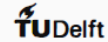


APPENDICES

APPENDICES	114
APPENDIX 1. PROJECT BRIEF	116
APPENDIX 2. MAKING A TABLE OUT OF A TABLE	121
APPENDIX 3. REFUNC PRESENTATION	124
APPENDIX 4. WASTESTREAMS AT THE LAAKHAVEN DISTRICT	129
APPENDIX 5. INTERVIEW LOULOU DE BRUIJN. NEW HOUSING DEVELOPMENT AND NATURE INCLUSIVE BUILDING.	132
APPENDIX 6. INTERVIEW ARJAN. CITY LANDSCAPING AND PLANTING NEW GREEN ZONES.	133
APPENDIX 7. IDENTIFICATION BY PETRA VAN LEEUWEN.	135
APPENDIX 8. NOTICING AT THE NDSM WAREHOUSE AND DE CEUVEL.	138
APPENDIX 9. NOTICING AT THE MAAKHAVEN WITH THE AVN.	142
APPENDIX 10. MTH DESIGN PRACTICES	152
APPENDIX 11. THE GUIDE DESIGN	154
APPENDIX 12. EVALUATION OF THE GUIDE WITH EXPERTS	158
APPENDIX 13. PILOT TEST	171
APPENDIX 14. EVALUATION WITH USERS	176
APPENDIX 15. ADVICE FROM PETRA	218

APPENDIX 1. PROJECT BRIEF

Personal Project Brief - IDE Master Graduation



Expanding Refunc's making process in collaboration with local ecology. project title

Please state the title of your graduation project (above) and the start date and end date (below). Keep the title compact and simple. Do not use abbreviations. The remainder of this document allows you to define and clarify your graduation project.

start date 27 - 06 - 2023

22 - 12 - 2023 end date

INTRODUCTION **

Please describe, the context of your project, and address the main stakeholders (interests) within this context in a concise yet complete manner. Who are involved, what do they value and how do they currently operate within the given context? What are the main opportunities and limitations you are currently aware of (cultural- and social norms, resources (time, money,...), technology, ...)

Since the world is changing, the not-so-well-being of the Earth is glooming over our heads. Now more than ever it seems important to start re-investigating how we as designers can relate to the world around us in other ways.

For this project, I am collaborating with Refunc, a company that creates circular design pilot projects. They focus on reconnecting people and material (Refunc, 2022). I want to help them increase project value by expanding their design dialogue using the MTHD (more-than-human design) approach, giving non-humans a voice in the design process.

I will approach the project and MTHD from an ecological perspective. The goal is to explore human interactions with local ecology in the specific context of an atelier complex also known as a human 'broedplaats' (=breeding ground). We want to explore the breeding ground function of the building for non-humans too. Next, I will create an addition to the side of the broedplaats building (the facade) that Refunc is housed in called de Maakhaven. The human residents are already thinking about a potential design for their building and I will take the role to involve the non-humans in the process.

I will create a design at the broedplaats in collaboration with Refunc and explore the existing relations that can be found at this place. During this process, I will involve MTH (more-than-human) locals in the design process. I will be consulting the non-human's ability to design and create and combine it with my ability as a designer to elevate objects to another level. The goal is to create something that accommodates or boosts a symbiotic relationship around the intervention. To figure out what kind of intervention will be interesting I will look at existing projects that involve ecology in different ways and what has/hasn't been done yet.

The main research question for the project will be: How can we expand the circular design processes to include More-than-Human local ecology?

There are a few ground principles Refunc applies to their work, which I will be applying to this project (Refunc, 2022);

- All objects can be used and seen as semi-products.
- Circular materials are meant to last forever or be biodegradable.
- Objects should be used and created in a way that gives them infinite life (or a 'natural death').
- While designing I will find new uses for existing materials and look at what other affordances the materials have.
- With the designs, I will be looking at how to adapt existing systems to create new opportunities.

Finding the right materials for the job will be a challenge since Refunc works with 'waste' material and is part of the challenge.

space available for images / figures on next page

introduction (continued): space for images

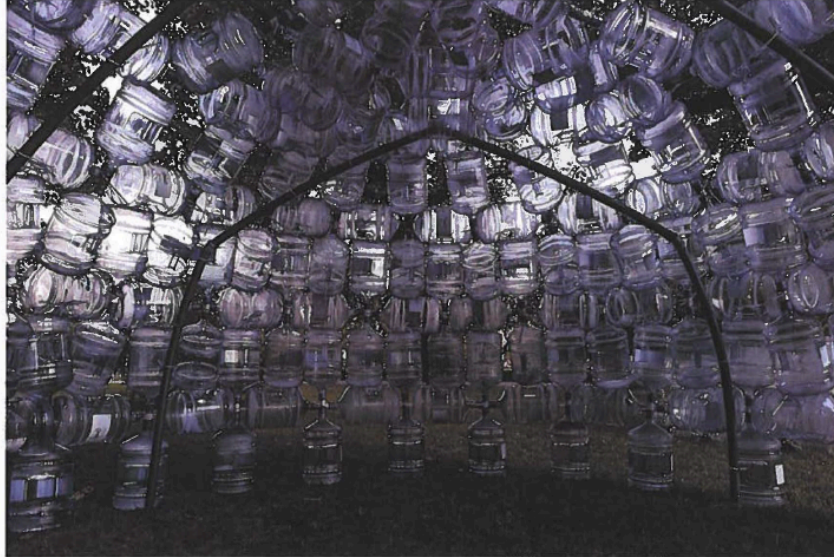


image / figure 1: a project of Refunc



image / figure 2: the location and context for my graduation project

PROBLEM DEFINITION **

Limit and define the scope and solution space of your project to one that is manageable within one Master Graduation Project of 30 EC (= 20 full time weeks or 100 working days) and clearly indicate what issue(s) should be addressed in this project.

With the decline of our ecological diversity in the Netherlands there is a growing need for different perspectives on how we design our products, use our public spaces and build our cities.

Currently, there are efforts to promote the inclusion of nature in city development (Synchroon, 2023). Sadly the human is still central in these solutions, space for nature is added to current plans instead of changing the current systems. MTHD offers a new perspective where we start asking ourselves what designing with the ecology could result in (instead of for) (Biggs, et al., 2021). What needs does the ecology have that are different from our human perception of space for 'nature' should be?

Refunc is exploring how you could apply circular design to existing objects (or materials). Adding an MTH perspective to Refunc's pilot projects could make their projects even more integrated into the material systems and context in which they exist. At the same time, it offers a new opportunity of finding new uses for discarded materials for non-humans besides humans.

In this project, I will explore how an MTHD approach could add to their current way of working. I will be doing so by investigating and involving the needs of MTH others living in the local ecosystem. Since Refunc is used to working in a human-centred way, and I have been diving into MTHD recently, I can explore this new way of working freely for them and relay the insights.

Current MTHD projects based around ecology are often fictive (space 10, 2023), since Refunc works through making it allows us to start envisioning possibilities in the now and see what our current limitations and opportunities are.

ASSIGNMENT **

State in 2 or 3 sentences what you are going to research, design, create and / or generate, that will solve (part of) the issue(s) pointed out in "problem definition". Then illustrate this assignment by indicating what kind of solution you expect and / or aim to deliver, for instance: a product, a product-service combination, a strategy illustrated through product or product-service combination ideas, ... In case of a Specialisation and/or Annotation, make sure the assignment reflects this/these.

I am going to experiment by designing interventions that supports a symbiotic relationship within the local ecology at the Maakhaven. This will give me insights about designing with and for non-humans which I will pass on to Refunc.

I am going to research how a More-than-Human approach can add to the impact of a circular design project at Refunc. To create a well-informed design, I will research the local ecology and Refunc's way of working. After I gained a better understanding of the more-than-human factors and relations present at the location, I will start experimenting with interventions. I want to create an intervention that involves the 'needs' of some non-human locals and leads to a symbiotic relationship (as Refunc requested).

A solution could be a circular design using locally sourced materials that are not only made for humans but also might be a friendly habitat for non-human locals.

Since Refunc is my audience for this project I will create an end result that will be of use to them. I will present the findings of the experiments in a physical or digital booklet that they can consult for inspiration. Alongside this, I will interactivity relay the findings in a workshop with Refunc so that they can experience what it feels like to implement the approach themselves.

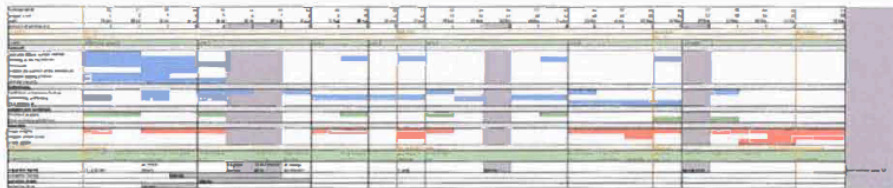
There are different types of findings that I will be relaying; (1) How I was able to involve MTH locals in the design process. (2) How a design will change when you involve the MTH locals as opposed to without their involvement. (3) The actual final design itself.

PLANNING AND APPROACH **

Include a Gantt Chart (replace the example below - more examples can be found in Manual 2) that shows the different phases of your project, deliverables you have in mind, meetings, and how you plan to spend your time. Please note that all activities should fit within the given net time of 30 EC = 20 full time weeks or 100 working days, and your planning should include a kick-off meeting, mid-term meeting, green light meeting and graduation ceremony. Illustrate your Gantt Chart by, for instance, explaining your approach, and please indicate periods of part-time activities and/or periods of not spending time on your graduation project, if any, for instance because of holidays or parallel activities.

start date 27 - 6 - 2023

22 - 12 - 2023 end date



I will be working 4 days a week.

I divided the project into 4 parts, (1) research, (2) prototyping, and (3) sessions and workshops, (4) reporting. Because I will be doing research through design, I will be going back and forth between creating interventions (making) and obtaining knowledge (researching).

approach

(1) I will start by investigating the local (ecological) system using the art of noticing (Anna Tsing) as a method. As well as Refunc's current way of working circularly. (2) To get a better understanding of the design space I am working in, I will investigate what other projects involving the needs of ecology are out there and where I find my opportunity space within the discourse. (4) I will research broedplaatsen and see what qualities and opportunities they have in common. (3) I will focus on exploring what elements of the local ecology need attention for the system to thrive and how my design affects the system. (3) Next, I will be experimenting with circular design and materials and their context through experimentation and prototyping (Research through design). (4) For the designs, I plan to create multiple small prototypes that the locals (eg. non-human and human) can interact with. In the end, there will be one final physical prototype. All prototypes will be created within the context, and live there after inception. (5) I will record the interaction between agents and prototypes and create an online booklet about the project and its insights.

MOTIVATION AND PERSONAL AMBITIONS

Explain why you set up this project, what competences you want to prove and learn. For example: acquired competences from your MSc programme, the elective semester, extra-curricular activities (etc.) and point out the competences you have yet developed. Optionally, describe which personal learning ambitions you explicitly want to address in this project, on top of the learning objectives of the Graduation Project, such as: in depth knowledge a on specific subject, broadening your competences or experimenting with a specific tool and/or methodology, Stick to no more than five ambitions.

- I chose this topic because I would like to dive deeper into the world of MTHD and create a tangible design based on these philosophical principles.
- I want to gain more confidence as a project leader and working for a client, therefore I want to work with a company that is open to my initiative.
- I would like to involve more people in my design process since I have learned that graduation can be quite a lonely journey. I will involve the locals (humans) to be co-researchers in the project. Next to meeting my coaches bi-weekly I also plan to meet with the people of Refunc regularly.
- I want to gain experience with creating a project and positioning it in the 'market' afterwards so that it can have an impact on the industry and reach the right people.
- I would like to use this project to work with stakeholders other than scholars and create a design that fits them and their world instead of only adding to the academic discourse.

FINAL COMMENTS

In case your project brief needs final comments, please add any information you think is relevant.

APPENDIX 2. MAKING A TABLE OUT OF A TABLE

With Denis Oudendijk - Refunc

While I was visiting Denis to talk about the kick-off of the project he invited me to help out with a design for a bar and a table that would be used for the visitation of people from the municipality and Triodos to the Maakhaven. This was a good opportunity for me to learn from his way of working.

Goal - Learn about Denis making practices

By observing how Denis works and participates in the making process I got to experience and see what his making practices look like instead of only hearing about it or seeing the end results. At the same time Denis liked to see how I work and made me familiar with his workplace.

- How does Denis work?
- How do I Work?

Approach - Co-creation

I go along with Denis's making process and share my opinions and ideas where I have them. At the same time I am looking at the design as I normally do and point out what I am thinking about choices or actions.

Key insights

Denis follows his intuition and trusts me to do the same. He looks at objects and sees if they fit in the design or not and where what should be placed. The materials are pulled out of Refunc's large collection of things. He places it temporarily and looks at it from a distance to see if it feels right. If they do he finds a way of attaching them. Next he sees if something else should be added. *"When you are working on it, you find out what you don't want."*

Denis started out with the plan to make a bar and a table for the flyers of all residents. In the end the imagined functions were switched to the bar holding the flyers and the table being the bar. *"We made a table out of a table."* This happened because it felt like the flyers intuitively fit the best on the trays on the bar.



Figure 44. Photos of the bar table and flyer bar.

APPENDIX 3. REFUNC PRESENTATION

D: Periodiek systeem, dus dat je lege plekken hebt binnen het systeem van systeemdenken. Dat je weet, hier doe je een elektron bij en dan is het een ander materiaal, weet je wel. Wat zijn al deze dingen, deze nieuwe dingen die nog niet bestaan, of er kunnen nog nieuwere dingen ontstaan. Daar staat dan eigenlijk in van wat bouwen we, dus met hergebruik vrij materiaal, dat gaat dan vooral over het ineensstorten van de lineaire economie. Als het verkoopmodel van dit project. Dat is eigenlijk een keynote, dat je meerdere functies ineen kan spelen. Ze zeggen begin maar, maakt niet uit wat je doet, je doet het toch fout, we komen er onderweg wel achter wat echt moet. Dit is echt fijn van keynote. Dan ga ik nu over naar die.

Ronne: Wat het uiteindelijk geworden is?

D: Dit zijn die zakken, die opblaaszakken, het is een complete chaos van materialen. De tante van Roos dacht hè, is er een tuincentrum in mijn kast omgevallen ofzo. Dat is ongeveer gebeurd, die plant had Bart verzonnen inderdaad. Het ging heel slecht, sommige gingen heel goed en sommige gingen gewoon dood. Het ligt ook aan onderhoud natuurlijk, want het was nu heel droog. Laurens wilde ook een soort insect. Ik dacht nou, weet je wat, ik doe dit. Een soort verwantschap met wat je hebt en je kan meteen die dingen vullen. Het was echt zo snel bouwen met die vaten, ik heb nog een hele container met die vaten. Ik heb toen ook nog gedacht, kan je niet een soort product maken, vullen met aarde en dan groeien er champignons in ofzo. Dit is het spelen met die biertafels ook. Met planten er in. Ik ben heel lui daarin, gewoon spanbanden er omheen om ze een functie te geven. Dit is zo een motortafel, motorfietsonderhoud een beetje, maar dan een zit/sta tafel van gemaakt, zo een in hoogte verstelbare tafel. Magneten, kratten, design meubilair hergebruikt.

Ronne: waarvoor heb je dit laten zien eigenlijk?

D: Dit was in de lezing gisteren. Fitnessapparaat. Ik laat het nu jou even zien, dan heb je de dingen een keer gezien. Het is nu

wel weg natuurlijk, alles staat hier. Dus die entresol dr in, en dan zie je zo het overzicht. Ik had dit zo gebouwd, je kan toch niet opboksen tegen wat er is dus je moest wel iets heel anders doen. Recollecting people and material, dat is onze tagline. Ik zeg dan altijd van ja we hebben, ieder project heeft zijn eigen handschoen. Ik ben wel gaan spelen, dus ik ben wel gaan kijken of ik de jackpot kan winnen, of kan gokken, nog een keer weet je wel. Bijna. Ik heb hem nu dus 3 keer er ingezet, vorige keer moest ik dus terugscrollen van oh nee ik kan het gewoon proberen. Nee, zie je ik weet het niet. Nou, ehm je hebt die R ladder toch he? Dit komt van mijn gesprekken met het museum dus die kwamen daar mee, ze zeiden kan je die R ladder, dan vroeg ik waar gaat dat ook alweer over? Vaak denken ze dan, je hebt meerdere hoor, je hebt denk ik ook nog repurpose, eigenlijk wou ik refunc, voordat die R ladder er was, dacht ik Refunc is geen merk, het is een methode want je geeft iets een andere functie. Het doel is niet per sé repareren of minderen want het reusen is het ook niet want dat is hetzelfde ding. Ik wil eigenlijk anders nadenken over het gebruik en dan dingen een andere functie geven, ik vind het dus meer rethink. Eigenlijk is het doel dat je iets zo ontwerpt als het nieuw is dat het van tevoren al iets anders kan zijn, maar misschien is dat altijd al zo geweest. Tegelijkertijd denk ik dan van ja been there, het gaat daar eigenlijk niet om, het gaat eigenlijk over energiestromen en waar de mens dan staat. Wat jij eigenlijk met je MTHD zegt.

Ronne: eigenlijk ben je dus nu ook een beetje aan het zoeken waar je heen wilt of niet?

D: Nou, ik ben ehhhhh. Ik heb teveel spullen, het moet gewoon allemaal weg. Ik zit even te denken nog over dat rethink. Refunc hebben wij, we spelen wat met dingen. Het gaat nog steeds eigenlijk over awareness creëren, we zitten in Den Haag en berlijn, wat kost dat dan weet je wel. Dat is wat iedereen zegt, zoveel co2. Normaal doe ik dat nooit eigenlijk, maar dat is de wereld waar we in leven. Dit is in portugal, een workshop die we daar deden. Het is een

soort mijn, of eigenlijk een archeologische opgraving, het gaat over de scheiding tussen bio-sphere techno-sphere en dat ze in 2020 dr achter waren gekomen wat de hoeveelheid biomassa op aarde is. De hoeveelheid menselijke massa is meer dan de biomassa.

Ronne: Dat is echt heel veel, dat is echt crazy

D: Ja dat is heel veel, je moet dus niet meer nieuwe dingen maken, je moet gewoon alles sowieso wat je hebt gewoon gebruiken. Als het niet meer te gebruiken is gebruik je het voor iets anders. Refunc komt dan weer ter sprake, dan gaat het weer over fun. Zo van we hebben een kapotte fiets en een kapotte vuilnisbak, dat maakt samen een hele bakfiets, dat je op die manier nadenkt. Dat je je eigen taal ontwikkelt, je zegt van het lijkt een soort kers maar het is een fiets. De ronde dingen zijn materialen of objecten en de vierkante dingen zijn functies. Dit is dan spelen. Je ziet nog Jan met haar, dit was spelen in Haarlem. We maakten dit soort dingen weet je wel de vuilnisbak met een sounds system maar dus ook spelen met autobanden. Dit ben ik in Afrika, bruin! Dit was de dag dat de kerncentrale kapot was. Jan was ziek en de kerncentrale was kapot, dus we gingen gewoon met steenbeitels door de wanden heen en zelfs raspen maken en toen heb ik de lazy chair weer bedacht. Lazy chair is namelijk een luie stoel die ik maak in een minuut.

Ronne: dus ook lazy gemaakt?

D: Ja. Dat gesprek van Jan was er dan, er waren junks en die jaag je dan weg met gekleurd licht en speeltoestellen. Dit was een opdracht om een huis te maken. Mensen wilden eigenlijk een hoogslaper, toen hadden we bedacht, je hebt gewoon een tuinhuisje. Hij had in zijn huis een chalet, dat chalet hebben we uit elkaar gehaald, deur ondersteboven erin gezet zodat het bovenraam het onderraam werd zodat de kinderen er zo doorheen konden kijken, en gewoon een kantoor gemaakt voor de man. De reststukken van de banden hebben we weer gebruikt in de wangen die we maakten bij het ministerie van financiën een tijdelijke gevel daarvan. Dit was bij worm, het soundsystem, er

mocht geen spijker in de muur dus alles is zegmaar los. Dit is de cd wisselaar, dit zijn de cups op de banden zodat ze niet trillen en die hele worst daar in is de bas speaker, die werkte ook gewoon.

Ronne: vet.

D: Dan gingen we stoelen maken, maar ook ga je kijken van bepaalde dingen passen op elkaar. Die speaker past perfect op een band, daar kan je iets mee eigenlijk. Zie je wat het is?

Ronne: Zoutvlaktes?

D: Nee, het is dit in Koeweit, we waren er in de buurt maar we mochten er niet heen. Als je dan bedenkt, hoeveel banden worden er per jaar gemaakt denk je? Zo een 15 miljard banden. Je hebt dus heel veel banden en wegen, ik dacht voor het eerst ik gooi gewoon andere dingen er doorheen die niet van mij zijn, dan heb je die wc. Het gaat over nederland als logistiek land, je kan alles vinden in Nederland binnen een uur. Maakt niet uit wat. Dit is toevallig dan in Litouwen. Vanuit logistiek, we zitten met logistieke middelen dus alles word vervoerd van A naar B, dus we hebben vaten Pallets karton, in dit geval IBC's. Jan had hier een eiland van gemaakt in Litouwen. 3 elektriciens later deed het licht het pas. Toen dachten we, we moeten nooit meer werken met tanks, nog één keer doe ik finaltank pro als grap naar finalcut pro. Een soort campersysteem en een boek en een dat. Daarna vroegen ze ons kunnen jullie samenwerken met ons want we willen graag een bibliotheek in een mijn. Toen zeiden we oké we werken toch nog wel een keer met die tanks, dat waren 150 tanks, daar hebben we er 30 van kapot gemaakt en 120 gingen gewoon terug. Dit is dan de speelplek en daarachter is de bibliotheek. Gister gemaakt natuurlijk, normaal kon ik dat aanwijzen, nu heb ik gewoon een rondje er in gezet. Daardoor krijgt het in één keer een functie, een boekenkast. Dit is het huisje wat ik wil maken eigenlijk, maar dit zou de binnenkant zijn dan.

D: Ik heb hier met Bart in geslapen, dronken stoned, whatever, met zijn tweeën. Bart is een

grote kerel dus we lagen lepeltje lepeltje. Het is zo een klein dingetje.

Ronne: Oh, je hebt de tanks er ook uitgehaald

D: Jaja, dit is de kooi alleen, daar hing het stanleymesje, dat is de nooduitgang.

Ronne: haha, goed.

D: Wat staat hier? Ze hadden bij LowLands ons gevraagd kun je een muur bouwen met de tanks die we al hadden staan daar voor het project. We hebben hier worst geschreven, met de verkeerde starters er in werd dat een d dan werd het dorst, dan werd het Duits en gingen we naar de verkeerde start en gingen we naar worst. Hadden ze helemaal niet om gevraagd. Dat is gewoon lekker spelen, Sergio is er ook helemaal fan van. Ik vraag weer even, wat denk je dat het is? Weet je het al? Nee? Het zijn pallets, dus one way pallets, dan krijg je het verhaal over de container maten, mooie gevel in Berlijn, paviljoen in Kazachstan. Jan heeft er nu eentje in Den Haag gemaakt, die is niet zo goed gelukt.

Ronne: Hoezo niet?

D: Ja hij is ingezakt. Met zijn tweeën hebben we deze gemaakt, die was mooier dan deze met zijn vijfen. Ik weet niet waar het aan ligt, ik heb geen idee. Ik heb er maar twee foto's van gebruikt ook. Mijn zoontje zei gelijk, hey CoolBlue! Ik zocht naar een overgang dus ik heb die kleur blauw gepakt en die in de volgende slide gezet, maar wel met de foto er achter van de volgende foto. Dan zoek ik naar een overgang. Dus luister naar dingen, we hadden 800 koelkasten van de koelkastrecyclefabriek en daar hebben we toen een muur van gemaakt, die was eigenlijk bedoeld voor 3 weken, maar heeft er uiteindelijk 3 weken gestaan. Als ik in de presentatie naar een soort wit ga, weet ik dat ik naar een nieuw materiaal ga. Zie je het al?

Ronne. Ja, maar ik wist het al. Nou ja die dus.

D: Dit gaat er nu ook weer over, je hebt dan pallets met een soort ingesealde stapel

doosjes. Oké seal dr af, doosje. Folie dr af, van het doosje, cassette dr af weet je wel. Op die manier gewoon met tie wraps een knex systeem maken wat gewoon nog past. Op die manier kan je dus ook zoeken naar materialen met de oogst kaart. Dat heb ik ooit bedacht met super user 2001 Die zei ik moet gaan oogsten, die was stadsboer, dat is nu verkocht aan een ander bedrijf, dat heet new horizon. Iedereen heeft het nu over oogsten maar niemand weet dat ik dat bedacht heb. Vandaar sta ik bij het eerste boek van superuser op de cover, kijk dit ben ik nog, zie je dat?

Ronne: Als een soort slaafje

D: Ja als tafelpoot, ik ben vrij dienstig schijnbaar. Boeren hebben veel afval alle boeren stoppen 3 boeren per dag, die hebben allemaal silos. Hoeveel huizen kan je maken per dag. Uitkijksilo, op een laag punt omhoog en pas op een hoog punt zag je dat het boven de high was. Dit is dan in Berlijn een kleine silo, een tiny home met een tiny home, dus het was een tuin op een aanhanger en dan kon je thee plukken en dan kon je er in en kon je thee zetten. De binnenkant is gemaakt van de Rabobank in Maarssen. Je bouwt op een handson approach maar je tekent ook wel dus je begint wel met een concept.

Ronne: Heb je dit ge-edit?

D: ja, maar heel slecht. Als je kijkt is het heel erg slecht, maar als je het de eerste keer heb je het niet zo door, dan denk je het zal wel. Het leuke was, toen ik dat daklicht bestelde, toen bleek zo van hé, maar wat is jullie focus op daglicht dan, ja dat is 2,5 ding, OH heb je die op voorraad? Nee. Wanneer heb je die dan? Ja over een week, dus vrijdagochtend half 6 ben ik vanuit Groningen naar Amsterdam gereden naar waar ze die dingen maken. Ding opgehaald, vrijdagmiddag dat ding er in gebouwd, zaterdagochtend was de opening. Het pastte niet in dat ontwerp dat ding.

Ronne: zo, goeie timing. Je dacht ik wil dit gewoon?

D: Ja, ik dacht we gaan het gewoon doen. Dit is de neus van de silo die wij afgezaagd hebben. Die hebben we dan er onder weer doorheen geduwd en dan de zadelkasten en parkbank en alles doorgezaagd. Dan ga je naar Jan zijn huis in Berlijn. Waar de tafel is, daar onder zit de badkuip, dus je zit eigenlijk met je voeten in bad. Dat ziet er savonds zo uit, zo kom je naar boven. Dit is de slaapkamer boven, zo was hij.

Ronne: het voelt ook veel ruimer.

D: Ja, dat komt doordat het met fish eyes gefotografeerd is. Ik begon zegmaar dit is het vieze materiaal, nu zeg ik nee laat eerst het mooie zien, maar het was dit. Nu draai ik het weer om, nu is het zo van wat is dit.

Ronne: Schoolbord.

D: ja, ik heb toen gezegd je mag wel graffiti doen maar dan met krijt. Toen dacht ik is dat slecht of niet.

Ronne: Ik vind het lettertype lelijk.

D: ja, maar dit was de enige schreef letter die de richting enigszins kon pakken in keynote.

Ronne: het lettertype maakt het wel extra kitsch, maar voor de rest.

D: Ja, maar het is ook wel barista kitsch. Eigenlijk wat er bij moet is een ander plaatje want we hebben een andere expositie gedaan met schoolborden. Toen zei ik tegen jan, we moeten eigenlijk iemand hebben die dan onze projecten natekent, dat heeft hij gedaan. Hij heeft de mooie mee naar huis genomen en de rest wegggegooid, dan denk ik van wtf waarom heb ik er geen weet je wel. Hier heb ik nu dus die overgang ook, dat plaatje laat ik hier achter, toen was het gewoon saai dus die laat ik staan. Ken je dit plaatje van de paspoorten?

Ronne: Nee, die ging je een keer opzoeken maar die kon je niet vinden.

D: Er is een ander logo bij, neergaande spiraal voor recycling, maar we gaan uiteindelijk

omhoog en weer naar de volgende spiraal. In die zin gaat het in dit geval over een biertafel, is een kast is een wand is een ding is een zus is een zo en dan met fotos er in en dan met de techniek dus welke functie welk materiaal, de refunc factor en in welke visie zit ie dan, je hebt dat ook wel als workshop dingen dus ik moet er gewoon een paar laten printen weer. Nou dit was het eerste systeem zo, dus dat is nagedaan van het bestaande systeem, van dit systeem en dat werkt dan niet, zulke matrix dus het is ook eigenlijk een jackpot. Dit wilde ik vroeger eigenlijk altijd al hebben daarom check ik ook van oké. OE paardendeken tafel bij schoolbord, wat kun je daar van maken weet je wel, dus ik heb hem nog een keer ingezet om te kijken. Klapstoel, nee schoolbordstoel. Zit er nog eentje in, wil jij het een keertje doen?

Ronne: Oeh, ik had bijna jackpot.

D: Ja, je kan hem nog een keertje doen, ibc, het is gewoon touchscreen dus het maakt niet uit waar je drukt. Oh wacht hij loopt vast, dat ligt vast aan mijn telefoon. Dit is tricky met keynote en animaties draaien op je telefoon.

Ronne: Beetje zwaar voor je telefoon?

D: ja. Die is ook wel mooi. Geen idee wat het is, een autoband en een silo en een ibc samen. Dit was gisteren, na 40 minuten zag ik al die 150 kinderen zo, ik zo nou moet ik er maar even snel doorheen dan? Jaaaa ja zeiden ze. Je kan dit menu maken in Keynote, dat je denkt, waarom niet.

Ronne: Het is wel nice, ik gebruik nooit keynote eigenlijk.

D: Ja er zit heel veel in. Zie je, nu knalt hij weer er uit. Het is ook gewoon weer spelen met iets, en dan kijken wat je er mee kan doen met de software.

Ronne: Volgens mij is keynote makkelijker om mee te spelen dan PowerPoint ofzo.

D: Even kijken, hier waren we nu. Nu zoom ik in, dit is het periodiek systeem dan denk ik. Zooo hij heeft er moeite mee.

Ronne: Ja hij heeft het heel zwaar.

D: Je pakt dus gevel en klembord, en wat het dan is, het is dat ding hè, je kijkt dan dus dan naar de website die heeft het nummer, 2, 3, 4, 7. Als je dat invult kom je op de website uit op de techno-sphere en hij knalt er weer uit. De refunc factor/omvorm factor is hoog, terwijl je dus eigenlijk niks aan het materiaal doet.

