



DROPSTUFF Educatieprogramma Cultuur & Media
Alles tussen Kunst en Kermis

DROPSTUFF.nl



Alles tussen Kunst en Kermis!

DROPSTUFF.nl

DE KOUDE
KERMIS

KERMIS OP DE BASIS

DROPSTUFF MEDIA bedenkt, realiseert en presenteert projecten waar zélf ontdekken centraal staat. En als pioniers in publieks-gerichte mediakunst en ontwerp hebben we grote ervaring in het vertalen van inhoudelijke verhalen naar interactieve belevingen voor brede doelgroepen. Sinds 2008 biedt DROPSTUFF vanuit diezelfde visie ook een educatieprogramma *Mediawijsheid* voor het voortgezet onderwijs en het MBO.

Alles tussen Kunst en Kermis!

Hierbij presenteren we een totaal vernieuwd educatieprogramma dat geïntegreerd is met het prijswinnende mediakunstproject *De Koude Kermis*. In dit project schept DROPSTUFF een interactieve omgeving waar volkscultuur, kunsten, erfgoed en nieuwe technologieën vloeiend door elkaar heen bewegen. Traditionele kermisattracties, zoals iedereen die kent, worden verbonden aan de verhalen van morgen, de verbeelding van creatieve processen en de verwondering over nieuwe technologische mogelijkheden.

Met het nieuwe programma ***Alles tussen Kunst en Kermis!*** biedt DROPSTUFF de unieke mogelijkheid om de installaties van *De Koude Kermis* als inspiratiebron en springplank te gebruiken voor het beleven én zelf creëren van eigen verhalen.

In zes nieuwe workshops dagen wij groepen leerlingen uit middels originele opdrachten waarin zowel inhoud, actieve participatie als reflectie centraal staan. De focus ligt op 'Cultuur & Media' en sluit aan op de vakgebieden mediawijsheid, beelden- de vorming en 21e-eeuwse vaardigheden. De workshops zijn daarnaast bijzonder goed in te zetten voor projectdagen voor de hele school.

Op school én op locatie in Soesterberg

Dat bieden we nu aan op twee manieren: Op school én op onze nieuwe locatie *Kermis op de Basis*. Dit is onze spectaculaire experience in een vliegtuigshelter uit de Koude Oorlog op de voormalige Vliegbasis in Soesterberg, heel centraal gelegen langs de A28 tussen Utrecht en Amersfoort.

Al onze workshops kennen zowel een theoretisch als een praktisch element, met veel ruimte voor het in de praktijk brengen van de opgedane kennis. De workshops worden gegeven door een team van jonge en gedreven professionals met kennis van zaken. Het is ook mogelijk om de tijdsduur en het niveau van de workshops aan te passen en voor verschillende doelgroepen toegankelijk te maken. Wilt u bijvoorbeeld liever een (aanvullende) workshop op school? Wij denken graag mee over de mogelijkheden!

Contact

DROPSTUFF MEDIA / Stichting Pleinmuseum

Studio

Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid
Media Parkboulevard 1
1217 WE Hilversum

Experience en werkplaats

Park Vliegbasis Soesterberg
Hertenlaan 12B - Shelter 610
3712 BK Huis ter Heide

t +31 (0) 35 677 19 12

w www.dropstuff.nl

e info@dropstuff.nl

Gewonnen prijzen

Official SXSW Art Program 2020
Austin, Texas, USA

NICE European Creative Industries Award
2019, e-c-c-e, Dortmund, Duitsland

Audience Award Cinekid Festival 2017
Amsterdam





Zelf aan de slag met 360° film

The Fair Grounds



De Koude Kermis is een bijzondere plek waar ál je zintuigen worden geprikkeld. Dan heb je aan één paar ogen niet genoeg. In deze workshop maak je kennis met de nieuwste beeldtechnologieën omtrent virtual reality en 360° film. Onderzoek de bijzondere geschiedenis van het *tableau vivant* en ontdek hoe je een 'rond verhaal' kan vertellen.

Ga vervolgens zelf aan de slag met het maken van een eigen 360° film. Er wordt gewerkt aan een eigen storyboard, het repeteren van scènes en het filmen van een verhaal middels een speciale 360° camera. Het eindresultaat kan, na een periode van montage, worden vertoond in een speciale aanvullende filmvertoning op locatie.

