

Beat Bommen Berend

Escaperoom Experience

Project in het kader 350 jaar Rampjaar in 2022



Stichting Overijsselaacademie, december 2022

OVERIJSSSEL
Academie
Van waarde voor morgen!

mede mogelijk
gemaakt door



Gemeente
Ommen



ANNO
Museum in de maak!

In het kader van de herdenking van 350 jaar Rampjaar in 2022, heeft de Overijsselacademie een mobiele escaperoom ontwikkeld. Deze Beat Bommen Berend Escaperoom Experience maakte vanaf juni 2022 een tour kriskras door de provincie Overijssel, met als doel een jong publiek op een laagdrempelige manier kennis te laten maken met het verhaal van het Rampjaar 1672 in Overijssel.

Dit verslag vormt een weergave van hoe we dit project hebben vormgegeven, wat goed werkte, welke pijnpunten we onderweg tegenkwamen, wat we hebben bereikt, hoe het project werd ontvangen en welke ervaringen we met dit experiment hebben opgedaan. Op deze manier hopen we onze opgedane inzichten in bredere zin toegankelijk te maken, zodat dit experiment ter lering en inspiratie gebruikt kan worden bij de ontwikkeling van nieuwe, soortgelijke presentatievormen en producten.

Wat was de aanleiding voor dit project?

In 2022 was het 350 jaar geleden dat het Rampjaar plaatsvond. Frankrijk, Engeland en de bisschoppen van Münster en Keulen vielen in 1672 de Republiek der Zeven Verenigde Nederlanden binnen. In minder dan een maand tijd wist de vijand grote delen van Nederland te veroveren. Het volk was redeloos, de regering radeloos en het land reddeloos; dat leerden we allemaal op school. Toch vertelt deze uitdrukking niet het hele verhaal. Te lang is 1672 herdacht als voornamelijk een ramp voor westelijk Nederland, terwijl in werkelijkheid het Rampjaar de Republiek in tweeën splitste. De provincies Holland en Zeeland bleven vrij achter de Hollandse Waterlinie; over de rest van de provincies daalde een regime neer van onderdrukking en terreur. Wat betekende dat voor de inwoners van Overijssel?

In het kader van het nationale herdenkingsjaar wilden we '1672' in 2022 in Overijssel herdenken op een wijze die recht doet aan de regionale en plaatselijke ervaring. Daarnaast wilden we als Overijsselacademie iets doen om het historisch besef onder met name Overijsselse jongeren over deze gebeurtenissen aan te wakkeren.

Waarom een mobiele escaperoom?

Als regionale erfgoedorganisatie, actief in de gehele provincie Overijssel, zochten we een manier om een breed publiek maar met name jongeren kennis te laten maken met de geschiedenis van het Rampjaar. We kozen voor een mobiele vorm, zodat we het product door de gehele provincie Overijssel konden inzetten en zo laagdrempelig mogelijk konden aanbieden. Een escaperoom leek ons een geschikte vorm om zowel jong als oud te activeren en op een speelse manier meer te leren over het verhaal van de inval van Bommen Berend in Overijssel. Daarnaast speelde het idee om

deelnemers ook een stukje beleving mee te geven door ze in de huid te laten kruipen van hun voorouders van toen.

Hoe financierden we dit project?

Dit project kon tot stand komen met behulp van subsidie van de Provincie Overijssel en dankzij bijdragen van ANNO, Gemeente Ommen, Gemeente Zwolle en de Overijssellacademie.

Wat hebben we ontwikkeld?

In samenwerking met Broekstra & Van Loon Beeldbouw uit Enschede maakten we de escaperoom in de vorm van een met mdf opgebouwde aanhanger. Deze is zoveel mogelijk uitgevoerd in de stijl die past bij de historische periode, met de voorkant in de vorm van een kerk en een kruis in de vorm van een mijter aan de achterkant. Aan de buitenzijde is bestikking aangebracht met afbeeldingen uit de periode van het Rampjaar, een kaart van Overijssel en informatie over de inval van Bommen Berend in 1672. De escaperoom kon met een uitklapbare trap worden bereikt en binnenin de ruimte zijn verschillende kistjes met cijfercodes en andere bij de opdrachten behorende attributen geplaatst.



Zij aanzicht van de Escaperoom Experience ©Kasper Veenstra



De startpositie van het te spelen spel.

De escaperoom kon door minimaal twee en maximaal vier personen tegelijk worden gespeeld. Na de eerste puzzel, waarbij de deelnemers een historische kaart van Overijssel en volgorde van inval door Bommen Berend moesten reconstrueren, bepaalde het lot in welk kamp je kwam: dat van de katholieken of protestanten. Bij elke rol hoorde een bijbehorend hesje dat de deelnemers aan konden trekken. Vervolgens streden de deelnemers elk vanuit hun eigen rol tegen elkaar om welk team of welk persoon als eerste de puzzels en opdrachten aan de binnenzijde wist te voltooien. Door

middel van het kraken van de cijfersloten kwamen ze steeds een stapje verder in het spel. Het spel duurde ongeveer 20-30 minuten.