Uiteindelijk ziet her zo uit. Eigenlijk was het een schutting die een klembord geworden is en dan een gevel, eigenlijk is het omgekeerd. Eigenlijk is het de gevel word later weer een klembord en ik dacht dat is typisch Duits, alles controleren, klopt het wel, dus daar moet dan de gevel van gemaakt worden, dat zit dan in dit klembord ding. Dit is dan het hele systeem, maar het moest in die maat voor een poster die daar hing. We hebben daar hele slecht fotos van dat is heel irritant. Alle foto's zijn verticaal dus dat is echt kut. Het staat er nog, het stond er 3 jaar dus.

Ronne: Nog een keer foto's maken dan.

D: Kijk ik heb hem zo gezet, gewoon 3 keer hetzelfde, waarom niet. Eigenlijk is het ook een matrix he, dus je project, het is ook een jackpot dus je kan er in scrollen: materialen, functies, oplossingen, oplossingen zijn deelprojecten van een project en soms zijn ze ook niet projectgebonden. Je hebt dan ook nog mensen, hoeveel mensen werken er dan aan of wie werken met ons samen, je hebt ook refunc dan. Dus dat is de tagline, gisteren ging het nog over wat kleding. Toen dacht ik ja ik heb nog een paar filmpjes dr achteraan die ik kan laten zien als die het doen. Ohja kleding, hoeveel kleding wordt er per jaar? OH ik kan voor de eerste keer data in mijn teksten zetten en ik vind het ook wel leuk om niet de fullscreen te gebruiken dat ik meerdere plekken heb maar er moet hier iets nieuws komen dan. Verder was het kijken met die overalls van van kan je daar eigenlijk net als hybrid catalog ronduit de gevel eigenlijk maken. Binnengevel, isolatie, muur en later brak dat ding, dat zie je straks wel.

Ronne: Oh, was het te zwaar?

D: ja ze zeiden van ja, doe maar hier en toen boem dat was bij dat schip, dat was ook heel mooi. Op locatie was dat zo. Hier zijn mijn kids en daar hing dan zo een ding naar binnen. Dit was een andere workshop voor hun, voor Wasteland, Allemaal vuilnisbakken, toen dacht ik oh, we gaan een boot maken, een klikomaran. Maar je geeft dus een workshop, en je bouwt en je filmt tegelijkertijd.

Ronne: ja, dat is wel veel.

D: ja gewoon af en toe even een shot, even een shot en dan eh.

Ronne: dan weer door?

D: (laat video zien van workshop) Dat is bart. Ja dat is leuk, later hebben hem weer helemaal uit elkaar getrokken dat ding. Deze was, ze wilden een ronde vergadertafel, heel graag, maar ze hadden geen geld. Toen zei ik, weet je, ik verzin wel wat. Dit is verhoogd eigenlijk, gewoon voor de lol. (Laat video zien)

Ronne: Je hebt goeie filmpjes gevonden!

D: Eigenlijk eindigde ik met de MTHD, mensen meer centraal zetten, hele proces samen met energiestromen, dat materiaal iets anders kan worden weten we nu wel. Dit zijn mijn filmpjes voor de dingen in berlijn. Het is per locatie, welk lokaal materiaal is er. Hoe ziet het landschap er ongeveer uit en dan hetzelfde huis maken maar dan ander materiaal, het is helemaal biologisch. Dit is natuurlijk emotion dus lekker vogeltjes erin. Dit is echt heel slecht in Berlijn weet je wel, zitten gewoon echt, steden is veel moeilijker dan natuur, natuur doet het gewoon goed. Dit is Nieuw-Zeeland, dat is wol. Ik heb een gebreide trui gebruikt als mapping voor mijn gevel, dus dan is het een gebreide gevel. Dan denk je kan dat een gebreide gevel? Ik denk het wel, dan gooi ik een fiets om weet je wel. Er ligt een fiets om, er staat dan een hond en een kat te blaffen ergens nog.

Ronne: een kat te blaffen?

D: Nee, een hond naar een kat te blaffen. Je hoort hem in de verte blaffen. Deze video gaat

dan over Bali. Een soort van samen achtige, ik ben nog nooit in Indonesië geweest, ik heb gewoon wat foto's bekeken en ik dacht zoiets ofzo. De hele constructie is van bamboe. Het zelfde ding maar dan van bamboe met planten van buiten. Je bouwt er ook een heel bos er omheen daarna. Dit is weer moeilijker, dit is in China, dat ging over wasteiltjes dat je zegmaar wasteiltjes gebruikt ofzo of plastic en dat is eigenlijk heel slecht. Opzicht maakt het niet uit, maar ik vond het wel leuk hoe de stad daar achter zette, dus de nieuwbouw met een bewegende hijskraan er in, smog. Heel veel smog en hoogbouw.

Ronne: Ja, heb je die stad dan ook gewoon zelf?

D: Jaja, je zet dan gewoon een paar dozen neer. Je krijgt nu een vogel die aan het vliegen is, maar dan in slowmotion. Dit is een gevel van Egyptische katoen, twee lagen. Dus de binnenlaag is dan nat, dan verdampt het en word het wat koeler, nou ja. Deze filmpjes draaien in het museum daar.

Ronne: Oh, leuk.

D: Dat vind ik gewoon leuk om te doen. India vond ik heel moeilijk, download je ergens een Indiaas gebouw ofzo, zie je dat daarachter? En dan wat smog en sinaasappelplanten. Hier heb je dan Japan, er is iemand aan het bellen daar in twinmotion.

Ronne: mooie bomen.

D: Dezelfde dingen weer van bamboe gemaakt dan.

Ronne: Het lijkt een beetje op, ja vrienden van mij hadden werk gemaakt in China

D: van bamboe?

Ronne: nee, het was een stalen frame

D: Oh, kijk dit is ook mooi. Dit is dan op groenland, dus dan maak je gewoon winter en sneeuw. Vlaggetje, wind.

Ronne: Het is ook spannend zo. Wat zit er onder het ijs?

D: ohja, Italië, ik dacht ik ga wat missen, ik laat hem lekker op de discovloer, ik had een gevel van guccitassen, gebruikte gucci tassen kapot geknipt. Ik laat ze allemaal dansen, dolce vita. Mongolië, nee nee wel, paarden. Daar hadden ze paardenvacht, botten en jakhuid. Mooi dat al die paarden er in zitten.

Ronne: Mooi dat dat er doorheen zit. Waar is dit (doelt op volgende fragment)

D: Dit is vuurland, Chili is dat. Dat is water, met meeuwen en bossen en bergen gemaakt en dan kom je langs de kust. Daar hebben ze drijfhout, en dan nog zink of zoiets, keramisch ofzo.

Ronne: Leuk met dat puntje.

D: IJsland. Had allemaal geizers gemaakt, er zaten een soort fonteinen in.

Ronne: Wat een vies geluid dit.

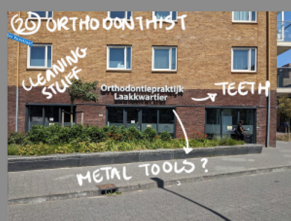
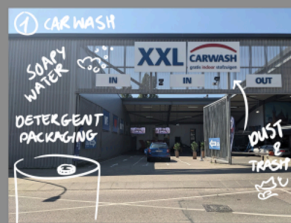
D: Ja, geblobber van de geizers. En dan de wolken ook nog. Dit is van lava steen. Het is dus een foto daarachter die ik gebruik als mapping. Dit is dan ook weer Los Angeles, ik heb een foto gebruikt als achtergrond. En hier dan weer bomen voor gezet, die geven schaduw op die foto. Dit is van honkbalknuppels en zwembad velgen. Er dansen ook mensen in, dat zie je echt amper. Ik vond dit wel leuk om te doen.

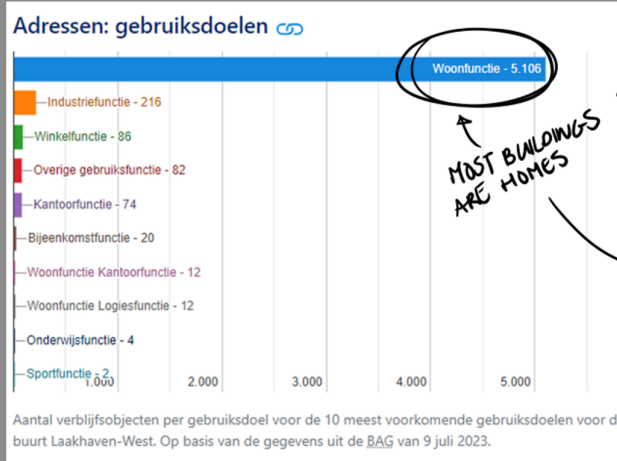
Ronne: Ja, een beetje spelen

D: piepschuim letters uitsnijden en ophangen aan touwtjes, ventilator dr bij gemaakt van 6 bijen in een kooi. Koud houden

Ronne: Ik ga de planten en dieren laten schrijven

APPENDIX 4. WASTESTREAMS AT THE LAAKHAVEN DISTRICT





APPENDIX 5. INTERVIEW LOULOU DE BRUIJN. NEW HOUSING DEVELOPMENT AND NATURE INCLUSIVE BUILDING.

Loulou builds new social housing projects and is in charge of renovations. She has experience with building nature inclusive projects and feels passionate about delivering effective sustainable green projects.

Goal - Understand the current practice of nature inclusion

This is one of the first interviews of the project, the goal is to get a better understanding of how nonhuman actors are now involved in building processes.

- What does the bureaucratic/political system look like?
- And how do people currently design for ecology? In this case specifically in the planning and building of new neighbourhoods or housing projects.

Approach - Semi structured interview

I interviewed Loulou and prepared a few questions to guide the conversation. I tried to figure out what her attitude was towards the inclusion of nonhumans needs in the building process as well as the human-nonhuman relations.

Interview questions

- How do you fill out empty space in projects?
- Do you tear everything down?
- What kind of plants and animals are seen as valuable?
- What are the rules for building regarding ecology?
- What kind of ecology do you bring back after building?
- What is an ecological quickscan?

Key insights

- *Nature-inclusive design is mainly about enforcing the rules and regulations around protected species.*
- *European laws are followed to take care of all protected species during planning, building and after the project is delivered.*
- *Little thought goes in designing for any other needs these species might have than housing.*
- *City ecologists and nature-inclusive design organisations are thinking about a more holistic approach.*

APPENDIX 6. INTERVIEW ARJAN. CITY LANDSCAPING AND PLANTING NEW GREEN ZONES.

I walked into Arjan when I was walking around the neighbourhood. He was watering the newly planted boxwood hedges and taking out some of them which died because they didn't get enough water this summer. When I saw Arjan on my walk in the neighbourhood I decided to approach him and figure out what is happening in the Laakhaven and how he relates to the ecology.



Figure 45. Arjan and the dead boxwood hedge.

Goal - Learn about the care of green infrastructures in the Laakhaven

How do the landscapers take care of urban green structures?

Approach - Open conversation

I just started talking to Arjan. First I asked him what he was doing and then I inquired more about his job. I told a bit about my project and asked him about what he experiences as a landscaper.

Key insights

- *Not everything that is planted survives because if there is no edge the water will flow away. See figure 45.*
- *They don't have enough people working to water all plants in the hot weather, they can not ensure all of them will survive.*

- *Ecologist or architects think of how things should be designed or planted but sometimes they make choices that are not good for the plants or don't work in practice.*
- *Arjan had to make a rhododendron hill in the Hague, without a border, all the water runs off and the plants didn't survive.*
 - *He has to follow the architects even when he thinks it won't work.*
 - *He tells them but they don't listen.*
- *You have to maintain nature, think of the dunes at Monster; they let everything grow wild but you have to take away the beechnuts otherwise the dunes become a forest.*
- *Weeds have to be taken away because otherwise they grow more easily than the municipality's plantings and that in turn is less water for those plants.*
- *Ecological mowing; he has a diploma but his colleague just mows through all the nests etc.*

APPENDIX 7. IDENTIFICATION BY PETRA VAN LEEUWEN.

Petra van Leeuwen - Paddenpoelen director and nature educator heempark Eindhoven.

I contacted Petra van Leeuwen from the *poelen adoptieprogramma* Eindhoven as my first expert. Petra knows much about plants and ecology and is invested in educating kids (and adults) about it too. After I contacted Petra she lent me multiple books about ecology in the city and designing and making urban nature.



Figure 46. Petra in the wild and her Facebook post about pavement plants

Goal - Understand ecology better.

I asked Petra to share with me what she knows about the needs of ecology and the species living around the Maakhaven.

- How does Petra determine what the needs of ecology are?
- What lives around the Maakhaven?

Approach - e-mail contact

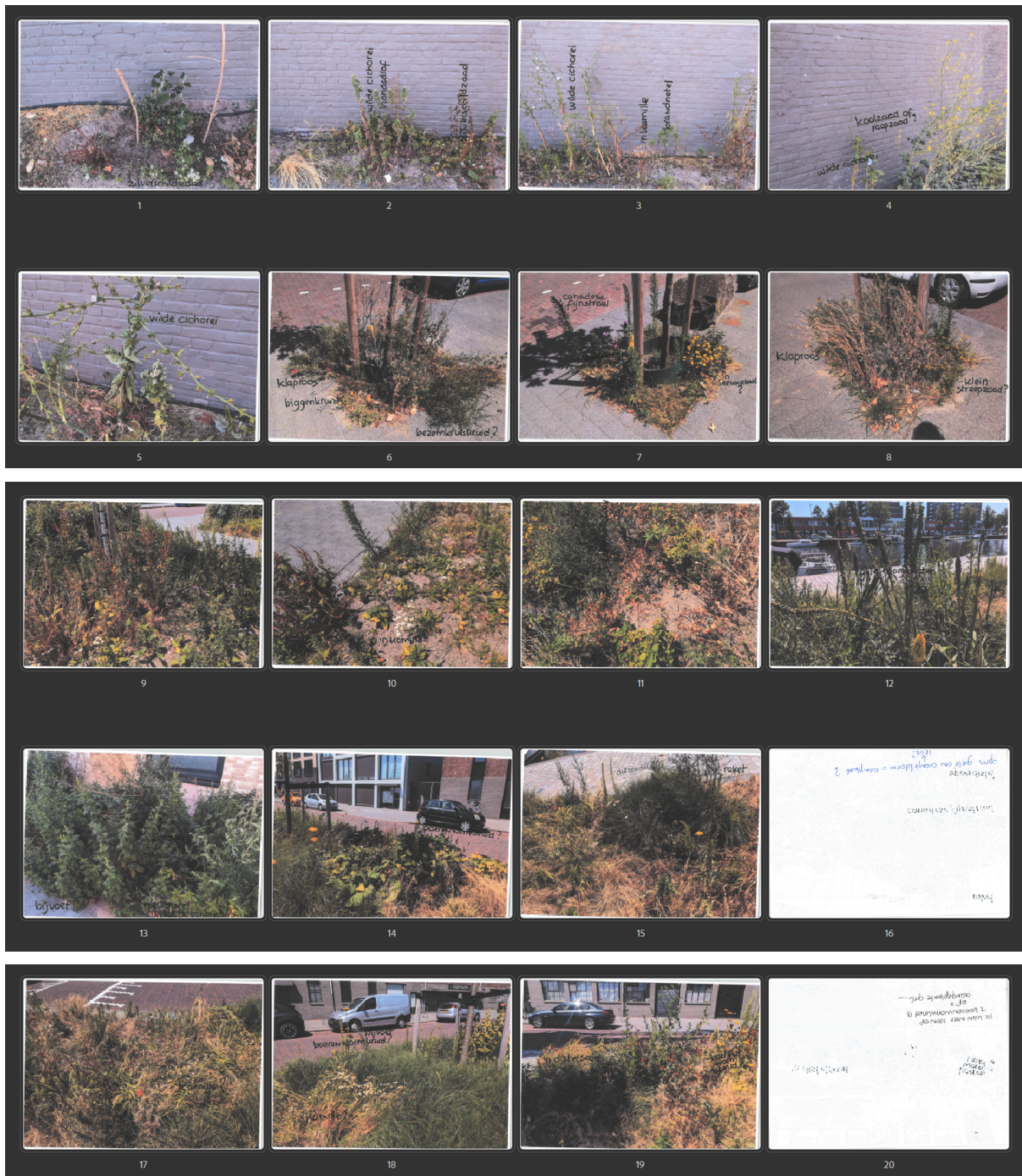
I sent Petra an email with some questions and photos of the environment.

E-mail questions

- What animal/plant species live here (probably) visible/invisible in the photo.
 - Think of animals, plants, critters, birds
- What species might like living here? It is in downtown The Hague. What would you pay attention to to create a nice habitat for them?
- For whom could this place be a good breeding ground?

Petra's reply

"What I saw quickly is that there are also planted things among the photos (the same as at grandma's street and here in Eindhoven; the so-called 'ecological planting boxes'. Those dark red ones are used everywhere in cities making cities almost look alike. Grrrrr. "



“Animals big and small need the following:

- *Food (many wild bees , butterflies and other insects also are highly specialised in one type of food)*
- *Resting/shelter/hibernating moths*
- *Birthplace*
- *And for all this counts: sun/shade/wet dry/high low etc .*
- *Dark at night...*

In the city it is important for many species of wild bees that there are open sand spots in the vegetation (more important than all the 'insect hotels' combined!)”

APPENDIX 8. NOTICING AT THE NDSM WAREHOUSE AND DE CEUVEL.

With Hannah Kleijne - DFI master student, more-than-human elective student

The NDSM is an enormous warehouse with multiple ateliers inside. De Ceuvel is a more experimental creative hub built of multiple ex-houseboats placed on previously undeveloped and polluted land.



Figure 47. NDSM wharf.



Figure 48. De Ceuvel

Goal - compare creative hubs to the Maakhaven

By visiting another location I hope to have a better contextual understanding of the Maakhaven. I want to look for similarities and differences as well as get an image of the human-ecology relations in these locations.

Approach - Noticing on location

For the analysis of *broedplaatsen* I looked up multiple similar locations to the Maakhaven. These locations share a similar historical function, current function and geographical location.

Together with another MTH student I went to visit two creative hubs in Amsterdam to find out how they differed and what they had in common with the Maakhaven.

On the location we used the practice of noticing to look for interesting relations and pieces of ecology. I prepared Hannah with a bit of sensitisation, I explained that the location is similar to the Maakhaven and about the often temporary nature of these creative hubs. Both the Maakhaven en NDSM have succeeded to stay in their originally by the municipality appointed use of the buildings. Next I present a few sensitising question for us to think about while we are noticing.

Sensitising questions

- How are humans and nonhumans (ecology) entangled in this place?
- What do you notice?
- What stories can you tell about the entanglements? You can use all media, tell the story however you like.

Key insights

- *The municipality doesn't clean up the area. As a result, humans and nonhumans seem to be more interwoven at NDSM. Traces of human made and ecology are interwoven at all scales see figure 49.*
- *There is more space for the nonhuman autonomy without immediate human management. The trees grow through the crane and the scaffolding is built around the tree.*
- *On the side of the building people have their own entrances and build 'front gardens'. The apparent feeling of ownership stimulates people to make the space a bit more welcoming to nonhumans and invite ecology.*

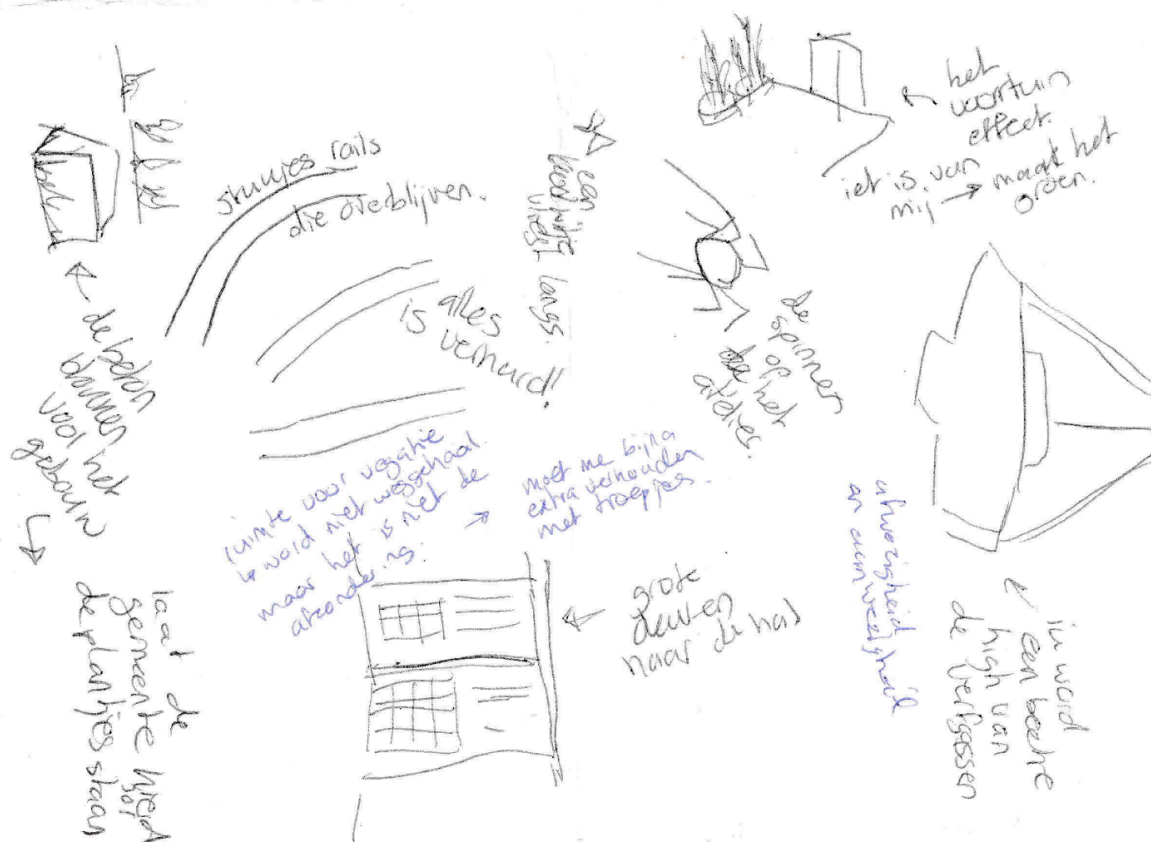
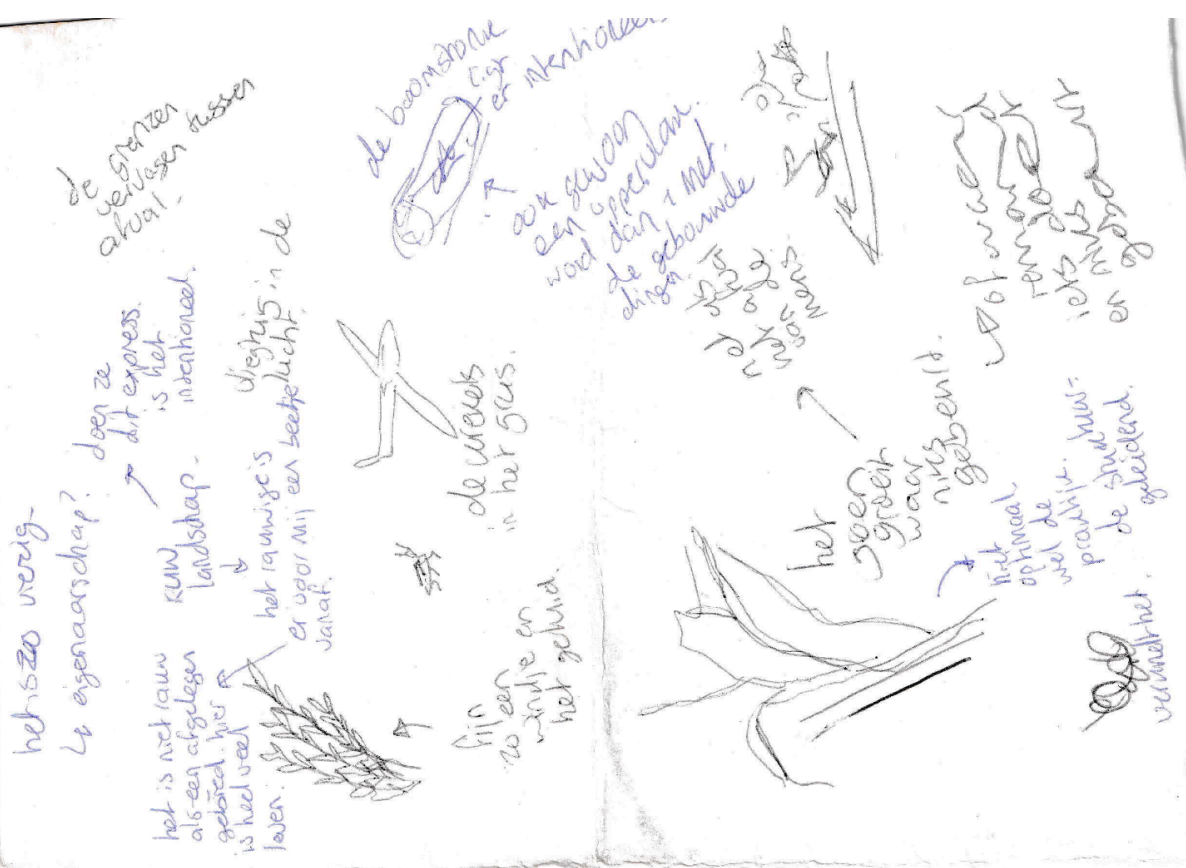


Figures 49. Human made bits entangled with ecological bits at the NDSM wharf.

- *At the Ceuvel there is much attention to ways humans and ecology can collaborate. The area is filled with soil cleansing plants and the ground is left only accessible for nonhumans. Though it feels like all collaborations are human centred, finding innovative ways to make a place more usable.*
- *Choices are made based on human needs and the management level of the ecology is higher here than at the NDSM.*
- *The Ceuvel feels like a marketing project. Do the residents care about the ecology or are they just using it to make others care? Does it matter if people care?*



Figures 50. Structural collaborations between human and ecology at de Ceuvel.



APPENDIX 9. NOTICING AT THE MAAKHAVEN WITH THE AVN.

Frederike Bloemers - AVN member and Mountaineering guide

Reinder de Boer - AVN member and professional sustainability, biodiversity and living environment. Ecologist in training.

Toon Kennedy - Maker & bootman from the Maakhaven

I wanted to go visit the Maakhaven and surroundings with people that have a background in ecology and see what they think of the area and its possibilities. I invited Frederike and Reinder from the AVN (*Algemene Vereniging voor Natuurbescherming voor Den Haag en omstreken*) and Denis stimulated me to invite Toon since he wasn't available to come himself and thought Toon would find it interesting. Toon is the Maakhaven resident that started the facade garden.

Goal - Find relations and entanglements

- What are the intraspecies dependencies and relations in the system at the Maakhaven?
- How do the people from the AVN judge what the needs of the ecology are?

Approach - Noticing on location

First I gave a little introduction about the project and what we were going to do today. I made a sheet for everybody to bring with them and gave them the assignment to look for things and relations (see figure 51). Then we went outside and I let everybody do their thing. In the end everybody presented their sheets and we discussed the results for a bit.

Introduction and discussion questions

Introduction:

- Explain the project goal of making with ecology.
- Share the goal for today's session.
- Give the assignment to inspect the surroundings; see, hear, smell, feel.
- Look at relations you can find, one species influences the other.

Discussion:

- What did you notice?
- What opportunities do you see for the Maakhaven? What needs are there for relations or facilities that are not there yet?

Noticing on location - transcript

Ronne: Ik ga vandaag maar heel kort benoemen waar MTHD over gaat. Het gaat over niet de behoeftes van mensen boven die van niet-mensen zetten. Het gaat nu heel erg op een manier waarbij het eerst over mensen moet, pas later kijken we naar andere soorten. Daarnaast is het dus ook van belang om onszelf te decentreren en dus niet als belangrijkste te zien. Er is een focus op relaties en verbindingen tussen actoren. Actoren zijn dingen zoals mensen, planten, dieren etc. ook het weer zoals een actor gezien kunnen worden.. De wereld wordt gezien als stukken ecologie die gevormd worden door mens maar ook door niet-mens. Vaak wordt ecologie gezien als alleen natuur, maar dat is dus niet het geval. Het gaat erg over entanglements ook wel verwevenheden in het Nederlands, dat over hoe dingen in elkaar verweven zitten en allemaal invloed hebben op elkaar. Een voorbeeld is van die anti vogelprikkers, in België in antwerpen geloof ik. Ik vond het een mooi voorbeeld om te laten zien dat niet-mensen ook al dingen maken en heel inventief zijn. Wij zien vaak onze rol als mens in: Wij moeten zorgen voor de natuur, wat natuurlijk ook wel een beetje klopt want wij moeten zorgen voor de natuur om te zorgen dat wij overleven. Als de mens niet meer bestaat gaat het waarschijnlijk wel weer goed met alle andere soorten, dan komt er wel weer een nieuwe wereld. Dit is een project, bird-island heet het, dat was in het vondelpark en het idee was dan dat er vogelvoer lag voor de vogels, die vervolgens gingen poepen later komen er dan planten, op die plantjes komen weer beestjes af en die beestjes worden weer gegeten door andere vogels. Op die manier ontstond er een mini ecologie op het eiland. Mijn doel voor vandaag: Ik heb twee doelen, aan de ene kant wil ik graag meer inzicht krijgen in de afhankelijkheden en relaties in het systeem rond de maakhaven, dus het ecologisch systeem, aan de andere kant ben ik geïnteresseerd om te leren hoe jullie bepalen wat de behoeftes van de ecologie zijn. Jij hebt een hele andere blik over denk ik, ik vraag me af hoe jij er over denkt. We gaan zo naar buiten om te kijken en mijn vraag aan jullie is om samen naar de omgeving te kijken. Gebruik je zintuigen, zie, ruik en hoor, en laat weten wat je opvalt. Het is handig om het een en ander vast te leggen met je telefoon, of een andere methode, hoe jij het fijn vindt zodat je het vervolgens weer kan communiceren naar mij, je kan dus filmpjes maken, foto's etc. Ik heb deze voorbereid voor jullie (handigt document over) met de opdrachten er op. De eerste opdracht is dus om te kijken: wie zijn hier, en waar zijn ze. Jullie mogen ook dit allemaal gebruiken zoals je wilt, of op de achterkant tekenen. Daarna verwacht ik van jullie dat je gaat kijken naar de relaties in samenwerking in de omgeving en als laatste mogen jullie inzoomen op een paar soorten en wat er belangrijk is voor hen.

T: Mag ik vragen waar AVN voor staat?

