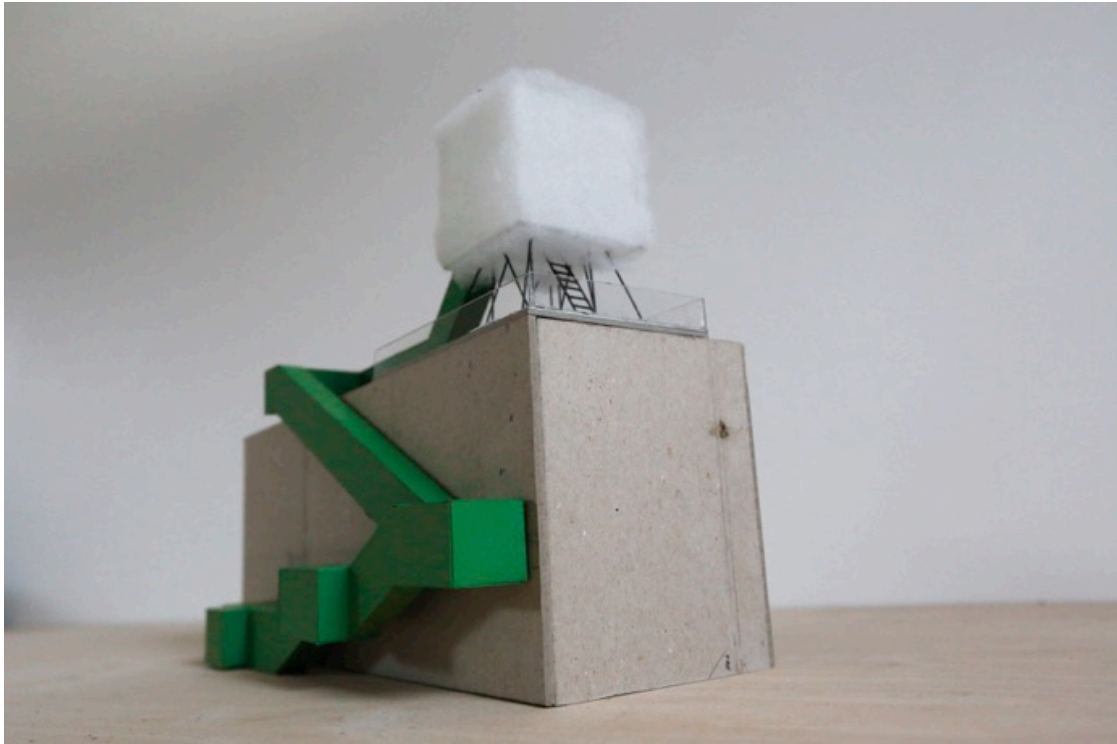


WOLK

Aanvraag Stichting Nieuwe Helden aan Brabant C Fonds voor het ontwikkelen en spelen van de installatie WOLK in 2016 en het doorspelen van alle onderdelen in het overkoepelende kunstproject In Search of Europe 2017-2018.



Ons visioen:

Vanaf een afstand zie je de WOLK boven de daken van de stad uitzweven. Een in wolkendek gehuld ruimtelijk object reikt naar oneindigheid. Een smalle passage beklimt het gebouw slingerend naar de sculpturale wolk. Onder de schaduw van de wolk zie je mensen zitten, sommigen alleen, anderen in groepjes. Ze kijken naar de stad of zijn in gesprek met elkaar. Om de zoveel tijd daalt er uit de WOLK een persoon via een trap af naar het dak van het gebouw. Daar in die tussenruimte tussen verbeelding en werkelijkheid verblijft hij nog een tijdje alvorens het dak te verlaten.

Proloog - In Search of Europe

Eurocrisis, immigratie, terrorisme, sociale ongelijkheid, fascisme. Het kookt in Europa. Niet slechts in Europa als continent, maar vooral ook in Europa als idee. Overal in Europa ziet men de onhoudbaarheid van de huidige systemen, zowel de economische, de financiële en de politieke als de sociale en culturele systemen.

De vraag wat kunnen wij doen om de samenleving te veranderen is meer dan urgent.

Rond die centrale vraag ontwikkelt regisseur en stadskunstenaar van Den Bosch Lucas De Man het meerdelige en meerjarige kunstproject *In Search of Europe, Discovering the Self*. Geïnspireerd door de chaos op ons continent in crisis, de krakende systemen en inspirerende nieuwe mogelijkheden, gaat hij op zoek naar de rol van het individu in de queeste die de Europese generatie de komende tijd zal moeten definiëren: het vormgeven van een samenleving in transitie.

Centraal in de opzet van het project staat het concept en de vorm van een zoektocht.

In Search of Europe is letterlijk en figuurlijk een reis langs 'verschillende stemmen van onze tijd en lagen van ons huidig menselijk bestaan' gedreven door de vraag: Wat kunnen wij nu doen?

It's not about making a better society, it's about making a society
– Simon Allemeersch (kunstenaar/theatermaker in Gent)

Voor zijn project reisde Lucas De Man in de zomer van 2015 met een Brabants camerateam en een journalist van De Correspondent in 30 dagen naar 17 steden in 8 landen. Hij interviewde meer dan 10 professoren, die het Europa van nu in historische context plaatsten, en 20 creators (creatieve professionals) die proberen de maatschappij waarin ze leven opnieuw vorm en inhoud te geven. Deze reis leverde onderzoeksmateriaal op voor verschillende kunstprojecten in het project:

Artikelenreeks: Samen met Europa journalist Tomas Vanheste ontwikkelde Lucas tijdens de reis een artikelenreeks in De Correspondent waarin zij hun bevindingen bijhielden, ze bereikten daarmee zo'n 150.000 lezers.

De Man door Europa: een theatrale *lecture performance* waarin Lucas zijn publiek meeneemt langs de belangrijkste inzichten en strijdpunten van de jonge generatie Europeanen die hij op zijn reis tegenkwam. De première vond plaats op Theaterfestival Boulevard in augustus 2015. Pers en publiek reageerden laaiend enthousiast, de voorstelling was 6 keer uitverkocht en werd gezien door zo'n 700 bezoekers.

In samenwerking met verschillende Europese partijen, waaronder het culturele programma rondom het Nederlands voorzitterschap van de EU (Europe by people) en European Cultural Foundation, wordt nu een internationale tour voor het doorspelen van de voorstelling in 2016 ontwikkeld.¹ Ook in 2017 willen we de voorstelling doorspelen binnen en buiten Nederland.

Documentaire serie: een serie met korte afleveringen over de huidige *hot issues* in Europa zoals *new democracy*, (the enclosure of) *the commons*, *Europa* en *de rol van de kunstenaar in de samenleving*. Deze wordt in samenwerking met het *Europe By People festival* gemaakt en in het voorjaar van 2016 in hun programma getoond. We zijn tevens over het uitzenden in 2016 op de publieke omroep in gesprek met het VPRO tv programma *Tegenlicht*.

De nieuwe installatie WOLK: een fabelachtige, theatrale installatie die publiek op een individuele, multidisciplinaire queeste stuurt in een levensgrote wolk bovenop een dak in de stad. WOLK verzamelt de daar door publiek gevonden visies, dromen en visioenen in een nieuwe publieke ruimte die onder de installatie ontstaat. Stadskunstenaar Lucas De Man bundelt de verzamelde dromen in een visie op het samen-leven en presenteert die in een live show aan de stad, die WOLK presenteert.

