar een kruisbestuiving realiseren vanuit verschillende domeinen. Een essentieel onderdeel van vormgeving.

*Froebel discovered the
importance of play in
education, and made
gardening a central part
of his pedagogy.*⁴

Ons educatief systeem sukt. Zeker als ik kijk naar wat ik allemaal geleerd heb, wat ik zou willen leren of op welke manieren ik had willen leren. Dit beweert een zeer leergierig persoon zeggende dat niet alles is even slecht is natuurlijk. Opgelet, ik heb ook

inspirerende leraren gehad, maar globaal gezien was er toch te weinig speelruimte. Het speelveld werd vooraf bepaald en als valsspeler val je niet enkel uit dit systeem maar soms ook uit de maatschappij. Uiteraard wil ik mijn kritiek graag ombuigen door daadwerkelijk na te denken over wat er mis ging en hoe dit anders kan aangepakt worden. Vormgevers zijn getraind om hier-voor oplossingen te zoeken.

Bij het bekijken van films zoals *Divergent*⁵ en *The Hunger Games* wordt je geconfronteerd erwaar je (sommige toch) een klein schokeffect in deze fictieve werelden, onmogelijk een maatschappij die in verschillende compartimenten is verdeeld. Wanneer je uit dit “hokjessysteem” breekt, hoor je er vaak niet meer bij. Een gelijkaardig gevoel heb ik ook als ik kijk naar ons onderwijssysteem. Geen bolleboos in wiskunde en je slaagkansen dalen al snel. Kan je niet ‘tot een kot in de nacht’ dikke cursussen verslinden, dan zal de studiebegeleider je wel vertellen dat de universiteit geen plek is voor jou. Door zo’n prestatiegericht systeem met cijfers te behouden, creëer je bij een groep mensen, vaak al onzekere jongeren, alleen maar meer en meer stress. Studenten gaan ook zeer snel met elkaar vergelijken, dit maakt alles alleen maar erger. Niet dat hard werken niet beloond mag worden, want ons systeem werkt wel degelijk voor een aantal onder ons. Maar zouden we hier toch geen vooruitgang kunnen boeken?

Wat zou een wild onderwijssysteem geven? We zoeken constant naar oplossingen om ons systeem te optimaliseren en momenteel denkt men dat het een verbetering is om bijna alle artistieke vakken af te schaffen. Zoeken we echter gewoon niet te lineair? Moeten we onze grenzen durven verleggen? Tabula Rasa!

¹ Centrepompidou Metz, Sol LeWitt

² Daan Roosegaarde in perspectief, Nico Daswani

³ Homo Ludens, Johan Huizinga

⁴ The ABCs of Bauhaus, J. Abbott Miller

The vertical thinkers says: “I know what I am looking for.”

*The lateral thinker says:
“I am looking but I won’t know what I am looking for until I have found it.”⁶*

We moeten meer doen. De theorie omzetten in de praktijk. Niet aan de hand van losstaande vakken zoals wiskunde en fysica, Neen! Combineren biedt vaak mogelijkheden om te komen tot nieuwe inzichten. Architecte Neri Oxman combineert architectuur met biologische processen. Met haar project Silk Pavilion toont ze aan hoe we niet moeten nemen van de natuur, maar juist uit de natuur kunnen leren en ermee samenwerken.

- 6 Look at spiders. They use about eight different properties of silk for different functions. *The spider is like a multimaterial 3D printer.*⁷ Daarom is het belangrijk dat we tot het inzicht moeten komen dat we op school vakken moeten combineren of mogelijkheden scheppen om combinaties te creëren waardoor de kwaliteit kan toenemen. Bovendien moeten we mensen die hier al mee bezig zijn als voorbeeld beschouwen.

