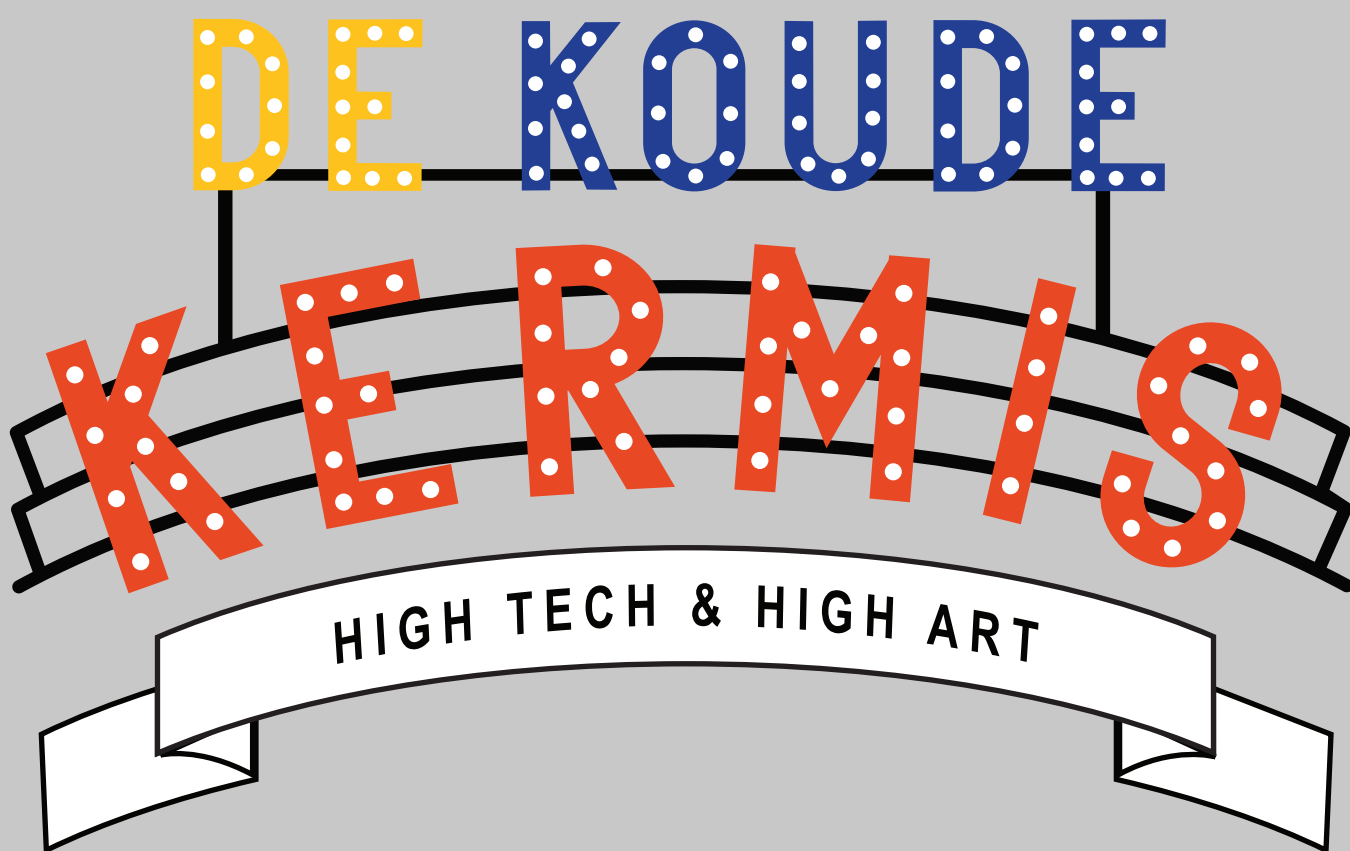




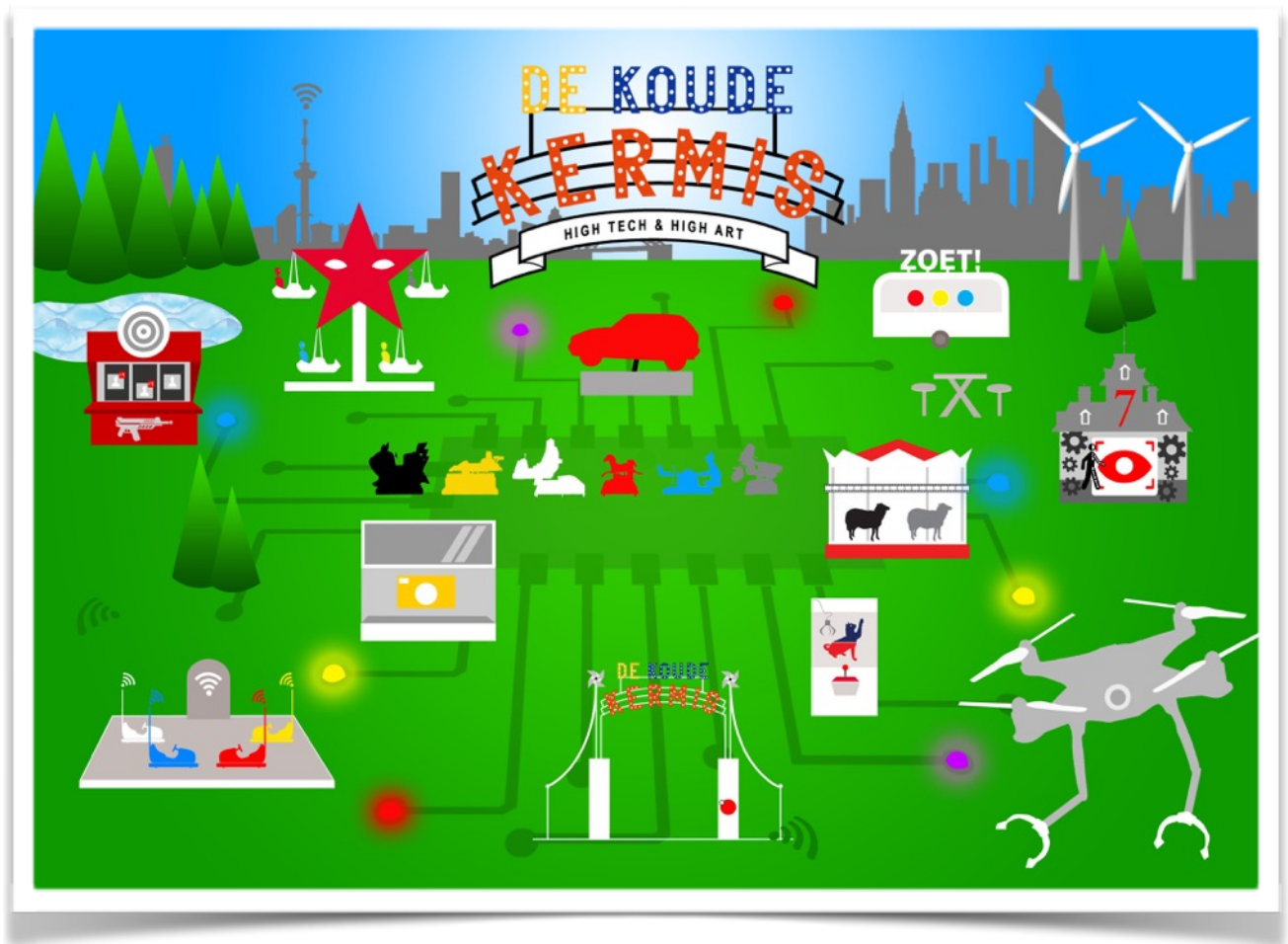
Catalogus 2019

De Koude Kermis

De Koude Kermis is alles tussen kunst en kermis, een project waarin volkscultuur verbonden wordt aan erfgoed, kunsten en technologie. Net als iedere kermis vindt ook deze kermis gewoon plaats op straat, op publieke pleinen en op festivals en evenementen. En iedereen hoort tot de doelgroep. Iedereen weet immers dat je op de kermis iets kan beleven en dat daar bijzondere verhalen verteld worden.

De Koude Kermis: Volkscultuur meets High Tech en High Art

De Koude Kermis is een kunstproject van mediaontwerp collectief DROPSTUFF.nl. Met bestaande kermisattracties worden nieuwe verhalen verteld, in samenwerking met verschillende musea, kunstenaars en ontwerpers. En traditionele verhalen en gebruiken worden nieuw leven ingeblazen met behulp van nieuwe vormen en technologieën. Een kermis waarvan alle 'attracties' onder handen zijn genomen of volledig nieuw zijn ontwikkeld: *Volkscultuur meets High Tech en High Art*



Impressie van 'De Koude Kermis' - volledige versie medio zomer 2019/2020

Een media kermis voor iedereen

Kermis is vanuit de cultuurhistorie een van de eerste vormen van een feest (en later een jaarmarkt) ter gelegenheid van de jaarlijkse viering van de kerkwijding. Kermis is ook lang een plek geweest waar een breed publiek kennis maakte met nieuwe 'uitvindingen', bijzondere installaties en rariteiten.

