

2021 | 2022

ENTER NEW BABYLON

CONSTANT
100 ON OUR MEANS
AND PERSPECTIVES

PÖETRY
CIRCLE
NOWHERE

FEIKE
SHUIS



HKU theater

INHOUD



01
Inleiding

02
In het kort

03
Installatie

04
Ervaringen

08
Speelplekken

10
Successen

12
Uitdagingen

INHOUD



16
Lessen

19
Cijfers

20
Links

21
Credits

Inleiding

Enter New Babylon is voortzetting van Constants eigen kunstpraktijk in de jaren zestig en zijn ideeën over het gebruik van techniek. Het doel van Fondation Constant is om hedendaagse makers actief uit te nodigen om te reflecteren op zijn werk en ideeën.

Voor ons als nalatenschap beheerder is *Enter New Babylon* een voorbeeldproject voor onze hedendaagse activiteiten. Een diverse groep jonge makers heeft zich intensief verdiept in Constants werk, heeft daarop gereflecteerd en daarmee hebben we een nieuwe jonge doelgroep bereikt.

Het werkproces werd vormgegeven rondom de thema's, die in Constants leven en werk belangrijk waren en die het project richting gaven, namelijk: samenwerking, experiment, technologie, urbanisme, multidisciplinair en maatschappelijk engagement.

Het doel was om de tekst- en beeldmakers te laten experimenteren met de technologie zodat ze goed beredeneerde keuzes zouden maken in hoe ze deze wilde inzetten. Het was ontroerend om de soms sceptische makers in het werk en de teksten te zien duiken om vervolgens geïnspireerd te raken. Elk team vond in Constants werk een eigen invalshoek, waaromheen ze hun ervaring vormgaven.

Het resultaat is een installatie met vier totaal verschillende werelden, waar wij enorm trots op zijn.

KIM VAN DER HORST

Directeur Fondation Constant



Enter New Babylon

Enter New Babylon is een productie van Fondation Constant, Over het IJ Producties, Poetry Circle Nowhere, Hogeschool voor de Kunsten Utrecht en Feikes Huis.

Het is een mixed reality installatie, waarin de mogelijkheden en grenzen van de toekomstige wereld, New Babylon, worden onderzocht door jonge, activistische spoken word-artiesten en ontwerpers.

New Babylon is de thuisbasis van de Homo Ludens en werd in de jaren zestig ontworpen door de Nederlandse beeldend kunstenaar Constant Nieuwenhuys (1920-2005). Nu reflecteren jonge makers op zijn visie via virtual en mixed reality in een theatrale installatie.



DOELEN

- Verbinding van de ideeën van Constant met huidige technologie.
- Zoektocht naar de mogelijkheden van de techniek in deze toepassing.
- Samenwerking met verschillende disciplines.
- Betrekken van jonge en hedendaagse kunstenaars bij het werk en gedachtegoed van Constant.
- Zoektocht naar de speelbaarheid van New Babylon met nieuwe technieken.
- Bereiken van een nieuw publiek.
- Leertraject voor makers en productiepartners.

In het kort

De plussen

- Bijzondere en verrijkende ervaring in de artistieke ontwikkeling van de makers.
- Buitengewoon leerzaam project voor de productiepartners en specifiek Fondaton Constant.
- Geslaagde samenwerking tussen *spoken word*, theater, technologie en cultureel erfgoed.
- Een project dat bezocht werd door bezoekers van 6 tot 85 jaar.
- Een *crossover* van publieksgroepen: Bewonderaars van Constant kwamen in aanraking met het werk van jonge makers en visa versa.
- Het bereiken van een, voor de stichting, nieuwe en jonge doelgroep.
- Unieke, persoonlijke en intense ervaring voor het publiek

De minnen

- Ontwikkeling en eerste speelperiode van het project vonden plaats midden in de Corona pandemie
- Arbeidsintensiviteit van VR: een vrijwilliger per bezoeker
- Beperkte capaciteit van de VR installatie: vier bezoekers per uur
- De kosten
- Beperkte beschikbaarheid van vrijwilligers.
- Fragiliteit van de techniek
- Ervaring met Voordekunst



Installatie

De bezoeker wordt ontvangen door een vrijwilliger en wordt naar een gang geleid met vier deuren, bij elke deur staat een stoel of bank. De bezoeker neemt plaats en doet jas en tas in de daarvoor bestemde bak. Bij de ervaring, 'We willen onze dagen niet vullen met spijt' wordt zelfs gevraagd om de schoenen uit te doen.

Door de deur komt de vrijwilliger met een head set, die de bezoeker helpt deze op te zetten. Bij de wereld, 'Echo's van het vergeten' gaan bezoekers zonder head set op door de deur. Bij deze ervaring ziet de bezoeker dus voor het betreden van de ervaring hoe de installatie eruitziet.

Vanaf dat moment zijn de bezoekers in de VR-ervaring en betreden zij de werelden via een deur/poort. Bij twee van de ervaringen zijn de deuren zowel fysiek als virtueel aanwezig. In de verschillende werelden spelen de makers met mixed reality. Objecten in de virtuele wereld komen overeen met fysieke objecten.

*Absolutely wild. Didn't understand the Dutch but I loved it **

Bewegingen ten opzichte van de fysieke objecten bepalen snelheid en soms de ervaring in de virtuele wereld.

Na ongeveer 12 tot 15 min, wanneer de bezoeker de ervaring heeft afgerond, wordt de head set afgezet en ziet hij/zij voor het eerst de installatie, met de objecten en de andere bezoekers. Als de bezoeker alle ervaringen heeft afgerond is er de mogelijkheid om even rustig te zitten en te kijken naar de bezoekers die zich na hen in de ervaringen begeven.

De installatie is door scenograaf Guus van Geffen vormgegeven als een decor met theater belichting van lichttechnicus Juriaan Gregor waarin de nieuwe VR-bezoekers de onbewuste performers zijn voor de bezoekers, die de ervaring hebben afgerond.