Ronne: Goeie vraag

R: Algemene Vereniging van Natuurbescherming

F: Even verder, we werken niet samen, doen we het allemaal individueel?

Ronne: Jullie mogen ook samenwerken, vind ik ook goed.

F: Rein is van de plantjes, en ik ben van de.

R: Ik ben niet van de plantjes, ik ben van de planten.

F: Ja, er zitten heeeeee kleine plantjes bij.

R: Een vriend van ons is absoluut tegen het gebruik van het woord plantjes, het duidt namelijk aan dat je het niet belangrijk vind.

T: Roodborstje mag je ook niet meer zeggen.

R: Ja, dat mag niet meer, maar dat is wel een klein vogeltje. Mensen die over vrouwtjes praten, dat is ook niet waardig. Hoe klein ze ook zijn, je moet niet over een vrouwtje praten.

F: Je kent mij gelukkig beter, maar je hebt gelijk. Goed, we mogen dus zelf weten of we samenwerken. Ik ben even benieuwd waarom je dit nu doet. Wat je ermee doet en wat we daarna gaan doen, of je nog meer van ons verwacht. Wat we tot nu toe hebben gedaan was een beetje klankbordachtig. Zet het even in een groter perspectief voor mij.

Ronne: Ik ben bezig met het onderzoeken van, hoe pak ik dit nou aan, daarmee doel ik dus op een ontwerpproces waarbij je de behoeftes van niet mensen betreft, dit moment is eigenlijk een manier om te leren van mensen die al bezig zijn met deze actie: Jullie hebben een bepaalde werkwijze en perspectief, ik wil graag leren hoe jullie het aanpakken en ik vergelijk dat dan weer met hoe ontwerpers en architecten te werk gaan of bijvoorbeeld De mensen in de literatuur en onderzoekers.

R: Ik zal je eerlijk zeggen, ik doe dit ook beroepsmatig, gewoon mijn werk. Ik doe dit niet alleen maar vanuit de natuurclub, maar dat komt wel.

F: Ik zal je heel eerlijk zeggen, ik doe dit nooit dus aan mij heb je alleen maar.

R: Dan loop je gewoon met mij mee, dan doen we het samen, laat maar weten wat je het liefste wilt.

Ronne: Ik wil je toch uitdagen om het alleen te doen, maar samen is ook goed hoor.

R: Ik ben heel eigenwijs, ik heb al precies in mijn hoofd zitten hoe het moet.

Ronne: Ik wil je wel uitdagen om te kijken hoe jijzelf dit wilt doen.

R: Ik heb er ook voor gestudeerd, dat maakt je ook wel eens wat eigenwijs.

Ronne: Ben jij ook een ecooloog, of niet?

R: Ja ik ben landschapsman en ik doe ecologie

T: Ik wil ook van tevoren even wat zeggen: Ik kan tot uiterlijk kwart voor 5 blijven, want ik heb nog andere afspraken.

Ronne: Is goed, dan zorgen we dat we het op tijd afronden. Laten we aan de slag gaan dan.

T: Heb je al een route in gedachten?

Ronne: Nee, ik dacht gewoon hier rond het gebouw, dus bij de gevel enzovoorts, je mag zelf kijken waar je heen wilt. Ik vind het helemaal goed als jullie graag samen willen, ook goed.

F: Ben je ook iets van bioloog van huis uit, of niet?

T: nee hoor, maar ik hou wel heel erg van natuur en spotten en dergelijke, mijn vrouw is daar ook heel erg goed in.

F: Ja, waar mijn man niet allemaal goed in is, maarja.

T: Ik ben hier betrokken bij het geveltuintje, twee jaar geleden heb ik heel spontaan ergens begin eind mei ofzo eventjes al het onkruid er uit geharkt en getrokken en dan

bloemzaad wat over de datum was of gratis erin gestrooid en geharkt

F: Ken je dit boek?

F: Heel erg leuk, voor jou (Ronne) ook. Dit is mijn exemplaar, ik heb helaas geen andere.

R: Ze worden niet meer verkocht.

Ronne: Oh, dit heeft iemand zelf verzameld?

F: Die woont hier aan de overkant.

R: Ja, ik ben wel veel met hem op stap geweest.

Ronne: Leuk

F: Ja, het is echt, een soort. Ja, het is fantastisch.

R: Uit de ervaringen van de schildersbuurt.

T: Gaaf

R: Het is een beetje verdrongen door een nieuw boek.

Ronne: zullen we naar buiten gaan?

F: En hoe lang? Dit gaan we niet tot kwart voor 5 doen neem ik aan?

Ronne: Ik heb hier voor de eerste opdracht 20 minuten staan, de tweede 15 en de derde ook 15, maar kijk maar ?

Ronne: Ja, hij is noordoost en dit is noordwest.

T: Hier zijn de, even kijken hoor, ja zo, hier wonen de ratten.

Ronne: In die vuilnisbak toch?

T: Ja die wonen daar

Ronne: daar achter?

T: Ja

F: Mag ik ook naar de andere kant lopen?

Ronne: Tuurlijk

F: Dit is de muur waar we zijn toch? (wijst naar plattegrond)

Ronne: Ja

F: Er is geen dakopbouw hier, waardoor het kleiner is. Weet jij wat dit voor bomen zijn?

Ronne: Het staat wel op de bomenindex van Den Haag, maar ik weet het niet uit mijn hoofd.

F: Een hele oase waar je met de fiets zo langs komt. Ik vind het hier ook zo erg, ik fiets hier vaak langs richting Moerwijk station.

Ronne: Toen was het ineens even niet stil.

F: Ja, het zijn melk auto's of vrachtauto's. Maar dit is water ofzo? Hele grote watercontainers achterop de vrachtwagens.

Ronne: Ja, je mag heen waar je heen wilt.

T: Tsja, die nemen het eigenlijk gelijk over en maken gelijk ontwerpen en prikken vervolgens overal zomerstekjes in die dan natuurlijk dood gaan.

Ronne: ja, dat viel mij ook al op.

T: Als ik dan stekjes er in zet, dan worden ze er uit getrokken.

Ronne: Echt?

T: ja. Er moet dus echt een keer flink verhaal gehaald worden. Ik had op begeven moment dus allemaal struiken gevonden op straat, die waren gewoon goed. De struiken zette ik er vervolgens in en dat werd dan niet gewaardeerd. Mensen trokken die er gewoon uit, ik ben daar best boos over geweest.

Ronne: Weet je ook waarom?

T: Ja, het paste niet in het ontwerp, het kwam natuurlijk aan de gevel en dat was er op de verkeerde plek ingezet volgens hun, één iemand, ik zal geen namen noemen. We hebben dit jaar ook wel iets ondernomen, maar het was niet zo nodig want kijk, er staat wat. Eerst was het alleen maar brandnetels en hondenpoep enzo.

hoe het gaat. Als het heel langzaam gaat, ga ik waarschijnlijk tegen jullie zeggen dat je een beetje moet opschieten.

Ronne: Het plan voor de gevel is dus deze gevel. Dus daar ligt de hoofdfocus op, maarja, loop lekker rond.

T: Hier was een hele lange berenklaauw, die hebben ze kapot gemaaid.

F: Die hebben ze kapot gemaaid?

T: Ja, eerst hebben we het nog tegengehouden.

F: Dit is dus de muur? Als ik nestkasten zou willen ophangen dan moet dat aan de noordkant? Dan zou dat dus aan deze kant moeten. Nestkasten moeten namelijk niet in de zon hangen.

Ronne: Oké

F: Want ja, dit is de noordkant toch?

Ronne: Ja, oost. Het is sowieso niet helemaal accuraat (de plattegrond).

T: Dit word altijd onze oostgevel genoemd, maar waarom?

Ronne: Dus het is dan wel veranderd?

T: Ja, zeker.

Ronne: Ik denk dat de samenwerking tussen jou en de geveltuin ook al een ding is.

T: Ja, ohja.

Ronne: en de andere mensen van de maakhaven.

Waarschijnlijk komen de ratten hier ook wel langs.

T: Ja, ik heb ze zelf nog nooit gezien maar ze komen dr vast en zeker. Ze gaan niet alleen maar daar rondlopen, dus die lopen waarschijnlijk door de hele buurt. Toen dat nog een hele onwijze rommelhoek was een paar jaar geleden, toen was het echt een kolonie. Als je daar ging staan in de schemering 's middags kwamen ze helemaal onder je door. Er lag een pallet, daar ging ik dan af en toe op staan, ze schieten dan onder je door enzo, echt super. Ronne: Er is een man in New York die maakt filmpjes van ratten die over mensen heen rennen als je door de stad heen loopt als een soort project om te laten zien dat er zoveel ratten daar leven, wel grappig.

T: Overall in de stad wel, maar hier was het wel heel erg. Ik vind deze kant het belangrijkste maar ik ga nog even verder kijken.

F: Ronne, weet jij eigenlijk waarom die stenen nou hier liggen? Alleen maar daar, maar niet ergens anders?

Ronne: Nee, dat weet ik ook niet. Misschien weet Toon dat, goeie vraag.

F: Die stenen krijg je hier niet zomaar.

Ronne: Dat is zeker waar, er groeit zo te zien ook korstmos op.

F: Er zijn verschillende soorten systemen, dat is heel bijzonder.

R: Ik heb geleerd dat korstmos heel goed is.

Ronne: Voor de luchtkwaliteit kan je er inderdaad veel mee, maar het is wel afhankelijk van het oppervlak.

R: Oranje en dat gelige gaat het juist heel goed doen als het vervuild is met stikstof.

Ronne: Oké, ja.

R: Heb wel stiekem ook een beetje uit mijn verleden geput hoor.

Ronne: ja, dat is oké

F: Wat is dit nou voor een, ik hoor dit eigenlijk niet te weten. Het zijn verschillende soorten stenen. Zullen we gaan?

Ronne: Zijn jullie klaar?

F: Ach ja, je bent natuurlijk nooit klaar.

Ronne: Ik dacht, we kunnen er ook buiten even over praten, ja toch?

F: ja, lekker.

Ronne: We kunnen op de stenen zitten dan schuiven we even één steen aan. Ik pak mijn tas er bij.

F: Neem dan ook maar even mijn boekje en een papiertje mee, want ja.

Personal notes

ik vind natuur en groen
niet hetzelfde

het is niet natuurwaarde.

elke boom heeft een aantal
soorten die er aan verbonden
zijn.

→ soorten
verbonden.
plaatsen

→ soorten gaan
zich aanpassen.
evolutie past dingen
op.

- ze zijn mooi
- geen zware schaduw
- geen wind of geluid.
- goed tegen hitte.

meer mensen allergisch
voor platanen.

"ik vind het prima"
→ reinder.

niet heel waardevol
→ Frederixke.

ik vind ratten heel leuke maar

cultuur van welke soorten

het is netjes
uiteindelijk word het
microplastics

maakt het groen.
het is heel smerig.
groen prikkelt daad.

"natuuraanpak hollandske kanten"
we maken onze waansgebieden
en parken in de stad is natuur
→ voor de natuur aanpak.
Rijksoverheid
→ voor de natuur aanpak.
Rijksoverheid
→ voor de natuur aanpak.

dit park is
meer aangelegd.



an
rand is water te
winnen geven.

er was zee zand
gebruikt.

aan de overkant
kade niet vernieuwd
want daar groeit
schubade

→ vocht van
opzuigen.

onder water
zijn ze hol.

van in platanen
→ bruin dan.
beetje robuust,
het zijn van hier behoudelijke
wateren.

of wellicht
natuuraanpak
→ voor de natuur aanpak.
Rijksoverheid
→ voor de natuur aanpak.
Rijksoverheid
→ voor de natuur aanpak.

MAKEN MET DE LOKALE ECOLOGIE

12/09 AVN

1) Wie zijn hier en waar? 20 min

↓		
- Dingen	mensen	water
- Flora	plataan	
- Fauna	ratten	auto
- Weer	wind	
- etc.	lantaren	
zoals →	paal	

↳ teken ze op het vel.

2) welke relaties / samenwerkingen zie je in de omgeving? 15 min

↳ leg ze vast.

3) zoom in op een paar soorten. 15 min

welke relaties spelen een rol in het leven van...?

wat is van belang voor...?

↳ geef aan op het vel.

vlinders, hamels! Ik mis vogels en insecten

heerlijk stil

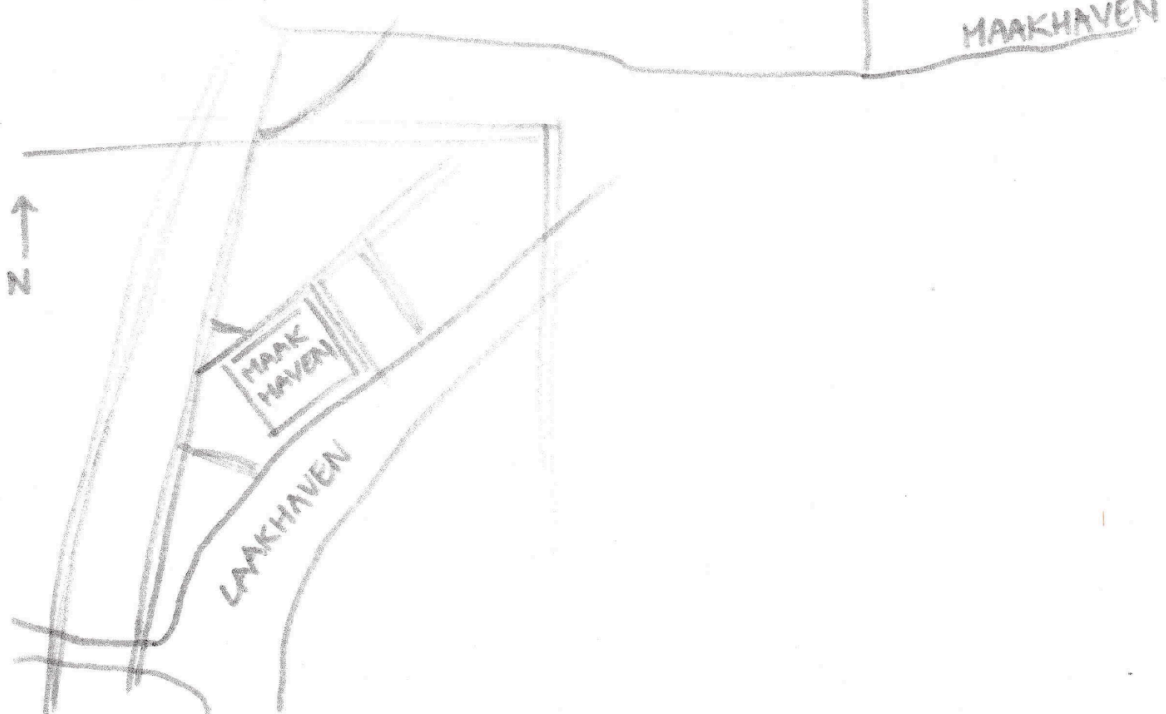
fijne, dichtbegroeide planken

gevarieerde bomen

Kun je spreken van biodiversiteit?

of ecosystem?

Velansen



MAKEN MET DE LOKALE ECOLOGIE

12/09 AVN

1) wie zijn hier en waar? 20 min

- Dingen	mensen	water
- Flora	plataan	
- Fauna	ratten	auto
- Weer	wind	
- etc.	lantaren	
zoals →	paal	

↳ teken ze op het vel.

2) welke relaties / samenwendingen zie je in de omgeving? 15 min
↳ leg ze vast.

3) zoom in op een paar soorten. 15 min
welke relaties spelen een rol in het leven van...?
wat is van belang voor...?
↳ geef aan op het vel.



12/09 AVN

20 min

15 mA

15 mA

→ 2/3

15 mA

UWUW

2nd Zwart
Rood stant

Unit 1

Reason



Grew in secret

Key insights

Rommel plekjes: Reinder asked for more variation and more mess while Toon observed that there was a lot of trash around. The mess Reinder refers to are places that are left behind messily and will slowly get overgrown and inhabited by ecology. (Schilthuizen, 2022) With some (local) dirt and organic material the area will eventually overgrow.

Variation: Another important factor is to create different habitats. You could imagine when you walk in a forest the way one square metre looks totally differs from the next. This variation is important for ecology and harder to find in build environments because humans build and create things that are organised and consistent.

A building full of holes and gaps. Reinder noticed that in almost every hole in the wall of the Maakhaven another insect was living. He recommended jokingly to drill the whole wall full with holes since it was working well. He also looked at the edge of the roof and notified us that a gap like that is great for a bat to sleep in. Reinder looks at the affordances of a space for nonhumans in a similar matter to Denis. He is not looking for places to hang up birdhouses but he looks at the materials that are there and who could use it.

Plants belonging to the metropolis. Most of the flowers and plants in the facade garden and the area around are non-native species. Reinder doesn't mind this, he thinks it is fitting with the history of the Laakhaven because we are in a harbour. The flowers in the facade garden are also flowers that he sees all over the world in big cities. He thinks this is comical and interesting, how did this happen? Apparently the same seeds are put into bee friendly seed mixes all over Europe. While Toon is a bit disappointed knowing he planted all of these invasive species, Reinder explains that he thinks it fits with the personality of the big city and how all metropolises look alike. They have the same stores and apparently also the same plants.

Biodiversity value: Some plants have lots of value for biodiversity while others have less. The people from the AVN are categorising plants by these measurements. Because most large patches of ecology are constructed by humans and have a few species consistently planted around the amount of companion species are relevant to the biodiversity of the area. However they do also co-evolve to fit city supplies. (Schilthuizen, 2022)

Human needs and nonhuman needs: The patch of fake grass around the playground draws my attention. It is placed around the garden and for humans it can be seen as grass but what is the value for other species?



Figure 52. What is grass for who?

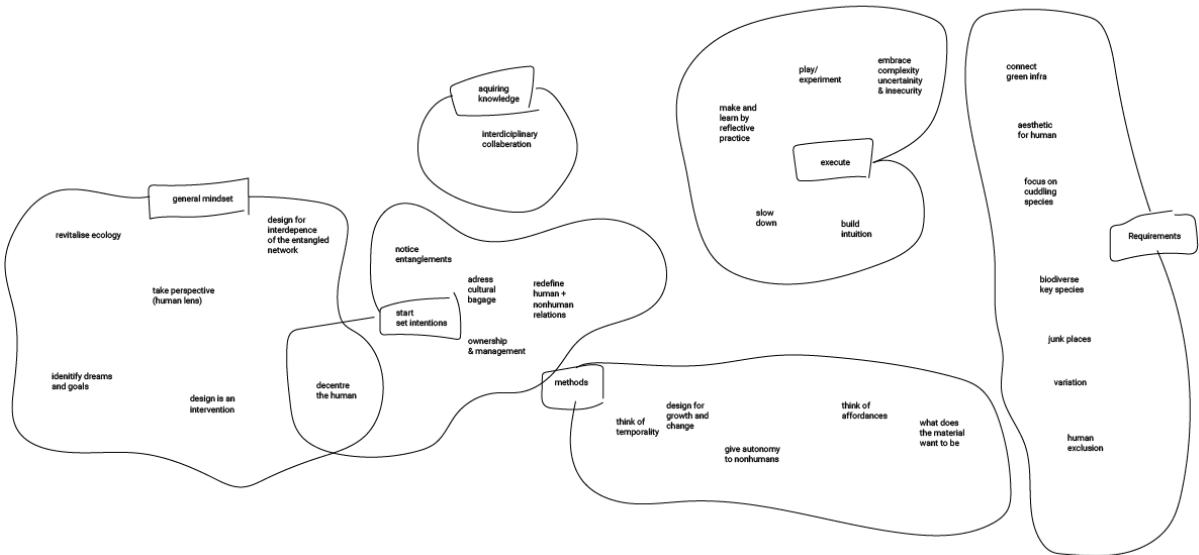
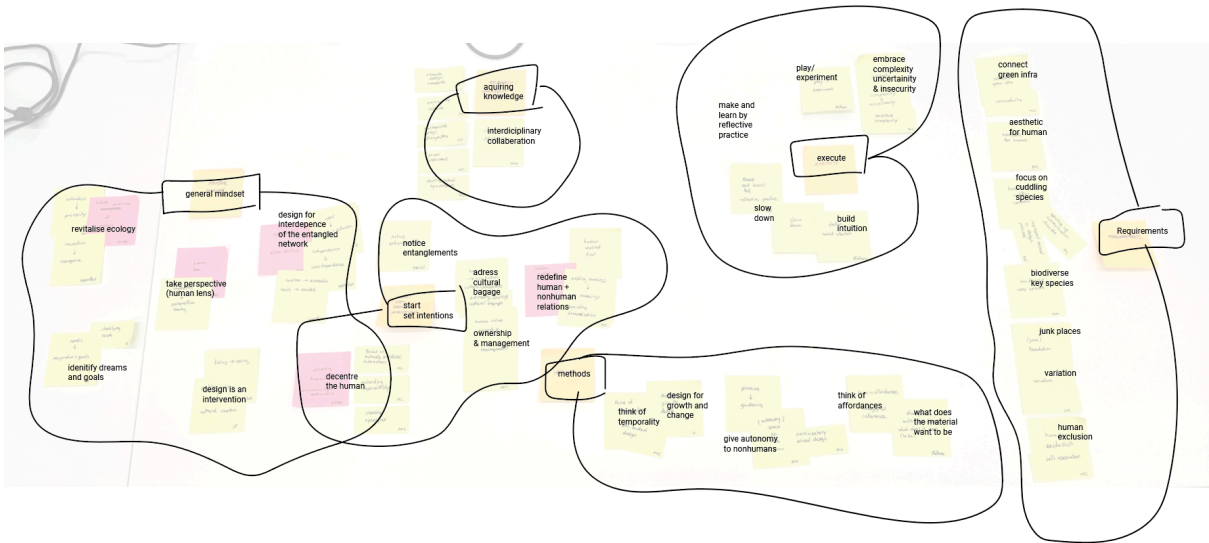
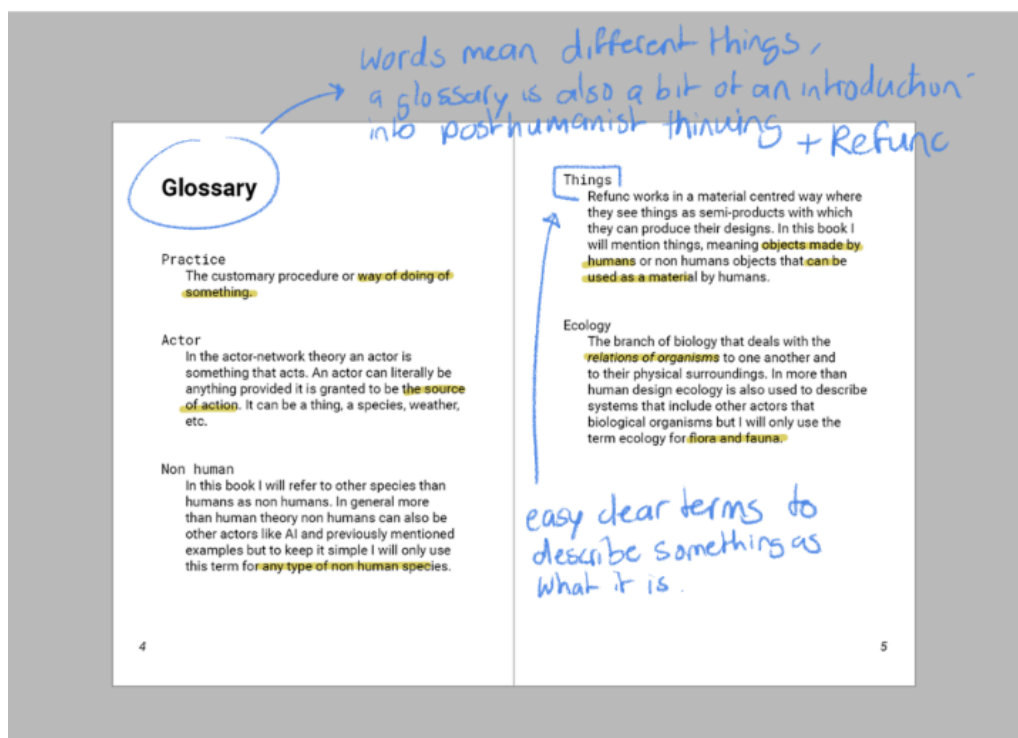
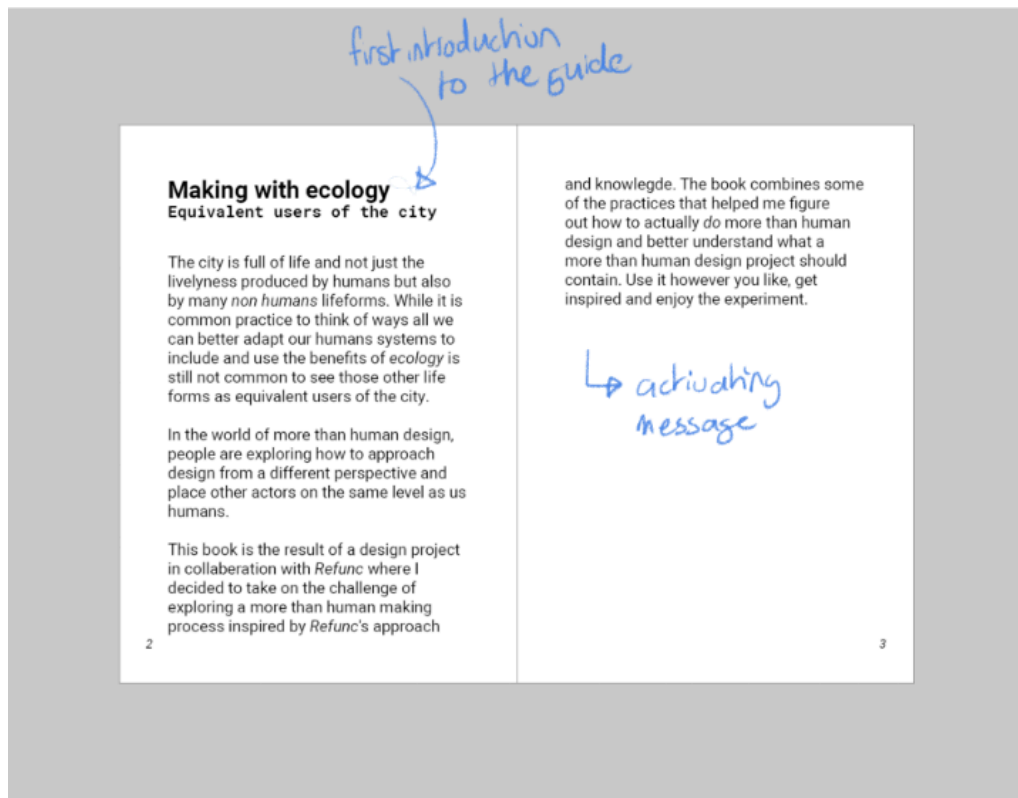


Figure 68: the simplification of the map

APPENDIX 11. THE GUIDE DESIGN



Practices

The topics in this book can be categorised in multiple ways. In the order that you browse through the book they flow from thinking to doing followed up by some concrete solutions.

FROM THINKING TO DOING.

More-than-Human Basics.

1. Revitalise ecology ^M
2. Take a perspective ^M
3. Decentre the human ^M
4. Redefine relationships ^M
5. Focus on the entangled ^M
6. Design an intervention ^M
7. Exclude and focus ^M
8. Address cultural baggage ^M

Designing and making.

9. Ownership over ecology ^P
10. Aesthetically interesting ^M
11. Noticing entanglements ^M
12. Find affordances ^O
13. Material whispering ^M
14. Time and temporality ^M
15. Gleaning ^M
16. Play ^M
17. Slow down ^M

A growing practice.

18. Interdisciplinary collaboration ^M
19. Reflective practitioner ^O
20. Embrace complexity, uncertainty and insecurity ^M
21. Design the afterlife ^M

SOLUTIONS.

22. Make space ^M
23. From flora to fauna ^P
24. Human exclusion ^M
25. Connect green infrastructures ^M
26. Stimulate variation ^M
27. Focus on cuddling species ^I
28. Autonomy for non-humans ^P
29. Biodiversity key species ^I
30. Lively materials ^M
31. Junk places ^M
32. Bits of ecology ^M

Every topic describes a practice, these practices are introduced into this project by different sources and backgrounds.

- ^R Refunc
- ^M More than Human Design
- ^I City Ecology
- ^I Nature Inclusive Design
- ^P Personal
- ^O Other

practices sorted and categorised
low threshold

alternative way of navigating practices

Practice makes ..

You don't have to use all of the practices in one go. Let your understanding of the practices grow by diving in to them and tackling them one by one.



visualisation of the use of the guide

playfull drawings
low threshold

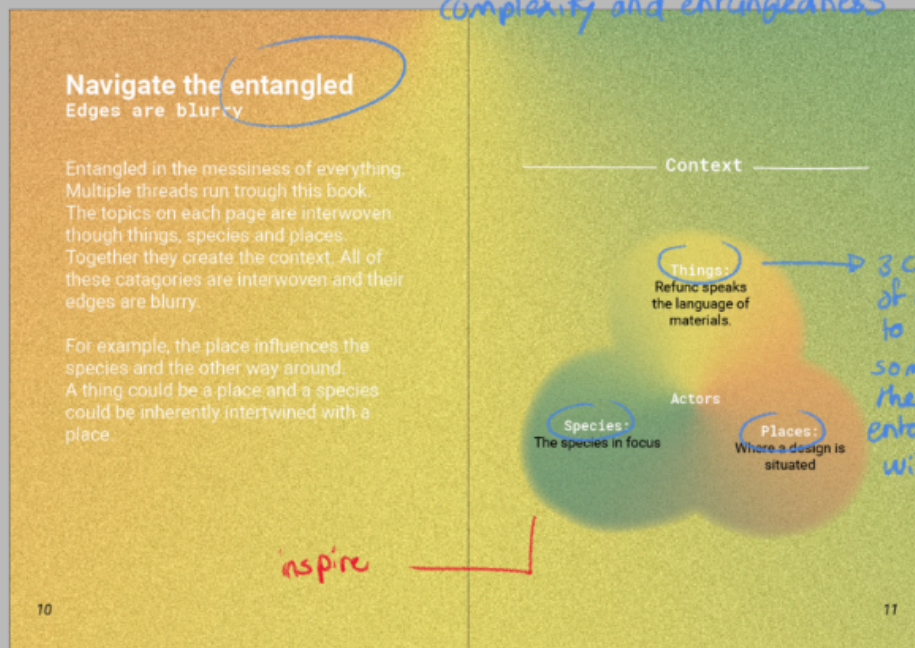
11. Noticing entanglements ^M

28. Autonomy for non-humans ^P

+ short explanation of how you can use the guide

When working with some of the practices make sure to add at least one more-than-human (M) practice so that the design process and result will be about adopting a more-than-human approach from the start.

