



Universiteit Hasselt

Faculteit Architectuur en Kunst

Academiejaar 2019 -2020

Master in de interieurarchitectuur

Studio: Scenografie

Seminarie: Tactics

UNRAVEL

Aanknoping en ontknoping in een scenografisch ontwerp

Jasper Goris

Promotor: Prof.arch.Int.arch. Saidja Heynickx

Begeleider: Prof.Int.arch. Johannes Klaps

[00] Cover: Tomás Saraceno, *Hybrid Webbs*, 2013

JASPER GORIS

UNRAVEL

Aanknoping en ontknoping in een scenografisch ontwerp



## ABSTRACT



Voor mijn masterproject ontwierp ik een artistiek-architecturale installatie *Unravel*. In deze masterscriptie bestudeer ik in hoeverre het scenografisch ontwerp de bezoeker in staat stelt om bepaalde keuzes in zijn leven te maken. Een essentiële vereiste hiertoe is dat de bezoeker in dialoog treedt met het ontwerp en op zoek gaat naar de betekenissen die achter het beeld schuilgaan.

In mijn onderzoek licht ik de scenografische strategieën en concepten toe die aantonen hoe dit proces van aanknopng met het beelddenken kan gerealiseerd en geïntensifieerd worden. Ik duid de betekenissen van de gehanteerde abstracte vormtaal aan de hand van cultuurfilosofische uitgangspunten. Er wordt ingezoomd op de kracht van verbindende (levens)verhalen. De ontwerpmethodes en technieken die de impact van de scenografische beleving ondersteunen en versterken, worden besproken en gestaafd met voorbeelden uit verschillende kunst domeinen. Ook wordt er gekeken hoe het ontwerp zich gedraagt in verschillende omgevingen en hoe ze de beleving beïnvloeden. Al deze belevingsfactoren creëren een verbeelde realiteit waarin de bezoeker zijn plaats in de samenleving kan bevragen en zijn blik op de werkelijkheid verruimen.

Door zijn gedachten en emoties te verknopen met het beelddenken van mijn ontwerp, kan de bezoeker tot nieuwe inzichten komen. Deze kunnen zijn leven (opnieuw) richting geven. Ze laten de bezoeker toe bepaalde keuzes te maken en situaties te ontknopen terwijl het leven zijn weg vervolgt ['unravels'].





DANKWOORD



Prof.arch.int.arch. Saidja Heynickx, bedankt voor het vertrouwen en de deskundige en kritische begeleidingen vanuit het seminarie 'Tactics' en voor het aantonen van hun relevantie binnen de context van het masterproject.

Prof.int.arch. Johannes Klaps, bedankt voor de professionele inzichten op artistiek en technisch vlak, alsook voor de opbouwende commentaren die mij motiveerden om steeds met een kritisch oog naar mijn project te kijken en de juiste vragen te stellen.

Scenografe Rose Werckx, bedankt voor de interessante uitstappen, onze boeiende gesprekken en de ontwerpen in het kader van de workshop 'Projectondersteunende Bijdrage Interieurarchitectuur'. Ze leerden mij met een andere blik te kijken naar artistieke projecten en inspirerende producties te ontdekken.

Een warm dankwoord is er voor mijn ouders en zus Elinore om de mentale druk af en toe te 'unlocken', de creatieve spirit hoog te houden en mij 'de draad' niet te doen verliezen. Annemarie Renwart en Guido Breban, dikke merci voor jullie waardevolle ondersteuning en constructieve feedback.



INHOUD

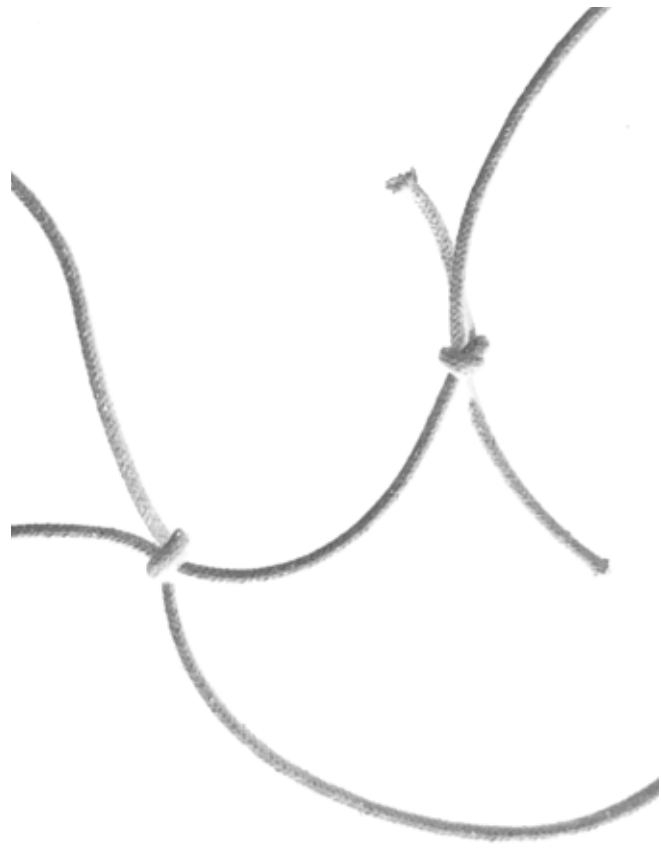




ABSTRACT

DANKWOORD

INLEIDING	27
I DE SCENOGRAFISCHE CONCEPTEN EN STRATEGIEËN	37
Kerncomponenten van 'expanded scenography'	39
[Toepassing] Tentoonstellingen	41
Actieve participatie van de bezoeker	43
[Toepassing] Kubisme	43
[Toepassing] Lygia Clark	45
Omgeving en beweging	47
[Toepassing] experimenten van surrealisten	51
[Toepassing] Dylaby	53
Culturele taal en bagage van de bezoeker	57
Geheugen en herkenning	59





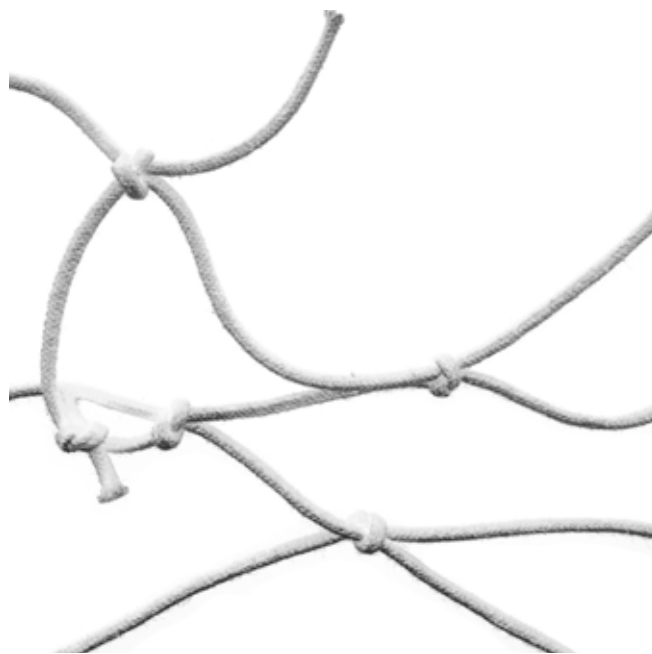
II	DE VORMINGSWEG VAN ONS LEVEN	63
	Matrix	67
	[Toepassing] Antony Gormley	67
	Doolhoven en labyrinten	71
	[Toepassing] 120 doors pavillion	73
	[Voorstudie] Doolhof #01	75
	[Voorstudie] Doolhof #02	77
	[Voorstudie] Doolhof #03	79
	'a-maze'	81
	Rizoom	81
	[Voorstudie] Rizoom #01	85
	[Voorstudie] Rizoom #02	85
	[Voorstudie] Rizoom #03	85
	Touw en draad	87
	[Toepassing] Sheila Hicks	89



III	DE KRACHT VAN VERHALEN	91
	[Toepassing] Big fish	95
	Visuele storytelling	97
	[Toepassing] Krystian Lupa	97
	[Toepassing] Astragales	99
	[Toepassing] Marc-Antoine Mathieu	101



IV	ONTWERPMETHODES EN TECHNIEKEN VOOR EEN SCENOGRAFISCHE BELEVING	103
	Zintuiglijke prikkeling	105
	Associatief geheugen	105
	Beleving	107
	Evaluatie en implementatie	107
	[Toepassing] Ann Veronica Janssens	109
	Intensivering van de zintuiglijke ervaring	111
	• Het labyrint als ruimtelijke structuur	113
	[Toepassing] Felix-Nussbaum-Haus	113
	• Verduistering	115
	[Toepassing] Cold Blood – Kiss & Cry	115
	Afstand en multimedia	115
	• Doorkijk	119
	[Toepassing] Present	119
	[Toepassing] Beyond Bauhaus – Modernism in Britain 1933-66	123
	[Toepassing] Graphic novel	125



V	LOCATIE	127
	Ruimte voor verkenning	129
	Structuur en samenhang	129
	Afwisseling	131
	Architecturale en geografische verbondenheid	131
	[Toepassing] Historische omgevingen	131
	[Toepassing] Hedendaagse omgevingen	133
	[Toepassing] Natuurlijke omgevingen	135





VI	UNRAVEL	137
	Voorstudie en ontwerpkeuzes	139
	Gormley	141
	Uitwerking	141
	BESLUIT	157
	BIBLIOGRAFIE	161





## INLEIDING\*



‘The journey of finding and connecting the dots’ (Bjarke Ingels)

Zomer 2019. Rijkgevuuld conceptboard. Aftrap is gegeven. Het thema van de scriptie doemt op. Doemen is wel het woord want vooraf weet je het natuurlijk al: kiezen is verliezen. Ideeën en beelden flitsen over het schuimkartonnen bord. Nieuwe standpunten, invalshoeken, andere technieken, verantwoordelijkheden ook. Geurend kopje vers gezette thee hult de kamer in bosbes, maar het geruststellend effect [dat thee meestal bij de flegmatieke Britten heeft] blijft voorlopig uit. Twijfel slaat toe. Keuzestress om het met een hip woord te zeggen. Het conceptboard transformeert tot een kluwen van gedachten. Ideeën, keuzes geraken met elkaar in de knoop, rare hersenkronkels. Mijn brein legt verrassende verbanden, maakt willekeurige gedachtesprongen. Ik krijg het gevoel in een labyrint of doolhof te zijn. Welke richting wil ik uit? Welke knopen moeten worden doorgehakt? Ik zoek naar een houvast, een aanknoping, een uitweg zoals de draad van Ariadne. En dan ineens zie je het [of is het misschien toch het heilzame effect van de thee, zij het met enige vertraging?] Knopen worden knooppunten die richting geven en opnieuw perspectief bieden. Ze ontwarren vastgelopen situaties en hardnekkige emoties. Post-its abstraheren tot schakels, verbindingen in een complex labyrint waarin ik verzeild lijk te zijn. Of een dwaaltuin waar het enerzijds aangenaam is omwille van de inspiratie en vele keuzemogelijkheden en anderzijds beangstigend omdat elke keuze onomkeerbaar kan zijn, ‘Caminhandó’, noemde de Braziliaanse kunstenares Lygia Clark (1920-1988) dat, a point of ‘no return’.

Bovenstaande schets is niet zomaar lukraak gekozen, maar bewust met een bepaald doel voor ogen. Het bevestigt in de eerste plaats het ‘ik-ken-het-gevoel’ gegeven van wat de Canadees-Amerikaanse architect Frank Gehry (1929) al lang weet en denkt over zichzelf: “[I approach] things with an empty head and a state of panic” (Howard, & Drábek, 2017, p. 138).

Het beschrijft verder hoe ik persoonlijk de kracht van verbeelding heb ervaren bij het maken van een belangrijke keuze: welk thema kiezen en uitwerken voor mijn masterproject. De beschreven situatie toont aan dat de relatie tussen het ‘denken in beelden’ en het maken van keuzes of het nemen van beslissingen in elke vezel van ons lichaam verweven zit en op elk moment van de dag gebeurt.

Woorden ‘verbeelden’ zich voortdurend en ondersteunen het proces van (zelf)reflectie en van (h)erkenning. Woorden hielpen mij dus zo ‘letterlijk’ op weg ... totdat ik ineens wist welk verhaal ik wilde brengen voor mijn masterproject. De aanknoping met het beelddenken vertaalde zich zo uiteindelijk in een ontknoping met nieuwe denkbeelden.

De doordachte, nauwkeurig geschikte woorden en korte zinnen in deze inleidende ‘storytelling’ vormen een soort interface waarbij de ‘verbeelding’ zijn gang kan gaan; ze willen zo met de lezer in dialoog gaan en meteen de sfeer en toon zetten van mijn scriptieverhaal.

Een verhaal over het maken van keuzes op bepaalde knoop- en kruispunten in je leven. Kruispunten waarbij je moet kiezen welke richting je uit wil of moet. Soms ben je het spoor helemaal bijster en dan weet je al helemaal niet (meer) welke kant je dient op te gaan.



Geen enkele weg is zonder valkuilen of obstakels en al helemaal niet de weg van ons leven. Soms laat hij slechts eenrichtingsverkeer toe en kan je niet gewoon omdraaien en terugkeren als je je vergist hebt of de verkeerde keuze hebt gemaakt. Vaak verloopt het traject vlekkeloos, totdat er ineens een omleiding of onverwachte zijwegen opduiken. Of de weg loopt plots dood. Elke stap op je weg moet dus voorzichtig worden gezet, alle opties worden zorgvuldig gewikt en gewogen.

Soms raak je vermoeid onderweg en zal je even halt houden om de 'batterijen' weer op te laden. Ook dan is het zinvol om bepaalde keuzes, inzichten en genomen beslissingen in je leven te evalueren en, waar nodig, bij te sturen of te overrulen. Deze reflectie biedt je terug perspectief en vaste grond onder je voeten. Het geeft je weer energie en zuurstof om de volgende etappe te ondernemen.

We zijn dus bijna onafgebroken in beweging in een driedimensionale werkelijkheid waarbinnen van ons voortdurend gevraagd wordt om meer of minder belangrijke keuzes te maken en beslissingen te nemen. Soms leggen we die onszelf op, soms worden we door anderen of door onze omgeving ertoe gedwongen of aangezet. Elke seconde komen er nieuwe keuzemomenten bij, waarbij we soms helemaal niet weten wat of hoe te kiezen. Mensen zeggen dan wel eens dat ze vast zitten, in de knoop zitten of de draad kwijt zijn. Ze zullen dan vroeg of laat toch die knopen bewust of onbewust (moeten) doorhakken, het dilemma oplossen, de verstriking ontknopen en een keuze maken.

'La vérité est une question, non une réponse' (Marc-Antoine Mathieu)

In deze scriptie probeer ik aan te tonen in hoeverre het scenografisch ontwerp de bezoeker in staat stelt om bepaalde keuzes in zijn leven te maken. Het ontwerp biedt de kans en nodigt hem uit om zich te verplaatsen in het denken en de gevoels- en ervaringswereld van de ander. Het laat hem niet onbewogen, maar toch vrij om zijn emoties, gedachten en ervaringen aan te knopen met dat andere beelddenken. De bezoeker kan zijn denken hieraan aftoetsen en zijn opvattingen bevragen.

Tot er op een bepaald moment die 'klik' in het hoofd of hart is. Dat moment waarbij hij plots tot een bepaald inzicht komt of gewoon tot rust ... Alsof alles ineens lijkt samen te komen in dat ene moment van herkenning, waarna de bezoeker bewust of onbewust ervoor kiest om al dan niet een bepaalde richting uit te gaan en de ontknoping eindelijk een feit is.

Het scenografisch ontwerp kan die momenten van herkenning op touw zetten; momenten van vooruit blikken, achterom kijken, links of rechts afdraaien, afdwalen, verdwalen in de verhalen van de ander. De zoektocht wordt zo uiteindelijk een reis naar het innerlijke zelf, om dat zelf beter te begrijpen. Tot de bezoeker plots, ergens onderweg, in de aanknopings van zijn emoties, gedachten en ervaringen ... met het beelddenken van iemand anders, tot het besef komt dat deze reis naar het zelf niet eindigt bij de aankomst, maar pas bij zijn thuiskomst. Of zoals, volgens humorist Michael van Peel, de Amerikaanse astronoom en kosmoloog Carl Sagan (1934-1996) ons doet inzien dat we maar door de ruimte te verkennen en dus weg van de aarde te gaan, begrijpen wat de aarde eigenlijk is, namelijk onze 'thuis'. Dat is waar we leven, wij samen met alle anderen. Wat we er samen van maken en hoe we het leven opnemen, ligt uiteindelijk in onze vrije maar bewuste keuzes (Van Peel, 2018).

Look again at that dot. That's here. That's home. That's us. On it everyone you love, everyone you know, everyone you ever heard of, every human being who ever was, lived out their lives. The aggregate of our joy and suffering, thousands of confident religions, ideologies, and economic doctrines, every hunter and forager, every hero and coward, every creator and destroyer of civilization, every king and peasant, every young couple in love, every mother and father, hopeful child, inventor and explorer, every teacher of morals, every corrupt politician, every "superstar," every "supreme leader," every saint and sinner in the history of our species lived there--on a mote of dust suspended in a sunbeam. (Sagan, & Druyan, 1997, p. 6)







**[01]**

*The Earth appears as a bright speck barely distinguishable from a blemish of dust, 1990*  
NASA/JPL-CALTECH

Mijn scriptie is opgebouwd uit zes hoofdstukken, waarbij ik in hoofdstuk I tot en met V het scenografisch, conceptueel kader van mijn masterproject toelicht. In hoofdstuk VI situeer ik dit project eerder op het vlak van vormgeving en ontwerpkeuzes. Deze beschouwingen verduidelijk ik telkens aan de hand van specifieke toepassingen in de kunst.

In het eerste hoofdstuk bespreek ik de scenografische concepten en strategieën die het proces van beelddenken naar denken in beelden uitlokken en ondersteunen. Hierbij zoem ik eerst in op enkele kerncomponenten van 'expanded scenography'.

In het tweede hoofdstuk kader ik deze inzichten in de narratieve context van mijn masterproject. Hierbij ga ik dieper in op de verschillende verhalen die ons leven vormen en die met de kunst in dialoog gaan, waardoor we bepaalde situaties in ons leven (beter) kunnen plaatsen en begrijpen. Ik bespreek enkele vormelijke typologieën zoals matrix, doolhof, labyrint en rizoom en analyseer hun betekenissen vanuit de cultuurfilosofie. Op basis van deze reflecties en toepassingen probeer ik een antwoord te formuleren op de onderzoeksvraag.

In het derde hoofdstuk sta ik stil bij de kracht en de impact van verhalen in ons leven.

In het vierde hoofdstuk schets ik enkele ontwerpmethodes en technieken om te komen tot scenografische, interactieve beleving.

In het vijfde hoofdstuk behandel ik een aantal ruimte- en omgevingsfactoren in relatie tot het ontwerp. Ik simuleer enkele locaties met wisselende context en kijk hoe deze zich gedragen ten overstaan van het project.

Omdat mijn interesse vooral uitgaat naar de creatieve wisselwerking en de bijhorende dynamiek die essentieel zijn in het scenografisch ontwerpproces, koos ik voor een scenografische installatie in plaats van een meer statisch project. In hoofdstuk VI duid ik het algemeen conceptueel kader en de procesbeschrijving op het vlak van vormgeving.

Mijn onderzoek werkte ik uit op basis van een literatuurstudie, persoonlijke experimenten en belevingen. Bij wijze van voorstudie in het kader van mijn project maakte ik verschillende schetsen en collages, waarvan er enkele kort in de scriptie worden toegelicht. Ik raadpleegde verschillende boeken, artikels, blogspots ... over scenografie in het algemeen en beelddenken in het bijzonder. Deze vulde ik aan met meer gedetailleerde artistieke en cultuurfilosofische bijdragen over de verbeeldende kracht van kunst, interactie, narratieve ruimtes, 'sensory labyrinths' en 'immersive theatre'. Ik vervolledigde mijn onderzoek met persoonlijke kijk- en leeservaringen zoals tentoonstellingen, theater, film, graphic novel en games.

Met mijn scenografisch project wil ik uiteindelijk de bezoeker een boeiende ervaring bezorgen die hij mee naar huis neemt en die hem aan het denken zet. Kortom ik hoop bereikt te hebben dat het parcours de bezoeker niet onberoerd heeft gelaten en dat hij de labyrintachtige installatie 'anders' buitengaats dan hij deze naar binnen is gegaan.



# I SCENOGRAFISCHE CONCEPTEN EN STRATEGIEËN



Voor mijn masterproject ontwierp ik een hybride, labyrintachtige installatie *Unravel*. Binnen de context van de scenografie is de opzet van het ontwerp dat de bezoeker kan aanknopen met gedachten, emoties, andere gewaarwordingen of verhalen die het scenografisch ontwerp bij hem losweken of opwekken. De bezoeker wordt als het ware uitgenodigd en aangespoord om te gaan 'denken in beelden'. Vervolgens streeft de scenografisch ontwerper ernaar dat de bezoeker dit soort 'beelddenken' kan vertalen of omzetten in nieuwe inzichten, opvattingen, gedragingen of een verruimde blik op de werkelijkheid. Of dat het de bezoeker inspiratie aanreikt bij het ontknopen van vastgelopen situaties of voor de oplossing van bepaalde keuzedilemma's. Deze subjectieve beleving via emoties en associaties en het meer abstracte "weten, geworteld in de reflectie, zijn verschillende dimensies van inzichten die elkaar versterken" (Kossmann, Mulder, & den Oudsten, 2012, p. 100).

Als scenografisch ontwerper ben ik vooral geboeid door dit proces van dialoog en wisselwerking tussen ontwerp en bezoeker. In dit hoofdstuk bespreek ik daarom eerst enkele scenografische concepten en strategieën aan de hand waarvan ik mijn masterproject ontwierp. Het is echter niet de bedoeling om in deze scriptie deze strategieën of concepten voorafgaandelijk uitgebreid historisch of theoretisch toe te lichten. Ik vermeld ze enkel voor zoveel als nodig om hun relevantie en de toepassing ervan te linken met het eigenlijke masterproject.

#### Kerncomponenten van 'expanded scenography'

De Britse professoren scenografie McKinney en Palmer (2017, p. 2) omschrijven scenografie "as a mode of encounter and exchange, founded on spatial and material relations between bodies, objects and environments". Zelf beschrijven ze deze vorm van scenografie als "expanded scenography". Volgens Sigrid Merx (2018), curator bij het Nederlandse scenografencollectief 'Platform-Scenography', draait het bij 'expanded scenography' niet zozeer om het aspect 'representatie'. Niet de wijze waarop iets voor te stellen, primeert bij deze vorm van scenografie, maar vooral de scenografie als een manier van ontmoeten en uitwisselen. De hedendaagse scenografisch ontwerper is dus in het bijzonder geïnteresseerd in de onderlinge ontmoeting en uitwisseling van informatie tussen deelnemers, objecten of materiële concepten en omgevingen. Het is ook deze benadering van scenografie die ik in mijn ontwerp vooropstel.

Bij de ontmoeting gaat het er vooral om de bezoeker aan te zetten om de bestaande werkelijkheid en de plaats die hij en een bepaald object in de omgeving innemen, te analyseren, te evalueren en eventueel te herschikken. Dit laat de bezoeker toe om zijn blik te verplaatsen naar een andere beleving van de vertrouwde omgeving of naar een verbeelde of vergeten werkelijkheid. Het doel hierbij is de samenleving te bevragen en mogelijks tot nieuwe persoonlijke of sociaal-culturele inzichten te komen (McKinney, & Palmer, 2017, pp. 8-10).

Om dit doel te bereiken zal de scenograaf eerst de aandacht van de bezoeker opeisen door zintuiglijke en emotionele prikkeling. Het uitgangspunt hierbij is om de bezoeker zoveel als mogelijk vrij te laten aanknopen met verschillende associaties en betekenissen, en dus niet zozeer om het kraken van een welbepaalde, eenduidige (begrips)code. (McKinney, & Palmer, 2017, pp. 10-12).

Door zijn actieve beleving en participatie zal de bezoeker uiteindelijk zelf een onmisbaar deel gaan uitmaken van de materiële compositie of het concept, waarlangs weer nieuwe ontmoetingen of aanknopingen kunnen gegenereerd worden (McKinney, & Palmer, 2017, pp. 12-13).

De kerncomponenten van een scenografisch ontwerp zijn volgens McKinney en Palmer dus 3 onderling samenhangende concepten: relationaliteit, affectiviteit (immersie) en materialiteit (Merx, 2018). Scenografie kan dus in feite overal plaats vinden, niet enkel in het theater of museum maar ook daarbuiten, in onze dagdagelijkse leef- en werkomgeving, tijdens onze ontspanningsactiviteiten of in de natuur (Lotker, & Gough, 2013, p. 3).

[02]

*Bauhaus tentoonstelling Weimar, 2019*  
Holzer Kobler Architekturen





### [Toepassing] Tentoonstellingen

In het essay *Shaping Stories* (2014) van de Zwitserse architect en scenograaf Tristan Kobler vond ik een interessante toepassing van deze kerncomponenten in de uitwerking van tentoonstellingen.

Volgens Kobler (2014) worden tentoonstellingen opgebouwd vanuit een geheel van opeenvolgende interpretaties van een bepaald onderwerp. Deze worden – zoals bij film of theaterproducties- gemonteerd tot een al dan niet coherent geheel door middel van verschillende technieken zoals quotes, (filmische) overgangen en sfeer- of betekenisvolle omgevingen. Voor een optimale beleving is het verder van belang dat de bezoeker zich rekenschap kan geven van de individuele dimensie van een ruimtelijke installatie door er zich fysiek langs, onderdoor of binnenin te kunnen bewegen.

De combinatie van ruimte, de voorwerpen en mensen erbinnenin, licht, geluid en geur zorgen voor een bepaalde sfeer. Al deze zintuiglijke indrukken vormen het kader waarbinnen zich een verhaal afspeelt. Elke tentoonstelling -onder welke vorm ook- is in essentie een verhaal waarbinnen de kunst van het vertellen de onzichtbare draad vormt die alles samenhoudt. Het is aan de bezoeker om het vertelde verhaal in zijn context te plaatsen omdat de (kunst) objecten zelden voor zichzelf spreken (Kobler, 2014). Dit geldt zowel voor een concept dat wordt uitgevoerd in een reële omgeving als in een virtuele omgeving.

Bij tentoonstellingen ontstaat er een uitwisseling van gedachten en emoties tussen de bezoeker, de museale ruimte en het tentoongestelde/virtuele werk: een blik van herkenning, van afkeer, een glimlach, gedachten, terugblikken ... De kunst kan dus beschouwd worden als een soort interface. Het zal altijd de bedoeling zijn om een publiek aan te spreken. Het scenografisch ontwerp staat dus niet op zichzelf, maar gaat in dialoog met de bezoeker. Tentoonstellingen zijn dus per definitie interactief. De bezoekers interageren met de ruimte, de (kunst)voorwerpen, de beelden en de andere bezoekers (Kobler, 2014).

Kobler (2014) waarschuwt voor het overdadig gebruik van multimediale middelen en mechanische interfaces zoals films, geluid- en lichteffecten of aandrijvings-of bewegingsmechanismen die vaak op tentoonstellingen worden ingezet om de interactie met de bezoeker te versterken. Zij dienen eerder om de bezoeker te 'entertainen' dan wel om hem uit te nodigen tot een interne en inhoudelijke reflectie met de tentoongestelde werken.

Als basisleidraad voor dit interface design hanteert de scenograaf voor de gebruiker de eenvoudige psychologie van bewegen, kijken, taal, leren en denken. Ik ben het met Kobler (2014) eens dat bij het uitwerken en vormgeven van een scenografisch ontwerp, deze psychologische basisfuncties niet mogen ondergeschikt worden aan bijvoorbeeld marketing overwegingen, (controversiële) opinies, designtrends, (één richting) belevingen zonder meer, een bepaalde 'look and feel', hypes of de laatste hightech snufjes. Zo schrijft hij: "The reason why a certain subject should be explored is more important than how" (Relevance and context, para. 1).

Volgens Kobler (2014) betekent dit echter niet dat de inzet van multimediale middelen en platformen niet zinvol kan zijn in bepaalde scenografische concepten. Het creëren of faciliteren van interactie via multimediale middelen kan wel een meerwaarde zijn in de volgende gevallen: 1) om bepaalde artistieke concepten spelenderwijze aan kinderen uit te leggen, 2) wanneer de 'beleving' van het werk bewegingen of handelingen van de bezoeker vereist om bepaalde beelden of ruimtelijke wijzigingen te genereren en tenslotte 3) met het oog op een 'collectieve beleving' de bezoekers met de andere bezoekers te laten dialogeren.

Koblers (2014) situering van het begrip en invulling van het concept scenografie, en de uitgangspunten en strategieën die hij hierbij hanteert, inspireerden mij voor de uitwerking van mijn project. Hierna bespreek ik enkele sleutelaspecten van mijn scenografische benadering.



[03]

*Città Ideale*, 1480-1490?  
Onbekend

[04]

*Girl with a Mandolin*, 1910  
Pablo Picasso

### Actieve participatie van de bezoeker

Hoewel tentoonstellingen in wezen interactief zijn, kan de mate waarin ze dit zijn, onderling sterk verschillen. Dit wordt bepaald door de kunstenaar en/of de scenograaf van de tentoonstelling. Zo kan het artistieke opzet gericht zijn op het ervaren van kunst, waarbij de bezoeker niet enkel passief toekijkt, maar hij tegelijkertijd aangezet wordt tot een actieve beleving. Dit artistieke opzet is tegenwoordig overal aanwezig. Waar vroeger meestal kunsthistorici instonden voor het inrichten van een tentoonstelling, doen musea en kunsthuzen nu steeds meer een beroep op scenografen om een tentoonstelling vorm te geven, al dan niet onder het toezicht van of in samenspraak met de (kunst)historicus.

Het concept van interactiviteit via participatie van de bezoeker in kunst is echter niet nieuw.

### [Toepassing] Kubisme

Reeds in het begin van de 19de eeuw maakten de kubisten komaf met de stelling dat de inspanning van de bezoeker beperkt moest blijven tot de loutere waarneming van een afgewerkt object dat geheel op zichzelf stond. Volgens schrijver-kunstenaar John Berger (1926-2017), die grote bekendheid verwierf door de BBC-televisieserie *Ways of Seeing*, introduceerden de kubisten het concept dat kunstwerken gepercipieerd moesten worden als zijnde "art revealing processes" in plaats van "static entities" (Berger, & Dyer, 2001, p. 86).

Volgens de psycholoog Verhoef heeft de mens in de manier waarop hij beweegt, driedimensionale ervaringen met de omringende ruimte. De visuele waarneming van de werkelijkheid is echter tweedimensionaal, omdat het netvlies van het oog tweedimensionaal is. De psychologische processen in het brein zorgen er echter voor dat we de werkelijkheid alsnog in 3D beleven (Verhoef, 2015, pp. 698-699).

De kubisten leren ons dus dat niets is wat het lijkt en dat de waarneming gemakkelijk kan misleid worden. Zij creëerden de illusie van driedimensionaliteit door de deconstructie van objecten en figuren in een raster van vlakken. Dit proces stond regelrecht tegenover de gangbare 'renaissancetraditie' waarbij de kunstenaar een bestaande werkelijkheid insinueerde vanuit een vast oogpunt via het lineair perspectief. De 'kubistische manier van kijken' vergde dus van de bezoeker een meer actieve betrokkenheid om het artistieke proces en de gelaagdheid van dimensies van de werkelijkheid te kunnen doorgronden.

In het kubisme stond dus de interactie en onderlinge inwisselbaarheid tussen de verschillende objecten of beelden centraal. Inhoudelijk onderscheidt Berger verschillende manieren van interactie in de kubistische kunst: interactie tussen verschillende aspecten van eenzelfde gebeurtenis, tussen de lege en volle ruimte, tussen structuur en beweging en tussen de kijker en het bekeken object (Berger, & Dyer, 2001, p. 86). Ook in mijn masterproject probeer ik de interactie van de bezoeker op verschillende niveaus uit te spelen. Zo bijvoorbeeld wordt de bezoeker aangespoord om zich in en rond de installatie in alle mogelijke richtingen te bewegen en de driedimensionaliteit van het ontwerp te ervaren. Of nog, om uit zijn vertrouwde omgeving of comfortzone te komen, om aan te knopen met zijn verbeelding, om stil te staan en zich los te knopen van bepaalde valse of negatieve inzichten ...



[05]

*Baba antropofágica (Cannibalistic Slobber)*  
Lygia Clark

### [Toepassing] Lygia Clark

Een ander voorbeeld van interactieve kunstbeleving vinden we in het oeuvre van de Braziliaanse kunstenares Lygia Clark (1920-1988). Zij wordt gerekend tot de pioniers van kunstenaars die een conceptuele verandering in de perceptie van kunst realiseerden, door de focus bij het publiek te verleggen van passieve bezoeker naar actieve deelnemer. Clarks kunst evolueerde van abstracte schilderijen, bewegende sculpturen (*Bichós*), 'life-act art' (Buydens, 2011, p. 9) tot instrumenten (*Objectos Relacionais*) voor haar psychotherapeutische praktijk waarmee ze haar professionele carrière afsloot.

In haar manifest getiteld 'Wij weigeren ...' uit 1966 verwerpt Lygia Clark de representatieve ruimte en het werk als contemplatie (Van Gelder, & Van Reybrouck, 1998). Clark doet hierbij afstand van de 'traditionele' rolverdeling waarbij de kunstenaar de 'zender' is van de communicatie via het visuele kunstwerk en de bezoeker de 'ontvanger' ervan. Vanuit deze traditionele relatie creëert de kunstenaar een beeld waarbinnen een bepaald feit, (levens) ervaring of spirituele energie gecodeerd wordt. Het is aan de bezoeker om deze code te lezen en te ontcijferen, en deze vervolgens in zekere mate te (her)belevan (Brett, 1994, p. 58). Clark doorbreekt dit traditioneel patroon door het kunstwerk niet langer te beschouwen als een gecodeerde mededeling van de kunstenaar, maar als een instrument waarbij de actief deelnemende bezoeker zich bewust wordt van zijn eigen expressiviteit. Buiten de manipulatie door de bezoeker om verliest het kunstobject zijn betekenis en structuur. Het ontleent de essentie van zijn bestaan immers uit de onderlinge, intieme relatie tussen de verschillende deelnemers als volkomen, multizintuiglijke wezens (Brett, 1994, p. 58).