*In *italic* quotes, die bezoekers achterlieten in het gastenboek.

Ervaringen

Het verleden van een toekomststad

Ontwerp: René 't Hart

Tekst: Nabil Tkhidousset, Luna Wicks

In deze ervaringen scheppen de makers een dystopie gebaseerd op Constants idee over de rol van de kermis in een op utiliteit gerichte samenleving. Ze schetsen het beeld van een door kapitalisme vervormde toekomstvisie waarin grote groepen mensen door de mazen van het net zijn gevallen en zich niet staande kunnen houden in de visie van de "ludieke", nomadische vrijheid.

Behalve de deur waar de bezoeker aan het begin van de ervaring doorheen gaat hebben de makers in deze ervaring weinig gebruik gemaakt van mixed reality. De ervaring is sterk tekst gedreven en vraagt steeds dat de bezoeker keuzes maakt, welke invloed hebben op wat deze ervaart.



*Love the design of the posters:
"No job" / "Be you" / "Be creative"*



Ervaringen

Blooming New Babylon

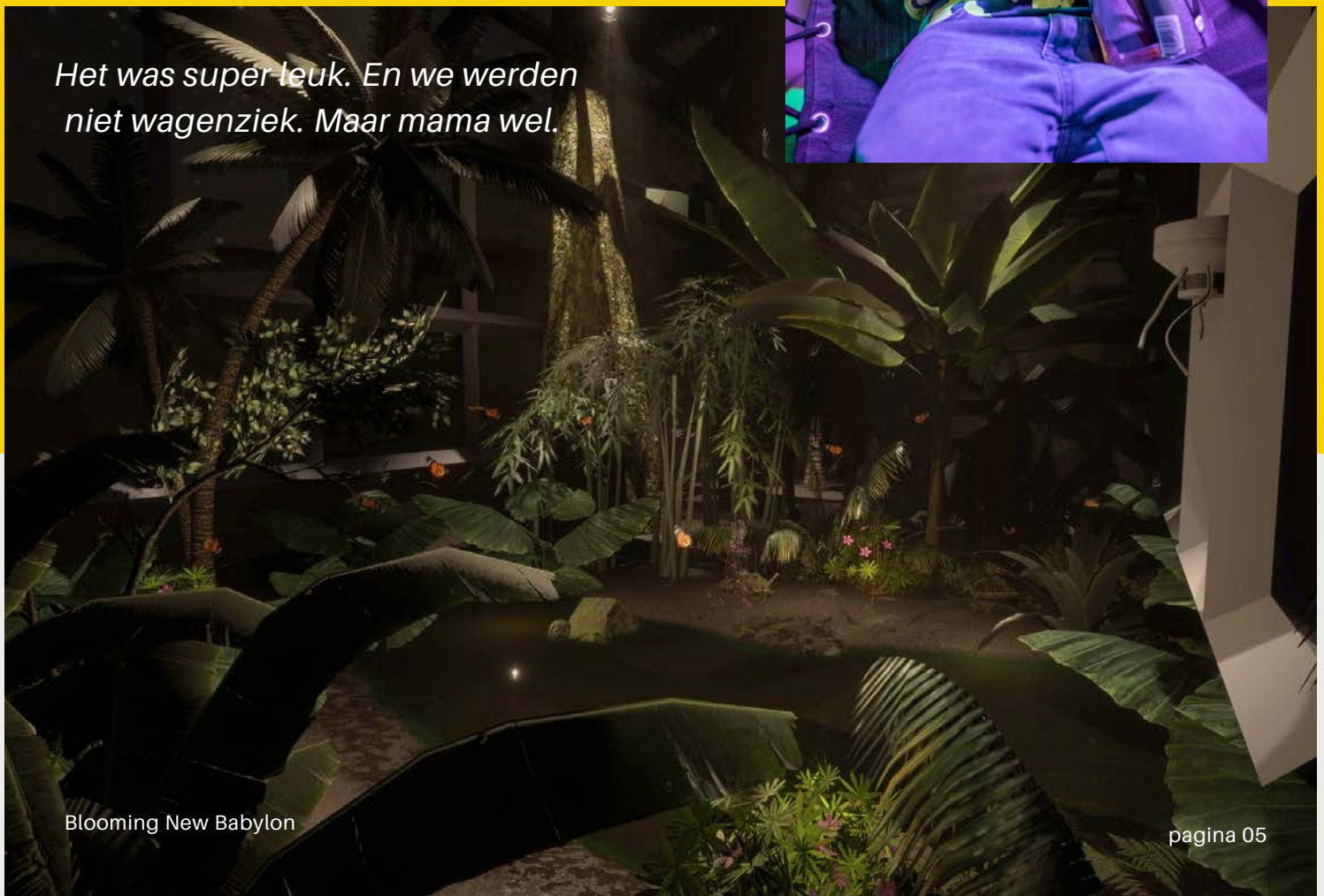
Ontwerp: Emma Bourguignon Tekst: Nina Vermeulen

In deze ervaring betreedt de bezoeker letterlijk de Grote gele sector in het donker terwijl de New Babyloniërs slapen. De bezoeker verplaatst zich met een stoeltjeslift en een vliegende fiets door de sector. De stem van de reisgids vertelt ondertussen uit over het leven in New Babylon.

De makers hebben ervoor gekozen om de twee vervoermiddelen zowel in VR als fysiek te creëren. De bezoeker zit echt in de stoeltjeslift en op de fiets en als er niet hard genoeg getrapt wordt op de fiets, gaat deze niet vooruit. De ervaring is fysiek en visueel, de tekst blijft een beetje letterlijk.



Het was super leuk. En we werden niet wagenziek. Maar mama wel.



