

**ON SHOW**  
DESIGN NONFICTION

**PERIODE**  
22 MRT – 22 APR 2019

**OPENING**  
VRIJDAG 22 MRT VANAF 20.00

**SPECIAL**  
DESIGN NONFICTION  
LIVE PANEL  
18 APR VANAF 20.00

**BEZOEKADRES**  
TORENALLEE 40-06  
5617 BD EINDHOVEN

**BEZOEK ONZE WEBSITE**  
VOOR NIEUWS, UPDATES  
EN WORKSHOPS

**Noot voor de redactie**  
Voor meer informatie, digitaal beeldmateriaal  
en interviews, neemt u contact op met  
Nadine Roestenburg. Mail [nadine@mu.nl](mailto:nadine@mu.nl)  
of bel +31 (0) 40 296 1663.

1/4

**PERSBERICHT**

# DESIGN NONFICTION CAN DESIGNERS IMAGINE A WORLD THAT SCIENTISTS HAVEN'T DESCRIBED YET?

**Ze werken bij Apple Advanced Technology Group, Xerox Parc, Google Creative Lab, Stanford, MIT Media Lab, het V&A Museum of Goldsmith University. Ze zijn mede-oprichters van Scatter, Depthkit, TEEM, Flickr, Superflux, het Near Future Laboratory of het Copenhagen Institute of Interaction Design. Ze geven vorm aan de toekomst—en je kunt ze van 22 maart tot 22 april ontmoeten bij MU, tijdens de kick-off van *Design Nonfiction*.**

Voor dit zelf-geïnitieerde project interviewde designbureau Tellart meer dan veertig designers die direct betrokken zijn bij de ontwikkeling van kunstmatige intelligentie, synthetische biologie, VR, AR, robotica en andere cutting-edge technologieën. Ze werken aan projecten, producten en diensten die grenzen aan het ondenkbare, met levende organismen en digitale gereedschappen die meer vragen oproepen dan ze beantwoorden—zelflerende algoritmes, neurale netwerken en 'zwarte dozen'. Hoe doen ze dat?

In elk geval in nauwe samenwerking met wetenschappers en technici. De meeste designers zijn helemaal niet gespecialiseerd in de complexe technologieën waar ze mee werken. Hun bijdrage aan de toekomst ligt op een ander vlak: ze stellen vragen die wetenschappers over het hoofd zien, kijken

#### **Over MU**

MU is een onderzoekend presentatie platform in een rijk internationaal netwerk van creatieve makers die met elkaar de liminale ruimte definiëren tussen wat kunst is en wat kunst kan zijn. MU initieert, produceert en presenteert bij voorkeur nieuw werk en omringt dit met een uitgebreid interdisciplinair randprogramma voor een breed en met name jong publiek. Daarbij staat kennismaking met, begrip voor, verdieping van en hands-on eigen ervaring met het maken van kunst voorop. MU is nieuwsgierig naar talent en daagt talenten uit nieuwsgierig te zijn. MU geeft ruimte aan artistieke research & development van kunstenaars en ontwerpers en helpt hen zich internationaal te profileren.

MU is gevestigd in een voormalige Philipsfabriek op Strijp-S in Eindhoven.

**MU**

  
TELLART

voorbij beperkingen, plaatsen de technologische ontwikkelingen in een wijder perspectief van problemen en oplossingen. En hoe groter de onzekerheden, hoe interessanter het wordt.

Tellart, een internationale designstudio gespecialiseerd in opkomende technologieën en *immersive storytelling*, startte *Design Nonfiction* in 2016, toen ze van het Cooper Hewitt Smithsonian Design Museum de *National Design Award* kregen voor Interaction Design—een discipline die nog niet bestond toen ze hun studio begonnen. Het inspireerde ze om na te denken over de manier waarop digitale technologie hun praktijk vormt en transformeert, en te kijken naar de volgende golf van disruptieve technologieën en hoe je ermee om kunt gaan.

