

HET KASTEEL VAN HORST WAARDEVOL ONTSLUITEN

Onderzoek naar het goed ontsluiten van erfgoed aan de hand van een
beleving, verhalen en innovatieve technieken.

Helena Depoortere
Masterscriptie
April 2017

Promotor: dr. int. arch. Bie Plevoets
Begeleider: Prof. int. arch. Johannes Klaps

Abstract

Het doel van dit onderzoek is via literatuurstudie en casestudies een theoretische kennis op te bouwen over een goede ontsluiting in het algemeen. Een goede ontsluiting betekent dat een groot deel van het publiek het bezoek als een waardevolle beleving ervaart. Die waardevolle beleving wordt bereikt door een evenwicht tussen beleving en informatie. Verhalen en innovatieve technieken zullen goede hulpmiddelen blijken om dit evenwicht te beïnvloeden. De conclusies en kennis uit het onderzoek zullen uiteindelijk toegepast worden op een ontwerp voor het kasteel van Horst waardoor het kasteel op een interessantere manier wordt opengesteld en overgebracht naar de bezoeker.

Dankwoord

Deze scriptie is er niet zo maar gekomen. Van bloed bleef ik bespaard maar zweet en vooral tranen kwamen er zeker aan te pas. Er zijn heel wat mensen die me enorm geholpen hebben tot dit eindresultaat te komen. Ze steunden me, niet alleen de laatste paar maanden maar doorheen mijn hele opleiding. Deze mensen wil ik hier toch even bedanken.

Dank je wel aan alle docenten die me doorheen deze jaren veel hebben bijgeleerd. Zonder jullie aanmoedigende woorden, goede tips, kennis en inzichten was ik nooit in dit masterjaar geraakt. In het bijzonder wil ik mijn ontwerpbegeleider Jo Klaps bedanken zonder wie ik nooit aan deze richting begonnen was noch die had afgemaakt. Ook mijn promotor Bie Plevoets heeft zeker voor dit laatste stukje een enorme impact gehad. De gerichte opmerkingen, nieuwe inzichten en geruststellende woorden hebben deze scriptie mee gevormd.

Verder wil ik graag mijn vrienden, zus, ouders en familie bedanken. Jullie waren er altijd als ik jullie nodig had. Zowel voor een schouder om op uit te huilen, een helpende hand of een luisterend oor kon ik bij jullie terecht. Dank je om mijn stressaanvallen mee te kalmeren en me terug aan te moedigen door te zetten. In het bijzonder wil ik mijn opa bedanken. Zijn kennis over het kasteel van Horst is de basis van dit onderzoek. Zijn kalmte en hulp zijn onmisbaar geweest om tot dit resultaat te komen.

Inhoud

Abstract	p. 3
Dankwoord	p. 5
Inhoud	p. 6
Inleiding	p. 9
Onderzoeksvraag	p. 11
Deel 1: Theoretisch onderzoek	p. 13
HET ONTSLUITEN VAN EEN MONUMENT	p. 15
Ontsluiten	p. 15
Open erfgoed	p. 16
Aspecten van een geslaagde ontsluiting	p. 19
BELEVING	p. 20
Wat is een beleving?	p. 20
Waarom een beleving toepassen?	p. 22
De waardevolle beleving: een evenwicht tussen informatie en beleven	p. 23
VERHALEN	p. 25
Wat is een verhaal?	p. 25
De kracht van verhalen	p. 26
Het vertellen van verhalen	p. 27
De geschiedenis is een verhaal	p. 28
Verhalen tussen feit en fictie	p. 29
Mythes, legendes en andere verhalen gelinkt aan erfgoed	p. 30
INNOVATIEVE TECHNIEKEN	p. 32
Technologie en multimedia	p. 32
Augmented reality en erfgoed	p. 36
Scenografie en fysieke elementen	p. 40
Technologie en scenografie in erfgoed	p. 43
EEN GOEDE ONTSLUITING	p. 45

Deel 2: Casestudies	p.47
CASES BESPREKEN	p. 49
Fort Napoleon	p. 50
Belevingscentrum Herkenrode	p. 54
Casa Battlo	p. 58
Lincoln Castle	p. 60
Belevingscentrum Tildonk '14-'18	p. 64
Red Star Line Museum	p. 68
WAT LEREN WE VAN DE CASESTUDIES?	p. 74
Conclusie	p.77
Toepassing op het kasteel van Horst	p.79
ANALYSE	p. 81
Het kasteel	p. 81
Het kasteel nu bezoeken	p. 82
Geschiedenis	p. 88
Verhalen van het kasteel	p. 92
Het gebouw	p. 96
ONTWERP	p. 111
Siteplan	p. 112
Inkomgebouw	p. 113
Tijdlijn	p. 114
Het kasteel	p. 118
Bibliografie	p. 134
Lijst van afbeeldingen	p. 137

Inleiding

Midden in het Hageland, omgeven door bossen en vijvers, bevindt zich het Kasteel van Horst. Het is een mooi en boeiend gebouw met een ingewikkelde geschiedenis waar veel over te vertellen valt. Toch wordt er maar weinig aandacht aan het ontsluiten van dit erfgoed geschonken. Al doen de gidsen hun best, de scenografie en tour door dit kasteel is volgens mij zeer traditioneel en saai. Door het gebrek aan vernieuwing of originaliteit trekt het niet veel bezoekers. De interesse in het monument lijkt tanende. Recent bleek nogmaals hoe slecht het eraan toe is. De rechtervleugel en toegangsbrug hebben dringend restauratiewerken nodig en daarom zal het kasteel in 2017 gesloten blijven. Wanneer er niets ondernomen wordt vrees ik voor de toekomst van het kasteel. Ik wil het van het verval proberen redden door dit gebouw op een goede en waardevolle manier te ontsluiten. Dit kan extra bezoekers trekken en het kasteel zo opnieuw de aandacht geven die het verdient.

Op citytrip naar Barcelona kwam ik in contact met augmented reality. Die moderne techniek werd volgens mij goed ingezet in Casa Battló van Gaudi en maakte het bezoek meteen interessanter. Deze ervaring bleef me enorm bij en deed me nadenken over de mogelijkheid om deze technologie toe te passen in het kasteel van Horst. Daar worden nu alle ruimtes ook bewust leeg gehouden om ze zo voor zich te laten spreken. Deze techniek zou die visie kunnen ondersteunen. Verder onderzoek wees uit dat deze technologie vele voordelen biedt maar ook heel wat kritiek krijgt. De toepassing ervan is geen doel op zich, maar slechts één van de mogelijkheden die het bezoek aan een monument interessant kan maken. Dit was de start van een uitgebreider onderzoek naar een goede ontsluiting. Vandaar ook de hoofdonderzoeksvraag: Hoe kan een monument goed ontsloten worden?

Via literatuurstudie breidde ik mijn kennis uit. Daarbij bleef ik in contact komen met de begrippen beleving, verhalen en vooruitstrevende technieken.

In het theoretische deel 1 zal de inhoud van deze afzonderlijke begrippen besproken worden. Ook de onderlinge samenhang en de link met goed ontsluiten zal verder worden onderzocht. Zo wordt er gezocht naar het verband tussen een waardevolle beleving en een goede ontsluiting en ook hoe verhalen en innovatieve technieken kunnen helpen om de waardevolle beleving te bereiken.

Vervolgens ben ik nagegaan hoe deze begrippen kunnen toegepast worden in een ontwerp. Dit gebeurde via casestudies. Door mijn bezoek te analyseren aan de hand van beleving, verhalen en vooruitstrevende technieken kon ik makkelijker uitdrukken waarom een ontsluiting voor mij geslaagd was of niet. Elke casestudy brengt een ander evenwicht, een andere toepassing van de begrippen naar voren. We kunnen uit elke casestudy iets bijleren over een goede ontsluiting. We zullen de theorie toetsen aan de praktijk.

De eerste twee delen combineren we in een conclusie. Daarbij worden zowel de puur theoretische kennis als de meer toegepaste mogelijkheden samengebracht.

Uiteindelijk wordt specifiek voor het kasteel van Horst onderzocht hoe we de begrippen kunnen gebruiken. Ik probeer de kennis uit deel één en twee toe te passen. Daarvoor zal er eerst een analyse van het gebouw en de huidige situatie plaatsvinden. Verder zal er vooral ontwerpend onderzoek plaatsvinden. Het resultaat bestaat uit een ontwerp dat een goede ontsluiting probeert mogelijk te maken van het kasteel van Horst.

Onderzoeksvraag

Hoe kan een monument goed ontsloten worden?

Wat is het verband tussen een waardevolle beleving en een goede ontsluiting?

Hoe helpen verhalen en innovatieve technieken de waardevolle beleving te bereiken?

Hoe kunnen we dit toepassen op het ontwerp voor het kasteel van Horst?



Deel 1: Theoretisch onderzoek



Afb. 1. Kasteel van Horst - noir

HET ONTSLUITEN VAN EEN MONUMENT

Ontsluiten

Ontsluiten betekent meer dan het openstellen of toegankelijk maken van een monument. Het houdt 'begrijpelijk maken' maar ook 'waarderen mogelijk maken' in. Het is dus een manier om het erfgoed uit te leggen aan een bezoeker, om inzicht te bieden in de culturele, artistieke of historische waarden die het monument bevat. Dit kan door kennis, informatie en ideeën beschikbaar te maken (Adriaenssens, Hendryckx, & Van Alsenoy, 1998).

Er zijn twee manieren om erfgoed te ontsluiten: direct en indirect. Direct ontsluiten betekent het openstellen voor bezoekers. Indirect ontsluiten kan door een publicatie over het erfgoed, het uitlenen van objecten of collecties (Centrum voor Religieuze Kunst en Cultuur VZW, 2012). Hoewel de indirecte ontsluiting voor sommige soorten erfgoed nodig en nuttig is, wordt het nut van het fysiek bezoeken van monumenten benadrukt. Dat zorgt voor een direct contact en is een krachtige stimulans voor een dialoog tussen de hedendaagse mens en de geschiedenis. Dat brengt een interactie tot stand die dan weer heel erg kan helpen bij het begrijpen en waarderen van het monument en laat dit nu net het doel van het ontsluiten zijn (Adriaenssens et al., 1998). Dit is de reden waarom ik wil werken aan de directe ontsluiting van het kasteel van Horst. Het gebouw straalt een sfeer en kracht uit die je alleen kan ervaren door het fysiek te ontdekken.

Het direct ontsluiten van erfgoed is om vele redenen zinvol. Het draagt niet alleen bij tot de toeristische of recreatieve bedrijvigheid maar versterkt in de eerste plaats de cultuurbeleving en ontwikkeling. Monumenten ontsluiten zorgt ervoor dat ze deel uitmaken van het landschap, de stad of het dorp. Het benadrukt waarden en de geschiedenis van de gemeenschap en kan deze zo versterken (Adriaenssens et al., 1998).

Open Erfgoed

Er zijn in Vlaanderen enorm veel monumenten opengesteld en ontsloten voor bezoekers. Dit gebeurt jammer genoeg niet altijd op een succesvolle manier. Om inspirerende voorbeelden van deze openstellingen in de kijker te plaatsen kwam de overheid in 2016 met het exclusief kwaliteitslabel 'Open Erfgoed' (Onroerend erfgoed, 2013). Dit nieuwe kwaliteitslabel en zijn voorwaarden maken duidelijk wat de Vlaamse overheid als een 'geslaagde ontsluiting' ziet. Het is daarom interessant de criteria te bekijken en bespreken.

Alle volgende informatie is gehaald uit de inspiratienota voor open erfgoed van het agentschap Onroerend Erfgoed (Agentschap Onroerend Erfgoed, 2016).

Buiten de criteria voor het ontvangen van de erkenning geeft de inspiratienota ook over praktische zaken een aantal opmerkingen en aandachtspunten:

Communicatie: een bezoeker moet te weten komen dat je onroerend erfgoed open en toegankelijk is

Onthaal: openbaar vervoer, fietsenstalling, onthaal met info over toegangsprijs, wandelroutes,..

Informatie: moet op maat van de doelgroepen zijn, kan op verschillende manieren overgebracht worden (gidsen, audiogids, mediatoepassingen,..)

Bezoekerstraject: moet op maat van de doelgroepen zijn, kan op verschillende manieren overgebracht worden (gidsen, audiogids, mediatoepassingen,..)

Praktisch: sanitair, shop, cafetaria, deze moeten te verzoenen zijn met de erfgoedwaarden

Inhoudelijk gaat de nota uit van het overbrengen van erfgoedwaarden en de wijze waarop de bezoeker het erfgoed ervaart en beleeft. Dit wordt vertaald in een aantal criteria:

1. Het goed wordt op een (inter)actieve en sprekende manier ontsloten

Het doel is de bezoeker op een aantrekkelijke en actieve manier meenemen in het verhaal van de site. Open erfgoed wordt gekenmerkt door een gedreven openstelling die de bezoeker persoonlijk betreft bij het verhaal. Informatiepanelen alleen zullen dus niet volstaan.

2. De openstelling geeft de bezoeker inzicht in erfgoedwaarden, -kenmerken en -elementen van het goed in hun maatschappelijke context

De openstelling toont het goed op een integrale manier om zo het verhaal van de site te vertellen. Je geeft niet enkel informatie maar plaatst het goed in een maatschappelijke context of je duidt op de uniekheid van dit goed.

3. De openstelling richt zich tot minstens twee verschillende doelgroepen

Dit kunnen bijvoorbeeld kinderen, zakenlui, mensen met een beperking of gezinnen zijn.

4. De site is een voorbeeld en is uniek in Vlaanderen op het vlak van:

a. Ontsluiting van de erfgoedwaarden

Op welke (unieke) waarden wil je focussen? Hoe link je dit met soortgelijke sites?

b. Gebruik van innovatieve technieken

Dit kan gaan om digitale technieken maar ook over andere manieren van storytelling op een vernieuwende manier. Je speelt in op alle zintuigen. Je doet opvoering, creëert activiteiten en spelletjes als deze relevant zijn voor je ontsluiting.

c. Beheer van de site

Kan op verschillende manieren. Bijvoorbeeld door een goede vrijwilligerswerking, beheer volgens oude technieken of verzoenen van verschillende beleidsdomeinen.

d. Publiciteit

Je communiceert goed en denkt na over hoe je ervoor zorgt dat een bezoeker nog terug langs komt.

5. Het goed wordt een minimum aantal dagen en uren opengesteld per jaar.

6. Het goed is, in de mate dat de bescherming dit toelaat, integraal toegankelijk.

Daarvoor moet er advies gevraagd worden aan de instantie erkend door de Vlaamse regering.

7. De openstelling mag niet leiden tot verlies of beschadiging van erfgoedwaarden.

8. Het goed maakt deel uit van een netwerk dat specifiek gericht is op erfgoedontsluiting.

Vooral op de praktische punten en de criteria 1, 2, 3, 4 a en b heb ik als ontwerper invloed. Bekijken wat de Vlaamse overheid hiervoor aanraadt kan me inspireren en helpen om een geslaagde ontsluiting te ontwerpen.

Mijn doel is niet de erkenning 'Open Erfgoed' behalen voor het kasteel van Horst. Hiervoor zou ik te veel uitspraken over het beleid moeten doen.

Aspecten van een geslaagde ontsluiting

Zowel in de inspiratienota 'Open erfgoed' (Agentschap Onroerend Erfgoed, 2016) als in 'Het charter van open monumenten' (Adriaenssens et al., 1998) komen gelijkaardige aspecten terug. Verder haalt de inspiratienota aan dat er vaak methodes uit musea worden toegepast bij het ontsluiten. Dit maakt de richtlijnen die 'Het museum van het gevoel' (Van Oost, Van Genechten, & Daenen, 2016) opstelt voor het museum van de toekomst ook relevant. Ook hierin komen dezelfde onderwerpen terug. Als we de bronnen naast elkaar leggen komen we tot deze vier richtlijnen voor een geslaagde ontsluiting:

1. Het bezoeken van het erfgoed moet een beleving zijn.
2. Informatie en inzicht bieden in het erfgoed. Je moet het verhaal vertellen van het erfgoed. Je moet de erfgoedwaardes, de geschiedenis,.. overbrengen naar de bezoeker.
3. Interactiviteit en het aanspreken van verschillende zintuigen toepassen om deze eerste twee aspecten te bekomen.
4. Vooruitstrevende technieken gebruiken. Dit kunnen zowel digitale technologieën zijn als andere innovatieve ideeën. Een goede scenografie kan hier ook een voorbeeld van zijn.

Deze richtlijnen blijven vaag. De hier gebruikte begrippen worden in de literatuur te pas en te onpas gebruikt maar nooit verder uitgelegd. Vooral deze drie vallen op:

- Beleving
- Verhalen
- Innovatieve technieken

Ik zal deze kernbegrippen eerst elk apart verduidelijken om zo hun potentieel volledig te begrijpen. Daarna zal ik aantonen hoe ze met elkaar in verband staan. Het zal blijken dat ze samen een goed kader bieden om een goede ontsluiting te realiseren.

BELEVING

Wat is een beleving?

Men streeft er tegenwoordig naar om van het bezoeken van een historisch gebouw een beleving te maken zodat het een interessante en leuke activiteit wordt (Grever & Van Boxtel, 2014). Maar wat is een beleving? Hoewel dit begrip vaak wordt gebruikt in erfgoed zijn er niet veel definities beschikbaar. Die zijn er gelukkig wel in een economische context meer bepaald in de *Retail* sector. In 'Cultuur is beleven' (Schramme, 2014) komen verschillende experts aan bod met ieder een eigen kijk op het begrip. Vele van deze visies blijken van toepassing te zijn op de beleving in de context van erfgoed.

Bruno Verbergt bespreekt de visie van Pine & Gilmore, belangrijke schrijvers over de 'experience-economy'. Zij slaan de definitie van een beleving over en gaan meteen over naar de 'economisch waardevolle beleving'. Hierbij staan authenticiteit en interactiviteit centraal. Interactiviteit impliceert dat de klant een belangrijke rol krijgt: er ontstaat een soort wisselwerking. De focus ligt hier niet puur op de dienst of het product. Authenticiteit geeft dan weer aan hoe 'echt' iets is. Dat gevoel is per definitie onbeheersbaar en persoonlijk. Je kan nooit weten of iets authentiek gaat overkomen. De beleving kan actief of passief zijn maar heeft dus als belangrijkste kenmerk dat het persoonlijk en onvoorspelbaar is (Schramme, 2014).

Ed Peelen onderscheidt wel een belangrijk verschil tussen ervaren, beleven en belevenis. Hij omschrijft een volgorde het proces om een ervaring te creëren als volgt: Eerst is er een zintuigelijke waarneming. We doen indrukken op die leiden tot emoties. Deze emoties leiden vervolgens tot een belevenis. Ervaringen zijn dan nog een stapje verder. Ze hebben het over de les die we uit onze beleving trekken. Zintuigen en emoties zijn dus de kern elementen om een beleving te creëren (Schramme, 2014).

Ann Petermans bespreekt dan weer de invloed die interieurarchitectuur op een beleving kan hebben (Schramme, 2014). Zij erkent het verschil tussen beleving en ervaring maar focust vooral op de betekenis van beleving. Zij vat haar literatuurstudie erover samen in een 'Experience web'. Dat brengt twintig aspecten samen. Het is niet alleen een samenvatting maar kan ook gebruikt worden om ervaringen in ontworpen ruimtes te analyseren. De belangrijkste hiervan zijn: er is altijd interactie vereist met andere personen, een ruimte, producten of diensten, het is mogelijk via verschillende communicatiekanalen, het is subjectief en context- en tijdspecifiek. Belangrijk is dat we geen beleving kunnen creëren. We kunnen alleen een context ontwerpen waarin een beleving kan plaatsvinden.



Afb 2: Experience Web.

Waarom beleving toepassen in historisch erfgoed?

Omdat de klant tegenwoordig op deze belevenissen focust, spreekt men van een belevingseconomie. Consumenten zoeken naar belevingen maar zijn dan ook bereid hiervoor meer te betalen. Ze willen meer dan een product of een dienst. Sfeer, omgeving, en concept zijn minstens even belangrijk (Faché, 2012). Er is een honger naar belevenissen en tastbare en fysieke ervaringen. Mensen gaan hiernaar op zoek (Grever & Van Boxtel, 2014). Dit is de eerste reden om belevingen toe te passen in erfgoed, het trekt de aandacht van potentiële bezoekers. Het kan ervoor zorgen dat meer mensen de site willen bezoeken. Hoewel sommigen nog altijd van mening zijn dat voor cultuur geen reclame gemaakt moet worden en dat een waardevolle tentoonstelling vanzelf bezoekers trekt, blijkt dit niet meer het geval (Schramme, 2014). Daarom gaan meer en meer erfgoedsites en musea op de wensen van de bezoeker inspelen en belevingen aanbieden. Dat blijkt ook uit uitroepen op websites als 'beleef het verleden' of 'spannende geschiedenis' (Grever & Van Boxtel, 2014).

De tweede reden om belevingen toe te passen is dat het de interesse vergroot (Grever & Van Boxtel, 2014). Belevingen betekenen een emotionele of fysieke betrokkenheid bij het bezoek. Bezoekers zullen daardoor een sterkere band opbouwen met het gebouw. Het bezoek zal hen meer bijblijven en kan hen zelfs motiveren om dezelfde soort belevingen vaker op te zoeken (Schramme, 2014). Het kan hun interesse in erfgoed in het algemeen vergroten.

De betrokkenheid, fysiek via zintuigen of emotioneel, die een beleving creëert heeft nog een laatste voordeel. Het zal bezoekers die betrokken raken helpen om 'betekenis' te geven aan het gebouw of een object. Betrokkenheid is een belangrijk hulpmiddel in educatie (Hooper-Greenhill, 1999). Het zal ervoor zorgen dat bezoekers meer bijleren door hun bezoek.

VERHALEN

Wat is een verhaal?

Een verhaal is het tweede begrip dat in de literatuur over de ontsluiting van erfgoed zeer vaak en in diverse betekenissen opduikt. Het woord verhaal doet al snel denken aan sprookjes of verhaaltjes die we aan kinderen voorlezen, fictieve vertelsels met veel fantasie. Toch geeft Van Dale ook de betekenissen bericht of verslag (Van Dale, 2017). Ook het Engelse *story* heeft 'de beschrijving van gebeurtenissen' als mogelijke definitie (Collins, 2017), Jahn (2005) vult dit aan met 'die betrekking hebben op personages'. Samenvattend draait een verhaal altijd om fictieve of non-fictieve personages en gebeurtenissen.

De kracht van verhalen

De kracht van verhalen wordt meer en meer erkend. In de bedrijfswereid begint men het potentieel er van in te zien. Verhalen zijn een manier om orde te brengen in gebeurtenissen. Zeker in de communicatiewereid is het een gekende tool om complexe zaken een begrijpelijke context te geven. Het verhaal kan niet alleen helpen om de kern van wat je wilt overbrengen te ontdekken maar ook om deze boodschap makkelijker bij de ontvanger te krijgen (Rijnja & van der Jagt, 2004).

Dit kan ook toegepast worden op erfgoed. Door een verhaal kunnen we makkelijker de belangrijkste informatie selecteren, ordenen en begrijpelijk en boeiend overbrengen. Verhalen werken samen met tastbare overblijfselen om de geschiedenis dicht bij de leefweireid van de bezoeker te brengen. Emoties of andere herkenbare aspecten in vertelsels kunnen ervoor zorgen dat je je kan identificeren met personages uit het verleden. Dit maakt de geschiedenis meer begrijpelijk en zorgt ervoor dat de bezoeker zich kan inleven. Zo gaat die meeleven met de gebeurtenissen en raakt emotioneel betrokken. Dit stimuleert je beeldvorming en wekt interesse op (Grever & Van Boxtel, 2014).

Het gebruiken van verhalen in het ontsluiten van erfgoed heeft dus zowel op rationeel als emotioneel vlak voordelen. Een verhaal maakt informatie begrijpelijk en ordent die om ze zo makkelijker te onthouden. En een verhaal brengt je ook dicht bij de inhoud en betreft je emotioneel. Zeker voor mijn ontwerp van het kasteel van Horst kan een verhaal helpen bijvoorbeeld de ingewikkelde geschiedenis duidelijker over te brengen. Door één van de bewoners hun eigen leven te laten vertellen wordt dit meteen geordend en persoonlijker. Het brengt deze feiten dicht bij de leefweireid van de bezoeker.

Het vertellen van verhalen

Verhalen zouden geen verhalen zijn als ze niet overgedragen worden. Het Engelse begrip *narrative* betekent zowel vertelling als verhaal (Merriam Webster, 2017).

Hoewel sommigen een verhaal alleen een *narrative* noemen wanneer het mondeling verteld wordt (Ryan, 2004) is voor het ontwerpen van een scenografie de definitie van Jahn (2005) het interessantste. Deze definitie beschrijft een narrative als alles dat een verhaal weergeeft. Dit kunnen teksten, beelden, performance of een combinatie van allemaal zijn.

Storytelling is een populair woord in de communicatiewetenschappen (Rijnja & van der Jagt, 2004). Letterlijk betekent het gewoon het vertellen van een verhaal maar recent heeft het een extra betekenis gekregen: een verhaal verteld op zo'n manier dat je visueel, sensorieel of emotioneel gestimuleerd wordt (Better stories, 2017). Hier is het gebruik van verschillende media en technieken vanzelfsprekend en wordt zelfs een interactie via zintuigen of een emotionele reactie verwacht.

Verhalen kunnen via verschillende media verteld worden. Hierdoor wordt er altijd een sensorieel effect gecreëerd. Voor mijn eigen ontwerp zou ik dit op verschillende manieren kunnen toepassen. De geluiden van een kletterende wapens zouden zo bijvoorbeeld het verhaal van een gevecht kunnen ondersteunen en zo aan storytelling doen.

