

## Projectplan Cosplay



### 1. Het project

Van 3 oktober 2026 t/m 28 februari 2027 presenteert Design Museum Den Bosch de tentoonstelling *Cosplay*. De eerste grote museale tentoonstelling in Nederland over een wereldwijde subcultuur waarin miljoenen mensen, vooral jongeren, zich verkleden als hun favoriete personages uit films, games en strips. *Cosplay* is de eerste tentoonstelling die het museum volledig in co-creatie met de cosplaygemeenschap ontwikkelt. Deze werkwijze stelt inclusie en participatie centraal, verlaagt drempels en vergroot het draagvlak voor nieuwe doelgroepen. Het ontwerp van de tentoonstelling wordt indrukwekkend: interactief, immersief, participatief en creatief. Cosplay is namelijk meer dan verkleden: het museum ziet cosplay als een online én offline proeftuin voor identiteit. Door middel van designinterventies waarin handwerk centraal staat, experimenteren cosplayers met thema's als gender en identiteit. Cosplay fungeert als een spiegel van onze tijd. Hoogste tijd, om eens goed in die spiegel te kijken. De maatschappelijke impact van *Cosplay* reikt verder dan bezoekersaantallen, omdat de tentoonstelling zichtbaar maakt hoe deze subcultuur fungeert als een veilige, inclusieve proeftuin voor identiteit die ons doet reflecteren op de samenleving van nu.

Cosplay is een subcultuur met een sterk internationale community. De volledige tentoonstelling, inclusief zaalteksten en een deel van de publieksprogrammering, wordt tweetalig (NL/EN) gepresenteerd. De tentoonstelling sluit nauw aan bij de meerjarige programmalijs van het museum waarin wordt onderzocht hoe vormgeving verbonden is met identiteit, jeugdculturen en maatschappelijke verandering. Juist de combinatie van ambacht, digitale innovatie en persoonlijke expressie maakt dit thema uniek voor ons als designmuseum. De spanning die binnen cosplay bestaat tussen de traditionele maakcultuur en de invloed van commerciële popcultuur, is een intrigerende tegenstelling die we in de tentoonstelling duiden.

### Doelstellingen

Cosplay is een wereldwijd fenomeen dat miljoenen jongeren verbindt, maar tot nu toe nauwelijks museaal zichtbaar is. Met deze tentoonstelling geven we het onderwerp de artistieke en maatschappelijke erkenning die het verdient en zetten we expliciet in op inclusiviteit en het

bereiken van nieuwe doelgroepen, door de cosplaygemeenschap actief te betrekken. Dit streven wordt versterkt door een interactief, immersief en participatief tentoonstellingsontwerp.

- Introduceren van cosplay bij een breed publiek als interessante en belangwekkende subcultuur waarbinnen jongeren hun identiteit vormgeven.
- Laten zien hoe design fungeert als maatschappelijke spiegel en culturele dynamiek beïnvloedt.
- Het duiden van cosplay als een relevante brug tussen ambacht, vormgeving en digitale cultuur.

### Over Design Museum Den Bosch

Met gemiddeld 80.000 bezoekers per jaar is Design Museum Den Bosch een middelgroot museum dat zich met een vitaal programma volledig richt op de maatschappelijke, hedendaagse en cultuurhistorische betekenis van design. Het museum belicht design altijd van twee kanten. In de tentoonstellingen komen niet alleen de intenties van de ontwerper aan bod, maar juist ook het gebruik van design en zijn doorwerking in de maatschappij. Het designperspectief dat we presenteren biedt onze bezoekers een manier om naar de wereld te kijken en de ontwikkelingen in de samenleving te begrijpen. Daarmee spreken we de taal van een breed en nadrukkelijk ook jong publiek. Design Museum Den Bosch heeft zich in de afgelopen zes jaar ontwikkeld tot een relevante en breed toegankelijke presentatieplek binnen het culturele veld. Met spraakmakende designtentoonstellingen heeft het museum zich lokaal, landelijk en zelfs internationaal op de kaart gezet en is uitgegroeid tot een museum met een open uitstraling en een gedurfde programmering waarvan de thematiek aansluit op wat mensen nu herkennen als hun wereld.

