



Thys

PORTFOLIO

ruimtelijke installaties,
interactieve objecten
en performatieve interventies

Thijs Baselmans

Contact

- 📍 Utrecht, Nederland
- ☎ +31 (0)6 102 85 325
- ✉ contact@thijsbaselmans.nl
- 🌐 thijsbaselmans.nl
- 📷 @thijsbaselmans



Index

Artist Statement	2
Beschrijving van artistiek proces en intentie.	
ICM 4251 (Observatory #05)	3
2023 - Participatief spel rondom spannend apparaat	
An Encounter with the Shore	9
2023 - Performatieve audiowandeling voor Over het IJ	
Museum door de Stad	15
2019 - Interactieve installaties voor een pop-up Museum	
31.536.000	21
2022 - Traag, performatief schouwspel	
Scenospedition (Observatory #03)	25
2022 - Groeps-oefening met een Camera Obscura	
Sceno-sonic seascape	29
2022 - Experimentele zintuiglijke speeltuin	
Meat You	33
2020 - Onderzoek naar vlees middels discursief ontwerp	
Visualisatie van Geluid	37
2016 - Geluidsgolven visueel inzichtelijk gemaakt	
CV	39
Korte samenvatting loopbaan	



Artist Statement

Als mens en maker wordt ik geïnspireerd door de wereld, en alles wat daarin gebeurt. Meer nog ben ik gefascineerd door hoe deze wereld tot mij komt: in waarneming, verschillende perspectieven, manieren van kijken, beleven en interpreteren.

Mijn werk nodigt jou (toeschouwer, deelnemer of gebruiker) uit om met een nieuwsgierige blik jezelf, jouw ervaringen en de wereld om je heen te benaderen. Het daagt je uit om verder te kijken dan de buitenkant en je af te vragen wat zich daarachter, -onder, of -in afspeelt. Mijn werk maakt zichtbaar en vertaalt wat vaak onopgemerkt blijft, en het verdraait en bevraagt wat vast lijkt te staan. Het zet je aan het denken, afvragen, verwonderen en verbeelden. Het maakt tijd en ruimte om te oefenen in een flexibele en speelse omgang met verschillende perspectieven en interpretaties.

Dit doe ik door het ontwerpen en tot stand brengen van objecten, interacties, tafereel en omstandigheden, bij voorkeur op bijzondere plekken in de publieke ruimte en bij voorkeur samen met anderen. Dan wordt het beleefd, geactiveerd, gemaakt of bedacht in samenwerking met het publiek en/of andere makers, kunstenaars, experts en organisaties. Verder werk ik graag met wat er voor handen is: met de locatie als uitgangspunt en met relatief simpele, herkenbare materialen.



ICM 4251 (Observatory #05)

Op de grens tussen de expositieruimte binnen en het Wisselspoor buiten ontstaat een wisselspel van bekijken en bekeken worden tussen toeschouwer en performer.

Een interactieve durational performance met een op maat gemaakte kijk-machine in een bijzonder landschap.

Onderdeel van:
HKU Exposure 2023

Locatie:
Wisselspoor, Utrecht

Datum:
Juli 2023

Productie:
Trudy Hekman, Sophie Simenel

Opbouw:
Evert Schemerhorn, Tessa Verbei

Begeleiding:
Tjallien Walma van der Molen
Maze de Boer, Vinny Jones
Henny Dörr, Ariane Trümper

Foto- en videografie:
Roxanne Wilm, Loes Houwer
Lester Kamra

Dank aan:
Locatie-eigenaar NS, HKU Scenography
locatie-beheerder HOD, HKU Theater
Eddy Vogel, Jurriaan de Vries





In de zomer van 2023 transformeerden 16 afstudeerders van de HKU een voormalig kantoorpand van NS tot een prikkelende theatrale tussenruimte waarin zij ieder de resultaten van hun ruimtelijk onderzoek toonden.

Ik deed tijdens mijn master twee jaar lang op theoretisch en praktisch vlak onderzoek naar scenografie, performativiteit en toeschouwerschap. In de studio en daarbuiten experimenteerde ik met verschillende zelfgebouwde apparaten en zocht ik naar nieuwe perspectieven en manieren van kijken. Ook oefende ik met het eigen maken en delen van mijn onderzoeks- en maakproces met medestudenten, docenten en publiek.

Voor mijn afstudeerwerk koos ik een reeks ramen die vanuit de expositieruimte uitkeken over een ruig, braakliggend terrein, omringt door loodsen, graffiti en langsrazende treinen: het Wisselspoor, een stuk Utrecht in transitie.

Op deze plek, om deze ramen heen, bouwde ik mijn apparaat. Uitkijkend over en luisterend naar dit landschap werd het publiek binnen gedurende de hele expositie uitgenodigd om samen met mij buiten deze installatie te activeren. Ik legde de observaties die zij maakten vast op karton en plaatste ze op een grote ronddraaiende schijf, in een constant veranderende verzameling indrukken van het landschap.





7

Deze reeks handelingen bracht de toeschouwer tenslotte tot een mysterieuze ruimte in de expositiezaal, opgebouwd rondom het middelste raam.

In deze ruimte, in het hart van het apparaat en afgesloten van de rest van de omgeving, was het donker. Er klonk het gedender en gesis van een reis per spoor. Achter het raam, in een klein, licht venstertje, was een treincoupé zichtbaar. Door de raampjes van deze coupé trokken de tussen de toeschouwer en mij gezamenlijk tot stand gekomen vormen voorbij als een veranderlijk landschap van indrukken.



8

An Encounter with the Shore

Zet je koptelefoon op en tuur door je kijkbuisjes! Stap binnen in een vervreemdend tafereel waarin ogenschijnlijk onbenullige details een onverwachte hoofdrol spelen.

Een performatieve audiowandeling door een smal straatje dat leidt naar de weidse oever van het IJ.