Flexible



- same overview of places
- and things

short description
of the practice

The interdependencies (ways something is connected with other things) between actors makes that certain species will thrive at a place while others won't. The way the ecology is entangled in human behaviour and uses influences how it takes shape.

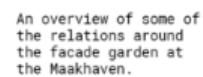
33

What a bee might see when looking a flower. A bee is a way smaller creature then us too, imagine how this will effect the scale of things.

UVIVF photography by Craig P. Burrows
<http://cpburrows.com/independent-work/>

example page

line to
work



35

APPENDIX 12. EVALUATION OF THE GUIDE WITH EXPERTS

I have a feedback interview with three experts; Jaz Choi a MTH professor, Petra van Leeuwen a nature educator and Jan Körbes from Refunc. In the following text you read some of the key insights from the conversations with the experts. And the suggested changes that follow

The goal is to find out if the contents of the guide are **complete** and **correct**.

I prepared a semi structured interview, we navigated through the guide together and I asked them for feedback on pages that are relevant to their expertise.

Evaluation materials

For the evaluation of the prototype people got a copy of the guide, In the case of experts Jan and Jaz these were digital copies.

Interview setup (1h)

Preparation:

1. Send the guide in advance, print and bring it with me.
2. put tabs on the pages that align with the expertise of the expert.

In the meeting:

1. Explain a bit about the goal of the book; To help people design with ecology from a more than human perspective.

The two main intended qualities of the book are to inspire and to make MTHD more approachable (laagdrempelig).

2. Questions:

- What is your first impression?
- Are the practices from your expertise described correctly?
- Are you missing any elementary practices?
- Do you have any other feedback?

→ continue asking why!

Key insights, interview Jan Körbes - part of the Refunc duo

Jan looked at the introduction pages and topics: 9. Ownership over ecology, 10. Aesthetically interesting, 13. Material whispering, 16. Gleaning and 22. Designing the afterlife.

What is your first impression?

J: 'The current title [making with ecology, a more-than-human making guide] makes me confused instead of interested. I don't understand what you mean by it. The words ecology and making don't connect in my mind. I would swap the title and subtitle.'

'Ecology is too vague a term, I don't know what ecology is. Making with living objects, if you say this you do make me curious. I use the terms biosphere and technosphere. Maybe terms like living objects or nonhumans work better.'

[Jan looks at the pages 8&9 and reads the text]

J: And this is nicely depicted. Here you get the explanation of how to do this. I find it clear, actually.

R: I swapped the pages, I should change it back because the order is not right now, you get introduced to the practices before you see the table of contents.

[Jan looks at pages 10 & 11]

R: this is about something from the MTH theory, things are not just separate things but merge into one another. A great example that is often used is the example of the human body. Your body as a human is 97% nonhuman.

Are the practices from your expertise described correctly?

13. Materials whispering.

Jan describes gleaning as active listening; *'It is not searching but finding.'*

Do you have any other feedback?

J: How does Refunc help you? Why did you ask us to be involved in this assignment?

R: I asked Refunc to be involved because you are material centred instead of human centred. It is about playing with materials and thinking what can it be, my project is about seeing and asking what can it be for nonhumans?

J: You are making me think about a question I ask myself about the way we treat the planet. What do we do we make that does not only deliver an advantage for humans and a disadvantage for everybody else? The only answer I found is an ecoduct.

[Jan is interested in knowing what is the opposite of more-than-human.]

What is less than human? Maybe the technical and biological trail that we leave behind. It is the trail we leave behind, because we are not thinking about that. Destruction is less than human, the trail we leave behind of destruction. It is the things that are broken and cannot recover, that is the best description.

[Jan starts thinking about examples of how animals live]

Are you missing any elementary practices?

No, I don't think so.

The Refunc practices align with what Jan describes them to be and with his way of working.

More about Refunc

Designing for nonhumans is about time, because things grow and die.

J: We have an issue if the cyclus is broken. That is why we have our material passports.

Materials always goes through a down cycle and we say whenever the materials is all the way down, we throw it into the next loop. That is our quantum jump of function. It is a transition passport because you have a materials and then we say what function can you give in its next life. More functions result in a longer life.

Personal insights

- Visualise the example of the body being MTH from Donna Haraway for a better explanation of entanglement.
- Describe that gleaning is not searching but finding in the guide.
- Change the title, a more-than-human making guide should be first.
- find a synonym that better describes what this scope is exactly about.
 - For example: nonhumans, living objects, biosphere.

Key insights Jaz - MTH professor and practitioner

Jaz talked about the introduction pages and topics: 9. Ownership over ecology, 10. Aesthetically interesting, 13. Material whispering, 16. Gleaning and 22. Designing the afterlife.

What is your first impression?

'Specify more about Refunc, who are they, what do they do?'

→ .

'It is not a guide but where you have been, it could help someone. It inspires me to do something slightly different and there is not one journey.'

→ Change the word guide to something different.

Are the practices from your expertise described correctly?

'Caring is not always good.' I think you mean to be curious, to care about something you need to have interest in it and take the time to form a relationship of care. It starts with curiosity.

→ Change care to curiosity.

Are you missing any elementary practices?

'MTHD is about unlearning and relearning.' Jaz is in a collective with Chewy the dog, chewy helps to see *'what we have not tried to see before.'*

Interview transcript Jaz

What is your experience with mthd like?

Ronne: Misschien kan je als eerste vertellen wat je hebt gedaan?

Casper: Ik woon hier (in de buurt van een natuurgebied), dus ik kijk vaak in de richting van een natuurgebied nabij. Dus mijn beginnende interesse voor dat stuk was dat ik gewoon die trekvogels, zegmaar je hebt kouwen, die heb je in de hersft geloof ik, en daarvoor heb je nog spreeuwen, en als het echt heel warm is dan zie ik boven in de bomen ook soms zwaluwen of iets dergelijks en ook vleermuizen geloof ik. Ik probeer af en toe het stukje wat ik loop naar de faculteit en terug door de bomen te lopen in plaats van het pad voor de mensen. In het bos pad ben ik een soort van een mens in een gebied wat ook niet voor mensen zou kunnen zijn.

Ronne: Waar loop je dan?

Casper: Ik loop gewoon door de bomen door in plaats van op het pad

What barriers and enablers did you experience during MTHD?

Ik heb eerst fundamentals of MTHD gevolgd, dat was vooral papers lezen en het dan bespreken, dus het was heel erg op de theorie. Pas later werd het vak meer naar de praktijk vertaald. Tijdens dit vak heb ik niet echt iets voor de MTH wereld gemaakt, het was meer een bruggetje. Uiteindelijk hadden we een soort van kunstinstallatie die de menselijke relatie tot koffie uitbeelde, en daarmee die relatie in een heel ander perspectief stelt. Echt ontwerpen voor de MTH wereld heb ik eigenlijk nog niet heel veel gedaan. Ik merk ook dat het beginpunt is van oh dit is interessant en dan heel veel onderzoek doen en dat dan vervolgens naar ontwerpen vertalen. Volgens mij komt dit ook omdat er niet duidelijk een probleem oplossings structuur is, klopt dat?

Ronne: Wat bedoel je er is niet duidelijk een probleem oplossing structuur?

Casper: Meestal als je voor mensen ontwerpt is er een mens die een bepaalde behoefte heeft die vervuld moet worden door een ontwerp, dan is het proces vrij linear. In het MTH ding is één van de dingen volgens mij dat je je richt op één entanglement en dan worden de rest van de entanglements vanzelf duidelijk, ik heb daardoor wel het idee dat je minder voor één duidelijke doelgroep ontwerpt, en ook veel meer bezig bent met relaties, waardoor de complexiteit snel omhoog gaat. In dit proces merkte ik een beetje dat ik moeite had met mijn menselijk perspectief en hoe gelimiteerd dat is. Ik zie de vogels en merk wat van de seizoensverandering en hoe de vogels met de bomen omgaan, maar ik zie niks van wat er onder grond gebeurt, en de insecten zijn te klein om te zien. Ik heb dus het idee dat ik maar een klein stukje zie van wat er in dat bos gebeurt. Als ik puur kijk vanuit wat zichtbaar is voor het maken van mijn ontwerp dan heb ik het idee dat ik niet een hele goede MTH designer ben omdat ik een te gelimiteerd perspectief heb.

Ronne: oké

Is the guide clear and understandable?

Casper: Ik vind het wel nice, ik heb van MTH allebei de directives gevolgd, en ik heb het idee dat alles wat daarin werd besproken nu zo een beetje in één overzicht staat nu. Dat is wel heel prettig. Ik vind dat het ook best wel praktisch is, ik vond de relatie tussen het voorbeeld op het plaatje en dan de tekst die er bij stond ook wel duidelijk altijd. Misschien dat ik dit ook duidelijk vind omdat ik al een

beeld heb van MTHD. Ik weet niet of het bedoeld is voor volledig onervaren mensen. Met mijn beetje ervaring wat ik heb is bijvoorbeeld de relatie tussen (fordances?) en wat in de guide staat samen met het verhaaltje alles duidelijk, het vult elkaar ook echt goed aan. Ik heb het zelf gewoon één keer helemaal gelezen en toen ik op een bepaald moment begon met ontwerpen, had ik in mijn hoofd dus dingen die een barrière/scheiding maken tussen mens en ding, dat is één van de ideeën van oh dat kan ik dit integreren en ook het materiaal veranderde over tijd. Ik zat een beetje met de principes die in de guide als hulpmiddelen staan, om ook te beginnen aan het MTHD project. Ik heb het gewoon één keer helemaal doorgelezen en toen een willekeurige bladzijde opengeslagen en gekeken: hoe kan ik dit er in verwerken. Dat is wel nice. Waar ik zelf wel moeite mee had met dit project, sowieso heb ik het in heel weinig tijd gedaan, ik denk dat het niet per sé aan dat boekje ligt of aan het project, meer mijzelf in het algemeen met MTHD. Ik had voordat ik MTHD electives deed ook al interesse in de niet menselijke wereld, en ik vind het soms moeilijk om er een echt design project van te maken omdat ik het idee heb dat ik een soort landschapsplan/ecologisch plan heb gemaakt in plaats van een design interventie. Ik denk dat als ik hier verder mee zou gaan en meer naar design oplossingen zou zoeken dat wel zou helpen. Ik weet niet of het mogelijk is om dat allemaal te doen in twee uur, ik heb ongeveer in die tijd de design guide gelezen.

What made the guide easier or harder to use for you?

Casper: het heeft heel veel handvaten. Elk hoofdstuk is weer een andere soort van invalshoek, een bepaalde manier. Die interdisciplinary collaboration, ja dat is een tweede maar niet makkelijk, maar het lijkt me wel interessant om met meer experts zo een project te doen. Dat lost ook een beetje het probleem op dat ik alleen vogels zie, en niet de insecten, en ook alles wat onder de wortels gebeurt niet zie.

How would you rate the experience on the scales?

Ronne en Casper praten over een schaal, zie onderstaande afbeelding: Casper van tevoren niet zo goed wat deze inhoud.

Ronne: De schaal non-committal – controlled is open voor interpretatie, leg maar uit wat jij ervan vindt.

Casper: Ik interpreteerde de schaal eerst als in hoeverre ik het idee heb dat ik gestuurd word door de methode versus dat ik er vrijheid in heb. Ik heb hem in het midden gezet, maar ik begin nu toch ook te denken dat het eigenlijk wel mee viel en dat hij dus meer naar de non committal kant toe kan. De guide voelt echt als een toolbox waar je dingen uit kan gebruiken. Bij de low threshold en intimidating ben ik van mening dat het voornamelijk een low threshold is. Ik had wel het idee toen ik hem in één keer doorlas dat het best veel was. Ik ben meer dan de helft al vergeten. Als je het 1 keer hebt doorgelezen en daarna gebruikt en zomaar een bladzijde open sla en ik herinner het me toevallig dan is het meer low threshold. Bij de active – passive vind ik het meer passive, de guide zegt niet per se van oh je moet precies dit doen, het is meer van dit zijn allemaal dingen die bestaan. In de latere hoofdstukken bij de solutions en de barriers word het concreet en duidelijker, maar het voelt nog steeds niet geforceerd, het zijn meer suggesties dan regels vind ik. Voor mij is het wel inspirerend, ik ben een groot fan van MTHD. Casper vraagt of het woord rugged op de grafiek niet rigid moet zijn

Ronne: oh ja. Klopt.

Casper: Ik zet hem hier (zie afbeelding) maar ik twijfel of ik hem niet ook misschien hier had kunnen zetten. Het zijn wel vrij concrete tools die je kan gebruiken en waarschijnlijk zijn er ook heel veel mogelijkheden die hier niet in staan. Dus op die manier is het dan rigid dat je gelimiteerd bent tot specifiek deze tools, maar het zijn er ook wel genoeg dat ik het wel flexible vind.

Ronne: Kan je nog meer zeggen over de low threshold?

Casper: ja misschien door hoe ik erin ben gegaan met ik lees hem gewoon 1 keer door en daarna gebruik ik gewoon een paar stukjes er uit, ik denk dat dat geholpen kan worden door de reading guide aan het begin te versterken. Ik ben heel blij met boeken die reading guides hebben.

Did the guide inspire you to experiment? Why?

Ronne: Je zei dat je MTHD sowieso inspiring vind, wat vind je precies inspiring aan deze guide?

Casper: Ik zou het niet inspiring vinden als het hele droge theorie was waarbij ik geen idee had hoe ik het zou moeten toepassen. Bij deze guide heb ik niet dat het droog is, het is theoretisch gewoon goed..

What barriers and enablers did you experience with the guide?

Casper: Niet echt barriers of enablers. Er waren wel dingen waar ik bij dacht van hier kan nog meer in geoptimaliseerd worden. Dat de guide een soort van toolbox word waarbij je een bladzijde open slaat en iets kan gebruiken. Misschien dat het nog meer naar prompts vertaald kan worden of dat er bij ieder hoofdstuk een prompt staat hoe je het zou kunnen gebruiken. Het is ook gewoon dat ik het één keer heb gelezen en net een klein beetje heb gebruikt. maar de categorisering van verschillende dingen (Casper kijkt naar de guide)

Ronne: Ja

Casper: Daar was ik nog niet heel erg mee bezig, dat er solutions en not solutions zijn.

Do you have any ideas on the categorisation in the guide?

Casper: Vind ik moeilijk te zeggen, ik heb het idee dat ik daarvoor meer MTHD projecten moet doen. Het is namelijk heel erg afhankelijk van hoe zou ik het gebruiken en op een manier dat het me helpt als ik een project doe, dat ik nadenk over een project en dat ik dan duidelijk zie oh in deze categorie kan ik iets vinden wat helpt.

Ronne: Ja

Casper: Ik had wel het idee dat het al best wel ver ontwikkeld is het boekje.

Ronne: Dat is fijn om te horen

Casper: Ik heb het idee dat dit zou helpen bij een bachelor vak wat aan MTH grenst. Als je dit boekje krijgt en leest en dan een lecture samen met een korte opdracht krijgt van een week lang, heb je al

heel erg veel geleerd over MTHD in weinig tijd. Is het ook bedoeld voor educatie? Of is het meer voor een ander doel? Ik weet niet in hoeverre er MTHD praktijk bestaat op het moment.

Ronne: Daar is het een beetje uit ontstaan omdat de MTH praktijk is nog best wel in beginselen is. Iedereen is een beetje aan het experimenteren, en er is niet één manier, dat gaat er denk ik ook nooit zijn. Het boekje is eigenlijk ontstaan vanuit mijn eigen behoefte voor meer houvast in het proces.

Casper: Ja dat doet het wel. Ik denk dat de houvast die het nu geeft al best wel veel is, maar ik maak niet gebruik van de categorieën in de guide op dit moment, dus ik vind het moeilijk om te zeggen of ze waardevol zijn. Ik denk wel dat duidelijke categorisering ook dmv duidelijk verschil tussen de hoofdstukken door bijvoorbeeld de kleur die je gebruikt te veranderen een mooie aanpassing kan zijn.

What about the guide would you have designed differently if it was up to you? And why?

Ronne: Hoe zou je de reading guide versterken? Of hoe zie je het graag in andere boeken?

Casper: Redelijke kort, met duidelijke spacial hierarchy. Dus duidelijk de titels en headers, en misschien bladzijdenummers. En misschien: voor een design project kan je dit gebruiken om je ideation mee te beginnen door een willekeurige bladzijde open te slaan en te kijken hoe je daar ideeën mee maakt. In een design onderzoek kan je het op deze manier gebruiken. Ja misschien dat de reading guide ook gewoon wel weet ik veel vier hoofdstukken kan zijn van eentje is met suite for ideation of dit is hoe je het met samenwerkingen met non designers kan gebruiken, of voor bijvoorbeeld onderzoek doeleinden.

Ronne: heb je nog iets anders, dat je zegt van ik had dit anders ontworpen?

Casper: Voor zegmaar in de scope van wat jij in de komende twee maanden tot afstudeer gaat doen is het denk ik vooral de reading guide en de categorisering. Maar stel dat iemand hier nog een afstudeer project over gaat doen (heel uitgebreid), misschien ook meer kijken naar de vertaaltap naar design en kijken naar probes die in een MTH environment liggen. Dat je echt op zoek gaat naar voorbeelden van hoe nu design artifacts in een MTH relatie al bestaan. Oh een klein dingetje: dat is gewoon een scope keuze die je hebt gemaakt. Ergens had je de definitie van MTHD aan het begin. Ik zou zelf die scope iets groter hebben gemaakt. Je hebt nu any type of non-human species en dat het om species gaat, je hebt zeg maar in Nieuw Zeeland en Canada dat nu rivieren een persoonsrecht hebben gekregen en omdat er ook heel veel verbindingen zijn tussen die actor network theory en MTHD. Ik heb het idee dat dingen als een rivier, zegmaar bepalende factoren in een eco systeem, nog best wel belangrijke actors zijn om ook rekening mee te houden.

Ronne: Ja dat is misschien wel goed om aan te passen, ik was daar ook nog een beetje over aan het twijfelen. Ik denk inderdaad dat dingen zoals een rivier belangrijk zijn, in Nederland is de wind ook heel relevant.

Casper: Je kan misschien daar nog een beetje een toelichting bij voegen. Want als je dat er bij voegt word de scope groter, en dat brengt ook weer complexiteit met zich mee. Ontwerpen voor een rivier is heel anders dan bijvoorbeeld voor libelles, en ook in de entanglements komen de entanglements

naar de rivier wel gewoon naar boven. Het is heel begrijpelijk om dat buiten de scope te laten, maar in een project met ongelimiteerde tijd en budget zou ik het wel toevoegen.

How would you change the guide to stimulate more experimentation?

Ronne: Zijn er dingen die je zou aanpassen aan de guide om meer experimentation te stimuleren? En hoe zou je dat dan doen?

Casper: Ik denk vooral dat die waarde sterk naar boven komt als het in een vak verwerkt zou zijn dat je er dan ook opdrachten bij hebt. Als je het niet aan een vak wilt linken, kan je ook een blog met een soort van experimenten die je kan uitvoeren maken, dan is het boek een houvast daar in, maar de opdracht om te experimenteren komt dan eigenlijk meer door iets wat er aan gelinkt is, dat je het boekje in een ecosysteem ziet. Een heel hoofdstuk er aan plakken met suggesties voor experimenten maakt de guide nog groter en intimiderender. Een optie om het vrij simpel te houden is om bij elk hoofdstuk een soort kleine opdracht hebt. (casper schetst een voorbeeld van zo een opdracht over het vinden van entanglements) Er zijn vast wat creatieve dingen te bedenken voor het maken van zo een opdracht

Ronne: Ja maar je moet nu inderdaad wel zelf een stap doen om dat te gaan verzinnen, dus het is dan ergens makkelijker dat er al een stapje staat

Casper: Ik word best wel blij van slechte voorbeelden, dan kan je bij jezelf bedenken van hé maar ik kan wel iets beters bedenken, dan heb je een startpunt ofzo.

How would you change the guide to stimulate more internal change through reflection/introspection?

Ronne: Mijn vraag is of je nog ideeën hebt hoe je meer reflectie/introspectie kan stimuleren in de guide. Dus dat het niet alleen is van ik voer het uit, maar dat er ook nog bepaalde reflectie/introspectie plaats vindt

Casper: Het idee van verschillende glasses, Ik moet toegeven dat ik tot nu toe meer het woord lens gehoord, maar het doet hetzelfde. Met andere mensen die andere expertises hebben, ze hoeven eigenlijk ook niet eens mensen te zijn, als je een hond uitlaat en dan probeert je te verplaatsen in wat je hond ziet krijg je al een heel ander perspectief. Dat externaliseren helpt wel denk ik, eens kijken door een camera. Ik denk ook dat decenteren heel goed is voor ontwerpen. Je hebt een designer die tien dagen als geit heeft geleefd met zelfgemaakte geiten poten. Bij emergence zijn ze bezig met infrarood cameras geloof ik. Dan zie je ook weer dingen die een slang wel zou zien, maar een mens niet zou zien. Je hebt decentralization, er zijn dingen mogelijk, want ja decentering moet je gewoon actief doen en ik heb zelf het idee dat hulpmiddelen gebruiken daarbij makkelijker is dan je mentaliteit proberen te veranderen, hoewel je het allebei moet doen natuurlijk.

Ronne: dus dan zeg je eigenlijk dat je door hulpmiddelen te gebruiken meer moet ervaren om vervolgens dan die verandering teweeg te brengen, of niet?

Casper: Nou ja, dan, je bent gewoon heel erg gewend aan een bepaalde manier van denken. ik kijk door mijn ogen en ik luister een beetje , en ik loop als mens door de wereld. Je ogen zijn ook getraind om bepaalde dingen te zien of op bepaalde dingen te letten. Als je iemand bijvoorbeeld twee enorme voelsprietten geeft en een blinddoek omdoet en dan zegt van navigeer door deze bomen, dan ervaren ze die bomen opeens op een hele andere manier. Het is ook voor het deel achtergrondkennis, hoe je de wereld ziet, en dat is niet even snel op te lossen. Ik vind dat bij botanisten altijd indrukwekkend dat ze zo naar een bloem kijken en dan je hebt zo die bovenblaadjes van een bloem, maar je hebt ook de groene blaadjes onder de bloemknop, vaak kunnen zij dan aan de vorm van de blaadjes en de onderblaadjes de soort familie herkennen, en sommige weten dan ook dat deze word bestoven door een bepaald soort vogel of door een vleermuis. Dan zie je de entanglements ook omdat je weet hoe je ze herkent. Als je die kennis niet hebt, dan zie je dat ook niet. Één ding wat ik me ook wel afvraag is zegmaar die samenwerking met niet designers, met mensen die een ander perspectief, andere kennis hebben, hoe vind je die mensen, en hoe begin je zo een project. Dat is denk ik weer een heel andere vraag dan die het boek probeert te stellen.

What else would you wish the guide would give you?

Ronne: Eigenlijk komt er uit verschillende richtingen een behoefte voor het meer werkbaar maken van de guide, echte interactiviteit, of op een probe, dus een vraag, of een opdracht, of misschien een pagina zodat je er een werkboek van maakt, dat hoor ik eigenlijk wel veel terug.

Casper: Ik denk dat je je scope hier ook moet verkleinen, want een werkboek is op een bepaalde manier ook moeilijk, omdat het heel erg van je doelgroep af hangt, want je hebt nu eigenlijk, je wilt eigenlijk voor mensen die MTHD al enthousiast zijn, en er al iets vanaf weten, maar het is nog niet per se vanuit een commerciële context?

Ronne: Nee

Casper: Het is dan misschien nog wel interessant, van wat zijn de limitaties van of je dit op een universiteit moet kunnen gebruiken of in een commercieel of niet commercieel bedrijf.

Ronne: Ja want dat is ook een keuze die ik heb gemaakt, om het niet te focussen op de klant waar ik ook mee heb samengewerkt, dat was gewoon een ontwerpkeuze, ik had het ook voor hun kunnen maken, maar dan was het wel een heel ander verhaal geweest.

Casper: Ik denk dat als je de doelgroep van het boekje duidelijk hebt en wat voor middelen ze hebben: hebben ze een budget, hebben ze een project waar ze een jaar aan werken of is dit een ding wat ze in drie weken doen in een schuur. Dan kan je het heel concreet maken, van gebruik de dingen die je hebt, en het is natuurlijk ook de scope van het project, zegmaar de zeggenschap van non-humans is alweer heel ingewikkeld en is een stuk grotere scope dan een vogelhuisje bijvoorbeeld.

Ronne: Wat ik ook wil doen is meer verwijzingen naar andere literatuur er in zetten, dat als mensen dat willen dat ze dan dingen kunnen zoeken.

Casper: je hebt best wel wat gelezen toch?

Ronne: ja

Casper: Ik zie wel dat ik met fundamentals best veel van die literatuur gelezen, ik zie daar ook best wel heel veel van terug.

Ronne: Ja klopt, het is dus wel nice als mensen als ze willen daar weer naar toe kunnen. Het ding is wel dat de gebruiker daar ook zin in moet hebben. Ik heb het ook expres een beetje simpel gehouden, ook door niet overgecompliceerde teksten er in te zetten zoals bijvoorbeeld de actor network theory, dat leg ik dan best simpel uit, daar ga ik niet diep in zitten. Ontologies etc.

Casper: Ik denk ook wel, doordat de scope klein moet blijven omdat het is een afstudeerproject is, heb je ook ruimte om alle vragen die je niet hebt kunnen stellen door de scope, een soort van suggesties voor toekomstig onderzoek en toekomstige projecten te doen. Het is wel een ding waar makkelijk nog 3 jaar op voortgebouwd kan worden.

Ronne: Ze (de universiteit) zijn dus ook aan het kijken, kijken of ik daar trouwens nog iets mee doe. Ik weet dat ze eigenlijk zoiets, maar dan met een veel grotere scope bezig zijn bij universiteit Eindhoven over MTHD, over practices en methodes.

Extra question

Ronne: Ik had nog een aanvullende vraag over wat je zei van dat je als zegmaar nog iemand nog heel lang zou hebben voor het project, zou je zeg maar meer kijken naar de vertaalslag naar design en hoe design artifacts al bestaan in deze context. Kan je daar iets meer over uitleggen wat voor design artifacts je zou willen zien? Best wel een brede term.

Casper: Ik vond één van de voorbeelden die je hier in had staan, waarbij je zo een tekening had van als je een uil neerzet om daar wat te vangen dan los je een probleem op voor de mensen. Dat is op een bepaalde manier weer op mensen gericht design, maar wel kijkend naar MTH relations. Dat is een heel concreet ding wat je kan doen. Daarbij denk ik een design stap maken is kijken naar, je hebt zo een design proces met de analysefase en het hele proces en deze voelt alsof hij meer aan het begin past. Dat je dan ook echt MTH ideation stappen hebt, maar ook naar de concept werkingsgerichte MTH methode, dus ja een beetje het hele proces uitvullen, in plaats van dat je alleen het experimenteer onderzoek uitzet

Feedback Sander - graduated on the topic of More-Than-Human Design

Sander provided more in-depth feedback on the MTH design tool in bullet points, which are listed below.

- *'I was missing a small introduction on why more-than-human design is important/valuable, as well as the effects of neglecting these practices in design.'*
- *'The tool could use a more explicit introduction about who-what-where this booklet was made for and what "use however you like" could mean.'*
- *'I think it would be nice to expand on the Refunc philosophy of materials, since your research is built on those.'*
- *'When you make a statement, provide a sufficient source for it.'*
- *'When you describe a situation, it is valuable to the reader to provide more detail, for example: you talk about behavioural change and how this is brought about, but is that all? Have we fully achieved our goal when we know what motivates people and how they think about ecology (p41)? You also speak of matters of care, but this term has not been introduced before. It is nice when you introduce the definition of Puig de bella casa so that the reader could have a better understanding of the term (p67).'*
- *'Every once in a while, you use ecological assembly and other times you use ecological systems, I would pick one or the other, and introduce it in the glossary to avoid confusion.'*
- *'"Designing the afterlife" is a good approach to reflect on your own project too (p87) and the design of this booklet could be used as an example of a case study.'*
- *'Try to avoid using words like "very".'*
- *'Sources of further readings: especially if it serves as a making guide.'*
- *'The booklet contains some spelling mistakes, perhaps have someone proofread it?'*

Likes:

- *'Glossary is nice!'*
- *'The provided categories are useful.'*

Feedback Petra - ecology educator

For the feedback from the ecology educator I wrote up a list of questions in an email.

De guide is voor beginnend more-than-human ontwerpers en is bedoelt om ze te inspireren. Ik wil graag dat mensen gaan experimenteren met ontwerpen met ecologie op een more than human design manier. Het is gericht op ecologie in de stad.

Deze guide moet mensen een idee geven waar ze kunnen beginnen en hoe ze dit ontwerp process aan kunnen pakken. Dit is niet voor mensen die bij de gemeente werken maar meer voor zelfstandige projecten die wel in de openbare ruimte worden geplaatst. Ik neem hierbij dus aan dat er iets wordt ontworpen buiten de bestaande infrastructuur (en groenstructuur) van de stad.

Ik denk dat je maximaal een uur nodig hebt om mijn vragen te beantwoorden en je kan altijd kiezen om te stoppen.

Ik heb drie vragen;

- Kan je aangeven welke plant en dier soorten je op de fotos ziet? Dan zet ik dat erbij en ik ga op de kaart met soorten een plaatje van alle soorten die langskomen neerzetten.
- Er zijn meerdere paginas met activiteiten die van de ecologie en natuur inclusief ontwerpen komen. Kan jij checken of je het eens bent met de text op deze pagina en het klopt?
 - Dit zijn nummers 19 en 23-32.
- Zijn er nog activiteiten die je mist in de guide?

Daarnaast hoor ik graag wat voor algemene feedback en vragen je nog hebt!

Hierbij de aanvullingen/opmerkingen/tips vanuit Eindhoven... kijk maar of je er iets mee kunt en anders woep .. weg ermee he!