Inhoudelijk combineert DROPSTUFF.nl met De Koude Kermis de oorspronkelijke rijke geschiedenis van de kermis met de hedendaagse festivals en presentaties over innovaties, waar nieuwe inzichten en uitvindingen worden getoond en waar het nieuwste van het nieuwste gepresenteerd wordt. De Koude Kermis is beide: multimediaal vertaald én verbeeld voor een breed publiek. Zelf meemaken, zelf beleven, aanraken, ruiken en proeven.

De doelstelling van het project is om mensen die niet dagelijks met technische en creatieve ontwikkelingen omgaan daar kennis mee te laten maken. Een blik in een wereld die je eigenlijk niet kent, of dat nou *kunst* of *kermis* is. Daarom sluiten we aan bij festivals, echte kermissen en brede publieksevenementen waarbij maken we bijvoorbeeld gebruik van nieuwe en social media, virtual en augmented reality, artificial intelligence, 360° en 3D video, drones, robots, projectie, camera's, sensoren, zelfrijdende auto's en diverse applicaties, maar ook meer traditionele media als theater, film, fotografie en fysieke (kunst)objecten.

Interactieve installaties; meedoen voor iedereen!

Sinds 2018 zijn er al een aantal installaties gerealiseerd: bijvoorbeeld de virtual reality rollercoaster-ride *The Fair Grounds* op zogenaamde 'kiddy rides' (ook voor volwassenen!). Deze installatie won in 2017 de Gouden Leeuw publieksprijs op het Cinekid Festival. Een ander project is *Grab the Pussy*: een grijpmachine met door Nederlandse oma's gebreide katjes. in het kader van een project tegen eenzaamheid onder ouderen. Alle katjes zijn gechipt en dus; heb je gewonnen? Laat online een foto van jou en je kat achter zodat de oma weet waar haar poesjes terecht gekomen zijn. Voor de lekkere trek is er de suikerspin-kraam *ZOET!* met suikerspinnen in alle E-nummers: E129, E102, E172 of toch E150d? Jammie! Ook kun je zelf de hoofdpersoon spelen in de *Freak Show* van de 21e eeuw. Ga op de foto als half mens half robot of voorspel jij de toekomst in onze digitale glazen bol? Foto's direct op social media of ter plekke afgedrukt. En delen maar!



Kermis en Kunst; verhalen vertellen op een nieuwe manier

Voor elke installatie wordt er gezocht naar interessante samenwerkingspartners, kunstenaars en ontwerpers. Zo is er in samenwerking met het *Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid* de game-simulator *Tijdreizigers* ontworpen, waarin je de klassieke game *A2 Racer* kan spelen, maar dan als 'escape-room on wheels'. Of draai mee in een hele bijzondere draaimolen die ontwikkeld is in samenwerking met *EYE Filmmuseum*; *Carnaval des Moutons*, een ode aan de zoötroop, een van de eerste vormen van bewegend beeld, maar dan verbonden aan een van nieuwste vormen van media: augmented reality.

Nieuw in 2019: Bumper Ballet en The Puppet Player

Vanaf voorjaar 2019 zal De Koude Kermis opnieuw rondreizen langs kermissen en festivals en daarbij zullen ook weer nieuwe installaties gepresenteerd worden, waardoor de collectie installaties weer groeit. Op het programma staan o.a. een botsautobaan met zelfrijdende en dansende auto's, een trampoline waar een goddelijke robot als een marionettenspeler de mensen lijkt aan te sturen. Of is het andersom? Komt dat zien!

The Fair Grounds



Zes bezoekers kunnen tegelijkertijd plaatsnemen op één van de kiddy rides, de tot kunstwerk verheven kinderattracties in de kleuren van De Stijl, de beroemde kunstenaarsbeweging met onder meer Piet Mondriaan en Gerrit Rietveld. Zowel kinderen als volwassenen kunnen meedoen.

