

Speedmeet vrijdag 11 november / Instructies en spelregels

Tijdens de speedmeet gaat het er om dat jullie je fascinaties en inspiraties met elkaar delen die alle zintuigen volledig prikkelen!

Het is niet de bedoeling dat dit gebeurt door het eigen werk te bespreken of te laten zien, maar er wordt van je verwacht dat je zoveel mogelijk ‘dingen’ meebrengt die aansluiten bij jou fascinaties. Het kan écht van alles zijn. Een gevonden, gekregen of gestolen object. Een vergeten herinnering of iets dat je bewaart voor later. Een geluid, een geur of een gevoel, zolang het de zintuigen maar prikkelt en aanzet tot gesprek en discussie. Neem dingen mee die écht bij jou passen. Dingen die voor jou bruikbaar zijn in je proces of bij het maken van werk. Kortom, alles wat jou inspiratie geeft en je fascineert. De foto dient als voorbeeld; het zijn de spullen die we hebben gekozen om een beeld te geven van wat inspiraties en fascinaties zouden kunnen zijn. Het is natuurlijk slechts een voorbeeld, maar hou dit beeld wel in je achterhoofd bij het verzamelen van je eigen fascinaties.

Het doel van deze speedmeet is dat jullie je fascinaties en inspiraties met elkaar delen en op die manier elkaar inspireren. Om dit extra kracht bij te zetten en een blijvende indruk achter te laten bij de personen met wie jij jouw inspiratie deelt, geef je hen een klein souvenir mee. Een soort van ‘gadget’, een herinnering aan jouw inspiratie. Dit kan iets heel eenvoudigs zijn. Een lolly, een schroefje, een grasspriet, een postzegel of een codewoord, niets is te gek. Iedereen krijgt een tas om deze gadgets in te verzamelen, zodat je aan het einde van de dag een nieuwe kleine verzameling van inspirerende objecten hebt gekregen.

Om de speedmeet zo voorspoedig mogelijk te laten verlopen volgt hier een uitleg van de spelregels:

- Je bent ingedeeld in een groep, met bijbehorende kleursticker (Cyaan, Magenta, Yellow of Key: CMY en K). Waar je bent ingedeeld hoor je op de dag zelf.
- Tijdens de speedmeet houd je gesprekken van vijf minuten waarbij je de rol van deler (degene die zijn fascinaties toont) of kijker kunt hebben.
- Als je deler bent laat je jouw selectie van inspirerende ‘dingen’ zien aan de kijker, met wie je op dat moment een gesprek voert over jouw meegebrachte inspiratie.

De speedmeet is ingedeeld in 4 rondes, elke ronde duurt 45 minuten gevolgd door een pauze. Je bent twee rondes kijker en bij twee rondes deler. *Voorbeeld:* Je begint als deler in ronde 1, dan ben je kijker in ronde 2, deler in ronde 3 en tenslotte kijker in ronde 4. Elke ronde wordt opgedeeld in sessies van 5 minuten. In deze vijf minuten heb je een kort gesprek met de persoon tegenover je. Je hebt dus in totaal 9 verschillende gesprekken per ronde. Tijdens een ronde zal om de 5 minuten een bel klinken. Staak je gesprek! Nu schuift de kijker 1 inspiratietafel door. De deler blijft zitten, want die heeft zijn inspiratietafel uitgesteld.

Deler: Deel je tafel in (ter grote van een vel a2) met je meegebrachte fascinaties/inspiratie.

Kijker: Schuif door als je de bel hoort.

Wanneer een ronde is afgelopen is het pauze. In de ronde die volgt verandert de kijker in een deler en vice versa.

Om 10 uur zijn jullie allemaal aanwezig in de Grote Studio (nog even voor de helderheid; deze dag is verplicht voor alle studenten) en om 16 uur eindigen we met de borrel!

Luuk en Joost (organisatie), 4dejaar