Ook kunsthistorici Van Gelder en Van Reybrouck (1998) zien in dit manifest een radicalisering van de drie traditionele polen van de artistieke scène: kunstenaar, kunstwerk en bezoeker. Van de bezoeker wordt een actieve deelname verwacht, waarbij de kunstenaar enkel fungeert als katalysator om de creatieve ervaring van de bezoeker te faciliteren. Het kunstwerk is hierbij geen afgewerkt eindproduct maar eerder een overgankelijk iets (middel) dat tot functie heeft de relatie tussen het individu en zijn omgeving te bewerkstelligen.

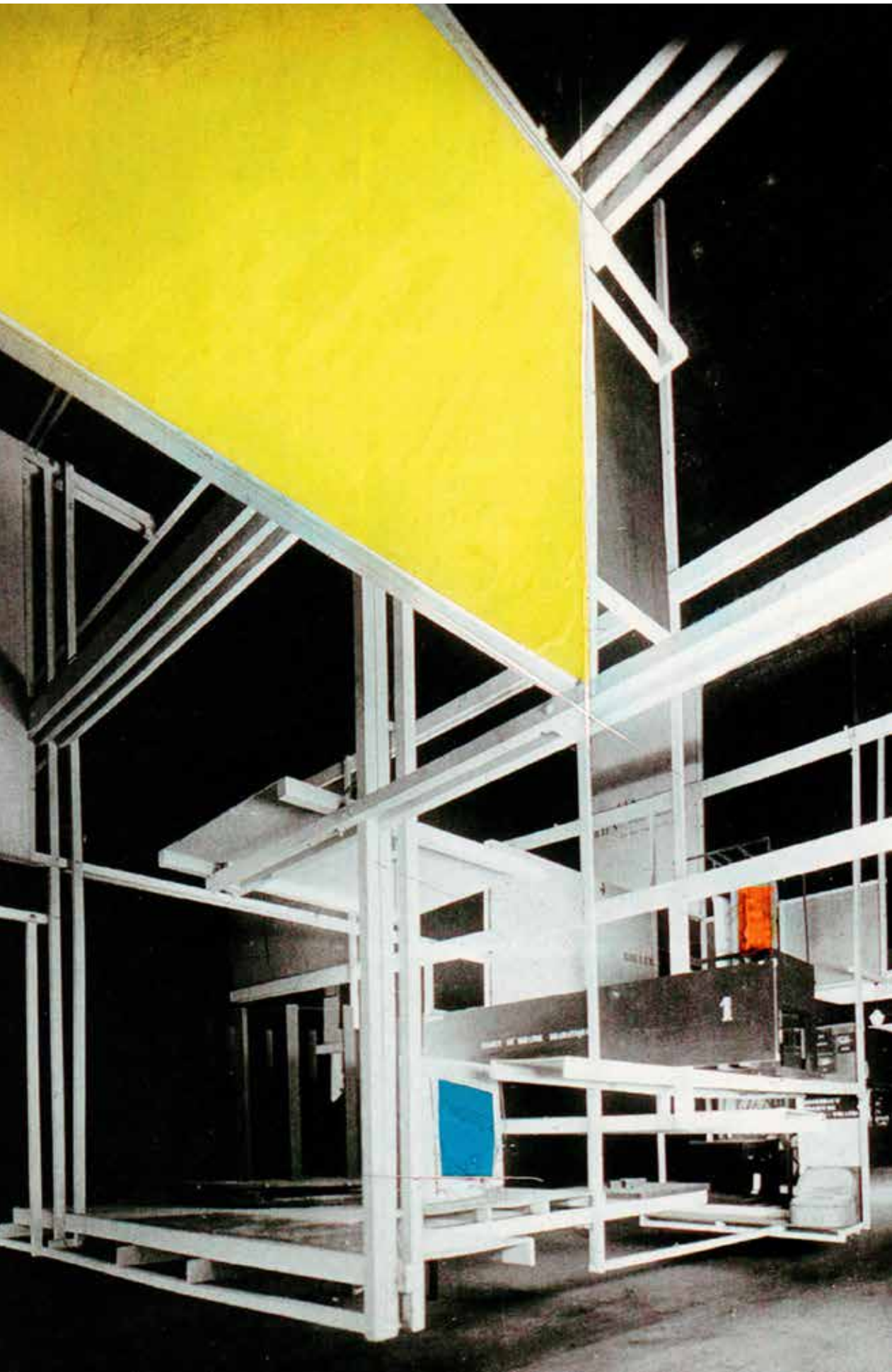
Clark ging zelfs zo ver dat het kunstwerk zonder enige lichamelijke interactie of aanraking van de bezoeker zelfs niet tot voltooiing zou kunnen komen. Zo ontwierp Clark bijvoorbeeld *Máscaras sensorais*. Deze zintuiglijke hoeden doen de drager ervan prikkels beleven (zien, ruiken, smaken, horen en voelen) terwijl hij de buitenwereld buitensluit en alleen de ervaring ondergaat.

Onder verwijzing naar het ander essay van Lygia Clark, *L'art, c'est le corps*, stellen Van Gelder en Van Reybrouck (1998), dat de eigenlijke kunstwerken zo uiteindelijk transformeren tot 'voorstellen' waarin de plaats van het kunstobject steeds meer wordt ingenomen door het lichaam zelf.

Het concept dat de bezoeker op een actieve en dynamische manier deel uitmaakt en deel wordt van de artistieke installatie, paste ik ook toe in mijn masterproject. De hybride labyrintachtige installatie vraagt immers om door de bezoeker te worden doorgelopen en ontdekt. Tijdens het traject zullen zijn zintuigen voortdurend moeten geprikkeld worden. De installatie is pas volledig af wanneer deze door het publiek wordt ingeleefd, bevroegd, en gevoed wordt door verschillende interpretaties en inzichten. Soms moeten de bezoekers letterlijk én figuurlijk op hun stappen terugkeren, hindernissen overwinnen en nieuwe loop- en denkpijsten uitproberen. Ze kunnen knopen of verbindingen leggen en aanknopen bij bepaalde trajecten, maar ook complexe structuren ontwarren of focussen op de uitweg of ontknoping. Het is dus door de actieve deelname van de bezoeker dat het kunstwerk betekenis krijgt, of zoals veelzijdig kunstenaar en architect Frederick Kiesler (1890-1965) het stelde: "An object doesn't live until it correlates" (Kiesler, geciteerd in Kossmann, Mulder, & den Oudsten, 2012, p. 164).

[06]

*City in space*, Oostenrijks paviljoen van de *Exposition des Arts Décoratif* (Parijs, 1925)  
Friedrich Kiesler



## Omgeving en beweging

In het concept van actieve participatie door de bezoeker speelt de omgeving en de (vrije) bewegingsruimte die ze al dan niet toelaat, een essentiële rol.

Wat de ruimte of de omgeving betreft, stelt de Britse scenografe en regisseur, Pamela Howard, dat een ruimte dood is totdat mensen haar tot leven brengen. De architecturale structuur neemt vervolgens de controle over van de vrije ruimte. Zo stuurt ze het traject van de bezoekers omdat hun bewegingen anders onvoorspelbaar of betekenisloos zijn (Howard, & Drábek, 2019, p. 25).

De omgeving of locatie is bovendien nooit geheel abstract. Het is een driedimensionaal volume dat vormgegeven en gebeeldhouwd wordt in functie van de persoonlijke inspiratie en collectieve behoeften. De scenograaf zal hierbij de ruimte optimaal indelen en benutten, niet enkel met het oog op de toegankelijkheid en om de fysieke beweging mogelijk te maken. Hij zal eveneens de ruimtebeleving van de bezoeker en zijn focus op het scenografisch ontwerp scherpstellen. Daarbij gaat de aandacht niet enkel uit naar de horizontale, fysieke voortbewegingen maar ook naar de verticale, introspectieve, transformerende werking van de verbeelding van de bezoeker (Howard, & Drábek, 2019, p. 25).

De ruimte die aanvankelijk leeg is, kan op verschillende manieren vrij ingevuld of opgeladen worden. Zo kan ze verbouwd of omgebouwd worden om de bewegingen te sturen of zelfs mogelijk te maken. Er kunnen multimediale middelen ingezet worden of deze kunnen veranderen. Verder kunnen ruimtelijke verrassingsmomenten worden toegevoegd zoals plots bewegende of tevoorschijn komende voorwerpen of structuuronderdelen. De ruimte bepaalt dus mee hoe het verhaal zowel visueel als dramatisch interessant kan gebracht worden.

Ook al begint de scenograaf de ruimte dan misschien in te richten vanaf een blanco blad, geheel ontdaan van betekenis is deze uiteraard nooit. Elk gebouw of omgeving neemt immers een bepaalde plaats in de geschiedenis of het collectieve geheugen in. Dit kan gaan van bepaalde politieke of socioculturele gebeurtenissen die er plaatsvonden of aan voorafgingen, tot de eigenlijke locatie (Tobler, 2014).

Wat de beweging betreft zal de scenograaf veel verschillende mogelijkheden voorzien om de actieve bezoeker regelmatig van kijkrichting te doen veranderen. We kijken meestal voor ons in de diepte van het beeld en zelden bewegen we ons achterwaarts of zijdelings bij het kijken. Nochtans gebeurt er ook van alles rondom en achter ons. De bezoeker kan ook naar boven, naar onder of links, rechts kijken. Hij zal zo bepaalde zaken of details opmerken, die de andere bezoekers misschien zijn ontgaan. Kijken vanuit een ander perspectief kan ons tot andere of nieuwe inzichten brengen (Ceyssens, 2018, pp. 39 en 53). Zo stelt elke bezoeker uiteindelijk zijn eigen en persoonlijk verhaal samen.

Door te bewegen kunnen de bezoekers ook de indruk krijgen dat statische objecten mee bewegen. Deze gaan zich dan anders verhouden ten opzichte van elkaar en de bezoeker, waardoor de bezoeker nieuwe visuele en narratieve verbanden kan leggen (Kossmann, Mulder, & den Oudsten, 2012, p. 48). Ook volgens Friedrich Kiesler kon de bezoeker slechts een actieve rol spelen mits hij de voorwerpen binnen een steeds veranderende omgevingscontext kon ervaren (Kossmann, Mulder, & den Oudsten, 2012, p. 65).

In de kunstbeleving van de bezoeker is ook de eerste kennismaking met het ontwerp bepalend. Volgens scenografisch ontwerper en architect Hermann Kossmann is de eerste blik een 'bundelende kracht' die de details overstijgt. Samen met de andere visuele indrukken en wisselende perspectieven die de bezoekers tijdens het traject opdoen, creëert deze een dynamisch narratief geheel dat uiteindelijk de spanningsboog van de bezoeker bepaalt (Kossmann, Mulder, & den Oudsten, 2012, p. 74).



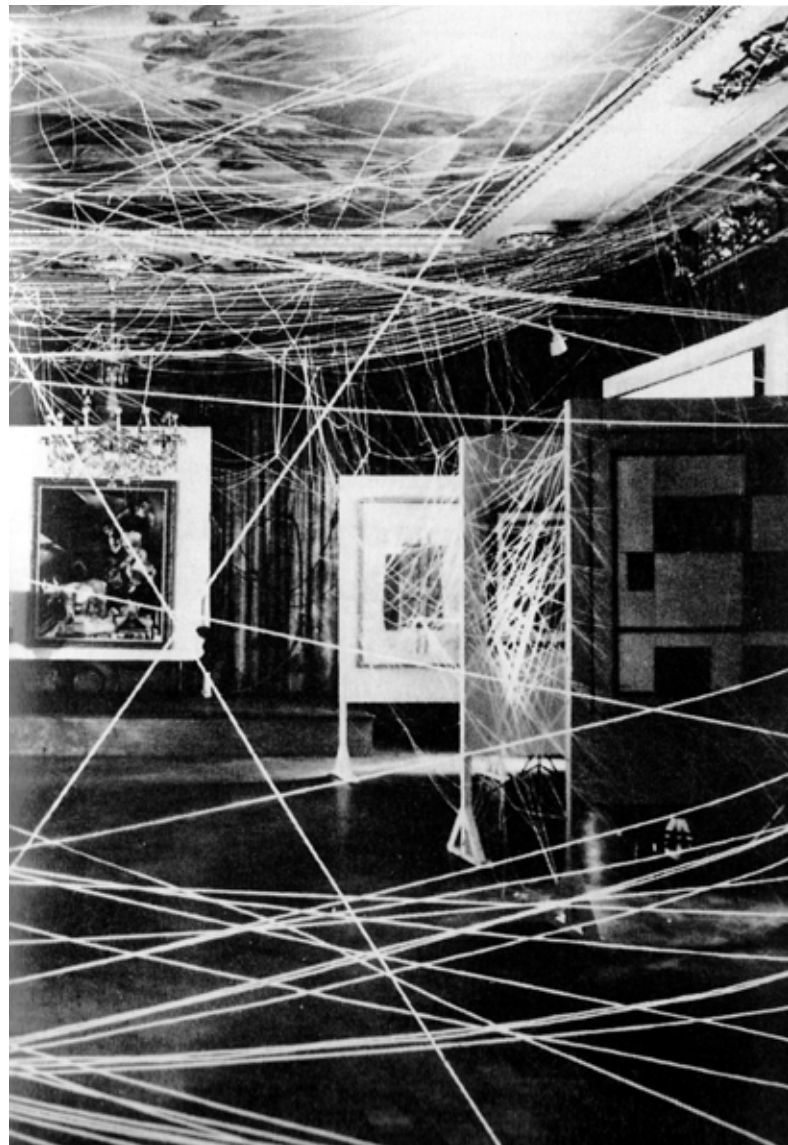
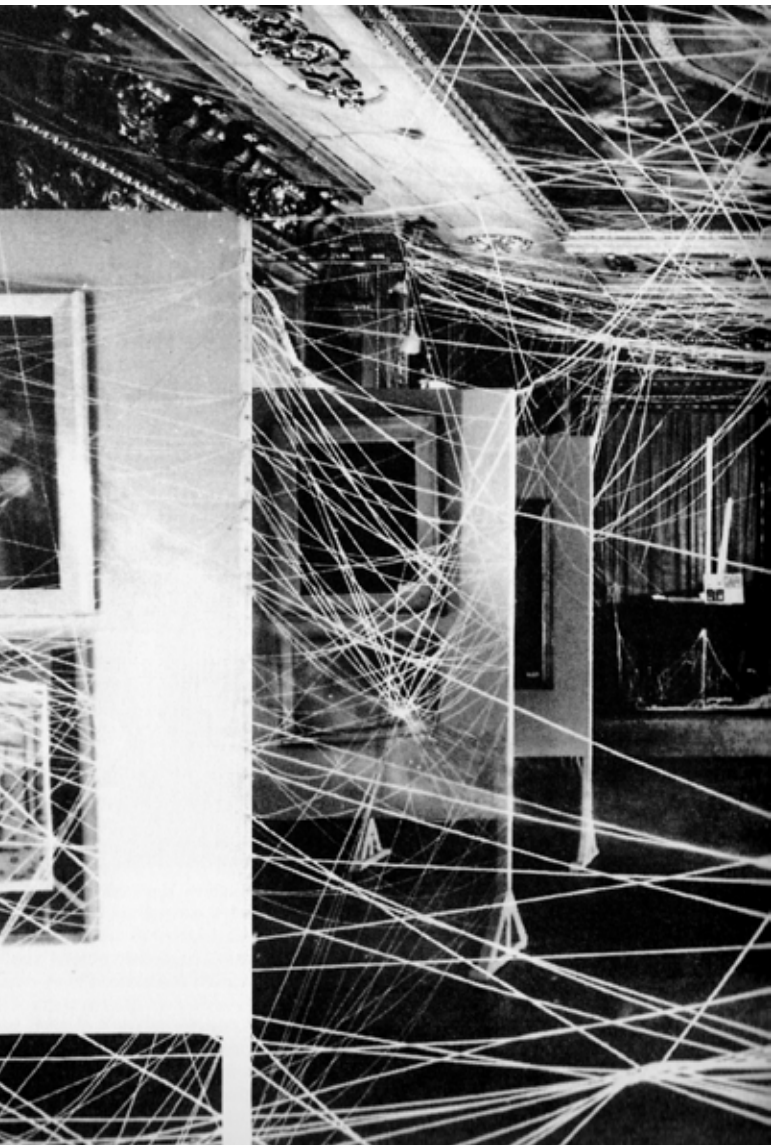
[07]

Sonsbeek Paviljoen, (1965-1966/ 2006)  
Aldo Van Eyck



Het tempo en ritme van de beweging zijn eveneens van belang. De scenograaf kan in zijn ontwerp elementen of ingrepen voorzien die de bezoeker gewild of ongewild doen vertragen. Hierdoor kan de bezoeker zijn verbeelding (geleidelijk aan) in gereedheid brengen en scherpstellen. Zo krijgt hij ook de tijd om de ruimte of omgeving in zich op te nemen en te begrijpen. Anders riskeert de scenograaf dat de bezoeker achteloos het werk voorbijgaat of erdoor loopt zonder zijn verbeelding aan te spreken en aanknopingspunten te zoeken met zijn herinneringen, waardoor uiteindelijk ook de ontknopingspunten uitblijft.

Ook het feit of het traject eerder rechtlijnig dan wel, zoals in mijn project, labyrintisch is, beïnvloedt de actieve betrokkenheid van de bezoeker. Een lineair traject, vaak met een klassiek begin, midden en einde, biedt minder ruimte voor de vrije keuze, creativiteit en inventiviteit van de bezoeker dan een labyrintische structuur met veel kruisingen en doodlopende gangen. In een labyrint kan de bezoeker zijn verbeelding de vrije loop laten en loert de verrassing steeds om de hoek, bijvoorbeeld in een ontmoeting met de andere bezoekers of in een onvoorzienbare, fysieke of narratieve wending. Omdat het tempo en het ritme in een labyrintachtige structuur bovendien meestal lager liggen dan bij een lineair parcours, kan de (zelf)reflectie en de verdieping bij de bezoeker sterker zijn. Het paviljoen van de Nederlandse architect Aldo van Eyck (1918-1999) is zo een labyrintische ruimte met verschillende invalshoeken en doorlooptmogelijkheden die de bezoeker uitnodigen plaats te nemen naast de beeldfiguren of ermee oogcontact te maken (Kossmann, Mulder, & den Oudsten, 2012, p. 56).



[08]

*First Papers of Surrealism, New York, 1942*  
Marcel Duchamp

#### [Toepassing] experimenten van surrealisten

Ook bij de surrealistische kunstenaars stond de vrije associatie door de bezoeker bij het ervaren van kunst centraal (Kossmann, Mulder, & den Oudsten, 2012, p. 150). Terwijl de museumruimte voordien eerder neutraal was en de kunsttaal rationeel, vormden zij deze om naar narratieve ruimtes en droomachtige omgevingen waar bezoekers hun verbeelding en onderbewustzijn konden activeren om tot nieuwe, vrije inzichten te komen.

De surrealisten gebruikten voor hun tentoonstellingen vaak de labyrintische structuur als metafoor van de donkere uithoeken van het menselijk bewustzijn (Burleigh, 2018, p. 11).

Als voorbeeld verwijst Kossmann naar een tentoonstellingsconcept van de surrealistische kunstenaar Marcel Duchamp (1887-1968) waarbij de kunstenaar de verwachtingen van de bezoekers uitdaagde door verrassende elementen aan de museale opstelling toe te voegen (Kossmann, Mulder, & den Oudsten, 2012, p. 150).



[09] [10]  
[11] [12]

*Tentoonstelling Dylaby, 1962*

### [Toepassing] Dylaby

Het *Dynamisch labyrint* (afgekort *Dylaby*) dat in 1962 in het Stedelijke museum in Amsterdam plaatsvond, is eveneens een voorbeeld van een tentoonstelling waarbij het grote publiek werd aangespoord om actief deel te nemen in plaats van enkel passief toe te kijken. Het opzet van *Dylaby* werd gekaderd binnen de experimenten van de situationisten die architectuurhistorica Suzanne Mulder omschrijft “als ‘psychogeografische’ verkenningen van de openbare ruimte, met de *dérive* (dwaaltocht) als belangrijkste instrument: weg van de top-down geleide kapitalistische consumptiemaatschappij naar het bottom-up georganiseerde spel van een nomadisch leven” (Kossmann, Mulder, & den Oudsten, 2012, p. 167).

De initiatiefnemers van *Dylaby* waren de kunstenaars Jean Tinguely (1925-1991) en Daniel Spoerri (1930). Ze creëerden een labyrintisch traject over 7 museumzalen samen met 4 andere beeldende kunstenaars: Niki de Saint Phalle (1930-2002), Martial Raysse (1936), Per Olof Ultvedt (1927-2006) en Robert Rauschenberg (1925-2008).

Er werd maximaal ingezet op de prikkeling van de zintuigen van de bezoekers waarbij het spelelement absoluut voorop stond. De verschillende ruimtes toonden bizarre en verrassende combinaties van banale, gerecycleerde en speelse objecten of bewegende mechanismen zoals strandballen, opblaasdieren of een opblaaszwembad, draaiende ventilatoren. Daarnaast moesten de bezoekers ook op verschillende plaatsen klimmen, op spookachtige bruggen lopen en ergens onder door kruipen of stuitten ze op bedrieglijke en doodlopende ‘doorgangen’. Er waren ook absurde settings, zoals een schietkraam met verfzakjes of een kamer die visueel 90° gedraaid leek te zijn waardoor de desoriëntatie bij de bezoeker compleet was. Sommige kamers waren schaars verlicht en mysterieus of dreigend van sfeer. Andere waren dan weer opvallend luchtig en ‘zomers’.

De labyrintische verwarring moest zowel verstorend als bevrijdend werken, waardoor de bezoeker geheel vrij zijn eigen weg kon bepalen. Samen met het spelelement ondersteunde deze strategie het statement van de kunstenaars waarin ze zich tegen de afstompende, heersende artistieke conventies wilden afzetten (Burleigh, 2018, p. 10).

Bij gebrek aan een specifieke verhaalcontext werd voortdurend de aandacht van de bezoeker opgeëist om associatieve verbanden te leggen tussen de tentoongestelde objecten en settings en het vrije spel. Omdat elke bezoeker zijn eigen spel creëert, al dan niet in wisselwerking met de andere bezoekers, hoopte het *Dylaby*-kunstenaarscollectief zoveel mogelijke verschillende indrukken bij het publiek op te wekken.

Zowel de ervaring als de omgeving kregen voorrang op de autonome kunstwerken met als doel dat de bezoeker door deze nieuwe manier van kunstbeleving nieuwe meningen of opvattingen zou ontwikkelen.

# IDYLLABY

## I daniel spoerri

- 1 zoemer
- 2 fietswiel
- 3 schuimrubber vloer
- 4 draaibare zuilen
- 5 schuine vloer
- 6 fietsbanden
- 7 marmer
- 8 blitzlicht
- 9 oude kleren
- 10 bed
- 11 kippengaas
- 12 schuine vloer
- 13 rolschaats (tinguely)
- 14 fietswiel
- 15 paspop
- 16 brandweerhelm
- 17 draaischijf
- 18 rubberdraden
- 19 beweegbare wand
- 20 "tableau piége"
- 21 warm paneel
- 22 natte spons
- 23 closetpot
- 24 hagedis op sterk water
- 25 rood licht
- 26 ketting
- 27 vochtige wand
- 28 groene lamp
- 29 nooddeur
- 30 microfoon
- 31 matras

## II per olaf ultvedt

- A gesynchroniseerde radio (tinguely)
- 1 ingang
  - 2 buffet
  - 3 stoel
  - 4 hobbelpaard
  - 5 gebroken stoel
  - 6 contra gewicht (rietten been)
  - 7 deur met kippengaas
  - 8 cyther
  - 9 fietswiel
  - 10 dienblad met aluminium servies
  - 11 aluminium pan
  - 12 ruimte met contra gewichten
  - 13 mangel
  - 14 fauteuilrug
  - 15 gong
  - 16 niet gebruikte meubelen
  - 17 uitgang

## III daniel spoerri

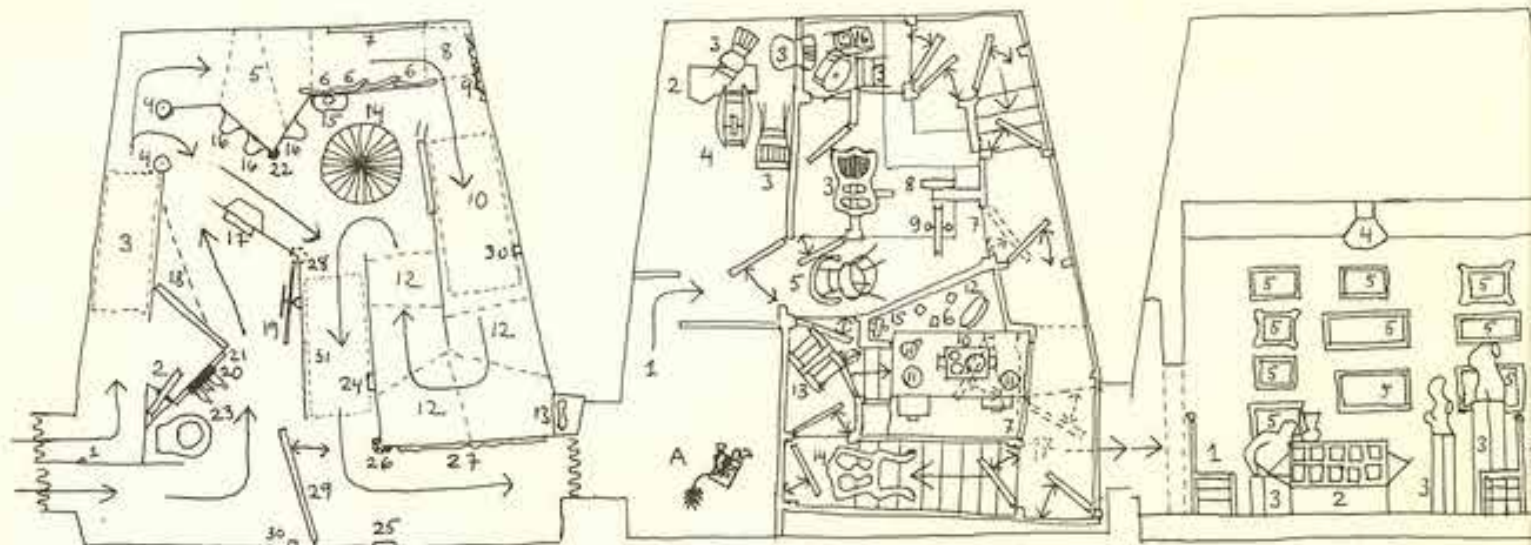
- 1 stoel
- 2 theekastje
- 3 beeld
- 4 lamp
- 5 schilderij

## IV martial raysse

- 1 jukebox
- 2 badstoel met badster
- 3 meisje met parasol
- 4 groen gras met vruchten
- 5 bad met plastic dieren
- 6 bonte vloer
- 7 zwarte tegels
- 8 meisje met zwaan
- 9 strand
- 10 strandspelen
- 11 de rand van het strand
- 12 zee in het zuiden

## V niki de saint phalle

- 1 diplodocus lentus
  - 2 tyrannosaurus rex
  - 3 hoofdenzuil
  - 4 raket
  - 5 kathedraal
  - 6 paspop
  - 7 wolkenkrabber
  - 8 vrouw met grote slang
  - 9 en 10 mechanieken voor het monster en verzakjes (tinguely)
  - 11 geweer
- jean tinguely
- 12 machine/sculptuur
  - 13 "hommage à anton müller"
- per olaf ultvedt
- 14 doorloop met spoken



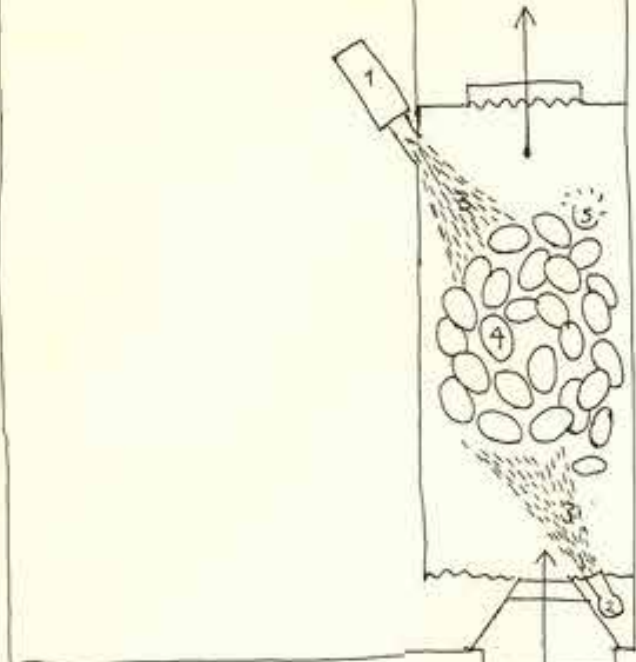
II

III

IIII

VI robert rauschenberg

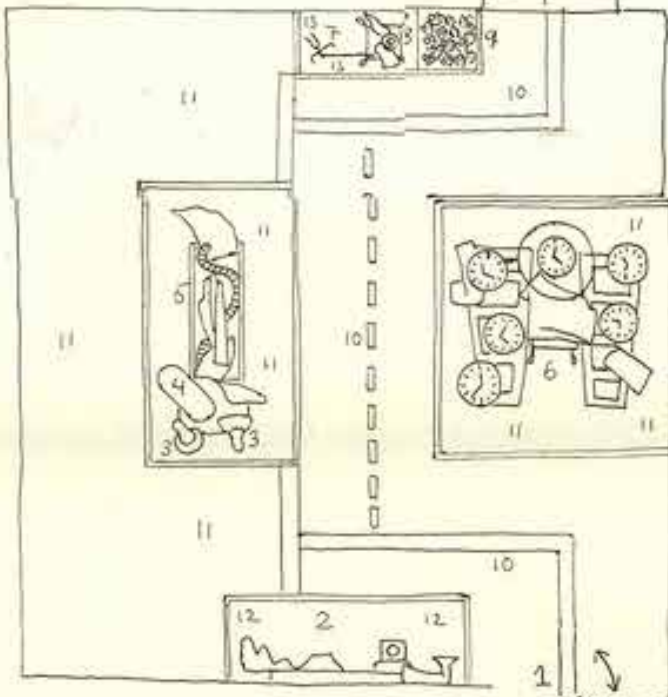
- 1 deur
- 2 canvas met coca cola bord
- 3 lamp
- 4 bad met water en luchtpomp
- 5 stukken van een vliegtuig, autoband, etc.
- 6 laag ding met licht en zes snel-draaiende klokken
- 7 fietsframe
- 8 tafel op wielen
- 9 tuin
- 10 witte wegmarkering
- 11 schelpen
- 12 grond
- 13 hout



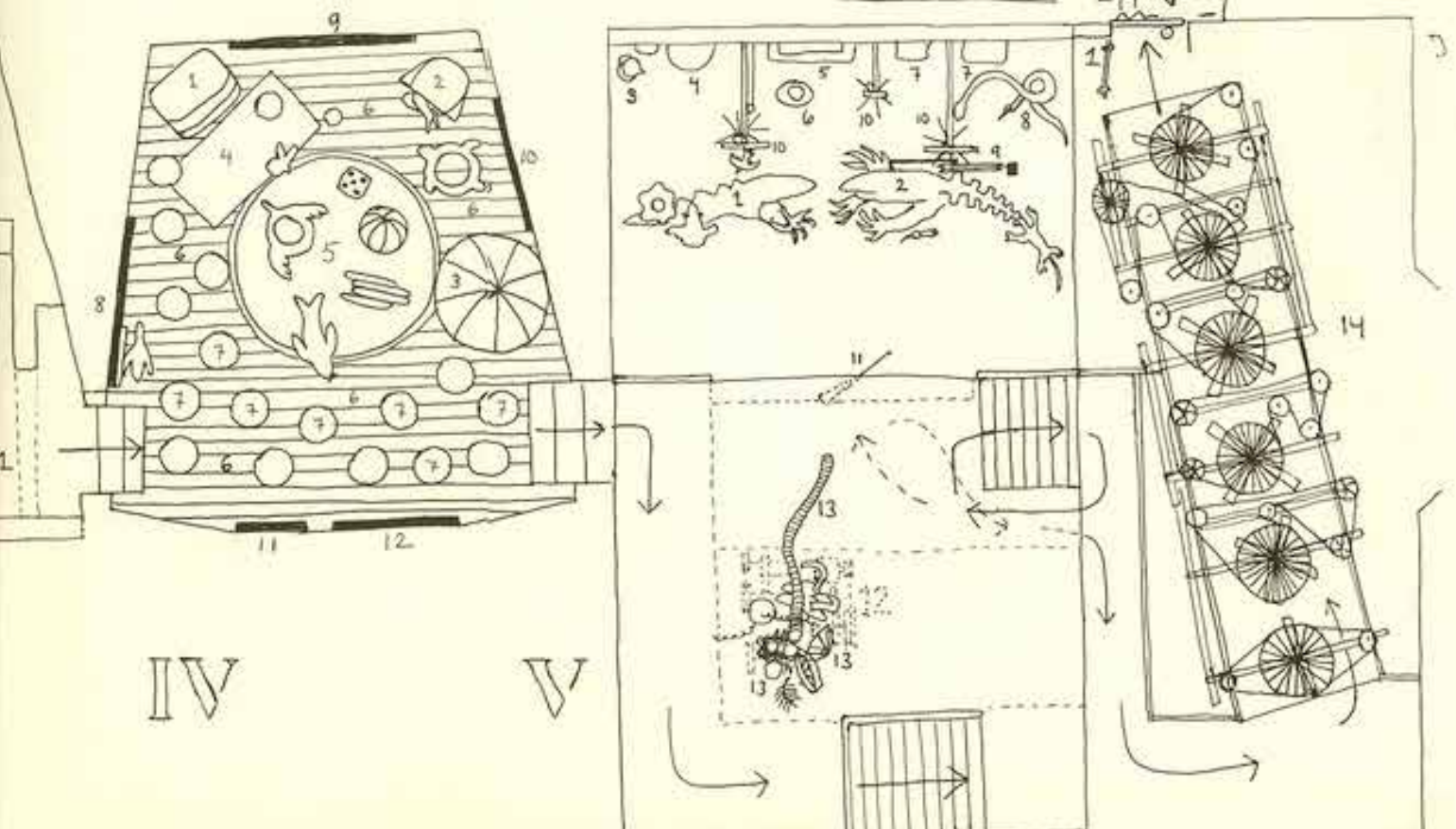
VII

VII jean tinguely

- 1 grote ventilator
- 2 kleine ventilator
- 3 luchtstroom
- 4 ballon
- 5 knappende ballon



VI



IV

V

[13]

*Tentoonstelling Dylaby Plattegrond, 1962*

[14]

*Ceci n'est pas une pipe, 1929*  
René Magritte



*Ceci n'est pas une pipe.*



## Culturele taal en bagage van de bezoeker

Bij het contact of de confrontatie van het scenografisch ontwerp met de bezoeker zal de vormtaal van het ontwerp in dialoog gaan met de culturele, emotionele en rationele taal van de bezoekers.

