

ARTS & CRAFTS

Jaar 1 | Behind the scenes

PACKAGING & BRANDING

Workshop & opdracht

hand-made typografie

A. Workshop: *'Hand Lettering'* met Daniel Markides

B. Ontwikkel een eigen handgemaakt alfabet met vloeibare en vaste materialen.
(bijv. honing, tandpasta, steen, plastic, touw, rubber, schoenveters, fruit, lucifers, etc.)
Onderzoek en gebruik bestaande fonts om jouw letters goed te contrueren.
Maak een 'pangram' met jouw eigen lettertypes

C. Ontwikkel een advertentie voor dmv een eigen handgemaakt alfabet.
Gebruik een bestaand merk/product en slogan of maak hierop een eigen variant.
Materiaal naar eigen keuze, laat deze aansluiten op het gekozen merk/product.
(bijv. Nike 'Just do it' met schoenveters, of een adv voor Heinz met tomaten/ketchup).



Workshop
Daniel Markides
'Hand Lettering'

The quick
brown fox
jumps over the
lazy dog



A close-up photograph of a black surface with large, white, hand-painted letters. The letters are thick and have a textured, brush-stroke appearance. The visible letters include 'O', 'C', 'E', and 'A', which are part of the words 'OCEAN' and 'AREA'.

TWO DRIVEN JOCKS
HELP FAX
MY BIG QUIZ

spread
the
happy



THE FIVE
BOXING WIZARDS
JUMP QUICKLY



Sanne de Zoete
Hand-made typografie





Sanne de Zoete
Hand-made typografie





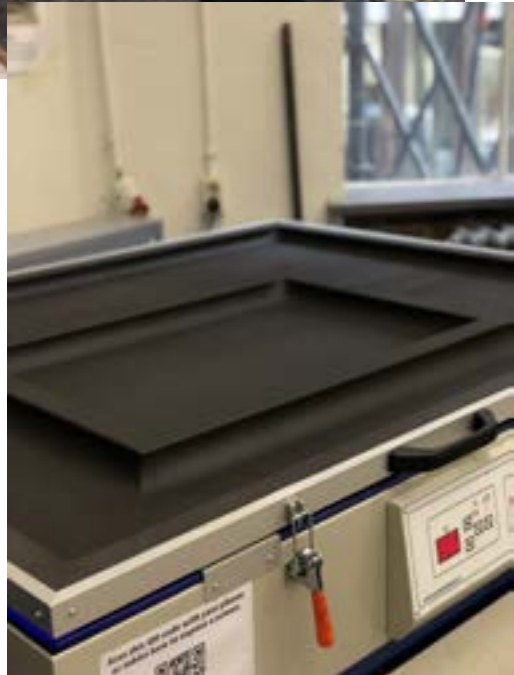
Eva Leur
Hand-made typografie



Publication Station

Vakklas Packaging
Werkplaats instructies
zeefdrukken





SIERAAD

Opdracht

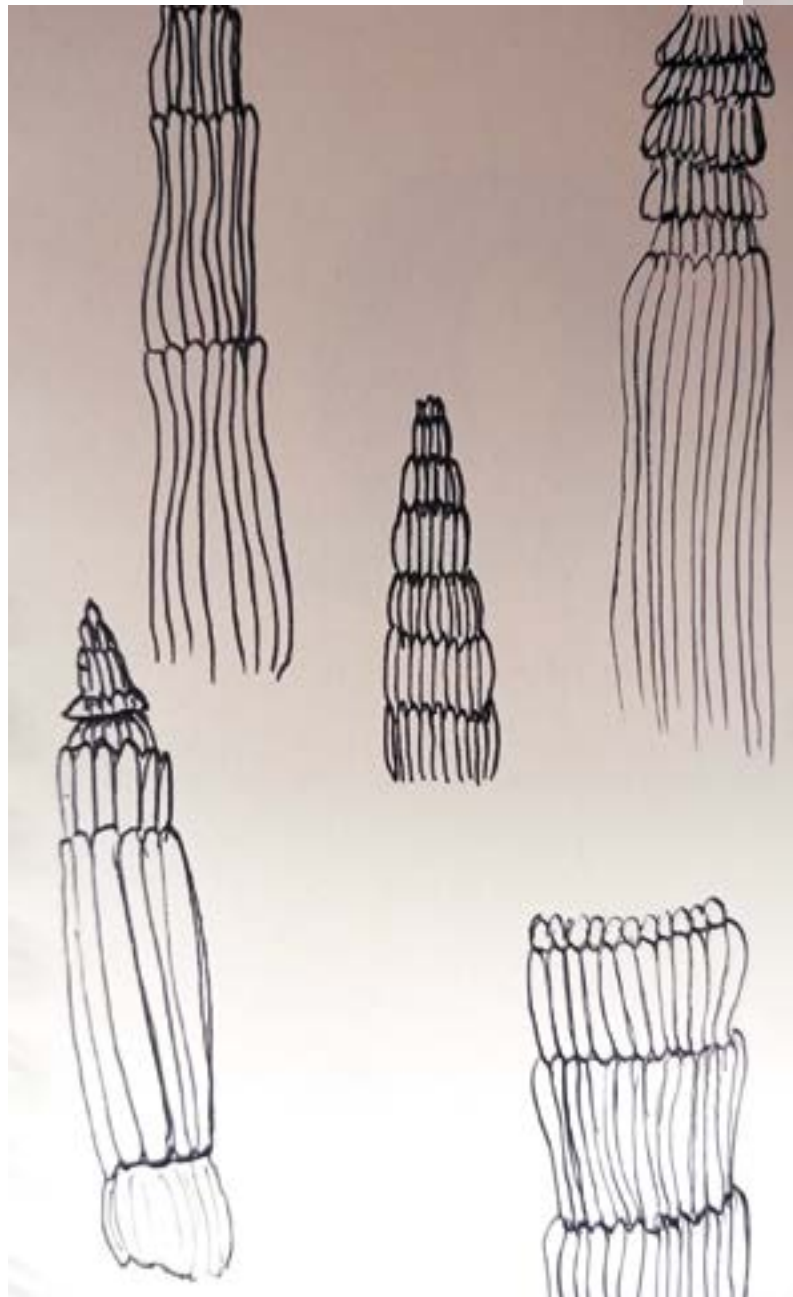
Recycling & Identiteit

**Sampling Nature melting with man made,
because You are now a 'New Botanic engineer',**

Natuur is het uitgangspunt, transformatie is de vraag. De Sieraden student wordt in deze opdracht tijdelijk tot wetenschapper getransformeerd om daarna dit in te kunnen zetten in haar eigen vakgebied van het sieraden vormgeven. Zij maakt zich door middel van verzamelen/observeren, onderzoeken/analyseren, eigen maken/transformeren een ontwerpproces eigen. De nadruk zal liggen op de onderzoekende houding en het experiment.

