

Floris Hovers (1976) is geboren en getogen in het Brabantse Raamsdonksveer. Hij woont en werkt er nog steeds. De omgeving waar hij opgroeide is een voortdurende bron van inspiratie. De betonfabriek van zijn vader met alle machines en kranen, de boerderijen, de tractoren en karren waarmee het waterschap de polders onderhield, de zandputten, de naburige snelweg en de rivier de Donge. Ze zijn de bron van de producten die hij maakt: speelgoedauto's, blokkendozen, slim geconstrueerde meubelen.

Hij werd opgeleid als ontwerper aan de Design Academy in Eindhoven, waar hij in 2004 afstudeerde. Zijn ontwerpen komen voort uit het proces van het maken: in zijn grote werkplaats bouwt, construeert en onderzoekt hij zijn ideeën in de derde dimensie. Omgeven door machines, materialen en een rijkdom aan probeersels, restanten en 'gevonden voorwerpen'.

Kleur speelt een centrale rol in al zijn werk. Hij grasduint in de hele regenboog en weet met de resultaten een volkomen eigen sfeer op te roepen. Speels, gedurfd en verrassend, maar geworteld in een gekoesterd verleden. Daarmee raakt hij een snaar bij een groot publiek.

Zijn ontwerpen worden geproduceerd en op de markt gebracht door hemzelf of door producenten van naam, zoals het Italiaanse Magis. Daarnaast werkt hij in opdracht. Zijn werk brengt hem tot ver over de grenzen, zijn producten worden overal ter wereld verkocht. Maar Raamsdonksveer blijft de basis.



HOW TO CREATE YOUR OWN WORLD

IK BOUW STEDEN omdat ik ze dan naar mijn hand kan zetten. Het geeft me een overzicht dat ik niet heb als ik door Antwerpen of Berlijn loop.

IN MIJN STAD staan geen mensjes of auto's. Juist het stille en verlatene van het platteland projecteer ik op die stad.

HET BOUWEN gaat vanzelf. Ik denk er niet over na, ik doe het tussendoor, om te ontladen. Dat geeft het waarschijnlijk ook iets vanzelfsprekends, iets menselijks. Het is niet geforceerd, niet intellectueel, niet beredeneerd.

DAT VANZELFSPREKENDE is een belangrijke voorwaarde. Mensen hebben er vaak van alles over te vertellen, ze hebben er hun eigen beleving bij en daar gaat het om.

DE BASIS is een plaat. Daarop bouw ik een stad uit rest-houtjes die ik heb gebruikt bij het spuiten van meubels en dergelijke. Soms zijn die lelijk, soms werkelijk prachtig. Ik begin met de fundering: plaatjes in allerlei diktes. Er zijn niveaus voor de gebouwen, het gras, een vijver. Mijn stad heeft geen straten.

STUKKEN DIE NIET GOED ZIJN laat ik zo, ik verander bijna nooit iets. Ook in echte steden zijn er stukken die lelijk of kapot zijn, maar ook die maken het geheel. Zij zijn even belangrijk als de rest.

ALS IK BOUW is het net alsof iemand anders mij die dingen aanreikt en ik ze neerzet. Daar heb ik maar twee minuten voor, anders gaat er bij wijze van spreken een zoemer af. Het is puur doen.

'AF' is heel relatief. Een product kan af zijn, maar in mijn werkplaats kunnen dingen altijd veranderen. Als ik het gevoel heb dat zo'n stad af is, begin ik een nieuwe.

VORM- EN KLEURCOMBINATIES ontstaan toevallig en zijn daardoor vaak heel verrassend, je zou ze zo niet bedenken. Dat heeft een enorme invloed op mijn werk.

I BUILD CITIES because then I can adapt them as I wish. It gives me a sense of overview that I don't experience as I walk through Antwerp or Berlin.

IN MY TOWNS there are no people or cars. It is the solitude and emptiness of the countryside that I project onto that town.

BUILDING occurs by itself. I don't need to think about it, I just do it in between other things, to wind down. That probably gives it such a natural character, almost humane. It is not forced, not intellectual, not rational.

THAT NATURAL CHARACTER is an important requirement. People often have all sorts of stories to tell about it, they have their own perception of it and that is what it is all about.