Alle deelnemers krijgen een VR-bril op. Met één druk op een grote rode knop gaan alle attracties tegelijk aan. In de virtuele wereld maak je binnen 90 seconden een rondrit door een bekende stad alsof je in een achtbaan terecht bent gekomen, in 360 graden én in stereo-beeld.

The Fair Grounds is een kleurrijke experience voor zowel de deelnemers als de toeschouwers, maar geeft ook kritiek op de manier waarop oprukkend toerisme binnensteden als Amsterdam en Venetië reduceert tot eendimensionale pretparken. De stad als decor voor de massatoerist.

The Fair Grounds werd gelanceerd tijdens de Biënnale van Venetië 2017 in samenwerking met de Nederlandse Ambassade in Italië en won in najaar 2017 de Gouden Leeuw publieksprijs van het Cinekid Festival.

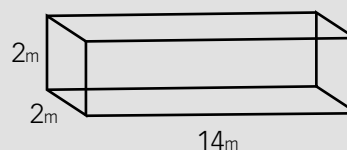
Kiddyrides
Virtual Reality Experience
met 360° stereo video

Een project van
DROPSTUFF.nl

Concept en Ontwerp
René van Engelenburg
en Gijs ten Cate

Video
Ard van der Veldt

www.dekoudekermis.com



De Koude Kermis wordt mogelijk gemaakt door

BankGiro Loterij Fonds
Prins Bernhard Cultuurfonds
CLICKNL Fieldlab Virtual Worlds



Winnaar
Gouden Leeuw Publieksprijs
Cinekid Festival 2017

BankGiro Loterij | **FONDS**

Grab the Pussy



Grab the Pussy is een kunstproject waarbij je uit een ouderwetse grijpautomaat katjes kan proberen te grijpen. Geen industrieel pluche, maar zélf gebreid door oma's uit heel Nederland!

Als je een katje wint, kun je via de chip in zijn of haar halsbandje het verhaal van deze poes achterhalen op grabthepussy.nl. Bijvoorbeeld de naam en wie de maakster van de poes is. Via het *poesie-album* kunnen foto's van de poes worden gedeeld. Bijvoorbeeld van de poes met zijn nieuwe baasje én natuurlijk hoe zijn nieuwe huisje er uit ziet. Zo weet de oma of haar poes veilig op vier pootjes terecht is gekomen!

In samenwerking met het *Samen Breien*-project van **het Nationaal Ouderenfonds**, benaderen we brei- en haakclubjes door heel Nederland om nieuwe poezen te maken. Het doel van de breiclubs is het tegengaan van eenzaamheid onder ouderen. Het project vraagt aandacht voor dat onderwerp. Ook worden de materialen en onkosten van de deelnemers vergoed, zodat iedereen lekker door kan breien.

Registreer: www.grabthepussy.nl

Like en share: facebook.com/grabthepussy/

Grijpautomaat

Social media project met zelfgebreide katten met NFC-chips

Een project van

DROPSTUFF.nl

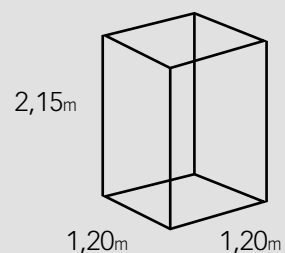
Samenwerking met

Nationaal Ouderenfonds

Concept en Ontwerp

René van Engelenburg
en Gijs ten Cate

www.dekoudekermis.com



De Koude Kermis wordt mogelijk gemaakt door

BankGiro Loterij Fonds
Prins Bernhard Cultuurfonds
CLICKNL Fieldlab Virtual Worlds

BankGiro Loterij | **FONDS**

ZOET!



Zeg nou zelf, wat hoort er nou meer bij de kermis dan suikerspinnen? Maar in het tijdperk van bewust leven kan zo'n suikerbom toch helemaal niet meer? Je weet niet eens wat er in zit!

Speciaal voor die verwarring ontwikkelde DROPSTUFF.nl het mobiele suikerspin-laboratorium genaamd *ZOET!* Hierin kies je niet een smaak, maar een E-nummer. Zo weet je precies waar je aan toe bent.

Dit Europees gecertificeerde additief geeft je suikerspin een heerlijk kleurtje & smaakje. Welke smaak? Daar kom je pas achter nadat je een keuze hebt gemaakt.

Kies uit één van de 20 mogelijkheden, zoals *Splashing E130*, *Tropical E124* of *Refreshing E150d*. In een oogwenk maken onze gracieuze laboranten een kakelverse suikerspin voor je!