Gedurende deze workshop maak je een ritje op *The Fair Grounds 1.0*. Dit is de eerste installatie van De Koude Kermis. De installatie bestaat uit zes zogeheten *kiddy rides* waar je op kunt plaatsnemen. Zet een VR-bril op en maak binnen 90 seconden een virtuele rondreis waarin je als in een rollercoaster door steden als Venetië of Amsterdam beweegt, in 360 graden én in stereo-beeld.

Groepsgrootte: maximaal 30 leerlingen per workshop

Niveau: geschikt voor onderbouw voortgezet onderwijs en MBO

Tijdsduur: 300 minuten

Goed te combineren met: Het eindresultaat kan, na een periode van montage, worden vertoond in een speciale aanvullende filmvertoning op school. Hiervoor komt dan een workshopleider met een aantal VR-brillen.

kosten: € 550

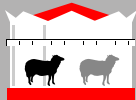




Bewegend beeld: van zoötroop tot augmented reality



Carnaval des Moutons



Bewegend beeld heeft niet één uitvinder. Talloze wetenschappers timmerden los van elkaar aan de weg die leidde naar camera en projector. In deze workshop combineren we de oudste vorm van bewegend beeld met één van de nieuwste: van zoötroop naar augmented reality!

We onderzoeken het ontstaan van bewegend beeld door te kijken naar de zoötroop: een ronddraaiende trommel en een strook met losse afbeeldingen die tot leven lijken te komen. Spelenderwijs onderzoeken we hoe bewegend beeld ontstaat. Lijkt dit niet op de ‘Boomerang’-functie van Instagram? Nu ben jij aan de beurt! Maak zelf een zoötroop en zie je eigen creatie tot leven komen in de zoötroop-houder.

We sluiten de workshop af met een ritje op de augmented reality draaimolen van De Koude Kermis: *Carnaval des Moutons*. Wanneer je de AR-bril opzet en de draaimolen rondjes begint te draaien, zie je van alles verschijnen ... maar wat? Ontdek het zelf in deze workshop!

Groepsgrootte: maximaal 30 leerlingen per workshop

Niveau: geschikt voor onderbouw voortgezet onderwijs en MBO

Tijdsduur: 180 minuten

Goed te combineren met: Een begeleide wandeling door het natuurlandschap op de Vliegbasis. Hier komen diverse zeldzame planten en dieren voor. Kun jij als in een animatie uittekenen hoe een vogel vliegt of hoe een bij aagaat op een bloem?

kosten: € 450





Games & gamedesign in een Nederlands jasje



Tijdreizigers



Gamen iets wat je in je eentje doet op je zolderkamertje? Dat is het allang niet meer! In deze workshop nemen we een kijkje in de verrassend rijke (én Nederlandse) geschiedenis van videogames. Centraal daarin staat de vraag: wat maakt een game nou leuk om te spelen? Door middel van begrippen als *gamedesign* en *paper prototyping* zoeken we hier een antwoord op.

Daarna ben jij zelf aan de beurt. Werk in een groepje aan een concept voor een eigen game waar jij de keuzes maakt: wat zijn de *puzzels*, *power-ups* en *punten*? Het eindresultaat presenteer je middels een zelfgemaakte stopmotion-video.

Ondertussen mag je je eigen game-skills testen in de installatie *Tijdreizigers*. Deze escaperoom-on-wheels steekt het Nederlandse spel *Vakantieracer** in een nieuw en interactief jasje, waar je elkaar nodig hebt om verder te komen. Behaal jij de highscore?

**Vakantieracer* (2000) is gemaakt door de Nederlandse gamestudio *Davilex* als sequel van het populaire *A2-Racer* (1997). Deze games zijn vereeuwigd in het archief van het *Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid*.

Groepsgrootte: maximaal 30 leerlingen per workshop

Niveau: geschikt voor bovenbouw voortgezet onderwijs en MBO

Tijdsduur: 240 minuten

Goed te combineren met: De aanvullende workshop '*de basis van gamedesign*' op de school zelf, gegeven door een echte game designer. Hierin wordt via *paper prototyping* een game-level ontwikkeld.

Kosten: € 500

BEELD & GELUID



Maakbare identiteit met likes, fakes en freaks

The Freak Show



Vroeger was het rariteitenkabinet één van de hoogtepunten van de kermis, maar tegenwoordig heeft het internet die functie overgenomen. In een tijd waar álles op social media verschijnt, kun je je afvragen: wat is echt en wat is nep? In deze workshop onderzoeken we hoe maakbaar de realiteit is en kijken we hoe ver jij zou gaan voor je likes.