Design must become an innovative, highly creative, cross-disciplinary tool responsive to the true needs of men. It must be more research oriented, and we must stop defiling the earth itself with poorly designed objects and structures.⁸

Zet ook geen limieten op het denkproces of zorg dat er geen beperkingen in het denkproces sluipen. Ideeën afbreken, is het slechtste wat je kan doen. Vermijd om tegen een kind te zeggen: ‘Dit is slecht’. Realiseer dat vanuit “slechte” dingen vaak een interessant resultaat kan groeien wat dan automatisch voor een nieuwe wending kan zorgen.

Je leert uit het proces. Van daaruit groeit een resultaat. Vaak leggen we nog steeds vrij snel de focus op het resultaat. Een ander evaluatiesysteem kan hiertoe bijdragen. Tijdens mijn Erasmus in Hamburg kwam ik hiermee in contact. Geen vergelijkingsschaal aan de hand van punten. Enkel geslaagd of niet met als bijkomend effect dat de stress bij velen afnam.

All design is education of sorts.⁹

Men wil op dit moment in Vlaanderen de plastische vakken reduceren. Ter vervanging stelt men een zeer matig alternatief voor. Nochtans zou het voor iedereen moeten duidelijk zijn dat net die vakken kansen bieden om het creatief denken te stimuleren, waarbij men zich creatief kan uiten en het belang van het proces een plek krijgt. Zouden we niet beter het vak ‘creatief denken’ in ons onderwijsaanbod plaatsen. Dan kunnen onze leerlingen bijvoorbeeld geleidelijk ontdekken dat vormgeving niet alleen knippen en plakken is om tot een esthetisch resultaat te komen. Het is knippen en plakken van processen, in de grote chaos oplossingen vinden.

Dit gegeven is bijvoorbeeld duidelijk terug te vinden in het beroep van ingenieur. Men verwacht voortdurend creatieve oplossingen, omgaan met dit proces komt op dit moment pas geleidelijk aan op de werkvloer tot ontwikkeling. Waarom hier

⁵ De film speelt zich af in dystopisch Chicago, waar de maatschappij verdeeld is in vijf facties: Zelfverloochening (Abnegation), Vriendschap (Amity), Oprektheid (Candor), Onverschrokkenheid (Dauntless) en Eruditie (Erudite). Wie niet bij een factie hoort, leeft in feite als zuerverver (factieloos). Wanneer kinderen zestien jaar oud worden moeten ze tijdens de jaarlijkse kiesceremonie kiezen bij welke factie ze willen horen. Deze keuze staat voor hun hele leven vast, en als ze eenmaal gekozen hebben, is er geen weg meer terug. Ze kunnen ook niet terugkeren naar hun ouders. Van tevoren krijgen ze een psychologische test onder invloed van een psychoactief serum. De test wijst uit welke factie het best bij ze past, maar iedereen is vrij om te kiezen.



7



- 6 Lateral Thinking, Edward De Bono
- 7 Neri Oxman over Spiderbot
- 8 Victor Papanek, Design for the real world
- 9 Victor Papanek, Design for the real world

niet vroeger mee beginnen? Voeg maatschappelijk en sociaal creatief denken toe aan het curriculum.

And finally there is creative thinking. This seems to occur in three different ways. There is the sudden, momentary insight—the “spark of genius”—that sometimes comes to us in a blinding flash of revelation. Neither psychologists nor the innovators themselves have a clear explanation of this process.¹⁰