Onderdeel van:
Over het IJ Unboxed 2023

Locatie:
NDSM-werf, Amsterdam

Datum:
Juli 2023

In samenwerking met:
Anna Zorzi

Productie:
Over het IJ Producties
Job Leseman, Fleur van der Lugt

Opbouw:
Demi Kortekamp, Nick Scholte
Nick van Gans

Begeleiding:
Lotte Bos, Hilda Moucharrafiéh

Fotografie:
Moon Saris

Dank aan:
alle andere deelnemers van Unboxed de vrijwilligers van Over het IJ de burens op de T.T. Neveritaweg

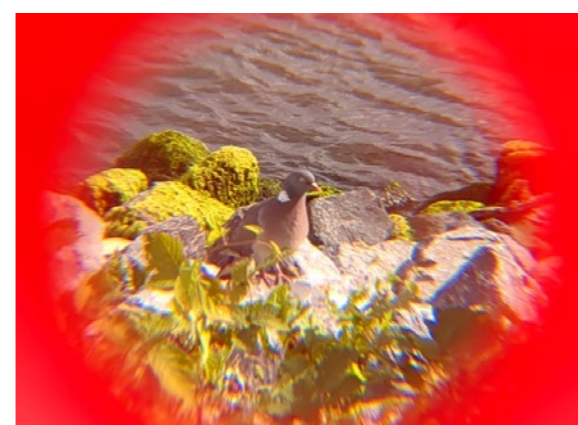




Dit project is ontstaan in het kader van 'Unboxed', onderdeel van locatietheater-festival *Over het U* in 2023. Voor *Unboxed* volgde een selectie jonge makers gedurende drie maanden een traject van workshopdagen en begeleiding om op de NDSM-werf te experimenteren en ieder een voorstellingsconcept te ontwikkelen. Festivalbezoekers konden tijdens *Over het U* deelnemen aan een 'Unboxed-tour', waarin zij met een jonge dramaturg als gids drie van deze korte voorstellingen bezochten.

Samen met scenograaf Anna Zorzi werkte ik op de T.T. Neveritaweg. Details uit het straatbeeld werden geselecteerd en associatief verbonden aan een diverse mix grotere thema's, zoals bijvoorbeeld migratie, de culturele sector, militaire dreigingen, sporthelden en technologische vooruitgang.

Het resultaat: *'An Encounter with the Shore'*, een audiowandeling waarin de kunstenaars en het publiek samen de omgeving op een unieke en ludieke manier (her)ontdekken. De groep luisterde naar gesynchroniseerde audiokanalen (Nederlands en Engels gesproken). Iedere toeschouwer kon door middel van diens "kijkbuisje" zelf een uniek individueel perspectief omkaderen in deze verder collectieve ervaring.



Met een ruimtelijke interventie van bouwhekken werd in het tweede gedeelte van de voorstelling de oever, het weidse uitzicht en de skyline van Amsterdam onthuld. Tegen deze achtergrond voltrok zich het tweede, meer zelfstandige gedeelte van de audiotour.

Met 26 tours verspreid over de acht dagen van het festival was geen enkele uitvoering van de performance hetzelfde. Het script in samenspel met de levendigheid van de werf, de vaargeul en de wisselende weersomstandigheden, presenteerde voor het publiek én voor de spelers enkele uitdagingen maar ook vele toevalstreffers en "happy accidents".



Museum door de Stad

Een reeks prikkelende interacties laat je op speelse wijze ervaren hoe jouw stad in de afgelopen 200 jaar is veranderd.

Maar wat zeggen deze historische ontwikkelingen over het heden? En welke rol spelen ze in de toekomst? Ontdek en praat mee in dit rondtrekkende pop-up museum!

Locatie:
Eindhoven, verschillende locaties

Datum:
2019 - 2021

In samenwerking met:
Annebel Breij, Anna Bänffer
Tomas Gecevičius, Leo Gerritse
Mingco Glastra, Heleen Smeets

Productie:
SOEPS Creative Collective
Daan Melis, Carline Zoete

Opbouw:
Martin Schuurmans, Ivo Hulskamp

Client:
Eindhoven Museum
Ward Rennen

Foto- en videografie:
Barbara Medo, Max Kneefel

Dank aan:
Bygg architecture
Eindhoven in Beeld
TU/e Industrial Design
alle publieksbegeleiders



Eindhoven Museum is een organisatie die onder andere een collectie beheert met voorwerpen en verhalen uit de afgelopen 200 jaar van de Eindhovense cultuurgeschiedenis. Een collectie die ze graag delen met een publiek, maar waarvoor een permanente tentoonstellingsruimte ontbreekt. Dus ontwikkelden zij 'Museum door de Stad', een pop-up concept waarmee het museum naar de bezoeker wordt gebracht in plaats van andersom.

Als onderdeel van een team van zeven studenten ontwierp en realiseerde ik in 2019 een serie interactieve installaties voor 'Museum door de Stad' die een gesprek startten over het verleden, heden en de toekomst van mobiliteit in Eindhoven. Zo vertelden we de bezoekers niet alleen over ontwikkelingen en de historische context daaromtrent, maar bevroegen we hen naar hun rol, mening en visie wat deze onderwerpen betrof.

Wij ontwierpen een modulaair en gemakkelijk te vervoeren systeem van kasten met op elke zijde een ander spel of interactie. Door middel van een "token" waarop anonieme data werd verzameld over de bezoeker werden al deze onderdelen aan elkaar verbonden, gepersonaliseerd en werden waardevolle inzichten gecreëerd over de totale populatie bezoekers gedurende een evenement.

In het bijzonder werkte ik aan de realisatie van 'Bike to the Future': een fiets waarop bezoekers ervaren hoe vervoersmiddelen gedurende de afgelopen twee eeuwen steeds sneller en sneller werden. Verder deed ik een groot deel van de grafische vormgeving van de installatie. Zo ontwierp ik de landkaarten op 'Map your journey' en de icoontjes op 'Wheel of Transport'.