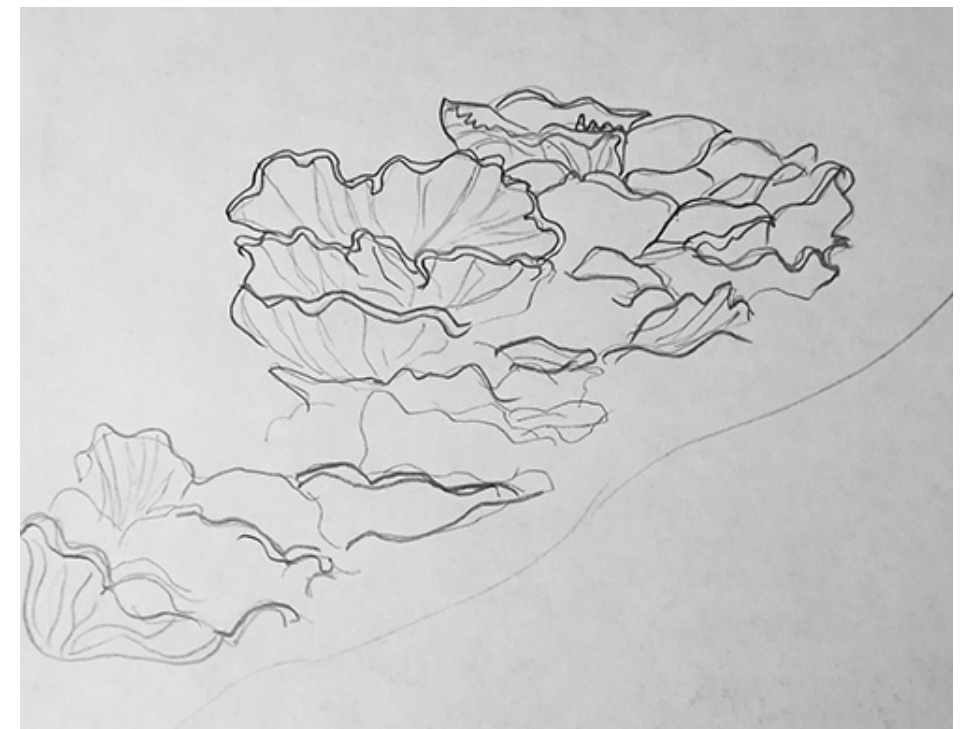
Jaar 1 – Semester 1

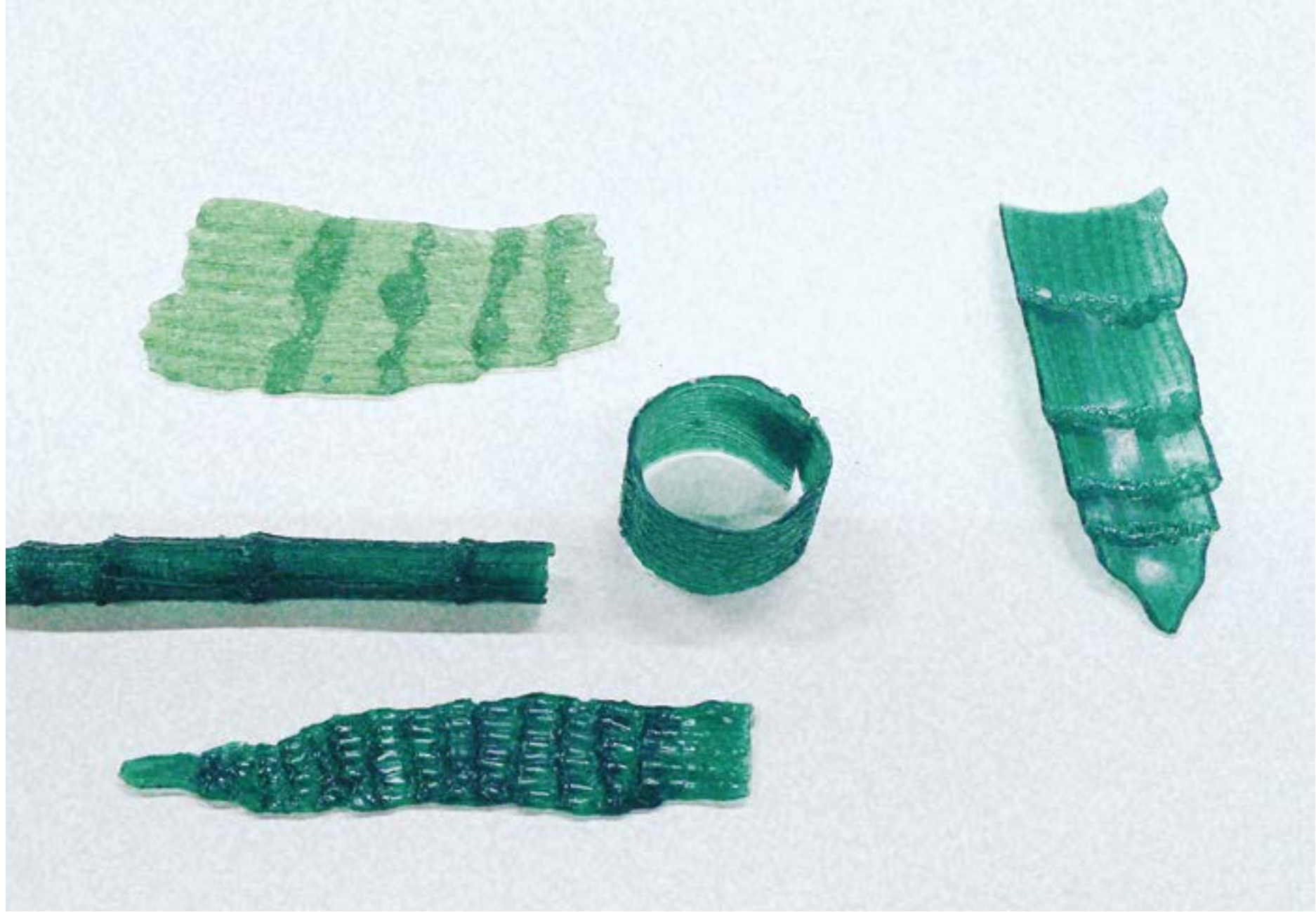




Verzamelen, observeren, reproducen en een concept aan verbinden.

Teken de natuur zo natuurgetrouw na, dit zal als uitgangspunt dienen om patronen en opervlakte bewerking te ontwikkelen. Wasmodellen ontwikkelen om te gieten in metaal.

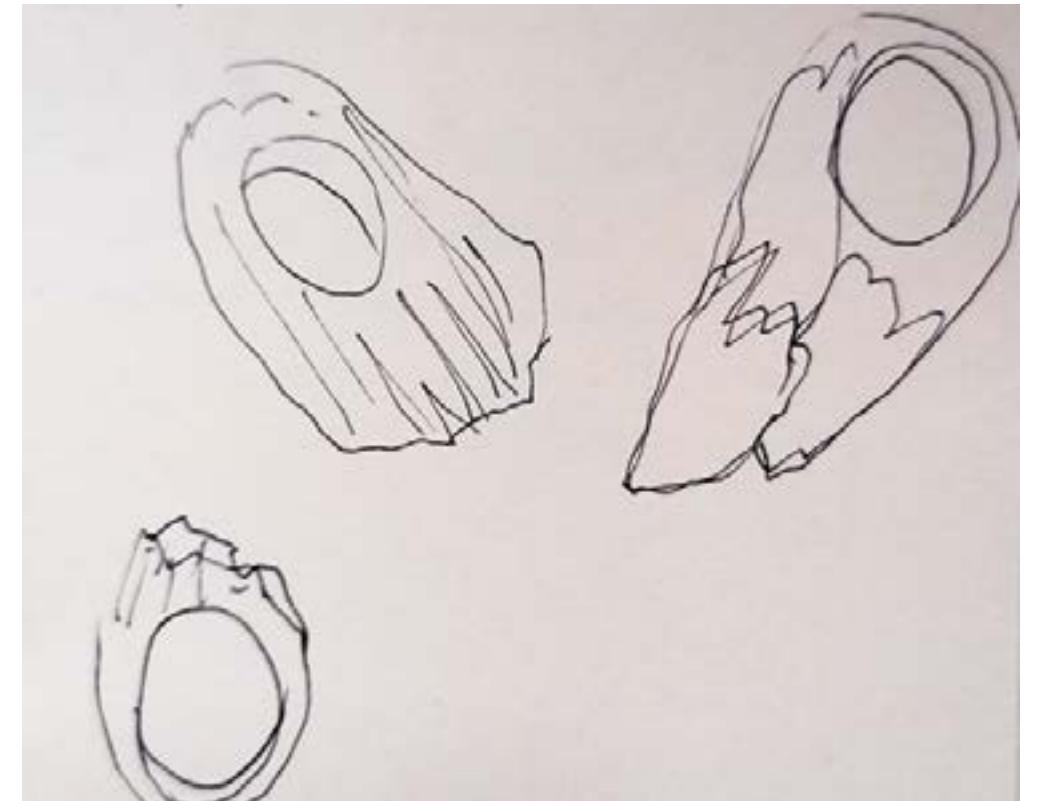




Vormenstudie

Onderzoek 'limits' draagbaarheid.

Verzameling & transformeren & shapen.
Uitwerken in draagbare objecten. Verzamel
grondstoffen uit de natuur en maakt
deze tot vorm door gebruik te maken van
verschillende technieken uit de hout en
metaalwerkplaats.





Ontwerp een Medaillon

Onderzoek wanneer een medaillon gedragen wordt. Historisch en in het nu. Wat is de symboliek toen en nu? Vanuit het proces tot nu, ontwikkel je een nieuw medaillon met eigen betekenis en werk je met verschillende schalen en overgroeiingen.

Deze Medaillons worden in tin gegoten via de Delftse gietmethode met Brusselse aarde.





INTERIEUR

Opdracht

Viering van het element

Een interieur bestaat uit vele elementen: licht, materiaal, afmeting en locatie. De combinatie van deze elementen geeft de gebruiker een bepaald gevoel. Als ontwerper ontwikkelen we vaardigheden om grip te krijgen op dat gevoel. Om dit te oefenen kiezen de studenten in de eerste opdracht één van deze elementen. Dit element wordt gebruikt om een paviljoen te ontwerpen. Denk aan bijvoorbeeld marmer of beton. Het paviljoen wordt op een zelf gekozen locatie in de stad Rotterdam geplaatst. Gedurende een aantal weken werken aan dit project; doen we locatie onderzoek, maken schetsen zowel op papier als ruimtelijke maquettes en werken uiteindelijk toe naar een presentatie waar het definitief ontwerp wordt gepresenteerd aan de groep.