De geschiedenis is een verhaal

In de "open erfgoed" criteria werd regelmatig gesproken over "het verhaal van het erfgoed" of "het verhaal van de site" (Agentschap onroerend erfgoed, 2016). Daar wordt meestal gewoon de geschiedenis en de gebeurtenissen die zich er afspeelden mee bedoeld want in essentie is de hele geschiedenis een verhaal.

Deze opvatting is ook terug te vinden in 'Historisch Denken' (Van Straaten, Claassen, Groot, Raven, & Wilschut, 2012). Daarin wordt besproken hoe het verleden vast staat, dat is wat er gebeurd is. De geschiedenis daarentegen is een afspiegeling van het verleden. Het is altijd een manier, afhankelijk van de actuele visie, om naar het verleden te kijken. Toch betekent dit niet dat het verzonnen is. Geschiedschrijving baseert zich op bronnen, feiten en overblijfselen. Daardoor is het wel degelijk een wetenschap die waarheden probeert vast te stellen.

In essentie is de geschiedenis een verhaal dat feiten en bronnen selecteert om zo gebeurtenissen in het verleden over te brengen, te bespreken en te begrijpen en zo naar waarheden te zoeken. De geschiedenis is één groot verhaal. Daardoor is het uitleggen van een historisch gebouw, geschiedkundige figuren of gebeurtenissen aan een bezoeker automatisch een verhaal vertellen.

Verhalen tussen feit en fictie

De geschiedenis zoekt naar de feiten. Verhalen die men gebruikt in erfgoed kunnen hier van afwijken om een afgerond verhaal te bekomen dat duidelijk is voor de bezoeker. Dit kan meerdere redenen hebben: soms is er niet genoeg bekend over een persoon of gebeurtenis en vult men de informatie aan. In andere gevallen verzint men een fictief personage om zo bepaalde feiten verhalend te kunnen overbrengen (Grever & Van Boxtel, 2014).

Dit brengt ons naar een moeilijk onderwerp: hoe balanceer je vertelvrijheid met historische waarheid? Hoe balanceren we feit en fictie? Palombini (2016) schreef hierover een heel interessante paper. Ten eerste wordt er op gewezen dat 'waar' en 'niet waar' niet zo makkelijk te bepalen is voor gebeurtenissen in het verleden. Verder wordt er gewezen op het verschil tussen 'niet bewezen' en 'foutief'. Verhalen aanvullen met foutieve informatie is natuurlijk geen goed idee. Een verhaal logischer maken door het aan te vullen met niet bewezen elementen kan wel interessant zijn. Om deze aanvullingen te doen worden er ook enkele richtlijnen gegeven. Zo wordt er gezegd dat aanvullen met elementen die niet tegengesproken worden door historische documenten zo ver wij die kennen kan. Daarbij moet men van de meest simpele weg of actie tussen de gekende feiten uitgaan. Wanneer je je aan deze regels en richtlijnen houdt zou je dus een verhaal moeten bekomen dat misschien niet helemaal bewezen is maar wel dicht bij de gekende feiten ligt en dus het evenwicht tussen feit en fictie bewaart.

Deze principes zijn zeer interessant bij het schrijven van een nieuw verhaal en zorgen ervoor dat dit nog steeds als non-fictief beschouwd kan worden. Voor erfgoed waarbij er veel aspecten onzeker zijn in de geschiedenis kan dit dus enorm van pas komen. Het zorgt ervoor dat je feiten samen kan brengen tot een verhalend geheel.

Buiten het correct aanvullen van een verhaal hebben we bij scenografie, tegenover een geschreven verhaal, veel meer opties om onderscheid te maken tussen wat er bewezen is en wat niet. "Layering" van informatie, nu vooral gebruikt om verschillende levels van informatie aan te duiden voor bezoekers met een verschillende voorkennis (Hughes, 2015), zou hier een voorbeeld van kunnen zijn. Verhalen kunnen dan bekeken worden als het makkelijkste level, ze geven een eerste idee over het onderwerp. Het bezorgt de basisinformatie. Daarnaast zou men op verschillende manieren ergens meer informatie kunnen voorzien voor mensen met meer kennis over het onderwerp en die deze nog willen uitbreiden. Daar zou er nadruk kunnen gelegd worden op de lijst van feiten of bronnen waarop men het verhaal baseert. Dit zorgt voor differentiatie en het aantrekken van een breder publiek. Deels fictieve verhalen kunnen zo dus nog steeds een bijdrage leveren voor het overbrengen van de geschiedenis.

Mythes, legendes en andere verhalen gelinkt aan erfgoed

Eigenlijk is zo goed als alles een verhaal. Artikels in een krant, een beschrijving in een dagboek of een sprookje zijn allemaal voorbeelden van verhalen. Buiten "het verhaal van de erfgoed-site" waar aan de hand van een personage gebeurtenissen en feiten kunnen verteld worden kunnen er nog verschillende soorten verhalen gelinkt worden aan erfgoed.

We vinden hier heel wat voorbeelden van.

Legendes en mythes spelen zich vaak af rond erfgoed sites omdat ze een zekere sfeer uitstralen. Er doen vaak verhalen de ronde over spookverhalen of gebeurtenissen in de omgeving. Voorbeelden van legendes zijn te vinden op <http://www.figy.be/legenden/>.

Deze worden dan vaak ingezet om de aandacht voor het erfgoed of de streek aan te wakkeren. Zie bijvoorbeeld: <http://www.ontdekronse.be/nl/historisch/artikel/mythen-en-sagen>.

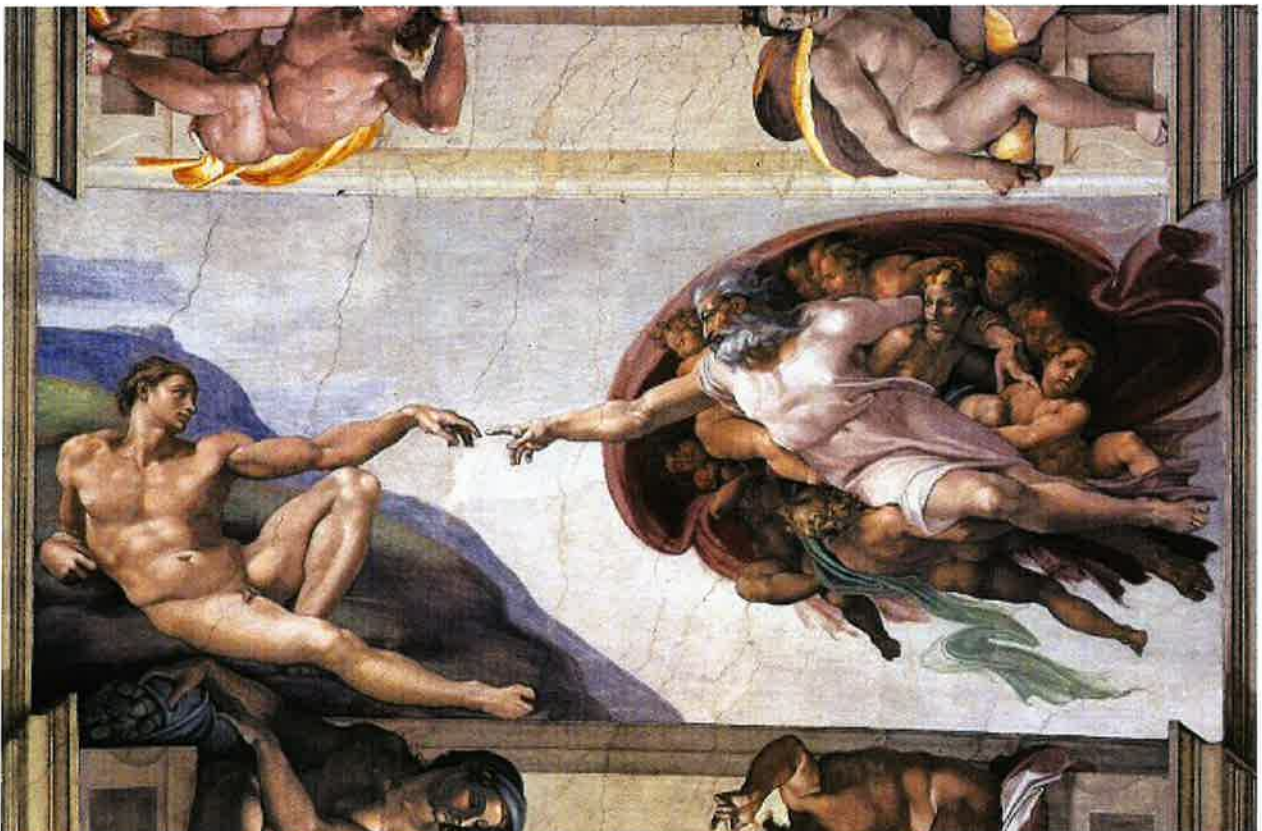
Deze mythes en legendes zijn ondertussen ook erkend als immaterieel erfgoed en zijn dus op zich ook al de moeite om te bewaren (immaterieel cultureel erfgoed, 2016).

Verder wordt er bij het ontsluiten van erfgoed ook vaak gebruik gemaakt van persoonlijke verhalen. Deze betrekken de bezoeker heel nauw met de inhoud en zorgen voor een speciale beleving. Het Red Star Line Museum heeft hier vele voorbeelden van. Daar vertellen getuigen hun eigen verhaal, hoe zij de gebeurtenissen meemaakten.

Verhalen kunnen zich ook gewoon in het gebouw bevinden door middel van aanwezige schilderijen, beelden of afbeeldingen. In religieuze gebouwen vindt men hier veel voorbeelden van terug. Deze kunnen een boodschap overdragen en zo een belangrijke rol spelen in het doorgronden van de site. Hier vind je veel voorbeelden van in historische gebouwen. Bijvoorbeeld op het plafond in de Sixtijnse Kapel staan heel wat verhalen uit het boek Genesis afgebeeld.



Afb 3: Red Star Line Museum, display met persoonlijk verhaal.



Afb 4: Plafond Sixtijnse kapel, Schepping van Adam.

INNOVATIEVE TECHNIEKEN

Technologie en multimedia

Multimedia zijn niet meer weg te denken bij het bezoeken van erfgoed. Bij de meeste gebouwen betreft men verschillende technologieën om van het bezoek een aangename en leerrijke ervaring te maken. Die laten ons toe om meer zintuigen dan alleen maar onze ogen te betrekken. Ze voegen informatie toe of wekken emoties op.

Ze geven ons de kans de informatie die we willen overbrengen op een aangename manier aan de bezoeker aan te bieden. We zullen hier enkele mogelijkheden bespreken.

Er zijn verschillende technologieën die ondertussen al tot de klassiekers behoren: zo hebben we de klassieke audiogidsen, filmpjes en projecties. Het zijn allemaal technologieën die vooral op het zicht en gehoor inspelen.

Ze worden al lang toegepast maar ze zijn nog steeds waardevol als ze op de juiste manier worden ingezet. Ze kunnen makkelijk een sfeer of verhaal overbrengen, informatie samenvatten of een visuele voorstelling van abstracte informatie bezorgen (Hughes, 2015).

Ook interactieve schermen zijn ondertussen een vaste waarde. Die kunnen op allerlei manieren worden toegepast. Er kunnen spelletjes op gespeeld worden, bezoekers kunnen hun eigen verhaal delen of er meer informatie op opzoeken. Interactie is belangrijk om de aandacht van de bezoeker erbij te houden en deze schermen geven de mogelijkheid dit te voorzien (Hughes, 2015).

Een nieuwere en experimentele technologie is *virtual reality*. Daaronder wordt een door een computer gecreëerde digitale omgeving waarin een gebruiker volledig opgaat verstaan. De gebruiker kan hier mee op inwerken en heeft invloed op de gebeurtenissen (Carozzino, Bergamasco, 2010). *Virtual reality* wordt ook toegepast in erfgoed. Er zijn al virtuele tours door musea mogelijk. Toch pleit Mostert (2016) er voor dit vooral toe te passen voor dingen die niet (meer) te bezoeken zijn. Bijvoorbeeld voor het ontwikkelen van een sfeerbeeld van de Staatsmijnen in 1950, het Mosulmuseum in Irak dat verwoest werd door IS of de zolder van het Achterhuis waar toe bezoekers geen toegang hebben.

Het geeft niet in elk erfgoedgebouw een meerwaarde omdat het je volledige aandacht opeist. Het is geen interessante techniek voor alle historische gebouwen.



Afb 5: Sfeerbeeld uit de toepassing van *virtual reality* voor een tentoonstelling over de Staatsmijnen



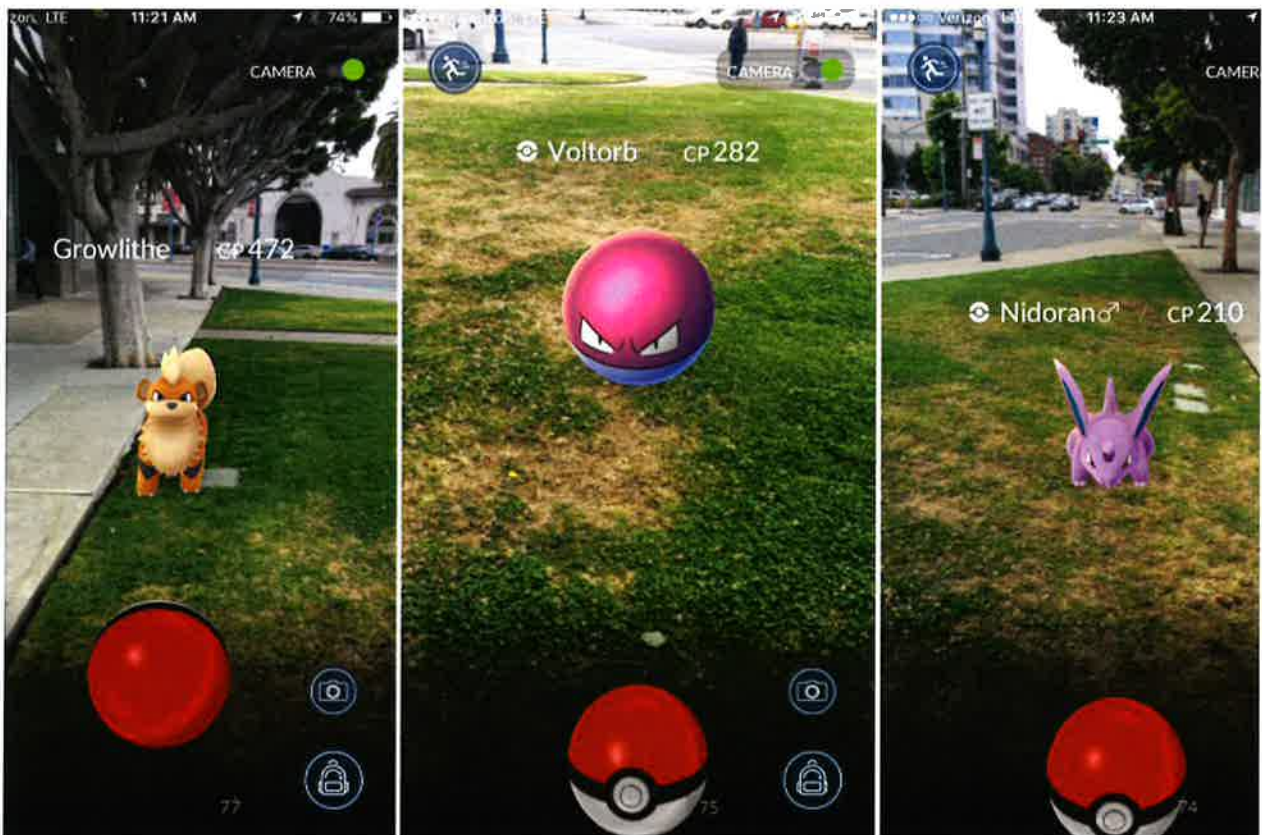
Afb 6: Toepassing van een *virtual reality* in een tentoonstelling over het verwoeste Mosul museum

Als allerlaatste zullen we het over *augmented reality* of toegevoegde realiteit hebben. Het is een heel belangrijke nieuwe techniek in erfgoed. Het is een vorm van *mixed reality* waarbij je live beeld van de echte wereld wordt verrijkt met virtuele elementen. Het legt een extra laag informatie over de werkelijkheid. Belangrijk is dus dat je de echte wereld nog ziet, het vervangt deze niet (Laperrière & Reinhart, 2014). Deze combinatie is een mogelijke manier om een waardevolle beleving te creëren. Het geeft ons de kans die intenser te maken, meer informatie toe te voegen en te personaliseren (Schramme, 2014).

De mogelijkheden met *augmented reality* zijn eindeloos. Zo kan je dinosaurusbotten door een mobile device tot leven zien komen, stille beelden of foto's een beweging zien uitvoeren of zelfs objecten in meer detail bekijken en ronddraaien op je scherm. Het meest creatieve is misschien wel de toepassing van het Science Museum in Londen. Daar zorgt een app ervoor dat James May je virtuele gids wordt. Hij vertelt details over de tentoonstelling (Griggs, 2014). Heel wat mensen kennen *augmented reality* vooral van het spel "Pokémon Go". Daar kon pokémon's vangen door in de echte wereld rond te lopen en op een soort schattentocht te gaan (Exact, 2016). Dit stimuleerde vele jongeren ook al om naar speciale plekken te gaan en meer van hun omgeving te ontdekken. Dit principe kunnen we ook in erfgoed toepassen.



Afb 7: Door augmented reality worden dinosaurus botten weer even bewegende dieren



Afb 8: Beelden uit het spel pokémon GO, de diertjes "zitten" in de echte omgeving van de speler

Augmented reality en erfgoed

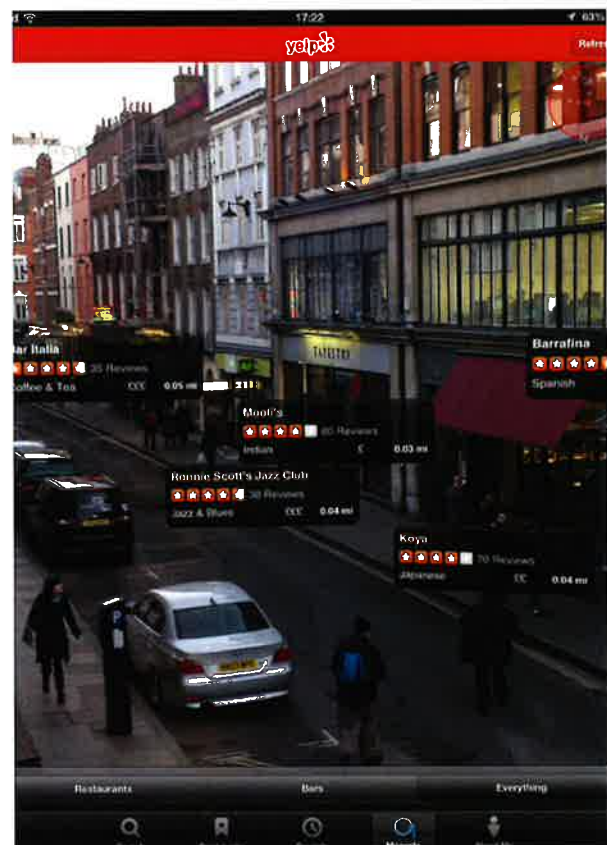
Er werden verschillende technologieën besproken. Hoewel ze allemaal op hun manier een meerwaarde hebben voor het bezoeken van erfgoed zal er hier even gefocust worden op *augmented reality*. Ten eerste omdat dit nog een zeer nieuwe techniek is waar nog veel over te ontdekken en schrijven valt. Ten tweede omdat het volgens verschillende bronnen een gedroomde combinatie is (Mostert, 2016).

Er wordt hier geprobeerd aan de hand van voorbeelden voordelen van *augmented reality* op te sommen omdat concrete theorieën nog te beperkt zijn.

Augmented reality is een manier om op een snelle en realistische manier informatie toe te voegen. Het kan een gebruiker helpen een kaart, uitzicht of ruimte beter te begrijpen door visuele informatie toe te voegen. Dit gebeurt door middel van markers in de fysieke omgeving (BUT, 2017). Het kan ervoor zorgen dat de gebruiker in de echte wereld rondkijkt en informatie daarover te zien krijgt op je scherm. Maar ook teksten of links naar websites zijn makkelijk toe te voegen aan ruimtes, teksten, afbeeldingen of kaarten. Dit kan bijvoorbeeld door middel van QR codes (Schuurmans & Schuurmans, 2011).



Afb 9: Seat reclame met een originele QR code



Afb 10: De app Yelp monocle toont de beoordelingen van restaurants in het straatbeeld

Met *augmented reality* kan de authenticiteit van een gebouw of omgeving bewaard worden. Er wordt gerespecteerd wat nog aanwezig is, dit wordt gebruikt en er worden elementen toegevoegd (Exact, 2016). Er hoeven geen fysieke aanpassingen te gebeuren om informatie toe te voegen, het verhaal te vertellen of het geheel weer te vervolledigen. Zo kan er 'virtueel gerestaureerd worden', er kan een impressie gegeven worden van wat er vroeger was. Het onderscheid tussen oud en nieuw blijft duidelijk, het origineel hoeft niet aangepast te worden. Dit is nuttig wanneer er bijvoorbeeld veel onzekerheden zijn. Elementen kunnen abstract toegevoegd worden. Zo kan de bezoeker een ruw idee krijgen. Het kan dienen om gebouwen in een oude staat te herstellen, terug meubels toe te voegen of objecten te vervolledigen.



Afb 11: Via augmented reality worden de gebouwen in Pompeii terug volledig



Afb 12: In Casa Battlo worden terug meubels en objecten toegevoegd via *augmented reality*



Afb 13: Streetmuseum, een *augmented reality* app van the Museum of Londen, voegt historische foto's toe aan het straatbeeld



Afb 14: Voor Museum op de markt werd een app ontwikkeld die het toelaat de oude functies, sfeer en verhalen van gebouwen toe te voegen aan het moderne plein van Spijkenisse

Door middel van *augmented reality* kan de belevingswaarde verhogen en daardoor ook meer informatie overbrengen. (Schuurmans & Schuurmans, 2011) Dit kan op verschillende manieren. Je kan de geschiedenis dichterbij brengen en je het gevoel geven dat je even terug in de tijd reist. Dat kan door bijvoorbeeld het gebouw terug te vullen met mensen en de oude functie weer te geven. Het kan je helpen een verhaal te vertellen en met beelden of elementen te ondersteunen. Zo zou je zelfs een personage voor je kunnen laten verschijnen die zijn verhaal vertelt (Schuurmans & Schuurmans, 2011). De beleving van het gebouw kan ook versterkt worden door een spel element toe te voegen. Zo kan het je motiveren goed rond te kijken, nieuwe ruimtes te bekijken of objecten beter te bestuderen. Verder kan het ook het gebouw of object tot leven brengen. Dit kan je aandacht trekken en zo ook meer interesse opwekken.

Kortom, AR heeft vele mogelijkheden die nog lang niet allemaal ontdekt zijn. Het heeft allerlei voordelen die we bij een andere restauratieve of scenografische ingreep niet hebben. Het geeft ons de kans het origineel volledig met rust te laten en zo enerzijds de authenticiteit te bewaren en anderzijds de bezoeker interactief te betrekken.



Afb 15: ARART app laat schilderijen tot leven komen

Scenografie en fysieke elementen

In de nota over open erfgoed (Agentschap onroerend erfgoed, 2016) spreekt men over vooruitstrevende technieken, die moeten niet altijd technologisch zijn. Ook in 'museum van het gevoel' heeft men het over twee soorten middelen die je kan inzetten om via zintuigen en een interactieve aanpak een beleving tot stand te brengen. Men spreekt daar van technologie en scenografie (Van Oost, et al., 2016). Deze scenografische ingrepen kunnen heel uiteenlopend zijn. Hieronder wordt zowel een klassieke tentoonstelling en displays als een speciale projectie verstaan. Ook het gebruiken van vormen, licht en kleuren wordt onder scenografie geplaatst. Dit kan ook sterke boodschappen overbrengen (Hughes, 2015). Hoewel voor sommige van deze dingen ook in zekere mate technologie nodig is staan we dan al gewoon in de ruimte zonder een schermje voor onze neus. Daar maken we het onderscheid met de voorbeelden van technologie. Belangrijk is dat je technologie kan inzetten in een scenografie maar dat scenografie uitgebreider is en ook meer fysieke installaties kan omvatten.

