

veranderende gesprekken

changing conversations

Veranderende gesprekken | Changing conversations

WdKA/PZI Master Design Studenten in gesprek met experts | Students in conversation with experts

Programma | Program

Eerstejaarsstudenten van de WdKA/PZI Master Design nemen het publiek mee in hun design research. Aan de hand van een voor hen belangrijke vraag gaan ze in gesprek met experts die daar antwoord op kunnen geven. Het publiek wordt uitgenodigd mee te denken. Acht lezingen zijn in het Nederlands, drie in het Engels.

First-year students of the WdKA/PZI Master Design take the public along in their design research. Based on a question important to them, they start a dialogue with experts who can answer it. The public is invited to contribute. Three lectures are in English, eight in Dutch.

Datum | Date

Donderdag 8 juli 2021
Thursday 8 July 2021

Tijd | Time

13.00 - 17.00 uur | pm

*De lectures worden om
educatieve redenen gefilmd. |
The lectures will be filmed for
educational reason.*

Waar | where

Zoom Meeting
<https://us02web.zoom.us/j/81356447418?pwd=eVR2ZkQyUVQwYStC.cFdhTORHNIpHZzO9>

Meeting ID

813 5644 7418

Passcode

114434

	BREAK OUT ROOM 1	BREAK OUT ROOM 2	BREAK OUT ROOM 3
13:00	Introduction by moderator Karlijn Souren		
13:15	Dorien Schuijt & Fier van den Berge (DE REURINGDIENST)	Nadine Bemelmans & Beatrijs Voorneman (REFRAMING STUDIO)	Bas Kortmann & Roel Schoenmakers (CASCOLAND)
14:00	Transition by moderator Karlijn Souren		
14:15	Martine Heemskerk & Lotte Jacobse (REFRAMING STUDIO)	Vincent Cooke & Cheryl Mak (STICHTING TWISTED)	Jet van der Touw & Anke Hamers
15:00	Transition by moderator Karlijn Souren		
15:15	Karla de Witte & Femke van Gemert	Suzanne van Rossen & Fadoa Schurer (MEDIA MESSAGE) en Eva Visser	
16:00	Transition by moderator Karlijn Souren		
16:15	Esther van Roosmalen & Sonja Kuijpers (STUDIO TERP)	Wouter van Tilborg & Susanne Thissen	Jennifer Kumer & Bruno Setola (PLAYSPACE)
17:00	Wrap up by moderator Karlijn Souren		

13.00 inloop | 13.15 start

BREAK OUT ROOM 1



Voor Living Apart Together bedacht de Reuringdienst een serie testopstellingen die aanzetten tot een gesprek tussen mensen die elkaar niet kennen. (Foto's: Juri Hiensch) | Dorien Schuijt, De Toonbank is een rijdend bankje waarmee Dorien in gesprek ging met passanten

Ontmoeten en verbinden in het openbaar

Dorien Schuijt & expert Fier van den Berge (DE REURINGDIENST)

Toekomstig social designer Dorien Schuijt vraagt zich af hoe je mogelijkheden creëert voor sociale interactie in de (semi)publieke ruimte om eenzaamheid te voorkomen? Een gevoel van gemeenschap zorgt er namelijk voor dat een gevoel van eenzaamheid vermindert. Het ontwerp van de stad kan dat sociale contact stimuleren. Het (tijdelijk) installeren van fysieke installaties in de (semi)publieke ruimte, kan een subtiele manier zijn om uit te nodigen tot ontmoeting en verbinding.

Zij gaat in gesprek met de social designer Fier van den Berge van De Reuringdienst, die de stad in beweging brengt met opvallende en speelse installaties. Het gesprek is interessant voor (toekomstige) social designers, actieve buurtbewoners en anderen die verantwoordelijk zijn voor de (semi)publieke ruimte en welzijn van de mens.

www.dereuringdienst.nl

BREAK OUT ROOM 2



Reframing Studio, Logo Redesigning Psychiatry | Nadine Bemelmans, Illustratie burn-out

De gevisualiseerde burn-out: over het herontwerpen van de zorg

Nadine Bemelmans & expert Beatrijs Voorneman (REFRAMING STUDIO)

Ontwerper en filmproducent Nadine Bemelmans onderzoekt ontwerp oplossingen voor burn-outs in de gezondheidszorg door middel van het visualiseren van de burn-out ervaring. Ze gaat in gesprek met designer Beatrijs Voorneman van Reframing Studio, een ontwerp bureau dat in zijn ontwerp van producten en diensten gebruik maakt van de Reframing Methode. Voorneman werkt met het project *Redesigning Psychiatry* aan een nieuwe visie op het mentale welzijn voor de toekomst.

