

























### Jorge Alves Lino tijdens Panorama Brabant 29-10-2020

- 'Wanneer artistieke praktijken worden ingezet als strategische instrumenten om maatschappelijke uitdagingen aan te gaan (naast mooie kunstwerken aanbieden), kunnen interessante vragen zijn:
- Hoe veranderen dit soort interventies, los van bewustzijn, gedrag van mensen en collectief gedrag?
- Hoe kan de daadwerkelijke impact op de samenleving en de economie worden geëvalueerd?
- Welke criteria en methoden kunnen we gebruiken om de economische, sociale en culturele impact te bepalen van artistieke interventies die maatschappelijke uitdagingen aanpakken?
- Als kunst als creatief en strategisch instrument waarde creëert bij aanpakken van maatschappelijke uitdagingen, wanneer is die functie dan succesvol te noemen?

### **Nowness online**

De online omgeving en de Cantina zijn 24/7 te bezoeken. Je kunt, wanneer je wil, tentoonstelling of de Cantina ervaren. Maar het leidt er ook toe dat bezoekers, verspreid over 24 uur en daarmee in kleine aantallen, elkaar kunnen ontmoeten. Daarmee rijst de vraag hoe je ervoor kunt zorgen dat mensen op bepaalde momenten samenkomen om tentoonstelling te bezoeken of om na te praten met anderen. Een urgentie, gevoel van now or never. Voorbeeld: Nitehotel werkt ook online met timeslots en kaartverkoop. Bezoekers zijn zichtbaar in de online omgeving als kleine digitale fireflies.

### **Samenwerking met opleidingen**

Hoe kun je onderwijsinstututen beter betrekken bij het festival en de aangeboden thematiek? En dan niet alleen als bezoeker maar ook als deelnemer? Hoe kunnen wij binnen het kader van het festival ontmoetingen tussen studenten met bijvoorbeeld uiteenlopende achtergronden en studierichtingen faciliteren? Hoe kun je visie en kennis vanuit diverse invalshoeken delen over de festivalthematiek? Een van de ideeën was om studenten wandelingen te laten organiseren en daarbij vanuit hun eigen expertise te reflecteren op de werken in de tentoonstelling en het gesprek met elkaar aan te gaan. (Hoe kun je vanuit economisch perspectief naar de cyborg kijken? Vanuit Health? Vanuit de kunsten? Wat betekent data ethiek voor diverse disciplines?)

### **Rode draad en samenhang – experience**

Hoe zijn samenhang en de verbinding (ook technisch) tussen verschillende onderdelen te versterken? Nu moeten bezoekers na afloop van live presentaties zelf actie ondernemen om aanwezig te zijn in de Cantina. Hoe is deze stap te vereenvoudigen? Presentaties laten plaatsvinden in de Cantina?

### **Inclusiviteit**

Het onderzoek naar en de opzet van een inclusief platform online is niet helemaal geslaagd. Cantina heeft beperkingen: Cantina is niet toegankelijk voor mensen zonder of slecht zicht. Ook voor mensen met auditieve belemmeringen kan de omgeving problemen opleveren. De navigatie op screenreader is lastig. Ondertiteling van de online-presentaties en performances is niet mogelijk. Ze ontbreken ook bij de recaps. AR werken in Fectar zijn niet bruikbaar zonder zicht. Om inclusiviteit in volgende edities te realiseren verdient het aanbeveling om testgroepen samen te stellen, bestaande uit deelnemers van alle doelgroepen. Binnen de technische beperkingen hebben we het hoogst haalbare bereikt.

















## 6.4 publieksonderzoek

Google Analytics geeft veel onvolledige informatie. Dit is gebleken bij het in kaart brengen van het verkeer op de (IM)POSSIBLE BODIES website. We vergeleken de cijfers met genoteerde bezoekers tijdens de festivalweek (de opening trok 379 bezoekers). Toch is er besloten om de Google Analytics data voor de afkomst van de bezoekers alsnog te gebruiken voor het in kaart brengen van deze data.

