

Open design in opmars

Eén van de ontwikkelingen waar de ontwerper van vandaag de dag mee te maken heeft, is 'open design': het veelvormige verschijnsel dat design niet meer het exclusieve domein van de designer is, maar dat een idee of ontwerp vrijelijk wordt gedeeld met en gebruikt door anderen. Hieronder een momentopname.

Open source, ofwel de open bronmethode, gaat uit van een vrije toegang voor iedereen tot de bronmaterialen van het eindproduct. De term werd in 1998 geïntroduceerd door softwareprogrammeurs en werd dan ook in eerste instantie geassocieerd met open software en besturingssystemen als Linux, een besturingssysteem waarvan de broncode vrij beschikbaar is. Intussen heeft de wereld van informatie en communicatie zich stormachtig ontwikkeld en kan iedereen via internet een duit in vele zakjes doen. Het open bronconcept dringt steeds verder door. De scheiding tussen amateur en professional wordt daardoor steeds vager, auteursrechten staan onder druk, productie- en distributiemethodes veranderen en dat alles zonder centrale besluitvorming vooraf.

Voor dit artikel sprak ik een aantal ontwerpers die zich bezighouden met open design: het Belgisch/Nederlandse bureau Unfold (Claire Warnier en Dries Verbruggen), Bas van Abel (Waag Society), Jens Dyyvik, Frank Tjepkema, O.K. Parking (William van Giessen en Joost van der Steen) en tot slot Sander Hermsen.

Het nieuwe produceren

In 2009 bouwden de ontwerpers van Unfold een Rapid Prototypingmachine zo om dat hij geschikt was om keramiek mee te maken. Bovendien ontwierpen ze een computerprogramma waarmee je, door manipulatie van een laserstraal, met je handen op het beeldscherm een vaas of kom kunt vormen die de machine vervolgens produceert. Een soort 'virtueel pottenbakken'. Het geheel werd onder de naam 'L'Artisan Electronique' geïnstalleerd in een museum, waar bezoekers er zelf een aardewerken product mee konden ontwerpen en maken.

Warnier: 'Als vormgevers zijn wij vooral geïnteresseerd in nieuwe gereedschappen die ons meer mogelijkheden bieden. Daarom hebben we die printer ontwikkeld. De bezoeker in de

rol van maker was eigenlijk een samenloop van omstandigheden. Maar het bleek goed te passen bij waar wij mee bezig zijn. Hoe kun je gebruikers meer invloed geven op een product? En hoe kun je iets ontwerpen en er geld mee verdienen zonder dat je alles gesloten houdt?' De printer zelf is ook een open source-product. De ontwerpers hebben voortgebouwd op bestaande, vrij verkrijgbare hard- en software. Ook hun eigen printer willen ze vrij toegankelijk houden. Verbruggen: 'Wij willen het niet beschermen, maar we willen ook niet dat iemand anders er iets aan wijzigt en het vervolgens wél beschermt. Dat is lastig, want het gaat niet over een idee maar over een product.' Het project confronteerde hen heel direct met de reacties van bezoekers die opeens zelf iets konden maken. Warnier: 'Je merkte goed hoe bijzonder dat voor mensen is, een fysiek product maken. Veel mensen bezitten die vaardigheden niet meer, maar nu konden ze het opeens wel. Dat gaf ze vaak een kick.' Verbruggen: 'Toch geloof ik niet in het idee dat over twintig jaar iedereen zelf z'n spullen print. Mensen willen echt niet alles zelf maken. Bovendien: je kunt dan wel iets uitprinten, maar nog niet zelf iets nieuws bedenken.' De vraag wat de rol van de ontwerper in de toekomst zal zijn, houdt Warnier en Verbruggen erg bezig. Ze benadrukken dat het geen zin heeft om als ontwerper je kop in het zand te steken. Warnier: 'Onze rol wordt misschien meer een sociale; meer richting het ontwerpen van halffabrikaten of systemen waar mensen zelf mee aan de slag kunnen, of scenario's voor projecten. Daarvoor worden we nu al regelmatig gevraagd.'

