

# ADVIES

## KLEINE PROJECTEN

AANVRAAG: Erfgoed Escape

NR: BKL/2016/101

AANVRAGER: Basecamp Games BV

BIJENKOMST ADVIESCOMMISSIE: 29 november 2016

BEGROTING: € 245.655,-

DATUM ADVIES: 16 december 2016

GEVRAAGDE BIJDRAGE: € 64.999,- (gevraagd als lening met bereidheid tot terugbetaling mits inkomsten dat toelaten)



### 1. ALGEMEEN

Erfgoed Escape is een verplaatsbaar concept waarbij real life gaming met interactief theater en storytelling wordt gecombineerd. Het project is een driedelige pilot, uitgevoerd op (drie) erfgoed locaties namelijk Tramkade 's-Hertogenbosch, Markiezenhof Bergen Op Zoom en Kasteel Heeswijk. De verhalen en historie van de locatie zijn steeds uitgangspunt voor een ruim 2 uur durende beleving.

Voor de pitch verschenen van Basecamp Ivo Van Dijk (vanuit Zuid-Afrika via skype), Willem Olderaan en ontwerper Djerry Nuijen. In het publiek aanwezig (en participierend) was ook stakeholder Jesse van Tetterode, projectleider Cultuurbedrijf Bergen op Zoom. Na een heldere uiteenzetting van Ivo van Dijk over het project en wat Basecamp Games verder doet, ging het gesprek met de adviescommissie eerst inhoudelijk over Erfgoed Escape (samenwerking met erfgoedlocaties en Erfgoed Brabant, het inhoudelijk concept voor de *real life game* en het trackrecord van de makers) en vervolgens werd ingegaan op zakelijke aspecten (de prijsstelling, mogelijkheden exploitatie van het concept, mogelijkheden verkennen voor een financiële constructie).

### 2. OPMERKINGEN BIJ CRITERIA

#### 2.1 VERPLICHT

*a. Het project is van hoge kwaliteit, tot uitdrukking komend in oorspronkelijkheid, zeggingskracht en vakmanschap of heeft een ontwikkelkarakter met het oog op reële groei naar hoge culturele kwaliteit (score: voldoende)*  
Startup Basecamp Games BV wil zich met dit project ontwikkelen op het gebied van real life gaming. Het project faciliteert voor de makers tevens 'autonome ruimte' om, naast hun werk in opdracht, hun artistieke ideeën gestalte te geven. De ambitie is een nieuwe standaard binnen het medium 'real life game experience' te zetten waarin erfgoed, storytelling (en voor het publiek: de beleving) centraal staan. De commissie heeft er vertrouwen in dat de samenwerking met Erfgoed Brabant (Patrick Timmermans) en de drie historisch interessante locaties deze doelstellingen ondersteunen. Tijdens de pitch wordt duidelijk dat er inmiddels een regisseur is aangetrokken in de persoon van Noël Josemans (o.a. artistiek leider van het Bossche Effectfestival) en dat er (in eerste instantie vanuit Bergen Op Zoom) ook deskundigen vanuit cultuurhistorische hoek ingezet gaan worden om kwaliteit te borgen.

De heldere pitch van Ivo Van Dijk heeft de commissie overtuigd van de aanwezige expertise en de *drive* die er heerst binnen het team rondom Erfgoed Escape en ze ziet in ieder geval het potentieel van Basecamp als speler in de creatieve industrie. Wat de commissie nog mist is een concrete uitwerking van de inhoud van het concept en het script. Ook vraagt ze zich af hoe de vertaalslag van inhoud naar techniek zal worden. Desalniettemin spreekt het experimentele karakter van dit project de commissie aan en is het ontwikkelkarakter naar meer artistieke waarde zichtbaar. Deze indruk geeft, in combinatie met de hierboven geschetste samenwerkingsverbanden, voldoende vertrouwen in het potentieel van Basecamp Games en het voorliggende project. Als aanbeveling wil de commissie nadrukkelijk meegeven dat ingezet moet worden op goede scriptschrijvers om vanuit substantiële historische input tot een sterke artistieke content te komen. Ook zou een vorm van garantie dat deze kwaliteit op termijn geborgd blijft wenselijk zijn.

