

Aanvrager:	Fieldlab VR
Titel:	Fieldlab VR
Gevraagd bedrag:	€ 338.630

NEGATIEF

Inleiding en samenvatting

Fieldlab_VR beoogt kennis en deskundigheid op het gebied van de toepassing van digitale technologie te bevorderen, met name gericht op de toepassing van VR en AR binnen de podiumkunsten en de ontwikkeling van nieuwe VR-presentatievormen.

Fieldlab_VR stelt zich ten doel de toepassing van digitale technologie, waaronder VR, in de podiumkunsten te stimuleren. De organisatie doet hiervoor in samenwerking met kunstenaars en productiehuzen onderzoek naar en experiment met VR en AR. Daarnaast ondersteunt Fieldlab_VR haar programmapartners bij de ontwikkeling van concrete VR-gerelateerde producties. Ten slotte stelt de Stichting Fieldlab_VR zich ten doel om haar activiteiten en de resultaten van haar activiteiten verder te verbreiden binnen de podiumkunstensector.

Fieldlab_VR schrijft in haar visie: “De podiumkunsten in Nederland hebben een behoorlijke achterstand in de toepassing van digitale technologie, niet alleen als autonome waarde in het artistieke proces, maar vooral ook in de toepassing van VR en AR bij de ontwikkeling van nieuwe presentatievormen. Zij laten daar belangrijke ontwikkelingskansen liggen. [...] Fieldlab_VR wil daar verandering in brengen.” De organisatie stelt dat de toepassing van digitale technologie in de podiumkunsten de weerbaarheid van de podiumkunstensector kan verhogen.

Aan het activiteitenprogramma zijn vier podiumkunstinstellingen verbonden waaronder Het Nationale Theater, NITE en dansgezelschap Introdans en SALLY Dansgezelschap. Andere partners zijn Another Kind of Blue, een dansgezelschap dat dans en technologie verenigt in één artistiek concept en Vrroom, een VR-onderneming die commerciële toepassingen van VR ontwikkelt. Het activiteitenprogramma omvat een aantal gezamenlijke bijeenkomsten met alle partners om kennis uit te wisselen en mogelijkheden en behoeften te inventariseren. Daarna vinden er trajecten plaats met de individuele podiumkunstinstellingen eventueel aangevuld met de inhoudelijke partners. Deze trajecten zijn erop gericht om met elke instelling toe te werken naar inpassing van digitale technologie in een van hun artistieke producties. Het activiteitenprogramma wordt afgesloten met een publieke eindpresentatie om de resultaten te delen met de podiumkunstsector en andere geïnteresseerden.

Financiële analyse

Fieldlab VR vraagt een bedrag aan van € 338.630 voor een tweejarig programma binnen de Regeling 1- en 2-jarige activiteitenprogramma van het Stimuleringsfonds. Fieldlab_VR is een stichting in oprichting en is derhalve niet eerder ondersteund door het Stimuleringsfonds Creatieve Industrie. Fieldlab vraagt 63,6% van de totale begroting 2021-2022 aan bij het Stimuleringsfonds. Er worden geen subsidies aangevraagd bij andere verstrekkers van publieke subsidies. De overige 36,4% aan baten moet dus komen uit eigen inkomsten. Met name partnerbijdragen moeten, naast de bijdrage van het Stimuleringsfonds, zorgen voor dekking van de begroting. De partners hebben zich wel verbonden aan Fieldlab VR, maar er wordt niet expliciet vermeld of de genoemde financiële bijdragen daar onderdeel van zijn. Fieldlab onderschrijft de Fair Practice Code. Medewerkers krijgen betaald volgens de CAO Toneel en Dans.

Overwegingen van de commissie

De adviescommissie onderschrijft de constatering van Fieldlab_VR dat VR, AR en andere digitale technieken een verrijking kunnen zijn van de podiumkunsten, zowel artistiek als qua publieksbereik. De commissie is echter kritisch op de aanvraag, die ze weinig consistent en onuitgewerkt vindt. De vier individuele ontwikkeltrajecten kunnen naar oordeel van de commissie onvoldoende gezien worden als een reeks van met elkaar samenhangende activiteiten. Behalve het benoemen van twee tussentijdse bijeenkomsten wordt in de aanvraag onvoldoende ingegaan op de wijze waarop kennisuitwisseling of andere kruisbestuiving tussen de projecten wordt gefaciliteerd. Ook de tijdens de ontwikkeltrajecten gehanteerde methodes voor bijvoorbeeld het vertalen van de artistieke visies naar VR, worden niet beschreven. Zodoende kan de commissie, ondanks het feit dat de genoemde partners zich binnen de podiumkunsten artistiek hebben onderscheiden, op basis van de aanvraag geen grip krijgen op de artistieke kwaliteit van de projecten of de meerwaarde die ontstaat in de crossover tussen digitale cultuur en podiumkunsten.

De commissie stelt dat de aanvrager enkele sterke en generieke uitspraken doet over de vermeende achterstand in toepassing van digitale technologie binnen de podiumkunsten, zonder deze verder te onderbouwen, te preciseren of te motiveren. De commissie vindt dat de aanvrager daarbij voorbijgaat aan vooruitstrevende voorbeelden die in de afgelopen jaren wel zijn gerealiseerd. Ze mist in de aanvraag een reflectie op de mogelijkheden en recente ontwikkeling op het gebied van VR, AR en ander digitale technologieën. Door dit gebrek aan positionering beoordeelt de commissie de relevantie voor het vakgebied digitale cultuur als onvoldoende. Tot slot mist de commissie een omschrijving van het publieksbereik. Hierdoor is de mate van publieksbereik niet te beoordelen.

Kijkend naar de criteria van de regeling dan scoort het voorstel van Fieldlab VR over de gehele breedte onvoldoende. De commissie vindt de artistieke en maatschappelijke waarde van het activiteitenprogramma en de relevantie van de beschreven thematiek voor het vakgebied onvoldoende. Als het gaat om of de mate waarin een divers publiek wordt bereikt overtuigt het voorstel niet. Tot slot noemt de commissie de consistentie in doel en opzet van het programma eveneens onvoldoende.

Advies van de commissie aan het bestuur

Concluderend is de adviescommissie er niet van overtuigd dat het voorgestelde activiteitenprogramma in enige mate een betekenisvolle bijdrage gaat leveren aan de Nederlandse creatieve industrie in het algemeen en de digitale cultuur in het bijzonder.