

# PROGRAMMA NO ACADEMY-YES SOCIETY

*Januari 2021 – juni 2021*

## **Inhoudsopgave**

<i>PROGRAMMA NO ACADEMY-YES SOCIETY</i> .....	1
<b>Wie</b> .....	2
<b>Inleiding No Academy- Yes Society</b> .....	2
<b>Team 1: Presentatie het Diner:</b> .....	5
<b>Team 1 opgehaalde bouwstenen</b> .....	5
<b>Team 2: Presentatie The Green Light District</b> .....	6
<b>Team 2 opgehaalde bouwstenen</b> .....	7
<b>Terugkoppeling Vrije Universiteit</b> .....	7
<b>Terugkoppeling No Academy kunstenaars/ontwerpers en antropologiestudenten.</b> .....	8
<b>Terugkoppeling coördinatoren.</b> .....	11
<b>Terugkoppeling partners</b> .....	14
<b>Impact, oplossingsrichtingen en toekomsten</b> .....	14

## Wie

Bestuur: Mieke Kolk, Paul Gofferjé, Hylke van Voorst Vader, Tabitha Kane

Artistieke coördinatie: Vivian Mac Gillavry

Financiële coördinatie: Daniela Solano

### **Deelnemers/onderzoekers:**

Rots Brouwer

Anouk Hoogendoorn

Florien Bakker

Martina Dal Brollo

Joshua Voorthuis

Zoë Tjon-a-Tjen

Marilla Perry

Mai Schulte-Frohlind

Gea Cignozzi

Noh Nahom Berhane Sium

**Partners:** VU, De Gezonde Stad, De Groene Grachten, Thijs de Zeeuw, Soundtrackcity

**Mentor:** Dick Rijken

**Gastdocenten:** Kees Dorst en Paul Gofferjé

**Subsidenten:** Prins Bernard Cultuurfonds Noord-Holland, Pure Energie Fonds, Crowdfunding via Voordekunsten

## Inleiding No Academy- Yes Society

No Academy is een laboratorium dat in de praktijk (maatschappij) onderzoekt hoe ontwerpers, kunstenaars en wetenschappers door 'kruisbestuiving' opnieuw kunnen werken aan 'wicked problems' (taaie maatschappelijke problemen\*). Zij werken samen om totaal vastgelopen maatschappelijke vraagstukken van richting te veranderen. Onder leiding van No Academy professionals zijn er (gedurende 16 jaar) verschillende programma's ontwikkeld (o.a. voor schuldenproblematiek - en radicalisering bij jongeren) en oplossingsrichtingen aangedragen zoals: Buro Zend-Uit en ONSbank (schuldpaauze). No Academy kreeg een Dutch Design week nominatie en veel navolging op de kunstopleidingen in Nederland. De kern van

onze manier van werken is een goed ingericht proces met duidelijke navolgbare stappen voor alle deelnemers aan het onderzoek. Dit proces is gebaseerd op de methodiek Frame Innovation van Kees Dorst en geeft vooral handvaten voor het monitoren van de opbrengsten. De processtappen zijn: archeologie, paradox, context, veld, thema's, frames en futures. 'Social Design' is de manier waarop we werken, we proberen direct uit in de praktijk om te begrijpen wat werkt en wat niet. Social Design is een relatief nieuw vakgebied dat een toenemende belangstelling geniet, ook Internationaal is het een trend. Het is een samensmelting van kunst, ontwerp en verandkunde en richt zich vooral op een probleem (wicked) dat erg lastig is op te lossen. Bijvoorbeeld een verbetering van een publieke waarde (veiligere samenleving). Om dat te bewerkstelligen richten wij ons op het veranderen van gedrag en het creëren van nieuwe relaties tussen betrokkenen. Zo wordt het 'sociale' ook echt een doel van de ontwerper(s). De (ongeschreven) regels van hoe we met elkaar omgaan rond een vraagstuk worden samen opnieuw ontworpen en het resultaat is dat betrokkenen zich onderdeel en eigenaar van de oplossing voelen. Social designers gebruiken vaak eigen taal en een heel 'eigen' repertoire bijvoorbeeld ontmoetingen, platforms, scripts, scenario's, dialogen, workshops, theatervoorstellingen, films, interventies, modellen, scripts, voorstellingen, netwerken, etc. Zij concentreren zich op menselijke waarden, emoties, interacties die *achter* het probleem schuilgaan. Bij de uitkomsten van dit type onderzoek staat voortdurend de belangrijkste vraag centraal: wat heeft het probleem eraan?