WOLK gaat in augustus 2016 in 's-Hertogenbosch tijdens Theaterfestival Boulevard in première als onderdeel van het Jheronimus Bosch 500 programma en is het tweede en laatste stadsproject dat Lucas De Man als stadskunstenaar van 's-Hertogenbosch maakt. WOLK speelt 30 dagen in 's-Hertogenbosch. Daarna gaan we met WOLK op tournee. Als 1^e stap voor het doorspelen van WOLK zijn we in gesprek met de organisatie van het Thomas More/Utopia-jaar in Leuven. Samen hebben de kunstenaar, producenten en de stad de wens om WOLK in september 2016 in Leuven te zetten. Hierover lopen vergevorderde gesprekken tussen de organisaties en de zustersteden. Vanaf 2017 zouden we WOLK willen laten terugkeren in Brabant en in Amsterdam willen zetten voor een eventuele oversteek naar bijvoorbeeld Amerika in 2018. (Op dit moment lopen al wat oriënterende gesprekken met verschillende projectontwikkelaars in Detroit.)

Wij vragen Brabant C een bijdrage voor het ontwikkelen, presenteren en doorspelen van WOLK en voor het doorspelen van de voorstelling en de documentaire. Met de theatrale installatie WOLK wordt de queeste van *In Search of Europe, Discovering the Self* volbracht.

¹ Trailer van de voorstelling: <https://vimeo.com/138178286>

1. Aanleiding

WOLK is het nieuwe stadsproject van stadskunstenaar Lucas De Man en vormgever Pascal Leboucq, stichting Nieuwe Helden en Het Zuidelijk Toneel; een theatrale Bildungs-installatie van een generatie die het anders moet en wil doen.

Lucas De Man

Lucas De Man (1982) haalde zijn MA Literatuur in Leuven en ging daarna naar de regieopleiding van de Theaterschool in Amsterdam (2008). Na zijn opleiding tot theaterregisseur heeft hij zich verder ontwikkeld tot Cultureel ondernemer met een innovatieve werkwijze. Zijn kunstprojecten ontstaan op het breekpunt van het esthetische en het sociaal/maatschappelijke. Hij creëert het kader waarin mensen en partijen elkaar ontmoeten en geraakt door kunst samen een nieuwe beweging in gang kunnen zetten. Lucas' kracht ligt in het mogelijk maken van die beweging en daarvoor zet hij theater en performance kunst in als middel. Hierin ziet hij de opdracht en rol voor kunstenaars in de huidige en de samenleving van de toekomst:

“...er is niemand die beter ontmoetingen kan veroorzaken dan de creator. Hij voelt als geen ander de thema's aan die in de publieke ruimte leven. Hij kiest een verhaal uit noodzaak en giet dat in een passende vorm waarmee hij een dialoog aangaat met het publiek. In die dialoog wordt het publiek door het kunstwerk met zichzelf, elkaar en de wereld geconfronteerd en wordt dat geraakt waar men zelf geen woorden voor heeft: het niet weten. Elk goed kunstwerk kan een ware ont-moeting veroorzaken. (...) Niet alleen creëren maar ook verbinden dat moeten we doen. Daarvoor moeten we uit onze eigen navel stappen en midden in de stad gaan staan. Wij zijn de aanjagers, de connectoren, het bloed en de aders. La ville, c'est nous!” - (Lucas De Man -Staat van de creatieve stad)

Lucas De Man is oprichter en artistiek leider van Stichting Nieuwe Helden, waarbinnen hij projecten maakt die zijn visie als kunstenaar vormgeven. Nieuwe Helden creëert kunstprojecten en *urban actions* voor de publieke ruimte. Het doel is de publieke ruimte een plek van ont-moeting te laten zijn, door momenten te creëren waarop je jezelf, de ander en de wereld tegenkomt. Het creëren van die ont-moeting en verbinding met de samenleving is niet alleen een doel, maar dicteert ook de werkwijze van Nieuwe Helden. Bij elk project wordt actief gezocht naar bedrijven, organisaties en mensen “om ze uit te nodigen mee te doen met ons verhaal, mee te werken vanuit hun eigen achtergrond en expertise en het zo ook hun project te maken.”²

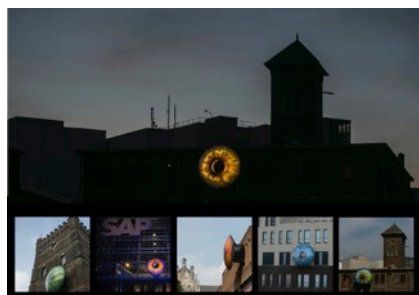
Zo zijn in de afgelopen jaren onder Lucas' artistieke leiding een indrukwekkend aantal bijzondere kunstprojecten over sociaal maatschappelijke thema's gerealiseerd, die heel concreet in de stad en samenleving zijn verankerd.

Pascal Leboucq:

Voor WOLK werkt Lucas opnieuw samen met scenograaf Pascal Leboucq. Pascal is als vormgever deel van het artistieke kernteam van Nieuwe Helden. Pascal Leboucq (1981) volgde een klassieke opleiding bij Academie voor Schone Kunsten in Antwerpen en specialiseerde zich in een vervolgopleiding van de Design Academy in Eindhoven verder in *Public Space*. Naast zijn eigen projecten en vormgeving voor Nieuwe Helden werkt hij als scenograaf voor o.a. Toneelgroep Amsterdam. Samen maken Pascal en Lucas stedelijke kunstinstallaties op de grens tussen het sociale en het esthetische, het performatieve en het beeldende.

Stadskunstenaar

Begin 2013 verbond Het Zuidelijk Toneel Lucas voor vier jaar aan Den Bosch waar hij van de Gemeente 's-Hertogenbosch de eretitel stadskunstenaar kreeg. In deze vier jaar presenteert hij twee grote stadsprojecten: in 2014 en 2015 was dat OOG Den Bosch en Tilburg en in 2016 wordt het vervolg daarop WOLK.



In het succesvolle stadsproject *OOG Den Bosch* onderzocht Lucas het stedelijke samen-leven vanuit 3 perspectieven: Ik, de Ander en ONS. Voor elk perspectief maakte hij in samenwerking met verschillende kunstenaars en Brabantse bedrijven een apart kunstwerk: de **5 OOG**-installaties³, die aan verschillende gebouwen in de stad hingen, de theatervoorstelling **LOS** en het samen met burgers, organisaties en instellingen georganiseerde randprogramma **Onderzoek Naar Samenleven**, waar onder andere het **O.N.S. Magazine** uit voortkwam. Het unieke stadsproject werd door het Brabantse publiek verkozen tot dé culturele gebeurtenis van 2014.⁴

² Uit *Staat van de creatieve stad* door Lucas De Man

³ Link naar videotrailer van OOG: <https://vimeo.com/108120721>

⁴ <http://mestmag.nl/professionele-kunsten/mest-lezers-kiezen-oog-als-culturele-gebeurtenis-van-2014>

OOG Den Bosch in cijfers:

- 35 partners;
- 3.000 bezoekers OOG;
- LOS 7x uitverkocht (sep-nov '15 reprise tournee);
- 80.000 exemplaren van O.N.S. Magazine verspreid;
- 674.000 mensen bereikt via nationale tv;
- 13.400 internationale tweets;
- OOG stond in 19 online magazines uit 10 landen waaronder (Wired, pfsk en Archilovers);
- en 5 OGEN die vanaf 2016 internationaal te zien zijn.

