A Spatial Theatre for Dialogue

Enabling a dialogue by breaking through a hierarchy
Een gesprek openen door een hiërarchie te doorbreken

Project Information (EN)

The Design

My design forms a space for dialogue. The space consists of six different objects that form a spatial theatre by interacting with each other, they all form a different character. The theatre tells a story through the hierarchy between the different objects and the associations they evoke. One object could be strong and confident, while another is doubting.

The Dialogue

The objects also function as places in the room that invite people to sit or stand on them. I call my design a theatre, because people can take on the character of the object. When i stand on a heavy metal block, i become a hero. If the object forces me to bend forward, i suddenly look insecure. I had conversation with others about topics like politics, religion and feminism. By placing myself and the other person somewhere in the room, i break through a certain hierarchy. I place someone with a strong opinion in an awkward position or I place the woman 3 meters above the man. Not because it should be like that, but because i want to people to tell their stories by putting them in an unusual relationship to each other. The space can bring about a completely new situation, a new view worldview. The use of the space by others results in moments that you can't predict to happen before. The space becomes, in its use, a conversation, a performance and a new story.

My vision as a designer

As a designer I use my body in an experimental and theatrical way. I use the mental power relations between characters in theatre in my designs as extreme and unexpected spaces. I take my inspiration from scenography, in which an actor and space tell a story. I believe that in architecture, the human and space also come together to write a story. The visitor gives meaning to a space by exploring it and then it becomes a story in the memory of it. As a designer I can offer a space to grow stories by designing unexpected and sometimes uncomfortable spaces. By doing that I can speak to a person's imagination and how this person lives in the space shapes the story. In case of this design, I even distort hierarchies by adding compelling elements. This shapes a new situation, which can open a dialogue.

Projectinformatie (NL)

Het ontwerp

Mijn ontwerp vormt een ruimte voor een dialoog. Deze ruimte bestaat uit een compositie van objecten die ieder een eigen karakter vormen. Door ze bij elkaar te plaatsen gaan ze een relatie met elkaar aan en vormen ze samen een ruimtelijk theater. Het theater vormt op zichzelf staande verhalen door de hiërarchie tussen de verschillende objecten en de associaties die zich daarbij vormen. De een staat bijvoorbeeld als een huis, terwijl de ander twijfelt.

Het dialoog

Daarnaast vormen de objecten plekken die uitnodigen om erop te staan of zitten. Ik noem het een theater, omdat mensen het karakter van het object kunnen aannemen. Als ik op een zware metalen sokkel ga staan, word ik een held. Als de ruimte mij dwingt tot een kromme rug, word ik ineens onzeker. Ik ben met mensen in gesprek gegaan over onderwerpen als politiek, religie en feminisme. Door mezelf en de ander op een plek in de ruimte te plaatsen doorbreek ik een bepaalde hiërarchie. Ik geef iemand met een sterke mening bijvoorbeeld een ongemakkelijke houding of ik plaats de vrouw drie meter boven de man. Niet omdat het zo zou moeten zijn, maar omdat ik verhalen wil losmaken door mensen in een onverwachte verhouding tot elkaar te plaatsen. De ruimte kan een compleet

nieuwe situatie teweegbrengen, een nieuw wereldbeeld. Het gebruik van de ruimte door anderen zorgen weer voor momenten die vooraf niet te voorspellen zijn. De ruimte wordt in zijn gebruik een gesprek, een performance en een nieuw verhaal.

Mijn visie als ontwerper

Als ontwerper gebruik ik mijn lichaam op een experimentele en theatrale wijze. De mentale machtsverhoudingen tussen personages in het theater komen terug in mijn ontwerpen als extreme en onverwachte ruimtes. Ik haal inspiratie uit scenografie, waarin een acteur samen met de ruimte iets vertelt, ik geloof dat ook in architectuur de mens en de ruimte samen een verhaal vertellen. De bezoeker geeft betekenis aan een ruimte in het ontdekken ervan, vervolgens wordt het verhalend in de herinnering eraan. Ik kan als ontwerper een plek bieden voor het ontstaan van een verhaal door het ontwerpen van onverwachte, soms zelfs ongemakkelijke ruimtes. Hiermee kan ik de verbeelding van de bezoeker aanspreken en hoe diegene erin leeft of ermee omgaat vormt het verhaal. In het geval van mijn afstudeerproject probeer ik zelfs hiërarchieën te verstoren door de ruimte af en toe dwingend te laten zijn, maar juist daardoor ontstaat er een nieuwe situatie die kan openen tot gesprek.

Image List

Filename	Caption	Credit
mijketonnon-ddw-foto1_1631778652.jpg	A dialogue between people	
mijketonnon-ddw-foto2_1631778509.jpg	A theatre of characters	
mijketonnon-ddw-foto3_1631778659.jpg	Taking on a role	

The images above are included in the ZIP under `/images`.