

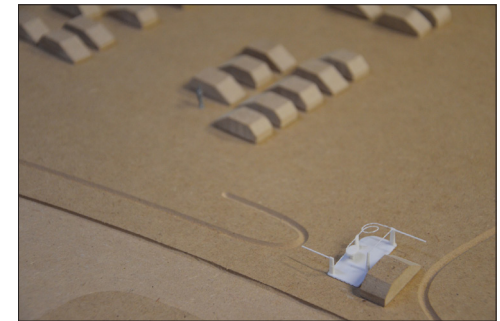
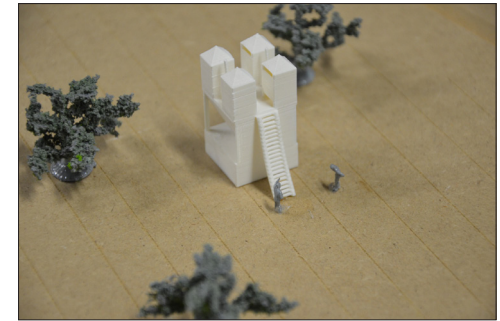
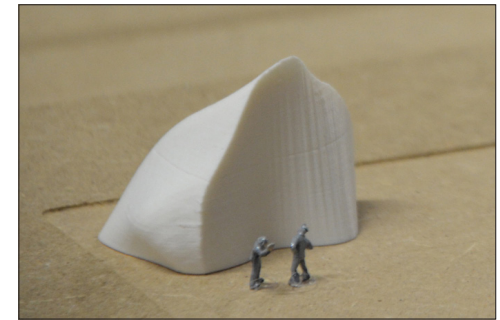
**designLAB -
excavation workshop Castellum Fectio**

Het Castellum Fectio, gelegen naast fort Vechten bij Bunnik, werd rond het jaar 5 n.c. gebouwd. Het werd gebruikt om de noordgrens van het Romeinse Rijk te verdedigen. Fectio was onderdeel van verschillende castella die waren verbonden met de Limesweg (grensweg) en diverse wachttorens. Er ligt een plan om op en rond het voormalige Castellum een landschapspark, 'Thesaurus Fectio', te realiseren. Naast de reconstructie van het Castellum biedt het plan voor het park ook ruimte om het Romeinse verleden op andere manieren te integreren in het huidige recreatielandchap.

Hoe kun je de tweeduizend jaar oude onzichtbare Romeinse geschiedenis van deze strategische plek laten zien? Zeventien studenten van de afdeling designLAB van de Gerrit Rietveld Academie Amsterdam hebben zich over deze vraag gebogen. In samen-

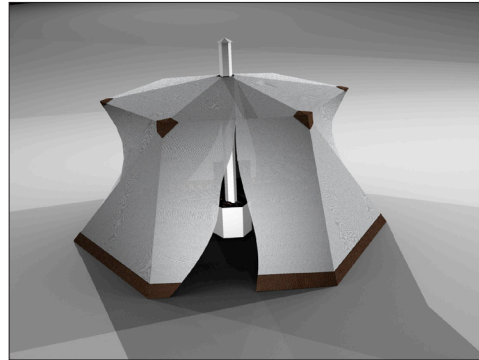
werking met CBKU en het Lectoraat Art and Public Space is een ontwerp-atelier opgezet. In drie fases zijn ontwerpen tot stand gekomen. In de eerste workshop, begeleid door Krijn Christiaansen & Cathelijne Montens, lag de nadruk op veldwerk. De locatie werd intensief bestudeerd en diverse gastsprekers deelden hun kennis en visie over het onderwerp. Het doel van deze eerste workshop was het ontwikkelen van een concept. Tijdens de tweede workshop stelde Tjeerd Veenhoven zijn werkplaats open om de concepten om te vormen naar prototypes. De laatste workshop door Michiel Meurs, Michiel van der Kley en Christiaan Thiel stond in het teken van het concretiseren en detailleren van de prototypes door middel van 3d modelleren.

De uitkomsten van het atelier zijn divers en verrassend. De designvoorstellen geven geen reconstructie van het Romeinse verleden, maar maken het werkelijk en eigentijds.



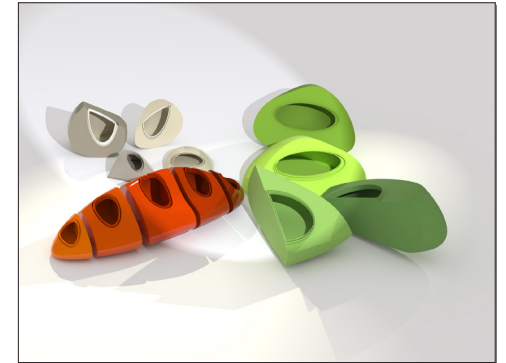
1. Bob Vos, *Romeinse Sauna Tent*

Ontwerp van een verplaatsbare sauna in de vorm van een tent met een centraal geplaatste kachel en opvouwbare stoeltjes. Hiermee is op iedere locatie een warm badhuis te maken.