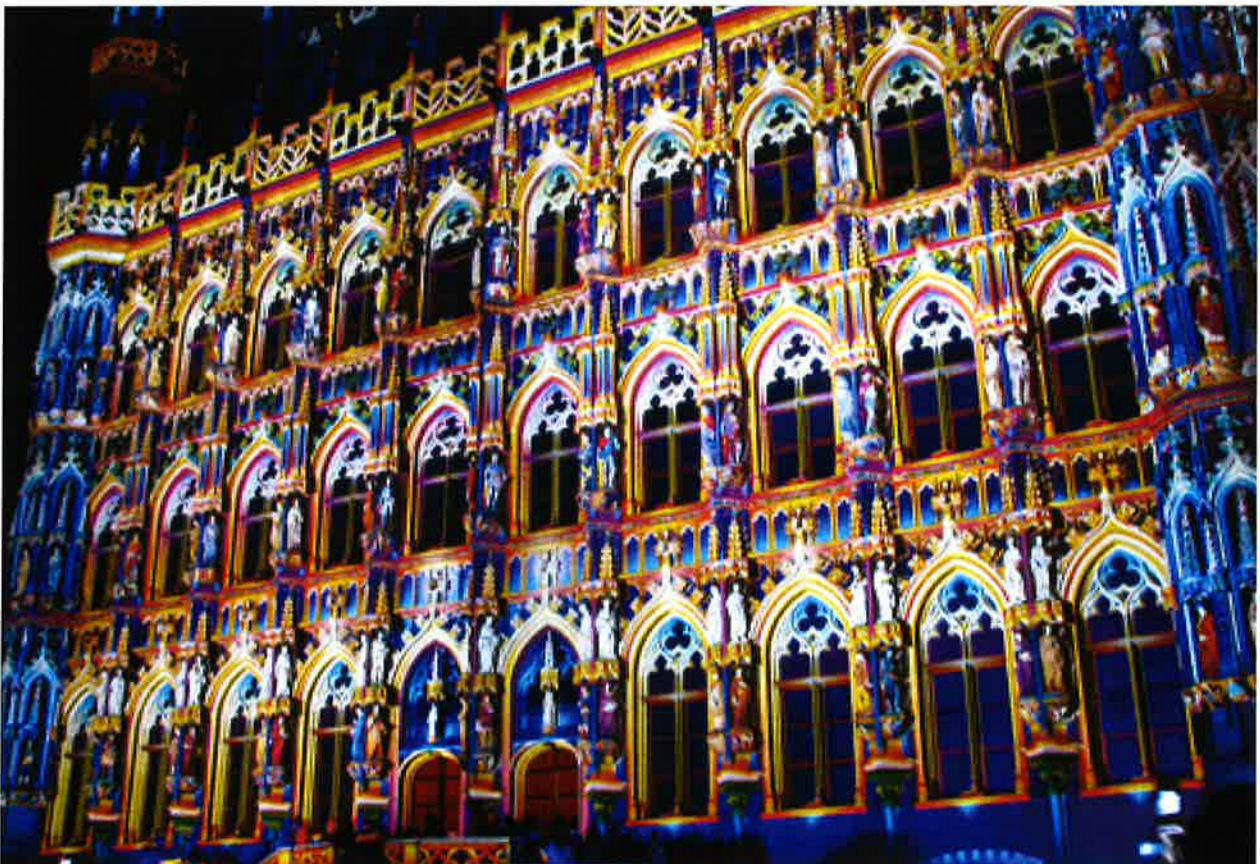
De constante toepassing van schermjes is ook maar saai en dus dacht ik na over andere mogelijkheden. Dit bracht me bij het idee om door middel van scenografie zelfs zonder smartphones of tablets aan een soort augmented reality doen. Doormiddel van projecties, fysieke installaties, geluiden of geuren toe te voegen aan een ruimte kan ook veel verteld worden. Daar kan ook een boodschap mee gegeven worden. Ook hier gebruik je dan als bezoeker niet rechtstreeks technologie. De ruimte wordt eerder door middel van scenografische technieken weer tot leven gewekt. Aangezien je elementen aan de realiteit toevoegt zouden we dit als een soort niet-digitale AR kunnen bekijken.

Ook interactieve elementen moeten niet altijd technologisch zijn. Fysieke spelletjes, geur- of voelmogelijkheden zijn vaak nog waardevoller (Hughes, 2015).

De interactieve schermen waarbij je meer informatie kan opzoeken kan je ook vervangen door een niet-technologische versie. Je kan extra informatie voorzien in schuiven of achter andere elementen. Dit heeft bijna het zelfde effect maar verkleint de nood naar technologie.



Afb 16: Een soort niet-technologische versie van *augmented reality* van een Romeins bouwwerk, vervolledigd beeld geprint op een glasplaat



Afb 17: Lichtprojectie op het stadhuis van Leuven door Patrice Warrener geeft het een heel andere sfeer

Technologie en scenografie in erfgoed

Technologie is altijd duur, het laat het soms afweten en veroudert snel. We kunnen het dus best alleen toepassen als het zijn volle potentieel waarmaakt, als het een echte meerwaarde geeft (De Nil, Walterus, 2009). Om het geslaagd toe te passen moet het goed verwerkt zitten in de volledige idee van het bezoek en niet gewoon bijgevoegde elementen zijn. Zowel het uitzicht, het doelpubliek, voorziene informatie en soort techniek zijn belangrijk om er een succes van te maken. Alle elementen moeten zo ontworpen worden dat ze de technologie volledig in het geheel doen opgaan (Hughes, 2015). Eigenlijk moeten scenografische en technologische technieken dus samenwerken en elkaar ondersteunen.

Om een meerwaarde aan een bezoek te geven is het afwisselen van verschillende technieken die verschillende zintuigen aanspreken ook belangrijk. Gewoon naar een filmpje kijken kan een bezoeker thuis ook (Valtolina, 2016).

Technologie heeft duidelijk heel wat voordelen. Toch kan ik uit ervaring zeggen dat het voor mij niet altijd een meerwaarde biedt. Soms overheerst de technologie de eigenlijke boodschap of inhoud. Dit geldt evengoed voor scenografische installaties.

Zeker in erfgoed is het belangrijk dat deze technieken een tentoonstelling, gebouwen of objecten moeten ondersteunen (De Nil, Walterus, 2009). Wanneer ze toegepast worden in erfgoed mogen ze het gebouw niet vervangen of op de achtergrond plaatsen.

Augmented reality trok mijn aandacht omdat dit al een stap in de goede richting doet. Het vormt een link tussen technologie en de echte wereld. Wanneer goed toegepast kan het de aandacht extra op fysieke elementen vestigen. (bv. Casa Batlló) Toch bekijk je de omgeving nog steeds door een scherm. Dit eist altijd een deel van je aandacht op en zal zo de fysieke beleving doen afnemen (De Nil, Walterus, 2009). Het is belangrijk dat we die schermen af en toe aan de kant schuiven.

Hoewel alle technieken, zowel scenografische als technologische, een meerwaarde kunnen bieden moet ik bij mijn ontwerp op zoek naar evenwichten.

Afwisseling tussen verschillende technieken, evenwicht tussen scenografie en technologie en ook tussen het gebouw zelf en al deze innovatieve technieken.

Ik merkte dat het oordelen over de toepassing van technieken heel persoonlijk is. Zo valt het op dat ouderen technologie sneller storend gaan vinden terwijl jongeren hier net door gestimuleerd worden.

Deel 2: Casestudies



Afb 18 Kasteel van Horst - verwaagd

CASES BESPREKEN

We zullen voor elk voorbeeld bekijken of er een goede ontsluiting wordt bereikt en op welke manier dit gebeurt. Daarvoor maken we gebruik van de drie geanalyseerde begrippen. We zullen ons de volgende vragen stellen:

- Beleving:** Hoe probeert men een beleving te creëren? Welke zintuigen worden aangesproken? Hoe probeert men een emotionele reactie op te wekken? Is er een goed evenwicht tussen beleving en informatie? Is het een waardevolle beleving?
- Verhalen:** Welke verhalen worden er gebruikt? Worden deze goed ingezet in de beleving? Hoe worden verhalen ingezet om informatie over te brengen? Helpen ze de waardevolle beleving?
- Technieken:** Worden er moderne technologieën en technieken ingezet? Welke? Hoe helpen die bij de waardevolle beleving? Is er een evenwicht tussen technologie en niet-technologische aspecten?

Een belangrijk kenmerk van de waardevolle beleving is dat deze persoonlijk is. Hoewel ik probeer zo veel mogelijk algemene conclusies te trekken is het dus vooral een persoonlijke mening en beleving.

Fort Napoleon

Het fort heeft een vrij bizarre geschiedenis. Het werd opgericht door de Napoleon om de Belgische kust tegen de Engelsen te verdedigen. De bouw startte in 1811 en toen Napoleon in 1814 werd afgezet verloor het al meteen zijn belang. Daarna diende het verschillende doelen, tijdens Wereldoorlog I en II als militaire basis. Soms stond het lange periodes leeg, het werd tijdelijk gebruikt als heemkundig museum en zelfs als kinderspeelplaats. Het werd in 1976 als monument beschermd (Fort Napoleon, 2017). Het is een interessant gebouw maar eigenlijk hebben er dus maar weinig gebeurtenissen plaatsgevonden.

Wanneer je het fort bezoekt krijg je een IPod. Die wordt ingezet als audiogids. Daarop wordt de helft van het verhaal verteld door een 'Franse soldaat'. Hij beschrijft hoe het leven er in het fort aan toe ging. Zijn persoonlijk verhaal is verzonnen om zo verschillende feiten meeslepend over te brengen en je mee te nemen in zijn emoties. Zo probeert men emotionele betrokkenheid te bekomen en een beleving te creëren. Het vrij fictieve verhaal van de soldaat wordt mooi in evenwicht gehouden door een andere stem die relateert wat hij zegt. Die stem kadert zijn verhaal. Zo wordt er voor gezorgd dat er voldoende feiten en informatie overgebracht worden. De authenticiteit wordt zo benadrukt. Hoewel de audiogids volgens mij eerste goed werkte en leuk was om naar te luisteren werd het na enkele nummertjes heel saai. Er is te weinig afwisseling en er worden niet voldoende zintuigen aangesproken. Daarbovenop ontbrak bij mij de emotionele betrokkenheid bij het verhaal. Volgens mij werd er geen beleving bereikt.

De IPod is de enige vorm van technologie of technieken die er wordt ingezet en wordt alleen gebruikt als audiogids. Het schermje wordt duidelijk onderbenut. Af en toe krijg je wel een (kleine) afbeelding te zien. Toch zijn de mogelijkheden van dit toestel (filmpjes, beelden, extra achtergrondinformatie door het scannen van QR-codes) niet helemaal benut. Het evenwicht tussen technologie en scenografische elementen lijkt ook mislukt. Het grootste deel van de tijd luister je naar de audiogids. Er zijn bijna geen fysieke objecten of installaties. Af en toe zijn er wat gedrukte teksten die je kan lezen.

Hoewel er dus maar weinig beleving werd bereikt en er een onevenwicht tussen scenografie en technologie is het bezoek toch nog deels geslaagd. Dit had alles te maken met het gebouw zelf. De sfeer en de authenticiteit die het uitstraalde zorgde voor zintuiglijke stimulansen die een emotionele reactie opriepen. Het bood genoeg fysieke overblijfselen aan om het evenwicht met de technologie te verbeteren. Het gebouw zelf creëerde bij mij toch deels zelf een beleving.

De ontsluiting is volgens mij niet echt geslaagd. Er zijn nog veel mogelijkheden om die te verbeteren. Bijvoorbeeld door het betrekken van meer zintuigen, meer interactie, het toevoegen van enkele scenografische installaties en afwisseling. Ook het optimaliseren van de toegepaste technologieën en hier meer afwisseling in voorzien zou helpen. Al deze elementen zouden kunnen helpen het verhaal van de soldaat boeiender over te brengen en zo een waardevolle beleving mogelijk te maken.

Toch kunnen we ook iets leren van deze ontsluiting. De manier waarop het verzonnen verhaal in evenwicht gehouden wordt en men het kadert met feiten is heel interessant.

Ook kunnen we iets leren van hoe de ruimtes authentiek en sober gehouden werden en zo zelf een bepaalde beleving opwekken. Dit is heel relevant voor ons ontwerp van het kasteel van Horst.



Afb 19: Eén van de informatiepanelen in een zijarm van Fort Napoleon



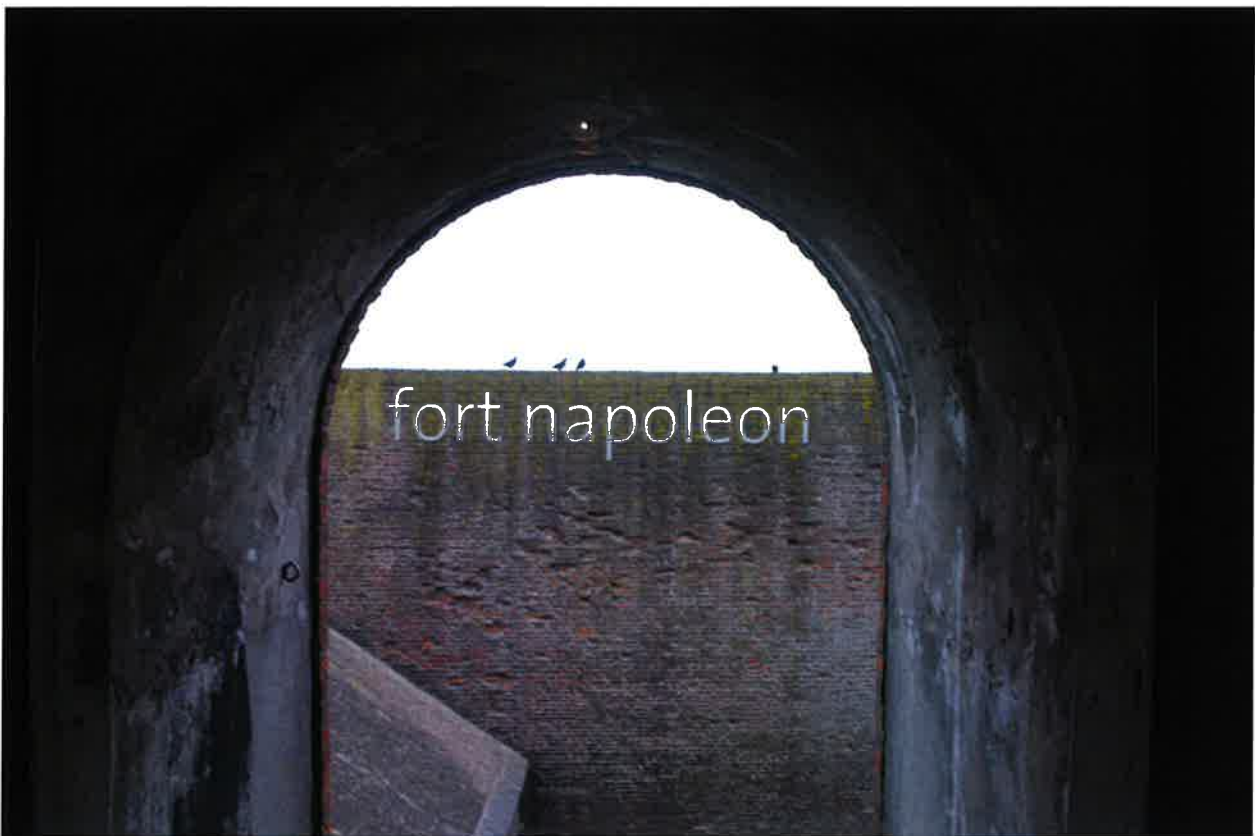
Afb 20: Graffiti in het Fort Napoleon, uit de tijd dat het een leegstaand pand was



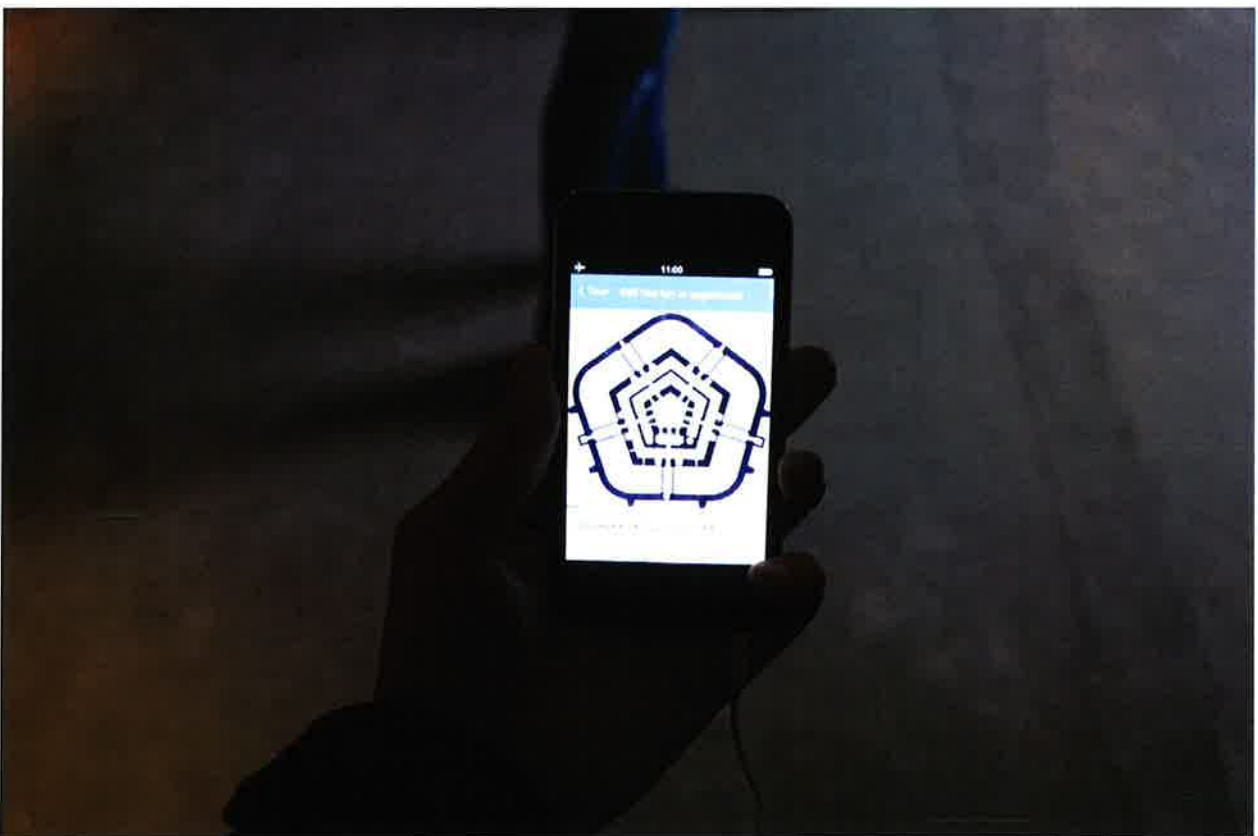
Afb 21: Eén van de zijarmen van Fort Napoleon



Afb 22: Zicht vanop het dak van Fort Napoleon



Afb 23: Een mooi detail op de ramen van het Fort Napoleon



Afb 24: De Ipod die als audiogids dient in Fort Napoleon met een kleine afbeelding van het grondplan

Belevingscentrum Herkenrode

In het belevingscentrum van Herkenrode vind je het verhaal van 600 jaar Cisterciënzerinnen. De tentoonstelling is chronologisch opgebouwd en verbindt dit onderwerp met bredere maatschappelijke gebeurtenissen en Limburgse verhalen. Ook de periode na de zusters, toen er industrie en landbouw op de site kwam, krijgt een plaats in het geheel.

Je wordt rondgeleid door de tentoonstelling aan de hand van een cool uitzijnde audiogids waarop er verhalen worden verteld vanuit het standpunt van de abdis.

Het gelijkvloers is een zeer donkere ruimte. Er zijn filmpjes, extra infobordjes, scenografische ingrepen zoals beelden van nonnen, de audiogids en nog zoveel meer. Op de bovenverdieping worden er andere onderwerpen aangehaald. Zo leggen ze bijvoorbeeld het menu van de nonnen uit aan de hand van zowel fysieke installaties, de audiogids en interactieve schermen waarop je meer informatie kan opzoeken. Ook wordt er de industriële periode uitgelegd. De producten die er geproduceerd worden kan je hier bekijken, eraan voelen en eraan ruiken.

Ook dit is een belevingscentrum, je ziet duidelijk dat ze naar de beleving toewerken. Zowel door emotionele betrokkenheid als door het aanspreken van zo veel mogelijk zintuigen. Voor de emotionele betrokkenheid wordt de geschiedenis vanuit het standpunt van de abdis verteld. De sfeer samen met alle mogelijkheden om te luisteren, kijken en boven zelfs te ruiken en voelen zorgt voor heel wat interactie en sensorische stimulansen. Toch werden er ook genoeg panelen en schermen voorzien waar je de feiten en informatie kan bekijken.

Buiten het persoonlijke verhaal van de abdis werd ook de mythe van de eenhoorn en 'het wonder van de bloedende hostie' verteld. Zeker dat laatste werd met de nodige drama en scenografische omkadering boeiend gemaakt. Dit waren voor mij de leukste elementen van de tentoonstelling al brachten ze geen informatie over.

Er werd ook heel wat technologie gebruikt. Met de audiogids kon je scannen in plaats van een nummertje indrukken, je had heel wat interactieve schermen en projecties.

Deze technologie werd in evenwicht gehouden met heel wat gewone teksten, geprinte afbeeldingen en fysieke installaties (zoals de nonnen, tafel boven ..).



Afb 25: Buitenkant van de abdij van Herkenrode



Afb 26: Benedenverdieping van het belevingscentrum in Herkenrode



Afb 27: Bovenverdieping in het belevingscentrum van Herkenrode, display van hun menu



Afb 28: Geuren display in de laatste ruimte van het belevingscentrum van Herkenrode.

Hoewel er op het eerste zicht alles aanwezig is voor een goede ontsluiting was dit voor mij niet geslaagd. De ruimte beneden was overweldigend. Er kwam te veel op mij af waardoor ik de verhalen van de abdis niet eens volledig beluisterde. Ik wist niet goed naar wat ik eerst moest kijken, daardoor heb ik uiteindelijk niets met mijn volledige aandacht gevolgd.

Hoewel ik de bovenverdieping al veel beter vond was ik bij de middelste ruimte weer in de war. Ik leerde hierdoor maar weinig bij. Ik onthield alleen de verhalen van de hostie, het verhaal van de eenhoorn, wat informatie van het menu en de laatste industriële fase. Van de echte geschiedenis van de abdij weet ik nu al niets meer. Ik herinner me vooral dramatische flitsen van filmpjes, de donkere ruimte en de sfeer die er hing. Hoewel de informatie wel degelijk voor handen was heb ik dit niet echt op genomen. De technologie en de dramatische sfeer die er hing leidden me te hard af. De abdij lijkt nu voor mij een soort mythische, donkere plek waar ze maar bepaalde dieren mochten eten en waar er kruiden werden gekweekt. De echte geschiedenis is totaal aan me voorbij gegaan.

Ik vond dat er teveel scenografie en technologie aanwezig was, het echte gebouw, de informatie en de geschiedenis verdwenen voor mij naar de achtergrond. Volgens mij was er een te harde focus op de beleving waardoor de authenticiteit en de informatie overschaduwden. Hoewel alles aanwezig is om een waardevolle beleving tot stand te brengen werd die bij mij niet bereikt. Voor mij persoonlijk is de ontsluiting dus ook niet geslaagd.

Ook van dit project kunnen we iets leren. De laatste ruimte waar je kon voelen en ruiken vond ik heel leuk gedaan. De installatie van de tafel zal me ook nog lang bijblijven. Verder vond ik ook beneden de sfeer van de ruimte inspirerend.

De belangrijkste les die ik hieruit onthoud is dat je niet te veel mag willen combineren in één ruimte en bezoekers af en toe ook eens tot rust moet laten komen. Een tentoonstelling kan anders heel overweldigend zijn. Er werden te veel technieken, zintuigen en verhalen gecombineerd in één ruimte.

Casa Battlo

Casa Batlló bezoek je met behulp van een videogids. Je krijgt een grote smartphone die je helpt rond te kijken in dit kunstwerk van Gaudi. Je hoort informatie over de bouw, Gaudi en zijn inspiratiebronnen. Je aandacht wordt door middel van augmented reality getrokken naar elementen in het ontwerp die even tot leven lijken te komen, de ruimtes worden terug ingevuld met de meubels en objecten die er vroeger stonden en zelfs een maquette komt tot leven.

Het is belangrijk om te begrijpen dat de redenen om dit gebouw open te stellen de esthetische en architecturale waarden zijn. Daardoor zijn zowel de 'verhalen', de technologie als de beleving daarop gericht.

Hoewel er geen concrete verhalen worden verteld wordt het 'verhaal van de architectuur van het gebouw' toch overgebracht. Ten eerste door het uitleggen van de geschiedenis. Ten tweede door de decoratieve elementen tot leven te laten komen en het gebouw terug in te richten met behulp van augmented reality. Zo vertelt het zijn eigen verhaal. Het verhaal dat Gaudi door middel van zijn prachtige symboliek wou meegeven. Deze 'verhalen' benadrukken de sfeer en emoties die het gebouw al overbrengen, daardoor ben je meer betrokken bij de omgeving.

Er wordt doorheen de tour veel augmented reality gebruikt. Verder krijg je afhankelijk van de plek waarop je staat informatie te horen. Buiten enkele extra informatiepanelen en een stukje maquette zijn er maar weinig fysieke elementen aanwezig in de tour. De technologie heeft de bovenhand.

Hoewel er niet veel informatie wordt overgebracht om de beleving in evenwicht te houden stoorde me dit hier helemaal niet. Misschien komt dit omdat ik zelf genoeg achtergrondkennis had over Gaudi en zijn stijl. Ook het feit dat er heel veel technologie tegenover fysieke installaties werden toegepast stoorde me in dit geval helemaal niet. Het gebouw op zich was voor mij genoeg om het virtuele en het fysieke in evenwicht te houden. Volgens de theorie zouden de evenwichten volledig uit balans zijn, toch was de beleving voor mij persoonlijk waardevol. Voor mij was de gecreëerde beleving voldoende om de informatie die ik al kende in evenwicht te brengen en zo samen een waardevolle beleving te vormen.

Met andere woorden is voor mij de ontsluiting geslaagd. Toch wil ik ook benadrukken dat dezelfde technieken en evenwichten in een ander gebouw niet per definitie zouden werken.

Uit dit voorbeeld wil ik vooral onthouden dat je door middel van augmented reality fysieke elementen naar voren kan halen en hier aandacht op vestigen. Dit project bevestigt ook nog eens dat elke soort waarden die naar voren gebracht willen worden anders moeten aangepakt worden. Elk gebouw heeft een totaal ander verhaal, dit moet anders ontsloten worden. De toegepaste technieken en de evenwichten tussen fysieke installaties en technologie en tussen informatie en beleving werkten voor mij in dit gebouw, maar zouden niet in een meer historisch waardevol gebouw passen. Hier hield het gebouw zelf en mijn achtergrondkennis dit voldoende in evenwicht.



