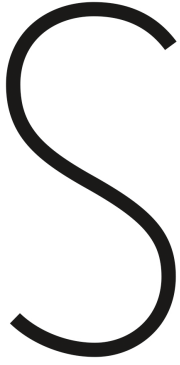


## Selectie onderzoeksvoorstellen (31) Bouwen aan Talent 2021

Onderstaand vind je de 31 geselecteerde onderzoeksvoorstellen uit de eerste ronde van het programma Bouwen aan talent 2021. Per profiel vind je informatie over het ontwerp bureau en de ontwerpgave waarop je kunt inschrijven.

*Let op:* je kunt je als startende ontwerper of maker inschrijven op maximaal één profiel.

We moedigen interdisciplinaire samenwerkingen aan. Daarom nodigen we je uit om ook ontwerpgaves van een andere discipline te overwegen, wanneer deze thematisch aansluiten en je met jouw perspectief, expertise en werkwijze denkt een bijdrage te kunnen leveren.

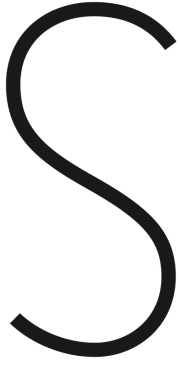


*Architectuur*

1. **Summum**  
*tuin- en landschapsarchitectuur, robotica, circulaire bouw, natuurlijke bouwmaterialen*
2. **VRP Architecten**  
*stedenbouw, Groene Hart, woningbouw, stad & platteland*
3. **Radartoren Architectuur**  
*product-, meubel- en industriële vormgeving, rijksmonument, duurzaamheid, kunst*
4. **Play the City**  
*stedenbouw, games, city games, data, ruimtelijke opgaves*
5. **Cityförster Rotterdam**  
*coding, parametrisch ontwerpen, circulaire bouw*
6. **XML Architecture Research Urbanism**  
*interieurarchitectuur, scenografie, nachtleven, inclusiviteit*
7. **Maatschap Observatorium**  
*tuin- en landschapsarchitectuur, kunst, natuur, rivierlandschap*
8. **Mauroparravicini Architects**  
*productontwikkeling, social design, duurzaamheid, flexwonen, woningmarkt*
9. **Beyond Space**  
*Interieurarchitectuur, woningbouw, productontwerp, mobiel woonobject*

*Vormgeving*

10. **Circus Andersom**  
*grafische vormgeving en visuele communicatie, social design, seksualiteit, intimiteit, dialoog*
11. **Mooves**  
*strip en graphic novel, digital storytelling, transmediaal, storytelling, art direction*
12. **Our Polite Society**  
*grafische vormgeving en visuele communicatie, typografie, variable font technology, conceptueel*
13. **Siba Sahabi**  
*interieur- en ruimtelijk ontwerp, zorg, kunstinstallatie*
14. **MAISON the FAUX**  
*performance, modevormgeving, kapitalisme, maximalisme, multidisciplinair*
15. **Hozan Zangana Studio**  
*productontwikkeling, performance, onderzoek, collectieve herinnering*
16. **Kode21**  
*productontwikkeling, klimaatoplossingen, duurzaamheid, bedrijven*
17. **Het Huis van Betekenis**  
*illustratie, grafische vormgeving en visuele communicatie, dak- en thuislozen, visuele reportage*



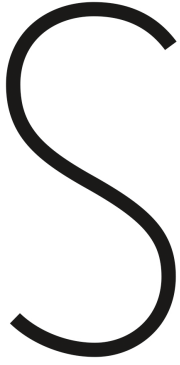
18. **Studio Maarten Kolk & Guus Kusters**  
*textielontwerp, productontwikkeling, materialen, handwerk, ambacht*
19. **Vandejong**  
*grafische vormgeving en visuele communicatie, social design, programma maken, methode ontwikkelen*
20. **Studio Harris Blondman**  
*grafische vormgeving en visuele communicatie, coding, online co-creatie, nieuwe technologie*

#### *Digitale Cultuur*

21. **Stichting Creative Coding Utrecht**  
*interactief en information design, databases, toegankelijkheid, mapping*
22. **Redrum Bureau B.V.**  
*audiovisueel, online media, experience, muziek, interactie*
23. **Studio Gerjanne van Gink**  
*online media, grafische vormgeving en visuele communicatie, zorgverlening, dementie, co-creatie*

#### *Interdisciplinair*

24. **Filip Studios**  
*digital storytelling, tentoonstellingsontwerp, expositie, fysieke & digitale ervaring*
25. **Frits van Dongen architecten en planners**  
*architectuur, woningbouw, luchtvervuiling*
26. **Officina Corpuscoli**  
*bio design, product-, meubel- en industriële vormgeving, mycelium, bio-fabricatie, 3D printen*
27. **Afdeling Buitengewone Zaken**  
*social design, journalistiek, onderzoek, bijeenkomsten*
28. **Real Comics**  
*productontwikkeling, illustratie, zorgverlening, seksueel geweld*
29. **Lucas Maassen**  
*social design, organisatie artist-in-residency, inclusiviteit*
30. **LABELEDY.**  
*bio design, modevormgeving, 3D printen, wearables, circulariteit*
31. **roomforthoughts**  
*art-science, digital storytelling, zorgverlening, geestelijke gezondheid*



## profiel I

# Earthen housing built by robots

## Summum

hoofddiscipline:	architectuur
subdiscipline(s):	tuin- en landschapsarchitectuur
thema's:	robotica, circulaire bouw, natuurlijke bouwmaterialen
plaats:	Rotterdam en Eindhoven
website:	<a href="https://www.summum.engineering">https://www.summum.engineering</a>
beoogde start:	oktober 2021

### samenwerkingspartner

Summum Engineering is een bureau in Rotterdam, actief op het gebied van architectuur, engineering en constructies, en tevens op het gebied van industrieel ontwerp en kunst. Specialiteiten zijn onder meer het parametrische ontwerp en de technische uitwerking van lichtgewicht constructies en complexe geometrieën. Summum is opgericht in 2017 op basis van een filosofie dat, door uitwisseling en vooruitgang in wetenschap en techniek, de gebouwde omgeving zowel mens, welzijn als milieu kan dienen.

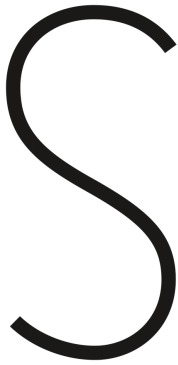
### ontwerpopgave

In deze ontwerpopgave wordt een prototypische vorm van Nederlandse woningbouw ontwikkeld, die vervaardigd wordt door middel van robotisch gespoten aarde. Deze methode is nauwkeuriger, vormvrijer en efficiënter dan traditionele geramde aarde die afhankelijk is van handmatig of pneumatisch verdichten in houten bekistingen. De toepassing van aarde is duurzamer dan het huidige baksteen of beton. Het ontwerp wordt met Summum Engineering in Rotterdam parametrisch uitgewerkt.

Geramde aarde is een duurzaam en CO2-arm bouw materiaal dat bestaat uit zand, klei en grind, soms met kalk of cement. Het kent wereldwijd een eeuwenoude traditie. De maakmethode is echter tijdrovend en vereist nog altijd een bekisting. Door middel van het robotisch spuiten van aarde kan dit bouwproces nauwkeurig worden geautomatiseerd en ontstaan bovendien geheel nieuwe mogelijkheden voor vormgeving. Een samenwerkende startup is deze technologie momenteel aan het ontwikkelen met behulp van Nederlandse en Europese steun.

De eerste toepassingen liggen in de grond-, weg- en waterbouw. De ontwerpopgave is om daarnaast ook gezamenlijk een prototypische vorm van Nederlandse woningbouw zoals een permanente of tijdelijke grondgebonden woning of huizenblok te verkennen, waarin de kwaliteiten en randvoorwaarden van robotisch gespoten aarde centraal staan.

De beginnende ontwerper zal meegenomen worden in de huidige kennis (state-of-the-art) van zowel parametrisch modelleren en ontwerpen als het gebruik van geramde aarde in bouwwerken, en in het bijzonder door middel van robotisch spuiten.



## profiel 2

# Wonen buiten de stad

VRP architecten

hoofddiscipline:	architectuur
subdiscipline(s):	stedenbouw
thema's:	Groene Hart, woningbouw, stad & platteland
plaats:	Roelofarendsveen
website:	<a href="https://www.vrparchitecten.nl">https://www.vrparchitecten.nl</a>
beoogde start:	oktober 2021

### samenwerkingspartner

VRP architecten is al 50 jaar gevestigd midden in het Groene Hart. Deze omgeving vormt ook ons voornaamste werkgebied. Wij positioneren onszelf nadrukkelijk als architectenbureau van het Groene Hart. Daarom zien wij het ook als onze opgave om na te denken over wonen buiten de stedelijke context.

### ontwerpogave

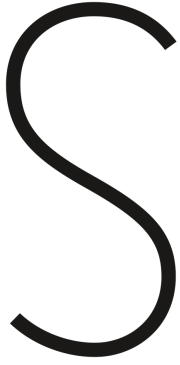
Wat moet er veranderen om inclusieve duurzame woningbouw buiten de stad te realiseren zonder het platteland daarbij te veranderen in alleen maar meer stad? Het verschil tussen stad en platteland is in de Nederlandse context niet zo groot. Toch benoemen dorpsbewoners rust, ruimte en het ons-kent-ons gevoel als nadrukkelijk dorpse kwaliteiten. In ons 'polderlandje' is het onderscheid tussen stad en platteland sterk aanwezig.

Er vindt nu een sluipende transitie plaats van voormalig agrarisch gebruik naar wonen. Het uitbreiden van dorpen buiten de grote steden levert meerdere problemen op. Het heeft een ingrijpende impact op het omringende landschap, leidt tot extra woon-werk verkeer en heeft grote impact op bestaande gemeenschappen. Maar nieuwe woningbouw is ook noodzakelijk om vitale, productieve gemeenschappen, keuzevrijheid, en een inclusieve samenleving op het platteland te waarborgen.

Welke consequenties, of kansen, hebben de grote transitieopgaven (energietransitie, waterberging en verduurzaming van de landbouw) voor wonen buiten de stad? Verandert zelfrijdend ov-vervoer de bereikbaarheid? Biedt de deel-economie nieuwe kansen voor de dorpse ons-ken-ons cultuur?

Wij stellen een onderzoekende ontwerpogave voor. We spitsen de ontwerpogave toe op de korrelgrote van een stedenbouwkundige uitbreiding van 50 tot 100 woningen, met verdeling naar inkomensgroepen, aan de rand van een bestaande dorpsgemeenschap in het Groene Hart.

In deze samenwerking met een startende ontwerper zoeken wij de onbevangen invalshoek die tot nieuwe oplossingen kan leiden die wij misschien over het hoofd zien. De wisselwerking tussen praktijkkennis en een frisse blik maken het mogelijk om niet alleen nieuwe ideeën te ontwikkelen maar ook tot een relevante probleemstelling en toepasbare resultaten te komen.



## profiel 3

# Van aardappelschuur tot test-site voor de kunsten

## Radartoren Architectuur

hoofddiscipline:	architectuur
subdiscipline(s):	product-, meubel- en industriële vormgeving
thema's:	rijksmonument, duurzaamheid, kunst
plaats:	Arnhem
website:	<a href="http://www.marcohenssen.nl">http://www.marcohenssen.nl</a>
beoogd start:	oktober 2021

### samenwerkingspartner

Sinds zijn verhuizing uit Rotterdam naar de Culturele Buitenplaats Koningsweg te Arnhem (2017) voert Marco Henssen zijn praktijk onder de naam Radartoren Architectuur. Met Radartoren Architectuur heeft Henssen een bewuste keuze gemaakt om te gaan werken op het snijvlak van architectuur, kunst en maatschappelijke betrokkenheid in een kleinschaliger, lokale context, nadrukkelijk samenwerkend met andere disciplines, en het agenderen van een sociale agenda (biobased, natuurinclusief, activistisch, DIY).

