

## Dortmund Januari 2003

Een lezing in het kader van het Colloquium "Hybride Ruimten".

### **Pablo's Kind.**

De bezoeker is welwillend. Hij staat open voor wat hem geboden wordt. Wanneer een bezoeker naar een tentoonstelling gaat, besteed hij zo bewust een deel van zijn tijd. Iedere bezoeker is anders, met zijn eigen achtergrond en zijn eigen mate van beleven. Maar ook met zijn eigen passieve of actieve opstelling ten opzichte van het tentoongestelde. De houding van het waarnemen bepaald de ervaring die hij heeft. En die is telkens anders. De beleving van een tentoonstelling kan gezien worden als een combinatie van de waardering voor het thema of de objecten, bijvoorbeeld doordat de collectie onvervangbaar en uniek is, de context of de wijze van presenteren en de psychologische achtergrond van een bezoeker. Duidelijk zal zijn, dat een tentoonstelling dus niet bij elke bezoeker hetzelfde zal werken, en dat de kracht van een tentoonstelling dus ook niet objectief is vast te stellen.

Een bezoeker heeft ook verwachtingen. Hij is op zoek naar herkenning en naar dingen die bij zijn belevingswereld passen. Bij een tentoonstelling over Picasso bijvoorbeeld verwacht men ook Picasso te krijgen! Maar stel dat wij op het werk van Picasso een nieuwe visie willen geven of zijn werk gebruiken om iets geheel anders duidelijk te maken (wat ik hierbij doe) dan wordt het voor een bezoeker moeilijker of zelfs verwarrend. Een verstoring van een gevoel van veiligheid en vertrouwen veroorzaakt daarbij enkel stress. Maar wat we nu juist willen is dat we een bezoeker mee kunnen nemen in een andere visie of in een verdieping van het thema. We willen met het medium tentoonstelling veel meer bereiken dan het tonen van unica met een toelichting. Daarom werpen wij bezoekers van tentoonstellingen liever niet meteen in het diepen, maar beginnen we altijd dicht bij hun belevingswereld. Als de situatie vertrouwd aanvoelt en de bezoeker zich op zijn gemak voelt, dan pas kunnen we meer doen, meer vertellen. En als er dan eenmaal vaart is gemaakt hebben we de mogelijkheid om een onverwachte route te kiezen waarbij iedereen dan onvermijdelijk in een nieuw oord beland.

De eigenschap die iemand tot een ontwerper maakt, is misschien wel zijn vermogen tot waarnemen. Zolang niet ieder mens de actieve drang heeft om zelf te onderzoeken zijn wij als ontwerpers, samen met het museum, nodig om hen hierbij te leiden en het waarnemen voor hen te ensceneren. We helpen mee een zoektocht te maken, mensen nieuwsgierig te maken. En misschien lukt dit juist het beste vanuit een zekere verwarring. Dit is belangrijk omdat veel mensen zo gewend zijn aan de alledaagse werkelijkheid die ze denken te kennen, dat ze uit zichzelf niet meer verbaasd kunnen zijn. Bij bezoekers bij wie deze vorm van waarneming misschien niet is ontwikkeld, kan een ontwerper dan toch hun aandacht vestigen op verbazende zaken. Een museum is zo'n plek waar de objecten en ideeën die bij een kunstenaar tot verbazing hebben geleid of die in verbazing hun oorsprong hebben geïsoleerd van de dagelijkse wereld worden gepresenteerd en door het tentoonstellingsontwerp op het publiek worden overgebracht.



Hier toon ik het schilderij van Picasso's kind. Als museum of als ontwerper kun je er voor kiezen om bij dit schilderij een toevoeging te plaatsen. Hoe het schilderij heet, wie het gemaakt heeft en wanneer het is gemaakt. Dit is dan puur informatief en het heeft vaak de vorm van een klein bordje. Als we iets verder gaan kan er bij het schilderij al een kleine toelichting aanwezig zijn om bezoekers verder te helpen. Door toegevoegde insinuaties, of de beleving van een ander, kan er zelfs een geheel andere lading ontstaan (In dit fictieve voorbeeld geven we aan dat het kind een paar dagen na het voltooiën van het schilderij is gestorven).