**\* Een taai probleem:**

Dat is een (maatschappelijk) vraagstuk waarover zowel (te) weinig kennis voorhanden is, als weinig consensus. Een andere manier om een Wicked Problem te typeren is als open, complex, dynamisch en verbonden. Bij een Wicked Problem is er meestal geen (voor de hand liggende) probleemeigenaar, maar zijn er vaak meerdere/vele betrokkenen bij het vraagstuk. Om er iets mee te doen, moet er hoe dan ook intensief worden samengewerkt met hen. De partijen en die er het meeste last van hebben, zijn ook vaak de partijen die het probleem veroorzaken en/of in stand houden.

*"Maatschappelijke vraagstukken zijn vaak taaie vraagstukken. Ze zijn inhoudelijk complex omdat ze veel kanten hebben en vol van dilemma's zijn. Het zijn vraagstukken die niemand helemaal begrijpt en waar niemand helemaal over gaat. Dat heeft als consequentie dat betrokkenen er vaak omheen lopen of naar 'zekere' oplossingen grijpen. Dit laatste heet in managementtermen de competency trap: je zoekt het in repertoire waarmee je bekend bent, terwijl dat juist het laatste is waar je het in deze situaties moet zoeken."* (Hans Vermaak,

Constructief afwijken rond taaie vraagstukken, in: At Your Service?, publicatie van No Academy, 2011)"

### **Programma No Academy - Yes Society 2021: Duurzaamheid 6 maanden**

In 2020 hebben Vivian en Daniela in overleg met het bestuur van No Academy besloten tot het ontwikkelen van een 'eigen' programma binnen No Academy. Zij namen de rol van respectievelijk artistiek -en financieel coördinator op zich en wilden zich de taken eigen maken die een dergelijk programma nodig heeft. Onder supervisie van Paul Gofferjé en Dick Rijken schreven zij een onderzoeksprogramma en aanvragen voor subsidies, gebaseerd op de samenwerking tussen VU antropologie studenten/docenten samen met social designers en relevante opdrachtgevers.

#### **Onderzoeksvraag:**

*Waarom vertonen mensen geen (of weinig) duurzaam gedrag terwijl iedereen weet dat we op deze manier niet verder kunnen.*

Er is gewerkt in 2 teams:

#### Team 1

Deelnemers: Anouk Hoogendoorn (kunstenaar), Martina Dal Brollo (kunstenaar) Noh Nahom Berhane Sium (student antropologie) Gea Cignozzi (student antropologie) en Mai Schulte-Frohlinde (student antropologie)

Onder begeleiding van professioneel Social Designer Fides Lapidaire

#### Team 2

Deelnemers: Rots Brouwer (kunstenaar), Florien Bakker (kunstenaar) Joshua Voorthuis (student antropologie) Zoë Tjon-a-Tjen (student antropologie) Marilla Perry (student antropologie)

Onder begeleiding van professioneel social designer Lucy van Dorst

Eindresultaten van het 6 maanden durend onderzoek zijn gepresenteerd op de Vrije Universiteit op vrijdag 18 juni 2021 in de vorm van een diner en een toneelstuk.

Aanwezig waren:

Thijs De Zeeuw

Freek Colombijn, Mattijs van de Port (Vrije Universiteit)