### Waarom in Design Museum Den Bosch?

Het museum heeft een bewezen expertise in het duiden van jongerenculturen en hun relatie tot design, met eerdere succes tentoonstellingen zoals [GOTH – Designing Darkness](#) (2021) [Sneakers Unboxed](#) (2022) en [Supreme – Resampling the World](#) (2024). Deze vallen binnen de programmatische lijn *Levensbeschouwing, lifestyle & identiteit*, waarin het museum onderzoekt hoe vormgeving verbonden is met maatschappelijke ideeën en identiteitsvorming. *Cosplay* sluit hier naadloos op aan: het is een mondiale jongerencultuur waarin ambacht, zelfexpressie en digitale cultuur samenkomen. Het project belicht zowel de creatieve maakpraktijk, waarin cosplayers technieken uit mode, ambacht en technologie combineren, als de spanning tussen handwerk en commerciële massacultuur. Daarmee biedt het een uniek designperspectief op een subcultuur die fungeert als spiegel van onze tijd.

### Wat is cosplay? Een korte introductie van een wereldwijde subcultuur

Cosplay, een samenvoeging van *costume* en *play*, houdt veel meer in dan verkleeden: het is een mondiale subcultuur waarin creativiteit, ambacht en identiteit samenkomen. Ontstaan in Japan in de jaren '70, groeide het in de jaren '90 uit tot een wereldwijd fenomeen dat conventies met honderdduizenden bezoekers trekt en zelfs invloed heeft op grote filmstudio's. Rondom cosplay is een miljoenenindustrie ontstaan, van kostuumverkoop tot influencers op sociale media.

Massale evenementen ('cons') vormen fysieke ontmoetingsplekken voor wedstrijden, kennisdeling en performance, terwijl online platforms zoals YouTube, TikTok en Etsy zorgen voor democratische kennisuitwisseling en wereldwijde verbinding. Het zelf maken van kostuums geldt als hoogtepunt en biedt ruimte voor experimenten met gender, uiterlijk en identiteit. Inclusiviteit en diversiteit staan centraal.

Cosplay markeert een nieuwe dynamiek in jongerencultuur: waar subculturen zich vroeger afzetten tegen commercie, omarmt cosplay juist de mainstream. Millennials en Gen Z zien authenticiteit als creatieve participatie, niet als anti-mainstream.

### De tentoonstelling in vogelvlucht

Online kennisdeling vormt het hart van de cosplaywereld. Via platforms als YouTube, Reddit, Discord, Facebook en Etsy wisselen cosplayers vrijelijk kennis en vaardigheden uit, waardoor een open, democratisch leerproces ontstaat. De tentoonstelling vertaalt dit digitale ecosysteem naar een fysieke ervaring in zes hoofdstukken, elk geïnspireerd door titels van populaire YouTube-video's over cosplay. Elk hoofdstuk neemt bezoekers stap voor stap dieper mee in de

wereld van cosplay. Naast de objecten ontmoet je in ieder hoofdstuk een nieuwe cosplayer via een videoportret. Hun persoonlijke verhalen vormen een rode draad: zij gidsen de bezoeker door de tentoonstelling

### *1. 'A Beginner's Guide to Cosplay' – welkom in de wereld van cosplay*

Dit openingshoofdstuk introduceert bezoekers in de wereld van cosplay. Het biedt een overzicht van de subcultuur, inclusief de afbakening ten opzichte van LARP en *historical re-enactment*. Blikvanger is een speciaal ontworpen visuele landkaart van 'cosplay-land', met online *communities*, evenementen (cons) en subgroepen (zoals *furries*). Een woordenlijst, cijfers en mainstream kostuums (zoals Harry Potter en Marvel) maken de overgang naar deze wereld toegankelijk voor bezoekers.

