

Kunnen gamers, designers en hackers ons voedingssysteem verbeteren?

7 NOVEMBER 2013

Tijdens Dutch Design Week werden landbouwers en ontwerpers uitgedaagd om samen het voedselsysteem te herontwerpen. Dit leverde verschillende interessante ideeën op.

Lees meer over: [landbouw technologie dierenwelzijn duurzaam expo](#)

De organisatoren van de **Dutch Design Week** in Eindhoven (19 tot 27 oktober 2013), het grootste designevent in Nederland, kwamen dit jaar met een wel erg verrassend programma rond voeding en landbouw op de proppen. Op **Agri Meets Design** werden landbouwers, ontwerpers, hackers en andere (e-)creatievelingen uitgenodigd om samen na te denken over de toekomst. Hun opdracht: herontwerp de landbouw, door ernaar te kijken vanuit een atypisch perspectief – dat van de ontwerper, kunstenaar en mondige burger – maar ook vanuit een kinderlijke onbevangingheid – los dus van heersende conventies en het 'waarom? daarom!'-syndroom. En die denkoefening leverde veel interessante ideeën op.

Zo werd een **hackathon** georganiseerd waarin landbouwers en dataridders samen "het voedingssysteem hackten", oftewel samen zochten naar manieren (lees: apps) om met data het voedingssysteem slimmer en beter te maken. Tijdens zogenaamde **FARM:LABS** (ontwerpsessies) dachten ze dan weer samen na over slimme verpakkingen die voedselverlies kunnen verminderen en de betrokkenheid van de consument kunnen verhogen, crowdfunding als nieuwe manier van financiering op de boerderij, gaming als manier om de kloof tussen producent en consument te dichten, enzovoort. Ten slotte werden enkele bestaande agro-designprojecten voorgesteld, zoals het spel Pig Chase, de kunstwerken Brabant Livestock en Food Chain Project, en de BiggenBodyWarmer.

Zoals dat altijd gaat met innovatie, zijn de eerste, rauwe ideeën of prototypes niet als dusdanig realiseerbaar, maar er vooral op gericht om ons te inspireren en ons denkkader te verruimen. Schiet volgende ideeën dus niet onmiddellijk af, maar laat je inspireren:

Apps die het voedingssysteem beter/slimmer maken

De 32-durende hackathon leverde enkele interessante **app-ideeën** op:

- De gegevens van een **aardappelboer** werden bijvoorbeeld gekoppeld aan een virtuele map, data van Buienradar en sensoren op zijn akkers, wat een app opleverde die hem vertelt wat de sterke en zwakke plekken zijn op zijn velden en wanneer hij best zijn percelen bewerkt, oogst enzovoort. De app kan hem veel overbodige kosten besparen, en bijvoorbeeld ook de hoeveelheid sproeimiddelen die hij gebruikt terugdringen.
- Een andere app die bedacht werd koppelt informatie over boerderijen, serres, stallen en velden aan een virtuele map, zodat je tijdens een **wandel- of fietstocht** kan zien wat er in de omgeving groeit, hoe het geteeld of gekweekt wordt, of je er terecht kan in een hoefwinkel (openingsuren) en hoe je de producten uiteindelijk thuis kan bereiden (recepten).
- Een derde interessante app probeert **voedselverspilling** te verminderen, door tips te geven rond houdbaarheid en koken met restjes, en je meteen te tonen wat de impact is, wanneer je toch beslist om iets weg te gooien. De verspillsdata die deze app oplevert, kan bovendien supermarkten of producenten stimuleren hun verpakkingen of hoeveelheden aan te passen.
- Een laatste leuke app zorgt voor extra informatie en betrokkenheid over en bij de maaltijden die je eet op **restaurant**. Je maakt een foto van je gerecht en krijgt informatie over de producent en zijn producten. Die informatie wordt aangeleverd door de landbouwers zelf, die ook aangeven waar hun producten naartoe gaan. Zo kan je met de app bovendien controleren of het restaurant wel echt samenwerkt met lokale boeren, en wordt de keten weer een beetje transparanter.

Games die het voedingssysteem beter/slimmer maken

Niet alleen apps maar ook games kunnen het voedingssysteem volgens onze noorderburen veranderen. De boerderij spreekt bovendien sterk tot de verbeelding van de gaming-industrie en de gamer, want spelletjes als Farmville en Farmerama zijn een groot succes. Kunnen dergelijke games ervoor zorgen dat de consument opnieuw meer voeling krijgt met de boerenstiel en de voedselproductie? En kunnen spelletjes bijdragen tot dierenwelzijn?