- Op advies van 'de mannen' hier: de Engelse teksten extra nakijken op taalfouten en ook woordgebruik/keuze. Paar opmerkingen alvast: Bv blz 4 non human en non humans ... vertaalt is dat niet-mens of niets menselijks. Al moet je helemaal uitschrijven en dan Al tussen haakjes erachter dan kun je dat in het verdere boekje zo gebruiken. Blz. 5 woordje 'meaning' weghalen. Actors than moet zijn actors that, bl z 6 adress moet zijn address nakijken. Blz 7 introduces = uses. Blz 80 uni = university blz 43 Maakhaven met hoofdletter blz 80 'on my back ... anders zin , is geen goed engels de verdere teksten hebben ze niet bekeken.
- Oh ja nadenken over de titel van het boekje 'Making more using ecology ' dacht peter aan, maar dat was denken zeg maar!!
- Ik vraag me af waarom je kiest voor het woord 'non human'... je hebt daar vast een motivatie voor. Zelf vind ik flora en fauna sterker. (ik moet even denken aan konijnen en al het andere leven is 'niet konijn'... dan is het alsof je het konijn toch centraal stelt. Zeg maar.
- Wat ik altijd 100 keer hoor van ecologen is: kijk door de ogen van de dieren naar de omgeving of plek waar je iets gaat doen (of de planten als die ogen zouden hebben). Wat hebben zij nodig: 1. Voedsel, 2 schuilplekken, 3. Voortplanting 4. Verbindingszones Klinkt heel simpel maar dat is de basis van ecologie. Als voorbeeld noemt eentje altijd bv het hangen van bijenhôtels: als een bij een km moet vliegen naar AH om daar eten te gaan halen is zo'n bijenblok niet interessant, die bij gaat ook liever naar een AH om de hoek.
- Aanvulling bij variatie: warm-koud, hoog laag, droog nat, schaduw-zon etc ... met alle overgangen
- B;z 63 while looking at-non-humans ... aanvullen met voorbeelden?
- 84 krekelgeluiden ... ik denk zomaar dat dat sprinkhaangeluiden waren 😊 Wanneer fietste je daar? Jij zegt dat beestjes straatlampen niet fijn vinden: hoe weet je dat? (hoe wetenschappelijk moet jij denken?)
- 102 egels de winter door: <https://www.natuurpunt.be/pagina/hoe-maak-je-een-doorgang-voor-egels> EGELWEGEL van het Belgische Natuurpunt vind ik een beter voorbeeld: verbindingen maken in de straat tussen burens.
- Bronnen ... maar misschien is dat ook bewust weggelaten.

Nog eentje ... als je er wat aan hebt:

Misschien wat ontwerpen laten zien als voorbeeld van dieren zelf (broedkamertje van zand van urntjeswesp) ... kan nog wel andere voorbeelden bedenken als je wilt hoor!

[Urntjeswesp is slimme architect - Vroege Vogels - BNNVARA](#)

APPENDIX 13. PILOT TEST

To see if the testing setup was effective I conducted a pilot test. The participant is familiar with some of the basics of more than human design through me and is a nature and bird enthusiast. Below you find the assignment that accompanied the guide which were given to the participant.

Thanks for participating in this experiment.

I made a guide about designing with local ecology in the city. The guide is a result of the lessons I learned in my graduation project. I will ask you to use the guide for a personal design project and help me learn from your experience with the guide. You can do this by yourself or with others, however you like to work yourself. You have a few days to execute your experiment. 2h of your time will be enough but you are free to spend more time on it. The goal of this test is to learn how effective the guide is at helping you out in a more-than-human design process.

First of all check out the guide.

- make a video/voice memo with your first response and feedback.

Please pick a outdoor place in the city that you connect with more often. You will be designing an more-than-human intervention for this place with the help of the guide. Share the location on google maps.

My assignment for you is to come up with an intervention where you will focus on revitalising local ecology and taking a more-than-human perspective while doing so. Make a little sketch for your final design.

Make some videos and photos of you process, send them to me.

- Describe to me what barriers and enablers you experience in the process.
- What considerations and choices you are making and why?
- How you are using the guide as a tool?

Let me know when you are done then I have some more questions :).



After completing the experiment these follow up questions were send.

Share whatever you made or designed with me.

explain what the proces of using the guide felt like on these scales (and why):

non committal to controlled

Low threshold to intimidating

driven to stagnated

inspiring to boring

flexible to rugged

Is the guide clear and understandable?

Are there elements that are unclear and you still have questions about? If so which ones?

Did the guide inspire you to experiment? Why?

How was the experience of the design proces different from previous experiences with MTHD?

First impressions

heb er doorheen gebladerd. Is heel erg nice, heel erg goed geworden. Heel uitgebreid, heel veel interessante inzichten. Ziet er ook goed uit, goeie vormgeving.

Het gene wat ik het lastigst vond; bij de introductie heb je al die verschillende catagorien; mth, principles, refunc. Bij de inhouds opgave vond ik het moeilijk om deze uit elkaar te houden. Pas toen ik bij solutions kwam merkte ik een groot verschil met voorgaande categorieën, toen merkte ik de toon is hier een beetje anders.

Zou je misschien duidelijker kunnen maken met thinking, doing en dat soort dingen.

Heel nice dat je al die voorbeeldjes geeft, dat helpt heel erg. Alleen soms wist ik niet zo goed bij welke bladzijde het nou hoorde. Want soms had je meerdere bladzijdes. Vaak is het wel duidelijk met het prince maar het overlapt soms ook een beetje.

Ik vond de principles super interessant en ook actionable maar ik dacht je zou een stapje verder kunnen gaan door iets concreter wat prompt/ opdrachten te geven. Sommige dingen zijn wat abstracter, dan kan je iets van een to-do lijstje geven.

Ik heb het boekje, de resilient designer handbook die hebben van die opdrachten.

Er zijn nog wel wat spelfoutjes.





Process updates

Ik heb de eerste poging gedaan tot een interventie te doen met je boekje. een heleboel inzichten waarom het nu niet lukt.

moet ik juist iets doen waar al een beetje groen is of niet?

intervention and not solution, je weet nooit wat je gaat oplossen, het kan vrij open ended zijn. ik vond 7 narrow down ook goed. misschien is het handig om een step by step guide in het begin te doen. ik dacht een beetje waar moet ik beginnen.

De dingen die ik leuk vond; affordances en gleaning; wat kan ik betekenen en en wat kan ik met materialen doen die ik tegen kom?

je zei eerst je moet interventions doen niet solutions en vervolgens heb je wel een heel hoofdstuk dat heet solutions. dus dat vond ik een beetje verwarrend.

Ik dacht ik ga een rondje lopen door de wijk en de straat lopen en kijken vanuit een ecologisch perspectief en nadenken wat planten en dieren ermee doen.

Ik kwam een paar opportuniteiten tegen. Ik dacht hier kan ik niet iets aan doen maar hier kan beheer iets aan doen, de groen voorziening kan een boom omzagen of kan hier iets planten, ik heb zelf de mogelijkheid/ bevoegdheid niet om nu een tak af te zagen of dat soort dingen.

Ik had het idee dat veel oplossingen op een beheer niveau.

Toen dacht ik, wat mag ik uberhoud doen, veel van de dingen die ik in gedachten had zijn illegaal. dat is ook een beetje een barrier

Ik dacht aan stoeptegels eruit halen om groen te laten groeien (...) maar als een oud vrouwtje dan met een rollator er overheen en vast komt te zitten rijdt valt ze om, veiligheid is dan een ding.

een praktische barrier die ik tegenkwam. vaak wilde ik het groen in maar overal waar hier groen of overal waar geen stoeptegels liggen ligt honden poep en alles was nu even nat. dus had niet zo snel dat ik dacht ik ga door het hoge gras en iets oppakken (wilde geen vieze handen)

Ook een beetje sociale druk, ik was aan het lopen en fotos aan het maken en ik voelde me een beetje bekenen)

Er is heel weinig waardoor ik terug kon komen op de gleaning, Ik vond heel weinig dingen waar ik echt iets mee kon doen. alles was best wel goed aan geharkt. ik kon geen takken vinden. ik kon geen bouwelementen vinden.

Het viel me op dat er overal afval lag, ik dacht dat ik daar wel iets mee kon, maar is ook een beetje vies.

Het viel me op dat de delen waar mensen niet mogen komen (wat voor natuur is) zoals de plantenperkjes enzo zaten helemaal vol met menselijk afval. Allemaal plastik papiertjes en dingetjes.

Veel plekken waren al groen dus daar kon ik niet zoveel mee doen, de grijze gebieden wilde ik iets mee doen maar daar kon ik niet zoveel mee.

Last analysis

Erg non-comittal; geen druk achter, kan het interpreteren op je eigen manier

low threshold; er is heel veel dat is intimidating.

driven: die snap ik niet helemaal.

inspiring: zeker inspiring, veel principes dat ik dacht, zo heb ik er nog nooit over nagedacht

flexibel: ik ervaarde het niet als een hele strikte ding.

wat ik eerder ook al in de eerdere memo zei, ik had soms iets beter gestuurd willen worden.

is het clear:

snapte de catagorien en lettertjes niet zo goed.

de guide inspired to experiment:

op zich wel, ik heb niet echt concrete dingen gedaan maar, ik ging op een ander tempo door de buurt lopen, en kijken wat er anders kan. op die manier was het experimenteel. ik heb niet heel erg met takjes enzo lopen prutsen omdat het nat was en ik niet de juiste kleren ervoor had.

Hoe was de ervaring anders dan eerdere ervaringen?

dit was een goeie opsomming, vorige keer was het een beetje als een kip zonder kop rondrennen en kijken wat ik kon doen. Eerst thuis inlezen, rondlopen dan weer thuis komen en denken.

APPENDIX 14. EVALUATION WITH USERS

Research questions

- Is the guide **clear** and **understandable**?
- Is the guide **used** the way I expected it to be used?
- Were the **interaction qualities** and **vision** experienced the way I intended?

Thanks for participating in this experiment.

I made a guide about designing with local ecology in the city. The guide is a result of the lessons I learned in my graduation project. I will ask you to use the guide for a design project and help me learn from your experience with the guide. You can do this by yourself or with others, however you like to work. You have a few days to execute your experiment, please finish it before Monday 18th. 2h of your time will be enough but you are free to spend more time on it.

The goal of this test is to learn how effective the guide is at helping you out in a more-than-human design process and how you would improve the guide to better suit you.

First of all, check out the guide.

- make a video/voice memo with your first response and feedback.

The assignment

You will be designing a more-than-human intervention for a public place with the help of the guide. Imagine you have the budget and permissions to make something that will be placed in the public space. You are not working with the municipality but your project is an independent project that can be placed freely around current infrastructures. My assignment for you is to come up with an intervention where you will focus on revitalising local ecology and taking a more-than-human perspective while doing so.

- Please pick a outdoor place in the city that you connect with more often.
- Share the location on google maps.
- As an end result; make a little sketch of your final design.

Make some voice memo's, videos and photos of you process, send them to me and write a caption below each image.

- Describe to me what barriers and enablers you experience in the process?
- What considerations and choices you are making and why?
- How you are using the guide as a tool?
- How would you adapt the guide to be of more use to you during this process?

See you at our interview :).

Casper

First impressions

n/a

Describe to me what barriers and enablers you experience in the process?

n/a

What considerations and choices you are making and why?

n/a

How you are using the guide as a tool?

n/a

How would you adapt the guide to be of more use to you during this process?

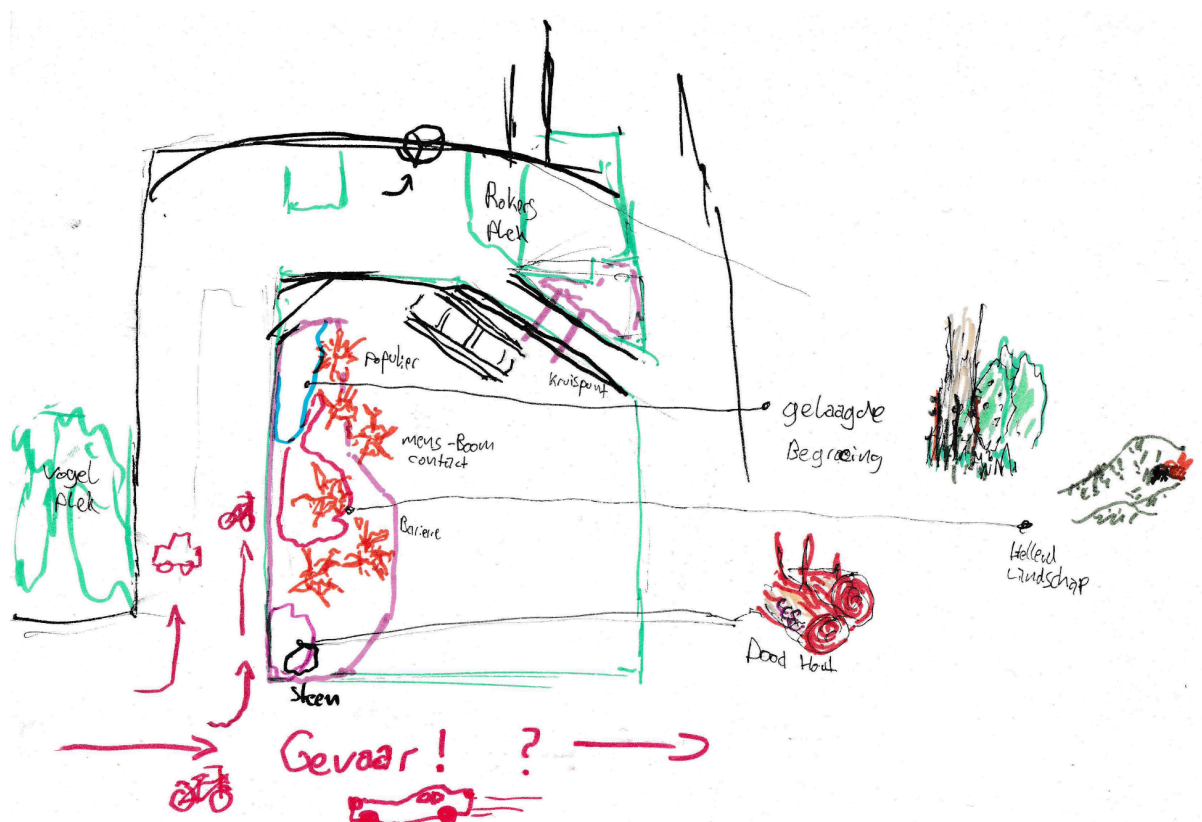
n/a

Photos of location

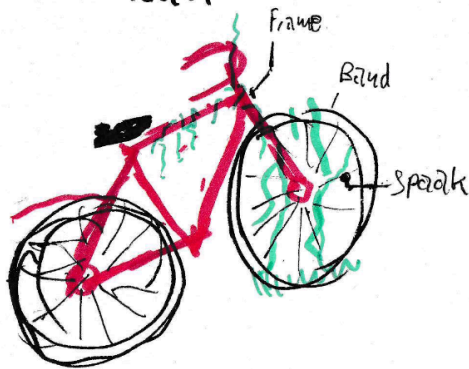
n/a

Sketch of final design

n/a



Materialen



afbidances

Roesten
Klimmen
Barrière
Draaien

Hout snipper



Schimmelen
vochtig blijven



Beschutting

Follow-up interview Casper

What is your experience with mthd like?

Ronne: Misschien kan je als eerste vertellen wat je hebt gedaan?

Casper: Ik woon hier (in de buurt van een natuurgebied), dus ik kijk vaak in de richting van een natuurgebied nabij. Dus mijn beginnende interesse voor dat stuk was dat ik gewoon die trekvogels, zegmaar je hebt kouwen, die heb je in de hersft geloof ik, en daarvoor heb je nog spreeuwen, en als het echt heel warm is dan zie ik boven in de bomen ook soms zwaluwen of iets dergelijks en ook vleermuizen geloof ik. Ik probeer af en toe het stukje wat ik loop naar de faculteit en terug door de bomen te lopen in plaats van het pad voor de mensen. In het bos pad ben ik een soort van een mens in een gebied wat ook niet voor mensen zou kunnen zijn.

Ronne: Waar loop je dan?

Casper: Ik loop gewoon door de bomen door in plaats van op het pad

What barriers and enablers did you experience during MTHD?

Ik heb eerst fundamentals of MTHD gevolgd, dat was vooral papers lezen en het dan bespreken, dus het was heel erg op de theorie. Pas later werd het vak meer naar de praktijk vertaald. Tijdens dit vak heb ik niet echt iets voor de MTH wereld gemaakt, het was meer een bruggetje. Uiteindelijk hadden we een soort van kunstinstallatie die de menselijke relatie tot koffie uitbeelde, en daarmee die relatie in een heel ander perspectief stelt. Echt ontwerpen voor de MTH wereld heb ik eigenlijk nog niet heel veel gedaan. Ik merk ook dat het beginpunt is van oh dit is interessant en dan heel veel onderzoek doen en dat dan vervolgens naar ontwerpen vertalen. Volgens mij komt dit ook omdat er niet duidelijk een probleem oplossings structuur is, klopt dat?

Ronne: Wat bedoel je er is niet duidelijk een probleem oplossing structuur?

Casper: Meestal als je voor mensen ontwerpt is er een mens die een bepaalde behoefte heeft die vervuld moet worden door een ontwerp, dan is het proces vrij linear. In het MTH ding is één van de dingen volgens mij dat je je richt op één entanglement en dan worden de rest van de entanglements vanzelf duidelijk, ik heb daardoor wel het idee dat je minder voor één duidelijke doelgroep ontwerpt, en ook veel meer bezig bent met relaties, waardoor de complexiteit snel omhoog gaat. In dit proces merkte ik een beetje dat ik moeite had met mijn menselijk perspectief en hoe gelimiteerd dat is. Ik zie de vogels en merk wat van de seizoensverandering en hoe de vogels met de bomen omgaan, maar ik zie niks van wat er onder grond gebeurt, en de insecten zijn te klein om te zien. Ik heb dus het idee dat ik maar een klein stukje zie van wat er in dat bos gebeurt. Als ik puur kijk vanuit wat zichtbaar is voor het maken van mijn ontwerp dan heb ik het idee dat ik niet een hele goede MTH designer ben omdat ik een te gelimiteerd perspectief heb.

Ronne: oké

Is the guide clear and understandable?

Casper: Ik vind het wel nice, ik heb van MTH allebei de directives gevolgd, en ik heb het idee dat alles wat daarin werd besproken nu zo een beetje in één overzicht staat nu. Dat is wel heel prettig. Ik vind dat het ook best wel praktisch is, ik vond de relatie tussen het voorbeeld op het plaatje en dan de tekst die er bij stond ook wel duidelijk altijd. Misschien dat ik dit ook duidelijk vind omdat ik al een beeld heb van MTHD. Ik weet niet of het bedoeld is voor volledig onervaren mensen. Met mijn beetje ervaring wat ik heb is bijvoorbeeld de relatie tussen (fordances?) en wat in de guide staat samen met het verhaaltje alles duidelijk, het vult elkaar ook echt goed aan. Ik heb het zelf gewoon één keer helemaal gelezen en toen ik op een bepaald moment begon met ontwerpen, had ik in mijn hoofd dus dingen die een barrière/scheiding maken tussen mens en ding, dat is één van de ideeën van oh dat kan ik dit integreren en ook het materiaal veranderde overtijd. Ik zat een beetje met de principes die in de guide als hulpmiddelen staan, om ook te beginnen aan het MTHD project. Ik heb het gewoon één keer helemaal doorgelezen en toen een willekeurige bladzijde opengeslagen en gekeken: hoe kan ik dit er in verwerken. Dat is wel nice. Waar ik zelf wel moeite mee had met dit project, sowieso heb ik het in heel weinig tijd gedaan, ik denk dat het niet per sé aan dat boekje ligt of aan het project, meer mijzelf in het algemeen met MTHD. Ik had voordat ik MTHD electives deed ook al interesse in de niet menselijke wereld, en ik vind het soms moeilijk om er een echt design project van te maken omdat ik het idee heb dat ik een soort landschapsplan/ecologisch plan heb gemaakt in plaats van een design interventie. Ik denk dat als ik hier verder mee zou gaan en meer

naar design oplossingen zou zoeken dat wel zou helpen. Ik weet niet of het mogelijk is om dat allemaal te doen in twee uur, ik heb ongeveer in die tijd de design guide gelezen.

What made the guide easier or harder to use for you?

Casper: het heeft heel veel handvaten. Elk hoofdstuk is weer een andere soort van invalshoek, een bepaalde manier. Die interdisciplinary collaboration, ja dat is een tweede maar niet makkelijk, maar het lijkt me wel interessant om met meer experts zo een project te doen. Dat lost ook een beetje het probleem op dat ik alleen vogels zie, en niet de insecten, en ook alles wat onder de wortels gebeurt niet zie.

How would you rate the experience on the scales?

Ronne en Casper praten over een schaal, zie onderstaande afbeelding: Casper van tevoren niet zo goed wat deze inhoud.

Ronne: De schaal non-committal – controlled is open voor interpretatie, leg maar uit wat jij ervan vindt.

Casper: Ik interpreteerde de schaal eerst als in hoeverre ik het idee heb dat ik gestuurd word door de methode versus dat ik er vrijheid in heb. Ik heb hem in het midden gezet, maar ik begin nu toch ook te denken dat het eigenlijk wel mee viel en dat hij dus meer naar de non committal kant toe kan. De guide voelt echt als een toolbox waar je dingen uit kan gebruiken. Bij de low threshold en intimidating ben ik van mening dat het voornamelijk een low threshold is. Ik had wel het idee toen ik hem in één keer doorlas dat het best veel was. Ik ben meer dan de helft al vergeten. Als je het 1 keer hebt doorgelezen en daarna gebruikt en zomaar een bladzijde open sla en ik herinner het me toevallig dan is het meer low threshold. Bij de active – passive vind ik het meer passive, de guide zegt niet per se van oh je moet precies dit doen, het is meer van dit zijn allemaal dingen die bestaan. In de latere hoofdstukken bij de solutions en de barriers word het concreet en duidelijker, maar het voelt nog steeds niet geforceerd, het zijn meer suggesties dan regels vind ik. Voor mij is het wel inspirerend, ik ben een groot fan van MTHD. Casper vraagt of het woord rugged op de grafiek niet rigid moet zijn

Ronne: oh ja. Klopt.

Casper: Ik zet hem hier (zie afbeelding) maar ik twijfel of ik hem niet ook misschien hier had kunnen zetten. Het zijn wel vrij concrete tools die je kan gebruiken en waarschijnlijk zijn er ook heel veel mogelijkheden die hier niet in staan. Dus op die manier is het dan rigid dat je gelimiteerd bent tot specifiek deze tools, maar het zijn er ook wel genoeg dat ik het wel flexible vind.

Ronne: Kan je nog meer zeggen over de low threshold?

Casper: ja misschien door hoe ik erin ben gegaan met ik lees hem gewoon 1 keer door en daarna gebruik ik gewoon een paar stukjes er uit, ik denk dat dat geholpen kan worden door de reading guide aan het begin te versterken. Ik ben heel blij met boeken die reading guides hebben.

Did the guide inspire you to experiment? Why?

Ronne: Je zei dat je MTHD sowieso inspiring vind, wat vind je precies inspiring aan deze guide?

Casper: Ik zou het niet inspiring vinden als het hele droge theorie was waarbij ik geen idee had hoe ik het zou moeten toepassen. Bij deze guide heb ik niet dat het droog is, het is theoretisch gewoon goed..

What barriers and enablers did you experience with the guide?

Casper: Niet echt barriers of enablers. Er waren wel dingen waar ik bij dacht van hier kan nog meer in geoptimaliseerd worden. Dat de guide een soort van toolbox word waarbij je een bladzijde open slaat en iets kan gebruiken. Misschien dat het nog meer naar prompts vertaald kan worden of dat er bij ieder hoofdstuk een prompt staat hoe je het zou kunnen gebruiken. Het is ook gewoon dat ik het één keer heb gelezen en net een klein beetje heb gebruikt. maar de categorisering van verschillende dingen (Casper kijkt naar de guide)

Ronne: Ja

Casper: Daar was ik nog niet heel erg mee bezig, dat er solutions en not solutions zijn.

Do you have any ideas on the categorisation in the guide?

Casper: Vind ik moeilijk te zeggen, ik heb het idee dat ik daarvoor meer MTHD projecten moet doen. Het is namelijk heel erg afhankelijk van hoe zou ik het gebruiken en op een manier dat het me helpt als ik een project doe, dat ik nadenk over een project en dat ik dan duidelijk zie oh in deze categorie kan ik iets vinden wat helpt.

Ronne: Ja

Casper: Ik had wel het idee dat het al best wel ver ontwikkeld is het boekje.

Ronne: Dat is fijn om te horen

Casper: Ik heb het idee dat dit zou helpen bij een bachelor vak wat aan MTH grenst. Als je dit boekje krijgt en leest en dan een lecture samen met een korte opdracht krijgt van een week lang, heb je al heel erg veel geleerd over MTHD in weinig tijd. Is het ook bedoeld voor educatie? Of is het meer voor een ander doel? Ik weet niet in hoeverre er MTHD praktijk bestaat op het moment.

Ronne: Daar is het een beetje uit ontstaan omdat de MTH praktijk is nog best wel in beginselen is. Iedereen is een beetje aan het experimenteren, en er is niet één manier, dat gaat er denk ik ook nooit zijn. Het boekje is eigenlijk ontstaan vanuit mijn eigen behoefte voor meer houvast in het proces.

Casper: Ja dat doet het wel. Ik denk dat de houvast die het nu geeft al best wel veel is, maar ik maak niet gebruik van de categorieën in de guide op dit moment, dus ik vind het moeilijk om te zeggen of ze waardevol zijn. Ik denk wel dat duidelijke categorisering ook dmv duidelijk verschil tussen de hoofdstukken door bijvoorbeeld de kleur die je gebruikt te veranderen een mooie aanpassing kan zijn.

What about the guide would you have designed differently if it was up to you? And why?

Ronne: Hoe zou je de reading guide versterken? Of hoe zie je het graag in andere boeken?

Casper: Redelijke kort, met duidelijke spacial hierarchy. Dus duidelijk de titels en headers, en misschien bladzijdennummers. En misschien: voor een design project kan je dit gebruiken om je ideation mee te beginnen door een willekeurige bladzijde open te slaan en te kijken hoe je daar ideeën mee maakt. In een design onderzoek kan je het op deze manier gebruiken. Ja misschien dat de reading guide ook gewoon wel weet ik veel vier hoofdstukken kan zijn van eentje is met suite for ideation of dit is hoe je het met samenwerkingen met non designers kan gebruiken, of voor bijvoorbeeld onderzoek doeleinden.

Ronne: heb je nog iets anders, dat je zegt van ik had dit anders ontworpen?

Casper: Voor zegmaar in de scope van wat jij in de komende twee maanden tot afstudeer gaat doen is het denk ik vooral de reading guide en de categorisering. Maar stel dat iemand hier nog een afstudeer project over gaat doen (heel uitgebreid), misschien ook meer kijken naar de vertaalstap naar design en kijken naar probes die in een MTH environment liggen. Dat je echt op zoek gaat naar voorbeelden van hoe nu design artifacts in een MTH relatie al bestaan. Oh een klein dingetje: dat is gewoon een scope keuze die je hebt gemaakt. Ergens had je je definitie van MTHD aan het begin. Ik zou zelf die scope iets groter hebben gemaakt. Je hebt nu any type of non-human species en dat het om species gaat, je hebt zeg maar in Nieuw Zeeland en Canada dat nu rivieren een persoonsrecht hebben gekregen en omdat er ook heel veel verbindingen zijn tussen die actor network theory en MTHD. Ik heb het idee dat dingen als een rivier, zegmaar bepalende factoren in een eco systeem, nog best wel belangrijke actors zijn om ook rekening mee te houden.

Ronne: Ja dat is misschien wel goed om aan te passen, ik was daar ook nog een beetje over aan het twijfelen. Ik denk inderdaad dat dingen zoals een rivier belangrijk zijn, in Nederland is de wind ook heel relevant.

Casper: Je kan misschien daar nog een beetje een toelichting bij voegen. Want als je dat er bij voegt word de scope groter, en dat brengt ook weer complexiteit met zich mee. Ontwerpen voor een rivier is heel anders dan bijvoorbeeld voor libelles, en ook in de entanglements komen de entanglements naar de rivier wel gewoon naar boven. Het is heel begrijpelijk om dat buiten de scope te laten, maar in een project met ongelimiteerde tijd en budget zou ik het wel toevoegen.

How would you change the guide to stimulate more experimentation?

Ronne: Zijn er dingen die je zou aanpassen aan de guide om meer experimentation te stimuleren? En hoe zou je dat dan doen?

Casper: Ik denk vooral dat die waarde sterk naar boven komt als het in een vak verwerkt zou zijn dat je er dan ook opdrachten bij hebt. Als je het niet aan een vak wilt linken, kan je ook een blog met een soort van experimenten die je kan uitvoeren maken, dan is het boek een houvast daar in, maar de opdracht om te experimenteren komt dan eigenlijk meer door iets wat er aan gelinkt is, dat je het boekje in een ecosysteem ziet. Een heel hoofdstuk er aan plakken met suggesties voor experimenten

maakt de guide nog groter en intimiderender. Een optie om het vrij simpel te houden is om bij elk hoofdstuk een soort kleine opdracht hebt. (casper schetst een voorbeeld van zo een opdracht over het vinden van entanglements) Er zijn vast wat creatieve dingen te bedenken voor het maken van zo een opdracht

Ronne: Ja maar je moet nu inderdaad wel zelf een stap doen om dat te gaan verzinnen, dus het is dan ergens makkelijker dat er al een stapje staat

Casper: Ik word best wel blij van slechte voorbeelden, dan kan je bij jezelf bedenken van hé maar ik kan wel iets beters bedenken, dan heb je een startpunt ofzo.

How would you change the guide to stimulate more internal change through reflection/introspection?

Ronne: Mijn vraag is of je nog ideeën hebt hoe je meer reflectie/introspectie kan stimuleren in de guide. Dus dat het niet alleen is van ik voer het uit, maar dat er ook nog bepaalde reflectie/introspectie plaats vind

Casper: Het idee van verschillende glasses, Ik moet toegeven dat ik tot nu toe meer het woord lens gehoord, maar het doet hetzelfde. Met andere mensen die andere expertises hebben, ze hoeven eigenlijk ook niet eens mensen te zijn, als je een hond uitlaat en dan probeert je te verplaatsen in wat je hond ziet krijg je al een heel ander perspectief. Dat externaliseren helpt wel denk ik, eens kijken door een camera. Ik denk ook dat decenteren heel goed is voor ontwerpen. Je hebt een designer die tien dagen als geit heeft geleefd met zelfgemaakte geiten poten. Bij emergence zijn ze bezig met infrarood cameras geloof ik. Dan zie je ook weer dingen die een slang wel zou zien, maar een mens niet zou zien. Je hebt decentralization, er zijn dingen mogelijk, want ja decentering moet je gewoon actief doen en ik heb zelf het idee dat hulpmiddelen gebruiken daarbij makkelijker is dan je mentaliteit proberen te veranderen, hoewel je het allebei moet doen natuurlijk.