De gesprekken in *Design Nonfiction* raken aan de morele, praktische, politieke en esthetische implicaties van alle nieuwe mogelijkheden. Zou het erg zijn als mensen nooit meer hoefden te werken, bijvoorbeeld? Hoe zou je het design van baby's kunnen reguleren? Hoor je straks het verschil nog tussen een echte Coldplay song en een nummer gecomponeerd door een algoritme dat het geluid van de band tot in detail heeft geanalyseerd? En maakt dat iets uit?

Het project onderzoekt de rol van designers in een technologisch landschap dat veel sneller verandert dan de mens zelf. Voor wie ontwerp je, vanuit welk mensbeeld? Wie stellen de regels op en wie mogen er meebeslissen tijdens het ontwerpproces? Is het beter om de werking van complexe technologie te verbergen voor de gebruiker of juist niet? Hoe nodig je mensen uit om samen te werken met machines die anders 'kijken', anders 'denken' dan wij en die steeds autonomer opereren? Worden we creatieve partners of elkaars rivalen?

De op één na grootste vraag—na 'waar gaan het allemaal heen?'—is hoe je van zoveel onzekerheden een overtuigend verhaal maakt. In dat opzicht heeft Tellart een geruststellende hoeveelheid designers gevonden die met grote expertise, helderheid en enthousiasme over hun praktijk kunnen vertellen. Evenwichtige, betrokken mensen met de beste intenties die de dominante dystopische toekomstvisioenen even naar de achtergrond doen verdwijnen.

*Design Nonfiction* laat de eerste zeven interviews zien en vier thematische verhaallijnen die in de loop van het project zijn ontstaan. Uren en uren van stimulerende vragen, ideeën en referenties die in MU een unieke context krijgen met het Tellart werk *Terraform*; nog een landschap, maar dan van zand waarin je met behulp van machine-intelligentie zelf de wereld kunt vormgeven.

De geïnterviewde designers zijn:

- **Alexandra Daisy Ginsberg**  
Directeur van Studio Alexandra Daisy Ginsberg Ltd., Design Fellow of Synthetic Aesthetics, Doctoraat Design and Synthetic Biology aan het Royal College of Arts.
- **Rory Hyde**  
Curator Contemporary Architecture and Urbanism, Victoria & Albert Museum.
- **Matt Jones**  
Design Directeur, Google Research & Machine Intelligence, Lid van de Raad van Toezicht van Copenhagen Institute of Interaction Design. Voormalig hoofd van BERG, Mede-oprichter van Dopplr, UX-directeur bij Nokia, BBC.

**De gesprekken in *Design Nonfiction* raken aan de morele, praktische, politieke en esthetische implicaties van alle nieuwe mogelijkheden. Zou het erg zijn als mensen nooit meer hoefden te werken, bijvoorbeeld?**

- **Aaron Koblin**  
Mede-oprichter en CTO van virtual reality bedrijf Within. Voormalig oprichter en hoofd van het Data Arts Team van Google.
- **Casey Reas**  
Creator of Processing. Voormalig hoofddocent aan Interaction Design Institute Ivrea.
- **Kevin Slavin**  
Hoofddocent en oprichter van de Playful Systems Group aan MIT Media Lab, Vicevoorzitter van de Cooper Union Board of Trustees, Vice Adjunct Professor aan NYU ITP, Mede-oprichter van Area/Code.
- **Molly Wright Steenson**  
Hoofddocent & Directeur van het Doctor of Design (D.Des) programma, School of Design van de Carnegie Mellon University. Voormalig docent aan de School of Journalism & Mass Communication van University of Wisconsin-Madison, Hoofddocent aan Interaction Design Institute Ivrea.

