# Robin Groenveld bedacht Remastered



## De immersive experience die je oude én nieuwe meesters op een unieke manier laat ervaren

**Rotterdam is sinds 2021 een bijzondere plek rijker. Onder de Erasmusbrug zit Remastered, de immersive experience die jong en oud weet te verrassen en door Live Entertainment Production Awards dit jaar om die reden gekroond is tot Game Changer of the Year.**

## Wat is een ‘immersive experience’?

Een immersive experience is een meeslepende ervaring die gebruikers onderdompelt in een volledig gecreëerde omgeving. Het doel is om zoveel mogelijk zintuigen te betrekken en een gevoel van aanwezigheid en interactie binnen een fictieve of gesimuleerde wereld te creëren.

Het brein achter Remastered is Robin Groenveld - de bedenker en organisator van onder andere De Vrienden van Amstel. Naast muzikant, muziekmanager en evenementenorganisator, is Robin nu ook succesvol als architect van een unieke immersive experience die honderdduizenden belangstellenden trekt. Een plek die de bezoeker onderdompelt in een onvergetelijke ervaring doordat Robin en zijn team over ieder detail tot in de uiterste puntjes hebben nagedacht.

Maar hoe bedenk je in godsnaam zo’n immersive experience die je meeneemt naar een wereld die je nog niet eerder hebt gezien? En wat ís een immersive experience eigenlijk?  Buckle up voor een reis door het brein van een creatieve en gepassioneerde ondernemer die, door zichzelf te blijven uitdagen, weer een fantastisch eindresultaat heeft neergezet.





## De man

“Ik ben ooit begonnen als muzikant. En als muzikant wil je ook graag optreden. Maar omdat niemand optredens voor mij regelde, ben ik dat uiteindelijk zelf gaan doen. Dat ging op een gegeven moment zo goed, dat andere bands ook bij mij aanklopten. Zo had ik, toen ik zestien was, een boekingskantoor dat al gauw naar een managementkantoor uitgroeide. En toen was het hek van de dam.

In de afgelopen 30 jaar heb ik zo’n beetje alles gedaan wat ik leuk vond en wat met muziek en evenementen te maken had. Het begon met zelf spelen, het managen van andere bands en het realiseren van een muziekcentrum als alternatief voor mijn dienstplicht. Vervolgens organiseerde ik allerlei festivalletjes in Rotterdam en groeide mijn muzikale activiteiten via, onder andere, een eigen discotheek op de Lijnbaan, een muziekcafé in Den Haag (*het Paard van Troje, red.*), een concertzaal in Delft (*Speakers, red.*) en de organisatie van De Grote Prijs van Nederland tot De Vrienden van Amstel en stadionshows voor grote Nederlandse bands.”

## Eerste vakantie in 30 jaar

“Dat was genieten, maar wel 7 dagen per week, 16 uur per dag gas geven op koffie en sigaretten, want voor honger en slaap had ik echt geen tijd. Dat gaat dan een hele tijd goed, maar op een gegeven moment gaat je lichaam je ook een aantal dingen vertellen. Namelijk: lekker zo doorgaan! (lacht). Rond die tijd zag ik steeds meer collega’s omvallen en dat was het moment dat het roer om moest. Dus toen nam ik mijn eerste vakantie in 30 jaar op en ben ik gaan reizen. Een beetje de wereld zien.””

**“Maar goed, het bloed kruipt waar het niet gaan kan en toen ging het ondernemerschap op een gegeven moment weer kriebelen. Ik wilde weer iets nieuws gaan doen. Iets met muziek, maar ook iets wat ik nog niet eerder had gedaan.**

## Het idee

“Toevallig hoorde ik dat er op dat moment een muziektentoonstelling aan het touren was met de memorabilia van David Bowie. Die tentoonstelling zette mij aan het denken. Een expositie met muziek was voor mij nog onbekend terrein, dus ik voelde hoe ideeën zich begonnen te roeren.