LET OP! Afgeraden door 9 van de 10 tandartsen!

Suikerspin-laboratorium
suikerspinnen in 20 E-nummers

Een project van
DROPSTUFF.nl

Concept en Ontwerp
René van Engelenburg
en Gijs ten Cate

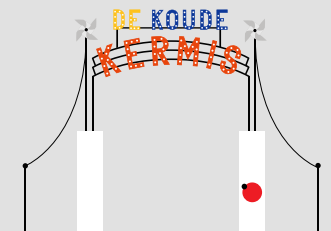
www.dekoudekermis.com

**De Koude Kermis wordt
mogelijk gemaakt door**

BankGiro Loterij Fonds
Prins Bernhard Cultuurfonds
CLICKNL Fieldlab Virtual Worlds

BankGiro
Loterij | **FONDS**

Het Pierement



De toegangspoort van *De Koude Kermis* is ook een interactieve installatie, speciaal voor de kleinste bezoekers. Het is naast een poort ook een hedendaagse vertaling van een ouderwets Amsterdams draaiorgel.

Door zelf te draaien aan het wiel wordt voldoende stroom opgewekt om de lampjes aan te laten gaan, de molentjes te laten draaien en tenslotte de draaiorgelmuziek af te spelen. Met verschillende digitale versies van oude en nieuwe deuntjes van klassieke draaiorgels. Draaien maar!

Interactieve Toegangspoort
draaiorgel
door stroomopwekking

Een project van
DROPSTUFF.nl

Concept
René van Engelenburg

Ontwerp en Realisatie
Peter de Man
en Uwe Dobberstein

www.dekoudekermis.com

3,5 m



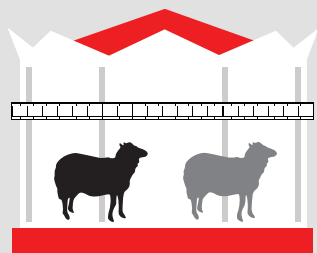
3,5 m

De Koude Kermis wordt mogelijk gemaakt door

BankGiro Loterij Fonds
Prins Bernhard Cultuurfonds
CLICKNL Fieldlab Virtual Worlds

BankGiro Loterij | **FONDS**

Carnaval des Moutons



Carnaval des Moutons is een ode aan de zoötroop: een van de eerste apparaten waarmee de magie van bewegend beeld werd gecreëerd. Een strook met losse afbeeldingen leek tot leven te komen binnen in een ronddraaiende trommel, in 1834 uitgevonden door de Britse wiskundige *William George Horner*.

Zittend op een schaap, kijk je door een passe-partout naar een vrij- en stilstaande cirkelvormige balk die op ooghoogte om de draaimolen heen staat. Op die balk zijn ruim 200 kleine afbeeldingen naast elkaar geplaatst. Vanuit deze positie zie je slechts één vlakje tegelijk. Als de draaimolen gaat draaien ontstaat met behulp van een stroboscoop een korte animatie. Een zoötroop waar je zelf in zit dus!

Maar daar blijft het niet bij. Via een augmented reality-bril, één van de nieuwste media technieken, voegen we aan deze oudste vorm van bewegend beeld een virtuele laag toe. Zien is geloven!

Voor deze installatie zijn een aantal originele zoötroop-kaarten uit de collectie van **EYE Filmmuseum** uit Amsterdam als uitgangspunt genomen, welke op artistieke wijze verrijkt zijn in een serie beeldlagen. In een aantal minuten beleef je een unieke ervaring, gebaseerd op het zoötroop-erfgoed uit de collectie van EYE



Draaimolen

XXL Zoötroop met
Augmented Reality Experience

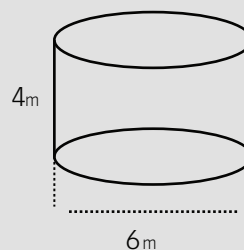
Een project van
DROPSTUFF.nl

Samenwerking met
EYE Filmmuseum, Amsterdam

Concept en Ontwerp
René van Engelenburg
en Gijs ten Cate

Animatie
Eva Kröse

www.dekoudekermis.com

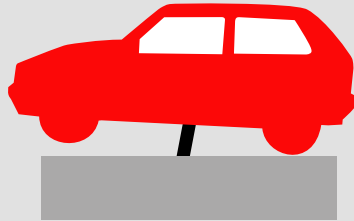


De Koude Kermis wordt
mogelijk gemaakt door

BankGiro Loterij Fonds
Prins Bernhard Cultuurfonds
CLICKNL Fieldlab Virtual Worlds