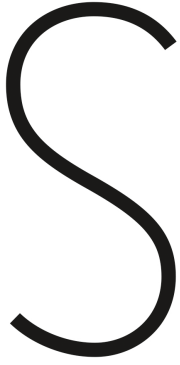
### ontwerpogave

Radartoren architectuur gaat met het project DeHangar.art een leegstaande rijksmonumentale vliegtuighangarboerderij (1941) met bijbehorende akker transformeren tot een testsite voor de kunsten. DeHangar.art ligt ingeklemd tussen vliegveld Deelen en de culturele Buitenplaats Koningsweg in Arnhem in een rizoommatic landscape en is *off all grids*. Met het oog op het toekomstig programma wordt onderzocht hoe DeHangar en akker autarkisch kunnen worden en hoe voorzieningen die nodig zijn voor een goede exploitatie vormgegeven worden.

We willen DeHangar zelfvoorzienend laten functioneren. Deels uit noodzaak – er zijn geen nutsvoorzieningen, internet en riool – deels uit ambitie en als voorbeeld voor andere geïsoleerd gelegen (monumentale) gebouwen.

Het ruimtelijk uitgangspunt voor de voormalige vliegtuighangar is dat wat erin kan, er ook weer uit zou moeten, zodat de 360 m<sup>2</sup> oppervlakte flexibel te gebruiken is. Daarnaast kent een rijksmonument grote beperkingen voor de realisatie van bouwkundige ingrepen en installaties. Er mogen geen onomkeerbare ingrepen plaatsvinden. Onze ambitie is dat de noodzakelijke voorzieningen worden ondergebracht in units (informatie unit, bar/keuken unit, toilet/berging unit en een energie unit, of een combinatie van deze) die mobiel, biobased en natuurinclusief zijn.

De resultaten van het autarkie onderzoek vormen deels de basis voor het ontwerpen van de voorzieningen units. Naast de randvoorwaarden zullen we vooral ook naar de materialisatie, productie en uitvoeringswijze kijken.



## profiel 4

# Network of Games

## Play the City

hoofddiscipline:	architectuur
subdiscipline(s):	stedenbouw, games
thema's:	city games, data, ruimtelijke opgaves
plaats:	Goeree-Overflakkee
website:	<a href="https://www.playthecity.eu">https://www.playthecity.eu</a>
beoogde start:	oktober 2021

### samenwerkingspartner

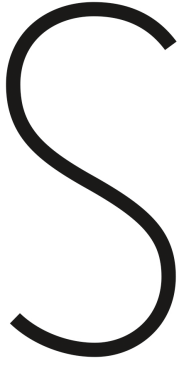
Play the City is een klein, innovatief en experimenteel bedrijf uit Amsterdam. Ondanks de theoretische achtergrond van het team, weet Play the City relevant werk op te leveren voor de dagelijkse praktijk. Spellen zijn ontwikkeld en geïmplementeerd met stakeholders over urgente maatschappelijke vraagstukken zoals betaalbare woningbouw, energietransitie, klimaatadaptatie en participatie. Naast Nederlandse steden treedt Play the City vaak op internationaal niveau in steden zoals Istanbul, Kaapstad, Dublin, Prague, Shenzhen en meer.

### ontwerpogave

De kernvraag van dit Network of Games-onderzoek is: hoe kunnen ontwerpers op een relevante manier reageren op ruimtelijke opgaves die steeds complexer worden? Gebaseerd op meer dan tien jaar onderzoek en ervaringen met city gaming, tekent Network of Games (NoG) een breder kader en verbindt het meerdere city games.

Dit ecosysteem van city games zorgt ervoor dat ontwerpers online en offline, kwantitatief en kwalitatief, met experts en non-experts, en op een integrale manier – ruimtelijk en maatschappelijk, duurzaam en sociaal – tot oplossingen kunnen komen. In de laatste drie jaar is de theoretische aanpak van NoG ontwikkeld en vertaald naar een aantal concrete opgaves in Nederlandse steden. Network of Games zal in de komende jaren verder groeien met nieuwe toepassingen, en met nieuwe modellen, datasets en interfaces.

'Klimaatspel' is een van de casestudies van NoG die zich momenteel in een *upscaling* fase bevindt. Dit spelsysteem meet een aantal modellen en de interfaces zijn in ontwikkeling voor onder andere Bospolder Tussendijken in Rotterdam, Goeree-Overflakkee en Gazhane in Istanbul Turkije. Er is onderzoek nodig naar de ontbrekende gegevens en de sociale en culturele context waarin het spel zal worden toegepast. Nieuwe interfaces en hun toepassingen zullen onderzocht en verbonden worden met uitgebreide datasets en modellen, om verschillende doelgroepen te kunnen bereiken.



## profiel 5

# Series, types & modules

## Cityförster Rotterdam

hoofddiscipline:	architectuur
subdiscipline(s):	coding
thema's:	parametrisch ontwerpen, circulaire bouw
plaats:	Rotterdam
website:	<a href="http://www.cityfoerster.net">http://www.cityfoerster.net</a>
beoogde start:	oktober 2021

### samenwerkingspartner

CITYFÖRSTER ontwerpt duurzame leefomgevingen. Dat doen we met een sterke betrokkenheid bij de stad en de samenleving. We denken holistisch over architectuur, stedenbouw en ruimte. We ontwikkelen onze ideeën en concepten met een blik op de stad als systeem in permanente transformatie. Ons doel is om een sterk concept en geïntegreerde planningsprocessen te gebruiken om robuust ontworpen, haalbare en economische resultaten te bereiken.

### ontwerpopgave

In de transitie naar een circulair gebouwde omgeving gaat de levensduur en herbruikbaarheid van gebouwen en hun onderdelen een belangrijke rol spelen. Met name de grijze emissies die door een gebouw veroorzaakt worden, zijn alleen te verantwoorden als het gebouw(deel) zo lang mogelijk meegaat.

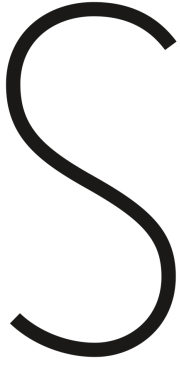
Tegenwoordig beantwoordt de bouwsector deze vraag met industrialisatie en standaardisatie, wat in veel opzichten de goede richting is. Echter, vooral vanuit stedenbouwkundig oogpunt levert dit ook moeilijkheden op, namelijk als het gaat om binnenstedelijke verdichtingsopgaven. Hier is vaak maatwerk vereist, waardoor de grote bouwers en ontwikkelaars het nóg onaantrekkelijker vinden hierin te investeren en liever industrieel op weilanden bouwen.

Wij willen met ons onderzoek de tegenstelling tussen industriële bouwproductie en binnenstedelijk maatwerk overbruggen door te onderzoeken hoe standaardisatie gecombineerd kan worden met modulariteit en *mass-customization* van bijvoorbeeld verbindingsstukken om cruciale concepten van de circulaire bouw ook in complexe binnenstedelijke opgaven te kunnen toepassen.

Door middel van parametrisch ontwerpen en computergesteunde productiemethodes (CNC) is *mass-customization* in principe mogelijk. Het wordt alleen nog niet op brede schaal toegepast. Wij willen de mogelijkheden en toegevoegde waarde op de nexus van bio-based, fabrieksmatig, woningtekort, renovatie en binnenstedelijke ontwikkeling verkennen.

*In overleg zal een aanscherping van de doelstelling plaatsvinden die rekening houdt met de specifieke kennis/interesses van de kandidaat.*





## profiel 6

# Bright Lights, Big City

XML Architecture Research Urbanism

hoofddiscipline:	architectuur
subdiscipline(s):	interieurarchitectuur, scenografie
thema's:	nachtlevens, inclusiviteit
plaats:	Amsterdam
website:	<a href="http://www.x-m-l.org">http://www.x-m-l.org</a>
beoogd start:	begin oktober 2021

### samenwerkingspartner

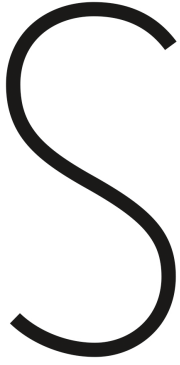
XML is een bureau voor architectuur, onderzoek en stedenbouw en is in 2008 opgericht door Max Cohen de Lara en David Mulder van der Vegt. Het werk van het bureau wordt gekenmerkt door een onderzoeksgedreven benadering waarin een analyse van het (maatschappelijk) krachtenveld rondom een ontwerpogave een wezenlijk onderdeel is van het ontwerpproces. Deze vorm van architectonisch denken materialiseert zich in het werk van XML niet uitsluitend in gebouwde vorm.

### ontwerppogave

Sinds 2017 werkt XML aan de herontwikkeling van een binnenstedelijke locatie in het centrum van Amsterdam. Deze zomer zal de omgevingsvergunning worden verleend waardoor het project richting realisatie gaat. Een belangrijk onderdeel van dit project is het ontwerp van Cultuurclubhuis EUROPA. Geworteld in de Amsterdamse queer-community, willen de initiatiefnemers dat Club EUROPA een inclusieve plek wordt waar kunst, muziek, dans, theater, film en debat van en voor makers en bezoekers van een zo groot mogelijke diversiteit een veilig huis hebben.

Met de concrete ontwerppogave van het nieuw te bouwen Club Europa in de Amsterdamse binnenstad als aanleiding, wil XML ontwerpend onderzoek doen naar architectuur van de nacht(club). Met Amsterdam als casus, richt het onderzoek zich op de club als ontwerppogave, de wisselwerking tussen de cultuur van de nacht en de dag, en de rol van clubs als plek van experiment. Is er iets als een architectuur van de nacht? Hoe verhouden deze ruimtes zich tot andere culturele plekken in de stad? Wat maakte de clubs succesvol als plek van experiment, welke rol speelde de architectuur hierin? En wat zou in de huidige post-covid tijd een cultuurclubhuis kunnen zijn als centrum van nachtcultuur?

Beoogd resultaat van het project is een publicatie of tentoonstelling waarin de ontwerppogave aan Club Europa wordt beschouwd als onderdeel van een bredere culturele context.



## profiel 7

# Land van Chabot

## Maatschap Observatorium

hoofddiscipline:	architectuur
subdiscipline(s):	tuin- en landschapsarchitectuur
thema's:	kunst, natuur, rivierlandschap
plaats:	Rotterdam
website:	<a href="http://www.observatorium.org">http://www.observatorium.org</a>
beoogd start:	oktober 2021

### samenwerkingspartner

Observatorium (1997, Rotterdam) is een maatschap van de kunstenaars Geert van de Camp, Andre Dekker, Lieven Poutsma en Ruud Reutelingsperger, werkzaam in het domein van de kunst in de openbare ruimte en placemaking. Middels iconische architecturale kunstwerken en participatieprocessen verlenen zij nieuwe betekenissen en passend gebruik aan pleinen, parken, industrieterreinen of stadswildernissen in transformatie. Het oeuvre kenmerkt zich door de paradoxen van poëtisch/robuust en iconisch/gastvrij; altijd ingebed in stedelijke of landschappelijke gebiedsontwikkeling.