THE BASIS is a wooden sheet. On top I build a city from scraps of wood that I used while spray painting and the like. Sometimes they are ugly, other times really fascinating. I start with the foundation: wooden sheets in various thicknesses. There are levels for the buildings, the grass, a lake. My city knows no streets.

BITS THAT AREN'T ANY GOOD I just leave as they are, I almost never change anything. Just like in real cities there are sections that are ugly or damaged, but these also contribute to the whole. They are just as important as the rest.

WHEN I BUILD it is just like someone else hands me the pieces and I lay them. I only have two minutes to do so, imagine that otherwise a buzzer would sound. It's all about doing.

'FINISHED' is something relative. A product can be finished, but in my workshop things can always change. Once I feel that I have finished a city, I start a new one.

SHAPE AND COLOUR COMBINATIONS emerge and can become very surprising, one wouldn't think them up. This has an enormous influence on my work.



HOW TO MAKE THINGS GO



EEN WIEL is een veredeling van onszelf. Wij hebben benen en that's it. Daar kun je hooguit 25 kilometer per uur mee rennen. Een wiel breidt onze mogelijkheden enorm uit, het heeft zoveel toepassingen.

ZET IETS OP WIELEN en het wordt een voertuig. Wielen zorgen altijd voor dynamiek. Ze geven een object ook meteen een soort speelsheid. Een fantasiebouwsel voor carnaval kun je neerzetten om naar te kijken, maar met wielen eronder wordt het een voertuig en kun je er opeens een optocht mee maken.

EEN DING OP WIELEN wordt een beetje levend. Soms wordt het zelfs een soort cartoon. Objecten kunnen een heel andere lading krijgen als je er een wiel onder zet. En ze worden bestuurbaar.

HOE ZET JE dat wiel eronder, dat is essentieel. Staat het naar buiten, naar binnen, naar achteren? Denk aan het halve achterwiel van de Citroën: dat is zo eigen, zo mooi. Daarmee heeft Citroën zijn stempel gedrukt op de automobielvormgeving.

EEN TRACTOR heeft in onze collectieve beleving altijd grote wielen achter en kleine voor. Die specifieke indeling maakt er een archetype van.

DE FRUSTRATIE bij wielen is: hoe maak ik ze vast en hoe laat ik ze dan ook nog draaien. Dat geldt voor mijn modellen, maar ook in het groot: wielophanging en chassis zijn het moeilijkste en kostbaarste deel van een auto, de fundering ervan.

VOERTUIGEN zijn een passie van mij: auto's, tractoren... Het was een ontdekking dat ik die passie kon omzetten in opdrachten en producten, zoals mijn speelgoedlijn. Daarin kan ik alles laten zien wat ik belangrijk vind als ontwerper: kleur, verhoudingen, toepassing. Maar ik zou heel graag nog eens in een denktank willen zitten voor een nieuwe auto. Of liever nog, een nieuwe tractor.

A WHEEL is an enhancement of ourselves. We have legs and that's that. Legs can only go up to fifteen miles an hour. A wheel greatly extends our possibilities, it offers so many applications.

PUT SOMETHING ON WHEELS and it becomes a vehicle. Wheels cause dynamics. They make an object more playful. A fantastical carnival construction can just be placed somewhere to be looked at, but by giving it wheels it becomes a vehicle and then suddenly you can drive it in a parade.

AN OBJECT ON WHEELS seems to come to life. Sometimes almost like a cartoon. Objects can take on a different personality if you put a wheel under them. And then you can steer them.

HOW TO put that wheel under it, that's the question. Should it be placed inwards, outwards or backwards? Consider the half-hidden back tyre in the Citroën: that is so unique, so attractive. By doing so Citroën made their mark in car industry design.

A TRACTOR should – according to general experience – always have big wheels at the back and small ones in front. This specific categorisation makes it an archetype.

THE FRUSTRATING thing about wheels is: how to connect them and how to let them turn. That goes for my models, but also in regular models: wheel suspension and chassis are the most complicated and costly components of a car; they form the base.

VEHICLES are a passion of mine: cars, tractors.... To me it was a discovery that I can transform this passion into assignments and products, like my range of toys. Here I can show all the elements I find important to a design: colour, proportion, application. Still I would love to be a member of a design board for a new car. Or even better, a new tractor.



‘Travelling backwards and forwards’