Afb 29: Beeld van de videoguide in één van de ruimtes waarbij meubels en objecten worden toegevoegd



Afb 30: Beeld van de videoguide waarbij het symbolisme van de gekozen vormen naar voren wordt gebracht

Lincoln Castle

In Lincoln Castle is er heel wat te ontdekken. Er bevindt zich niet alleen een origineel van de Magna Carta uit 1215 maar ook de latere 'Charter of the forest' uit 1217. Die worden bewaard in de kelder, ook wel de 'vault' genoemd. Je daalt af langs een duistere trap. Je krijgt eerst een filmpje te zien dat het verhaal vertelt van dit document via een 210 graden projectie en 3D geluiden. Daarna wandel je in de donkere ruimte waar de originelen nauwgezet bewaard worden.

Verder kan je er ook de "Middelieuwse wandeling" doen over de omwallende muren die de gebouwen afschermen van de stad. Hier vind je regelmatig informatiebordjes. Die bevatten informatie over de omgeving en de gebouwen binnen de muren maar ook over de gebeurtenissen, gevechten en terechtstellingen op deze site. Het uitzicht vanop deze muur over Lincoln is prachtig.

Als laatste kan je een bezoek brengen aan de Victoriaanse gevangenis. Zowel mannen, vrouwen als kinderen zaten hier hun straf uit van 1848 tot 1878. Het idee van deze gevangenis was dat ze op elk moment volledig alleen moesten zijn om zo te kunnen nadenken over hun fouten. Dit valt zeker op in de kapel, de laatst overblijvende van haar soort. Iedereen staat er in een persoonlijk hokje om naar de gebeden te luisteren.

In de weekends lopen hier verschillende acteurs rond die verhalen vertellen. Ze spelen de gevangenisdokter die nauwgezet zijn ingrepen uitlegt, de begrafenisondernemer die spookverhalen bovenhaalt of de gevangenen die hun ontsnappingspogingen uit de doeken doen. Er zijn zowel in de vrouwen- als mannenvleugel heel wat cellen opnieuw ingericht. Die laten zien hoe het er op verschillende momenten in de geschiedenis moet uitgezien hebben. In heel wat cellen zijn er informatiepanelen, interactieve schermen of zelfs doe- en speel- en verkleedmogelijkheden voor kinderen.

Bij elk van de drie onderdelen is er een bepaalde beleving gecreëerd. Om de kluis te betreden daal je af naar een donkere ruimte waar je eerst door een projectie helemaal in het verhaal genomen wordt. De koning vertelt zelf wat er aan de hand is en betreft je in het verhaal. Toch is volgens mij de sfeer van deze ruimtes het belangrijkste voor de beleving. Die is mystiek, donker, spannend. Toch krijg je ook voldoende informatie over de documenten via tekstpanelen en de projectie. De authentieke documenten maken de beleving compleet.

Ook bij de wandeling over de muur probeert men je op verschillende manieren te betrekken. De informatiepanelen vertellen er verhalen over gebeurtenissen, belangrijke personen en gevangenen. Ze laten je rondkijken en ten volle van het prachtige uitzicht genieten. Je blijft geïnteresseerd en de emotionele betrokkenheid wordt vooral bereikt door de fysieke overblijfselen waar je op gewezen wordt. Je voelt plots dat je op een heel oude plek staat.

De beleving wordt het sterkst benadrukt in de gevangenis. Daar zijn veel interactieve spelletjes, er worden verschillende zintuigen aangesproken. Ook lopen er acteurs rond die je emotioneel betrekken. Je kan jezelf er als gevangenen kleden. Dit werkt volgens mij vooral voor kindjes, want ik vond dit echt heel overdreven. Toch is er ook op subtielere manieren een beleving mogelijk. Jezelf bijvoorbeeld even in zo'n cel zetten, of zo'n hokje in de kapel. Dat zorgde bij mij veel meer voor het gevoel dat ik mee kon gaan in dit verhaal en dit gebouw.



Afb 31: Toegangspoort van Lincoln Castle



Afb 32: Een heringerichte cel



Afb 33: De muur van Lincoln Castle



Afb 34: Acteur geeft uitleg in de gangen van de gevangenis



Afb 35: Twee gebouwen binnen de muren van Lincoln Castle gezien van op de muur, op de achtergrond zie je de Kathedraal van Lincoln

Op elk van deze drie plekken worden er persoonlijke verhalen ingezet. Sommigen heel verzonnen, anderen vrij geloofwaardig gebracht. De verhalen door de acteurs bijvoorbeeld hadden op mij totaal geen effect. Die klonken zo overdreven dat ik die zelfs storend vond. De verhalen die werden verteld via informatiepanelen vond ik dan weer heel pakkend doordat die vaak wezen op fysieke overblijfselen, verhalen van gevangenen werden soms versterkt door een persoonlijk object. Dat had echt effect op me.

Ook technieken worden er op heel veel verschillende manieren ingezet. Vooral de heel intrigerende projectie in de kluis met het gebogen scherm en de omringende geluiden is me bijgebleven. Het verhaal van de Magna Carta werd heel meeslepend verteld. Verder vond ik de projectie op een maquette in de inkomhal goed gedaan. Zo werd op een heel leuke en snelle manier de volledige geschiedenis verteld.

Binnen deze ene site waren er drie totaal verschillende delen die telkens anders werden aangepakt. De wandeling op de muur was vrij basic aangepakt. Dit stoorde helemaal niet door het prachtige uitzicht en de sfeer die je daarboven meekreeg. Alleen een bezoek aan de muur zou niet werken. Dit zou veel te saai zijn, er werd te weinig afwisseling geboden. Uit de ruimte van de Magna Carta kunnen we zeker iets leren. Het toont aan hoe je met kleine elementen een complete sfeer kan creëren die zorgen voor een sterke beleving. Ook de projectie, een klassieke techniek, werd op een vernieuwende manier toegepast. Het deel van de gevangenis vond ik overdreven. In dit deel was er volgens mij te veel aandacht voor de beleving en te weinig voor authenticiteit en informatie. Toch waren sommige cellen heel interessant en goed ingericht. Het bezoek zou volgens mij wel geslaagd zijn zonder de acteurs die er rondliepen. Toch wil ik ook erkennen dat dit deel net kinderen enorm leek te interesseren. Het was dus voor hen denk ik wel een geslaagde beleving.

Al bij al denk ik dat de ontsluiting van de gehele site geslaagd is. Door het combineren van de drie delen met ieder een eigen evenwicht tussen beleving en informatie en met een andere toepassing van technologie en scenografie bleef het bezoek zeer boeiend. Elk nieuw deel had een andere sfeer, een ander effect. Het was een grote site met veel informatie maar door de afwisseling bleef je toch geïnteresseerd.

Belevingscentrum '14-'18 Tildonk

Het belevingscentrum in het voormalige klooster van Tildonk focust op de Vlaams-Brabantse oorlogsgeschiedenis. De tentoonstelling is verspreid over zes ruimtes in de kloostergang. Die worden aan elkaar gelinkt door een tijdlijn in de gang. De eerste ruimte vertelt twaalf persoonlijke verhalen van historische personen die de oorlog beleefden. Via een audiofragment en één voorwerp leer je ieder van hen kennen. De tweede ruimte bevat een gigantisch scherm dat de belangrijkste invallen en militaire bewegingen weergeeft. De derde ruimte is een donkere ruimte. Daar spelen geluidsfragmenten. Die geven je een idee van de geluiden die je hier tijdens de oorlog hoorde. De laatste drie ruimtes komen de zusters naar voren. Zij hielden dagboeken bij die unieke getuigenissen opleveren. Er komen ook thema's als voedselschaarste, het menu tijdens de oorlog en vrijheidsbeperking aan bod (Groote Oorlog in Vlaams-Brabant, 2017).

De tentoonstelling probeert je op verschillende manieren emotioneel te betrekken. Zo komt de oorlog in de eerste ruimte dichtbij door persoonlijke verhalen verteld in de ik-vorm. Daardoor leef je met hen mee. Ook in de laatste ruimte wordt er door dagboeken, artikels met uitleg en foto's gefocust op individuele verhalen. Die roepen duidelijk emoties op. De tentoonstelling focust ook op de streek, wanneer je net zoals ik hier opgegroeide gebeurde al deze dingen enorm dichtbij. Dat doet je toch extra nadenken.

Ook fysiek proberen ze je te betrekken door verschillende zintuigen aan te spreken. Vooral luisteren en kijken wordt hier veel gebruikt. Zeker de derde ruimte is heel speciaal. De geluiden nemen je even mee terug in de tijd. Zoals het woord belevingscentrum al zegt proberen ze wel op veel verschillende manieren de beleving te bevorderen. Voor mij persoonlijk zijn ze hier in geslaagd. Door op een andere manier naar de oorlog te kijken, te focussen op het lokale, hebben ze bij mij zeker extra inzichten en emoties los gemaakt. Buiten de beleving was er toch ook genoeg informatie aanwezig om het in evenwicht te houden. Ik heb het gevoel dat ik iets heb bijgeleerd.

Er werden verschillende technieken ingezet om tot deze beleving en informatieoverdracht te komen. Zo waren er luisterfragmenten, projecties en interactieve schermen. Ik vond het heel inspirerend hoe er bijvoorbeeld in de eerste ruimte zo een mooi evenwicht werd gemaakt tussen de luisterfragmenten te versterken met een object en een afbeelding op de luisterpaal. Ook de projectie in de tweede ruimte was geweldig en mooi uitgewerkt. Een perfect evenwicht tussen informatie en leuke elementjes die de aandacht trokken. Zeker in de laatste ruimtes werd de volledige opzet duidelijk. Daar werkten de eerdere ruimtes naar toe. Het zorgde voor een goede informatieve en meer scenografische afsluiter die ik mooi ontworpen vond. Doordat je bij de vorige ruimtes zo betrokken was geraakt hadden alle artikels, verhalen en verslagen veer meer impact.

Ik vond dit een goede tentoonstelling. Er was een goed evenwicht tussen beleving en informatie en tussen technologie, scenografie en het gebouw zelf. Ik had het gevoel iets beleefd te hebben maar ook iets bijgeleerd te hebben en had dus een waardevolle beleving. Voor mij was de ontsluiting van dit verhaal, dit deel van de geschiedenis en dit gebouw geslaagd.



Afb 36: Een stukje van de tijdlijn in de kloostergang.



Afb 37: De eerste ruimte met geluidsfragmenten.



Afb 38: De tweede ruimte met een projectie.



Afb 39: De derde donkere ruimte, hier hoor je geluiden.



Afb 40: Eén van de displays in de laatste ruimtes



Afb 41: Een hele mooie display over het eten tijdens de oorlog in de laatste ruimtes.

Red Star Line museum

'The Red Star Line museum' in Antwerpen vertelt het verhaal van twee miljoen reizigers die de Atlantische Oceaan overstaken op schepen van de 'Red Star Line Company'. Tussen 1873 en 1934 kwamen er mensen van over heel Europa aan in Antwerpen om alles achter te laten en op zoek te gaan naar een beter leven in Amerika of Canada. Het museum bevindt zich in de oude gebouwen waar de passagiers geïnspecteerd en getest werden voor ze aan boord mochten.

De inhoud van het museum is heel divers. Er wordt zowel over het bedrijf, de schepen en de bestemmingen gepraat. Eigenlijk is de belangrijkste focus de reis die de passagiers afleggen vanuit heel Europa naar Antwerpen, de testen en voorwaarden om aan boord te gaan, de overtocht en hun bestemmingen (Red Star Line Museum, 2013)

Ik vind dit één van de beste musea waar ik al ooit geweest ben. Het is geen enkele seconde saai. Voor elke bezoeker met ieder zijn eigen achtergrondkennis geeft het de mogelijkheid iets bij te leren. Er wordt op een hele interessante manier aan het layeren van informatie gedaan. De ruimtes bevatten zo veel mogelijkheden om extra informatie op te zoeken dat je er zonder problemen enkele keren op bezoek kan gaan. Als al deze informatie je niet interesseert staat die toch niet in de weg. Je kan het bezoek ook heel snel afronden door gewoon door de ruimtes te wandelen, de sfeer er op te snuiven en de duidelijke hoofdlijnen te lezen. Elke ruimte is totaal anders daarom is het ook niet mogelijk om een conclusie te trekken over het museum als geheel. We zullen twee voorbeelden bespreken.

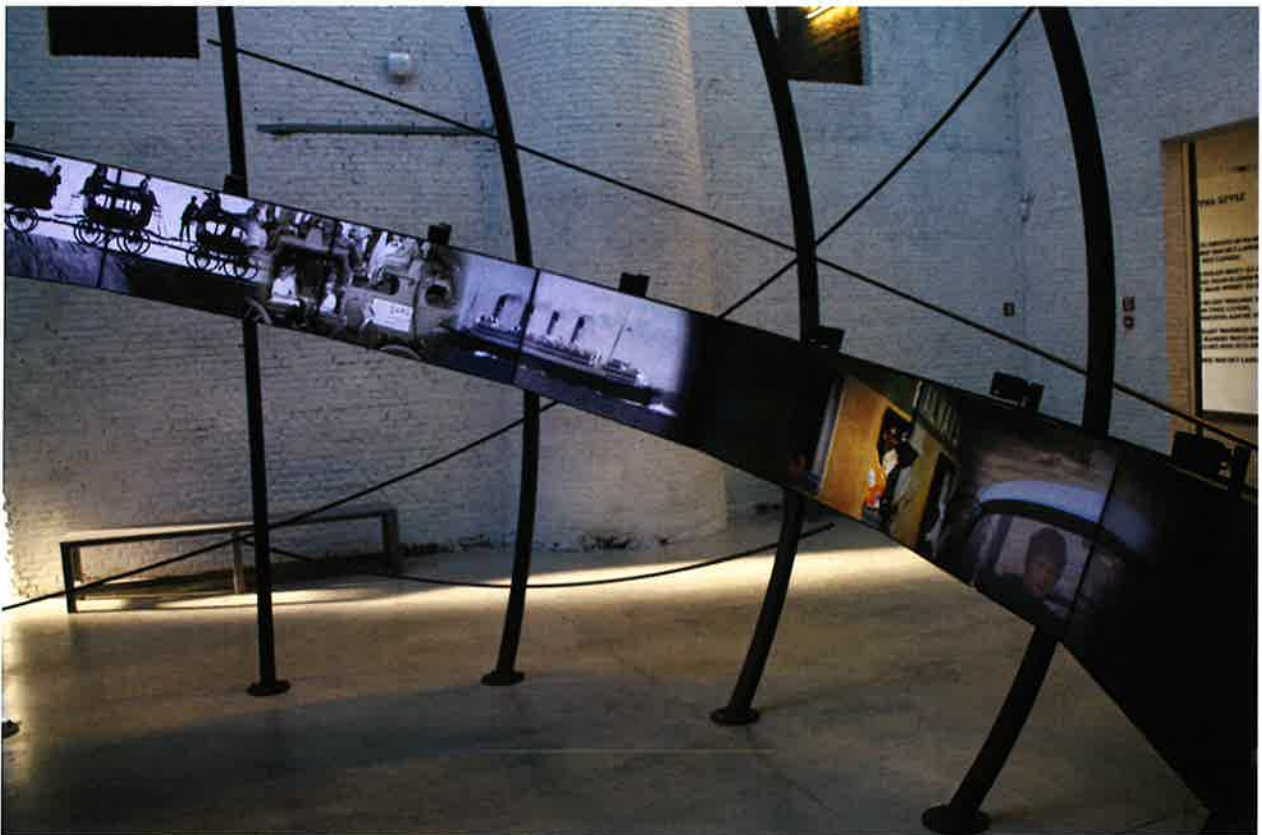
De allereerste ruimte blijft voor mij één van de meest geslaagde scenografieën die ik al bezocht. Het heeft het thema 'altijd onderweg'. Hier is aan de hand van persoonlijke verhalen een sterke beleving gecreëerd zonder veel moderne technieken in te zetten. De op het eerste zicht saaie informatiepanelen aan de zijkanten bevatten persoonlijke en emotionele verhalen van mensen of bevolkingsgroepen die vluchten. Ze zijn goed ontworpen en spreken emotioneel heel erg aan maar voorzien ook genoeg informatie. Doordat het is opgebouwd als een tijdlijn brengt het die verhalen uit alle tijden tot in het nu. Daar wordt afgesloten met een vrij simpel tv-scherm waar cijfers, nieuwsberichten en pakkende beelden voorbijflitsen.

In het midden van de ruimte staat een wereldbol waarin verschillende tv schermen te zien zijn. Door deze scenografische ingreep raak je niet alleen emotioneel betrokken door de beelden die je binnenin te zien krijgt maar word je ook even fysiek in het gebeuren opgenomen. Deze fysieke installatie vertelt gewoon al door zijn vorm zelf een heel verhaal.

In deze ruimte worden zowel de 'saai' informatiepanelen, simpele tv-schermen en een fysieke installatie ingezet. Dit lijken op het eerste zicht geen vooruitstrevende technieken maar door het slim combineren ervan en het kiezen van pakkende en sprekende beelden en verhalen werd bij mij al een enorm sterke beleving gecreëerd. Het zorgde ervoor dat ik inzag dat vluchten een probleem van alle tijden is en was dus een goede inleiding om in de daaropvolgende ruimtes mee te leven met vluchtelingen van lang geleden. Die beleving wordt goed in evenwicht gehouden met informatie, ook worden er voldoende technieken afgewisseld waardoor een waardevolle beleving ontstaat.



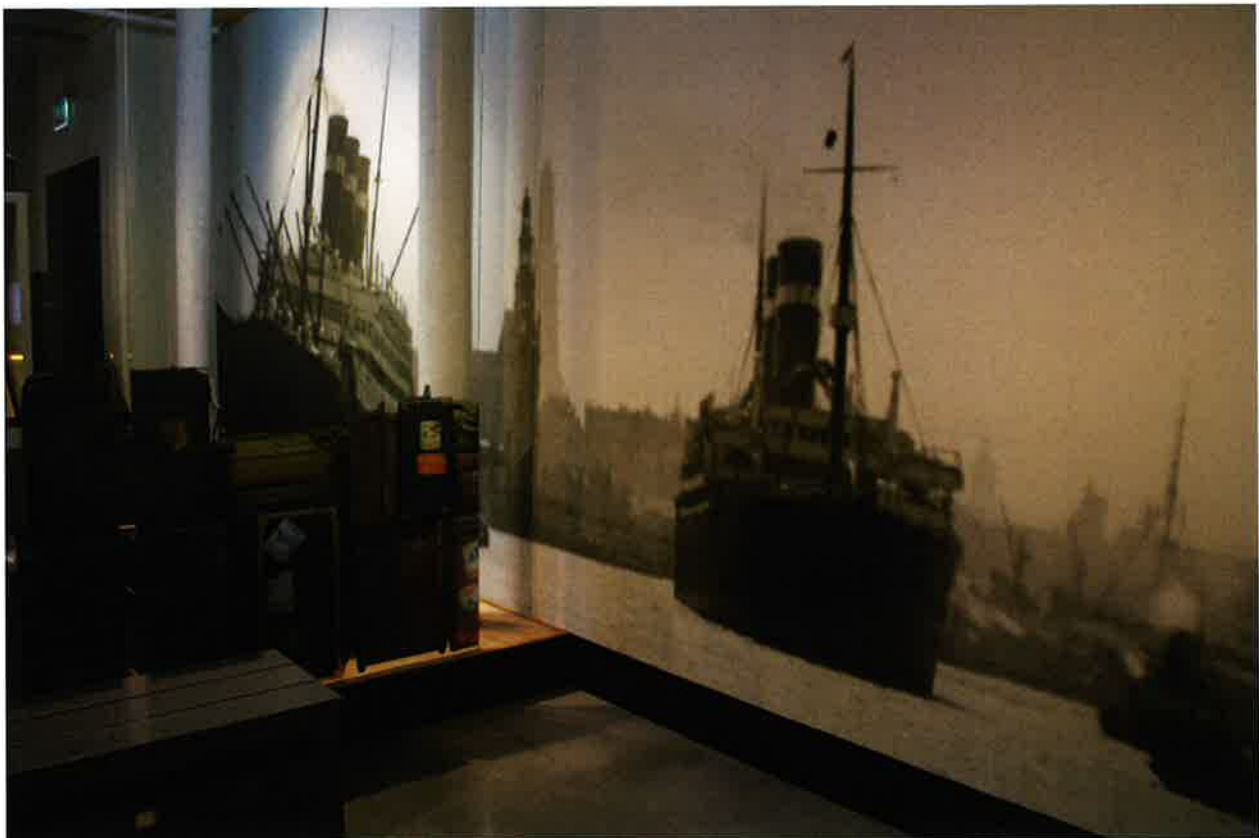
Afb 42: De eerste ruimte van het Red Star Line Museum



Afb 43: Binnenin de wereldbol in de eerste ruimte.



Afb 44: De goed doordachte tijdlijn van de eerste ruimte.



Afb 45: Scenografische ingrepen die de sfeer creëren in de tweede ruimte.



Afb 46: Displays met persoonlijke verhalen en voorwerpen in de tweede ruimte.



Afb 47: Display met persoonlijk verhaal in de tweede ruimte.



Afb 48: De "treinwagon" met persoonlijke verhalen in de tweede ruimte.



Afb 49: Niet technologische *find out more interactive*.

De tweede ruimte vat de reis doorheen Europa samen. In deze ruimte zie je eerst filmpjes met getuigenissen ondersteund door persoonlijke objecten. Er wordt gepraat over de redenen om te vertrekken. Verderop in 'het treinstel' kreeg je reisverhalen te horen via een hoofdtelefoon. De persoonlijke verhalen en getuigenissen betrekken je enorm. Ze beschrijven hun eigen belevingen en zorgen ervoor dat je met hen meevoelt.

Ook word je telkens zintuigelijk betrokken, je luistert, kijkt en leest. Hier stopt de beleving echter niet. De fysieke objecten en installaties zorgen voor een pakkende sfeer. Ze geven je het gevoel even mee te reizen en maken het mogelijk jezelf even in hun plaats te stellen.

Buiten deze prachtige verhalen zijn er zowel technologische als non-technologische manieren om meer informatie te weten te komen. Je kan schuiven opentrekken met meer informatie over de reis, de mogelijke routes opzoeken op het interactieve scherm of zelfs je reistijd berekenen. Voor mij werd ook hier een perfect evenwicht tussen informatie en beleving en tussen verschillende technieken bereikt.

We kunnen enorm veel leren van "het Red Star Line museum". Ik vind het een prachtig voorbeeld van hoe meeslepend persoonlijke verhalen kunnen zijn. Ze zijn de kern van deze tentoonstelling en zorgen dat je meteen emotioneel reageert. Er wordt ook creatief omgesprongen met de manieren om deze verhalen over te brengen. Ze tonen hier aan dat scenografie, technologie en gewoon standaardteksten goed kunnen samenwerken. Wanneer goed gecombineerd zorgt het zowel voor een waardevolle beleving, informatieoverdracht en geeft het zelfs het gevoel dat je echt mee op pad gaat. Er is voldoende afwisseling tussen verschillende technieken, zintuigen, onderwerpen en sferen. Elke ruimte zorgt voor een nieuwe beleving.

Het straffe aan dit museum vind ik dat een bezoeker de kans heeft zijn eigen beleving mee waardevol te houden. Je zou alle achtergrondinformatie kunnen negeren en alleen door de sfeer van de ruimtes en de persoonlijke verhalen in een beleving kunnen stappen wanneer dit voor jou belangrijk is. Langs de andere kant zou je alle belevingsgerichte elementen kunnen negeren en puur alle informatieve teksten en feiten gaan lezen. Beide zijn aanwezig maar zullen je niet storen wanneer je hier niet naar op zoek bent.

Dit geldt ook voor de technologie. Wanneer je graag interactieve schermen gebruikt kan je die in elke ruimte raadplegen. Een bezoeker die hier niet van houdt kan de tour perfect afronden zonder. Het zal geen probleem zijn en je zal nog steeds alle elementen snappen.

Dit creëert de kans de tour volledig aan te passen aan je eigen verwachtingen en zo een waardevolle beleving tot stand te brengen. Dit zorgt ervoor dat er veel verschillende bezoekers dit een goede ontsluiting kunnen vinden.

WAT LEREN WE VAN DE CASESTUDIES?

De casestudies bewijzen dat de begrippen ons helpen een ontsluiting altijd op dezelfde manier en aan de hand van dezelfde elementen te bespreken. Door de verschillende voorbeelden kan je zien dat zowel het evenwicht tussen informatie en beleving als die tussen innovatieve technieken en het gebouw plaats-afhankelijk zijn. Voor mij viel het op dat het gebouw zelf mee invloed heeft op de evenwichten en dus kan bepalen wat er extra moet toegevoegd worden dus elke site vraagt om een andere aanpak.

Toch zal ik aan de hand van mijn bevindingen enkele constanten proberen vast te stellen.

Persoonlijke verhalen werken:

Verhalen in de ik-vorm werken op heel veel plekken goed. Ze zorgen ervoor dat je de situatie uit een persoonlijker perspectief kan bekijken en zo meteen meer emoties opneemt. Het versterkt de beleving meteen.

Zorg dat er een duidelijk thema of focus is:

Dat zal betekenen dat je keuzes moet maken en dingen niet zal kunnen tonen. Het thema kan op die manier het grote verhaal, de kleine verhalen, de technieken en de informatie bepalen. Dit zal jou niet alleen helpen een duidelijk geheel te ontwerpen maar de bezoeker ook helpen het te begrijpen. Wanneer het voor mij duidelijk was dat er één verhaal verteld werd (Red Star Line museum of Tildonk) kon ik hier ook sneller in meegaan. Het betekende voor mij dat ik dit beter beleefde en de informatie ook sneller opnam.