Dit werk: ruimtelijk, interactief, voor een breed publiek en in de publieke ruimte, vormde de basis voor mijn vervolgstappen in de richting van scenografie en installatiekunst.





Deze oorspronkelijke installatie trok in de zomer van 2019 langs verschillende plekken en evenementen in Eindhoven (e.g. scholen, pleinen, winkelcentra, het vliegveld, *Dutch Technology Week*, *Park Hilaria*...). Na dit succes werkten wij met *SOEPS* en *Eindhoven Museum* aan nieuwe thema's in openvolgende seizoenen. Voor *'75 jaar vrijheid'* (winter 2019) belichtte de installatie



maatschappelijke vrijheden die Eindhovenaren na het einde van de bezetting in de tweede wereldoorlog verwierven. Voor *'100 jaar Eindhoven'* (zomer 2020) onderzocht de installatie elke twee weken de identiteit van één van de voormalige dorpen die nu wijken van de stad Eindhoven vormen. Elk thema herbruikten we hetzelfde modulaire systeem maar vernieuwden we de vorm en inhoud.

31.536.000

Op een plek die binnenkort zal verdwijnen
voltrekt dagelijks een traag schouwspel van
licht en schaduw.

Ga liggen en laat de rest van de wereld
wegvallen terwijl dit schimmenspel zich
ontvouwt. Een indrukwekkende installatie
waarin de toeschouwer, de expositieruimte
en de eeuwigheid samenkomen.

Onderdeel van:

In Limbo

Locatie:

Studio Gans, Utrecht

Datum:

Juni 2022

In samenwerking met:

Madelief van de Beek

Opbouw:

Wieke de Kruijff

Buddy:

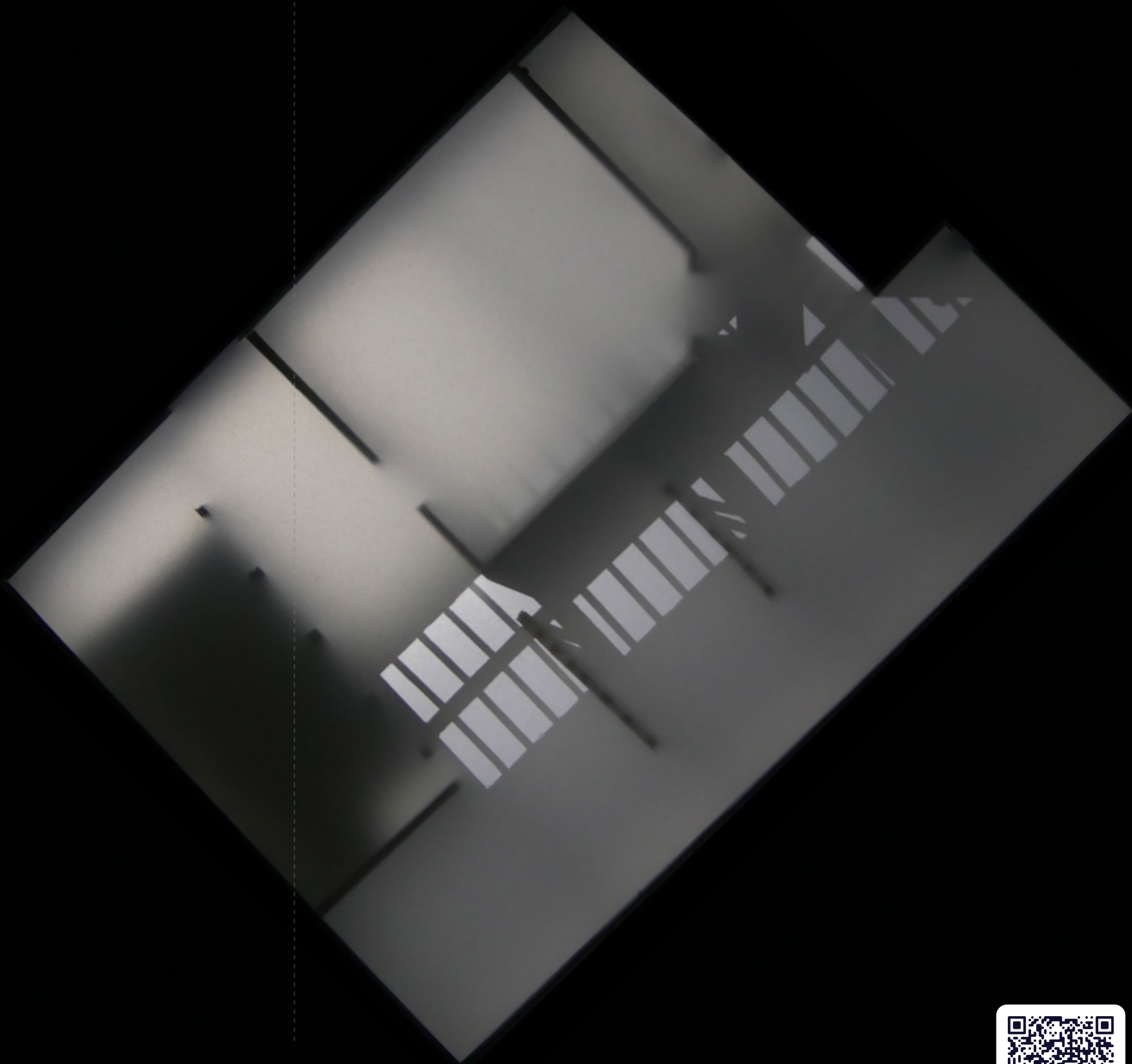
Han Ruiz Buhrs

Begeleiding:

Tjallien Walma van der Molen
Ruud Lanfermeijer, Henny Dörr
Ariane Trümper

Dank aan:

HKU Theater, Studio Gans
de burens aan de Gans- en Gruttostraat.