Als er een rondleider boeiend weet te vertellen krijg ik al meer informatie. Daarbij kan ik als bezoeker ook reageren op het verhaal en eventueel vragen stellen. Vaak is deze vorm van interactie nog wel door een softwareapplicatie in de tentoonstelling over te nemen. Met behulp van software kunnen we dingen benadrukken of verduidelijken. Dit plaatje toont het gebruik van een kleurvel in de vorm van software. Een weinig respectvolle maar eenvoudige manier om je te dwingen beter naar het schilderij te kijken. Ik zeg niet dat dit dé oplossing is maar het kan een waardevolle toevoeging zijn bij de tentoonstelling.

De nieuwe mogelijkheden en de nieuwe media die we hiervoor gebruiken mogen echter nooit doel op zich worden. Bij de formulering van het concept, in het begin van het ontwerpproces, maken we de vertaalslag naar de over te brengen sfeer. Pas op het einde van het gehele proces kan daaruit het gebruik van nieuwe media als een oplossing voortkomen, als een van de vele mogelijke overdrachtsvormen.

Op uitnodiging sprak ik eens met een vooruitstrevende museumdirecteur welke mij zei: "Kijk, dit is de ruimte waar de tentoonstelling moet komen." "Daar hebben we graag twee beamerprojecties tegen de wand en hier willen we drie computers met een cd-rom." Op mijn vragen over het thema en over het doel van de presentatie was zijn antwoord: "Ja, dat is jullie zaak." Het werkelijke doel van de opstelling werd mij daarmee duidelijk....

Het tegenovergestelde kan misschien wel een streven zijn: hoe verder de ontwikkeling van de ondersteunende techniek gaat, hoe minder nadrukkelijk ze aanwezig hoeft te zijn totdat we enkel de sfeer overhouden die we over wilden brengen.

Het werd al snel duidelijk dat bezoekers niet louter beeldschermen en computers in een tentoonstelling wilden maar dat ze er iets meer mee wilden doen. Samen met de nieuwe mogelijkheden begon we bezoekers hun eigen lichaam in te laten zetten zoals we gewend waren van de interactieve exhibits die we altijd al hadden ontwikkeld. Zoals in het volgende voorbeeld waar bezoekers roeien.

Blumberger Mühle. Zo'n honderd kilometer boven Berlijn, in het Biospherereservat Schorfheide-Chorin, staat een gebouw geheel in de vorm van een grote boomstronk. In dit centrum wordt inzicht gegeven in de regionale wereld van bodem, veen en water. Daarbij hebben we de tentoonstellingsonderdelen ondergebracht in zand, in een moerasruimte en in heel grote druppels. De afbeelding toont een kind dat in een bewegend bootje zit en roeit. Daarbij wordt op een beeldscherm de veranderende omgeving weergegeven waar ze doorheen vaart. De opdracht was om de tentoonstelling zowel gestalterisch te laten zijn voor volwassenen als wel aantrekkelijk te laten zijn voor kinderen. In het gastenboek vond ik later, geschreven door een kind uit Berlijn: "Trotz das es um Grün geht war es nicht langweilig." Altijd nog negatief maar het getuigt al wel van enige betrokkenheid.



Het bouwen van een schil rondom een object om dit object te verduidelijken blijft moeilijk. Dit is een afbeelding van Joseph Kosuth. U ziet hier een stoel, het object zelf. U ziet ook een afbeelding van deze stoel en u ziet een tekst bij deze stoel. Hij had er misschien ook nog het geluid van de stoel bij kunnen weergeven. Wij zijn altijd op zoek naar de waarheid in meerdere dimensies. Maar ik stel me de vraag of we met behulp van al deze toevoegingen meer kunnen weergeven als dat wat de stoel zelf is.