Beatrice Puijk

## Team 1: Presentatie het Diner:

Gedurende een speciaal ontworpen diner, voor alle direct betrokkenen, werd invoelbaar gemaakt hoe de relatie van de mens tot eten verstoord is. We gooien voedsel weg -zonder erbij na te denken- omdat er misschien een beursplekje op zit. Elke dag worden veel nog eetbare producten weggegooid omdat ze niet zijn verkocht die dag. We vergeten de lange weg die een product heeft afgelegd om uiteindelijk op ons bordje te komen. Daarom werd een diner ontworpen met als doel om de gasten te laten ontdekken welke verhalen er zich achter het voedsel bevinden. Na het uitwisselen van een paar vertwijfelde blikken begonnen de gasten etenswaren op te pakken die zich op de tafel bevonden. Bij het aanraken van een aardappel die als versiering leek te dienen begon de aardappel hen plotseling toe te spreken: 'weten jullie waar ik vandaan kom?' Na het voorstellen vertelde de aardappel misschien oud te zijn, wat verschrompeld, maar niet minder lekker en voedzaam. Zij/hij kon nog steeds gegeten worden en vertelde ons welk gerecht we ermee konden maken. Niet alleen de aardappel had een verhaal te vertellen. Ook de perzik, banaan, tomaat en appel hadden bijzondere verhalen zodra zij werden aangeraakt of opgepakt. Alle gangen van het diner waren gemaakt met z.g. gered voedsel. Los van het feit dat het eten heerlijk was, raakten de gasten met elkaar in gesprek over hun relatie tot eten en voedselverspilling. Met het voedsel dat echt niet meer eetbaar was werden nieuwe manieren van gebruik uitgetest. Kan je ermee schilderen? Kan je ermee schrijven of iets bouwen? Wat vooral opviel was dat elke gast zich aangesproken voelde tot de verhalen *achter* het voedsel. Hier zien we een oplossingsrichting verschijnen, blijkbaar voelen mensen verantwoordelijker en verbonden met het voedsel door de verhalen.

## Team 1 opgehaalde bouwstenen

Als voedsel zou kunnen spreken en we gooien het toch weg, wat gebeurt er dan met je.....?

- Kun je voedsel inderdaad laten 'spreken'?
- Welke verhalen zou voedsel dan willen vertellen?
- Waar kunnen die verhalen het best verteld worden?
- Zijn diners, winkels of ... geschikt om verhalen te vertellen?

- Hoe ziet het 'redden' van voedsel er eigenlijk uit?
- Wat kan je nog meer doen met voedsel als het echt niet meer eetbaar is?

Nieuwe ontwerp vragen:

- hoe zou je interactiviteit tussen voedsel en verhalen (welke!) zo kunnen ontwerpen dat ze zo lang mogelijk aan het voedsel blijven 'kleven'?
- hoe zou nationale en internationale hulpacties voor het redden van voedsel kunnen opzetten? (Anders dan we al kennen?)

## Team 2: Presentatie The Green Light District

De tweede presentatie ging over afval en de effecten daarvan op een buurt in het centrum van Amsterdam. The Red Light District om precies te zijn. Een plek waar mensen heen gaan voor seks, de feesten, de kroegen, of de coffeeshops. Een toeristische trekpleister maar ook een woonwijk. Hoe gaat deze buurt om met de drukte en het ongewenste gedrag van sommige bezoekers? De presentatie vond plaats in de vorm van een toneelstuk: welk effect heeft het afval op 'Moeder Natuur' die ook woont op deze plek? En wat zou het gedrag van de bezoekers aan deze buurt positief kunnen bijdragen? Na een onderzoek over 'zonden' bij bezoekers (interventie?) bleek dat wildplassen er één van was. Wat voor positieve draai konden we daaraan geven? De meeste planten en natuur overleven het niet wanneer zij slachtoffer worden van wildplassers, behalve een aantal fruitbomen en brandnetels! Wat als 'wildplassen' gewenst zou zijn op speciaal ingerichte plekken, zones? Hier kon verder op worden ontworpen en zo ontstond een prototype voor een verplaatsbare kas/wc waar toeristen en bewoners in worden uitgenodigd om te 'wildplassen'. Deze interactie zou een constructieve bijdrage kunnen leveren aan de brandnetels die in deze kas/wc zijn geplant. De brandnetel is trouwens de ideale begroeiing voor 3 soorten vlinders die in Nederland voorkomen, waardoor het ecosysteem in dit gebied verrijkt wordt. Aan de hand van voorbeelden uit andere steden zien we ook nog dat er een gevoel van community ontstaat door het samen onderhouden van een tuin. Buurtbewoners in the Red Light District hadden ook al 'eigen' plekken op het oog. Een aantal van de parkeerplekken die op de wallen kunnen worden omgetoverd tot stukjes groen in het centrum van Amsterdam. Hopelijk het nieuwe huis van een aantal vlinders. Ook weten we dat groene ruimtes een positief effect hebben op mensen en dat dit mensen wellicht ook uitnodigt zich netter te gedragen. Het achterlaten van afval zal misschien minder snel

gebeuren op deze plekken.