Centraal daarin staat jouw unieke identiteit. Of... hoe uniek is die? We kijken naar hoe het rariteitenkabinet misschien niet zo 'raar' was als je misschien zou denken, dagen je uit om te kijken naar wat jou anders maakt en oefenen hoe je dat in beeld kunt brengen. Neem plaats in ons rariteitenkabinet van de toekomst en free your freak!

De eindopdracht is een fotosessie van alle kleine details van de klas: ogen, oren, neus en mond. Die beelden laten we los op een speciaal algoritme en dat maakt... een heel nieuwe klasgenoot! Een niet-bestaand iemand met gecombineerde eigenschappen van de hele klas. Wat zou zijn of haar naam zijn? Wie herken je er in terug? Maak een nieuwe klassenfoto en neem die als souvenir mee naar huis!

Groepsgrootte: maximaal 15 leerlingen per workshop. Deze workshop kan aansluitend twee keer gegeven worden voor een hele klas

Niveau: geschikt voor alle niveau's voortgezet onderwijs en MBO

Tijdsduur: 150 minuten per groep

Goed te combineren met: een bezoek aan de installaties van De Koude Kermis.

Kosten: € 400 voor één groep, € 600 voor twee groepen aansluitend





Zelfrijdende en dansende botsauto's, meer over AI



Bumper Ballet



*Bumper Ballet** is een botsautobaan met 's werelds eerste zelfrijdende botsauto's, aangedreven door zelflerende kunstmatige intelligentie. De autootjes dansen een ballet... en jij wordt de choreograaf! Maak kennis met de technologie achter *machine learning* en onderzoek of er eigenlijk verschil bestaat tussen *botsen* en *dansen*.

Uiteindelijk componeer jij je eigen botsauto-ballet. Door het aaneensluiten van muzikale commando's creëer je je eigen symfonie. Wanneer je die als input plaatst in het systeem van *Bumper Ballet*, zet de computer deze automatisch om in een unieke choreografie. Neem plaats in de botsauto's en wordt onderdeel van je eigen ballet!

* *Bumper Ballet* is ontwikkeld i.s.m. het *Eindhoven Museum* en is mede geïnspireerd op een bedrijfsvideo van *DAF* met daarin dansende DAF-jes uit 1974. Het project werd gepresenteerd tijdens de *Biënnale van Venetië* in 2019, waar minister Van Engelshoven van het Ministerie van OCW een ritje kwam maken. Nadien reisde de installatie door heel Nederland en was onder andere geselecteerd voor het prestigieuze Amerikaanse festival *SXSW*.

Groepsgrootte: maximaal 15 leerlingen per workshop. Deze workshop kan aansluitend twee keer gegeven worden voor een hele klas.

Niveau: geschikt voor bovenbouw voortgezet onderwijs en MBO

Tijdsduur: 150 minuten per groep van 15 leerlingen

Goed te combineren met: een bezoek aan de andere installaties van De Koude Kermis.

Kosten: € 400 voor één groep, € 600 voor twee groepen aansluitend

**eindhoven
museum**



The Portal



In de nieuwe installatie *The Portal** ontdekken we de bekendste installaties van *De Koude Kermis* zoals je deze nog nooit hebt meegemaakt: volledig in virtual reality én met z'n allen tegelijk!

We noemen dat ook wel *Social VR*. En het leuke is dat we nu óók een link tussen die virtuele én de echte kermis hebben gemaakt. Via een glazen bol, zoals bij de waarzegger, kun je in een soort 3D hologram je klasgenoten zien rondlopen in deze wereld. Dat is nog eens een toekomstvoorspelling!

Wat zijn de verschillen tussen fysieke en virtuele werelden eigenlijk precies? Je begint door in groepjes een eigen kermis te bouwen met een soort *Minecraft*-blokken, maar dan in het echt. Easy, right? Maar vervolgens gaan we die opnieuw bouwen in de VR wereld. Kom maar door met je digitale skills!