Geef keuzes:

Door de bezoekers keuzes te geven hebben ze meteen het gevoel betrokken te zijn. Ze zorgen ervoor dat je kan focussen op wat jij leuk of belangrijk vindt. Het zorgt ervoor dat je zelf je beleving in evenwicht kan houden door te focussen op wat jij wilt.

Laat het gebouw ook zijn eigen verhaal vertellen:

Bij de voorbeelden in historische gebouwen bleek vaak dat door het gebouw zelf de authenticiteit al goed benadrukte. Dat zorgde ervoor dat het gebouw op zich vaak al een sfeer en gevoel meegaf. Het hielp bij de beleving. Maak hier gebruik van.

Combineer niet te veel:

Probeer niet alles op één hoop te gooien maar kies. Een audiogids en een projectie en teksten en een scenografische sfeer zorgen er al snel voor dat je overweldigd wordt. Wanneer de combinatie van al deze elementen niet goed uitgedacht wordt zal geen enkel element je volledige aandacht krijgen. Om al deze lagen toch goed te combineren kan ik twee tips geven:

Geef een duidelijke route of volgorde aan dat zorgt ervoor dat de aspecten niet allemaal tezamen op je afkomen maar dat je ze duidelijk één voor één kunt bekijken.

Zorg ervoor dat informatie *gelayerd* wordt. Geef duidelijke hoofdlijnen en bijzaken aan. Laat bijvoorbeeld duidelijk zien dat het filmpje het ruime beeld geeft en dat je extra dingen kan beluisteren of lezen om hier dieper op in te gaan. Wanneer je dit doet kan je heel veel informatie in één ruimte stoppen zonder dat dit zal afleiden.

Zorg voor afwisseling:

Misschien wel de belangrijkste tip van allemaal. Wanneer je genoeg technieken, soorten informatie, onderwerpen en verhalen afwisselt zorg je ervoor dat je heel veel mensen kan interesseren. Het deel dat je niet interesseert zal niet te hard storen omdat het toch weer snel voorbij is. Het afwisselen zorgt er ook voor dat je telkens weer nieuwsgierig bent en meer wilt weten.

Dit zijn maar enkele aspecten die mij opvielen bij de casestudies. Het zijn geen voorwaarden, alleen maar dingen die kunnen helpen de beleving in evenwicht te houden en het erfgoed goed te ontsluiten. Dit zijn nog steeds heel vage tips die telkens anders kunnen toegepast worden. Toch geven ze al een goed idee hoe complex een goede ontsluiting eigenlijk is.

Conclusie

De centrale vraag van dit onderzoek "Hoe kunnen we een goede ontsluiting ontwikkelen?" is een uitgebreide en ingewikkelde vraag. Ik heb geprobeerd vanuit het standpunt van een ontwerper hierop een antwoord te vinden.

Niet de beleving, maar de waardevolle beleving is de kern van dit onderzoek gebleken. De beleving wordt pas waardevol als er een evenwicht tussen beleven enerzijds en informatie en het gevoel van authenticiteit anderzijds. Zowel verhalen als innovatieve technieken helpen om dit evenwicht te bereiken. Ze kunnen zowel de beleving versterken als informatie overbrengen en er zo voor zorgen dat de beleving waardevol blijft als ze goed gecombineerd worden. Bij de toepassing van technieken blijkt nog een ander evenwicht belangrijk. Er moet voldoende afwisseling zijn in de gebruikte middelen en het gebouw zelf mag er ook niet door overheerst worden.

Het belang van deze twee evenwichten werd bevestigd in de casestudies. Die toonden tegelijkertijd ook aan dat elk gebouw om andere evenwichten en dus om andere toepassingen van technieken en verhalen vraagt.

Wanneer het bezoek een waardevolle beleving is wordt de site goed ontsloten.

Daarbij botsen we op één belangrijk probleem: zowel de theorie als de casestudies bevestigen dat je een beleving niet kan ontwerpen. Je kan enkel een omgeving ontwerpen waarin die waardevolle beleving kan plaatsvinden. Je kan alle aspecten die nodig zijn voorzien maar toch hangt het in grote mate van een bezoeker af of die ook werkelijk bereikt wordt en of die als waardevol wordt ervaren. Met andere woorden zal niet elke bezoeker een ontsluiting op dezelfde manier beoordelen en dus een andere mening hebben over het slagen ervan. Dit betekent dat er genoeg mensen moeten zijn die het bezoek als een waardevolle ervaring beschouwen om te kunnen zeggen dat de ontsluiting geslaagd is.

Er werd in dit onderzoek nog geen sluitende manier ontdekt om te onderzoeken of een ontwerp een waardevolle beleving bij de bezoeker zal voortbrengen. Dit blijft onzeker.

Het is plaats-specifiek en persoonlijk. Om hier een echt oordeel over te kunnen vellen is extra onderzoek nodig. Dat zou ons een uitgebreider beeld kunnen bieden van wat een geslaagde ontsluiting kan inhouden. Er werd ook niet bepaald hoeveel bezoekers een waardevolle beleving moeten ervaren om van een geslaagde ontsluiting te mogen spreken.

De casestudies bevestigen dat de begrippen helpen om een waardevolle beleving beter en concreter te bespreken. Ze helpen aangeven waarom de ontsluiting niet zal slagen voor een bepaalde bezoeker en kunnen helpen aanduiden welke evenwichten niet werken.

Daardoor kunnen ze ook als hulpmiddelen dienen om een goede ontsluiting te ontwerpen. Door het bespreken van een monument aan de hand van deze begrippen en hun evenwichten kan een ontwerp bekomen worden waarin een waardevolle beleving mogelijk is. Dat zal ik toepassen op het kasteel van Horst. Ik zal specifiek voor dit gebouw onderzoeken hoe de verschillende begrippen kunnen ingezet worden. Hiervoor zal ik eerst het gebouw analyseren. De inzichten in het gebouw zal ik samenbrengen met de inzichten die ik in het onderzoek heb verkregen. Verder zal er vooral onderwerpend onderzoek plaatsvinden dat hopelijk resulteert in een ontwerp waarin bezoekers een waardevolle beleving kunnen ervaren zodat het kasteel goed ontsloten wordt.

Toepassing op het kasteel van Horst



ANALYSE

Het kasteel

Het kasteel van Horst is een waterburcht gelegen in Sint-Pieters-Rode, een deelgemeente van Holsbeek. Het bevindt zich in het hartje van het Hageland en is er één van de belangrijkste bezienswaardigheden. Hoewel deze plek nu nogal willekeurig gekozen lijkt ten midden van al het groen was deze plek zeer strategisch. Leuven is niet ver weg, dit was bij het ontstaan van het kasteel één van de belangrijkste steden van hertogdom Brabant. Daarnaast bevindt het kasteel zich in de Wingevallei. Hierlangs konden reizigers en legers uit Duitsland en Luik naar Mechelen en Antwerpen zonder langs Leuven te gaan. De heren van Horst dachten dus goed na over de plek voor hun landgoed (Adriaenssens,1997).

Het kasteel wordt nu omringd door een uitgebreid natuurgebied en visvijvers en dat trekt veel wandelaars (Herita, 2017).

Het huidige gebouw wordt gekenmerkt door zijn onregelmatige polygonale binnenplaats, de vierkante donjon en de brede slotgracht. Het heeft kenmerken van een stereotype middeleeuwse burcht. De donjon behoort tot de oudste kern en gaat waarschijnlijk terug tot de 15de eeuw. Toch dankt het kasteel haar uitzicht en kenmerken vooral aan de eigenaren in de 16de en 17de eeuw. De laatste grote bouwcampagnes vonden toen plaats. De vele kenmerken en aspecten die behouden zijn uit die periode maken van het kasteel een uniek gebouw (Agentschap onroerend erfgoed, 2017).

De geschiedenis van het kasteel is een ingewikkeld kluwen. Doorheen de tijd waren er veel eigenaars, bouwfases en periodes van verwoesting. Er is jammer genoeg niet altijd voldoende informatie beschikbaar om met zekerheid uitspraken over het Kasteel te kunnen doen (De Clerq, n.d.).

Het kasteel nu bezoeken

Wanneer je het kasteel nu bezoekt zijn er twee opties om meer te weten te komen: je kan in groep een gids nemen of je kan het kasteel zelfstandig bezoeken.

Bij een rondleiding door een gids zijn er de laatste tijd al heel wat mogelijkheden in het kasteel. De gidsen worden constant gestimuleerd om een extra aspect toe te voegen. Sommigen gebruiken hun dramatisch talent, anderen zullen meer feiten en verhalen naar voren brengen. Er zijn aangepaste gidsbeurten voor mensen met een beperking, klasgroepen of mensen met een specifieke interesse. De gidsen van Horst doen hun uiterste best om de bezoekers actiever te betrekken. Hierbij hangt je bezoek wel heel erg af van welke gids je mee op sleeptouw neemt. Hoewel deze manier van bezoeken heel interessant is zal dit niet de focus van dit onderzoek zijn. Wij willen kijken hoe we mensen, onafhankelijk van een gids, ervan kunnen overtuigen dat het bezoek aan het kasteel leuk, leerrijk en waardevol is. Toch betekent dit niet dat nieuwe toevoegingen niet handig kunnen zijn voor de gidsen.

Na een aantal bezoekjes aan het kasteel analyseerde ik het bezoek net zoals ik bij de casestudies deed. Daarbij blijkt al snel dat er maar heel weinig beleving gecreëerd wordt. De audiogids is samen met zeldzame informatieborden de enige informatie bron. Er worden niet veel zintuigen aangesproken en je wordt ook niet interactief betrokken.

Er worden wel verhalen gebruikt, bijvoorbeeld de legende van het kasteel en de mythes afgebeeld op het plafond. Die worden jammer genoeg op een afstandelijke manier verteld waardoor je ook op geen enkele manier emotioneel bij de inhoud betrokken wordt.

De audiogids is de enige techniek die er wordt toegepast. Die neemt je mee doorheen de belangrijkste ruimtes en geeft hier een korte uitleg over. De audiogids wijst je op fysieke elementen en overblijfselen en vertelt de oude functie van de ruimte. De tour focust zich op twee periodes uit het verleden. De eerste is de periode waarin het de burcht ontstond in de 15de eeuw. In deze verhalen is ridder Pynnock de hoofdfiguur. De legende die er over hem de ronde doet wordt ook verteld. De tweede periode is die van de 17de eeuw waarbij het kasteel in het bezit was van Maria-Anna van den Tympel.

Deze periodes werden gekozen omdat dit de twee periodes zijn waarvan er in het kasteel fysieke overblijfselen aan te duiden zijn. Deze bewijzen in het kasteel zelf zijn enorm belangrijk omdat men er voor kiest niets toe te voegen aan het kasteel. Alle ruimtes zijn leeg, er zijn geen extra visuele hulpmiddelen, technologieën, informatiepanelen of scenografische ingrepen. Daardoor is de informatie snel saai en eenzijdig.

De enige fysieke ingreep zijn de kleurrijke schilden voor kinderen in de familietour. Ze zijn een eerste poging om het bezoek voor kinderen toch leuker en interactiever te maken. Jammer genoeg worden ze op een onhandige manier aan de tour toegevoegd. Ze vertellen geen samenhangend verhaal, vormen geen geheel onderling maar hebben ook maar weinig linken met de tour die de ouders aangeboden krijgen. Er is nog veel ruimte om ze te verbeteren.

Het enige wat nog enigszins een beleving creëert is net zoals bij het Fort Napoleon het gebouw zelf. Door de sfeer en de elementen die duidelijk authentiek zijn brengt het toch deels zijn eigen verhaal over. Het probleem in het kasteel van Horst is dat er geen informatie over de hele geschiedenis aangeboden wordt. Door de focus op maar twee periodes krijg je geen inzicht in het volledige verhaal van het gebouw. Op één of andere manier een overzicht aanbieden zou denk ik al een stap in de goede richting zijn om het verhaal en de waarden van dit gebouw te begrijpen.

Voor mij wordt er op dit moment helemaal geen waardevolle beleving bereikt. Er is geen interactie, er worden niet genoeg verschillende zintuigen aangesproken waardoor er bij mij geen beleving ontstaat. Hoewel er heel wat informatie wordt aangeboden heeft die volgens mij ook wat gaten waardoor je geen inzicht krijgt in het erfgoed. Ook worden er te weinig technieken ingezet waardoor er totaal geen afwisseling is.

Er zijn bij deze ontsluiting heel wat problemen die ik graag zou willen aanpakken. Ik zal er hier enkelen opsommen en uitleggen. Toch moeten we ook niet vergeten welk potentieel het gebouw heeft. Daarom zal ik ook al een kort overzicht van geven van de mogelijkheden die dit gebouw volgens mij bevat.



Afb 51: Een beeld van de het kasteel van Horst vanop de parking.



Afb 52: Infopanelen naast de toegangsweg.



Afb 53: Een beeld vanop de binnenplaats.



Afb 54: Een voorbeeld van de kleurrijke schilden voor kinderen in de Ovidiuszaal

Probleem 1: Toegang is ingewikkeld, verpest het verhaal dat het gebouw zelf vertelt

In plaats van recht op het kasteel af te kunnen stappen zonder afleiding zijn er op het pad lelijke verkeersborden, slecht geplaatste informatieborden en moet je nog eerst van het pad afwijken om je ticket te kopen in het Wagenhuis. Hierdoor zijn de sfeer en de beleving die je zou kunnen ervaren door naar het kasteel te kijken onmiddellijk weer verdwenen. Hoewel er in het interieur al wordt geprobeerd het gebouw zelf het verhaal te laten vertellen en een sfeer over te brengen moet dit ook gebeuren voor het exterieur. De kracht die dit uitstraalt zou ondersteund moeten worden, zo kan je helemaal betoverd worden door het prachtige kasteel.

Probleem 2: Geen overzicht over geschiedenis

In de uitleg die je bij het kasteel krijgt worden verschillende eigenaars en jaartallen aangehaald. Je hebt echter nergens de kans een overzicht van alle gebeurtenissen van het kasteel te aanschouwen. Het wordt niet mondeling, noch door visuele hulpmiddelen overgebracht. Dit is nochtans enorm nuttig om dan de besproken personen en gebeurtenissen te kunnen plaatsen. Het zorgt ervoor dat je je beter zou kunnen inleven in de periodes.

Probleem 3: Geen interactie, saai

Als volwassene heb je buiten de audiogids geen informatie. De lege ruimtes spreken de verbeelding ook niet echt aan. Wanneer je zelf niet genoeg kennis hebt ga je je niets kunnen voorstellen. Er zijn nergens afbeeldingen, tekeningen of beelden.

Je krijgt alleen maar informatie door te luisteren en rond te kijken. Je andere zintuigen worden helemaal niet betrokken. Er worden nergens geuren of tastbare elementen toegepast. Dit maakt je bezoek heel eenzijdig. Er is geen afwisseling noch interactie.

Probleem 4: Geen keuzes, geen layering

Voor iemand die al veel van de geschiedenis kent geeft de audiogids weinig extra informatie. Wanneer je van de geschiedenis weinig weet worden sommige elementen te weinig uitgelegd. Er is nood aan differentiatie. Er is nood aan de mogelijkheid om extra informatie op te zoeken of te lezen wanneer je hierin geïnteresseerd bent.

Probleem 5: Te weinig aangepast voor kinderen of gezinnen

Voor kinderen zijn er aparte gidsbeurten die je met klassen kan doen. Deze zijn leuk uitgewerkt. Wanneer je het kasteel als gezin bezoekt is er daarentegen maar heel erg weinig aangepaste informatie voor kinderen. De laatste jaren zijn er de kleurrijke schilden. Toch is dit maar weinig betrokken in een volledige tour. Het lijken elementen die nogal onhandig toegevoegd zijn.

Mogelijkheid 1: Rijke geschiedenis

Er is een enorme rijke geschiedenis in het kasteel. Al is hier niet alles over gekend. Toch heeft het een enorme kracht die je fantasie prikkelt. Er zijn maar weinig gebouwen in Vlaanderen met dezelfde rijkdom aan verhalen, eigenaars en gebeurtenissen. Hier moet zo veel mogelijk gebruik van gemaakt worden

Mogelijkheid 2: Verhalen

Er zijn heel leuke verhalen aanwezig in het kasteel.

Je hebt de legende over ridder Pynnock die ook gebruikt werd in de stripverhalen van de Rode Ridder. Je hebt de mythes die afgebeeld worden op de stucwerkplafonds. Deze zijn mooi afgebeeld en zouden heel mooi verteld kunnen worden.

Verder heb je het verhaal van het gebouw zelf, van de personen die er leefden en van de gebeurtenissen die er zich afspeelden. Er zijn verschillende mogelijkheden om je via al dan niet persoonlijke verhalen bij het kasteel te betrekken.

Mogelijkheid 3: Heel veel ruimtes nog onbenut

Buiten de historisch heel waardevolle ruimtes zijn er nog heel wat ruimtes niet of onderbenut. Hierin zou je nog zo veel meer kunnen doen.

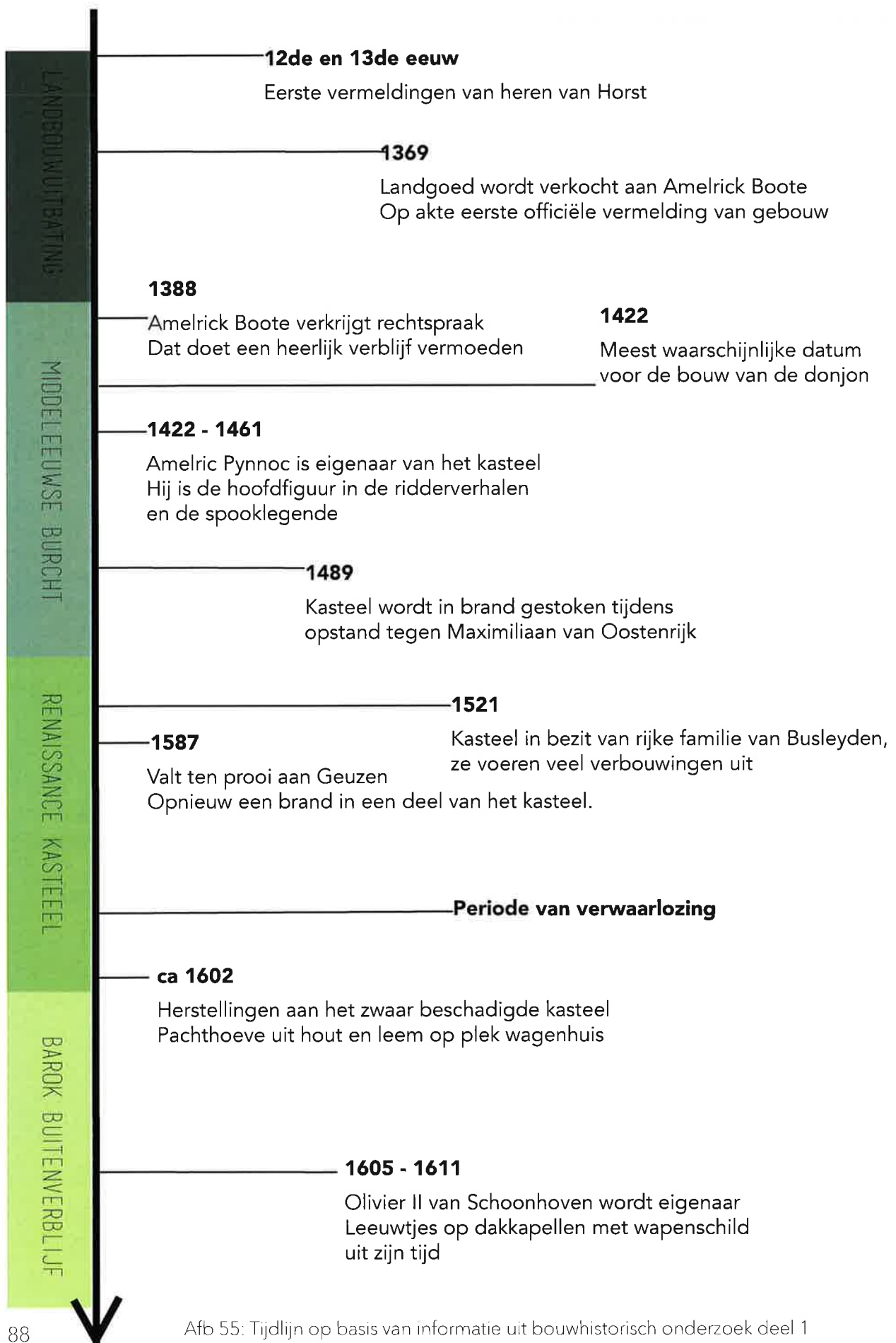
Mogelijkheid 4: Mystieke sfeer

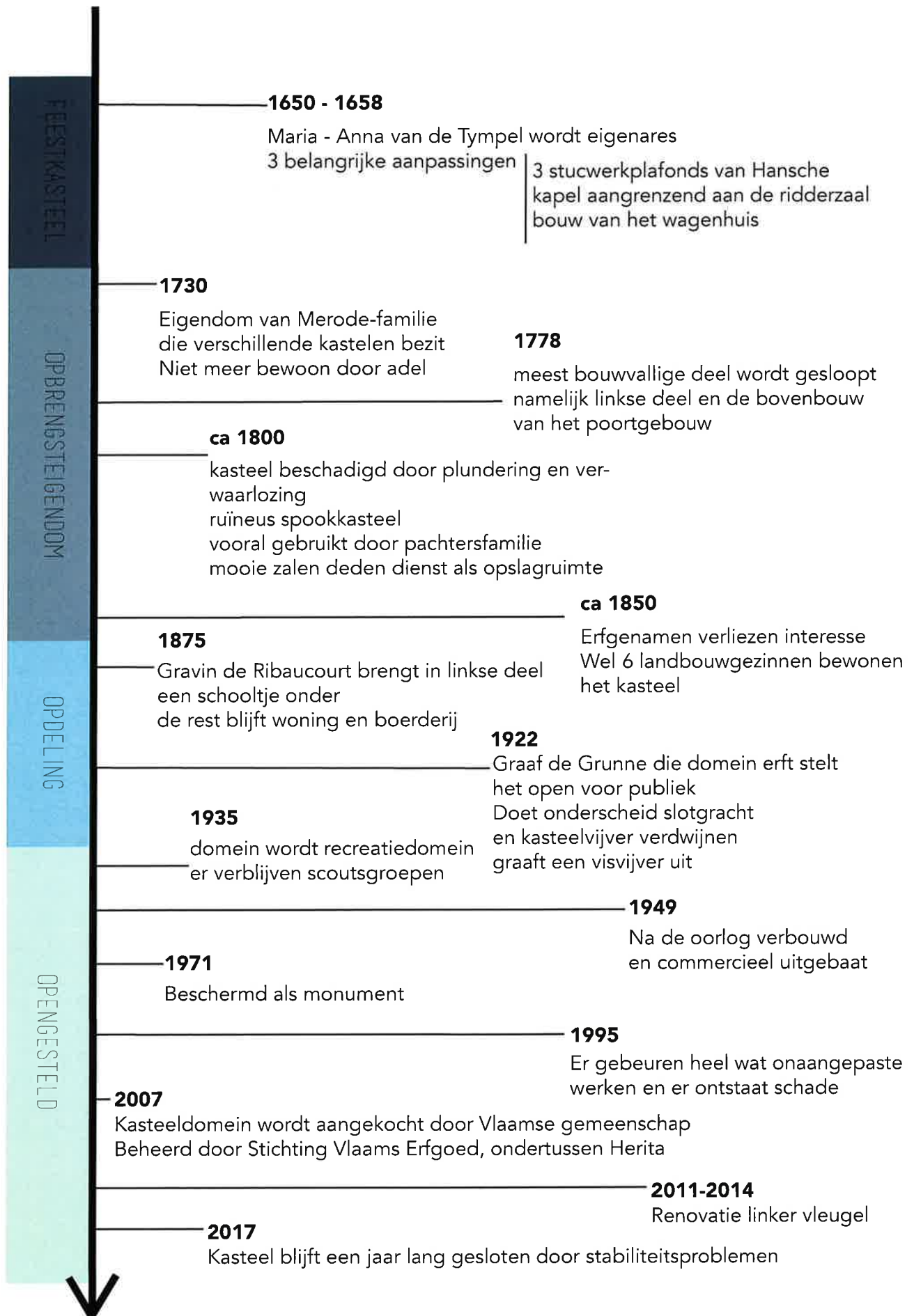
De sfeer die dit gebouw bevat werd al regelmatig gebruikt. Zo wordt het elke zomer het decor van een kunst- en muziekfestival HORST. Ook komt het voor in verschillende stripboeken van de Rode Ridder. Het kasteel straalt een bepaalde kracht uit die niet te onderschatten valt. Hier moeten we ook bij het ontsluiten gebruik van maken net zoals dit bij enkele casestudies gebeurde.

Deze mogelijkheden zullen we verder onderzoeken. We zullen de geschiedenis proberen samenvatten, enkele verhalen opsommen die we zouden kunnen inzetten bij de ontsluiting en ook het gebouw en de interessante ruimtes overlopen.