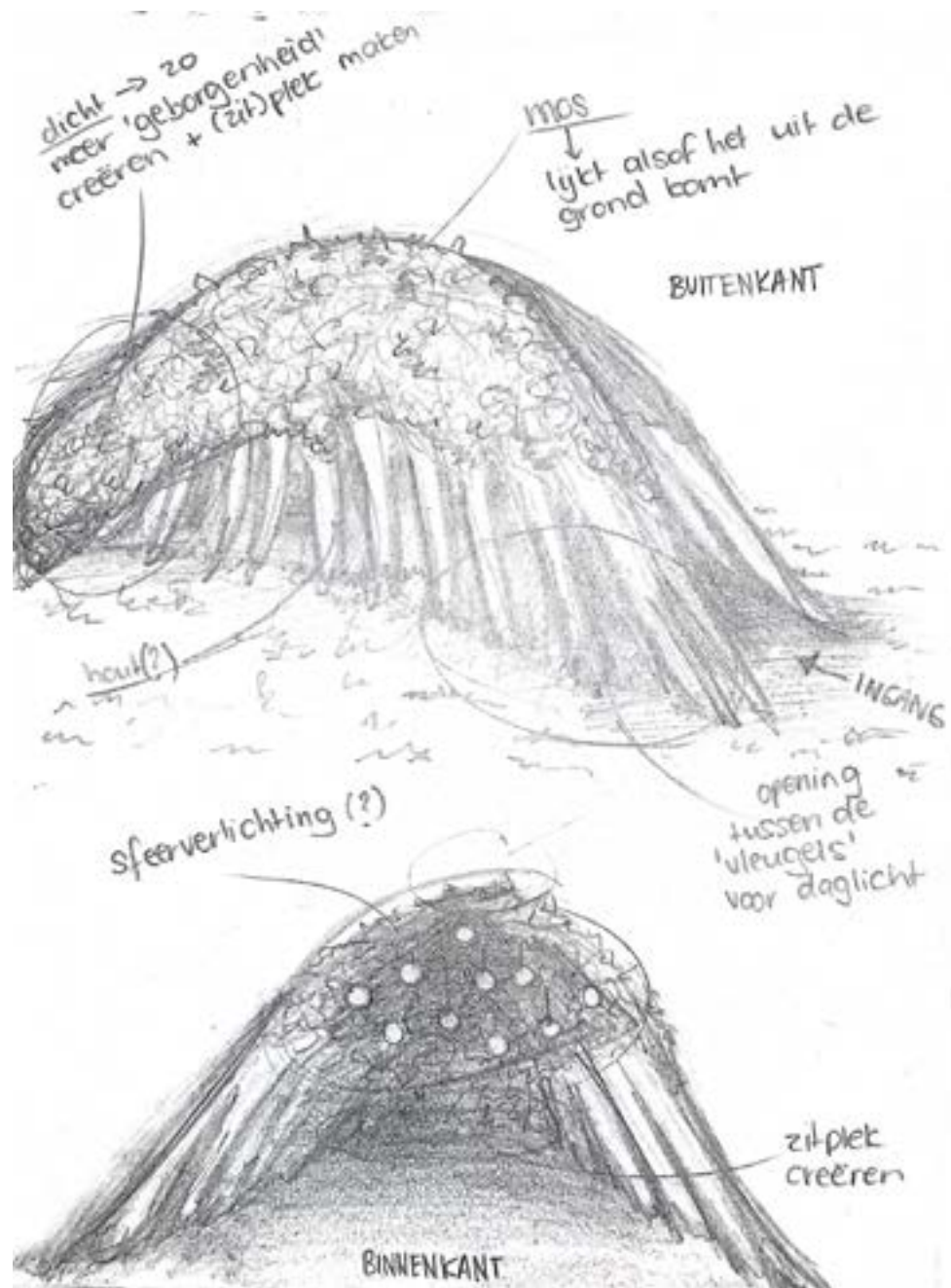


Femke Moerenhout
ruimtelijke studies naar lichtinval (daglicht / zonsonderdag)



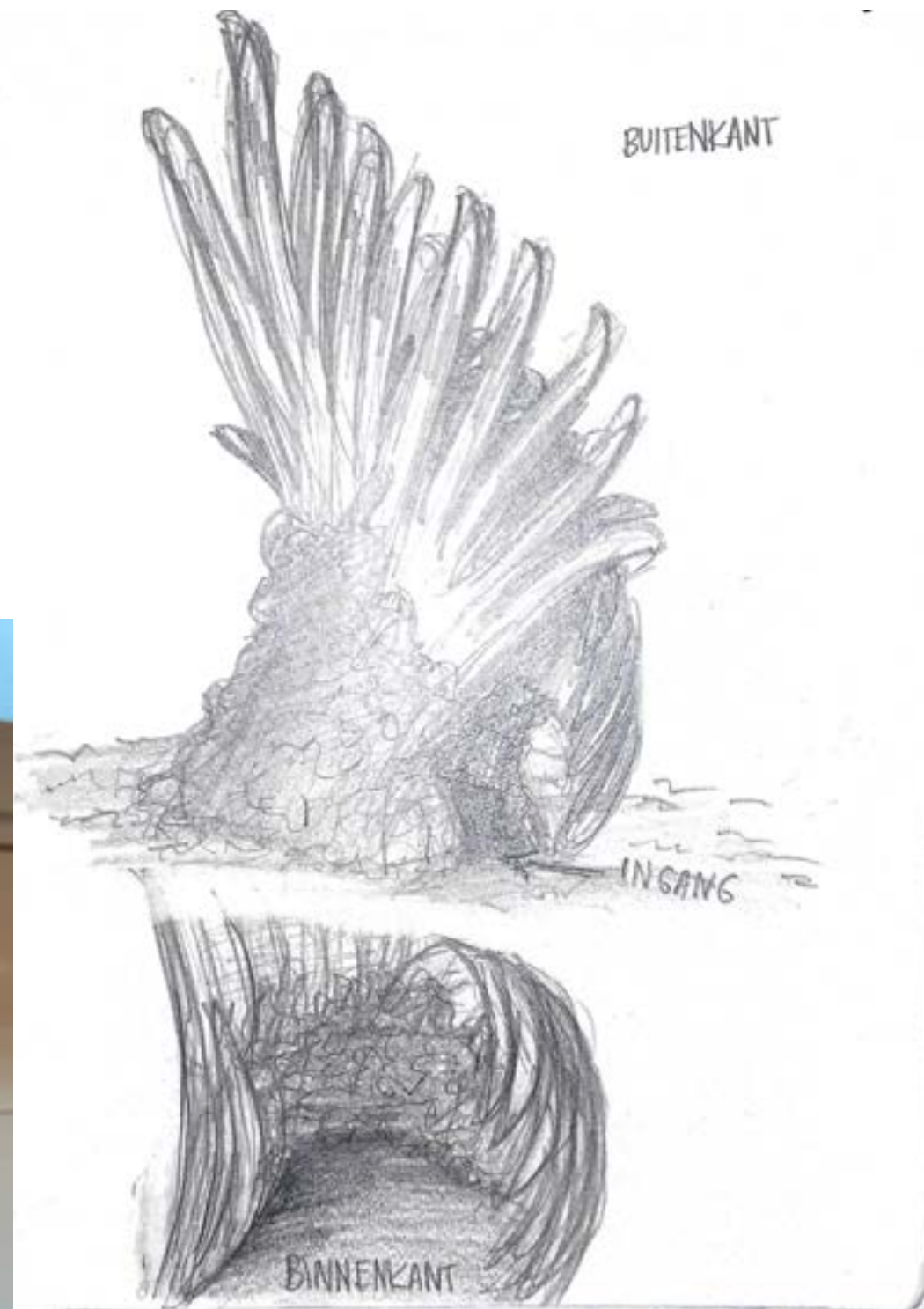
Ruimtelijke studies

Het maken van ruimtelijke studies kan helpen bij het maken van keuzes. Sommige vormen werken goed op het platte vlak. Maar zodra deze vertaald worden naar een driedimensionale vorm, kan dat tot nieuwe inzichten leiden.



