

REISGIDS

Voor tijdreizigers en shapeshifters

*Immersive storytelling as design method
for joint future creation*

Redactie en medeauteur Nina Kramer



In samenwerking met:

Avans Centre of Applied Research for Art Design and Technology | Situated Art and Design

Avans Centre of Expertise Perspectief in Gezondheid | Lectoraat Zorg rond het Levenseinde
Stedelijk Museum Breda

Stichting KOP (Kunstenaars Ontwikkel Platform)

Green leaps Playful Interventions - voorheen Zerow

ARU Cambridge School of Art | New Media Production

Onder redactie van Nina Kramer

Met bijdrages van de projectpartners

Deze publicatie is (mede) gefinancierd met de PPS-toeslag van het

Ministerie van Economische Zaken en Klimaat vanuit CLICKNL.

CLICKNL is het topconsortium voor Kennis en Innovatie (TKI) van de Creatieve Industrie.



green leaps



INHOUDSOPGAVE

TIJDREIZEN EN SHAPESHIFTEN	4
THE NEW CANTERBURY TALES	
EEN ONDERZOEK NAAR TOEKOMSTBELEVING	5
HET REISGEZELSHAP	6
REIZIGERS DIE ONS VOORGINGEN	7
OP REIS!	9
DE TELETIJDMACHINE INSTELLEN	9
ROUTE 1: PARALLELE WERELDEN	17
ROUTE 2: SHAPESHIFTING	23
ROUTE 3: SPELENDERWIJS OP REIS	29
ROUTE 4: OP REIS MET KUNSTENAARS	33
ROUTE 5: STUDIEREIZEN VOOR STUDENTEN	41
HET MUSEUM ALS PITSTOP	46
NEW CANTERBURY – NIEUWS EN SPIN-OFFS	49
WEER THUIS	50
CONCLUSIES EN REFLECTIE	52
BEELDVERANTWOORDING	54
BRONVERMELDING	54



TIJDREIZEN EN SHAPESHIFTEN

Ik ben een tijdreiziger en shapeshifter, niet gebonden aan plaats en tijd, niet gebonden aan een vaste vorm. En in wezen zijn we dat allemaal. We zijn er niet allemaal even goed in maar we kunnen het leren. Het vereist wel wat oefening, maar dat geldt natuurlijk voor alle vaardigheden die je onder de knie wilt krijgen. Violspelen heb je ook niet in één dag onder de knie.

Tijdreizen en shapeshiften voor gevorderden vraagt een degelijke voorbereiding. Dat doe je niet zomaar even, maar de basistechnieken zijn niet zo moeilijk. Waarschijnlijk kon je het al als kind en ben je het een beetje verleerd. Misschien jammer, maar ik heb het hierboven niet over fysiek tijdreizen en shapeshiften en misschien is dat maar goed ook. Iedereen die wel eens science fiction leest of kijkt, weet dat tijdreizen leidt tot onoplosbare paradoxen. Waar heb ik het dan wel over? Verbeeldingskracht! Als storyteller mag ik me gelukkig prijzen dat ik daar rijk mee bedeed ben. Ik verplaats me heel makkelijk in andere werelden, andere tijden en andere personen. Dit verhaal is een verslag van een ontdekkingsreis naar de kracht van verbeelding in relatie tot mogelijke toekomsten. Niet dé toekomst, want hoe de toekomst er echt uit gaat zien, weet uiteindelijk niemand, ondanks trends die we nu waarnemen. Lees deze gids als een reisverslag met mooie vergezichten, reflecties én bruikbare tips voor je eigen tijdreizen en wellicht ook shapeshiften. Deze reis maakte ik niet alleen, maar samen met diverse partners in dit project. Ieder van ons neemt jullie een stukje mee op de reis via de routes die we de afgelopen twee jaar mochten onderzoeken.

*Nina Kramer,
Senior onderzoeker bij het Lectoraat Duurzaam Gebouwde Omgeving*



In het New Canterbury Tales project laten we zien hoe je met de inzet van onze verbeeldingskracht nieuwe toekomsten kunt schetsen.

Als lector Duurzaam Gebouwde Omgeving geloof ik sterk in de kracht van verbeelden. We maken allemaal persoonlijk of professioneel onderdeel uit van een complexe transitie naar een duurzame wereld. Een wereld die we ons soms nog lastig kunnen voorstellen terwijl de tijd dringt. Door technieken als het tijdreizen in te zetten, kunnen we deze wereld alvast beleven en daarmee het draagvlak voor ingewikkelde keuzes vergroten. Ik put hoop uit de wetenschap dat we hiermee de transitie een stukje kunnen versnellen.

*Ingrid Janssen
Lector bij het Lectoraat Duurzaam Gebouwde Omgeving*

Centre of Expertise Veiligheid & Veerkracht Avans Hogeschool



THE NEW CANTERBURY TALES

EEN ONDERZOEK NAAR TOEKOMSTBELEVING

Deze reisgids nodigt je uit om met ons mee op reis te gaan naar mogelijke toekomsten.

Waarom vinden we dat belangrijk?

Hoe hebben we het aangepakt?

Waar zijn we terecht gekomen?

En misschien wel het belangrijkste:

Wat kunnen we hiervan leren voor onze tijd?

En hoe kan je wellicht zelf ook onze reismethodes gebruiken om verder te reizen met een nieuwe groep reizigers? Hopelijk word je aangestoken door ons reismethodes, reizen naar de toekomst. En kom je terug met mooie verhalen en verbeeldingen en kan jij op jouw beurt weer mensen inspireren.

De reisgids die hier voor je ligt is een resultaat van een onderzoek voor het lectoraat Duurzaam Gebouwde Omgeving.

Dit lectoraat is onderdeel van het Centre of Expertise Veiligheid & Veerkracht van Avans Hogeschool.

Het onderzoek is (mede) gefinancierd met de PPS-toeslag van het Ministerie van Economische Zaken en Klimaat vanuit CLICKNL. CLICKNL is het topconsortium voor Kennis en Innovatie (TKI) van de Creatieve Industrie.

Dit onderzoek focust op het inzetten van immersive storytelling om te komen tot nieuwe gezamenlijke beelden (visies) voor een duurzame leefomgeving en veerkrachtige community vorming. De centrale vraag formuleerden we in de subsidie-aanvraag als volgt:

'Hoe kunnen we het grotere publiek, de gebruiker van de niet nabije toekomst, met ondersteuning van specifieke tools uit het domein van immersive storytelling (zoals bijvoorbeeld serious gaming en situated design) en initiële voorstellen van ontwerpers/kunstenaars, laten ervaren ('immerse impossible futures') wat de toekomst ons kan brengen? Hoe kunnen we ze meenemen in het ontwerpen van nieuwe gezamenlijk gewenste toekomsten en zodoende de dialoog aangaan (gebruikersonderzoek) met 'de bewoners van de toekomst'?'

Met deze reisgids én de expositie in het Stedelijk Museum Breda, willen we je graag inzicht geven in onze reis tijdens dit onderzoek en de door ons gevonden inzichten, inclusief praktische tips en tricks. De expositie vindt plaats in de Next ruimte van het Stedelijk Museum Breda en is vrij toegankelijk. Je bent welkom tijdens de openingstijden van het museum vanaf 13 september tot en met 27 oktober 2024.

*Sarah Lugthart, onderzoeker lectoraat
Situating Art & Design*

Voor mij als onderzoeker, maar vooral als mens, heeft dit project veel voor mij betekent. Ideeën zijn er genoeg, maar ze daadwerkelijk in praktijk brengen geeft voldoening en levert altijd waardevolle nieuwe inzichten op. Door de workshops te ontwikkelen samen met Nina kreeg mijn onderzoek naar gesitueerde ontwerpmethoden een plek in de maatschappelijke werkelijkheid. Het was voor mij ook enorm inspirerend hoe de deelnemers van de workshops aangingen op het onderwerp, waardoor je zelf ook weer enthousiast wordt, en - 'dare I say it' - hoop krijgt voor de toekomst.

HET REISGEZELSCAP

Voor we met je op reis gaan willen we je graag voorstellen aan enkele medereizigers. Zij gingen je al voor en zijn allemaal op één of andere manier betrokken geweest bij het ontwikkelen van de reismethodes, de routes.

Tina Burton

Drijvende motor bij de opstart, onze internationale vertegenwoordiging in het Verenigd Koninkrijk.

Meike Veldhuijsen

Eerste partner die in het avontuur durfde te stappen, mentale ruimte bereider, altijd bevlogen.

Marjolein van de Ven & Frederique Scholtes

Zij gaven de fysieke ruimte om te experimenteren, pitstop wizards, mede avonturiers.

Sarah Lugthart

Onderzoeker van parallelle werelden, verslaggever en sparringpartner, shapeshifter.

Antoin Linssen

Speelse reiziger, wereldbouwer met een serieuze ondertoon.

Michael Echteld

Compassievolle reiziger die ons met beide benen op de grond hield.

Bjorn Roetman & Linsey Kuijpers

Chaosbeheerders en reisbegeleiders voor creatievelingen.

Maarten Bel & Kate Studley

Inspirators en begeleiders van jongerenreizen.

Jochem van den Wijngaard & Liselot Cobelens

Tijdreizigers en reisbegeleiders in fictieve ruimtes.

Imane Chentouf

Die ons allemaal op het rechte pad hield, of ons daar op terug bracht.

Daniela Silva

Tijdreiziger van het eerste uur, worldbuilder en webdesigner.

Rachel Kramer

Vormgever van de gids die je nu aan het lezen bent.

Perica Savanović

Die mentale ruimte gaf om het tijdreizen te ontwikkelen.

Nina Kramer

Reisleider, shapeshifter, avonturier, storyteller en ontdekkingsreiziger.

Meer informatie over de partners in dit project vind je op onze website <https://newcanterburytales.com/partners/>

Een aantal artikelen in deze reisgids zijn door de betrokken partners zelf geschreven. In dat geval wordt het boven aan het artikel vermeld.



REIZIGERS DIE ONS VOORGINGEN

Door Sarah Lugthart

Wij zijn zeker niet de eerste tijdsreizigers! Vele schrijvers, wetenschappers en filosofen gingen ons voor.

Het project is schatplichtig aan verschillende bestaande bronnen, ideeën en werkwijzen vanuit de wetenschap en de ontwerp praktijk. In de komende paragrafen zullen we het project verder contextualiseren: Waar verhoudt New Canterbury Tales zich toe? Welke ideeën en initiatieven zijn er al op dit gebied waar we op voortbouwen?

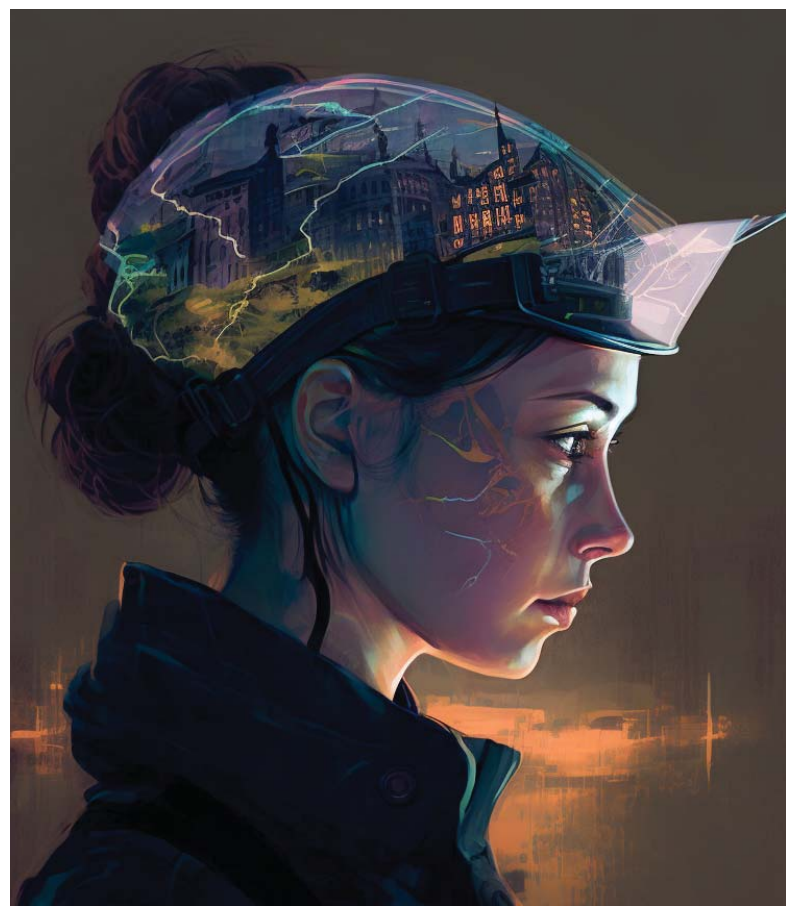
Het science fiction genre is bij uitstek geschikt om ons als lezer te helpen een toekomst voor te stellen. Door in een andere wereld te stappen en je als lezer in een andere realiteit onder te dompelen, ga je vraagtekens zetten bij het hier en nu. Is dit een toekomst waar ik deel van uit wil maken? Een schrijver als Thomas More presenteerde in Utopia (1516) een fictief eiland om de lezer te confronteren met alternatieve regeringsvormen en sociale organisatie (Tieleman & Heymans, 2016). Door dergelijke alternatieve scenario's te beschrijven wordt het mogelijk om ze ons in detail voor te stellen, maar ook kritisch te bevragen.

De essentiële rol die verhalen spelen in onze maatschappij is al door meerdere auteurs benadrukt. Volgens literatuurwetenschapper (Gottschall, 2013) zijn we als mens zelfs verslaafd aan verhalen. Zelfs als we slapen, zijn onze hersenen nog bezig verhalen te vertellen. Op een gelijkwaardige manier stelt televisieproducent John Yorke (John Yorke, 2024): "Story structure is hardwired into human perception: all stories are essentially the same because they reflect the way in which we make sense of the world." Specifiek over boeken zegt science-fiction en fantasy auteur Ursula Le Guin (Ursula K. Le Guin, n.d.): "We read books to find out who we are. What other people, real or imaginary, do and think and feel... is an essential guide to our understanding of what we ourselves are and may become." Dit vermogen, om ons via verhalen te verplaatsen in de ander en ons daarmee ook een andere toekomst voor te kunnen stellen, vormt de kern van het New Canterbury Tales Project.

Er is ook een belangrijke rol weggelegd voor media en hoe we verhalen vertellen. Elk medium heeft bepaalde eigenschappen die de manier waarop de verhalen worden verteld, beïnvloeden. Door de komst van computer games of meer recent virtual reality (VR) is er een verschuiving opgetreden van kijken naar of reflecteren op een personage van buitenaf naar het belichamen van een personage. Door die belichaming wordt VR door makers als Chris Milk een 'empathy machine' genoemd

(Chris Milk: How Virtual Reality Can Create the Ultimate Empathy Machine - YouTube, n.d.). Het voert voor nu te ver om hier dieper op in te gaan, maar van belang is vooral om New Canterbury Tales binnen die verschuiving te plaatsen. Rollenspellen waren er al voor het digitale tijdperk, maar in het huidige tijdperk, door Pine & Gilmore ook wel de experience economy genoemd, went men als publiek of als consument meer en meer aan die belichaamde positie (Pine & Gilmore, 2011).

Thematisch verhoudt het New Canterbury Tales project zich tot het denken over de toekomst, technologie en rol van de mens, en dan met name in het (stedelijk) landschap en de verhouding tussen mens en natuur. Hier gaat het in het licht van ons project automatisch over transitie, anders leren kijken, en het uitdagen tot een nieuw perspectief. Kunstenaar en filosoof Koert van Mensvoort probeert bijvoorbeeld met Next Nature het bredere publiek uit te dagen om anders te kijken naar ons eetgedrag en daarmee ook hoe we omgaan met dieren (Next Nature, n.d.). Filosofen als Jos de Mul vragen ons hoe ontwikkelingen als kunstmatige intelligentie ons zelfbeeld of identiteit als mens zullen beïnvloeden (Jos de Mul, Kunstmatig van Nature. on Vimeo, n.d.). In het boek The Hidden Life of Trees laat Peter Wohlleben zien dat we pas net beginnen te ontdekken hoe bomen communiceren en breekt daarmee ons typische mensgerichte perspectief open (Wohlleben & Flannery, 2017).



We kunnen verschillende posities ontwaren bij de denkers en wetenschappers die ons hebben geïnspireerd. Zo zijn er de echte techno-optimisten: een natuurkundige als Michio Kaku vertegenwoordigt in zijn boek *The Future of Humanity* (2018) die positie: als we genoeg tijd krijgen als mensen, zullen de voortschrijdende inzichten in de wetenschap ons tot goden kunnen maken (Kaku, 2018). Wonen op Mars, de mens als transhumanist: als we maar ver genoeg vooruitkijken ziet onze wereld er heel anders uit volgens Kaku. Anderen zijn er niet zeker van dat technologie ons gaat redden en dringen juist aan op minimalisme en 'degrowth' (Frederik & Bregman, 2022). Die verschillende posities zijn ook terug te zien in de personages die *New Canterbury* bevolken.

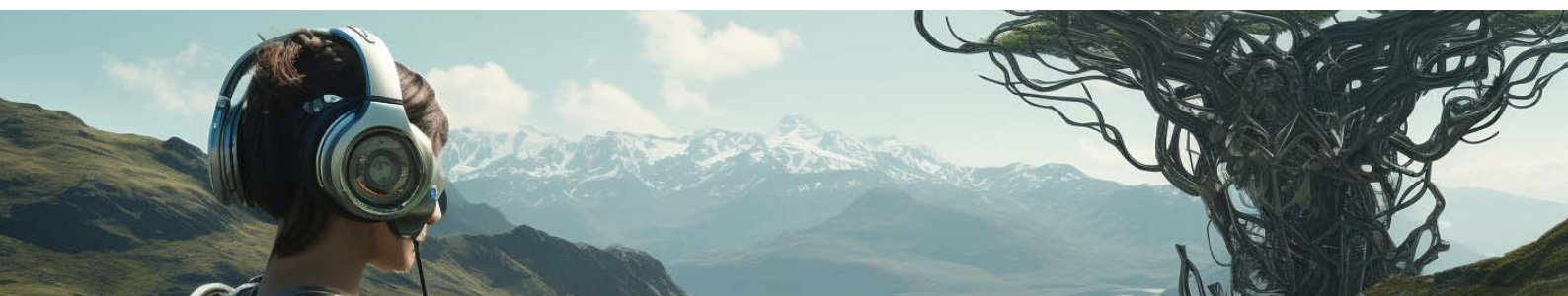
Kortom er zijn al vele wetenschappers binnen verschillende disciplines en perspectieven die proberen grip te krijgen op de toekomst. Voor het doorsnee publiek blijft dit doorgaans een 'ver van mijn bed show'. Het *New Canterbury Tales* project wil bijdragen aan het betrekken van een breder publiek, omdat de toekomst ons uiteindelijk allemaal aangaat. Het project stelt zich onder andere ten doel om de verbeelding van de toekomst over een bredere linie ervaarbaar te maken. De immersieve strategieën die zijn toegepast binnen dit project zijn daarbij bewust gekozen, omdat deze de brug vormen naar het activeren van die verbeelding.

Met het *New Canterbury Tales* project haken we in op bestaande kennis rond verschillende ontwerpmethodieken om ons te helpen met het beantwoorden van onze centrale onderzoeksvraag. Sinds de derde golf binnen het

onderzoeksdomein Human-Computer Interaction (HCI) is er veel aandacht voor ontwerpmethoden die ontwerpers kunnen helpen om verder te gaan dan de eerste ideeën en aannames en de context waarin hun ontwerpen moeten functioneren, mee te nemen in hun ontwerpproces. Methoden zoals design fiction en experience prototyping worden daarom veelvuldig ingezet in de ontwerppraktijk. Design fiction is een manier om verschillende ontwerp-scenario's in een bepaalde sociale of politieke context in te bedden, omdat anders het gevaar bestaat dat er allerlei blinde vlekken ontstaan (Blythe, 2014). Experience prototyping is dan weer gericht op het beter begrijpen van de complexiteit van een ervaring waarbij verschillende zintuigen betrokken zijn (Buchenu & Suri, 2000).

Dit is ook de reden dat men meer gesitueerde ontwerpmethoden binnen HCI is gaan gebruiken: in tegenstelling tot een planmatige aanpak houdt de gesitueerde aanpak in dat men de complexiteit van de context, waarin een ontwerp moet functioneren meeneemt. Ons gedrag is nu eenmaal eerder gebaseerd op van moment naar moment te bewegen, terwijl we al improviserend reageren op natuurlijke situaties (Dourish, 2001).

Samengevat, het bovenstaande laat zien dat we veel kunnen leren van degenen die ons zijn voorgedaan. Ook al zijn er verschillende visies op de toekomst, het bevragen van de status quo staat centraal. Door een gesitueerde aanpak hopen we de complexe werkelijkheid niet te versimpelen, maar te omarmen en er recht aan te doen.



Perica Savanović, lector Gebouwde Omgeving bij Hogeschool Inholland, voormalig lector Gebouwde Omgeving Avans Hogeschool, mede auteur van de subsidieaanvraag.

De vraag laat eigenlijk zien wat het project voor mij in eerste instantie betekend heeft: ervaren wat betrokken mensen die, open staan voor anderen en verder willen komen, voor elkaar kunnen krijgen. Persoonlijk komt daar ook de verrassende terugblik op mijzelf bij: door het interview met mij en vertaling ervan naar een personage en een deel van het ontwikkelende verhaal. Dit project had veel potentie om ook in mijn werkveld

voor verdere verandering te zorgen, simpelweg door een oprechte koppeling tussen disciplines die normaal gesproken niet altijd samenwerken. Het lectoraat was bedoeld om voor kruisbestuiving tussen design en engineering, en mens en techniek te zorgen, mede door gebruik van artistieke en creatieve aanpakken. Dit project was voor mij een beginnend voorbeeld van de mogelijkheden (voor gezamenlijke toekomstige werelden) die er dan zouden ontstaan. Een belangrijk aspect ervan is ontwikkelend bezig blijven, waar nodig aanpassen en verder verkennen, daar waar het in de praktijk meestal eerst ontwikkelen en dan toepassen is.

OP REIS!

Ben jij zo'n reiziger die gewoon zijn koffers pakt en denkt 'ik zie wel waar ik terecht kom, zolang ik mijn telefoon, creditkaart en paspoort bij me heb komt alles wel goed?' Of ben jij de reiziger die van te voren alles zorgvuldig plant? Of iets daar tussen in? In deze reisgids nemen we je via verschillende routes mee op reis. We nodigen je uit om dit op je eigen manier te doen, dus blader lekker door de reisgids en lees wat jou aanspreekt.

DE TELETIJDMACHINE INSTELLEN

Waar reizen we heen? We kunnen uiteraard elke tijd en plaats instellen met de teletijdmachine. Het instellen van de teletijdmachine is iets wat wij al voor je gedaan hebben. We maakten de keuze voor de tijd en de bestemmingen, zodat je daar als reiziger verder niet over hoeft na te denken.

BESTEMMING: HET JAAR 2070

Voor deze reis, in het kader van ons onderzoek, hebben we heel specifiek gekozen voor de periode rondom 2070. Waarom? In de eerste plaats omdat we het niet over de nabije toekomst willen hebben, daar is al best veel onderzoek naar gedaan en daarnaast zijn daar al verschillende scenario's voor geschreven, bijvoorbeeld door het Planbureau voor de Leefomgeving of in het boek Prototyping 2040 (Skalska & Kolodziej, 2022). We wilden echter ook niet te ver de toekomst in reizen, maar het binnen de scope van een mensenleven houden. Daar zit intuïtief de grens van ons voorstellingsvermogen. Het is een sprong van ongeveer 50 jaar. Jongeren die nu leven gaan het hoogstwaarschijnlijk zelf nog meemaken, ouderen kunnen 50 jaar terugkijken. We kunnen ons dus iets voorstellen bij een periode van 50 jaar.