Als we de Google Analytics mogen geloven heeft (IM)POSSIBLE BODIES tijdens de festivalweek **6.790** bezoekers getrokken. Aangezien het onderzoek 16, waarvan 9 volledige responses, heeft zijn de resultaten niet representatief. Echter is er wel voor gekozen de ingevulde antwoorden weer te geven om zo toch een beeld te krijgen van de ervaringen die bezoekers hadden tijdens het evenement.

Een concrete conclusie kan niet getrokken worden uit de beperkte hoeveelheid responses van de bezoekers van (IM)POSSIBLE BODIES. Over het algemeen scoort IB gemiddeld op de meeste fronten onder deze respondenten. Dit kan zo zijn omdat veelal de meest kritische en meest positieve mensen de vragenlijst invullen. Bij elkaar gerekend komt dan het gemiddelde vrij neutraal uit.

Wat positief opviel was dat de respondenten de kwaliteit van het programma zeer waardeerden en het evenement als zeer innovatief en distinctief kenschetsten. Veel mensen leken van voorgaande evenementen van stichting NNI terug te keren. De meerderheid van de respondenten kwam naar (IM)POSSIBLE BODIES vanwege interesse in het onderwerp en om inspiratie op te doen. Wat negatief opviel was dat de meerderheid van de respondenten de online omgeving verwarrend en moeilijk te gebruiken vond. Wat dit betreft zouden niet veel respondenten het festival aanbevelen aan anderen.

Of deze uitslagen hetzelfde waren bij een grotere hoeveelheid respondenten kan worden niet vastgesteld. Wel kan de feedback van de respondenten worden meegenomen in het creëren van een volgend evenement. Omdat de website nog een jaar in de lucht blijft zijn nu reeds aanpassingen gedaan op basis van dit onderzoek.

## 7. ONDERNEMERSCHAP

NNI kan grote kunstprojecten van de grond krijgen, mede dankzij intensieve samenwerking met partners. Ons USP spreekt tot de verbeelding. We 'hebben' iets wat bedrijven willen: creativiteit, impact, talent. Zonder creativiteit geen innovatie /geen nieuwe producten/ nieuwe klanten. Door creativiteit in het centrum te zetten van innovatie leren CEO's & ontwikkelaars op expertmeetings 'horizontaal te denken', voorbij eigen brand/identiteit/silo. Samen kunnen zo grote uitdagingen worden aangepakt. Zowel lokaal als globaal, en vooral: cross-sectoraal. Door van verschillende energieën gebruik te maken brengen de hackathons in snelkookpan makers en bedrijven samen en geven daarmee een boost aan het lokale ecosysteem en SPARK en de SPARK-sprints.

Stakeholders voor (IM)POSSIBLE BODIES van het eerste uur waren: Music Tech Fest, SPARK, DBDW, Gemeente Den Bosch. Vanwege COVID19 moesten we de samenwerking met MTF staken. We kozen voor regionale focus waarbij we optrokken met SPARK Maker Zone als trekker in het innovatiedistrict.





organiseerden we gezamenlijke paneldiscussies online. Met name NNI/STRP co-produced *The Future of Post Humanism* met Roanne van Voorst, Marcel van Brakel (Polymorf), Johanna Bruckner, Ine Gevers en gespreksleider Annemarie Wisse was een doorslaand succes.

### **8.3 inbedding en internationaal**

Ambities van grootste financiers BrabantC en gemeente 's-Hertogenbosch is koppeling tussen regionale inbedding en internationale uitstraling. COVID19 speelt hierin een interessante rol. Qua inbedding hebben de voor het stadscentrum van Den Bosch ontwikkelde AR-werken veel goeds gedaan (van 100 tot 1500 views per kunstwerk en het hele jaar door te bezichtigen). Door volledig online te gaan heeft (IM)POSSIBLE BODIES in principe een breed bereik. Echter, het is moeilijk te achterhalen waar soms plotselinge buitenlandse belangstelling vandaan komt (China, Australië). Ook andere festivals rapporteren dit relatief nieuwe fenomeen. Kennisdeling op festivalniveau.