Ronne: dus dan zeg je eigenlijk dat je door hulpmiddelen te gebruiken meer moet ervaren om vervolgens dan die verandering teweeg te brengen, of niet?

Casper: Nou ja, dan, je bent gewoon heel erg gewend aan een bepaalde manier van denken. ik kijk door mijn ogen en ik luister een beetje , en ik loop als mens door de wereld. Je ogen zijn ook getraind om bepaalde dingen te zien of op bepaalde dingen te letten. Als je iemand bijvoorbeeld twee enorme voelsprietten geeft en een blinddoek omdoet en dan zegt van navigeer door deze bomen, dan ervaren ze die bomen opeens op een hele andere manier. Het is ook voor het deel achtergrondkennis, hoe je de wereld ziet, en dat is niet even snel op te lossen. Ik vind dat bij botanisten altijd indrukwekkend dat ze zo naar een bloem kijken en dan je hebt zo die bovenblaadjes van een bloem, maar je hebt ook de groene blaadjes onder de bloemknop, vaak kunnen zij dan aan de vorm van de blaadjes en de onderblaadjes de soort familie herkennen, en sommige weten dan ook dat deze word bestoven door een bepaald soort vogel of door een vleermuis. Dan zie je de entanglements ook omdat je weet hoe je ze herkent. Als je die kennis niet hebt, dan zie je dat ook niet. Één ding wat ik me ook wel afvraag is zegmaar die samenwerking met niet designers, met mensen die een ander perspectief, andere kennis hebben, hoe vind je die mensen, en hoe begin je zo een project. Dat is denk ik weer een heel andere vraag dan die het boek probeert te stellen.

What else would you wish the guide would give you?

Ronne: Eigenlijk komt er uit verschillende richtingen een behoefte voor het meer werkbaar maken van de guide, echte interactiviteit, of op een probe, dus een vraag, of een opdracht, of misschien een pagina zodat je er een werkboek van maakt, dat hoor ik eigenlijk wel veel terug.

Casper: Ik denk dat je je scope hier ook moet verkleinen, want een werkboek is op een bepaalde manier ook moeilijk, omdat het heel erg van je doelgroep af hangt, want je hebt nu eigenlijk, je wilt eigenlijk voor mensen die MTHD al enthousiast zijn, en er al iets vanaf weten, maar het is nog niet per se vanuit een commerciële context?

Ronne: Nee

Casper: Het is dan misschien nog wel interessant, van wat zijn de limitaties van of je dit op een universiteit moet kunnen gebruiken of in een commercieel of niet commercieel bedrijf.

Ronne: Ja want dat is ook een keuze die ik heb gemaakt, om het niet te focussen op de klant waar ik ook mee heb samengewerkt, dat was gewoon een ontwerpkeuze, ik had het ook voor hun kunnen maken, maar dan was het wel een heel ander verhaal geweest.

Casper: Ik denk dat als je de doelgroep van het boekje duidelijk hebt en wat voor middelen ze hebben: hebben ze een budget, hebben ze een project waar ze een jaar aan werken of is dit een ding wat ze in drie weken doen in een schuur. Dan kan je het heel concreet maken, van gebruik de dingen die je hebt, en het is natuurlijk ook de scope van het project, zegmaar de zeggenschap van non-humans is alweer heel ingewikkeld en is een stuk grotere scope dan een vogelhuisje bijvoorbeeld.

Ronne: Wat ik ook wil doen is meer verwijzingen naar andere literatuur er in zetten, dat als mensen dat willen dat ze dan dingen kunnen zoeken.

Casper: je hebt best wel wat gelezen toch?

Ronne: ja

Casper: Ik zie wel dat ik met fundamentals best veel van die literatuur gelezen, ik zie daar ook best wel heel veel van terug.

Ronne: Ja klopt, het is dus wel nice als mensen als ze willen daar weer naar toe kunnen. Het ding is wel dat de gebruiker daar ook zin in moet hebben. Ik heb het ook expres een beetje simpel gehouden, ook door niet overgecompliceerde teksten er in te zetten zoals bijvoorbeeld de actor network theory, dat leg ik dan best simpel uit, daar ga ik niet diep in zitten. Ontologies etc.

Casper: Ik denk ook wel, doordat de scope klein moet blijven omdat het is een afstudeerproject is, heb je ook ruimte om alle vragen die je niet hebt kunnen stellen door de scope, een soort van suggesties voor toekomstig onderzoek en toekomstige projecten te doen. Het is wel een ding waar makkelijk nog 3 jaar op voortgebouwd kan worden.

Ronne: Ze (de universiteit) zijn dus ook aan het kijken, kijken of ik daar trouwens nog iets mee doe. Ik weet dat ze eigenlijk zoiets, maar dan met een veel grotere scope bezig zijn bij universiteit Eindhoven over MTHD, over practices en methodes.

Extra question

Ronne: Ik had nog een aanvullende vraag over wat je zei van dat je als zegmaar nog iemand nog heel lang zou hebben voor het project, zou je zeg maar meer kijken naar de vertaalslag naar design en hoe design artifacts al bestaan in deze context. Kan je daar iets meer over uitleggen wat voor design artifacts je zou willen zien? Best wel een brede term.

Casper: Ik vond één van de voorbeelden die je hier in had staan, waarbij je zo een tekening had van als je een uil neerzet om daar wat te vangen dan los je een probleem op voor de mensen. Dat is op een bepaalde manier weer op mensen gericht design, maar wel kijkend naar MTH relations. Dat is een heel concreet ding wat je kan doen. Daarbij denk ik een design stap maken is kijken naar, je hebt zo een design proces met de analysefase en het hele proces en deze voelt alsof hij meer aan het begin past. Dat je dan ook echt MTH ideation stappen hebt, maar ook naar de concept werkingsgerichte MTH methode, dus ja een beetje het hele proces uitvullen, in plaats van dat je alleen het experimenteer onderzoek uitzet

Hannah

First impressions

Fijne introductie. Ik moet zeggen dat ik wel een beetje overwelmd ben met alles. Het eerste stukje leidt me er fijn in. En ook een heldere afkadering van de begrippen voor deze opdracht. Maar het zijn zó veel practices, zo veel dingen dat ik een beetje overweldigd ben met hoe dit allemaal mee te nemen of hoe dit in te vlechten in wat ik doe. Ja that's it.

Describe to me what barriers and enablers you experience in the process?

n/a

What considerations and choices you are making and why?

n/a

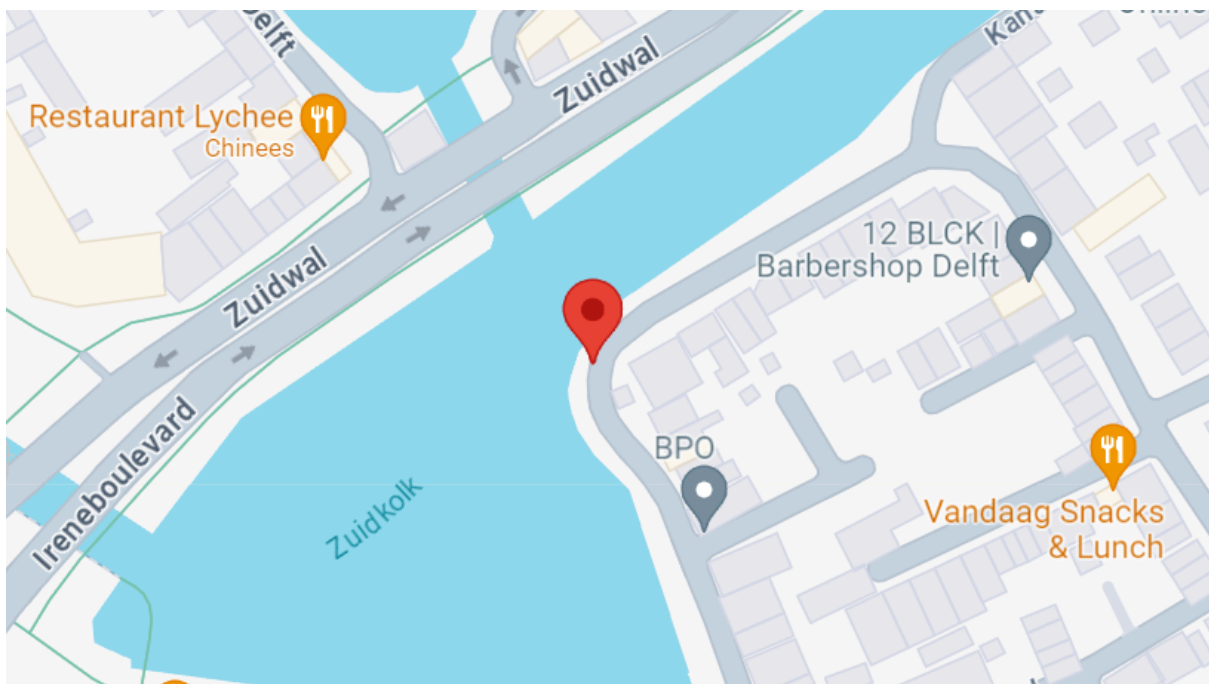
How you are using the guide as a tool?

n/a

How would you adapt the guide to be of more use to you during this process?

n/a

Photos of location











Follow-up interview Hannah

What barriers and enablers did you experience during MTHD?

Ronne: Je hebt al wat ervaring met MTHD, mijn vraag was, wat waren voor jouw de grootste barrieres en enablers?

Hannah: Grote vraag, aan de ene kant is er een soort ruimte om te onderzoeken. Ik ben sowieso denk ik altijd wel iemand die met verschillende lenzen opzoekt om een heel holistisch beeld te bouwen van de context, daar heb je dan ineens veel vrijheid in ook. Misschien word je nog verder uitgedaagd om lenzen op te zoeken die nog verder van je zelf staan, ik denk ook wel dat het een andere manier is om de grenzen daar van op te zoeken en dan ook weer te vinden. Een barrière is dan wel weer: Ik denk dat ik het vooral lastig vond om dan terug te brengen dat je best ver kan gaan in wat je kan nemen en daarin ook verschillende perceptie hebt. Laten we zeggen binnen het domein geluid, of hoe die dingen op sommige manieren samenvallen, dat je best een heel rijk beeld kan vormen. Bij veel dingen is het echt een grote uitdaging om dat te communiceren, omdat het vaak een beetje wat is wat buiten de talen valt die je gewend bent om te spreken. Ik weet niet of dit iets specifiek van mij is, of in het algemeen, maar ik weet ook bij fundamentals van MTHD dat je daarin heel erg met elkaar een soort beeld aan het vormen bent en daar in zelf al een beetje de weg kwijt raakt. Dan denk je, als ik dit nu zou moeten uitleggen aan iemand anders dan is dat nog zoveel moeilijker dan wat je aan het doen bent of waar je nou eigenlijk naar op zoek bent. Misschien is dit een beetje een breed antwoord.

Ronne: Ja

Hannah: De vraag was toch enablers of barriers? Nee, eigenlijk verlies je het gevoel van barriers in sommige opzichten, soms is het dan uitdagend om te kiezen van oké langs welke lijn ga ik het verhaal dan nog voor vertellen, of waar zet ik wel de ankerpunten neer en wat kan ik daar dan nog wel mee en hoe doet het eigenlijk af aan sommige verbindingen. Sommige communicatie en documentatie dingen zijn best statisch, maar soms merk je dat eigenlijk heel veel in beweging is.

Ronne: Ja, nu heb je het vooral over het proces communiceren denk ik? Wat als je het echt hebt over het resultaat creëren? Of is dat hetzelfde gevoel?

Hannah: In resultaat creëren is het gewoon heel lastig om te weten naar welk resultaat je toe werkt, Je vraagt je snel af voor wie je eigenlijk aan het werk bent.

Ronne: Oké, Je hebt vervolgens een soort mini experimentje gedaan met de guide, merkte je andere barriers of enablers met het gebruik van de guide?

Hannah: Ik zit nog echt heel erg in het begin van het proces, dus ik ben ook nog niet bij design beland. Het was meer de context op me in laten werken.

Ronne: Wat heb je in laten werken?

Hannah: Bij de verbindingen en de patronen een beeld krijgen van de materialen en de agents, of juist de species weer overwegen. Eerst beelden vormen van waar confrontaties zijn. Ik heb er maar een uurtje aan gezeten, maar het is een heel klein fragment om zicht te krijgen op wat er allemaal gebeurd. Met de guide vond ik het wel fijn dat het afkaderde op een bepaalde manier, dus het zet je wel even neer, ik hoop dat ik dat zo goed uitleg. Het was daarna een beetje zoeken van hoe breng ik dit naar die plek, want dan ben ik daar en weet ik niet wat ik kan verwachten. Ik wil zo mijn aandacht hebben bij alles wat er gebeurt. Het hielp meer om op begeven moment een beetje gaan bladeren en lezen en best wel veel dingen waren niet per se nieuw? Door op een bepaalde manier door de guide heen te bladeren zet je jezelf een beetje scherp ofzo. Je leest dan herkenbare woorden en vervolgens denk je oh ja! Oh ja! Relationships!. Ik heb daar gezeten(een plek in de natuur) en ondertussen er doorheen gebladerd, ik ben dus gewoon blijven kijken naar wat er gebeurt. Ik denk dat je tijdens dat lezen langzaam meer die lens van MTH opent, maar nog een beetje op een laagdrempelige manier vind ik. Niet op een manier van oké ik pak dit en ik ga nu met dit vol een stap doen.

Ronne: Ja, dus als ik het goed begrijp was je eerst naar een plek toe, en toen had je de guide ook voor het eerst geopend? Of had je hem daarvoor al geopend?

Hannah: Ik heb eerst wel een beetje gebladerd, ik heb thuis tot hier gelezen (wijst boekje aan) toen dacht ik oké nu is het wel mooi geweest en toen dacht ik ik wil daar ook al die plek kunnen zien/neerleggen. Ik wist ook niet wat voor mogelijkheden daar verder zouden zijn en dan ook wat misschien nog meer toegankelijk is. Ook wist ik niet op wat voor manier je verbindingen kan maken tussen de guide en de context.

Ronne: Heb je bepaalde bladzijdes er bij gehouden? of was je gewoon aan het kijken bladerde je vervolgens naar een pagina? hoe ging het?

Hannah: Ja vooral dat, dus kijken en vervolgens bladeren. Er waren op begeven moment bepaalde vragen waarvan ik dacht, ohja: wat ik merk, het idee van: Wat zou ik in deze context kunnen brengen wat mij daar vervolgens iets over zou kunnen laten leren. Daar had ik nog niet aan gedacht dus dat zou ik denk ik, als ik dit verder zou nemen, iets zijn wat ik wel zou doen. Op dat moment had ik niet de ruimte om, of iets tot mijn beschikking om, dat te doen. In die zin merkte ik dat de guide me een stapje verder bracht dan waar ik zelf al was.

Ronne: Kan je zeggen hoe dat precies gebeurt? Waar deze gedachte vandaan kwam?

Hannah: Nee ik had al een beetje uitzicht op een paar dingen. De locatie waar ik zat is bij het water. Er is aan de ene kant van het water een groenstrook, dat is wat meer langs de rand zit. Het is dus eigenlijk een beetje een doodshoekje, er was wel een soort vogelkolonie die zich daar huisde. Ook was er een kraai ergens anders. Er waren gewoon heel veel patronen die daar rond gingen. Bijvoorbeeld de roeiers die dan een soort confrontatie hebben met de vogels, die wijken dan natuurlijk. Ik zat meer daar (wijst naar afbeelding) er waren in die zin verschillende dingen die ik een beetje in de gaten hield. Ik denk dat je dan zo langzaam een beetje ingrediënten vangt: dit is aanwezig hier, dit is aanwezig hier. Ik denk dat ik hier iets volg van hier zou wel echt een volgende stap zijn om er iets in te brengen en dan te zien, ik weet niet of ik het zo goed kan zeggen wat er dan gebeurd, maar ik denk dat er een beetje het leven mengt, oh hier. Ik weet niet, ik kan er niet zoveel over zeggen, meer dat het me integreert dat het stimuleerde. Alleen nog wel in de fase van gevoel, en dat je niet snapt wat je er mee gaat doen, maar dat je wel denkt dat zou mezelf uitdagen ook.

Ronne: Een soort eerste opzetje?

Hannah: Ja.

Are there elements that are unclear and you still have questions about? If so which ones?

Ronne: Even praktisch tussendoor, waren er dingen onduidelijk, of waren er dingen waar je vragen over hebt?

Hannah: Ik vond het heel veel, dat is ook een reden dat ik op begeven moment dacht aan het begin: Ik heb wel een beetje gebladerd maar ik kan er nog niet echt doorheen navigeren. Ik dacht ohja zou ik wel kunnen weten hoe ik dit er in breng? Op basis waarvan ik zou kiezen bijvoorbeeld. Ik merkte op begeven moment wel gewoon dat ik van voor er doorheen heb gewerkt. Opzich is het denk ik logisch die verschillende dingen, veel basics, ik dacht ik begin met het in me op nemen en dan volgende keer als ik iets ga maken dan val ik in het volgende hoofdstuk. Toen was ik eigenlijk een beetje overflooded, voordat ik echt de ruimte had om te starten. Ik ben nu een beetje naar de context gegaan, en ik denk dat ik een beetje geprimed ben met dingen die die lens versterken. Als ik nu meer tijd had gehad, ik heb wat voorkennis mee, ik merkte al van oke als ik nu daar weer in terug kom dan komen op basis daarvan al weer veel vragen omhoog. Oké wat zijn die sporen dan, en wat zijn de dingen die maken dat dit vloeit, of wat voor patronen geven die sporen wellicht prijs. Ik zou ik denk ik eerder naar die voorbeelden gaan, maar ik was daar gewoon nog niet, er zijn dus gewoon bepaalde stukjes waar ik nog niet ben geweest. Dat wilde ik zeggen. Maar in de zin van dat het niet helemaal helder is wanneer je nou waar bent, of hoe je wanneer wat integreert en dat is eigenlijk, Ik zou kunnen zeggen, misschien is het genoeg om te zeggen van oké ik kies hier twee dingen uit die meedoen en hier ook. En dan voor dit, en dan is dat eigenlijk hoe je misschien iets mee zou nemen in

het objective. Ik had daar nu niet de helderheid voor. Ik zou eigenlijk een goed beeld willen hebben van al die dingen om zelf logisch te kunnen krijgen wat je mee moet nemen. Om dat nu te krijgen moet ik ze allemaal door, maar dat is gewoon heel veel, op begeven moment ben je een beetje verzadigd. Wat je allemaal uit de context krijgt en dat je dat iedere keer een beetje oprekt. Ik denk dat je eigenlijk nog een beetje kennis aan het maken bent met de guide. Misschien dat je in een proces meer zicht hebt van ik ga nu met dit aan de slag, en dit dan verdiepend, dus met meer diepte en commitment op een bepaalde manier.

Ronne: En als je niet de tijd limitatie had gehad? Denk je dat je dan niet dat overflooded gevoel zou hebben of denk je dat je dat dan nog wel nog steeds zou hebben?

Hannah: Ehm, ik denk dat ik in eerste instantie in dat kennismaken wel nog een beetje dat gevoel zou hebben, alhoewel het op dat moment niet zo erg is dan. Hoe ik het nu meer deed, is dat je een pagina leest, dan ben je in die context en dan zet je een eerste stap naar: oké hoe ga ik dat nu verbinden, en werkt dat niet, dan denk ik bijvoorbeeld met die ene, daar en voelde ik van ohja dit zou best logisch kunnen zijn. Ik was dus in die context meer eigenlijk aan het kijken van hoe verhoud dat zich en wat is er allemaal, nu even er buiten. Het is eigenlijk één van de eerste soort van mini mini ontwerpronde waar je gewoon helemaal er doorheen loopt en dat je hem eigenlijk langzaam doorneemt. Ik zou dan in een echt proces, daarna nog een keer terug gaan en dan met een toegespitster doel of een toegespitstere taak dat moeten doen, Ik was dat nu voor mijn gevoel een beetje aan het uitvinden.

Ronne. Ja, hoe je dat ging aanpakken?

Hannah: Ja.

How would you rate the experience on the scales?

Ronne: Oké, dan heb ik deze: dit zijn verschillende schalen: mijn vraag is waar zou je bij het gebruik van deze guide de schalen scoren? En ook waarom.

Hannah: Bij de eerste denk ik meer richting non-committal, maar het kadert wel, dus het stuurt wel. Ik denk ook dat de context van MTHD misschien vooral gaat over loslaten van bepaalde vormen van controle. Dat loslaten op een andere manier opzoeken in de guide, voelt wel open, het is meer van oké dit is hier allemaal, alhoewel dat misschien ook is omdat ik nog niet heb gecommiteerd en daadwerkelijk een paar dingen heb gekozen om iets mee te doen. In andere sense een beetje intimidating, ik had op begeven moment het gevoel dat de wind heel hard waaide, ik dacht misschien laat ik gewoon de wind kiezen wat ik ga doen. Ik denk dat die gedachte het overweldigend misschien een beetje introduceert, in die zin dus wel een beetje intimiderend. Het is zo veel en ik kan niet per se met heel veel een keuze maken wat nou verstandig is.

Ronne: Even een vraag tussendoor, bijvoorbeeld die bijschriften die hier bij staan, als je die in de inhoudsopgave zou hebben, zou je dat fijn vinden? Dat je zeg maar kan kiezen? of moet je echt alles gelezen hebben?

Hannah: Het is al best veel op deze pagina, ik ben bijvoorbeeld nu niet al deze dingetjes gaan lezen (doelt op de guide) Ik denk dat het meer is dat je er al een keer doorheen bent geweest, en dan een beter beeld hebt, en dat je zelf al een indicatie hebt wat het betekent en dat het dan meer een soort snellere tool is, in die zin wel goed denk ik. Ik heb dit nu wel nodig (wijst naar Guide) om de guide logisch te krijgen.

Ronne: Duidelijk.

Hannah: Je moet je op een bepaalde manier ook wel kwetsbaar opstellen als je zo een plek gaat onderzoeken, in die zin gaf de guide me wel een soort alibi, ik weet niet hoe je dat zegt. Dat hebben van dat alibi maakt het makkelijker om daar te zitten, Ik weet niet of dat goed is, maar dat deed het wel gewoon. (refereert naar lijn met active – passive) Ik denk best actief, omdat ik het wel meteen in context aan het verbinden was. Ik heb het wel redelijk passief tot me laten komen, dus ik heb meer gelezen en ik dacht ik kijk wel wanneer er iets begint te dagen. Dat is misschien een best passieve manier van werken met de guide. Ik denk dat het wel breed is, maar op begeven moment omdat het zoveel is, dan is er een bepaalde mate van verzadiging. Ik weet niet of je daar heel veel aan zou kunnen doen. Ik ben denk ik ook gewoon moe van het boek lezen.

Ronne: Ja, maar het is wel iets, het is wel een punt. Je zou ook kunnen zeggen dat je er gewoon minder informatie in stopt, gewoon minder hoofdstukken.

Hannah: Nu ben ik dan misschien ook best lang blijven hangen in die eerste rij. Dan denk ik van ik doe daar 1/3 van, maar ik weet niet of dat zo zou kunnen werken. Als je zegt, ik heb zo lang de tijd, dan van al die dingen, maar dat is misschien meer mijn ontwerp strategie die misschien niet helemaal aansluit.

Ronne: Dat zegt inderdaad iets over jouw, jij moet eerst de volledigheid, dat zegt misschien meer iets over het gebruik, maar jij moet eerst de volledigheid begrijpen voordat je doorkan, dan krijg je dus het gevoel van verzadiging, Omdat het best veel is. Hoe denk je over de volgende kwaliteit?

Hannah: Op een bepaalde manier is die guide dus best open, maar de manier waarop ik hem gebruikte een beetje rigid op de manier dat ik hem gebruikte.

Ronne: Voelde het ook zo voor je?

Hannah: Mwah, Ik was niet in een hele rigid mindset, maar ik denk dat het best op elkaar lijkt, ook qua format, wat goed is. Het is een beetje alsof je een schaal mist waarop je makkelijker snapt waar je bent. Dat is gewoon heel lastig, ik weet niet of dat zou kunnen, dat dat er staat. Dit is natuurlijk een andere schaal van weergeven dan dit (wijst naar guide) En daar was ik een beetje verdwaald op begeven moment. Als je hier doorheen weet te navigeren (wijst naar guide) dan kan je het denk ik ook flexibeler gebruiken. Nu voel ik me een beetje gevangen in het afgaan, terwijl het eigenlijk dat niet hoeft te zijn.

What about the guide would you have designed differently if it was up to you? And why?

Ronne: Als laatste wil ik je nog vragen: Als je alle tijd zou hebben, hoe zou je de Guide dan anders maken? Jij als ontwerper hebt daar ook wel visie over. Als eerst vanuit je eigen perspectief, zijn er dingen die je anders zou willen zien, die je anders zou willen ontwerpen? En waarom?

Hannah: op begeven moment was ik aan het lezen en toen wist ik niet meer of ik hier was of hier was (wijst naar guide) dus misschien dat die een andere kleur kunnen krijgen.

Ronne: Ja, eigenlijk wilde ik wat verder gaan maar er zijn ook groene bladzijdes. Ik wilde hier en hier (wijst naar guide) groen en dan een kleurovergang, ik kon dat even zo snel niet makkelijk maken.

Hannah: ja, ik denk dat dat ook al een punt geeft van oriëntatie waar je bent. Daar verdwaalde ik ook een beetje.

Ronne: Zijn er nog bepaalde behoeftes die je bij de guide hebt, dingen die het nu niet heeft, die je graag zou willen zien er in? die je nodig hebt of fijn zou vinden?

Hannah: Ik denk ik heb dat stukje solutions nog niet, dat miste ik nog eerder, maar het staat er dus al wel. Opzich doe je dat tussendoor al wel.

Ronne: Op wat voor manier miste je dat bedoel je?

Hannah: Ja, eigenlijk niet, je hebt het opzich wel.

Ronne: Ja, maar je zegt dat je het mist?

Hannah: Oké meer misschien dat je een beetje, dat je hier zou hebben (wijst naar guide) het project zou er zo uit kunnen zien. Daar pas je iets toe, en daar pas je iets toe, en daar pas je iets toe. Misschien dan wel fijner om het voorbeeld wat concreter te hebben. Dit is heel abstract en je ziet hier, misschien dat ik dat dan niet goed heb gezien, dat deze ook wel weer overeenkomen met wat er dan, met de projecten die je hebt gedaan. Ik weet niet of het één project is, is dat zo?

Ronne: Nee dit is een beetje random.

Hannah: Dat zou me dan helpen, dat zou me inzicht geven, hoe deze guide past in het proces. Er is natuurlijk niet één manier, dus ik weet ook niet of het dan te sturend zou zijn.

Ronne: Ja, maar dan geeft het je iets meer houvast? Oké.

How would you change the guide to stimulate more experimentation?

Ronne: Dan zijn er nog twee dingen die ik graag wil stimuleren met de guide, aan de ene kant is het experimentatie, hoe zou jij de guide veranderen om dat meer te stimuleren?

Hannah: Ehm, Misschien als het verwoord is op een manier die je uitdaagt om een directe actie te doen. Misschien moet je soms gewoon iets doen om te begrijpen wat het doet. Een vraag die ik kan uitpakken en waar ik zelf dan iets mee kan doen.

How would you change the guide to stimulate more internal change through reflection/introspection?

Ronne: Dan aan de andere kant voor het adopteren van MTHD of het worden van een MTHDer is er eigenlijk natuurlijk ook een interne verandering nodig. Heb je nog ideeën hoe dit meer gestimuleerd kan worden, dus door reflecties, introspectie in de guide.

Hannah: Op een bepaald moment als je zoveel hebt is er door heen bladeren op een manier non commital. Het is dan misschien makkelijk om in eerste instantie bij dingen te blijven die je aanspreken of waarbij je gevoel al ligt. Dat is misschien wat ik bedoel met dat opdrachtje er bij ofzo, dat je die reflectie creëert met het doen ook. Je hebt dat stukje reflective visionary er in zitten ook. Laat ik de voice memos als voorbeeld nemen, ik weet ook niet of je al iets hebt om bijvoorbeeld te documenteren, dat zou misschien nog een extra chapter kunnen zijn, waarin je bijvoorbeeld: Het opnemen van voice memos/geluidsfragmenten nodigt op een bepaalde manier ook wel uit om naar jezelf te kijken, dat word eigenlijk een reflectie fragment.

Do you have anything else you wish to share?

Ronne: Oké, heb je nog iets wat je graag wilt delen?

Hannah: Ik vond het wel leuk. Ik moest er op een bepaalde manier ook weer even inkomen, ik heb wel geleerd dat MTH iets is waar je bij op een bepaalde manier moet vertragen, een beetje moet loslaten. Dat is lastig als je iets wilt produceren. In die zin is dit wel een fijne opening om wel op een bepaalde manier los te laten, maar wel even scherpstellen van: ohja, ik ben nu gewoon aan het zitten en dan binnen die rust je aandacht te verleggen. Ja die dingen. Ik denk dat het iets is wat ik over langere tijd zou moeten leren kennen. Om het te adopteren en dat het nu in deze eerste fase, laat ik zeggen als je dit aan iemand zou meegeven aan iemand die voor de eerste keer een MTHD project doet, met deze opzet, dat je dan eigenlijk misschien specifieker een paar dingen neerlegt, en daar dan verdiepend mee aan de slag gaat. Ik heb ook al een beetje achtergrond, dus dan is het misschien wel een soort verversing dat ik dan denk van oh hier staat iets in, dit heb ik eigenlijk nog niet eerder gedaan in een project, maar ik zie hoe dat werkt met een prototype en in een context planning, daar ga ik op in. Zo zou ik de guide gebruiken, Het is wel meer een soort gesprekspartner dan.

Ronne: Het is ook bedoeld voor mensen die al wat kennis hebben.

Rosa

First impressions

n/a

Describe to me what barriers and enablers you experience in the process?

-barrier: find a spot, at first I looked at green areas because I was thinking about nature. But nature's more than just green and of course the absence of nature asks for design for nature.

-enabler: then I looked into the booklet and was inspired by the ecosystems, that gave me a different perspective. So I looked into a pawn and wondered what life exists there. The pawn is a human flaw but enables other species to live there. I was thinking what if we mark this spot as if it is an ecosystem. The marking is for humans to reimagine flaws as places where other species can grow. This was also one of the examples in the booklet.

Process/reflection (What considerations and choices you are making and why?)

-the concept I came up with wasn't worked out and I find that my idea is actually meant for humans. So is it more-than-human design or still HCD? I think in working out the idea more more-than-human principles can be applied.

