

УГ.

ТРИ

НОВ

БРЕНД



# BAS KOOLS

**Ο Ολλανδός σχεδιαστής που πειραματίζεται για να αντιδράσει σ' αυτά που συμβαίνουν γύρω του. Η δουλειά του Flexible Ceramics παρουσιάστηκε για πρώτη φορά στην Κύπρο στην έκθεση του Daitumh Foundation.**

> Γεννήθηκα το 1981 σ' ένα μικρό χωριό, το Sprang-Capelle, νότια της Ολλανδίας και μεγάλωσα στο διπλανό χωριό, το Wasrik. Τελειώνοντας το σχολείο έπρεπε να αποφασίσω με τι θα ασχοληθώ. Για μένα δυο ήταν οι επιλογές. Ή να γίνω δασοφύλακας ή graphic designer. Διάλεξα το δεύτερο. Κι από τότε άρχισα να σκέφτομαι σοβαρά το design. Προχώρησα με σπουδές σχεδιασμού προϊόντων στο Arnhem (Ολλανδία) και έπειτα με μεταπτυχιακό στο Royal College of Art. Τώρα, 12 χρόνια μετά, μπορώ πια να καταλάβω πού βαδίζω, πού στέκομαι, αλλά και τι σημαίνει να είσαι σχεδιαστής. Από τότε που άρχισα τις σπουδές μου, αγάπησα το design και το μίσησα την ίδια στιγμή. Το ερώτημα «γιατί» ήταν και είναι η μεγαλύτερη βοήθειά μου, αλλά κι ο χειρότερος εχθρός μου. Από τότε κατάλαβα πως δεν μπορώ να κάνω απλά πράγματα, πρέπει να υπάρχουν κι άλλοι λόγοι, μια εξήγηση, ένα ερώτημα, που να σχετίζεται κοινωνικά μ' ό,τι φτιάχνω. Ο πειραματισμός είναι μεγάλο κομμάτι στο περιεχόμενο της δουλειάς μου και ο λόγος που δουλεύω σε ένα project, έχει να κάνει με το τι συμβαίνει στην κοινωνία. Αντιδρώ σ' αυτά που συμβαίνουν γύρω μου, με το να υποστηρίξω και να λύσω προβλήματα, σχολιάζοντας ή υιοθετώντας μια στάση.

> Το design κατά την άποψή μου είναι μια υπηρεσία που πρέπει να βρει τη θέση της στην κοινωνία. Και ο σχεδιαστής είναι ένα άτομο που έχει την ικανότητα να σκέφτεται για αντικείμενα, υλικά, καταστάσεις και συστήματα από διαφορετική προσέγγιση, να κάνει τις σωστές ερωτήσεις, να απαντά και να προκαλεί. Να προσφέρει μια λύση.

> Αυτό που πάντα ήθελα, ήταν να εργαστώ με μια ομάδα ανθρώπων από διαφορετικούς τομείς, με τους οποίους να μοιραστούμε το ίδιο όραμα σε projects, τα οποία έχουν να κάνουν με την καθημερινή ζωή. Να δημιουργήσουμε καλύτερες συνθήκες ζωής, με το να δώσουμε ερεθίσματα στους ανθρώπους να σκεφτούν πώς ζουν, να δώσουν λύσεις, να προκαλέσουν, να ενημερωθούν. Μ' αρέσει να ονομάζω αυτή την ιδέα κοινωνική. Είναι σαν να είσαι ένας επιστάτης ή μια νοσοκόμα που πρέπει να ανακαλύψει τι πάει λάθος, αρχίζοντας να γνωρίζει τον ασθενή δουλεύοντας μαζί του, να προσπαθήσει να καταλάβει τον τρόπο με τον οποίο πρέπει να του συμπεριφερθεί. Θα ήθελα λοιπόν να εγκαινιάσω projects και να υποστηρίξω αυτόν τον τρόπο δουλειάς με το να στήσω βάσεις για κυβερνήσεις και εταιρίες, να καινοτομήσω τα συστήματα και τις υπηρεσίες τους μ' έναν κοινωνικά υπεύθυνο τρόπο.

> Κατά τους τελευταίους έξι μήνες δούλεψα πάνω σε ένα διεπιστημονικό project που είχε ως αντικείμενο την «ελαστική γλυπτική», σε συνεργασία με τη Mío Yiammatoto. Είναι σχεδιάστρια υφασμάτων και μαζί πειραματιστήκαμε πάνω σε νέες τεχνικές επεξεργασίας των ελαστικών καλουπιών. Αυτή την περίοδο αξιολογώ τα αποτελέσματα των πειραμάτων και τι μπορεί να αξιοποιηθεί σε επίπεδο παραγωγής. Ένα άλλο project το οποίο ολοκληρώνεται σύντομα, είναι η αναδιαμόρφωση ενός αυτοκινητόδρομου, του N340, στην Ολλανδία. Το πιο φιλόδοξο όμως project αυτή τη στιγμή είναι η συνεργασία μου με τη σχεδιάστρια Jessica Charlesworth. Αυτό αφορά στη δημιουργία μιας πλατφόρμας για το σχεδιασμό υπηρεσιών, χρησιμοποιώντας τοπική, συλλογική νοημοσύνη. Αυτό σημαίνει πως μπορείς να χρησιμοποιήσεις τοπικές ομάδες για να αναπτύξεις τα συστήματα και τις υπηρεσίες του χώρου αυτού. Αυτές οι ομάδες είναι οι πλέον κατάλληλες για να επιτευχθεί η βελτίωση που θέλουμε. Το συγκεκριμένο project το αρχίζουμε με ένα workshop μαζί με κολέγια τέχνης στην Ευρώπη, χρησιμοποιώντας τα σαν τη δεξαμενή πληροφοριών μας. Στόχος μας η χαρτογράφηση των υπηρεσιών στην περιοχή, έτσι ώστε να βρούμε τι δουλεύει και ποια πράγματα χρειάζονται βελτίωση. Εξετάζουμε θέματα όπως η τοπική ταυτότητα, η υγειονομική περίθαλψη, η κινητικότητα και πώς να ζεις, έτσι ώστε να υπάρξει ενημέρωση, άρα και βελτίωση για αλλαγή.