## Team 2 opgehaalde bouwstenen

- Welke uitwerpselen zijn precies geschikt voor welke planten en bomen?
- Worden deze al ingezameld en in welke systemen?
- Zijn er al elders in de wereld plekken, routes en dergelijke voor dit type afval?

Nieuwe ontwerpvrage: from Red to Green...

Als onze urine (en andere uitwerpselen) een bron zou zijn voor bepaalde planten (en andere zaken) is het dan mogelijk om pis opvang routes en bijbehorende systemen te ontwerpen/ontwikkelen? Routes waarbij toeristen doneren in plaats van consumeren? Toeristen worden deelnemers aan het vergroenen van het Red Light District, hoe meer toeristen, hoe meer groen...

## Terugkoppeling Vrije Universiteit

Freek Colombijn was tevreden over de eindpresentatie. Met name het diner had een grote indruk op hem gemaakt. Hij gaf aan dat het een nieuwe ervaring was om op deze manier met voedsel om te gaan. Het schrijven van een brief aan het laatste product dat je hebt weggegooid vond hij een emotionele gebeurtenis. Het voelde persoonlijk, schuld bewust en ongemakkelijk.

Ook de verhalen die de producten op tafel aan ons vertelden waren voor hem een hele invoelbare manier van omgaan met eten, denken over eten en bewustwording. Als overkoepelende mening wat betreft de aanvulling van No Academy op het al bestaande curriculum van de opleiding antropologie was hij ook te spreken. Hij vond dat de studenten op nieuwe ideeën en werkwijze waren gekomen dankzij de samenwerking met de kunstenaars. Daarnaast herkende hij in de presentatie ook antropologische werkwijzen. Er is dus sprake van een kruisbestuiving geweest.

Op deze manier van en met elkaar leren vond hij bijzonder. Antropologen zijn gewend hun onderzoek op verschillende manieren zichtbaar te maken, nu werd het echter ook visueel invoelbaar gemaakt. Dat is een interessante manier van werken die zeker iets toevoegt aan de bachelorscripties en onderzoeksmethodes van de studenten.

Een minpunt was de hoeveelheid tijd die de studenten aan No Academy kwijt waren. Doordat ze ook vakken moesten volgen naast het No Academy project, konden zij niet zich met volle overgave storten op alle No Academy taken. Wat dat betreft is het herhalen van een soortgelijk project met bachelor studenten lastig. Een master student zou de No Academy gemakkelijker in de studie kunnen inpassen. Ook omdat deze studenten wellicht zelfverzekerder zijn over hun kunde en daardoor ook sneller hun kennis zouden willen inbrengen in een project. Nu waren de studenten te afwachtend. Ook hij gaf aan hoe lastig het project was vanuit de VU qua locatie voorziening i.v.m. corona.

No Academy was een project dat veel tijd vroeg van de deelnemers (meer dan bleek te kunnen worden gegeven op sommige momenten, of eigenlijk flexibiliteit nodig had die er soms niet was). Financieel kan de antropologie afdeling van de VU helaas niet nogmaals bijdragen aan een soortgelijk project. Dat zou voor een volgende keer dus ook vanuit een ander potje moeten komen.

## Terugkoppeling No Academy kunstenaars/ontwerpers en antropologiestudenten.

*(Selectie van quotes uit het interview van journalist Jorne Vriens met de deelnemers van No Academy 2021)*

No Academy is erop gericht om 'kruisbestuiving' tussen hele verschillende disciplines te bevorderen. Zij gebruikt daarvoor stappen die afkomstig zijn uit de methodiek frame innovation, die er op neerkomt dat invalshoeken en oplossingen uit andere gebieden of sectoren worden gebruikt om samen naar oplossingsrichtingen te zoeken die eerder niet voorstelbaar leken. Fides Lapidaire kent deze methode uit haar eigen praktijk als social designer. Ze vertelt dat deze methode door middel van verbeeldingskracht helpt om naar oplossingen te zoeken. 'Ten eerste is het belangrijk dat je een probleem niet alleen intellectueel begrijpt, maar ook probeert te ervaren waar het over gaat.' Dat proces is volgens haar 'supersubjectief' want één gesprek kan een diepgravend inzicht in een probleem opleveren. De meer wetenschappelijke aanpak, met het herhaaldelijk uitvoeren van een experiment of een steekproef trekken bij een representatieve populatie, is waardevol, maar ze waarschuwt voor de schijnzekerheid die achter objectiviteit kan schuilgaan. 'De denkers en doeners die ik het meest waardeer, hebben gemeen dat ze kinderlijk simpel durven op te



merken dat ze iets niet snappen. Daar komen de meest fundamentele vragen uit voort die het begin kan zijn van fundamentele inzichten.'