In deze lezing gaan beide ontwerpers in op de voordelen van design (en de Reframing Methode) in het doorbreken van bestaande patronen en taboes, door middel van storytelling, het ontwerpen van nieuwe werkomgevingen en mogelijkheden voor investering in de vroege herkenning en preventie van burn-out in de gezondheidszorg. Achteraf is er tijd voor discussie en vragen uit het publiek.

www.redesigningpsychiatry.org, www.reframingstudio.com | www.nadinebemelmans.com

BREAK OUT ROOM 3



Cascoland, De VerHuiZing, project in the Kolenkitbuurt, Amsterdam | Bas Kortmann/Theatergroep Powerboat, Nacht in Noord Installation with suns jars as token for all participants, Rotterdam

Close Encounters: Directing Social Interaction

Bas Kortmann & expert Roel Schoenmakers (CASCOLAND)

In his design research, spatial designer and theatre maker Bas Kortmann explores how social interaction can be directed through programming in public space, to increase a sense of home in communities.

He invites artist Roel Schoenmakers, co-founder of Cascoland, to ask how his long-term commitments in multiple projects around the world, has helped in shaping communities. Cascoland is an international Amsterdam-based network of artists, architects, designers and performers, who share a fascination for interdisciplinary interventions in public space aiming at the development of an ecological and social sustainable society. Through their projects, Cascoland is promoting mobilisation, participation and networking through artistic exchange and collaboration.

Together they explore how social interaction can be directed. Are the lessons learned in communities around the world comparable, or are there noticeable differences in all those interactions? Internationally acclaimed artist Schoenmakers will share his knowledge in this expert lecture.

www.cascoland.com | www.powerboat-rotterdam.nl

14.00 inloop | 14.15 start

BREAK OUT ROOM 1



Design voor Kansrijk Gedrag

Martine Heemskerk & expert Lotte Jacobse (REFRAMING STUDIO)

Martine Heemskerk exploreert binnen haar ontwerpend onderzoek hoe positieve gedragsveranderingen kunnen worden behouden. Zij focust zich op nieuwe gedragingen die door stedelingen tijdens de pandemie zijn (her)ontwikkeld. Welke gedragsveranderingen ervaren zij als positieve consequenties van de pandemie en willen zij in 'Het Nieuwe Normaal' behouden? Op welke manieren zou design hier een rol in kunnen spelen?

In deze Expert Lecture maak je kennis met Lotte Jacobse (Reframing Studio, Amsterdam/Rotterdam), expert op het gebied van ontwerpen voor gedrag. Ze ontwierp verschillende oplossingen om mensen te helpen met uitdagingen die zij in hun dagelijks leven ervaren. Vanuit een gedeeld streven om tijdens het ontwerpen juist te focussen op kansen in plaats van het oplossen van problemen, nemen zij het publiek tijdens deze sessie mee in hun werkwijze en hoe design zich verhoudt tot ontwerpen voor gedrag. Bereid je voor op een interactieve sessie vol positiviteit, mét kans om al jouw brandende vragen te stellen.



Lotte Jacobse, senior designer bij Reframing Studio | Martine Heemskerk interviewt participanten over sociale interacties

www.reframingstudio.com/users/lotte-jacobse | www.martineheemskerkblog.wordpress.com

BREAK OUT ROOM 2



Kansenongelijkheid & talentontwikkeling onder jongeren tijdens corona

Vincent Cooke & Cheryl Mak (STICHTING TWISTED)

Visual Designer/Interaction Designer Vincent Cooke houdt zich bezig met kansenongelijkheid onder jongeren. Tijdens de corona-epidemie is deze kansenongelijkheid veel zichtbaarder geworden.