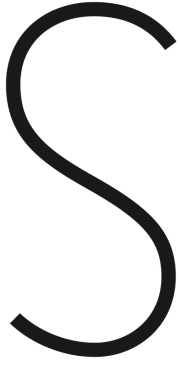
### ontwerpopgave

Het Chabot Museum in Rotterdam geeft Observatorium de opdracht tot een monument voor schilder Henk Chabot nabij zijn atelier aan rivier de Rotte. Als in 2024 de aanleg van de snelweg klaar is, rest een kleine strook veenweide met zicht op de horizon, een 'beschermd vergezicht' als culturele bestemming in een metropolaan park.

De ontwerpopgave betreft de herinrichting van een restant veenweidegebied aan de rivier de Rotte na oplevering van de nieuwe ringsnelweg A16 in 2024 tot een metropolitane tuin, ter nagedachtenis aan het open rivierlandschap rondom de stad zoals dat door schilder Henk Chabot werd gezien.

Het ontwerp moet voldoen als struinterrein omringd door snelweg, industrie en buitenwijken in rivierlandschap. Het ontwerp is een kunstzinnig ingerichte groene oase als monument, waarvan de polderstructuur en de lage ligging van -6 NAP leidend zijn.

Er is maatschappelijk draagvlak en goodwill, er zijn artistieke concepten en theoretische onderbouwingen van dr. Saskia de Wit, TU Delft. Observatorium heeft een schat aan ervaring op het gebied van integratie van kunst en landschap en van ecologie en leefomgeving. Observatorium bekommert zich sterk om kennisoverdracht, hetgeen blijkt uit hun publicaties en de lange geschiedenis van workshops, gastcolleges en stages. Dit traject is een uitgelezen mogelijkheid om dit te bestendigen en een startende landschapsonwerper te helpen zelfstandig artistieke en cultuurhistorische uitgangspunten om zetten in landschapsonwerp.



## profiel 8

# Towards a typology of flexible cohousing structures

Mauroparravicini Architects

hoofddiscipline:	architectuur
subdiscipline(s):	productontwikkeling, social design
thema's:	duurzaamheid, flexwonen, woningmarkt
plaats:	Den Haag
website:	<a href="https://www.mauoparravicini.eu">https://www.mauoparravicini.eu</a>
beoogde start:	oktober 2021

### samenwerkingspartner

Mauroparravicini architects is in 2010 in Nederland opgericht door Mauro Parravicini als een internationaal ontwerp- en onderzoeksbureau. We besteden veel aandacht aan duurzame processen en circulariteit. Ons werk is vaak het resultaat van brede multidisciplinaire samenwerking. Wij geloven in een brede benadering van ontwerpen, die zowel sociale, economische als technische aspecten verenigt.

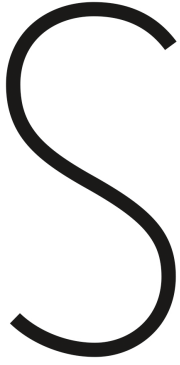
### ontwerpopgave

The Netherlands is facing increasing pressure on the housing market. With the topic of 'flexwonen' high on the political agenda as a possible answer to that, the solutions provided by manufacturers remain in the domain of single, non-urban units. At the same time there is a growing interest in new ways of sharing spaces, amenities and services among residents, to be seen in various co-housing cooperatives.

Goal of this research by design is to find new ways to co-housing structures that can be placed in existing urban 'terrain vagues' where urban quality is lost. We believe that those interventions call for a smart flexible design, the use of bio-based materials, circularity and nature inclusiveness. We want to test possibilities by addressing both the technical and the social issues that such solutions will raise, or solve, and by trying to develop them in integrated flexible design solutions.

The project will be organized in three different phases, not strictly chronologically subsequent, but rather transversally connected: framework, analysis, exploration. We will frame it within an historical and social context: after a theoretical definition of co-living and flexible living based on literature, we will learn from past experiences and from current attempts to create sustainable co-housing structures. The second phase, analysis, will be based on understanding the current offer, the up-to-date experimentation on flexible living as well as wooden based housing construction, by looking at contemporary concepts for modular dwelling production. Finally, we will proceed with a design exploration material solutions, circularity and sustainability, realizable solutions by possible collaborations and contact with contemporary manufacturers to explore conceptual fabrication details and bio-based materials. After this, we will draw the conclusions that might be generating new questions for further explorations in a new phase.

The central theme of the research will be given by us, but also recalibrated with the collaborator.



## profiel 9

# Mobiel, autarkisch woonobject

## Beyond Space

hoofddiscipline:	architectuur
subdiscipline(s):	interieurarchitectuur
thema's:	woningbouw, productontwerp, mobiel woonobject
plaats:	Amsterdam
website:	<a href="https://www.beyond-space.eu">https://www.beyond-space.eu</a>
beoogde start:	oktober 2021

### samenwerkingspartner

Beyond Space zet 'architectural thinking' breder in dan voor puur ruimtelijke zaken. Puttend uit ongebreidelde interesse, disciplines en ervaringen smeedt Beyond Space nieuwe inzichten die plaats bieden aan het onverwachte. Ze combineren creatief ondernemerschap met solide wortels in de architectuur en uiten onconventionele ideeën in intuïtief ontwerp. Ze bevinden zich het liefst op het snijvlak van kunst, architectuur en productontwerp. Beyond Space omarmt ideeën die buiten het vakgebied lijken te vallen en wordt gestimuleerd door problemen die zo zijn ingesleten dat ze min of meer onzichtbaar zijn geworden en daardoor nooit meer worden opgelost.

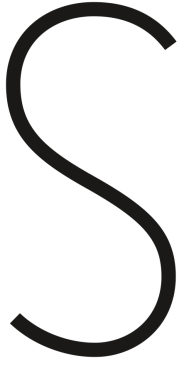
### ontwerpopgave

Natuurcamping Mariahoeve in Drenthe heeft Beyond Space gevraagd een vernieuwend ontwerp te maken voor een verrijdbaar vakantiehuis alias stacaravan. Beyond Space wil niet alleen kijken vanuit het vakantieverblijf-perspectief, maar koppelt dit aan de vraag hoe een mobiel, autarkisch woonobject eruit kan zien.

De stacaravan heeft zich ontwikkeld van nomadenonderkomen tot vakantiehuis. Het typische rechthoekige blok van gegolfd staal is sinds de jaren vijftig nauwelijks veranderd. Tegelijkertijd leven we in een tijd waarin de wereld steeds sneller verandert. Er zijn steeds meer mensen op de vlucht, en vakantie in eigen land is een duurzamer dan vliegen. De potentie van een mobiele, autarkische woning is groot en moet verder onderzocht worden.

Het samenwerkingsproject is zowel experimenteel als praktisch. Voor Beyond Space biedt dit extra ruimte om experiment en inhoudelijk onderzoek toe te voegen aan de opgave. De ervaring, zowel conceptueel en praktisch, die hieruit voortkomt is waardevol in de zin dat dit een bredere kennis op kan leveren dan de kennis die wordt opgebouwd vanuit de gangbare praktijk. De bredere kennis, in dit geval m.b.t. mobiel/autarkisch wonen, vormt een basis met een potentieel dat hieruit een vervolg ontstaat.

Het samenwerkingstraject omvat zowel een conceptuele en onderzoekende kant als een praktische uitvoeringskant. Het doel is om uiteindelijk het object te maken. Voorkeur gaat uit naar een relatief toegankelijke realisatie van het object.



## profiel IO

# Gewenste Intimiteiten

## Circus Andersom

hoofddiscipline:	vormgeving
subdiscipline(s):	grafische communicatie, visuele communicatie, social design
thema's:	seksualiteit, intimiteit, dialoog
plaats:	Amsterdam
website:	<a href="http://circusandersom.nl">http://circusandersom.nl</a>
beoogde start:	oktober 2021

### samenwerkingspartner

Circus Andersom is een onderzoeksbureau van autonome projectontwikkelaars. We bevragen zogenaamde vanzelfsprekendheden en onderzoeken hoe we frustratie kunnen transformeren naar verwondering. Hiervoor ontwikkelen we alternatieve dialoogvormen waarin mensen zichzelf én elkaar opnieuw kunnen ontmoeten. Voor plekken, mensen en systemen die bewust en onbewust om verandering verlegen zitten.

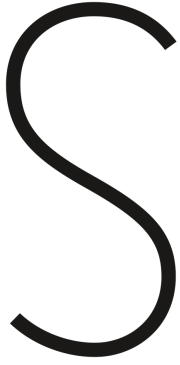
### ontwerpopgave

Met Gewenste Intimiteiten ontwikkelen we beeldende werken en alternatieve dialoogvormen waarbij kennis en belichaming van, nieuwsgierigheid over, en waardering voor het eigen en andermans lijf centraal staan. We nodigen de ontwerper uit om een autonoom onderzoek te doen binnen één (of meer) van onderstaande gebieden. Naast het ontwerpen van uiteenlopende dialoogvormen vragen we van de ontwerper eigen vormen van verslaglegging te ontwikkelen. Hoe kunnen de bijeenkomsten op veilige en inspirerende wijze uitmonden in bijvoorbeeld een handleiding voor de mens?

> 'Aanraaklab' maakt ruimte voor fundamenteel en belichaamd onderzoek naar (zelf)aanraking en werkelijke ontmoetingen. Ieder mens verlangt een leven lang naar verbinding, intimiteit en aanraking. Allemaal op onze eigen onvolmaakte manier proberen we dit menszijn vorm te geven – sterk bepaald door afkomst, tijdgeest, omstandigheid en levensfase.

> 'Voor de Poes' onderzoekt de rol van het vrouwenlijf voor onszelf, en in de samenleving. Hoe kunnen we de kennis over het vrouwenlichaam eigen maken? Hoe kunnen we dichterbij ons eigen lijf komen? En hoe kan onze houding ten opzichte van ons lijf positief veranderen? We denken aan Belijvingsgesprekken, een handleiding Schaamliplezen en een mobiele Baarmoederbar als onderzoeks- en communicatievormen.

> 'Penis Dialogen'. Hoe nodigen we mannen uit om met elkaar te praten over seksualiteit, om ervoor te zorgen dat de wereld seksueel gezonder en veiliger kan worden? Met minder geweld tegen vrouwen, minder seksueel misbruik van minderjarigen wereldwijd en minder homohaat? Hoe gaan we ervoor zorgen dat mannen hierin verantwoordelijkheid nemen, voor zichzelf, voor anderen, voor elkaar?



## profiel II

# Oranova Spiegelmaker

## Mooves

hoofddiscipline:	vormgeving
subdiscipline(s):	strip en graphic novel, digital storytelling
thema's:	transmediaal, storytelling, art direction
plaats:	Amsterdam
website:	<a href="http://www.mooves.nl">http://www.mooves.nl</a>
beoogde start:	oktober 2021

### samenwerkingspartner

Mooves is een studio van tekenaars, scenaristen en filmmakers, opgericht in 1999. We produceren o.a. eigen animatiefilms voor internationale festivals en bioscoopvertoningen, interactieve animaties in VR, schrijven scenario's voor prijswinnende stripseries zoals 'Dirkjan' en 'Donald Duck', en publiceren eigen strips en verhalen in tijdschriften en op diverse platforms. Mooves bestaat uit een vaste kern van drie makers en daaromheen een netwerk van animatie- en stripmakers met wie we vaak langdurig samenwerken.