Deze editie van No Academy stelt een zwaarwegend en veelomvattend probleem aan de kaak door te vragen hoe het kan dat iedereen weet dat het klimaat voor de mens alsmaar onleefbaarder wordt zolang wij op dezelfde (te grote) voet doorleven, terwijl aan ons gedrag weinig verandert. Een grote vraag, die in deze formulering misschien lastig te behappen is. Florien Bakker, deelnemend kunstenaar, tijdens de fases van de samenwerking leerde zij van de antropologen in haar groep om heel geconcentreerd naar een verschijnsel te kijken en te observeren in plaats van zelf iets te doen. Ook de vaardigheid om grote hoeveelheden informatie te verwerken vond ze indrukwekkend: 'Daar leerde ik van dat gebrek aan kennis geen belemmering hoeft te zijn wanneer je een project begint, zolang je maar in staat bent om bij te leren.'

Marilla Perry (antropoloog) vertelt hoe haar groep heeft gezocht naar een oplossing voor de omgang met de natuur door de mens, die vaak verwoestend is: 'Die relatie is op zijn minst verstoord. Maar dat is niet alleen maar een kwestie van weten. Net als bij relaties tussen mensen is aanraking belangrijk. Daarom ben ik zo'n voorstander van bomen knuffelen. Door bomen te knuffelen worden alle zintuigen gebruikt.' Het idee van samenleven is op die manier geen abstract concept meer, maar een ervaring rijk aan bladeren en schors. Gelijktijdig met hun deelname aan No Academy schreven de antropologen hun bachelorscriptie. 'De zintuigelijke ervaring kan ook hier uitkomst bieden: door te kijken, ruiken en te voelen kunnen problemen, zoals voedselverspilling, vanuit een ander perspectief worden waargenomen.'

Marilla geeft aan dat ze met de hulp van de standaarden die gelden in hun wetenschappelijke discipline door dit project werden geprikkeld om ook over tastbare veranderingen na te denken voor de geconstateerde problemen. Een van de eindprojecten is daarom het organiseren van een lunch met gered eten. Dat eten, zo laat ik me vertellen, zal op wonderlijke wijze in staat zijn het eigen verhaal te vertellen door middel van geluidsopnames die inzicht geven in voedselverspilling en de bestrijding daarvan.

Kunstenaar Martina Dal Brollo zegt over het diner: het idee is om daarmee ruimte te geven aan de verdieping in het onderwerp; dat is volgens haar iets waar een artistieke werkwijze bij kan helpen; begrip vergroten en de genodigden actief betrekken bij de problematiek. Het begrip dat daaruit voortkomt kan verandering in gang zetten: door in dit geval de werkelijke houdbaarheidsdatum van voedsel te kunnen bepalen zal er ongetwijfeld meer uit de groentela van de koelkast op een bord terecht komt in plaats van in een prullenbak. Een social designer

vult een kunstenaar volgens Martina dan ook aan. Die eerste wil de wereld veranderen door een oplossing te bedenken, die laatste wil de werking van de wereld juist zichtbaar – of beter gezegd – ervaarbaar maken.