Tijdens 'In Limbo' presenteerden zes eerstejaars scenografie-studenten de resultaten van twee weken werk in *Studio Gans*. Dit pand zou, na rollen te hebben verbult als schuur, garage, schoonmaakbedrijf, artistiek centrum en expositieruimte, binnenkort worden gesloopt. Onze expositie nam de ruimte zelf, in het hier en nu, als uitgangspunt en onderwerp van enkele scenografische installaties.

Mijn werk, '31.536.000', bestond uit een over de ruimte verspreide verzameling doorzichtige panelen. Over de gehele lengte van *Studio Gans* liep een dakraam waardoor zonlicht binnenviel. Het schijnsel daarvan verplaatste zich in de loop van de dag van west naar oost door de ruimte. Deze onwaarneembaar langzame bewegingen van licht en schaduw werden door de panelen gevangen en zichtbaar gemaakt.

Aansluitend maakte ik een installatie waarin de bezoeker gaat liggen in een vormloos donkere

ruimte waarin het voorgenoemde schouwspel hoog boven hem/haar op schaal werd gereproduceerd.

Deze scène werd begeleid door de stem van beeldend kunstenaar en medestudente Madelief van de Beek. Zij nam afscheid van het gebouw en beschreef hoe gedurende enkele seconden van het stervensproces natuurlijke hallucinogenen vrijkomen die de waarneming van tijd en ruimte vervormen, ook wel "het leven voorbij doen schieten". Op deze manier vormde deze installatie een slotakkoord van mijn werk, dat van Madelief, en van de expositie in het algemeen.

Het idee om de toeschouwer naar een kleinere ruimte binnen in de grotere ruimte te brengen om daar de perceptie merkbaar te vervormen of verdraaien in relatie tot de buitenwereld keerde vanaf hier in veel andere werken terug.



Scenospedition (Observatory #03)

Op een gewone doordeweekse dag doorkruist een bijeengeraapt team de publieke ruimte met een groot en eeuwenoud kijk-instrument. Zij zijn op pad om verschillende plekken en aanblikken te onderzoeken.

Tijdens deze scenografische expeditie worden door samenwerking en improvisatie banden gesmeed tussen de toeschouwers, die zich als team vervolgens verhouden tot een ander publiek: de publieke ruimte.

Locatie:
Rotsoord, Utrecht

Datum:
Oktober 2022

Expeditie-leider:
Aina Roca

Expeditie-crew:
Kate Young, Verena Wieland,
Anna Zorzi, Elsa van der Linden





In de herfst van 2022 experimenteerden de studenten van de Master Scenografie een week lang met werk in de openbare ruimte onder begeleiding van scenografe Aina Roca.

Gefascineerd door waarneming en apparaten en instrumenten om de waarneming zelf te framen, onder de aandacht te brengen en samen te onderzoeken bouwde ik in deze week een apparaat waar ik al tijden door gefascineerd was: een 'camera obscura'. Dit is een donkere ruimte waarin door één gaatje licht binnen schijnt. Dit gaatje projecteert de wereld buiten op de tegenoverliggende wand. Ik bouwde een draagbare variant van dit optische apparaat waarmee verschillende standpunten in de omgeving rondom de studio verkend konden worden.

Ik experimenteerde met de vorm van een expeditie. De toeschouwer kreeg een titel en rol toebedeeld, waarmee een gevoel van betrokkenheid, verantwoordelijkheid en waarde gepaard ging. Vervolgens kwam zij samen met de kunstenaar en andere toeschouwers terecht in een "team" en maakte actief onderdeel uit van de beelden en handelingen die het werk tot stand lieten komen, waardoor de grenzen tussen toeschouwer en performer vervaagden. Veel van deze ideeën ontwikkelde ik door en zijn terug te zien in o.a. 'ICM 4251' en 'An Encounter with the Shore'.

Sceno-sonic seascape

In deze tactiele speeltuin word je uitgedaagd om je te laten leiden door nieuwsgierigheid en verwondering en om al spelend en ontekkend op te gaan in deze sfeervolle en spannende onderwaterwereld.

Experimenteel werk waarin je soms aanraakt wat niet te zien is of kunt zien wat je niet aanraken kunt.

Locatie:
HKU Theater, Utrecht

Datum:
Maart 2023

In samenwerking met:
Kate Young

Begeleiding:
Tjallien Walma van der Molen
Vinny Jones, Maze de Boer

Dank aan:
HKU Theater, Elisabeth Kaldeway
Marc Ruiter, Jan Willem van der Vlies
Simone van Dordrecht, Veerle Pennock
Astrid van der Velde