### *2. From East into West – de geschiedenis van cosplay*

Dit hoofdstuk verkent de wereldwijde geschiedenis van cosplay en de culturele uitwisseling tussen Japan, Europa en Noord-Amerika. Bezoekers ontdekken hoe de subcultuur ontstond in Japan in de jaren '70 en zich ontwikkelde via *conventions* en verwante subculturen zoals LARP en sciencefiction. De tentoonstelling belicht ook vergeten Europese wortels, zoals Jules Verne's gekostumeerde bal (1877), en toont hoe cosplay zich wereldwijd aanpast aan lokale identiteiten, van Afrika tot de Arabische wereld. Centraal staat de vraag hoe (nationale) identiteit een rol speelt in de interpretatie van het bronmateriaal door cosplayers over de hele wereld. Historische foto's, kostuums en een videoportret van een cosplayer in een internationale competitie maken duidelijk hoe creativiteit, technologie en culturele diversiteit grenzen overstijgen.

### *3. The source – het bronmateriaal van de cosplayer*

Dit hoofdstuk draait om de relatie tussen cosplayers en hun bronmateriaal: anime, games, films, series en strips. Bronmateriaal wordt op veel verschillende manieren gebruikt: soms willen cosplayers een fictief kostuum zo accuraat mogelijk namaken, soms staan juist persoonlijke stijl of materiaalkeuze centraal. De tentoonstelling toont uiteenlopende kostuums, tutorials en build books, en laat zien hoe motivatie en voorkeuren de keuzes van makers beïnvloeden.

### *4. This is how I made my sword – cosplay als maakcultuur*

Cosplay is een uitgesproken maakcultuur: het zelf creëren van kostuums en props vormt de kern van de passie. Hoofdstuk 4 toont hoe cosplayers met beperkte middelen en huis-tuin-en-keukenmaterialen indrukwekkende resultaten bereiken, aangevuld met innovatieve materialen zoals EVA foam, Worbla en zelfs 3D-printtechnologie. Digitale innovaties hebben het mogelijk gemaakt bronmateriaal nauwkeurig te bestuderen en na te maken. Centraal staat de gedemocratiseerde online kennisdeling: makers leren wereldwijd van elkaar, in een open-source-achtige cultuur waarin delen gelijkstaat aan bijdragen. De tentoonstelling toont materialen, tutorials, een indrukwekkende propcollectie en een videoportret van een cosplayer die het maakproces centraal stelt. Zelf maken is in deze subcultuur niet alleen een technische vaardigheid, maar ook een cultureel statement.

### *5. 'How to make a cosplay body' – het lichaam in cosplay*

Dit hoofdstuk onderzoekt hoe cosplay het lichaam inzet als middel voor expressie, transformatie en maatschappelijke discussie. Cosplay biedt vrijheid om los te komen van fysieke beperkingen: een dunne jongen kan een gespierde held worden, een vrouw speelt een mannelijk personage. Tegelijkertijd ligt het lichaam onder een vergrootglas en komen thema's als seksisme, racisme en uitsluiting naar voren. De tentoonstelling belicht creatieve vormen zoals *hijabi cosplay*, *genderbending*, *crossplay* en *racebending*, die dominante schoonheidsidealen bevragen en herscheppen. Foto's, kostuums, online reacties en een videoportret maken zichtbaar hoe deze praktijken zowel bevrijdend als beklemmend kunnen zijn. Dit hoofdstuk benadrukt inclusiviteit en sociale innovatie, stimuleert dialoog over diversiteit en identiteit, en toont hoe online kennisdeling en creatieve oplossingen grenzen verleggen, zowel cultureel als technologisch.

### *6. 'The fantastic as a means of engaging with reality' - cosplay als activisme*

In het slothoofdstuk laat de tentoonstelling zien hoe cosplay een krachtig maatschappelijk

instrument is dat steeds vaker opduikt in politiek en activisme. Beeldtaal uit sciencefiction en *fantasy* wordt gebruikt om complexe vraagstukken zoals klimaatverandering begrijpelijk te maken. Cosplay fungeert ook als sociaal experiment en oefening in emancipatie. Praktijken als *genderbending*, *racebending* en DIY-cultuur dragen actief bij aan nieuwe sociale structuren. Voorbeelden variëren van demonstranten in *Handmaid's Tale*-kostuums tot mensen verkleed als ridders tijdens de Unite The Right-protesten of de Capitoolbestorming. In dit soort protesten kan cosplay de-escalierend werken maar ook geweld normaliseren. Deze vervagende grens tussen fictie en realiteit maakt cosplay tot een dubbelzinnig maar krachtig middel voor verandering. De tentoonstelling toont protestbeelden, kostuums en een videoportret van een cosplayer die reflecteert op deze politieke dimensie. Dit hoofdstuk toont de maatschappelijke impact van cosplay en toont hoe het wordt ingezet om grenzen te verleggen en nieuwe perspectieven op sociale vraagstukken te creëren.