Tijdreizigers



In *Tijdreizigers*, *escaperoom on wheels* wordt de iconische Nederlandse game *Vakantieracer*, een sequel van *A2 Racer*, in een eigentijds jasje gestoken. Hierbij wordt gebruik gemaakt van een mechanisch bestuurbare Fiat Panda als kermis-race-simulator, in combinatie met een groot scherm en augmented reality: een totale mix van fysieke en digitale werkelijkheden. Daarbij wordt gespeeld met digitale én analoge aanwijzingen die vermengd worden met archiefmateriaal uit de collectie van het **Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid**.

Het doel is om veilig en zo snel mogelijk aan te komen in Zuid-Frankrijk. In deze attractie reis je door de tijd en wordt je ondergedompeld in een stuk recente game-geschiedenis die door de vluchtigheid van media alweer in vergetelheid raakt. Voor sommigen een feest der herkenning, voor anderen een eerste kennismaking met een typisch stuk Nederlandse cultuur. Zo verbindt *Tijdreizigers* diverse generaties en daagt de installatie het publiek uit na te denken over onze meer recente, digitale geschiedenis als cultureel erfgoed.

De afgelopen jaren heeft Beeld en Geluid het bewaren van game-erfgoed op de kaart gezet. Begin 2016 zijn de eerste games zoals *Eindeloos* (1985), *Jazz Jackrabbit* (1994) en *A2 Racer* (1997) opgenomen in de collectie.



Game simulator

Escaperoom on wheels
met Augmented Reality

Een project van

DROPSTUFF.nl

Samenwerking met

Nederlands Instituut voor
Beeld en Geluid, Hilversum

Concept en Ontwerp

Jesse de Vos,
René van Engelenburg
en Gijs ten Cate

Technisch Ontwerp

Peter de Man
en Douwe Hibma

www.dekoudekermis.com

De Koude Kermis wordt mogelijk gemaakt door

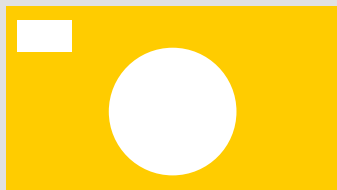
BankGiro Loterij Fonds
Prins Bernhard Cultuurfonds
CLICKNL Fieldlab Virtual Worlds



PRINS BERNHARD
CULTUURFONDS

BankGiro
Loterij | **FONDS**

Freakshow Photobooth



Stap in onze verkleedkist van de Freakshow van de toekomst! We hebben het rariteitenkabinet uit reeds lang vervlogen tijden nieuw leven ingeblazen en jij speelt de hoofdrol.

Het zal niet lang meer duren of natuur en techniek zullen nog meer versmelten. Stap in ons future lab, kijk in de high-tech glazen bol en word zelf half mens half robot.

Een portret van jou alleen, met al je vrienden of je hele familie op een groepsfoto! De foto's worden direct uitgeprint om mee te nemen en worden, met je toestemming, live gepost op social media. Delen maar!

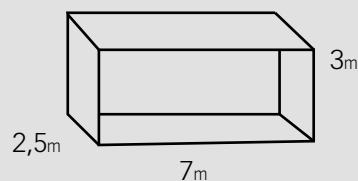
Freakshow van de Toekomst
Photobooth met decors
en kostuums