Joshua Voorthuis (antropoloog) legt uit hoe basisprincipes uit de antropologie gebruikt kunnen worden om na te denken over gedragsverandering. Emoties zijn grotendeels cultureel bepaald. Wie een emotie kan veranderen, kan indirect de reactie op een fenomeen beïnvloeden. Hij schetst een gedachte-experiment: wat gebeurt er als we afval niet meer achteloos zouden weggooien maar die praktische handeling een emotionele lading zouden meegeven, waardoor het een afscheid wordt vergelijkbaar met een rouwproces? Dat mag dan wel vergezocht klinken, kunstenaar Rots Brouwer vertelt hoe afscheid nemen van objecten desondanks heel gangbaar is in de hedendaagse cultuur. 'Marie Kondo is beroemd geworden met de vraag of spullen en ander bezit nog in staat is om joy te sparken. Als dat niet het geval is, stelt Kondo voor om een korte ceremonie te houden, waarin kledingstukken of andere spullen worden bedankt, waarna afscheid wordt genomen. Een verpakking kan op een vergelijkbare manier worden bedankt voor het knapperig houden van een koek, waardoor het plastic ceremonieel in de prullenbak kan verdwijnen.' Zelfs het netjes weggooien van afval in een vuilcontainer betekent nog niet dat te achterhalen valt waar afval belandt, laat staan of het goed terecht komt, vertellen Rots en Joshua. Om afvalverwerking beter te begrijpen spraken ze een ambtenaar van de gemeente Amsterdam die het antwoord schuldig moest blijven op de vraag waar een vuilniszak die is opgehaald in het centrum terecht komt. De ambtenarij is blijkbaar amper in staat dat proces te doorgronden omdat districtsmanagers elk een fractie van de keten overzien, waardoor overzicht ontbreekt.

Rots: 'Wanneer ik een verpakking op straat gooi is dat hiermee vergeleken minder problematisch, daar blijft het een tijd liggen en dan weet ik wie precies wie er last van heeft.' Een van de twee groepen koos het Amsterdamse stadsdeel De Wallen, met het Red Light District, als gebied waarbinnen ze de duurzaamheid wilde verbeteren. Normaliter is dit een plek waar gezondigd wordt: een plek die weliswaar historisch is, maar om veel andere redenen toch minder heilig dan een begraafplaats is te noemen. Joshua vertelt dat ze er bewoners van dit stadsdeel spraken, die hun buurt normaliter delen met vliegtuigladingen toeristen. De inname van de cafébezoekers onder de toeristen wordt regelmatig geloosd in de bloemperkjes en portieken van de lokale bewoners, met een pislucht als gevolg. Het idee ontstond om in dit uitgaansgebied een plantenbak gevuld met brandnetels neer te zetten. De brandnetel is, zo bleek, een van de weinige planten die goed groeit van urine. Met een bordje 'piss on me' wordt de beschonken toerist uitgedaagd te wateren. Een definitieve versie moet

ook verlichting brengen aan mensen die meer moeten doen dan het openritsen van hun gulp om hun blaas te legen. Voor hen zijn in de stad nauwelijks openbare toiletten te vinden, voegt Rots toe. De brandnetels voor dit prototype zijn geleverd door Salina Neeffjes, die als stagiair ook in de organisatie een onmisbare rol heeft gespeeld. Zij vertelt hoe ze betrokken was bij de crowdfunding en het contact met sponsors. Bij die laatste vertelt ze dat het vertrouwen vergt van die laatste groep, omdat No Academy geen oplossingen kan beloven. Het samenbrengen van mensen uit verschillende disciplines is immers gericht op het vormgeven van een proces, niet op een specifiek eindresultaat.

## Terugkoppeling coördinatoren.

De artistiek coördinator (Vivian) zorgde ervoor dat de processtappen door de teams werden gevolgd (en waar nodig losgelaten) en dat de opbrengst tussentijds werd gedeeld met alle betrokken partijen om zo te komen tot common ground. Ontwerpers, kunstenaars verbeeldde in dit proces die uitkomsten net zo lang tot alle betrokkenen bij het onderzoek zich daarin konden vinden, voorstelbaar, invoelbaar en navolgbaar.

Vanuit de traditie van No Academy hebben Vivian en Daniela gekozen voor het meester-gezel model omdat dat bij voorgaande projecten goede resultaten had opgeleverd. Dat betekent hier dat de meester (professioneel Social Designer) verantwoordelijkheid neemt voor het onderzoeksproces van het team en de uitkomsten. Gedurende dit programma bleek deze werkwijze niet voor elke deelnemer wenselijk te zijn. 'Als reactie daarop hebben we bijgestuurd. Want dat is No Academy eigen: het ad hoc kunnen aanpassen van het programma zodat het aansluit bij het probleem én bij de deelnemers.'