Dewi van As
schets en ruimtelijke studies





Dewi van As
schets en ruimtelijke studies

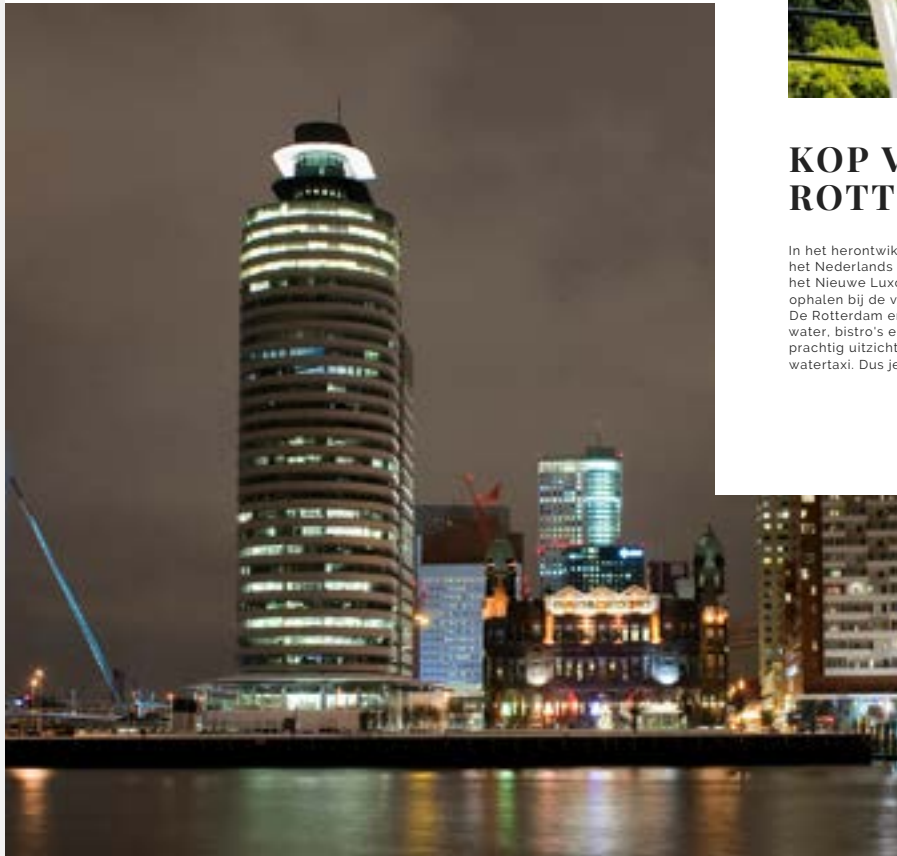
Mijn FOLLY

PAULA VAN DER MAAS



KOP VAN ZUID ROTTERDAM

In het herontwikkelde havengebied Kop van Zuid vind je culturele instellingen zoals het Nederlands Fotomuseum, waar de geschiedenis van de stad wordt uitgelicht, en het Nieuwe Luxor Theater. Liefhebbers van opvallende architectuur kunnen hun hart ophalen bij de verschillende Jugendstilgebouwen, de onderling verbonden torens van De Rotterdam en de door Renzo Piano ontworpen KPN-toren. In de cafés aan het water, bistro's en Aziatische restaurants kun je heerlijk dineren. Hier heb je een prachtig uitzicht over het water en op de Erasmusbrug! Verder zitop dit punt ook de watertaxi. Dus je kan hier met de boot naar de andere kant van het water.



Paula van der Maas
impressie en ruimtelijke studie vorm

REIZEN WORDT PAS
EEN AVONTUUR
WANNEER JE OP
ONDERZOEK GAAT.

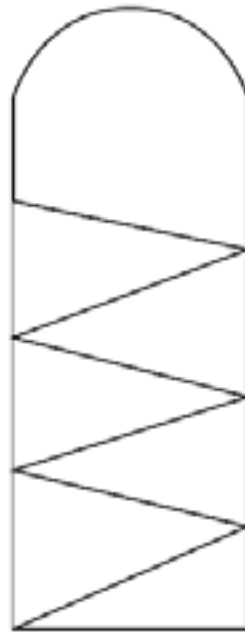


Referentiebeelden

Het onderzoeken van referentiebeelden zorgt voor een blik op andere ontwerpers. Door het bekijken van andere interieurs, is het mogelijk een mening te vormen over vormen en materialen die je inspireren. Of vormen die je liever achter wegen zou laten. Als mensen bewegen we dagelijks door veel verschillende ruimtes. Als interieurontwerper is het belangrijk om kwaliteiten in een ruimte te kunnen benoemen of mogelijke verbeteringen aan te dragen. Het bekijken van referentiebeelden kan hier aan bijdragen.

Schetsen

DOOR: PAULA VAN DER MAAS



PAGINA 13 | VAKKLAS

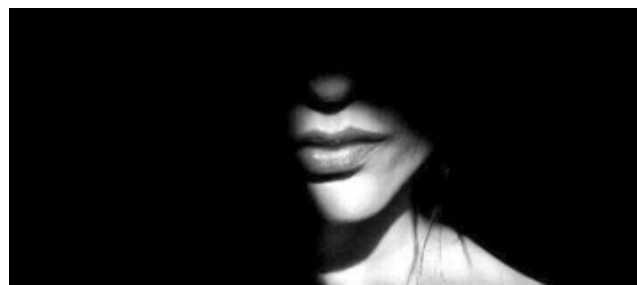
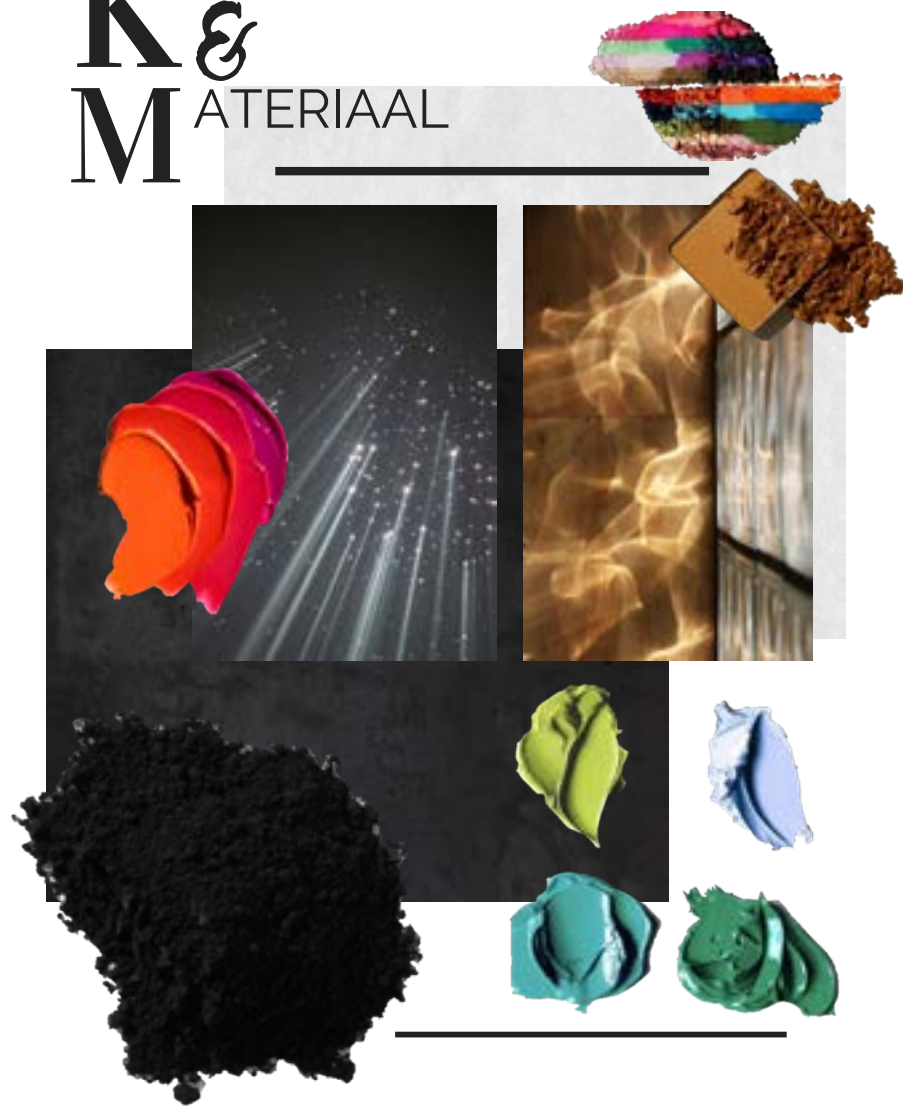
Manquette onderzoek

DOOR: PAULA VAN DER MAAS

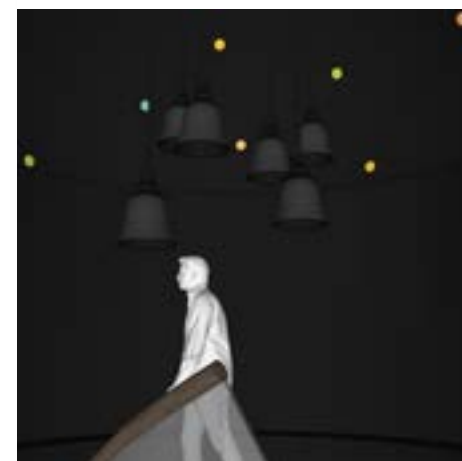


Het was de bedoeling dat je een soort lichtstralen kreeg. Dit had ik uiteindelijk beter met zwart papier kunnen doen. Het licht komt dat beter tot een lichtstraal dat wit papier dat is natuurlijk al licht en schijnt wat door.