### Tentoonstellingsontwerp

Het ontwerp van *Cosplay* staat volledig in het teken van toegankelijkheid, participatie en een spectaculaire bezoekerservaring. De tentoonstelling wordt interactief, immersief en participatief vormgegeven, zodat een brede diversiteit aan bezoekers zich aangesproken voelt. Het ontwerp nodigt uit tot actieve betrokkenheid: bezoekers kunnen materialen aanraken, het maakproces ontdekken en zich onderdompelen in de wereld van cosplay.

Met elementen zoals een *'exploded view'* van kostuums, een meterslange muur vol zelfgemaakte props en wapens en een tafel waar je zelf materialen kunt ervaren, wordt het verhaal van cosplay op een vernieuwende manier verteld. Grote hoeveelheden beeldmateriaal, van YouTube-tutorials tot videoportretten, worden niet simpelweg op schermen getoond, maar geïntegreerd als volwaardige museale objecten. Het doel: een onconventionele tentoonstelling die niet alleen informeert, maar ook uitnodigt tot dialoog en creativiteit. Zo wordt *Cosplay* een unieke, spectaculaire ervaring die traditionele museumgrenzen doorbreekt en nieuwe doelgroepen aantrekt. Hierdoor reikt de impact van de tentoonstelling verder dan het museumbezoek: zij activeert en verbindt bezoekers,

### Co-creatie mét de gemeenschap

De tentoonstelling *Cosplay* wordt volledig in co-creatie met de cosplaygemeenschap gerealiseerd. Dit is geen bijkomstigheid, maar een randvoorwaarde voor succes: zonder actieve betrokkenheid van makers is er geen toegang tot kostuums, kennis en draagvlak. Het project is ook een doorontwikkeling van onze werkwijze en bouwt voort op eerdere ervaringen van Design Museum Den Bosch met participatieve trajecten, zoals *Soft Spaces* (2024–2025) en *Vrouwen als technologie* (2025). *Cosplay* is de eerste tentoonstelling van het museum die volledig in co-creatie tot stand komt. Hiermee ontwikkelt het museum zijn innovatieve werkwijze verder en geeft het concreet invulling aan de ambitie om structureel samen te werken met doelgroepen.

Co-creatie dient meerdere doelen. Het zorgt voor een rijkere, gelaagde en relevante inhoud, vergroot het bereik, versterkt de band met de gemeenschap en vergroot de impact van de tentoonstelling exponentieel. Bovendien is het essentieel voor het verkrijgen van objecten: museale collecties bevatten nauwelijks cosplaymateriaal, waardoor we afhankelijk zijn van cosplayers om kostuums, accessoires en werkprocessen te delen. Deelnemers aan het co-creatieproces fungeren daarnaast als eerste ambassadeurs, wat cruciaal is voor marketing en communicatie.

Het traject van co-creatie kent drie fases:

1. Oriëntatie: informele gesprekken met diverse cosplayers en subgroepen, inclusief extra aandacht voor gemarginaliseerde stemmen zoals BIPOC en LGBTQIA+. Ook spreken we organisatoren van cons en leveranciers om een breed beeld van de subcultuur te krijgen.
2. Intensieve samenwerking: drie dagvullende sessies waarin thema's, objecten en teksten gezamenlijk worden bepaald, volgens de methodiek *The Art of Hosting Conversations that Matter*. Deze aanpak benut collectieve kennis en ervaring op gestructureerde wijze.
3. Klankbordgroep: een vaste groep die gedurende het proces adviseert over inhoud, publieksprogramma en communicatie.

