Creative Power for Transition

HKU Class of 22
HKU Class of 22

Hosted by: HKU

Project Information (EN)

HKU Class of 22: Creative Power for Transition

We will have to change. Renovate, sometimes lose, maybe even move. Towards the water? Off the water? Do we work together? Or do we withdraw? And how do we find each other in that transition to a new, greener environment? In a time of great change, the place where we live is invaluable. A place that we should cherish, but also prepare for what is coming. How can we use the imagination of involved residents, market parties and governments in area development? What can play and experiment add to this? How important are courage and creativity in this transition? With the theme 'Creative Power for Transition', our alumni show their vision for the future. These young designers from various HKU study programs graduated in the summer of 2022. With their work, this new generation wants to make a meaningful contribution to the social dialogue about how we can reinvent ourselves.

Designers

Designers of HKU Class of 22: Julia Hurks / Anomaly Anomaly is a translation of a personal experience so intense that it cannot be expressed in words. Julia Hurks hopes that her installation will help to process traumatic experiences and give elusive feelings a place. Cheyenn Pinas / The Magnitude For her graduation work The Magnitude, Cheyenn conducted conversations about identity, which she incorporated into podcasts and personalized prints. Fleur van der Linden / Building Sinergi Building Sinergi is a journalistic quest for a future where nature, people and technology work together as an ecosystem: an informative alternative to Google Maps. By following routes you discover how biodesign, artificial intelligence and social sustainability play a role in an organic city. Juul van der Zandt / Sense of Space (S.O.S) & Passage Sense of Space originated from the obsession and fear of getting lost. It is a visual way to roam both physically and mentally through a city. On the basis of signposts that have a disorienting effect, you become aware of an environment in which the ordinary becomes unusual. Moayad Alhariry / Diyar What do you take with you and what do you leave behind when you are head over heels forced to leave your home? In this animated short with a subdued color palette, a refugee tries to keep the symbolic light of his house burning. Myrthe Mandemakers / People-oriented design for a green future The plant is the solution for everything. How can the use of play, experiment and imagination contribute to a better relationship between humans and nature? The aim is to activate people to enter into new relationships with plants, take care of nature and contribute to biodiversity in their own environment. Robert Wienk / A + @ = 3, Toekomstperspectief 2100 The Twente landscape is preparing for three major transitions. A + @ = 3 investigates how imagination can play a role in involving residents in policy making around these transitions by using a serious game.

Projectinformatie (NL)

HKU Class of 22: Creative Power for Transition

We zullen moeten veranderen. Verbouwen, soms verliezen, misschien zelfs verplaatsen. Naar het water toe? Van het water af? Werken we samen? Of trekken we ons terug? En hoe vinden we elkaar dan, in die transitie naar een nieuwe, groenere leefomgeving? In een tijd van grote verandering is de plek waar we leven van onschatbare waarde. Een plek die we moeten koesteren, maar ook moeten voorbereiden op wat komen gaat. Hoe kunnen we de verbeelding van betrokken bewoners, marktpartijen en overheden inzetten in gebiedsontwikkeling? Welke rol kunnen spel en experiment hierin spelen? Hoe belangrijk zijn durf en creativiteit in deze transitie? Met als thema Creative Power for Transition geven onze alumni blijk van hun toekomstvisie. Deze jonge ontwerpers van diverse opleidingen van HKU hebben met dit werk eindexamen gedaan in de zomer van 2022. Met het werk wil deze

nieuwe generatie een betekenisvolle bijdrage leveren aan de maatschappelijke dialoog over hoe we onszelf opnieuw kunnen uitvinden.

Designers

De designers van HKU Class of 22: Julia Hurks (Product Design) Anomaly Anomaly is een vertaling van een persoonlijke ervaring zo intens, dat hij niet uit te drukken is in woorden. Julia Hurks hoopt dat haar installatie helpt bij het verwerken van traumatische ervaringen en ongrijpbare gevoelens een plek geeft. Cheyenn Pinas (Product Design) The Magnitude Voor haar afstudeerwerk The Magnitude voerde Cheyenn gesprekken over identiteit, die ze verwerkte in podcasts en gepersonaliseerde prints. Fleur van der Linden (Illustration) Building Sinergi Building Sinergi is een journalistieke zoektocht naar een toekomst waar natuur, mens en technologie samenwerken. Door routes te volgen ontdek je hoe biodesign, kunstmatige intelligentie en sociale duurzaamheid een rol spelen in een organische stad. Juul van der Zandt (Graphic Design) Sense of Space (S.O.S.) & Passage Sense of Space is ontstaan vanuit de obsessie en angst om te verdwalen. Het is een visuele manier om zowel fysiek als mentaal door een stad te dwalen. Aan de hand van wegwijzers die juist desoriënterend werken wordt de wandelaar zich bewust van een omgeving waarin het gewone ongewoon wordt. Moayad Alhariry (Graphic Design) Diyar Wat neem je mee en wat laat je achter als je halsoverkop gedwongen bent je thuis te verlaten? In deze korte animatiefilm met een ingetogen kleurenpalet probeert een vluchteling het symbolische licht van zijn huis brandend te houden. Myrthe Mandemakers (Master Crossover Creativity) Mensgericht ontwerpen voor een groene toekomst De plant is de oplossing voor alles. Dat is het uitgangspunt voor het werk van Myrthe Mandemakers. Hoe kan het gebruik van spel, experiment en verbeelding bijdragen aan een betere relatie tussen mens en natuur? Het doel is mensen activeren om nieuwe relaties aan te gaan met planten, voor de natuur te zorgen en bij te dragen aan de biodiversiteit in hun eigen omgeving. Robert Wienk (Master Crossover Creativity) A + @ = 3, Toekomstperspectief 2100 Het Twentse landschap maakt zich op voor drie grote transities. A + @ = 3 onderzoekt hoe verbeelding een rol kan spelen in het betrekken van bewoners bij beleidsvorming rondom deze transities door het inzetten van een serious game.

Image List

Filename	Caption	Credit
julia-hurks-anomaly_1665488152.jpg	Julia Hurks / Anomaly	
serious-game_1665488437.jpg	Robert Wienk / A + @ = 3, Toekomstperspectief 2100	
building-sinergi_1665572569.jpg	Fleur van der Linden / Building Sinergi	

The images above are included in the ZIP under `/images`.