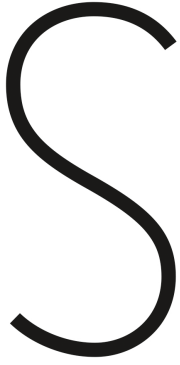
Daarnaast ontwikkelt Mooves op dit moment een immersive experience, een motioncomic, een podcast, diverse scenario's en literaire verhalen voor het transmediale project Oranova, o.a. met stripmaker en VR-artist Merel Barends. Mooves wil daar graag de online graphic novel 'Oranova Spiegelmaker' aan toevoegen, in samenwerking met een startende maker.

### ontwerpopgave

Oranova is een transmediale verhalenwereld die werkt als een narratieve arena, waarin allerlei verschillende verhalen in verschillende vormen bij elkaar komen. In elk Oranova-verhaal zitten 'gateways' naar andere onderdelen van het universum. Dat kan bijvoorbeeld door deels overlappende verhaallijnen maar ook letterlijk met hyperlinks. Op die manier staan alle verhalen direct of indirect met elkaar in verbinding.

De verhalen van Oranova zijn gericht op een (jong-)volwassen publiek, maar de multimediale aanpak van het project biedt ruimte om per uiting een specifieke doelgroep te bedienen en om tegelijkertijd het publiek te verleiden om nieuwe vertelvormen uit te proberen. 'Oranova Spiegelmaker' is een experiment om met een dagboekachtige vertelling een graphic novel te maken voor Instagram. Voor de voortgang van de uitbreiding van het Oranova-universum zou het voor Mooves een meerwaarde hebben om 'Oranova Spiegelmaker' te kunnen gaan ontwikkelen met een startende art director.

Voor 'Oranova Spiegelmaker' werk je in een storyteam dat naast jou bestaat uit Remco Polman, scenarist Jantiene de Kroon en mogelijk een stagiair. Als concept artist en character designer ontwerp jij onder begeleiding een unieke stijl die goed past bij het verhaal en het medium en zich verhoudt tot de visuele stijlen van het genre en de andere Oranova-verhalen. Er is binnen het storyteam ruimte om te experimenteren en het scenario en de designs op elkaar aan te passen.



## profiel 12

# Our Polite Society Type

## Our Polite Society

hoofddiscipline:	vormgeving
subdiscipline(s):	grafische vormgeving en visuele communicatie, typografie
thema's:	variable font technology, conceptueel
plaats:	Amsterdam
website:	<a href="http://www.ourpolitesociety.net">www.ourpolitesociety.net</a> en <a href="http://www.ourpolitesocietytype.net">www.ourpolitesocietytype.net</a>
beoogde start:	november 2021

### samenwerkingspartner

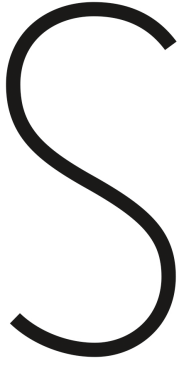
Our Polite Society is a studio for graphic design, type design and typographic research. Our Polite Society's production comprises formats such as books, magazines, posters, exhibitions, websites, and typefaces. Our way of working is informed by the specificities of materials and techniques, and the standardizations and restrictions of production processes. The typographic medium is a recurrent common denominator. Our self-initiated work investigates how typographic form reflects socio-historical phenomena, and how it relates to ideology and the distribution of knowledge. Since 2017 we are publishing typefaces under the imprint Our Polite Society Type.

### ontwerpogave

This proposal is about the development of a typeface family, deploying the technology of variable fonts (VF). The project includes defining a conceptual and formal starting point and from there exploring and expanding shared knowledge of variable font processes. The aim is to use variable font technology not merely as a supporting tool, but as a way of thinking during the process of type design. A variable font is a font file that can store a continuous range of design variants, with an infinite number of fonts available to be sampled. VF technology has been applied by foundries recently to design extensive families. The novelty value is obvious, but for us – as type designers coming from graphic design practice – there are lingering questions surrounding end-use and application.

Our research will consist of studying historical VF predecessors, taking a closer look at current examples to identify how VF technology is used, and developing a starting point for the design of a new typeface that uses VF not merely as a tool, but thematizes and conceptualizes it as part of the design process. When the idea of a typeface-family with clearly defined typestyles is dissolved, there is an opportunity to rethink the concept of a typeface and what it represents.

Our approach to type design is conceptual and contextual, since our type designs are usually developed in the framework of a bigger design project, there is little time to dive deeper into the research and development of more technological aspects of the process. For us it would be a great opportunity to collaborate with a designer who is native to these new technologies – in particular variable font design – and to explore the possibilities of such processes within the context of our way of working and thinking.



## profiel 13

# Asclepius

Siba Sahabi

hoofddiscipline:	vormgeving
subdiscipline(s):	interieur- en ruimtelijk ontwerp
thema's:	zorg, kunst, lichtinstallatie
plaats:	Amsterdam
website:	<a href="https://www.sibasahabi.com">https://www.sibasahabi.com</a>
beoogde start:	begin oktober 2021

### samenwerkingspartner

Vanwege mijn Duits-Iraanse nationaliteit speelt culturele identiteit een centrale rol in mijn werk. Ik hou me bezig met interdisciplinaire en interculturele vraagstukken. Verder ben ik directeur van 'Stichting Siba Sahabi'; een stichting die interdisciplinaire projecten initieert en produceert.

Sinds 2019 voer ik één keer per jaar een uitgebreid onderzoek uit over diverse maatschappelijke thema's. Naast onderzoeksprojecten creëer ik limited design editions en kunstinstallaties. Mijn werk werd onder meer getoond in de Saatchi Gallery in Londen, het Museum Direktorenhaus in Berlijn en in het Museo Nacional de Bellas Artes in Buenos Aires.

### ontwerpopgave

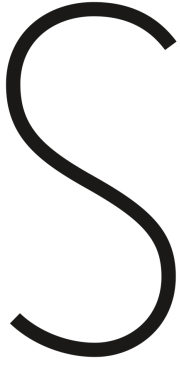
Een startende ontwerper en ik zullen een (licht)kunstwerk ontwikkelen voor de centrale wachtruimte in het gezondheidscentrum CareXL in Rotterdam. Wachten wordt vaak met immobiliteit, passiviteit en zelfs machteloosheid geassocieerd. Hier willen we verandering in brengen door middel van een kunstwerk dat de wachtende bezoekers en patiënten afleiding, inspiratie en eventueel ook een gespreksonderwerp kan bieden.

In 2019 heb ik me beziggehouden met een uitgebreid onderzoek naar hoe patiënten het wachten in de zorg ervaren ([www.moirai.nu](http://www.moirai.nu)). Door hier meerdere disciplines bij te betrekken zoals filosofie, psychologie, kunst, toneel, architectuur en design wordt de relatie tussen tijd en de zorg in een bredere context geplaatst. Mijn onderzoek werd in 2020 in de vorm van een expositie in het Maastricht UMC+ getoond en leverde veel positieve reacties op bij zowel patiënten, medewerkers als bezoeker.

Architect Serge Schoemaker nodigde mij vervolgens uit om het onderzoeksproject te vertalen naar een kunstwerk voor de centrale wachtkamer van het zorgcentrum CareXL in Rotterdam. Als projectarchitect is hij betrokken bij de ontwikkeling van het nieuwe zorgcentrum voor opdrachtgever Atabey Senyurek.

In samenwerking met een startende ontwerper wil ik een unieke (licht)installatie ontwikkelen die bijdraagt aan een mooi verzorgde omgeving. Hierdoor willen wij de wachtervaring verbeteren. Doel van de kunstinstallatie voor het gezondheidscentrum is om mensen met verschillende culturele achtergronden, opleidingsniveaus en leeftijden te raken. Vandaar dat verschillende perspectieven, meningen en ervaringen ook tijdens het ontwerpproces van belang zijn.





## profiel 14

# Research Abundance

## MAISON the FAUX

hoofddiscipline:	vormgeving
subdiscipline(s):	performance, modevormgeving
thema's:	kapitalisme, maximalisme, multidisciplinair, kostuum, decor
plaats:	Arnhem
website:	<a href="http://www.maisonthefaux.com">http://www.maisonthefaux.com</a>
beoogde start:	oktober 2021

### samenwerkingspartner

MAISON the FAUX is "A creative studio posing as a grand couture fashion house" oftewel een modische creatieve studio. Het werk van MAISON the FAUX krijgt vorm in theatrale immersieve performances waarbij performance, mode, decor, ruimtelijke vormgeving en verschillende (kunst)disciplines samengesmeed worden tot één (publieks)ervaring. Naast deze zelfstandige presentaties werkt MAISON the FAUX voor verschillende gerenommeerde opdrachtgevers in verschillende disciplines en sectoren.

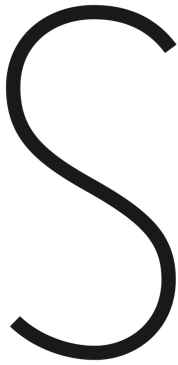
### ontwerpopgave

Aankomende herfst start MAISON the FAUX een nieuw onderzoeksproject om thematiek, concept, vorm en werkwijze van de studio verder uit te diepen. Het onderzoek dient als vooronderzoek voor een aankomende performance waarbij het onderwerp "the Horn of Plenty" centraal staat. Thema's als overvloed, het kapitalisme en de grenzen van het onbegrensde zullen hierin worden onderzocht.

Ons signatuur kenmerkt zich door maximalisme; more is more. Wij geloven dat in grote, heftige uitspraken en ongeremdheid, ruimte ontstaat voor nieuwe werelden en mogelijkheden. Het geeft ons vrijheid, die vrijheid zit hem in het onbegrensde aspect van het maximalisme. Met 'the Horn of Plenty' willen we het publiek meenemen in een zintuiglijke belevingswereld. Een wereld waarin je verdwijnt doordat alle zintuigen worden gestimuleerd. We gaan decor, kostuums en performance ontwikkelen voor deze belevingswereld en samenwerken met verschillende makers waaronder een fooddesigner.

Binnen Bouwen aan Talent lijkt het ons interessant in te zoomen op een specifiek onderdeel van het project. Onderdelen als kostuum, geluid, decor, performance, etc. kunnen in dit vooronderzoek worden uitgediept. Afhankelijk van de discipline en behoefte van de startende ontwerper of maker waarmee we zullen werken kunnen we een onderdeel van 'the Horn of Plenty' inkaderen en onderzoeken.

Een multidisciplinaire aanpak is essentieel voor ons werk. In de modische belevingswerelden die we creëren zoeken we naar een synergie tussen verschillende disciplines. De gelaagdheid en immersiviteit die kan ontstaan door het samenvoegen en vermengen van disciplines is iets waar we constant naar zoeken. De samenwerking met makers die zich net als wij ontworstelen uit hun eigen hokje is daarbij van grote waarde. We zoeken een samenwerkingspartner die openstaat voor uitwisseling en openstaat voor het verkennen van grenzen.



## profiel 15

# Sinjar / Şengal / شنگال

## Hozan Zangana studio

hoofddiscipline:	vormgeving
subdiscipline(s):	productontwikkeling, performance
thema's:	onderzoek, collectieve herinnering
plaats:	Nederland
website:	<a href="https://www.hozanzangana.com">https://www.hozanzangana.com</a>
beoogde start:	oktober 2021

### samenwerkingspartner

Hozan Zangana was born in Kirkuk, Kurdistan / Iraq 1983. In the 90's his family fled to the Netherlands, where Hozan had to rebuild a life for himself as a teenage refugee, in a foreign country with a very different culture and language.

Hozan uses elements in our world, such as language, tradition and rituals, that do not occupy any space, but increase human connection, as an inspiration for his work. He studied at the Rietveld Academy in Amsterdam and at the Design Academy in Eindhoven, where he mastered in Well-being. He has exhibited all over the world.