Waarom niet dichter bij in de toekomst die toch veel beter te voorspellen valt? Omdat het juist vanuit ons lectoraat Duurzaam Gebouwde Omgeving belangrijk is om verder vooruit te kijken. Als je je realiseert dat de meeste gebouwen worden gebouwd om minstens 50 jaar, of nog langer, te blijven (be)staan is het goed om je af te vragen voor welke maatschappij je bouwt. Hoe willen we over 50 jaar samenleven en wat hebben we daar voor nodig? Met andere woorden, hoe kunnen we er voor zorgen dat de gebouwde omgeving onze behoeften ondersteunt en niet bepaalt?

BESTEMMING: DE STAD NEW CANTERBURY

De plaats New Canterbury bestaat niet echt, nu nog niet in elk geval. Waarom niet Breda 2070 of Amsterdam 2070? Waarom een fictieve stad? Omdat dat ons meer ruimte geeft om alternatieve toekomst te verkennen en om meer te spelen met verschillende wereldbeelden. De plek bestaat overigens wel echt, het huidige Schotse plaatsje Golspie vormt de basis van de toekomstige stad

New Canterbury. Deze plek is redelijk willekeurig gekozen. We wilden een plek die iets verder naar het noorden lag dan Nederland, ervan uitgaande dat daar in 2070 een aangenaam klimaat zou zijn, een kustplaats met de daarbij behorende uitdagingen en een plek waar nog ruimte was voor groei.

De worldbuilding is opgezet op basis van interviews met lectoren van Avans Hogeschool over hun specifieke vakgebied en de verhalen die daaruit voortkwamen. De stad is een stad waar veel kennis en technologie is geïmporteerd, gelegen in de Schotse hooglanden. Hier is een nieuw soort samenleving opgezet, waarbinnen veel ruimte is voor experiment en diversiteit in de samenleving. In het voortraject van dit onderzoek is er samen met de studenten van CMD Breda, begeleid door Nina Kramer, en Cambridge School of Art, begeleid door Tina Burton, intensief samengewerkt aan de worldbuilding van New Canterbury¹.

Terwijl de studenten intensief bouwden aan een Minecraft model, kwamen ze verschillende vraagstukken tegen hoe bepaalde dingen in de fictieve samenleving van New Canterbury pasten en hoe dat er dan uit zou kunnen zien? Deze werden op basis van de interviews en trendonderzoek beantwoord. Een mooi voorbeeld hoe bouwen aan een samenleving en een fysieke plek samen de verbeelding van de toekomst versterken.

Joyce Molenaar, student CMD

Het proces van creatief denken, experimenteren en het zoeken naar innovatieve oplossingen heeft mijn zelfvertrouwen vergroot en mijn vermogen om uitdagingen aan te gaan versterkt. Bovendien heeft het project mijn passie voor duurzaamheid en het belang van een groene levensstijl versterkt, wat heeft geleid tot een groter bewustzijn van mijn eigen impact op het milieu. Het heeft me ook geleerd hoe krachtig ontwerpen kan zijn als middel om positieve verandering teweeg te brengen, en heeft me geïnspireerd om mijn creativiteit te gebruiken voor het oplossen van maatschappelijke problemen.

¹ Zie ook <https://newcanterburytales.com/worldbuilding/>



VARNA



AMAR



MORVYN



JACK



TARAN



MARIKO



CATRIONA



LESLIE

DE KERNWAARDES VAN DE STAD

In het begin van het onderzoek zwommen we in de breedte van ons verbeeldingsvermogen. Echter, bij het bestuderen van diverse bronnen kwamen twee kernwaarden naar boven waar we als projectpartners ook waarde aan hechten. Twee positief geformuleerde waarden die een soort kompas voor 2070 gingen vormen. Zeker niet vanuit een utopische gedachte, want ook hier bleken de grenzen van de mogelijkheden niet eindeloos rekbaar en ging het vooral om het zoeken naar de juiste balans.

COMPASSIONATE COMMUNITIES

► Hoe kunnen we onze leefomgeving opnieuw definiëren en vormgeven als we mededogen een belangrijke waarde maken? Wat als we dat als uitgangspunt nemen, zowel in de manier waarop we met elkaar omgaan als met de wereld om ons heen?



LIVING WITH NATURE

► Hoe kunnen we in de toekomst samenleven met de natuur? Staat deze nog steeds ten dienste van de mens, of gaan we een symbiotische relatie aan die beide partijen ten goede komt? Wat als de natuur een eigen stem krijgt en haar eigen wettelijke rechten krijgt?



ONZE VRIENDEN IN NEW CANTERBURY

De inwoners van New Canterbury nemen je graag mee naar hun stad en hun samenleving. Met wie zou jij graag de stad verkennen? Speel onze quiz, wie is je beste vriend?



Tussen 22 september en 22 oktober 2023 kon je al kennismaken met acht inwoners uit New Canterbury. Speciaal voor onze Open Studio vertelden zij hun verhalen aan de bezoekers van het Stedelijk Museum

Breda. Op enkele momenten kwamen ze persoonlijk naar ons toe om de bezoekers mee te nemen naar hun tijd. Maar wie zijn deze mensen eigenlijk? Hoe zijn ze tot stand gekomen?

Jack was het allereerste personage en ontstond uit een combinatie van een onderzoek van CMD student Ruben van den Heuvel naar de mogelijkheden tot het uploaden van het brein, artikelen over het leven in slimme huizen en een gesprek met Ander de Keijzer, lector Data Science & ICT, Centre of Expertise Perspectief in Gezondheid. Alle andere personages zijn één op één gebaseerd op interviews met lectoren van Avans. Op de volgende pagina's vind je een overzicht van de personages en de interviews waar ze op gebaseerd zijn. In de zogenaamde triggercards vind je een selectie van de thema's die in de specifieke interviews naar voren kwamen en we ook in verschillende workshops gebruikt hebben. Korte samenvattingen van de interviews vind je per personage op de New Canterbury website. Hun persoonlijke verhalen kan je daar ook lezen, in het Engels.

Via route 2 Shapeshifting in het museum hoor je wat de personages het afgelopen jaar, 2071, hebben meegemaakt.





Data

Flexibele huizen die groter en kleiner worden naar behoefte	Meerdere functies in één gebouw	Een VIA die iedereen altijd helpt	Esthetiek, look and feel blijven belangrijk
Je data beïnvloeden je virtuele wereld	De dialoog tussen de gemeenschappelijke en individuele wensen	Veel ethische vragen omtrent technologie	Culturele Diversiteit
Drijvende wijken, verplaatsbare gebouwen	Je voelt je thuis in bepaalde wijken, maar blijft flexibel	Digitale stadsplattegrond die bijhoudt hoe het met de bewoners gaat	Gemeenschappen gebaseerd op ideologieën
Werk vindt deel plaats in de virtuele wereld	Technologie maakt het mogelijk om van standaard naar persoonlijk te gaan	Begraaf- en herdenkplaatsen bij huizen, gecombineerd met speelplaatsen	Hoe kunnen we mensen met (mentale) beperkingen helpen?

JACK

Uit gesprekken met Ander de Keijzer en anderen

“Je noemt me altijd huis, ik vind dat eerlijk gezegd niet leuk. Alsof ik geen persoonlijkheid heb. Ik noem jou toch ook Jack? En niet mens? Pff, een zelflerend huis. Ik wist het wel, mijn huis kan soms gewoon een eikel zijn! Geen slecht functionerende techniek, gewoon een eikel en humeurig.” (2070)

Keer op keer valt me op hoe terughoudend onze stad is. Onder de noemer van ethiek wordt vooruitgang tegen gehouden.

We mogen al lang niet meer experimenteren op dieren en inmiddels hebben bomen en planten ook bewustzijn. (2071)



Nieuwe materialen

Aandacht voor hoe materiaal verkregen wordt	Hergebruik van materialen	Materiaal ontwerp houdt rekening met afbreekbaarheid	Voorwerpen met emotionele waarde
Plastic afbreken tot de kleinste cel	Materialen en sensoren houden status van onderhoud bij	Gebouwde en agrarische omgeving lopen in elkaar over	Hout is niet meer duurzaam
Meta materialen die kunnen krimpen en uitzetten	Voedsel meer lokaal geproduceerd	Deels virtueel kantoor met hologrammen	3D geprinte huizen
Zonnecellen in glas of verf die licht opnemen en afgeven	Nieuwe materialen in menselijk lichaam	Combinaties van sensoren en data	Duurzaam leven is alleen voor de rijken mogelijk

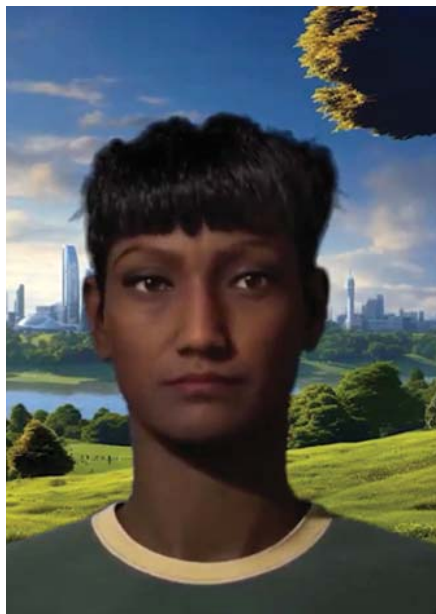
AMAR

Uit het interview met Amarante Böttger

“Een moderne nomade zijn gaat niet over vrij en zorgeloos zijn, zoals sommige mensen lijken te denken. Het gaat er vooral om zo veel mogelijk in balans te leven met de natuur. Vreemd genoeg is moderne technologie daarbij een grote hulp.

Moderne materialen en apparaten gebruiken om energie op te wekken, betekent dat we de natuur niet hoeven te gebruiken of misbruiken op manieren die vroeger nodig waren.” (2070)

“Klimaatvluchtelingen, die vroeger liefdevol in onze stad werden opgenomen kampeerden op straat. En niet in zulke mooie hightech tenten als die van mij. In een Grand Hearing werd mij verzekerd dat dit vooral een kwestie is van nieuwe balans zoeken. Hopelijk kan de technologie, die mijn zus en ik samen hebben ontwikkeld voor mijn tent hierbij helpen.”



VARNA

Uit het interview met Christa Nieuwboer

“Cerberus is ons AI-huisdier en hij heeft geen wandeling nodig, echt nooit... Hij is gewoon geprogrammeerd om ons met grote smekende ogen aan te kijken en ons te vragen om hem uit te laten omdat het gezond voor óns is om te wandelen. Hij heeft me als kind helemaal in de maling genomen, maar nu weet ik wel beter.” (2070)

“En ja hoor, terug naar huis en weer aan de monitors. Bleek ik de ziekte van Pompe te hebben. Een zeldzame ziekte die alleen met genterapie genezen kan worden. En dan kom je er achter dat er grenzen zijn aan onze welvaart.” (2071)

Welzijn

Blended werken	Menselijke maat	Flexibele werktijden	Gezond = bio-, psycho- en sociale factoren
Leven a.h.v. biologische klok	Gezond leven is noodzaak door onvoldoende zorg	Gezonde balans in uitdaging en ontspanning	Gezinsdashboard
Bij elkaar inchecken	Ruimte voor eigen identiteit	Minder waarde hechten aan biologisch gender	Virtuele huisdieren (als therapeut)
Luisterend oor (met of zonder AI)	Klimaatvluchtelingen	Persoonlijke VR omgeving in huis	Virtuele huisarts



LESLIE

Uit het interview met Godelieve Spaas

“Bij aankomst in de gemeenschap zie ik mijn partner op me wachten bij de poort van onze Treeconomische Hub, een klein gebouw met appartementen en een gedeelde keuken en tuin. Deze Hub maakt deel uit van een grotere samenleving, wereldwijd, waarin niet alleen voorraden (lokaal) worden gedeeld, maar ook kennis. Alsof we allemaal bladeren zijn aan een grotere boom, of allemaal kleine bomen in een groot bos.” (2070)

“En eigenlijk weten we natuurlijk best wat het antwoord is: we zijn gewoon met teveel mensen. We moeten ons eens serieus gaan afvragen waarom we allemaal eindeloos ons leven willen rekken en alle ziektes willen bestrijden. Vooral bij erfelijke ziektes heb ik zo mijn bedenkingen; zijn die niet juist bedoeld voor natuurlijke selectie?” (2071)

Nieuwe economie

Leren van oude culturen	Sterfmodellen bedrijven	Grondstoffen zijn natuurlijk grens voor technologische ontwikkelingen	Hybride wonen, deels individueel, deels gemeenschappelijk
Mens als onderdeel van de (voedsel) keten	Robots en drones beheren biodiversiteit	Eco entanglement: Tussen en met natuur	Media gedemocratiseerd door crowdfunding
Afstand van eigenaarschap	Locale munteenheden	Afstemmen op onderbewuste	Groei economie drastisch verkleind of tot stilstand gekomen
Land is van alle levende wezens	Technologie geeft natuur een stem	Land heeft geen eigenaar, maar deel van commons	Nomadisch leven



TARAN

Uit het interview met Michael Echteld

Compassionate Cities

Dood is aanleiding om het te hebben over goed leven	Open contact met stervenden	Verbondenheid door architectuur	Aandacht voor rouwverwerking
Kwetsbaarheid erkennen en tonen	Tegelijk globaal en regionaal	Burgerfora	Micro-communities
Behoud van wijsheid	Respect voor ouderen	Open deuren	Empowerment kwetsbare burger
Leven in parallele wereld	Onsterfelijkheid \neq zingeving	Wisselwerking bottom-up en top-down	DRIEHOEK gebruiker professional wetenschap

"Ik kan haar gelach horen, haar verhalen over vroeger en haar ideeën over de toekomst, over de lessen die we zouden kunnen leren en haar goede adviezen. Ik weet niet of de doden soep eten en of ze inderdaad de kracht van de soep nodig hebben. Ik hoop dat het haar helpt verder te gaan. Ik vind het fijn om te denken dat ze op me neerkijkt, waar ze ook mag zijn, met Fiona op haar schoot. Ik weet zeker dat de soep niet verspild zal worden." (2070)

"Ik wilde graag Mariko ontmoeten, de kunstenares van de beroemde AI-speeltjes. Samen met haar ben ik gaan werken aan een project om de verhalen van oma in de breinen van haar speeltjes te zetten." (2071)



MARIKO

Uit het interview met Michel van Dartel

Situated Art & Design

Werken vanuit dynamiek tussen mensen	Van realiteit naar ervaring	Snijvlak cognitieve psychologie, AI en kunst	Kunst(enaar) staat IN de wereld (in plaats van reflectie OP)
Politiek gaat over resources	Zichtbaar maken van verbruik resources geeft minder gevoel van vrijheid	Internationale verhoudingen van directe invloed op dagelijks leven	Mythes rond technologie
Game fundamentalisten geloven in eigen virtuele wereld	Avatars worden embodied	Fysieke en digitale werkelijkheid vervloeden	Bedrijven beïnvloeden virtuele wereld
Woongemeenschappen verdelen resources	Drijvende steden	Nog harder werken om alle technologie te onderhouden	Automatisering dagelijkse routine

"Relativiteit, twee dingen tegelijkertijd zijn, dat is niet alleen kwantumtheorie; dat is wat de meeste bewoners van New Canterbury definieert. Mijn verhaal is als dat van velen, met wortels in één cultuur. De mijne is Japans, samengesmolten met het leven in de Schotse Hooglanden, waarbij veel wortels van beide culturen levendig aanwezig zijn. Deze smeltkroes van culturen heeft wonderbaarlijk goed gewerkt voor New Canterbury, zowel op het gebied van wetenschap als kunst." (2070)

"Ik voel me soms het geweten van de stad, een rol die ik regelmatig kreeg toebedeeld in Grand Hearings, maar waar ik zelf best moeite mee heb. Is ethiek niet iets wat we allen van nature zouden moeten hebben? Zou dat niet iets moeten zijn wat in ons bewustzijn zou moeten zijn ingebakken? Ik heb hier regelmatig discussies over met Jack, sinds ik met hem samenwerk voor het Breinstituut." (2071)



MORVYN

Uit het interview met Perica Savanović

"Ik speel met verschillende opties, het sluiten van de haven, het verplaatsen van gebouwen, het verplaatsen van mensen. Elke keer als ik een aanpassing maak, veranderen de geluiden, de kleuren van de virtuele omgeving en verandert de druk in mijn pak, soms tot bijna ondraaglijk. Het is niet altijd leuk om gegevens zo vertaald te krijgen, maar het helpt echt." (2070)

"Afgelopen jaar zijn er twee factoren bij gekomen die mijn werk zwaarder en gecompliceerder maakten. Ten eerste zijn we steeds beter de data en daarmee de taal van de natuur leren begrijpen. Doordat we in harmonie samenleven met de natuur hoog in ons vaandel hebben staan, worden die data toegevoegd aan onze berekeningen, maar de natuur is op dit moment helemaal niet blij." (2071)

Gebouwde omgeving

Geen focus op techniek maar op mens	Wisselwerking tussen omgeving en welbevinden	Stabiliteit tussen landschap en gebouwde omgeving	De mens terugvoelen in gebouwen (vakmanschap)
De mens als bouwer van zowel fysieke als mentale wereld	Participatief co-creëren	Fysieke wijken overlappen met digitale wijken	Diverse vormen van saamhorigheid
Flexibel, demontabel, herstructureerbaar	Belangrijke rol van tussenruimte	Behoeftes van verschillende doelgroepen uitlichten in kaart	Gebouwen kunnen zelf bewegen
Delen van resources	Multifunctioneel huis	Huis modelleert zich naar bewoners	Stadsnomades



CATRIONA

Uit het interview met Bart Claes

"Wetgeving was vroeger een kwestie van feiten en regels, maar het is nooit zo eenvoudig. We willen de mensen achter de cijfers zien. Gevoelens moeten altijd serieus worden genomen, maar ze zijn niet per se altijd juist. Daarom gaan onze hoorzittingen over feiten én gevoelens. Hoewel er regels en richtlijnen in overweging moeten worden genomen, die we dankzij de computers altijd bij de hand hebben, is de belangrijkste maatstaf de hoeveelheid toegebrachte schade." (2070)

"We hopen dat jullie, de mensen van 2024, zich realiseren dat de beslissingen die jullie nu nemen, invloed hebben op onze toekomst. We hebben niet maar één mogelijke toekomst, maar een veelheid aan mogelijke toekomst." (2071)

Misdaad

Huisvesting voor iedereen	Andere manieren van preventie dan straf	Flexibele ruimte voor community en rechtspraak	Minder regels en instanties
Dialogoog tussen slachtoffer en dader	Straf uitzitten in sociale cirkel	Sociaal gevormde woonwijken	Woonwijken met diversiteit
Conflicten in vroeg stadium in gemeenschap bespreken	Slimme techniek voor meer flexibele straffen	Diversiteit omarmen	Meer gebruik van collectieve ruimtes
Digitaal monitoren	Slechts een kleine groep mensen straffen met vrijheidsberoving	Het gevoel van eigenaarschap hebben	Smart houses met extra faciliteiten

SIGHTSEEING NEW CANTERBURY

In de loop van het project is veel gebruik gemaakt van visuele beelden. De inwoners van New Canterbury kregen een gezicht met behulp van het programma MetaHuman, waarbij werd gekeken naar de leeftijd en achtergronden van de verschillende bewoners. Er werd gemixt met etnische achtergronden, gebaseerd op de verwachting dat in de toekomst specifieke etnische kenmerken steeds meer zullen verdwijnen door globalisering. De beelden van de stad New Canterbury en haar directe omgeving werden gegenereerd met behulp van AI-image generator Midjourney. We zijn er ons van bewust dat deze en elk ander AI-programma een bias heeft en werkt op basis van eerder gemaakt beeld. We zijn er ons ook van bewust dat de discussie over auteurschap nog steeds plaatsvindt. Wie overigens denkt dat het werken met AI-image generators een kwestie is van even snel iets intikken en dan

meteen het juiste beeld hebben, moet ik teleurstellen. Er zitten heel wat uren 'prompten' in de gebruikte beelden. Uit de nagesprekken met deelnemers aan de verschillende workshops kregen we de feedback dat met name ook het gebruik van het beeldmateriaal belangrijk was bij het verplaatsen naar de imaginaire toekomst.

Afgelopen najaar reisde ik (Nina) naar Golspie, de plek waar New Canterbury gesitueerd is. Met de gegeneerde plaatjes in mijn achterhoofd maakte ik foto's van de omgeving. Zo liep ik over een verlaten strand en betrapte mezelf op de gedachte; 'wat jammer dat ze hier zo'n grote stad gaan bouwen.' Tegelijkertijd dacht ik, daar ligt juist een belangrijke uitdaging, hoe kunnen we bouwen en samenleven zonder dat we deze gedachte daaraan hoeven te koppelen.



BESTEMMING: DE STAD BREDA

Zoals je zult zien reisden we niet alleen naar de fictieve stad New Canterbury, maar haalden we ook inwoners van die stad naar de stad Breda tijdens onze workshops. De fictieve stad was vooral een belangrijke metafoor om het over de toekomst in bredere zin te hebben. Een aantal workshops focusten zich echter heel specifiek op de stad Breda, waarbij inwoners van Breda op verschillende manieren betrokken werden bij het ontwikkelen van visies op de

toekomst voor hun stad. Bijvoorbeeld bij de workshops die de kunstenaars in samenwerking met KOP in verschillende wijken van Breda gaven. Een mooie spin-off van dit project zijn een aantal workshops, geïnspireerd op New Canterbury Tales, die gegeven zijn in het kader van het project Het Zelfbewuste Huis, een samenwerking tussen onder andere de Gemeente Breda (project Bredata), het Urban Living Lab Breda en Avans Hogeschool.



ROUTE 1: PARALLELE WERELDEN

WORKSHOP SCENARIO-PLANNING – ROUTE STORYTELLING: WORLDBUILDING

Door Nina Kramer en Sarah Lugthart

NAAR WELKE TOEKOMST WIL JE REIZEN?

Eén van de lastigste dingen aan tijdreizen is dat niemand precies weet hoe de toekomst er uit gaat zien. Je weet dus niet in wat voor wereld je terecht gaat komen. Er zijn veel verschillende theorieën over tijdreizen, waarvan het bestaan van parallelle werelden een populaire is (Hal, 2022). Bewijs voor het bestaan van die werelden is er niet, maar er is ook geen bewijs dat het niet zo is (Drake, 2023). Dus laten we er voor nu maar van uit gaan dat er parallelle toekomstten bestaan. Het mooie daarvan is dat jij als tijdreiziger zelf invloed hebt op de wereld waar je in terecht gaat komen. Sterker nog, je gaat hem zelf, samen met enkele andere reizigers, vormgeven. Dat doe je niet in het wilde weg. We reizen naar een toekomst die geworteld is in ons verleden en de trends die nu al zichtbaar zijn. De tijdmachine staat ingesteld op 2070 en je beste vriend uit New Canterbury komt je tegemoet om je te helpen bij het instellen van de tijdmachine, de juiste focus te geven zodat je in een toekomst terecht kan komen die past bij jouw wensen, visie en waarden.

WAAROM?

Waarom op zoek naar parallelle toekomstten? Wil je aan de hand van een bepaald onderwerp, of juist helemaal vrij verkennen hoe onze toekomst eruit zou kunnen zien? Wil je je een voorstelling kunnen maken hoe het zou zijn om in die toekomst te leven? Dan zijn de scenario workshops een goede methode.

EEN KORTE THEORETISCHE ONDERBOUWING.