KLEUR & MATERIAAL

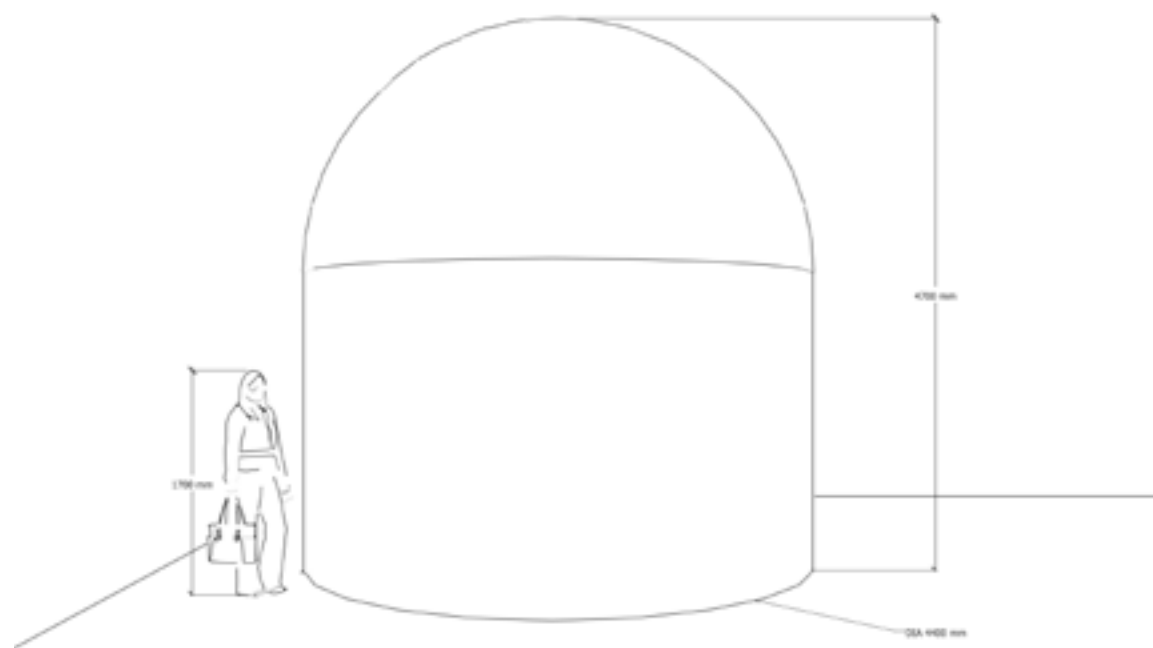


INSPIRATIEBEELDEN

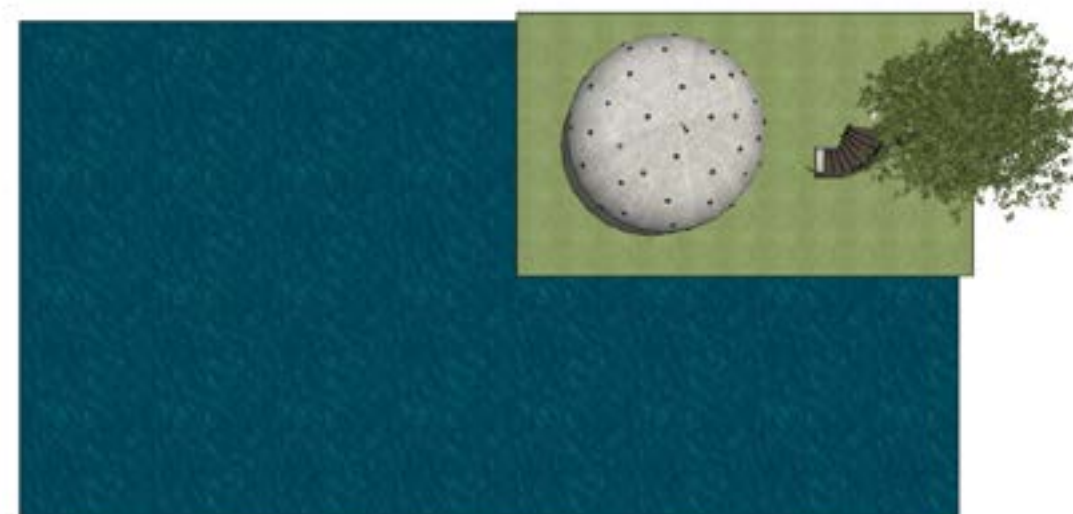


MOTIVATIE

Voor tot het definitief ontwerp te komen had ik eerst zoals je links ziet gekozen voor helemaal beton zowel voor buiten als binnen. Ik ben daarvan geswitched. De ruimte van de folly wordt helemaal zwart. Hier kwam ik op omdat de kleuren veel beter tot zijn recht komen in een gehele zwarte ruimte. Daarnaast heeft de locatie zo enorm veel licht dat ik juist het tegenovergestelde wilde in die ruimte. Waardoor juist de licht punten in het dak veel licht konden geven!



3D AANZICHT



BOVENAANZICHT

Balance ring



Middag



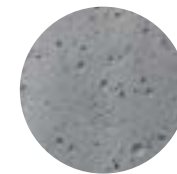
Nacht

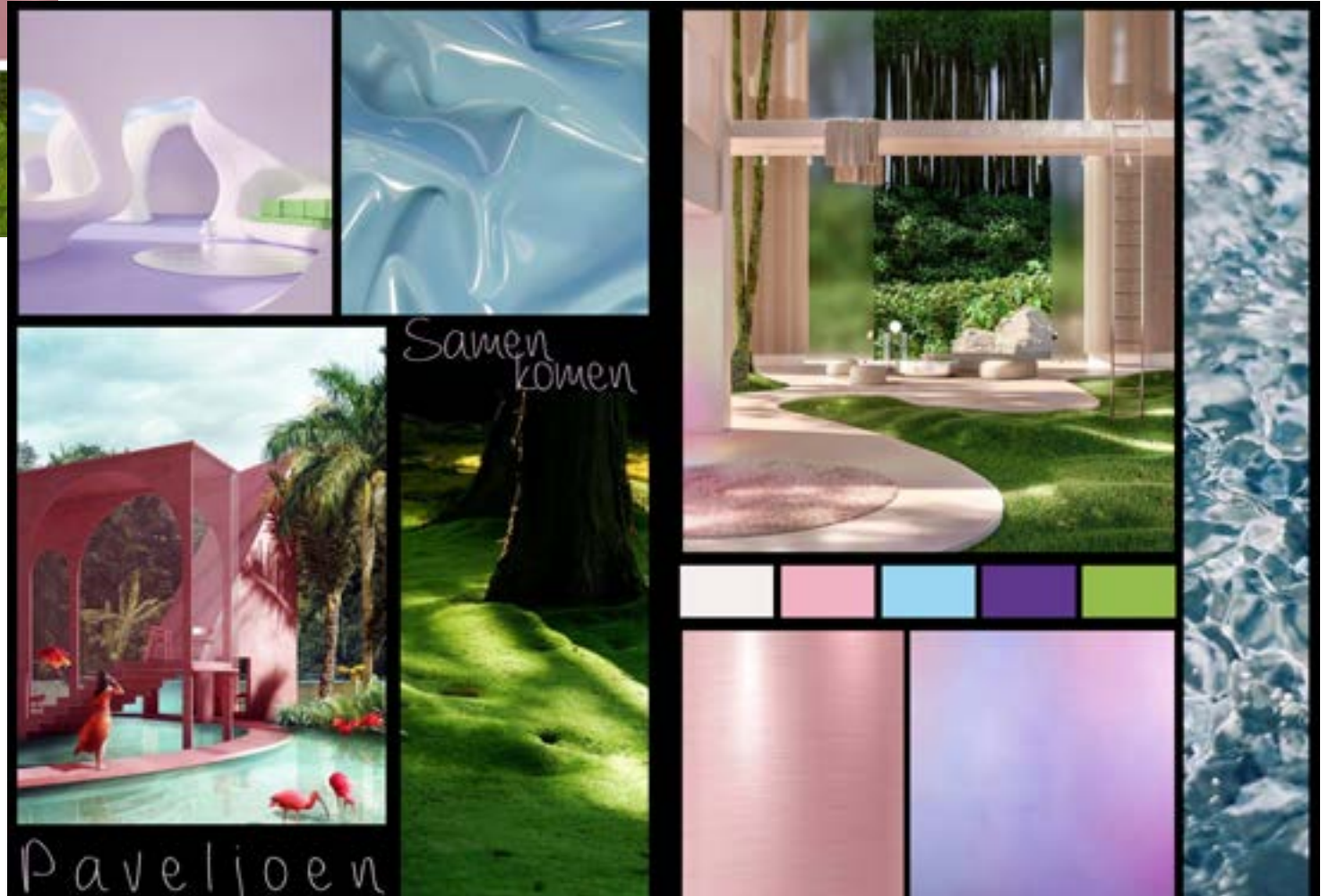


Ochtend



Avond





Kiki de Koning
sfeerbeelden en referenties

LIFESTYLE

Opdracht

Van vandaag naar prototype

Door snelle technologische ontwikkelingen, globalisering, groei van wereldpopulatie, uitputting van natuurlijke en fossiele bronnen, multiculturele samenleving en diaspora van wereldbevolking ontstaat overal in de wereld conflicterende situaties. In deze context is het noodzakelijk om de rol van designers anders te definiëren. Een designer zal niet alleen als maker van producten of diensten fungeren, maar zal ook oplossingen en antwoorden moeten aandragen voor urgente problemen.