### ontwerpopgave

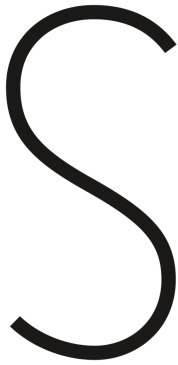
In 2014 a genocide of the Yazidi people by ISIS took place in my homeland. The Sinjar mountains, where they fled for safety also presented a challenge for their survival, where they had to fight the natural elements. My goal is to translate their suffering into sculptures to help be a voice for their story, so it will never be forgotten.

We need to research the stories of the survivors and the circumstances in which they experienced their collective trauma. We will do this by reading articles and books on the subject and conduct an interview of the representative of the Yazidi community in the Netherlands. We will select stories and collect images and material after which we will find ways to translate this knowledge into abstract form and volume.

The collection will be in miniature, but magnified through performance, photography and exhibition. Because in the end, the stories are central in this project, the sculptures serve as a way to communicate.

It is very interesting to me to know the view of someone from outside of my culture and how they would organize their research, and which questions they would ask. I would also like to share the knowledge I have gained through the years and my experience with creating shape and volume.

The focus will be on the research part of the stories and depending on their level of experience and ability to learn, I offer the possibility to also design part of the collection and collaborate with credits accordingly. I am looking for someone skilled in research, analysis and connecting the dots. Experience with Adobe, photography and creative presentations and 3D-modeling is a plus. Material research/experimenting, model making, dexterity is a plus.



## profiel 16

# Business of Climate Solutions

## Kode21

hoofddiscipline:	vormgeving
subdiscipline(s):	productontwikkeling
thema's:	klimaatoplossingen, duurzaamheid, bedrijven
plaats:	Utrecht
website:	<a href="https://www.kode21.com">https://www.kode21.com</a>
beoogde start:	oktober 2021 (later mogelijk in overleg)

### samenwerkingspartner

Kode21 (Ceren Bagatar, Zubin Nayak, Michiel Cornelissen) is het eerste ontwerp bureau dat zich specialiseert in het vinden van de synergie tussen design en klimaatoplossingen. Design kan helpen om klimaatoplossingen aantrekkelijker te maken, en klimaatoplossingen kunnen gebruikt worden om te komen tot betere producten en diensten. En oh ja, met Business of Climate Solutions (BoCS) zijn we door naar de laatste ronde van de What Design Can Do #nowastechallenge.

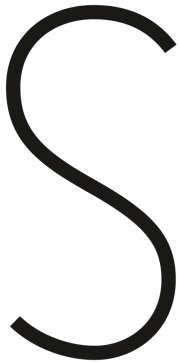
### ontwerpopgave

Klimaatoplossingen zijn de technologieën en strategieën die er samen voor kunnen zorgen dat de klimaatcrisis wordt afgewend.

Kode21 wil samen met jou onze 'Business of Climate Solutions' ([www.kode21.com/bocs](http://www.kode21.com/bocs)) tool verbeteren en verfijnen. Dit proces helpt bedrijven klimaatoplossingen in te zetten om aantrekkelijke, kansrijke producten en diensten te ontwikkelen, die ook nog eens klimaatpositief zijn, en vaak nog veel meer voordelen op het gebied van gezondheid, afvalvermindering en natuurbehoud met zich meebrengen. De eerste trials van deze tool (bijvoorbeeld met Philips Healthcare) zijn positief ontvangen, maar we willen deze samen met jou nog beter en laagdrempeliger maken.

We zijn nog in overleg, dus het is nog niet zeker, maar Project Drawdown (met zeer interessante deelnemende bedrijven als Netflix en Google) zou een partner kunnen worden in onze BoCS-workshops.

Wij zijn inmiddels alweer zo lang mee bezig met dit project, dat we graag de frisse blik van een startende ontwerper tegemoet zien. En als de belangstelling voor dit vakgebied zo blijft toenemen als wij nu merken, dan is een samenwerking op langere termijn zeker een goede optie.



## profiel 17

# Teken van leven

## Het Huis van Betekenis

hoofddiscipline:	vormgeving
subdiscipline(s):	illustratie, grafische vormgeving, visuele communicatie
thema's:	dak- en thuislozen, visuele reportage
plaats:	Utrecht
website:	<a href="https://hethuisvanbetekenis.org">https://hethuisvanbetekenis.org</a>
beoogde start:	begin oktober 2021

### samenwerkingspartner

Illustratoren, striptekenaars, journalistiek tekenaars, animatoren en autonoom tekenaars – meer dan 15 creatieven zijn actief bij het Huis van Betekenis in Utrecht. Zij delen hun werk, ideeën en inspiratie graag. Met elkaar, met de buitenwereld en met jou.

De tekenaars bij het Huis van Betekenis delen de liefde voor tekenen, en het geloof in de artistieke en sociale kracht die de tekening heeft. Er is ruimte voor samenwerken, delen, leren, groeien en elkaar helpen. We staan open naar andere creatieve professionals, de stad Utrecht en naar de wereld, met actuele thema's als duurzaamheid en inclusiviteit.

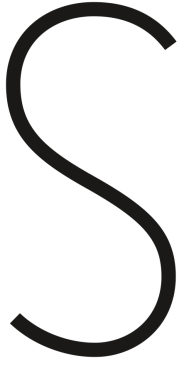
De vakmatige ontwikkeling van tekenaars staat bij ons voorop, met speciale aandacht voor startend tekentalent. Inspiratie en kennis, co-creatie, netwerken, kortom je artistiek en zakelijk ontwikkelen: bij veel activiteiten grijpen deze aspecten in elkaar. Onze uiteindelijke ambitie is hiermee om het vakgebied naar een hoger plan te tillen.

### ontwerpopgave

Hoe te (over)leven als dak- of thuisloze op de straat? Mondiaal gezien zijn Nederlanders relatief zeer gelukkig (vijfde op de ladder van geluk). De mate van beschaving van een samenleving is o.a. af te lezen aan het sociaal maatschappelijk beleid en aan de vraag hoe de samenleving omgaat met kwetsbare groepen zoals dak- en thuislozen. Voor velen is deze groep mensen onbekend. Velen zien dak- en thuislozen als bedreigend en velen keren zich van hen af.

Wij, het Huis van Betekenis, willen deze mensen een gezicht geven en een plaats geven, midden in de samenleving. Dak- en thuislozen zijn niet zielig, geen verliezers in deze samenleving. Ze hebben een verhaal, een verleden, én een toekomst. Ze zijn moedig, creatief, en in staat om in onze samenleving te (over)leven.

De ontwerpopgave is: breng door middel van een journalistieke visuele reportage het leven van Utrechtse daklozen in beeld (concreet ca. drie daklozen). Bedenk een narratief en publicatievorm zodat de samenleving meer oog en begrip kan krijgen voor deze kwetsbare groep mensen. Je krijgt hierin ondersteuning van verschillende stakeholders, waaronder Stichting Weerziens om je in contact te brengen met dak- en thuislozen.



## profiel 18

# Handwerk Database

Studio Maarten Kolk & Guus Kusters

hoofddiscipline:	vormgeving
subdiscipline(s):	textielontwerp, productontwikkeling
thema's:	materialen, handwerk, ambacht
plaats:	Eindhoven
website:	<a href="http://www.mkgk.nl">http://www.mkgk.nl</a>
beoogd start:	oktober 2021

### samenwerkingspartner

Maarten Kolk and Guus Kusters (Kolk & Kusters) both graduated with honors from Design Academy Eindhoven and have often been described as contemporary romantic poets. Their crafts and extensive research based work is being exhibited and sold around the world and has been acquired by various museums and added to private as well as national/public collections. The duo aims to make tangible the fleeting moments of beauty that they observe in the natural landscape.

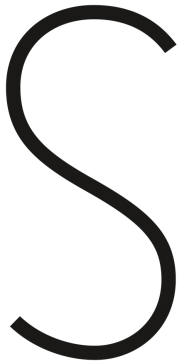
### ontwerpopgave

In 'Handwerk Database' onderzoeken we alternatieve garens en materialen ontleend aan de overdaad aan bestaand en reeds verwerkt materiaal in de wereld. Wat zijn de mogelijkheden in verwerking in textiel middels traditionele (handwerk)technieken? Het doel van het onderzoek is het ontwikkelen van een database van kleur, materiaal en mogelijkheden die in vervolgprojecten kunnen worden toegepast.

Samen met de startende ontwerper stellen we een onderzoeksplan op, op basis van mogelijkheden in kleur, materiaaleigenschappen, verwerking en toevoer van 'fournituren'. In dit onderzoek beschouwen we niet de winkel, maar de wereld als toeleverancier van fournituren voor handwerk. Wij geloven dat wanneer je reeds bestaand materiaal of product beschouwd als een potentieel garen (wanneer je het terugbrengt tot deze vorm), er een zee aan mogelijkheden in verwerking en innovatieve toepassing ontstaat.

In onderzoek 'Handwerk Database' trachten we een kleur- en materiaalarchief aan te leggen in innovatieve garens, materialen en (handwerk)technieken vanuit de bestaande overdaad aan materiaal. In de periode van drie maanden leggen we in samenwerking een archief aan als resultaat van het onderzoek, uitgevoerd in tweevoud: een voor Kolk & Kusters, een voor de startende ontwerper.

Wij beschouwen dit onderzoek volledig als een ontwerpopgave. Van de startende ontwerper verwachten we kennis en inspraak in kleur en kleuropbouw, affiniteit met handwerk- en textieltechnieken, inzicht in (te ontwikkelen) productiemethoden, kennis en inzicht in materiaalgebruik en -toepassing, het mee ontwerpen van gereedschappen ter verwerking van de garens en technieken en een oog voor verfijning. Daarnaast zien we de weergave van het archief en de vorm van documentatie als een ontwerpdracht aan sich.



## profiel 19

# Van Talent tot talent

## Vandejong

hoofddiscipline:	vormgeving
subdiscipline(s):	grafische vormgeving en visuele communicatie, social design
thema's:	programma maken, methode ontwikkelen
plaats:	Amsterdam
website:	<a href="http://www.vandejong.com">http://www.vandejong.com</a>
beoogde start:	oktober 2021

### samenwerkingspartner

Wij geloven dat de wereld altijd beter kan. Maar dingen beter doen, betekent dingen anders doen. En daar zijn we goed in. In de afgelopen dertig jaar hebben we bewezen een geweldige partner te zijn voor mensen die weten hoe ze de wereld kunnen veranderen. Samen zoeken we naar nieuwe betekenis en creëren we verrassende communicatievormen en ontwerpen om de wereld vooruit te helpen.

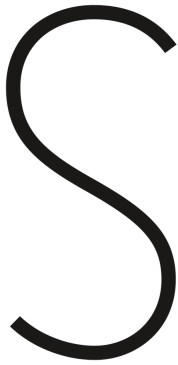
### ontwerpopgave

We zoeken een startende ontwerper voor het herstructureren en vormgeven van ons Trainee Programma voor jonge designers. Het huidige programma is een traject van 12 maanden waarin pas afgestudeerde designers & copywriters kans krijgen om werkervaring op te doen binnen een creatief bureau. Het programma heeft nu nog te weinig structuur. In deze samenwerking willen we een methode ontwikkelen waar we trainees volgens een vastomlijnd principe kunnen begeleiden en kunnen reflecteren op die begeleiding zodat we het proces meetbaar en inzichtelijk kunnen maken.