Ervaringen

Echoes van het vergeten

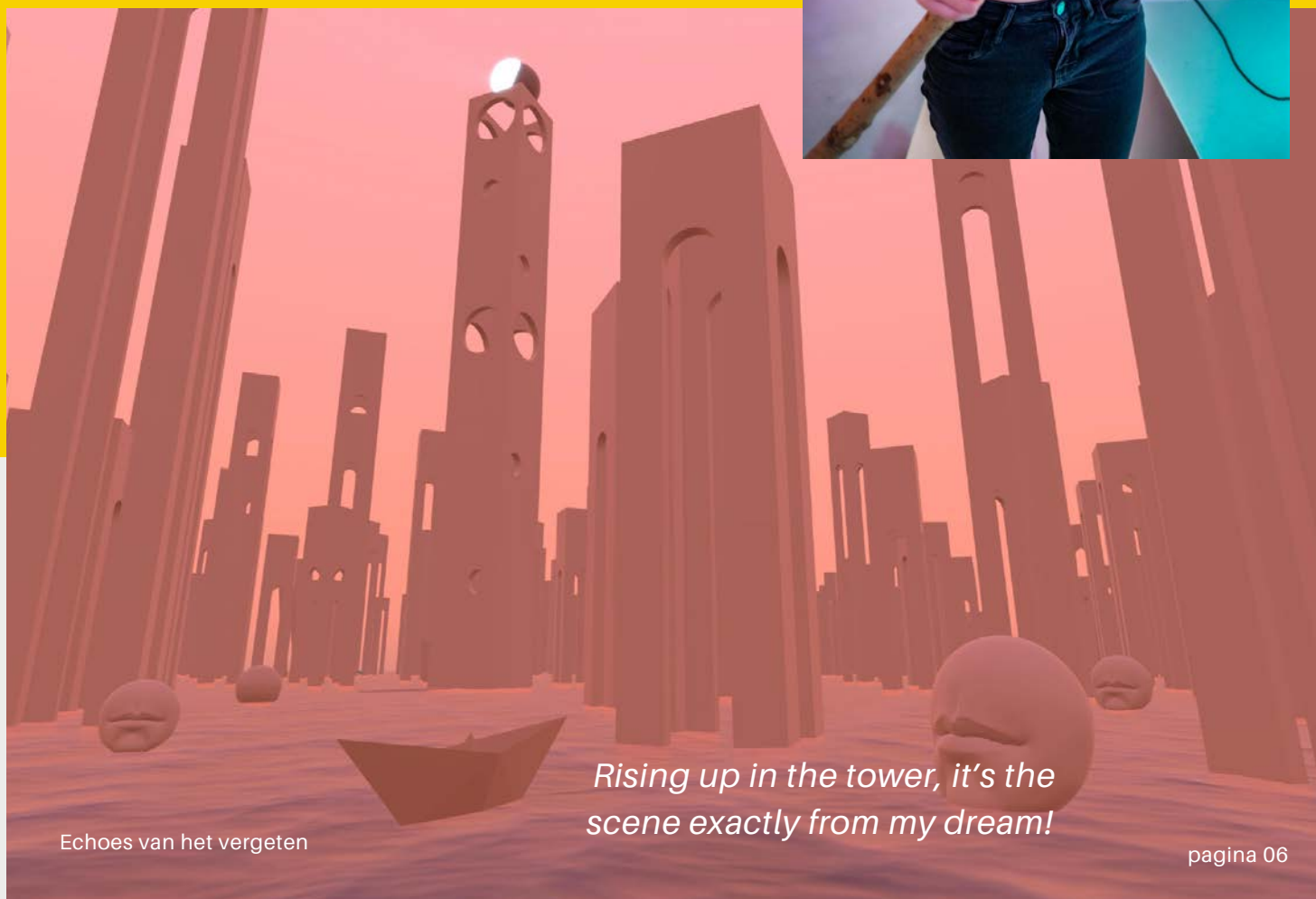
Ontwerp: Aina Roca Mora

Tekst: Steff Geelen

Deze ervaring begint op een steiger met aan het einde een papieren bootje. Een poëtische reis door een droomachtig landschap begint. Onder het oneindige waterlandschap is de Grote gele sector te zien, als een herinnering aan iets dat we vergeten zijn.

Ook in deze ervaring kozen de makers voor een vervoermiddel om binnen de technische mogelijkheden toch een gevoel van nomadische dwaling op te roepen.

Ze hebben zeer bewust gezorgd voor momenten van rust waarin de bezoeker naar de tekst kan luisteren. De peddel is naast een gereedschap om de boot mee vooruit te bewegen ook een fysiek object dat houvast biedt in de ontlichaamde virtuele wereld.



Rising up in the tower, it's the scene exactly from my dream!

Ervaringen

Wij willen onze dagen niet vullen met spijt

Ontwerp: Bianca Lurvink, Morgan Henry

Tekst: Jasper Albinus, Rozienna Salihu

In deze ervaring stapt de bezoeker een telefooncel uit de jaren tachtig binnen die midden in de Grote gele sector staat. Vandaar betreedt de speler drie verschillende ervaringen of misschien zijn het meer herinneringen.

In deze ervaring spelen de makers vooral met tekst, beeld en zintuigen. Er worden geen grote handelingen gevraagd. De bezoeker kan gaan liggen op de stapel kussens; met de voeten in het zand staan terwijl een zacht briesje door het haar waait en plaatsnemen in de leunstoel van Constant luisterend naar de teksten van Jasper Albinus en Rosienna Salihu. De zintuigelijke ervaring versterkt de tekst, maakt deze als het ware tastbaar.



*Ultimate moment = when Vr-set
goes off. Back into what we used
to call reality?*



OVER HET IJ FESTIVAL

Periode

9-18 juli 2021

Locatie

A-Lab,
Amsterdam

Speelbeurten

288 (4 bezoekers
per keer)

Bezoekers

250 (1 ervaring
p.p.)



Speelplekken

De speellocatie, A-Lab lag in Amsterdam noord, maar bevond zich buiten het festivalterrein op de NDSM werf. Bezoekers konden kaarten kopen van 15€ voor een van de vier ervaringen van 12 tot 15 minuten. Toen wij aangaven dat we dat wat duur vonden, werd er een korting toegepast zodat kaarten 12€ kostten.