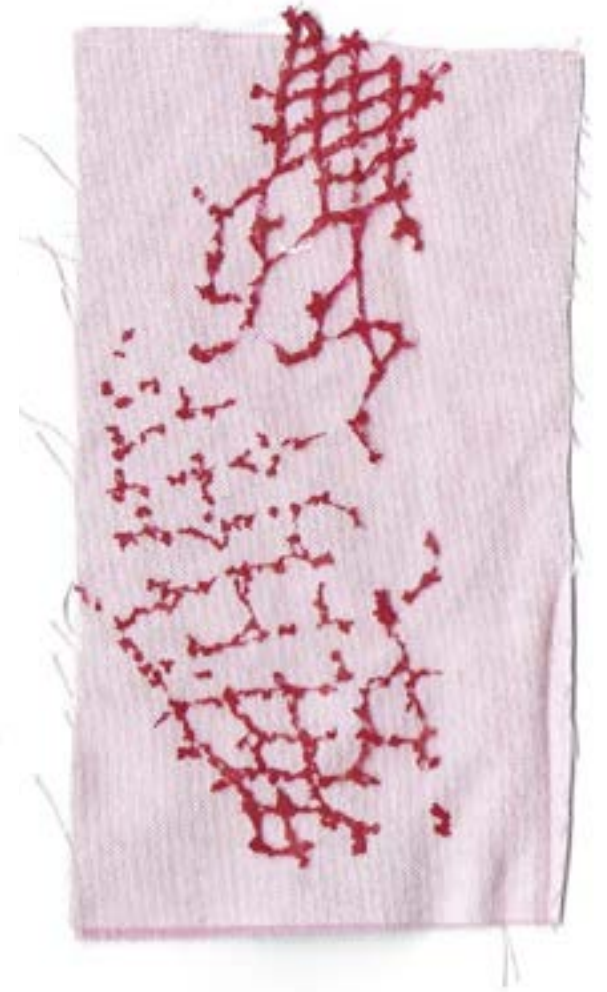
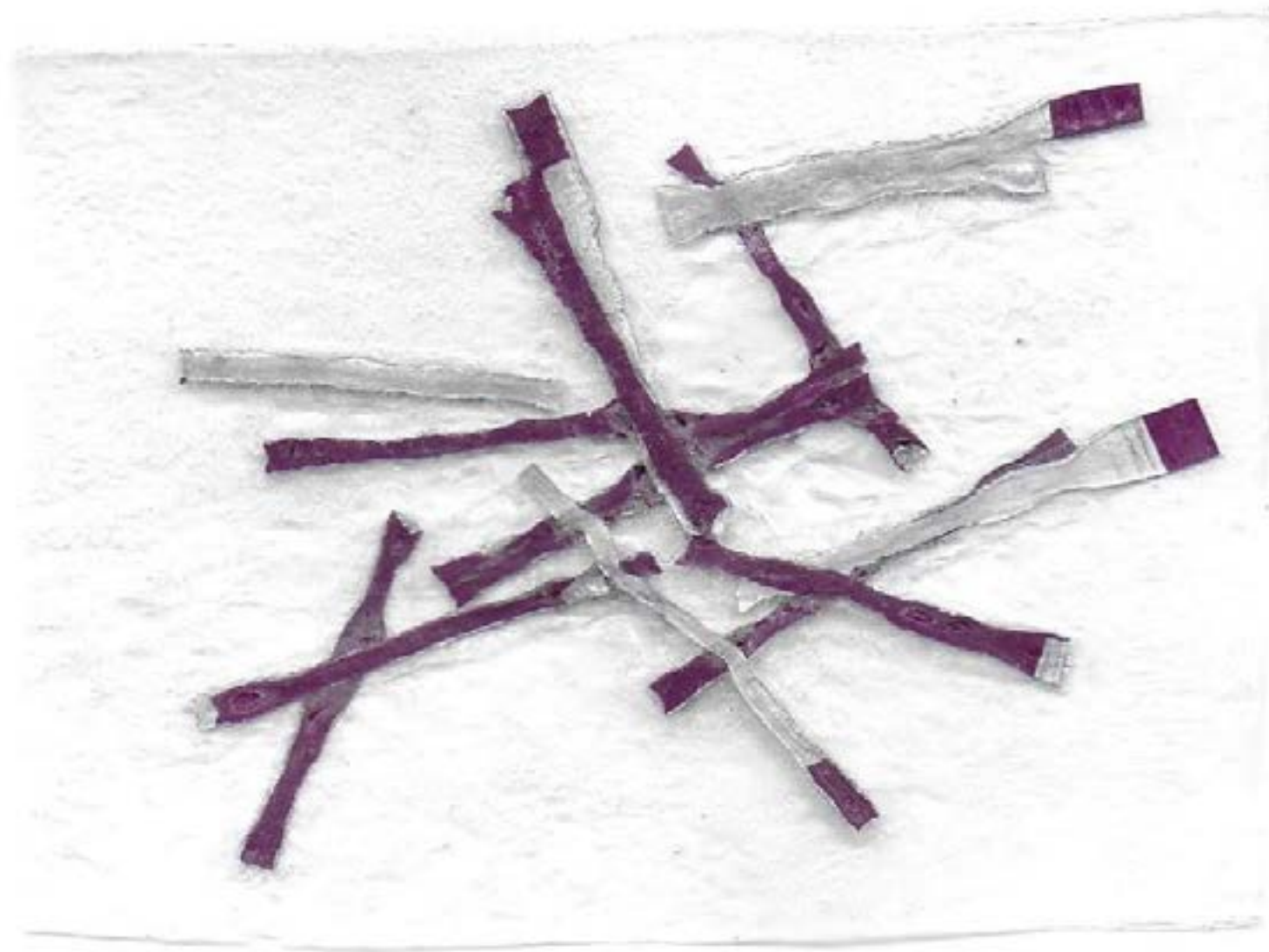
Met eigen uitspraak als uitgangspunt gaat de student gestalte geven aan eigen visie in de vorm van 3 prototypes. Elk prototype heeft een eigen uiting in een specifiek materiaal. Uiteindelijk presenteer je jou onderzoek, 3 prototypes, materiaal onderzoek en de Teaser. De presentatie van het project is bovendien een visueel en beeldend inspirerende uiting van jou profilering als vormgever.