Ter inspiratie heb ik die tentoonstelling bezocht en daarna ook nog een aantal soortgelijke tentoonstellingen van andere artiesten. En het viel mij op dat ze bijna allemaal hetzelfde waren. Met elke keer andere memorabilia uiteraard, maar de strekking was steeds hetzelfde. Mij triggerde het niet zo, om heel eerlijk te zijn. Maar het inspireerde mij wel om verder te denken en uiteindelijk kwam ik met een idee voor een mix van een expositie en een evenement. Dat was nog niet eerder gedaan, realiseerde ik mij gaandeweg. Dus daar wilde ik mee verder.”



## Maffe dingen met videoprojectie

“Toen ik daar met mensen over ben gaan praten, wees iemand mij op Teamlab in Tokio. Daar doen ze ook allerlei maffe dingen met videoprojectie. Ik ben erheen gegaan en ik ben daar volledig van mijn sokken geblazen! Maar ik realiseerde mij ook dat de Japanse cultuur echt om animatie draait. Zelfs de bakker heeft daar een poppetje dat brood verkoopt. Als ik dit in Nederland wilde gaan doen, dan zou ik waarschijnlijk niet verder komen dan een slechte kopie.”

**“Japanners zijn wat mij betreft 20 jaar vooruit. Die zijn echt helemaal te gek. Wat zij kunnen, kan ik als Nederlander niet doen, want ik kom niet uit die cultuur.**

## Mijn cultuur

“Ik ben toen gaan nadenken over wat mijn cultuur nu eigenlijk is. Althans, als je dat internationaal gaat bekijken. Hey! Iedereen kent Van Gogh. Iedereen kent Rembrandt, Vermeer, Mondriaan... Maar in deze moderne tijd is Nederland ook heel bekend om haar deejays. Zo kwam het idee voor de combinatie van de oude meesters en nieuwe meesters. Wat ik wilde, was iets spannends met het werk van bekende schilders doen, zodat je hun legacy op een nieuwe manier beleeft. Met daarbij muziek van Nederlandse deejays of producers, zodat de show als geheel wat meer van deze tijd is.”

## De opdracht

“Uiteindelijk is het een reis door de tijd geworden. Het leek mij logisch om met de oudste schilder te beginnen en met Mondriaan te eindigen, omdat de schilders ook elkaar hebben geïnspireerd en beïnvloed. Ik heb de schilders in eerste instantie om hun internationale bekendheid uitgekozen. Daarbij hield ik rekening met hoe hun werk in de context van digitale kunst past en de mogelijkheden die ik daarvoor zag. Ik wilde mensen hun werk op een unieke manier laten ervaren door het compleet anders te laten zien.”

## De vormgeving

“Op basis van een paar A4t’jes met ideeën heb ik een storyboard laten maken, waarmee ik op zoek ging naar de uitvoerende partijen. Zo van, ik heb dit in mijn hoofd, kun jij iets gaafs voor mij maken? Uiteindelijk ben ik bij verschillende vakmensen, bureaus en muzikanten uitgekomen die allemaal een te gekke bijdrage aan Remastered hebben geleverd.”

## Popster

“Neem bijvoorbeeld Van Gogh. Van Gogh is een soort popster in mijn beleving. Je komt niet onder zijn werk uit. Het is in de publieke ruimtes, het is op tv, het is online, het is overal! Mensen kennen al die afbeeldingen – zijn zelfportret en zijn zonnebloemen. Maar heeft dat nog wel een wauw-effect?

Ik vond van niet, dus mijn opdracht aan mijzelf was: geen zonnebloemen en geen zelfportretten, maar iets uitdagends. Hoe kan ik in vier á vijf minuten het publiek Van Gogh op een heel nieuwe manier laten ervaren? Dat je verrast kunt zijn, maar Van Gogh wel herkent terwijl je geen enkel schilderij ziet. Zo heb ik ook naar de andere schilders gekeken en ben ik met de verschillende hoofdstukken van de show aan de slag gegaan.”