In juli 2021 ging, tot onze grote vreugde, de cultuursector in haar geheel weer open. Maar de effecten van de pandemie waren voelbaar. Hoewel we zeer actief waren in het benaderen van de pers, bleken kunstredacties overstroomd te worden. Velen gaven aan dat er een grote interesse bestond, maar zagen geen kans om over Enter New Babylon te schrijven.

Over de hele breedte stroomde het publiek niet direct terug naar het theater. Als een multidisciplinair project in een relatief onbekend medium en zonder grote namen ontvingen we

aanvankelijk vooral bezoekers via de stichting en de makers. Omdat Enter New Babylon niet op het festivalterrein stond waren er geen ad hoc binnenlopers. Om Enter New Babylon onder normale omstandigheden tussen het theatrale aanbod op een festival onder de aandacht van het bezoek te brengen, zou uitdagend zijn geweest, in juli 2021 bleek het zeer moeilijk.

Pas later in de week toen andere voorstellingen volgeboekt waren en het publiek daardoor bij Enter New Babylon terecht kwam, begonnen de tijdsloten zich te vullen. Bezoekers waren op een positieve manier verrast en vervolgens merkten we dat er meer mensen via mond-tot-mondreclame bij Enter New Babylon terechtkwamen. De laatste dagen zat de installatie vol.

Uiteindelijk werd slechts 22% van de 1152 beschikbare kaarten verkocht.



IMPAKT [CENTRUM VOOR MEDIA EN CULTUUR]

Periode

29 sep - 15 okt 2022

Locatie

Utrecht

Speelbeurten

60 (4 bezoekers per
keer)

Bezoekers

203 (3-4 ervaringen
p.p.)

Speelplekken

IMPAKT ligt in het centrum van Utrecht en dat was meteen merkbaar. Vanaf de eerste dag waren er bezoekers, die binnen kwamen lopen uit nieuwsgierigheid. Entreekaarten kosten 16€ voor vier ervaringen en 6€ voor studenten, verder waren er een aantal kaarten beschikbaar gesteld via We Are Public.

We hadden zelf veel gecommuniceerd met onze achterban, alle productiepartners hadden het project op hun website gezet en in hun communicatiekanalen meegenomen en het evenement stond op alle uitagenda's in Utrecht en omstreken en een paar voor heel Nederland. Van tevoren was al dertig procent van de kaarten verkocht, waardoor Enter New Babylon vanaf het begin goed heeft gelopen.

Tegen het einde waren alle tijdsloten voor de ervaringen volgeboekt. Er leek een bijzonder goede aansluiting te zijn met het publiek van IMPAKT en er was een grote aanloop van studenten (veertig procent van de kaarten).



Dit was voor ons een belangrijk feit omdat dit project specifiek gericht was op het aanspreken deze, voor ons, nieuwe doelgroep.

De installatie was bij IMPAKT te bezoeken van woensdag tot en met zondag, tussen 12 en 17u. Er was de mogelijkheid om het aantal speelbeurten te vergroten door langere dagen te draaien, maar het was al best lastig om de benodigde vrijwilligers te vinden voor diensten van vijf uur, laat staan als de openingstijden verruimt zouden worden.

Ook bij IMPAKT merkten we dat tegen de tijd dat de mond-tot-mondreclame op gang kwam de speelperiode alweer voorbij was. Voor de toekomst, is een langere speelperiode wenselijk, te meer vanwege de kosten om de installatie op te bouwen.

80% van de 240 kaarten waren verkocht.

Successen

Multidisciplinaire Samenwerking

Voor een project als Enter New Babylon en een kleine organisatie als Fondation Constant, was samenwerking met verschillende partners eigenlijk de enige manier om de nodige expertise en ervaring aan boord te halen.

De samenwerking met de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht maakte het mogelijk dat we de makers een intensief concept ontwikkelingstraject konden aanbieden waarin ze hun concepten konden testen en aanscherpen onder leiding van Joris Weijdom. De makers werden door Lisa Weeda, Frank Bosma, Dennis Molema en Weijdom uitgedaagd om buiten hun eigen discipline te treden en in het samen komen van de techniek, tekst en beeld continue te reflecteren op de ervaring van de bezoeker. Meer dan schrijver of scenograaf waren de makers regisseur van hun ervaringen.

De vier teams hebben daarin hun eigen keuzes gemaakt en de vier ervaringen zijn niet alleen geheel verschillend in beeld en tekst maar ook in hoe de makers de techniek hebben ingezet.

Ook de samenwerking tussen de productiepartners was waardevol en leerzaam. Vooral bij de tweede speelbeurt, toen er meer tijd was om iedereen op de hoogte te houden van de ontwikkelingen en hulpvragen uit te zetten, kwam er altijd een oplossing of advies of van iemand uit het team. Fondation Constant heeft in dit project zeer veel kunnen leren van de ervaring van de andere productiepartners en is daarvoor zeer dankbaar.



Partners

- Over het IJ: expertise urbanisme, theater en festival, netwerk, speelplek.
- Poetry Circle Nowhere: netwerk van jonge geëngageerde spoken word schrijvers, performers en makers, oefenruimtes.
- Hogeschool voor de Kunsten Utrecht: netwerk alumni scenografen en ontwerpers, expertise virtual en mixed reality, studio's, begeleiding en techniek voor de workshops.
- Feikes Huis: expertise experimenteel theater, dramaturgie, techniek, netwerk, oefenruimtes.
- Fondation Constant: expertise Constant, uitvoerende productie.

Ervaring

Voor Fondation Constant was het de eerste keer dat de stichting zelf een dergelijk "groot" project produceerde dus ook op dat vlak was het een leertraject met als resultaat een gereedschapskist vol vaardigheden, ervaring en kennis over het organiseren van een multidisciplinair project met een technische en experimentele dimensie. Veel keuzes kunnen in de toekomst scherper gemaakt worden.