Nieuwe Helden en Brabant

Brabant is voor de artistieke en zakelijke ontwikkeling van Nieuwe Helden altijd bijzonder belangrijk. Daar werd in samenwerking met Het Zuidelijk Toneel onder andere BOOM en SKETCH ontwikkeld.⁵ Deze stedelijke installaties, waarvan SKETCH nog steeds (inter)nationaal toert, legden de basis om door te groeien naar stadsprojecten: Na OOG volgt nu WOLK. Met WOLK bouwen we door aan onze ingezette koers om met Nieuwe Helden een organisatie te worden die zelfstandig en professioneel artistiek hoogwaardige internationale kunstprojecten op stedelijke schaal ontwikkelt en produceert. Omdat juist Brabant ons als pioniers al de mogelijkheden bood om te experimenteren in een opkomende multidisciplinaire kunstgenre, zien we hier de mogelijkheden bij uitstek om samen ook de volgende stappen naar zelfstandigheid van onze organisatie te zetten, zowel nationaal als internationaal.

Amsterdam- Den Bosch- Leuven

Met WOLK bouwen we voort op OOG, en verder. Onze ambities met WOLK zijn niet alleen regionaal en nationaal, maar ook internationaal. Deze ambitie is terug te zien in de samenwerkingen die we al aan zijn gegaan in het *In Search of Europe* project en de samenwerkingen die we nu rondom WOLK proberen op te zetten. Zoals genoemd zijn in de verschillende onderdelen van het *In Search of Europe* project zowel regionale, nationale als internationale partners gestapt. Nieuwe Helden, Het Zuidelijk Toneel, JB500 en theaterfestival Boulevard vormden de Brabantse basis waarop De Correspondent, Europe By People en European Cultural Foundation meegingen.

In Search of Europe creëert zo een stevige link tussen Brabant en Amsterdam, precies in het half jaar waarin heel Europa naar Amsterdam kijkt. De artikelen, voorstelling en documentaire worden heel bewust ingezet, gedurende de eerste helft van 2016 geprogrammeerd, om nationaal en (inter)nationaal publiek te enthousiasmeren voor het project en de installatie WOLK in augustus 2016 als sluitstuk daarvan. Daarna spelen we WOLK graag door in andere steden en landen.

In dit strategische traject hebben we inmiddels ook hele concrete mogelijkheden voor internationalisering van WOLK gecreëerd. Hier werken we hard aan want voor stedelijke scenografieën zoals OOG en WOLK bestaan nog geen gevestigde 'circuits'. Vanwege de schaal en impact die deze kunstinstallaties op een stad hebben zal er altijd een consortium van partijen nodig zijn om dergelijke projecten te plaatsen. Via JB500 en de gemeente 's-Hertogenbosch zijn wij al ruim een jaar met zusterstad Leuven in gesprek om WOLK daar in september 2016 te programmeren als onderdeel van het Thomas More/Utopia jaar. Naast de inhoudelijke match is Leuven met deze grootse culturele viering productioneel, organisatorisch en wat betreft (inter)nationale uitstraling de partner bij uitstek om een stedelijke kunstinstallatie van deze schaal te plaatsen.

Hier ligt een artistieke kans voor ons om van het Brabantse stadsproject WOLK direct een internationaal project te maken. Via Brabant ontstaat dan niet alleen een culturele 'as' met de randstad (Amsterdam/ Nieuwe Helden), maar ook naar België (Leuven). Vanuit zakelijk oogpunt is het voor iedereen gunstig als Leuven in deze fase van het project zou instappen als partner. Niet alleen worden de ontwikkelingskosten zo door meerdere partijen gedragen, ook garandeert het een internationale speelplek voor WOLK en daarmee een ander niveau van internationale aandacht. Een mooi podium om een *Made in Brabant* project te promoten, een mogelijkheid voor Noord- en Vlaams- Brabant om elkaar daarin te vinden, het nieuwe concept van 'stadskunstenaarschap' te exporteren en bij te dragen aan het ontwikkelen van een circuit voor deze opkomende kunstvorm.

Leuven als eerst volgende stad na Den Bosch voor WOLK sluit daarnaast naadloos aan bij de ambitie van Het Zuidelijk Toneel om zich in de aankomende kunstenplanperiode (2017-2020) te profileren als hét theaterhuis van Brabant centraal gelegen tussen Vlaanderen en Nederland en vanuit die positie lokaal en internationaal met elkaar te verbinden. De samenwerking met Vlaamse makers en huizen zal een belangrijke plek innemen in het beleid van HZT, waardoor WOLK in Leuven geen eenmalige manifestatie zal zijn maar bijdraagt aan een duurzame relatie met het Vlaamse culturele veld.

Op dit moment ligt de beslissing om WOLK in het Leuven programma op te nemen bij burgemeester Tobback, die het project al besproken heeft met burgemeester Rombouts. Om het financieel mogelijk te maken zal Leuven op andere programmaonderdelen moeten bezuinigen. Een bijdrage van Brabant C zal hen over de streep kunnen trekken en ons de financiële ruimte (lees: tijd) geven om duurzaam te investeren in internationale contacten die hiermee opgedaan worden.

⁵ Zie bijlagen.

2. Artistiek Concept WOLK

Inspiratie

De makers werden voor WOLK geïnspireerd door *De Toverberg* van Thomas Mann.

De Toverberg is een hoogtepunt in de moderne literatuur, waarin de strijd tussen humanisme en nihilisme tot een climax komt in de existentiële zoektocht van hoofdpersoon Hans Castorp. Die tweestrijd tussen het vrijblijvende, maar onthechtende nihilisme en het, op individuele verantwoordelijkheid gefundeerde, humanisme kenmerkt onze huidige tijdsgeest en verlamt de mens.

Eenzijds weten we dat moraal en waarheid subjectief zijn, een God niet bestaat, de mens dus alleen staat, en geschiedenis geen doel heeft. Tegelijkertijd geloven we ook in het vermogen van de mens om zelf zijn leven zin te geven, gebaseerd op gedeelde westerse universele waarden zoals rede, ethiek, rechtvaardigheid, vrijheid, tolerantie en verantwoordelijkheid.

Mann plaatst zijn Bildungsroman in een lange literaire traditie van queesten. Hans Castorp wordt op zijn tocht met verschillende stemmen van zijn tijd en met onvermoede lagen van het menselijke bestaan geconfronteerd. De ideeën worden belichaamd door de verschillende personages die hij tegenkomt. Gedurende het boek verplaatst Castorp zich in een klimmende beweging van een stedelijke omgeving, naar een sanatorium in de bergen en verdwaalt op de top in een sneeuwstorm. Net zoals Mann's personage leken ontelbare andere literaire helden en heldinnen in hun tochten gedoemd tot falen, wanneer zij verdwaalden in sneeuw- of zandstormen, mist of wolken. Steevast komen zij uit deze waanzinnige, fysieke ervaring met nieuwe inzichten in zichzelf en het leven. Het tijdelijk opheffen van tijd en ruimte ontdoet hen van de heersende perspectieven, waarna opnieuw alles mogelijk is.