Een project van
DROPSTUFF.nl

Concept
René van Engelenburg,
Gijs ten Cate en Tim Meijerink

Decors en Kostuums
Eva Kröse, Nadia Nelleke

www.dekoudekermis.com

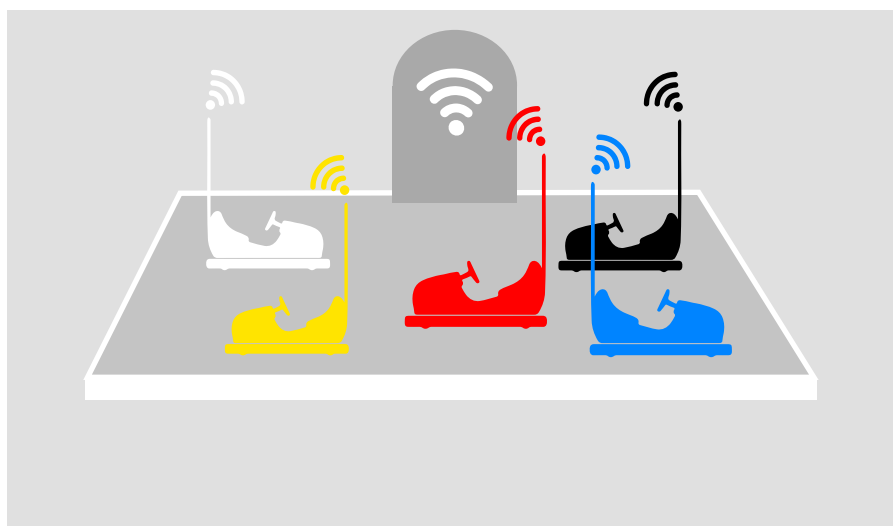


**De Koude Kermis wordt
mogelijk gemaakt door**

BankGiro Loterij Fonds
Prins Bernhard Cultuurfonds
CLICKNL Fieldlab Virtual Worlds

BankGiro Loterij | **FONDS**

Bumper Ballet



Bumper Ballet is een kleine botsautobaan met vijf wagentjes in een vrijliggend open rijvlak van ongeveer 8 x 12 meter. De bestuurders van de botsauto's rijden aanvankelijk zoals normaal, maar na een paar minuten neemt 'het systeem' het over en werken de sturen niet meer.

Bezoekers worden lijdend voorwerp en ervaren wat het betekent om de controle te verliezen als computersystemen het overnemen. Vervolgens voeren de auto's een gechoreografeerde dans met elkaar uit.

Computers sturen via input van diverse sensoren de motoren van de auto's aan. Met die 'zintuigen' kunnen ze elkaar en de grenzen van het rijvlak scannen. Daardoor blijven de auto's altijd minimaal 50 cm van de rand en van elkaar. Er worden vijf verschillende dansen gechoreografeerd.

De installatie gaat over de ervaring van het verliezen van controle aan technologie en de tegenstelling tussen botsen en dansen.

**Zelfrijdende en Dansende
Botsauto's**

Een project van
DROPSTUFF.nl

Concept
René van Engelenburg,
Gijs ten Cate en Tim Meijerink

Technisch ontwerp
Peter de Man

www.dekoudekermis.com

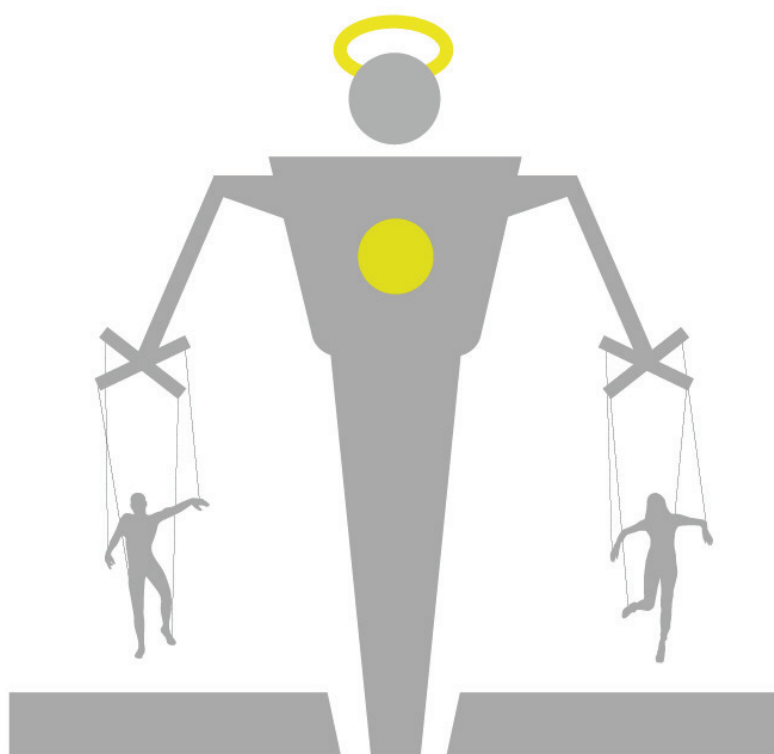
**in ontwikkeling
gereed voorjaar 2019**

**De Koude Kermis wordt
mogelijk gemaakt door**
BankGiro Loterij Fonds
Prins Bernhard Cultuurfonds
CLICKNL Fieldlab Virtual Worlds

 **PRINS BERNHARD
CULTUURFONDS**

**BankGiro
Loterij | FONDS**

The Puppet Player



The Puppet Player is een bungee trampoline met vier trampolines. In het midden staat een vier meter hoge robot die hoog boven de springende deelnemers uittorend. Deze robot is de poppenspeler, een goddelijk wezen dat de mens lijkt aan te sturen. In feite is het andersom: door de bewegingen van de springers worden diverse sensoren getriggerd en beweegt de robot zelf.