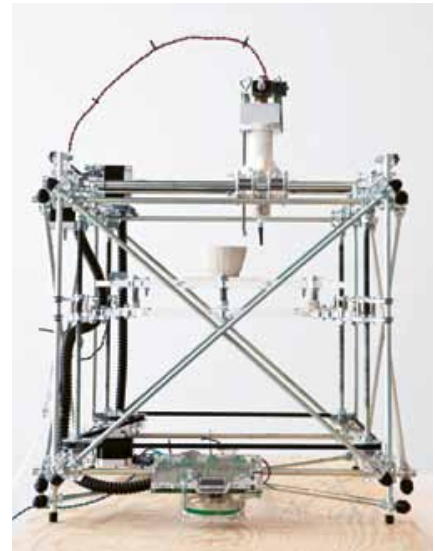
Eigenheid en rechten

Het werk van Unfold verenigt een aantal dilemma's van open design, waaronder de kwestie van de auteursrechten. Zij maken, zoals veel open bronontwerpers, gebruik van de copyrightlicenties van Creative Commons.

Deze internationale organisatie stelt zich ten doel open source in de creatieve sector te faciliteren door het ter beschikking stellen van speciale licenties; lees hierover meer in de rubriek Recht in dit nummer van Vormberichten. Creative Commons Nederland is tevens partner van de (Un)Limited Design Contest. In 2009 werd onder die naam een jaarlijkse wedstrijd in het leven geroepen op het gebied van open design. Ontwerpers kunnen hun ontwerp op internet zetten, inclusief de werktekeningen en instructies; elke geïnteresseerde kan het vervolgens downloaden en in elkaar zetten, eventueel in één van de Nederlandse Fablabs, waar 3D-printers tot ieders beschikking staan. Bas van Abel is Creative Director bij medialab Waag Society, grondlegger van Creative Commons Nederland. Hij is intensief betrokken bij de (Un)Limited Design Contest en houdt zich bezig met de vraag: wat heeft het delen van content via internet voor invloed op de fysieke wereld? Van Abel: 'Open design is een beweging van onderop, chaotisch en vrij amateuristisch. Wat we met die wedstrijd beogen, is dat hele anarchistische proces transparant te maken, door ontwerpers in staat te stellen concreet iets uit te proberen en te ervaren wat er vervolgens gebeurt.' Hij ziet twee drijvende krachten achter open design. Om te beginnen worden de productiefaciliteiten (3D-printing, lasercutting) steeds toegankelijker, waardoor een soort 'backyard industry' mogelijk wordt. Doordat die machines computergestuurd zijn, gebeurt er bovendien veel op het gebied van de content. Via internet kun je alles delen, dus ook de instructies voor het maken van producten. Waar deze netwerkcultuur en de nieuwe productiemiddelen elkaar overlappen, ontstaat open design. Van Abel: 'Voor ontwerpers is het wennen, dat delen. Voor veel van hen weegt de eigenheid van een idee heel zwaar, terwijl het in de praktijk vaak zo is dat je door anderen wordt beïnvloed, of dat een idee ontstaat in een team.'