*b. Het project versterkt het cultuursysteem van de provincie Noord-Brabant op duurzame wijze of heeft een ontwikkelkarakter met het oog op duurzame versterking van het cultuursysteem (score: goed)*

De projecthouder heeft de ambitie om real life gaming weg te zetten binnen het Brabantse cultuursysteem. Deze pilot moet leiden tot een nieuwe standaard. Basecamp wil met dit project, nadat het op nog meer locaties heeft plaatsgevonden, uiteindelijk een systeem nalaten waarmee erfgoed op een nieuwe manier wordt doorgegeven. De adviescommissie is van mening dat dit versterkend voor het Brabantse cultuursysteem kan werken. Er is voldoende zicht op kansen om het project na de pilots verder uit te rollen. Indien de pilots succesvol zijn, zijn langere termijn samenwerkingen met de voor de pilots gekozen locaties (Tramkade, Kasteel Heeswijk, Markiezenhof) mogelijk en dus krijgt de 'experience' een meer structureel karakter in Brabant. Basecamp is bezig met innovatieve vormen van storytelling om erfgoed op een vernieuwende manier te laten zien en dat leidt tot structurele versterking van de waardering voor erfgoed, ook bij publiek dat daar nu misschien minder gevoelig voor is.

*c. Het project is ten minste van nationale betekenis of heeft het potentieel daar in maximaal 3 jaar toe te leiden (score: goed)*

De commissie ziet dat Erfgoed Escape als ontwikkelproject een begin kan maken met een nieuwe manier om erfgoed door te geven. Als de Brabantse pilots succesvol zijn binnen de samenwerkingen die nu met de drie Brabantse locaties gerealiseerd worden, acht de commissie het reëel dat het concept over de provinciegrenzen heen gaat.

*d. In het project is sprake van ondernemerschap (score: voldoende)*

De doelstellingen van Basecamp als bedrijf zijn volgens de commissie ondernemend en ambitieus: men wil nieuwe manieren opzoeken voor het toepassen van 'gamification' en hierbij samenwerking aangaan met andere kunstvormen en partijen. Voor Erfgoed Escape heeft men al verschillende samenwerkingspartijen, waaronder Erfgoed Brabant, gemobiliseerd en springt men in op huidige trends in de vrijetijdsector. Het experiment wordt niet geschuwd. Dat een partij als de gemeente Bergen Op Zoom aanhaakt, zegt ook iets over de geloofwaardigheid van Basecamp als bedrijf.

De commissie vindt de aanvraag goed uitgewerkt en ook over het businessplan is duidelijk nagedacht. De commissie waardeert de uitspraak over eventuele exploitatie van het concept die Van Dijk tijdens de pitch deed; het bewustzijn dat Basecamp een bedrijf van makers is, niet van exploitanten, vindt ze professioneel en realistisch.

De prijs (omstreeks €60,-) die Basecamp nu hanteert voor een ticket komt op de commissie als hoog over. In combinatie met een geraamd bezoekersaantal van gemiddeld 66% is het risico daardoor relatief groot. De onderbouwing van deze prijsstelling die in de pitch werd gegeven – onder andere de vergelijking met een theatervoorstelling, de schaal van de locatie en de concurrentiepositie ten opzichte van de game Prison Escape die gehandhaafd moet worden - neemt bij de commissie slechts een deel van de twijfel weg over of het publiek dit bedrag over heeft voor een twee uur durende *experience*.

Als subsidievorm wordt gevraagd om een lening waarbij de projecthouder vermeldt dat terugbetaling alleen kan bij voldoende succes. De commissie ziet in de aanvraag doorschemeren dat terugbetaling wellicht alleen mogelijk is indien na de pilotperiode het concept voortbestaat en misschien als totaalconcept verkocht wordt aan een exploitant. Het gehele proces zou dan meerdere jaren bestrijken.