> “Bij ieder hoofdstuk van Remastered waren steeds andere digitale kunstenaars, programmeurs en muzikanten betrokken, want ik wilde dynamiek en dat betekende voor ieder onderdeel een andere benadering.

“Tijdens het proces is het beeld overigens altijd het uitgangspunt geweest. Ik kom uit de muziek en dan is de verleiding groot om eerst de muziek en dan het beeld te gaan maken. Maar bij een expositie is het beeld leidend. De muziek moet ondersteunend zijn.”

## Immersive experience

“Een essentieel detail in de uitvoering was dat het geluid overal moest zijn, net als het beeld. Je ziet overal beeldprojectie – op alle wanden en ook op de vloer. Ook qua geluid moest de show een heuse immersive experience worden. Het moet de bezoeker op een natuurlijke manier omringen en niet enkel ‘stereo’ zijn.

Hiervoor hebben we, om in technische termen te spreken, een 10.1 geluidsontwerp gemaakt. Dat zijn tien verschillende kanalen. Tien verschillende soorten geluid, zodat wanneer je in die ruimte staat, alles volkomen organisch klinkt. Als je buiten loopt, is geluid ook overal om je heen. Je wordt er als het ware in ondergedompeld. Ik vond dat dat hier in de show ook zo moest zijn.”

## De invulling

“Naast de show zelf moest ik ook een ‘voorprogramma’ verzinnen. Want, even teruggrijpend naar mijn muziekverleden, als je naar een concert gaat, heb je vaak ook een warming up. Toen ik deze locatie kon huren, kreeg ik meer ruimte dan dat ik aanvankelijk nodig had. Zo werd de show het hoofdprogramma en voor de ruimtes daaromheen kon ik nog van alles verzinnen als entree, wat de ervaring nóg specialer zou maken.”

## Natuurlijk kunstwerk

“Ik ben toen random een aantal toffe dingen gaan bedenken. Ik geef niet alles weg, maar eentje wil ik graag toelichten. Ik ben altijd gebiologeerd geweest door het gedrag van een school vissen. Voor mij is dat een soort natuurlijk kunstwerk. Dus dat wilde ik namaken. Waar ik achter kwam, is dat iedere vis in een school op de zeven vissen om zich heen reageert. Daardoor krijg je die vloeiende beweging daarin.”

> “Wij hebben honderdtwintigduizend vissen in een computer geladen en die allemaal de opdracht gegeven om op de zeven vissen om zich heen te reageren. Je kunt je voorstellen dat daar nogal wat rekencapaciteit achter zit, maar het resultaat is fantastisch.

## Met de realiteit spelen

“Mijn andere wens was om deze vissen interactief te maken. Zo hebben de bezoekers echt een duikervaring waarbij de vissen ook op hen reageren. De rekencapaciteit van computers bleek inmiddels zo hoog, dat we dat konden doen. Toen ben ik er nog wat magie aan toe gaan voegen. Eerst had de bodem van de zee een zandkleur. Maar dat was veel te echt en helemaal niet leuk. Nu is alles blauw, waardoor het surrealistisch is geworden, terwijl je wel gewoon dingen uit de natuur herkent. Dit soort plekken moeten op een bepaalde manier betoveren, dus ben ik met de realiteit gaan spelen.”

## De opbouw

“Ook bij het verloop van de opbouw naar de show en van de show zelf is niets aan toeval overgelaten. Tijdens de samenstelling van de experience heb ik dankbaar uit mijn ervaring met muziek, optredens en evenementen geput. Als je naar een band gaat kijken, dan heeft de show altijd een opening. Het eerste nummer knalt er meteen lekker in. Dan even gas terug. Een derde en vierde nummer zijn meestal ook weer een climax, dan neemt de set weer gas terug zodat er opgebouwd kan worden naar het einde van de set. De eindclimax. De bang!”