Zakelijk coördinator Daniela 'We hebben gemerkt dat tegelijkertijd studeren en meedoen aan No Academy veelgevraagd is, als we mensen vragen die net zijn afgestudeerd, kan het een soort werkervaringsplek worden, waarbij een ruim aantal uur per week gebruikt kan worden om een probleem op te lossen. En daarbij zouden we kunnen zoeken naar een opdrachtgever, die ons een casus aanreikt. Op die manier is nog duidelijker wat er verwacht wordt.' Vivian vult aan dat het vinden van een opdrachtgever volledig past bij de interdisciplinariteit van No Academy: 'een goede opdrachtgever is geïnteresseerd in oplossingen, omdat wij kunstenaars, wetenschappers en ontwerpers bij elkaar brengen, hebben we een unieke reikwijdte aan kennis en vaardigheden die de gemiddelde consultant niet kan bieden.' Het zoeken naar een opdrachtgever in plaats van subsidieverstrekker zou nog een ander probleem oplossen: 'De

eigenlijke kracht van No Academy is soms een beperking wanneer je subsidie gaat aanvragen, omdat de meeste subsidieverstrekkers slechts aanvragen binnen één discipline in behandeling nemen. We hebben met fondsen kunnen samenwerken die het aandurfde om een interdisciplinair project te ondersteunen.' De twee organisatoren hebben nu veel ervaring opgedaan met het bewaken van dit proces, waardoor No Academy toekomstbestendig is geworden. Het zou zonde zijn als die ervaring verloren gaat.

### **Social Designer Fides Lapidaire**

Ik kende No Academy al een tijdje. Een befaamd programma in mijn wereld waar veel Social Design voorvaderen vandaan komen. Een 'overgangstraject' waar autonome kunstenaars begeleid worden in hoe je, in co creatie, met sociaal maatschappelijke vraagstukken omgaat. Ik werd gevraagd door een tweetal vrouwen die na 4 jaar stilstand weer nieuw leven in het programma wilden blazen. Een enorme verrijking en toevoeging van dit programma wat weer naar het heden gebracht moest worden. In een team met 2 autonome kunstenaars en 4 antropoloog studenten was het mijn taak om ze te begeleiden in het proces. Ze mee te nemen in de methode (frame innovation) die ze als handreiking kregen en ze voornamelijk vertrouwen in het proces te geven. Zo gingen wij van start... op zoom. Door masterclasses van zowel antropologie en kunst/social design leerden we veel van de twee werelden die hier bij elkaar waren gebracht. Een verrijking. Zo leerde ik dat het grootste verschil tussen antropologisch onderzoek en artistiek onderzoek is dat je als antropoloog vooral de huidige (on aangeraakte) situatie observeert terwijl kunstenaars juist iets in de ruimte zetten om vervolgens te observeren hoe daarop gereageerd wordt. Je merkte het aan alles, deze uitwisseling was voor iedereen waardevol. In het proces zelf bleek het wel lastig voor de antropologen om op het artistieke proces te vertrouwen. Niet precies weten wat de volgende stap is of waarom je iets doet zorgde voor uitstel gedrag. Op deze momenten werd mijn begeleiding iets concreter en strakker. 'Ga gewoon doen!' riep ik dan. Op een (herkenbaar) punt in het onderzoek waren ze zo overweldigd door het thema duurzaamheid (wat ook immens groot is) dat we dat gevoel van overweldigd zijn zelf oppakte om te onderzoeken. Met het motto: 'ga maar gewoon doen' en 'uit het hoofd en giet het in een vorm' gingen ze in een park op straat vragen aan mensen of zij zich ooit ook overweldigd voelde, wanneer dan en of ze dit in stoepkrijt konden uitdrukken. De kracht van toeval toelaten werd mij opnieuw zeer duidelijk. De gesprekken brachten richting en juist die ene opmerking van een jongetje dat niet snapte waarom daar voedsel op de grond lag, voedsel wat er immers nog goed en eetbaar uit zag, zorgde voor een verschuiving in het onderzoek. Voedselverspilling werd meer een