## **9. FINANCIËN**

De plannen voor (IM)POSSIBLE BODIES werden bedacht en op papier gezet in 2019, ruim vóór COVID-19. De bijbehorende begroting liet realisme en ambitie zien, zowel artistiek als productioneel en financieel. De kosten van het grootschalige live event werden gedekt door een brede financieringsmix die naast publieksinkomsten bestond uit bijdragen van meerdere financiers en een groot aantal sponsors/bedrijven en samenwerkingspartners. In de tweede helft van 2019 en de eerste maanden van 2020 werd hard gewerkt door een klein team om het evenement voor te bereiden.

Met de komst van de eerste lockdown in maart 2020 veranderde de situatie grondig. Er werd vanaf dat moment rekening gehouden met meerdere mogelijk scenario's, waarbij het fysieke deel van het evenement werd beperkt en de nadruk kwam te liggen op online. De begroting werd hierop aangepast. Kosten werden gesplitst, inkomsten opnieuw ingeschat. Met name de publieksinkomsten en de bijdragen van bedrijven moesten lager worden ingeschat, rekening houdend met de grote onzekerheid voor wat betreft mogelijke realisatie van live events in tijden van corona alsook de economische onzekerheid in het bedrijfsleven. Deze aanpassingen en de bereidheid en flexibiliteit van financiers hebben ertoe geleid dat (IM)POSSIBLE BODIES in het najaar van 2020 digitaal heeft kunnen plaatsvinden, waarbij het (aangepaste) fysieke deel op het laatste moment alsnog moest worden geschrapt vanwege de tweede COVID-19 golf. Gelukkig was inmiddels het overgrote deel van het event in digitale vorm gereed.

Terugkijkend kan geconcludeerd worden dat door de medewerking en flexibiliteit van financiers, bedrijven, samenwerkingspartners, en zeker niet in de laatste plaats de tomeloze inzet van het team (IM)POSSIBLE BODIES met succes kon worden gerealiseerd. Doordat de kosten aanmerkelijk lager uitvielen dan de oorspronkelijke begroting is het mogelijk geworden om – ondanks de structureel lagere inkomsten – een innovatieve onlineversie te realiseren en de basis op te bouwen voor vervolgevenementen. Genoemde lagere begroting is door alle fondsen gezien en goedgekeurd, o.a. uit coulance vanwege COVID19 waardoor ook stichting Niet Normaal INT werd overvallen.

## 10. CONCLUSIE

(IM)POSSIBLE BODIES onderzocht de versmelting van mens en machine en richtte zich op kansen en obstakels, zowel vrijheid als beperkingen. Digitaal gaan (digital twins) behoort ook tot het onderzoeksgebied. Conceptueel zouden we geen beter thema kunnen hebben om een meer hybride evenement te verkennen.

We anticipeerden vanaf dag twee van de eerste COVID19-golf op de situatie waarin we ons nu bevinden. Daardoor wisten we veerkrachtig te reageren op de nieuwe maatregelen die zijn genomen om het virus te bestrijden. Dankzij een geweldig energiek team met verschillende capaciteiten kon ik de transitie zonder al te veel moeilijkheden begeleiden. De volgende stap was het inspireren en overtuigen van onze artiesten om met ons mee te doen aan dit digitale avontuur. Het resultaat is een aantal nieuwe werken en twaalf Augmented Reality (AR) -werken die deel uitmaken van onze expo-ervaring online en met gps gekoppeld aan historische locaties in het stadscentrum.

Vanaf het allereerste begin was (IM)POSSIBLE BODIES een uitdagend project, niet in het minst door steeds wisselende vooruitzichten rond de financiën en de volksgezondheid. Met enkel onzekerheid als zekerheid is doorgewerkt, en zijn de elementen die beheersbaar waren beheerst. Dankzij de flexibiliteit en veerkracht van het team in een bijzonder chaotische tijd is een uniek project tot stand gekomen dat voor een inspirerende ervaring borg staat. Veel dankbare reacties van de kunstenaars vielen ons ten deel: velen hadden nooit verwacht dat hun werk ooit zichtbaar zou worden het wormgat van een intergalactisch sterrenstelsel – een kunsttentoonstelling in de ruimte.