Het is dus van belang dat de scenografisch ontwerper de impact van culturele ervaringen op ons gedrag en emoties zoveel mogelijk in kaart brengt in zijn voorafgaand creatief onderzoek. Vervolgens zal hij proberen cross-culturele verbindingen en ontmoetingen tussen bezoeker en ontwerp tot stand te brengen. Dit doet hij om de interesse en nieuwsgierigheid van de bezoeker te wekken. Bij de uitwerking van dit interactief spanningsveld zal de scenograaf zowel focussen op de interculturele gelijkenissen als op de verschillen (Howard, & Drábek, 2019, p. 77).

De scenograaf weet uiteraard op voorhand niet in detail wat en hoe groot de socioculturele bagage en (voor)kennis van elke bezoeker is, maar het verwachtingspatroon is meestal wel in grote lijnen inschatbaar (Kossmann, Mulder, & den Oudsten, 2012, p. 67). Zo zal de scenograaf bij het uitwerken van zijn ontwerp proberen te anticiperen op mogelijke of (zeer) waarschijnlijke gedragingen van de bezoekers. Dit kan een impact hebben op de formele uitwerking van het ontwerp, zoals bijvoorbeeld door rekening te houden met het gebruik van stevige of brandveilige materialen, toegankelijkheidsvereisten ... Maar ook op inhoudelijk vlak kan de scenograaf op basis van bepaalde verwachtingen de bezoeker al wat gaan sturen en in het verhaal op weg helpen. Zo bijvoorbeeld weet de scenograaf dat de bezoeker in de war zal zijn bij het zien van het werk *Ceci n'est pas une pipe* van de surrealistische kunstschilder René Magritte (1898-1967). De scenograaf kan dan reeds op voorhand op die verwarring inspelen. Bij een gespecialiseerd expertenpubliek zal hij bijvoorbeeld extra details en meer gerichte en specifieke invalshoeken voorzien.

Indien de verwachtingen, de kennis en de culturele bagage onderling sterk verschillen tussen de bezoekers, kan de scenograaf meer algemene, eenduidige begrippen en krachtige beelden gebruiken om de dialoog met het publiek te ondersteunen. Het verhaalthema of de dialoog met de bezoeker kan ook verduidelijkt of ondersteund worden door het gebruik van metaforen die de bezoeker onmiddellijk extra informatie en betekenis geven (Kossmann, Mulder, & den Oudsten, 2012, p. 112).

De hoofdlijnen en details worden best apart belicht, zodat het geheel overzichtelijk blijft en de bezoeker niet verdrinkt in de hoeveelheid informatie, beelden of betekenissen. De inzet van multimediale middelen (filmbeeld, geluid, belichting, 'special effects') kan hierbij voor de nodige schakeringen zorgen, voor zover de scenograaf niet in het gebruik ervan overdrijft.

De scenograaf kan de informatie of het verhaal ook over verschillende niveaus uitsplitsen en gelaagd presenteren (Kobler, 2014). Wat de opbouw van de gelaagdheid betreft, zetten de ruimte en de sfeer van in het begin de toon en vormen zo het eerste niveau of de basissetting die de bezoekers snel in zich zullen opnemen.

Van daaruit vertrekken verschillende lijnen die het verhaal geleidelijk aan 'uitrollen' of zoals de titel van deze scriptie aangeeft *Unravel*. De scenograaf probeert de bezoeker met deze verhaallijnen, gedachten, situaties te laten aanknopen. Zo zal de bezoeker zijn parcours verderzetten vanuit een informatief gedeelte (het tweede niveau) naar een meer diepgaande analyse (derde niveau en volgende). De informatie binnen deze niveaus kan elkaar tegenspreken of verwarrend zijn (Kobler, 2014).

Door de uitsplitsing van de inhoud over deze niveaus beschikken de bezoekers over verschillende keuzemogelijkheden en interpretaties die dus samen de dialoog van de tentoonstelling vormen. De boodschap zal krachtiger en interessanter zijn naargelang de bezoeker zich in meer verschillende opzichten aangesproken voelt. Vervolgens zullen deze bezoekers geneigd zijn om hun visuele ervaringen en ondervindingen op een actieve manier af te toetsen aan hun eigen belevingshorizon (Kobler, 2014).



**[15]**

*A MEMORY MOURNS WHAT IT HAS NOT SEEN #4, 2019*  
Patrick Ceysens

## Geheugen en herkenning

Werken met geheugen en herkenning is een manier om rechtstreeks met de bezoeker in dialoog te gaan. In die dialoog kan het ontwerp zorgen voor een herbeleving van bepaalde gebeurtenissen of gelaagde betekenissen aanbieden.

Tentoonstellingen dragen altijd de signatuur van de kunstenaar of scenograaf. Vanuit hun subjectieve interpretatie sturen ze de bezoekers in de richting van een bepaalde interpretatie of informatie. Het feit dat de interpretatie van een bepaalde, specifieke context afhangt, verhindert de bezoekers niet om vrij te interpreteren. Dit is nog meer het geval wanneer de scenografisch ontwerper sommige objecten uit hun 'normale' context haalt en ze samenvoegt met andere. Hierdoor ontstaat weer een nieuwe, eclecticische realiteit waarbinnen meerdere interpretaties en betekenissen mogelijk zijn. Het is juist die vrijheid die de tentoonstellingsruimte transformeert tot een forum van discussie en wederzijdse dialoog (Kobler, 2014).

De uitdaging voor de scenograaf bestaat erin om de bezoekers voldoende vrije interpretatieruimte te geven, waarbinnen het geheugen en de herkenning maximaal kunnen renderen.

Bij het uitdenken van de interpretatieruimte kan de scenograaf het verhaal over verschillende niveaus uitsplitsen en zo een soort plattegrond ontwerpen die de bezoeker helpt bij het uitstippelen of volgen van zijn parcours en het creëren van zijn eigen verhaal. De scenograaf moet er wel voor opletten dat hij niet enkel of te veel bezig is met de structuur van de ruimtes in plaats van met de informatie die hij in die ruimtes plaatst. Ook wanneer de verhaalstructuur weinig reliëf heeft en niet veel meer is dan een letterlijke of waarheidsgetrouwe uitvoering van het onderwerp, blijft er nauwelijks plaats over voor de eigen verbeelding van de bezoeker. Een abstracte vormtaal biedt de bezoeker meer vrijheid voor eigen reflectie en interpretaties (Kossmann, Mulder, & den Oudsten, 2012, p. 112).

Wanneer het geheugen en de herkenning van de bezoeker geactiveerd worden, komen vergeten herinneringen terug naar boven aan de hand van de goed doordachte selectie van beelden, voorwerpen en kleuren (Howard, & Drábek, 2019, p. 194). Het scenografisch ontwerp roept vervolgens bij de bezoeker een moment op van herkenning, emotie of herinnering.

Volgens scenografe Pamela Howard heeft de herinnering volgende eigenschappen [eigen vertaling]: 'Ze dekt vaak niet meer dan het halve verhaal of de halve waarheid. Ze speelt zich afwisselend in het verleden en in het heden af. Ze vormt de grondslag voor verhalen, anekdotes en communicatie tussen mensen' (Howard, & Drábek, 2019, p. 193).

Beeldkunstenaar Patrick Ceysens (1965) sluit hierbij aan door te stellen dat onze hersens niet enkel linken vanuit andere waarnemingen vaststellen, maar ook die vanuit onze verwachtingen. Onze herinnering of geheugen is daarom niet gebaseerd op een effectieve beleving, maar eerder op iets dat wij denken ervaren te hebben (Ceysens, 2018, p. 128).

Ook stelt schrijver-kunstenaar John Berger dat wij nooit naar een enkel iets kijken, maar steeds naar de relatie tussen de dingen en onszelf. En hoewel elk beeld een bepaalde manier van kijken belichaamt, zal onze perceptie of waardering van een beeld steeds afhangen van onze eigen manier van kijken (Berger, Blomberg, Fox, Dibb, & Hollis, 2008, p. 9).

De projecties van de innerlijke gevoelswereld van de bezoeker in de interactieve dialoog met kunst, komen ook aan bod bij cultuurfilosoof Kris Pint (2017) in zijn boek *De wilde tuin van de verbeelding* waarin hij de rol van de kunst als verbeeldingspraktijk toelicht. Volgens Pint (2017, p. 36) confronteert kunst de bezoeker met zijn eigen driftwezen waarmee het verknoopt zit. Pint geeft verder aan dat een dergelijke ervaring altijd bevreemdend is, omdat we onszelf herkennen in iets wat duidelijk niet van ons is, omdat het niet door of voor ons gemaakt is.

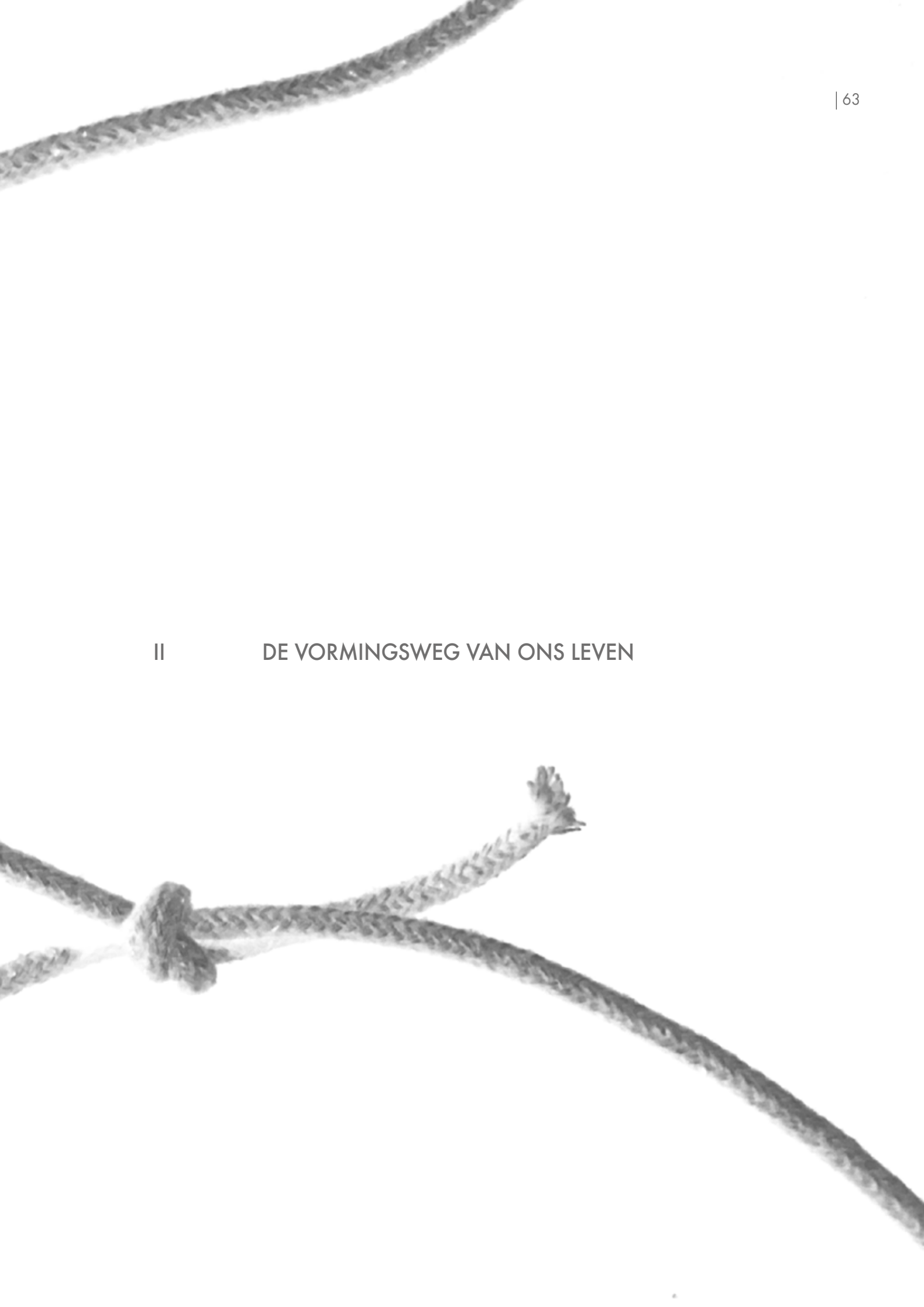


De vormtaal van het scenografisch ontwerp probeert dus aan te knopen met de emoties, kennis en inzichten die de bezoeker in zijn leven verworven heeft. In omgekeerde zin zou je ook kunnen zeggen dat het menselijke denken ten aanzien van het onbegrensde een visueel houvast nodig heeft dat uiteindelijk wordt ingevuld door de kunst.

Deze ervaringsmomenten kunnen vluchtig zijn, maar ook beklivende indrukken achterlaten. Hoe groter de identificatie van de bezoeker met het narratief is, des te meer zullen ze hem aanspreken en blijven hangen (Kossmann, Mulder, & den Oudsten, 2012, p. 106). Soms kunnen ze hem zelfs ondersteunen bij het maken van (levens)bepalende keuzes en het nemen van beslissingen. Zo kunnen ze echte knooppunten vormen in het raster van zijn bestaan.



## II DE VORMINGSWEG VAN ONS LEVEN







In het eerste hoofdstuk van deze scriptie focuste ik op enkele scenografische strategieën en concepten die mij inspireerden of die ik toepaste in mijn masterproject *Unravel*. In dit hoofdstuk ga ik dieper in op het narratief aan de hand waarvan ik mijn masterproject ontwierp.

Zo bespreek ik de wisselwerking tussen de verschillende verhalen, emoties en ervaringen die ons leven vormen en kunst. Door deze dialoog kunnen we bepaalde keuzes of opvattingen in ons leven (beter) plaatsen en begrijpen. Ieder van ons maakt voortdurend keuzes of moet bepaalde knopen doorhakken. Sommige hiervan zullen bepalend zijn voor wie we zijn of worden, of (niet) willen zijn. Andere zijn misschien minder ingrijpend, versterken onze kennis of leiden tot nieuwe inzichten. Samen groeien deze keuzemomenten en emotionele en rationele inzichten uit tot echte knoop- en ijkingspunten die het leven structuur geven en samenhouden. Ze zijn noodzakelijke richtingwijzers op de vormingsweg van ons leven.

Dit proces van aanknoping met bepaalde ervaringen om vervolgens te komen tot oplossingen of ontknopingen, deed mij als vormgever onmiddellijk denken aan een matrixachtige of labyrintische constructie. Het labyrint wordt traditioneel en in verschillende culturen bovendien vaak geassocieerd met de levensweg die begint met de geboorte en eindigt met de dood.

Omdat ik in mijn ontwerp maximaal wilde inzetten op de verbeeldingskracht van de bezoeker, besloot ik van meet af aan om een gelaagd en abstract verhaalconcept uit te werken. Omdat in een labyrintische figuur verschillende betekenissen en vertakkingen kunnen verwerkt worden, zijn verschillende verhaallijnen mogelijk. De abstracte vormtaal kan ook meer leesbaar gehouden worden voor de bezoeker door te kiezen voor een labyrint als metafoor, zonder daarbij zijn verbeelding onderuit te halen.

Het gebruik van een metafoor verbindt de verschillende verhaallijnen en betekenissen. Ze kan de bezoeker aanzetten tot een andere manier van kijken en denken en zo bepaalde opvattingen in vraag stellen (Kossmann, Mulder, & den Oudsten, p. 112). In dit hoofdstuk zocht ik daarom vooral naar aanknopingen binnen de cultuurfilosofie en de kunst om dit gelaagd narratief uit te werken en te ondersteunen.



[16]

Detailfoto van: *Sphere-Trames*, (François Morellet), 2019  
Jasper Goris

## Matrix

Het framework waarbinnen ons leven vorm krijgt door het maken van keuzes, is zelden of nooit rechttoe rechtaan. Het is eerder een driedimensionale werkelijkheid waarin verschillende mogelijkheden zich aandienen of elkaar doorkruisen. Hierdoor geraken we soms in de war of in de knoop.

Binnen dit web van keuzes zien we vaak het spreekwoordelijke bos door de bomen niet meer. De structuur waarbinnen wij ons bewegen en (al dan niet) beslissingen nemen, is bovendien breed vertakt en diepgeworteld in andere structuren zoals bijvoorbeeld die van onze (aan) verwanten, externe relaties en netwerken of atmosferische en natuuumgevingen. Ze hangt ermee samen en overlapt ze soms. Ze zijn onze 'roots'. Soms parasiteren ze onderling [zoals een maretak] of bieden ze steun voor nieuw leven van waaruit nieuwe levenstakken ontstaan [zoals de ent op een fruitboom]. In het leven van elk mens gaan structuur en wanorde hand in hand. Ze zijn elkaars tegenpolen die met elkaar in conflict raken en waartussen de mens zich een weg moet banen.

### [Toepassing] Antony Gormley

Deze uitgangspunten worden goed verbeeld in de werken *Another singularity* (2008) en *Firmament III* (2009) van de Britse kunstenaar Antony Gormley (1950). In beide werken zien we een chaotisch en verknoopt driedimensionaal net met binnenin een uitsparing in de vorm van een menselijk lichaam. De mens wordt hier in verschillende hoedanigheden getoond: als individu, als deel van een groter sociaal-maatschappelijk geheel, en als materie in relatie tot de omgeving en de natuur. De bezoeker wordt hierbij telkens aangespoord om na te denken over zijn of haar plaats in de orde der dingen.

In *Matrix III* (2019) verwerkelijk Gormley de stedelijke omgeving waarin we voortdurend omsloten zijn door een virtueel netwerk van verschillende functies en waarden of standpunten. Ergens in het midden van al die uiteenlopende dimensies en hun onderlinge koppelingen, komen mensen samen in een vluchtig moment van ontmoeting waarbij ze zich verbonden voelen in elkaars aanwezigheid en het samen delen van een gemeenschappelijke ruimte. Onze relatie tot elkaar speelt zich af in een context van kijken en zijn.

Kunstcritica en curator Mareeta Jaukurri (2014, p. 6) stelt in een essay over het oeuvre van Gormley dat zijn kunst in het algemeen niet zozeer gaat over ontmoetingen tussen twee 'identiteiten' of over de samenkomst van twee levensverhalen en hun onderlinge reacties. De essentie van zijn kunst ligt vooral in die speciale blik van herkenning wanneer de bezoeker oog in oog komt te staan met het beeld(denken) van de kunstenaar. Dat bijzondere moment wanneer de bezoeker aanknoopt met een reeds 'geleefd' moment, 'a lived moment', een herinnering uit het verleden. Zo ontstaat er een nieuw uniek momentum in het heden waarin de bezoeker spontaan kan aansluiten bij de emoties van zijn medemensen en elkaars nieuwe ervaringen kunnen delen. Dit terwijl hij nog steeds vrij en zichzelf kan zijn, zonder zijn geheimen en bezorgdheden te moeten prijsgeven. Volgens Jaukurri functioneren de sculpturen van Gormley in feite als katalysator van een aanknopingsmoment dat in het 'hier en nu' zelf beleefd wordt en nieuwe gevoelens en gedachten opwekt. Deze beleving is uniek voor elk van ons. Het zijn deze belevingsmomenten die de persoonlijke levenskoers van iemand bepalen, en niet zijn ras, gender, leeftijd of nationaliteit. Ik vond deze opvattingen interessant omdat ze aansluiten bij het concept van aanknopning en ontknopning dat het leven structureert. Ze zijn bovendien meer dan ooit relevant in de actuele context van eenzijdig en ongenueanceerde politiek-maatschappelijke stellingnames over identiteit en persoonlijke levensvorming.

**[17]**

*Firmament III*, 2009  
Antony Gormley

**[18]**

*Another Singularity*, 2008  
Antony Gormley





[19]

*Matrix III*, 2019  
Antony Gormley



## Doolhoven en labyrinten

De matrix kan dus ‘gelezen’ worden in de betekenis van een overkoepelend framework waarbinnen het leven vorm krijgt of zich voltrekt. Het traject dat we tijdens ons leven afleggen is zelden of nooit rechtlijnig.

Bij elke fase en ieder keuzemoment in ons leven gaan er bepaalde deuren open en sluiten andere. Iedere levensweg kent ook zo zijn ups and downs. Onze keuzes laten ons een bepaalde richting inslaan, sommige daarvan zijn onomkeerbaar. Je kan niet langer op je stappen terugkeren. Je kan enkel de gekozen weg aanvatten of verderzetten en hopen dat je de juiste beslissing genomen hebt. Zeker ben je echter nooit. Soms leg je de weg alleen af, soms kruisen andere mensen je pad.

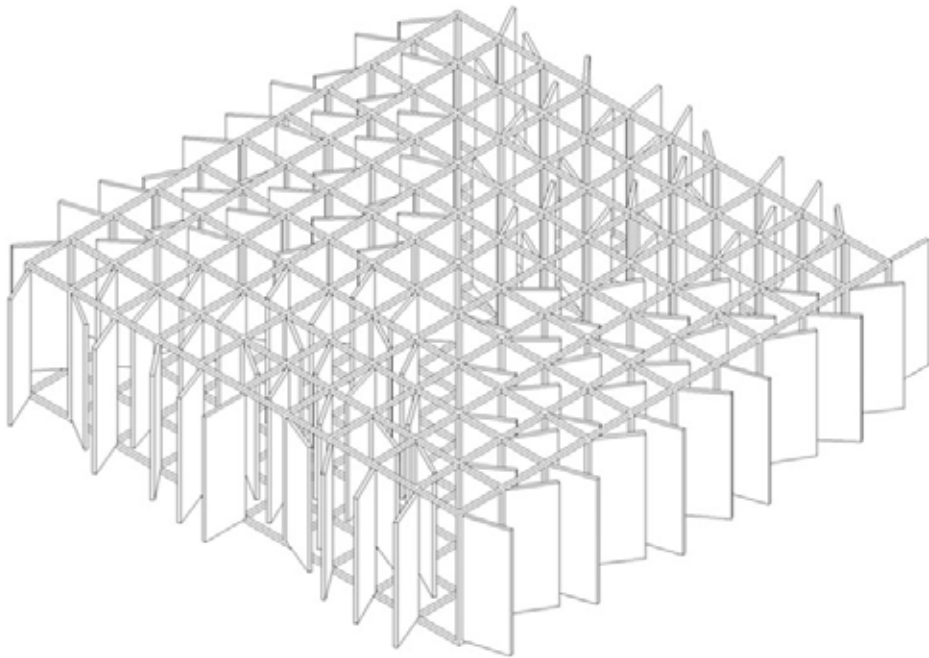
Mensen vergelijken het leven dikwijls met een doolhof waarbij je eerst gretig en vol enthousiasme op weg gaat, op zoek naar de uitweg of meerdere uitwegen. Aan het begin van de tocht is de fascinatie en het enthousiasme groot. Halfweg of naar het einde toe geraak je meer en meer vermoeid of gefrustreerd en is de verwondering (vrijwel) weg. In het ergste geval is alle fut eruit en wil je maar één ding: de uitgang of antwoorden en oplossingen vinden.

Filosoof Johan Braeckman (2015) zegt over doolhoven het volgende: “doolhoven [staan] van oudsher symbool voor het leven zelf, dat ons voortdurend confronteert met dwaalsporen, doodlopende wegen, obstakels, kruispunten en dilemma’s. Velen lopen verloren, maar in een doolhof is de situatie niet hopeloos. Er is immers altijd een uitweg, soms meer dan één, en wie op de gepaste momenten goede beslissingen neemt, vindt gegarandeerd het juiste pad” (Symbool voor het leven zelf, para. 1).

Volgens Braeckman (2015) onderscheidt een doolhof zich technisch gezien van een labyrint. Ze zijn beide opgebouwd uit een meervoudig en verwarrend geheel van looppaden. In een labyrint is er slechts een enkele niet-vertakte weg die je naar een bepaald punt (meestal het centrum) brengt, waarna je je omkeert om terug buiten te gaan. Een doolhof is eerder een ingewikkelde, vertakte puzzel met meerdere ingangen en uitgangen en dus ook meer trajectmogelijkheden. Je moet kiezen welk pad en richting je wil uitgaan. Zowel in een doolhof als in een labyrint kan je verdwalen, waardoor je uit balans of gedesoriënteerd kunt geraken.

Het verschil tussen een doolhof en een labyrint ligt vooral in de soort keuzes die we moeten maken (Braeckman, 2015). In een labyrint weet je dat het doel of bestemming binnen [je] bereik is. In een doolhof moet je je vanaf de start (meer) focussen op het einddoel dat je wil realiseren. Je moet je verantwoordelijkheid nemen en je traject niet laten bepalen of laten uitstippelen door iets of iemand anders. Zelfreflectie, verkenning en herkenning helpen je in het maken van keuzes en in het bepalen van welke richting je wil uitgaan, welke kant je (niet) op wil (met je leven). Dit werkt bevrijdend en maakt je sterker.

De manier waarop de mens beweegt binnen een overkoepelende structuur, is een veel voorkomend thema in de kunst.



**[20]**

*Isometrie 120 Doors pavillion, 2003*  
Mauricio Pezo von Sofia von Ellrichshausen



[Toepassing] 120 doors pavillion

Een interessant voorbeeld van een doolhof als metafoor voor het leven vinden we terug in het project *120 doors pavillion* uit 2003 van het Chileense architectenbureau Pezo von Ellrichshausen.

Dit *120 doors pavillion* is een doolhof opgebouwd uit verschillende geperforeerde deuren die slechts in één richting opengaan. Ze creëren soms doodlopende gangen of lussen. Er zijn meerdere ingangen en uitgangen. De bewegingsmogelijkheden worden mee door de gebruikers bepaald en zijn dus steeds aan verandering onderhevig. De begrenzende panelen vormen donkere muren waarlangs de bezoekers zich een weg banen. Ze veroorzaken enerzijds desoriëntatie maar zorgen anderzijds voor steeds weer nieuwe belevingen.



[21]

*Doolhof #01, 2020*  
Jasper Goris

#### [Voorstudie] Doolhof #01

Deze collage maakte ik van een afbeelding van het kunstwerk *De levensboom* van de schilder Gustav Klimt (1862-1918). De levensboom is een fragment van de Stocklet-fries in mozaïek gecreëerd in 1909 door Klimt voor het beroemde Palais Stocklet te Sint-Pieters-Woluwe. De sierlijke boom van het kunstwerk is veranderd in een labyrint van speelse, geometrische vormen. De collage zelf ziet eruit als een schuifraam. Tijdens het schuiven van de knipsels worden telkens nieuwe 'paden' gevormd. Zo ontstaat een doolhof die eindeloos kan veranderen zonder dat je de uitgang vindt. Als ontwerper van deze collage kan ik zelf kiezen welke paden openen en welke sluiten. Onze ogen gaan spontaan op zoek naar paden en uitwegen. In mijn onderzoek experimenteer ik met verschillende vormen en types van doolhoven en labyrinten ter inspiratie voor de uitwerking van mijn eindproject.



[22]

*Doolhof #02, 2020*  
Jasper Goris

#### [Voorstudie] Doolhof #02

Dit labyrint, uitgevoerd in ecoline, is geïnspireerd op de werking van tandwielen en het gezelschapsspel *Onderuit*. Telkens als je aan een tandwiel draait, bewegen de andere wielen mee of tegen de richting in, afhankelijk van hun volgorde. Zo ontstaan er constant nieuwe routes. De routes in de bovenste schets vormen een strakker geometrisch patroon. Onderaan krijg je meer vloeiende, natuurlijke looplijnen. Als je blijft kijken, lijkt het alsof de raderen beginnen te draaien.

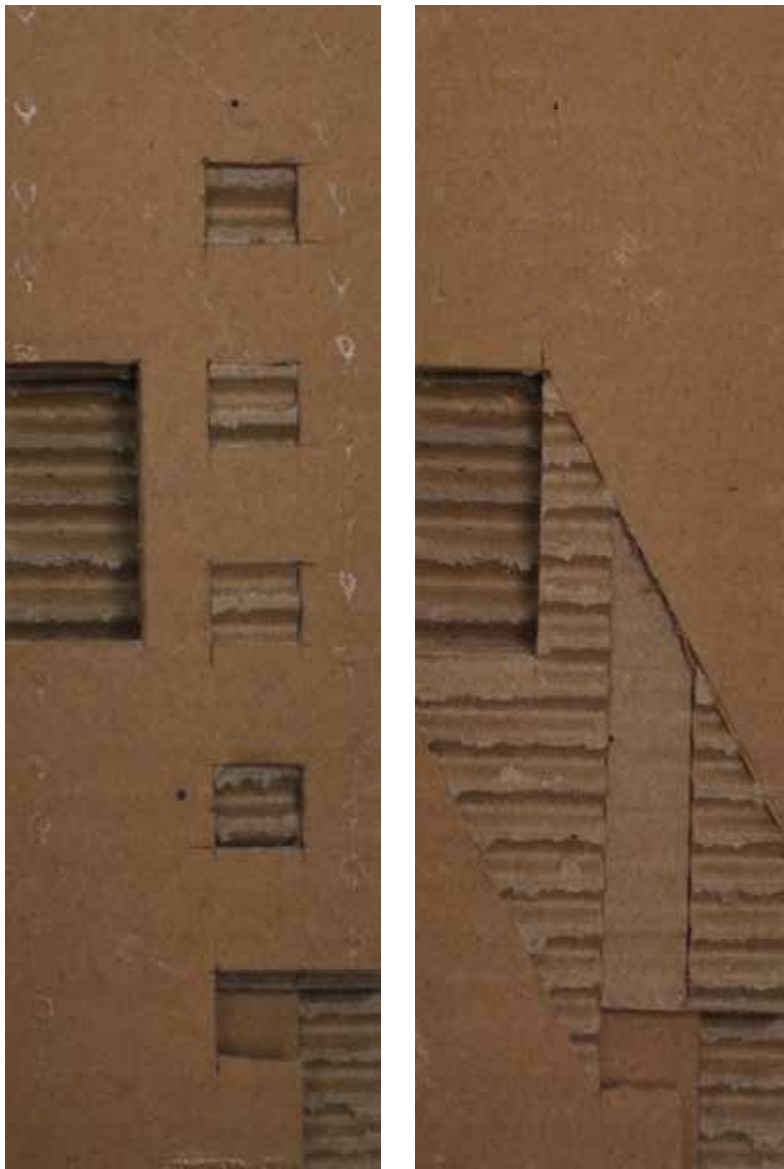
[23]

*Doolhof #03, 2020*  
Jasper Goris



### [Voorstudie] Doolhof #03

Verder werkend op het idee van gelaagdheid, maakte ik een ruimtelijke collage in karton. Door het maken van uitsnijdingen in de kartonplaten wordt de ribbelstructuur zichtbaar, waardoor er een spel van vlakke en gebogen vormen ontstaat. Gaten doorheen de plaat creëren dan weer openingen naar de volgende plaat. Als je alle stukken op elkaar legt, ontstaat er een 3D doolhof. Door te schuiven met de verschillende stukken ontstaan er telkens nieuwe gangen doorheen deze constructie. Het resultaat doet mij denken aan een labirintisch bouwwerk van een pyramide in natuursteen, met geheime gangen en valkuilen.

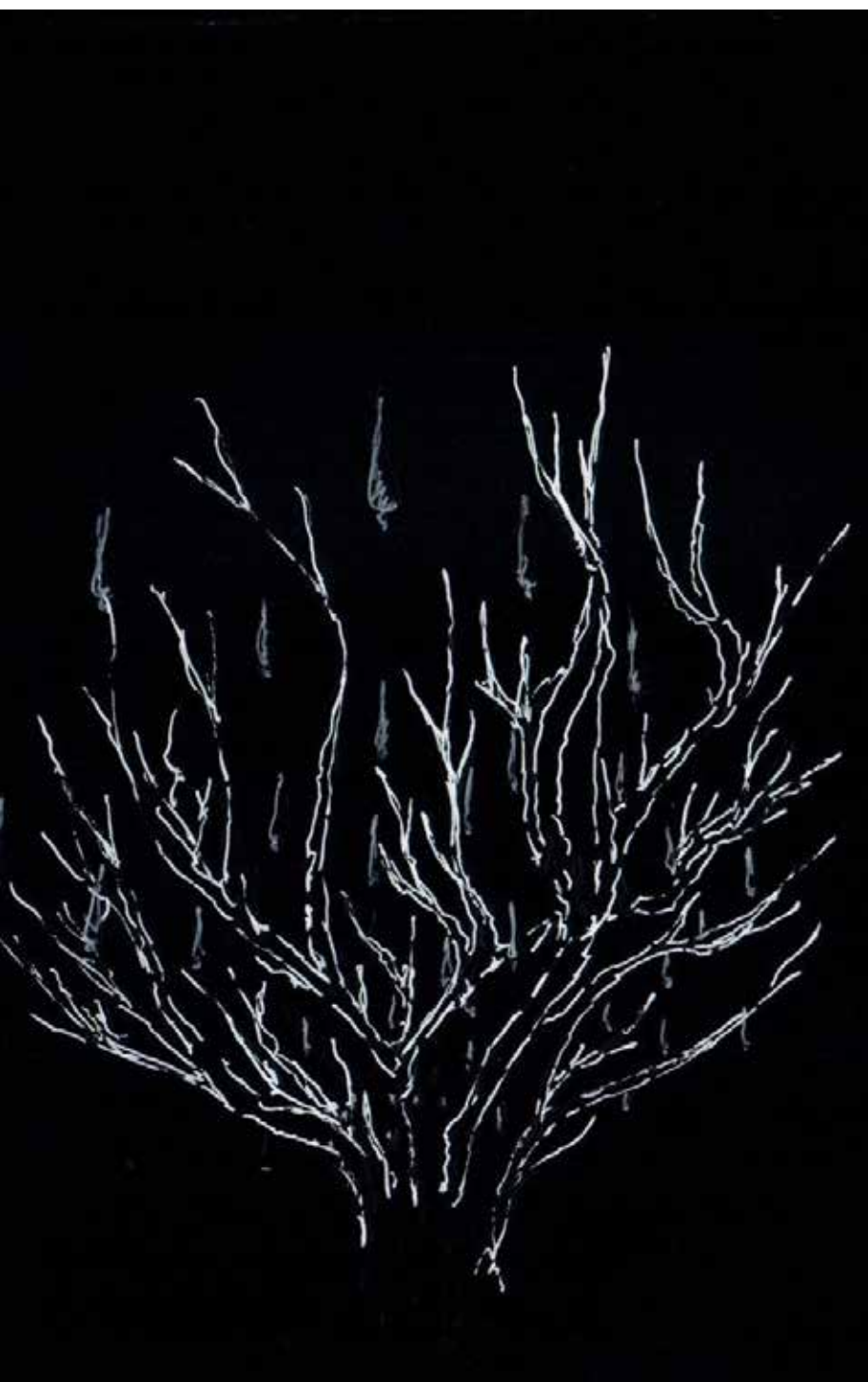


**[24]**

*Rizoom #01 (Rechts), 2020*  
Jasper Goris  
uitleg p. 85

**[25]**

*Rizoom #02 (Links), 2020*  
Jasper Goris  
uitleg p. 85





### 'a-maze'

Braeckman (2015) noemt een doolhof ook wel 'dwaaltuin'. Het beeld van het leven als een tuin die je moet koesteren en onderhouden, omdat hij anders gaat (over)woekeren door allerlei onkruid, brengt mij tot het concept van 'de wilde tuin' van cultuurfilosoof Kris Pint (2017). Zo stelt Pint (p. 18) dat het beeld van het 'zelf' als een tuin die elk mens is toevertrouwd en waarvoor hij tijdens zijn leven moet zorgen, hem veerkrachtiger maakt en leert komaf te maken met ongelukkige keuzes of toestanden.

