

Innovatieve partnerprojecten: ronde 8 / 2024

Aanvrager	Project	Sector aanvrager	Partner(s)	Sector partner	Korte beschrijving project	Subsidiebedrag EUR
Gluon	Organoid Computing: een zoektocht naar bewustzijn	Kunsten	OCB, KULeuven, Concordia University	Onderzoek, onderwijs, recht	Organoid computing is een opkomend onderzoeksgebied dat zich richt op het gebruik van organoïden, die miniaturversies van organen zijn, voor computationele doeleinden. Organoïden worden gekweekt uit stamcellen en kunnen complexe, 3D-gestructureerde weefsels vormen die de functies van echte organen nabootsen. Uitvalsbasis voor deze samenwerking is het Bio-Engineering en Morphogenesis lab aan KULeuven, geleid door Prof. Adrian Ranga. Het team van drie kunstenaars, aangevuld met jonge educatoren krijgt er een introductie tot 3D menselijke hersencel culturen, meer bekend als hersenoiden. Deze levende, nog-niet-menselijke agenten voeren ons terug naar de biologische oorsprong van bewustzijn en intelligentie. In dit biolab wordt intelligentie vanuit een meer materieel of organische "embodied" perspectief verkend dan in de digitale wereld. Dit leidt ook tot prangende ethische vragen, zoals over het gebruik van menselijke stamcellen en de zorg die onderzoekers dragen voor deze organismen.	80.000,00
Isabel Fredeus	Mo/u/ld making	Kunsten	Vrije Universiteit Brussel, Gluon	Onderzoek/ onderwijs	In onze huidige tijd, waar we te maken hebben met verstoringen in het milieu, vervuiling en het tekort aan natuurlijke grondstoffen terwijl de vraag naar materialen blijft groeien, is de noodzaak voor verandering nog nooit zo groot geweest. Te midden van deze uitdagingen biedt de natuur elegante oplossingen door haar opmerkelijke biologische organismen, die vaak eenvoudig maar efficiënt van samenstelling zijn. Levende organismen, zoals schimmels, hebben een uitzonderlijk vermogen om complexe materialen te maken met weinig energie, op manieren die wij met onze huidige technologie nog niet kunnen evenaren. Schimmels vormen grote en complexe meercellige dradennetwerken, genaamd mycelium. Hun unieke celwand samenstelling zorgt voor uitzonderlijke materiaaleigenschappen. Daarom worden schimmels recentelijk gebruikt voor het bio-fabriceren van nieuwe natuurlijke materialen, met eigenschappen die lijken op piepschuim of leer. 'Mo/u/ld making' is een samenwerkingsproject tussen beeldend kunstenaar Isabel Fredeus, de onderzoeksgroep Microbiologie van de Vrije Universiteit Brussel en GLUON. Het project onderzoekt de potentiële sculpturale kwaliteiten van mycelium als zelf-assemblerend materiaal en brengt deze in relatie met klassieke beeldhouw-, ceramiek- en glas-technieken.	79.918,56
Muntuit vzw	Check It Out	Socio-cultureel werk	Clubcircuit, UUG.ai	Kunsten, Onderzoek	Stel je voor dat je online een concertticket koopt en een 'gratis betaaloctie' tegenkomt. Door een keer vrijwilligerswerk te doen bij een muziekclub of lokaal evenement, kan je dat ticket bemachtigen. Op basis van jouw voorkeuren, beschikbaarheid en favoriete evenementen, selecteert het systeem het perfecte vrijwilligerswerk voor jou. Zo draag je met plezier bij aan een evenement en krijg je je ticket gratis! Door in te spelen op de check-outfase wilt dit project een nieuwe groep vrijwilligers benaderen. Aan de hand van een recommendersysteem en machine learning biedt dit project een laagdrempelige en gebruiksvriendelijke interface om evenementen te vinden waar vrijwilligers nodig zijn, die bij de interesses van de gebruiker passen. Met een paar klikken meld je je aan voor vrijwilligerswerk en verdien je digitale munten om je ticket te kopen. Organisatoren voegen tickets toe aan een gezamenlijke korf, waardoor we zowel vrijwilligers aantrekken als organisatoren helpen.	49.897,50