meer het hoofdonderwerp. Dit sloot tegelijkertijd aan bij de meeste thesissen die de antropologie studenten aan het schrijven waren. Het werd de kunst om de kennis en informatie uit hun onderzoek om te zetten in tastbare ervaringen. Dit ging niet altijd zonder slag of stoot. Voor de antropologen werd het drukker en drukker en we moesten op momenten oppassen dat de energie niet uit de groep sijpelde. Deze energie kwam juist uit de samenwerking voort dus moesten we die in leven zien te houden. Dit betekende soms wachten op deadlines van de studenten zodat we daarna met zijn allen door konden. Een aantal weken voor de eindpresentatie moesten we een knoop door hakken. Hoe maken we al deze waardevolle onderzoek en gedachten spinsels inzichtelijk en invoelbaar voor anderen. We wilden geen presentatie geven. Wel een gesprek over voedselverspilling. Zo kwamen we uit op het nieuwe frame: een diner -voor alle deelnemers aan dit programma- waar iedere gang een vertaling is van een nieuw invalshoek. Het diner heeft een duidelijke opbouw. Je zou de laatste gang niet hetzelfde kunnen ervaren wanneer je niet ook de eerste gang hebt gehad. De eindsprint was vooral productie draaien en kritisch kijken of het nog klopte. Past het bij de essentie van wat we willen zeggen? Het was niet altijd een vlekkeloos proces maar ik ben erg blij met het resultaat. De deelnemers zijn uitgedaagd. Hebben enorm veel van elkaar geleerd en hebben hun onderzoek tastbaar gemaakt zodat anderen het konden ervaren. Deze ervaring deed veel. Dit zag je op de dag zelf. Het werd een gesprek over hun omgang met voedsel. Emoties als schaamte, afgunst en zorgzaamheid kwamen aan bod terwijl ze het onderwerp zelf aan het verteren waren.

De partners (op zoom en live) ervaren het diner. Op de tafel ligt een vorm van publicatie met bedrukte servetten, een menukaart en verfkwasten om de tafel te beschilderen. Het eindresultaat met het gebruik van dit nieuwe frame was een prototype waarbij werd gekeken hoe dit product kan bijdrage aan het gesprek om voedselverspilling tegen te concretiseren. Deze nieuwe denkrichting is aangeboden aan de partners voor mogelijke verdere implementatie na dit project. No Academy zal dit na de zomerstop oppakken om de mogelijkheden tot verdere uitwerking te onderzoeken.

### **Social Designer Lucy van Dorst:**

Lucy van Dorst, spreekt uit ervaring als ze vertelt dat een goede samenwerking tussen zoveel verschillende disciplines an sich al een uitkomst is. Er moet vertrouwen zijn over het proces zelf: het is de eerste mogelijkheid op weg naar het verzinnen van iets nieuws, maar wat eruit voortkomt is simpelweg niet te voorspellen. Dit willen weten en daarop sturen blokkeren

creativiteit en verbeelding. 'De frame innovation methodiek is een fijne leidraad die je kunt raadplegen tijdens het proces. Door mee te draaien in het proces als gelijkwaardige ontwerper probeerde ik steeds ruimte te maken om ook het toeval toe te kunnen laten en onze creatieve spieren te blijven trainen.'

## Terugkoppeling partners

'Het team van No Academy weet grootse uitdagingen binnenstebuiten te keren, oorzaken en gevolg te ontrafelen en hierdoor vernieuwende oplossingen aan te dragen. De studenten, kunstenaars en social designers gaven ons alleen al door kritische vragen te stellen een nieuwe kijk op de uitdagingen binnen het Green Light District. Hierdoor is de manier waarop wij naar afval of voedselverspilling kijken voor altijd veranderd en gaf de Frame Innovation methodologie ons een frisse blik.' *Juliët van Es, de Gezonde Stad.*

## Impact, oplossingsrichtingen en toekomst

Oplossingsrichtingen die impact zouden kunnen hebben op het vraagstuk

### 1. Working title: From Red to Green

Als onze urine (en andere uitwerpselen) een bron zou zijn voor bepaalde planten (en andere zaken) kunnen we dan pis opvang routes en bijbehorende systemen ontwerpen/ontwikkelen? Zijn dat routes waarbij toeristen ook gaan doneren in plaats van alleen consumeren? En worden zij deelnemers aan het veranderproces van vergroening van het red light district, hoe meer toeristen, hoe meer groen?

### 2. Working title: Food Stories

Als ons voedsel zou kunnen spreken en tot ons spreken op een manier waarop we worden aangesproken, wat gebeurt er dan?

-Hoe zou je interactiviteit tussen voedsel en verhalen (welke!) kunnen ontwerpen die zo lang mogelijk aan het voedsel blijven kleven?

-Hoe zou je (inter)nationaal reddingsacties voor voedsel kunnen organiseren om verspilling te voorkomen?