Pint nodigt ons vervolgens uit tot een vorm van verbeeldingsverzet dat aanzet tot reflectie over de verdoken, ietwat verwaarloosde (mentale) tuin verborgen achter de muren van ons alledaagse leven. We moeten op zoek durven gaan naar (medicinale) kruiden en tegengiffen die de wilde tuin van de verbeelding terug doen groeien. Onder verbeelding verstaat Pint niet enkel de eigen dagdromen of fantasieën, maar ook de persoonlijke confrontatie en aanknopings met de verbeelding die in de kunst en de filosofie bloeien (Pint, 2017, p. 19).

Etymologisch gezien zou het Engelse woord 'maze' afstammen van 'amaze'. Volgens de Engelse auteur en etymoloog Anatoly Liberman (2013) zijn de meningen verdeeld over de manier waarop de betekenis van een begrip dat verwijst naar een 'plaats van uiterste verwarring', over de eeuwen geëvolueerd is naar eerder een positief begrip van 'verrassen, verwonderen, versted doen staan'.

Ik zag in het samengestelde begrip 'a-maze' - ook al is het etymologisch niet correct - een interessante aanknopings met Pints benadering van de heilzame wilde tuin. Mijn herwerkte versie van 'a-maze' is dan een samentrekking van het Latijnse voorzetsel 'a' en het Engels begrip 'maze'. In de vertaling krijgt het begrip 'a-maze' dan zowel de betekenis 'weg van de doolhof gaan', maar tegelijk ook die van 'zich verwonderen'. In de context van de wilde tuin zou 'a-maze' dan kunnen betekenen: eens je de hindernissen, de dwaalsporen en dilemma's achter je hebt kunnen laten, het onkruid gewied werd en de doolhof getransformeerd is tot een wilde tuin waar het heerlijk toeven is, krijgt de verwondering in je leven (terug) een kans (Pint, 2017).

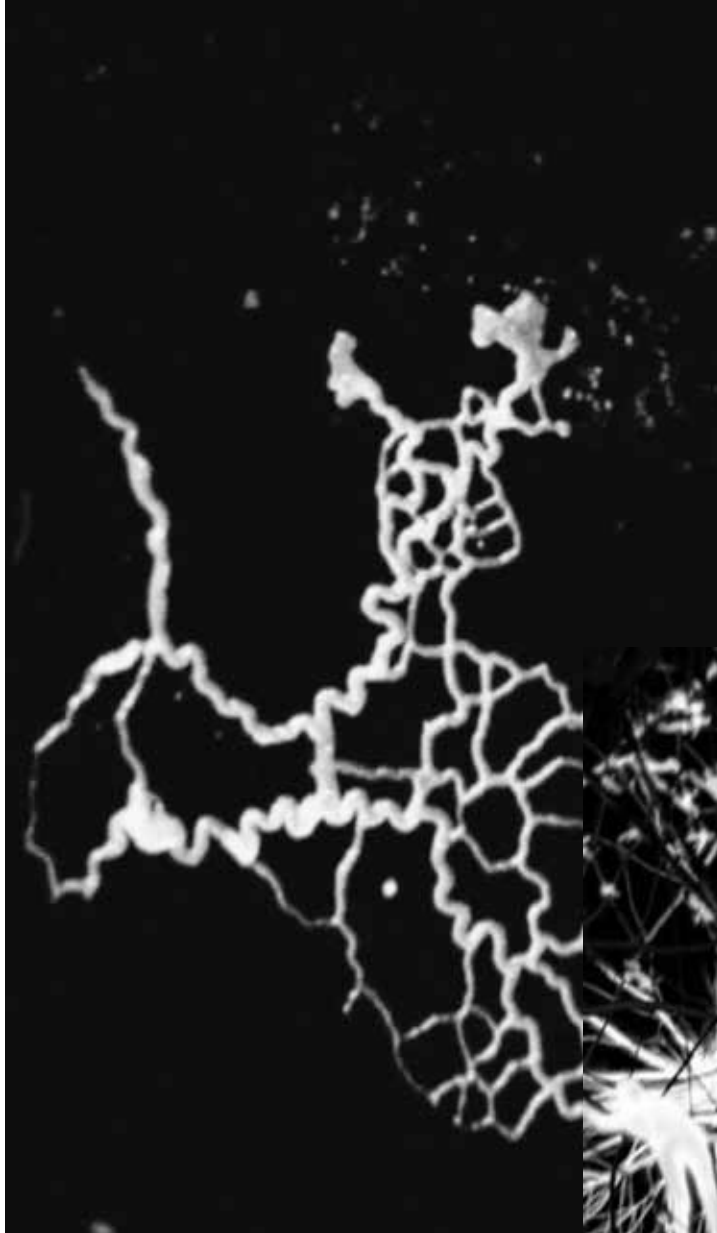
### Rizoom

Janet Murray (2017), digitaal scenografe en professor humane wetenschappen aan het Massachusetts Institute of Technology, onderscheidt in haar boek *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*, nog een derde labyrintachtige structuur, meer bepaald die van vertakte wortelstokken of rizomen.

Ze beschouwt de doolhof als een traject waaraan de bezoeker actief deelneemt met een welbepaald doel voor ogen: met succes de uitgang vinden en zo de doolhof 'overwinnen' door de juiste keuzes te maken. Ze omschrijft het gevoel dat de bezoeker hierbij ervaart als volgt (Murray, 2017, p. 165):

*As I move forward, I feel a sense of powerfulness, of significant action, that is tied to my pleasure in the unfolding story. In an adventure game this pleasure also feels like winning. But in a narrative experience not structured as a win-lose contest the movement forward has the feeling of enacting a meaningful experience both consciously chosen and surprising. However, there is a drawback to the maze orientation: it moves the interactor toward a single solution, toward finding the one way out.*

De beleving in een 'rizoom' structuur is anders. Daar gaat het niet om winnen of verliezen. Er is geen specifiek beginpunt of uitgang; er zijn meerdere ingangen en geen specifieke richtingen te volgen. Het is een willekeurige, vertakte structuur van verknoppingen zonder hiërarchische structuur.



[26]

*Rizoom #03 (collage), 2020*  
Jasper Goris  
uitleg p. 85

Het gevoel dat de bezoeker op zijn tocht binnen het rizoom ervaart is dubbel: enerzijds is er het mogelijke gevoel van positief verrast te worden bij het betreden van een andere gang; anderzijds kan het gevoel van desoriëntatie paniek en machteloosheid veroorzaken bij het koortsachtig zoeken naar een uitgang. Het feit echter dat de bezoeker het traject kan afleggen binnen een afgelijnde en begrensde ruimte zonder bedreiging van buitenaf, werkt dan weer geruststellend. Het stelt hem in staat zijn eigen verhaal te creëren zonder hierbij onherstelbare (imago)schade op te lopen (Murray, 2017, p. 167).

Een vergelijkbare benadering lees ik bij Pint (2017, p. 76) waar hij stelt: “Enkel vanuit een veilig ommuurd zelf is verzet mogelijk. Het is immers achter die muren dat alternatieve verbeeldingsvormen in cultuur kunnen worden gebracht, dat er met nieuwe levenswijzen kan worden geëxperimenteerd”.

De Franse filosoof Deleuze en de psychoanalyticus Guattari beschouwen het rizoom als een metafoor om anders over het ‘zelf-zijn’ te denken en meer actief in het leven te staan. Dit gebeurt door aan te sluiten met andere ‘verknootte’ identiteiten die op hun beurt weer verbonden zijn met andere ‘verknootte’ individuen en sociaal-culturele omgevingen enzovoort (Rahimy, z.j.).

Net zoals de Deense architect Bjarke Ingels’ (1974) beschrijving van de studiefase van een ontwerp zou je de vormingsweg van ons leven dus kunnen omschrijven als “the journey of finding and connecting the dots” (Ingels, 2017).

Politiek-filosoof Tina Rahimy (z.j.) stelt dat de mens volgens Deleuze en Guattari geen ‘individu’ is in de letterlijke zin van het woord: een onverdeeld, onveranderlijke persoon met een bepaalde, vaststaande identiteit, die bovenaan de schepping en dus boven de natuur staat. Binnen het rizoom komt het er voor de mens op aan om steeds weer nieuwe inzichten op te zoeken en zich ermee te verbinden. In deze visie ligt de klemtoon niet zozeer op het ‘mens-zijn’ of ‘hetzelfde zijn’ dan wel op het ‘mens-woorden’ of ‘ander-woorden’.

Ook Pint beschrijft het ‘zelf’ als een dynamische fictie die ontstaat uit de wisselwerking van ons lichaam met onze omgeving, uit de koppeling van onze ervaringen met de beelden en verhalen die we gebruiken om die ervaringen betekenis te geven (Pint, 2017, p. 17). Het is geen statisch, ‘kant-en-klaar’ afgewerkt product, geen ‘geocache’ die ergens verborgen ligt en gevonden moet worden.

De mens moet daarom niet proberen om via zelfreflectie koppig op zoek te gaan naar zichzelf, om zichzelf ‘te vinden’ en zich vervolgens aan dit ‘zelf’ of zijn maatschappelijk bepaalde identiteit vast te klampen. Het gaat hem juist om het veranderende bewustzijn, om het ‘ander worden’ en zich als ‘individu’ verder uit te splitsen en te vermeerderen aan de hand van zijn creatieve verbeelding (Rahimy, z.j.). Pint stelt eveneens dat deze zelfzorg en dit zelf-als-kunstwerk niets met ijdelheid te maken heeft, “juist omdat er geen duidelijk einddoel is, waarbij we ons zelf narcistisch willen exposeren om er de lof van anderen mee te oogsten” (Pint, 2017, p. 74).

Onze persoonlijkheid wordt dus niet gevormd door vaststaande, onveranderlijke karaktereigenschappen noch door bepaalde clichés, (voor)oordelen of niet-bewezen opvattingen die gelinkt worden aan specifieke levensfasen. Onze vrije wil laat ons toe keuzes te maken die ons leven gestalte geven.

Door met een open blik in het leven te staan, zonder vooroordelen, zonder grote verwachtingen, zonder vast te houden aan bepaalde verwachtingspatronen, en vanuit veranderende perspectieven, worden verschillende oplossingen of alternatieven zichtbaar.

Pint onderstreept hierbij het belang van een verbeeldingsverzet waarbij wij als individu proberen aan te knopen bij een ander beeld waarin we onszelf kunnen herkennen, dan dat van “een soort van standaard-zelf: het actieve, productieve, consumerende, ‘netwerkende’ individu, voornamelijk gericht op de buitenwereld” (Pint, 2017, p. 15).



[27]

*'I PRESENT THE REPRESENTATION #5', 2014*  
Patrick Ceysens

In dezelfde zin wijst Patrick Ceysens (2018, p. 24) bovendien op het gevaar dat achter het 'veranderend momentum van digitalisering' schuilgaat. Door het vergroten van onze verbeeldingskracht en ons associatiegedrag door programma's zoals photoshop, games, virtual reality ... wordt het 'moment' of het 'nu' van de ervaring en herkenning immers anders beleefd, omdat we weten dat het beeld achteraf kan 'bewerkt' en zodoende 'geïnficeerd' worden. Die werkelijkheid wordt daardoor reeds vooraf vanuit een bepaalde perceptie of perspectief gemanipuleerd (p. 25).

De rizomatische mens probeert zijn 'ego' dus achter te laten of zich er niet langer achter te verschuilen, en zet zijn creatieve brein vervolgens in om, zoals Rahimy (z.j.) omschrijft: "te denken in kanttekeningen, gedachtesprongen met vele ingangen en vele werkingen. Leven is pragmatiek, tot het uiterste" (Miles en Alice; spreken in veelvoud, para. 2).

Daarbij is het noodzakelijk dat de bezoeker zoveel mogelijk binnen het rizoom actief op zoek gaat naar de betekenissen die achter de beelden en tekens schuilgaan en deze via interpretatie verknoopt met zijn eigen emoties, onbewuste verlangens, gedachten, opvattingen... Vervolgens kan hij weer een andere richting inslaan en nieuwe uitdagingen aangaan.

Ceysens (2018, p. 53) schrijft dat "het lezen van lijnen en parcours in een beeld [veronderstelt] van ons dat we ook richtingen kunnen vervormen naar andere lijnen, het vlak aftasten in andere richtingen, richtlijnen durven verbinden ook al zijn ze niet logisch. En onze blik ook sprongen te laten maken". Dit spoort ons aan om niet in een bepaalde herinnering of in het verleden te blijven steken, maar vooral om in de toekomst verder te denken en hoop en verwachtingen te koesteren. Kortom, de herinnering is daarom niet zozeer iets uit het verleden, maar van de toekomst.

#### [Voorstudie] Rizoom #01

Deze compositie bestaat uit een foto die ik op een grijze dag in maart 2020 maakte van een bos en een omgekeerd negatief beeld van diezelfde foto. Op het eerste zicht lijkt het negatief beeld de wortelstructuur van de bomen voor te stellen. Alsof het spiegelbeeld van het bos de wortels van de bomen vormt. De eindeloze vertakking onder de grond loopt door vanuit het netwerk van haarwortels tot in de blaadjes van de bomen en omgekeerd. Het 'netwerk' van de takken van de bomen bovengronds wordt dus 'gevoed' door een weefsel van wortels ondergronds.

#### [Voorstudie] Rizoom #02

In deze schets met witte inkt op zwart papier speel ik met de structuur van boomwortels. De wortels lijken een natuurlijke doolhof te vormen en tussen de vertakkingen en haarwortels lopen mannetjes. Het zwart-witcontrast geeft het beeld iets dramatisch. Binnen het vrijwel ondoordringbaar kluwen van draden, wortels, lijnen ... daagt het leven ieder van ons uit om zijn eigen weg te kiezen. Waarnaartoe weet niemand, maar we zijn alvast niet alleen op onze weg.

#### [Voorstudie] Rizoom #03

In deze zwart-witcollage laat ik drie beelden in elkaar overgaan. Een fragment van [onderaan] het spinnenwebachtige kunstwerk *Hybrid Webs* (2013) van de Argentijnse kunstenaar Tomás Saraceno (1973), vloeit over in [midden] een 'still' van figuren die gevangen zitten in een kankergezwell. Dit beeld komt uit de videoclip *Quand c'est?* (2013) de Belgische zanger Stromae (1985). De 'still' mondt uit [bovenaan] in een screenshot van woekerende schimmels uit de videogame *The Last of Us* (2013) van het Amerikaanse ontwerperscollectief Naughty Dog. Door het spel van licht en donker en de overgang van de verfijnde draadstructuur van het web naar de grove draadstructuur van de schimmel ontstaat er diepte en perspectief in de collage. De collage oogt zowel artistiek als dreigend.



## Touw en draad

Zoals bij de sculpturen van Antony Gormley probeer ik door de beeldtaal van mijn scenografisch ontwerp een momentum te creëren en de bezoekers enthousiast te krijgen om hun fantasie, gedachten en emoties de vrije loop te laten en daarna aan te knopen bij die betekenissen die hun leven relevant en zinvol maken.

Ik wil de bezoekers in zekere zin mee 'op sleeptouw' nemen in de verschillende verhalen, emoties en betekenissen die in mijn scenografisch ontwerp schuilgaan. Zoals Pint (2017, p. 36) het uitdrukt, kunnen de bezoekers vervolgens deze beleving via de verbeelding 'verknopen' met hun eigen leven, of er op zijn minst mee in dialoog gaan. Het is immers juist die intieme en persoonlijke interactie die bevrijdend kan werken in het leven en het de nodige 'boost' of 'drive' geven. In deze narratieve benadering kunnen de bezoekers dus zelf voor de samenhang tussen de gebeurtenissen in hun leven zorgen en dit zo (terug) zin geven.

In mijn project mag je het 'sleeptouw' ook letterlijk nemen. Elke bezoeker kan bij het binnengaan van de installatie een touw nemen, zodat hij zich kan laten meeslepen in de vele betekenisverhalen die voor hem al dan niet relevant, of 'van betekenis (kunnen) zijn'. Het kan hem ook helpen de draad van het verhaal niet kwijt te geraken.

De bezoeker kan zelf het initiatief of het 'voortouw' nemen om op verkenning en ontdekking te gaan binnen de labyrintische ruimte en anderen stimuleren of inspireren om buiten hun comfortzone te treden. Het is geen kwestie van hier of daar te moeten gaan. Hij kan snel of traag gaan, pauze nemen of in beweging blijven. De bezoeker krijgt ook de kans om met het touw de bestaande ruimte te herinrichten, te (ver)vormen of accenten toe te voegen. De bezoekers kunnen er dus als het ware op los improviseren.

Het touw kan houvast bieden, zoals de draad van Ariadne, wanneer de bezoeker zich dreigt te verliezen in het geheel of de weg is kwijtgeraakt tijdens zijn dwaaltocht.

Touwen en draden verbinden en knopen of rijgen losse elementen aan elkaar zodat ze verweven worden tot een samenhangend en betekenisvol patroon. Door actief op zoek te gaan naar wat hem in al die verhalen steeds weer verbindt of aanspreekt, ontdekt de bezoeker misschien een leidraad bij het maken van keuzes of bij het doorhakken van knopen. Maar hij kan er ook in verstrikt geraken of in blijven hangen en zo zijn levensverhaal doen doodlopen.

Deze verhalen kunnen verstrengelen of verknopen zoals de vertakkingen van een rizoom en zo gestalte geven aan onze 'roots', waarvan wij ons nauwelijks kunnen losknopen en die soms sterker zijn dan wijzelf denken.

Aan de hand van de verhalen kan de bezoeker zijn leven ontrafelen ['unravel'] via het scenografisch proces van aanknoping en ontknoping. Ze zetten zo mee het proces van zelfbewustwording van de bezoeker op touw.



**[28]**

*Lighthouse in the Flatlands*  
*Expo Lignes de Vie - Lifelines*  
*Parijs, 2018*  
Sheila Hicks



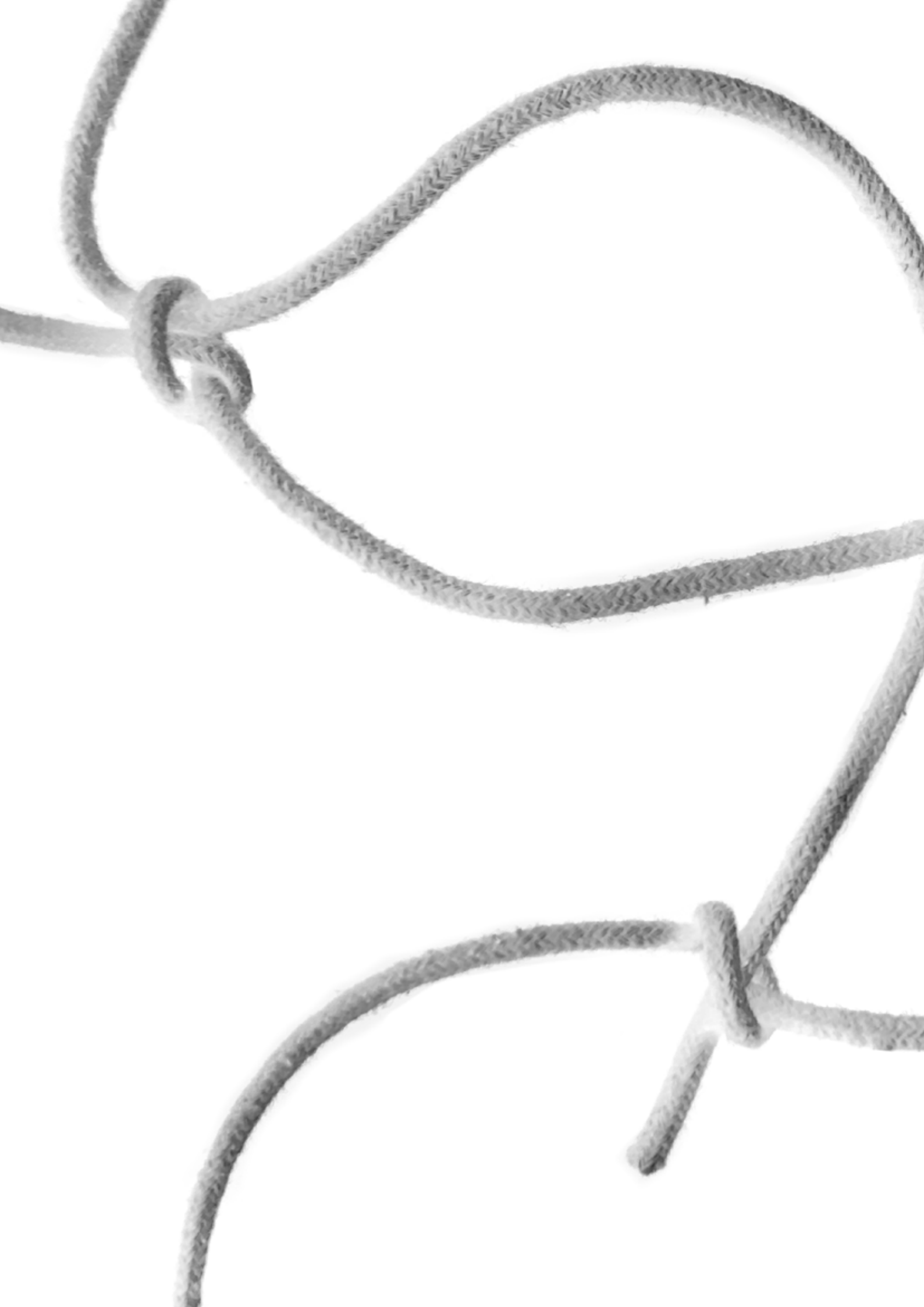
### [Toepassing] Sheila Hicks

Van de draad van Ariadne zijn we volgens de Amerikaanse kunsthistoricus Brian Allen (2019) maar een kleine stap verwijderd van het werk van textielkunstenares Sheila Hicks.

Allen (2019, para. 1) beschouwt Hicks als een “minimalistisch of conceptueel kunstenaar met een draad” die aansluit bij de Bauhaustraditie. Hij vat haar oeuvre ook graag samen onder de noemer ‘labyrint’: “With thread and yarn, she breaks boundaries and builds labyrinthine work that captivates the viewer”.

Het verschil tussen de draad van Ariadne en die van Sheila Hicks zit volgens Allen (2019) in het begin en einde van het verhaal. Ariadnes draad hielp Theseus na het doden van de Minotaurus ontkomen uit het labyrint. Deze suggereert dus eerder een eindpunt, een oplossing, ‘a way out’. Bij Sheila Hicks vormt de draad altijd een eerste aanzet van haar intrigerende en ‘mythische’ puzzels van textiel. Ze markeren het beginpunt, ‘a way in’ van een poëtische en verbeeldingrijke reis.

De draden worden door Sheila Hicks steeds meteen verweven in de vorm en het eigen narratief van het werk. Lijnen worden zo echte verhaallijnen of levenslijnen zoals bijvoorbeeld in haar expo *Lignes de Vie* in Parijs (Centre Pompidou, 2018).





III DE KRACHT VAN VERHALEN



Hiervoor besprak ik 4 typologieën - matrix, doolhof, labyrint en rizoomb-, die elk omwille van hun metaforische inhoud en hun intrigerende structurele vorm aan de basis liggen van mijn scenografisch ontwerp.

In de manier waarop elk van deze structuren afzonderlijk in dialoog gaat met de bezoeker, komt steeds één constante terug. Meer bepaald, het feit dat ons leven gevormd wordt door verhalen, emoties en ervaringen die zich binnen een driedimensionale werkelijkheid afspelen en onze keuzes (bij)sturen.

Kris Pint (2017, p. 17) merkt hierbij op dat juist het besef dat ons leven eindig is, ons aanzet om goed na te denken over onze levenskeuzes. Elke mens schrijft zijn eigen verhaal, met een begin, een midden en een einde, dat ons leven zin en vorm geeft.

Voor de invulling van zijn levensverhaal laat de mens zich inspireren door zijn eigen belevingen, meningen en indrukken en door de beelden en verhalen van anderen vanuit zijn sociaal-maatschappelijke en culturele omgeving.

Door vrij en onbeperkt te interpreteren en onze fantasie de vrije loop te laten, herkennen we onszelf of willen we dat in bepaalde personages (identificatie) en verplaatsen we ons in hun verhalen (transportatie) (Pham, 2015).

Op het raakvlak van die verhalende beelden met de herinneringen en informatie uit ons geheugen ontstaat een betekenisvol knooppunt. Dit verweeft zich samen met deze uit andere geassocieerde belevingen tot een matrix van betekenissen die richting en structuur geven aan ons leven.

De kracht van de beeldverhalen waarmee ons geheugen zich associeert, bepaalt in zekere zin ook de mate waarin we 'verdwalen', onze gedachten laten afdwalen. Hoe krachtiger het verhaal, hoe krachtiger wellicht de impact ervan op ons leven.

Het is door onze individuele verhalen door te nemen en te begrijpen, dat we ons persoonlijk verder ontplooiën en nieuwe mogelijkheden ontdekken. Door de samenhang tussen (bepaalde) situaties en mogelijke oplossingen te (leren) zien, geven we betekenis aan ons leven.

Ons levensverhaal creëert uiteindelijk onze identiteit. Dit verhaal is echter nooit 'af' en is voortdurend in verandering. Zo krijgt ons leven gaandeweg vorm zonder ooit echt af te zijn; het leven is met andere woorden een 'work in process'.

Levensverhalen kunnen echter ook vastlopen. Er zit dan geen ontwikkeling meer in. Mensen beschouwen zichzelf bijvoorbeeld als slachtoffer of de dupe van alles en nog wat. Of ze raken verstrikt in bepaalde situaties en emoties. Of slagen er niet in zich los te knopen van fysiek of emotioneel dwingende relaties en sociale netwerken. Volgens Pint kan de verbeelding dan houvast bieden en tot nieuwe inzichten en denkbeelden leiden in het verzet tegen "al wat ons als vanzelfsprekend en zonder mogelijk alternatief wordt voorgeschoteld". (Pint, 2017, p. 18).

In dit hoofdstuk bekijk ik daarom enkele voorbeelden uit de kunst met een sterke verhaalcontext.



[29]

*Big Fish*, 2003  
Tim Burton

### [Toepassing] Big fish

*Big Fish* van Tim Burton (2003) is een interessant voorbeeld waaruit duidelijk deze krachtige wisselwerking tussen verhalen blijkt. De film gaat over een zoon die al van jongs af aan verveeld zit met de onafgebroken stroom van verhalen die zijn vader te pas en te onpas aan iedereen vertelt. Het ene verhaal is al meer fantastisch en ongeloofwaardig dan het andere. De zoon bestempelt ze dan ook snel als 'pure aandachttrekkerij' en soms zelfs als leugenachtig. Hij schaamt zich enorm voor zijn vader. Wanneer zijn vader echter stervende is, beseft de zoon toch geleidelijk aan dat die verhalen niet zo 'fictief' waren als eerst gedacht. Ze toonden eerder al die tijd de fijngevoelige man die zijn vader was. Iemand die zich niet snel van de wijs liet brengen door tegenslag, maar steeds weer naar oplossingen zocht. Liefde en vriendschap vormden de rode draad in zijn levensverhaal. De film is een raamvertelling waarbij de zoon het leven van zijn stervende vader probeert te doorgronden. Hij tracht zijn vader te begrijpen aan de hand van de vele verhalen die hij vertelde en vooral aan de manier waarop hij die vertelde.

[30] [31]

Scènebeelden uit *Het Proces*, 2017  
Krystian Lupa





## Visuele storytelling

Bij verhalen denken we al snel aan geschreven of gesproken woorden, maar mensen kunnen eveneens inspiratie halen bij visuele beelden of - uitgedrukt in marketingtermen - 'visuele content'. Ze kunnen lees- en luisterervaringen (gedeeltelijk) vervangen, ondersteunen en versterken. Zie in die zin de uitdrukking: 'een beeld zegt meer dan duizend woorden'.

Mensen zeggen wel eens dat ze hun gevoelens of ervaringen niet goed onder woorden kunnen brengen of verwoorden. De visuele kunstenaar of ontwerper probeert deze abstracte gevoels- en belevingswereld tastbaar te maken. Dergelijke kijkbelevingen kunnen ons ook een beter inzicht in bestaande maatschappelijke en culturele structuren geven.

Volgens Pamela Howard bestaat de kunst van de scenograaf erin om de blik van de bezoeker op te eisen of te richten door het verhaal of de tekst (sterk) beeldend voor te stellen. Wanneer je deze beeldende uitdrukkingen vervolgens uit de context van het verhaal haalt, dan zouden ze verder alleen op zichzelf als kunstwerk blijven bestaan (Howard, & Drábek, 2019, p. 103).

Het voordeel van het uitwisselen van verhalen via beeldtaal of kijkervaringen, is dat het narratief voor een groter doorsnee publiek toegankelijk en laagdrempeliger is: jong en oud, internationaal en anderstalig, bezoekers met verschillende sociaal-maatschappelijke en culturele achtergronden, experts, amateurs, kunstliefhebbers ... Een hoge graad van interactiviteit bij een zo groot mogelijk publiek bereiken, was voor mij een belangrijke vereiste bij de uitwerking van mijn masterproject. Daarom koos ik voor een sterk visueel beeldend, scenografisch ontwerp.

### [Toepassing] Krystian Lupa

Een scenografie die steeds tot de 'verbeelding' spreekt, vinden we in het werk van de Poolse theaterregisseur en -schrijver Krystian Lupa (1943). In zijn scènebeelden ontwerpt hij vaak een onbekende wereld [terra incognita] waarin ruimtes zich overlappen en elkaar ontsluiten naargelang het verhaal vordert.

Voor zijn beelden kan Lupa inspiratie putten uit een uitgebreide collectie van schetsen van voorwerpen, eigenzinnige details, indrukken, situaties en allerlei trivia die in zichzelf een leven, een geschiedenis, een verhaal vertellen dat tegelijkertijd fantasievol als geloofwaardig is. Het spoort de bezoekers aan om de beelden van de realiteit mee te nemen in hun 'verbeelding' en naar een andere plaats en tijd te reizen (Howard, & Drábek, 2019, p. 194).



**[32]**

*Kiss & Cry (Links), 2011*  
Astragales

**[33]**

*Cold Blood (Rechts), 2015*  
Astragales

### [Toepassing] Astragales

Een vergelijkbare beeldentaal als in de scenografie van Lupa zag ik in de unieke theatervoorstellingen *Kiss & Cry* (2011) en *Cold Blood* (2015) gemaakt door Astragales het dansgezelschap van Michèle Anne De Mey (1959), samen met filmregisseur Jaco van Dormael (1957) en een kunstenaarscollectief.

*Kiss & Cry* is volgens de website Astragales (<https://www.astragales.be>) een voorstelling over “de herinnering die we bewaren van de mensen die ons hebben gevormd en die uit ons leven zijn verdwenen”. In *Cold Blood* wordt dan weer gewerkt rond “de herinneringen die we overhouden wanneer we van het leven naar de dood overgaan”. Het geeft een inzicht van hoe de mens de eindigheid van het leven betekenis probeert te geven. Het is vooral een positieve inkijk waarbij de dood niet per se als een eindpunt wordt gezien, maar eerder als een kantelpunt dat nieuwe creatieve kansen biedt.

Beide voorstellingen bevatten telkens een visuele totaalervaring voor de bezoeker. Het verhaal wordt verteld door middel van verschillende compacte maquettes, diorama's en impressies van een nanowereld waarbinnen (dansende) handen de personages vormen. Deze maquettes worden ter plaatse gefilmd en zijn 'live' te zien op een groot projectiescherm boven het podium. De bezoeker ziet dus de voorstelling als een film afspelen, terwijl hij simultaan kan zien hoe deze beelden tot stand komen.

Beide voorstellingen getuigen zowel van een subtiele als intense poëtische schoonheid. De subtiliteit zit vooral in het gebruik van kleine, herkenbare details waarvan sommige de bezoekers terugvoeren naar hun kindertijd zoals een playmobilmannetje, een muziekdoos, een schattenverzameldoosje ... Het thema van de herinnering is een krachtig emotioneel gegeven dat niemand onberoerd laat en aanzet tot zelfreflectie.

[34] [35]

Strippanelen  
Marc-Antoine Mathieu

[36]

Fragment uit 'l'Origine', 1991  
Marc-Antoine Mathieu



[Toepassing] Marc-Antoine Mathieu

De Franse scenograaf en graphic novelist Marc-Antoine Mathieu (1959) is een meester in het vertellen van verhalen waarin hij voortdurend de grenzen van de objectieve werkelijkheid en de verbeelding opzoekt. In een uitvoerig interview in 2013 met de Franse architect en redacteur Leopold Lambert (2013/2019), liet Marc-Antoine Mathieu onder andere volgende commentaar optekenen.

Mathieu beschouwt zichzelf eerder als een organisator van tijd en ruimte met een duidelijke voorliefde voor wiskundige en (letterlijk) tijdloze, labyrintische werelden, architecturale en poëtische, metafysische constructies. Met zijn zwart-witte tekenstijl doet het mij denken aan de reeks *Les cités obscures* van François Schuiten (1956) en Benoît Peeters (1956), maar Mathieus tekenstijl is meer stripachtig en met minder uitgepuurde architectuur.

In al zijn werken onderzoekt Marc-Antoine Mathieu voortdurend nieuwe methodes om de graphic novel te verbinden met zijn labyrintachtige en complexe verhaalstructuren die maximaal de verbeelding van de lezer aanspreken en die de ratio en logica overstijgen. Bij Marc-Antoine is iets nooit wat het op het eerste zicht lijkt.

Over zijn voorliefde voor labyrinten zegt Marc-Antoine Mathieu: “Bij mijn labyrinten gaat het me om de ervaring van het verlies van onze oriëntatiepunten: de ervaring dat we onszelf kwijtraken, dat we ons besef van de werkelijkheid verliezen of van datgene wat we tot dusver altijd voor de werkelijkheid hebben aangezien” (Lambert, 2013/2019, para. 6). Ook spiraalvormige verhalen zijn Marc-Antoine Mathieu niet vreemd. Juist omdat ze geen zichtbaar en uitgesproken centrum of buitenkant hebben, wordt je begripsvermogen op de proef gesteld.