De commissie spreekt de aanbeveling uit het bestuur van Brabant C samen met de projecthouder te laten onderzoeken of er, naast de optie van een lening, alternatieve vormen van financiering voor dit project mogelijk zijn, zoals participatie. Het risicoprofiel van het voorliggende project vindt de commissie relatief hoog en daarom adviseert ze om in eerste instantie de mogelijkheid van een participatie in de in de vorm van aandelen in het bedrijf Basecamp Games te onderzoeken. Tijdens de pitch liet de aanvrager merken open te staan om het gesprek hierover aan te gaan. De commissie denkt dat een bijdrage op deze manier het bedrijf op passende wijze ondersteunt in de ontwikkeling op langere termijn. Hiermee zou tevens een basis gelegd zijn om zicht te houden op de kwalitatieve cultuurhistorische borging, zoals die onder criterium a. in dit advies is aangestipt.

*e. Het project is nieuw of geeft een nieuwe impuls aan een bestaand project of organisatie (score: goed)*

Het is de commissie duidelijk dat dit project voor Basecamp Games als organisatie fungeert als impuls om zichzelf artistiek in de kijker te spelen in het verlengde van hun doelstelling om technologie in te zetten om educatieve en maatschappelijke belangen te dienen.

Als concept acht de commissie Erfgoed Escape nieuw vanwege de combinatie van gaming technologie met

storytelling en erfgoed . Als project bouwt het voort op bestaande trends in de real life gaming sector (escape rooms etc.) en speelt het in op ontwikkelingen in de vrije tijdssector namelijk aanleveren van nieuwe content. Escape rooms zijn erg populair en dit project kan hiervoor nieuwe content genereren.

*f. Het project draagt bij aan talentontwikkeling in de provincie Noord-Brabant (score: voldoende)*

Talentontwikkeling van de creatives binnen Basecamp met dit project is een belangrijke motivatie voor dit criterium. De commissie ziet dat vooral de stappen die gemaakt zullen worden in de vertaling van inhoud naar techniek hierin als uitdaging.

Het valt de commissie op dat geen contact is gelegd met de opleiding 'Creative Media and Game Technologies' van NHTV. Dat lijkt een voor de hand liggende partner bij dit criterium. Het betrekken van studenten van deze onderwijsrichting bij de ontwikkeling die in het project moet plaatsvinden zou een toevoeging kunnen zijn aan het criterium talentontwikkeling.

## **2.2 FACULTATIEF (minimaal 2)**

*g. Het project ondersteunt de ontwikkeling van een culturele hotspot (score: voldoende)*

Omdat de kern van het project, zo vindt de commissie, 'beleving' behelst, en dit voor tenminste één pilot gaat over het beleven van het Heusterrein en de Tramkade in Den Bosch, is hiermee in ieder geval voor een deel gemotiveerd dat er een culturele hotspot ondersteund wordt.

*h. Het project is innovatief, doordat het zich binnen zijn discipline of sector onderscheidt in inhoud, uitvoering of cultureel ondernemerschap en specifiek daarmee het cultuursysteem versterkt (score: goed)*

Zoals eerder onder criterium e beschreven is het concept van Erfgoed Escape nieuw door de beoogde schaal waarop het zal plaatsvinden (interactief met licht, geluid etc.). De verbinding tussen technologie en erfgoed in de setting van een game is innovatief te noemen.

*i. Het project draagt bij aan de vrijetijdseconomie van de provincie Noord-Brabant (score: voldoende)*

De commissie ziet de invulling die het concept Erfgoed Escape kan geven aan (nieuwe) content voor escape rooms en andere real life gaming belevenissen. Ook de ontwikkeling van de pilots, verbonden aan bijzondere erfgoed plekken in Brabant draagt zeker bij aan de vrijetijdseconomie. Een eventueel gevolg van de pilots zou kunnen zijn dat er bezoekers terugkeren naar de locaties, al dan niet om de 'experience' nog eens door te maken.