> Το σκεπτικό μου στην ελαστική γλυπτική... Αυτό που ήθελα, ήταν να μπορέσω να δώσω ένα δώρο στους ανθρώπους. Το φλιτζάνι για μένα είναι ένα ξεχωριστό αντικείμενο, γιατί η χρήση του είναι απλή και οικεία. Η διαδικασία για να κάνω ένα καλούπι για την παραγωγή του, είναι χρονοβόρα και περιορισμένη. Πιστεύω πως πρέπει να γίνεται πολύ πιο ευέλικτα και παιχνιδιάρικα. Σκοπός μου ήταν να μπορέσω να κάνω ένα καλούπι σε λίγο χρόνο χωρίς τα προβλήματα ενός καλουπιού που δεν αφήνει ελεύθερο το αντικείμενο. Η ευελιξία και το γεγονός πως δεν μπορείς να ελέγξεις μέρος της διαδικασίας, προσθέτουν στην προσωπικότητα της κούπας η οποία δημιουργείται. Είναι αδύνατο να φτιάξεις δύο όμοιες. Θα αναγνωρίσεις μερικά από τα χαρακτηριστικά της, στην κούπα που ανήκει σε σένα. Μ' αυτόν τον τρόπο νιώθεις το αντικείμενο σαν δώρο. Η βασική ιδέα αυτού και των άλλων projects τα οποία έκανα κατά τη διάρκεια της πτυχιακής εργασίας μου στο Royal College of Art το 2007, είναι ότι δεν πρέπει να παίρνουμε για δεδομένο αυτό που μας δίνεται, επειδή υπάρχουν πολλά παραπάνω να ανακαλύψουμε και πολλοί άλλοι τρόποι για να εξετάσουμε τα πράγματα. Αυτό που πρέπει να κάνουμε, είναι να θέτουμε ερωτήματα στον ίδιο τον εαυτό μας. Αν το κάνουμε αυτό, μπορούμε να καταλάβουμε τον κόσμο γύρω μας και ν' αρχίσουμε να εξετάζουμε τις δυνατότητες, όχι τους περιορισμούς.

> Ένα αντικείμενο το οποίο σχεδιάστηκε, πρέπει να λύσει ένα πρόβλημα και να καταπιαστεί με ένα θέμα, αλλά αυτό μπορεί να γίνει από πολλές απόψεις. Το πρώτο που συνήθως σκεφτόμαστε, είναι ο φυσικός ή τεχνικός τρόπος που ένα αντικείμενο μπορεί να καταπιαστεί με ένα θέμα στο υλικό, την παραγωγή ή την κατασκευή. Αλλά υπάρχει και κάτι παραπάνω: ένα σχέδιο μπορεί να βοηθήσει στην επικοινωνία, να προκαλέσει τη σκέψη, μπορεί να κάνει τους ανθρώπους να δουν άλλους τρόπους στο να κάνουν πράγματα. Πάνω από όλα το design είναι ένα επικοινωνιακό εργαλείο που σε βοηθά να σκεφτείς. Είναι ένα εργαλείο για να ενεργοποιήσει τη σκέψη σου. Κάποτε αυτό γίνεται σε επίπεδο φυσικό, κάποτε όχι. Μερικές φορές βοηθά πραγματικά το άτομο, κάποιες φορές το προκαλεί για να δώσει μια απάντηση. Αυτοί είναι οι τρόποι που το design μπορεί να λύσει κάποια θέματα.

> Νομίζω πως ο καιρός των υπερηρώων ανήκει στο παρελθόν. Αυτό που βλέπω σε σχέση με αντικείμενα τα οποία γίνονται για χάρη του design, όπως και κάποια άλλα που γίνονται για χάρη της τέχνης, είναι πως δεν υπάρχει καμιά λειτουργικότητα και κανένας λόγος να υπάρχουν εκτός από τον αισθητικό εντυπωσιασμό. Σήμερα βλέπουμε ένα ισχυρό κίνημα που οδηγεί τους σχεδιαστές να λειτουργούν ομαδικά, έτσι ώστε να χρησιμοποιούν τις δημιουργικές τους δεξιότητες και να δουλέψουν υποστηρίζοντας επιχειρήσεις, κυβέρνηση και κοινωνία.