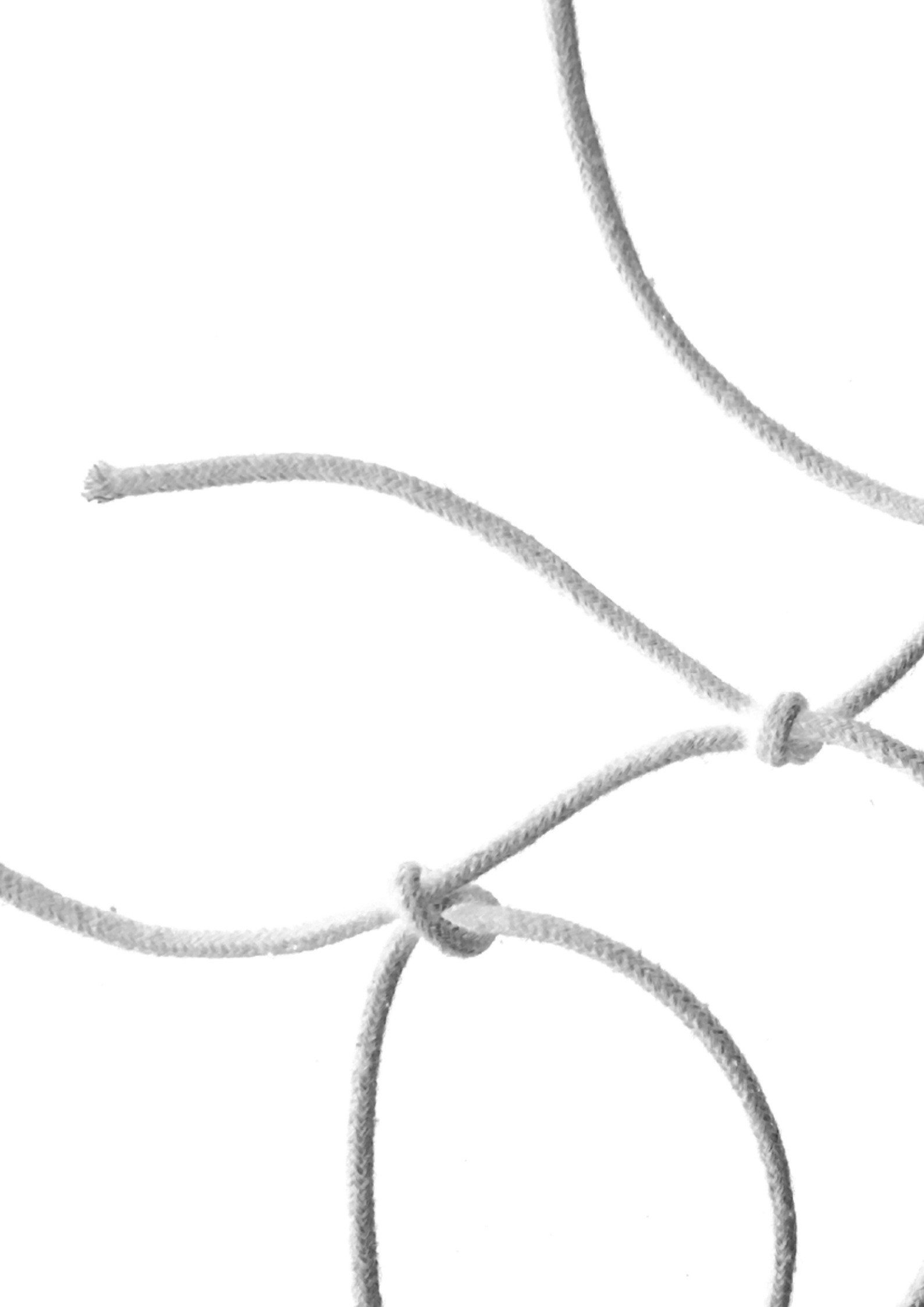
Ook in de graphic novel *l'Origine* (1991) worden de oriënteringszin en de verbeelding van de lezer tot het uiterste gedreven. Het hoofdpersonage Julius Corentin Acquefacques is een ambtenaar die op het Ministerie van Humor werkt. Dagelijks ontvangt hij op mysterieuze wijze een envelop met daarin de stripbladzijde van wat hem de volgende dag in het verhaal te wachten staat. Hij onderneemt verschillende pogingen om dit raadsel te ontknopen, totdat er plots [op p. 37] letterlijk een gat in het verhaal opduikt dat de lezer laat ‘doorkijken’ [naar p. 39] maar daarna weer doet teruggaan in het verhaal. Een gat dat ook de pijnlijke leegte van zijn bestaan ineens duidelijk maakt.

In de vormgeving van tijd en ruimte en het inspelen op de tijd-ruimte convergentie kan Marc-Antoine Mathieu zijn experimentele en avontuurlijke werelden maximaal ontsluiten, en zijn vragen en gedachten, associaties en personages de vrije loop laten. Deze complexiteit contrasteert met de verhaalstructuur die gewoon lineair is.

Bij de lay-out en de montage van de stripplaten worden verschillende stijlmiddelen en elementen gebruikt en verweven om de lezer in het verhaal onder te dompelen of het verhaal vanaf de eerste rij mee te beleven. Hierbij bedient Mathieu zich volop van lege stripkaders of pagina's-in-pagina's, lineair perspectief, vluchtlijnen, ellipsen en inkortingen ... Soms zijn er meerdere bladzijden achter elkaar uitgescheurd, waarbij de nog zichtbare tekst elkaar overlappen zoals in *Le Décalage* (2013).

Het tijdsbesef van de lezer wordt vaak gemanipuleerd door het instellen van een achterwaartse tijdsbeleving aan de hand van verschillende leesrichtingen of het verschuiven van de volgorde van de bladzijden waardoor het verhaal onmiddellijk begint met het strippaneel op de voorkant, terwijl de eigenlijke boekcover pas aan het einde van het verhaal opduikt. Mathieu maakt hier dan ook handig gebruik van de tijd-ruimtedynamiek waarmee binnen de scenografie vaak gespeeld wordt.

De vormtaal bij Mathieu is nooit af en vereist een actieve tussenkomst van de lezer om de beelden te vervolledigen en tot een betekenisvol geheel samen te brengen. Zo creëert Mathieu in *l'Origine* een vierde dimensie van ‘tijd’ waarbinnen de eigen verbeelding en de ervaringen van de lezer gaan deel uitmaken van het ‘groter’ verhaal.





IV      ONTWERPMETHODES EN TECHNIEKEN  
VOOR EEN SCENOGRAFISCHE BELEVING





In de vorige hoofdstukken besprak ik het aspect van wisselwerking en de onmisbare rol van verhalen daarin, wat essentieel is bij het scenografisch ontwerpen. Ik definieerde enkele metaforen en hun achterliggende betekenissen vanuit de cultuurfilosofie en paste ze toe in de context van het narratief van mijn scenografisch ontwerp *Unravel*. In dit hoofdstuk analyseer ik enkele ontwerpmethodes en scenografische ingrepen die de bezoeker moeten aanzetten om zijn verbeelding de vrije loop te laten en vervolgens te gaan 'denken in gebeurtenissen, ervaringen, situaties, emoties ...'. De selectie van de besproken ontwerpmethodes en technieken maakte ik aan de hand van casestudies die ik interessant vond, zoals tentoonstellingen, scenografische installaties en graphic novels. Ik koos ze hetzij omwille van hun thematiek, hetzij omwille van de scenografische strategieën die toegepast werden en de effecten die ze opwekken.

Ik ga dus na hoe je de verbeelding van de bezoeker kunt uitlokken of prikkelen. Een belangrijke ontwerpmethode om de bezoeker in dialoog te doen gaan met de (artistieke) omgeving en zijn participatie uit te dagen of kracht bij te zetten, is immersie. Door het actief stimuleren van de zintuigen van de bezoeker wordt het vrije, mentale 'spel' binnen de labyrintachtige structuur en de ermee samenhangende, transformerende verbeelding mogelijk gemaakt.

### Zintuiglijke prikkeling

In het begin van deze scriptie gaf ik reeds aan dat de eenvoudige psychologie van bewegen, kijken, taal, leren en denken, het basisingrediënt uitmaakt om te komen tot een persoonlijke, voor de bezoeker verrijkende, beleving van het scenografisch ontwerp.

Deze psychologische functies spelen immers een cruciale rol in de perceptie van beelden. De waarneming wordt in de eerste plaats gestuurd door de zintuigen: Wat zie ik? Wat voel ik? Wat hoor ik?... Ook de beweging speelt hierbij een belangrijke rol omdat ze mee bepaalt wat en hoe we iets kunnen zien of juist niet (kunnen) zien, voelen, horen ... John Berger zegt hierover het volgende:

Seeing comes before words ... the relation between what we see and what we know is never settled ... The way we see things is affected by what we know or what we believe ... We only see what we look at. To look is an act of choice ... we never look at just one thing; we are always looking at the relation between things and ourselves".  
(Berger, Blomberg, Fox, Dibb, & Hollis, 2008, pp. 7-9)

### Associatief geheugen

De waargenomen indrukken worden vervolgens gesorteerd en verwerkt in onze hersenen. In dit mentale verwerkingsproces worden de indrukken gekoppeld aan onze vorige ervaringen, herinneringen, verwachtingen, emoties ... De persoonlijke betekenis komt tot stand door een verbinding met het associatief geheugen waarbinnen elke herinnering weer een andere oproept en weer een andere, om uiteindelijk een schakel te vormen en zo onze persoonlijke werkelijkheid uit te bouwen.

Het meest opvallende kenmerk van de herinnering is niet het feit dat het een (controle) check van het verleden inhoudt, maar dat ze juist kracht en richting geeft aan de toekomst (Banks, 2019).

De (voor)kennis, leercapaciteiten en culturele bagage van de bezoeker bepalen mee de uitkomst van deze associatieve verwerking. Naast beweging bepalen ook tijd en locatie of omgeving waaronder de belichting, mogelijke geluiden en andere tijd- en plaats specifieke factoren, de waarnemingscontext.



## Beleving

Uiteindelijk sturen de zintuiglijke prikkeling en de interpretatie of betekenissen die eraan verbonden worden, de ervaring of de beleving van de bezoeker.

De bezoeker ziet dus een subjectieve werkelijkheid die grotendeels bepaald wordt door wat hij weet en gelooft. De scenograaf probeert de perceptie te sturen om zo een bepaalde beleving bij de bezoeker te veroorzaken. Zoals Pint (2017, p. 33) opmerkt is het hierbij vooral van belang om “aandachtig te zijn voor al die vormen van verbeelding die ons onverwachts raken, die ons om onverklaarbare redenen even van ons stuk brengen”.

Pint (2017, p. 21) stelt verder dat het hier niet om een “onmiddellijke herkenbaarheid” moet gaan. Het feit dat we ons vaak aangetrokken voelen tot “het op het eerste gezicht vreemde en onbekende”, kan immers verrijkend zijn “omdat het bestaande patronen van waarnemen en oordelen ontregelt, en zo nieuwe ervaringen, nieuwe denkbeelden mogelijk maakt”.

Het moet hierbij wel gezegd dat het betreden van het domein van het persoonlijk geheugen niet altijd zonder gevaar is. Mensen kunnen zich snel beledigd voelen, omdat het allerhande persoonlijke issues (kwesties) uitlokt of oproept.

Ondanks dit risico bezorgt de herkenbaarheid de bezoeker vaak eerst een euforisch gevoel dat inspireert of geruststelt. De niet-onmiddellijk verklaarbare, want onvertrouwde manier van geprikkeld of geraakt te worden door verhalen of sensaties van buitenaf, slaat echter dikwijls om in een gevoel van angst of ontredning. Deze angstgevoelens kunnen dan nog versterkt worden door het alleen zijn, het alleen aan het lot overgelaten zijn en zonder de sociale controle van de anderen. Angst en mogelijk zelfs afkeer worden ook veroorzaakt door de confrontatie met de minder fraaie ‘schaduwkanten’ van onszelf zoals op het moment dat we beseffen dat we helemaal niet diegene zijn die we denken te zijn of dat we onszelf maar iets wijsmaken. Of dat we dreigen door de mand te vallen of ontmaskerd te worden (Pint, 2017, p. 57).

Deze ‘mentale’ crisis hoeft daarom niet meteen een nadeel te zijn. Door het wegvallen van de structuur en controle kan de bezoeker immers zichzelf steeds ‘herpakken’ en de dialoog tóch aangaan. Hij kan zijn verbeelding verder aan het werk zetten en inventief aan de slag gaan. Zoals vaak het geval is bij een crisis, komt het creatieve spel naar boven drijven en worden mensen innovatief; ze gaan op zoek naar oplossingen. Er wordt geëvalueerd of ze wel goed bezig waren en hoe ze misschien hun leven anders willen gaan inrichten. Kunsteducator en specialiste in ‘Sensory Labyrinth Theatre’, Jacquie Banks (2019), voegt hieraan toe: “The intention is to transform the fear that might initially be felt in these shared moments into awe and wonder at the fact that they are, indeed, shared despite their individuality”.

## Evaluatie en implementatie

De beleving wordt door de bezoeker geëvalueerd en afgetoetst in functie van de waarden die hij belangrijk vindt en/of als nuttig ervaart. Uiteindelijk kiest de bezoeker vrij wat hij er al dan niet mee wil, zal of kan doen. Patrick Ceyssens merkt terecht op dat het beelddenken soms niet wil of kan vertaald worden tot te benoemen plaatsen of sensaties. Zo blijven het “niet beschrijfbaar ervaringen, een nieuw idee dat groeit, een nooit ‘gedacht’ gedacht dat ontspruit als een gevoeligheid tussen de dingen” (Ceyssens, 2018, p. 86). Ook stelt hij dat “dit denkproces belangrijker is dan een afgewerkt betekenisresultaat” (p. 41). Of zoals Marc-Antoine Mathieu het uitdrukt: “La vérité est une question, non une réponse” (Schrauwen, 2018, para. 7).

Niemand bestaat zonder zijn positie in de wereld in vraag te stellen. Wie en waarom ben ik? Kortweg gezegd, de alomtegenwoordige vraag: ‘Moeder waarom leven wij?’ De vraag te stellen en de oefening in (zelf)reflectie en de transformerende ervaring die daarop volgt, laten

**[37]**

*States of mind: yellowbluepink, 2015*  
Ann Veronica Janssens

**[38]**

*Hot Pink Turquoise, 2020*  
Ann Veronica Janssens



mens en samenleving toe om terug kracht en zingeving te vinden die ze gaandeweg kwijt waren geraakt door het destabiliserende effect van bijvoorbeeld de globalisering (Banks, 2019). Zoals Kris Pint stelt biedt het verbeeldingsverzet tegengif tegen “de ideologie van het marktdenken” en “de arrogante vanzelfsprekenheid van onze hedendaagse ‘normen en waarden’” (2017, p. 48 en p. 111).

Door dus maximaal in te zetten op de zintuiglijke gewaarwording, kan het scenografisch ontwerp zo uiteindelijk de persoonlijke leefwereld en werkelijkheid van de bezoeker uitrollen [‘unravel’] en vorm geven.

Door bij de zintuiglijke prikkeling ook indrukken te verwerken uit het collectief geheugen, of gedeelde herinneringen, sociale emoties en ervaringen, wordt ook het gemeenschapsgevoel en de sociale verbondenheid van de bezoeker vergroot. Door de herkenbaarheid met socioculturele praktijken uit de (lokale) omgeving zal de bezoeker zich veiliger voelen en wordt zijn bereidheid groter om zich maatschappelijk te engageren. Pint (2017, p. 22) stelt dat in de verbindende of verknopende ontmoeting met de anderen, die elk op hun beurt uniek zijn, inspirerende “tegenverbeeldingen” kunnen worden gevonden, die ons helpen zinvolle keuzes te maken en onze levensweg verder te zetten.

[Toepassing] Ann Veronica Janssens

De Belgische kunstenares Ann Veronica Janssens (1957) zoekt in haar werk vaak antwoorden op vragen zoals: “Hoe stel je grenzen aan een werk dat geen vorm heeft? Dat voor meer dan de helft tot stand komt in het bewustzijn van de kijker?” (Van Acker, & Junes, z.j.).

Zelf zegt ze haar inspiratie te vinden bij de ‘Californian Light and Space artists’ uit de jaren ‘60 en bij de Europese traditie vanaf het constructivisme tot de optische kunst (Op Art). Als leidraad in haar werk staat steeds de gelijktijdige ervaring door de prikkeling van het zicht, het lichaam en het bewustzijn centraal. Kunstbeleving door het louter toekijken vanop afstand is bij haar niet aan de orde (<https://www.louisiana.dk/en/exhibition/hot-pink-turquoise>).

Ann Veronica Janssens ontwikkelde haar eigen vormtaal waarbij ze vaak, vertrekkende vanuit het niets of een lege ruimte, een omgeving vol (desoriënterende) sensaties creëert met behulp van licht, kleur, optische illusies, glas, klank, vloeistoffen of allerlei laboratoriumexperimenten.

Ze maakt zich los van de ruimtelijke omgeving, waarbij de transformatie in dienst staat van een abstracte en vormloze ervaring (Van Acker, & Junes, z.j.). Zelf zegt ze hierover: “I think that sometimes you have to erase reality - erase what’s visible - in order to see something else. To make the invisible visible in fact” (<https://www.louisiana.dk/en/exhibition/hot-pink-turquoise>).

Ook in haar tentoonstelling *States of Mind* uit 2016 in Londen (Wellcome Collection) stond het menselijk bewustzijn centraal en meer bepaald de vraag: “Hoe [kan] het objectieve brein leiden tot ons subjectieve bewustzijn?” In een interview met de curator van de tentoonstelling, tekende kunstrecensent Kevin Holmes (2015, para. 5) het volgende op:

‘Zonder te begrijpen wat er precies gebeurt, zijn we allemaal deskundigen als het om onze eigen waarnemingen gaat,’ zegt Emily Sargent, de curator van dit project. ‘De installatie van Ann Veronica Janssens herinnert ons aan de uiteenlopende manieren waarop we met de wereld kunnen communiceren: het is een persoonlijk universum van ervaringen. Het werk desoriënteert de bezoeker door de normale, perceptuele grenzen te laten vervagen. De mist ontkent de stoffelijkheid van de ruimte en geeft tegelijkertijd stoffelijkheid aan licht en kleur.’



[39]

*Hot Pink Turquoise: Interactieve installatie met fietsen, 2020*  
Ann Veronica Janssens

Ook in de expo *Hot Pink Turquoise* zoekt Ann Veronica Janssens de grenzen van onze (bewuste) kennis van de werkelijkheid op. Ze (mis)leidt ons vanuit een contemplatieve ruimte, waar elke oriëntatie zoek is, naar het punt van waarop we onze verbeelding en onderbewustzijn hun gang kunnen laten gaan. De werken worden door de bezoeker zowel zintuiglijk als lichamelijk beleefd. Door middel van verschillende materialen, technieken en optische illusies probeert ze knooppunten tot stand te brengen waar ruimte en beeld op een spontane, ongecontroleerde manier samenkomen. In al haar werk functioneert de ruimte als het platform dat de zintuiglijke beleving mogelijk maakt (<https://www.louisiana.dk/en/exhibition/hot-pink-turquoise>).

#### Intensivering van de zintuiglijke ervaring

Verschillende scenografische ingrepen en technieken kunnen de immersieve beleving van een ontwerp ondersteunen of versterken. Specifieke ruimtelijke vormgeving en modellen, looppaden en looprichtingen, verhoogde platformen met van daaruit een bird's eye view, lichtplannen, animaties, kijkgaten en transparante doorzichten kunnen de bezoekers nog meer onderdompelen in de narratieven van het ontwerp en zorgen voor afwisseling (Kossmann, Mulder, & den Oudsten, 2012, p. 162).



[40] [41]  
[42] [43]

*Felix-Nussbaum-haus, 1998*  
Daniel Libeskind



- Het labyrint als ruimtelijke structuur

Labyrint- of doolhofachtige structuren zijn ruimtelijk interessant bij het ontwerpen van een immersieve scenografie, omdat ze de bezoekers zeer (pro)actief betrekken bij de beleving. Zo kunnen de bezoekers vrij bewegen, versnellen of vertragen, (ver)dwalen, gedesoriënteerd geraken, risico's nemen op hun 'ontdekkingstocht', keuzes maken, elkaar uitdagen in spitsvondigheid, elkaar de loef afsteken, oog hebben voor details of proberen het overzicht in de wirwar van mogelijkheden te bewaren.

In combinatie met zijn symboliek draagt het labyrint als ruimtelijk model verschillende 'oerverhalen' of 'oerbetekeningen' in zich. Deze lenen zich tot het 'sturen' van de bezoekers bij het afleggen van hun 'mentaal bewustzijn' vormingstraject vol omleidingen en hindernissen.

[Toepassing] Felix-Nussbaum-Haus

In 1998 ontwierp de Pools-Joodse architect Daniel Libeskind (1946) in de Duitse stad Osnabrück een labyrintachtig museum ter nagedachtenis van de Joodse schilder Felix Nussbaum (1904-1944). Uit vrees voor het opkomende fascisme, vluchtten Felix Nussbaum en zijn echtgenote in 1935 vanuit Italië naar Oostende, waar het koppel bevriend geraakte met de Belgische kunstschilder James Ensor (1860-1949). Tijdens WO II was hun leven getekend door de vele verschrikkingen van het naziregime, waarbij ze verschillende keren op de vlucht sloegen of moesten onderduiken. Uiteindelijk werden ze in 1944 op de laatste trein vanuit de Dossinkazerne in Mechelen gedeporteerd naar Auschwitz, waar ze door de nazi's vermoord werden (<https://libeskind.com/work/felix-nussbaum-haus/>).

Libeskind koos bewust voor de labyrintische structuur en vormgeving zowel voor de architectuur van het gebouw als voor het scenografisch ontwerp van de museale opstelling. Felix Nussbaum zou volgende wens hebben uitgedrukt: "Als ik sterf, laat mijn kunst me niet volgen in de vergetelheid, maar toon ze aan" (<https://www.kazernedossin.eu/>). Het project wordt beschreven op de website van de architect (<https://libeskind.com/work/felix-nussbaum-haus/>) [voor de vlotte leesbaarheid maakte ik een eigen vertaling]:

Met plotse onderbrekingen in de looppaden, onvoorspelbare kruisingen, claustrofobische ruimtes, en doodlopende gangen, reflecteert de structuur Nussbaums hachelijke situatie als Joods schilder in Duitsland vóór WO II. Het museum is samengesteld uit 3 onderling verbonden structuren, die elk verwijzen naar een bepaalde fase in Nussbaums leven en belangrijke plaatsen in zijn leven. De bezoekers komen langs een lange, smalle gang het eerste volume binnen waarvan de betonnen buitenkant een leeg wit canvas voorstelt. De binnenkant is een compacte ruimte zonder horizon die de intuïtieve schilderijstijl van Nussbaum oproept tijdens zijn vele opsluitingen. De gang sluit vervolgens aan op de andere 2 secties van het gebouw: een lang hoofdedeelte, gemaakt uit hout, dat zijn vroege werken huisvest. En een, met zink bekleed, gebouw dat een brug vormt naar het oude museum en waarin recenter werk van Nussbaum getoond wordt. De looprichting en de looppaden desoriënteren en creëren tijdelijke afscheidingen voor het tonen van de werken. De tentoonstelling kan beleefd worden alsof er vooruit of terug in de tijd kan gegaan worden.

[44]

*Kiss & Cry, 2011*  
Astragales



- Verduistering

In de praktijk worden labyrinten of bepaalde delen ervan vaak verduisterd of wordt het vrije (uit)zicht beperkt door hagen en allerlei beplantingen. Hierdoor worden de andere zintuigen op scherp gezet. De (ruimtelijke) perceptie wordt (nog meer) verstoord en de bevreemding in de hand gewerkt. De desoriënteerde stroom van indrukken kan voor de ene bezoeker eerder uitdagend zijn of zijn enthousiasme vergroten, maar door de andere bezoeker kan dit eerder als beangstigend of verontrustend ervaren worden.

Het bevreemdende gevoel dat de bezoeker besluipt bij het betreden van een schaars verlichte en eventueel lege ruimte stelt zijn zinnen scherp. Het maakt hem extra waakzaam en oplettend.

Ook Patrick Ceysens (2018, p. 52) wijst op de unieke gewaarwording die ontstaat door te werken met licht op een dubbel niveau, zoals bijvoorbeeld licht binnen het beeld/verhaal, en licht buiten het beeld. Dit zorgt voor een gelaagdheid waardoor ook de bezoeker een ambigu of dubbel gevoel ervaart. Deze ervaring wordt nog versterkt door een dubbele, tegengestelde lichtgeving zoals licht en duisternis.

Ceysens (2018, p. 52) stelt dat licht en duisternis “kernpolen” in het leven zijn die zeer ingrijpend en letterlijk “indrukwekkend” beleefd worden. Zo markeren licht en duisternis vaak de overgang tussen oud en nieuw, dood en (nieuw) leven, wat is en (nog) niet is.

Volgens scenografe Pamela Howard is duisternis vaak het gevolg van verloren herinneringen; het zwarte gat in het geheugen. Via het scenografisch ontwerp kunnen verloren herinneringen terug komen bovendrijven en opnieuw leven in geblazen worden vanuit ons persoonlijk perspectief (Howard, & Drábek, 2019, p. 77).

Ceysens (2018, p. 52) ziet tenslotte een “visuele winst ontstaan door het samenbrengen van 2 ver’schijnselen’: het stralend fysieke ervaren en het ‘licht’gevend weten”.

#### [Toepassing] Cold Blood – Kiss & Cry

Ook in de eerder besproken voorstellingen *Kiss & Cry* (2011) en *Cold Blood* (2015) versterkt de tegengestelde belichting de ervaring van de bezoeker. Het podium is telkens letterlijk gehuld in duisternis. Dit is volgens mij niet enkel om de tweeledige opdeling van het scènebeeld te tonen, met bovenaan het geprojecteerde filmbeeld en daaronder de zichtbare filmset. Het goed doordacht gebruik van dit visueel element maakt dat het verhaal zich gaandeweg, niet enkel letterlijk ‘achter de schermen’ ontvouwt, maar meer nog in figuurlijke zin: ze tonen vooral dat wat men niet ziet, het ‘weten’ dat achter de beelden schuilgaat. Het resultaat is: een bijna mystieke, vertederende en poëtische voorstelling die je kippenvel bezorgt.

#### Afstand en multimedia

Ook door te werken met afstand en de bezoekers slechts één voor één toe te laten in het labyrint, kan de focus van de bezoeker versterkt worden. Door zich alleen in het labyrint te bewegen, heeft de bezoeker immers geen enkele schijn of reputatie hoog te houden ten aanzien van de andere deelnemers. Hij kan dus vrij zijn ‘ego’ laten varen en zich maximaal overgeven aan zijn verbeelding.

Doloris’ *Meta Maze* is een voorbeeld van een labyrint waarin de bezoekers op hun eentje een ingewikkeld traject binnen 40 surrealistische kamers kunnen afleggen met tal van valkuilen (<https://doloris.nl/metamaze/>).



[45]

*Doloris Meta Maze, 2019*  
Karmanioia

Door de individuele bezoeker bijkomend te ondersteunen via route-maps, audioguides, smartphones en multimediale interfaces wordt de immersieve beleving vergroot. Het gebruik ervan mag wel niet te geforceerd lijken, bijvoorbeeld omdat het nu eenmaal hip is. Technische leidingen, schermen en bedradingen worden best zoveel mogelijk geïntegreerd of weggewerkt indien hun uitdrukkelijke aanwezigheid niets bijdraagt aan het narratief. Zij kunnen dan immers storend werken en de aandacht van de bezoeker afleiden.

Ook volgens Patrick Ceysens (2018, p. 25) moet zorgvuldig met het gebruik van dergelijke artificiële hulpmiddelen worden omgesprongen. Dit om te vermijden dat de werkelijkheid transmuteert tot een schijnwerkelijkheid die de heilzame kracht van de authentieke verbeelding onderuithaalt of saboteert. Het moet met andere woorden geen speeltuin worden, waarin enkel de fysieke beleving van de bezoeker primeert en dit ten koste van de dialoog en reflectie.

In mijn ontwerp liet ik voorlopig de optie open om bepaalde multimediale middelen in te zetten. Zo dacht ik aan het afspelen van een klankband of het installeren van smart voice recorders waarbij de bezoekers eventueel hun interpretaties, of ervaringen hetzij 'live', hetzij via digitale, mobiele applicaties na hun bezoek, kunnen delen op sociale media of op het digitale tentoonstellingsplatform. Het fysieke touw dat de bezoekers bij aanvang van het parcours kunnen meenemen, zou zo ook zijn vervolg kennen in een bluetooth of wireless variant.

De eventuele meerwaarde van deze multimediale toevoegingen zal volgens mij echter maar concreet kunnen ingeschat worden op het moment dat de (structurele) montage van de installatie af is. De touwstructuur en de omvattende matrix zijn immers al erg uitdrukkelijk in de ruimte aanwezig. Zij maken bovendien de essentie en de kern uit van het narratief. De hybride labyrintachtige installatie moet de bezoekers aanzetten om aan te knopen bij de vele betekenissen en interpretaties die de beelden hem aanreiken, en die vervolgens tot bepaalde ontknopingen of nieuwe denkbeelden in zijn leven kunnen leiden.

Een ongecontroleerd of onvoldoende afgetoetst gebruik van bijkomende media kan dan al gauw de aandacht van de bezoeker afleiden en uiteindelijk het krachtige kernbeeld overschaduwden waardoor dit uiteindelijk het doel voorbij schiet.



- Doorkijk

Een andere beproefde methode om de interactie en de verbeelding van de bezoeker te prikkelen is volgens scenografe Pamela Howard het gebruik van 'doorkijken'. Zo ziet ze onder meer gelijkenissen tussen het werk van de Deense kunstschilder Vilhelm Hammershoi (1864-1916) en de scenografie van toneelregisseur Kristian Lupa (1943). De bezoeker wordt een besloten kamer binnengeleid van waaruit je door deur- en raamopeningen kan doorkijken naar een imaginaire wereld (Howard, & Drábek, 2019, p. 194).

#### [Toepassing] Present

De grote overzichtstentoonstelling *Present* van de Belgische fotograaf Stephan Vanfleteren (1969) in het FOMU in Antwerpen (oktober 2019 – april 2020) herneemt een aantal reeksen (zoals *Flandrien*, *Elvis & Presley*, *Atlantic Wall* ...) en oudere reportages (zoals de genocide van Rwanda ...). De scenografen van deze tentoonstelling waren de curatoren Joachim Naudts en Rein Deslé. De tentoonstelling is chronologisch opgebouwd: ze begint met werk van zijn eerste jaren als fotograaf tot het recente werk op het einde. Alle foto's zijn geplaatst op ooghoogte van de bezoeker.

De tentoonstelling is opgebouwd volgens het concept 'exhibition lay-out'. Het parcours van de bezoeker wordt gestuurd aan de hand van een reeks van tijdelijke, gebroken witte wanden in twee grote lege zalen. De wanden vervullen hier drie functies waarvan de eerste twee dienen voor de bevestiging van de fotokaders en de sturing van het publiek. Als derde functie zien we dat er zich sporadisch binnen het parcours (vooral in het eerste gedeelte van de tentoonstelling) rechthoekige openingen bevinden die een doorkijk bieden op het verdere verloop van het traject.

De scenografen bedachten deze openingen om verschillende redenen. Door de vele muren die het parcours bepalen, kan je al snel een benauwd gevoel krijgen. De openingen geven dan iets meer een gevoel van ruimte en openheid. Verder hebben ze ook een inhoudelijke reden. Door deze scenografische ingreep wordt immers een link gelegd tussen werken uit de onderling verschillende fotoreeksen.

Bij de selectie van de werken merkte ik thema's of plaatsen op die later terugkwamen in de tentoonstelling. Bijvoorbeeld in de eerste ruimte zie je een zwart-wit foto van een façade (reclame op een muur). De opening in de muur is zo gemaakt dat je naast dit beeld al een inkijk krijgt van wat er nog gaat komen: de gekleurde façades waar Vanfleteren een hele reeks aan wijdde zoveel jaar later.

Iets gelijkaardig gebeurt bij het werk over New York. Op deze muur krijg je meteen al een inkijk in de *Elvis & Presley* werken waarvoor Vanfleteren naar de VS trok.

Verder hebben de scenografen een zitbank gemaakt met (ingebeeld) zeezicht. Deze bank geldt enerzijds als rustpunt, maar anderzijds zorgt ze ervoor dat de circulatie van het publiek gegarandeerd blijft. Zo kunnen de bezoekers dus verder lopen tot aan het werk van de *Visscherskoppen* en van daaruit naar het recentere werk.

Door deze doordachte scenografische ingreep van in- en doorkijken wordt de nieuwsgierigheid van de bezoeker geprikkeld en wordt hij volledig in het verhaal mee getrokken: steeds benieuwd naar wat er nog gaat komen, hoe loopt het af? ... Deze doorkijken laten de bezoekers toe aan te knopen met het verhaal dat de fotograaf wil vertellen aan de hand van zijn foto's én in de volgorde die hij het wil. Bij de ontknoping aan het eind van het parcours komt uiteindelijk het verhaal samen: de weg is bewandeld. Ongetwijfeld hebben de foto's niemand onberoerd gelaten en verschillende herinneringen naar boven gehaald. 'Doorkijken' wordt dan uiteindelijk het verhaal 'door-zien'. Stephan Vanfleteren is tegelijk een 'compagnon de route' en moderator: hij begeleidt en monitort als een ervaren gids. Hij houdt de dialoog met de bezoeker gaande via het uitgekiende spel van inkijk en doorkijk wanneer deze dreigt stil te vallen of indien de aandacht verslapt.



[46]

*Interior from the Home of the Artist*, z.j.  
Vilhelm Hammershoi

[47]

*Place des Héros*, 2016  
Krystian Lupa/ thomas Bernhard



*Detailfoto tentoonstelling Present, (Stephan Vanfleteren), 2019*  
Jasper Goris





[50] [51]

*Beyond Bauhaus - Modernism in Britain 1933-66*, 2019  
Mauricio Pezo von Sofia von Ellrichshausen

[Toepassing] *Beyond Bauhaus – Modernism in Britain 1933-66*

De tentoonstelling *Beyond Bauhaus – Modernism in Britain 1933-66* in het RIBA in Londen (oktober 2019 - februari 2020) werd ontworpen door de Chileense kunst- en architectuurstudio Pezo von Ellrichshausen. Ik bezocht de tentoonstelling tijdens de studiereis in november 2019 omwille van het bijzondere interactie/immersie-opzet van de tentoonstelling.