Door middel van praktijkonderzoek en een theoretisch kader willen we achterhalen welke stappen belangrijk zijn voor een jonge ontwerper en hoe wij daar met ons trainee programma het beste op kunnen aanhaken zodat het proces zo waardevol en wederkerig mogelijk wordt. Ons doel is om een methode te ontwikkelen en deze in visueel vertalen naar een canvas of roadmap waarin we het proces kunnen vastleggen en visualiseren zodat we het beter kunnen monitoren en bijsturen. De ontwikkelde methode kan breed worden uitgezet in het hele werkveld, zodat het echt een verschil kan maken op grote schaal voor de integratie van pas afgestudeerd ontwerpers in het werkveld.

We vinden het interessant om deze opgave vanuit ontwerpperspectief in te steken. Tot nu toe hebben we het vraagstuk puur vanuit organisatorisch oogpunt benaderd. In de praktijk blijkt dit echter te kort door de bocht en voorbij te gaan aan de connectie tussen academie en werkveld. We denken dat een praktijk gedreven benadering met en door ontwerpers ons kan helpen om een betere structuur en traject, met meer impact oplevert.

De kaders van de opdracht kunnen we samen bepalen. Daarnaast bestaat er veel vrijheid wat betreft de vormgeving van de onderzoeksresultaten. We vinden het leuk als een ontwerper een eigen stijl en denkwijze meeneemt die ons aanvult en van nieuwe inzichten kan voorzien.



## profiel 20

# Experimental screen-based design

Studio Harris Blondman

hoofddiscipline:	vormgeving
subdiscipline(s):	grafische vormgeving en visuele communicatie, coding
thema's:	online co-creatie, nieuwe technologie
plaats:	Amsterdam
website:	<a href="http://www.harrisblondman.nl">http://www.harrisblondman.nl</a>
beoogde start:	oktober 2021

### samenwerkingspartner

Studio Harris Blondman is the award-winning graphic design studio of Joris Landman and Harry Bloch. The Dutch-Swiss studio combines classic editorial and design knowledge with new media expertise and creative coding, and works at the cutting edge of graphic tradition and digital experiment. Studio Harris Blondman designs and makes identities, branding, campaigns, printed matter, magazines, books, exhibitions, motion graphics, apps, websites, and screen-based projects for international commissioners, from the creative and academic domain to the commercial sector.

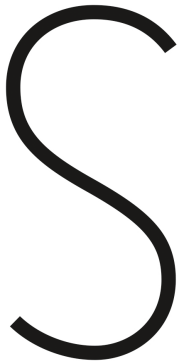
### ontwerpopgave

As part of Bouwen aan Talent, our digital graphic design studio will experiment with the potential of technologies for real-time, online, collaborative creation.

In the context of screen-based and web design, a technology can be understood as a coded toolset or framework with a specific use that has its own practical and artistic possibilities. The technologies we will focus on underlie such things as live collaborative drawing, writing and editing, as well as visual and text-based communication such as video telephony and chatting. Roughly speaking, these all work by using centralized information to simultaneously instruct multiple web browsers, screens, devices. Although developed primarily for applications such as Zoom and Google Docs, this principle inherently allows for alternative, unintended uses, which we will explore in a playful, visual way.

We place this experimental, graphic research against the backdrop of COVID-19, which has given a new urgency to these tools and technologies, and a new scale to their development and application. We are now entering a next phase, where they are becoming permanently embedded in our daily circumstances, work, education. With these things in mind, we see critical and artistic inquiry into these technologies becoming all the more important.

Do you have a starting practice in screen-based and code-based graphic design, and a decent knowledge of HTML, CSS, and JavaScript? Come experiment with us. We will research and visually experiment with the possibilities of collaborative online tools, and with the limits of the medium. We will design and build speculative, playful, real-time, collaborative objects, and some unexpected graphic design.



## profiel 21

# Mapping Creative Coding Ecologies

Stichting Creative Coding Utrecht

hoofddiscipline:	digitale cultuur
subdiscipline(s):	interactief en information design, databases
thema's:	toegankelijkheid, mapping
plaats:	Utrecht
website:	<a href="https://creativecodingutrecht.nl/">https://creativecodingutrecht.nl/</a>
beoogde start:	oktober 2021 (later mogelijk in overleg)

### samenwerkingspartner

Creative Coding Utrecht (CCU) is hét platform voor digitale creativiteit. CCU stimuleert makers, verbindt organisaties en sectoren, inspireert publiek en deelt kennis met leerlingen, hobbyisten en ICT-professionals. Bij CCU vind je mogelijkheden van een eerste verkenning van creative coding en opkomende technologieën, tot verdieping voor de artistieke praktijk van professionals. Naast het organiseren van activiteiten en het begeleiden van makers, fungeert CCU ook steeds meer als initiator en opdrachtnemer van ontwerp opdrachten.

### Ontwerpopgave

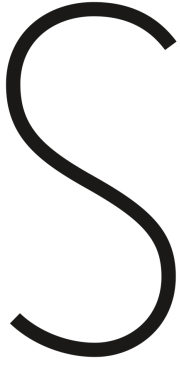
CCU zet in op het in kaart brengen van het veld en de relaties in een interactieve, navigeerbare datavisualisatie van de Creative Coding Ecology in NL. De mapping moet de verscheidenheid van praktijken, software platformen, disciplines, makers en kennisbronnen visualiseren en doorzoekbaar maken. Het doel is om de praktijk en het netwerk van creative coding toegankelijker te maken voor mensen met verschillende achtergronden, interesses en vaardigheid niveaus.

Het veld van creative coding is een subcultuur van de makersbeweging die bestaat uit veel platformen, kennisbanken en fora. Het doel van deze makerscultuur is de creatieve toepassingen van technologieën toegankelijk maken. Maar omdat code als medium zo breed toepasbaar is, wordt het veld gefragmenteerd en mist er eenduidig overzicht. Hierdoor mist creative coding het ultieme doel: toegankelijkheid en inclusiviteit stimuleren.

Doordat we werken met een gelinkte database en er al een API is ontwikkeld, kan er vrijuit geëxperimenteerd worden met het visualiseren ervan en het ontwikkelen van functionaliteiten om de database te navigeren.

Er staan netwerkmeetings en een hackathon op het programma. We beogen het project in te bedden in deze activiteiten, wat een spannend vooruitzicht voor de maker oplevert. De maker kan op deze manier duurzame contacten opbouwen en samenwerken met internationale makers in de hackathon. CCU fungeert als opdrachtgever en biedt inhoudelijke begeleiding aan de ontwerper. CCU faciliteert presentaties i.s.m. de partners in het project en geeft mogelijkheden tot (internationale) samenwerkingen.





## profiel 22

# Bouwen aan talent - Redrum Bureau

Redrum Bureau B.V.

hoofddiscipline:	digitale cultuur
subdiscipline(s):	audiovisueel, online media
thema's:	experience, muziek, interactie
plaats:	Ede
website:	<a href="https://www.redrumbureau.com">https://www.redrumbureau.com</a>
beoogde start:	oktober 2021

### samenwerkingspartner

Redrum is een high end film- en animatiestudio in Ede en is opgericht in 2009 en uitgegroeid tot een van de grootste film- en animatiestudios van Nederland. Redrum werkt voor zowel nationale als internationale toonaangevende opdrachtgevers. De vraag naar goede vaardige creatieve ontwerpers, designers en programmeurs in de film- en animatie branche blijft toenemen. Om een goede aansluiting te vinden tussen competentieontwikkeling en aantrekken van talent hebben wij een eigen academy opgericht (Reducations).

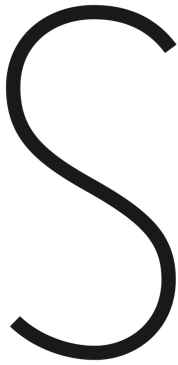
Onze ontwerpvisie is gericht op het maken van kwalitatief hoogwaardige realistische films en animaties die interacteren met de mens. Innovaties en leven lang leren (skills in motion) zijn belangrijke kernwaarden van Redrum.

### ontwerpopgave

In dit traject willen wij onderzoeken of bewegingen van mensen realtime kunnen interacteren met muziek. Voor het creëren van een optimale interactie tussen emotie/beweging, muziek en digitale informatie- en communicatietechnologieën komen veel verschillende elementen kijken. Zowel sociaal emotioneel als praktisch. Wij zijn op zoek naar starters die van muziek maken graag hun baan van willen maken.

De ontwerpopgave is gericht op het maken van een interactieve film waarop de muziek moet meebewegen op menselijke interactie. Deze film wordt gebruikt voor een museale experience. Het bijzondere is dat we de muziek willen laten interacteren op de beweging van de mensen. We triggeren geluidseffecten met dieptecamera. Hoe dichterbij je staat, hoe harder het geluid. We willen ook onderzoeken of we met gezichtsherkenning de muziek kunnen beïnvloeden. Bij veel lachen wordt de muziek anders dan neutraal kijken. De klant wordt ook betrokken bij de opgave. De startende ontwerper zal samen met de docent de track maken.

Het talent wordt betrokken in het hele proces zodat alle facetten aan bod komen. Dit leertraject draagt bij aan de duurzame inzetbaarheid van het talent. Aan de hand van een concrete aanvraag maken we een hele gave track die gebruikt wordt in de film voor de museale experience. Dit proces zal in een periode van 3 maanden gerealiseerd worden.



## profiel 23

# ADS-spiegel voor thuis, sneller empathische ondersteuning in eigen huis

Studio Gerjanne van Gink

hoofddiscipline:	digitale cultuur
subdiscipline(s):	online media, grafische vormgeving en visuele communicatie
thema's:	zorgverlening, dementie, co-creatie
plaats:	Utrecht
website:	<a href="http://www.gerjannevangink.nl">http://www.gerjannevangink.nl</a>
beoogde start:	oktober 2021

### samenwerkingspartner

Productvormgever en healthcare innovator Gerjanne van Gink richt zich in haar ontwerpstudio op sociaal-maatschappelijke vraagstukken. Met haar ontwerpen vraagt ze aandacht voor een probleem, draagt oplossingen aan en doet onderzoek naar de toekomstscenario's. Zoals een onderzoek naar de inzet van smart products bij mensen met Alzheimer, om de zelfstandigheid te vergroten op een empathische manier.

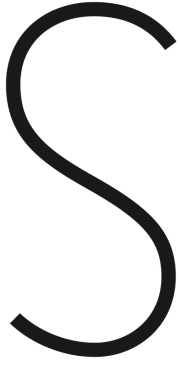
Studio Gerjanne van Gink bouwt een collectie op van producten die mensen met Dementie kunnen helpen onder de naam Alzheimer Empathy Collection.

### ontwerppoging

Ontwerpend onderzoek doen naar het ontwikkelen van een app variant op de ADS-spiegel voor particulieren. Met deze variant kunnen mantelzorgers gemakkelijk testen of de ADS-spiegel hun naasten met beginnende dementie kan helpen.

Het doel van dit onderzoek is om te onderzoeken of wij op een laagdrempelige en daarmee snellere manier een product kunnen ontwikkelen dat haalbaarder en betaalbaarder is en wat de zelfredzaamheid van de persoon met beginnende dementie kan ondersteunen en verlengen.

Studio Gerjanne van Gink zoekt een digitaal talent met oog voor interface, die onderzoek kan doen naar het ontwikkelen van een app voor de ADS-spiegel. Het ontwerpend onderzoek vindt o.a. plaats in een verpleeghuis en een verzorgingstehuis met aanleunwoningen waar mensen nog op zichzelf wonen. De app wordt ontwikkeld vanwege de vraag uit het veld van verpleeghuizen en mantelzorgers. Het doel is om mensen met dementie langer zelfstandigheid te laten behouden met deze app. In het proces zijn co-creatie met de doelgroep, de zelfredzaamheid en menswaardigheid belangrijk.