CONSTANT
2017
ON OUR MEANS
AND PERSPECTIVES

Successen



Publiek

Hoewel we in dit project wel wat te lijden hebben gehad met betrekking tot het aantrekken van publiek, zijn er zeker successen te noemen.

Het was enerverend om te zien hoe het project in feite een hele brede groep mensen aansprak. De achterban van de stichting is overwegend ouder. Zij kwamen dankzij Enter New Babylon in aanraking met jonge makers. Een deel van de bezoekers kwamen met hun gezin naar Enter New Babylon. Uit die bezoeken bleek dat het project geschikt was voor publiek van 6 tot 85 jaar.

Zowel dankzij de ligging en het publiek van IMPAKT en de verbinding met de HKU was er in de tweede speelperiode een aanloop van jongeren, die Constant daarvoor niet kenden. Dit was voor de stichting een succes omdat doorgaans alleen studenten op de website van de stichting terecht komen die Constant kennen via hun opleiding (kunstgeschiedenis of architectuur).

Hoewel er geen publieksonderzoek is gedaan, was er voor de host(es) bij IMPAKT ruimschoots mogelijkheid om met het publiek na te praten. Uit de reacties (ook in het gastenboek) bleek over het algemeen dat men de ervaring als zeer bijzonder beschouwde dankzij de verscheidenheid van de vier ervaringen, de intensiteit en de persoonlijke aandacht die de bezoeker krijgt van de vrijwilligers. Reacties uit het gastenboek zijn gebruikt als quotes in dit verslag.

Uitdagingen

Constant

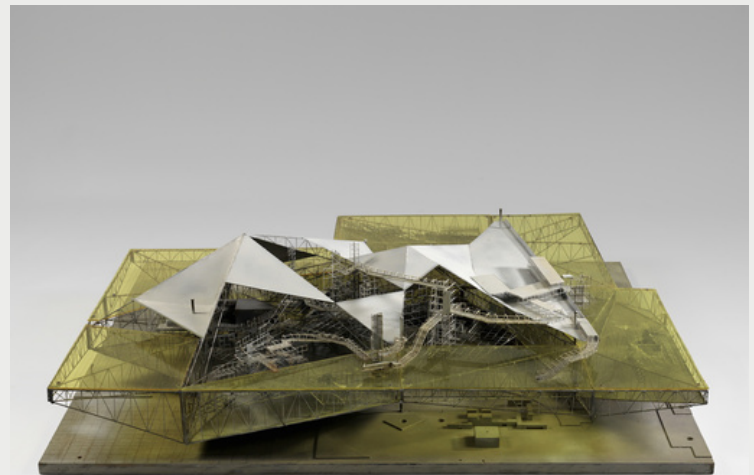
Omdat het project op meerdere vlakken een experiment was, bleek het lastiger om de makers heel strikt te sturen bij het toepassen van Constants teksten en werken. De inzet daarvan is wat losser dan wellicht van tevoren voorzien. Het zijn echt hedendaagse reflecties geworden op wat New Babylon bij de makers oproept.

Sommige bezoekers vonden het jammer dat ze Constant niet meer letterlijk tegenkwamen in de installatie. Anderen zagen de waarde van de hedendaagse reflectie. Het is het eeuwige spanningsveld waar wij ons als stichting in begeven.

Techniek

Tevens hebben we in het project de limieten van de techniek ervaren. Hoewel de techniek zich steeds verder ontwikkelt is het ook op een bepaalde manier fragiel en onvoorspelbaar. De teams hadden de vrijheid gekregen om de techniek op alle manieren in te zetten en te experimenteren met de mogelijkheden. De ene keuze was daarin simpeler uit te voeren dan de andere. Het experimentele aspect zorgde ervoor dat de bezoeker af en toe *glitches* ervoer.

*Bedankt voor de schoonheid,
ontroering, perspectieven en
aandacht*



Uitdagingen



Binnen het concept van vier werelden, welke door één VR ontwerper uitgevoerd moesten worden, was er minder tijd en geld om oneindige werelden te creëren. Het concept van de *dérive* en de nomadische mens welke in Constants New Babylon een belangrijke rol speelt, was dus lastiger toe te passen dan van tevoren gehoopt. Onder de makers was de consensus dat ze het publiek geen trackers in de hand wilden geven om grote afstanden te kunnen afleggen. Daarmee was er dus een beperking in de dwaalmogelijkheden van de VR-bezoeker.

Omdat er uiteindelijk minder budget beschikbaar was dan aanvankelijk geanticipeerd, werd de app waarin de verhalen uit de ervaringen te beluisteren zouden zijn en het publiek meer over Constant en New Babylon te weten kon komen niet uitgevoerd.

Installatie

Aanvankelijk was het de bedoeling om de installatie uit steigermateriaal te maken en mensen te laten klimmen, maar dit bleek na de conceptontwikkelingsfase van de VR ervaringen, niet haalbaar. Ook bleken de technische vereisten van de VR binnen onze planning niet verenigbaar met een klimrek van steigermateriaal.



Uitdagingen

*Wat een niet te beschrijven
fantastische ervaring!!!
Ongelooflijk prachtige teksten.
Heel veel complimenten voor de
makers.*

Team

Mike van Wetten, die de ervaringen zou gaan regisseren moest zich, relatief aan het begin van het project, terugtrekken. Het multidisciplinaire karakter van het project, de maatregelen rond Corona, de nieuwheid van het project voor Fondation Constant en het uitgangspunt van het experiment om taal, techniek en inhoud op een betekenisvolle manier samen te laten komen, betekende een intensief maakproces waarbij er grote afhankelijkheid was tussen de verschillende partners en disciplines m.b.t. faciliteiten, planning en creatieve input. Dit was van tevoren niet door iedereen geanticipeerd. Na het vertrek van de Mike, is besloten om met een artistiek team te werken bestaande uit Lisa Weeda, Guus van Geffen, Pol Eggermont en Dennis Molema onder leiding van Kim van der Horst.