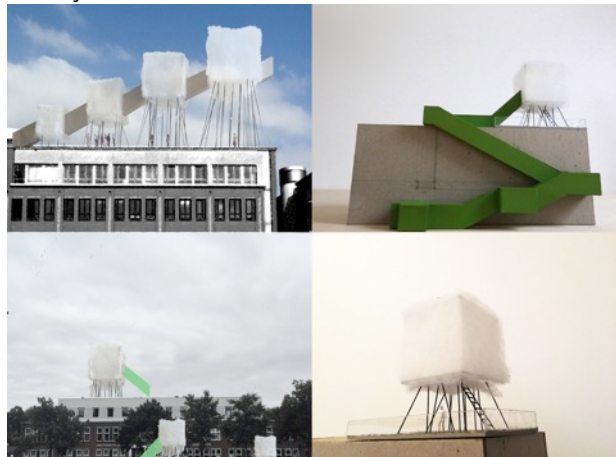


Vormtaal

Pascal neemt voor het ontwerp van de installatie wolken als metaforen voor gedachten, visies en visioenen. Net zoals een wolk uit ongreepbare materie bestaat, een alsmaar bewegend volume, representeert WOLK ideeën die soms samen pakken en daarna weer oplossen of uit elkaar drijven. Het beeld van de installatie is zelf een droombeeld, een visioen dat geen vaste vorm of gedaante heeft. WOLK zweeft boven de stad. De installatie staat op het dak van een gebouw. Zo functioneert het gebouw als de berg uit *De Toverberg*. Om op het dak te komen moet het gebouw 'beklimmen' worden en in die beweging naar boven zit de ervaringstocht.

Door de locatie en architecturale proportie heeft WOLK een prominente aanwezigheid in de stad. Door het materiaalgebruik, de wens om de wolkruidte van WOLK uit nevels en mist te laten ontstaan, kan de installatie ook verdwijnen en oplossen tegen de wolkenachtergrond in de lucht.

De kracht van onze WOLK zit in de unieke combinatie van de poëtische ruimte en de fysieke ervaringstocht in stedelijke context. Zelf droomt het artistieke team al sinds het voorjaar van 2014 over WOLK. In het begin van 2015 is



Het Zuidelijk Toneel als co-producent in het project gestapt. De gezamenlijk geproduceerde reis door Europa in juni 2015 diende in de eerste plaats als onderzoekstraject voor de installatie. Nu staan we november 2015 aan de start van het ontwikkelingstraject, het moment waar de geschetste droombeelden werkelijkheid gaan worden. Geïnspireerd op de reis en *De Toverberg* bepaalden Lucas en Pascal een aantal inhoudelijke kaders.

In het volgende deel van het plan nemen wij u graag kort mee in wat wij op dit moment artistiek inhoudelijk, op gebied van vormgeving en praktisch over WOLK weten. En ook waar we nog naar op zoek zijn om WOLK onderdeel te maken van het culturele geheugen van Noord-Brabant en met WOLK de verbinding tussen Noord-Brabant en Europa te maken.

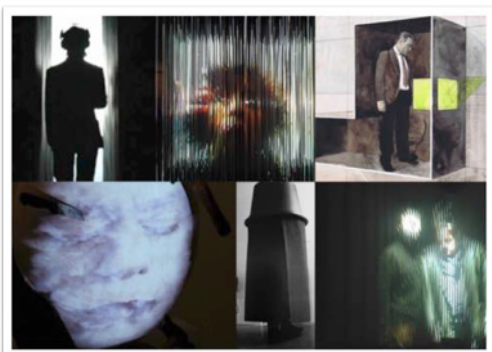
Kunstinstallatie in drie delen

Zoals het hoofdpersonage Hans Castorp in *De Toverberg* verschillende fases in zijn tocht ondergaat, bestaat ook de ervaring van WOLK uit meerdere delen. Grofweg bestaat de reis uit drie delen: de *beklimming* van de 'berg' in dit geval de stad, de *dwaling* door een wolk en de *afdeling* naar de publieke ruimte.

De beoogde locatie voor WOLK is een gebouw aan het stationsplein van 's-Hertogenbosch. Op straatniveau zal daar een entree en wachtruimte voor de installatie ingericht worden. Hier wordt publiek voorbereid op de ervaringstocht die zij alleen zullen maken. Elke bezoeker krijgt een koptelefoon op en kan kiezen in welke taal zij de tocht willen ervaren. We denken naast een NED/ENG/FRA versie ook aan een taal die door de grootste minderheid in de stad gesproken wordt, zoals Marokkaans of Pools. Eén voor één mogen zij aan hun queeste beginnen. In de desoriënterende, van de buitenwereld afgesloten gangen en ruimtes van WOLK, vindt de bezoeker verschillende utopische en dystopische beelden van onze tijd, ontdekt verschillende lagen van ons menselijk bestaan en ervaart een waan-zinnig spel van tijd en ruimte. Zie de bijlage voor een uitgebreide technische beschrijving van de installatie.

Deel 1: beklimmen van de stad:

Een nauwe, één persoon passende passage, slokt je op in de poëtische wereld van WOLK, tussen gebouw en installatie, tussen verbeelding en werkelijkheid, en leidt je geleidelijk omhoog. In de koptelefoon hoor je de stem van een jong meisje. Zij begeleidt je op deze tocht. Het begin toont onze tijd nu. We denken bijvoorbeeld aan een Clockwork Orange-achtige performance scene waarin de bezoeker wordt overspoeld door concrete, herkenbare en confronterende beelden van onze wereld: beurscrashes, aanspoelende bootvluchtelingen, opwarming van de aarde, terroristische aanslagen etc. We zoeken naar een overweldigende ervaring die een breed spectrum van rationele en emotionele reacties oproept.



De tocht vervolgt met een confrontatie met ieders persoonlijke strijd tussen het humanisme en het nihilisme. Onze frustratie dat we weten dat het niet uitmaakt wat we doen en tegelijkertijd geloven dat het wel uitmaakt wat we doen. In deze fase wordt op een performatieve manier onderzocht of je geneigd bent een passieve of een actieve houding aan te nemen. We denken aan een dilemma waarbij de bezoeker vanuit een persoonlijke motivatie actief bijdraagt of invloed uitoefent op het verloop van de scène.

Daarna wordt de reis nog abstracter. Wat blijft er over als we de bezoeker rationeel en persoonlijk nog verder af kunnen pellen tot alleen 'mens' overblijft? Welke oerdriften en krachten roept dit proces op? Wat precies ligt aan de basis van de doorgaande queeste die het mens-zijn is?

Opeens staat er een meisje van 10 jaar. Al die tijd wachtte zij daar al op jou. Zij bereidt publiek voor op de overgang naar de wolk, de plek waar dwaling verdwaling wordt en waar beeldende krachten van eerdere ruimtes en personages plaats moeten maken voor verbeelding van binnenuit. Als ze besluit dat je er echt klaar voor bent, opent ze de sluis en mag je alleen de wolk in.

Deel 2: dwalen door de wolk

In dit deel mag je alleen in een wolk zijn. Letterlijk in de kern van een wolk: een open, vrije ruimte waarvan alle wanden, de vloer en het plafond zijn gemaakt van dichte nevel. Net zoals in de sneeuwstorm van De Toverberg worden in de wolk tijd en ruimte opgeheven. Er is geen horizon die richting biedt, geen boven of onder. Slechts dwalen in oneindigheid, in nergens...