Deze werkwijze is onderdeel van een meerjarige programmalijn van het museum, gekaderd in het project: *Design voor iedereen: samenwerken en co-creatie*, dat zojuist door het Fonds voor Cultuurparticipatie (€100.000), het VSB Fonds (€15.000) en de Gemeente 's-Hertogenbosch (€ 34.000) is beloond met toegekende subsidies, een deel van dit budget is bestemd voor de tentoonstelling *Cosplay*. Het onderstreept dat co-creatie niet alleen een innovatieve werkvorm is, maar ook een maatschappelijke waarde heeft: het geeft stem aan de gemeenschap, vergroot inclusiviteit en verlaagt drempels voor deelname. *Cosplay* is daarmee niet alleen een tentoonstelling, maar een gedeeld project met grote impact waarin makers, museum en publiek samen cultuur vormgeven.

### Publieksprogramma

Het publieksprogramma van *Cosplay* maakt de thema's van de tentoonstelling toegankelijk, en is verdiepend en interactief. Het combineert laagdrempeligheid en diepgang en zet in op meerstemmigheid, inclusiviteit en kennisdeling. Centraal staat de rol van design in identiteit en cultuur, met veel aandacht voor intergenerationele activiteiten en maakervaringen. De methode *Visible Thinking* vormt de basis: geen eenrichtingsverkeer, maar dialoog en reflectie, waarbij persoonlijke ervaringen het startpunt zijn. Het programma verlaagt drempels door betaalbare of gratis activiteiten, inzet van co-creatie en expliciete aandacht voor toegankelijkheid. De gemeenschap staat centraal: cosplayers delen hun unieke kennis en ambacht met het publiek, waardoor het programma niet alleen leerzaam maar ook participatief is. Daarnaast biedt het programma duiding van jongerenculturen en doorbreekt het vooroordelen. Tot slot benadrukken we het spelelement van cosplay: een creatieve, ludieke cultuur waarin plezier en verbeelding een belangrijke rol spelen.

Het programma bestaat uit de volgende activiteiten:

#### **Workshopserie**

Cosplayers verzorgen workshops over technieken zoals werken met EVA foam, Worbla, pruikenstyling en het ontwerpen van originele karakters. De helft is laagdrempelig (gratis inloop in de museumhal), de andere helft verdiepend (inschrijving, €7,50). Doel: kennisdeling en democratisering van maakvaardigheden.

*Frequentie:* 2x per maand, totaal 10 workshops.

*Impact:* stimuleert creativiteit, technische vaardigheden en gemeenschapsvorming.

#### **Lezingenserie**

Wetenschappers, denkers en ervaringsdeskundigen (o.a. mediawetenschappers en organisatoren van inclusieve cosplay-events) geven lezingen over cosplay, identiteit en fanculturen. Elke sessie eindigt met groepsgesprek.

*Frequentie:* 1x per maand, totaal 5 lezingen.

*Impact:* verdiept inzicht in maatschappelijke thema's zoals gender, diversiteit en digitale cultuur.

#### **Museumavond (9 oktober 2026)**

Gratis avondopening met workshops, performances en lezingen. Gericht op nieuwe doelgroepen en jongeren.

*Bezoekers:* ±1.500.

*Impact:* verlaagt financiële en sociale drempels (gratis), vergroot bereik.

#### **Donderdagavonden**

Vijf speciale avondopenstellingen met flexibele programmering (workshops, lezingen), afgestemd op co-creatie en doelgroepbehoefte.

*Impact:* biedt toegankelijkheid voor drukbezette doelgroepen (25–45 jaar).

#### **Openingsevenement**

Groots opgezette opening met ±450 bezoekers, inclusief cosplaygemeenschap.

*Impact:* startpunt voor community-engagement en user-generated content.

#### **Kortingsactie: kom in cosplay**

50% korting voor bezoekers in kostuum, actief gedurende de hele looptijd.

*Impact:* stimuleert participatie en inclusiviteit, versterkt band met de gemeenschap.

## Educatie

Het educatieprogramma van *Cosplay* maakt design en identiteit toegankelijk voor leerlingen en studenten uit de directe omgeving en stimuleert cultuurparticipatie en kennisdeling. Het programma is interactief, inclusief en gericht op het ontwikkelen van creatieve en reflectieve vaardigheden.