Aanvankelijk hadden we ook zeven schrijvers, namelijk Jasper Albinus, Steff Geelen, Onias Landveld, Roziena Salihu, Nabil Thkidousset, Nina Vermeulen en Luna Wicks. Echter op een bepaald moment bleek de noodzakelijke tijdsinvestering voor Onias Landveld niet haalbaar. Landveld trok zich terug.

Verder was het idee dat elke schrijver samen zou werken met een ontwerper en dat we dus zes à zeven verschillende ervaringen zouden ontwikkelen.

Gedurende het maakproces vormden zich echter vier verschillende teams. Twee duo's van schrijver en ontwerper, een trio van twee schrijvers en een ontwerper en een kwartet van twee schrijvers met twee ontwerpers. Dit betekende minder, maar wel langere ervaringen.

Speelbeurten & Publiek

Aanvankelijk was de planning dat er zes à zeven ervaringen zouden komen van drie tot zes minuten. Per half uur zouden vier bezoekers de verschillende ervaringen op eigen houtje kunnen doorlopen. Door de manier waarop de makers de mixed reality hadden ingezet kon de bezoeker echter niet zelf wisselen tussen de ervaringen. Met vier ervaringen van +- 15 minuten konden we 16 bezoekers per uur ontvangen, waarbij iedere bezoeker één ervaring deed.

Na de speelperiode op Over het IJ Festival waren we van mening dat de installatie het beste tot haar recht kwam als bezoekers drie tot vier ervaringen konden bezoeken in een uur. Dat hield in dat we slechts vier bezoekers per uur konden ontvangen.

Uitdagingen



In dat laatste geval kreeg de bezoeker de meest optimale ervaring maar werd de capaciteit van de installatie beperkter.

Bij Over Het IJ Festival hadden we de pech dat de kaartverkoop, waarschijnlijk door de effecten van de pandemie, pas later in de week op gang kwam, waardoor de maximale capaciteit van 1152 bezoekers bij lange na niet werd gehaald. Dankzij de keuze om mensen meer ervaringen te laten doen, was de maximale publiekscapaciteit bij IMPAKT slechts 240 in plaats van 960.

Regionale verspreiding

Het plan was om de installatie bij verschillende theaterfestivals, verspreid over Nederland, te programmeren. Door de ervaring bij Over Het IJ Festival merkten we dat we op zoek moesten naar een speelplek met een achterban, die aansluiting had met het multidisciplinaire en technische karakter van het project. Ook was het niet makkelijk om überhaupt een speelplek te bemachtigen op de festivals aangezien velen hun programmering van de in 2020 geannuleerde edities doorschoven.

Tegelijkertijd bleek de installatie veel duurder en tijdsintensiever om op te bouwen waardoor we op zoek gingen naar een speelplek voor langere tijd i.p.v. vier of vijf verschillende festivals.

Met Over het IJ Festival en IMPAKT was de regionale spreiding van Enter New Babylon een stuk kleiner dan gehoopt. Daarentegen is het doel om een jonger publiek te bereiken, vooral bij IMPAKT, gelukt, 40 procent van de bezoekers was student.



Lessen

VR

Enter New Babylon had vanaf het begin een groot experimenteel karakter voor de makers maar ook voor de organisatie. Dankzij de intensieve begeleiding van de HKU heeft dit een groep schrijvers en ontwerpers opgeleverd, die ervaring hebben opgedaan met *virtual* en *mixed reality*.

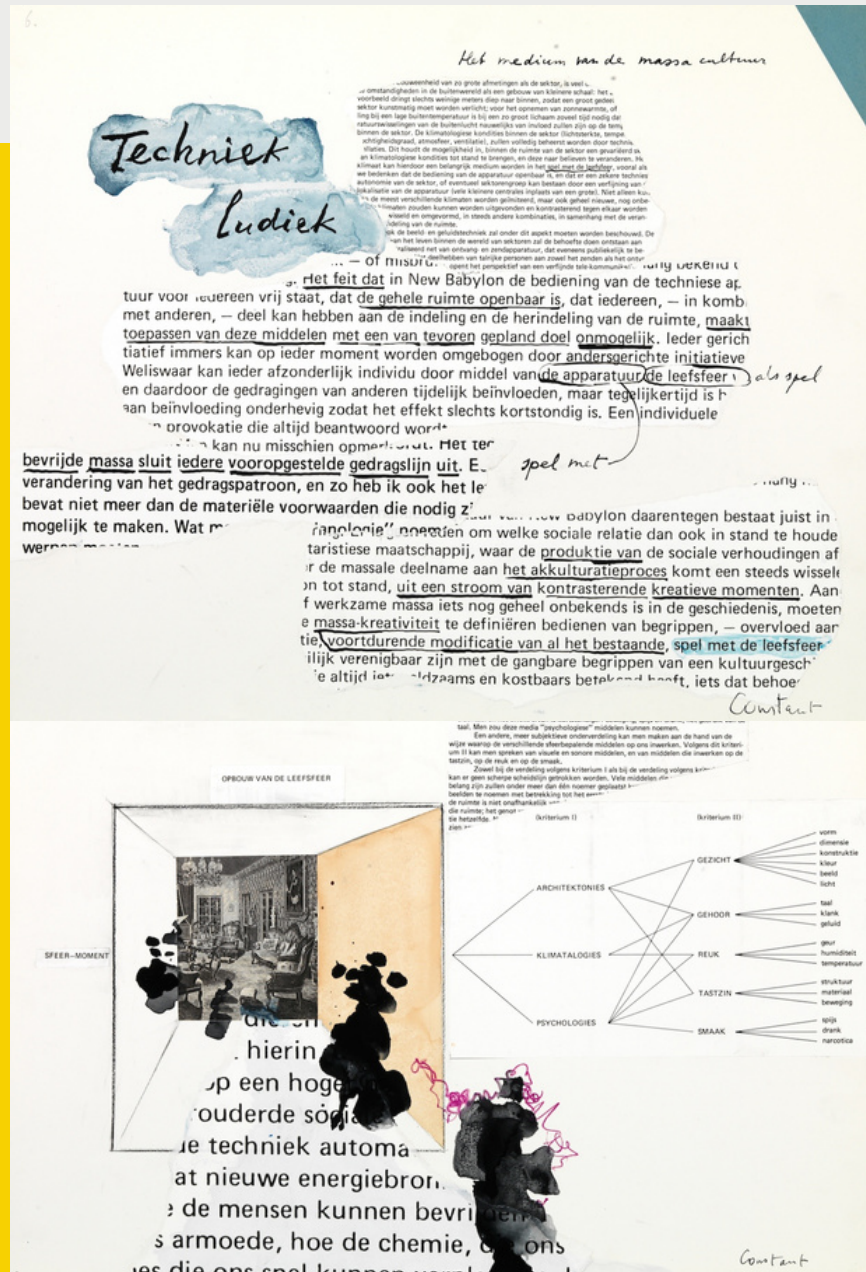
Maar ook voor Fondation Constant als organisatie is er een beter begrip van wat een dergelijk multidisciplinair en technisch project inhoudt. In de toekomst kan er daardoor gericht gewerkt worden en kunnen we ook scherpere keuzes maken. De intentie is om deze versie nog een keer te programmeren op een locatie in Nederland of België en die mogelijkheid aan te grijpen om de makers kleine aanpassingen te laten doen.