Welke nieuwe gedachten, ideeën, inzichten, dromen en visioenen komen dan boven? Wat is de essentie van het zijn? Na een poos verschijnt er op de vloer opeens ergens een lichtvlak. Het is een luik. Je opent het luik en vindt daar de stad.

Deel 3: afdaling in de publieke ruimte

Het laatste deel van WOLK is de afdaling. Je verlaat de wolkrimte via het luik in de grond. Met een trap daal je af naar het dak, terwijl je de stad bekijkt. Op het dak aangekomen sta je letterlijk en figuurlijk in de schaduw tussen verbeelding en werkelijkheid.

Onderaan de trap staat een personage dat zichzelf voorstelt als de dromenvanger. Hij neemt de koptelefoon van je aan en begeleidt je naar een zitplek. Onder de in nevels gehulde blokken zijn zitjes voorzien, sommige hoog, dicht bij de constructie, andere dicht op het dak. Daar schenkt hij iets te drinken voor je in en vraagt je naar wat je boven gedacht en gevoeld hebt. Hij zal je ideeën, gedachten, gevoelens en dromen bewaren, zodat ze niet, zoals bij Hans Castorp gebeurde, na het afdalen naar de stad weer vergeten worden. En hij zal ze delen met anderen. Ook zal hij onderzoeken of er een rode draad is, misschien gemeenschappelijke thema's te ontdekken zijn in de dromen van bezoekers.

Delen van visies en dromen

Voor Lucas en Pascal is die tocht van de individuele bezoeker noodzakelijk om een ander soort publieke ruimte te creëren. Onder WOLK op het dak van de stad ontstaat een ware, vrije en open plek waarin men elkaar in de schaduw tussen verbeelding en realiteit kan ontmoeten. Hier bestaat de plek bij uitstek om gedachten en dromen te delen. Dromen die heel waardevol kunnen zijn om te bewaren en door te geven.

De dromenvanger heeft hier naast het vangen van dromen nog een andere niet te onderschatten functie: Van onze ervaring met OOG leerden we dat bezoekers emotioneel geraakt door individuele ervaringen behoefte hebben aan een vorm van begeleiding om de transitie van de poëtische ruimte naar de stad te maken.

Dromen terug geven aan de stad

We zoeken nog naar een specifieke manier om de dromen in deel drie te vangen. In welke vorm gaan we die vangen, hoe slaan we die informatie op? Het doel is met de verzameling dromen 1 visioen van en voor die specifieke stad te destilleren. In een gratis toegankelijke theatrale show na de laatste dag van WOLK zal de stadskunstenaar als dromenvanger deze aan de stad presenteren: een unieke visie op het samen-leven waaraan de stad kan blijven refereren en waarop de stad kan doorbouwen lang nadat WOLK weer door is naar een volgende stad.

3. Stadskunstenaar en werkwijze van Nieuwe Helden

Met OOG hebben we laten zien hoe Nieuwe Helden het stadskunstenaarschap in samenwerking met Brabantse partners invult en zo een project ontwikkelt dat deel uit maakt van het collectieve geheugen. Het stadskunstenaarschap van Den Bosch is wederom de katalysator voor de ontwikkeling van dit nieuwe meerdelige, multidisciplinaire en innovatieve stadsproject voor het Brabantse, nationale en internationale publiek. Net als bij OOG ontwikkelen we WOLK volgens een visie die het best te omschrijven is als de combinatie van *Nieuwe Helden & Made in Brabant*.

Kenmerkend van Nieuwe Helden projecten is de unieke werkwijze die naadloos verbonden is met de inhoud, en betrokkenheid en participatie van publiek creëert, oftewel 'bestendige verbreding en verdichting van partijen'. Door het verbinden van bedrijven, organisaties en creatieven in een project, bouwen we een sterk (lokaal) draagvlak voor onze kunstprojecten. Aan OOG Den Bosch werkten uiteindelijk meer dan 35 partners mee, waaronder Canon en Würth. In onze projecten kunnen partners verschillende soorten rollen vervullen en op vele verschillende manieren meehelpen. Naast bijvoorbeeld geld of materiaal, vragen wij vaak ook om specifieke expertise, kennis en tijd. Hierdoor ontstaat een vliegwiel-effect waarin dan vaak nog andere (on)voorzien ontwikkelingen gebeuren, die weer bijdragen aan het project en/of de participerende partners. Bij OOG leidde deze artistieke samenwerkingen bijvoorbeeld tot technische innovatie in het drukproces van Canon, die met de ontwikkelde technieken nu ook dakoverspanningen van PVC kunnen beprinten.

En juist deze unieke aanpak van het stadskunstenaarschap beviel de landelijke PvdA zo dat zij hun zendtijd op nationale tv aan OOG Den Bosch besteedde.

Onze stijl van het betrekken van partners levert zowel financiële middelen en bekendheid als een diverser publiek op en draagt tegelijkertijd bij aan de inbedding van onze stadsprojecten in het midden van de samenleving.

Wij hebben de artistieke wens om WOLK net als OOG *Made in Brabant* te laten zijn. Voor WOLK zijn we bijvoorbeeld met het landbouwbedrijf MJTech BV (Etten-Leur) technisch onderzoek aan het doen naar geschikte nevelsystemen om in de wolkrimte toe te passen.

Wij zijn ook actief op zoek naar een lokaal bouwbedrijf, bijvoorbeeld Heijmans ('s-Hertogenbosch), om ons te ondersteunen. Daarnaast zijn we al in gesprek met Layher wereldwijd producent van steigersystemen (Raamsdonksveer) over de gangconstructie. Andere samenwerkingen zullen nog voort moeten komen uit het inhoudelijke ontwerp, maar hierin zien we natuurlijk soortgelijke wensen/benodigdheden als bij OOG. Duidelijk is bijvoorbeeld dat we weer een kraanbedrijf nodig hebben. Waar mogelijk proberen we de partners van OOG Den Bosch te betrekken, waarvan vele hebben aangegeven graag mee te doen aan WOLK.

Het aangaan en onderhouden van nieuwe en later bestaande relaties en verbindingen kost veel tijd, heel veel tijd. Bedrijven doen helaas nog niet snel de deur open als een kunstenaar zich meldt en vernieuwende samenwerkingsconstructies die voorbij slechts sponsoring gaan, vinden zij doorgaans erg ingewikkeld. Het is een kwestie van liefdevol volhouden. Wij hebben bewezen dit (aan) te kunnen. Nieuwe Helden en Lucas De Man worden door minister Bussemaker geprezen voor deze werkwijze.

Als Nieuwe Helden hopen we dat onze projecten een voorbeeld kunnen zijn en niet alleen het kunst- en cultuursysteem maar ook de maatschappij te kunnen versterken.

Om zo drempelverlagend kunnen werken voor onszelf in toekomstige projecten en voor de generatie (stads)kunstenaars in onze slipstream. Graag vragen we Brabant C hiervoor steun.

4. Marketing

Marketing zit in de projecten van Nieuwe Helden voor een groot deel al in het creatieve werkproces van een project verweven. Zowel voor het geheel, als voor elk onderdeel van een project vragen wij ons vanaf het eerste moment af hoe we mensen kunnen betrekken, en welke, liefst creatieve, vorm de communicatie kan ondersteunen, via welke vorm we de ont-moeting met ons publiek kunnen aangaan. Het einddoel van een kunstproject van Nieuwe Helden is immers altijd de ont-moeting met jezelf, de ander en/of de wereld in de publieke ruimte. Zie voor meer informatie over hoe we deze visie toepassen voor WOLK het bijgevoegde marketingplan.