8

We moeten meer actueel werken. Waar hebben we nu nood aan? De komst van de auto maakte ons leven zo veel gemakkelijker. Nu zien we dat dit voertuig voor immens veel vervuiling zorgt. Toch blijven we weer zo dicht mogelijk bij de auto zoeken naar een oplossing. “Stoppen”, zou ik zeggen! Door je focus te verplaatsen, kan je voor een hele nieuwe revolutie zorgen. Een duurzame revolutie waar we eerst kijken welk effect dit heeft op ons en onze omgeving. Elon Musk zoekt constant naar ecologische manieren voor diverse problemen die nu op ons afkomen. Zijn oplossing voor de vervuiling van de auto? Tesla is er eentje, maar er zijn er nog betere. Geen elektrische wagen bijvoorbeeld, maar een systeem genaamd Hyperloop. Het is een transportsysteem waarbij gebruik gemaakt wordt van een luchtdrukbuis, enigszins vergelijkbaar met buizenpost, waardoor mensen en goederen getransporteerd worden. Een groot verschil met buizenpost is dat er niet met overdruk gewerkt wordt. De hyperloop vereist een midden-vacuüm. Het concept is gebaseerd op het werk van de Amerikaanse natuurkundige Robert Goddard.¹¹

Door deze designtechniek word je met een gigantische snelheid verplaatst. Je kan met de hyperloop op 30 minuten tijd gemakkelijk 550 km afleggen. Men kijkt naar verschillende aspecten waaronder ook de veiligheid. Het is niet logisch dat één leraar je kan voorbereiden op deze maatschappij. Participatie van vormgevers kan een meerwaarde zijn om tot nieuwe en andere inzichten te komen. We moeten dus kijken naar actuele voorbeelden op wereldniveau.

More and more creativity is coming to be valued as the essential ingredient in change and in progress.¹²

Er zijn wel degelijk manieren om anders en beter te leren. Om een persoonlijk voorbeeld aan te halen: ik heb in mijn laatste middelbaar nog nooit zo snel Frans bijgeleerd. Dit alles omdat mijn docent zijn didactiek aanpaste aan ons. Veel meer doen en in dit geval op een muzische creatieve manier. Als we een duurzaam leven willen, moeten we dit leren op school. Misschien moeten hier wel de eerste noodzakelijke aanpassingen gebeuren en moet er een betere attitude worden gecreëerd waarmee we omgaan met de wereld en dat als primair schoolvak zien.



¹⁰ Victor Papanek, *Design for the real world*

¹¹ Hyperloop, Wikipedia

¹² Lateral Thinking, Edward De Bono

Binnen de speelruimte heerst een eigen en volstreckte orde. Ziehier meteen een nieuwe, nog meer positieve trek van het spel: het spel schept orde, het is orde. Het verwezenlijkt in de onvolmaakte wereld en het verwarde leven een tijdelijke, beperkte volmaakteid. De orde die het spel oplegt is absoluut.¹³

Onze verbeelding krijgt vaak al vrij jong een knak. De meest creatieve, onschuldige zielen zijn kinderen. Ik zie dit constant wanneer ik werk als vrijwilliger in het jeugdwerk. Kinderen hebben geen prullen en

bergen speelgoed nodig. Zelfs vanuit een simpele tak komen hun creatieve krachten naar boven. Wanneer ze in hun spel zijn, kan een tak een wapen zijn, een jakkenjager, toverstaf, een bouwsteen voor een onderdak, ... Dit soort denken dat tot ontwikkeling komt met beperkte middelen, dit duurzaam denken eigenlijk, moeten we stimuleren en niet afbreken! Aan de uitspraak: Gedraag u niet als een kind geven we hier best geen gehoor. Gedraag u dus als een kind! Niet alleen zijn ze nog vrij om hun verbeelding de volle gang te laten gaan; hun intenties zijn ook nog puur en zuiver. Gedrag leren we aan, goed en slecht gedrag, ook slechte intenties. We moeten meer reageren vanuit goede intenties. Wederom het belang van het spel. Als een kind speelt is dit volgens regels. Ze nemen het spel serieus. Net zoals het kind moeten wij de regels uitzetten voor het sociale spel.