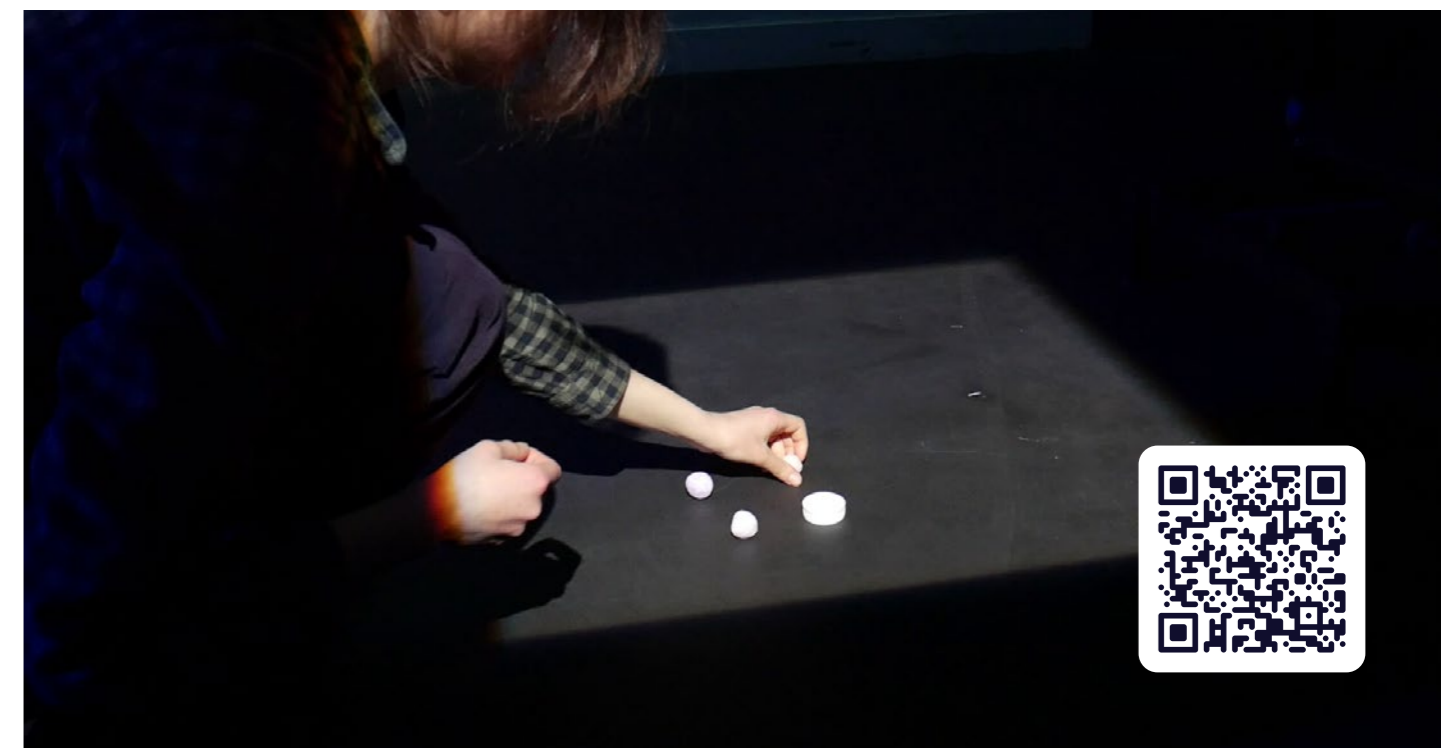
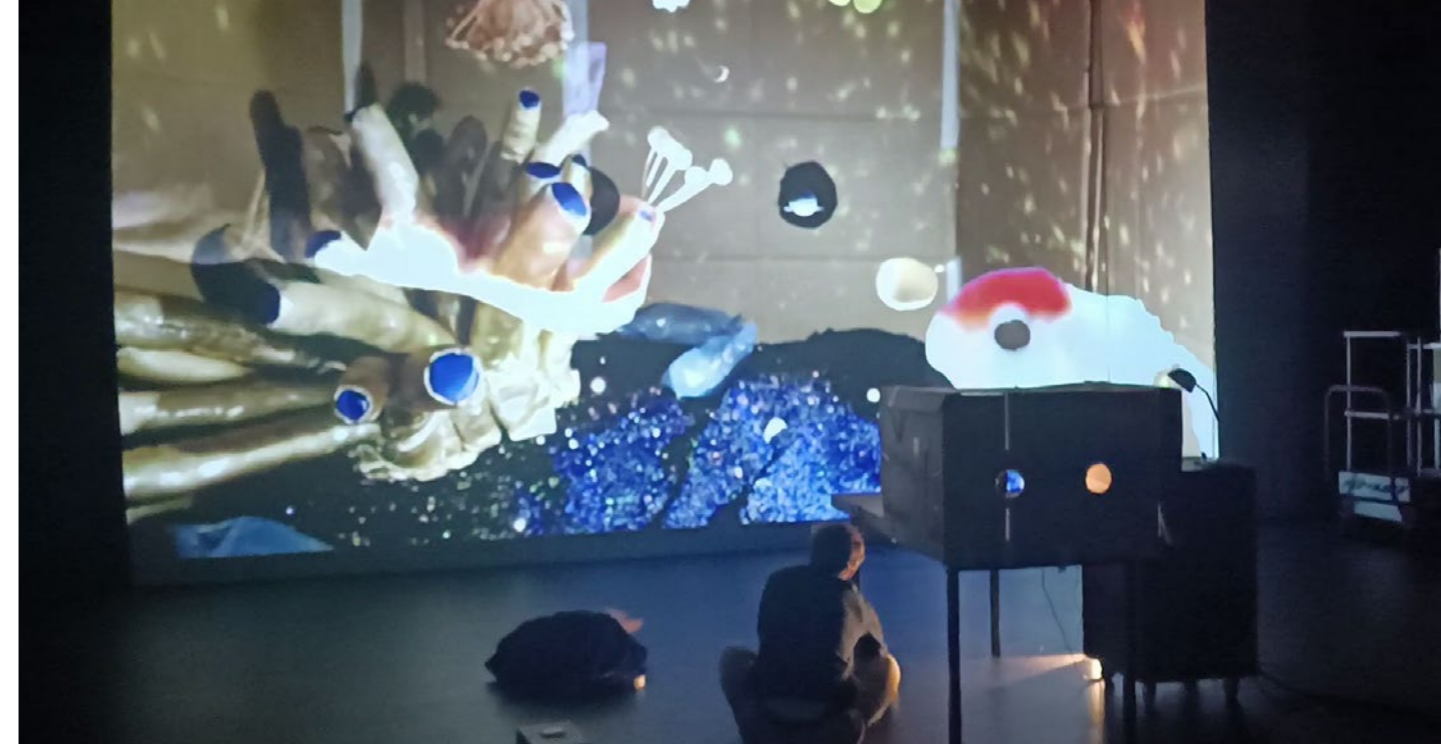
Samen met muzikant, componist en medestudent Kate Young kreeg ik de mogelijkheid een week lang experimenteel werk te doen in het theater van de HKU.