De binnenzijde van de mobiele escaperoom.

Welke strategie kozen we voor het inzetten van de escaperoom?

Onze escaperoom werd vanaf juni 2022 beschikbaar gesteld aan musea, historische verenigingen, festivals, dorpsfeesten en andere events. We richtten ons allereerst op activiteiten die her en der al in het kader van de herdenking van het Rampjaar werden georganiseerd, en daarnaast zetten we in op het bredere veld van historische en culturele festivals en evenementen in de provincie. Daarbij hebben we ook steeds rekening gehouden met de spreiding door de gehele provincie Overijssel.

In het kader van laagdrempeligheid en aantrekkelijkheid besloten we de escaperoom gratis beschikbaar te stellen. Met het oog op de praktische uitvoerbaarheid vroegen we de organisaties wel de escaperoom zoveel mogelijk zelf op te halen vanaf de voorgaande locatie en ook zelf te zorgen voor vrijwilligers om de escaperoom te begeleiden. Hiervoor stelden we een uitgebreide handleiding beschikbaar. Ook verstrekten we flyers en algemene informatie over het Rampjaar bij de escaperoom.



Als Overijssellacademie benaderden we gericht locaties en organisatoren, maar daarnaast was de escaperoom ook op aanvraag beschikbaar.

Hoe gaven we dit project bekendheid?

We hebben de escaperoom op verschillende manieren gepromoot. De officiële presentatie van de Escaperoom Experience vond plaats op 3 juni 2022 tijdens het Rampjaarfestival bij Huis te Breckelenkamp in Lattrop-Breklenkamp. Ook hebben we de escaperoom steeds onder de aandacht gebracht via onze eigen social mediakanalen en de speciaal voor het herdenkingsjaar opgerichte website bommenberendinoverijssel.nl. Hier gaven we updates over de tour van de escaperoom door Overijssel en deelden we steeds (lokale) verhalen over het Rampjaar. Daarnaast hebben we de aanhanger aangeboden binnen het Overijssels netwerk van musea, historische verenigingen, scholen en organisatoren van evenementen. Ook heeft de escaperoom in het magazine van de landelijke organisatie 'Maand van de Geschiedenis' gestaan en is ook op de website van de 'Maand van de Geschiedenis' geplaatst.

Wat werkte goed?

De escaperoom is dankzij de gekozen insteek in een relatief korte periode van juni tot december 2022 meer dan 20 keer op locatie ingezet. Zo was de escaperoom onder meer te bezoeken bij het historisch festival op de Ommerschans, Zunnnewende in Hellendoorn, festival LUCK! in Losser, museum Anno in Zwolle tijdens het Stadsfestival, museum Gramsbergen, museum De Waag in Deventer, de Hellehondsdagen in De Lutte, het Bruegheliaans Festijn in Losser en de Dag van de Geschiedenis in Kuinre.

De begeleiding door (lokale) vrijwilligers werkte goed. Het lukte hen vrijwel altijd om het publiek aan te spreken en te enthousiasmeren om de escaperoom te spelen. Soms bleek het