Het is duidelijk dat er talloze mogelijkheden zijn voor dit medium. Tegelijkertijd zijn we ons ook bewust geworden van de beperkingen. Die inzichten nemen we mee in de planning voor toekomstige versies en projecten.

Werkdruk

De grootste les is wellicht dat elk project afhankelijk is van mankracht en dat dat de grootste uitdaging is. In dit geval was Enter New Babylon een van de projecten van Constant 101. Toen de projectassistent van Constant 101 in juli 2021 stopte vanwege een burn-out, was Constant 101 met Enter New Babylon net van start gegaan en was er geen tijd om vervanging te zoeken.

Van juli 2021 tot november 2022 kwam de organisatie van zowel Constant 101 als een groot deel van de zakelijke organisatie en communicatie van Enter New Babylon neer op een persoon. In die situatie zijn er ongetwijfeld kansen blijven liggen door een gebrek aan manuren. Die kwetsbaarheid is een goede les voor de toekomst.



Ervaring van het publiek

Na twee speelperiodes is de conclusie dat voor de meesten bezoekers twee of drie ervaringen van +/- 15 min, met korte tussenpozen, ideaal is. Tenzij de bezoeker ervaring heeft met het medium VR, zijn vier ervaringen voor de meeste bezoekers te intensief. Soms leidde dit zelfs tot wagenziekte. Bezoekers meer tijd geven om tussen de ervaringen in, betekent wel dat de capaciteit van de installatie beperkt is.

Lessen

Communicatie & PR

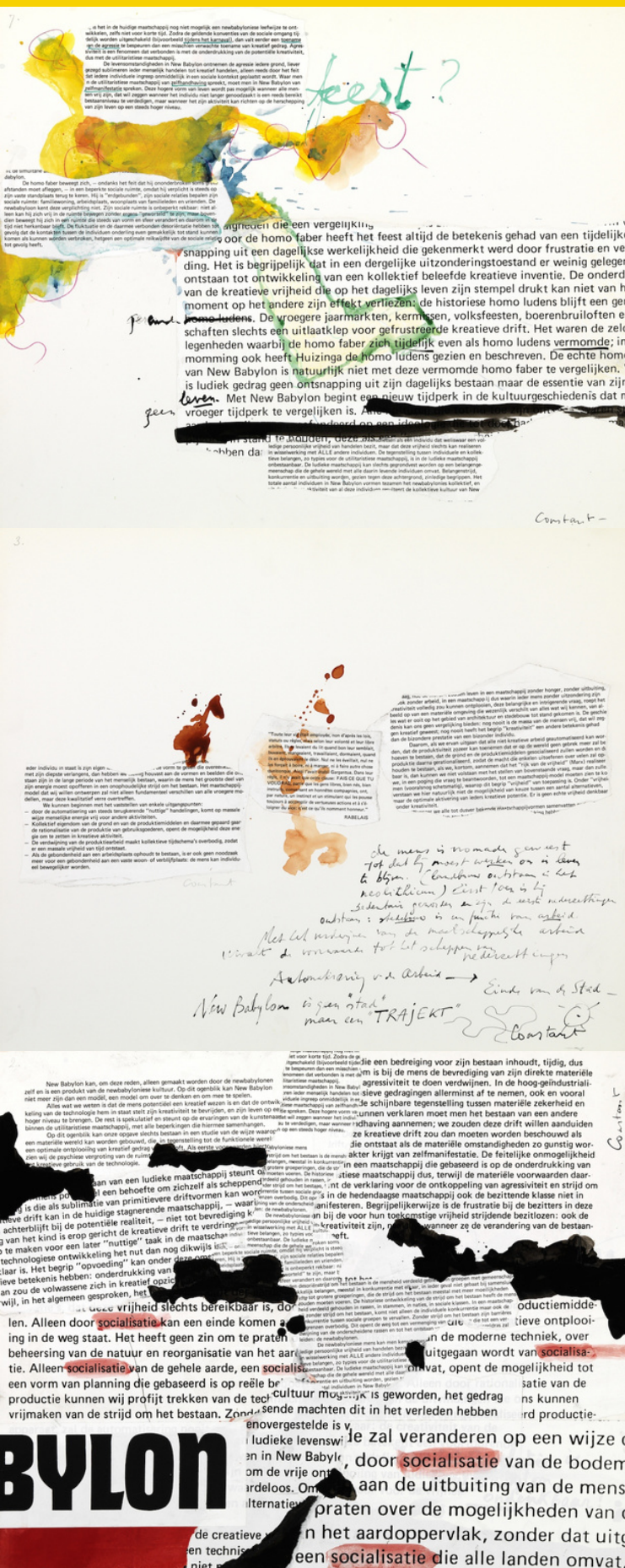
De les die we trekken uit de twee speelperiodes is dat de kans op succes het grootst is als er aansluiting is met het publiek van de speellocatie. Ook is het belangrijk dat deze partner sterk inzet op de communicatie via zijn/haar kanalen.