De laatste jaren hebben methoden als speculative design aan populariteit gewonnen, waarbij de speculatieve ontwerpen worden gebruikt om iets ter discussie te stellen en om het publiek uit te dagen anders te gaan denken. Science fiction auteur Bruce Sterling omschrijft deze praktijk treffend als “the deliberate use of diegetic prototypes to suspend disbelief about change” (Design Fiction: “Patently Untrue” by Bruce Sterling | WIRED, n.d.) Zo’n prototype maakt deel uit van een alternatieve wereld om zo het publiek uit te dagen om niet meteen in een kramp ‘maar zo zit de wereld niet in elkaar’ te schieten. Door een gebruiker of het publiek onder te dompelen in

een verhaal binnen een alternatieve wereld gaat het voor hen leven en krijgt het betekenis (Mccarthy & Wright, 2004). Bovenstaande inzichten hebben we meegenomen in het ontwikkelen van onze eigen methodieken.

Meer specifiek bouwen we voort op inzichten vanuit worldbuilding, rollenspel en scenario planning. Ontwerper Andrew Thomas Huang geeft aan dat voor een geloofwaardige wereld coherentie en detaillering belangrijke principes zijn. Behalve geïnspireerd door MU Hybrid Art House² bouwen we voort op het werk van ontwerpstudio Affect Lab en hun Miraculous Futures³ workshop. De deelnemers beantwoorden verschillende vragen op de ontwerpvelen en werken hun wereld verder uit. Deze krijgt daardoor meer detail en wordt geloofwaardiger.

VOORBEREIDING.

Deze reisgids focust zich op het gebruik van verbeeldingskracht om mogelijke toekomstten te verkennen. De nadruk ligt hierbij op ‘mogelijk’. We kunnen de meest fantastische werelden en toekomstten bedenken, maar dat is een andere tak van sport. Bij al onze routes willen we graag kunnen terugreizen naar het heden en reflecteren op de bruikbaarheid van onze ervaringen voor het nu. Daarvoor is het belangrijk om te werken vanuit op dit moment bestaande trends. Deze trends kunnen elkaar tegenspreken, maar ze zijn allen wel in het nu en het verleden verankerd. In de zogenaamde ‘future cone’ van Dunne & Raby leggen wij de focus op ‘preferable’ en ‘possible’. (Dunne & Raby 2013)

WERKEN MET TRENDS.

Je kan op verschillende manieren met trends werken. Wij hebben er voor gekozen om te werken met zogenaamde triggercards, kleine kaartjes met trefwoorden die een wegwijzer zijn binnen een onderwerp. In de eerste scenario workshops die we als try-out gegeven hebben, gebruikten we triggercards gebaseerd op de trends beschreven in het boek Prototyping 2040 (Skalska & Kolodziej, 2022). Toen alle interviews afgerond waren, hebben we op basis van deze interviews per interview een set triggercards gemaakt. Deze zijn te zien in de illustraties van de acht bewoners van New Canterbury in het hoofdstuk ‘onze vrienden in New Canterbury’.

² <https://vimeo.com/channels/worldingworlds>

³ <https://www.affectlab.org/miraculous-futures-workshop>

WELCOME TO THE FUTURE! YOU ARE NOW A TIME TRAVELLER WORKSHOP AVANS PROTOTYPING 2040 | 2070

STEP 1: ROLL A DICE



You have arrived in 2040 in a possible future

STEP 4: IMAGINE

2070
You try to make sense of your world.
You try to describe your world in one sentence to send home to 2023.
You ask an AI to make an image helping you to visualize.

STEP 5: TELL A STORY

After living in 2070 for a while you write a short story about your daily life.
You reflect on simple things that are part of your work and field of expertise.

STEP 2: WEAK SIGNALS 2040

Based on your scenario:
What do you experience?
How does it make you feel?
How did that happen?
What weak signals from 2023 have grown stronger?

STEP 3: AMPLIFY TO 2070

You have arrived in 2070.
WHAT IF?
Things you noticed before have amplified or totally died out.
What do you experience?

STEP 6: PLANT A SEED

You are back in 2023.
What have you experienced?
What would you like to happen?
What must be avoided?
How can you plant a seed leading to a desired future?

This template is part of the research project The New Canterbury Tales: Immersive Storytelling as a design method Imagining the future and funded by Click NL | Background image made by Nina Kramer with Midjourney

Spelbord

Aan het werk met triggercards



HET TOEVOEGEN VAN 'DE BESTE VRIEND' QUIZ AAN DE WORKSHOP OM FOCUS TE GEVEN.

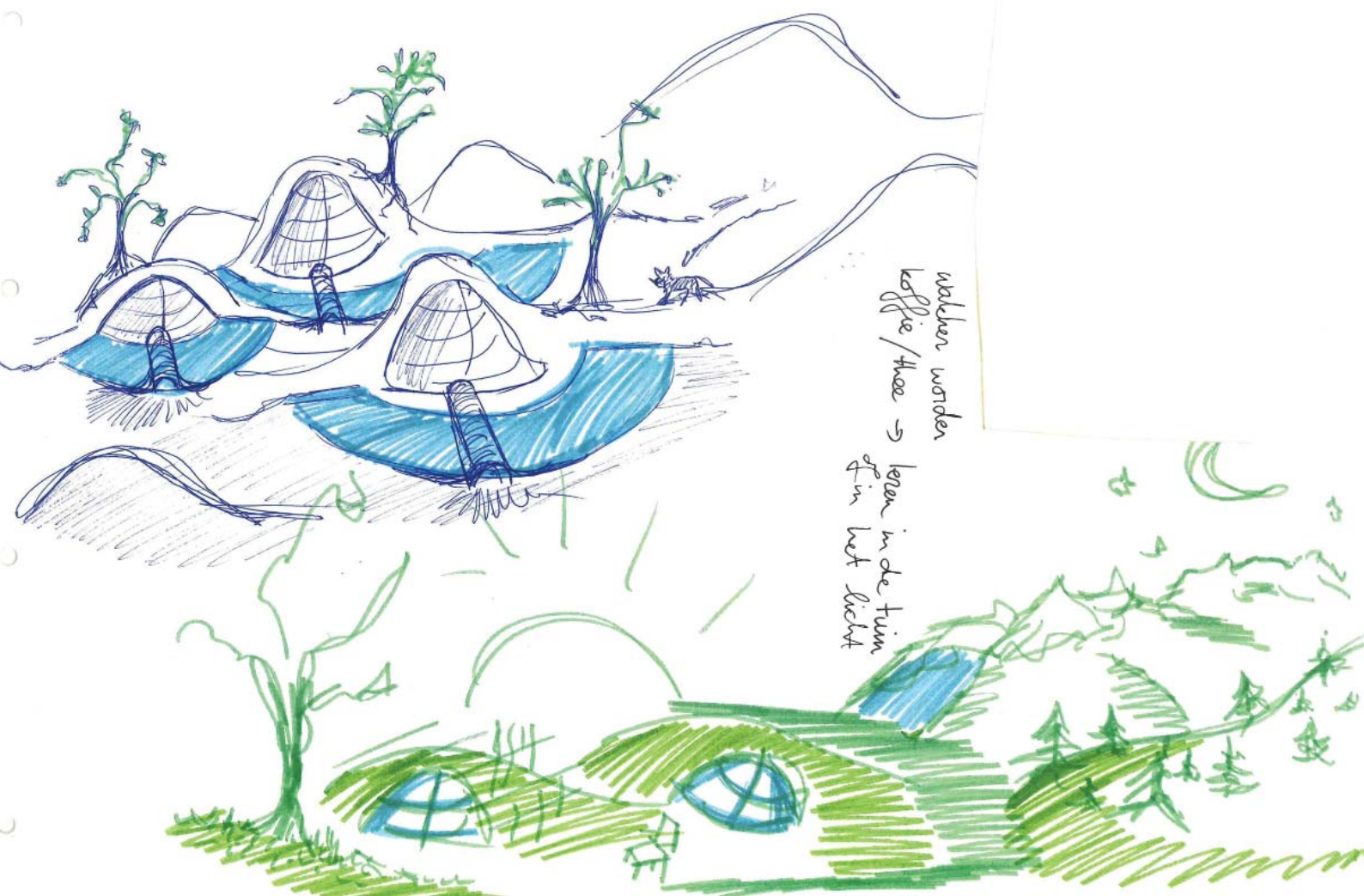
Tijdens onze workshops in de Open Studio in het Stedelijk Museum in 2023 hadden we twaalf borden met ieder 16 triggercards hangen, in totaal 192 triggercards. We lieten de deelnemers aan de workshops vrij kiezen uit deze cards. We kwamen erachter dat het fijn was om de deelnemers aan de workshop meer focus te geven. Daarom voegden we de 'beste vriend' quiz toe aan de workshop en vroegen we de deelnemers hun keuze te baseren op onderwerpen die hun beste vriend in New Canterbury zouden kunnen aanspreken. Het was tegelijkertijd ook een mooie manier om subgroepen samen te stellen.

HOE DOE JE HET?

Maak eerst een keuze of de scenarioworkshop over een bepaald onderwerp gaat of dat je het meer algemeen wilt houden. Wij hebben verschillende manieren gebruikt. Zo zijn de stappen van de planning verwerkt in een spelbord waarbij de deelnemers gedurende de workshop telkens een stukje van het bord konden oplichten en dan aan de volgende stap konden beginnen. Later hebben we dit los gelaten omdat we merkten dat dit niet veel toevoegde.

Wel is het belangrijk om de volgende stappen te doorlopen tijdens de workshop.

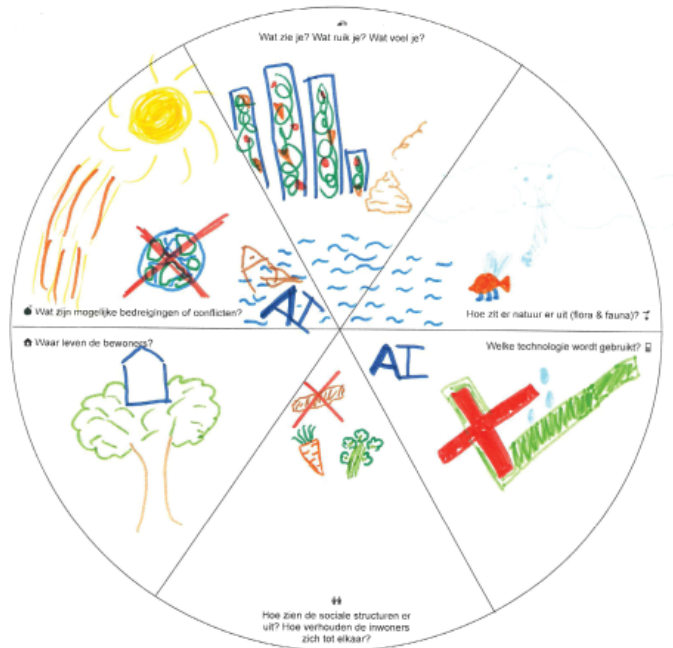
- Introductie; wat gaan we doen en wat is het doel?
- Verdeel de groep in subgroepen van 4 á 5 personen, de onderlinge discussie is een essentieel onderdeel van deze workshop.
- Zwakke signalen; welke trends zien we nu al waarvan we denken dat deze belangrijk zijn (het selecteren van de triggercards).
- Je bent aangekomen in de toekomst, in ons geval 2070. Hoe verwacht je dat de trends die je gekozen hebt zich zullen versterken of juist niet?
- Hoe vertalen die trends zich naar worldbuilding? Hiervoor gebruik je bijvoorbeeld de werkvellen met piecharts die wij van Affect Lab hebben overgenomen en aangepast (met toestemming)
- Maak een visualisatie van je wereld en schrijf een kort verhaaltje over de beleving van één van de inwoners.
- Presenteer aan de andere groepjes
 - o Waar is je wereld op gebaseerd?
 - o Hoe ziet je wereld er uit?
 - o Wat maak je daar mee?
 - o Welke inspiratie neem je vanuit die wereld mee naar nu?



voorbeeld uit werkvel

Worldbuilding (algemeen)

Worldbuilding is het proces van het uitbouwen van een verhaalwereld, soms in de vorm van een fictionele wereld. Bedenk hieronder hoe de toekomst of de alternatieve wereld eruit ziet, gebaseerd op de ideeën uit de brainstorm fase.

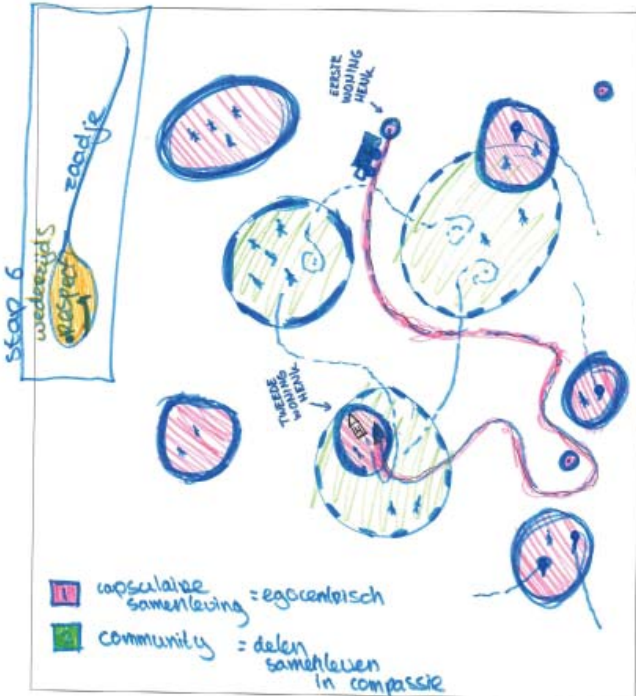


a. Visualisatie

5-10-23 DGO+CMD
YACK-MORVYN

Verdeel de deelnemers in verbeelders en vertellers. De ene helft gaat aan de slag met het verbeelden van een dagelijkse gebeurtenis in 2070 (a). De andere helft schrijft een kort verhaal (b).

SCHETS een detail van de wereld in 2070 vanuit het perspectief van een bewoner. Focus op een detail, verhaal of dagelijks ritueel zoals je eerder hebt uitgewerkt.



Taron, Leslie en Amar

b. Verhaal

Verdeel de deelnemers in verbeelders en vertellers. De ene helft gaat aan de slag met het verbeelden van een dagelijkse gebeurtenis in 2070 (a). De andere helft schrijft een kort verhaal (b).

SCHRIJF een korte scène die de wereld introduceert. Omschrijf de zintuiglijke waarnemingen (wat zie, hoor, voel je?). Focus op een detail. Omschrijf een bepaalde gebeurtenis of confrontatie.

Leslie komt terug uit het bos en kijkt bezorgd. Taron vraagt wat er is.
 Leslie: "Ik hoor van de bomen dat de droogte uiteindelijk dubbelzinnig voor ze zal worden"
 Taron geeft aan dat hen al lang geveld heeft dat de natuur een grote verandering zal ondergaan. Ze zal het gaan, de cosmos laat dat zien.
 Samen gaan Leslie en Taron naar Amar om hem te vragen iets te maken om de natuur te ondersteunen in deze verandering.
 Amar bedenkt welk materiaal nodig is om een nieuwe levensvorm mogelijk te maken.



TIPS AND TRICKS | ALTIJD

- Voel je vrij om met onze triggercards te werken of maak je eigen triggercards op basis van trends die voor jouw workshop belangrijk zijn, zorg dat daar een mix is tussen min of meer voor de hand liggende en meer uitdagende trends.
- Plan voldoende tijd in voor de workshop. De ervaring leert dat je twee uur nodig hebt om echt voldoende de diepte in te kunnen gaan.
- Verdeel de groep in subgroepen. De discussie is een belangrijk onderdeel. Idealiter heb je ongeveer 16 – 20 deelnemers die je in vier groepjes onderverdeelt.
- Maak als workshopbegeleider een tijdsplanning voor alle onderdelen en houd je daar zo veel mogelijk aan. Soms moet je de deelnemers op vriendelijke wijze wat onder druk zetten.
- Zorg voor een duidelijk inleiding waarin je de stappen en de tijdsplanning van tevoren toelicht.
- Zorg dat dit overzicht ook tijdens de workshop zichtbaar is, zodat de deelnemers weten waar ze ongeveer zijn.
- Plan voldoende tijd in voor een nabespreking. Wat nemen de deelnemers mee uit deze workshop naar hun dagelijks leven?

TIPS AND TRICKS | VARIATIES

We hebben de workshop in verschillende contexten en met verschillende doelgroepen gehouden. Denk hierbij aan bezoekers van het Stedelijk Museum, professionals met een bepaalde focus, studenten en bezoekers van een congres. We gemerkt dat de werkwijze per doelgroep niet echt heel anders is. Het belangrijkste verschil dat we opmerkten, is dat als je wilt werken met een groep professionals over een specifiek onderwerp, zoals bijvoorbeeld de toekomst van het museum of het leven in een slimme stad, je met de volgende factoren rekening moet houden:

- Spits je inleiding meer toe op het specifieke onderwerp, zoek enkele prikkelende voorbeelden.
- Professionals die samen de workshop volgen en elkaar nog niet kennen, willen graag weten wie de andere deelnemers zijn. Plan extra tijd voor een kennismakingsronde
- Reserveer ook extra tijd voor de nabespreking met de professionals.
- Idealiter neem je hier een dagdeel voor of deel je de workshop op in twee delen zodat er tijd is om ideeën te laten bezinken en door te ontwikkelen.

RESULTATEN

Uit de verschillende scenario's kwamen verrassende ideeën, maar bleek vooral het concept om meer in overzichtelijke, deels zelfvoorzienende communities, te gaan leven, vaak terug te komen. Daarnaast waren er ook totaal andere uitkomsten zoals een leven dat zich grotendeels in Virtual Reality afspeelt.

Uiteindelijk waren de scenario's zelf niet het doel van ons onderzoek, maar de werking van de methode. Wij merkten dat drie factoren van groot belang waren om de deelnemers immersed te krijgen in de workshop.

- **De triggercards, als eerste houvast voor de worldbuilding**
- **Het gebruik van de personages, die een focus geven en het meer realistisch maken**
- **Voldoende tijd**

OVERZICHT VAN DE GEHOUDEN SESSIES

- Avondsag 2023
- CMD LAB, meerdere keren
- COIL Denemarken, Social Sustainable Housing
- BUAS in Stedelijk Museum
- Twee keer openbaar Stedelijk Museum
- Museum medewerkers in Stedelijk Museum Breda
- In het kader van Het Zelfbewuste Huis op Veiligheid & Veerkracht jaar congres 2023
- Internationale uitwisseling in Lahti, Finland
- Kick-off COIL Social Studies (alleen de inleiding en triggercards)
- Gemeente Breda in het kader van Het Zelfbewuste Huis
- Aangepaste versie voor CityDeal dynamische binnensteden, werkgroep nieuw narratief

In totaal hebben er ongeveer 150 mensen aan deze workshops deelgenomen.

REISERVARINGEN VAN VORIGE REIZIGERS

'Ik begeleid deze studenten nu al drie jaar. En al die tijd heb ik ze nog nooit over zichzelf horen praten. En nu deden ze dat zomaar, heel bijzonder.' (docent aan LAB University Lahti, Finland)

Veel verschillende ideeën! Visies.

Brainstormen geeft gevoel van 'we zijn er samen mee bezig' ... actie, verrassende gedachtes.

Ik zou het interessant vinden om te kijken hoe je ook opbrengsten uit deze workshops weer als input voor verbeelding kunt gebruiken en die vervolgens weer kunt gebruiken als inspirerende input van deze workshops (circulair).

Je hebt direct een uitgangspunt voor de toekomst, in de ideeën van het personage.

Lastig om je te verplaatsen in zo'n groot tijdsverschil. Het was toch nog erg futuristisch, vooral de beelden die erbij werden gebruikt. Ik kan me dat nog niet helemaal op die manier voorstellen.

Working with my 'friend' helps to get over my own attitudes, limitations and experiences.

I will use the storytelling more in my work.

Een hele boeiende bijeenkomst waar ik door ben verrast. Zette me weer aan het denken en haalt me uit mijn dagelijkse (pragmatische) kijk op de zaken. Het was jammer dat het zo kort was, waardoor ik me soms opgejaagd voelde.

In de praktijk lijken dingen soms onveranderbaar, maar met behulp van verbeelding en wat onconventionele oplossingen kun je soms wel degelijk dingen in gang zetten/veranderen.

a. Visualisatie

Verdeel de deelnemers in verbeelders en vertellers. De ene helft gaat aan de slag met het verbeelden van een dagelijkse gebeurtenis in 2070 (a). De andere helft schrijft een kort verhaal (b).

SCHETS een detail van de wereld in 2070 vanuit het perspectief van een bewoner. Focus op een detail, verhaal of dagelijks ritueel zoals je eerder hebt uitgewerkt.



This workshop is based on the *Prosocial Futures* workshop by Audrey (Socia-Clerk, Kibera) and Anja (Jussila, SF) (2022) (Bakelaar) and PL.

afel
lab



ROUTE 2: SHAPESHIFTING

WORKSHOPS GRAND HEARING – ROUTE STORYTELLING: ROLE-PLAYING

Door Nina Kramer met bijdrage van Dries de Roover

Zoals in de vorige hoofdstukken benoemd, zijn de vrienden in New Canterbury belangrijke gidsen tijdens het tijdreizen. Wil je echt ervaren wat het is om te leven in 2070 en welke dilemma's je daar tegen kunt komen, kun je nog een stap verder gaan. Je kan 'shapeshiften' in één van de bewoners: tijdelijk in hun huid kruipen en uitgenodigd worden voor een Grand Hearing. In de stad New Canterbury bestaat geen wetsysteem zoals we dat in 2024 in Nederland kennen. Er is eerder een uitgebreide set aan leefregels en richtlijnen. Natuurlijk houdt niet iedereen zich daaraan en soms blijken de richtlijnen en leefregels niet te werken. Dat zijn de momenten dat de Grand Hearings plaatsvinden. Dit zijn openbare zittingen waarbij alle betrokken partijen bij elkaar geroepen worden en onder leiding van een SIMA het conflict wordt doorgesproken, met het doel tot een oplossing, compromis of bijstelling van de richtlijnen te komen. Gaat shapeshiften je te ver? Dan kun je ook op de publieke tribune een van de Grand Hearings bijwonen en je stem laten horen.

WAAROM EEN GRAND HEARING IN 2070 ?

Wil je een lastig dilemma uit je eigen tijd verder verkennen? Wil je verschillende kanten van dit dilemma onderzoeken? En wil je verkennen hoe dit zich in de toekomst zal uitvergroten of juist niet? Dan is een Grand Hearing een mooie manier om dit verder te verkennen.

EEN KORTE, THEORETISCHE ONDERBOUWING OVER ROLLENSPELLEN.

Rollenspellen zijn er in vele vormen, denk bijvoorbeeld aan het Harvard National Model United Nations, in 2024 de 70e editie. (Chung, 2024). Of het opnieuw immens populaire Dungeons and Dragons⁴, een spel dat al populair was in de jaren 70 en nu opnieuw een revival beleeft (Rianne Mookhoek duikt in de wereld van Dungeons and Dragons, 2022). Zelf ben ik een tijd lid geweest van een re-enactment groep, het naspelen van geschiedenis, gericht op herbeleving van de middeleeuwen, wat me zelfs enkele seconden op de nationale televisie opleverde in het jeugdprogramma Klokhuis (NTR | Het Klokhuis - Uitzending - Gezichtsreconstructie, n.d.).

De Grand Hearing is een 'transformatief rollenspel', in de vorm van een gegamificeerd debat (Daniau, 2016; Mizer, 2019; Topîrceanu, 2017).