Hier schepten we een levendige speeltuin vol verschillende vormen, kleuren en texturen. Dit materiaal werd gemengd met technologie als interactief licht, geluid, live videobeeld en projectie. Kate en ik daagden elkaar uit dingen te maken die we zelf niet begrepen maar waar we wel nieuwsgierig naar zouden zijn, zodat ons publiek oeverloos zou kunnen onderzoeken, uitproberen en ontrafelen.

Uiteindelijk onderzochten wij manieren om subtiele, spannende interacties vorm te geven tussen een vrije, spelende toeschouwer en een rijke, stimulerende omgeving.

Wij maakten onder andere een uitgelicht vlak op de grond waarin kiezelstenen geluid produceerden. De unieke toon van elke kiezel werd bepaald door en veranderde afhankelijk van waar in het vlak de steen lag. Dit concept ontwikkelde Kate verder uit tot onderdeel van haar afstudeerwerk.

Ook maakten we een doos met twee armgaten in de voorkant. De binnenkant van de doos, gevuld met allerlei verschillende objecten en texturen, was alleen sterk uitvergroot op een grote projectie te zien. Deze beelden werd echter aangevuld met elementen en effecten die niet fysiek aanwezig waren in de doos, terwijl andere objecten uit de doos op de projectie juist lastig te zien waren. Hierdoor ontstond een mix van zichtbare en voelbare ervaringen. Deze opzet ontwikkelde ik verder tot een interactieve installatie voor de open dag van onze opleiding.



Meat You

Onderzoek te midden een diverse groep stakeholders naar houdingen en opvattingen ten aanzien van vlees, vleesproductie en vleesconsumptie.

Door het maken en testen van speculatieve prototypes en concepten breng ik tegen de achtergrond van cultuur, traditie en geschiedenis en met het oog op maatschappelijke en technologische ontwikkelingen een verschuivend landschap in kaart.

Locatie:
Technische Universiteit Eindhoven

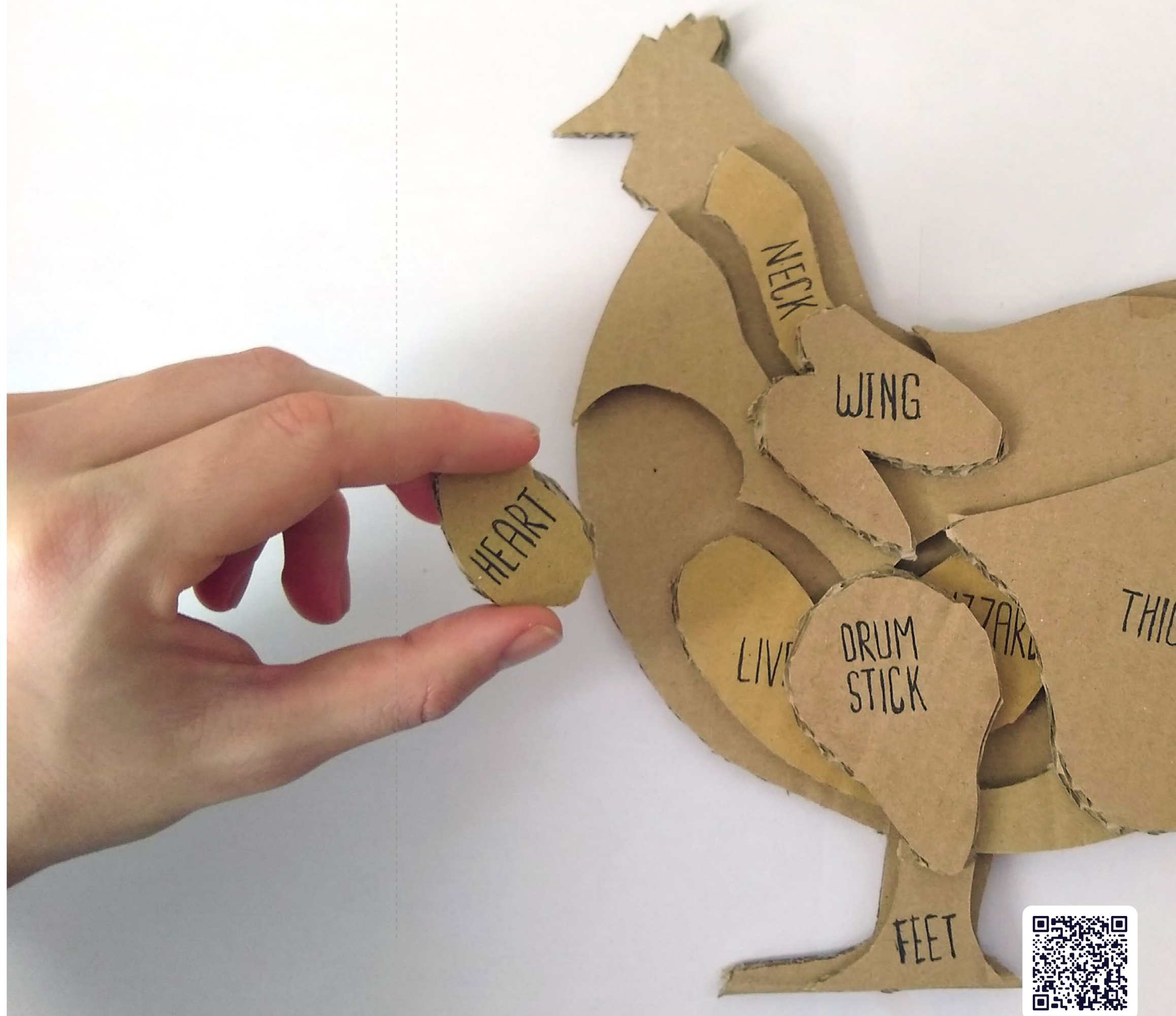
Datum:
2020

Mentor:
Prof. Caroline Hummels

Project Owners:
Laura Niño Caceres, Maarten Smith

Project Stakeholders:
Maastricht University
Prof. Dr. Harry Hummels
Forpeople design agency
Silke Spinner Gademan
Patrick Niall, Lucy McKenzie
Mosa Meat
Tim van Rijdt