9

Designing for many instead of designing for money.¹⁴

Een grid kan gezien worden als iets strak en strikt. Dit is het net niet, een grid opent mogelijkheden en kan zorgen voor toegankelijkheid. Het is pas wanneer we zagezegd een grid gebruiken en aan de buitenkant van dit grid regels koppelen, dat dit zorgt voor chaos. Een systeem waar iedereen in kan schuiven. Als je bijvoorbeeld een Kewlox¹⁵ kast koopt maakt het grid het niet alleen handig maar ook toegankelijk voor velen. Als je verhuist maar je hebt nu een grotere kast nodig, dan is een Kewlox kast de oplossing zonder een volledig nieuwe kast te moeten kopen. De kast heeft een modulair systeem waardoor je slechts enkele onderdelen hoeft bij te kopen om je kast aan te passen. Dit kan ook gezien worden als een grid systeem. Bijkomend is het grid ook interessant omdat het open staat voor participatie.



¹³ Homo Ludens, Johan Huizinga

¹⁴ Victor Papanek, Design for the real world

¹⁵ Kewlox is een Belgisch bedrijf dat meubelen fabriceert die, beschikbaar als zelfbouw pakket, zonder gereedschap in elkaar gezet kunnen worden.





Speelgoed designer Cas Holman maakt voor haar speelgoed ook gebruik van een bepaald grid of een design systeem, zelf zegt ze: Design for play. Designsystemen die modulair zijn, zorgen voor toegankelijkheid en participatie. In tegenstelling tot Barbie poppen of race wagens moet er nog gevormd worden. Holman haar speelgoed zoals haar Rigamajig zijn bouwstenen. Je kan er zo veel en groot mee bouwen zover je verbeelding reikt. Het is dan ook belangrijk dat die verbeelding niet geblokkeerd wordt door het constant afwijzen. De beste resultaten komen uit processen met vallen en opstaan. Deze processen maakt Cas Holman mogelijk met haar speelgoed. Een kind kan alleen experimenteren met bouwen maar ook samen met anderen. Dit participatieve komt in meerdere van haar projecten voor. Een ander project dat gelijkt op dit van Holman is Anji Play. Hier focust men op samen spelen. Anji Play is een leerplan ontwikkeld door Cheng Xueqin. Er is een gigantische speelruimte met oneindig veel mogelijkheden. Bij dit project maken kinderen samen een leefruimte aan de hand van een speelgoedaanbod. In deze leefruimte gaan ze verder ontwikkelen en hun eigen wereld creëren op een spelende en educatieve manier. Dit is een sociaal spel, samen creaties maken voor en met anderen. Dit zonder enige kapitalistische intentie, deze kinderen bouwen gewoon graag en vooral graag samen. Dit is opnieuw een voorbeeld dat aantoont waarom creatief denken zo belangrijk is en waarom dit zo vroeg mogelijk ontwikkeld moet worden in een veilige zone.

We cannot leave it to the economists or politicians to come up with new models or alternatives—they will follow the same path. Design I feel, is key in this process and social design is

absolutely essential. If not, our future is severely limited. This is a critical moment and urgent one. I say these things with profound concerns while at the same time believing that change is possible. Voila.¹⁶

Regelmatig, als mensen vragen wat grafische vormgeving is, denken ze aan posters, typografie, postkaarten,... Voor mij is de definitie van een vormgever iemand die ideeën genereert en deze omzet naar iets werkelijks. Een vormgever is een dromer. Een grafisch vormgever werkt dus voornamelijk met grafische technieken. Het is ook fout te denken dat dit zich enkel artistiek uit. Over het algemeen zou de mens zich uit zichzelf moeten zien als vormgever, de mens is van origine een vormgever. De mens heeft zijn leefomgeving aangepast, constant nieuwe ideeën verwezenlijkt. Nu is alles complexer en zijn er verschillende expertises, maar wat houdt ons tegen om dit zo tegen te werken? Designers zijn vaak opgeleid om zo te denken. Tijd voor de social designer om zijn positie te verduidelijken. Dit kan niet alleen, dit moet samen tot stand komen. Dus niet enkel in het artistieke veld maar ook in het sociale, economische en politieke speelveld.