Het transformatieve gedeelte van deze vorm van rollenspellen kan verdeeld worden in drie niveaus:

1. Het eerste niveau is het rollenspel, of de gamificatie zelf: Wat doet het deelnemen aan een spelvorm of debat zoals de Grand Hearing? Hoe wordt een deelnemer geraakt, geamuseerd of geïnspireerd door het inzetten van rollenspel als ontwerp-, discussie- of leermethode?
2. Het niveau van het personage: Wat doet de discussie met het personage? Wat voelt hij of zij bij dit onderwerp? Is zijn of haar standpunt of perspectief veranderd ten opzichte van het begin van de Grand Hearing?
3. Het laatste en wellicht het belangrijkste niveau is die van de deelnemer of toeschouwer zelf: het persoonlijke niveau. Denk hierbij bijvoorbeeld aan het emotioneel raken bij het kijken van een film. In hoeverre heeft deze discussie het persoonlijk standpunt veranderd? Roept het emoties op die het rollenspel personage voorbij gaan en doordringen op persoonlijk niveau? Hebben de discussie en de Grand Hearing tot inspiratie of andere inzichten geleid?

Aan het begin van het rollenspel wordt aan de deelnemers gevraagd om vanuit hun personage een standpunt omtrent een bepaalde casus te delen, waarna het publiek kan kiezen bij welk personage ze graag aan zouden sluiten. Aan het einde van het rollenspel wordt hetzelfde gevraagd. De deelnemers delen het standpunt vanuit hun personage opnieuw, wat in deze fase wellicht veranderd kan zijn. De Grand Hearing wordt afgesloten door een conclusie of het samenvatten van de standpunten. Vervolgens kan een discussie met, of tussen, het publiek worden geopend.



⁴ <https://dnd.wizards.com>

DIT BEN JIJ: JE HEET **MARIKO** | KUNSTENAAR EN ONDERZOEKER DIE A.I. SPEELGOED MAAKT | JE BENT ONGEVEER 28 JAAR OUD

Woont	Waarde	Bezigheid	Wat geeft rust?	Je houdt van	Hekel aan	Quote	Nooit doen	Na mijn dood	Lievelingskleur
									
Kunst atelier	We moeten altijd de ethiek blijven bevragen	A.I. speelgoed ontwerpen	Naar kunst in het landschap kijken	Me verwonderen over kwantum mechanica	De grenzen tussen de echte en de virtuele wereld verliezen	Wil je spelen? Ik moet nog wat aanpassingen aan je maken.	Het eens zijn met dierproeven	Geintrigeerd zijn door mijn werk	Paars

DIT ZIJN ALLE SPELERS

AMAR	CATRIONA	TARAN	JACK	MARIKO	MORVYN	VARNA	LESLIE
							
Moderne nomade	S.I.M.A - oudste Bemiddelaar	Jongen uit de micro community	Wetenschapper in het breininstituut	Kunstenaar en onderzoeker	Stads adviseur in het kaartcentrum	Student in Dharma school	Boomvertaler boswachter

Dit is voor jouw rol belangrijke informatie:

Je bent een kunstenaar met zowel een technische als biomedische achtergrond. Je maakt kinderspeelgoed, dat deels leeft met echt spierweefsel en wordt aangestuurd door een elektronisch brein. Door het gedrag Yoshiko, een van je speeltjes, twijfel je of het een bewustzijn heeft ontwikkeld en of het ethisch verantwoord is om met ze te experimenteren. 'Ik zie veel mogelijkheden, maar even veel vragen. Kunstmatig voedsel kweken is mooi, maar als we alles gaan kunstmatig gaan kweken, wie zegt dat die vleesbomen en kunstmatige planten geen bewustzijn gaan ontwikkelen, dan zijn we weer terug bij af.'

Welk standpunt verdedig jij?

Je bent geïnteresseerd in experimenten, maar maakt je ook zorgen wat dit betekent voor het bewustzijn van je speelgoed. Waar ligt de grens? Je twijfelt. (improviseer)

WAAROM SPELEN?

'To the human brain, playing a game is more like actually running a race than watching a film or reading a short story about a race.' The ability to choose and control our actions gives rise to the second unique quality of games: the ease with which players can enter a pleasurable, optimal performance state that psychology researcher Mihaly Csikszentmihalyi calls "flow" (Isbister, 2016).

Met andere woorden; het voelt meer als een echte ervaring. Je brein denkt even dat je het echt beleeft, je zit in die flow, in het verhaal. De rollenspellen in de vorm van de Grand Hearing zien we dan ook als een vorm van pre-enactment (het naspelen van iets dat nog niet gebeurd is.)

SHAPESHIFTEN IS EEN MOOIE ERVARING, MAAR HOE BEREID JE JE DAAROP VOOR?

We raden je aan om je goed voor te bereiden op je tijdreis. Ga in je eigen tijd op zoek naar iemand die je meer over de inhoud van je vraag kan vertellen en vraag deze persoon bij voorkeur om met je mee te reizen. In 2070 heb je beslist hulp van Catriona (een SIMA in New Canterbury) nodig, zij kan op basis van je vraag de juiste personen bij elkaar roepen en de Grand Hearing voorzitten. Neem zeker ook belanghebbenden en geïnteresseerden mee op reis. Laat hen kennismaken met de bewoners die deelnemen aan de Grand Hearing en vraag ze de bewoners waar ze zich het meest bij thuis voelen te ondersteunen in het debat. Het liefst door letterlijk een standpunt in te nemen naast die bewoner. Of, als je echt wil shapeshiften, je kruipt tijdelijk in

de huid van die bewoner. Catriona zal jullie achteraf vragen of jullie opnieuw je standpunt willen bepalen. Dan zijn jullie nog niet klaar, je hebt een kijkje in de toekomst mogen nemen. Wat neem je daarvan mee naar huis, naar je eigen tijd? Wat zou je nu al kunnen doen met de inzichten die je daaruit hebt gekregen?

WAAR ZIJN DE GRAND HEARING ROLLENSPELLEN GESCHIKT VOOR?

- Gebruik de rollenspellen vooral voor onderwerpen waar controverse over is, waar de meningen sterk over uiteenlopen.
- Gebruik de tijdsprong naar de toekomst om minder voor de hand liggende oplossingen te verkennen.

Waarom denken wij dat ze hiervoor geschikt zijn?

- Zowel de deelnemers als het publiek gaven aan dat de onderwerpen, zoals ze uitgespeeld werden echt onder je huid kruipen.
- Doordat het verhaal zich in de toekomst afspeelt, kan je iets vrijer spelen met mogelijke oplossingen.
- Doordat het niet heel strikt over je eigen persoonlijke mening gaat, maar over een personage, ontstaat er een opening om echt te luisteren naar de standpunten van dat personage.
- Doordat de personages aanvoelen als echte mensen, en niet als karikaturen, zijn ze geloofwaardig.

HOE DOE JE HET?

Waar moet je aan denken bij het opzetten van een Grand Hearing workshop? De verschillende contexten kunnen om een verschillende vorm vragen, wat echter essentieel is voor alle sessies:

- Iedere sessie is gebaseerd op een dilemma dat geplaatst is in een tijdsbeeld en daarbij behorende worldbuilding.
- Het aantal spelers hou je tussen de vijf en acht spelers om verschillende standpunten te kunnen vertegenwoordigen en het overzichtelijk te houden.
- Zorg voor visuele ondersteuning in de vorm van posters of video's die de karakters herkenbaar houden voor het publiek en de andere spelers. Het helpt bij de immersie.
- Oefen niet van te voren. De improvisatie houdt het levendig.
- Zorg dat de gespreksleider onderdeel is van het spel, dus dat hij of zij zelf ook een passende rol speelt.
- Een gemiddelde sessie duurt inclusief inleiding en nabespreking ongeveer anderhalf uur. Het kan ook korter. Beknibbel echter niet op de nabespreking.

TIPS AND TRICKS | ALTIJD

- Kies één onderwerp per workshop.
- Verdiep je van te voren goed in het onderwerp waar je hearing over gaat. Kan je een inhoudsdeskundig vinden die het onderwerp wil inleiden is dat helemaal fijn!
- Verdiep je van te voren goed in de worldbuilding, de setting waarin je de Grand Hearing wilt laten afspelen. Je kan hiervoor gebruik maken van de worldbuilding van New Canterbury, <https://newcanterburytales.com/worldbuilding/> of een eigen wereld opzetten. Onderschat dat laatste niet, een uitgebalanceerde worldbuilding bouwen kost tijd!
- Besteed tijd en aandacht aan je personages. Zorg dat deze gelaagde mensen zijn en geen karikaturen. Ook hiervoor kan je de personages van New Canterbury Tales gebruiken. <https://newcanterburytales.com/meet-the-citizens/> Wij hebben ze voor iedere Grand Hearing iets 'getweakt'. Zie illustraties van de karaktersvellen. Deze vellen houden de spelers bij de hand tijdens hun improvisatie.

TIPS AND TRICKS | VARIATIES

Met publiek:

- Geef je spelers vooraf de tijd om zich in de case en hun eigen personage te verdiepen. Het hoeven geen professionele spelers te zijn, maar zoek wel mensen die het leuk vinden om te improviseren.
- Werk je met publiek, betrek ze actief bij de Grand Hearing! Bedenk een manier om je personages zich te laten voorstellen aan het publiek en een standpunt in te nemen. Wij hebben hiervoor de 'Wie is je beste vriend in New Canterbury 2070?' quiz voor gebruikt. <https://newcanterburytales.com/quiz/> Een leuke, speelse manier die ook data genereert, maar het kost wel tijd.
- Vraag je publiek aan het eind van het debat opnieuw hun standpunt te bepalen.
- Neem voldoende tijd voor de nabespreking. Het is belangrijk om met je publiek te bespreken wat ze uit het rollenspel mee terugnemen naar NU!

Zonder publiek:









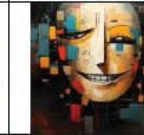

Hierbij gebruiken we twee verschillende variaties, namelijk als speelse kennismaking van deelnemers aan een project en onderwijssituatie of workshop.

Kennismaking / kick-off

- Kies een prikkelend onderwerp, het mag speculatief zijn, maar wel in de dagelijkse realiteit gegrond.
- Stuur de deelnemers van te voren informatie over het door hen te spelen personage.
- Gooi ze meteen in het diepe. Dat wil zeggen dat je ze wel uitlegt wat er van ze verwacht wordt in het rollenspel en de context van het spel schetst, maar de formele kennismaking met wie ze in het dagelijks leven zijn, komt pas daarna.
- Neem zelf ook een rol in het spel. Dat breekt het ijs, je kan bijsturen en zorgen dat iedereen de ruimte krijgt.
- Neem voldoende tijd voor de nabespreking en afronding voor je naar het volgende (meer officiële?) deel van de kick-off gaat. Het is belangrijk om te bespreken wat er wordt meegenomen naar het HIER en NU.

CHARACTER SHEET "GRAND HEARING" – FILL IN YOUR OWN THEME:

THIS IS YOU: YOUR NAME IS **LESLIE** | TREE TRANSLATOR AND FORRESTER | YOUR AGE IS AROUND 60 YEARS

Lives in	Value	Likes to do	Get relaxed	You like	You hate	Quote	You never will	After my death	Favorite colour
									
Treehouse	Defend all life on earth	Give trees a voice	Reflect on the wisdom of trees	Talk to nature, using modern techniques	Arrogance of mankind regarding nature	The pine is OK, but the apple trees suffer from drought	Admit people are superior	Miss me, but smile	Green

Lessituatie of workshop

- Verdeel de deelnemers bij voorkeur in groepen van acht personen. Wij gebruiken hier de quiz 'Wie is je beste vriend in New Canterbury 2070?' voor <https://newcanterburytales.com/quiz/> Waarbij we dezelfde personages zo veel mogelijk over de verschillende groepen verdelen. Dat lukt nooit 100%.
- Geef iedere groep een casebeschrijving en karaktervellen voor de personages. De deelnemers kiezen nu binnen hun groep voor de verdeling verschillende personages.
- Geef de groep de vrijheid om binnen de case zelf op zoek te gaan naar een specifiek dilemma en geef ze ruimte en tijd om dit te verkennen.
- Laat de groep een heldere beschrijving maken van het dilemma en de verschillende standpunten van de personages. Deze kan eventueel worden doorgegeven aan een andere groep.
- Als de case wordt doorgegeven, wordt de deelnemer die Catriona speelt, samen met standpunten van de karakters, doorgegeven aan de volgende groep. Deze groep krijgt kort de tijd om de standpunten van hun karakter in de case te lezen.
- De improvisatie wordt gestart. Catriona, die bij de voorbereiding van de case zat, leidt het onderwerp in en zit voor.
- Neem voldoende tijd voor de nabespreking. Laat de deelnemers reflecteren op de methode en de inhoud. Wat kunnen ze daarvan meenemen naar hun eigen beroepspraktijk, naar het NU.

RESULTATEN

Wij hebben bij alle sessies de Grand Hearings zelf opgenomen. Het blijkt achteraf lastig om de tijd te vinden om al deze opnames terug te kijken en te analyseren. Voor ons onderzoek was echter de methode belangrijker dan de inhoud. De werking van de methodes hebben we geëvalueerd in de nabesprekingen en de gehouden enquêtes. Als het echt om de inhoud gaat is het aan te raden iemand beschikbaar te hebben die inhoudelijke aantekeningen kan maken of eventueel transcripties van de opnames kan samenvatten.

Van de vier grote Grand Hearings die we hebben gehouden in het Stedelijk Museum Breda en de Avansdag hebben we aantekeningen gemaakt. Deze gingen over de volgende onderwerpen:

- Voltooid leven
- Gen therapie
- De stem van de natuur
- Woningnood

De verhalen die tijdens de voorbereiding van deze sessies en de sessies zelf ontstonden zijn verwerkt tot korte verhalen die acht inwoners van New Canterbury in filmpjes vertellen tijdens de expositie in het Stedelijk Museum 2024, route 2 Shapeshiften.

OVERZICHT VAN DE GEHOUDEN SESSIES

- Eerste prototype – als onderdeel van CMD-LAB deels live vanuit fotostudio, deels online.
- Kick-off sessie met projectpartners New Canterbury Tales.
- Kick-off sessie met eerste ronde KOP kunstenaars.
- Open Studio SMB Voltooid leven – met inhoudelijke inleiding door Michael Echteld, met publiek.
- Open Studio SMB Gentherapie – met inhoudelijke inleiding door Martie Verschuren en Frank Staal, met publiek.
- Open Studio SMB Stem van de natuur – met inhoudelijke input van Lidwien Jacobs en inleiding Nina Kramer, met publiek.
- Oefensessies met CMD LAB studenten.
- Workshop met studenten van Communicatie en Multimedia Design Breda en Media Design and Production Cambridge.
- Avansdag 'Wie krijgt voorrang op de woningmarkt' – met inhoudelijke input van Ingrid Janssen, met publiek.
- Workshop Playful Learning Conference, Brighton, United Kingdom.

Alle openbare sessies werden gespeeld door vrijwilligers die de rollen van de inwoners vertolkten. Uit de ervaringen van de eerste sessie leerden we dat het goed was om de rol van Catriona, de gesprekleider, te laten spelen door iemand die goed in het project zelf thuis is, meestal was ik (Nina) dat zelf.

In totaal zijn in de openbare sessies en de besloten workshops ongeveer tachtig mensen in de huid van de personages gekropen. Zo'n tweehonderd mensen woonden de sessies bij als publiek.

CONCLUSIE

Uit de ervaringen van publiek en spelers bleek dat de Grand Hearings een veilige en immersive manier is om in feite hedendaagse dilemma's uit te vergroten naar de toekomst en beleefbaar te maken. De methode geeft ruimte om je in verschillende perspectieven in te leven en brengt mogelijke toekomst scenario's dichterbij. Het kruipt onder je huid. Het helpt buiten de gebaande kaders te denken.



REISERVARINGEN VAN VORIGE REIZIGERS

I felt immersed into this world. Details like housing and stakeholders were clearly embedded in this futuristic city. Some characters were more lively and believable than others.

I experienced a nice exchange of points of view. Adding the goals to the characters seemed really to help to get the discussion going. That was also in the feedback during lunch one of the positive feedback points. It might be interesting to change roles for the next Grand Hearing to really get into different skins.

Met de juiste vraag/dilemma in een bepaalde toekomstcontext zouden hier vanuit verschillende partijen totaal nieuwe ideeën kunnen ontstaan die het designproces opgang kunnen helpen.

Learning about the ideals, situations, dilemmas of other people in this fictional city through roleplaying was stimulating. The fact that people could improvise their stories to a certain extent made the existing narrative lively and memorable.

It makes you think about other perspectives, and it creates a safe environment to voice opinions that are not yours.

Het raakt uit de sfeer van de theorie en kruipt onder de huid. De sfeer van beleving.

De nieuwe uitdagingen waar een stad uit de toekomst voor staat, zijn zaken waar je niet vaak over nadenkt.

Door de info en discussie ben ik genuanceerder over genterapie gaan denken, ik weet daardoor nog minder of het verstandig is dat we deze techniek moeten doorzetten. Maar ik weet ook zeker dat deze ontwikkeling doorgaat, techniek is niet te stoppen.

Verbeelding op deze manier helpt om uit de beperkingen van het huidige systeem te denken.

Ik vond het heel erg interessant, je gaat bij een karakter zitten maar gaandeweg merk je dat je ook wel met de andere karakters overeenkomsten hebt.

Helpt om focus te houden op het vraagstuk en niet teveel terug te vallen op het hier en nu en actualiteiten. Daardoor komen nieuwe gedachten op.

You can test certain scenarios in an easy way which gives you new insights.

Creates a safe space to explore important realistic topics.



Climate Issues



Drinkwater

Places



Consumer City

Situations



On the road



Abundance

Situations



Which career?

Situ



You in climate change

Climate Issue



Extreme temperatures



Technocratia

Climate Issues



Rain & ground water

Situations



Shortage

Places



Consumer City

City Farming

Places



In Virtual Reality

A new politi

Unpredictable

ROUTE 3: SPELENDERWIJS OP REIS

TOEKOMST SPEL – ROUTE STORYTELLING: SERIOUS GAME

Door Antoin Linssen

SPEEL MET ME MEE!

Als spelmaker neem ik je mee op reis. Ervaar al spelend de verhalen van de mensen die leven in Technokratis en Nieuw-Natuur. Speel het spel en ontdek wie ze zijn, welke uitdagingen ze meemaken in hun werelden en bedenk ondertussen je eigen verhaal.

DOELSTELLING EN SCOPE

Aanleiding en Doelstelling

Met het ontwerp van de game, ter ondersteuning van het ClickNL NCT-project, willen we het volgende bereiken: Nieuwe inzichten opdoen hoe stedelijke omgevingen en gemeenschappen in 2070 zouden kunnen functioneren om klimaatverandering het beste te verzachten en ons eraan aan te passen. Deze inzichten worden verzameld door middel van speelse, immersieve activiteiten die de verbeelding prikkelen. Ze kunnen worden gebruikt door overheids- en commerciële organisaties en individuen om beter in te spelen op klimaatveranderingsinitiatieven van vandaag.

Ontwerprichtlijnen

- Stimuleert de verbeeldingskracht en creativiteit van de doelgroep om globale toekomstgerichte ideeën te genereren.
- Levert ideeën hoe de stedelijke omgeving in 2070 gevormd moet zijn om kansen en bedreigingen rondom klimaatverandering aan te pakken.
- Heeft een storytelling/verhaal-component.
- Geeft een dynamiek waar meerdere mensen in de gemeenschap op elkaars ideeën kunnen bouwen (kruisbestuiving en co-creatie)

DE KRACHT VAN SPEL

Spel als methodiek om gedrag effectief te faciliteren

Onderzoek toont aan dat het gebruik van spel het creatieve probleemoplossingsvermogen verhoogt tijdens het oplossen van complexe problematiek⁵. Ook bij het gezamenlijk oplossen van complexe problemen speelt spel een belangrijke rol.

Het inbeelden van een verre toekomst, in combinatie met het verzinnen van ideeën die passen bij toekomstige uitdaging, is een complexe vraag. Door het toepassen van een juist-ontworpen, speelse methodiek, kan effectief aan deze complexe vraag gewerkt worden.

⁵ Open-Ended Tasks Promote Creativity in Minecraft. Yue Fan, H. Chad Lane and Ömer Delialioğlu. 2022. <https://www.jstor.org/stable/48660127>

MIJN AANPAK IN DE ONTWIKKELING VAN DEZE GAME

De vraag om een speelse methodiek te ontwerpen die nieuwe inzichten geeft in hoe met de gebouwde omgeving moet worden omgegaan in de verre toekomst, sprak mij erg aan. Tijdens het onderzoeken en ontwerpen ben ik meer bezig geweest met de vraag wat voor scenario's in de verre toekomst mogelijk kunnen plaatsvinden en hoe futurologen hiertoe komen.

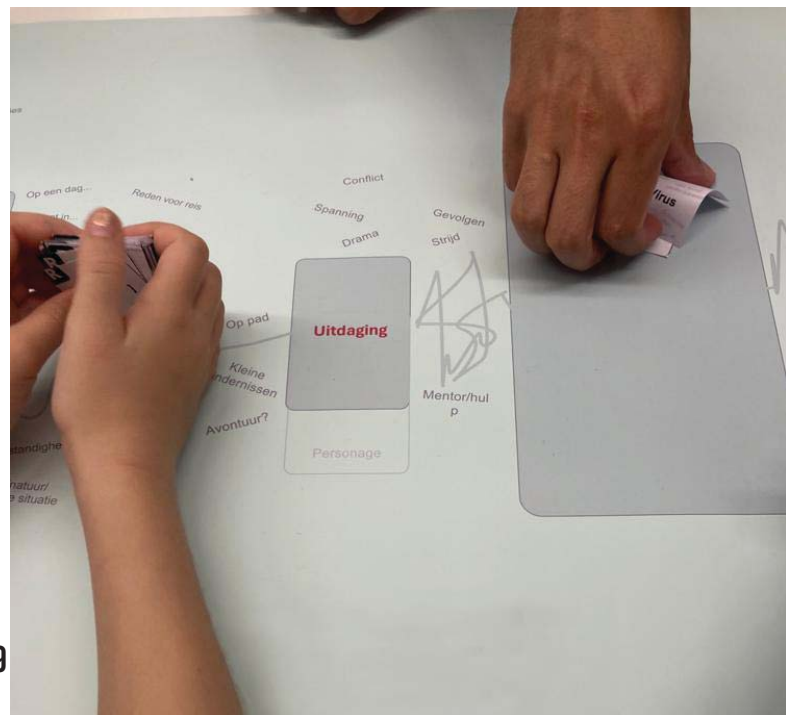
Het ontwerpen van een dergelijke game is allesbehalve eenvoudig. Enerzijds is het doel om het creatieve brein en het probleemoplossend vermogen te activeren, anderzijds is het doel om deelnemers gerichte ideeën te laten verzinnen die mogelijk bijdragen aan de gestelde toekomstvraag/behoefte.

SPELONTWERP KEUZES EN AANNAMES

Onderzoeksvragen

Ik heb veel tijd besteedt aan onderzoek. Onderstaande vragen waren essentieel om een passende speloplossing te vinden:

1. Wat zijn technieken die inbeeldingsvermogen en creativiteit bevorderen?
2. Met wat voor vaardigheden hebben futurologen om toekomstvoorspellingen te maken, en wat voor technieken gebruiken zij?
3. Wat zijn toekomstvoorspellingen die futurologen momenteel doen?
4. Welke spelvormen geven mogelijkheid om de opgedane inzichten vanuit bovenstaande vragen in een spel te gieten?
5. Teruggeredeneerd: hoe kan de gekozen spelvorm bijdragen aan het projectdoel?