Centraal uitgangspunt in onze marketingstrategie is het daadwerkelijk bereiken van het brede publiek dat we voor ogen hebben. Een stadsproject is voor iedereen. Hiervoor willen we doorbouwen op wat we bij OOG geleerd hebben. We streven er naar dat de helft van de kaartjes door bedrijven gesponsord wordt. Deze kaarten worden uitgedeeld aan mensen die anders nooit naar WOLK zouden komen kijken, om financiële, sociale of andere redenen. Deze strategie van *wederkerige sponsoring* biedt lokale bedrijven en organisaties vanuit *social corporate responsibility* de mogelijkheid mee te doen aan het kunstproject en iets concreets terug te geven aan (inwoners van) de stad. Tegelijkertijd biedt het sociaal/maatschappelijke organisaties en initiatieven de mogelijkheid zich inhoudelijk te koppelen aan WOLK en hun achterban een bijzonder cadeau aan te bieden in de vorm van de theatrale ervaring. Om dit mogelijk te maken willen we een methode ontwikkelen gebouwd op een online systeem dat het makkelijker maakt voor bedrijven en organisaties of zelfs particulieren om culturele projecten te ondersteunen simpelweg door kaarten te kopen en die beschikbaar te stellen aan stadsgenoten. Met dit concept kunnen we nog een stap verder gaan in een stad rond een cultureel evenement te verbinden. We willen deze methode ontwikkelen en testen met WOLK en daarna eventueel als blueprint beschikbaar stellen voor toekomstige stadsprojecten en andere Brabantse culturele evenementen. Zie marketingplan voor meer informatie over dit concept.

5. Duurzaamheid

Met onze *Made in Brabant* werkwijze verbinden we niet-culturele bedrijven en instellingen aan WOLK. Met onze samenwerking met Leuven plaatsen we WOLK op een internationaal niveau en creëren een internationale Brabantse as. Onze marketingstrategie verankert het project in de stad door sociaal/maatschappelijke organisaties uit 's-Hertogenbosch te betrekken. Dit kunstproject betreft zowel het bedrijfsleven, het culturele veld en sociaal/maatschappelijke organisaties en legt lokale, regionale, nationale en internationale verbindingen.

Deze meervoudige aanpak is gebouwd op een stevige Brabantse basis van coproducenten en partners waarin nieuwe relaties en verbindingen weer duurzaam kunnen worden ingebed.

De fundering ligt in de inmiddels 8-jarige relatie tussen Nieuwe Helden en Het Zuidelijk Toneel. Deze begon toen Lucas als student bij Matthijs Rümke stage liep en is inmiddels uitgegroeid tot een innige partnership tussen twee coproducenten, die elkaar artistiek uitdagen en samen bijzondere en hoogwaardige kunstprojecten ontwikkelen. Het Zuidelijk Toneel heeft als coproducent een zeer belangrijke inhoudelijke en praktische rol. Het is de partner die mede aan de wieg stond van Lucas en Pascals ontwikkeling naar makers van stadsprojecten en het huis van waaruit de stadskunstenaar werkt. Het Zuidelijk Toneel biedt Lucas en Pascal daarbij niet enkel een artistiek klankbord, maar ook technisch en productioneel door de waardevolle expertise opgedaan in hun jarenlange ervaring met spektakelstukken.

Ook in de periode 2017-2020 blijft Nieuwe Helden werkzaam in Brabant en samen werken met het Zuidelijk Toneel onder leiding van Piet Menu. In deze periode staan 4 coproducties gepland waarin we doorbouwen op Lucas zijn bekendheid als stadskunstenaar in Den Bosch en deze verder door trekken door heel Brabant.

Een bijdrage van Brabant C nu zal zo ook als katalysator doorwerken. Zichtbaarheid door heel Brabant en creëert mogelijkheden om ook voor die volgende projecten weer andere financieringsbronnen te vinden.

Daarbij delen we de ambitie om België nader te betrekken, zowel in de ontwikkeling van, als speelregio voor (gezamenlijke) kunstprojecten. Alleen door daadwerkelijk projecten zoals WOLK te doen kan men oprecht duurzame contacten en verbindingen leggen. Het Zuidelijk Toneel en Nieuwe Helden trekken daarin samen op omdat gezamenlijke inspanningen opstapelen en dan sneller tot de beoogde nieuwe samenwerkingen leiden.

In deze samenwerking zal WOLK daarom de komende jaren een cruciale rol blijven spelen. Onze wens is dat WOLK in 2017 terug naar Brabant keert, bijvoorbeeld naar Eindhoven. En dat WOLK daarna ook een speelplek in Amsterdam vindt. Op langere termijn zien we voor WOLK nu al mogelijkheden om nog verder op reis gaan. Op dit moment zijn bijvoorbeeld verschillende projectontwikkelaars in Detroit geïnteresseerd in WOLK.

Bijlagen

1. Eerder werk

De Man door Europa

Een theatrale lecture performance over de opkomende generatie visionairs van Europa

Voor zijn project *In Search of Europe* reisde Lucas De Man deze zomer in 30 dagen naar 17 steden in 8 landen en interviewde meer dan 20 creators (creatieve professionals) die proberen de maatschappij waarin ze leven vorm te geven. Wat opviel is dat er een nieuwe generatie aan het opstaan is in Europa en dat zij klaar zijn om voor verandering te strijden. Geïnspireerd door deze reis maakte Lucas een theatraal reisverslag *De Man Door Europa*.

In deze theatrale lecture performance plaatst Lucas De Man de transitietijd waarin ons continent zich nu bevindt naast de vorige allesbepalende kantelperiode: de omslag van Middeleeuwen naar Renaissance. Destijds stond er met oa Erasmus, Thomas More en Luther in slechts 70 jaar tijd een generatie visionairs op, die met haar ideeën de basis legde voor het Europa dat wij nu kennen. Hoe zit dat nu?

Voor *In Search of Europe* ging Lucas met een camerateam en journalist van De Correspondent op zoek naar onze Europese generatie van nu: Wie zijn de visionairs? Hoe zien zij onze tijd en samenleving? Waar staan ze in verhouding tot de huidige hot issues als *new democracy*, (the enclosure of) *the commons* en *Europa*. Hoe denken zij dat het anders kan en, nog belangrijker, wat doen ze?

In *De Man Door Europa* neemt Lucas zijn publiek met behulp van interviewfragmenten mee langs de belangrijkste inzichten en strijdpunten van de jonge generatie Europeanen die hij op zijn reis tegenkwam.

Link naar trailer NL:

<https://youtu.be/t5VVcFYJy8>

De zeer actuele voorstelling was voor de première al uitverkocht en werd door pers en publiek laaiend ontvangen. De voorstelling duurt 90 minuten, is zeer geschikt voor verschillende publieksgroepen, waaronder studenten, en kan in theaters, auditoriums en congreszalen gespeeld worden.

“Lucas De Man pakt in Rümke en De Man Door Europa zijn publiek op hartveroverende wijze in.” ★★★★★de Volkskrant

“De Man is een charmante theaterpersoonlijkheid met een eigenzinnige kijk die zijn publiek moeiteloos door, filosofisch of wetenschappelijk, soms wel erg complexe betogen sleurt.”