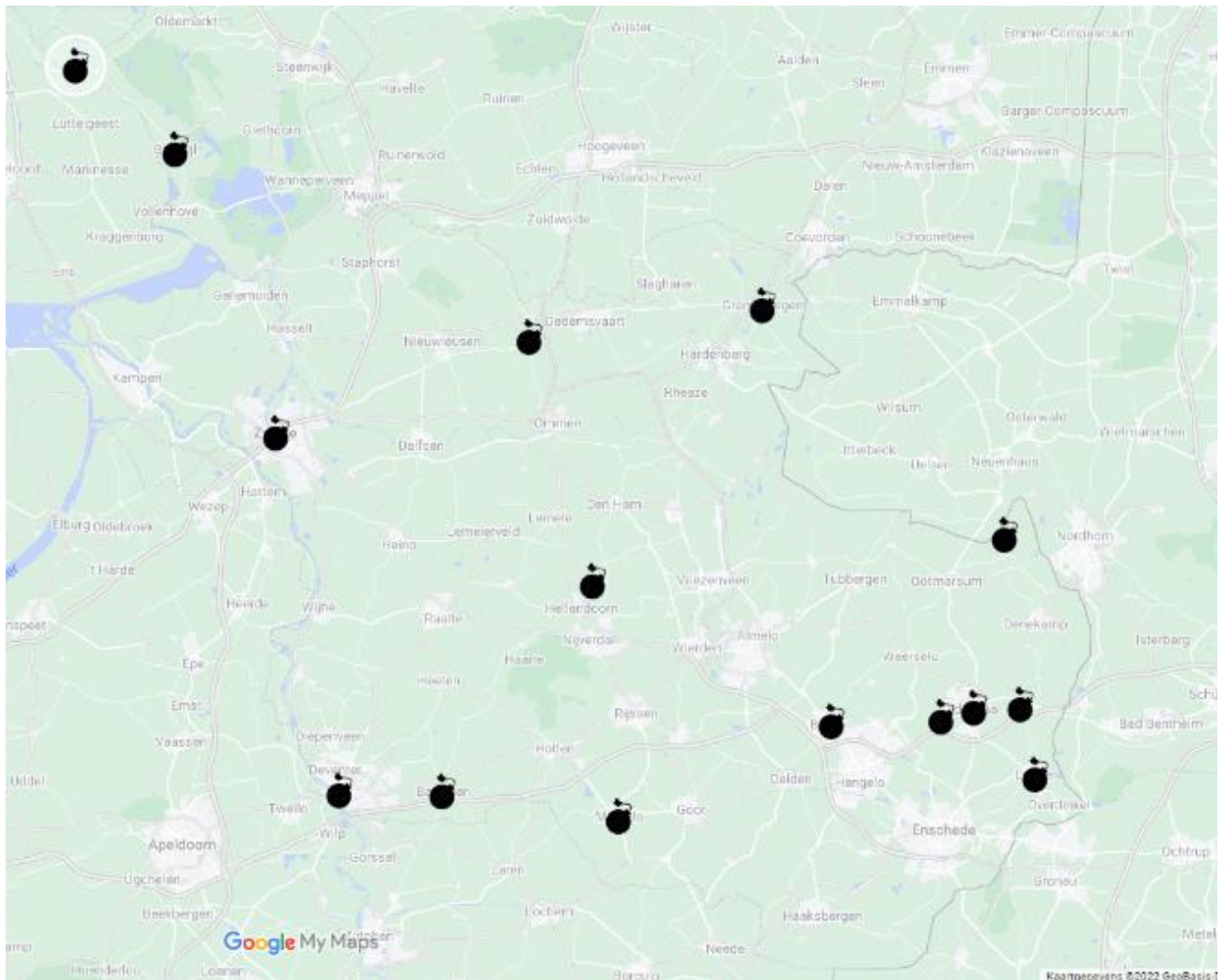
Een groep jongeren beheerde' de escaperoom bij Enjoy! Live in Oldenzaal.

in de praktijk wat lastiger om ouderen te trekken, omdat die niet altijd meteen bekend waren met het principe van een escaperoom. Maar ook in die gevallen bleek de inzet van vrijwilligers op locatie een



De escaperoom werd door jong en oud bezocht.

grote meerwaarde te hebben: in het geven van toelichting, uitleg en het overtuigen van deelnemers op mee te doen. De escaperoom werd goed bezocht en leverde in veruit de meeste gevallen enthousiaste reacties op bij deelnemers.



Overzicht van de plaatsen in Overijssel waar de Escaperoom heeft gestaan.

Doordat de escaperoom steeds op wisselende locaties werd ingezet, kwamen verschillende groepen, van jong tot oud, van nieuwsgierigen tot geïnteresseerden op een laagdrempelige manier in aanraking met het verhaal van het Rampjaar in Overijssel. Ook de jongeren en (groot)ouders met kinderen, de specifieke doelgroep die we met dit project wilden bereiken, hebben de escaperoom veelvuldig gespeeld en maakten zo op een speelse manier kennis met deze geschiedenis. Doordat ook steeds de koppeling werd gemaakt tussen het historische verhaal en de lokale en regionale omgeving, werd de historie letterlijk dicht bij de beleavingswereld van de jongeren gebracht en bijna drempelloos aangeboden.

Lessons learned

We hebben steeds na elke inzet van de escaperoom de reacties en verbeterpunten meegenomen. Zo bleek de loopplank zonder leuning niet altijd als even prettig ervaren te worden, voor mensen die slecht ter been waren of moeite hadden met hun evenwicht. Dat hebben we daarom aangepast. Ook vanuit vrijwilligers die de escaperoom begeleidden kwamen waardevolle toevoegingen. Zo bedacht het Kulturhus Borne een wedstrijdelement waarbij de deelnemers werden uitgedaagd de escaperoom zo snel mogelijk te doorlopen.



In Kulturhus Borne werd een tijdselement toegevoegd, wat enthousiasme opleverde bij jong en oud.