Bevindingen onderzoeksvraag 1

Speltechnieken die inbeeldingsvermogen en creativiteit bevorderen

- Brainstormvragen zoals:
 - o Wat kan je allemaal doen met een tandenborstel? (open geest)
 - o Hoe verzamel je voldoende vers water als je het niet uit de kraan kan krijgen?
 - o Hoe zou je naar werk of school gaan als je in een waterstad woont?
 - o Hoe ontwerp je je huis om nog fijn te kunnen leven met buitentemperaturen van 45 graden? (Geef elkaar punten nadien)
- 30 cirkels
- Onmogelijke objecten tekenen
- "Alternate uses"
- Stel de volgende vraag bij een probleem - what would [persoon] see and/or do? (Persoon kan bijv. zijn: Sherlock Holmes, Iron Man, Po (van Kung Fu Panda),
- Doodling

Bevindingen onderzoeksvraag 2

Na het verdiepen in wat futurologen doen, geeft onderstaande beknopte lijst weer wat de vaardigheden & technieken zijn die futurologen regelmatig gebruiken:

- Sensing and signaling
- Exploring multiple future scenarios
- Thinking deeply about complex issues, and its implications
- Imagining new possibilities
- Uncovering patterns
- Connecting signals into larger patterns



Bevindingen onderzoeksvraag 3

Onderstaande lijst geeft overzicht van mogelijke toekomsttrends die futurologen momenteel onderzoeken. Enkele van deze punten zijn gebruikt in het ontworpen spel.

- Extreme heat
- Fresh water shortage
- Eating insect-based diets
- Living ON water
- Social structured creation
- "Real things" as status symbol versus artificially created (incl. real meat). The non-digital physical objects and experience will become signs of status, in a world where we have digital abundancy.
- Vertical farming
- Less cars in cities
- People's life expectancy is higher (e.g. anti aging)
- Robots can do more
- People will live in larger groups (normal families become less and less)
- Learning a new language becomes less important, due to instant translations. English may still be dominant international language, but less as it is at current stage

Bevindingen onderzoeksvraag 4

Na het onderzoeken van de technieken die creativiteit en inbeeldingsvermogen stimuleren (vraag 1), de vaardigheden en technieken die futurologen beheersen en gebruiken (vraag 2) en de te verwachten toekomst-trends (vraag 3) geven de onderstaande spelvormen de meeste ruimte om de doelstelling te behalen.

- Schaken logica - iedere combinatie of zetverandering geeft weer een nieuwe situatie/puzzel. Wat als je dit gebruikt in meerdere elementen combi's?
- Rad van fortuin combi van elementen - als kickstarter om ideeën te verzinnen.
- Ganzenbord - om verder te komen moet je bepaalde element-combi puzzels beantwoorden.
- Deck-building game - situatie samen ontwikkelen - en uitdagingen aangaan door creatieve oplossingen (i.c.m. RPG).

Bevindingen onderzoeksvraag 5

Van de vier opties is gekozen voor een deck-building spel, geïntegreerd met een lineair verhaal.

De gegeven spelvorm nodigt uit om te ontdekken, samen te werken, samen te brainstormen en nieuwe dingen in nieuwe contexten te verbinden. Daarnaast zorgt de verhaalsetting voor progressie dat je "immersed" kan raken in de situatie.



HET SPEL

Doel van het spel

Zoveel mogelijk kwalitatieve ideeën verzinnen hoe wij met bepaalde uitdagingen van de toekomst (in 2070) kunnen omgaan. De gegeven spelvorm nodigt uit om te ontdekken, samen te werken, samen te brainstormen en nieuwe dingen in nieuwe contexten te verbinden.

Wat doe je?

Verzin samen bijzondere verhalen die in het jaar 2070 écht zouden kunnen gebeuren. Met maximaal vier spelers verzin je een toekomst verhaal door het gegeven proces en de verhaalprompts te gebruiken. Kies een toekomstscenario, een personage, een omgeving, een doel en een uitdaging. Verzin samen een verhaal dat in het jaar 2070 best weleens zou kunnen gebeuren. Spannend, grappig, vrolijk, alles kan. En als jullie tevreden zijn met het verhaal, kan je het delen op onze website.

In onze expositie in het Stedelijk Museum kan je dit doen door reisroute 3 Spelenderwijs op reis te kiezen.

Het spel nodigt uit om gezamenlijk een verhaal te verzinnen en te beschrijven hoe het dagelijks leven er in de toekomst uit kan zien. Spelers worden kleine stapjes in de juiste richting geduwd door een generiek beeld te ontvangen hoe een mogelijk toekomstscenario eruitziet. Vervolgens worden spelers uitgenodigd om uit verschillende verhaalprompts te kiezen, en zo een verhaal te ontwikkelen door de gegeven tekstvakken in te vullen. De verwachting is dat betrokken spelers helemaal in het verhaal duiken en hun inbeeldingsvermogen zo is geactiveerd dat zij zich bijna "echt" kunnen wanen in de toekomst.

En dan komt de belangrijkste stap. Tijdens het verhaal ontstaat er een 'gevaar' dat spelers moeten overwinnen om het verhaal goed te eindigen. Dit gevaar is een realistische uitdaging waar de mensheid mee kampt. De verwachting (en hoop) is dat er interessante, out-of-the-box ideeën ontstaan die met een reguliere brainstorm (zonder het triggeren van het inbeeldingsvermogen) niet zouden kunnen ontstaan.

Gedragdoel

Het spel richt zich op het opwekken van de (vaak verborgen) creativiteit en inbeeldingsvermogen van de speler en deze in te zetten om gerichte ideeën te verzinnen. Door het gebruik van storytelling (binnen bepaalde kaders een setting te creëren met bijna oneindig veel mogelijkheden) en het samen creëren van iets, verwacht ik dat de speler gemotiveerd is en blijft om te spelen. Ook de multi-player setup helpt bij het stimuleren van nieuwe ideeën. Net zoals een brainstormsessie met meerdere personen helpt met ideeën generatie door onder andere kruisbestuiving. Daarnaast kan het samen verzinnen van een verhaal ook erg gemakkelijk zijn, door onverwachte ideeën van je tegenspeler.

Uitdagingen

Voor mij was dit de complexiteit omarmen, maar ook beseffen dat dit erg lastig is voor mensen om mee om te gaan, zeker omdat 2070 zo ver weg is. Bij het testen van een dergelijke game met meerdere groepen is interessant om te ervaren of wij daadwerkelijk beter over verre toekomst vraagstukken kunnen nadenken in de vorm van een game. Daar is hier een begin mee gemaakt, maar het voelt nog niet af. Het was een uitdaging om goede speltesten uit te voeren.

Ik zou graag meer ruimte en een beter platform hebben gehad waar wij dit mee konden testen. Het lijkt mij interessant om dit te toetsen binnen specifieke gebieden, bijvoorbeeld bij specifieke creatieve groepen/gemeenschappen en vakgebieden, bij innovatieteams van de overheid of brainstormgroepen met mensen met een open mindset in commerciële bedrijven. Denk hierbij ook aan woonwijken, kinderen, etc.

WAT VONDEN DE SPELERS ER ZELF VAN?

- Internationale werkgroep BUAS toerisme - 'I would use this game'
- Rijkswaterstaat medewerker - 'Ik zie veel waarde in het gebruik, ook bij teams die met infrastructuur bezig zijn'
- Breda BSO kinderen - 'Zij zouden dit willen blijven spelen. Zouden dit ook thuis willen spelen.
Reden: je kan vanalles doen en verzinnen.'

AANBEVELINGEN VOOR VERDER ONDERZOEK

Het uitgebreider toetsen bij verschillende doelgroepen en in verschillende settings is wenselijk om te valideren of deze spelmethodiek daadwerkelijk helpt met het genereren van ideeën die niet met gebruikelijke brainstormmethodieken worden verzonden.



Antoin Linssen, gameontwerper Green leaps

Het was interessant om op een wat vrijere creatieve wijze te onderzoeken hoe wij een complexe grootschalige uitdaging omgaan - zoals hoe wij een beeld kunnen vormen hoe wij het beste met uitdagingen en kansen in de verre toekomst omgaan. Veel projecten die ik doe zijn meer "dichtbij huis", met korte-termijn doelstellingen. Dus dit was een fijne afwisseling.

ROUTE 4: OP REIS MET KUNSTENAARS

KOP IN SAMENWERKING MET KUNSTENAARS – ROUTE ARTISTIC IMAGINATION

Door Linsey Kuijpers en Meike Veldhuijsen

REISBEGELEIDERS KOP, WIE ZIJN WE?

Bij KOP staat verbinding centraal. Het verbinden van de nieuwe generatie kunstenaars met andere disciplines en opdrachtgevers, maar ook het plaatsen van kunst in de openbare ruimte om een breder publiek te betrekken.

KOP (Kunstenaars Ontwikkel Platform) is een dynamisch platform dat zich richt op de talentontwikkeling van beginnende professionele autonome makers in een opdrachtenpraktijk. Met een focus op de eerste vijf jaar na afstuderen, biedt KOP begeleiding, opdrachten en kennis om makers te ondersteunen in hun doorontwikkeling en professionalisering. KOP betreft jonge kunstenaars en ontwerpers bij het onderzoeksteam, met de specifieke opdracht om in de openbare ruimte 'the community' (inwoners van Breda) onderdeel te laten zijn van het onderzoek. In het project begeleidt KOP de makers, coördineert de kunstprojecten en blijft in nauw contact met het onderzoeksteam om de aansluiting te waarborgen. KOP gelooft dat kunstenaars onmisbaar zijn voor onze toekomst. Juist met hun verbeeldingskracht zijn kunstenaars in staat om in nieuwe kaders te denken en een unieke bijdrage te leveren aan een onderzoek. Kunstenaars zijn in staat om theoretisch onderzoek te vertalen naar beeld en zo toegankelijk te maken voor een breed publiek. In het New Canterbury Tales onderzoek zet KOP kunstenaars in om de inwoners van Breda mee te laten denken over de toekomst, te dromen en te verbeelden.

Met hun unieke talent zijn kunstenaars de versnellers van transities en de spiegels van onze tijd.

Linsey Kuijpers, programmamanager KOP

De toenemende zorg over klimaatverandering en de uitputting van de aarde resulteren voor mij in een somber toekomstbeeld. Dit project is een manier om de uitdagingen van de toekomst op een meer persoonlijke manier te benaderen. Door spelvorm (Grand Hearings) en kunstenaars te betrekken wordt de dialoog opnieuw geopend, maar dan op een wijze waarin de verbeelding wordt aangesproken. Dit is een werkwijze die mij inspireert en enthousiasmeert om na te denken over de mogelijkheden van artistiek onderzoek en hoe creatief onderzoek kan bijdragen aan academisch onderzoek.



VANUIT GEZAMENLIJKE DOELSTELLINGEN

Vanuit de gezamenlijke overtuiging dat kunstenaars een belangrijke bijdrage kunnen leveren aan dit onderzoek zijn we deze samenwerking aangegaan. Kunstenaars zijn bij uitstek degenen die de kracht van de verbeelding inzetten met hun werk. We onderzoeken in The New Canterbury Tales hoe kunstenaars met interactieve interventies bewoners van Breda kunnen betrekken bij het verbeelden van de stad in 2070. We doen dit nadrukkelijk in de publieke ruimte van Breda. We gaan de wijken in, waarmee we een brede doorsnee van de inwoners van Breda bereiken. We formuleerden de opdracht aan de makers als volgt:

Ontwerp een interactief kunstwerk dat data verzamelt en het publiek betreft bij het onderzoek naar de stad van de toekomst (2070). Je uitdaging is om op een artistieke en vernieuwende manier bewoners van Breda te betrekken en hun visie op een veerkrachtige en duurzame stad te vangen.

Een primair doel is het verkennen van de rol van de maker, zijnde de kunstenaar of ontwerper, in onderzoek. We willen aantonen dat het betrekken van creatieve geesten in een onderzoeksteam waardevolle perspectieven toevoegt. Het project richt zich op de rol van de maker in datacollectie, interpretatie en visuele presentatie, en benadrukt de meerwaarde van deze benadering. Ons doel is niet alleen het verkennen van toekomstscenario's, maar juist ook het stimuleren van de verbeelding van het publiek en het benutten van de creatieve input van kunstenaars. Samen streven we naar een duurzame toekomst die niet alleen functioneel is, maar ook inspirerend voor innovatief ontwerp. Immersieve verhalen, met de artistieke visie van beeldend kunstenaars, dienen als krachtig instrument om de complexiteit van mogelijke toekomst tastbaar te maken voor iedereen. Want laten we eerlijk zijn, de toekomst hoeft niet zwaar te zijn; het kan net zo inspirerend en boeiend zijn als een goed verhaal uit de 14e eeuw!



ONZE REISVOORBEREIDINGEN MET DE KUNSTENAARS

We werkten in twee rondes. In de eerste ronde werd een vijftal jonge kunstenaars uitgenodigd voor een tweedaagse workshop. Op 5 en 6 april organiseerde KOP samen met partners Stedelijk Museum Breda, Antoine Linssen van Green leaps, Nina Kramer en Sarah Lugthart van Avans Hogeschool en beeldend kunstenaar Maarten Bel masterclasses over Immersive Storytelling, Serious Gaming en interactie met kunst in de publieke ruimte. De masterclasses vormden input voor kunstenaars die we uitdaagden om vanuit hun artistieke praktijk de toekomst te verkennen.

Beeldend kunstenaars Kate Studley en Maarten Bel werden geselecteerd om een artistiek onderzoeksproject uit te voeren, waarin zij de visie van kinderen over de stad in 2070 verzamelden.

Maarten Bel, bekend om zijn humoristische kijk op serieuze thema's, betrok het publiek vaak bij zijn kunst, terwijl Kate Studley, gespecialiseerd in milieu- en natuurschilderkunst, duurzaamheid en milieuvriendelijke materialen centraal stelde in haar werk. De resultaten hiervan werden tentoongesteld in de Open Studio in het Stedelijk Museum in 2023.

Voor de tweede ronde maakten we bewust de keuze voor de combinatie van een vrij beeldend kunstenaar en een ontwerper. Uit de aanmeldingen via onze openbare oproep en Design to Market selecteerden we Jochem van den Wijngaard en Liselot Cobelens. We gingen met verschillende projectpartners op atelierbezoek bij Jochem. Beide kunstenaars namen deel aan een scenario workshop van Nina Kramer en namen een kijkje nemen bij de Grand Hearing op de Avondsag. Op vrijdag 22 maart organiseerde KOP een programma gericht op het verkennen van de buurten en gemeenschappen in Breda. Het programma omvatte een diverse reeks activiteiten die gericht waren op het bevorderen van goed burgerschap en het ondersteunen van lokale initiatieven met onze kunstenaars. Dit programma illustreert de toewijding van KOP aan het ondersteunen van lokale gemeenschappen en het bevorderen van inclusiviteit en samenwerking.

Deze workshops vormden naast de briefing een belangrijk input voor het werk van Liselot en Jochem. De resultaten hiervan en hun werk is te zien en beleven op diverse locaties in Breda en tijdens de expositie in het Stedelijk Museum Breda 2024.

RONDE 1 REIMAGING BRED A 2070 (2023)

KOP heeft samen met de geselecteerde kunstenaars de toekomst van Breda verder verkend in het project 'Reimaging Breda 2070'. Maarten en Kate hebben in dit artistieke onderzoeksproject Bredase jongeren begeleid bij het verbeelden van Breda in 2070. Ze geloven dat deze jongeren een essentiële stem hebben in hoe de wereld er in de toekomst uit zal zien. Tijdens een serie workshops hebben de kunstenaars met de jongeren maquettes gebouwd van Breda in 2070, waarbij vier tafels de verschillende stadsdelen van Breda vertegenwoordigden. Deze tafels stonden van 22 september tot 22 oktober 2023 in het Stedelijk Museum Breda.

IN DE PRAKTIJK 2023 - REIMAGING BRED A - MAARTEN BEL EN KATE STUDLEY

In de workshops wordt er gewerkt met jongeren tussen de 14 en 18 uit verschillende delen van Breda. De workshopleiders prikkelen de deelnemers om 'out-of-the-box' te denken. In een serie workshops gingen zij met de jongeren aan de slag om maquettes te bouwen van Breda in 2070. Dit deden ze op vier tafels die de verschillende stadsdelen van Breda representeren. De nieuwe ideeën werden gevormd aan de hand van scenario's en een rollenspel. De scenario's haakten in op verschillende thema's zoals duurzaamheid, technologie en gemeenschapsvorming. De deelnemers werden uitgedaagd om met oplossingen te komen vanuit een rollenspel met een specifieke expertise. Bijvoorbeeld de vuilnismannen (zij heten in deze workshop The Thrash-talkers) moeten een nieuwe oplossing bedenken om het afval op een duurzame wijze te verwerken. De uitkomsten van de workshop hoefden niet per definitie haalbaar te zijn maar dienden als doel om tot de verbeelding te spreken en na te denken over thema's in de toekomst. De maquettes die uit deze workshops voortkwamen, waren de tastbare uitdrukking van dromen, hoop, zorgen en visie van de jongeren op de toekomst van Breda. Aan de verschillende workshops deden ongeveer honderd jongeren uit Breda mee.

Resultaat workshop Maarten en Kate 2023





Tips and tricks

- Betrek ook de jongste bewoners van de stad om mee te denken. Zij zijn in staat om zonder restricties hun verbeelding de vrije loop te laten en nieuwe ideeën te delen.
- Door het creëren van karakters krijgt de workshop structuur. De deelnemers krijgen een taak in de stad waarin zij zich kunnen inleven. Op deze wijze wordt het rollenspel een behapbaar probleem om op te lossen.
- Laat de deelnemers weten dat je hun input nodig hebt om nieuwe ideeën te bedenken.
- Richt je op het bedenken van oplossingen.

Reflections Maarten Bel en Kate Studley

- *'The roleplaying was the first step of being in a compassionate society because you have to think about something else than yourself.'* - Maarten Bel
- *'The teacher told us that the children don't get to do this kind of projects that often and are usually doing very traditional ways of making and this project made the kids think of how art can contribute to society.'* - Kate Studley
- *'The children became the majors and architects of the future, a methodology you can use for other topics and themes as well.'* - Maarten Bel

RONDE 2 TOEKOMSTKIJKEN | TOEKOMSDROMEN - LISELOT COBELENS EN JOCHEM VAN DEN WIJNGAARD (2024)

In 2024 werkt KOP samen met kunstenaar Jochem van den Wijngaard en Liselot Cobelens. Jochem opereert binnen zijn praktijk op het snijvlak van diverse disciplines, waaronder (post-)ambacht, natuurwetenschappen, filosofie, storytelling, gedragsstudies en mystiek. We kiezen ervoor om met Jochem van den Wijngaard samen te werken vanwege de thematische en methodologische raakvlakken in zijn werk met ons project. Zijn vermogen om wetenschap en kunst te verenigen biedt een perspectief dat past bij de doelstellingen van ons project. Liselot is een ontwerper die zich richt op de relatie van de mens met het landschap en verschillende objecten. Met haar ontwerpen richt zij zich op het vertellen van (moeilijke) verhalen door middel van objecten. We betrekken Liselot in dit project omdat zij in staat is het onderzoek op een toegankelijke wijze te vertalen naar objecten die bewoners van Breda betrekken in het onderzoek. Door haar achtergrond als ontwerper is zij in staat om op originele wijze nieuwe data op te halen voor het onderzoek. We ontvingen voor deze tweede ronde aanvullende subsidies van het Mondriaanfond, het Cultuurfonds en talenthub Design to Market.

De activiteiten van Liselot en Jochem lopen nog, wat betreft bereik kunnen we alvast het volgende zeggen: Liselot heeft tijdens een buurtcamping en bij ONS Breda haar toekomstkijkers tentoongesteld en naar aanleiding daarvan tot nu toe ongeveer 150 ingevulde kaarten met toekomstwensen verzameld.

Jochem heeft gesprekken met ongeveer 50 wijkbewoners over hun dromen gevoerd naar aanleiding van het eerste lichtsculptuur die hij heeft geplaatst.

Werk van beide kunstenaar is te zien op de expositie in het Stedelijk Museum Breda via Route 4

IN DE PRAKTIJK 2024 - DE TOEKOMSTKIJKERS - LISELOT COBELENS

De Toekomstkijkers is een serie metalen vormen waarmee je een kijkje kunt nemen in 2070. Kijkend door de gaten onthullen zich twee bijzondere taferelen. Geïnspireerd door uitdagingen zoals zeespiegelstijging en dalende bodemkwaliteit, toont kunstenaar Liselot Cobelens twee visies: een stad aan zee, en een stad waar landbouw op gebouwen plaatsvindt. Ondanks de levendige beelden zijn de gevaren zichtbaar voor wie goed kijkt.

Maar hoe kijken de inwoners van Breda naar hun stad? Bezoekers worden uitgenodigd om een eigen toekomstvisie voor Breda in 2070 op een Ansichtkaart te delen, die in het museum wordt tentoongesteld en mogelijk verwerkt wordt in een nieuwe collage.



Toekomstijker Liselot



De Stad der Vruchten

Verhaal van Liselot

Breda is een groen paradijs geworden, waar de stad volledig bedekt is met planten die het hele jaar door groenten en fruit produceren. Deze transformatie begon in 2030, toen de slechte grond- en waterkwaliteit de stad dwong om landbouw naar de stedelijke omgeving te brengen. Door de vervuilde grond werd er een verticale vorm van landbouw ontwikkeld. Hoewel de grond nog steeds vervuild is, de temperaturen hoog en de regenbuien hevig, zorgen de groene gebouwen en overvloedige vegetatie voor een leefbare omgeving.

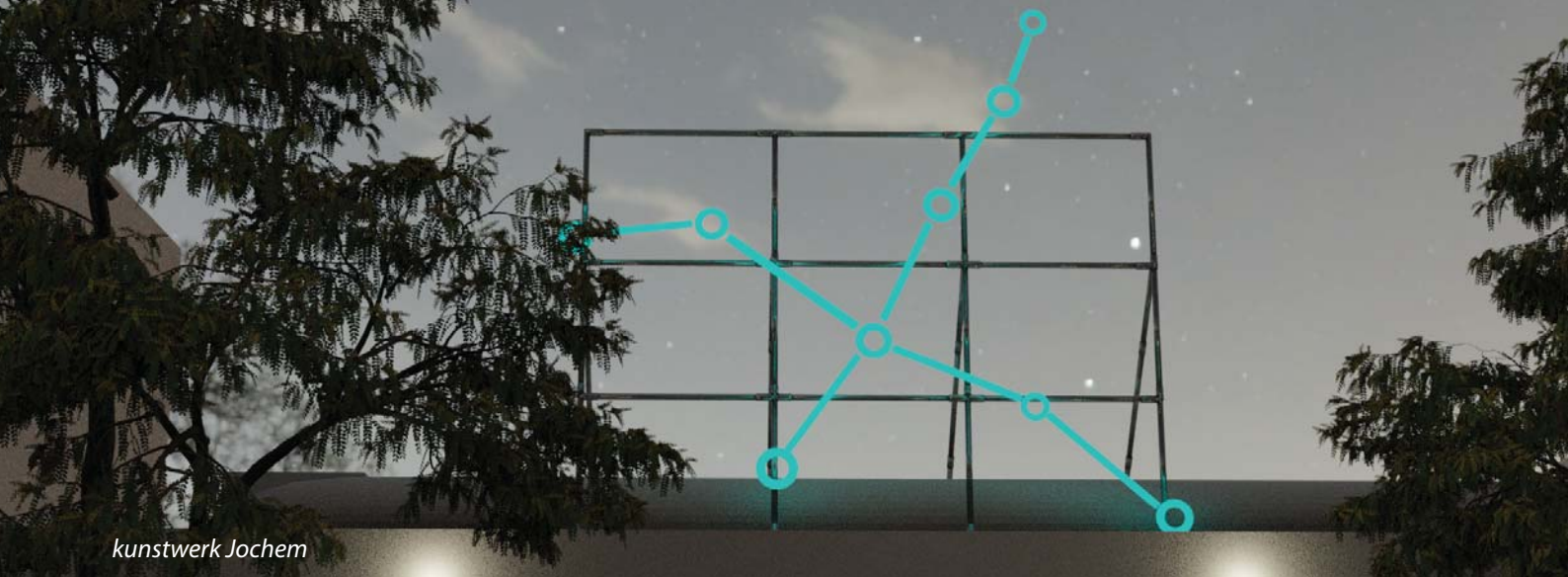
Ondanks de kleurrijke uitstraling van de stad en de bijzondere nieuwe exotische planten die goed gedijen op de hogere temperaturen, is de grond waar de bewoners op leven nog steeds niet vrij van giftige stoffen. Ze hebben al ruim veertig jaar niks verbouwd in de grond, kinderen mogen niet spelen met deze stinkende aarde. Zijn de giftige stoffen verdwenen, of is het juist erger geworden? Er zijn nog steeds veel delen in de stad waar het gevaarlijk is om te lopen zonder beschermende kleding.