### Designworkout

Centraal staat de *designworkout*: een dynamisch programma van 1,5 uur waarin leerlingen ontdekken dat alles om hen heen ontworpen is. Bij *Cosplay* gaat de workout over identiteit: leerlingen onderzoeken welke personages uit anime, films en games bij hen passen en hoe zij zichzelf kunnen uitdrukken. De inhoud varieert per onderwijstype: van 'fan zijn' in het primair onderwijs tot gender en diversiteit in het mbo. Het programma bereikt naar verwachting 1.500 leerlingen en studenten en wordt breed verspreid via cultuurpunten, CJP en samenwerkingen met scholen zoals het Koning Willem I College.

### Buitenschools aanbod

Naast het onderwijsprogramma biedt het museum laagdrempelige activiteiten voor families en bezoekers:

- Instaprondleidingen: elke laatste weekenddag van de maand, gratis entree, begeleid door museumdocenten en/of cosplayers.
- Familieworkshops: tijdens schoolvakanties, gratis en interactief, gericht op samen ontwerpen en spelen.
- Familieroute: een speelse ontdekkingstocht met opdrachten en een ontwerpuitdaging, geschikt voor kinderen van 6–12 jaar.

Deze activiteiten stimuleren intergenerationele ontmoeting en creatieve participatie. Het programma wordt ontwikkeld in co-creatie met de cosplaygemeenschap en getoetst door de klankbordgroep, waardoor het aansluit bij de behoeften van diverse doelgroepen.

## 2. Maatschappelijke impact

Cosplay is bij uitstek een proeftuin voor identiteit en sociale verbeelding. Het stelt jongeren, o.a. LHBTIQ+ gemeenschap en neurodivergente jongeren, die oververtegenwoordigd zijn binnen de cosplaygemeenschap, in staat om te experimenteren met gender en zelfexpressie op manieren die in het dagelijks leven vaak niet mogelijk zijn. Praktijken zoals *hijabi cosplay*, *genderbending* en *racebending* tonen hoe individuen dominante schoonheidsidealen bevragen en nieuwe sociale structuren vormgeven. Door deze thema's museaal te presenteren, maakt *Cosplay* een voor velen onbekende maar invloedrijke jongerencultuur zichtbaar en bespreekbaar. Daarmee draagt het project bij aan het oplossen van het vraagstuk van sociale uitsluiting en gebrek aan representatie: het biedt erkenning aan groepen die vaak buiten het culturele discours vallen en stimuleert dialoog over inclusiviteit en gelijkwaardigheid.

Daarnaast speelt het project in op een tweede maatschappelijk vraagstuk: de kloof tussen technologie en cultuur. In een regio die bekendstaat om hightech innovatie (Brainport), is het essentieel om ook de creatieve en sociale dimensie van technologie zichtbaar te maken. Cosplay laat zien hoe jongeren digitale tools, 3D-printing en online platforms inzetten om complexe kostuums te realiseren. Deze DIY-cultuur is een vorm van democratisering van technologie: kennis wordt vrij gedeeld via YouTube, Reddit en Discord, waardoor iedereen kan leren en creëren. Door deze processen naar het museum te halen en te koppelen aan workshops en educatieprogramma's, verlaagt *Cosplay* drempels voor deelname aan creatieve en technische innovatie. Het project biedt praktische vaardigheden, stimuleert nieuwsgierigheid en versterkt het creatieve ecosysteem in Brabant.

Het publieksprogramma en co-creatieaanpak vergroten de impact verder. Door cosplayers actief te betrekken bij de ontwikkeling van de tentoonstelling, ontstaat een gedeeld eigenaarschap en een netwerk dat doorwerkt buiten de museumcontext. Workshops en lezingen bieden ruimte voor kennisuitwisseling tussen makers, wetenschappers en bezoekers, terwijl instaprondleidingen en familieworkshops zorgen voor laagdrempelige toegang. Deze aanpak draagt bij aan het oplossen van het vraagstuk van culturele drempels: het maakt een

nichecultuur toegankelijk voor een breed publiek en stimuleert ontmoeting tussen generaties en achtergronden.