We wisten van tevoren niet waar we aan moesten denken en rekening mee moesten houden bij de ontwikkeling en uitvoering van dit experimentele project. Allereerst bleek de ontwikkeling van het concept en de vertaling naar een concreet eindproduct een hele uitdaging. We werkten samen met een bureau dat graag zelfstandig het concept wilde uitwerken. Doordat er vooraf geen heldere afspraken en go/no go-momenten waren vastgesteld, zorgde dit aan beide kanten soms voor de nodige onbegrip en frustratie. De productie van de escaperoom duurde uiteindelijk ook langer dan vooraf door ons voorzien, waardoor weinig tijd was om het product te testen voordat we het bij de eerste evenementen in gingen zetten. Gelukkig verliep het proces na deze wat stoeve fase een stuk soepeler. Het is heel verstandig om bij projecten als deze écht goede afspraken te maken, heldere verwachtingen te scheppen en deze ook goed vast te leggen. Bijvoorbeeld rondom eventuele updates, tussentijdse deadlines en levertijd van het eindproduct. Daarnaast is het goed ruim de tijd te nemen voor het ontwikkelproces en de testfase.

We hadden vooraf gehoopt de mobiele escaperoom voor het onderwijs te kunnen inzetten, zoals oorspronkelijk het plan was. Maar doordat de scholen in de nasleep van de coronacrisis nog voorzichtig waren met buitenschoolse activiteiten en er in het voorjaar van 2022 nog veel onzekerheid heerste over een eventuele nieuwe lockdown, hebben we uiteindelijk moeten besluiten deze plannen niet verder door te zetten.

Voor een kleine organisatie als de Overijsselaacademie bleek het bovendien een hele klus om de logistiek rondom het vervoer en de inzet van de escaperoom te regelen. Zo was niet haalbaar om steeds iemand uit het eigen team ter begeleiding van de escaperoom in te zetten. Daarom werd het al snel een vereiste dat een 'ontvangende' organisatie ook zelf zorgde voor vrijwilligers om de escaperoom te vervoeren, bemannen en begeleiden. Dit bleek helaas niet voor elke vereniging haalbaar, waardoor sommigen afzegden.

Specifiek bleek ook het vervoer van de escaperoom van en naar de locaties de nodige logistieke hobbels met zich mee te brengen. Door de lengte en het gewicht van de aanhang was het een vereiste dat de escaperoom vervoerd werd door personen met een BE-rijbewijs en een auto met voldoende trekkracht. Dit wierp helaas extra drempels op voor de 'ontvangende' organisaties en verenigingen. Uiteindelijk hebben we een vaste vrijwilliger bereid gevonden die, voor zover er niemand voor het vervoer beschikbaar bleek, de escaperoom tegen vergoeding vervoerde van A naar B.

Een ander knelpunt was het regelen van de verzekering van de escaperoom. Ook dit vergde meer tijd dan van tevoren ingecalculeerd. Veruit de meeste verzekeraars sloten escaperooms bij voorbaat uit, en ook het feit dat de escaperoom steeds door wisselende vrijwilligers vervoerd en bemand zou

worden bleek complex om verzekeringstechnisch af te dekken. Voor de verzekering van het materiaal bleek het een voorwaarde te zijn dat de escaperoom steeds overdekt en achter slot en grendel zou worden opgeslagen. Dit bleek moeilijk logistiek te matchen met het streven om de aanhanger door de hele provincie op wisselende locaties beschikbaar te stellen. Uiteindelijk vonden we een verzekeraar die bereid was het materiaal en aansprakelijkheid te verzekeren, maar die stelde de met het oog op onze doelstelling lastige eis dat de escaperoom alleen gebruikt mocht worden door personen van 16 jaar en ouder. We zijn met deze voorwaarde in de praktijk flexibel en pragmatisch omgegaan, ook om het beoogde doel van het bereiken van jongeren toch te behalen.

Toen de tour van de escaperoom door de provincie ten einde liep, hebben we nogmaals contact gehad met een aantal docenten om te kijken of het mogelijk was om in het najaar van 2022 en/of voorjaar 2023 alsnog een bezoek te brengen aan de middelbare scholen. Maar ook met het oog op de restricties vanuit de verzekering hebben we hier uiteindelijk van af moeten zien.

Conclusie

Ondanks dat de uitvoering en organisatie van dit project de nodige onvoorziene uitdagingen met zich meebracht, kijken we als Overijsselacademie met trots terug op dit project. Als experiment, waarbij we een nieuwe vorm ontwikkelden en inzetten om een historisch verhaal bij jongeren onder de aandacht te brengen, is de Beat Bommen Berend Escaperoom Experience zeer geslaagd gebleken.

Het mobiele karakter van de aanhanger maakte dat de escaperoom in korte tijd veel verschillende plekken in de provincie kon aandoen, om het verhaal van het Rampjaar van 350 jaar geleden dicht bij de burgers van Overijssel te brengen. Als 'bijvangst' wisten we bovendien met dit project naast jongeren ook een bredere doelgroep, van jong tot oud op een originele en vernieuwende manier kennis te laten maken met de geschiedenis van het Rampjaar in Overijssel.