Dank aan:
Jan Baselmans, Theo Baselmans
Peter Baselmans, Pierre Levy
deelnemers aan de gebruikersstudie
de Transformative Practices squad





Dit onderzoeksproject ontstond in samenspraak met een aantal belanghebbende partijen: *Forpeople* is een ontwerpbureau dat voor *Mosa Meat* werkte aan het in de markt positioneren van kweekvlees. Zij zochten inspiratie en nieuwe inzichten omtrent hun doel. Prof. Harry Hummels deed in samenwerking met de *Goldschmeding foundation* in de context van bedrijfsvoering onderzoek naar "agapē" (een Oudgrieks woord voor onzelfzuchtige naastenliefde). Hij wilde dit op verschillende manieren toegepast zien.

Ik dompelde mezelf onder in literatuur, media, gesprekken en gebruiken omtrent vlees. Met welke gevoelens, rituelen en ervaringen associëren we vlees? Hoe kijken we er tegenaan? Vervolgens heb ik door middel van extrapolatie een toekomstscenario geschetst waarin dierlijk vlees geen onderdeel van het menselijk dieet meer uitmaakt. Als laatste stap benaderde ik de huidige opvattingen en praktijken vanuit dit toekomstbeeld en stelde op die manier belangrijke cognitieve knelpunten vast.

Deze knelpunten hadden vooral te maken met de verschillende manieren waarop we aankijken tegen dieren en vlees. Op zichzelf roepen beiden positieve associaties op. Het feit dat de een in het ander verandert, en de manier waarop, roept echter veel ongemakkelijkheid en negatieve connotaties op.

Dit spanningsveld onderzocht ik verder door prototypes en bijbehorende contexten uit te werken waarbij dier, slacht en vlees in de gebruikersbeleving nader tot elkaar werden gebracht. Hiermee konden de kaders van de cognitieve dissonantie beter invoelbaar gemaakt en beter gearticuleerd worden.

Uiteindelijk ontwierp ik een restaurantbeleving waarbij gasten een bijdrage leverden aan de gehele productieketen: van het voeden, doden en slachten van het dier tot het opsnijden en klaarmaken van het vlees. Dit idee evalueerde ik met voorgenoemde partners alsook een slager, enkele vleeseters en vegetariërs. Met behulp van deze perspectieven bracht ik een laatste verdiepingstap aan in dit lopende onderzoek.



Visualisatie van Geluid

In het laatste halfjaar van de middelbare school gebruikte ik mijn Meesterproef (/profielwerkstuk) als platform om kunst en wetenschap te combineren.

Geïnspireerd door natuurkundepractica en interviews met verschillende experts wilde ik de fysische eigenschappen van geluid, golven en trillingen zichtbaar maken.

Mijn proces was zowel wetenschappelijk en methodisch als experimenteel en artistiek. Hierbij sloot het onderzoek aan bij lastige keuzes waar ik in die periode voor stond: maatschappij- of natuurprofiel, kunst-academie of universiteit.

Mijn werk streefde ernaar complexe en abstracte materie door middel van kunst visueel inzichtelijk te maken en daarmee toegankelijker, aantrekkelijker en interessanter bij een breed maatschappelijk publiek.

Locatie:

De Nieuwste School, Tilburg

Datum:

2016

Mentor:

Martin Vos

Begeleidend expert:

Hans Wijnen

Externe experts:

Kris van der Velden, Rob van Luijt
Jeroen Veenstra, Pieter de Buck

Dank aan:

LABRO verpakkingen, Toon Joosten
de andere leerlingen van 6NV



Curriculum Vitae*

Educatie

2021 - 2023	Hogeschool voor de Kunsten Utrecht MA Scenography
2019	VUW, Victoria University, Wellington Uitwisseling Communicatie-ontwerp
2018 - 2019 2017 - 2021	Technische Universiteit Eindhoven BSc Technology Entrepreneurship BSc Industrial Design
2010 - 2016	De Nieuwste School, Tilburg VWO Natuur en gezondheid

Werk & ervaring

2023 2023 2022 2018 - 2020	Ontwerper Over het IJ, Amsterdam Exposure, Utrecht In Limbo, Utrecht Museum door de Stad, Eindhoven
2021 2015 - nu	Illustrator, grafisch ontwerper Van Boxtel Reclame, Alphen Freelance
2019 - 2020 2016 - 2017	Backpacker Nieuw Zeeland Australië en Indonesië
2016 - 2018 2014 - 2018	Graffiti-kunstenaar Workshops Freelance
2023 - nu 2020 - 2021	Bezorger Vending@Work, Nieuwegein JP Haarlem, Tilburg
2021 - nu	Surf-instructeur en kampeiding O'Neill Summercamps, Scharendijke
2018 - 2023	Freelancer horeca en logistiek Temper, Nederland
2018 - 2022	Scoutingleiding Scouting St. Odulphus, Oirschot

Beoogde werkzaamheden

Heden, februari 2024, zoek ik een werkplek waar ik binnen een team bij kan dragen aan onderzoek naar en creatieve oplossingen voor educatieve en/of maatschappelijke vraagstukken en uitdagingen. Ik wil mijn kennis en vaardigheden in ontwerp, communicatie, techniek, interactie en prototyping graag inzetten bij het ontwikkelen van interactieve producten voor musea, bezoekerscentra en vergelijkbare toepassingen.