Tot slot biedt het laatste hoofdstuk over cosplay en activisme een reflectie op hoe verbeelding kan bijdragen aan maatschappelijke verandering. In een wereld waarin abstracte problemen zoals klimaatverandering moeilijk te bevatten zijn, biedt de taal van sciencefiction en *fantasy* een krachtig kader om deze vraagstukken te duiden. Door voorbeelden van cosplay in protesten te tonen, opent de tentoonstelling een gesprek over de rol van creativiteit in democratische processen en sociale innovatie. Daarmee draagt *Cosplay* bij aan het oplossen van het vraagstuk hoe we burgers, en vooral jongeren, kunnen betrekken bij maatschappelijke verandering op een positieve, constructieve manier.

Kortom: *Cosplay* vergroot het culturele aanbod, verlaagt drempels voor participatie, bevordert inclusiviteit en versterkt sociale cohesie. Het project koppelt techniek, design en community op een manier die niet alleen een spiegel biedt van onze tijd, maar ook een laboratorium voor oplossingen: een plek waar nieuwe vormen van identiteit, samenwerking en innovatie kunnen ontstaan. Daarmee realiseert de tentoonstelling aantoonbaar maatschappelijke impact.

### 3. Het team

Deze tentoonstelling wordt samengesteld door Maan Leo. Met haar academische achtergrond in kunstgeschiedenis, theaterwetenschap en genderstudies heeft ze een solide basis als curator. Haar acht jaar ervaring bij Design Museum Den Bosch maakt dat ze het museum door-en-door kent en alles weet van de organisatie én het leiden van projecten. Wat haar een unieke visie geeft op deze tentoonstelling, is dat ze al jaren betrokken is bij de cosplaygemeenschap. Toen het onderwerp cosplay in zicht kwam in de tentoonstellingsplanning van het museum, diende Leo zich dus meteen aan als curator. *Cosplay* is de eerste tentoonstelling die ze maakt voor Design Museum Den Bosch. Timo de Rijk (directeur van het museum) en Yassine Salihine (senior curator) denken en kijken daarom nauwgezet mee. Normaliter werkt Leo als hoofd marketing, communicatie en contextprogrammering. Het komende jaar zal zij steeds meer taken overdragen aan collega's en zal een projectmedewerker aangenomen worden om Leo alle tijd te geven om aan deze tentoonstelling te werken.

#### Team

[Maan Leo](#) – samensteller van de tentoonstelling, projectleiding

[Oscar Jansen](#) – zakelijk verantwoordelijk

[Yassine Salihine](#) – hoofdcurator

Tentoonstellingsontwerper: [Bart Hess](#) en [Grietje Schepers](#)

Ontwerper van de landkaart: jonge talentvolle maker geselecteerd door Design to Market, een initiatief waarbij het museum is aangesloten; een talentontwikkelingsprogramma voor jonge ontwerpers met een focus op maatschappelijke relevantie, artistieke, innovatie en ondernemerschap.

Videograaf voor portretten (nog nader te bepalen)

[Reint Boven](#) – av-specialist

[Lydia van der Made](#) – medewerker marketing, communicatie en digitale innovatie

[Femke Hogenbosch](#) – hoofd educatie

[Lenneke Beunk](#) – hoofd development & partnerships

[Pim Hoff](#) – fondsenwerving

#### Partners

- Dutch Heroes Comic Con
- Hype Creations
- Design to Market
- Alle deelnemers van het co-creatieproces
- Fonds voor Cultuurparticipatie, VSB Fonds, Gemeente 's-Hertogenbosch (voor co-creatie)
- Het Noordbrabants Museum (museumavond en donderdagavondenstellingen)

#### 4. Toelichting en onderbouwing van de drie criteria

##### Maatschappelijke impact

*Cosplay* vergroot het culturele aanbod in de Brainportregio door een vernieuwende en kwalitatief hoogstaande tentoonstelling te realiseren over een mondiale jongerencultuur die tot nu toe onzichtbaar was in musea. Dat doen we met een vernieuwende en inclusieve blik op design en identiteit. Het is de eerste grote museale tentoonstelling in Nederland over deze mondiale subcultuur, waarin ambacht, digitale cultuur en zelfexpressie samenkomen. *Cosplay* biedt een eigentijdse reflectie op de cultuur en maatschappij waarin we leven: het laat zien hoe jonge generaties omgaan met authenticiteit, commercie en genderrollen. Door thema's als diversiteit, gender en etniciteit expliciet te belichten, draagt het project bij aan sociale gelijkwaardigheid en inclusie.