Many historical examples illustrate that designers were masters in bridging the gap between artistic and technological culture.¹⁷

¹⁶ Social matter, Social Design, Jan Boelen

¹⁷ Participation is risky, Liesbeth Huybrechts

Voor designers komt er meer en meer de verantwoordelijkheid om samen naar nieuwe oplossingen te zoeken. De sociale designer probeert dit te doen maar momenteel is hiervoor het platform nog te klein. Als bijvoorbeeld politici of grote bedrijven meer zouden samenwerken met designers zou je sneller tot oplossingen kunnen komen waaraan men nog nooit gedacht heeft. Mensen van verschillende velden combineren en meer bij elkaar brengen is de uitdaging om tot oplossingen te komen. Vormgever Daan Roosegaarde heeft verschillende projecten lopen waarbij hij intens op zoek gaat naar een ecologische straatverlichting. Momenteel ben ik met een gelijkaardig project bezig, een combinatie van mobiliteit, educatie, taal, typografie en vormgeving dat wordt gerealiseerd in een participatief midden. Vermoedelijk zijn er talloze ideeën zoals deze, maar krijgen ze niet het platform om uitgewerkt te worden. Vooraleer je bij politici dergelijke voorstellen kan lanceren, is het meestal al achterhaald omdat er teveel tijd overgaat. Designers zijn binnen onze maatschappij de hoopgevende bruggenbouwers die onze samenleving positief kunnen beïnvloeden. Tijd dat de designer mag beginnen spelen in het grotere grid, tijd voor een ander speelveld.

Bibliografie

- (sd). Opgehaald van Anji Play: <http://www.anjiplay.com>
- Boelen, J. (2020). Social Matter, Social Design . Valiz.
- Bonneure, K. (2020, november 17). Kinderpsychiater Peter Adriaenssens tegen minder artistieke vakken: "Jonge hersenen moeten brede inspiratie krijgen". Opgehaald van VRT NWS: <https://www.vrt.be/vrtnws/nl/2020/11/17/kinderpsychiater-peter-adriaenssens-tegen-afschaffing-artistieke/>
- Bono, E. D. (2016). Lateral Thinking. Penguin Books Ltd.
- Bouchez, H. (2017). Het Wilde ding. APE.
- Dadich, S. (Regisseur). (sd). Abstract: The art of design [Film]. Netflix.
- Daswani, N. (2019). Daan Roosegaarde in perspectief. Lecturis.
- Divergent (film). (2020, mei 28). Opgeroepen op Januari 2021, van Wikipedia: [https://nl.wikipedia.org/wiki/Divergent_\(film\)#Verhaal](https://nl.wikipedia.org/wiki/Divergent_(film)#Verhaal)
- Ellen Lupton, J. A. (2019). The ABC's of Triangle, Square, Circle: The Bauhaus and Design Theory. Princeton Architectural Press.
- Huybrechts, L. (2014). Participation is risky. Valiz.
- Huizinga, J. (2009). Homo Ludens. Amsterdam University Press.
- Hyperloop. (2021, januari 16). Opgeroepen op januari 2021, van Wikipedia: <https://en.wikipedia.org/wiki/Hyperloop>
- Kewlox. (2020, December 17). Opgeroepen op januari 2021, van Wikipedia: <https://nl.wikipedia.org/wiki/Kewlox>
- NERI OXMAN'S LATEST INITIATIVE IS INSPIRED BY BONE AND SILK AND INVOLVES 3D PRINTING. (2012, November 23). Opgeroepen op januari 2021, van 3D printing industry: <https://3dprintingindustry.com/news/neri-oxmans-latest-initiative-is-inspired-by-bone-and-silk-and-involves-3d-printing-3380/>
- Papanek, V. (2019). Design for the real world. Thames & Hudson Ltd.
- Sol LeWitt. (2012). Centre Pompidou-Metz in coedition with M-Museum Leuven and Jrp-Ringier for the english édition.