Hoe ontwerp je samen met jongeren een creatieve werkplek en hoe zorg je ervoor dat deze jongeren daar vervolgens met vol vertrouwen eigenaarschap nemen over hun ontwikkeling? Daarover gaat hij in gesprek met Cheryl Mak, Directeur van Stichting Twisted, een jongerenorganisatie in Almere die sinds 2007 jongeren ondersteunt bij het ontdekken van hun talenten. Dat doen ze o.a. in het project FULL, met workshops én met de (hiphop) lunchroom *Finish Your Breakfast*. Deze laatste opende vlak voor de coronamaatregelen. Tijdens de lezing bekijken Cooke en Mak hoe deze veranderingen zijn aangepakt.

FULL, Stichting twisted | Embodied design, Vincent Cooke

www.full.pm | www.vincentcooke.com

BREAK OUT ROOM 3



Jet van der Touw, illustration community building

Social belonging – how to build a community?

Jet van der Touw & expert Anke Hamers

When people cross cultures their cultural identity gets shaken. For some, this can cause a loss of belonging. In her design research, Jet van der Touw explores the various facets of belonging in a multicultural society. She researches the way (embodied) design elements can function as a tool in the roadmap towards a sense of belonging. In this expert lecture specifically, the focus lies on the step of social belonging – community building.

In the form of an interview, researcher and teacher Anke Hamers will share her expertise on community development from the perspective of social sciences. How can applying creative agogic principles help in community development? And how do the roles of creativity and pedagogical principles intertwine in this context? Find the answer to these questions and join them in a discussion afterward!

www.hu.nl/onderzoek/onderzoekers/anke-hamers | www.jetvdt.wordpress.com

15.00 inloop | 15:15 start

BREAK OUT ROOM 1



Femke van Gemert, Bye Bye Girlhood | Karla de Witte, Handelingen bij een kinderjas

‘Every piece of textile that I use has been eaten, digested and discarded by society’

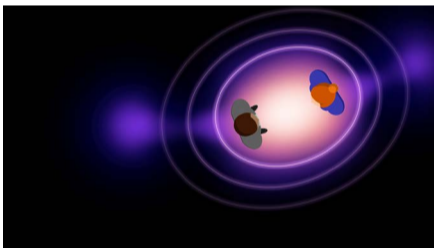
Karla de Witte & expert Femke van Gemert

Ontwerper Karla de Witte creëert objecten en ervaringen om duurzame interacties in gang te zetten. Hierbij maakt ze gebruik van restvormen, van afval en ‘handelingen zonder betekenis’.

Zij heeft kunstenaar Femke Van Gemert uitgenodigd. Van Gemert, aanvankelijk ontwerper in de mode-industrie, maakt monumentale kunstobjecten van textielafval. Met haar objecten spiegelt zij onze niet duurzame relatie met kleding en het afval dat we hiermee creëren. De ontwerpers spreken over schoonheid in restvormen. En onderzoeken de rol van participanten en ambacht in het ontwerpproces van upcyclen of betekenisgeven. Natuurlijk is er tijd voor vragen uit het publiek.

www.femkevangemert.nl | www.studiodewitte.nl

BREAK OUT ROOM 2



Fadoa Schurer, Project MediaMessage | Suzanne van Rossen, Visualisatie AI project

Zelfbewustwording (als middel) voor bias in AI

Suzanne van Rossen & experts Fadoa Schurer (MEDIA MESSAGE) en Eva Visser

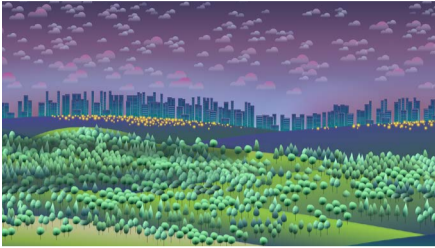
Bias design researcher Suzanne van Rossen onderzoekt hoe zij makers zelfbewust kan maken over hun eigen subjectiviteit en bias binnen hun creatieve proces. Binnen de Master Design doet ze onderzoek naar male bias in kunstmatige intelligentie.

