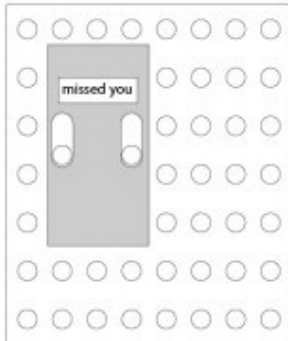


hanger
with the messages

Prototype with the grid



In januari 2015 werkten Timelab en Design Academy Eindhoven samen voor de bootcamp The Future of CityLabs. Achttien masterstudenten van de gerenommeerde academie streken neer in Timelab voor een intensieve sparring- en maakweek. Concrete uitdagingen in het runnen van een stadslabo vormden het vertrekpunt. Er ontstond een tijdelijke habitat in het lab met de studenten, ontwerper Thomas Lommee die hen begeleidde vanuit de academie, het team van Timelab en mensen uit de Timelabcommunity. Ze werkten in kleine teams concrete concrete voorstellen uit dit niet alleen hun eigen praktijk zouden bevruchten maar ook de praktijk van Timelab.

Karolina Anna Ferenc en Pamela Rama raakten geïnspireerd over de ideeën voor methodiek in de werking van Timelab en maakten een kit om die te ondersteunen: *Scrum Kit*. Het concept dook in een andere versie op in het latere werk van Pamela Rama: *The Shit Kit*. Tegelijkertijd vormde de kit inspiratie in Timelab in het ontwikkelen van een eigen methode.

Rania Totsika en Lee Eun Young begrepen hoe essentieel het is in een gedeelde werkplaats dat de omgeving 'self explanatory' is. Ze ontwikkelden interactieve en grappige ingrepen in de labomgeving die stimuleren om alles terug op zijn plaats te leggen na gebruik zodat het lab optimaal gebruikt en gedeeld kan worden. Het concept werd opgepikt door vormgever Alexandre Licata die de slotdag van de bootcamp bijwoonde. Hij zou in de maanden hieropvolgend de inrichting voor het coworkingcafe van Timelab uitwerken geïnspireerd op het 'selfexplanatory' idee.

Vittoria Casanova en Ulrike Mascherek pikten in op de uitdagingen die een non-hierarchische organisatie meebrengt op vlak van administratie. Ze kwamen met een concept dat toelaat dat elke labgebruiker op een speelse maar correcte manier zijn eigen labverbruik bijhoudt en afrekent. In het voorstel *Pay'n'lego* is elke verbruikseenheid en materiaalsoort verbonden met een legoblokje dat door de gebruiker op een legoplaatje wordt bijgehouden. Op het einde van het labbezoek scant de gebruiker de blokjes met zijn smartphone die gekoppeld is aan een mobiele betalingsapp.

In de media was er in deze periode ophef rond een geweer in 3D geprint. François Bonnot en Jose Henrique Guedes leerden in het lab werken met de 3D printer en ontwierpen en printten een eigen versie van het pistool: een waarmee je niet kan schieten maar wel communiceren, een soort van analoge megafoon. Het object werd zo'n beetje een symbool in het lab, een tool om kleine ergernissen die kunnen ontstaan in het delen van een omgeving op te pakken en niet te laten woekeren.

Deze makers namen deel: François Bonnot , Chen Yi-Fei, Lieke Frielink, Deborah Janssens, Erika Pino, Gali Blay, Carla Rangel Garcia, Vittoria Casanova, Jupone Wang, Jose Henrique Guedes, Anna Karolina Ferenc, Elke Mascherek, Pamela Rama, Thomas Nathan, Totsika Lamprini, Elisabeth Klaver, Julia Armentano, Lee Eun Young

After the week over there, i was more convinced about design as a balance between reality (questions come from there) and imagination (for near future). I think Timelab is functioning on that balance, and to me that's also still the key in my design practise. Lieke Frielink