*j. Het project kan rekenen op draagvlak in de Brabantse samenleving (score: voldoende)*

De projecthouder heeft hoge verwachtingen over de afname van het project (onder andere door bedrijfstuitjes, vrijgezellenfeesten maar ook escape room fanatici) maar omdat bezoekersaantallen nog niet concreet zijn, is er op dit punt nog geen bewezen draagvlak in dit stadium. Vanwege de populariteit van escaperooms en gaming, en de betrokken inzet bij de locaties Markiezenhof, Kasteel Heeswijk en Tramkade, is dit criterium volgens de commissie voldoende onderbouwd.

*k. Het project ligt in het verlengde van het profiel van Brabant (score: voldoende)*

Verbinding tussen 'traditie en technologie' past binnen het profiel van Brabant. Erfgoed Escape speelt hier op in met de combinatie van (vooralsnog Brabants) erfgoed, educatie en technologie in de vorm van een gaming concept.

*l. Bij het project is sprake van samenwerking met een of meer andere partijen, waarbij tenminste een partij behoort tot een domein buiten de culturele sector (score: goed)*

Buiten de culturele sector werkt Basecamp Games voor dit project samen met de volgende Brabantse partijen: Stg. Zuidlijn & Tramkade, WY Projectbureau, Gemeente Bergen op Zoom, Fontys en Avans, en op advies van Mirjam Hament is contact gezocht met Midpoint Brabant. De commissie prijst het commitment dat deze diverse partijen inmiddels met elkaar aangaan en is benieuwd naar de concrete resultaten van de samenwerkingen.

*m. Het project wordt uitgevoerd binnen of in samenwerking met de Brabantse topsectoren (score: voldoende)*

De projecthouder noemt de microtechnologie die ze inzet ter onderbouwing van dit criterium. De commissie vindt dat de technologie van de 'digiroom tool' die Basecamp zelf ontwikkelde in ieder geval gerelateerd is aan de Brabantse topsectoren.



### 3. ADVIES

De adviescommissie is positief over de aanvraag Erfgoed Escape. De aanpak om real life games te combineren met erfgoed en zo als nieuwe vorm van cultureel entertainment onder de aandacht van het publiek te brengen, spreekt erg aan. In de gedrevenheid van de initiatiefnemers, het netwerk dat zij daarvoor opbouwen en de realiteitszin waarmee zij de stappen naar de pilots zetten ziet de commissie potentieel voor een groeiend en op termijn wellicht overdraagbaar concept, dat ondersteuning in zijn ontwikkeling verdient. Als inhoudelijke aanbeveling wil de commissie meegeven dat ingezet moet worden op goede scriptschrijvers om vanuit substantiële historische input tot een sterke artistieke content te komen.

De commissie adviseert de gevraagde bijdrage te verlenen, maar vindt dat Brabant C over de wijze van financiering en de precieze invulling van het partnerschap nog met de projecthouder van gedachten moeten wisselen. De commissie adviseert in eerste instantie de mogelijkheid van een participatie in de vorm van aandelen met Basecamp Games BV te onderzoeken. Het project heeft een relatief hoog risicoprofiel dat de commissie inhoudelijk en gezien het karakter van ontwikkelproject het nemen waard vindt. Participatie zou de eerst aangewezen vorm zijn voor passende betrokkenheid daarbij, en om bij het verhoopde succes tot optimale revolverendheid te komen.

### 4. SAMENSTELLING ADVIESCOMMISSIE

voorzitter: George Lawson  
Stan Topouzis  
Jasmijn van der Hamsvoord  
Jeroen Veldkamp  
Jorn Konijn  
Charlotte van Rappard  
Arend Hardorff

secretaris: Geert Lenders



**Disclaimer:** bovenstaand advies is opgesteld ten behoeve van besluitvorming door het bestuur van Stichting Brabant C Fonds. Het advies op zichzelf is geen besluit tot verlening, noch geeft het aanspraak op een besluit tot verlening. Het besluit van het bestuur van Stichting Brabant C Fonds kan afwijken van het advies. Art. 8.3 van de statuten van de stichting bepaalt dat het bestuur een voornemen om met het besluit af te wijken van het advies, ter advisering dient voor te leggen aan de Raad van Toezicht van de stichting.