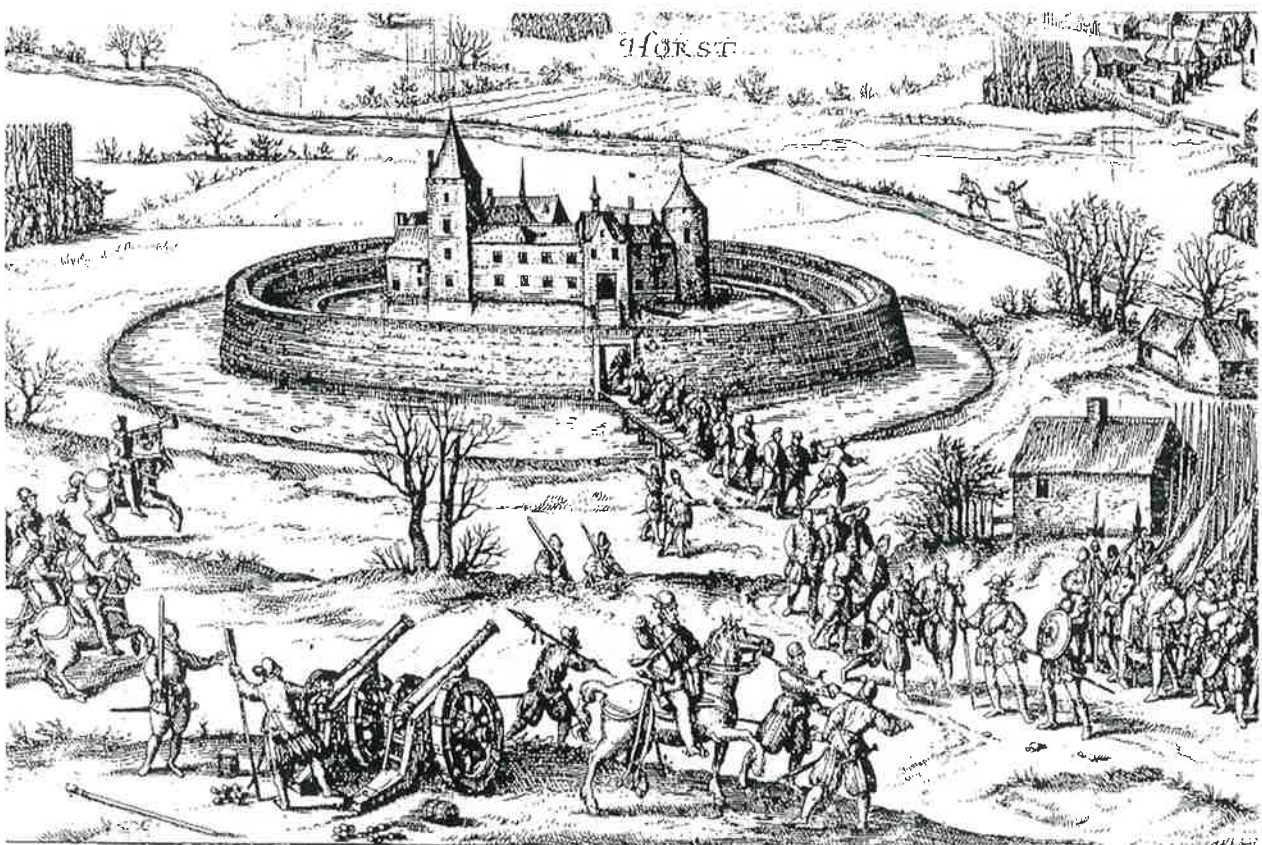
De geschiedenis samenvatten zal op basis van de feiten uit het bouwhistorisch onderzoek gebeuren (De Clerq, n.d.).

Geschiedenis

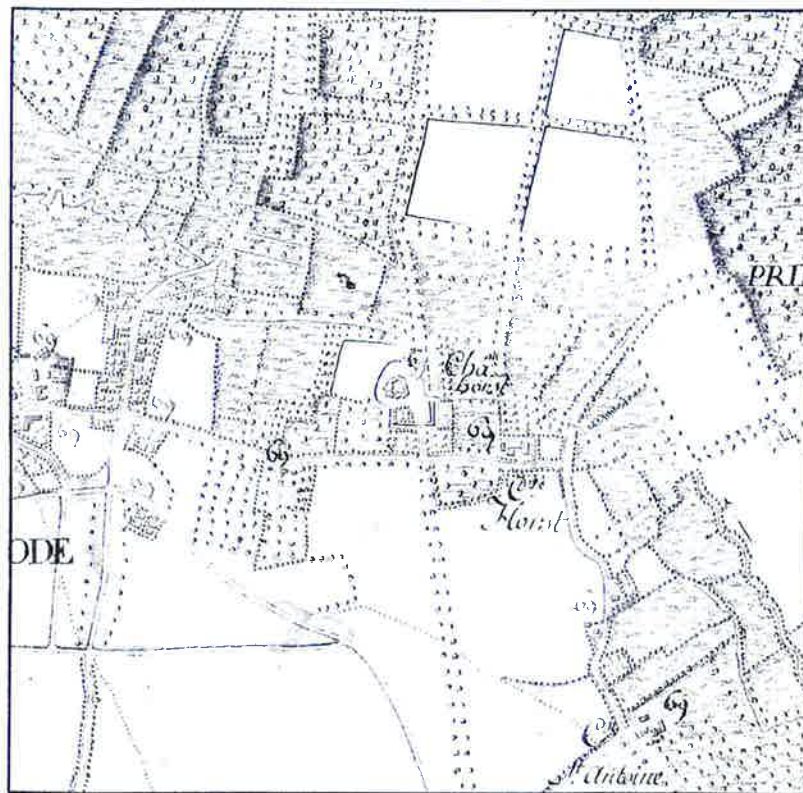




Afb 56: Tijdlijn op basis van informatie uit bouwhistorisch onderzoek deel 2



Afb 57: Ets van het kasteel van Horst, waarschijnlijk toestand voor 1587



Afb 58: Kaart waarop Horst staat, 1771-1777



Afb 59: Oude postkaart met bootjes op de kasteelvijver.



Afb 60: Oude postkaart, beeld van het kasteel uit de lucht.

Verhalen van het kasteel

De legende van ridder Pynnock

De legende van Pynnock is een volksvertelling die al lang stand houdt.

Het is een verhaal over een zwarte koets die met vurige paarden om klokslag twaalf uur over de oprijlaan raast en vervolgens over het dorp vliegt.

Deze koets zou de vervloekte Pynnock bevatten die na het vermoorden van een priester nooit meer rust zal vinden (ActaGena, n.d.). Zoals bij vele legendes zijn er verschillende versies van dit verhaal. De ridder heeft er afwijkende motieven, de barst in de toren of de holle boom worden soms mee betrokken.

De stripverhalen van de Rode Ridder

Het kasteel van Horst wordt in verschillende stripalbums van de Rode Ridder afgebeeld. Het is lange tijd zelfs de thuishaven van Johan, het hoofdpersonage.

Vooraf in de nummers 131 tot 135 komt Horst enorm veel aan bod.

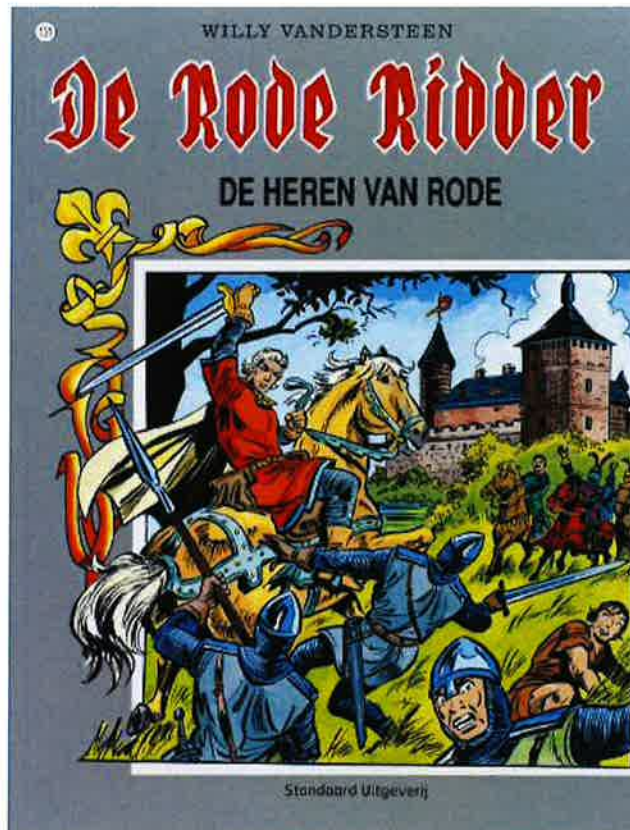
De mythe van Pynnock wordt gebruikt in albums 131 en 133. Dit verhaal wordt vermengd met andere toegevoegde elementen en gevechten.

Je kan in deze verhalen mooie tekeningen van het kasteel terugvinden. Ook de interieurs zijn afgebeeld. Hier is er wel veel sprake van creatieve vrijheid. Het gebruik van de bijvoorbeeld de eerste verdieping van de donjon als kapel is de fantasie van de tekenaar en is niet gebaseerd op feiten.

De albums zijn leuk om te lezen en zouden eventueel een hulp kunnen zijn om het kasteel open te stellen.

Nieuwe verhalen

De casestudies bewijzen het al: persoonlijke verhalen werken. Hiervoor worden vaak personages ingezet die feiten uit die tijd samenbrengen. Dit soort verhalen zouden we ook in het kasteel kunnen toepassen. Zo zouden we veel kunnen uitleggen door uit het standpunt van ridder Pynnock of van Maria-Anna te vertellen. Ook verhalen van een kok, meid, kunstenaar Hansche of zelfs van een boer uit de omgeving zijn mogelijk. We moeten een manier vinden om zo veel mogelijk informatie over te brengen naar de bezoeker en hier een goed verhaal voor opstellen.



Afb 61: Cover van De Rode Ridder album 131.



Afb 62: Pagina uit een strip van de Rode Ridder waar het kasteel op voorkomt.



Afb 63: Stucwerk in de eerste emblematazaal



Afb 64: Vierde embleem in de Ovidiuszaal, Jason en de draak,

De verhalen van de stucwerkplafonds

Er zijn in totaal drie ruimtes waar er op het plafond stucwerk werd aangebracht in opdracht van Maria-Anna van den Tympel. De plafonds van Horst bevatten verhalen en emblemen waarmee duidelijk iets verteld moest worden. Ze koos vermoedelijk heel bewust zinnen en achterliggende boodschappen die ze aan al haar gasten wou tonen. Die vertellen haar ideeën en haar gedachtegoed. De plafonds werden gemaakt door Hansche, een kunstenaar die op verschillende plekken in Vlaanderen plafonds met stucwerk maakte (Depoortere, 2005).

De eerste emblematazaal of de Maria-Anna van den Tympelzaal bevat vooral opvallend het wapenschild van de kasteelvrouw en enkele emblemen. Er zijn drie emblemen die de kwaliteiten die een vorst hoort te bezitten opsommen: rechtvaardigheid, wijsheid en moed (Depoortere, 2005).

De tweede emblematazaal is ook versierd met emblemen deze keer zijn het er vier. Omdat de functie van deze ruimte onzeker is worden de vier emblemen in deze ruimte vaak als een argument gebruikt in het bepalen van een eventuele functie.

De 4 vermelde spreuken zijn " De nacht brengt raad", "Met wetenschap en dapperheid" "Hij (de boom) wordt niet met één slag geveld" en ten slotte "Muziek is de dienstmaagd van de Heer". De eerste en laatste spreuk worden dus aangewend in de discussie of deze ruimte misschien voor muziekoptredens of nachtvertrek werd aangewend (Van Vaeck, 1997).

Het mooiste plafond bevindt zich ongetwijfeld in de Ovidiuszaal. Daar zijn vier verhalen afgebeeld uit het boek *Metamorphoses* van Ovidius. In de Middeleeuwen werden deze verhalen vaak moraliserend of allegoriserend geïnterpreteerd. Er werd dus vaak een boodschap achter de verhalen gezocht. Het is dan ook waarschijnlijk dat van den Tympel deze achterliggende boodschappen en haar kennis van cultuur wou overbrengen aan haar gasten. Er zijn zes cartouches. De eerste beeldt het verhaal van Mercurius en Battus af. Nummer twee en drie vertellen het verhaal van Jason en Medea. Cephalus en Procris worden afgebeeld op de vierde en vijfde cartouche. Het verhaal van Narcissus en Echo wordt tenslotte op nummer zes afgebeeld (Depoortere, 2005).

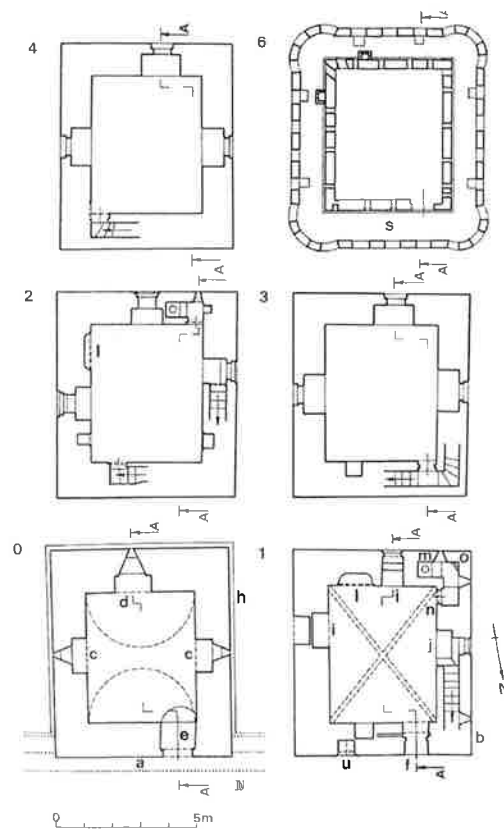
Het gebouw

Er zijn doorheen de jaren heel wat plannen van het kasteel gemaakt. Ik zal mijn plannen vooral baseren op drie bronnen.

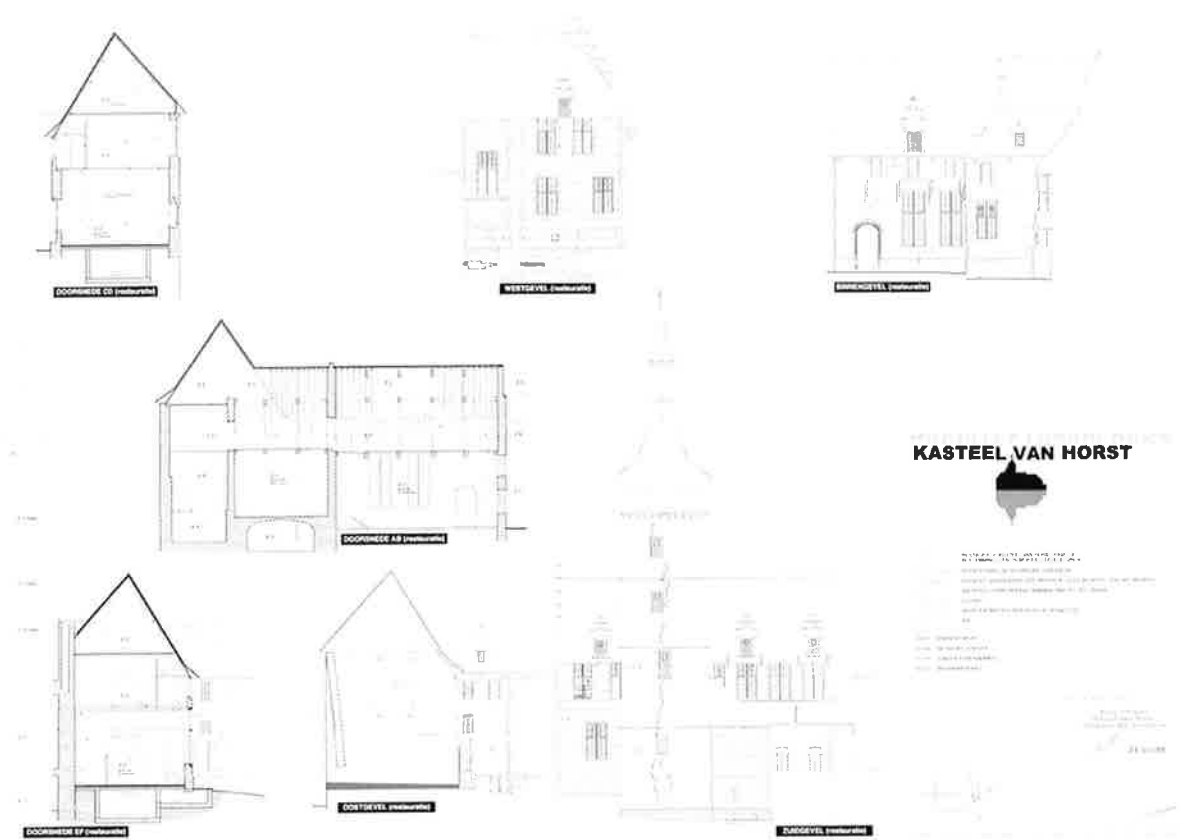
Ten eerste zijn er de plannen van de donjon die gepubliceerd werden in het boek 'De Donjon in Vlaanderen' van Frans Dopré en William Ubrechts.

Verder zijn er van de linkervleugel die gerestaureerd werd nieuwe, gedetailleerde plannen opgesteld door Architectuur Blockx.

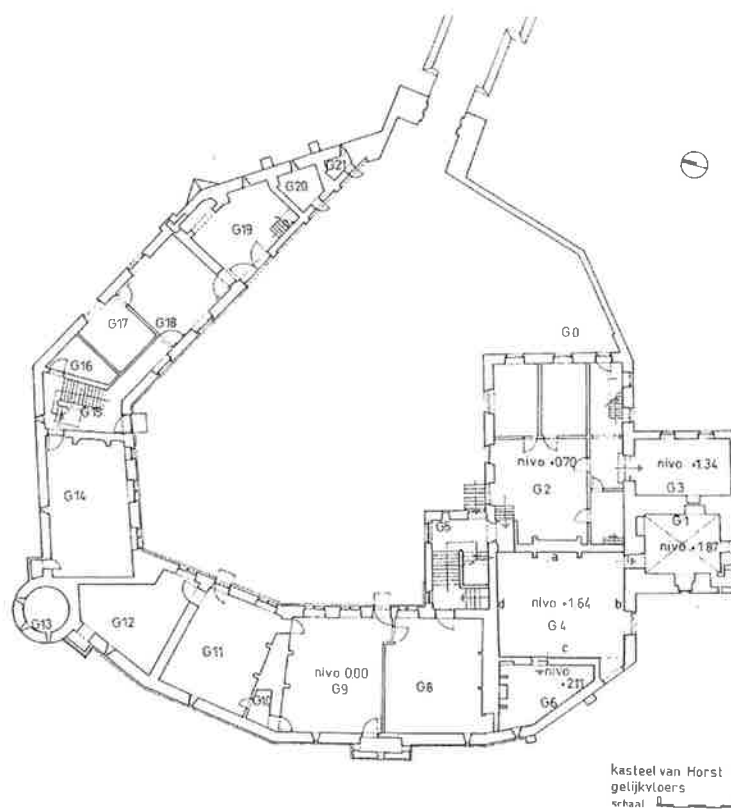
Van het hele gebouw zijn er vooral ruwe plannen te vinden. Ik zal me baseren op de plannen die bij het bouwhistorisch onderzoek van studie bureau De Clerq zaten.



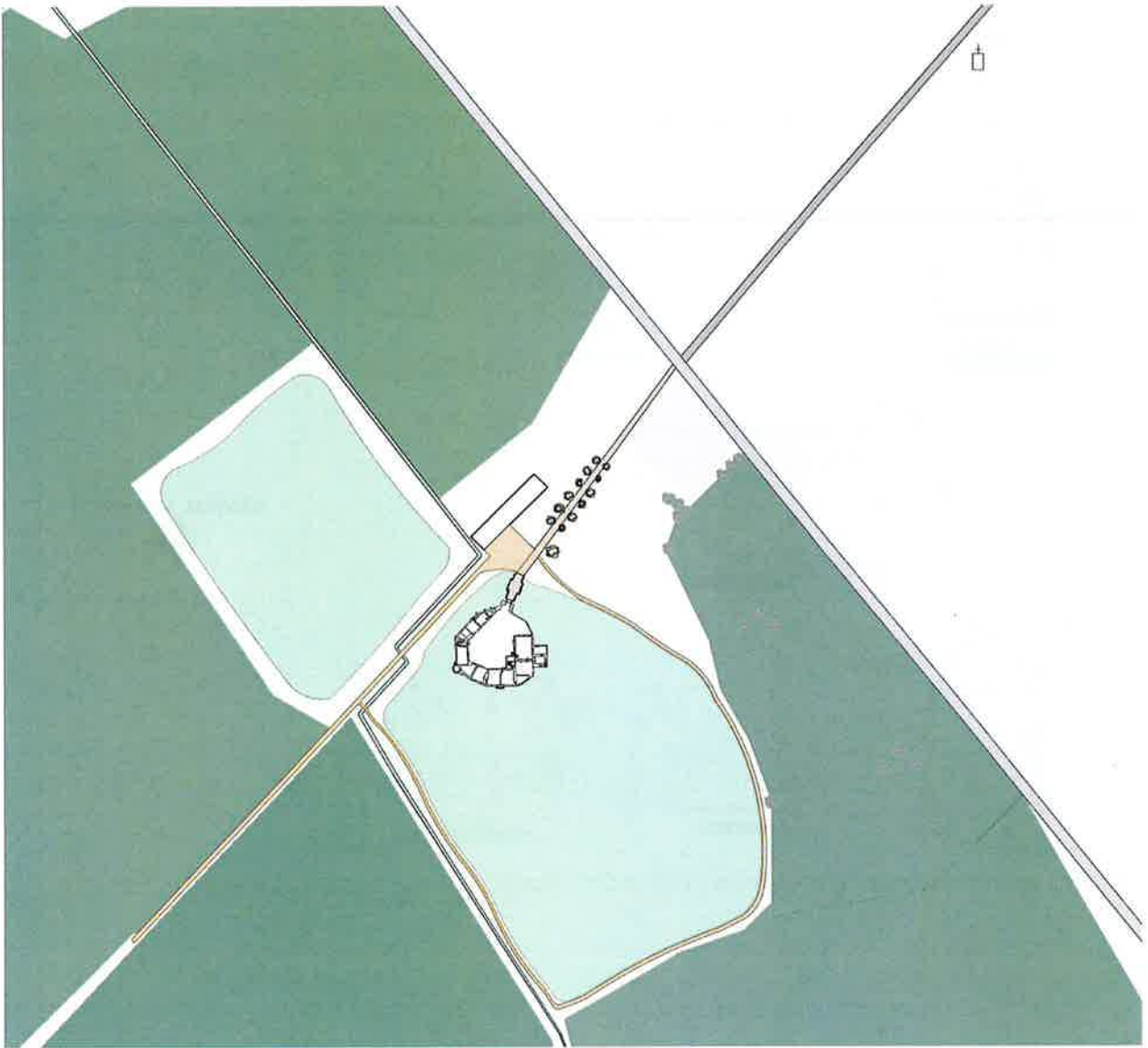
Afb 65: Grondplannen donjon, Dopré en Ubrechts.



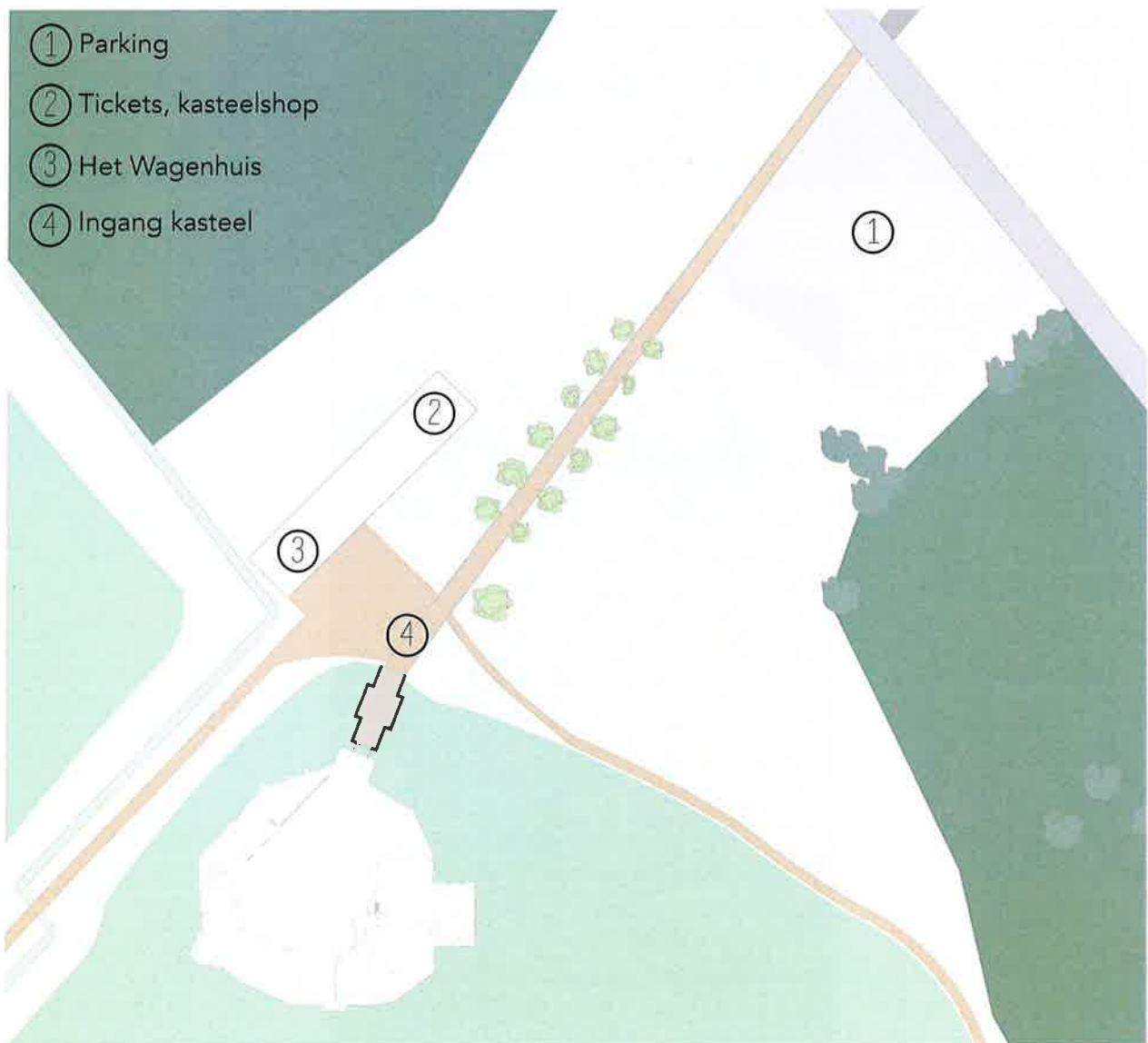
Afb 66: Snedes restauratie rechtvleugel, architectuur Blockx



Afb 67: Grondplan gelijkvloers, bouwhistorisch onderzoek De Clercq



Afb 68: Siteplan



Afb 69: Omgevingsplan met aanduiding belangrijkste delen.