Trouw

“Lucas De Man masseert zijn publiek, weet altijd de juiste toon te treffen.” Brabants Dagblad

“Zelden meegemaakt dat een voorstelling zo’n actueel inzicht kon veroorzaken.”
Cultuurpers

De Man Door Europa is onderdeel van *In Search of Europe. Discovering the Self*. Dit project wordt geproduceerd door Het Zuidelijk Toneel en Stichting Nieuwe Helden en komt tot stand ism verschillende (internationale) partners. Zie voor meer informatie over het project

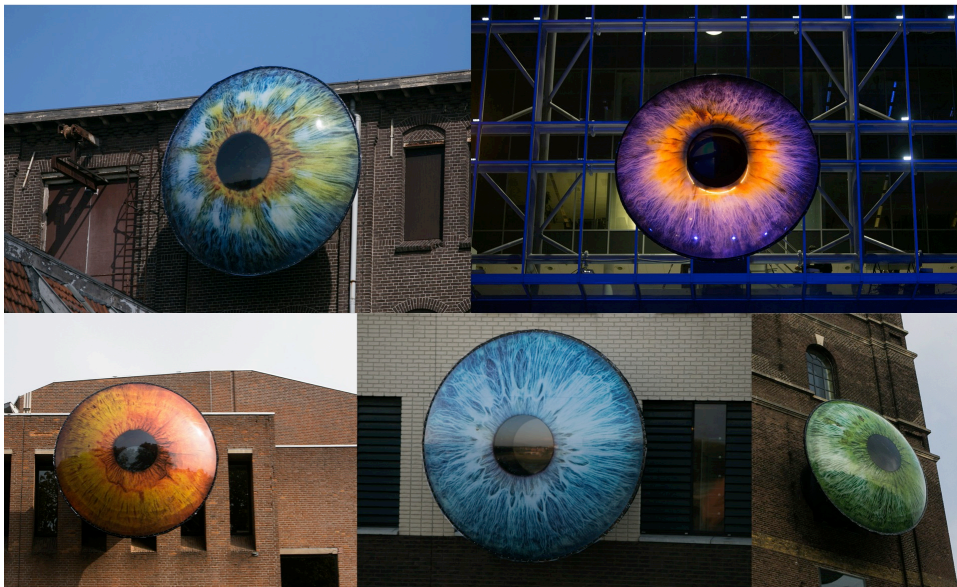
www.insearchofeurope.eu

Company New Heroes presents:

EYE

EYE is an art installation, directed by Lucas De Man and designed by Pascal Leboucq. The project consists of 5 enormous EYES hanging from different buildings throughout the city. EYE was designed as a reaction to the crumbling social cohesion that challenges cities today. With EYE Lucas and Pascal humanize the anonymous city by giving it eyes and offering visitors new perspectives on urban life and society.

Each EYE seats one visitor at a time, hanging inside the installation outside a building. As the visitor looks through the open pupil over the city, the installation invites them to look closer. Then the pupil closes. EYE becomes an audio-visual theatrical experience in which you are encouraged to see the city, the other and yourself from a different perspective. This cross-discipline art project combines a unique experience performance with animation and sound in stunning visual design.



Credits

Concept: Lucas De Man

Design: Pascal Leboucq

Animation: JanJoost Verhoef

Music: Marc Alberto

EYE premiered in 's-Hertogenbosch in 2014. The project was made in Brabant, The Netherlands, coproduced by Company New Heroes, Het Zuidelijk Toneel, 's-Hertogenbosch and BKKC in collaboration with many other partners and sponsors.

EYE caught international attention too. Images of the EYES were shared on twitter over 13,400 times and EYE was blogged about in 19 online magazines across 10 countries including famous websites such as Wired, pfsk and Archilovers.

Sketch

The city provides us with everything. But is everything you want really available? Could you add to what is already there? Look at your city with different eyes. What would you change? Company New Heroes and Het Zuidelijk Toneel present SKETCH, a performance installation in public space.



Which building do you miss in the city and why?

In and around a chunk of empty sketching paper of architectural proportion, young architect Arthur examines the psyche and the desires of your city. He invites you into his Sketch to shape your ideal city together. Be inspired by the empty canvas!

Sketch is placed in the heart of the city for three days and asks passers-by: which building or place do you miss and why? Arthur collects the drawn answers of the residents, pasting them up inside his SKETCH. During the three days a large collage of the desired city emerges there. At the end of day three the sketches are presented to the residents, politicians and policy makers of the city.

In its first tour SKETCH visited Tilburg, Roosendaal, Heerlen, Den Bosch, Breda, Eindhoven and Leuven. In 2014 SKETCH travelled to 10 countries for the EU project SEISMIC: UK, Sweden, Turkey, Hungary, Belgium, the Netherlands, Austria, Germany, Czech Republic and Italy and concluded with a presentation for the European Commission in Brussels.

Credits:

Concept: Lucas De Man, Pascal Leboucq, Kimberly Major

Directed and performed by: Lucas De Man

Scenography: Pascal Leboucq

Dramaturgy: Kimberly Major

Producer: Rosa Boon

2. Technische informatie

Vormgeving technisch bestaat WOLK ook uit drie delen: gangenwereld, de wolk en de ruimte tussen de installatie en het dak.

Vormgeving van deel 1

Uitgangspunt voor de vormgeving van dit deel van de reis is een individuele tocht van fysieke vertraging in een lineaire beweging naar boven. Vanaf de straat maakt de bezoeker een fysieke beklimming naar het dak in een tocht van 50 meter trap opwaarts met afwisselend schuine en vlakke delen. De route is dwingend en volledig vormgegeven. De gangenwereld is opgedeeld in verschillende ruimtes door middel van sluisen, dynamische schermen, luiken en deuren. Elke stap in een volgende fase biedt mogelijkheid voor een ontmoeting met een andere utopische of dystopische denkwereld en/of een nieuwe personage op je reis.

De gangenwereld zelf is heel uniform, volledig zwart bekleed met zwart poreus filtermateriaal waardoor gangen naadloos en zacht aanvoelen. Zij is minimaal belicht. De gang is maar 2,10 hoog en 1 meter breed. Elke verschijning in de gang is er dan ook één van menselijke maat en is een heel directe en frontale ontmoeting. Gemiddeld volgt er elke 4 meter een overgang naar een nieuwe fase.

De tocht is er één van vertragingen en obstructies. Publiek beweegt zich heel langzaam door het gangenstelsel, elke meter wereld is een reis op zich. Dit in tegenstelling tot de verschillende wereldbeelden, gedachten, prikkels en personages, die elkaar in een hels tempo opvolgen. Op het einde van de route ben je volledig overladen en verlangt de bezoeker naar de dwaling in de wolkruijnte.

Voor de invulling van het gangenstelsel en de verschillende fases daarin zijn we op zoek naar spannende combinaties van vluchtige, materiaallose media, interactieve media en videokunst. Personages en werelden onthullen zich gedurende de tocht in een verschillende gedaantes. Ze doemen op als wolken, droombeelden of visioenen en verdwijnen weer. Samen leiden ze tot een opeenstapeling van duistere, ondoorzichtige of heel heldere, klare gedachten. De ene keer verschijnt een personage bijvoorbeeld op een projectie op een heel dun rookgordijn waarna het personage met het gordijn weer oplost. Bij de volgende wereld moet je een zware deur open duwen en word je meegenomen in een audioverhaal.