-It feels kinda weird to work with more-than-human designs because it is not a trademark or anything, it is actually common sense to design for multi species. Do we want to show people explicitly or implicitly that this design is a 'more than human design'?

How you are using the guide as a tool?

n/a

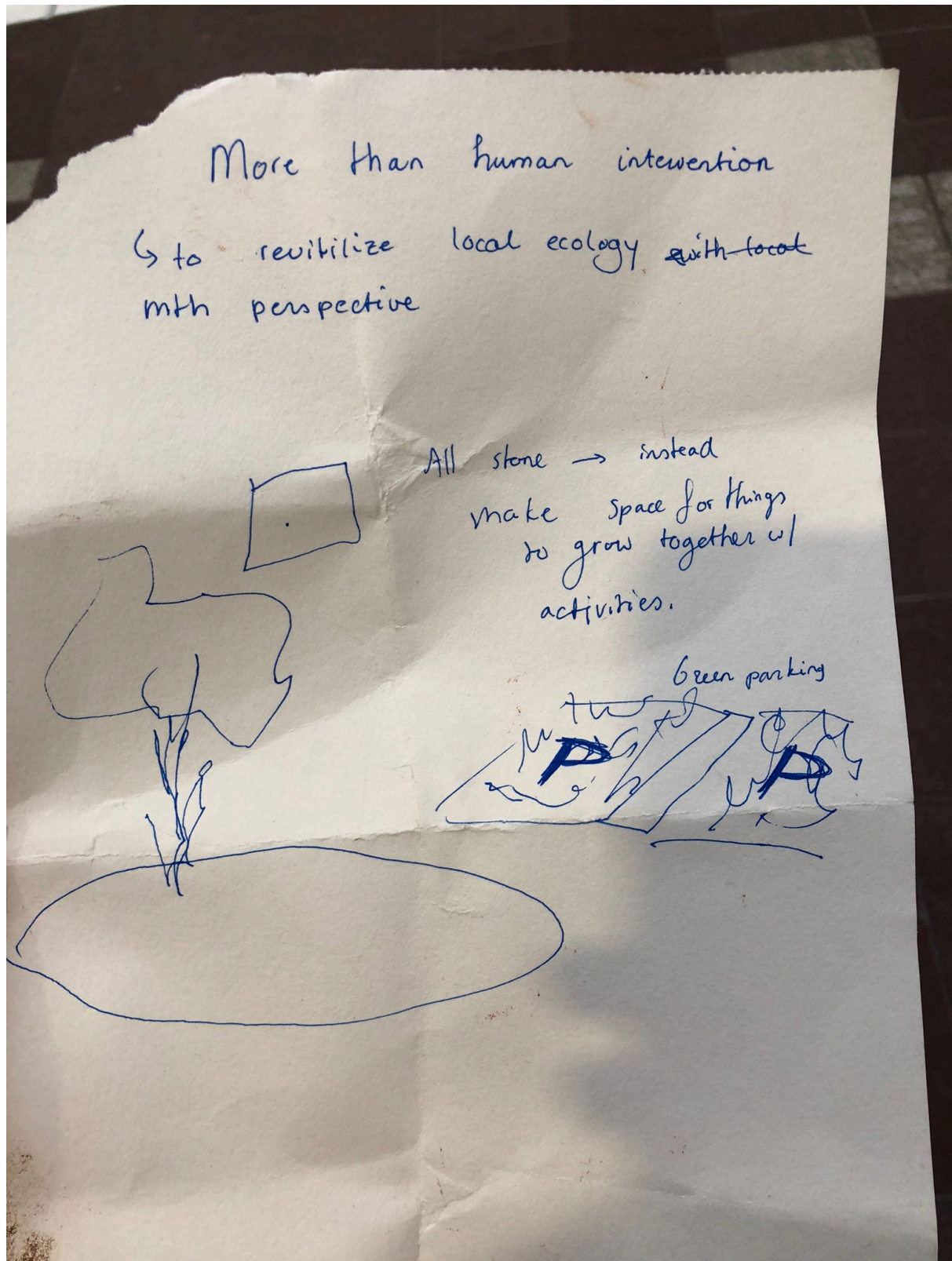
How would you adapt the guide to be of more use to you during this process?

n/a

Photos of location



Sketch of final design



Follow-up interview Rosa

Ronne Wabeke: Vandaag wil ik 3 dingen bespreken, dus ik wil leren over jouw ervaring met More-Than-Human design als algemeenheid, dan leren over je ervaring met de Guide en als laatste eigenlijk de vraag om een beetje mee te denken over een redesign of de volgende ontwerp stappen.

Ronne Wabeke: Dus ik denk dat ik als eerst even terug ga naar More-Than-Human design: wat voor ervaring heb je met More-Than-Human Design buiten deze opdracht?

What is your experience with mthd like?

Rosa: Ik heb nog nooit een MTHD ontwerp gemaakt. Maar ik ga nu wel mijn afstuderen doen over MTHD dus ik heb er wel dingen over gelezen, masterclass van bijgewoond, met mensen gepraat die ermee bezig zijn. Dus wel gelezen, maar niet praktisch.

Ronne Wabeke: Ja. En, ja, waarschijnlijk heb je ook nu al wel een mening over bepaalde barrières die je ervaart in het verdiepen in de stof en misschien ook stimulerende dingen, die specifiek met deze manier van werken naar voren komen? Dus als jij er nu over leest dat je denkt van oké, als ik ga ontwerpen, vind ik dit moeilijk.

Rosa: Nou, ik vind het überhaupt, omdat het heel erg filosofisch is, en de social studies, gewoon minder praktisch, vind ik het sowieso moeilijk om die vertaalslag te maken naar wat je er dan mee kan doen. Bijvoorbeeld zelfs, er zijn naar mijn idee best wel wat antropologen die ermee bezig zijn, dus die kunnen het goed bestuderen en zien wat er gebeurt, maar als ontwerper wil je iets doen met die gegevens wat je ziet ofzo, wil je dat vertalen naar iets concreets en iets doen en daar. En daarin heb ik het gevoel dat er dan minder kennis over is. Van implementeren in een ontwerpproces.

Rosa: Dus het is een soort van twee dingen heb ik het gevoel, de ene is, iets meer *noticing*, dus zien wat er gebeurt en dat het niet MTH is, en het tweede is eigenlijk er iets van ontwerpen en de derde is tijdens het ontwerp ook nog nadenken over dat je ontwerpproces ook HTM is.

Ronne Wabeke: Ja dus het zit op 3 levels, ja. Ja, dat herken ik wel.

Rosa: En het grappige is dat, jij maakt eigenlijk een tool om, nou ja en het ontwerp, maar ik denk ook het ontwerpproces MTH te maken.

Ronne Wabeke: Ja, het gaat inderdaad wel veel over het proces zelf, ja.

What was your experience using the guide?

Ronne Wabeke: Ja over de guide, mijn eerste vraag is, hoe heb jij de guide gebruikt?

Rosa: Nou, ik heb eerst het begin gelezen. De theorie. En ja, dat dat de practices zijn die erin zitten. Deze snapte ik niet helemaal oké met het recht [wijst naar pagina in de guide]

Rosa: De loops en dan de plus 1 plus 11 plus 28 dat snap ik niet helemaal wat het was, maar dat maakt eigenlijk niets uit. Kon gewoon verder. Dit vond ik heel nice [wijst naar een figuur op de pagina]. De entangled, en dat het soort van blurry is, dus dat is het gewoon, dus Het is ook oké als je dat gevoel hebt. En even die voorbeelden en toen ben ik eigenlijk gewoon beetje bladeren van oh, wat staat hier in en eigenlijk ook naar die

voorbeelden gekeken? Want dat inspireerde me best wel. En en die eerste dingen waren iets meer een soort van principals waar je aan zou kunnen denken, maar iets minder praktisch en dan werd het steeds praktischer naar mijn idee van wat je ermee kan doen.

Dus, in het begin had ik het zo helemaal gelezen en die die praktische dingen, die heb ik meer geraadpleegd toen ik begon echt met ontwerpen, even kijken van oh, wat kan ik gebruiken bij het gebied wat ik heb uitgekozen?

Dus dat was een beetje de back-and-forth.

Is the guide clear and understandable?

Ronne Wabeke: Ja, ik heb een vraag van, is het duidelijk en begrijpelijk, want je hebt net al gezegd wat je niet begreep en-

Rosa: Nou ik zat net te denken, maar ik weet niet of dit voor iedereen geldt, maar voor mij zou ik best wel handig zijn als ik weet: "Oh, dit zijn hoofdstukken die ik even eerst door moet lezen en dit zijn oefeningen die je kan doen", dus een soort van icoontje van "oh, brief dit, en dan doe dit."

Dat andere was iets wat ik een beetje had uitgevonden *along the way*, al had ik wel- er staat wel een beetje een overzichtje van "nu gaan we dingen doen"

En die voorbeelden waren ook gewoon echt heel nice, gewoon op elke bladzijde. Omdat je gewoon de hele tijd geïnspireerd raakt. Want juist als het vaag en blurry is, heb je denk ik weer heel erg dat specifieke *grounding* nodig, tussendoor, om een beetje dat tussen levels zitten begrijpelijk te maken.

Ik vind het echt best wel een nice boekje. Ik dacht, ik zou hier best wel gewoon zo mijn naam in willen zetten dat het zo een beetje voelt als mijn werkboek. Want ik dacht als het iets meer een werkboek is, is het misschien ook iets meer interactief en de kleine oefeningetjes met, in het boek, met iets van een MTH design, het design maken zelf, kan echt zo simple zijn als een tekeningetje. Misschien zou dat al helpen om een beetje in een doe-stand te komen.

Ronne Wabeke: Ja, ik hoorde dit van meerdere mensen, meer een bepaalde richting, de werkboek kant. Dus ik moet even kijken hoe- Dat was een bewuste keuze om het niet te doen, maar ik merk dat er heel veel behoefte voor is.

Rosa: Want kijk, een werkboek voelt soms ook een beetje kinderlijk, dus dat wil je eigenlijk niet vind ik, want het is wel een beetje zo "oh biologie plantjes", dat ik merk dat bij sommige mensen het onderwerp een beetje zo wordt geschetst. Dus ik denk, je hoeft niet op elke bladzijde iets te doen, maar je naam erin en dan een tekenopdracht in het begin en een tekenopdracht op het einde of zo. Dat zal al genoeg zijn.

Ronne Wabeke: Je zou niet tussendoor dan-?

Rosa: Ja, niet te veel.

Ronne Wabeke: Dus Het is eigenlijk een soort introductie opdracht van kennismaken met de stof. En wat zou dan de opdracht op het einde zijn?

Rosa: Weet ik niet, ik denk dat het gebaseerd kan zijn op de oefeningen die erin zitten, maar je kunt ook zeggen, pak nu materiaal buiten en maak er iets mee.

Ronne Wabeke: Gewoon iets om mensen aan het werk te zetten? Ja, oke.

Rosa: Ja of "maak foto's op verschillende levels vanaf een bird perspectief of een insect perspectief", weet je,

dat je dát heel eventjes ervaart.

Ronne Wabeke: Ja, dus dat het niet alleen wordt benoemd, maar dat je het ook zelf even kan voelen.

What barriers and enablers did you experience?

Ronne Wabeke: Ja, je hebt al geantwoord een beetje op deze vraag, maar misschien kunnen we het nog even- Ja, denk het wel, even kort bespreken over de de barrières en enablers die je voelde tijdens het gebruik van de Guide in het maken van je ontwerpen.

Rosa: Ik ga even mijn mobiel erbij pakken, want ik had al wat opgeschreven. Tijdens het maken van mijn ontwerp, een barrière die ik eerst had, was toen ik een plekje ging zoeken. Toen dacht ik gelijk, oké, ik moet naar iets groens, want dat is gewoon mijn eerste associatie met natuur dan. Dus ik ging gelijk naar iets groens en toen kwam ik daar en toen dacht ik ja, dit is een stukje groen, hier is al groen. Ik weet niet, toen dacht ik, oké. Als ik iets wil ontwerpen dan een interventie dat kan wel daar, maar het kan ook ergens waar nog niets is of waar je het niet meteen zou zien. En toen zag ik ergens een hele grote plas, maar die ligt daar eigenlijk bijna altijd. En ik dacht waarschijnlijk, dit is eigenlijk gewoon opportunity voor meer natuur en misschien leven hier wel organismen in die we niet eens zien, want het is echt best wel een grote plas. Het is gewoon 1 grote parkeerplaats waar altijd die plas ligt. En toen dacht ik, wat als we het een soort van markeren van zodat wij zien, oh, hier is eigenlijk ook een soort van eco systeemje al in, terwijl we het misschien niet eens zien of zo. Maar de soort van associatie die je in het begin hebt dat je denkt, oh, het kan alleen MTH zijn als het groen is, ofzo. Ja, dat je vanzelf aan een bos denkt? Hoewel het kan ook tussen de stoeptegels.

Een enabler was, ik weet niet eens precies welke het was, maar er stond iets over ecosystems en ook dat dat heel klein kan zijn en groter en daardoor ging ik een beetje naar die plas kijken als een soort van ecosysteemje.

Dat was een enabler voor mij om op een andere manier na te denken over het stukje groen. Barriere is weer dat je vaak toch weer uitkomt op een ontwerp voor mensen, dus, ja

Did you need more support from the guide?

Ronne Wabeke: Ja, had je daar nog een meer hulp in gewild vanuit de guide?

Rosa: Ja, Ik weet niet, misschien een kleine note, net als het is oké dat het vaag is. Misschien ook kleine note van het is oké als je merkt dat je hier vanuit de mens aan het denken bent, misschien interessant om daar dan op te reflecteren, en dathet al een stap is als er meer MTHD in de mens erin zit? Het hoeft niet 100% te zijn. En ik zag ook dat MTHD voelde bijna een beetje als een soort van trademark alsof je een soort van stamp op kan zetten. Maar het is eigenlijk is het best wel common sense om niet alleen voor Mensen te ontwerpen, want er zijn zoveel meer dingen op de wereld.

Ik vroeg me een beetje af, wat het dan is. "dit is een MTHD" wat betekent dat?

Ronne Wabeke: En wat, hoe zou je het graag anders zien dan?

Rosa: Nou, het liefst als gewoon iets logisch waar we ook over na kunnen denken.

Ronne Wabeke: Ja, dus dat het niet per se een bewustwording is maar meer-

Rosa: Ja, eigenlijk een heel normaal principe. Vanzelf gaat het dus nog niet maar iets wat wel normaal gevonden zou kunnen/moeten worden?

Ronne Wabeke: Ja, maar dat is het nog niet, maar ik denk dat het sowieso dan, ik ben het met je eens hoor, maar als je ook denkt aan andere dingen zoals bijvoorbeeld Human centered design, dat is ook nog niet overal

logisch. Of een bottom-up approach. Dat zijn ook van die woorden van terwijl je eigenlijk zou zeggen, ja is logisch, wordt het ook niet overal gedaan.

Rosa

: Je hebt een woord nodig om juist ook het idee te verspreiden. Dit is ook een iets meer gemeene gedachte, niet per se, niet per se iets waar jij iets aan kan doen.

Ronne Wabeke

Ik heb echt van bijna iedereen feedback gehad over verschillende woorden, dus elke woord kan anders. Ja ja, omdat woorden wel heel specifiek zijn voor mensen, vooral in de MTH wereld.

Rosa: Ik vind wel dat je het heel begrijpbaar hebt gemaakt.

How would you rate the experience?

Ronne Wabeke: Ik heb schalen voor de guide, en mijn vraag is, waar op de schaal zit jouw ervaring met het gebruik van de Guide? En ik wil graag weten waarom.

Rosa: Ik vond het niet controlled, want Het is niet stap 1, 2, 3, 4. *Non-committal* klinkt wel een beetje alsof je niet aan wilt committen, want de reden dat ik eraan wilde committen is omdat het er leuk uitzag en ik werd nieuwsgierig naar de oefeningetjes. Maar dus ik doe hem wel in de richting van non-committal omdat ik hem niet controlled vind. Wat niet slecht is, want bij controlled zie ik een werkboek voor me waar je elke pagina iets moet invullen, en daar zou ik echt geen zin in hebben.

Oké, *low threshold of intimidating...* ja low threshold voor mij. Maar ik denk dat ik hierin wel een makkelijk persoon ben omdat ik gewoon heel nieuwsgierig wordt naar de MTH design dingen.

Ronne Wabeke: En wat maakt het dan *low threshold*?

Rosa: Nou, Het is gewoon een groot lettertype, ik kan dat super makkelijk lezen en door dat het een kleiner boekje is, kleine formaat is minder intimidating. Ja, veel plaatjes. En dus juist omdat je niet zoveel moet, kun je er gewoon lekker doorheen.

Active, passive, zou ik in het midden doen, omdat het dus niet heel veel oefeningen heeft, maar het inspireert me wel, waardoor ik dingen zou gaan doen. Maar ik moet niet dingen doen.

Inspiring of worrying, jazerik inspiring. Ja, Ik vind het echt inspiring. Want wat ik eerder zei, de combinatie aan voorbeelden en principes en tekst enzo.

Flexible of rigid, ja ook wel flexibel.

Ronne Wabeke: En hoezo is dat?

Rosa: Omdat je erdoorheen kan gaan, zoals je zelf wilt. En niks moet in dit boekje.

What about the guide would you have designed differently if it was up to you? And why?

Ronne Wabeke: Dankjewel, als laatste wil ik nu nog vragen of jij wil meedenken over wat je nog toe zou willen voegen of wat je graag anders zou willen zien in het ontwerp. Want je bent Natuurlijk zelf ook gewoon een ontwerper.

Rosa: Ik had in het spraakmemo had ik één ding gezegd, dat deze sliertjes en ik dacht oh, dat is handig, dan kan je het zo als een boekenlegger gebruiken. Ja, maar dat was niet, dat viel er zo uit. Het zou cool zijn als je dat zou kunnen doen. Soms een paar spellingsfouten in, maar het is de eerst versie denk ik, ik raak daar niet van mijn apropos, dus het is prima. Ohja iets van, een klein beetje meer, guiden en mij erdoorheen helpen? Een klein beetje meer van dit lezen en dit doen.

Ik vind de glossary nice, de practices, dit, deze pagina. Alleen hier zit nog geen paginanummer? Dat vond ik een beetje vaag. Ja, hier bij de MTH basics, daar dacht ik een beetje van, oh, waar is het doen? Maar als het doen later komt dan vind ik dat niet zo erg. En dus een heel klein beetje werkboek. Vooral dat soort dingen.

Ronne Wabeke: Ja, en als ik je goed begrijp, ben je daarin dus ook heel erg bezig met de balans. Want als het veel een werkboek wordt, heb je geen zin. En als het een beetje werkboek wordt, vind je het stimulerend. Ja. Ik kan wel even zeggen, wat voor soort suggesties ik tot nu toe heb gehad, want daar kunnen we misschien ook een beetje over nadenken.

Rosa: Ohja weet je wat ik ook best wel leuk zou vinden? Bij een boek heb je vaak ook een achterkant, waar je een samenvatting leest, en een quote van de ontwerper. Ik denk dat het best wel leuk zou zijn op de achterkant, want jij bent wel de author van dit boekje. Dat maakt het ook een beetje persoonlijk, een beetje waar het vandaan komt of zo.

Ronne Wabeke

Ik hoor dat ook wel meer want het is natuurlijk ontstaan vanuit mijn ervaring, dus het is goed om te laten zien dat dat mijn ervaring is en dat het niet een soort bijbel is. Want ja, het is maar gebaseerd op één persoon. En wat Mensen, bijvoorbeeld als voorbeeld gaven was je hebt de Brazilian designer hand book, die hebben elke keer dan ook een soort principes en dan een verhaaltje en dan ook een activiteit erbij.

Ronne Wabeke

Dus wat ook nog zou kunnen, is dat ik een soort stimulerende vraag onderin de pagina zet. Het is een beetje de vraag van hoe ver je de opdracht natuurlijk uitwerkt.

Rosa

Ik denk dat die echte opdracht opdracht is niet nodig, want mensen denken, nou ja, weet niet, ik weet niet hoe vaak dat gescand wordt.

Ronne Wabeke

Maar als je kijkt, want hier staan er wat achterin, maar ik weet niet, volgens mij zijn dat, ik weet niet of dat dezelfde zijn als van de QR code, maar dit zijn dan wel weer hele simpele dingetjes.

Maar het is natuurlijk ook een QR code, dat voelt ergens een beetje intimiderend. Maar als er bij elk case zo een opdracht staat, dan is het natuurlijk ook gewoon weer heel veel. Dan denk je ook niet zo snel van oh ik kan gewoon *iets* doen.

Rosa

Zo een opdracht kan ook, ik zie ook voor me dat het dan zo hier onderaan de pagina staat in het wit of zo met de vraag dat, dat het, ik denk dat je met het lettertype en de kleur kan aangeven of het moet of niet.

How would you change the guide to stimulate more internal change through reflection/introspection?

Ronne Wabeke: En het doel van de guide is natuurlijk ook om ergens een soort interne verandering teweeg te brengen.

Dus er is deels reflectie en introspectie nodig bij het uitvoeren. Heb je daar nog ideeën voor? Hoe dat meer gestimuleerd zou kunnen worden?

Rosa

:Nou, hulp erbij zou wel fijn zijn misschien, want ook al wat ik zei over, dat is nu toch weer Human centered, maar dus dat het niet heel erg is. Iets dat helpt met reflecteren daarop. Ik denk dat veel mensen er een beetje hetzelfde in gaan. Bijvoorbeeld ik had iets ontworpen om te laten zien dat het een ecosysteem was, maar om het te laten zien voor mensen en in dat ontwerp zat eigenlijk weer niks voor dieren. Dus ja, het proces was MTH, maar het resultaat niet. Misschien is dat niet erg, maar het is goed om daarop te reflecteren, want ik denk, de volgende keer kan je weer een stapje verder gaan.

Ronne Wabeke: En, hoe zou je dat dan voor je zien dat iets om je te helpen daarmee?

Rosa: Ja, ik denk dat je gewoon zou kunnen opschrijven van: wat heb je ontworpen voor MTH en wat heb je voor non-humans en ben je bij het ontwerp dus breder gegaan? Of ja, is dat eigenlijk wat je al deed? Zoiets?

Ronne Wabeke: Ja een soort check achteraf, ja.

Ronne Wabeke: Heb jij nog een iets wat je graag wil delen?

Rosa: Nee. Ik heb het allemaal al wel een beetje gezegd denk ik.

Lesley

First impressions

n/a

Process updates (What considerations and choices you are making and why? + Describe to me what barriers and enablers you experience in the process?)

Ik ben begonnen met eigenlijk twee dingen. Ik had een plek nodig die ik ging doen dus ik had over de buurt nagedacht, en ik denk de laatste tijd veel na over het afval dat ik maak of consumeer en hoe dat wel of niet sustainable is en wat voor mij afval is en wat voor de rest van de wereld misschien niet afval is. Dus zo kwam ik al heel snel uit op de afvalbakken voor mijn deur die ik wilde herontwerpen. En zo ben ik het eerste deel van het boekje door gaan nemen, de more than human basics. Dat was wel fijn om te doen omdat ik dan een beetje opgefrist was. Oke ik was begonnen vanuit een menselijk perspectief. Maar door de basics ging ik nadenken van nu is het dus een afgesloten bak zodat het niet overal ligt. Maar wat als het meer open is dat je alles kan zien. Zelf benefitten we niet zo van maar als we het goed scheiden zouden beesten daarvan kunnen benefitten.

Toen dacht ik, nou, bijvoorbeeld GFT afval met stro, mijn oom die landschapsarchitect is en eigenlijk gewoon goede tuinman heeft mij verteld dat je grond om dingen in te planten kan maken door gewoon GFT afval en lasagna met gras ermee te maken. Dus een laagje gras en laagje GFT afval laagje gras enzovoort. Als je dat een tijdje laat liggen gaan daar bacteriën en dergelijken in werken die daar gewoon voedzame grond van maken. En ik dacht nou dat is wel gaaf, als we die afvalbakken weghalen is dat een stukje comfort weg voor ons maar ook convenience omdat ons afval niet zomaar opgehaald en weggehaald kan worden, maar zo worden we wel geconfronteerd met het feit dat dat niet kan en dat ons afval niet weggebracht en verbrand kan worden ergens buiten de stad, terwijl het ook valuable kan zijn voor bacteriën. En toen dacht ik, oké, waarom beperk ik het tot de afvalbakken? Waar gaat het naartoe? Toen heb ik de parkeerplek achter de afvalbakken ook gebruikt, want waar kun je de aarde die je nu hebt ook voor gebruiken? Als we nou blikken glas gebruiken om sculpturen te maken voor beesten die kleiner zijn dan wij, want voor ons is dat allemaal storage functies, maar als dat niet meer stored, van plastic bakjes, glazen potten, dan zijn die voor sommige wezens perfect om in te wonen en schuilen zoals ratten en vogels. Als we nu die parkeerplaats die alleen begaanbaar is voor autos maar zelfs voor mensen niet fijn is om te daar te zijn, als we daar een soort van autovrije plaats maken en vrijplaats voor wildgroei allereerst, en structuren te maken waar beestjes in kunnen leven zonder dat wij ze lastig vallen, dan doen we dat met allerlei potten en dergelijke om een soort city te maken. Dus eerst rekken neerzetten waar al die potten neergezet kunnen worden zodat daar een soort infrastructuur gemaakt kan worden waar mensen niks mee kunnen, behalve hun potten neerzetten, en beesten na verloop van tijd, in kunnen zitten. Een soort gangenstelsel maken voordat dit onder de grond ligt.

Oké dat is stage 0, en als die rekken en potten daar liggen, dan kan intussen ook de parkeerplaats wat wilder worden, kunnen planten het overnemen, structuren van de stenen verpesten, misschien kunnen er ook wat stenen weggehaald worden, en kan er langzaamaan

ook wat grond en compost overheen komen uit die GFT-afvalstroom. Die bak die ter vervanging is gekomen van de afvalbak. Zo kan met nog meer tijd er ook plantjes groeien die dan ook beschutting geven voor die hotels waarin beesten weg kunnen trekken, en gewoon in kunnen gaan wonen, en dat op een manier dat ze beschutting hebben van mensen die eromheen lopen. Dat beesten beschutting vinden in hoog gras en in die grote woontorens die uit die rekken ontstaan, en voor hetzelfde geld kan het afval dat daar geloodst wordt ook gebruikt worden. Volgens mij zijn er heel veel Indigenous volken in Canada die vis vangen en niet alles opeten, maar de rest teruggooien in het water voor andere dieren om op te eten. Het is iets heel Westers volgens die volken om alles van een dier te gebruiken, omdat je niet alles hoeft te gebruiken, je gebruikt gewoon wat je nodig hebt. Dus dat er ook een stuk onbegaanbaar gemaakt wordt, waar een stuk pad naartoe is waarvan uit grond verspreid kan worden en dierlijk eet afval verspreid kan worden zodat dieren dat kunnen nemen.

En dan stage 2 dat alles overwoekerd is, vergroeid, super onbegaanbaar voor mensen, maar dat wel mensen voeding in kunnen brengen in dat systeem. Dat er een hek omheen komt dat het ook onbegaanbaar is voor de buitenkant, maar dat het wel poortjes heeft voor dieren om eruit te komen.

How you are using the guide as a tool?

Door het proces heen, merk ik later pas, dat ik begon met iets waar ik zelf tegenaan liep, tegen ideeën waarin een soort van belangen van de ecologie wel gelijk liepen met die van mij, maar niet per se begon bij de ecologie, mijn proces. Dat kwam pas op gang nadat ik een probleem van mezelf had en dat begon te benaderen vanuit bacteriën en later weer andere beestjes. En de design methodes uit het boekje die hebben me geholpen om echt vanuit die beestjes te kijken, en niet het centraal stellen van menselijke belangen. Dat is wat ik uit het boekje meenam. Wat heel erg uit het boekje ook heeft geholpen waren alle voorbeelden, en de ervaringen die jij erin zet. De paddenstoelen, schimmels, wat misschien afval is voor ons maakt niet echt uit voor de natuur, omdat die dat toch wel oppakt. Dat zijn voorbeelden die ik veel gebruikt heb.

How would you adapt the guide to be of more use to you during this process?

Nu ik terugkijk op het proces kan ik wel wijzen van ohja ik heb dit een beetje gebruikt en dit een beetje gebruikt maar misschien is het heel makkelijk om het in kaarten te visualiseren om het in een soort proces te kunnen shuffelen om te visualiseren wat ik misschien nog kan proberen uit die methodes. Kijk nu is het natuurlijk een boekje wat natuurlijk ook een beetje doordrongen is met jouw ervaringen en methodes, wat heel inspirerend werkt, maar ik kan me voorstellen dat met een kaartenset bijvoorbeeld, dat je dan meteen als een soort van proces of visualisatie kan dienen om ook te discussiëren met mezelf of met anderen en dat zij er ook doorheen kunnen gaan van oh het lijkt alsof je dat ook hebt gedaan, waarom heb je dat er niet bij gedaan? En je die reflectie ook kan laten gebeuren.