Daarnaast verlaagt *Cosplay* drempels voor cultuurparticipatie. Het project wordt volledig ontwikkeld in co-creatie met de cosplaygemeenschap, waardoor herkenning en betrokkenheid worden vergroot. Het publieksprogramma bevat laagdrempelige workshops, lezingen en een gratis toegankelijke museumavond, en er zijn samenwerkingen met grote cosplay-evenementen (cons). Deze aanpak trekt nieuwe doelgroepen, met name jongeren en makers die zich normaal niet identificeren met traditionele musea. Het interactieve en immersieve tentoonstellingsontwerp versterkt deze toegankelijkheid: bezoekers worden actief onderdeel van het verhaal, wat zorgt voor een inclusieve en participatieve ervaring.

##### Culturele interventie en culturele kwaliteit

*Cosplay* is een culturele interventie bij uitstek. Het project doorbreekt traditionele grenzen tussen design, ambacht en digitale cultuur. *Cosplay* is een maakcultuur waarin creativiteit en identiteit samenkomen; het zelf vervaardigen van kostuums vormt de kern. Door deze ambachtelijke processen museaal te presenteren, positioneert het museum design als een dynamisch veld waarin populaire cultuur en toegepaste kunst elkaar ontmoeten.

De tentoonstelling is inhoudelijk sterk en verankerd in maatschappelijke contexten. Thema's als performativiteit van gender (Judith Butler), dramaturgie van het dagelijks leven (Goffman) en de rol van fanculturen in identiteitsvorming worden toegankelijk gemaakt voor een breed publiek. Het ontwerp van de tentoonstelling is innovatief: interactief, immersief en participatief, met spectaculaire elementen zoals een landkaart van de cosplaywereld, een 'exploded view' van kostuums en een muur van wapens gemaakt door cosplayers. Deze museale kwaliteit wordt versterkt door een publieksprogramma dat zowel laagdrempelig als verdiepend is, met workshops door makers en lezingen door experts.

Door *cosplay* als lens te gebruiken, onderzoekt het museum actuele vragen over identiteit, globalisering en digitale cultuur. Daarmee levert het project een substantiële bijdrage aan culturele vernieuwing en kennisontwikkeling.

##### Cultureel ondernemerschap en duurzaamheid

*Cosplay* is een voorbeeld van ondernemend en duurzaam werken. Het project benut co-creatie niet alleen als inhoudelijke methode, maar ook als strategisch instrument voor publieksbereik. Cosplayers die deelnemen aan het ontwikkelproces fungeren als ambassadeurs en genereren organische zichtbaarheid via hun netwerken. Het museum zet actief in op user-generated content en sociale media om nieuwe doelgroepen te bereiken.

Het publieksprogramma en marketingstrategie zijn gericht op diversificatie van inkomsten: naast reguliere ticketverkoop zijn er betaalde workshops en lezingen, terwijl laagdrempelige en gratis activiteiten (zoals de museumavond) zorgen voor inclusiviteit. Samenwerkingen met grote en kleine cons in Nederland versterken het bereik en bieden mogelijkheden voor cross-promotie.

Duurzaamheid is verankerd in zowel inhoud als uitvoering. *Cosplay* is een circulaire maakcultuur waarin hergebruik van materialen en kennisdeling centraal staan. Het project stimuleert deze waarden door workshops over ambachtelijke technieken en door het tonen van creatieve oplossingen met eenvoudige middelen. Ook in de productie van de tentoonstelling wordt ingezet op herbruikbare materialen en een ontwerp dat elementen kunnen worden hergebruikt in toekomstige projecten.