## profiel 24

# Hybrid Exhibition

Fillip Studios

hoofddiscipline:	interdisciplinair
subdiscipline(s):	digital storytelling, tentoonstellingsontwerp
thema's:	expositie, fysieke & digitale ervaring
plaats:	Arnhem
website:	<a href="https://www.fillipstudios.com">https://www.fillipstudios.com</a>
beoogde start:	oktober 2021

### samenwerkingspartner

Fillip Studios is een kunst- en designstudio met een missie om impact door verwondering te creëren. De studio is opgericht door kunstenaars Roos Meerman en Tom Kortbeek en ontwikkelt artistieke concepten en doet designonderzoek om impact door verwondering te creëren.

De artistieke concepten van Fillip Studios zijn overal ter wereld te zien. Het designonderzoek voert Fillip Studios uit in samenwerking met universiteiten, kennisinstellingen, musea en het bedrijfsleven.

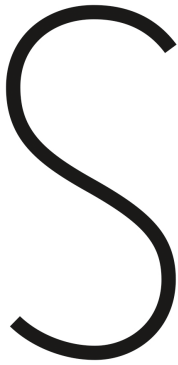
### ontwerpopgave

De digitale wereld heeft ons een hoop te bieden. Toch blijven we fysieke mensen die hunkeren naar een fysieke beleving van bijvoorbeeld een expositie. De coronacrisis heeft beide zaken op scherp gezet. Hoe kunnen we de voordelen van beide combineren zodat zij elkaar kunnen versterken? Hoe zorgen we voor een hybride expositiepraktijk die flexibel is om voorbereid te zijn op toekomstige lockdowns én die ook in de open wereld de beleving van een expositie kan verdiepen, verlengen en kan versterken?

De ontwerpopgave omvat een experiment naar hybride vormen van het maken van een expositie die de kwaliteiten van de digitale wereld en de fysieke wereld met elkaar verenigt. Door de coronacrisis is er een versnelling gekomen in de toepassing van digitale middelen, ook in de beleving van kunst en design. Tegelijkertijd blijft de waarde van een fysieke ervaring overeind en hunkert iedereen om weer op pad te mogen. In dit experiment pogen wij deze ontwikkelingen te combineren om beide te versterken.

De combinatie van fysiek en digitaal heeft voor ons de potentie om de kracht van een fysieke esthetische ervaring te verdiepen en te verbreden. Te verdiepen doordat er meer ruimte en wegen gecreëerd kunnen worden om meer (verschillende vormen) van informatie te bieden. Te verbreden omdat de esthetische ervaring in meer verschillende en meer passende vormen aan te bieden is aan een meer divers en meer inclusief publiek.

Het experiment heeft als doel een prototype en mogelijk framework voor toekomstige uitingen te ontwikkelen voor het meer divers en inclusiever tonen van design (exposities) op een hybride wijze die een versterkende mix is tussen fysiek en digitaal.



## profiel 25

# Woningbouw en luchtkwaliteit

## Frits van Dongen architecten en planners

hoofddiscipline:	interdisciplinair
subdiscipline(s):	architectuur
thema's:	woningbouw, luchtvervuiling
plaats:	Amsterdam
website:	<a href="https://www.fritsvandongen.nl/projecten/">https://www.fritsvandongen.nl/projecten/</a>
beoogde start:	november 2021

### samenwerkingspartner

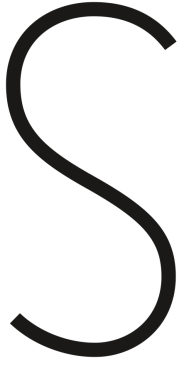
Frits van Dongen architecten en planners is een architectenbureau met meer dan 35 jaar ervaring. Sinds 1988 heeft Frits van Dongen meer dan 12.000 woningen gerealiseerd in binnen- en buitenland. Kenmerkend zijn de diverse woningtypologieën met elk hun eigen kwaliteiten. Het team van Frits van Dongen architecten en planners bestaat uit een vaste kern van senior architecten, junior architecten en technisch ontwerpers. Daarnaast zoeken wij graag de dialoog op met een breed en multidisciplinair team om zo tot onverwachte oplossingen te komen voor de huidige stedelijke, economische en duurzaamheidsvraagstukken.

### ontwerpopgave

Op stedenbouwkundig niveau is Nederland aan het verdichten binnen bestaande steden. We ontkomen er echter niet aan om ook nieuwe locaties te ontwikkelen. Alleen bouwen 'in het weiland' is niet de oplossing en onze natuurgebieden mogen niet inkrimpen. Bouwen langs de (snel)weg biedt een oplossing, maar kent zijn eigen problemen. De hinder van verkeersgeluid is tegenwoordig te verhelpen. Maar ook de luchtkwaliteit als gevolg van fijnstof langs de snelweg is schadelijk voor de volksgezondheid. Dit gaat in de toekomst de mogelijkheden bij het plannen van woningbouw beperken. Elektrisch rijden biedt hiervoor geen oplossing, aangezien remstof en slijtage van de banden juist bijdraagt aan de hoge concentratie fijnstof in deze gebieden. In dit onderzoek willen we daarom vanuit een brede en multidisciplinaire blik zoeken naar antwoorden op de vraag hoe we de (bouw)grond naast (snel)wegen toch kunnen gebruiken als fijne en gezonde woongebieden.

Wij zoeken een creatieve, onderzoekende ontwerper die antwoord kan geven op de vraag hoe we gebieden met een matige tot slechte luchtkwaliteit kunnen gebruiken voor woningbouw. Dit doen we middels een multidisciplinair onderzoek naar luchtkwaliteit, woningbouw en leefomgeving.

Door de samenwerking te zoeken met een startende en getalenteerde ontwerper, blijven wij onszelf ook ontwikkelen. Nieuwe invalshoeken, leiden meestal tot nieuwe inzichten. Crossover creativity, creativiteit inzetten om innovatieve oplossingen te bedenken voor complexe vraagstukken, is nodig om verder te komen als bureau en oplossingen te bieden voor de huidige uitdagingen waarvoor woningbouwers in Nederland staan.



## profiel 26

# The Generative Material Age - Mycelium Robotics (4D-Printing)

Officina Corpuscoli

hoofddiscipline:	interdisciplinair
subdiscipline(s):	bio design, product-, meubel- en industriële vormgeving
thema's:	mycelium, bio-fabricatie, 3D-printen
plaats:	Amsterdam
website:	<a href="https://www.corpuscoli.com">https://www.corpuscoli.com</a>
beoogde start:	oktober 2021

### samenwerkingspartner

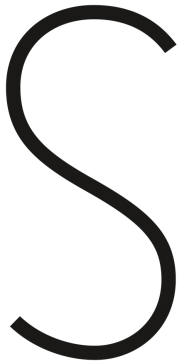
Strongly characterised by a creative transdisciplinary approach and rooted in a collaborative, research-based and experimental practice, Officina Corpuscoli's work explores and questions cultural stigmas as well as the design discipline itself, reflecting upon contemporary (material) culture, and thereby creating new opportunities, critical analyses and advanced visions for the (creative) industry and for the broader social spectrum. Officina Corpuscoli works at the junction of design and biotech, by means of active cooperation with living systems and organisms.

### ontwerppogave

The project focuses on investigating the merge between living materials (mycelium-based composites), digital algorithms, robotics and additive manufacturing, targeting the design/creation of bespoke bio-fabricated structures & artifacts, at various scales. The project aims to expand on methods and overall applications related to working with mycelium-based materials and bio-fabrication-driven technologies, when matched with the opportunities provided by additive manufacturing techniques and computational design-driven approaches.

Specifically, we will build on the current state of art, as resulting from the investigations performed as part of Bio Ex- Machina (ongoing): an approach interweaving digital and biological computation through the use of robotics (4D printing), which targets the creation of new tools, strategies and overall processes, for the definition of unique biofabricated structures and artifacts. By closely partnering with living agents, we will engage in designing by literally cultivating materials and applications to achieve novel functional and aesthetic properties, as well as novel bio-facturing approaches.

Aiming to successfully expand on the provided project framework, Officina Corpuscoli is seeking applicants with competences related to digital modelling, coding, computational design strategies, 3D printing, robotics, hands-on prototyping, etc. No prior knowledge about bio-designing/bio-fabricating with mycelium-based materials is required, though basic knowledge in this regard is of course gladly appreciated. The applicant will be in fact fully taught and trained in the skillful design practice, by means of adapted scientific tools and methods.



## profiel 27

# Social Design Showdown Werkplaats

Afdeling Buitengewone Zaken

hoofddiscipline:	interdisciplinair
subdiscipline(s):	social design
thema's:	journalistiek, onderzoek, bijeenkomsten
plaats:	Rotterdam
website:	<a href="https://afdelingbuitengewonezaken.nl">https://afdelingbuitengewonezaken.nl</a>
beoogde start:	begin oktober 2021

### samenwerkingspartner

Social design bureau Afdeling Buitengewone Zaken (2012) verheldert complexe maatschappelijke vraagstukken en brengt mensen in beweging. Gedrag van nieuwe en bestaande doelgroepen leggen we onder de loep. Onze bevindingen zetten we om in vindingrijke prototypes die mogelijke toekomstën verkennen. Zo geven we ingewikkelde uitdagingen nieuw perspectief en maken we van organisaties blijvende koplopers die zelfstandig en gericht kunnen innoveren.

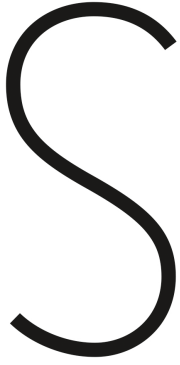
### ontwerpopgave

De Werkplaats is een tijdelijke onderzoeksplek, waarbij talentvolle social design researchers gedurende een periode onderzoek doen naar de representatie van het social design vakgebied in de journalistiek. De onderzoeker in residence maakt gebruik van de resources van de partners – docenten en onderzoekers van de Hogeschool voor de Journalistiek en ervaren ontwerpers vanuit Social Design Showdown – om social design projecten te beschrijven en te werken aan de ontwikkeling van haar of zijn eigen praktijk.

De ontwerpopgave is thema overstijgend en betreft de representatie van het hele vakgebied social design. Ontwerpbureau Afdeling Buitengewone Zaken is initiator van Social Design Showdown. Aan de hand van verschillende (online) bijeenkomsten worden social designers bij elkaar gebracht om samen met externen te debatteren over het vakgebied en inhoudelijke thema's te bespreken. Hierin staat een kruisbestuiving tussen startende en meer ervaren ontwerpers centraal.

Binnen dit verdiepend onderzoek definiëren we de Werkplaats als een tijdelijke onderzoeksplek, waarbij talentvolle social design researchers gedurende een korte periode onderzoek doen. De events van Social Design Showdown dienen daarbij als een kapstok om enerzijds inzichten op te halen bij experts en collega's, en anderzijds ook als podium om resultaten te delen of te valideren.

We streven naar een samenwerking waarbij er uiteindelijk duidelijke inzichten zijn over de beschrijving van het ontwerpproces, de resultaten of de ontwerper an sich, maar ook de algehele representatie van het vakgebied naar buiten toe. Deze resultaten dienen breed gedeeld te worden aan de hele Social Design Showdown community.