Verder wil ik mijn kunstpraktijk doorontwikkelen door het maken van en experimenteren met performatief werk: met of zonder installatie, in het theater of op locatie, samen met andere kunstenaars en/of het publiek. Dit wil ik graag ondernemen op projectbasis en in samenwerking met bijvoorbeeld theaters, theaterfestivals, open calls en creatieve broedplaatsen.

* Uitgebreid CV beschikbaar. Neem contact op voor meer info.

Mede mogelijk gemaakt door Adam Savage, Aimee de Jongh, Aina Roca, Amanda Hakokongas Amy van Luijk, Anish Kapoor, Anna Bänffer, Anna Spiliotopoulou, Anna Zorzi Annebel Breij, Annie M.G. Schmidt, Ariana Trümper, Arjen Boerstra, Arne Hendriks Astrid van der Velde, Audrey Catena, Balder Westein, Barnaby Dixon, Bas Vijn Beau Miles, Benedetto Bufalino, Benjamin Vandewalle, Benjamin Verdonck Blair Somerville, Boukje Schweigman, Brian May, Bruce and Stephanie Tharp Bruce Nauman, Carline Zoete, Caroline Hummels, Cezara Gurau, Christien Meindertsma Christopher Nolan, Cocky Eek, Collectief Walden, Daan Melis, Daan Roosegaarde Daniel de Bruin, Daniela Moosman, De Nieuwste School, Dedouze, Demi Kortekaas Dogtroep, Don Norman, Dutch Design Week, Dylan Horrocks, Dziga Vertov, Eddy Vogel Eindhoven Museum, Eleni Palogou, Elsa van der Linden, Emke Idema, Erik Whien Evert Schemerhorn, Falk Hubner, Fleur van der Lugt, Forpeople, Frank Hurley Gabriel Paiuk, George Lucas, Gijs van Bon, Giorgio Agamben, GLOW, Han Ruiz Buhrs Hans Rademakers, Hans Wijnen, Harry Hummels, Hayao Miyazaki, Heleen Smeets Helen Andreae, Hemi Takimoana, Hendrik Willem Mesdag, Henny Dörr, Hergé Hilda Moucharrafiéh, HKU, Hotel Modern, Hoyte van Hoytema, Ivo Hulskamp, James Auger James Gurney, James Turrell, Jan Baselmans, Jan Švankmajer, Jannah de le Lijs Janwillem Schrofer, Jean Tinguely, Jelle Mastenbroek, Jenni Lauwrens, Jim Henson Jo Bird, Job Leleman, Joep Frens, Johan Huizinga, Johanna Kint, Johannes Bellinkx John Cleese, Jolein Kop, Joost Segers, Joris Weijdom, Joseph Beuys, Julian Hetzel Juno Brown, Karen Barad, Karin Verkooijen, Kate Young, Koert van Mensvoort Kris van der Velde, Laura Kampf, Laura Niño Caceres, Laura Yilmaz, Leo Gerritse Leonardo Da Vinci, Lotte Bos, Maaïke Bleeker, Maarten Baas, Maarten Smith Maarten Versteegh, Madelief van de Beek, Marcel Broodthaers, Maria Komarova Maria Watjer, Marin de Boer, Marloeke van de Vlucht, Martin Schuurmans Martin Vos, Mart-Jan Zegers, Mastermilo, Maurice Bogaerts, Maurice Merleau-Ponty Maze de Boer, Merel van Erpers Roijaard, Michel Gondry, Miguel Bruns, Mikey Please Mingco Glastra, Minha Lee, Montserrat Fonseca Llach, Monty Python, Nick Scholte Niels Hoebbers, Niels Kerckamp, Nirav Christophe, OK GO, Olafur Eliasson Over het IJ Festival, Panamarenko, Patrick Smits, Peter Jackson, Peter van der Zalm Philip Lüschen, Philippine Hoegen, Pierre Levy, Piet Hein Eek, Pieter Stellingwerf Ray and Charles Eames, Rhea John, Richard Mosse, Rien Poortvliet, Rinus van de Velde Roald Dahl, Robert-Jan Pastoor, Robin Krijgsman, Roger Deakins, Rogier van de Zwaag Rudi Muller, Ruud Lanfermeijer, Sarah Kaushik, Sean Fischer, Serge Gruson Simone Giertz, Simone Hogendijk, Simone van Dordrecht, Skottie Young, SOEPS Sophie Simenel, Stanley Kubrick, Stephan Wensveen, Studio Drift, Tamar Blom Tessa Verbei, Theo Jansen, Tim Hunkins, Tjallien Walma van der Molen Tjardo Stellingwerf, Tjeu van Bussel, Toby Morris, Tom Haugomat, Tom Heintz Tom Sachs, Tomas Gecevičius, Ton Schulten, Toon Joosten, Trudy Hekman, TU/e Urland, Van Neistat, Veerle Pennock, Verena Wieland, Vinny Jones, Vishwesh Mistry Vivian Seffinga, Ward Rennen, Wes Anderson, Wieke de Kruif, Wietske Flederus William Kentridge, Yuval Noah Harari, Zach Dodson en vele anderen...

2023



Thijs Baselmans (Eindhoven, 1998) is een interdisciplinaire ontwerper die door middel van onderzoek, kunst, interactieontwerp en performativiteit de wereld vanuit verschillende perspectieven wil benaderen en belichten.

Vanuit een achtergrond in interactieontwerp (BSc Industrial Design, TU/e), verdiepte hij zijn werk in een bredere, artistieke context (MA Scenography, HKU).

Zijn werk daagt de toeschouwer uit om op een nieuwsgierige, speelse manier zelf te kijken, doen, ervaren en verwonderen.