Aimee van Hoorn
Lifestyle



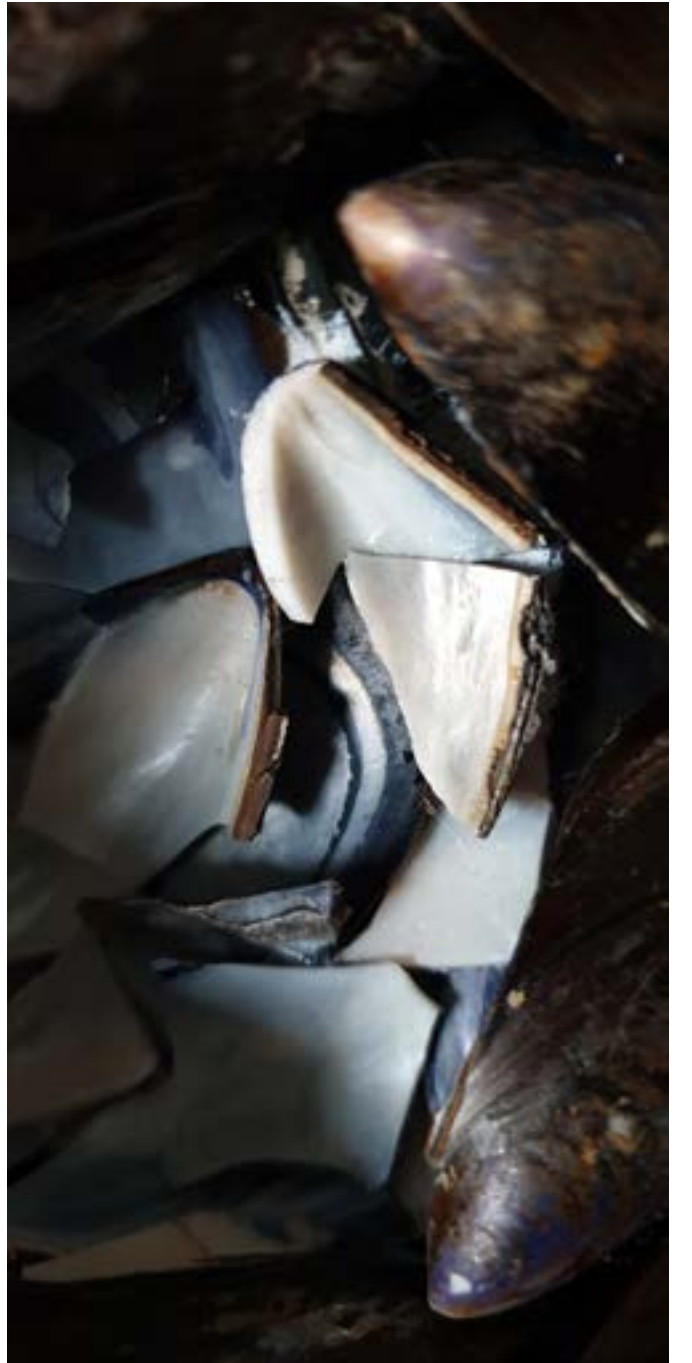




Aimee van Hoorn
Lifestyle



Aimee van Hoorn
Lifestyle



Ashley van Donk
Lifestyle



Impressie Vakklas
Lifestyle

MEUBEL & PRODUCT

Opdracht 1

Zitten en zitmeubels

De stoel; een van de oudste en meest archetypische meubelstukken die er bestaan. Wat maakt een object een zitmeubel? Wat hebben we nodig om te kunnen zitten? Hoe voelt zitten en hoe moet zitten voelen? Je kunt deze gegevens poëtisch bekijken, de geschiedenis induiken, de zintuigen erbij betrekken en andere ontwerpers raadplegen.

Kies uit dit onderzoek de aspecten die je het meest intrigeren en neem dit als startpunt voor een 1:1 ontwerp voor een product rondom het thema 'zitten'. De enige gestelde restrictie is dat het product uit 2 materialen bestaat. Dit brengt automatisch met zich mee dat je je ook gaat verdiepen in de zogenaamde ontmoetingen tussen deze materialen.

Naast dat je je laat inspireren door je onderzoek is het de bedoeling dat dit een ontwerp wordt van jouw hand. Raadpleeg in het proces constant je eigen fascinaties en je eigen wereld als vormgever. Werk vrij en intuïtief! Learning by doing. We komen al doende tot resultaat.



Heleen Sweere
Touwig Stoeltje



Heleen Sweere
Touwig Stoeltje

Opdracht 2

Materiaal en kleur

Ontwerp en produceer een product- of meubel voortkomend uit een materiaal en kleur onderzoek.

Als startpunt van deze opdracht verdiep je jezelf in de vormgevingswereld van één toonaangevende ontwerper. Kies uit zijn of haar werk één aspect wat je interessant vindt. Start parallel een materiaalonderzoek, zoek 10 verschillende materialen bij elkaar, bedenk bij elk materiaal wat je er zo interessant aan vindt. Onderzoek dit materiaal binnen je zelf gestelde thema. Verbind hier een term of thema aan. Dus als kiest voor het materiaal hout, kun je als thema kiezen; het kleuren van hout met natuurlijke kleurstoffen. Het is de bedoeling dat dit vooral een ontwerp wordt van jouw hand. Raadpleeg in het proces constant je eigen fascinaties en je eigen wereld als vormgever.