Deze tentoonstelling is opgebouwd volgens het concept 'open plan lay-out'. Het is een open binnenruimte zonder muren.

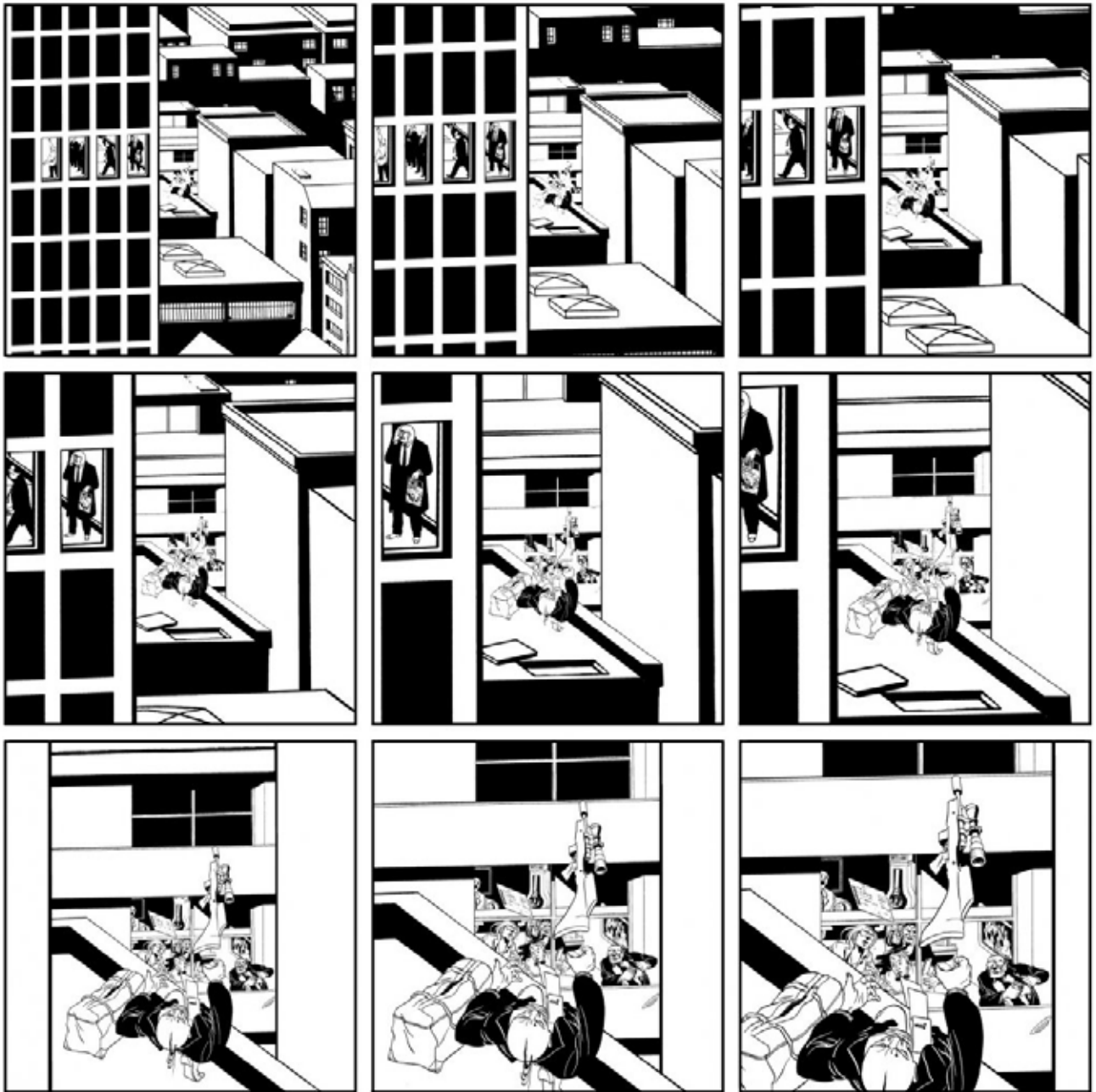
Naast de 3 bestaande dragende kolommen van de kunstgalerij, werden twaalf tijdelijke kolommen toegevoegd naar gelijke vorm, schaal en positionering. Ze vormen zo een zuilenhal die de tentoongestelde werken waaronder foto's, maquettes en tekeningen behuist. De kolommen zijn geordend volgens een repetitief patroon in een deels verdonkerde ruimte. Ze verdelen de toegankelijke ruimte.

Elke kolom staat tegelijkertijd zowel op zichzelf als dat ze deel uitmaakt van de architectonische ruimte. Zo bepalen ze niet enkel de afmetingen en structuur van de expositie, maar ook de betekenis. Ze wekken volgens de architecten de sfeer van een compact, massief labrynt op.

Het bureau postte in 2019 een inhoudelijke beschrijving van deze tentoonstelling op het architectuurplatform *Archdaily*. In dit artikel schrijven de architecten Pezo von Ellrichshausen (2019) dat ze het project *Beyond Bauhaus* beschouwden als "a form of ubiquitous transparency: a precisely regulated yet universal space that promotes a degree of mystery, curiosity and an endless variety of informal human encounters" (*Archdaily*, 2019).

Al de tentoonstellingswerken worden getoond binnen in de zuil. In het ontwerp komt ook het getal drie enkele keren voor: zo bestaat de tentoonstelling uit drie hoofdstukken, die elk gemarkeerd worden door een van de drie secundaire kleuren van de kolommen (paars, groen en oranje). De drie groepen van secundaire kleuren zijn de enige verwijzing naar de Bauhausinhoud. Er hangt niets op de muren. De zuilen zijn geperforeerd door kijkgaten van verschillende afmetingen in een van de 3 basisvormen: vierkant, driehoek en cirkel. De doelstelling hierbij is dubbel: ten eerste, het omvormen van 2D-materiaal tot een 3D-beleving. Ten tweede, de tentoonstellings-elementen niet beschouwen als op zichzelf staande kunstwerken maar eerder als verwerkingsmateriaal. De zuilen transformeren hierbij tot archiefruimtes, tot 'kijkdozen' waarbinnen de elementen zweven, liggen, ophangen ... tegen een witte achtergrond.

Hoewel de doorkijken ook hier de actieve participatie van de bezoeker opzoeken en voortdurend zijn aandacht opeisen, schuilt door het overdadig gebruik ervan het gevaar van vermoeidheid en desinteresse van de bezoeker. Ook de turende blik van de andere bezoekers aan de andere kolomopeningen is op den duur erg storend. Deze tentoonstelling toont aan dat met de scenografische ingreep van door- en inkijken zuinig en gedoseerd moet worden omgesprongen, indien het geen averechts effect bij de bezoeker wil teweegbrengen, namelijk dat hij het belevingsparcours staakt en voorbij wandelt richting uitgang.



[52]

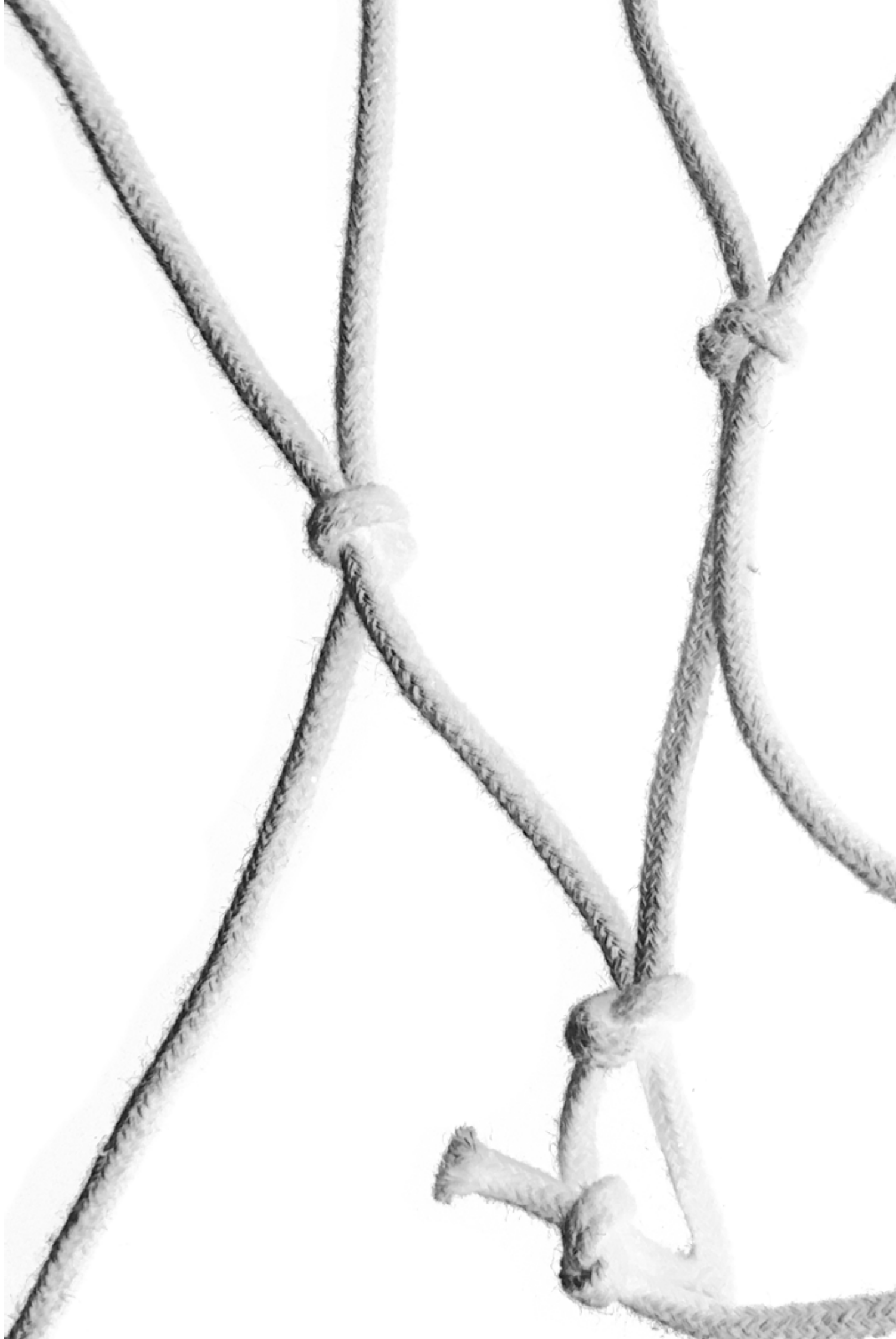
*Fragment uit 3", 2011*  
Marc-Antoine Mathieu

#### [Toepassing] Graphic novel

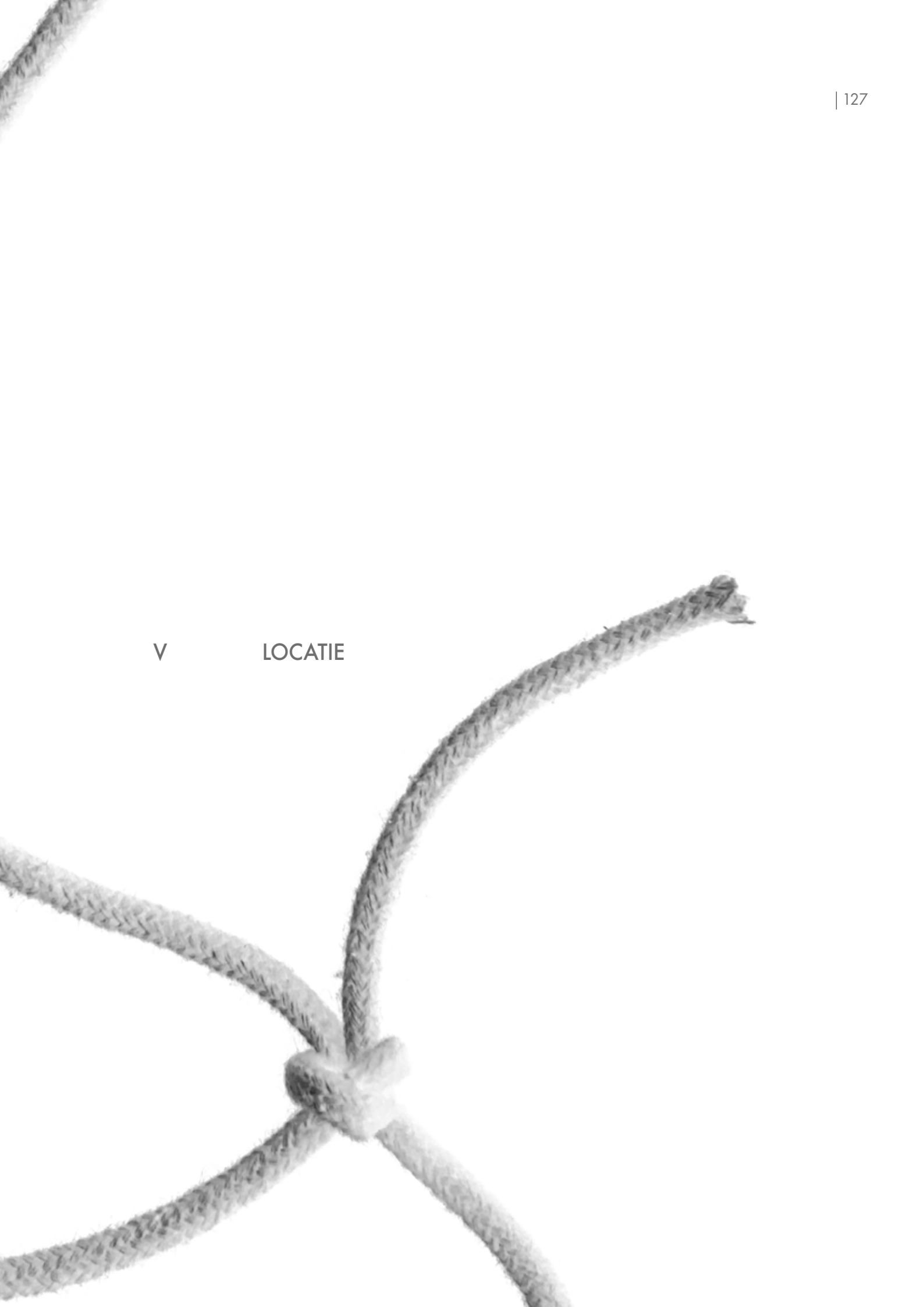
De techniek van doorkijken zie ik eveneens toegepast in de graphic novels van Marc-Antoine Mathieu die ik al meer algemeen toelichtte in het vorige hoofdstuk.

Zo zit er in *l'Origine* (1991, p.37) letterlijk een gat in het verhaal, waarlangs verder in het verhaal kan (door)gekeken worden om vervolgens weer terug te kijken.

In het tekstloze beeldverhaal *3"* (2011) drijft Marc-Antoine Mathieu de techniek van het doorkijken tot het uiterste. Een sterke grafische zoom laat de lezer steeds weer focussen en doorkijken in een detail van het stripkader, om dan weer daar op een detail in te zoomen, enz. De titel *3"* verwijst naar de tijd waarin het licht 900.000 km aflegt of de tijd van een andere gebeurtenis zoals een schot, explosie ... De aaneenschakeling van de beeld-in-beelden zorgen tevens voor een vertraging in het lezen. De krachtige zoom creëert een bijzondere perceptie van het verhaal bij de lezer. Dit tekstloos beeldverhaal laat de lezer toe zich maximaal aan zijn verbeelding over te geven en zijn eigen verhaal te schrijven.



V LOCATIE







De locatie of omgeving heeft volgens scenografe Paula Howard tot doel de kijkbeleving van het publiek te vergroten (Howard, & Drábek, 2019, p. 184). Daar waar vroeger het decor of de ruimte in een film of het theater eerder gezien werd als een metafoor ter ondersteuning van de inhoud van het scenografisch concept, staat nu vooral het denken in tijd, veranderingen, bewegingen en ruimtelijke voorvallen centraal (ten Bosch, 2010).

In dit hoofdstuk evalueer ik enkele ruimtelijke en visueel-perceptuele concepten en uitgangspunten op het vlak van omgeving en van de bewegingsmogelijkheden van de bezoeker. Sommige hiervan werden al toegelicht in de vorige hoofdstukken. Hier toets ik deze concepten en opvattingen concreet af binnen de context (van het narratief) van mijn scenografisch ontwerp.

### Ruimte voor verkenning

Hoewel mijn masterproject *Unravel* niet locatie-specifiek is, vereist het wel voldoende bewegingsruimte eromheen. Niemand betreedt immers onmiddellijk een labyrint(achtige) figuur zonder een beetje twijfel of angst, omdat men niet weet wat hem te (ver)wachten staat. Labyrinten kunnen ook gevaarlijk zijn omdat je erin kunt verloren of verstrikt geraken. De bezoeker zal dus eerst de installatie van buitenaf en rondom willen verkennen of inschatten. Pas als hij het ontwerp min of meer ruimtelijk kan (in)schatten of bevatten, zal de bezoeker bijkomende onderzoekende stappen willen zetten en zijn nieuwsgierigheid verder prikkelen.

Het was dan ook mijn bedoeling dat mijn project van buitenaf aan de ene kant niet onmiddellijk al zijn geheimen prijsgeeft, maar aan de andere kant toch de bezoeker voldoende nieuwsgierig maakt en uitdaagt om de installatie van binnenuit te verkennen.

De eerste actieve verkenning kader ik in zekere zin eveneens binnen het concept van pre-picturale bewustwording volgens beeldkunstenaar Patrick Ceyssens. Zo stelt hij dat “elk beeld een ‘voor’-beeld [heeft], de dingen die we voorafgegaan [sic] [voorafgaandelijk] (J.G.) weten aan het beeld” (2018, p. 79). De bezoeker zal het latere kijken of voelen gaan afstemmen op zijn eerdere waarnemingen die zowel uit het onderbewustzijn komen of, zoals in het geval van de verkenning, eerder al zintuiglijk afgetoetst zijn. De bezoeker vormt zich dus meteen al een idee of voorstelling die zijn nieuwsgierigheid prikkelt om het beeld verder aan of in te vullen en zo de betekenis ervan te ontsluiten (Ceyssens, 2018, p. 79).

### Structuur en samenhang

Door de ingangen en doorgangen wat te onderdimensioneren, krijgt de bezoeker ook meteen het gevoel dat hij een nieuwe wereld of ruimte binnenstapt. Eens de ingang voorbij, beweegt de bezoeker zich verder vrij en volgens zijn eigen traject doorheen de gangen, waarvan hij weet dat ze samen deel uitmaken van een groter, overkoepelend geheel. Hoewel deze gangen elk onderling verschillend zijn en slechts een deel van het scenografisch verhaal brengen, zal de bezoeker deze aparte verhaalfragmenten relateren of plaatsen tegenover de betekenis van de omvattende matrix. Deze zorgt voor orde in de wanorde en maakt dat de bezoeker zich geen ongeleid projectiel voelt. De matrix stelt gerust omdat de bezoeker dus op voorhand al heeft kunnen vaststellen dat deze desoriënterende tocht op een bepaald moment wel stopt en er terug duidelijkheid en misschien ook wel opluchting zal zijn.



[53]

*Holocaust-Mahmal Berlin (boven)*  
(Peter Eisenman), 2018  
Mauro Fontana

[54]

*Londoners taking shelter in the Tube during the Blitz*  
(onder)  
Onbekend

## Afwisseling

Voldoende variatie is noodzakelijk om een solide en dynamische spanningsboog te bouwen. Zo creëerde ik afwisselend ruimtes met meer of minder complexe touwstructuren, onoverzichtelijk of meer gestructureerd, vol of leeg, met overwegend natuurtinten van de touwen afgewisseld met fellere kleuraccenten van de door de bezoekers gekozen touwen, afwisselende materiaaltexturen, wisselende mate van aantrekbaarheid, met meer overzicht of met details in close-up, gesloten of open.

Deze tegenstellingen zorgen voor een constante prikkeling die het geheel voor de bezoeker spannend en interessant moet houden. Deze verschillende benaderingen ondersteunen en versterken tegelijk de verschillende vertelperspectieven die de bezoeker aanzetten tot het creëren van zijn eigen verhaal en inzichten.

Om de afstand tot de doorsnee bezoeker te verkleinen koos ik soms bewust voor het gebruik van minder volmaakte vormen of ruwer afgewerkte materialen. Deze 'imperfecties' maken het geheel laagdrempeliger en meer 'menselijk' voor de bezoeker om zich met het ontwerp te identificeren (Kossmann, Mulder, & den Oudsten, 2012, p. 106).

## Architecturale en geografische verbondenheid

Om de beweging en het narratief zoveel mogelijk vanaf een onbeschreven, blanco blad mogelijk te maken en veel ruimte voor vrije interpretatie te laten, geef ik de voorkeur aan de opstelling van mijn scenografisch project binnen een flexibele en multifunctionele omgeving of dergelijk gebouw. En hoewel ik mijn ontwerp als niet-locatie specifiek beschouw, zal de uiteindelijk gekozen architectonische ruimte niet langer neutraal zijn en feitelijk mee drager worden van het verhaal.

Dit aspect van architecturale en geografische verbondenheid blijkt duidelijk uit de volgende mogelijke keuze-opstellingen van mijn masterproject *Unravel*.

Deze voorbeelden tonen aan dat de ruimte niet enkel het scenografisch ontwerp mee inhoudelijk vorm geeft, maar zelfs dat in de dialoog tussen ontwerp en de locatie en omgeving, de inhoud ervan kan veranderen (Tobler, 2014). In beide gevallen laten ze de bezoeker toe aan te knopen met de architecturale, hedendaagse of historische context of natuurlijke omgeving en vervolgens zijn eigen bevindingen, gedachten of associaties te ontknopen of een bepaalde visie uit te rollen.

### [Toepassing] Historische omgevingen

Zo zal het ontwerp zich anders gaan gedragen naargelang het bijvoorbeeld op de binnenplaats van de Kazerne Dossin in Mechelen zal worden opgesteld dan wel in de ondergrondse, verlaten ruimtes van het metronetwerk in Brussel of Londen. Historisch gezien zijn er in beide gevallen verwijzingen naar de Tweede Wereldoorlog.

Het labyrintachtige gangencomplex, de lichte onderdimensionering van de looppaden, de structuur van touwen in mijn ontwerp, zal de bezoeker van het Kazerne Dossincomplex eerder doen denken aan clandestiniteit, geheime complotten, de vele valstrikken of het gevoel van desoriëntatie en isolement van de Jodenbevolking. Het doet hem misschien ook denken aan de Holocaust-Mahnmal van de Amerikaanse architect Peter Eisenman (1932) in Berlijn. Of nog, aan de met touwen zwaaiende Zweedse havenarbeiders die de Deense Joden na hun zoveelste vluchtpogingen over de Sont (1943) tegemoet liepen ("Vlucht over de Sont: 7742 joden ontkomen", z.j.).



In de context van een ondergronds metronetwerk krijgt het scenografisch ontwerp echter een heel andere invulling. De bezoeker zal in de buizen- en kokerstructuur misschien in de eerste plaats een parallel met het vertakte metronetwerk of Londense 'tube' system zien. De ruimtelijke compactheid en beslotenheid van de gangen verwijzen dan weer eerder naar de 'shelter' of schuilfunctie die de ondergrondse ruimten boden tijdens de vele bombardementen in WOII.

[Toepassing] Hedendaagse omgevingen

Maar ook los van de historische context en zuiver in een 'natuurlijke of kunstmatige' setting, gaat een niet-locatie specifiek scenografisch ontwerp in dialoog met die omgeving en kan de inhoud ervan deels veranderen.

Ik neem nu opnieuw een kunstmatige setting zoals het Londens metrostation met als bezoeker, een pendelaar die geen enkele weet heeft van de 'deep-level shelters' uit WOII. Hij zal in de verschillende kleuren van de touwen die hij op zijn parcours door de labyrintachtige constructie kan meenemen, misschien de 'line colours' van de metrolijnen herkennen. Of hij kan de knopen van de touwen linken aan belangrijke pendel- of mobiliteitsknooppunten.



[56]

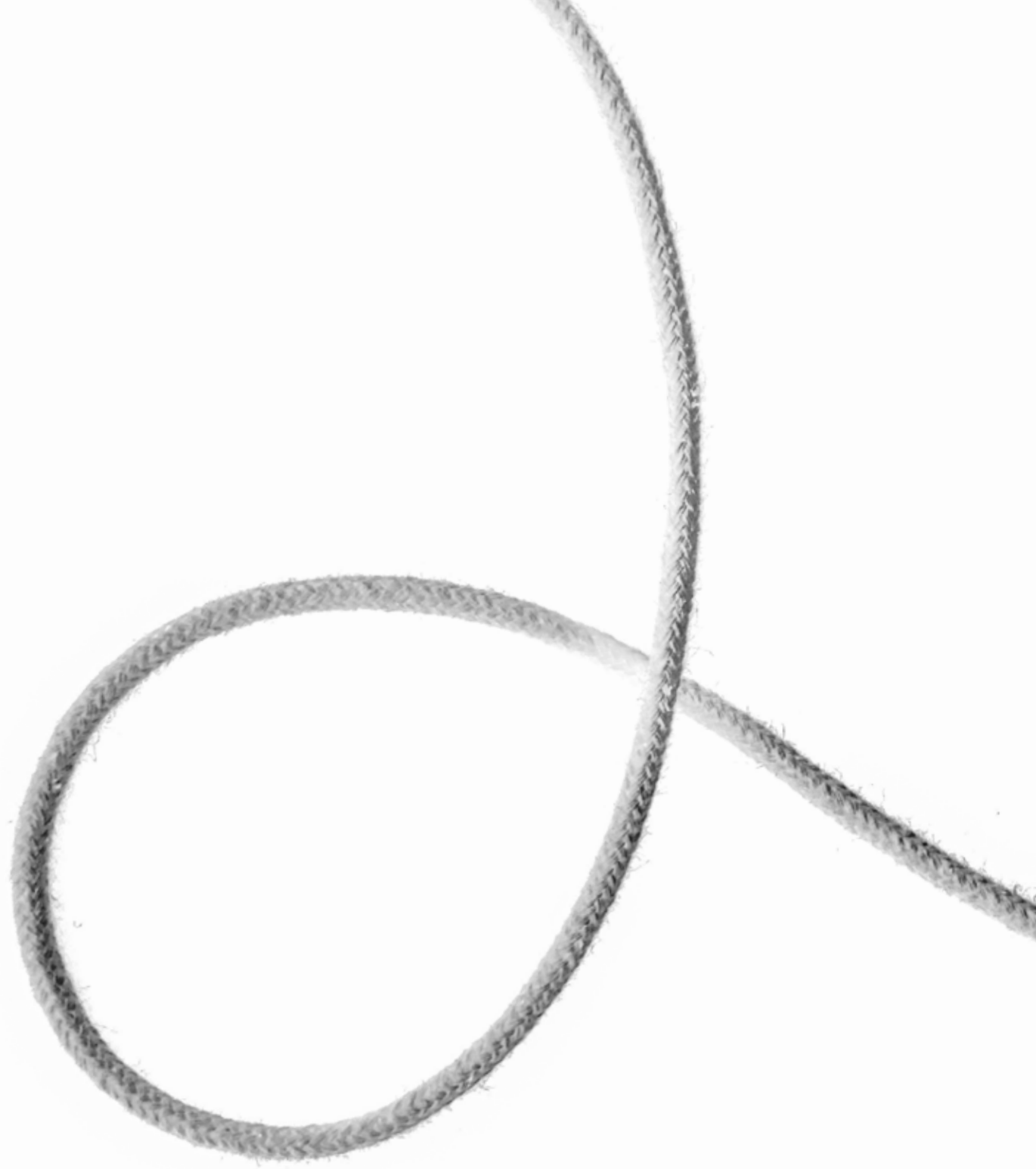
*Het rizoom bos, 2020*  
Jasper Goris

### [Toepassing] Natuurlijke omgevingen

Geplaatst in een geheel natuurlijke buitenomgeving zal de scenograaf vaak het ontwerp opladen met het natuurlijke of vervaardigde materiaal of objecten die in de omgeving gevonden worden of er van nature aanwezig zijn. Ook kan de scenograaf de natuurlijke geografische vormen, bodemgesteldheid, of landschapselementen in zijn werk herhalen of nabootsen.

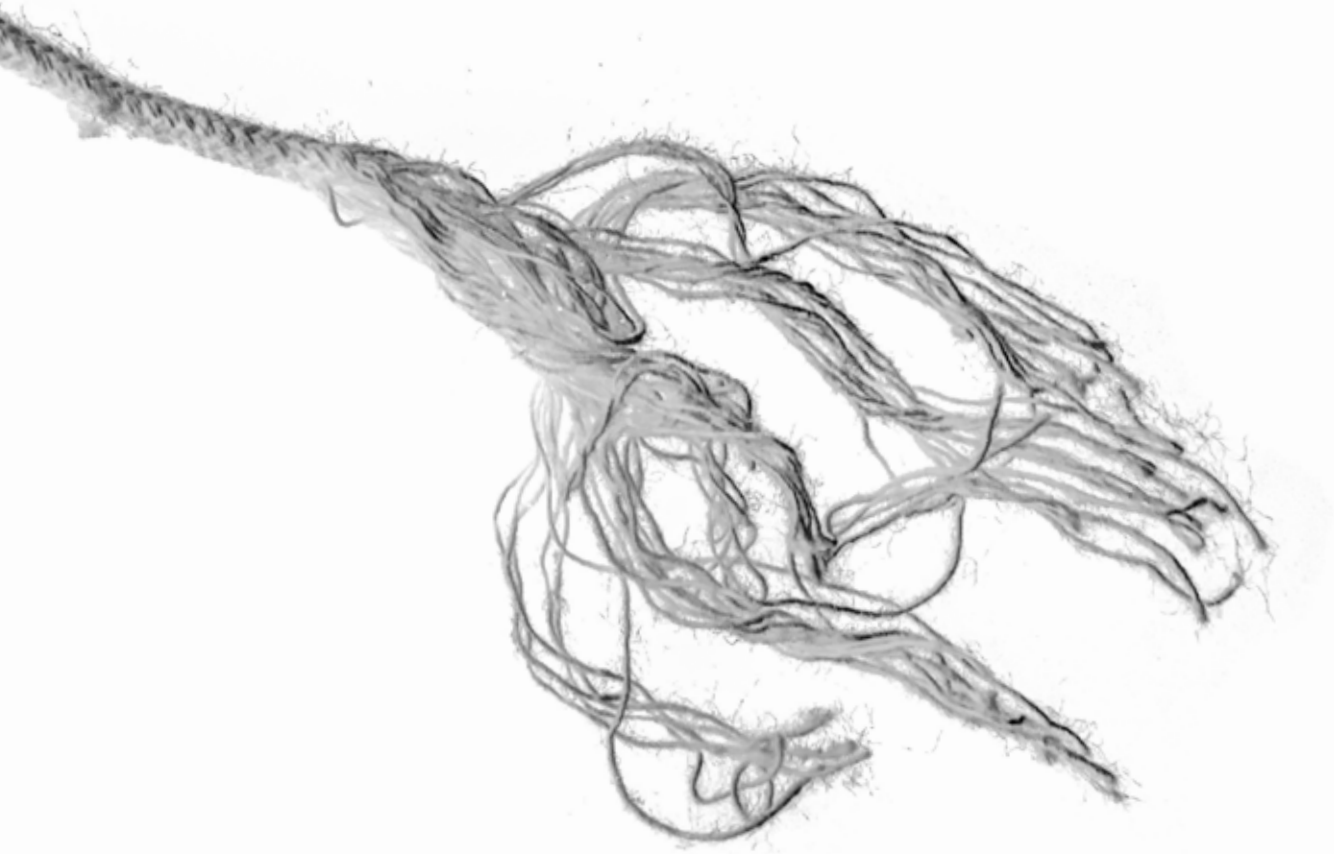
Zo bijvoorbeeld kan mijn masterproject, geplaatst worden in een bosomgeving. De rizoombachtige structuur en vormtaal die ik aan de hand van de geknoopte touwen creëerde, komt dan terug in de wortels, knoesten en holenpijpen van het bos. In een bos kan je ook verdwalen.

Hoewel een architecturale structuur (tijdelijk) in een natuurlijke omgeving neergezet wordt, zal de omgeving er nog steeds door zichtbaar of aanwezig zijn. Het nodigt de bezoeker ook uit om aansluiting te vinden bij de omgeving en zich ermee verbonden te voelen, hetgeen weer tot nieuwe inzichten en 'ontmoetingen' leidt.





VI UNRAVEL





'Space does not exist. It is just a metaphor for the structure of our existence'  
(Louise Bourgeois)

In de voorafgaande hoofdstukken benaderde ik mijn masterproject *Unravel* hoofdzakelijk vanuit scenografisch standpunt waarbij tevens het narratief en de vele betekenissen werden toegelicht. In dit hoofdstuk situeer ik het project meer in zijn algemene, overkoepelende context. Daarnaast komen enkele specifieke keuzes op het vlak van vormgeving aan bod.

#### Voorstudie en ontwerpkeuzes

Net zoals Marc-Antoine Mathieu ben ik als vormgever gefascineerd door labyrint- en matrixachtige constructies. Het was voor mij dan ook snel duidelijk dat ik een hybride labyrintachtig concept wilde vormgeven en daar een scenografisch verhaal rond uitwerken. Als beelddenker *pur sang* komt in al mijn projecten meestal altijd eerst het beeld op de proppen, dat dan geleidelijk aan meer inhoud en betekenis krijgt.

Zo verliep het ook bij *Unravel*. Vertrekkende van de vorm ben ik op zoek gegaan naar mogelijke interpretaties en betekenissen. Labyrinten worden al in oeroude beschavingen en over verschillende culturen heen beschouwd als een metafoor voor het leven van geboorte tot dood. De kunst bestaat erin om dit lineair parcours van het leven in de best mogelijke omstandigheden af te leggen. Hierbij komt het er op aan om op bepaalde momenten in het leven de juiste keuzes te maken en beslissingen te nemen. Keuzes en beslissingen die je helpen om obstakels en hindernissen uit de weg te gaan, ze te overwinnen of om een bepaalde richting in te slaan. Het zijn echte scharnier- en knooppunten die je al dan niet toelaten een gemotiveerd, zinvol en sociaal-maatschappelijk relevant leven te leiden. Ze stippelen het parcours van je leven uit. Ze vormen je levensweg.

In de context van het masterproject dacht ik vervolgens na over de manier waarop ik dit proces van keuzes en beslissingen nemen in het leven in een scenografisch ontwerp kon vertalen.