Een museum is per definitie een instituut dat objecten verzamelt, bestudeert, conserveert en deze ook nog aan het publiek toont. Het onaantastbare conserveren en het presenteren met het geven van een toelichting in een bepaalde context lijkt daarbij in tegenspraak met elkaar te zijn. We hebben gemerkt dat we software kunnen toepassen om op een verantwoorde manier meer met de originele objecten te doen, hun verhaal completer te maken.

De Huijsmanshoeve te Eeklo, België. We werden gevraagd om een zorgvuldig gerestaureerde oude hoeve in te richten met educatieve tentoonstellingen. We waren op zoek naar een manier om met onze tentoonstelling niet te nadrukkelijk aanwezig te zijn en het monument niet te verstoren. We vonden een mogelijkheid in de analogie met computergames waarbij je door ruimten loopt en van alles aan kunt klikken om aan informatie te komen. In ons geval bevinden we ons daarbij in de game. De originele inrichting van de hoeve lijkt te zijn teruggebracht. Maar als je beter kijkt, door het huis

loopt, en zaken aanraakt, komt het huis tot leven. Schilderijen veranderen en een oude vrouw vertelt je het verhaal van de Meetjes. Op zolder vinden we nog stapels oude kisten waarbij je uitgenodigd wordt om veel te ontdekken over de natuur van het Meetjesland. De afbeelding toont een schilderij in een van de ruimtes. Afhankelijk van het gebruik door een bezoeker van de verschillende voorwerpen in de ruimte verandert het schilderij telkens.

De softwareapplicatie in dit voorbeeld is al geïntegreerd in de tentoonstelling. Ze is bijna onzichtbaar onderdeel geworden van de evocatieve encenering. Voor een tentoonstelling misschien nieuw maar bij de film hebben we al langer geaccepteerd dat reële zaken en virtuele zaken door elkaar heen gebruikt worden en samen een totaalbeleving vormen.

Het is daarbij voor ons belangrijk om de fysieke interface verder te ontwikkelen. Hoe kun je zo ongemerkt mogelijk de invoer en uitvoer van je computer regelen opdat niet de techniek maar alleen het te bereiken effect wordt ervaren?

Opgemerkt moet worden dat het schilderij in het bovenstaande voorbeeld geënceneerd is en louter bedoeld is om educatieve informatie over te brengen. We suggereren ook niet dat het om een echt schilderij gaat. Indien het hier om een echt schilderij uit een collectie zou gaan was het origineel natuurlijk niet door technieken te vervangen. Het nagemaakte blijft altijd van een ander niveau als het tastbare origineel. De software wordt enkel als een toevoeging gebruikt om iets te verklaren. Anders als waar het virtuele zo vaak krampachtig wordt gebruikt om reële werelden na te bootsen. We willen met het virtuele de werkelijkheid niet vervangen. Virtueel en echt kunnen elkaar goed aanvullen.



Wij ontwerpen thematische tentoonstellingen die daarna door bedrijven worden gebouwd. In een poging de hoge kosten van tentoonstellingsbouw te vermijden hebben we eens gedacht om een museale tentoonstelling direct na de ontwerpfasen op het internet te plaatsen, voor iedereen toegankelijk. Maar de beleving van een museum heeft op internet nog geen plaats. Het begrip museum blijkt vóór alles een gebouw te zijn. Een saai gebouw maakt vaker nog een architectonisch spannend gebouw. En tussen het gebouw en de getoonde objecten zit het tentoonstellingsontwerp. In eerste instantie bedoelt als een educatieve schil om de objecten te verduidelijken en ze voor een bezoeker in een context te plaatsen. Maar steeds meer krijgt de tentoonstelling een eigen identiteit in de beleving en een eigen waardering.