Hoe kan zelfbewustwording helpen om bias tegen te gaan? Daarover gaat zij tijdens een paneldiscussie in gesprek met Fadoa Schurer, oprichter van MediaMessage en Eva Visser, historicus en docent-onderzoeker. Fadoa Schurer is oprichter van MediaMessage, een AI-tool die subjectiviteit in teksten kan herkennen. Zij is zowel specialist op het gebied van subjectiviteit, en dan specifiek in combinatie met taal, als ook een maker. Eva Visser doet promotieonderzoek naar technologisch-utopistische bewegingen en komt binnen dit onderzoek biases tegen. Het publiek wordt gevraagd mee te denken en te discussiëren over de thema's zelfbewustwording en bias.

www.hogeschoolrotterdam.nl/hogeschool/nieuws/kc-creating-010/nwo-promotiebeurs-voor-eva-visser | www.mediamessage.nl

16.00 inloop | 16:15 start

BREAK OUT ROOM 1



Sonja Kuijpers, Detail van A view on despair | Esther van Roosmalen, Visueel overzicht van de documentaireserie De Vuilnisman

Het menselijke in datavisualisatie

Esther van Roosmalen & expert Sonja Kuijpers (STUDIO TERP)

In haar design research onderzoekt grafisch ontwerper Esther van Roosmalen hoe datavisualisatie bij kan dragen aan het verbeteren van de communicatie en educatie rondom afval. Hierbij zijn een circulaire economie en het ontwikkelen van circulair gedrag bij de consument haar doel.

Sonja Kuijpers is het gezicht achter STUDIO TERP. Zij maakt datavisualisaties en infographics om mensen visueel door uitdagende data te leiden. Het is essentieel voor haar om ook het individu en de emotie hierin mee te nemen. Aan de hand van verschillende werken zullen Esther en zij praten over hoe je de betekenis van cijfers of woorden kan laten zien en voelen in een datavisualisatie.

www.studioterp.nl | www.esthervanroosmalen.nl

BREAK OUT ROOM 2



Susanne Thissen, schrijfoefeningen tegen blokkades in maakprocessen | Wouter van Tilborg, Herinneringen verdeeld over kaartjes als aanjager voor gesprekken

Herinneringen als gereedschap.

Wouter van Tilborg & expert Susanne Thissen

In zijn onderzoek bekijkt grafisch ontwerper Wouter van Tilborg hoe persoonlijke en betekenisvolle herinneringen een rol kunnen spelen bij het verbeteren van het creatieve proces en of deze rol studenten kan helpen omgaan met creatieve stagnatie. Door te werken met beelden van de herinnering, of beelden die een associatie hebben met een persoonlijke herinnering, werkt hij aan visuele methodes om te zien in welke vorm deze een contributie kunnen leveren aan het creatieve proces.

Susanne Thissen, Master of Education in Arts en docent Creative Writing, onderzoekt hoe creatief schrijven studenten op een kunstacademie kan helpen blokkades te doorbreken tijdens creatieve processen. Samen bespreken ze de specifieke oorzaken en kenmerken van creatieve blokkades en is er gelegenheid om deel te nemen aan een kleine schrijfoefening.

www.woutervantilborg.nl

BREAK OUT ROOM 3



Bruno Setola/Playspace: Switch is a role-playing card game for children aged 10-15 commissioned by the Library of Rotterdam and the City of Rotterdam | Jennifer Kumer, Playtesting Beyond Design, The Game of Social Solutions

Rapid 'Game' Prototyping as a Design Research Method

Jennifer Kumer & expert Bruno Setola (PLAYSPACE)

In her design research, experience designer Jennifer Kumer explores how game thinking can be used to redesign social processes to facilitate more engaging and meaningful interactions. In particular, she investigates rapid prototyping methodologies for serious game-making as a valuable and emerging design research method.

She invited game thinker and lecturer Bruno Setola, founder of PlaySpace to discuss game thinking, experimental prototyping, play-testing, and the use of rapid game prototyping as a design research method examined through case studies. What's the difference between prototyping for product and prototyping for research? There'll be time for Q&A at the end of the talk.

www.playspace.cc