Stedelijke Musea Sint-Niklaas	Mental Mapping' voor het nieuwe cartografiemuseum m 'MAP-Mercator' te Sint-Niklaas. Een innovatieve mentale kaart van het toeristisch-recreatief aanbod in Vlaanderen	Erfgoed	Nazka Mapps	Cartografie, Web Design	In 2025 opent het nieuwe cartografiemuseum 'MAP-Mercator' zijn deuren in Sint-Niklaas. Op een totale oppervlakte van 1.150 m ² zullen circa 300 kaarten, atlassen, globes en instrumenten, waaronder vier Vlaamse topstukken, worden gepresenteerd in een innovatieve, multimediale belevingscontext. Het museum stelt de vraag: 'Wat is een kaart?' en onderzoekt verder waarom en hoe kaarten werden/worden gemaakt en gebruikt. Centraal in het museum staat een dynamisch kaartenlabo, waar de bezoekers hun persoonlijke banden met kaarten op interactieve, participatieve en digitale wijze kunnen exploreren. Er wordt sterk gefocust op het gebruik van kaarten in het dagelijks leven. Met dit innovatieve partnerproject wil MAP-Mercator nog een stap verder gaan en onderzoeken hoe een hele groep mensen (in plaats van enkel individuen) op basis van (eerdere en actuele) ervaringen en standpunten hun leefwereld waarneemt en beoordeelt. Het resultaat van deze bevraging wordt een collectieve digitale en interactieve mental map. De creatie van deze mentale kaart heeft een experimenteel karakter en zal worden toegevoegd aan de basisopstelling van het nieuwe museum.	65.644,00
J.E.F.	Imaginary Friend: co-creatieve educatieve toolkit	Socio-cultureel werk	Timescapes, CGG Andante, AP Hogeschool Kenniscentrum Educatie Innovatie	Onderzoek, Onderwijs, Kunsten, zorg	Mentaal welzijn van kinderen en jongeren staat hoog op de agenda. Uit het SIGMA onderzoek van KU Leuven (2020) blijkt dat één op de vijf jongeren tussen twaalf en zestien jaar al kampt met matig tot ernstige psychische klachten. Daarbij kozen leerlingen van het secundair onderwijs mentaal welzijn uit als dé belangrijkste prioriteit voor het secundair onderwijs voor de volgende Vlaamse regering. (Vlaamse Scholierenkoepel, De Scholierenstem, 2023) Het onderwijs kan en moet een belangrijke rol spelen om het sociaal-emotioneel welbevinden van deze doelgroep te versterken. Het project 'The Imaginary Friend: co-creatie educatieve toolkit' gebruikt de gelijknamige virtual reality-beleving om reflectie en dialoog rond mentaal welzijn te stimuleren in de 1e graad secundair onderwijs. De VR-beleving The Imaginary Friend nodigt je uit om het denkbeeldige vriendje te worden van Daniel, een jongen die net zijn mama is verloren en met veel fantasie zijn gevoelens een plek probeert te geven. Hij wordt helaas niet altijd goed begrepen door zijn omgeving. Via een positief verhaal en zonder te problematiseren wilt dit project met deze VR bewustwording creëren rond mentaal welzijn en het taboe rond rouw actief doorbreken. De immersieve kracht van virtual reality slaagt erin deze thema's op speelse manier invoelbaar te maken en dialoog op te starten bij jongeren van 12-14 jaar. Aan de hand van co-creatie met leerkrachten ontwikkelt J.E.F. een duurzame methode (bv. toolkit, vorming,...) om (1) deze VR te democratiseren en makkelijk inzetbaar te maken in de schoolcontext en (2) leerkrachten tools te bieden om in dialoog te gaan over mentaal welzijn.	58.835,00
				Totaal	334.295,06	