**The Portal* is ontwikkeld tijdens de Corona-epidemie omdat we de kracht van virtuele mogelijkheden zien, maar ook blijven geloven in échte ontmoetingen! *The Portal* maakt het ook mogelijk om mensen die niet zo makkelijk naar *De Koude Kermis* kunnen komen, tóch een aantal installaties te laten ervaren. Bijvoorbeeld mensen in buurt- en verzorgingshuizen. Maar dus ook heel leuk voor scholen! Mogelijk gemaakt door het *Cultuurmakersfonds*.

Groepsgrootte: maximaal 15 leerlingen per workshop. Deze workshop kan aansluitend twee keer gegeven worden voor een hele klas.

Niveau: geschikt voor alle niveau's voortgezet onderwijs en MBO

Tijdsduur: 150 minuten per groep van 15 leerlingen

Goed te combineren met: een bezoek aan de installaties van *De Koude Kermis*.

Kosten: € 400 voor één groep, € 600 voor twee groepen aansluitend

De verschillen tussen fysieke en virtuele belevingen



Alles tussen volkscultuur en 'hoge' kunsten

Mo & Pleun



Het verhaal en de visie achter De Koude Kermis is prachtig verwoord in dit kinderboek. In *Mo & Pleun, kermis, kunst en kattenkwaad* maken we kennis met kater Mo en poes Pleun. De twee knuffelkatten wonen in de grijpmachine op de kermis tot ze gegrepen worden door het zoontje van een museumdirecteur en het dochtertje van een kermisklant. De twee ogenschijnlijk verschillende werelden waar ze in terecht komen blijken meer overeenkomsten te hebben dan gedacht.

Het rijkelijk geïllustreerde boek leest als een kleurrijk kinderboek op rijm, maar vormt tegelijkertijd een manifest over het klassenverschil tussen mensen met verschillende sociaal-maatschappelijke achtergronden. Het verhaal gaat over het verbinden van deze ogenschijnlijk verschillende werelden van 'hoge' kunst en volkscultuur.

Een mooie inhoudelijke aanvulling op elke workshop!

Hardcover, 30,5 x 21,5 cm, linnen rug

ISBN: 978-90-9032290-2

Kosten: 11,95 euro per uitgave of 5,00 euro i.c.m. een workshop (minimaal 15 stuks) De digitale variant (pdf) is voor 50,00 euro per groep beschikbaar.



Ook een
inspirerende
omgeving
voor team- en
cursusdagen voor
docenten!

800 m² inspiratie, innovatie en creatieve ontregeling



KERMIS OP DE BASIS

Welkom bij onze broedplaats voor interactie, innovatie en 'creatieve ontregeling'!

Al sinds 2008 komen de workshopleiders van DROPSTUFF naar scholen door heel Nederland. Maar sinds kort zijn groepen óók welkom op onze nieuwe locatie: *Kermis op de Basis*. Net als de zeldzame veldleeuwerik broeden wij hier in het Park Vliegbasis Soesterberg, maar dan het hele jaar door. Kermis op de Basis is gevestigd in een van de 800 m² grote 'shelters', waar in de tijd van de Koude Oorlog gevechtsvliegtuigen 24/7 klaar stonden voor vertrek. Nu is shelter 610 volledig ingericht als interactieve experience met installaties van het project *De Koude Kermis*.

Heisessies en teamdagen

Naast de workshops voor het onderwijs bieden we hier ook ruimte voor heidagen, vergaderingen en events voor zakelijke groepen. Bijvoorbeeld ook voor teamdagen en bestuursbijeenkomsten. Of een inspiratiesessie *Mediawijsheid* voor docenten!

Centraal gelegen midden op de Utrechtse Heuvelrug

Park Vliegbasis Soesterberg ligt langs de A28 tussen Utrecht en Amersfoort en is goed bereikbaar met zowel de auto als het OV. Er is gratis parkeergelegenheid. Op de stations Bilthoven (3,5 km) en Den Dolder (1,8 km) zijn OV-fietsen beschikbaar.

Aanrader: Fiets- of wandeltocht!

Het is bijzonder aan te raden een workshop of vergadering te combineren met een prachtige fiets- of wandeltocht over de basis en het rondom gelegen natuurgebied. Op aanvraag zijn ook rondleidingen mogelijk door begeleiders van het Utrechts Landschap. We hebben 30 huurfietsen klaarstaan!



Het DROPSSTUFF Educatieprogramma
wordt mede mogelijk gemaakt door:

VSBfonds,
iedereen doet mee



PRINS BERNHARD
CULTUURFONDS