Volgens de deelnemers van het FARM:LAB over gaming wel. Een mooi voorbeeld is **Pig Chase**, een spel dat leuk is voor mens en dier, beide slimmer maakt en hun relatie verbetert. Het concept: varkens houden van licht en vooral als het gecombineerd wordt met beweging. Om hen te entertainen, werd daarom een grote touch screen muur ontwikkeld die opgehangen kan worden in hun stal en waarop een lichtbal heen en weer beweegt, die ze met hun snuit moeten proberen te 'vangen'. De lichtbal wordt vanop afstand bestuurd door een speler op een tablet, die de afdrucken van de varkensneuzen op zijn scherm ziet verschijnen. Als de spelende varkens en mens goed samenwerken (dit wil zeggen als de varkensneuzen en de lichtbal elkaar raken), worden ze beloond met een kleurrijk vuurwerk op hun respectievelijke schermen. Een demonstratie van het spel kan je hier bekijken:

Video: [Playing with Pigs: Pig Chase](#) from [HKU](#) on [Vimeo](#).

Een ander interessant spel is **De Beste Boer**. Het werd ontwikkeld in samenwerking met diverse partners uit de landbouwsector, die een simulatie maakten van het leven 'zoals het is' op een gemengde familieboerderij in Nederland, die opereert op een wereldwijde vrije markt. Elk jaar nemen verschillende teams in een grote wedstrijd het tegen elkaar op, baten en breiden hun boerderij uit en worden daarbij geconfronteerd met verschillende (realistische) risico's en problemen. Niet alleen bedrijfstechnische vraagstukken (bv wanneer leveren we en tegen welke prijs?), maar ook persoonlijke dilemma's en familiale perikelen krijgen ze voorgeschoteld. Al spelenderwijs leren de teams zo de uitdagingen en kansen van de landbouwsector kennen. Meer info vind je [hier](#).

Allemaal leuk en zo, maar waarom is dit interessant? Omwille van de bekende Confucius-quote: **'Ik hoor en ik vergeet, ik zie en ik onthoud, ik doe en ik begrijp'**. Wie zo'n spelletje speelt, zit in de laatste categorie. Games helpen niet alleen om informatie langer te onthouden, maar ook om de informatie sneller te begrijpen. Als ze goed ingezet worden, kunnen ze dus niet alleen kennis verspreiden, maar ook bewustzijn en betrokkenheid creëren – bijvoorbeeld over dierenwelzijn, voedselverspilling, milieudruk en plattelandsinrichting.

Bestaande initiatieven: Food Chain Project en Brabant Livestock

Initiatieven waarbij landbouw en design al op een innovatieve manier gecombineerd worden, zijn deze twee kunstprojecten. De ene installatie demonstreert op confronterende wijze de omvang van onze productie (Brabant Livestock), de andere van onze consumptie (Food Chain Project). Voor de bouw van zijn Brabant Livestock vertrok kunstenaar Ruben Van Megen van twee vragen: 'Wat als al het vee dat geconsumeerd wordt in één provincie bij elkaar gezet wordt? En wat als al het vee dat één persoon per jaar consumeert opgefokt wordt in ieders eigen achtertuin?' Wat is het effect daarvan op het milieu, het dierenwelzijn en de ruimtelijke indeling? Het resultaat van die denk- en bouw oefening kan je hier bekijken:

Video: [Brabant Livestock By Ruben van Megen](#) from [Design Academy Eindhoven](#) on [Vimeo](#).

De Italiaanse Kunstenaar Itamar Gilboa vertrok voor zijn **Food Chain Project** dan weer van zijn eigen eetgedrag. Een jaar lang hield hij nauwkeurig bij wat hij per dag at en dronk, om de omvang daarvan vervolgens fysiek voor te stellen in een soort pop-up supermarkt. Die supermarkt staat vol met witte gipsen sculpturen, beelden van alle producten die hij gedurende dat jaar gegeten en gedronken heeft. In één oogopslag krijg je dus een idee van wat één persoon in het Westen per jaar aan voeding verbruikt. De sculpturen zijn te koop en een deel van die opbrengst wordt gedoneerd aan organisaties die strijden tegen honger. Op die manier maakt Gilboa zijn Food Chain opnieuw rond: wat hij consumeerde transformeerde hij in witte sculpturen, waarvan de opbrengst opnieuw getransformeerd wordt in consumeerbaar voedsel.

Tot slot: heeft het big op de openingsfoto nu een bodywarmer aan?

Ja, een **BiggenBodyWarmer**, ontworpen door Niels Aarts in samenwerking met een varkenshouder. De bodywarmer moet biggen na de geboorte warm houden en zo het sterftecijfer onder pasgeboren biggen terugdringen, wat volgens de betrokken varkenshouder des te belangrijker wordt nu de huisvestingsregels in de varkenshouderij verstrengd worden (meer ruimte betekent immers ook minder lichaamswarmte). Meer info over het ontwerp vind je [hier](#).

biggenbodywarmer-tris.jpg

Beeld: Agri Meets Design.

Meer stof tot nadenken: www.agrimeetsdesign.nl

Koning Albert II Laan 35
1000 Brussel
België

Volg ons op:

-
[screenreader.visit us on our facebook page: https://www.facebook.com/velc](https://www.facebook.com/velc)

Veldverkeners is een project van