Vazen 'Signature' van Frank Tjepkema



L'Artisan Electronique, foto: Kristof Vrancken

Bij open design is het essentieel dat je credits geeft aan degenen die een bijdrage hebben geleverd en dat de gebruikers van het ontwerp jou vervolgens ook weer credits geven. Dat hoort bij die transparantie en het heeft zakelijke voordelen: je kunt snel naamsbekendheid opbouwen en een bedrijf dat het product interessant vindt, weet met wie het moet gaan praten.' Andere voordelen van open design zijn volgens Van Abel dat je veel sneller feedback van gebruikers krijgt en sneller genoeg kritische massa kunt creëren voor grootschalige productie. Heel belangrijk is ook de mogelijkheid om snel en tegen lage kosten een enkel product te ontwikkelen. Daardoor kan iemand met specifieke eisen een product helemaal naar eigen behoefte aanpassen en (laten) maken. Hij ziet dan ook in de toekomst een enorme verschuiving van 'designer stardom' naar productie op basis van behoeftes van gebruikers. Wat overigens niet betekent dat ontwerpers overbodig worden. Ook Van Abel gelooft niet dat iedereen nu z'n eigen producten zal gaan ontwerpen. 'Maak je geen zorgen! De rol van ontwerpers is: kijken naar wat mensen willen en daar goede oplossingen voor bedenken. Dat blijft gewoon zo. Thuis iets downloaden en met een 3D-printer fabriceren, is geen ontwerpen, dat is vooral een andere distributiemethode.'

Het verdienmodel

Blijft de vraag: hoe verdien je nu iets met open design? Jens Dyvik, afkomstig uit Noorwegen, studeerde in 2009 af aan de Design Academy. Tijdens zijn studie hield hij zich intensief bezig met open design. Sindsdien doet hij, naast 'gewoon' opdrachtwerk, onderzoek naar een geschikt verdienmodel voor open design. Dyvik: 'Als open design wil werken, zal het zichzelf moeten kunnen bedruipen zonder afhankelijk te zijn van subsidies. Een goed businessmodel is dan onmisbaar. Ik probeer nu een systeem te ontwikkelen van microtransacties op vrijwil-

lige basis. Stel, je ziet een ontwerp op internet dat je interessant vindt, dan zou je een heel klein bedrag kunnen storten. Niet alleen voor de ontwerper, maar misschien ook voor andere betrokkenen zoals een Fablab. Via social media kun je laten weten welke ontwerpen je steunt, waardoor je helpt om er een breder publiek voor te creëren.' Dyvik ziet het gevaar van de huidige 'alles moet gratis'-cultuur, maar denkt dat juist een systeem van kleine bijdragen op den duur genoeg draagvlak zal krijgen. 'Als twintig procent van de bezoekers daadwerkelijk geld geeft, is dat misschien al genoeg.' Er zijn twee voorwaarden om het systeem te laten slagen. Het fysieke eindproduct moet 'identificeerbaar' zijn: er moet een naam op staan waardoor de biografie ervan te achterhalen is via internet. Daarnaast moeten de transactiekosten sterk worden beperkt door bijvoorbeeld een maandelijkse af- en bijschrijving van het totaalbedrag in plaats van per keer. Dyvik ziet open design niet als een vervanging van het bestaande systeem. 'Het kan naast elkaar functioneren. Voor mij is de essentie dat je eerlijk omgaat met het gegeven dat een idee nooit honderd procent van jezelf is. De vraag is: hoe ga je om met je ego in een open source-wereld. Dat eist een soort volwassenheid in het omgaan met het creatieve proces. Je bent niet zo uniek als je zelf denkt!' Net als Van Abel noemt Dyvik de mogelijkheid persoonlijke, op specifieke behoeftes toegesneden producten te maken als belangrijk voordeel van open source. Hij juicht het toe als gebruikers meer invloed krijgen op het maakproces. Daarnaast kan open design zinnig zijn als middel om een product of systeem te verbeteren door de feedback van veel gebruikers.

De kwaliteit

3D-ontwerper Frank Tjepkema ontwierp al in 2003 voor Droog Design een open design-product: consumenten konden hun eigen handtekening laten omzetten in een vaas,