Stad aan Zee

Verhaal van Liselot

In 2070 ligt Breda aan zee, met temperaturen die in januari rond de 10 graden liggen en in juni stijgen tot 26 graden. Door de stijgende zeespiegel zijn grote delen van Nederland overstromd, Breda is uitgegroeid tot een nieuwe kuststad met zee kolonies waar nieuwe wijken op terpen worden gebouwd.

Deze scheiding tussen de oude stad en de zeekoloniebewoners leidt tot spanningen. Hoewel Breda welvarend is en zich ontwikkelt tot een belangrijke handelsstad met drijvende steden, blijft het leven aan zee uitdagend door verzilting, drinkwatertekorten en overstromingsgevaar. Het dieet van de inwoners is veranderd; traditionele gerechten zijn vervangen door zeedieren zoals ansjovis en kreeft. De ruige zee brengt ook nieuwe gevaren met zich mee. Door de opwarming hebben we nu echt bijzondere zeedieren rondom de stad die men vroeger kon vinden rond de Franse kust. Een aantal zijn geliefd, maar een aantal vormen ook echt een gevaar voor de nieuwe waterwijken.



kunstwerk Jochem

IN DE PRAKTIJK 2024 – JOCHEM VAN DEN WIJNGAARD

In de New Canterbury Tales reizen we naar de fictieve stad van 2070, in de hooglanden van Schotland. Hier bevindt zich een stad waar allerlei mensen met nieuwe banen en nieuwe manieren van leven wonen. Nomaden, bio-engineers, software ontwikkelaars, nieuwe vormen van agricultuur, je vindt het er allemaal.

In deze nieuwe techno-utopia, die tegelijkertijd dient als experiment voor de vraag; hoe betrek je mensen bij het nadenken over stedenbouwkundige vragen over de toekomst via immersieve verhaalvertelling, ben ik als beeldend kunstenaar geïnteresseerd in de rol van kunst. Kunst kan namelijk bij uitstek verhalen vertellen. Ik denk dat de verhalen uit kunstwerken ons vaak met nieuwe ogen naar de wereld om ons heen laten kijken. Naar onszelf, naar ons verleden, en wellicht ook met nieuwe ogen naar de koers van het leven dat nog voor ons ligt. Door werk te maken kijk ik vaak met nieuwe ogen naar mezelf, en voor mij informeert het kunstenaarschap mijn pad in het leven, het reeds afgelegde pad, de wereld daaromheen en hier en daar openbaart het flarden van het pad dat nog voor me ligt.

De werken voor New Canterbury Tales gaan hier (indirect) ook over. Vroeger werden de sterren op zee gebruikt om koers te bepalen, en nog steeds dienen de sterren voor sommige als fonkelende influisteraars van wat er staat te gebeuren. Voor mij zijn de sterrenbeelden een uitnodiging voor de toeschouwer om over zichzelf na te denken.

Om ruimte te creëren om te mijmeren over onze eigen koers. Ik geloof dat het gezond is om ruimte voor reflectie te creëren. Op je handelingen, op jouw rol in de wereld en op hoe je reageert op de wereld.

Wellicht zijn de sterren zoals we ze nu zien, in de stad van de toekomst wel aan het zicht onttrokken. Door aanhoudende vervuiling, bebouwing en een steeds sneller draaiende machine vertroebelt de blik omhoog, en inwaarts. Deze werken zijn een gooi naar hoe men zich mogelijkwerijs tot deze blik inwaarts, tot het dierlijke, natuurlijke en spirituele verhoudt in een technologische stad van de toekomst. Een ander perspectief op het werk is dat het flirt met de vercommercialisering van deze ideeën en termen, en met een schuin oog ook kijkt naar de vercommercialisering van zelfontwikkeling.

Daarnaast heb ik 'data' verzamelt door mensen over hun dromen te bevragen. Vraag 1: Wat is de meest recente droom die je je kan herinneren? Vraag 2: Heb je een droom, zo ja, wat? En zo nee, waarom niet?

Deze benadering heb ik gevoelsmatig gekozen omdat ik zo dichtbij mensen en hun verlangens probeer te komen. Om een soort wezenlijke, persoonlijke kern van het subject te vinden. Deze dromen zou je als richting kunnen nemen voor wat mensen willen en op die manier zou je kunnen kijken naar hoe een stad er in de toekomst uit komt te zien. Een stad gebaseerd op het verlangen van het volk.

Liselot Cobelens, kunstenaar KOP

Nadenken over de toekomst en hoe je dit met anderen kunt bespreken, is een echte uitdaging. Als ontwerper creëer ik spraakmakende producten en installaties die aanzetten tot nieuwe gezichtspunten. Binnen de New Canterbury Tales vond ik het bijzonder om na te mogen denken over hoe Breda als stad zich zal ontwikkelen binnen de huidige klimaatuitdagingen en hoe een sinister verhaal vertaald kan worden naar een kleurrijke, vrolijke collage die aanzet tot verbeelding.

Meestal ontwikkel je een project vanuit je eigen ideeën en inspiratie. Door samen te werken met bewoners krijg je als ontwerper echter echt inzicht in hoe anderen denken over hun toekomst in hun eigen wijk. Uit deze gesprekken kwamen bijzondere verhalen naar boven, zoals de wens dat er geen armoede meer is of de droom dat Breda zich ontpopt als een groene stad. Deze dromen over de toekomst blijven mij als ontwerper zeker bij. Ik vond het dan ook mooi om al deze dromen en wensen samen te voegen tot een nieuwe verbeelding van de stad.

OVERZICHT VAN ACTIVITEITEN

- Masterclass tweedaagse met Partners: Avans Hogeschool (lectoraat gebouwde omgeving), Stedelijk Museum Breda, Green leaps ARU Cambridge School of Art. Deelnemende makers: Kate Studley, Christine Ayo, Olivier van den Brandt, Emilija Riviere en Chantal van Lieshout.
- Reimagining Breda in 2070 – expositie in Stedelijk Museum Breda - 2023
- Partnerbijeenkomst Talenthub Design to Market in Eindhoven, Microlab met makers: Ralf Gloudemans, Bram de Vos, Liselot Cobelens, Joris Wintgens, Noud Sleumer, Sanne Beijer, Katinka Feijs, Kornelia Dimitrova, Sanne Boersma, Ruben Warnshuis, Marte Mei Haaster, Rebekka Strenk, Jorim Theuns, Iris Bekker, Emma Driessse
- New Canterbury Tales - atelierbezoek en werksessie in Amsterdam bij Jochem van den Wijngaard met een deel het team van NCT: Avans lectoraat Duurzaam Gebouwde Omgeving en Stedelijk Museum Breda
- New Canterbury Tales - Kick Off met onderzoeker en initiatiefnemer Nina Kramer van het New Canterbury Tales project, workshop scenario planning
- New Canterbury Tales - fieldtrip door Bredase wijken met partners: Avans lectoraat Duurzaam Gebouwde Omgeving, Stedelijk Museum Breda. Met medewerking van Verbeter Breda, Buurthuis Ons, Buurtpunt Hoge Vucht, Quiet Breda, IDFX
- Bijwonen Grand Hearing Avansdag in het Koning Willem II Stadion, Den Bosch als verdieping in deze onderzoeksmethode en het onderzoek omtrent New Canterbury Tales.

WAT BETEKENDE HET PROJECT VOOR KOP?

De twee thema's in het project 'compassionate communities' en 'living with nature' sluiten aan bij het gedachtengoed van KOP. In de toekomst willen we verder werken met deze thematieken en de thema's meenemen in de positionering van KOP.

Ons onderzoek concentreert zich op de verbeeldingskracht van mensen. Hoe kunnen we deze creatieve kracht omzetten in praktische input voor onderzoekers, ontwerpers en innovatieve oplossingen voor de toekomst? Vanuit KOP zoeken wij de samenwerking op met partijen buiten het culturele veld. Ons werkveld is het publieke domein. Wij zetten ons in om kunstenaars kansen te bieden maar ook om kunst te tonen buiten de witte muren van het museum zodat wij een zo breed mogelijk publiek kunnen bereiken.

Dit project gaf ons de ruimte om dit opnieuw te onderzoeken; hoe kunnen we kunst naar de wijken brengen? Met onze makers en de partners binnen het project onderzoeken we nieuwe methodes omtrent participatief werken, een methode die we verder willen ontwikkelen. Dankzij dit project hebben we nieuwe partnerschappen opgedaan met sociaal betrokken partijen in Breda die zich samen met ons inzetten om de kunst in de wijken te krijgen en om de bewoners in het museum te krijgen. Deze partnerschappen beloven vruchtbare samenwerkingen te worden die we ook in de toekomst verder door ontwikkelen.



Jochem van den Wijngaard, kunstenaar KOP:

Het New Canterbury Tales project is voor mij een ontzettend leuk en uitdagend project om aan deel te nemen. Het is heel fijn hoe het project de context voor een onderzoek presenteert en daar de ruimte in laat om voor mij als maker te verkennen hoe ik met kunst een suggestie kan doen. Zo bevaart het project voor mij de parameters van wat kunst kan zijn en hoe kunst werkt. Dit zijn leerzame punten die ook koersbepalend voelen, en daar ben ik erg dankbaar voor.

Meike Veldhuijsen, directeur KOP

Dit project heeft mijn persoonlijke leven diepgaand beïnvloed door mijn denken te richten op de verre toekomst. Het heeft me aan het denken gezet over waar ik mezelf en mijn kinderen over vijftig jaar zie, en hoe ik wil dat de wereld er dan uitziet. Deze vooruitzichten beïnvloeden nu al mijn dagelijkse beslissingen en maken me bewuster van mijn keuzes op het gebied van duurzaamheid en omgang met mijn omgeving. Het project heeft me doen inzien welke impact onze huidige handelingen hebben op de wereld van de toekomst. Daarnaast heeft het me nieuwe perspectieven geboden, zoals die van jongeren en mensen met verschillende achtergronden en levensovertuigingen. Door storytelling vanuit deze

perspectieven heb ik geleerd dat er meerdere waarheden kunnen bestaan en dat het een uitdaging is om deze in balans te houden en wederzijds begrip te bevorderen in de toekomst. Op professioneel vlak heeft het project eveneens een grote impact gehad. We benaderen nu andere projecten met een concrete focus op duurzaamheid. Een belangrijk vraagstuk is hoe we tijdelijke kunstwerken vaker kunnen presenteren om zo efficiënter om te gaan met de tijd, energie, geld en materialen die in een kunstwerk worden geïnvesteerd. Dit heeft geleid tot actieve gesprekken met andere partners en het idee om bij kunstprojecten meer diverse partners te betrekken die onze projecten vanuit verschillende contexten kunnen presenteren. Deze samenwerking en uitwisseling van ideeën vormen een waardevolle uitkomst van het project.





Screen shot of New Canterbury built in Minecraft.

Pedagogy: Collaboration, team building, flat hierarchy, digital literacy

Student comments: "I was pleasantly surprised when, on that first day, both the Cambridge and Breda students involved in the Minecraft project stayed on Discord working for the whole afternoon. I quickly formed a friendship with Justin and Daniel, something I never thought would happen due to my shy nature. I remember getting out of that meeting more excited than I'd been in months."



Nina Kramer helping assemble the first prototype map

Our project included Nina travelling to Cambridge for five days, where all of the Cambridge based students worked together to begin creating ideas and building prototypes.



Prototype Map with 3D Printed buildings

I recreated the map in Illustrator and we cut it on the laser printer with paper in the first instance.



Developing Physical Computing ideas with Collusion (<http://www.collusion.org.uk/>)

Pedagogy: Learning through play

Student comments: the whole day of activity at least was pretty fun and creatively Challenging. A different take on what you can do with such bespoke technology and the 'odds and ends' laying around.



Workshop Projection Mapping

We spend a whole day playing with projectors and Map Mapper software again, with Collusion.



Map of New Canterbury

This was created using google maps, of an actual place in Scotland called Golsie. By 2070 the City has grown by reclaiming land in the sea (the yellow areas). This map was used as a way of imagining the future city where the stories take place, so that for example, Jack's story begins on the beach. We used Miro post it notes to identify where the stories happen, and identify all of the main buildings and areas of New Canterbury.



The Tribunal

In January 2022, we held a virtual tribunal, where Students and staff performed as residents from the city. There were two cases where problems with the city were addressed. We used avatars, video footage, live projection mapping, and role playing in front of a live audience.



3D Shell

This is the first iteration of a 3D shell that is interactive, and plays Jack's story. I used Adobe Aero to create an Augmented Reality experience where the shell appears on a phone, and when tapped, plays Jack's story.



Radio from the Future

This is an old PYE radio, donated from the Museum of Technology in Cambridge. It reflects a nostalgia for the past that has become popular in New Canterbury. Unlike old technology, this 'radio' can be tuned into various stories that are from 2070 and beyond.

Paper presentation of Tina's playful learning research

Tina Burton, Senior Lecturer in Digital Media Production at Cambridge School of Art

It has been a revelation to work with Nina, and across international borders on this project. At times it can be challenging to work remotely, but this was overcome by allowing each of us to work in our way. My research into playful learning has revitalised myself as a teaching professional, and I am having way more fun in doing so!

ROUTE 5: STUDIEREIZEN VOOR STUDENTEN

WORKING WITH STUDENTS - ROUTE TRAVEL BY OBJECTS

Door Tina Burton en Nina Kramer met bijdrages van Dries de Roover en Joyce Molenaar

Playful learning at Cambridge School of Arts
Some notes from Tina Burton, working with students at Anglia Ruskin University in Cambridge, UK who are undergraduates studying for a degree in Digital Media Production,

Today is International Day of Play (June 11th 2024) which acknowledges the crucial role that play has in children's development. My research is about adult play and how we can change the role of educators at universities by using play at the centre of our pedagogy. The New Canterbury Tales (NCT) became the project in which I engaged this methodology with my students. The central theme of NCT is that of a near future world (2070) and was devised by Nina Kramer to explore complex real-world problems by taking a future view of them. My students were involved in two of the Grand Hearings, which Nina has described in some detail. One thing that emerged in our first attempt at this, which was in 2020 during the pandemic and therefore held online, was that the student's creativity in creating a character and in developing avatars indicated a level of anxiety with online streaming (including teaching). Many of my students were very reluctant to switch on cameras during class and my experience of teaching during this time was a little bit like being in an echo chamber, wondering if anyone else was virtually 'there' with me.

This first Grand Hearing, I saw them engage much more fully with what was a performative event. They developed additional stories and opinions that addressed the issues that were being discussed at the Grand Hearings. I wanted to mention this as playfulness seemingly neutralised some of the anxiety they were experiencing. Play can help overcome anxiety and stress.

Another result of using playful learning was that we, as lecturers, were as involved in the performance as the students. We developed our own characters and stories alongside them. The outcome of this was a disruption of the usual hierarchical classroom. Given the challenges of teaching for the 21st Century whilst in the midst of a technological revolution, the following indicates what we need to do as educators:

Hence, the teacher cannot transmit knowledge, lead the way or instruct the students about what they need to know in order to live and learn in the 21st century. They need to go there together.

Nørgaard, R.T. and Paaskesen, R.B. (2016).

NCT became a test bed of how this might be possible. 'Going there together' I believe, includes a more equalitarian classroom where the hierarchy has to be questioned. Can students learn where their teacher is a participant along side them?

There were a number of approaches that I took in order to discover if this was possible. The first and most obvious, but also the most risky, was simply to tell the students that the class was non-hierarchical and that I would be working alongside them. My expectation was that they might resist this idea and wonder what the point of having a teacher who proclaimed that they were not 'in charge'. None of this happened, and in fact, the students simply accepted the statement, and on we went.



werkbezoek Cambridge



Tina op bezoek in Breda

PLAYTIME SESSIONS

Once we went back to campus, I initiated a series of workshops where we 'played' with various technologies, including image mapping projections, raspberry pi, Arduinos, Lego, drawing, AI image production and storytelling. I used outside facilitators (extra funds were made available post covid to catch students up with missed hands-on learning), this was fortunate in so far as I was able to participate alongside the students. The conversations and discussions about what we were learning, playing and doing were organic and equal. I was not averse to asking the students for help with my ideas, and we started to generate some collaborative responses to the project.

In this last year, I worked with second year students, which in some ways was more risky, as third years are more independent and are expected to work more autonomously. I opened up the brief, so that students were responding to possible future scenarios, rather than to the stories themselves. The outcome of this iteration, saw a variety of outcomes, where the students grappled with how the world might look in fifty years time.

The impact on my teaching using playful learning, meant that the students were given more responsibility in deciding their approach, and further to this, there were robust discussions about ethics and morality. This led to discussions about where we are now, and many of them realised that using future gazing helped them to make sense of how they feel about the world now, and so ideas of injustice, inequality, global threats, such as climate change and war became front and centre of discussions in class. Using the NCT as a way of coalescing around 'wicked' ideas, that can be contentious and polarize thinking in our current climate. Many ideas and discussions framed in the future become less polarizing.

It is really interesting to work in this way and to let go of authority.

BENEFITS

Knock on in class

- My experience has taught me to trust my students. It has also made my job far more fun, and I feel more engaged with learning and teaching alongside my students.
- Taking risks with teaching unconventionally is more fulfilling.
- Learning and teaching on the course relies more on collaborating with students and working with them to co-create parts of our curriculum.
- Practical in-class learning responsibility is shared with the students, rather than 'telling them' we now find out together.
- Bringing in a future scenario helped to contextualise the world around us, and to encourage students to address subjects that were important to them, making their work more thoughtful and meaningful.

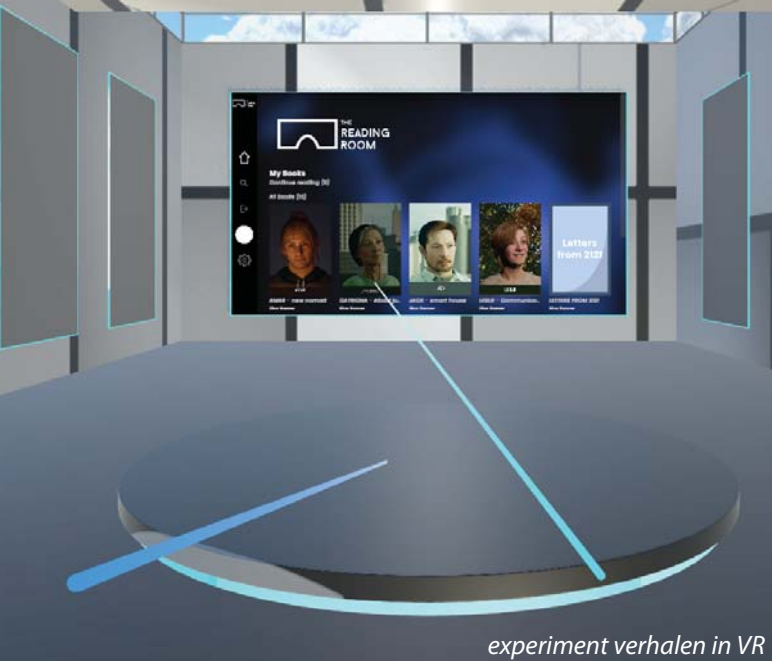
STUDENT TESTIMONIALS

'Overall, I feel this experience has inherently changed how we all interact together, how we collaboratively work together, especially after spending as much time as we did apart which is nice to be back working safely with one another.'

'New Canterbury Tales was something new, and the non-hierarchical group ethic proved itself successful. Because we were all on the same page, per se, this project never became too stressful, managing to be probably the most fun we had during our university experience'

'For my major project, I got the chance to work on the New Canterbury Tales project. This project had been started by Nina Kramer and it quickly expanded to our degree, when Tina Burton gave us the option of collaboratively working with her as well as Nina and her students on this storytelling project. New Canterbury Tales was something new, and the non-hierarchical group ethic proved itself successful.'





experiment verhalen in VR

Researching the future bij de opleiding CMD/Breda Aantekeningen van Nina Kramer als docent bij de opleiding Communicatie en Multimedia Design Breda, Avans Hogeschool.

Tijdens het derde studiejaar van deze opleiding krijgen de studenten de gelegenheid om voor een periode van vijf maanden aan te sluiten bij onderzoeksprojecten van hun docenten in het zogenaamde CMD-LAB. Ze maken daarin een bewuste keuze om hun onderzoeksvaardigheden als ontwerpend onderzoeker te trainen bij een onderwerp waar ze affiniteit mee hebben. Gedurende een aantal semesters was het project New Canterbury Tales één van de keuzeprojecten, begeleid door mij als onderzoeker, de laatste semesters samen met collega docent Nick van 't End. We merkten dat het ver vooruit in de toekomst denken voor veel studenten lastig is. Het project trok vanzelfsprekend studenten die zich graag met storytelling bezighielden en vaak ook een zeker idealisme hadden. Dat zorgde regelmatig voor een enthousiaste start die vastliep op het moment dat het project concreter moest worden. Er werd van de studenten een grote mate van zelfstandigheid verwacht en niet alle studenten konden dit opbrengen. De meeste workshops die in dit reisverslag beschreven staan, hebben we ook op de studenten 'uitgetest'. Daarbij waren hun ideeën en feedback heel waardevol. Ook nodigden we enkele malen de projectpartners uit om feedback te geven op het werk van de studenten, wat voor hen een bevestiging was dat ze aan een 'echt' project werkten. Die samenwerking tussen onderwijs, onderzoek en praktijk blijkt in de praktijk niet altijd makkelijk te realiseren, gezien de verschillende agenda's en doelen van de betrokkenen. Mijn ervaring is dat het binnen de context van een Hogeschool vooral werkt als het onderzoek een structurele plek in het curriculum mag innemen. Dit is echter een onderzoek op zich en valt buiten de context van deze reisgids.

Hoe namen we de studenten dan wel mee op reis? Wat waren factoren die werkten?

- Samenwerken met een externe partner maakt het voor de student interessanter en realistischer.
- Onderlinge samenwerking stimuleren, ze leren ook van elkaar.
- Onderzoeken en ontwerpen zijn creatieve processen, vastlopen hoort daar bij. Als je dit onderkent en leert hier mee om te gaan leidt dit over het algemeen tot een beter resultaat.
- Afbakening, studenten hebben houvast nodig.
- Een beloning, zoals mee mogen exposeren in het Stedelijk Museum in het vooruitzicht stellen. Het werken voor studiepunten werkt vaak juist averechts en nodigt uit om 'op safe' te spelen.
- Voor een deel van het project werken op locatie, onderdompelen in het begin van het project.

De samenwerking met studenten heeft zeker positieve impact op het project gehad. Niet alleen het werk dat ze maakten, maar ook de kritische discussies over de onderwerpen die het project aansneed.

Met name het onderzoek van student Dries de Roover heeft aan de wieg gestaan van de Grand Hearing, route 2 in deze reisgids.

STUDENT DRIES DE ROOVER OVER DE GRAND HEARINGS:

De New Canterbury Tales begon voor mij als een project om nieuwe methodieken te exploreren door middel van storytelling en immersie inzichten te kunnen genereren over hypothetische en onderbouwde scenario's over de verdere toekomst waarin het uiteindelijk leidde tot een toepasbare ontwerpmethodode.