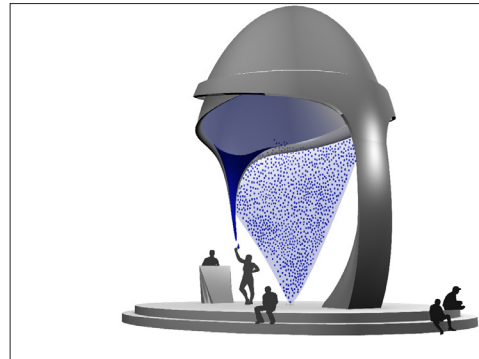
4. David Hermans, *Pot-in-Pot koelkast*

Set van bewaardozen voor voedsel, gebaseerd op de pot-in-pot techniek, waarbij vochtig zand tussen twee potten in zorgt voor verkoeling door evaporatie.



2. Cecilia Valentine, *De Fontein*

Deze fontein vangt water op, zuivert het en slaat het op. Een handbediende pomp vernevelt het water onder het dak, waartegen het condenseert en langs de drinktuit naar beneden loopt.



5. Frank van 't Woudt, *Inspired by Ancient Rome*

Ontwerp van een schaal uit segmenten, geïnspireerd door de decoraties op scherven van Romeins aardewerk. Proefmodel uit hout en verenstaal; 3D print van één segment met decoratie.



3. Darius Blokker, *Amphora Fantasy*

Een serie van drie vazen, geïnspireerd door de aannames en interpretaties van archeologen, de conservering van objecten door ze onzichtbaar onder de grond te laten zitten respectievelijk de vertaling van Romeinse serieproductie van aardewerk naar hedendaagse massaproductie.



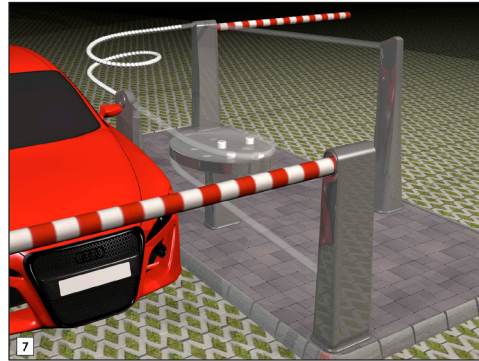
6. Gol Ebrahimipour-Mirzaie, *Are We Still Romans, Mappae 2.0*

Ontwerp van een eigentijdse versie van de Romeinse "Mappa", een servet waarin etensresten mee naar huis konden worden genomen.



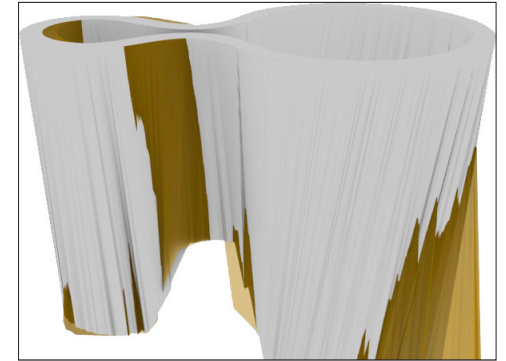
7. Lisa Kläver, *Parkeersysteem*

Toegangs- en uitrijstelsysteem voor het parkeerterrein bij het park, gebaseerd op Romeinse bordspelen. Een zware bal dient als "token" voor het parkeren en activeert de slagbomen. Het totaal aantal ballen is gelijk aan het aantal parkeerplaatsen.



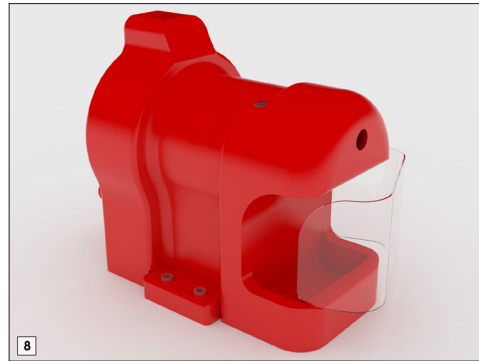
10. Mark Wiechmann, *"Scherp de scherf"*

Met een nieuw materiaal van fijnge-malen Romeins aardewerk met epoxy worden nieuwe vormen gemaakt, die door de beschouwer zelf geïnterpreteerd kunnen worden.



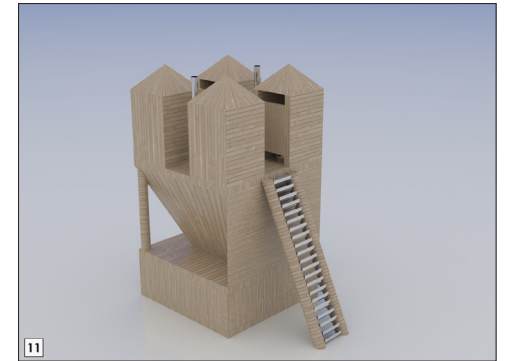
8. Lukas Wolzak, *Licht Machine*

In tegenstelling tot vandaag de dag moesten de Romeinen moeite doen voordat er licht was. Zo moesten er eerst zaden geperst worden voor olie, die dan met een lont kon branden. Dit ontwerp brengt al deze handelingen samen: een pers en een lamp ineen waarmee vanuit zaden licht kan worden gemaakt.