Photos of location

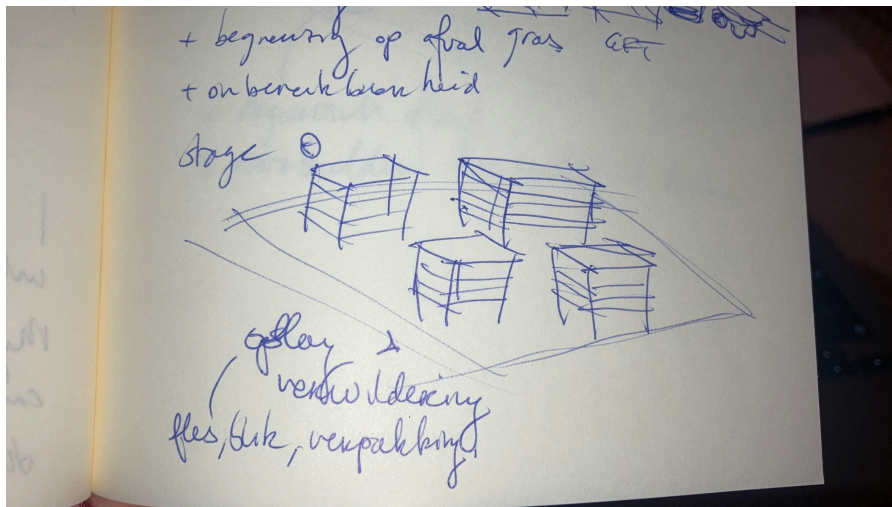


Photos:

https://www.google.com/maps/@51.4480292,5.4546983,3a,75y,334.1h,85.86t/data=!3m7!1e1!3m5!1sMhd37KpU6PB3WzNxqr8nEq!2e0!6shttps:%2F%2Fstreetviewpixels-pa.googleapis.com%2Fv1%2Fthumbnail%3Fpanoid%3DMhd37KpU6PB3WzNxqr8nEq%26cb_client%3Dmaps_sv.tactile.qps%26w%3D203%26h%3D100%26yaw%3D110.86341%26pitch%3D0%26thumbfov%3D100!7i16384!8i8192?entry=ttu

Sketch of final design

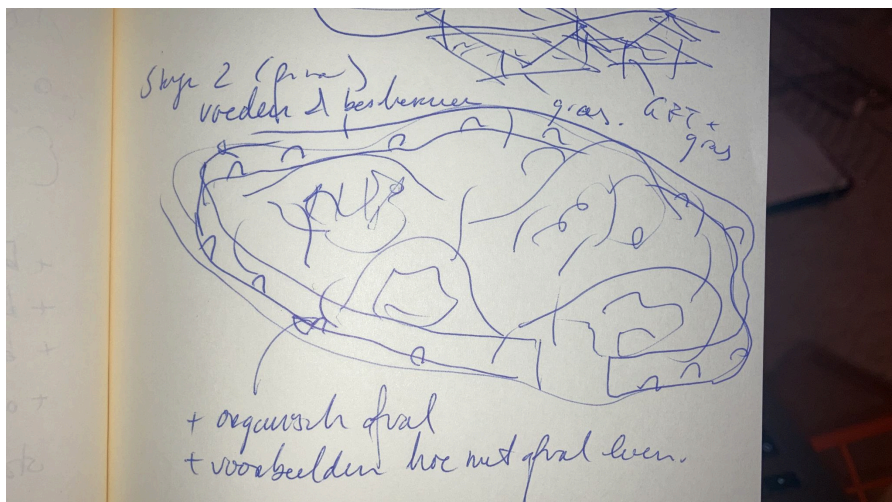
Stage 0



Stage 1



Stage 2



Follow-up interview Lesley

What was your process like, working with the guide?

Ronne: Is er iets wat je zelf graag nog wilt zeggen, of denk je van begin maar met jouw verhaal.

Lesley: Nou voor mij wat ik er meteen van herinner is dat ik in het proces heel erg begon met het boekje lezen maar toen ik begon iets te ontwerpen begon ik heel erg bij een menselijk probleem. Gaandeweg werd het wel meer gefocust op niet mensen, zoals dat in het boekje stond dus. Ik vond het achteraf interessant omdat het natuurlijk de bedoeling was om met MTH te beginnen, maar ik had een ander beginpunt nodig voordat ik echt kon beginnen.

Ronne: oké, zou je willen dat er meer daaraan toegewijd word?

Lesley: in de guide?

Ronne: ja. Of was dit eigenlijk op deze manier ook oké?

Lesley: Het was oké voor me, het was meer een soort van kleine confrontatie van oh, haha, flapdrol, dit is niet waar het moet beginnen. Ik dacht ook later van, het is ook moeilijk omdat je met je eigen perspectief als mens veel meer ervaring hebt, je leeft niet vanuit een dier. Misschien is dat ook het probleem wat je aankaart met je hele project, dat we (ontwerpers) dat niet zo goed doen, het denken voor niet mensen in onze oplossing. Ik heb niet het idee dat dat echt mist in het boekje, maar dat mijn strategie, die niet echt een strategie was, dat ik gewoon iets pakte wat super menselijk is maar niet werkt voor niet mensen, zoals afvalverwerking zoals we dat doen en dan dat soort van onmenselijke, en dan via dat pad maar richting de ratten en andere muisjes enzo werken.

Ronne: Maar het zegt dan vooral iets wat over hoe moeilijk het is voor ontwerpers, dat perspectief veranderen. Ik denk dat je daar sowieso training voor nodig hebt.

Lesley: ja

Ronne: Dat had je nu eigenlijk op een soort mini schaal.

Lesley: De behoefte ja. Ik begon met een voorbeeld vroeg in het boekje. Daar stond een actor met een plaatje van een muis en een mens. Ik werd me door het boekje bewust dat ik een muis zou kunnen kiezen als non-human. Ik weet wel super weinig over die beesten, als in hoe ze leven. Aan de andere kant weet ik ook niet of het super nodig is om er veel vanaf te weten want later in het boekje heb je het ook over rewilding en over wat wij bijvoorbeeld afval vinden. dat boeit de natuur niet. De natuur is niet zoals mensen bezig met vies en niet vies, dat gebeurt gewoon, er gaan dingen dood. De andere dingen kunnen een soort van samenwerking van dingen maken. Het is geen competitie, misschien is dat wat ik toen voelde, het is niet zoals bij mensen dat er heel de tijd een soort competitie drang is. Je overleeft als mens als je keihard werkt en anderen er uit werkt. Het is meer van oh er zijn meerdere beesten samen die samenwerken daardoor komt er iets op gang en dan maakt het niet uit of er afval bij ligt of niet. Toen dacht ik over dat concept (wijst naar iets beneden op de parkeerplaats) het is eigenlijk gewoon een grote afvalhoop die met compost word bezaaid. Voor ons zijn blikjes en zo afval, maar voor een kleiner dier kan het ook beschutting zijn. Oké, dan terug naar waar ik begon met dit antwoord, ik had ook wel het gevoel dat ik niet zo goed hoefde te weten of een beest er baat bij had of niet, want ik weet dat niet. Het is ook zoeken daarnaar, behalve dat ik weet dat als er mensen zijn, dat de dieren dan eerder weggaan

Ronne: Was je doel ook een beetje om het een mens-onvriendelijke plek te maken?

Lesley: Ja, bij één van de eerste schetsen was het ook echt zo een soort fort waar mensen maar één gangetje in konden gaan en daar afval/etensresten in konden droppen en dan weer weg. Op het eind kwam er een hek omheen waar alleen aan de onderkant openingen zaten zodat kleinere diertjes naar buiten konden gaan.

What barriers and enablers did you experience during MTHD?

Ronne: Wat voor barrières en enablers ervaarde je? Waren er dingen waar je tegenaan liep in het werken met de MTHD approach?

Lesley: Een groot ding waar ik vaak tegenaan liep was een creatief gevoel wat ik had. Ik ben altijd erg opgevoed met je moet niet heel erg opletten op anderen, en je moet anderen niet veroordelen en lekker hun eigen ding laten doen en iet zeggen wat ze moeten doen. Ik weet niet of dat een Nederlands iets is ofzo, maar misschien meer westers.

Ronne: oké.

Lesley: Ik heb het gevoel dat je iemands vrijheden vertrapt. Daar ben ik tegenaan gelopen met MTHD, dat is iets wat ik met social design niet had. Het viel mij op dat social design de ecologie van mensen ontwerpen is, terwijl MTHD rekening houdt met met dieren en planten, levende dingen, fauna flora etc. Ik liep er dan tegenaan dat ik als ontwerper heel erg het gevoel had dat ik mij moest terugtrekken, de natuur zijn gang laten gaan en vooral als onderzoeker heel erg beschrijvend zijn en je aanpassen op wat er gebeurt

Ronne: Oké, maar dat is dan in conflict met iets wat je wel wilt aanpassen?

Lesley: Ja precies.

Ronne: en als je iets gaat ontwerpen dan ben je natuurlijk eigenlijk al iets aan het aanpassen of niet?

Lesley: Ja dan ben ik een interventie aan het doen inderdaad.

What is your experience with MTHD like?

Ronne: Wat is je eerdere ervaring met MTHD?

Lesley: Ik twijfel steeds meer of ik wel eens MTHD gedaan heb. Ik heb er wel veel over gelezen omdat ik in de veronderstelling was dat ik het actief aan het doen was. Mijn afstudeerwerk ging veel over het onderwerp, voornamelijk relaties tussen mens en technologie. Heel erg platgeslagen ging het over een verlengstuk van wat wij doen en zien in de wereld, dus niet een verlengstuk dat technologie vormt. Als mensen ervaren wij alles wat we kunnen zien, er zijn alleen ook dingen die wij niet kunnen zien omdat we er geen aandacht op vestigen. Ik heb altijd een beetje het idee dat de mens heel erg statisch is en dat we denken van oh, we zijn mensen en dat betekent dat we echt op deze plek staan in de wereld en dat we zelf verantwoordelijkheid hebben over dat proces van worden. Wij zijn wordt echt super erg gevormd door onze omgeving en onze interacties met die omgeving. Bijvoorbeeld een bureaustoel waar een mens op zit, die bureaustoel vormt heel erg hoe wij ons dagelijks leven spenderen. Het zorgt ervoor dat we zo lang mogelijk achter het bureau kunnen zitten en in sommige gevallen ongezonde hoeveelheden. Daarnaast is het dan ook weer onderdeel van een groter geheel dat niet menselijk is, maar een organisatie of iets anders wat belangrijk wordt gevonden in deze

wereld: winst generen of nieuwe ideeën maken om mensen hun aandacht te trekken, om vervolgens zo weer winst te generen, dat is heel de mens. Een soort hokje wat binnen een systeem helemaal afgekaderd wordt. Mijn afstuderen ging daar heel erg over, over dat hokje. Mensen worden dus gevormd door hun omgeving.

Is the guide clear and understandable?

Ronne: Was de guide duidelijk en begrijpelijk voor jou?

Lesley: Ja

Are there elements that are unclear and you still have questions about? If so which ones?

Ronne: waren er dingen die je onduidelijk vond?

Lesley: nee, ik heb het idee dat ik de opdracht goed begreep, wat je van me vroeg.

Ronne: ja, dat is goed

Lesley: tenminste, de eerste keer niet, omdat ik het niet gedaan had. Haha. Niks op aan te merken.

How would you rate the experience on the scales?

Ronne: Ik heb een plaatje gestuurd, kan je die zien?

Lesley: Ja

Ronne: Mijn vraag voor jou is of je kan zeggen waar op dit plaatje je je ervaring met het gebruik van de guide kan plaatsen, op elke schaal.

Lesley: Wil je de schalen nog uitleggen?

Ronne: Nee, ze zijn open voor interpretatie, dus jij mag zelf uitleggen waarom je wat vindt.

Lesley: Ja, zie ik het goed dat er niet echt een nulpunt is in het midden?

Ronne: ja, klopt.

Lesley: Bij de bovenste zou ik zeggen meer naar non-committal toe dan controlled.

Ronne: waarom?

Lesley: Er was heel veel informatie, en voor mijn gevoel was het ook heel uiteenlopend. Het waren heel veel korte tekstjes en afbeeldingen die heel erg tot de verbeelding spraken voor mij. Met die afbeeldingen kreeg ik vooral een idee wat ik zou kunnen doen, of waar ik op zou kunnen letten, omdat ik door het boekje werd verteld hoe ik aan de slag moest. Daardoor moest ik gewoon aan de slag, toen ben ik gewoon zonder idee hoe ik aan de slag moest begonnen, probeer maar, de commitment lag vooral bij mij voor mijn gevoel. Ik werd niet gevraagd om een bepaalde methode wel of niet toe te passen. Ook bij het uitvoeren kwam ik er achter van: ik ben nu eigenlijk meerdere dingen uit het boekje aan het doen tegelijk denk ik. Het was ook low threshold, ook met de opdracht zei je, kies gewoon iets, en bedenk dat je een ongelimiteerd budget hebt. Misschien maakt dat het makkelijker om het vrij te gebruiken, in plaats van dat er constraints zaten. Het is eigenlijk gewoon

een grote fantasie opdracht, zonder dat ik echt dingen hoefde uit te zoeken. Dat gaat meer over de opdracht in het algemeen, daar in werd de guide wel gebruikt. Active/passive. Moeilijk.

Ronne: hoezo moeilijk?

Lesley: Ik snap hem niet zo goed.

Ronne: De vraag is dus, de ervaring, het gebruik van de guide, voelde dat active of passive. Als je het niet goed begrijpt is het misschien niet zo een goede schaal, dat kan.

Lesley: Wel actief door je voorbeelden denk ik. Ook dat wat je van je eigen ervaring er in verwerkt had. Ook gecontextualiseerd, dat ik wist dat het over iets in Den Haag ging, dat gebeurt daar, als ik dat nou hier doe, dan ziet het er zo uit. Gewoon genoeg framing voor mij. Nu haal ik inspiring active passive allemaal door elkaar maar het gaf me genoeg handvaten om zelf aan de slag te gaan door middel van jouw voorbeelden en eigen ervaring, daardoor activeerde het mij ook om meteen anders te kijken naar mijn omgeving dus daarin maakte het mij actief. Mijn feedback op de laatste as is dat het ontzettend flexibel is.

Ronne: Ja, duidelijk, hoezo?

Lesley: Ik ben vooral gewoon aan de slag gegaan en toen heb ik er doorheen gewerkt door af en toe even naar een paginaatje gaan van oh wat stond hier ook alweer. Ik heb ook van tevoren bijna heel het boekje doorgelezen, toen ben ik aan de slag gegaan als ik me dat goed herinner. Op die manier plukte ik voor mijn gevoel telkens een beetje uit één methode of één basic om dat vervolgens dan toe te voegen aan wat ik vond dat er miste. Ik evalueerde ook een beetje met het boekje.

Ronne: ja. Je zei dat je de inspiring een beetje samen neemt met de active passive

Lesley: Ook bij inspiring de linker kant, alles is aan de linkerkant voor mij.

Ronne: is goed.

How was the experience of the design process different from previous experiences with MTHD?

Ronne: je had nu deze ervaring met het boekje, hoe was dat anders van je andere ervaring met MTHD?

Lesley: ja, haha. Allereerst, ik heb nog nooit echt een opdracht gedaan voor non-humans, meer in de MTHD filosofer hoe door de manier hoe ik heb gedacht. Het was leuk om het zo voor het eerst toe te passen, maar wat ik vorige keer ook al tegen je zei, ik liep er altijd heel erg tegen aan dat ik dacht van oh hoe kan ik voor een ander wezen uitmaken wat er voor ontworpen moet worden? Misschien is het eigenlijk wel het beste voor een wezen zou zijn als ik en andere mensen er niet waren. Eerst was ik super cynisch daar over en pessimistisch, maar door deze ervaring denk ik ook van het is ook een beetje onrealistisch om het zo te zien omdat heel veel wat we in het alledaagse leven gebruiken super afgesteld is op logistiek en het krijgen van dingen bij mensen. Dat proces zou ook gewoon aangepast kunnen worden zodat het beter past bij zo een MTH. Het zou ook gewoon aangepast kunnen worden, eerst was ik zo van het moet allemaal weg, nu denk ik van het kan ook

gewoon allemaal wat meer gesloopt worden zodat dan mensen en dieren vanuit het gesloopte samen verder gaan. Klinkt dat logisch?

Ronne: Ja je moet niet helemaal vanuit het niks opnieuw beginnen, maar je zegt als ik wat kleine stukjes sloopt zoals ze zijn, kan je daarna nieuwe manieren vinden om samen te leven? Bedoel je dat?

Lesley: bijvoorbeeld afvalverwerking, ik heb wel het idee dat dat een raar iets is. Je gooit iets in een container en het verdwijnt, eigenlijk verdwijnt het alleen nooit, het gaat gewoon naar een eindje verderop, bij een ander dorp, en daar word het in de fik gestoken en ademen we het na een poosje weer in of komt het in ons eten terecht. Eigenlijk super raar, het is gewoon alleen afval voor ons, van ons dagelijks leven, terwijl, het hoeft niet eens afval voor een ander wezen te zijn, ik vind het bullshit met een heel dier opeten. Je hoeft helemaal niet alles van een dier te gebruiken, vooral niet als we zoveel eten hebben zoals we hebben. Je kan ook heel veel eten wel weggooien of het aan beesten geven zodat die populaties kunnen groeien. Ik weet alleen niet of dat verstandig is haha. Het hele idee van afval is gewoon heel raar. Het is super gestroomlijnd en afgesloten allemaal. Heel erg in zichzelf geïmplodeerd, zo van ik moet gewoon één lange drol zijn die ingepakt is in plastic folie, onze afvalstroom. De afvalstroom gaat allemaal niet op een goede manier terug de natuur in. Ik vind het moeilijk om hier een duidelijk verhaal uit te maken.

Ronne: Ik vind het best duidelijk

Lesley: Die kritiek had ik heel lang, en toen met die opdracht dacht ik van, als ik het nou gewoon weghaal dat probleem wat ik heb, en bedenk hoe we er nu mee aan de slag gaan dan komt er opeens weer de mogelijkheid van relaties met andere dieren en insecten enzo. Schimmels, rottende dingen, bacteriën. Ik ben nu al je vraag vergeten

Ronne: Mijn vraag was hoe je ervaring anders was met dit ontwerpproces tegenover je andere ervaringen met MTHD. Volgens mij wat je probeerde uit te leggen was dat je in het begin altijd skeptisch was en dacht het is beter als mensen er niet zijn, en dat je nu iets meer ging nadenken over hoe je stukjes kan veranderen in het systeem.

Lesley: ja inderdaad, gewoon van cynisch naar toegepast. Toch wel uitproberen.

What about the guide would you have designed differently if it was up to you? And why?

Ronne: Als laatste wil ik je nog vragen om mee te denken over de volgende iteraties, de recommendations. Dat had je al een beetje gedaan in de voice memos.

Lesley: dat kan ik me niet meer herinneren.

Ronne: Van de kaartset, of hoe zeg je dat, map. Kaart heet dat gewoon. een overzicht. Kan je een beetje toelichten waar dat vandaan kwam?

Lesley: Nee haha. Ik denk dat dat mijn ervaring was van eerst er doorheen gaan en toen weer wat uittekenen en wat nadenken over wat fotos maken en dan weer terug naar die bladzijde gaan. In die kaart kan je meer de structuur aanbrengen van ik heb dit al gedaan, dit heb ik net uitgetoetst, nu ga ik wat anders proberen. Mag ik nog wat anders toevoegen?

Ronne: Ja

Lesley: meer gebaseerd op de d&d ervaring van de afgelopen keer. Volgens mij hadden we afgelopen telefoontje het er ook kort een keer over. Misschien is het heel leuk om een soort van rollenspel er in toe te voegen van karakters/personas die je als bril gebruikt. Bijvoorbeeld met bacteriën en schimmels, als er een dieren lijk op straat ligt en dat word niet opgeruimd, door welk beest word dat opgeruimd? Dat is deze bacterie. Wat heeft hij nodig om dat goed te doen en waarom is die bacterie belangrijk? Daar was ik bij mezelf kritisch op met die dieren, dat ik er niet genoeg over wist.

Ronne: ja, dus dat je meer kan inleven

Lesley: ja dat je net als dat we demografische categorieën hebben van mensen die in de stad leven, sociale minima, dit en dat. Dat je daarnaast ook zoiets hebt voor beesten die in de stad leven. Misschien is dat geinig om toe te voegen aan je kit

Ronne: Waarom voel je de behoefte dat er zoiets bij zit?

Lesley: Voor mij zou dat denk ik geinig zijn omdat ik er in het begin er tegenaan liep dat ik met de menselijke behoefte begon of ik kritisch was op een bestaand ontwerp hoe wij (mensen) daar mee om gaan. En dat ik later er achter kwam van oh wacht daarom pleuren we nu maar gewoon beesten er bij, dan doen we alsof het goed is voor beesten. Ik zou niet weten of op deze drukke parkeerplaats met twee woonflats er naast, of beesten wel daar zouden willen leven of wat die nodig hebben om gewoon een rustig huisje boompje beestje te hebben. Wat is een huisje boompje beestje dan van vlinders, bijen muizen? Ik weet dat de muizen die in mijn woning hebben gezeten altijd heel gestresst overkwamen. Dat kan ook niet goed zijn voor het nageslacht.

Ronne: Een soort oorlogszone.

Lesley: ja.

Ronne: ja, dus misschien zou iets van een d&d kaart van de eigenschappen van elk karakter leuk zijn. Zo een soort overzichtje van soorten die veel voorkomen in de omgeving?

Lesley: Ja, talenten proficiencies, features, backstories. Namen.

Ronne: Waren er nog andere dingen, die je zelf, om jou meer te helpen nog anders had willen ontwerpen aan de guide. Als je het nog meer zou kunnen aanpassen zegmaar, anders maken.

Lesley: Nee. trouwens, ik zeg nee omdat ik best wel zelf, waarschijnlijk door mijn opleiding, mijn materialen heb en wel een idee heb van hoe ik aan de slag wil gaan, gewoon schetsen enzo. Een boekje is meer dan genoeg omdat je anders met veel te veel rond loopt denk ik.

Ronne: Ja, begrijp ik dan ook goed dat je niet teveel opgelegd wilt worden? Je doet graag dingen op je eigen manier?

Lesley: Ik vind het leuk om het zelf uit te zoeken, meer de kant die jij net noemde.

How would you change the guide to stimulate more experimentation?

Ronne: Ik heb twee doelen, nou ja eigenlijk één doel die ik nog wil benoemen, ik wil graag dat de guide als effect heeft dat het meer experimenteren stimuleert, dus meer uitproberen en meer gaan

ontwerpen. Zou jij nog ideeën hebben hoe ik dat beter kan verzorgen, wat je dan aan zou kunnen passen?

Lesley: Wat zie jij als ontwerpen?

Ronne: Dat is een goede vraag, eerst ging het meer om dingen maken en daarmee dat dat experimenteren is, maar ik denk dat het bedenken van concepten ook al een vorm van experimenteren is, dus bedenken van wat zou ik maken, hoe maakt iemand dit.

Lesley: Eerst had je voor mijn gevoel een hoge lat voor de guide, en nu leg je de lat wat lager. Ik denk zeker dat je hiermee makkelijk nieuwe concepten bedenkt. Misschien is het juist uitdagender om echt te denken van: Misschien kan je de guide rond brengen bij mensen dat ze in hun tuin ofzo dat meer zouden kunnen doen, dat ze echt dingen gaan maken en gaan uitproberen. In wijken die een gemeenschappelijke ruimte hebben, of bij scholen. Ik heb nu niks echt gemaakt.

Ronne: Dus je maakt er dan eigenlijk meer een project van

Lesley: ja, precies, dus de guide op zichzelf werkte prima voor mij, maar de opdracht stopte ook bij wat jij stelde: stuur me foto's van wat je hebt bedacht samen met de schetsen.

Ronne: Ja klopt.

Lesley: Of ik heb niet goed gelezen, maar als de opdracht iets groter is. Het is best wel leuk, met jouw guide ga je kijken naar oké wat kan er voor de omgeving goed zijn, maar ik ken ook een ander project: my nature watch, dat is dan een pcb'tje wat je volgens mij aan een Arduino kan aansluiten waar een cameraatje en een sensortje bij zit, dat kan je dan in een doosje of in een plastic fles zetten, er zit dan ook een voederbakje bij, de hele constructie zet je in je tuin. Telkens als er iemand uit het voederbakje komt eten: vos, vogel, eekhoorn, muis, maakt hij een foto en upload hij hem naar de cloud. Dat project is super geinig omdat ik dan denk van oh! Dit is echt bedoeld om mee te krijgen welke dieren er allemaal in je omgeving leven als jij weg bent. Normaal wat ik een beetje dacht over dat project van oh ze maken nu allemaal foto's op momenten waar mensen niet thuis zijn, dan durven ze pas te komen en ze letten natuurlijk niet op als de mensen er niet zijn. Bij dat project miste er voor mij ook heel erg van oh en nu? Hoe komen die beesten vaker, of hoe kan ik die beesten meer de dynamiek rond de beesten en hoe onze omgeving is ingericht. De focus was er niet expliciet in het project en die zit wel meer in jouw guide.

How would you change the guide to stimulate more internal change through reflection/introspection?

Ronne: Ik heb nog één laatste vraag, bij het eigen maken van MTHD ben je natuurlijk heel de tijd aan het reflecteren en introspecteren zo van waar plaats ik mezelf als mens hier in, en decentreren. Ik vroeg me af of jij nog ideeën hebt over hoe ik dat meer zou kunnen stimuleren in de guide.

Lesley: Dat is waar we het vorige keer ook over hadden, dat ik vond dat het in academische literatuur vaak gaat over dat je jezelf als ontwerper moet veranderen bijvoorbeeld de paper watching myself watch birds, dat dat helemaal ging over objection, dat je soort van gaat walgen van je sense of self. Dat je een sense of self hebt omdat je iets anders van je afstoot. Daar schreef ze over. Mensen vinden ogels eng en lelijk, maar dat stuurt ook heel erg tegen het doel van haar project, wat heel erg ging over hoe ik me solidair kan voelen met die beesten. Ze was overtuigd dat we leven in één ecosysteem we zijn één hole, één gaya maar ik vond dat beest zo lelijk. Zij had het toen heel erg over

dat het over die walging die we vaak intuïtief voelen. Zij dacht van oh dit gebeurt er als je met MTHD aan de slag gaat, je loopt tegen die walging aan. Soortvan het psychologische fenomeen waarin je je identiteit probeert steviger te maken en te behouden, terwijl dat allemaal nep is, dus dat houdt dan tegen.

Ronne: zou je graag willen dat dat allemaal benoemd wordt?

Lesley: Misschien kan je een hoofdstukje toevoegen: what if I struggle? Dat je dan die paar veelkomende problemen schetst, bijvoorbeeld: ik vind het vies, ik vind bepaalde beesten vies. Ik vind er niks slechts aan of wat je ook kan uitleggen: het is niet slecht maar het is meer gewoon dat het systeem niet voor iedereen werkt. Misschien zijn er gewoon wat dingen uit de literatuur die je kan nemen, zoals dat objection. Dunya oogjes schrijft over bijen en defraction . Volgens mij gaat een deel van die paper er over hoe zij voor bijen wilt ontwerpen, maar dat uiteindelijk niet goed kan doen als interaction designer. Ze moest echt een keuze maken tussen slechte keuzes. ze moest afwegen, ze kon niet altijd de perfecte keuze kiezen. Met bijen was dat dan: als je het leest kom je er waarschijnlijk ook achter. Ze gebruikte een Arduino, iets met elektromagnetische velden en daarmee verpest je eigenlijk hoe bijen werken omdat die heel erg met die velden bezig zijn. Dat verstoren was wel nodig voor haar werk om dat te kunnen doen. Niet al je oplossingen zullen altijd even goed werken, dat was haar diepe inzicht.

Ronne: wat is dan het woord defraction? Wat bedoelt ze daar dan mee?

Lesley: Ik heb het niet goed gelezen, geef me een momentje. Waar zou ze dat vandaan hebben, klein momentje. Het gaat over een position of defraction. A standpoint from which to design multi species worlds in which interdependencies and differences are critical. Ik kan je helaas niet verder helpen dan dat op het moment.

Ronne: Dan zal ik het zelf even moeten lezen.

Lesley: Misschien kan je gewoon direct skippen naar dat stuk.

Ronne: ja

APPENDIX 15. ADVICE FROM PETRA

Ronne:

Hi petra,

Ik heb nog wat vragen!

Ik wil graag een kaft maken van geschept papier met zaadjes, wat voor zaadjes kan ik hier het beste voor gebruiken volgens jou?
En waar kan ik deze zaadjes vinden?

Het idee is dat je het boekje een tweede leven kan geven na het gebruik en dan als een tegel kan plaatsen, de bladzijdes worden compost/ grond en de zaadjes in de kaft kunnen groeien. Ik weet dat het een beetje tegenstrijdig is met het idee dat je laat groeien in een gebied wat hier vanzelf groeit maar ik wil ook graag een zaadje planten in mensen hun manier van denken en verwacht dat het meer impact maakt. Als jij nog alternative ideeën heb voor hoe het boek onderdeel van ecologie kan worden hoor ik het graag!

Petra:

Mooi idee!

Haha het wordt dus opeetpapier (vond ik vroeger zooo lekker 😊 die roze en gele dan he ... l).

Ik kan uit het heempark inheemse wildeplanten-zaden meebrengen (van soorten die hier gewoon veel voorkomen zeg maar) als je wilt. Die verzamelen we daar. Snap dat het leuker is als je zelf gaat zoeken en verzamelen. Maar denk best lastig nu. Meeste zaden zijn nu uit de planten gevallen en liggen al op de grond, drijven ergens of zijn zelfs al aan het ontkiemen. (soms in de plant als ze vergeten zijn te vallen zie foto).

In het heempark deden we wel eens met kinderen dat ze na een wandeling hun schoenen mochten schoonmaken boven een potje met zand .. en dan water geven etc... kijken wat je met je voetstappen /onder je schoenen meebrengt, verhuist etc .. moeten ze wel modderschoenen hebben.

Ronne:

De zaadjes van de heemtuin klinkt goed, en ik heb het zelf ook al gemerkt toen ik op Texel keek of er nog zaadjes in de teunisbloemen zaten.

Ik heb ook de heemtuin in Delft gebeld en die verwezen door naar deze website <https://www.cruydhoeck.nl/>, ik ga hun ook nog een mailtje sturen.

Goed idee van de modder schoenen, leuk voor de bewustwording!
Mama gaat dit weekend niet naar oma, wil je het boekje en de zaadjes misschien weer op de post doen dan?

Petra:

Cruydhoeck is inderdaad het beste alternatief ... maaarrrrr tuurlijk zijn daar ook discussies over. Zij kweken hun zaden in Groningen, en daar is het later lente en dus lopen hun bloeiende planten niet parallel met de insecten in het zuiden of westen die vaak gespecialiseerd zijn in één soort enz enz .. 😊 ...Ze zijn in elk geval stukken beter dan de vaak 'pretmengsels' die je elders kunt kopen! . (hee en ze zijn best wel heeel duur!) Ik kijk morgen even voor je in het heempark! en doe alles op de post!

Ronne:

Ohhh dat is interessant, dus lokaal is altijd beter zodat de plantjes op de zelfde klok lopen als waar ze worden geplant?

Petra:

Yep ...

Wilde bijen bv... Klokjesbij is qua voedsel en afhankelijk van de planten uit Klokjesfamilie. Boerenwormkruidbij is afhankelijk van bloeiend Boerenwormkruid etc .. Die bloeien hier soms wel 2 weken eerder dan in Groningen. Dus als je dan zaden uit Groningen laat komen zijn die net wat anders en bloeien later en sluiten niet aan bij vliegtijd van Brabants bijen. Ingewikkeld maken ze het he ...

Telt ook voor bv sleedoorn die als je die koopt als plant vaak uit Frankrijk komt; die bloeit dan weer te vroeg etc...

In Eindhoven is nu een wetenschapper die aan het kijken is wat nog echte oude originele bomen zijn hier langs de Dommel en dan gaan ze daar eikels/ hazelnoten , zaden van verzamelen en opkweken om zo lokaal mogelijk te gaan werken. Staatsbosbeheer is daar ook al heel veel mee bezig.