Na aanvankelijk, een (voor ons) groot bedrag te hebben geïnvesteerd in een professioneel mediabureau zonder veel resultaat, heeft Fondation Constant de communicatie van zowel Constant 101, als van Enter New Babylon zelf in de hand genomen. Voor Enter New Babylon heeft IMPAKT haar contacten bij de pers actief benaderd.

Voordekunst

Een pijnlijke les was de "samenwerking" met platform Voordekunst. Na een aantal telefoontjes en uitleg over wat het project inhield, maakte wij een campagne aan. Omdat we twijfelden over de hoogte van het bedrag, consulteerde wij hun adviseurs. Zij benadrukten dat een project met zoveel partners makkelijk een bedrag van 13.000€ moest kunnen binnenhalen. Zij zouden ons bijstaan met adviezen.

De campagne ging online en het eerste Voordekunst advies voor een succesvolle campagne kwam binnen: "Zet je hele team in voor de communicatie van je campagne". Het "hele" team van Constant 101 was de projectmanager en een parttime projectassistent. Er was door het team van Voordekunst niet van tevoren gevraagd naar de grootte van het team waarmee wij dit project ondernamen.



Lessen

Uiteindelijk sprong mevrouw Nieuwenhuys in en belde haar hele netwerk, waarna we na een maand fulltime werken iets meer dan 6500€ hadden binnengehaald.

Nu is de regel bij Voordekunst, als het streefbedrag niet wordt gehaald binnen de aangegeven periode, zij het gedoneerde bedrag terugstorten. Voor ons betekende dit dat we de investering van een maand werken kwijt zouden raken. Uiteindelijk hebben we met pijn in ons hart zelf geld bijgestort om het streefbedrag te halen. Over het totaal "binnengehaalde" bedrag rekent Voordekunst 7% commissie, naast een initiële contributie van 100€.

Naderhand bleek dat veel kleine organisaties en kunstenaars in ons netwerk soortgelijke ervaringen hadden met Voordekunst. Dankzij de perverse prikkel dat je alles na een maand kwijt kan zijn, vullen veel organisaties, die de mogelijkheid hebben, het bedrag uit eigen middelen aan. De succescijfers worden daardoor dus kunstmatig hoog gehouden wat een volgende onwetende kunstenaar of organisatie weer verleidt om de website te gebruiken.

In het kort:

- *Mixed Reality is best een ingewikkelde techniek, focus kan diepgang en kwaliteit bevorderen.*
- *Alles wat je bedenkt, moet door iemand worden uitgevoerd. Begroot realistisch voor zowel makers als organisatie.*
- *Hou rekening met wat de bezoeker aan kan in VR.*
- *Communicatie: dure mediabureaus zijn niet altijd de beste keuze.*
- *Crowdfunding kost ontzettend veel tijd en energie, eerder een marketing tool dan financieringsmogelijkheid.*



Cijfers

152.701€

Totaal gerealiseerde
projectkosten

41.022€

Partnerbijdragen

Cofinanciering:

5.479€

Publieksinkomsten en verkoop

25.000€

Private fondsen

81.200€

Publieke fondsen

111.679€

Totaal gerealiseerde cofinanciering

Enter New babylon werd mogelijk gemaakt met ondersteuning van:

**FONDS
PODIUM
KUNSTEN**
PERFORMING
ARTS FUND **NL**

**stimulerings
fonds
creatieve
industrie**

FONDS 21

Nederlands
letterenfonds
dutch foundation
for literature



PRINS BERNHARD
CULTUURFONDS

AF amsterdams
fonds voor de
kunst

LINKS

PROJECTWEBSITE

[Enter New Babylon](#)

ENTER NEW BABYLON NEWS UPDATES

19 juli 2021

[Enter New Babylon Q&A](#)

06 juli 2021

[It's Testing Day!](#)

06 juli 2021

[Enter New Babylon under Construction III](#)

29 juni 2021

[Enter New Babylon under Construction II](#)

28 juni 2021

[Enter New Babylon under Construction](#)

24 mei 2021

[Immersive Installations](#)

INTERVIEW MET LUCAS DE MAN

<https://youtu.be/suCDNTjkQ2A>

PERS

14 oktober 2022

[Werk Constant Nieuwenhuys door een nieuwe bril bekeken](#) | [Utrecht Centraal](#)

06 december 2022

[Exit and Enter New Babylon](#) | [Archined](#)

*Zo tof om ineens in mijn eigen
dromen rond te lopen.*

Aan ons de vrijheid!

CREDITS



Installatie fotos © Anne Harbers

PRODUCTIE PARTNERS

Feikes Huis, Fondation Constant, Hogeschool voor de Kunsten Utrecht, Over Het IJ Producties, Poetry Circle Nowhere.

SCHRIJVERS

Jasper Albinus, Steff Geelen, Roziena Salihu, Nabil Thkidousset, Nina Vermeulen, Luna Wicks

ONTWERPERS

Emma Bourguignon, Juriaan Gregor, Morgan Henry, Bianca Lurvink, Aina Roca Mora, René 't Hart

ONTWERP 3D GROTE GELE SECTOR

Dennis Molema

ARTISTIEK TEAM

Pol Eggermont, Guus van Geffen, Kim van der Horst, Dennis Molema, Lisa Weeda

VR ONTWERP

Frank Bosma

GELUIDSONTWERP

Jorg Schellekens

ADVISEUR TECHNISCHE DRAMATURGIE

Joris Weijdom

PRODUCTIELEIDER

Leonie Baars

LOCATIEMANAGER

Ruben Coers