Een van de uitgangspunten was om dit aan de hand van een zo abstract mogelijke vormtaal te doen. Geen figuratieve 'uitbeelding' of eerder kunstmatige reproductie van de werkelijkheid dus. Door de abstractie gaat het ontwerp een eigen leven leiden, de bezoeker kan ermee in dialoog treden. Ook de omliggende omgeving wordt dan betekenisvol. Het gaat ineens niet enkel meer om wat er te zien is, maar evenzeer wat je niet ziet (Howard, & Drábek, 2019, p. 193). De bezoeker kan vanuit zijn verbeelding 'aanknopen' met deze abstracte beeldtaal en ze vervolgens ontcijferen of 'ontknopen' in bepaalde (nieuwe) inzichten of overtuigingen waarlangs zijn leven zich ontrolt ['unravels'].

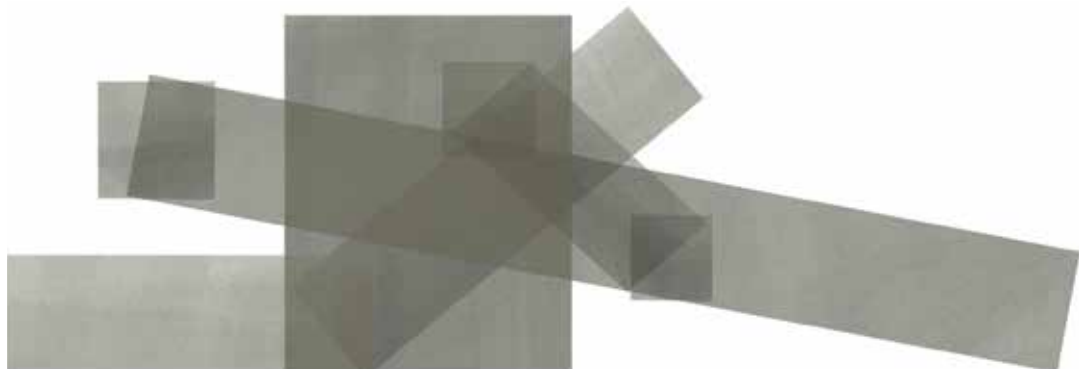
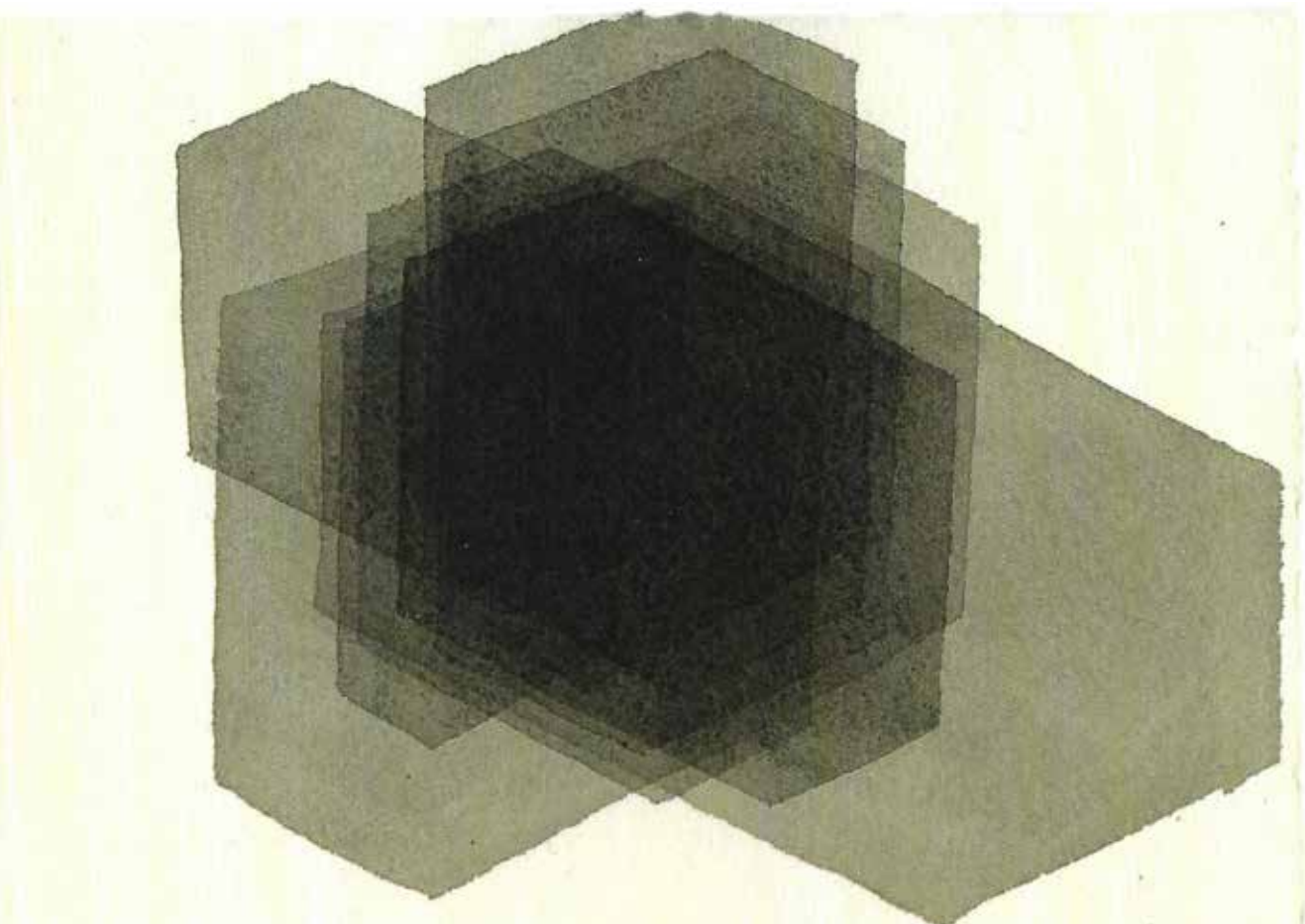
Een ander uitgangspunt was om de bezoeker heel actief te betrekken bij de artistieke beleving. Vandaar mijn bewuste keuze voor een installatiekunstwerk. De dynamiek van een installatie laat je immers toe om met bepaalde verwachtingen van de bezoeker te spelen door onverwachte dingen toe te voegen en de beleving te intensiveren (Kossmann, Mulder, & den Oudsten, 2012, p. 150). Als scenografisch ontwerper ben je dan ook meer vrij qua opzet en vormgeving.

[57]

*Matrix II*, 2014  
Antony Gormley

[58]

*Unravel Impressie naar Gormley*, 2020  
Jasper Goris



## Gormley

Tijdens de master studiereis naar Londen eind 2019 kwam ik in de Royal Academy of Arts oog in oog te staan met het werk van een van mijn favoriete kunstenaars, Antony Gormley (1950). Vooral zijn *Matrix III* maakte een ongelooflijke visuele en inhoudelijke indruk op mij omdat het vrijwel al de uitgangspunten voor mijn masterproject deed afvinken. Het monumentale netwerk van knooppunten met daar binnenin een uitsparing van een menselijk lichaam deed mij onmiddellijk denken aan de complexiteit, van de -bij momenten overweldigende of strak geregisseerde- werkelijkheid waardoorheen elke mens, elke dag opnieuw, zich een weg probeert te banen door keuzes te maken en beslissingen te nemen.

Alles leek ineens op zijn plaats te vallen. Het was voor mij als scenografisch ontwerper en bezoeker echt een moment van (vrijwel letterlijk) aanknoping bij het beelddenken van Gormley, wat een hoop ideeën en denkbeelden opleverde voor de uitwerking van mijn project.

## Uitwerking

Geïnspireerd door Gormley's matrixvorm en netwerk van vele knooppunten ontwierp ik een hybride installatie waarin 4 typologieën samenkomen: matrix, doolhof, labyrint en rizoom.

Als vormgever wilde ik werken met één overkoepelende structuur, een soort matrixruimte die verschillende ruimtes onder zich houdt en met elkaar verbindt. Een soort 'archetype space'. Het labyrint leek als 'archetype' ideaal en dit zeker in de oeroude context van labyrint als metafoor voor het leven.

Binnen die structuur ontvouwt ['unravels'] zich een onoverzichtelijke, vertakte werkelijkheid, een (levens)verhaal, een netwerk van hinderlijke of vastgeroeste knopen, richtingbepalende knooppunten, betekenisvolle aanknopingen, en mogelijke waardevolle en zingevende ontknopingen. Een werkelijkheid die door de bezoeker op vele vlakken kan bevestigd worden en hem zo naar een soort 'bevrijding' van dwingende, verstikkende werk- en leefomgevingen leidt.

De meeste gangen komen uit in een centrale ruimte met een uitvergroete knoop. Deze symboliseert enerzijds het figuurlijke 'in de knoop zitten', dat moment waarop alles in het leven lijkt komen vast te zitten, tot stilstand komt. Anderzijds is het een soort zenuwcentrum van waaruit onze reacties worden aangestuurd; een centrale zenuwknoop die de ontvangen informatie van de zintuigen doorgeeft naar de hersenen, en van daaruit naar de spieren. Zij sturen zo het kloppend hart dat met de longen en aders verbonden is en dat ons in leven houdt. Het zorgt ook voor voldoende energie en ademruimte in ons leven.

Het parcours is niet lineair en heeft geen vast beginpunt, midden, eindpunt. Het is zowel speels als 'meditatief', a 'mental space'. De bezoeker is vrij om zijn eigen weg te gaan. Ook lusbewegingen zijn mogelijk, waarbij de bezoeker – bij manier van spreken- zijn leven kan 'herbeginnen' of 'overdoen'. Iedereen rijgt zo de verhaalelementen zelf aan elkaar. De individuele beleving is dus telkens anders.

Het labyrint als metafoor is abstract en tegelijk erg herkenbaar voor de (meeste) bezoekers. Vele betekenissen en richtingen zijn mogelijk en bezorgen het ontwerp voldoende gelaagdheid. Labyrint- of doolhofachtige structuren creëren onvermijdelijk een gevoel van desoriëntatie, verloren lopen, vastlopen, uitdaging, spel en spanning, nieuwsgierigheid, opluchting ...

De ruimtes heb ik voldoende dynamisch ingericht. Zo kunnen ze met de bezoekers mee evolueren. Bezoekers krijgen aan het begin van hun parcours een gekleurd touw waarmee ze de ruimtes in zekere zin kunnen herinrichten of accenten eraan toevoegen. Er zijn kruisingen waarbij de bezoeker andere bezoekers kan tegenkomen. Hij kan in een snel of langzaam tempo bewegen, gefocust of gewoon voorbij wandelend. De bezoeker kan omhoog of omlaag



gaan, links of rechts. Iedere levensweg heeft immers ook zo zijn ups and downs. De zoekende of dwalende mens kan van zijn parcours afwijken en zijwegen inslaan of omwegen maken.

Onderweg worden de desoriëntatie en de zintuiglijke prikkeling van de bezoeker nog versterkt door de ervaring van een aantal tegenstellingen: lichte of meer donkere ruimtes, recht- of scheeflopende gangen, hard metaal of zachte touwtextuur, kleur van het bezoekerstouw of monochromie van de touwen in de ruimtes, open of afgesloten (door)gangen, transparante of mistige ruimte.

De vele 'touw en draad' betekenissen die ik in het tweede hoofdstuk toelichtte, ondersteunen de labyrint betekenissen en beleving. De onderlinge samenhang van de ruimtes zorgt er verder voor dat het verhaal spannend blijft tot op het moment van de ontknopning of dat alle stukjes van de puzzel samenvallen.

Voortdurend heb ik in het ontwerp gestreefd naar een evenwicht tussen de 'zintuiglijke ervaring' en het 'weten'. De dynamiek, de vele betekenissen, verhaalmogelijkheden en ruimtelijke elementen moeten de bezoeker uit zijn 'mentale' comfortzone halen. Ze loodsen de bezoeker doorheen zijn driften, verlangens, passies, beelden of herinneringen die in zijn geheugen gegrift staan en hem niet loslaten. Ze proberen het geheugen van de bezoeker maximaal uit te dagen zodat hij moeilijk onbewogen kan blijven. Ze laten hem toe om aan te knopen bij bepaalde emoties en betekenissen en deze om te zetten in nieuwe inzichten en acties.

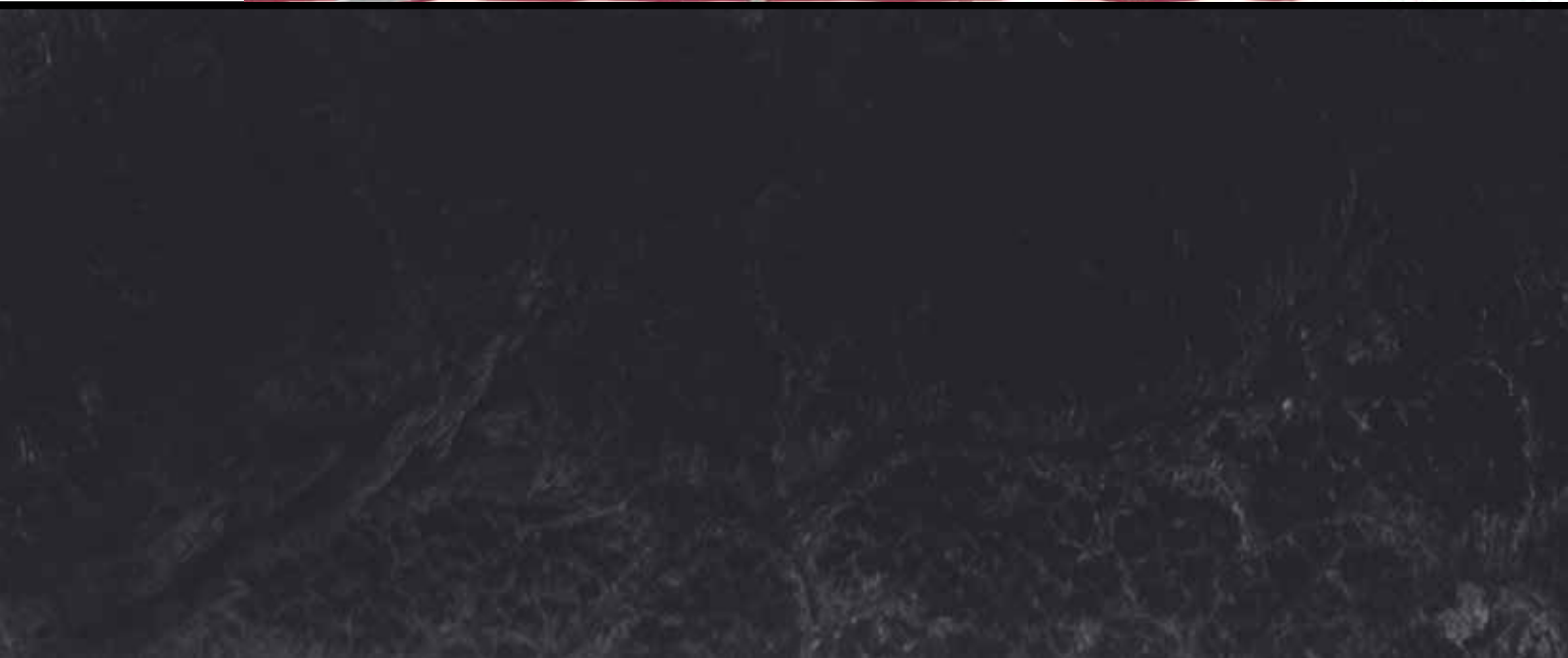
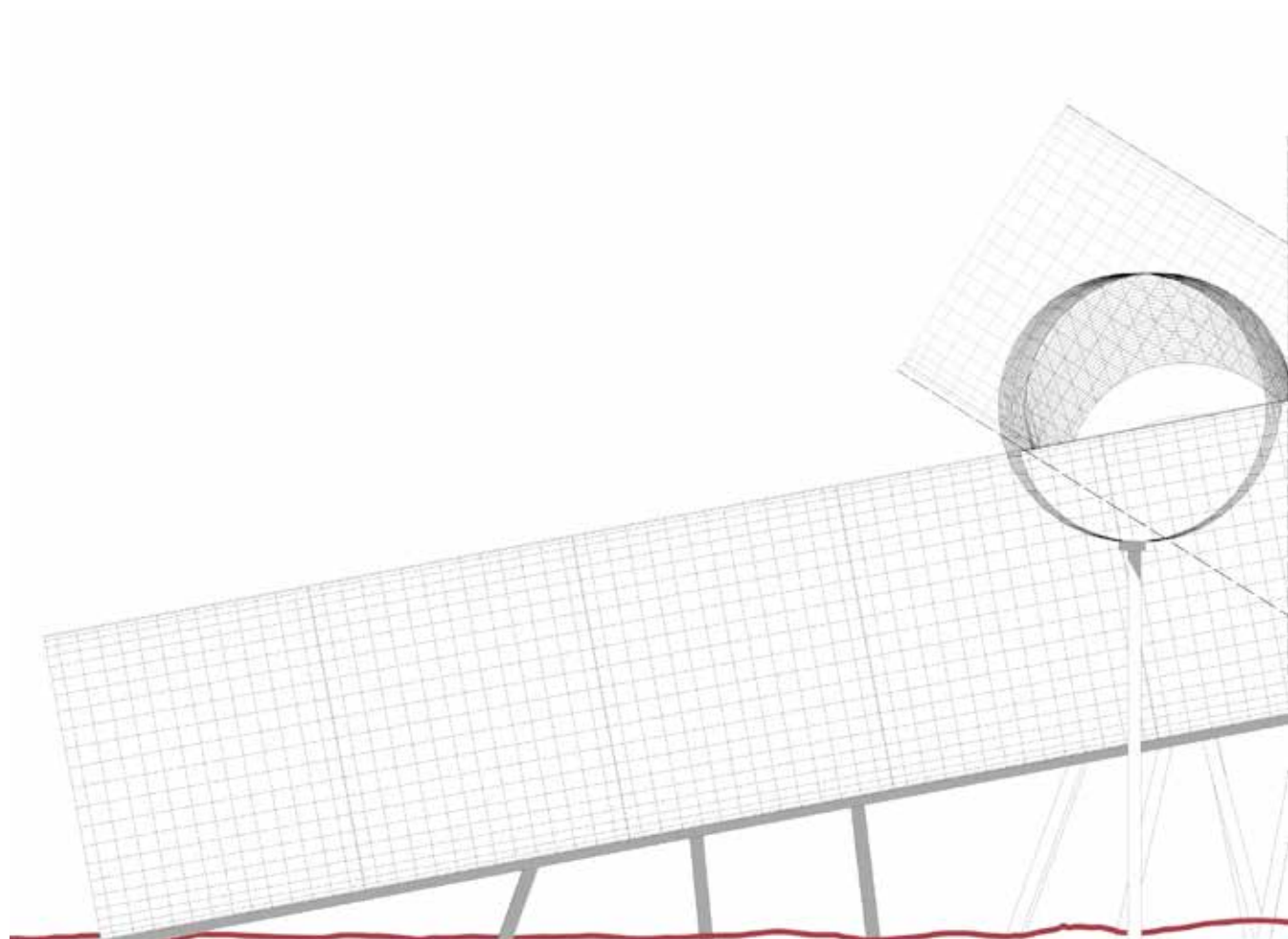
We zijn immers de verhalen die we vertellen. Het is door onze persoonlijke verhalen door te nemen en te begrijpen, dat wij nieuwe kansen en oplossingen creëren.

**[59] [60]**  
**[61] [62]**

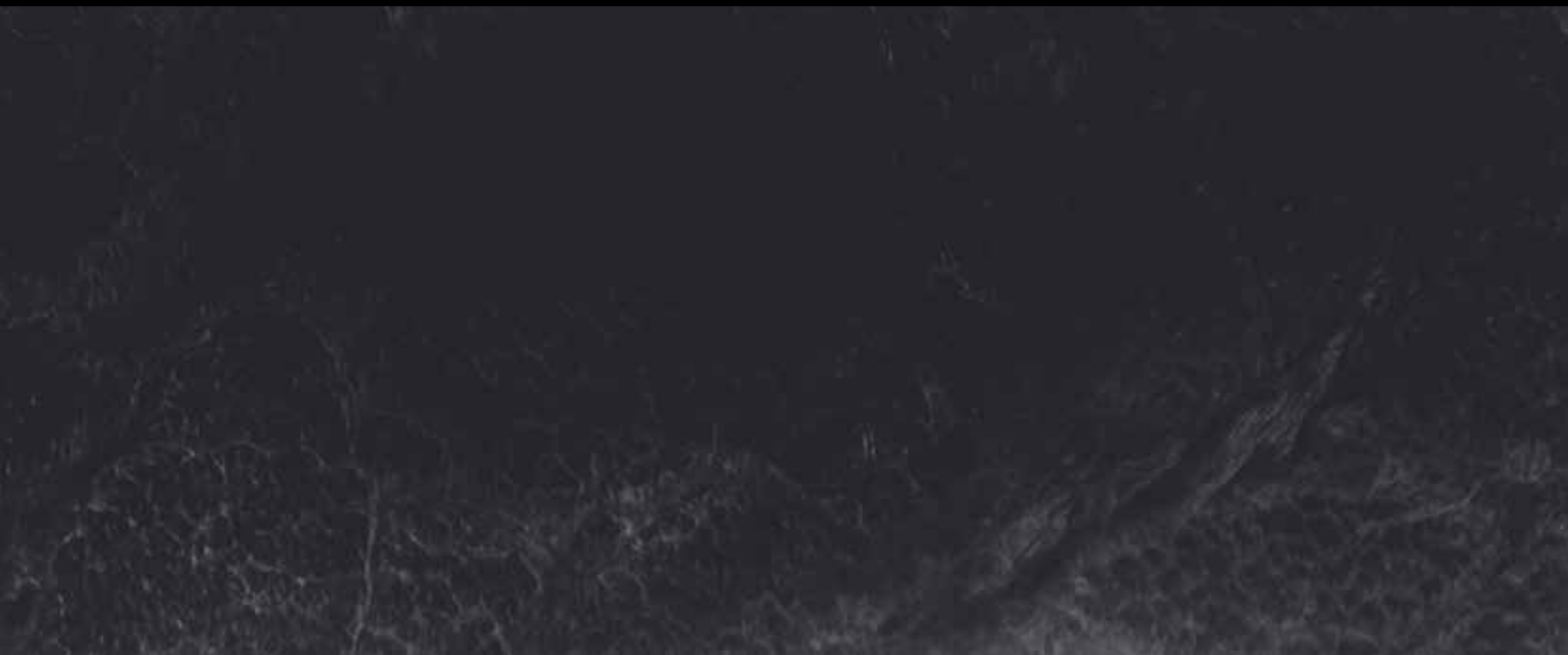
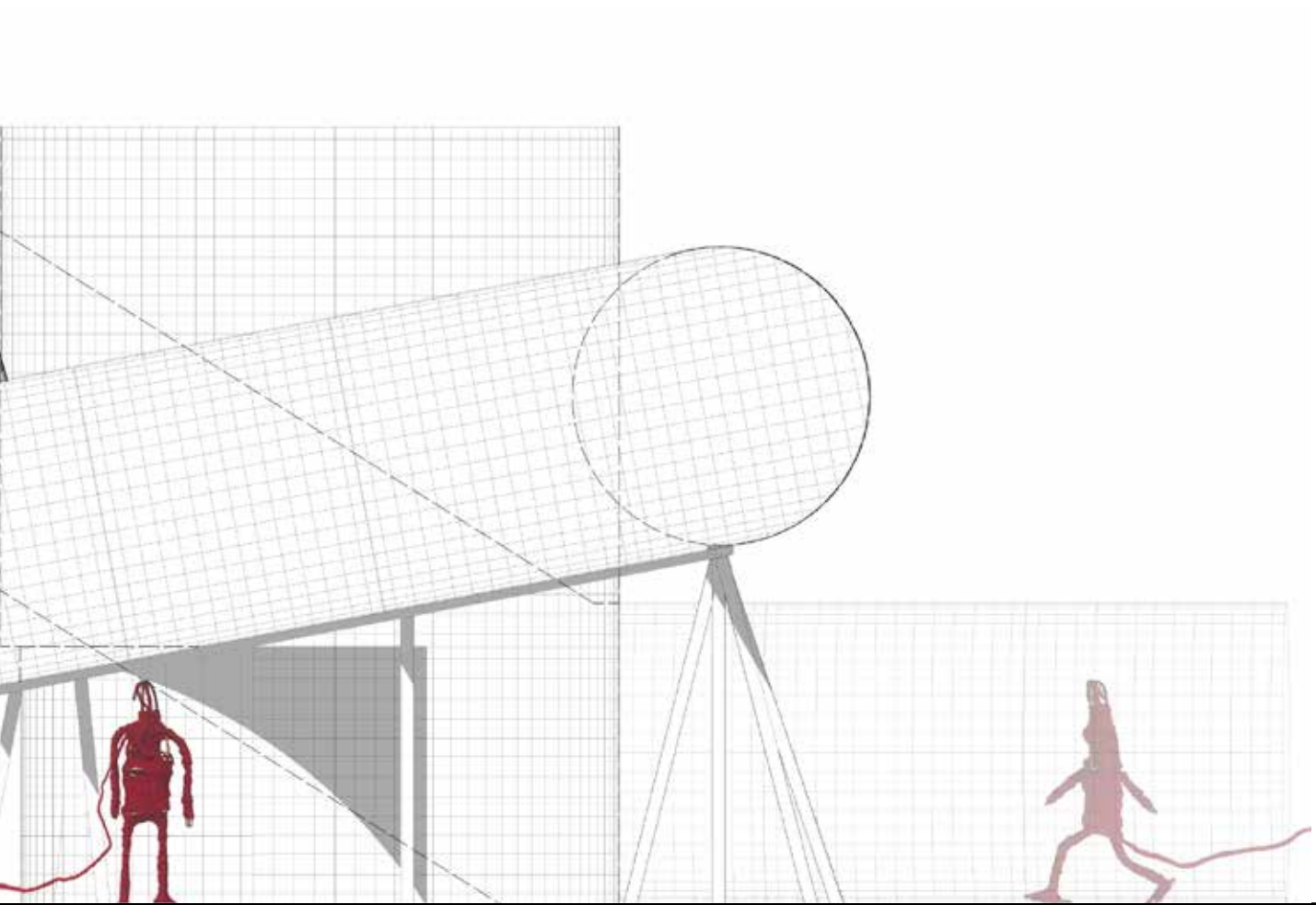
*Unravel doorgangen, 2020*  
Jasper Goris

[63]

*Rechterzijaanzicht installatie Unravel, 2020*  
Jasper Goris













[64]

*Cave*, 2019  
Antony Gormley

[65]

*Impressie knoop #01*, 2020  
Jasper Goris





[66]

*Impressie knoop #02, 2020*  
Jasper Goris

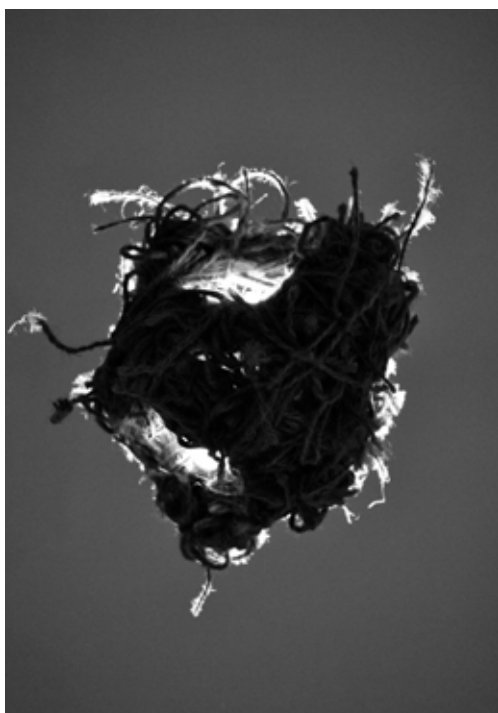
[67]

*Impressie knoop #03, 2020*  
Jasper Goris

| 151

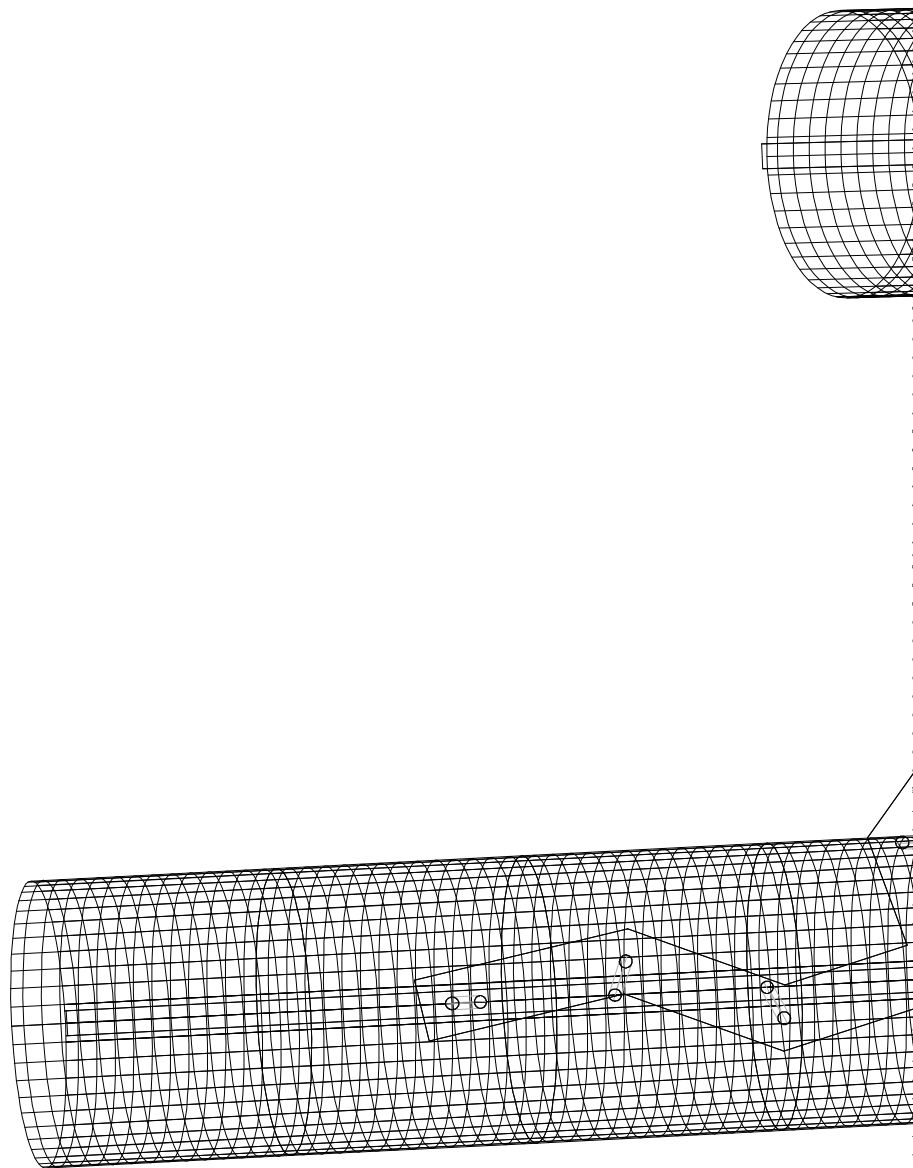
[68]

*Detailfoto van Bruder Klaus Kapelle, (Peter Zumthor), 2019*  
Jasper Goris

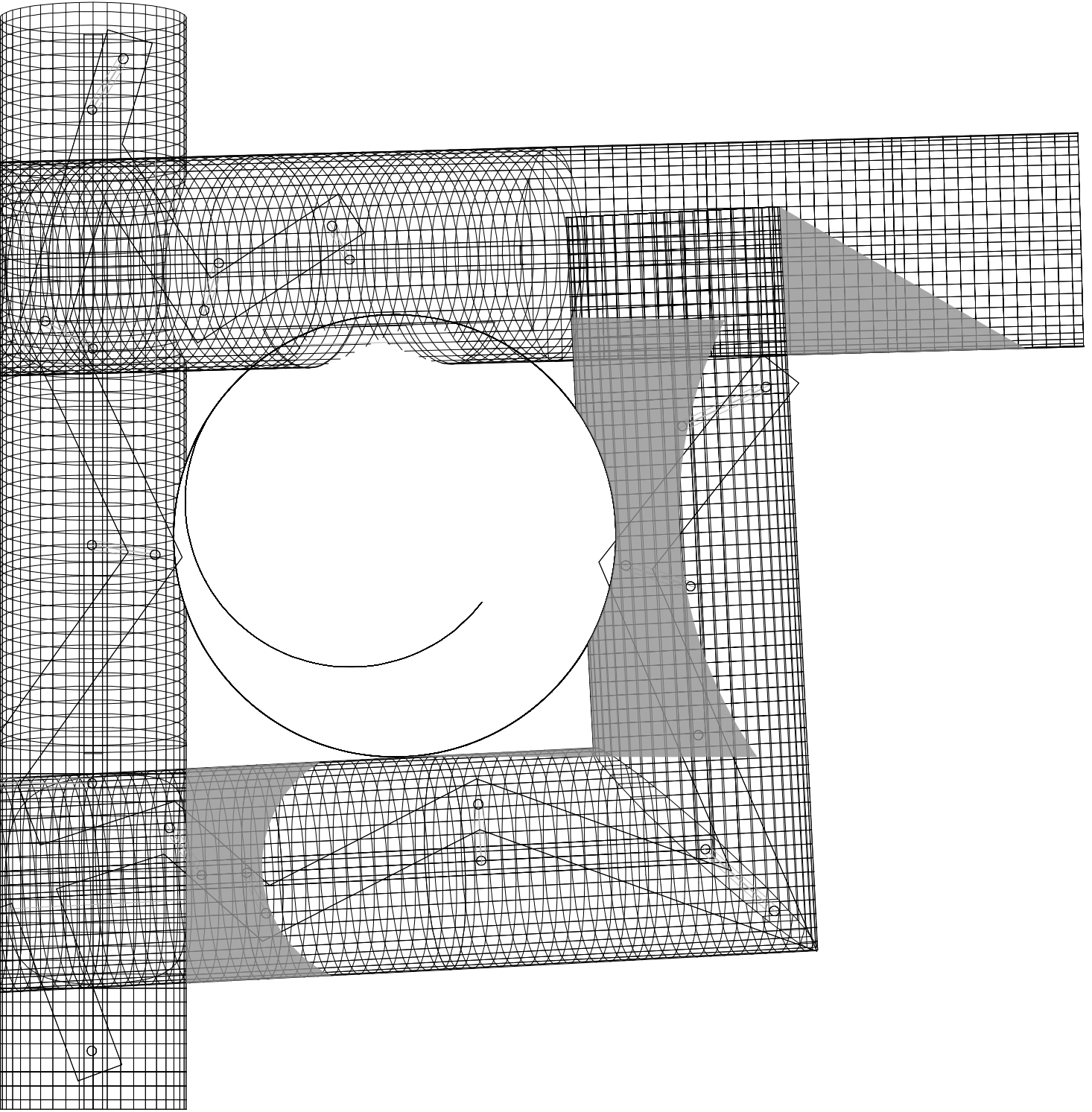


[69]