Afb 70: De onverzorgde parking die vooral door wandelaars wordt gebruikt.



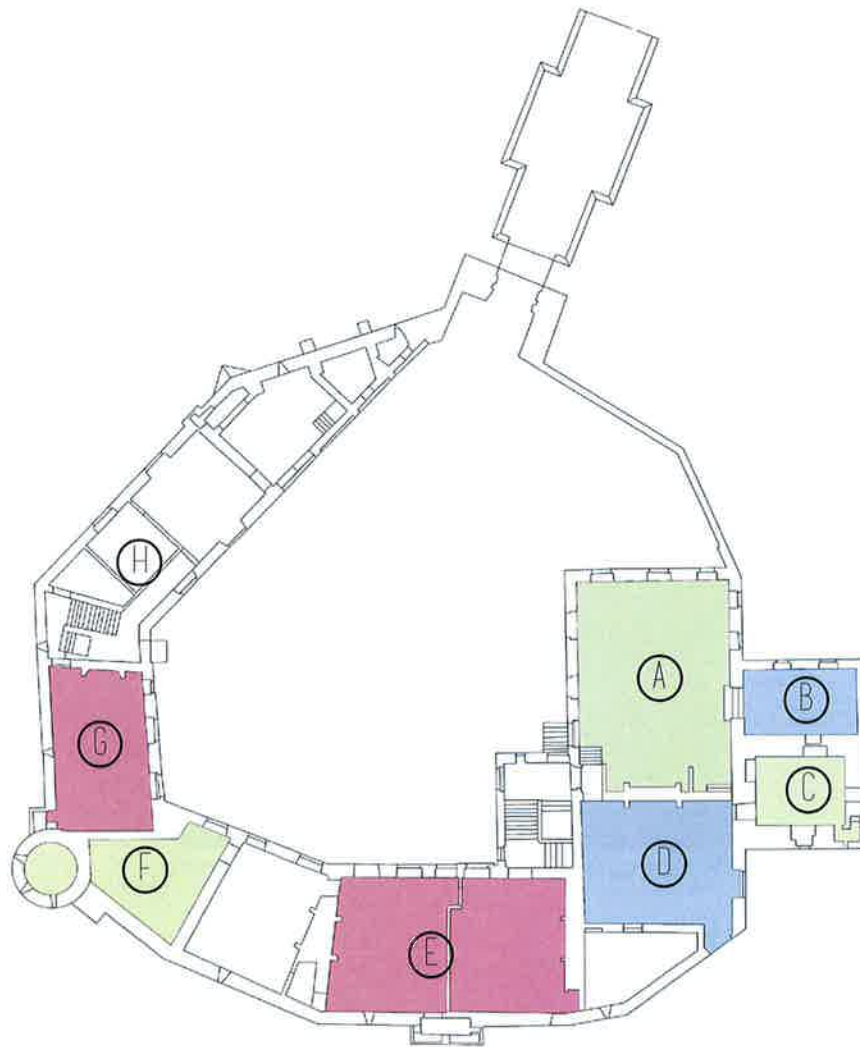
Afb 71: De oprijlaan naar het kasteel.



Afb 72: Kasteel shop waar je je ticket moet kopen.



Afb 73: Het Wagenhuis, een bistro in het oude wagenhuis van het kasteel.



(A) Ridderzaal

(B) Kapel

(C) Eerste verdieping donjon, ontvangstruimte

(D) Eerste emblematazaal, MAVT-zaal

(E) Niet open voor publiek, functie ongekend

(F) Keuken, in ronde was de oven

(G) Nu alleen toegankelijk voor klassen, knutselruimte

(H) Ruimtes niet open voor publiek, geen speciale kenmerken

■ belangrijk voor 15de E
(ook in gebruik voor 17de E)

■ grote aanpassingen gebeurt
in 17de E

■ mooie ruimtes, nu niet toegankelijk

□ niet toegankelijke ruimtes zonder
speciale kenmerken

Afb 74: Grondplan gelijkvloers met aanduidingen.



Afb 75: Ridderzaal



Afb 76: De kapel naast de ridderzaal.



Afb 77: Eerste emblemata of MAVT-zaal



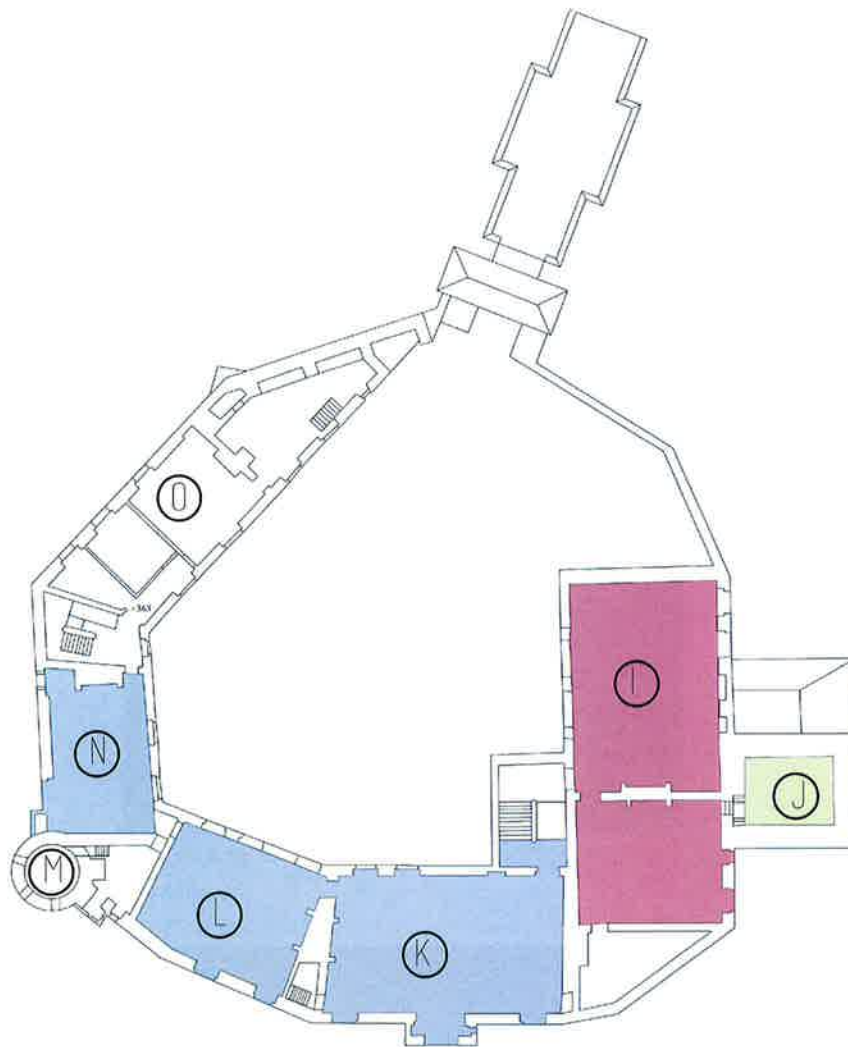
Afb 78: Plafond van eerste verdieping donjon



Afb 79: Eerste verdieping donjon.



Afb 80: Keuken



- | | |
|--|---|
| Ⓜ Bureau's, niet toegankelijk | ■ belangrijk voor 15de E
(ook in gebruik voor 17de E) |
| Ⓝ Eerste verdieping donjon, slaapvertrek | ■ grote aanpassingen gebeurt
in 17de E |
| Ⓚ Ovidiuszaal | ■ mooie ruimtes, nu niet toegankelijk |
| Ⓛ Tweede emblematazaal | □ niet toegankelijke ruimtes zonder
speciale kenmerken |
| Ⓜ Niet open voor publiek, mogelijk slaapkamer | |
| Ⓝ Buffetzaal genoemd, functie onduidelijk | |
| Ⓞ Ruimtes niet open voor publiek,
geen speciale kenmerken | |

Afb 81: Grondplan eerste verdieping met aanduidingen.



Afb 82: Ruimtes die nu niet toegankelijk zijn, bureau's



Afb 83: Trappen in de donjon.



Afb 84: Ovidiuszaal 1



Afb 85: Ovidiuszaal 2



Afb 86: Tweede emblematazaal



Afb 87: Buffetzaal

ONTWERP

Via onderstaand ontwerp probeer ik een antwoord te bieden op de opgesomde problemen die zich momenteel voordoen bij het bezoeken van het kasteel. Om dit te bereiken ontstond er een ontwerp dat bestaat uit drie delen.

Eerst nam ik de hele site onder handen. Ik verplaatste de parking om een grotere afstand tussen de moderne wereld en het kasteel te creëren. Zo los ik niet alleen de onverzorgde look langs de straatkant van het kasteel op maar laat ik de beleving en het bezoek ook starten wanneer je jouw auto verlaat. Je wandelt eerst langs een rustig bospad, daar zie je al af en toe een kleine glimp van het kasteel. Daarna kom je aan het nieuwe inkomgebouw. Je kan er zowel meer informatie over wandelingen, als over de omgeving of over het kasteel terugvinden. Hier zullen ook souvenirs, streekproducten en tickets om het kasteel te bezoeken te koop zijn. Dit nieuwe inkomgebouw zorgt er voor dat je daarna recht op het kasteel kan afstappen via de oprijlaan. Je hoeft geen omwegen meer te maken maar kan nu onmiddellijk genieten van het kasteel.

Verder ontwierp ik een wandelpad dat over de kasteelvijver loopt met daarop een tijdlijn. Met deze constructie, die vrij te betreden is, hoop ik de aandacht van wandelaars te trekken en ze zo te overtuigen een bezoekje aan het kasteel te brengen. Ook voor de bezoekers van het kasteel heeft dit een meerwaarde. Het helpt hen de afzonderlijke verhalen en gebeurtenissen in de tijd te plaatsen. Je kan ervoor kiezen dit pad voor of na je bezoek te bewandelen.

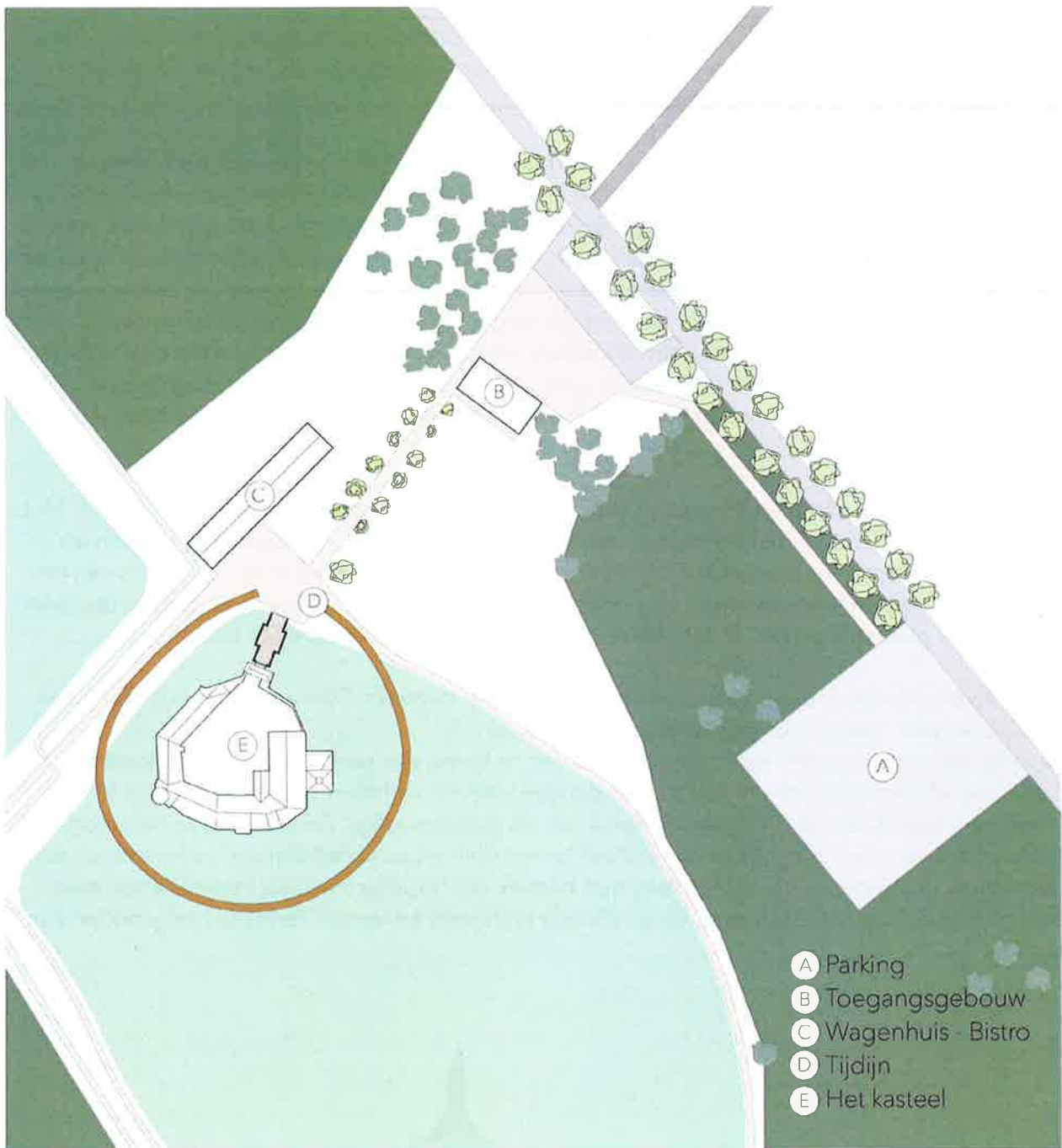
Tot slot veranderde ik de manier waarop je het kasteel bezoekt. Daarvoor ontwikkelde ik een nieuw concept: "Bekijk het kasteel door de ogen van..."

Je krijgt tijdens je bezoek verschillende verhalen te horen van personages die het kasteel bewoond of bezocht hebben. Deze afzonderlijke kleinere verhalen zorgen ervoor dat je een uitgebreid beeld van de rijke geschiedenis van dit gebouw krijgt. Zo ontstaan er ook mogelijkheden om over meer dan alleen het kasteel te vertellen en zo verschillende onderwerpen aan de ruimtes te koppelen. Het zorgt voor een bezoek dat hopelijk heel wat verschillende mensen, met verschillende interesses, verschillende leeftijden en verschillende achtergronden kan boeien.



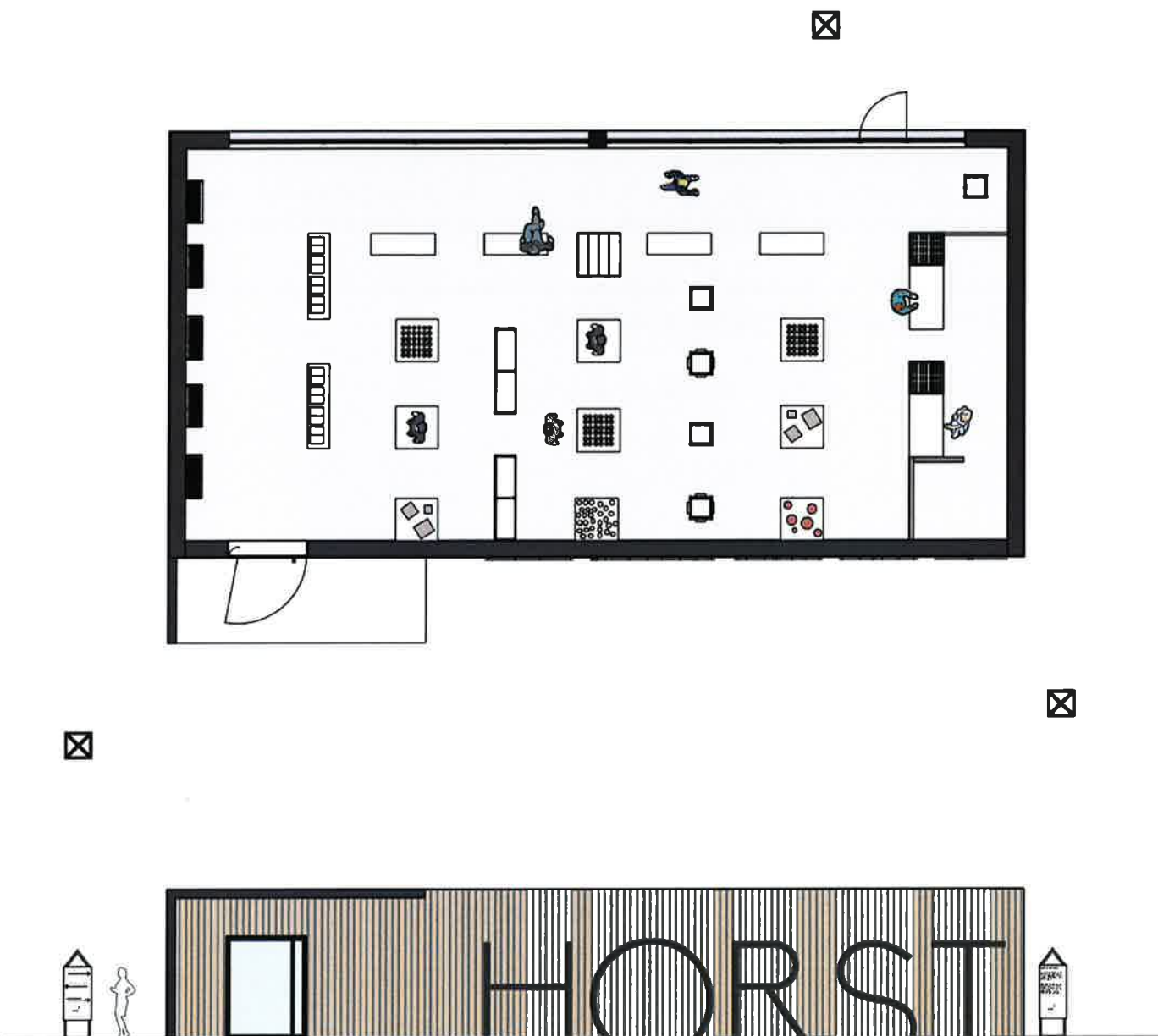
Afb 88: Nieuw logo kasteel van Horst

Siteplan



Afb 89: Nieuw siteplan

Inkomgebouw



Afb 90: Plannen inkomgebouw

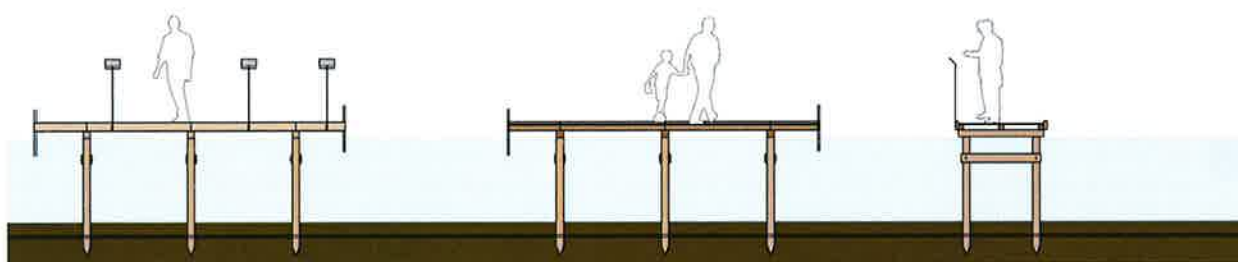
Tijdlijn

Het houten wandelpad over de kasteelvijver (zie afb. 89) bevat een tijdlijn. Er staan op regelmatige afstanden jaartallen waar simpele informatiebordjes bijhoren. Zo wordt de geschiedenis van het kasteel uitgelegd aan de hand van de belangrijkste gebeurtenissen.

Als je meer informatie wenst over een specifieke periode kan dat via de QR-codes op de informatiebordjes. Die kan je scannen met je smartphone.

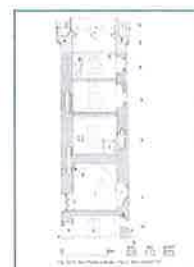
Verder zal je af en toe bij een jaartal een symbooltje terugvinden dat aangeeft dat je op die plek even kan terugkijken in de tijd. Het is de bedoeling dat je op die plekken via een augmented reality-app op je smartphone het kasteel kan bewonderen zoals het er toen uitzag.

De tijdlijn bevindt zich op deze plaats omdat het de omwalling die tot ongeveer 1920 de kasteelvijver van de slotgracht scheidde symboliseert.

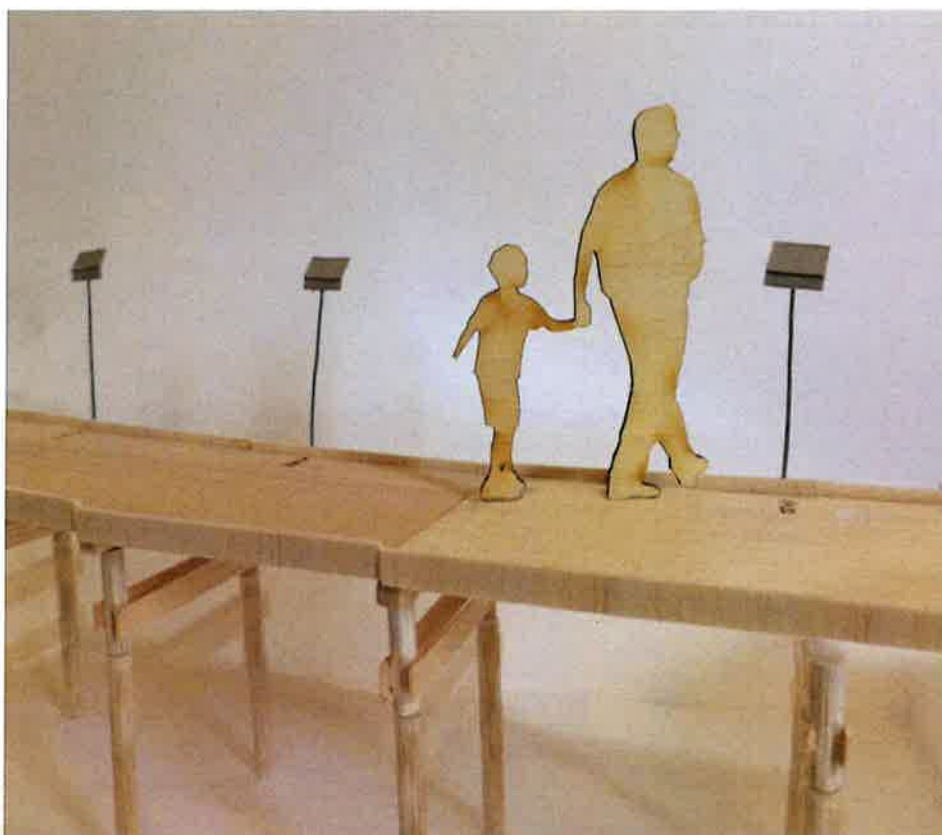


1422

Wanneer de donjon exact tot stand gekomen is blijft onzeker. 1422 wordt nu als meest waarschijnlijke datum geschat. Dit zou betekenen dat eigenaar Amelric Pynnoc dit heerlijke verblijf uitbouwde tot een burcht. Amelric Pynnoc was eigenaar van 1422 tot 1461 maar moet de eigendom overdragen door schulden. Hij is de belangrijkste figuur in de ridder verhalen van het kasteel.