11. Noëlle Ingeveldt, *Compost Castellum*

Toiletgebouw ontworpen voor de boomgaard van het park bij Fort Vechten. Omdat er geen riolering aangelegd kan worden vanwege de opgravingen is er gebruik gemaakt van het rode-worm-systeem. Iedere zes maanden kan uit de onderste bak van het gebouwtje compost voor de appelbomen in het park geschept worden.



9. Mariëlle Lens, *The Waiting Room*

Set van glazen buisjes om vondsten te verzamelen en te bewaren. Juist de meest kwetsbare en vergankelijke objecten kunnen zo worden verzameld.



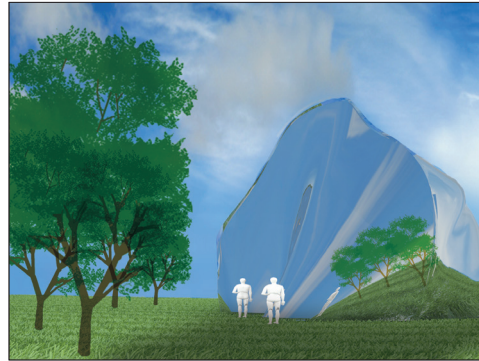
12. Pihla Raevaara, *Grinding Out History*

Een molen om kruiden en zaden te malen met handaandrijving. Dit ontwerp is een combinatie van de grote Romeinse molen met verticale molenstenen en de vijzel met kom. Het is een keukenapparaat dat geen stroom nodig heeft.



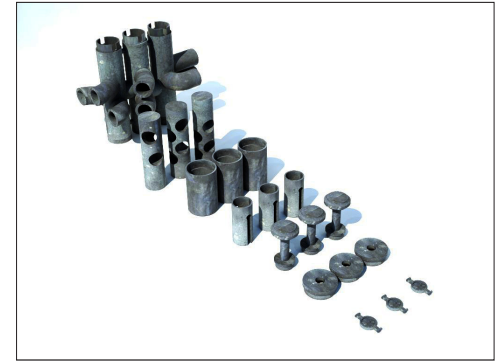
13. Sanja Najdovska,
The Missing Dimension

Geïnspireerd door de schaduwen van pilaren zoals bij veel Romeinse bouwwerken is dit een object dat de schaduw van een gevonden fragment uit de geschiedenis tot ruimtelijke vorm uitvergroot. De bekleding met spiegelend materiaal reflecteert het heden.



16. Stijn van Kervel,
Verbeelding van Afwezigheid

Muziekinstrument gemaakt met materialen uit het verleden, technieken van nu, om te gebruiken in de toekomst – een loden mondstuk, een 3D geprint ventielhuis en transparante slang en trechter.



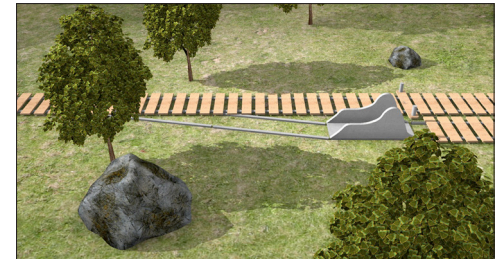
14. Seulki Choi,
Messen van varkensbotten

Mes met lemmet en heft uit varkensbot. Een industrieel te produceren connector verbindt twee stukken bot om een mes te vormen. Serie proefmodellen met touw, lijm en varkensbotten.



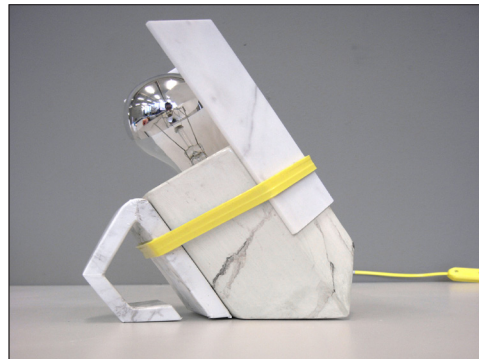
17. Sylvain Georget,
Alle wegen leiden naar Rome

Wandelpad dat door bezoekers omgebouwd kan worden tot bank of picknick-plaats: de houten planken van het wandelpad kunnen worden verplaatst naar een frame dat er een ruimtelijk object van maakt.



15. Stefan Auberg,
Roman Materials and Their Connect With Social Status

Lamp met een combinatie van echt marmer en imitatie. De eigenschappen van echt marmer – reflecterend, onbrandbaar, slijtvast – worden hier benut, terwijl het imitatiemarmer alleen een decoratieve functie heeft.



3D prints met dank aan 3d Forma, Beek en Donk.