## profiel 28

# #metoogespreksetiquette voor professionals

## Real Comics

hoofddiscipline:	interdisciplinair
subdiscipline(s):	productontwikkeling, illustratie
thema's:	zorgverlening, seksueel geweld
plaats:	Amsterdam
website:	<a href="https://realcomics.nl">https://realcomics.nl</a>
beoogde start:	oktober 2021

### samenwerkingspartner

Productiebureau Real Comics werkt met diverse beeldmakers aan beeld en beeldverhalen die ingewikkelde onderwerpen op een toegankelijke manier ontsluiten. Real Comics is begonnen als een persoonlijke zoektocht naar manieren om kennis en emotie in communicatie meer te verbinden. Tekenaars werkten als visueel notulist, illustrator of binnen gesloten kaders aan vaak praktische verhalen die vooral moesten versimpelen. Real Comics ziet beeld(verhalen) als het omgekeerde, als werk dat juist verdiept. Dat mensen mee kan nemen in het lijf en het gevoel van de ander. Die je emoties kan laten voelen in kleur en lijn en die je gedachten kan sturen in woord en sequentie. Beeldverhalen als hogere communicatievorm was te vinden in Graphic Novels maar wist niet door te breken naar een breder publiek. Dit is het gat waar Stijn met Real Comics in is gesprongen.

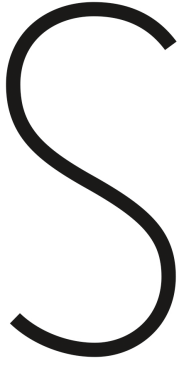
### ontwerpopgave

De huisarts, de therapeut, de jongerenwerker, de decaan. Ieder van hen ontmoet mensen die seksueel geweld hebben meegemaakt. Als de professional het gesprek hierover durft aan te gaan kan dit een impuls zijn om aan de slag te gaan met trauma verwerking. Maar professionals zijn vaak handelingsverlegen. Maar dat is niet nodig, er zijn adviezen die helpen en methoden die effectief zijn. Het is alleen dat deze kennis de professionals nog te weinig bereikt. Ons project '#metoogespreksetiquette voor professionals' zal daar verandering in brengen.

Na een aantal jaar van toenemende openheid door slachtoffers is het nu aan professionals om in beweging te komen. In dit project richten wij ons op ondersteuning van een brede groep zorg- en hulpverlening professionals. Aan de hand van gespreksrichtlijnen en toegang tot enige basiskennis en processen bereiden wij hen voor op gesprekken over seksueel geweld. Wij helpen hen hoe hun cliënten hierin optimaal te ondersteunen.

Deze opgave is een verdieping op een breed partner ondersteuningsproject 'Samen-Helen' waarin Stijn Schenk en Legien Warsosemito-Schenk werken aan visueel materiaal en een toolkit 'partnerondersteuning'.

Het uiteindelijke product moet iets zijn waar de ontwerper zelf ook vol achter staat. Wij zoeken daarom een startende ontwerper met passie, visie en lef. Iemand die bereid is te volgen maar die ook sterk genoeg in de schoenen staat om de eigen visie te verdedigen.



## profiel 29

# Residency for the People

Lucas Maassen

hoofddiscipline:	interdisciplinair
subdiscipline(s):	social design
thema's:	organisatie artist-in-residency, inclusiviteit
plaats:	Eindhoven
website:	<a href="http://www.lucasmaassen.com">http://www.lucasmaassen.com</a>
beoogde start:	november 2021

### samenwerkingspartner

Lucas Maassen studeerde aan de Design Academy. Zijn eigenzinnige spel met objecten als personages met een eigen leven vond al snel erkenning. In 2008 nam hij deel aan een expositie in het MOMA en vervolgens gingen de Sitting Chair, Yoga Chair en Nano Chair de hele wereld over. Zijn werk was onder andere te zien in Grand Palais Paris, Vitra Design Museum Weil am Rhein, New Museum New York, Museum of Art and Design New York, Centraal Museum Utrecht, en het van Abbe museum Eindhoven.

Gaandeweg is Maassen zich meer op collaboratieve projecten gaan richten, van de samenwerking met zijn kinderen in Lucas Maassen & Sons (sinds 2013) tot restaurant/galerie Wall Street (2017-2019). Tijdens dit project, dat draaide om het creëren van waarde, merkte Maassen hoe verfrissend het kan zijn om met mensen te werken van buiten de kunst- en designbubbel, zoals expats, buurtbewoners, of asielzoekers. Zijn huidige project, Residency for the People (RftP), is de logische, radicale uitwerking van deze ervaring.

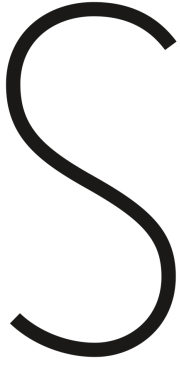
### ontwerpopgave

Residency for the People (RftP) stelt de artist-in-residence formule open voor iedereen. Juist mensen die geen creatieve professionals zijn, krijgen de ruimte en ondersteuning om een droom te realiseren of aan hun eigen ontwikkeling te werken. Deelnemers hoeven geen kunst of design te maken, maar worden gestimuleerd om creatief en inventief te zijn in de conceptualisering en uitvoering van hun plan.

In RftP komen allerlei vragen samen. Hoe geven mensen zelf vorm aan hun leven? Welke functies kunnen ontwerpers vervullen in de samenleving? Kan de designwereld opengesteld worden voor iedereen? RftP sluit aan bij de populariteit van makerspaces en DIY, en zoekt wijdere toepassingen van onderzoekend ontwerpen. Opgezet als langlopend project aan de grenzen van kunst en design, stelt het agency, relevantie, inclusiviteit en impact centraal.

Een van de moeilijkste aspecten van het project is het bereiken van mensen buiten de kunst- en designbubbel. Niet alleen RftP is onbekend, ook het concept van een residency of een open call zegt de meeste mensen niets. De ontwerpopgave voor jou als startende ontwerper is dan ook om, door zélf een residency te organiseren, wegen te onderzoeken om 'iedereen' te bereiken.





## profiel 30

# 3D Hacking Bio-leather

LABELEDBY.

hoofddiscipline:	interdisciplinair
subdiscipline(s):	bio design, modevormgeving
thema's:	3D printen, wearables, circulariteit
plaats:	Eindhoven
website:	<a href="http://www.labeledby.com">www.labeledby.com</a>
beoogde start:	oktober 2021

### samenwerkingspartner

LABELEDBY. bestaat om de mode-industrie te transformeren door middel van innovatie en technologie. Ze streven naar een gepersonaliseerde, lokale en circulaire mode-industrie. De activiteiten van LABELEDBY. omvatten onderzoek naar materialen en nieuwe productietechnieken, ontwerp, productie, consult en educatie. Een van de doelstellingen van LABELEDBY. is het circulair maken van de mode-industrie door middel van het toepassen van onconventioneel materiaal.

### Ontwerpopgave

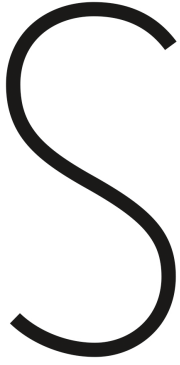
Dit project bouwt voort op eerdere onderzoeken waarbij wearables (kledingstukken en accessoires) geprint worden met de 3D printer. De meeste materialen die in huidige 3D printers gaan zijn erg beperkt en gebaseerd op plastics. Hier willen we vanaf. Daarom zijn we een nieuwe 3D printer aan het ontwikkelen die het printen van materialen zoals bio plastics en bio-leer mogelijk maakt.

Het onderzoek gaat zich focussen op de esthetische kwaliteiten van 3D print bio-leer en de toepasbaarheid hiervan in wearables. Door dit samenwerkingstraject zullen we nieuwe inzichten verkrijgen op de toepasbaarheid van bio-leer in de mode-industrie. Dit zal ons helpen met het verder in kaart brengen van mogelijke materiaal oplossingen voor een circulaire mode-industrie.

De samenwerking start met een serie workshops waarin ontwerper de principes van de 3D printer zal leren begrijpen en kennismaken met het materiaal. Ook zal aan de ontwerper uitgelegd worden hoe op een laagdrempelige manier de ontwerpen vertaald kunnen worden naar een format die de 3D printer kan lezen. Daarnaast zullen er co-creatie sessies georganiseerd worden met betrokkenen vanuit verschillende disciplines.

We willen de ontwerper aansporen om gedurende het proces te leren door te maken. Mede door het produceren en evalueren van samples. Op de samples wordt weer verder geïtereerd. Er kan getweaked worden aan zowel de 3D printer als aan het bio-leer wat de printer in gaat. Alles wat nodig is om het gewenste resultaat te bereiken.

De tweede fase van het project bestaat uit het vertalen van de samples naar een wearable. Dit kan een kledingstuk zijn of een accessoire zoals een schoen of tas. Uiteindelijk worden de bevindingen gepresenteerd aan de hand van een selectie samples en de wearable.



## profiel 31

# The Anoiksis Map

## roomforthoughts

hoofddiscipline:	interdisciplinair
subdiscipline(s):	art-science, digital storytelling
thema's:	zorgverlening, geestelijke gezondheid
plaats:	Nederland
website:	<a href="http://www.labyrinthpsychotica.org">www.labyrinthpsychotica.org</a> en <a href="http://www.roomforthoughts.org">www.roomforthoughts.org</a>
beoogde start:	begin oktober 2021

### samenwerkingspartner

Roomforthoughts is een bedrijf en artistiek onderzoekskunstpraktijk dat de positie inneemt dat we vooral samen de waarde van kunst in de maatschappij tot een recht kunnen brengen. Dr. Jennifer Canary (PhD) – installatie kunstenaar en artistiek onderzoeker – is oprichter van Roomforthoughts. Jennifers werk draait om het begrijpen van gedachten en hoe deze ons handelen bepalen. Ze heeft veel ervaring in het samenbrengen van 'stakeholders' om subjectieve ervaringen van mentale ervaringen beter te begrijpen, te normaliseren, en in samenwerking met academische en artistiek methodes onderzoek uit te voeren om gezamenlijk innovatief hulpgereedschap te ontwikkelen.

### Ontwerpopgave

Jij helpt bij het maken van een vertaalslag van een functioneel artistiek theorie 'The Anoiksis Theory/The Anoiksis Map' naar een professioneel educatief all-round service product. Jij helpt ons met het ontwikkelen van een vorm voor The Anoiksis Theory en Anoiksis Map.

De theorie is een multifunctioneel gedachten-kunstwerk en mindmap ineen. Het is tevens een praktische methode om ons te helpen nieuwsgierig te zijn naar subjectieve ervaringen van 'labels'. Het is een methode voor creatievelingen om stigma te weren in hun storytelling, maar ook om verdieping te geven aan een story arc. Het is een methode van vroegherkenning en preventie. Maar ook een methode die ingezet kan worden door professionals – onze vaste klanten – zoals politie, justitie en GGZ-hulpverleners.

De focus ligt in dit project op The Anoiksis Map. Doel is om deze mind-map door te ontwikkelen als een 'full service method' die mensen in verschillende beroepsgroepen helpt met hun werk. Het eind ontwerp/prototype heeft een spelelement (denk aan een fysieke game, een online HTML game, een uitvouwbare kaart/brochure, of een app- of een beetje van alles). Deze tool wordt ingezet, onderzocht en getest door studenten van twee minors.

Jij helpt ons dit proces te volgen en onze tool daar waar nodig aan te passen. Je leert, kijkt, luistert en helpt ons in wekelijkse designsessies een vertaalslag te maken naar een bruikbaar prototype die door de studenten praktisch ingezet kan worden. Jij voelt je thuis in een of meerdere van deze gebieden: systems design, thought design, educatie design, game-design, graphic design en/of service design. Je bent flexibel, nieuwsgierig, en houdt van storytelling.