> “Variatie op de juiste momenten is belangrijk, want je kunt mensen niet continu op ‘high level’ houden. Dat gaat op een gegeven moment vermoeien en haakt het publiek af. Dus je moet ook adempauzes inlassen. Die opbouw en verloop qua intensiteit en qua climax zit bij Remastered door de hele tour, maar ook in de eindshow zelf.

## De onderscheidende factor

“Wat Remastered van andere immersive experiences onderscheidt is die extra beleving om de show heen. Andere experiences hebben meestal één ruimte. Daar ga je naar binnen, bekijkt de show en je gaat weer weg. Hier doe je een hele tour. Een andere onderscheidende factor en iets dat ik heel belangrijk vind, is het moment van binnenkomst. Andere immersive experiences zijn een loop, daar draait één video de hele dag door. Je kunt op ieder moment binnenlopen en dan zie je wat je ziet. Daar zit verder geen opbouw in.

Wij werken met tijdssloten, zodat iedere bezoeker de show van begin tot eind meemaakt. Voor elke show hebben we een maximum van 80 mensen per tijdsslot en we laten ze om de paar minuten in kleine groepjes naar binnen, zodat ze in alle rust van de ruimtes voor de show kunnen genieten. Overal in Remastered staan medewerkers die heel subtiel voor een soepele doorstroom zorgen. Zo is het is voor iedereen een relaxte en prettige ervaring en beleving.”

## Extreem onderhoudend concept

“Nu is het natuurlijk zo dat de mensen die als eerste naar binnen gaan ook het langst op de show moeten wachten op een plek waar iedereen uiteindelijk samenkomt om de show te zien. En mensen willen nooit het idee hebben dat ze staan te wachten. Die willen geëntertaind blijven. Voor die laatste ruimte zocht ik naar een extreem onderhoudend concept. Iets wat je de tijd doet vergeten, waardoor je niet het idee hebt dat je moet wachten.

Hiervoor kwam ik uiteindelijk uit bij Studio Smack, een digitale studio uit Breda. Die hebben die ruimte ingevuld met een digitaal drieluik die gebaseerd is op bekend werk van Jeroen Bosch, maar wat ze naar eigen ideeën hebben vormgegeven en uitgevoerd.”

## Maar er is meer!

“Ook bij binnenkomst is er aan entertainment gedacht. In de foyer, waar je vaak even moet wachten tot je naar binnen mag, hangt een groot, interactief scherm met knopjes. Druk je erop, dan treedt er van alles in werking.

Maar er is meer, want er liggen ook tekensjablonen en stiften waarmee je leuke creaties kunt maken. Die kun je vervolgens inscannen, zodat ze ook op het scherm verschijnen. Zo komt een plat velletje papier in een digitale wereld terecht waar de tekening die je gemaakt hebt ineens gaat bewegen. Mensen vinden het fantastisch om zo met die digitale wereld te interacten.”

> “
>
> **Het eindresultaat is fenomenaal! Het sluit perfect aan bij het thema van de oude meesters en de bezoekers zijn er helemaal weg van. Je zult er niemand op z’n telefoon zien... Ja, om foto’s te maken, want ook deze ruimte is enorm fotogeniek!**

> “
>
> **Zo kunnen bezoekers bij binnenkomst gelijk iets gaan doen. En let maar eens op: iedereen staat te tekenen! Jong en oud. Iedereen vindt het leuk om weer met een stift te kliederen. En ik kan dan enorm van al die creativiteit genieten.**

“Vanuit marketingtechnisch perspectief was dit een gouden greep, want iedereen maakt er wel een foto of een filmpje van en zet dat weer op zijn socials. Andere mensen zien dat en denken – goh, dat is leuk, daar ga ik ook eens heen. Zo blijven we dankzij user generated content goed zichtbaar én goed bezocht.”