Het beeld dat ontstaat gaat over de actuele vraag; 'Stuurt de mens de technologie aan, of de technologie de mens?' Een visuele vertaling van dit vraagstuk in een tijd waarin kunstmatige intelligentie zich steeds sneller ontwikkelt en zelfsturende systemen niet meer alleen toekomstvoorspellingen zijn.

**Trampoline met Robot
aangestuurd door beweging**

Een project van
DROPSTUFF.nl

Concept
René van Engelenburg
en Gijs ten Cate

Technisch ontwerp

www.dekoudekermis.com

**in ontwikkeling
gereed medio 2019**

**De Koude Kermis wordt
mogelijk gemaakt door**
BankGiro Loterij Fonds
Prins Bernhard Cultuurfonds
CLICKNL Fieldlab Virtual Worlds



PRINS BERNHARD
CULTUURFONDS

BankGiro
Loterij | **FONDS**

Trouble Shooter



In deze social media-schiettent zijn enkele grote touchscreens ingebouwd. Elke speler krijgt een XL plastic speelgoedwapen en tien schuimrubber kogels. In een 3D omgeving komen aaneensluitende scènes voorbij die elk een level vormen. Het doel is om zoveel mogelijk punten te scoren en alle levels door te komen.

In deze artistieke game wisselen *goed* en *kwaad* zich continu af en moet de speler onder tijdsdruk kiezen tussen het behalen van de meeste punten en zijn of haar eigen morele onderbuik. Het spel begint abstract, gevuld met onschuldige konijntjes en kwaadaardige trollen. Na mate het spel vordert, worden deze figuren vervangen door boeven, agenten, politici en uiteindelijk eigen Facebook-vrienden (de laatste alleen na inlog). Bij elk raak schot worden deze direct ontvriend – dat ruimt mooi op!

Vroeger was de prijs bij de schiettent altijd een foto. Die traditie houden we graag in stand. Na afloop krijg je een foto van jezelf mee met puntensaldo in een sleutelhanger en voor op social media. Yeah!

Schiettent

First Person Shooter met speelgoedpistolen en schuimrubber kogels

Een project van
DROPSTUFF.nl

Concept en Ontwerp
René van Engelenburg
en Gijs ten Cate

www.dekoudekermis.com

In ontwikkeling
gereed medio 2020

De Koude Kermis wordt
mogelijk gemaakt door

BankGiro Loterij Fonds
Prins Bernhard Cultuurfonds
CLICKNL Fieldlab Virtual Worlds

BankGiro Loterij | FONDS

Mobiel LED-scherm 8 mm / podium-unit

Unieke units bruikbaar als mobiele studiolocatie, beursstand, showroom, DJ-booth, jurywagen, backstage, etc.

schermmaat: 7,11 x 2,3 m, 8 mm pixelpitch, 6500 nits

resolutie: 896 x 288 pixels - breedbeeld: bijv. live-beeld én teksten/logo's

afmetingen LED-unit: 7,3 x 2,5 x 3,8 - 6,0m

inclusief: transporten (tot 50 km enkele reis vanaf Utrecht) en op- en afbouw, aansturing via PC en beeldscaler

exclusief: stroomvoorziening 32 A 380 V C+, evt. benodigde vergunningen en bemanning

We hebben twee dezelfde units beschikbaar, bijvoorbeeld links en rechts van een hoofdpodium, podiumdeel kan worden afgedicht met zwart doek. Het onderzoek kan evt. worden voorzien van een fotoprint / logo's etc.



8 mm LED unit op Mediapark Hilversum, Photobooth Lowlands Festival, Triathlon Almere, Museum de Pont Tilburg

Geluid en live beeld

Op verzoek kunnen we ook een eenvoudige geluidset tot 250 mensen en een draadloze microfoonset voor spraak leveren. Ook live streaming en een live camerafeed behoren tot de mogelijkheden.