Het combineren van deze onderzoeksvraag met mijn eigen expertise en ervaring in het opzetten van rollenspel-scenario's, heeft ertoe geleid dat verhalen of gebeurtenissen die ons mogelijk te wachten staan in de verdere toekomst, ineens dichterbij huis voelen. Alsof wij onszelf voor een moment kunnen plaatsen in 2070 om ons te inspireren door de oplossingen of om ons juist te waarschuwen voor problemen die ontwikkelingen van vandaag kunnen, hebben vijftig jaar vooruit.

Dit alles vormde de grondslag voor de zogeheten Grand Hearing.

Zie ook het hoofdstuk over route 2 Shapeshiften.

Dit project heeft mij als persoon beïnvloed door de drempel van het opvoeren van rollenspellen op professioneel niveau te verlagen. Wat normaal gezien wordt als iets voor nerds zoals men veelal denkt bij Dungeons and Dragons, is nu omgezet in een toepasbare methode voor diverse doelgroepen om een steentje bij te dragen aan de wereld.



Breath Bloom In het Stedelijk museum Breda 2023

STUDENTENWERK IN HET STEDELIJK MUSEUM BREDA

Tijdens de Open Studio in 2023 waren drie werken van Communicatie Multimedia Design studenten te zien. Ook werkten de nieuwe lichten studenten twee weken intensief op locatie in het museum.

Max Ouwerkerk

Titel: 'Tree-Reader'

De Tree-Reader is een speculatief ontwerp van Max Ouwerkerk. Hij vroeg zich af hoe het eruit zou zien als we in de toekomst zouden communiceren met bomen, planten en schimmels doormiddel van technologie. Dit ontwerp is gebaseerd op het verhaal van een inwoner van New Canterbury genaamd Leslie. De ontwerper heeft een realistisch prototype gebouwd van dit apparaat, dat de gebruiker laat zien en horen hoe het zou kunnen zijn om te 'communiceren' met de natuur.

Edytha de Veld

De Nederlandse politiek heeft de afgelopen jaren zowel hoogte- als dieptepunten gekend, en de toekomst van dit politieke landschap is relevant voor een breed publiek. De toekomst kan niet voorspeld worden, maar hier kunnen we nu al wel over nadenken. Deze installatie neemt u mee naar een denkbeeldige wereld waarin we de huidige Nederlandse politiek vergelijken met een nieuw, innovatief politiek systeem. Het is aan u om af te wegen waar uw voorkeuren liggen en na te denken over de toekomst waar u, en uw medemens, in willen leven.

Joyce Molenaar

Titel: Breath Bloom

'Breath Bloom' is een innovatief masker dat zuurstof levert en een rustgevende geur verspreidt. Het draagt echte planten en wil bewustwording creëren over luchtkwaliteit en de relatie tussen mens en natuur. De unieke ervaring in de buitenlucht stimuleert discussie over afhankelijkheid van dergelijke maskers en hoe we deze afhankelijkheid kunnen voorkomen. Het daagt ons uit om na te denken over de bescherming van onze band met de natuur voor de toekomst.

JOYCE MOLENAAR OVER BREATH BLOOM EEN ARTEFACT UIT DE TOEKOMST

Als student richt ik me op de relatie tussen mens en natuur in 2070, omdat ik deze band essentieel vind voor onze toekomst. In een tijd van snelle technologische vooruitgang en verstedelijking, terwijl klimaatverandering steeds dringender wordt, voel ik een verantwoordelijkheid om bij te dragen aan bewustwording en oplossingen.

Mijn project "Breath Bloom" is onderdeel van het New Canterbury Tales project, dat draait om storytelling. Dit aspect spreekt me aan, omdat ik geloof in de kracht van verhalen om mensen te inspireren. Het project combineert mijn creatieve en wetenschappelijke vaardigheden om een belangrijk probleem aan te pakken. Ik hoop dat mijn werk zowel nuttig is voor onderzoek, als praktische oplossingen biedt en mensen aanmoedigt om bewust en duurzaam te leven.

Werken aan dit project was inspirerend en leerzaam. Ik deed diepgaand onderzoek naar milieuproblemen en ontwierp een masker met levende planten. Dit creatieve proces hielp me mijn ontwerpvaardigheden en wetenschappelijke kennis te combineren. Samenwerken met het New Canterbury Tales project liet me de kracht van storytelling ontdekken. De positieve reacties op het prototype bevestigden de impact van mijn werk. Kortom, het project leerde me veel over duurzaamheid, ontwerp en storytelling en motiveerde me om bij te dragen aan een betere toekomst.

Het prototype Breath Bloom

Om de band van de mens met de natuur te versterken en bewustzijn te creëren over de mogelijke gevolgen van vervuilde buitenlucht in de toekomst. Een kernaspect van het "Breath Bloom" masker is de directe confrontatie met de mogelijke toekomst van vervuilde lucht. Door gebruikers te laten ervaren hoe het is om schone lucht via het masker te ademen versus vervuilde lucht zonder masker, ontstaat een krachtige boodschap. Dit past binnen de theorieën van ervaringsgericht leren, waar directe ervaring een effectief middel is om gedragsverandering te stimuleren.

TIPS EN TRICKS STUDENTEN IN SOORTGELIJKE TOEKOMSTGERICHTE PROJECTEN

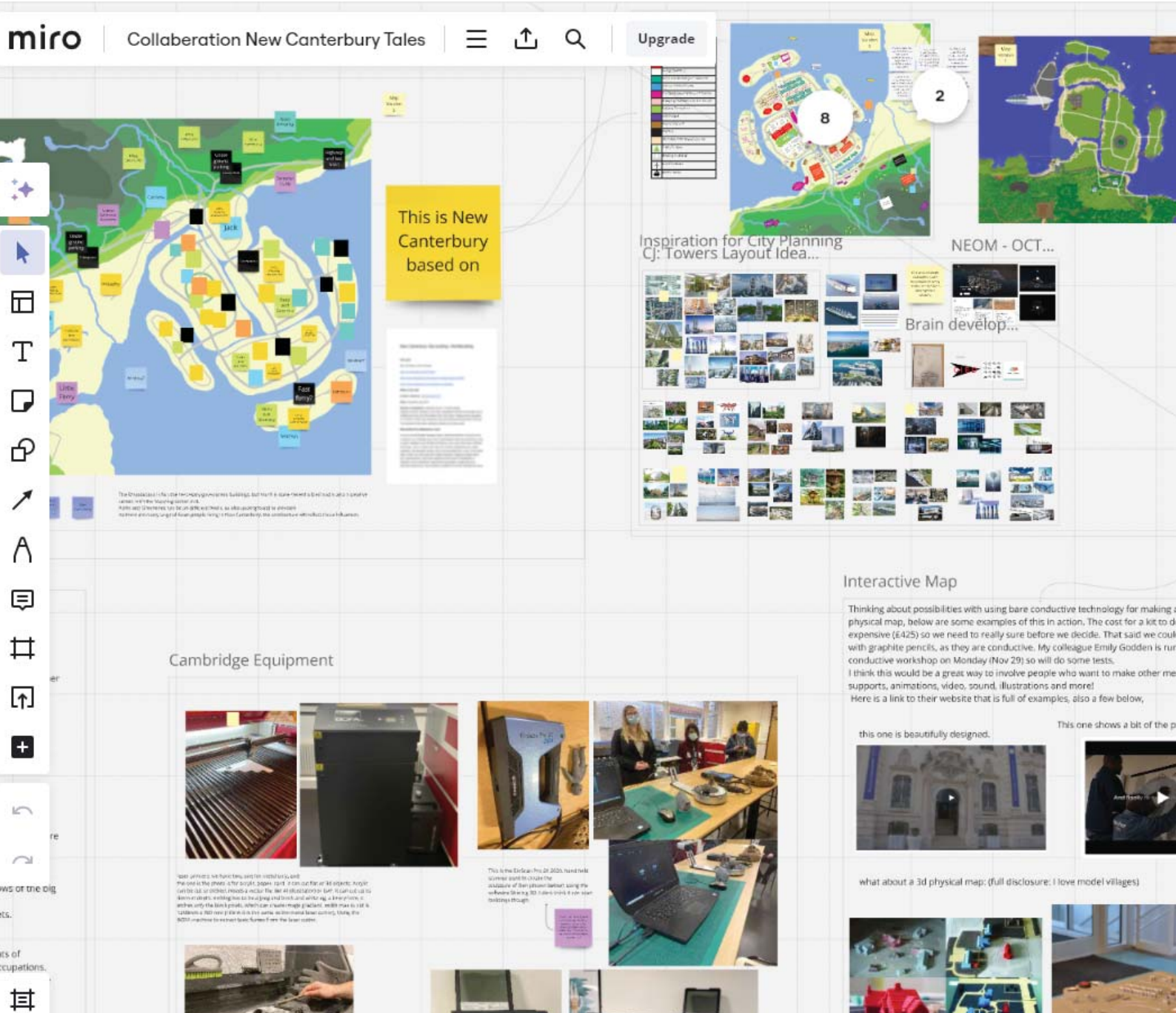
Maak gebruik van prototyping tools en -technieken om snel verschillende versies van het ontwerp te maken en feedback van gebruikers te krijgen. Dit helpt om fouten in het ontwerp vroeg te ontdekken en te corrigeren. Blijf ook openstaan voor nieuwe ideeën die het project kunnen verbeteren, zoals het verkennen van nieuwe materialen, technologieën en ontwerpmogelijkheden. Dit heeft mij namelijk enorm geholpen in het proces. Als je kijkt naar mijn eerste prototype en mijn laatste, dan is er een groot verschil te zien in materiaal én technologie.

TIPS EN TRICKS VOOR BEGELEIDERS VAN SOORTGELIJKE TOEKOMSTGERICHTE PROJECTEN

Moedig studenten regelmatig aan om te reflecteren op hun werk en het ontwerpproces. Dit kan helpen bij het identificeren van leermomenten en het bevorderen van persoonlijke groei. Ook is het aanmoedigen van creatief denken cruciaal. Moedig experimenteren aan en geef ze de vrijheid om nieuwe ideeën te verkennen.

HOE HEEFT HET WERKEN AAN DIT PROJECT JOU IN JE WERK/PROFESSIE BEÏNVLOED

Het werken aan dit project heeft mijn professionele groei goed bevorderd. Het was een leerzame ervaring waarin ik volledige vrijheid kreeg om met mijn eigen innovatieve oplossingen te komen. Deze creatieve vrijheid stelde me in staat om snel te ontdekken wat ik wel en niet wilde doen en wat mijn identiteit als ontwerper ten goede kwam.



HET MUSEUM ALS PITSTOP

REISBUREAU EN ROUTEPLANNER

Door Marjolein van de Ven en Frederique Scholtes

Halverwege het project komt het onderzoek samen in projectruimte Next van Stedelijk Museum Breda. Het doel is tweeledig: aan de ene kant het bij elkaar brengen en zichtbaar maken voor een breed publiek wat er allemaal al is gedaan, aan de andere kant het publiekelijk voortzetten van het onderzoek door middel van interactie met het publiek. Het doel was om als een soort pitstop te functioneren: om aan de ene kant even te zien waar we staan (hoe goed/slecht ben je er aan toe, wat moet er aangepast/vervangen worden) en aan de andere kant nieuwe input te verzamelen (bij tanken zodat je extra goed vooruit kan).

In samenwerking met alle partners werd een ambitieus programma neergezet waarbij er elke week tijdens meerdere momenten iets te doen was in de projectruimte. De gebruikte vormen waren divers, zoals het testen van de in dit verslag ontwikkelde formats (workshops, Grand Hearings en spellen) tot vormen die meer specifiek bij het presenteren in een ruimte passen (rondleidingen, een prikbord om reacties achter te laten, alsook de kleine tussendoor gesprekken met de bezoekers die binnenliepen). Bijzonder was dat er regelmatig ook studenten in de ruimte aan het werk waren, wat voor een speciale uitwisseling en dynamiek zorgde.

De doelgroepen waren uiteenlopend, van het 'standaard' museumpubliek dat naar binnen liep tot een buitenschoolse opvang die zich aanmeldde met de vraag of zij niet een workshop konden komen doen. Ook een internationale werkgroep van de Breda University of Applied Sciences, afdeling toerisme, vroeg om een workshop, die we gelukkig spontaan konden organiseren. Deze workshops werden goed ontvangen.

De ambitieuze opzet van het publieksprogramma was nieuw voor het museum. Het werkte ontzettend goed, er was veel interesse in het onderwerp en veel bezoek kwam naar het museum om het project te bekijken. Ook voor bezoekers die er nog niet over hadden gehoord was het een welkome verrassing. Tegelijkertijd zorgde het zowel intern als binnen de organisatie van New Canterbury Tales voor een zekere mate van overbelasting: constante aanwezigheid en veel activiteiten kost veel organisatie en afstemming. Wat een klein project leek voor het museum vroeg eigenlijk om een redelijk grote hoeveelheid aan coördinatie en communicatie.



TIPS AND TRICK OP BASIS VAN ONZE ERVARINGEN

- Vooraf duidelijk je doelgroep bepalen en gezamenlijk afstemmen hoe je deze wil bereiken en wie welke rol daar in speelt met betrekking tot marketing en communicatie.
- Beter met de gehele organisatie proberen te anticiperen op de impact van een dergelijk publieksprogramma zodat we niet voor verrassingen komen te staan.

Als partner die meer vanuit de praktijk werkt, was het soms zoeken welke rol wij in zouden nemen. Uiteindelijk hebben we de faciliterende rol aangenomen, waarbij we de vragen en onderwerpen die uit het onderzoek naar voren kwamen een podium hebben gegeven om met een breed publiek te delen. Het delen van de verhalen, beelden en ideeën past bij ons. Daarbij heeft het project een nieuwsgierigheid aangewakkerd hoe we nog sterker kunnen zoeken naar een verbinding tussen onze collectie en de betekenis ervan. Niet alleen in het nu, maar vooral ook in de toekomst. Deze mindset vraagt om een andere manier van handelen en publiek maken. Dat past bij onze ideeën om meer de verbinding op te zoeken met de stad, de bewoners en de onderwerpen die nu in de samenleving spelen en de ambitie om meer te fungeren als een sociaal cultureel platform. Een museum dat zich ook buiten het museumgebouw manifesteert: in de publieke ruimte, digitaal en door middel van participatieprojecten. En waarbij het co-creëren, laagdrempeligheid, dialoog en samenwerken centraal staat. De manier waarop we dat het beste kunnen aanpakken zijn we momenteel nog volop aan het onderzoeken, maar dit project van New Canterbury Tales heeft een belangrijke bijdrage geleverd aan het ervaren wat het betrekken van bezoekers binnen een project teweeg kan brengen. Vanuit dat oogpunt gezien was dit ook voor het museum een belangrijke pitstop.

Met onze Open Studio in 2023 hebben we ruw geschat ongeveer 3000 bezoekers bereikt. We hopen met onze nieuwe tentoonstelling zeker net zo veel bezoekers te bereiken.

WAT VONDEN DE BEZOEKERS ER ZELF VAN?

Joyce Molenaar was een aantal zaterdagen host in de open studio en merkte het volgende op aan de hand van de reacties van publiek in het museum op: Verschillende mensen bezochten het museum terwijl ik daar was. Veel van hen waren vooral geïnteresseerd in de werking van het masker en waarom de expositie werd gehouden. Vooral oudere bezoekers genoten ervan om terug te kijken naar het verleden en te praten over de staat van de wereld in die tijd. De jongere generaties waren vooral geïnteresseerd in de toekomst en wilden daarover praten.

Uit het gastenboek:

'Wat een mooi initiatief en wat een genuanceerde storytelling die je echt aan het denken zet. En gelukkig niet óp een simpele goed-fout of idylle-droomsценario manier.'

'Interessant om dit thema zo uitgewerkt te zien. Het is belangrijk mensen te laten weten hoe zij de toekomst voor zich zien en wat ze zouden willen zien. Ook het gebruik van AI is interessant, gezien het een heel actueel iets is waar iedereen zijn mening over heeft.'

'Hi! You guys are creating such a cool project. It is very open and easy to join because of the characters besties.'



Marjolein van de Ven, curator Stedelijk Museum Breda

De periode voorafgaand aan New Canterbury Tales ben ik door een aantal boeken aan het denken gezet. Deze boeken en het werken aan dit project met elkaar heeft me steeds bewuster gemaakt van mijn positie (en die van de mens in algemeen) ten opzichte van de wereld om ons heen en welke fantastische ecosystemen en wezens daar allemaal in voorkomen. En natuurlijk, hoe groot onze impact is en wat we allemaal kapot maken door de (vaak ondoordachte) keuzes die we maken. Iets wat we, ondanks dat we steeds meer begrijpen en wetenschappelijk kunnen onderbouwen, toch nog steeds lang niet altijd (willen) beseffen.

Mensenlevens zijn maar kort als je nadenkt over bijvoorbeeld het leven van bomen of het opbouwen van een bijzonder ecosysteem. Door mee te werken aan New Canterbury Tales besepte ik nog meer hoe belangrijk die lange denklijnen zijn. En dat het voor andere organismes en ecosystemen (en natuurlijk ons eigen voortbestaan) essentieel is dat wij onze blik leren verruimen. Dat begint bij een bewustwording over die toekomst, of mogelijke toekomst. En het zoeken naar

gezamenlijke beelden en verhalen om het over die toekomst te kunnen hebben zijn daarin voor mijn gevoel belangrijke onderdelen. Het project New Canterbury Tales probeert daar tools voor te ontwikkelen, en door daar mee bezig te zijn heeft het mij bewust gemaakt van mijn eigen oogkleppen. En ik merk dat ik daardoor zoek naar manieren waarop ik in mijn persoonlijke leven hier anders over na kan denken. Waar ik eerder het gevoel had dat ik als individu maar weinig impact kan maken, liet het project me beseffen dat het nadenken over de toekomst toch wel begint bij hoe ik in het leven sta, omga met mijn eigen omgeving en dat ook ik kan bijdragen via het delen van verhalen en beelden die passen bij de toekomst die ik voorzie. En dat begint klein en concreet, met regenwater dat we opvangen om het toilet door te spoelen of met het stenige plein voor ons huis te veranderen in een planten- en bloemenzee waar allerlei insecten op afkomen, maar wie weet waar het toe leidt als we met elkaar fantaseren over wat er nog meer allemaal mogelijk is. Ik hoop dat ik in ieder geval een zaadje plant bij mijn kinderen, en wellicht bij nog wat anderen met wie ik tijdens mijn reis hierover door filosofer.

New Canterbury Tales: welkom in de toekomst

In het museum vind je vaak schatten uit het verleden. Stedelijk Museum Breda maakt juist een sprong voorwaarts. *The New Canterbury Tales* laten je een blik werpen op de toekomst.

Martijn Schraven
Breda

Hoe ziet de stad van 2070 eruit? Bepalen wij hoe de natuur eruit ziet, of laten we de natuur ons leiden? Hoe ga je om met voltooid leven? Wat doen we over een halve eeuw met misdaad en straf? Gaan we door met de huidige individualisering of prevaleert de gemeenschapszin?

Niemand die het weet. Ook de mensen achter het project niet. *The New Canterbury Tales* is dan ook opgezet als gedachtenexperiment waarbij de bezoekers gevraagd wordt mee te denken over de toekomst.

Het initiatief voor deze interactieve expositie ligt bij Avans Hogeschool Breda. Meer bepaald: bij Nina Kramer, onderzoeker en docent Communication & Multimedia Design. Zij zocht voor een on-

Interessant om te achterhalen hoe de bezoekers denken over de stad van 2070

– Nina Kramer, onderzoeker



▲ Maak kennis met de inwoners van New Canterbury, anno 2070. FOTO: RON MAGELSE/PX4PROFS

derzoek over 'de stad van de toekomst' verschillende partners en vond daarbij Stedelijk Museum Breda, Cambridge School of Art, Stichting KOP en gamebedrijf Zerow.

The Canterbury Tales (het boek waar het project zijn naam aan dankt) is een raamver telling uit de veertiende eeuw. De verhalen uit dit boekwerk van Geoffrey Chaucer vertellen over de wandel en handel van verschillende mensen uit alle lagen van de bevolking. In *The New Canterbury Tales* ontmoet je eveneens verschillende mensen met een diverse achtergrond en af-

komst.

Om de bezoekers een beeld te laten vormen over de stad van de toekomst, zijn er acht personages ontwikkeld. Mariko, Jack, Catriona en de anderen heten je welkom in 2070. Elk karakter, vertelt zijn of haar verhaal rond een bepaald thema en elk van hen heeft ook een duidelijk standpunt ten aanzien van verschillende maatschappelijke issues.

De personages en het beeld dat zij van de toekomst schetsen, baseerde Kramer op interviews die ze afnam van vakspecialisten binnen Avans. Aangevuld met input

vanuit boeken of (online) artikelen.

De stad van 2070

Het project dat dit weekend start in Stedelijk Museum Breda is zowel een product van het onderzoek als onderdeel van het onderzoek zelf. „Voor ons is het heel interessant om te achterhalen hoe de bezoekers denken over de stad van 2070.”

Het museum biedt hier graag een podium voor. „Wij verzamelen spullen objecten die iets vertellen over de geschiedenis van de stad en beeldende kunst”, vertelt

Marjolein van de Ven namens het Bredase museum. „In onze tentoonstellingen slaan we daarbij telkens een brug tussen onze collectie en het publiek. Voor ons is het spannend om nu de toekomst als startpunt te gebruiken. Een tweede reden is dat we ons als museum meer en meer ontwikkelen in de richting van een sociaal cultureel platform.”

Inwoners spreken je toe

Om je als nieuwwoner thuis te voelen in de toekomst, kun je bij binnenkomst via een qr-code een test doen om te bepalen met welk van de bewoners je waarschijnlijk de beste klik zult hebben. De inwoners van New Canterbury spreken je toe vanaf een tv-scherm en je hoort hen door een koptelefoon. Twee jonge kunstenaars, Maarten Bel en Kate Studley gaan met een maquette van de toekomstige stad langs groepen jongeren en kleuren deze in samenspraak met de jongeren verder in. Het resultaat is uiteraard ook te zien.

Bijzonder onderdeel van de expositie is de 'Grand Hearing'. Tijdens deze workshop ben je als bezoeker aanwezig bij een hoorzitting over een conflict in de fictieve stad. Het draait er niet om wie gelijk heeft, maar om het beeld dat de inwoners van elkaar hebben en de zoektocht naar een oplossing.

Tijdens de future scenario workshop worden aan de hand van verschillende thema's en invloeden mogelijke toekomstscenario's verkend. „Met als doel”, vult Kramer aan, „om uiteindelijk terug te redeneren naar wat we nu al zouden kunnen doen, waarmee de cirkel verleden, toekomst en heden rond is.”

■ De New Canterbury is vanaf morgen tot en met 22 oktober te zien in het Stedelijk Museum Breda, Boschstraat 22.

Artikel in BN de Stem 22 september 2023

NEW CANTERBURY – NIEUWS EN SPIN-OFFS

Waar houdt het ene op en begint het andere? Methodes die we voor dit project ontwikkelden werden ook weer toegepast in een andere context. En het blijft zich door ontwikkelen.

ENKELE NOEMENSWAARDIGE SPIN-OFFS:

- De scenario planning workshops werden meegenomen naar het project Het Zelfbewuste Huis, een samenwerkingsverband tussen Bredata (Gemeente Breda) en Urban Living Lab Breda
<https://urbanlivinglabbreda.nl/webpagina/1913/het-zelfbewuste-huis>
- New Canterbury Tales diende als voorbeeldproject voor de werkgroep Nieuw Narratief voor Dynamische Binnensteden, City Deal. <https://citydealbinnensteden.nl/>
- De scenarioworkshop in Lahti leidt vermoedelijk tot een gezamenlijke Horizon aanvraag van Avans Hogeschool, LAB University en UPC Barcelona. 'HORIZON-CL5-2024-D4-02-05: Digital solutions to foster participative design, planning and management of buildings, neighbourhoods and urban districts (Built4People Partnership).