Markt 12 te Aalten. Hierbij een voorbeeld van een nieuw museum in Nederland dat op dit moment wordt gerealiseerd. Het handelt over een huis waar in de tweede wereldoorlog zowel nazi's als onderduikers hebben gezeten. Hier is de informatie gecombineerd met reële objecten. Dit gebeurt met behulp van een interface die zo onopvallend is dat je de techniek bijna niet meer ervaart. In het getoonde voorbeeld zijn het de stoelen in een van

de kamers. Ze vertellen wat de mensen, die hier toen hebben gezeten, gedacht kunnen hebben.

We passen software ook toe om bezoekers te leiden, om ze op een aantrekkelijke manier te sturen naar verschillende onderdelen in de tentoonstelling. Daarmee helpen we bezoekers die zelf niet zo ver zouden gaan en proberen we hen wat te laten ervaren wat ze anders misschien niet meekrijgen. Maar we weten altijd nog precies waar ze naar toe gaan en wat ze daar gaan ervaren.

Quasar te Hoeven. Deze tentoonstelling, een sterrenkundig onderzoekscentrum, heeft als doelgroep jongeren. Het begint met een teaser op het internet en met een tabloikrantje op scholen waarin artikelen staan als: "Elvis nog life te zien!" Eenmaal in het centrum kun je aan de hand van enkele cases onderzoeken of er leven mogelijk is op een andere planeet, of de maanfoto's wel echt zijn en of er UFO's bestaan. Je zult merken dat als je vanaf een ver weg gelegen planeet naar de aarde zou kijken, daar nu pas het licht van de aarde aankomt zodat inderdaad nog Elvis life te zien is. Na het bezoek aan het centrum doe je het laatste onderzoek weer thuis op het internet.

Ik moet zeggen dat ook commerciële overwegingen daarbij een rol spelen. Interactieve exhibits, onderdelen waar bezoekers mee kunnen werken, zijn altijd erg kostbaar. Het bleek veel goedkoper te zijn indien we de complexiteit van handelen en informatie in software opvingen. De software geeft de uitleg en stuurt daarbij een bezoeker naar objecten of naar exhibits die zeer eenvoudige kunnen zijn. De originele objecten laten we daarbij veel meer in hun waarde. We hoeven er immers geen informatievoorziening meer omheen te bouwen. In dit geval zijn de exhibits dan ook zeer eenvoudig en goedkoop. Zoals: wat weegt mijn colablikje op Mars of op Jupiter?



Het laatste voorbeeld:

"Lees het Landschap", Limburgs Museum te Venlo. Men had ons gevraagd om in een provinciaal museum een tentoonstelling te maken over natuur en over de veranderingen in het landschap. Daarnaast zouden er elders in het museum over hetzelfde thema workshops worden gehouden bestemd voor gemeenteambtenaren en landschapsarchitecten. Die splitsing vond ik jammer. Museumbezoekers zouden een statische tentoonstelling krijgen zonder een mogelijkheid tot eigen inbreng. De specialisten zouden een ontwerp oefening doen zonder de diepte-informatie of het genot van echte objecten. Vandaar dat mijn voorstel was om deze twee initiatieven te combineren tot een tentoonstelling waarbij iedere bezoeker, op zijn eigen niveau, een

ontwerp zou kunnen maken voor enkele landschappen. Om de benodigde software te kunnen ontwikkelen hebben we daartoe eerst met een groep specialisten enkele ontwerp oefeningen gedaan bij ons in het bureau. Daarna hebben we deze manier van ontwerpen vertaald naar de museale omgeving. Uiteindelijk kon een museumbezoeker in vier ateliers zelf landschappen verder ontwikkelen. De ontwerpsoftware werd daarbij op tekentafels geprojecteerd. De diepte-informatie was in de tentoonstelling ondergebracht. Deze bestond uit rijen kasten, aangevuld met opgezette dieren en andere objecten en vormde een goede database om tot standpunten en visies te komen.