Voor de droombeelden in de gangen zoeken we naar variaties op de vormtaal van wolk, rook, nevels. Een fantasie die we nu hebben is dat een personage zich zou kunnen presenteren als projectie op een nevel gordijn van 3 meter diep, waar de bezoeker doorheen moet wandelen en dus letterlijk eerst in - en daarna weer uit - het personage stapt om de tocht te vervolgen.

Belangrijk aspect in de ruimtelijke ervaring is daarbij de relatie tussen actie en interactie van het publiek met de installatie. De reis door de gangenwereld is een strak geregisseerde wereld die je als toeschouwer moet ondergaan. Toch willen we graag onderzoeken hoe we de toeschouwer zelf actief de overgangen tussen de werelden kunnen laten maken. Hoe kunnen we een mechanisme creëren waarbij de bezoeker bijvoorbeeld zelf (gedeeltelijk) de vrijheid heeft om één wereld uit te schakelen en een volgende weer te activeren.

Vormgeving deel 2

De wolkruijnte

Ons fantasiebeeld van de ervaring is om een wolkruijnte te maken op het dak van een gebouw, waarin publiek volledig omsloten wordt door een wolk. Midden in de stad, maar elk contact met die omgeving opgeheven. Een intieme plek waar je kan rondlopen, dwalen, rustig en onbezorgd kan gaan liggen. Niets moet, alles kan en mag. In de wolkruijnte staat de toeschouwer niet direct in de rook, maar is omgeven door dynamische ongrijpbare wanden. De ruimte heeft geen harde grenzen of hoeken, geen tastbaar wanden waar je tegen aan kunt leunen. De wanden hebben geen vaste maat en de continue beweging doet de ruimte subtiel verkleinen en weer vergroten.

Heel eventjes wordt zo tijd en ruimte daar opgeheven. Een blanco lege ruimte die je zelf helemaal mag invullen, waarin je een nieuwe wereld mag ontdekken. Een wereld die zo snel als je de fantasie hebt ingevuld ook zal oplossen als de wolkruijnte weer verdwijnt.

Verhouding tot de stad

We zijn op zoek naar de juiste maten en verhoudingen voor de wolkruijnte. In schetsvorm heeft deze 'kamer' nu een buitenmaat van 6x6x6 meter en een binnenmaat van 5,50x5,50x5,50 meter. De ruimte staat op ranke palen van 4 meter hoog. De verhoging van de wolkruijnte is noodzakelijk voor de zichtlijnen vanaf straatniveau: deze moeten zo zijn dat het object visueel altijd los van het dak zweeft.

Voor de bepaling van de buitenmaat zoeken we naar een schaal die voldoende impact heeft tegenover zijn stedelijke omgeving. Tegelijkertijd is het voor de ervaring van ruimtelijkheid binnenin weer essentieel dat we voldoende ruimte en hoogte creëren in contrast met het compacte en nauwe gangenstelsel.

Spouwmuren en rooktechnieken

Het creëren van een uit rookgordijnen opgebouwde ruimte in de buitenlucht hoog op een dak is praktisch onmogelijk omdat deze onderhevig is aan hevige wind. Met deze techniek kunnen wij nooit een afgesloten ruimte creëren. Daarom is het idee om een kamer te bouwen van geperforeerde spouwmuren die langs beide kanten rook uitblazen.

Het idee is nu om hiervoor 2 afzonderlijke systemen aan te leggen, één voor de binnenzijde en één voor de buitenzijde van de wolkruimte. De rook voor de binnenkamer kan zo heel nauw gecontroleerd worden en is afgeschermd voor weersinvloeden van buitenaf.

De rook die langs de buitenkant naar buiten komt is wel onderhevig aan wind en zal veel organische vormen aannemen.

Op dit moment zijn wij op zoek naar een techniek en systeem waarbij de rook via inwendige kanalen en reservoirs vanuit strategische punten over de volledige oppervlakte van 6x6 meter mooi wordt verdeeld en uitgeblazen. De uitdaging ligt er in elke weersituatie toch een constante en dynamisch wolk te kunnen creëren met een regelbare continue rookproductie, waardoor de wolkruimte aan de buitenzijde dag en nacht gehuld is in een subtiel wolk-effect. Hiervoor willen we de buitenste wand in de spouwmuur construeren uit een geperforeerd plaatmateriaal dat is opgebouwd uit kleine buisjes. Deze buisjes hebben een diepte van +- 5 cm waardoor ze als kleine schoorstenen functioneren waar de rook doorheen naar buiten kan. Ervaringen van eerste testen wijzen uit dat wind die langs deze wanden blaast, de rook vanzelf uit de wanden naar buiten trekt. Zo creëert de wind een magische, organische beweging van de rook en worden de wanden heel dynamisch en speels.

Visuele kwaliteit

De uitstraling van deze wanden heeft uiteraard een effect op het totaalbeeld van de installatie. We kiezen heel bewust om de geperforeerde wanden te maken uit wit transparant polycarbonaat, waardoor rook en wandbekleding als 1 materie aanvoelt. Om de zichtbaarheid van de wolk te benadrukken willen we de wanden zowel overdag als 's avonds van binnenuit belichten, zodat de bewegende massa mooi oplicht.

Vormgeving deel 3

Voor de transitie van de wolkruimte terug naar de buitenwereld hebben we gekozen voor een zachte overgang. Na enige tijd in de wolkruimte openbaart zich een luik in de vloer. Misschien lost de rook in één beweging op en wordt deze zo zichtbaar. Uitgangspunt is dat de bezoeker zich naakt en kwetsbaar, maar gevuld met dromen opnieuw in de stad bevindt. De toeschouwer maakt het luik zelf open en daalt dan via een trap naar het dak. In een afdaling van 4 meter zit je in een tussenwereld van wolk en stad. De palen waar de wolkruimte op steunt worden bevestigd op een speciale vloer, een grid van stalen I-binten, die op het dak wordt aangebracht. De I-binten zorgen ervoor dat windkrachten en gewicht van de installatie gelijkmatig verdeeld worden over het bestaande dak. De I-binten zorgen eveneens voor contra ballast, zodat de installatie niet kan omwaaien.

Technische en praktische haalbaarheid

WOLK wordt ontworpen om te kunnen toeren. Hierbij zal het ontwerp dus rekening moeten houden met verschillende soorten daken, efficiënt transport van de onderdelen en een overzichtelijk op- en afbouw proces dat herhaalbaar is. Dit is een uitdagend ontwerpproces vergelijkbaar met dat van de OGEN.

Vanaf september 2015 werkt Pascal samen met constructeur Pieter Pollemans, en ateliers om de technische aspecten van het ontwerp op al deze elementen te

toetsen. In de herfst worden ook de afdelingen bouw en vergunningen van de gemeente 's-Hertogenbosch betrokken en natuurlijk politie en brandweer.

In de afgelopen twee jaar hebben wij goede relaties met hen opgebouwd.

We hebben verschillende locaties in de stad op het oog. Technisch onderzoek van de gebouwen zal moeten bepalen op welke van deze daken WOLK geplaatst kan worden. Dit proces van benaderen van gebouweigenaren, gesprekken en onderhandelingen zal ook vanaf september 2015 ingezet worden. Idealiter beslissen wij begin 2016 de een definitieve locatie, zodat het proces van aanvragen van vergunningen ruim op tijd ingezet kan worden.