die door Droog met een 3D-printer werd vervaardigd. Ook nam Tjepkema deel aan de (Un)Limited Design Contest. Ondanks deze activiteiten heeft hij een dubbel gevoel over open design. Tjepkema: 'Ik vind het heel interessant en ik denk ook dat het een onvermijdelijke ontwikkeling is. Mijn vraagtekens zitten vooral op het gebied van de (esthetische) kwaliteit. Die is volgens mij niet te democratiseren. Een ontwerper die achter zijn product wil kunnen staan, moet er tot en met de laatste details bij betrokken zijn. Dat geeft ook een bepaald soort garantie.' Hij is sceptisch over de 'do it yourself'-trend. 'Er is een groot verschil tussen een amateur en iemand met jaren studie en ervaring. Je kunt ook veel medische informatie vinden op het internet, maar daarmee ben je nog geen dokter.' Dat neemt niet weg dat hij de productiekant van open design heel veelbelovend vindt. 'Waarom containers uit China laten komen als iedereen thuis kan printen? Je kunt nu produceren op het moment dat het gevraagd wordt, in de hoeveelheden die nodig zijn. Dat is veel duurzamer, het scheelt enorm in mal- en transportkosten en de diversiteit neemt toe.' Volgens Tjepkema zal de rol van ontwerpers in de toekomst grotendeels dezelfde blijven, ze zullen zich alleen (nog) meer moeten richten op het topsegment. Iets verdienen met open design, dat is waarschijnlijk alleen weggelegd voor ontwerpers van naam. Zij kunnen gratis ontwerpen verspreiden en dan geld vragen voor een door henzelf gelabeld exemplaar.

Crowd sourcing

In het domein van communicatie en grafisch ontwerp is 'do it yourself' al veel langer doorgedrongen. De openheid van digitale communicatie is zeker voor de jongeren in dit vakgebied een huis-tuin-en-keukenverschijnsel. William van Giessen en Joost van der Steen van O.K. Parking uit Arnhem begonnen vijf jaar geleden een weblog met interessant (beeld-)



Vazen uit de 'L'Artisan Electronique', foto: Unfold



Cover van 'O.K. Periodicals' van O.K. Parking

Marlies Hummelen,
is freelance tekst-
schrijver en mediator

materiaal. Bijdragen daaraan komen uit een grote internationale bezoekersgroep: 'crowd sourcing'. Dezelfde groep levert ook de bijdragen voor de bijzondere papieren uitgave die uit het weblog voortkwam: O.K. Periodicals. Van Giessen: 'We bepalen voor elk nummer zelf een thema. Meestal krijgen we veel meer binnen dan we kunnen plaatsen. Beelden, muziek, filmpjes, van alles. We maken zelf een selectie, op grond van kwaliteit.' Van der Steen: 'Bij de derde editie hebben we geëxperimenteerd met een gezamenlijk ontwerp. We hadden de cover opgedeeld in vierhonderd stukjes; iedereen kon één zo'n stukje "namaken". Uit de nagemaakte stukjes werd een cover samengesteld. Dan heb je dus niet meer in de hand wat eruit komt.'

De bijdragen worden ongewijzigd geplaatst, met naamsvermelding. De makers krijgen geen vergoeding, wel een gratis exemplaar. Alles gaat op basis van vertrouwen; het systeem van auteursrechten vinden beide ontwerpers achterhaald. Van Giessen: 'Je kunt je beter open opstellen, niet zo krampachtig. Op internet wordt nu eenmaal alles gedeeld en hergebruikt. Je zult gewoon andere manieren moeten verzinnen om geld te verdienen.' Vooralsnog kost het project veel tijd en geld, hoewel ze tegenwoordig net quitte spelen. Van der Steen: 'Wat we er vooral uithalen zijn contacten en inspiratie. Als je creatief werk doet, is het geweldig om zo'n groot netwerk te hebben van mensen met wie je over je werk kunt praten.' Van Giessen vult aan: 'We krijgen meer ervaring met de productiekant en we kunnen dingen uitproberen die we later weer in opdrachten kunnen gebruiken. Opdrachtgevers vinden het meestal heel leuk. En we hebben nooit een probleem met het vinden van illustratoren of fotografen!'