## De boodschap

“Remastered is een beleving die vanaf het eerste moment moet kloppen, maar ook voor iedereen individueel invulbaar moet zijn. Je komt binnen, krijgt tekst en uitleg van het personeel en dan kun je, als je dat wilt, met het tekenen aan de slag. Vervolgens ga je naar binnen en beleef je de tour op je eigen manier. Dat is de gedachte erachter.”

## Voor het moment

“Je zult door het hele gebouw nergens bordjes zien met wie ons geïnspireerd heeft en wie wat gemaakt heeft. Op onze site kun je meer verdieping vinden, maar de beleving is er voor het moment. Het moet sterk genoeg zijn, ook al heb je helemaal niets met de Nederlandse schilders of heb je zelfs nog nooit een schilderij van dichtbij gezien. Het moet niet uitmaken – de show moet gewoon te gek zijn.”

> Ik vind het heel belangrijk dat wat wij doen geen pretenties heeft. Het is cultureel als je wilt, maar het is ook entertainment. Laat je verrassen en enjoy!

## Een beetje saai

“Wat we ook zien is dat hier heel verschillende mensen op afkomen. Verschillende leeftijdscategorieën, alle afkomsten en welstandsklassen. En ook een hoop mensen die een gewoon museum een beetje saai vinden, maar dit juist heel erg leuk. Ik denk omdat Remastered laagdrempelig en niet zo belerend is, dat het mensen snel aanspreekt. En vaak is een bezoek aan Remastered ook een aanleiding voor mensen om juist een keer naar het Rijksmuseum te gaan. Superleuk toch?!“

“Dat gezegd hebbende is het niet alléén puur entertainment. Het heeft absoluut een referentie naar de Nederlandse cultuur. Maar pik daarvan op wat je wilt oppikken. Er komen hier ook hele klassen met kinderen. Misschien loopt daar wel iemand tussen die denkt – hey, dat is te gek, dat ga ik ook doen! Of: hoe hebben ze dit gemaakt? Ik wil weten hoe het werkt! Laat mensen maar zelf beslissen wat ze hiervandaan mee naar huis nemen aan indrukken en ervaring.”



## Even iets uitleggen

“Toen we dit gingen introduceren, moesten we uiteraard even iets uitleggen. Iets met projectie en iets met schilders, kunstenaars en geluid. Het was nog best een moeilijk verhaal om te communiceren. Niet veel mensen hadden van een ‘immersive experience’ gehoord. Immersive is nog steeds een moeilijk woord wat lang niet iedereen in Nederland kent. Uiteindelijk kregen we het redelijk uitgelegd en toen ging de bal rollen.”

## Remastered is er ook voor evenementen

Je kunt Remastered niet alleen bezoeken, maar deze unieke plek kan ook worden afgehuurd voor bijeenkomsten, feesten of evenementen. Zo hostte Remastered voor onze klant Lexus onlangs het touch & feel-event van de nieuwe Lexus LBX. Bezoekers spraken van een onvergetelijke ervaring, waarbij ze van een bijzondere auto in een even bijzondere omgeving konden genieten.

LBX

RE/MASTERED

> Inmiddels is mond-tot-mond reclame samen met de geweldige locatie onze beste vriend. We doen zelf bijna niets aan promotie. Ik vind het veel leuker dat Remastered door mensen succesvol is gemaakt, in de zin van dat mensen het zelf doorvertellen. Ik nam een enorm risico met dit concept en dat het uiteindelijk een succes van zichzelf is geworden, is voor iedereen die eraan heeft gewerkt een heel groot compliment.

## Remastered in getallen

Inmiddels hebben meer dan 300.000 mensen uit alle delen van de wereld Remastered bezocht. Daarnaast telt Remastered...

**65** beamers én het grootste indoor led scherm van Europa

**15** muziekstukken van verschillende deejays en producers

**30** trams die elk uur over de Erasmusbrug rijden (en die je binnen niet hoort!)

**18** maanden programma-uitwerking door een team van 35 man

**25** techneuten die 12 maanden aan de uitvoering hebben gesleuteld •