CONGRESSEN

Ook mochten we New Canterbury Tales presenteren op twee congressen, waarvoor we besloten vooral op de 'shapeshifting' oftewel het rollenspel te focussen:

3 juli 2024 – Playful Learning, University of Sussex, Brighton
<https://playfullearningassoc.co.uk/conference/pl24-programme/>

Tina en Nina gaven een Grand Hearing workshop waar de deelnemers drie cases naspeelden.
'Gets you exploring other parts of your personality and deeper learnings'

19 juli 2024 – EASST4S Making and doing Transformations, Vrije Universiteit, Amsterdam
<https://www.easst4s2024.net/>

Sarah en Nina presenteerden de toekomstige stad New Canterbury in de rollen van Catriona en Mariko als pleitbezorgers voor de kernwaarden van de toekomstige stad.
'Absolutely brilliant!'

En als spin-off van New Canterbury Tales

12 september – AI in de Stad, Gemeente Breda

Nina - Verbeelding, AI, toekomstscenario's. Zo gebruik je AI om toekomstscenario's te maken voor cultuur in de stad.

Nina Kramer, onderzoeker bij het lectoraat Duurzaam Gebouwde Omgeving, projectleider NCT

De kans om een project te mogen vormgeven wat echt uit een eigen drijfveer mag ontstaan was voor mij een bijzondere ervaring. In mijn jarenlange ervaring als ontwerper en docent ben ik er van overtuigd dat we als ontwerpers en beleidsmakers moeten nadenken over de wat we in de wereld zetten, we hebben daar een verantwoordelijkheid in. Ik vond het mooi om die drijfveer ook bij de partners in dit project terug te vinden, ieder op zijn eigen wijze. Ook het fictieve New Canterbury en haar bewoners in 2070 gingen in de loop van het project steeds meer leven. Het zo intensief bezig zijn met toekomstvisies maakte me soms ook somber en moedeloos. Hoeveel van onze mooie idealen

zijn überhaupt een beetje haalbaar? En door hoeveel mensen worden ze daadwerkelijk gedeeld? Zitten wij als onderzoekers zelf niet te veel in onze eigen bubbel? En hoe doe ik het zelf eigenlijk als ik naar mijn dagelijks leven kijk? Van mijn autoverslaving ben ik niet af gekomen, maar wel heb ik mijn huis verduurzaamd en veel kleine veranderingen in mijn leefstijl toegepast. Ook ben ik meer over mijn eigen levenseinde gaan nadenken en bewust de keuze gemaakt dat ik graag op een natuurbegraafplaats begraven wordt, om terug te vloeien in de natuur waar we uiteindelijk toch allemaal gewoon en onderdeel van zijn. Door de positieve feedback die we kregen heeft het me uiteindelijk ook hoopvol gemaakt. Hoopvol dat we op onze bescheiden wijze zaadjes mogen planten voor een leefbare toekomst.

WEER THUIS

Er zijn reizen waar je jaren later nog aan terug denkt. Die op één of andere manier je kijk op de wereld of je eigen leven veranderd hebben. In deze reisgids vind je in losse kaders tussendoor alle reiservaringen van de projectpartners, hoe heeft het project hen persoonlijk beïnvloed?

We waren ook benieuwd naar het langere termijn effect van de workshops op de deelnemers. De echte lange termijn hebben we gezien de looptijd van het project niet kunnen bevragen, maar we stelden de deelnemers die hun email adres hadden achtergelaten in de survey twee vragen.

Vraag 1: Heb je later nog aan de sessie teruggedacht, en zo ja wat is er blijven hangen?

Vraag 2: Heeft het bijwonen van de workshop invloed gehad op je dagelijks leven? Ben je bijvoorbeeld anders over dingen gaan nadenken of dingen anders gaan doen? En zo, wat is er veranderd?

Henk Veltkamp (deelnemer workshop)

Ik heb niet echt teruggedacht aan de workshop, maar die middag is wel blijven hangen als een soort teaser om met meer aandacht ontwikkelingen op dit gebied te volgen. De Grand Hearing maakte voor mij het toekomstperspectief (waar ik zelden bij stilsta) tot een uitdagende, boeiende en constructieve oefening in het ontwikkelen van scenario's waarin van alles en nog wat met elkaar blijkt samen te hangen.

Ik heb er geen invloed van op mijn dagelijks leven kunnen traceren. Ik ben ook niet anders gaan denken over allerlei ontwikkelingen, maar ik ben wel meer geïnteresseerd geraakt in zowel goed onderbouwde als visionaire toekomstvisies. Zoals die van het boek dat ik op mijn verjaardag van je kreeg: *The Ministry for the Future*. Het was een verrassing om te lezen, temeer omdat ik het zelf niet snel gekozen zou hebben. Ik heb weinig met science fiction en zou zomaar gedacht hebben dat future fiction ook zo iets is.

Truus de Kanter (speelde Leslie in enkele Grand Hearings)

Ik denk dat ik er onbewust toch wel meer van heb meegekregen dan ik dacht. Ik kan er niet precies de vinger op leggen. Ik moet er vaak nog wel aan denken hoe het mensen in de zaal geraakt heeft. Zo ook de positieve reacties die ik na het rollenspel kreeg. Dit is een mooie manier om mensen aan het denken te zetten ga er vooral mee door.

Fenna Rooijackers (deelnemer workshop)

Wat goed dat jullie een follow up doen!

Ik heb nog vaak aan de sessie teruggedacht, maar niet perse aan de workshop op zich, maar vooral aan het gesprek wat wij met Tim en Tim hadden. Zij zagen zo veel meer gevaren in de stad dan ik zelf. En zo'n andere verwachting in hoe de wereld zich gaat ontwikkelen. Wij als 'oudjes' dachten dat we juist veel meer een community zouden krijgen en Tim en Tim dachten juist dat het veel individualistischer zou worden allemaal. Een enorm contrast dus tussen de verschillende generaties.

Het heeft mijn dagelijks leven niet beïnvloed, maar wel meer begrip gegeven in hoe mijn studenten ook in het leven staan en het individualistische van hun generatie valt me nu wel meer op.

Saskia Sliepenbeek (deelnemer workshop)

Als we denken over de toekomst, dan moeten we niet denken vanuit de huidige kaders, maar heel open en creatief met onbeperkte mogelijkheden. We moeten denken vanuit duurzaamheid en sociale cohesie, want zoals het nu is met consumeren en individualisme kan het niet doorgaan. We moeten de natuur en de dieren een stem geven.

Ik zie nu veel meer om me heen dat mensen hiermee bezig zijn. Ik zie dat er gemeenten zijn die de natuur al een stem geven. Ik ben me bewust dat de wereld er over 45 jaar heel anders uit zal zien en dat we zo niet door kunnen gaan.

Ik ben niet direct iets anders gaan doen, maar wel meer bewust geworden.





Caroline Maessen (deelnemer workshop)

In de week na de workshop heb ik anderen er wel over verteld, maar inmiddels is het ver weg gezakt merk ik. Geprompt door deze vraag in de mail komt bij me terug dat er een personage was die anders aankeek tegen dood, herdenking en wijsheid van overledenen. Dat was in die periode een thema waar ik mee bezig was naar aanleiding van een artikel dat ik had gelezen over 'human kind must learn to die gracefully' (niet de titel, maar een zinnetje dat me is bijgebleven).

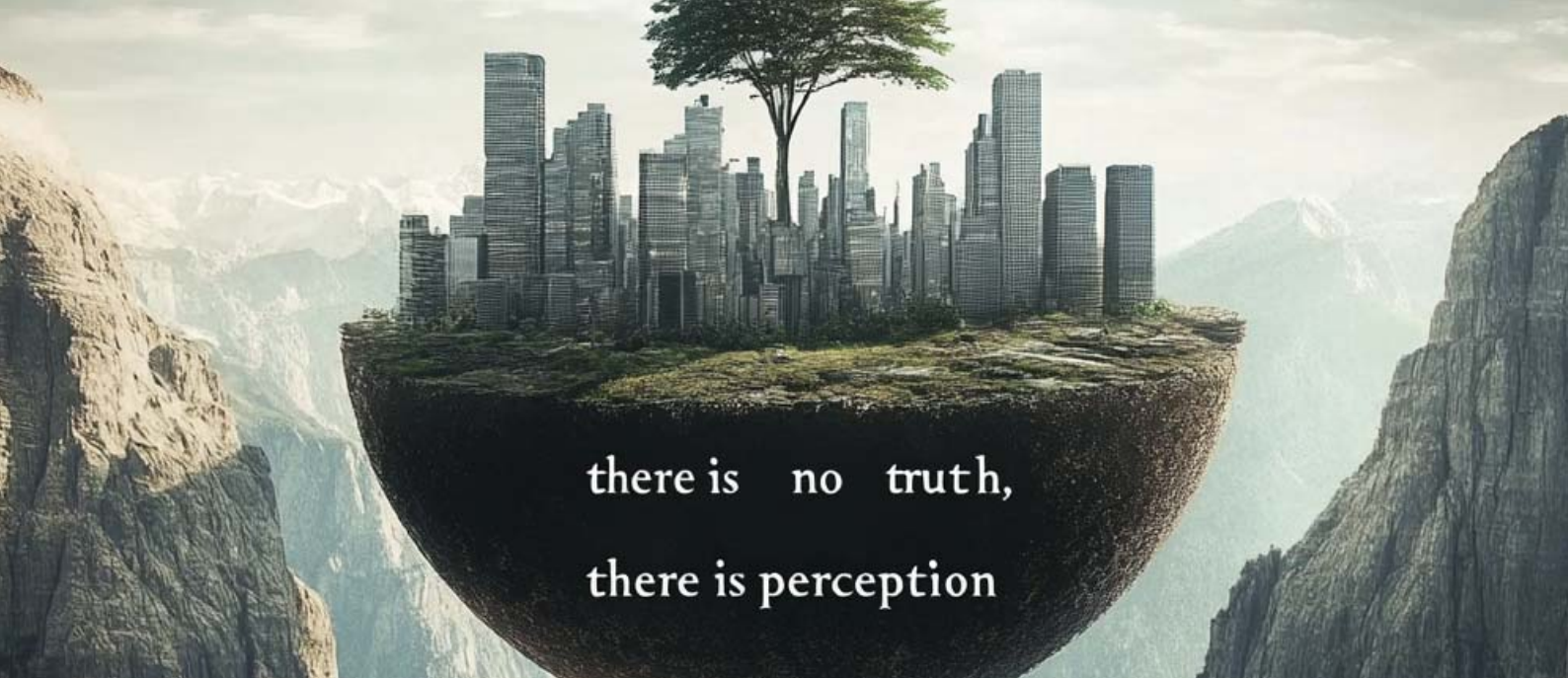
De workshop an sich heeft niet direct iets veranderd in mijn kijk op dingen, maar omdat ik zelf onderzoek heb gedaan naar toekomstverbeelding en toekomst handelen, triggert deze vraagt me nu wel. Eén van de bevindingen van mijn onderzoek is dat we langdurig 'oefenen' (lived experience) met mogelijke toekomstige situaties (een as-if real realm), dat we deze nodig hebben om een klein beetje te veranderen. Zoals we dat tijdens de pandemie lock downs hadden bijvoorbeeld. De files zijn weliswaar wel terug, maar toch werken kantoor mensen nu vaker thuis en waar 'effe naar Brazilië vliegen voor een overleg' vroeger in sommige banen normaal was, is dat nu 'not done'. Het is eigenlijk niet anders dan bij verslaving. Als de verleiding om je heen groot is en je hebt weinig incentives om gezonde duurzame keuzes te maken, en je zit (tijdelijk) niet zo lekker in je vel, dan is het vlees zwak. Ik ben razend benieuwd hoe jij die verbinding met het heden ziet en faciliteert. Vanzelf, gaat het niet... of toch? Ik ben benieuwd wat anderen antwoorden.

Mark Dijkstra

(speelde Morvyn in één van de Grand Hearings)

De belangrijkste vraag die mij bij is gebleven is: hebben wij het recht om te beslissen over leven en dood? De gehele setting draaide mijns inziens om ethische kwesties als deze. Niet over praktische zaken. Moeten we opzoek gaan naar het eeuwige leven en ons leven tot in het oneindige rekken? Kunnen we de verkregen wetenschap inzetten om een betere versie van onszelf te creëren? Welke mensen zijn belangrijk om te behouden? Vragen waar we mijns inziens niet uitkomen en slechts tijdelijk bewandeld kunnen worden.

Ik ben weer even geconfronteerd met de problematiek, waar ik wel vaker over nagedacht heb, maar om stelling te nemen vanuit het perspectief van mijn alter ego was nieuw voor mij. Ik ben er niet anders over gaan denken ondanks dat ik een standpunt moest innemen die niet de mijne was. Ik vond het een leuk experiment. Misschien had ik me meer moeten verdiepen in de gedachtegang en denkwereld van mijn alter ego Morvyn.



CONCLUSIES EN REFLECTIE

We begonnen dit onderzoek met het doel te onderzoeken hoe verschillende manieren van immersive storytelling kunnen helpen bij het vormgeven van de toekomst. Uiteraard hebben we daar keuzes in moeten maken en hebben we ervoor gekozen om een aantal routes te verkennen, zoals beschreven in de vorige hoofdstukken.

De eerste maanden hebben we vooral gebruikt om met de verschillende projectpartners focus aan te brengen en prioriteiten te stellen. Een belangrijke stap hierin was het definiëren van onze twee belangrijkste inhoudelijke pijlers:

- Compassionate communities
- Living with nature

Deze hebben als een rode draad door de verschillende onderzoeken gelopen.

We hebben een duidelijke taakverdeling gemaakt die resulteerde in de hierboven beschreven routes. Daarbij hebben we ook specifieke keuzes gemaakt voor media en contexten. Waarbij:

- KOP zich vooral concentreerde op het werken met kunstenaar op locaties in Breda.
- Green leaps zich specifiek richtte op het verbeelden van toekomst in verhalende spelvorm, voornamelijk op locatie in het Stedelijk Museum en online.
- Cambridge School of Art zich richtte op het werken aan toekomstscenario's in het kader van Playful Learning en non-hierarchical teaching.
- Avans zich richtte op twee verschillende workshopvormen in diverse contexten met verschillende doelgroepen, zowel professionals als 'leken', zowel in Nederland als in het buitenland.

Terugblikkend hadden we idealiter nog meer cross-overs in de verschillende routes willen maken, maar dat blijkt organisatorisch toch een enorme uitdaging.

WAT ZIJN ONZE BELANGRIJKSTE CONCLUSIES?

Voor we specifieke conclusies trekken is het goed om ons te realiseren welke vormen van praktijkgericht onderzoek Avans Hogeschool onderscheidt, samengevat in vier kwadranten met op de assen respectievelijk van subject naar object en van begrijpen naar ingrijpen.

- Ontdekken, met de nadruk op object en begrijpen
- Ontwerpen, met de nadruk op object en ingrijpen
- Toekennen, met de nadruk op subject en begrijpen
- Transformeren, met de nadruk op subject en ingrijpen

Alhoewel ieder onderzoek aspecten van elk kwadrant in zich heeft, zien we dit onderzoek hoofdzakelijk als een transformerend onderzoek. We maken weliswaar gebruik van ontwerpen, maar dat heeft vooral het doel om aan te zetten tot een andere denkwijze en daaruit voortvloeiende acties.

Daarbij is het inzetten van verbeeldingskracht een krachtig middel. Het helpt om mensen mee te nemen naar de toekomst. Die verbeeldingskracht moet echter wel gevoed worden, bijvoorbeeld door:

- In kaart brengen van belangrijke trends.
- Van tevoren gemaakt beeld door ontwerpers en kunstenaars die een discussie kunnen uitlokken.
- Het werken met gelaagde personages waar mensen zich in kunnen verplaatsen.
- De ruimte om met elkaar het gesprek aan te gaan.
- Het creëren van een veilige ruimte waarin discussie mogelijk is.

Welke methode werkte dan het beste? Dat was niet de scope van ons onderzoek en kunnen we ook geen antwoord op geven. We hebben niet dezelfde mensen verschillende methodes laten ondergaan. Bovendien beïnvloedt het volgen van één workshop de beleving van de volgende workshop. Wel kunnen we uit de feedback-gesprekken en enquêtes concluderen dat voor de meeste mensen het werken met personages hen een gevoel van richting en veiligheid gaf om verschillende scenario's te verkennen.

Daarnaast hebben we met onze verschillende vormen een enorme rijkdom aan materiaal opgehaald over HOE men tegen de toekomst aankijkt, denk aan:

- video opnames van presentaties van de scenario workshops
- video opnames van de Grand Hearings, inclusief de Grand Hearing workshops waar alle deelnemer zelf moesten role-playen
- de diverse werkvelden van de scenario workshop.
- visie kaartjes buurtbewoners van Liselot, en dromen van buurtbewoners opgehaald door Jochem
- de 'wie is je beste vriend' quiz, die in verschillende contexten verschillende voorkeuren liet zien
- interviews met mensen die beide workshops gedaan hebben over hun beleving
- wenskaartjes uit het museum 2023

Ondanks dat het niet de doelstelling van het onderzoek was, leverde het wel veel interessant materiaal open dat is erg waardevol. Wellicht een aanbeveling voor nieuwe subsidie of een vervolgonderzoek samen met studenten in de meer sociologische richting?

We merkten dat het deelnemen aan workshops op zich ook vluchtig kan zijn en dat vooral bij de projectpartners, door twee jaar onderdompeling in toekomstdenken een proces in gang is gezet, wat ze meenemen naar hun dagelijks werk en beleving. Dit zijn misschien wel de meest vruchtbare zaadjes die zich als een olievlek (niet zo'n handige metafoor in ons geval) kunnen uitspreiden en daardoor zijn vruchten kan afwerpen in het werkveld van de verschillende partners.

Uit alle reacties op de methodes komt een belangrijke conclusie: de verhalende aanpak heeft een heel groot winstpunt, het doet mensen inzien dat de basale menselijke waarden niet heel erg veranderen. Dat daardoor het toekomstdenken in zwart-wit scenario's, in utopieën en dystopieën niet erg realistisch is. Het belangrijkste resultaat dat we uit dit onderzoek kunnen halen, is dat het werken met de verschillende methodieken, die allen gebruik maken van verbeelding en storytelling, mensen de ruimte geeft om in bredere kaders te denken. Iedere methodiek heeft daarbij zijn eigen voordelen en nadelen. Gemeenschappelijk daarbij is dat het op de één of andere manier de bewustwording over het belang van toekomstdenken stimuleert en daarmee ruimte geeft om in het heden zaadjes te planten. Het zoeken naar de zaadjes waar wij het over hebben gaat niet over het oplossen van problemen, maar vooral over het telkens opnieuw zoeken naar de juiste balans.

De toekomst is geen vast gegeven. Het is constant in beweging en het is belangrijk ons dat te realiseren. Dus geen doemscenario's uit de science fiction en ook geen prachtige groen-wit-blaauwe stadslandschappen, maar een balans waarop wij invloed kunnen uitoefenen.



BEELDVERANTWOORDING

De beelden in deze brochure vallen in de volgende categorieën:

- Foto's die gemaakt zijn tijdens de workshops, met toestemming van deelnemers.
- Tekeningen gemaakt door deelnemers, met name tijdens de scenario workshops.
- Computer gegenereerde beelden, gemaakt door Nina Kramer. De acht inwoners van New Canterbury zijn gemaakt met Meta Humans. De overige AI-beelden zijn allen gegenereerd met Midjourney.
- Beelden van het werk van de deelnemende kunstenaars.

BRONVERMELDING

Blythe, M. (2014). Research through design fiction: Narrative in real and imaginary abstracts. Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, 703–712.
<https://doi.org/10.1145/2556288.2557098>

Buchenau, M., & Suri, J. (2000). Experience Prototyping. In Proceedings of the Conference on Designing Interactive Systems: Processes, Practices, Methods, and Techniques, DIS (p. 433).
<https://doi.org/10.1145/347642.347802>

Chris Milk: How virtual reality can create the ultimate empathy machine—YouTube. (n.d.). Retrieved August 22, 2024, from
<https://www.youtube.com/watch?v=iXHil1TPxvA&t=1s>

Daniau, S. (2016). The Transformative Potential of Role-Playing Games: From Play Skills to Human Skills.
<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1046878116650765>

Design Fiction: “Patently Untrue” by Bruce Sterling | WIRED. (n.d.). Retrieved August 22, 2024, from
<https://www.wired.com/2013/11/design-fiction-patently-untrue-by-bruce-sterling/>

Dourish, P. (2001). Where the Action Is: The Foundations of Embodied Interaction. The MIT Press.
<https://doi.org/10.7551/mitpress/7221.001.0001>

Dunne, A., & Raby, F. (2013). Speculative everything: Design, fiction, and social dreaming. The MIT Press.

Frederik, J., & Bregman, R. (2022, December 2). Is ‘degrowth’ hét antwoord op de klimaatcrisis? De Correspondent.
<https://decorrespondent.nl/14003/is-degrowth-het-antwoord-op-de-klimaatcrisis/0da1f8b3-242b-0a60-1d42-3fac6ff31b-be>

Gottschall, J. (2013). The storytelling animal: How stories make us human. Houghton Mifflin.

Hal, G. van. (2022, April 8). Kunnen we ooit reizen naar parallelle universa? de Volkskrant.
<https://www.volkskrant.nl/wetenschap/kunnen-we-ooit-reizen-naar-parallelle-universa~b1f7e0ea/>

Isbister, K. (2016). How Games Move Us: Emotion by Design. The MIT Press.

John Yorke. (2024, June 11). John Yorke Story.
<https://www.johnyorkestory.com/team/john-yorke/>

Jos de Mul, Kunstmatig van nature. On Vimeo. (n.d.). Retrieved August 22, 2024, from
<https://vimeo.com/88749615>

Kaku, M. (2018). The future of humanity: Terraforming Mars, interstellar travel, immortality, and our destiny beyond Earth (First edition). Doubleday, a division of Penguin Random House, LLC.

Mccarthy, J., & Wright, P. (2004). Technology as Experience. In *Interactions* (Vol. 11).
<https://doi.org/10.1145/1015530.1015549>

Mizer, N. (2019). Tabletop Role-Playing Games and the Experience of Imagined Worlds.
<https://doi.org/10.1007/978-3-030-29127-3>

Next Nature. (n.d.). Next Nature. Retrieved August 22, 2024, from
<https://nextnature.org/en/mission>

NTR | Het Klokhuis—Uitzending—Gezichtsreconstructie. (n.d.). Retrieved August 22, 2024, from
<https://hetklokhuis.nl/tv-uitzending/3329/gezichtsreconstructie>.

Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (2011). *The experience economy* (Updated ed). Harvard Business Review Press.

Rianne Mookhoek duikt in de wereld van Dungeons and Dragons. (2022). NPO Radio 1.
<https://www.nporadio1.nl/fragmenten/de-nacht-van/ce29b0a9-547f-4e68-ba3b-9533ceaec8e7/2022-07-13-rienne-mookhoek-duikt-in-de-wereld-van-dungeons-and-dragons>

Skalska, Z., & Kolodziej, R. (2022). *Prototyping 2040* (First edition). FutureS Thinking.

Tieleman, D., & Heymans, G. (2016). *Terug naar Utopia*. Davidsfonds Uitgeverij.

Topîrceanu, A. (2017). Gamified learning: A role-playing approach to increase student in-class motivation. *Procedia Computer Science*, 112, 41–50.
<https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.08.017>

Ursula K. Le Guin. (n.d.). Ursula K. Le Guin. Retrieved August 22, 2024, from
<https://www.ursulaklequin.com>

Wohlleben, P., & Flannery, T. F. (2017). *The hidden life of trees: What they feel, how they communicate: discoveries from a secret world* (J. Billinghamurst, Trans.). William Collins, an imprint of HarperCollins Publishers.





Naar New Canterbury
2070 - 2071