Jaar 1 – Semester 1



Ramon Nelissen
Lamp

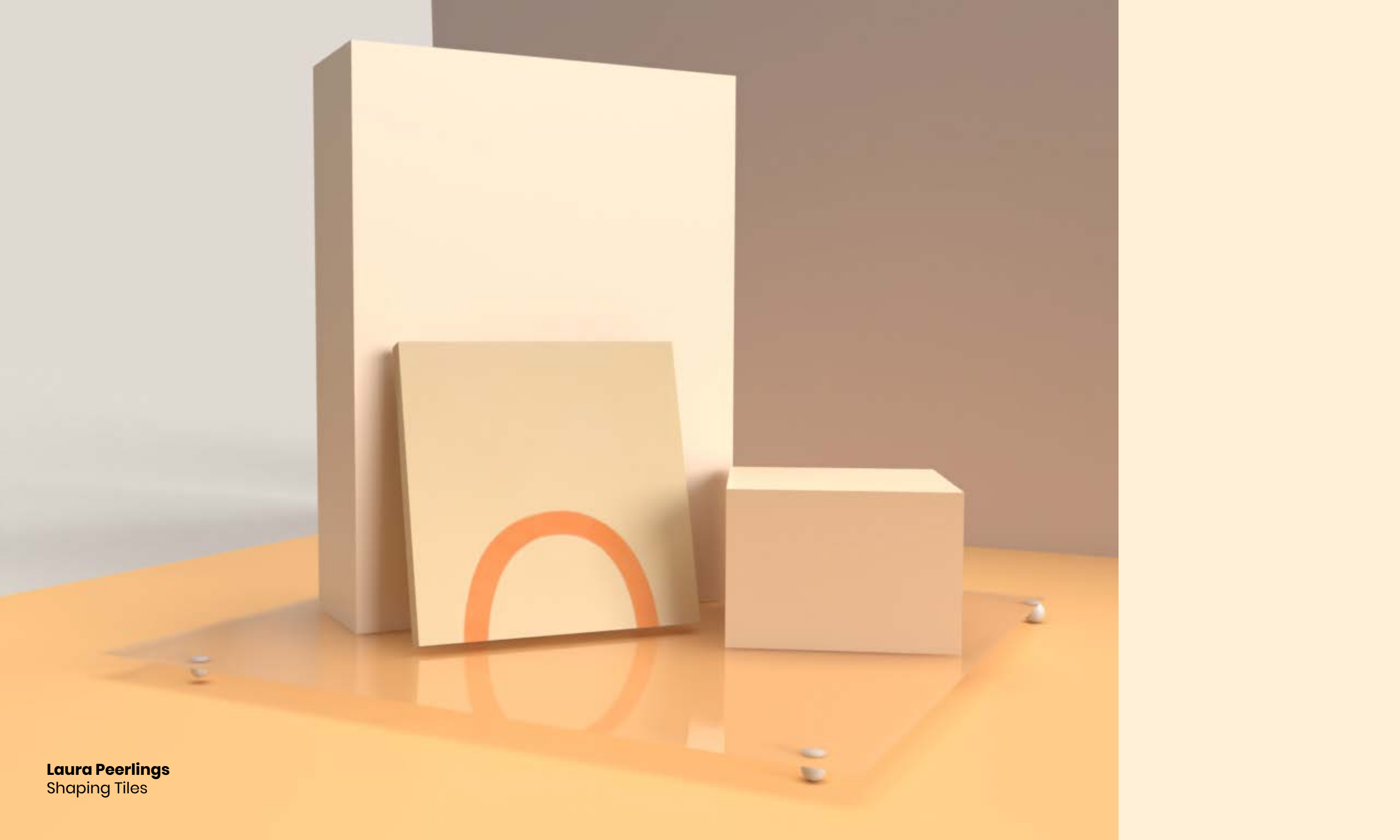




Ramon Nelissen
Lamp

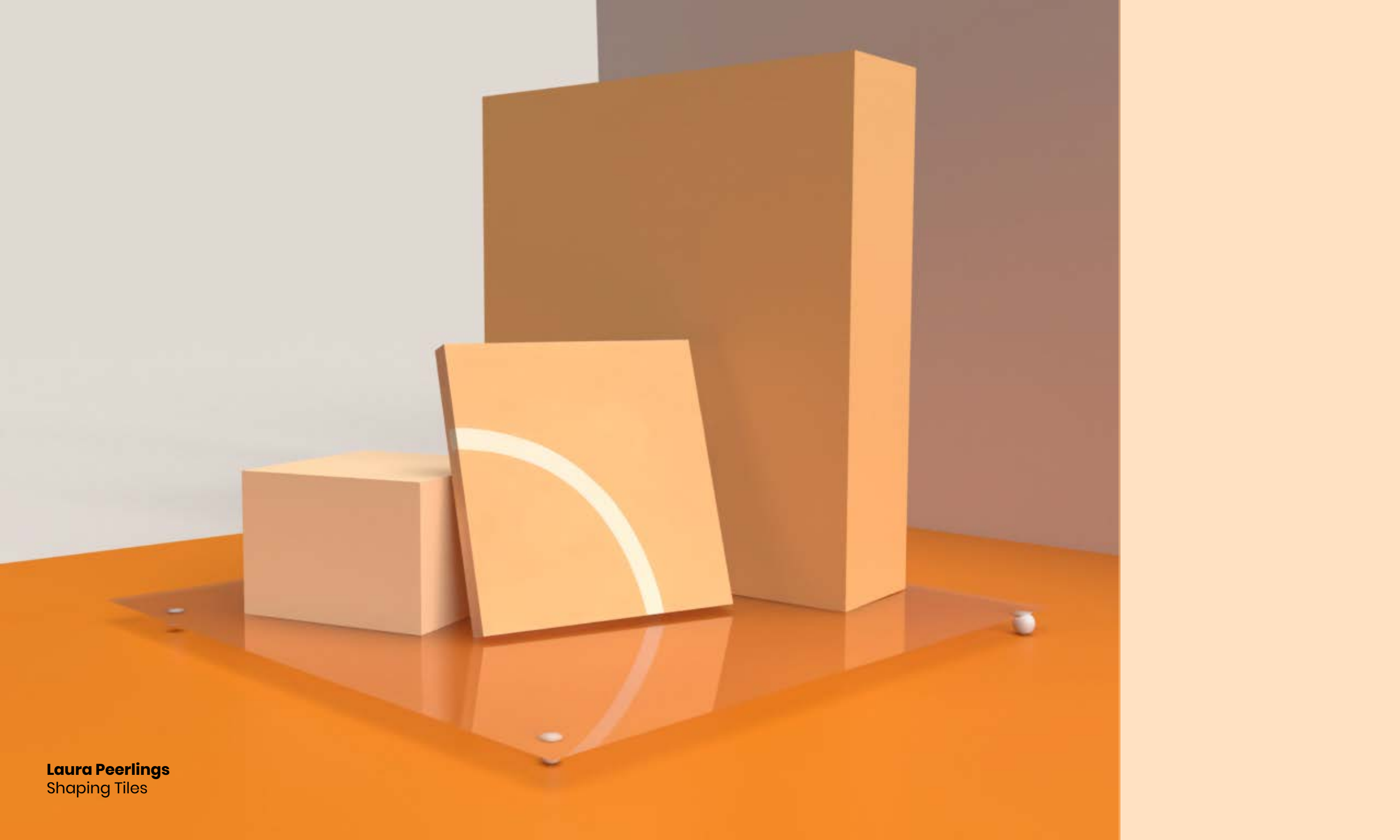






Laura Peerlings
Shaping Tiles





Laura Peerlings
Shaping Tiles

MODE

Opdracht 1

Research, concepts and methodologies

Jaar 1 – Semester 1

Opdracht 2

Identity, concepts and collections

Jaar 1 – Semester 1

INHOUD

RESEARCH

IDENTITEIT
BUILDING IDENTITIES
COLLECTIE EN COÖRDINATIES
CONCEPT DEVELOPMENT

CONCEPT

ARTEFACT

PROCES

EXPERIMENTEN
SCHETSEN EN ONTWERPEN

EINDCONCLUSIE







Kun je je voorbereiden?

EIGEN INVULLING

EIGEN REGELS

REACTIE

GOED KIJKEN

BEGE

1 GO

2 EIG

3 REE

4 BE



On duidelijk
On verwacht
GEEN REGELS

GEEN invloed

Accepteren

Waarvoor

Altijd anders, waarvoor
niet...

CONCEPT

WAAR JE GEEN INVLOED OP HEBT, PER ONGELUK GEBEUREN, DIE ZONDER REGELS ONTSTAAN EN DIE WIJ NIET IN DE HAND HEBBEN.

ALLES WAT GEMAAKT WORD IS ZO GOED DOORDACHT EN ONTWIKKELD. IK WIL LATEN ZIEN DAT WANNER IETS PER ONGELUK GEBEURT JE DIT KUNT GEBRUIKEN OM ER IETS VAN TE MAKEN EN NIET TE ZIEN ALS VERPEST OF FOUT. DIT HEB IK GEDAAN DOOR TE EXPERIMENTEREN MET METHODIEKEN EN TOOLS WAAR JE NORMAAL GESPROKEN VOORZICHTIG MEE MOET ZIJN, OMDAT HET ANDER IETS KAPOT ZOU KUNNEN MAKEN. MAAR JUIST DEZE MATERIALEN EN ONDERDELEN GEBRUIKEN MET ALS DOEL EEN NIEUW PRODUCT.



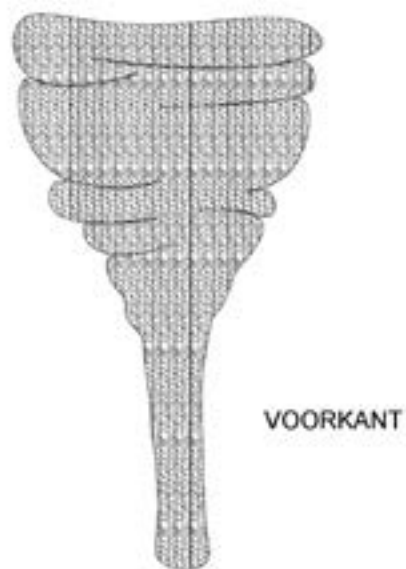
ARTEFACT

HET ARTEFACT WAT IK HEB GEBRUIKT VOOR DEZE COLLECTIE ZIJN EXPLOSIEVEN. DIT BEVIND ZICH IN VUURWERK, DYNAMIET, BOMMEN EN WORDT GEBRUIK OM KOGELS MEE AF TE VUREN. DE GEVOLGEN HIERVAN OM DE MENS IS ERG SCHADELIJK. ZOALS,, LETSEL SCHADE, ZICHT VERLIES, GEVOELLOOSHEID, VERBRANDEN EN KAN ZELF TOT DODING LEIDEN. DEZE WERKING IS GEVAARLIJK MAAR IN GOED GEBRUIK OOK ONTZETTEND MOOI. EN LEVEREN OPMERKELIJKE RESULTATEN OP. GROTE KLAPPEN, ONTPLOFFINGEN EN GEWEER SCHOTEN GEVEN EN ADRENALINE KICK, EEN SPANNING. DIT HEB IK IN BEELD GEBRACHT DOOR MIDDEL VAN DEZE COLLECTIE

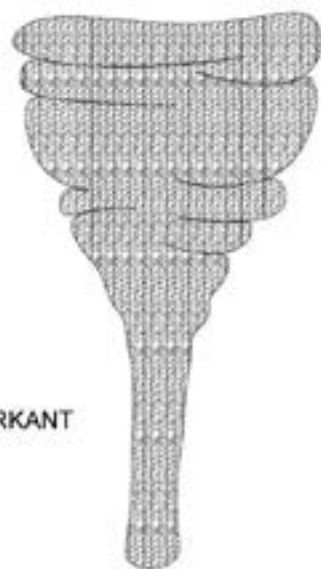








VOORKANT



ACHTERKANT



VOORKANT



ZIJKANT



ACHTERKANT





Mara Over
Process Journal

REPRESENTATIE VAN KLEINSCHALIGE INDIGOPRODUCTIE



REPRESENTATIE VAN MASSAPRODUCTIE VAN INDIGO



FLATS VAN KLEINSCHALIGE INDIGOPRODUCTIE

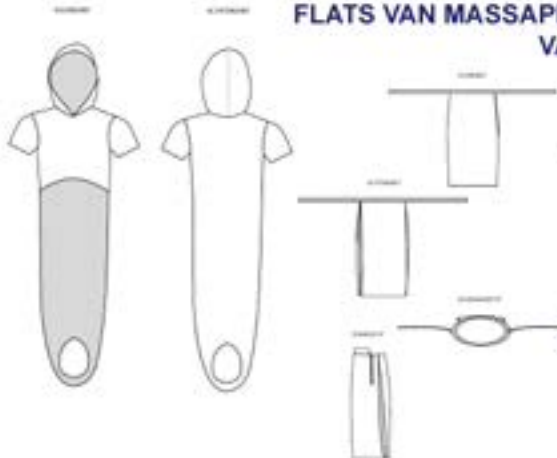


DE JAS WORDT GEMAAKT VAN
 DONKERBLAUWE DENIM EN
 HEEFT WITTE NADEN EN
 TOPSTITCHES

DE VOERING VAN DE JAS EN DE
 STIP OP DE HOED
 BESTAAN UIT EEN STOF MET
 BLAUWE AURAK
 BESTEMPELINGEN



FLATS VAN MASSAPRODUCTIE VAN INDIGO



HET SHIRT EN DE
 ROK WORDEN
 GEMAAKT VAN
 DONKERBLAUW
 DENIM EN
 HEBBEN WITTE
 NADEN EN
 TOPSTITCHES

DE VOERING VAN
 BEIDE
 KLEDINGSTUKKEN
 BESTAAT UIT
 WITTE DENIM

PRODUCTFOTO'S





Mara Over
Indigo



ROTTERDAM ACADEMY
ASSOCIATE DEGREES