In de ontwerpsoftware kon een bezoeker op verschillende momenten keuzes maken. Daarbij moest hij telkens wel eerst naar de tentoonstelling om zijn mening te vormen. Op het einde van iedere oefening leek het alsof iedere bezoeker tot een eigen uniek eindresultaat was gekomen (dat hij direct naar een kennis kon doormailen). Echter alle mogelijke eindoplossingen waren nog steeds vooraf door ons bedacht en waren het eindproduct van een van onze eigen ontwerp-oefeningen.

Indien we bezoekers betrekken bij een thematentoonstelling valt hun collectieve respons nog wel te voorspellen. Individuele nuances zijn in de praktijk echter te ingewikkeld om echt iets mee te doen. Technisch is een elimatiemethode in lineaire software goed te doen, zoals in het voorbeeld hierboven, maar individuele nuances leiden tot een matrix in n-dimensies. De individuele respons moeten we voor dit moment dus niet als voorgeprogrammeerd in de software zien te zoeken.

De persoonlijke tentoonstelling. Is het mogelijk dat een tentoonstelling zich alleen op jou richt? Een tentoonstelling die niet als doelgroep schoolklassen of gezinnen met kinderen heeft, maar een presentatie die zich enkel richt op jou als individu. Passend bij jouw kennisniveau, achtergrond en belevingswereld. Daarbij begint ook de factor gevoel een rol te spelen. Dit vereist een flexibiliteit van de tentoonstelling en een complexiteit van de toegepaste nieuwe media of software. Het persoonlijke museum is dan een combinatie van originelen, werkelijke dingen en virtuele dingen.

De sociale tentoonstelling. Uitgaande van de mate van participatie van bezoekers in een tentoonstelling kennen we naast passieve tentoonstelling en actieve tentoonstellingen, interactieve tentoonstellingen waarbij er een wisselwerking is tussen de bezoeker en het tentoonstellingsobject.

Als onderdeel van een milieutentoonstelling boden we een spel, de "energieminister" aan. Daarbij moest een bezoeker proberen te komen tot een beter energiebeleid als de toenmalige regering. In het spel waren objectieve getallen opgenomen en gekoppeld aan parameters als milieubelasting en energiewaarde van kolengestookte centrales tot windenergie. Bij de opening sprak ik een journalist van een Belgische krant. Hij verweet mij aanvankelijk dat ik kernenergie promoveerde, nota bene in een milieutentoonstelling. Ik heb hem uitgelegd dat aan de hand van de keuzes die hij blijkbaar in het spel had gemaakt zal zijn gebleken dat kernenergie in zijn geval een goed alternatief was. Op het einde van het gesprek was zijn conclusie: "Ik geloof dat uw tentoonstelling geslaagd is aangezien wij nu al meer als een half uur over dit onderwerp discussiëren."

Daarop ontstond de gedachte: kunnen we zo'n voorval in een tentoonstelling insceneren. Is er wel een wisselwerking mogelijk tussen individuele bezoekers onderling waarbij de tentoonstelling als katalysator fungeert?



## Nationaal Monument Kamp Vught te Vught

Een nieuw museum bij een voormalig SS concentratiekamp in Nederland. We hebben hier een tentoonstelling willen maken niet enkel voor diegene die in dit kamp hebben gezeten maar ook voor jongeren van nu. Twee groepen die heel anders aangesproken dienen te worden. Als voorbeeld: Van iedere gevangene werd er indertijd bij binnenkomst een foto gemaakt. Stel dat je dit bij het begin van de tentoonstelling ook zou doen en deze foto later in de tentoonstelling terug laat komen. Dan zou je daarmee bij jongeren iets kunnen uitleggen. Maar ik durf me niet voor te stellen wat dit bij oud-kampbewoners teweeg had gebracht. Geen eenvoudige doelgroep dus en geen eenvoudig museum.