Openheid en regie

Sander Hermsen is een grafisch ontwerper die bewust zoekt naar een vorm van open

design binnen zijn vakgebied. Hij werkt veel voor kleinere (non-profit) organisaties. Hermsen: 'Ik wil mijn ontwerp kennis graag zó inzetten dat goede, professionele communicatie ook voor minder draagkrachtige organisaties bereikbaar wordt. Voor een multiculturele projectorganisatie heb ik bijvoorbeeld een huisstijl als een soort gereedschapskist ontworpen: een verzameling beeldelementen plus wat "regels" voor logo's en dergelijke. Daarmee kunnen ontwerpers uit hun verschillende doelgroepen zelf posters of flyers ontwerpen die een eigen gezicht hebben en toch binnen de huisstijl passen. Ook ontwikkel ik nu een webapplicatie waarmee je gemakkelijk posters en flyers binnen een bestaande huisstijl kunt ontwerpen. Dat zou geschikt zijn voor bijvoorbeeld kleinere musea.'

De clou is om de regie te houden over al dat doe-het-zelven. Hermsen: 'Ik gooi niet het hele proces open; het eerste deel van het traject doe ik zelf. Daarmee wil ik greep houden op de kwaliteit. Natuurlijk kan iedereen tegenwoordig zelf een huisstijl maken met Photoshop. Maar mijn vak gaat over communicatie en dat is veel moeilijker. Je wilt ook dat zo'n huisstijl werkt, je wilt een boodschap overbrengen.'

Kwaliteit is bij open design een lastig punt. Hermsen legt uit: 'Voor open software zijn de kwaliteitscriteria duidelijk: snel en foutloos. Bij design ligt dat anders. "Het beste ontwerp" is een dynamisch begrip met steeds veranderende grenzen. Toch moet je het formaliseren als je goed wilt samenwerken. Bij open design is dat moeilijk, omdat er geen sprake is van één ideale oplossing. Ideeën over wat goed is, zijn onderhevig aan veranderingen. Dat is lastig werken.' De essentie van open design is voor hem dan ook: het vormgevingsproces zo inrichten dat je daarbinnen een open samenwerking mogelijk maakt. Hij noemt het voorbeeld van het cms-systeem WordPress, waarbij het gedeelte achter de schermen

opnieuw wordt vormgegeven door middel van open design. Via chatsessies en internetfora leveren allerlei mensen onbezoldigd een bijdrage aan dat proces; de regie ervan ligt bij WordPress. Het gaat hier niet alleen om technologie, maar wel degelijk ook om grafisch ontwerpen: het rangschikken van informatie, het vormgeven van de menustructuur.

En het verdienmodel? Hermsen: 'Het auteursrecht gaat onherroepelijk op de schop en dat is ook goed. In de toekomst zullen we vooral verdienen aan het opzetten en uitwerken van de basis, het leveren van nieuwe diensten. De gereedschappen zullen veranderen, wat blijft zijn de kennis, methodieken en intuïtie van de ontwerper. Het verschil tussen Piet Zwart en een ontwerper van nu zit 'm vooral in die gereedschappen, niet in de kennis en creativiteit.'

In zijn zuivere vorm is open source een spiraal: je leent een idee, je doet er iets mee, je geeft het weer terug enzovoort. In werkelijkheid is het patroon grilliger. Toch zijn sommige lijnen al zichtbaar. De toenemende invloed van de gebruiker en de gevolgen daarvan in de vorm van kleinschaliger, meer gediversificeerde productie is zo'n lijn. Het morrelen aan het 'unieke' van de ontwerper en z'n ontwerp en daarmee aan het auteursrechtensysteem, is een ander. Er wordt naarstig gezocht naar een nieuwe, duidelijke rol voor de ontwerper en naar nieuwe verdienmodellen. Het ontwerp als een soort 'Gesamtkunstwerk' à la Linux, waar iedereen via internet aan meesleutelt: dat is vooralsnog een beperkt fenomeen.

– **Marlies Hummelen,**

www.unfold.be

www.waag.org

www.dyvikdesign.com

www.tjep.com

www.ok-parking.nl

www.sander-hermsen.nl