

Uncertainty in the Studio

AI as a material in the design of tangible products
AI als materiaal in het ontwerp van tastbare producten

Hosted by: Sam Theelen

Project Information (EN)

Studio Uncertainty

AI's uncertainty is often viewed as a problem. These projects propose using that very uncertainty as a design material. Moving through three projects that dive increasingly deep into what it reveals, what it can create, and what forms it can take. Studio Uncertainty is where it began. We discovered that uncertainty can be used during the design process without necessarily appearing in the final result. This project established the first methods: working with object detection, image generation, and the question of who owns what emerges.

NOIOBVKAC

This project pushes further into the approaches the first one opened up. What happens when you push uncertainty to its limits? What kinds of uncertainty actually exist, and how do they differ? How do they take shape? And how can a designer interact with them rather than correct them?

WHÉE E EEEEE

The final project moves beyond visual models entirely. We make the transition to algorithms in a 3D environment, where the visual archetypes baked into image generators do not exist. We apply this to a subject defined by some of the strongest archetypes in product design: the motorcycle. What happens when you remove those archetypes from the brief entirely, and let the algorithm decide the form?

Projectinformatie (NL)

Studio Uncertainty

De onzekerheid van AI wordt vaak als een probleem gezien. Deze projecten stellen voor om juist die onzekerheid als ontwerpmateriaal te gebruiken. We doorlopen drie projecten die steeds dieper ingaan op wat die onzekerheid onthult, wat ze kan creëren en welke vormen ze kan aannemen. Het begon allemaal bij *Studio Uncertainty*. We ontdekten dat onzekerheid tijdens het ontwerpproces kan worden ingezet zonder dat deze noodzakelijkerwijs in het eindresultaat zichtbaar hoeft te zijn. Dit project legde de basis voor de eerste methoden: werken met objectherkenning en beeldgeneratie, en de vraag wie eigenaar is van wat eruit voortkomt.

NOIOBVKAC

Dit project bouwt voort op de benaderingen die door het eerste project werden geïnitieerd. Wat gebeurt er wanneer je onzekerheid tot het uiterste drijft? Welke soorten onzekerheid bestaan er eigenlijk, en waarin verschillen ze van elkaar? Hoe krijgen ze vorm? En hoe kan een ontwerper ermee omgaan in plaats van ze te corrigeren?

WHÉE E EEEEE

Het laatste project laat visuele modellen volledig achter zich. We maken de overstap naar algoritmen in een 3D-omgeving, waarin de visuele archetypen die in beeldgeneratoren verankerd liggen, niet bestaan. We passen dit toe op een onderwerp dat wordt gekenmerkt door enkele van de sterkste archetypen in productdesign: de motorfiets. Wat gebeurt er als je die archetypen volledig uit de ontwerpopdracht weglaat en het algoritme de vorm laat bepalen?

Image List

Filename	Caption	Credit
image_1790863862.png	Uncertainty in the studio Prototypes	
prototypeaaa2805-4a_1790942764.png	Project: WHERE E EEE	
visuals-01aa_1790942769.jpg	NOIOBYK KAC - Guitar X Calculator	
chork_1790942780.jpg	Chork - Chair X Fork	

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