De laatste zaal in dit museum is een soort café-restaurantruimte. Koffie is er echter niet te krijgen. Maar wat is dit dan? Op tafels liggen naast echte kranten ook door ons geënceneerde kranten met filmbeelden van bijvoorbeeld het Milgram experiment en oplichtende afbeeldingen: "Groeten uit Joegoslavië", of een cartoon van twee overburen die tegelijk tegen hun kind zeggen: "Aan de overkant wonen verschrikkelijke mensen". Op een wand van negen meter bij drie meter worden cafécènes geprojecteerd. Je hoort mensen hun mening verkondigen over democratie en je ziet hoe er gereageerd wordt op afwijkende bezoekers die binnenkomen. Op de achtergrond toont een kleurentelevisie journaalbeelden. Aan een tafeltje hoor je een vrouw tegen een man zeggen: "Als je werkelijk van me houdt dan...", een vorm van emotionele chantage. De boodschap van deze opstelling is: blijf altijd zelf nadenken en oordelen over wat er om je heen gebeurt ook al wijkt dat af van de collectieve mening van dat moment en ook al leidt het tot burgerlijke ongehoorzaamheid.

Nu bepalen wij een beeld, hebben daar ideeën bij, maar weten we niet wat dat met jou als bezoeker doen zal. We weten nu niet meer vooraf wat alle oplossingen zijn. Jij verwerkt dat in jouw hoofd zoals jij bent. Wij maken iets los niet wetende hoe dat gaat functioneren. En naderhand als je weer thuis bent, hoop ik dat je er nog eens over nadent, dat het verdergaat, heel persoonlijk.

Zoals slecht toegepaste interactieve tentoonstellingen altijd nog geassocieerd worden met rondrennende kinderen die willekeurig op knoppen drukken zo hebben nieuwe media altijd nog de naam dat ze bezoekers eerder passief maken in een tentoonstelling, dat ze ook isoleren, dat de mensen niet meer met elkaar communiceren. Nu ontstaan vanuit de softwarekant sociale tentoonstellingen, die niet enkel de emotionele maar ook de sociale componenten bij de bezoeker losmaken. De tentoonstellingen worden daarmee meer de plaats voor een openbaar gesprek.

De tentoonstelling vatten we op als een interface. Alles wat vertrouwd was wordt ons vreemd. Mensen gaan weer nadenken over dingen waarvan ze dachten dat die allemaal al voor hen vastlagen. En dan hebben we het niet alleen over cognitieve zaken, maar ook over emotionele en sociale zaken. We proberen te bereiken dat emotie en onbevangingheid deel uit gaan maken van een nieuw begin van tentoonstellingsoverdracht.



Je schuift gedachten weg en neemt gedachten op. Jouw persoonlijke beleving kun je overbrengen op andere bezoekers. Ervaringen gaan we delen. Sommigen zullen de gedachten niet overnemen, anderen nemen het wel op en gaan er verder mee. Het hele persoonlijke komt samen en vormt iets nieuws. De tentoonstelling wordt bijna organisch.

Volgens Vilem Flusser zullen media intelligenter worden en op je aan gaan sluiten als een tweede huis: hybride ruimten op maat. Er zal een verschuiving plaats vinden van de wereld van de constanten naar de wereld van de variabelen. Deze verschuiving vindt gelijktijdig plaats met het verregaand technologiseren van de samenleving. De interactie tussen de technologie en de gebruiker bepaalt wat er uiteindelijk gebeurt. Hoe tentoonstellingen er uit zullen zien is momenteel moeilijk te voorspellen en eigenlijk helemaal niet relevant. Wel is het duidelijk dat de ontwikkelingen verstrekkende gevolgen zullen hebben voor het museum zoals we dat nu kennen.

We zullen opnieuw moeten leren om te kunnen waarnemen. In de beleving van een klein kind lopen verbeelding en werkelijkheid zonder probleem in elkaar over. Ook wij zullen gaan wennen aan de integratie van virtueel en reëel in hybride ruimten. Enkel het ervaren zal nog tellen. Picasso zou hebben gezegd: "Als kind kon ik schilderen als een volwassene en ik had mijn hele nodig om te leren schilderen als een kind."

Marcel Wouters