Grondplan installatie Unravel, 2020  
Jasper Goris

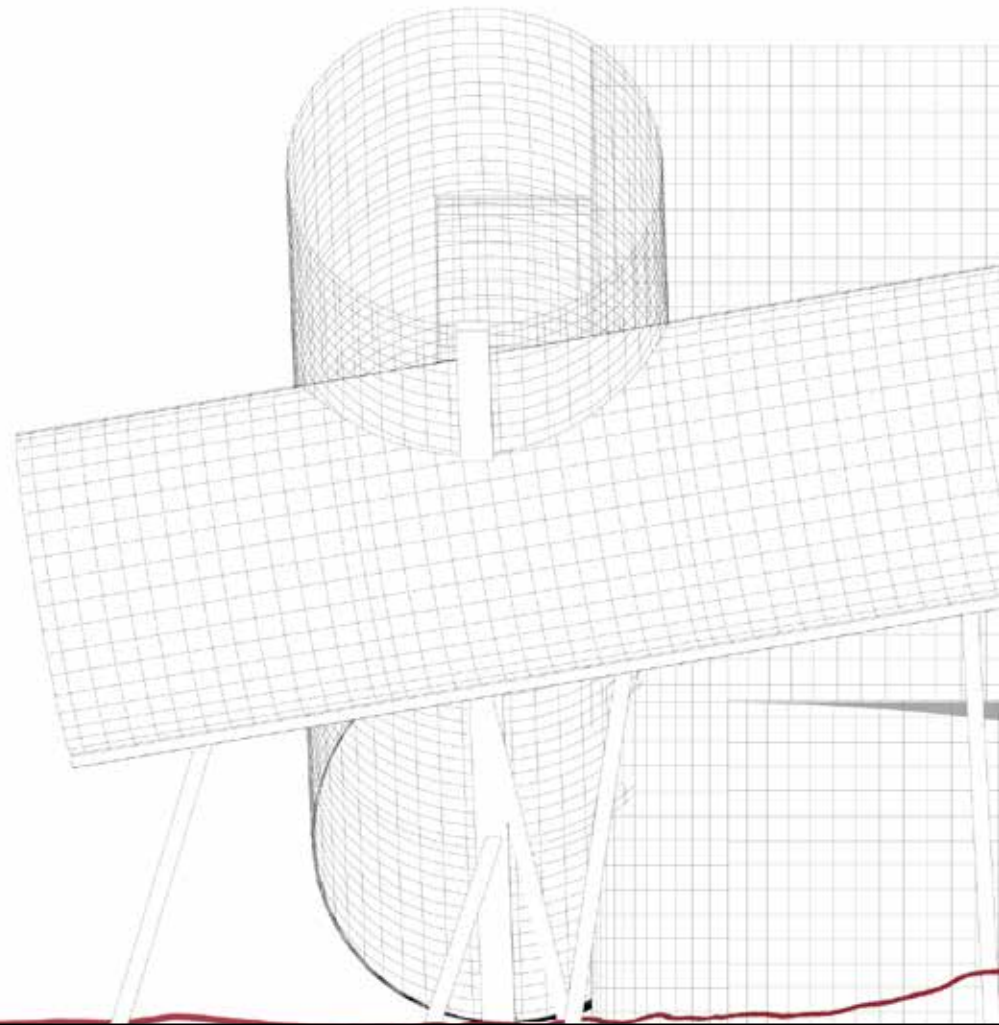


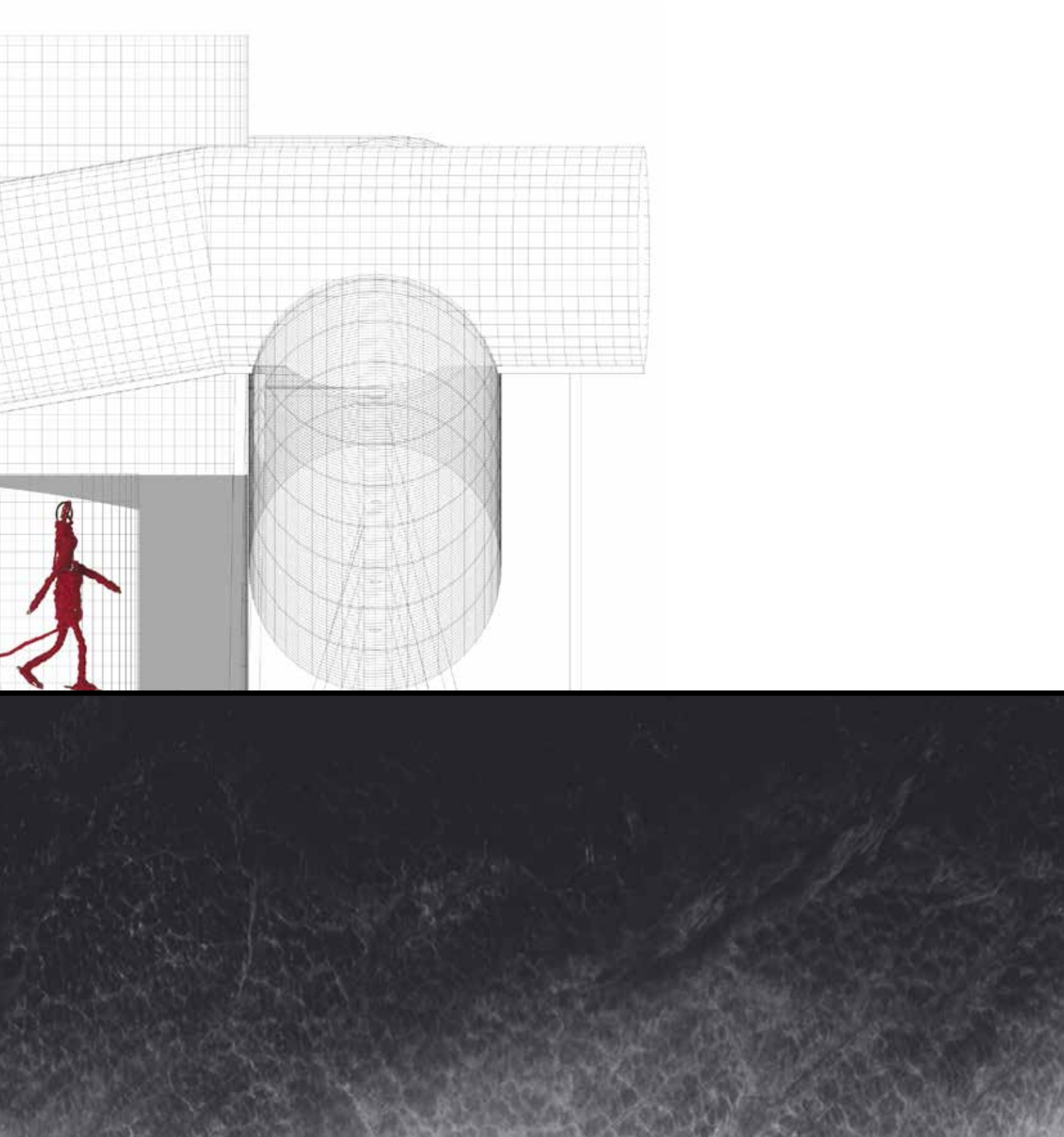




[70]

Vooranzicht installatie *Unravel*, 2020  
Jasper Goris







**BESLUIT**



'We have no need of other worlds. We need mirrors' (Stanislas Lem, Solaris)

In deze scriptie onderzocht ik in hoeverre het scenografisch ontwerp de bezoeker in staat stelt om bepaalde keuzes in zijn leven te maken.

In de hedendaagse scenografie wordt de artistieke werkelijkheid niet gepresenteerd als een representatie van een statische werkelijkheid die op zichzelf staat. De participatie van de bezoeker blijft evenmin beperkt tot een passief 'toekijken' zonder meer. Ze streeft in essentie naar een ontmoeting en uitwisseling van informatie tussen actieve bezoekers, materiële concepten en omgevingen.

De scenograaf probeert hierbij zoveel mogelijk de zintuigen van de bezoeker op scherp te stellen en hem zo aan te zetten om de dialoog aan te gaan of zelf deel te worden van de artistieke werkelijkheid. Dit gebeurt door de verbeelding van de bezoeker maximaal aan te spreken. Door een narratieve omgeving of ruimte te creëren waarbinnen de bezoeker vrij zijn emoties, gedachten en ervaringen ongeremd de vrije loop kan laten, krijgt hij een unieke kans om aan te knopen bij het beelddenken van het scenografisch ontwerp.

Dit moment van aanknopng gebeurt op verschillende manieren via het associatief geheugen en in functie van de voorkennis of socioculturele bagage van de bezoeker. Het stelt hem in staat zijn plaats in de samenleving te bevragen en zijn blik op de werkelijkheid te verruimen.

Het scenografisch ontwerp dwingt de bezoeker bewust of onbewust tot (zelf)reflectie, die vervolgens tot nieuwe inzichten en ervaringen leidt of vergeten denksporen van onder het stof haalt. De bezoeker is vrij om deze reacties al dan niet mee te nemen en te implementeren. Hij kiest zelf hoe zijn levensverhaal verder (af)loopt ['unravels'] en of het tot een ontknoping van bepaalde situaties komt.

Het scenografisch ontwerp nodigt hem uit om de antwoorden niet in schijnwerkelijkheden te gaan zoeken. Het volstaat voor de bezoeker om in de spiegel van de verbeelding te kijken, zo komt hij al een eind (verder) op weg in het leven.





**BIBLIOGRAFIE**

- Allen, B. (2019, July 27). Sheila Hicks's Brilliant, Original Textile Art. *National Review*. Geraadpleegd via <https://www.nationalreview.com/2019/07/sheila-hickss-brilliant-original-textile-art/>
- 'Ann Veronica Janssens. *Hot Pink Turquoise*', 2019/2020. Geraadpleegd via <https://www.louisiana.dk/en/exhibition/hot-pink-turquoise>
- Banks, J. (2019, January 8). Sensory Labyrinth Theatre in Relation to the Individual, the Audience Member and Performer, as Part of a Community. *Journal of Context Oriented Arts*,1(1). Geraadpleegd via <https://journalofcoarts.pubpub.org/pub/ltf2sfnr/release/1>
- Berger, J., Dibb, M., Hollis, R., Blomberg, S., & Fox, C. (2008). *Ways of Seeing*. London: Penguin Books.
- Berger, J., & Dyer, G. (2001). *Selected Essays*. London: Bloomsbury, 2001.
- 'Bjarke Ingels: *Different Angles*', 2017. [Video File]. Geraadpleegd via <http://channel.louisiana.dk/video/bjarke-ingels-different-angles>.
- Braeckman, J. (2015, 26 juli). Het leven is een doolhof - Johan Braeckman. *vrtnews.be*. Geraadpleegd via [https://www.vrt.be/vrtnews/nl/2015/07/26/het\\_leven\\_is\\_eendoolhof-johanbraeckman-1-2400632/](https://www.vrt.be/vrtnews/nl/2015/07/26/het_leven_is_eendoolhof-johanbraeckman-1-2400632/)
- Brett, G. (1994, July). Lygia Clark: In Search of the Body. *Art in America*. Geraadpleegd via <https://www.csus.edu/indiv/o/obriene/art111/readings/InSearchoftheBody.pdf>
- Burleigh, P. (2018, Fall). Ludic Labyrinths: Strategies of Disruption. *Stedelijk Studies, Fall 2018*(7). Geraadpleegd via <https://stedelijkstudies.com/journal/ludic-labyrinths-strategies-of-disruption/>
- Buydens, J. (2010). *Lygia Clark: een evolutie naar tactiliteit*. Masterproef. Universiteit Gent. Geraadpleegd via [https://lib.ugent.be/fulltxt/RUG01/001/786/363/RUG01-001786363\\_2012\\_0001\\_AC.pdf](https://lib.ugent.be/fulltxt/RUG01/001/786/363/RUG01-001786363_2012_0001_AC.pdf)
- Ceyssens, P. (2018). *Van Kijken Naar Beelddenken*. Doctoraatsproef. Universiteit Hasselt.
- '*Cold Blood*'. (2015). Geraadpleegd via <https://www.astragales.be/nl/nos-spectacles/cold-blood/>
- '*Felix Nussbaum : « Als ik sterf, laat mijn kunst me niet volgen in de vergetelheid, maar toon ze aan*'. (z.j.). Geraadpleegd via <https://www.kazernedossin.eu/NL/Overzicht-Transporten/Transport-XXVI/Felix-Nussbaum-%C2%AB-Als-ik-sterf,-laat-mijn-kunst-m>.
- '*Felix Nussbaum Haus*'.(z.j.). Geraadpleegd via <https://libeskind.com/work/felix-nussbaum-haus/>.
- Holmes, K. (2015, 19 oktober). In Londen kun je nu verdwalen in een kamer vol gekleurde mist. *Vice* [blog]. Geraadpleegd via <https://www.vice.com/nl/article/3d7e4n/in-londen-kun-je-jezelf-verliezen-in-een-kamer-vol-gekleurde-mist>

- Howard, P., & Drábek, P. (2019). *What is scenography?* (Third edition). New York: Routledge.
- Jaukurri, M. (2014). Being, Looking, meeting with others. Geraadpleegd via <http://www.antonygormley.com/resources/essay-item/id/151>
- 'Kiss & Cry'. (2011). Geraadpleegd via <https://www.astragales.be/nl/nos-spectacles/kiss-and-cry/>
- Kobler, T. (2014). Shaping Stories. *Holzer Kobler Architekturen*. Geraadpleegd via <https://holzerkobler.com/process/shaping-stories>
- Kossmann, H., Mulder, S., & den Oudsten, F. (2012). *De narratieve ruimte: over de kunst van het tentoonstellen*. Rotterdam, Uitgeverij O10.
- Lambert, L. (2019, 20 augustus). Labyrinten en metafysische constructies. Een interview met Marc-Antoine Mathieu [Dohmen, T., vert.]. *9e Kunst* [blog]. (oorspronkelijk interview gepubliceerd in winter 2013). Geraadpleegd via <https://9ekunst.nl/2019/08/20/labyrinten-en-metafysische-constructies-een-interview-met-marc-antoine-mathieu/>
- Lem, S. (2002, December 8). Stanisław Lem's Critique on Solaris, Tarkovsky and Soderbergh. *Must See Cinema*. Geraadpleegd via <http://mustseecinema.com/stanislaw-lems-critique-on-solaris-tarkovsky-and-soderbergh/>
- Lieberman, A. (2013, November 6). Amazing! The Etymology of "Amaze". *OUP* [blog]. Geraadpleegd via <https://blog.oup.com/2013/11/amazing-word-origin-etymology/>
- Lotker, S., & Gough, R. (2013). On Scenography: Editorial. *Performance Research*, 18(3), 3–6. doi.org/10.1080/13528165.2013.818306
- 'Louise Bourgeois | Exhibition' (2016). Geraadpleegd via <https://bourgeois.guggenheim-bilbao.eus/en/exhibition#cell-the-last-climb>
- Mathieu, M. (1991). *L'Origine*. Paris: Delcourt.
- Mathieu, M. (2011). *3"*. Paris: Delcourt.
- Mathieu, M. (2013). *Le Décalage*. Paris: Delcourt.
- McKinney, J., & Palmer, S. (Eds.). (2017). *Scenography expanded: an introduction to contemporary performance design*. London; New York: Bloomsbury Methuen Drama.

- Merx, S. (2018, zomer). Between Realities #Athene. Of hoe scenografie nieuwe betekenissen van openbare ruimtes kan stimuleren. *Forum+*. Geraadpleegd via <https://www.forum-online.be/nummers/zomer-2018/between-realities-athene-of-hoe-scenografie-nieuwe-betekenissen-van-openbare-ruimte-kan-stimuleren>
- Murray, J. (2017). *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace* (Updated edition). Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Pezo von Ellrichshausen. (2019, October 21). 'Beyond Bauhaus'. [RIBA Exhibition]. Geraadpleegd via <https://www.archdaily.com/926765/beyond-bauhaus-riba-exhibition-pezo-von-ellrichshausen>
- Pham, D. (2015, 19 mei). 'Narratief'. In *Ensie*. Geraadpleegd via <https://www.ensie.nl/dinny-pham/narratief>
- Pint, K. (2017). *De wilde tuin van de verbeelding. Zelfzorg als vrolijke wetenschap*. Amsterdam: Boom Uitgevers Amsterdam
- Rahimy, T. (z.j.). Gilles Deleuze. *Humanistische Canon* [blog]). Geraadpleegd via <https://humanistischecanon.nl/venster/humanismekritiek/gilles-deleuze/>
- Sagan, C., & Druyan, A. (1997). *Pale blue dot : a vision of the human future in space*. New York: Ballantine Books, 1997.
- Schrauwen, J. (2018, 29 septembre). Le Livre des Livres- un chef d'œuvre de l'inclassable Marc-Antoine Mathieu. *RTBF Culture*. Geraadpleegd via [https://www.rtbf.be/culture/article/detail\\_le-livre-des-livres-un-chef-d-uvre-de-l-inclassable-marc-antoine-mathieu-jacques-schrauwen?id=10031006](https://www.rtbf.be/culture/article/detail_le-livre-des-livres-un-chef-d-uvre-de-l-inclassable-marc-antoine-mathieu-jacques-schrauwen?id=10031006)
- ten Bosch, A.K. (2010, september). Scenografie en de "ongelukken" van Marc Warning. *Zichtlijnen*. Geraadpleegd via <http://www.annekarintenbosch.nl/files/files/artikel%20zichtlijnen%20site.pdf>
- Van Acker, B., & Junes, G. (z.j.). Ann Veronica Janssens. *artpartout*. Geraadpleegd via <https://www.artpartout.be/nl/kunstenaars/ann-veronica-janssens>
- Van Gelder, H., & Van Reybrouck, P. (1998, september/oktober). Lygia Clark of de onweerstaanbaarheid van het precaire. *De Witte Raaf*, 75. Geraadpleegd via <https://www.dewitteraaf.be/artikel/detail/nl/1730>
- Van Peel, M. (2018, 14 april). Carl Sagan, of dromen van ver-reizenis. *De Standaard*. Geraadpleegd via [https://www.standaard.be/cnt/dmf20180413\\_03462535](https://www.standaard.be/cnt/dmf20180413_03462535)
- Verhoef, L. (2009). *GUI, webontwerp, psychologie en human efficiency* (Vol.2). Utrecht: Human Efficiency. Geraadpleegd via [https://books.google.be/books?id=ounFQ-vqLYsC&pg=PA698&lpg=PA698&dq=verschil+matrix+en+driedimensionaal+web&source=bl&ots=ouH3FxDD4m&sig=ACfU3U0wSyiyrmx72gxfpenWIO06Rnw\\_YA&hl=nl&sa=X&ved=2ahUKewjnvL3sor\\_oAhXMwKQKHV\\_3APwQ6AEwA3oECAoQAQ#v=onepage&q=verschil%20matrix%20en%20driedimensionaal%20web&f=false](https://books.google.be/books?id=ounFQ-vqLYsC&pg=PA698&lpg=PA698&dq=verschil+matrix+en+driedimensionaal+web&source=bl&ots=ouH3FxDD4m&sig=ACfU3U0wSyiyrmx72gxfpenWIO06Rnw_YA&hl=nl&sa=X&ved=2ahUKewjnvL3sor_oAhXMwKQKHV_3APwQ6AEwA3oECAoQAQ#v=onepage&q=verschil%20matrix%20en%20driedimensionaal%20web&f=false)
- 'Vlucht over de Sont: 7742 joden ontkomen'. (z.j.). Geraadpleegd via <https://historianet.nl/oorlog/tweede-wereldoorlog/vlucht-over-de-sont-7742-joden-ontkomen>.



- [00] Saraceno, T. (2013). *Hybrid Webs*. [illustratie]. Geraadpleegd op 18 februari 2020 via <https://studiotomassaraceno.org/hybrid-webs/>
- [01] NASA/JPL-CALTECH. (1990). *The Earth appears as a bright speck barely distinguishable from a blemish of dust – photographed by the Voyager spacecraft in February 1990 from a distance of four billion miles*. [illustratie]. Geraadpleegd op 26 april 2020 via [https://static.nationalgeographic.co.uk/files/styles/image\\_3200/public/01\\_palebluedot.jpg?w=1600&h=900](https://static.nationalgeographic.co.uk/files/styles/image_3200/public/01_palebluedot.jpg?w=1600&h=900).
- [02] Kobler, H. (2019). *Bauhaus Exhibition Weimar*. [illustratie]. Geraadpleegd op 5 mei 2020 via <https://holzerkobler.com/project/bauhaus-exhibition-weimar>
- [03] Onbekend. (1480-1490?). *Città Ideale*. [illustratie]. Geraadpleegd op 5 mei 2020 via <http://www.gallerianazionalemarche.it/collezioni-gnm/citta-ideale/>
- [04] Picasso, P. (1910). *The girl with a Mandolin*. [illustratie]. Geraadpleegd op 5 mei 2020 via <https://www.moma.org/collection/works/80430>
- [05] Clark, L. (1973). *Baba antropofágica (Cannibalistic Slobber)*. [illustratie]. Geraadpleegd op 29 april 2020 via <https://www.artforum.com/print/previews/200805/lygia-clark-20028>
- [06] Kiesler, F. (1925). *City in space*. Oostenrijks paviljoen van de Exposition des Arts Décoratifs, Parijs. Overgenomen uit *De narratieve ruimte: over de kunst van het tentoonstellen*. (p. 64) door Kossmann, H., Mulder, S., & Den Oudsten, F. (2012). Rotterdam: Uitgeverij 010.
- [07] van Eijck, A. (2006). *Sonsbeek Paviljoen, Arnhem 1965-1966*. [illustratie]. Overgenomen uit *De narratieve ruimte: over de kunst van het tentoonstellen* (p. 57) door Kossmann, H., Mulder, S., & Den Oudsten, F. (2012). Rotterdam: Uitgeverij 010.
- [08] Duchamp, M. (1942). *First Papers of Surrealism*. New York 1942. [illustratie]. Overgenomen uit *De narratieve ruimte: over de kunst van het tentoonstellen*. (pp. 152-153) door Kossmann, H., Mulder, S., & Den Oudsten, F. (2012). Rotterdam: Uitgeverij 010.
- [09] van der Elsen, E. (1962) *Dylaby*. [illustratie]. Geraadpleegd op 2 mei 2020 via [https://www.metropolism.com/nl/features/30500\\_lose\\_yourself](https://www.metropolism.com/nl/features/30500_lose_yourself)
- [10] Raysse, M. (1962) *Raysse Beach*. [illustratie]. Geraadpleegd op 2 mei 2020 via [https://www.metropolism.com/nl/features/30500\\_lose\\_yourself](https://www.metropolism.com/nl/features/30500_lose_yourself)
- [11] van der Elsen, E. (1962) *Daniel Spoerri op de tentoonstelling 'Dylaby'*. [illustratie]. Geraadpleegd op 2 mei 2020 via [https://www.metropolism.com/nl/features/30500\\_lose\\_yourself](https://www.metropolism.com/nl/features/30500_lose_yourself)
- [12] van der Elsen, E. (1962) *Dylaby, installatie door Niki de Saint Phalle*. [illustratie]. Geraadpleegd op 2 mei 2020 via [https://www.metropolism.com/nl/features/30500\\_lose\\_yourself](https://www.metropolism.com/nl/features/30500_lose_yourself)
- [13] *Plattegrond van Dylaby* (1962). [illustratie]. Geraadpleegd op 2 mei 2020 via [https://www.metropolism.com/nl/features/30500\\_lose\\_yourself](https://www.metropolism.com/nl/features/30500_lose_yourself)

- [14] Magritte, R. (1929) *Ceci n'est pas une pipe*. [illustratie]. Geraadpleegd op 6 mei 2020 via <https://kunstvensters.com/2016/02/13/dit-is-geen-pijp-dit-is-magrittes-claim-to-fame/>
- [15] Ceyskens, P. (2019). *A Memory Mourns What It Has Not Seen #4*. [illustratie]. Geraadpleegd op 29 april 2020 via <http://www.patrickceyskens.com/paintings/2019/a-memory-mourns-what-it-has-not-seen-3>
- [16] Goris, J. (2019)
- [17] Gormley, A. (2009) *Firmament III*. [illustratie]. Geraadpleegd op 29 april 2020 via <http://www.antonygormley.com/sculpture/chronology-item-view/id/2683/page/372#p1>
- [18] Gormley, A. (2008) *Another Singularity*. [illustratie]. Geraadpleegd op 29 april 2020 via <http://www.antonygormley.com/sculpture/chronology-item-view/id/2537/page/407>
- [19] Gormley, A. (2019) *Matrix III*. [illustratie]. Geraadpleegd op 29 april 2020 via <http://www.antonygormley.com/projects/item-view/id/334#p17>
- [20] Pezo Von Ellrichshausen (2003). *120 Doors Pavillion*. [illustratie]. Geraadpleegd op 29 april 2020 via <http://socks-studio.com/2014/07/08/120-doors-by-pezo-von-ellrichshausen-2003/>
- [21] Goris, J. (2020) collage op basis van Klimt, G (1905-1911). *The Stoclet Frieze*. [Illustratie]. Geraadpleegd op 18 februari 2020 via <https://www.myddoa.com/the-stoclet-frieze-gustav-klimt/>
- [22] Goris, J. (2020)
- [23] Goris, J. (2020)
- [24] Goris, J. (2020)
- [25] Goris, J. (2020)
- [26] Goris, J. (2020) bestaande uit:
- [26 a] Naughty dog (2013) *Last of Us (title sequence)*. Geraadpleegd op 18 februari 2020 via <https://vimeo.com/70893891>
- [26 b] Stromae (2015) *Quand c'est?* Geraadpleegd op 18 februari 2020 via <https://www.youtube.com/watch?v=8aJw4chksqM>

- [26 c] Saraceno, T. (2013). *Hybrid Webs*. [illustratie]. Geraadpleegd op 18 februari 2020 via <https://studiotomassaraceno.org/hybrid-webs/>
- [27] Ceyskens, P. (2014). *I Present The Representation 5*. [illustratie]. Geraadpleegd op 6 mei 2020 via <http://www.patrickceyskens.com/paintings/2014/i-present-the-representation-5>
- [28] *Lighthouse in the Flatlands*. Overgenomen uit Sheila Hicks Lignes De Vie - Lifelines .(p. 73) door Gauthier, M. (2018). Paris: Centre Pompidou.
- [29] Burton, T. (2003). *Big Fish*. [illustratie]. Geraadpleegd op 1 mei 2020 via <https://medium.com/@HaubrichNoir/a-quick-read-on-tim-burtons-big-fish-2003-b97885d48706>
- [30] Lupa, K. (2017). *The Trial*. [illustratie]. Geraadpleegd op 1 mei 2020 via <https://nowyteatr.org/en/kalendarz/proces>
- [31] Lupa, K. (2017). *The Trial*. [illustratie]. Geraadpleegd op 1 mei 2020 via <https://nowyteatr.org/en/kalendarz/proces>
- [32] Astragales (2011) *Kiss & Cry*. [illustratie]. Geraadpleegd op 1 mei 2020 via <https://asouffriau.wordpress.com/2017/12/18/cold-blood/>
- [33] Astragales (2015) *Cold Blood*. [illustratie]. Geraadpleegd op 1 mei 2020 via [https://www.warande.be/programma/2854/Michele\\_Anne\\_De\\_Mey\\_Jaco\\_Van\\_Dormael\\_Collectif\\_Kiss\\_Cry\\_Cold\\_Blood/](https://www.warande.be/programma/2854/Michele_Anne_De_Mey_Jaco_Van_Dormael_Collectif_Kiss_Cry_Cold_Blood/)
- [34] Schraûwen, J. (2018) *Le Livre des Livres – un chef d' œuvre de l'inclassable Marc-Antoine Mathieu*. [illustratie]. Geraadpleegd op 6 mei 2020 via [https://www.rtbf.be/culture/article/detail\\_le-livre-des-livres-un-chef-d-uvre-de-l-inclassable-marc-antoine-mathieu-jacques-schrauwen?id=10031006](https://www.rtbf.be/culture/article/detail_le-livre-des-livres-un-chef-d-uvre-de-l-inclassable-marc-antoine-mathieu-jacques-schrauwen?id=10031006)
- [35] Lambert, L. (2019) *Labyrinten en metafysische constructies. Een interview met Marc-Antoine Mathieu*. [Dohmen, T., vert.]. [illustratie]. Geraadpleegd op 6 mei 2020 via <https://9ekunst.nl/2019/08/20/labyrinten-en-metafysische-constructies-een-interview-met-marc-antoine-mathieu/>
- [36] Lambert, L. (2019) *Labyrinten en metafysische constructies. Een interview met Marc-Antoine Mathieu*. [Dohmen, T., vert.]. [illustratie]. Geraadpleegd op 6 mei 2020 via <https://9ekunst.nl/2019/08/20/labyrinten-en-metafysische-constructies-een-interview-met-marc-antoine-mathieu/>
- [37] Ann Veronica Janssens (2015): *yellowbluepink* [illustratie]. Geraadpleegd op 7 mei 2020 <https://wellcomecollection.org/exhibitions/XFximBAAAPkAioWz>



- [38] Ann Veronica Janssens (2020): *Hot Pink Turquoise*. [illustratie]. Geraadpleegd op 7 mei 2020 via <https://www.dammagazine.net/calendar/hot-pink-turquoise-ann-veronica-janssens/>
- [39] Ann Veronica Janssens. (2020) *Hot Pink Turquoise – interactieve installatie met fietsen*. [illustratie]. Geraadpleegd op 7 mei 2020 via <https://www.louisiana.dk/en/exhibition/hot-pink-turquoise>
- [40] Libeskind, D. (1998). *Felix-Nussbaum-haus*. [illustratie]. Geraadpleegd op 7 mei 2020 via <https://libeskind.com/work/felix-nussbaum-haus/>
- [41] Libeskind, D. (1998). *Felix-Nussbaum-haus*. [illustratie]. Geraadpleegd op 7 mei 2020 via <https://libeskind.com/work/felix-nussbaum-haus/>
- [42] Libeskind, D. (1998). *Felix-Nussbaum-haus*. [illustratie]. Geraadpleegd op 7 mei 2020 via <https://libeskind.com/work/felix-nussbaum-haus/>
- [43] Libeskind, D. (1998). *Felix-Nussbaum-haus*. [illustratie]. Geraadpleegd op 7 mei 2020 via <https://libeskind.com/work/felix-nussbaum-haus/>
- [44] Astragales (2011) *Kiss & Cry*. [illustratie]. Geraadpleegd op 7 mei 2020 via <https://www.astragales.be/nl/nos-spectacles/kiss-and-cry/>
- [45] Karmanoia (2019). *Doloris Meta Maze*. [illustratie]. Geraadpleegd op 7 mei 2020 via <http://nooitgedachtland.be/op-stap/doloris-meta-maze-doolhof-voor-volwassenen-tilburg/>
- [46] Hammershoi, V. (z.j.). *Interior from the Home of the Artist*. [illustratie]. Geraadpleegd op 2 mei 2020 via [https://www.europeana.eu/nl/item/2021012/app\\_si\\_A\\_III\\_2058](https://www.europeana.eu/nl/item/2021012/app_si_A_III_2058)
- [47] Lupa, K., & Bernhard, T. (2016). *Place des Héros*. [illustratie]. Geraadpleegd op 2 mei 2020 via <https://www.lesgemeaux.com/spectacles/place-des-heros/>
- [48] Goris, J. (2020)
- [49] Goris, J. (2020)
- [50] Pezo von Ellrichshausen (2019). *Beyond Bauhaus RIBA Exhibition*. [illustratie]. Geraadpleegd op 8 mei 2020 via <https://www.archdaily.com/926765/beyond-bauhaus-riba-exhibition-pezo-von-ellrichshausen>
- [51] Pezo von Ellrichshausen (2019). *Beyond Bauhaus RIBA Exhibition*. [illustratie]. Geraadpleegd op 8 mei 2020 via <https://www.archdaily.com/926765/beyond-bauhaus-riba-exhibition-pezo-von-ellrichshausen>
- [52] Mathieu, M. (2011). *3"*. [illustratie]. Geraadpleegd op 8 mei 2020 via <https://www.museumangewandtekunst.de/de/home/druck/?id=296&images=1>

- [53] Fontana, M. (2018). *Eisenman Architects, Buro Happold Memorial to the murdered Jews of Europe*. [Illustratie]. Geraadpleegd op 29 april 2020 via <https://divisare.com/projects/396191-eisenman-architects-buro-happold-mauro-fontana-memorial-to-the-murdered-jews-of-europe>
- [54] Onbekend (z.j.). *Londoners taking shelter in the Tube during the Blitz*. [Illustratie]. Geraadpleegd op 5 mei 2020 via <https://daily.jstor.org/what-life-was-like-during-the-london-blitz/>
- [55] *London Underground Map Wallpaper*. [Illustratie]. Geraadpleegd op 5 mei 2020 via <https://www.custom-wallpaper-printing.co.uk/wallpaper-map-tube.html>
- [56] Goris, J. (2020)
- [57] *Matrix II* (2014). Overgenomen uit Antony Gormley. (p. 212) door Gormley, A. (2019). Londen: Royal Academy of Arts.
- [58] Goris, J. (2020)
- [59] Goris, J. (2020)
- [60] Goris, J. (2020)
- [61] Goris, J. (2020)
- [62] Goris, J. (2020)
- [63] Goris, J. (2020)
- [64] Gormley, A. (2019). *Cave*. [Illustratie]. Geraadpleegd op 30 november 2019 via <http://www.antonygormley.com/projects/item-view/id/335#p20>
- [65] Goris, J. (2020)
- [66] Goris, J. (2020)

[67] Goris, J. (2020)

[68] Goris, J. (2020)

[69] Goris, J. (2020)

[70] Goris, J. (2020)

## FIGUREN

Goris, J. (2020) *INHOUD*

Goris, J. (2020) *INLEIDING*

Goris, J. (2020) *I. SCENOGRAFISCHE CONCEPTEN EN STRATEGIEËN*

Goris, J. (2020) *II. DE VORMINGSWEG VAN ONS LEVEN*

Goris, J. (2020) *III. DE KRACHT VAN VERHALEN*

Goris, J. (2020) *IV. ONTWERPMETHODES EN TECHNIEKEN VOOR EEN SCENOGRAFISCHE BELEVING*

Goris, J. (2020) *V. LOCATIE*

Goris, J. (2020) *VI. UNRAVEL*