De vier thematische verhaallijnen zijn:

- **De digitale revolutie**  
Historisch heeft design altijd nieuwe disciplines gegenereerd en getransformeerd in periodes van snelle technologische verandering. In de vroege jaren 2000 bracht de snelle verspreiding van digitale technologieën designers ertoe om te onderzoeken hoe ze fundamentele designmethodes en gereedschappen uit de 20ste eeuw aan konden passen aan een nieuwe golf van onzichtbare en ongrijpbare materialen die een revolutie beloofden op elk niveau van de materiële cultuur.
- **De 'immateriële' worden volwassen**  
De evolutie van het mobiele internet en sociale media heeft geleid tot de opkomst van nieuwe interdisciplinaire designvelden en -gemeenschappen. Ontwerpers begonnen te schetsen met hardware en software, waarbij ze interactiviteit gingen verwerken in fysieke producten en ruimten. De continue vooruitgang in *Physical Computing*, *Augmented* en *Virtual Reality* laat de fysieke en virtuele wereld steeds meer in elkaar overlopen en biedt mensen nieuwe manieren om de wereld en elkaar te ervaren.
- **De volgende revolutie**  
We komen nu in een nieuw technologisch landschap gevormd door geavanceerde robotica, machine-intelligentie en synthetische biologie. Hoe experimenteren designers hands-on met technologie die almaar complexer en ondoorzichtiger wordt, om er de potentie van te doorgronden en er nuttige, cultureel relevante vormen aan te geven? Is dit gewoon de volgende technologische revolutie of begeeft design zich nu in onbekende wateren?
- **Een nieuwe richting voor design**  
Traditioneel was het de taak van design om oplossingen voor mensen te bedenken met de juiste middelen en materialen. Terwijl de uitdagingen van maatschappij en milieu urgenter en complexer worden, worden onze gereedschappen en materialen steeds intelligenter en autonomer. Ontwerpers kunnen in deze tijd een centrale rol spelen in de maatschappij door opkomende technologieën tastbaar te maken en mensen te helpen de toekomstige gevolgen te overzien van keuzes die we nu maken—om op die manier wenselijke toekomstscenario's te ontwikkelen voor de mensheid en de planeet.

**Ontwerpers kunnen in deze tijd een centrale rol spelen in de maatschappij door opkomende technologieën tastbaar te maken en mensen te helpen de toekomstige gevolgen te overzien van keuzes die we nu maken.**

### Designnonfiction.org

Alle interviews die Tellart in twee jaar tijd heeft gehouden met meer dan veertig van de beste designers, theoretici en professoren, worden gepresenteerd op designnonfiction.org, samen met de thematische verhaallijnen.

### Terraform

Tellarts *Terraform* is een zandbak met machine-intelligentie die bezoekers uitnodigt om zeeën en landschappen te vormen. Op een speelse manier onderzoekt het de idee om oceanen, kustlijnen en bergen van de Aarde aan te passen aan klimaatverandering—of zelfs om andere planeten naar de Aarde te modelleren. Dit speculatieve project gaat in op een ethische en milieugerelateerde vraag: 'moeten we de Aarde en andere planeten wel op zo'n manier voor menselijk gebruik vormgeven?'

Terwijl bezoekers heuvels en dalen vormen in het zand, bepaalt een zelflerend algoritme de relatieve hoogte van het zand en genereert het kunstmatig samengestelde rivieren, meren, besneeuwde bergtoppen en bossen. Deze worden in real time geprojecteerd op het zand, waardoor het lijkt op een fotorealistisch 3D landschap dat direct reageert op de bezoeker.

### SPECIAL

#### Design Nonfiction live panel

Donderdag 18 april vanaf 20:00 uur  
in MU

#### Moderator

Rory Hyde (designcurator Victoria  
& Albert Museum)

#### Panelleden

Tea Uglow (Google Creative Lab)  
Jack Schulze (BERG, Playdeo)  
Alexandra Daisy Ginsberg  
Zaza Zuilhof (Tellart)  
Matt Cottam (Tellart)