Afb 91: Plannen tijdlijn



Afb 92: Foto maquette tijdlijn

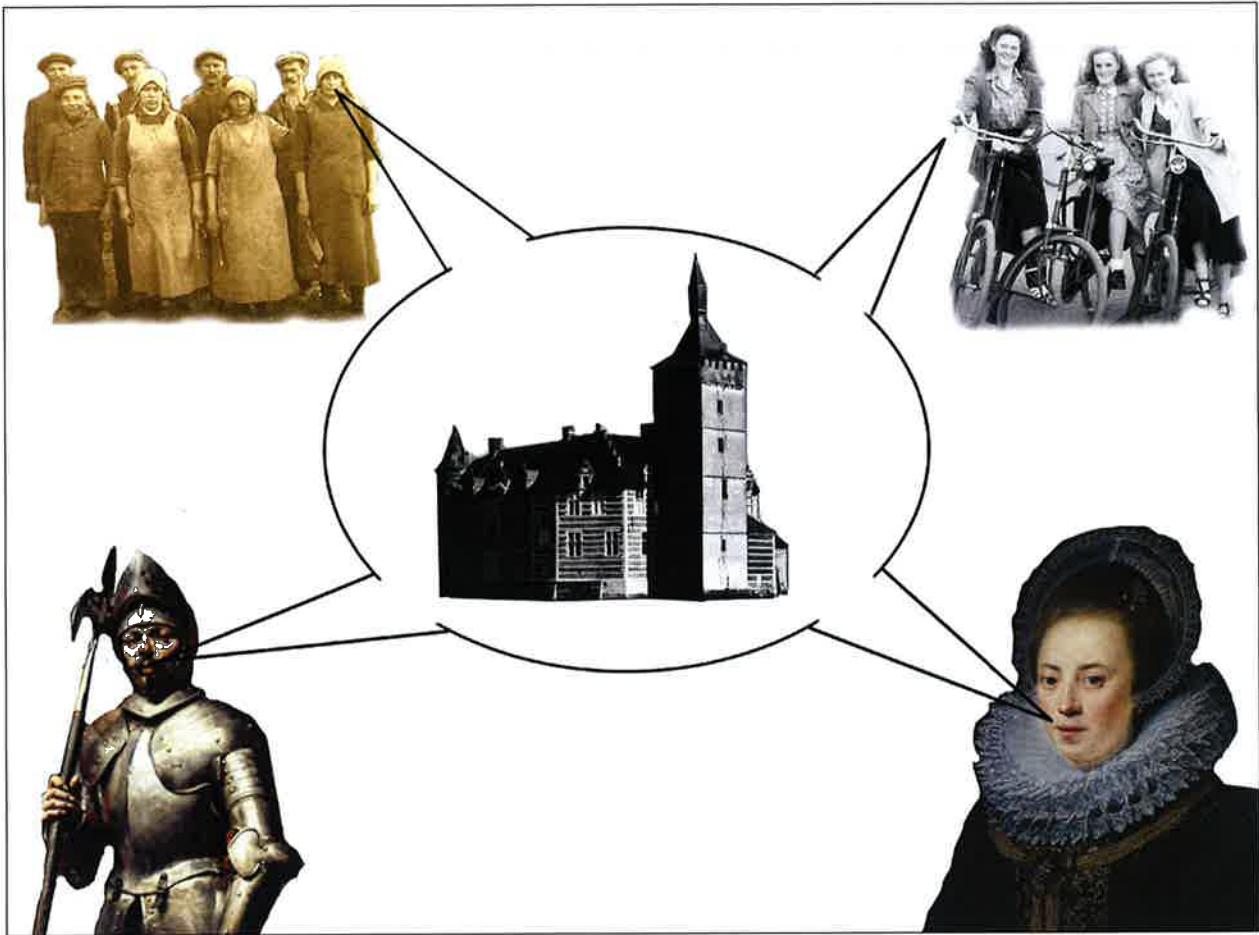


Afb 93: Foto maquette tijdlijn



Afb 94: Bewerkte foto tijdlijn

Het kasteel



Afb 95: Concept schets

Het kasteel kende veel periodes. Daarbij waren er verschillende eigenaars, bewoners en bezoekers betrokken. De evolutie van het gebouw, de gebeurtenissen en de geschiedenis zullen worden uitgelegd door de ogen van deze personen. Laat ze je meevoeren in hun verhaal, hun emoties en hun leven: "Bekijk het kasteel door de ogen van..."

Er worden zes verhalen verteld door zes personages. Ze worden verteld in de ruimtes waarvan de sfeer het beste bij een bepaald verhaal of personage past. In de meeste gevallen worden er twee ruimtes per verhaal voorzien.

In de eerste ruimte kan je via een 'luisterpaal' het verhaal beluisteren. Soms heb je in deze ruimte de mogelijkheid om via voorziene tablets (of via een app op je smartphone) de ruimte te bekijken zoals die er in de besproken periode uitgezien heeft. Door middel van *augmented reality* worden deze ruimtes virtueel ingericht.

De tweede ruimte van een verhaal heeft een hoger tentoonstellingsgehalte. Er zijn meer voorwerpen, teksten en afbeeldingen aanwezig. Deze inhoud is altijd gelinkt aan het personage maar gaat soms niet letterlijk over het kasteel. Meestal geeft deze ruimte uitgebreidere informatie over onderwerpen die werden aangehaald in de verhalen in de eerste ruimte. De informatie is altijd heel specifiek en gaat bijvoorbeeld alleen over eten, kleding of boeken in de besproken periode. De meubels die in deze ruimtes gebruikt worden, zijn voor elk verhaal verschillend.

Ik heb in de ruimtes 'layering' van informatie gebruikt. Het is de bedoeling dat je snel een idee over het onderwerp kan opdoen door alleen de verhalen te beluisteren of snel in de tweede ruimte de belangrijkste titels te lezen en de afbeeldingen te bekijken. Als je meer wil weten kan je de uitgebreidere teksten lezen. Vaak kan je zelfs nog dieper op het onderwerp ingaan door op interactieve schermen extra informatie op te zoeken.

De zes losse verhalen kunnen in chronologische of willekeurige volgorde bezocht worden. Je kan alle zes verhalen beluisteren zonder de tentoonstellingsruimtes te betreden of je kan er voor kiezen je tijd te besteden aan één verhaal en dit in detail te bestuderen. Er is geen strenge routing of volgorde en dit zorgt ervoor dat bezoekers zelf kunnen kiezen welke verhalen ze beluisteren. Door de toegepaste 'layering' kunnen ze dan ook nog eens kiezen hoeveel ze over dit verhaal willen weten en dus hoe diep ze op dat onderwerp willen in gaan.

Buiten de zes verhalen zijn er ook ruimtes voorzien voor klasgroepen, lezingen en vergaderingen. Er is zelfs een vleugel voorzien waar plaatselijke organisaties of kunstenaars ook 'hun verhaal' kunnen vertellen. Dit zorgt ervoor dat het kasteel meer benut wordt. Het creëert ook extra mogelijkheden voor activiteiten die het bezoek aan het kasteel interessanter maken.

Omdat afwisseling belangrijk is wordt geen enkel verhaal op dezelfde manier verteld. Er worden verschillende technieken, manieren van informatie overbrengen en extra informatie opzoeken gecombineerd en afgewisseld. Ook de inhoud is zeer gevarieerd. Zeker in de tentoonstellingsruimtes wordt er getracht verschillende mensen met verschillende interesses aan te spreken. Ook worden er regelmatig andere zintuigen gestimuleerd door de bezoekers te laten ruiken en voelen.

Zoals je kan zien zijn alle voorgestelde ingrepen heel sober. Door de materiaalkeuze probeer ik om de toevoegingen duidelijk te onderscheiden van de authentieke elementen van het kasteel. Over het algemeen zijn de ontwerpen klein en onopvallend. Dit heeft verschillende redenen. Ten eerste wil ik er zo voor zorgen dat mijn ingrepen de sfeer die de ruimtes reeds uitstralen niet verstoren of beïnvloeden. Verder zorgen deze eenvoudige meubels ervoor dat afwisseling mogelijk is. Er kunnen in de loop van de jaren verhalen toegevoegd of aangevuld worden. De laatste reden voor deze sobere stijl is dat ik bezoekers wil aanzetten hun eigen fantasie te gebruiken om de ruimtes in te vullen. Er wordt op verschillende manieren informatie aangereikt om hier bij te helpen maar het verhaal echt samenbrengen moet volgens mij in de verbeelding van de bezoeker gebeuren. Door de meubels onopvallend te houden geef ik ze de kans dit vrijuit te doen.

De persoonlijke verhalen samen met de verschillende technieken, het betrekken van verschillende zintuigen en het gebruiken van de reeds aanwezige sfeer moet zorgen voor een beleving. Deze wordt in evenwicht gehouden door de aangereikte informatie en door het benadrukken van de authenticiteit van de ruimtes. Door al de vermelde ontwerpbeslissingen hoop ik voor zoveel mogelijk bezoekers een waardevolle beleving te creëren.

Verhaal 1



Amelric Pynnoc
Eigenaar
1422 - 1461
Hoofdfiguur in legende en riddersverhalen.

Vertelt over het dagelijkse leven in de middeleeuwen en de verdedigingstechnieken van de donjon.

Verhalen op de eerste twee verdiepingen van de donjon.

Tentoonstelling op de verdieping boven de ridderzaal over de kledij, en heraldiek. Ook de legende wordt er verteld.

Verhaal 2



Marieke
Dienstmeid
bij van Busleyden
1521- 1587

Vertelt over het dagelijkse leven, de taken die ze moet uitvoeren en de rijke familie van Busleyden waar ze voor werkt.

Verhaal in de keuken.

Tentoonstelling in de ruimte naast de keuken over het eten uit die tijd.

Verhaal 3



Hansche
Ontwerper van de stucwerkplafonds in opdracht van MAVT

Vertelt over de stucwerkplafonds. Hij vertelt kort wat er op afgebeeld staat en waarom. Legt uit dat je door de 'luisterzetels' de volledige mythes kunt beluisteren.

Verhaal in de Ovidiuszaal.

Tentoonstelling in de tweede emblematazaal over zijn gebruikte materialen, technieken en andere werken.

Verhaal 4



Maria-Anna Van
den Tympel

Eigenares
1650 -1658

Vertelt over de tegenslagen in haar leven, de feesten die ze organiseerde, haar kennis en interesse in kunst en cultuur.

Verhaal in de MAVT-zaal.

Tentoonstelling in de ridderzaal en de aangrenzende kapel over haar boeken-collectie.

Verhaal 5



Jan en Josefien

Landbouwgezin
ca 1830 - begin
20ste eeuw

Vertellen over de toestand van het kasteel en hoe zij hier in leven. Ze vertellen over de rentmeester die de huur komt ophalen en hoe de Merode familie niet naar het kasteel omkijkt.

Verhaal en tentoonstelling in één ruimte.

Tentoonstelling bevat foto's en teksten over de periodes van verval.

Verhaal 6



Rachel en Magda

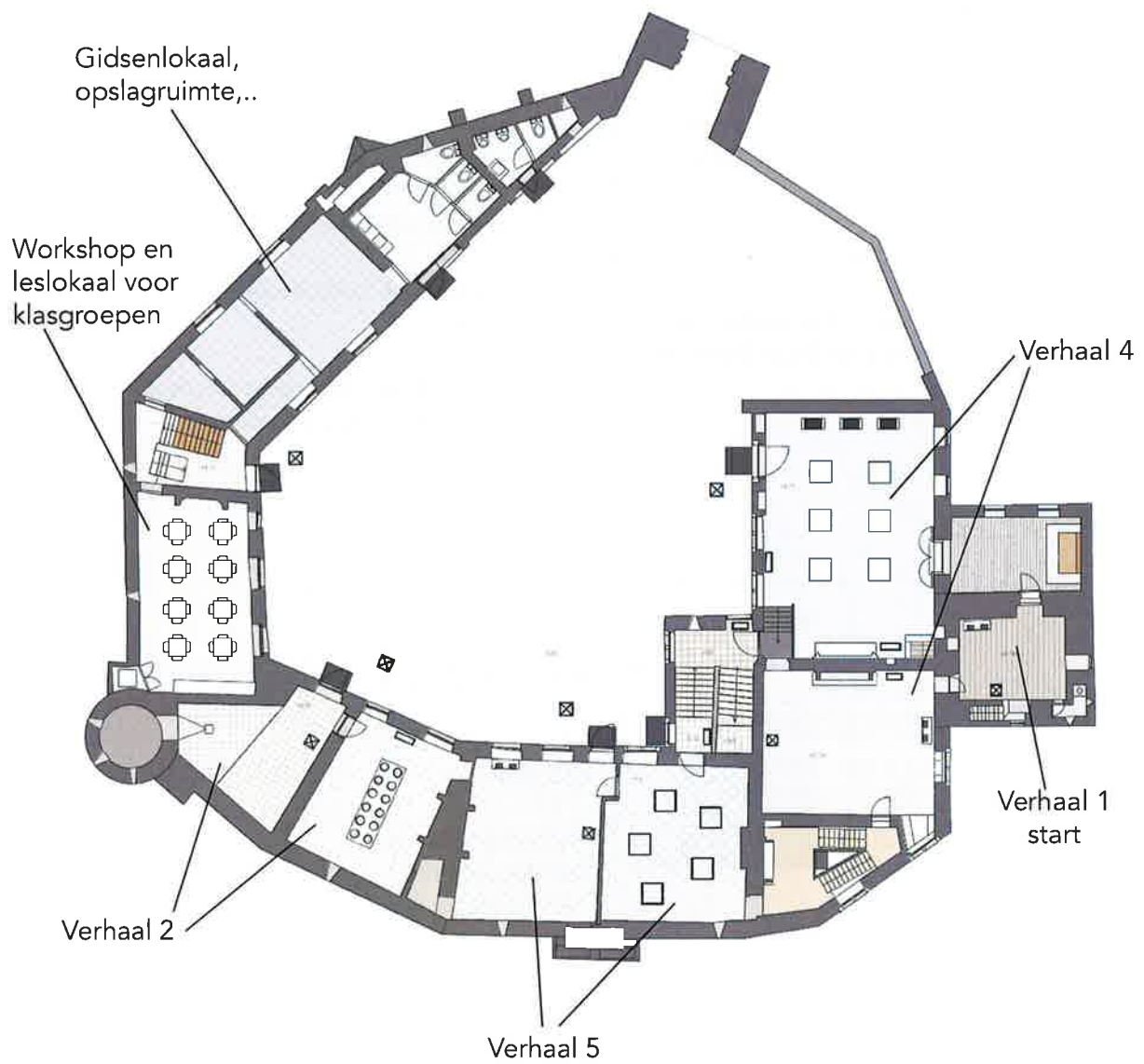
Vier verschillende
filmpjes

Bezoekers van het
recreatiedomein
1949-1995

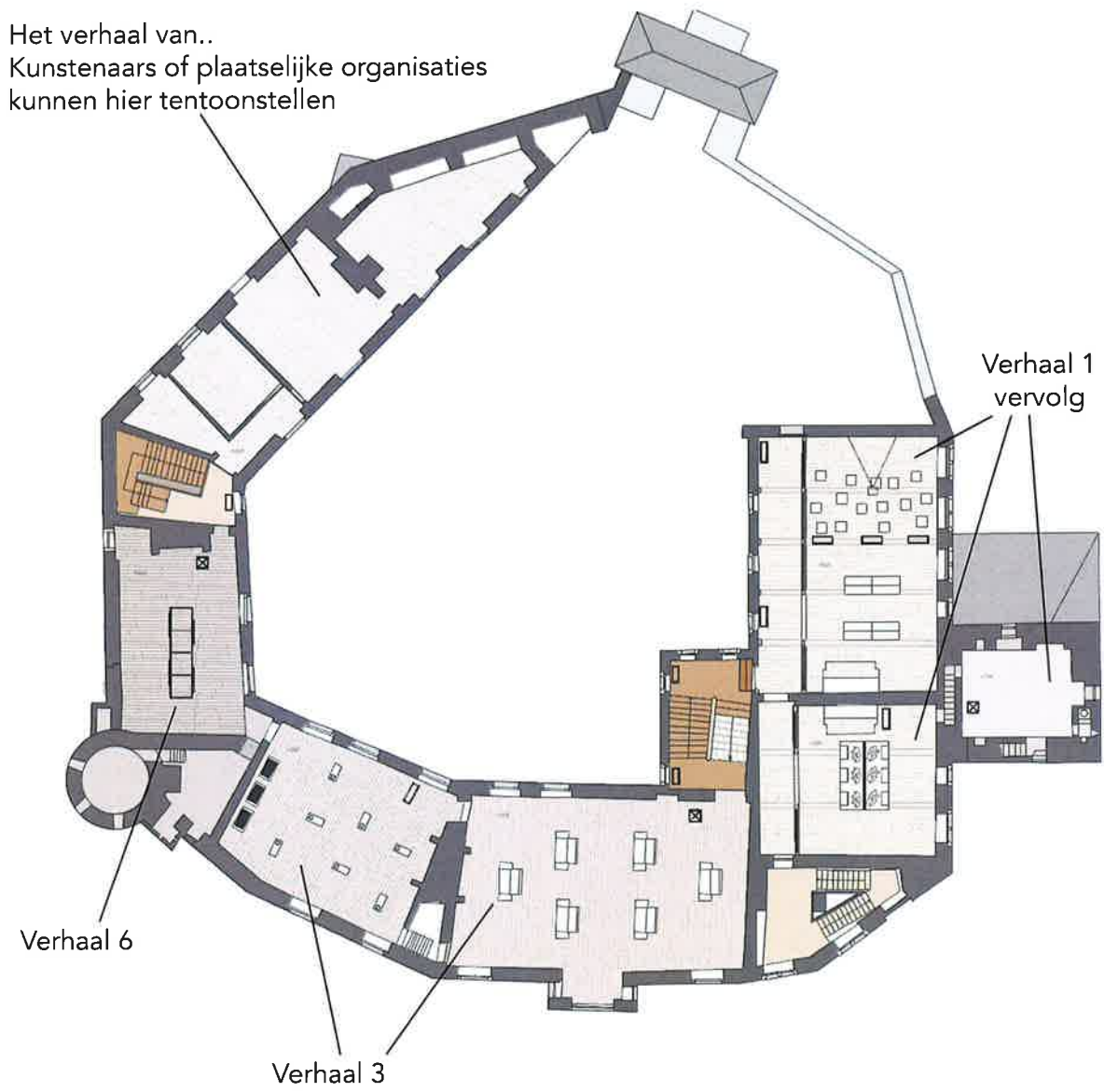
Vier verschillende personen die via een filmpje hun herinneringen aan het recreatiedomein rond het kasteel vertellen.

Verhalen vertelt in de buffetzaal.

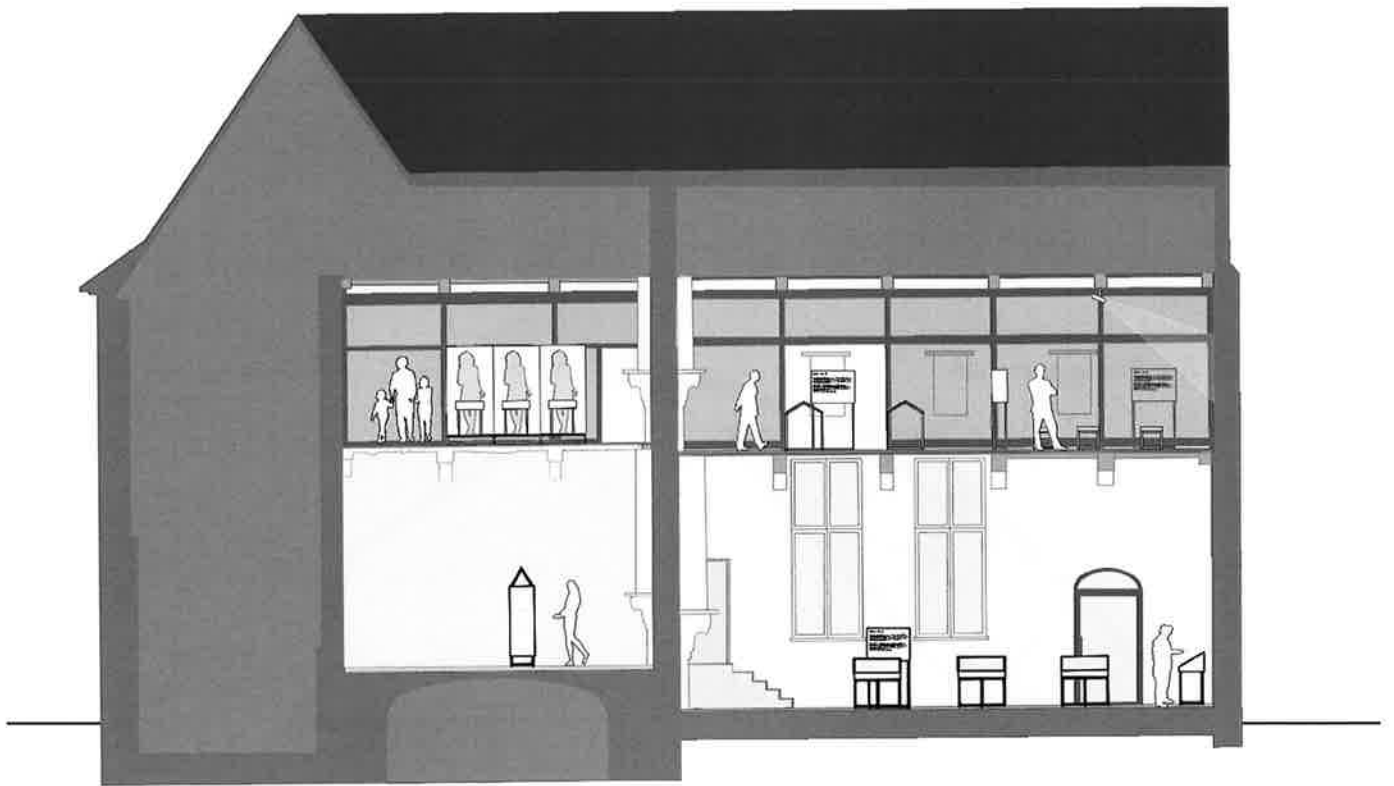
Hier hoort geen aparte tentoonstellingsruimte bij. De filmpjes worden in één ruimte afgespeeld.



Afb 98: Grondplan gelijkvloers met aanduidingen



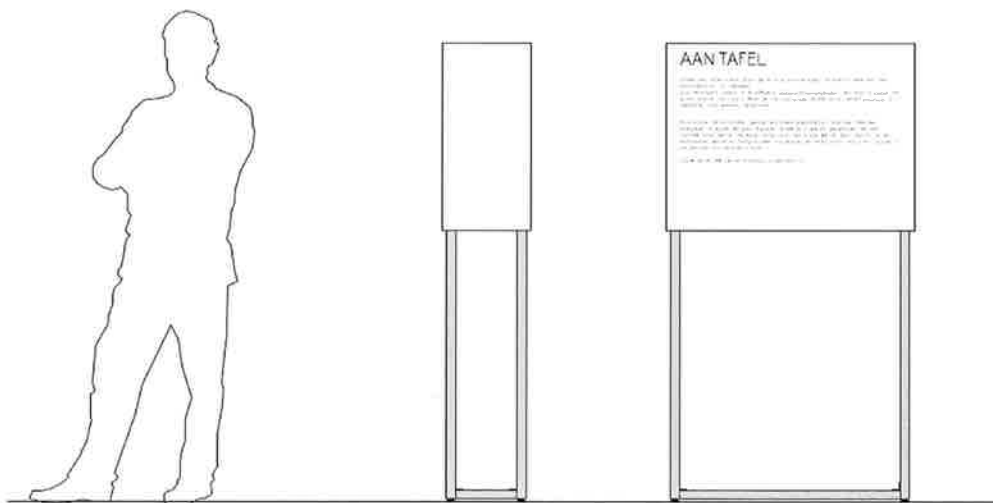
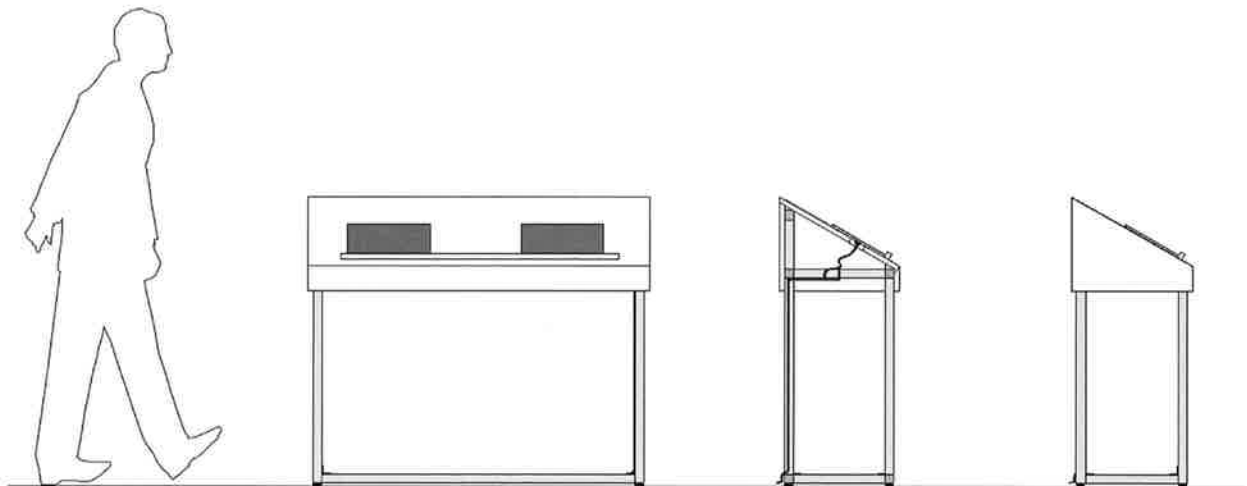
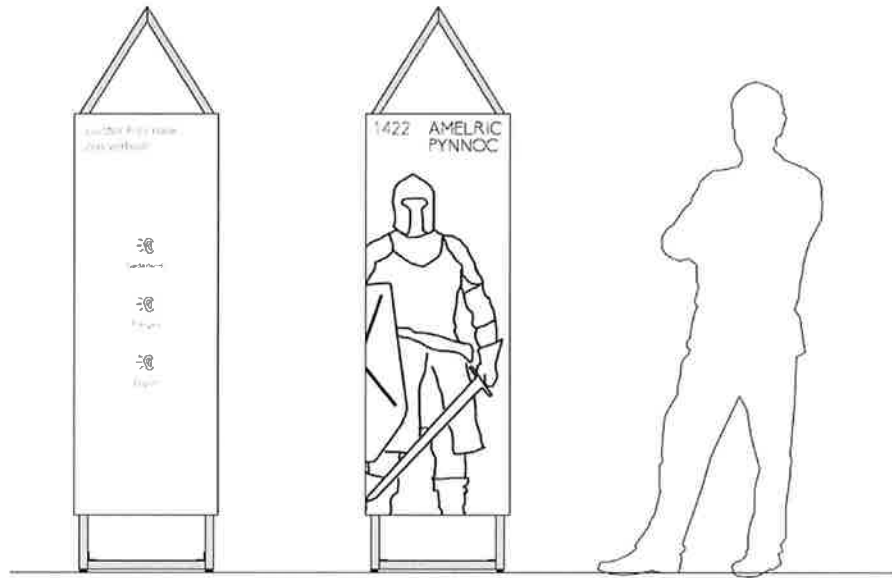
Afb 99: Grondplan eerste verdieping met aanduidingen



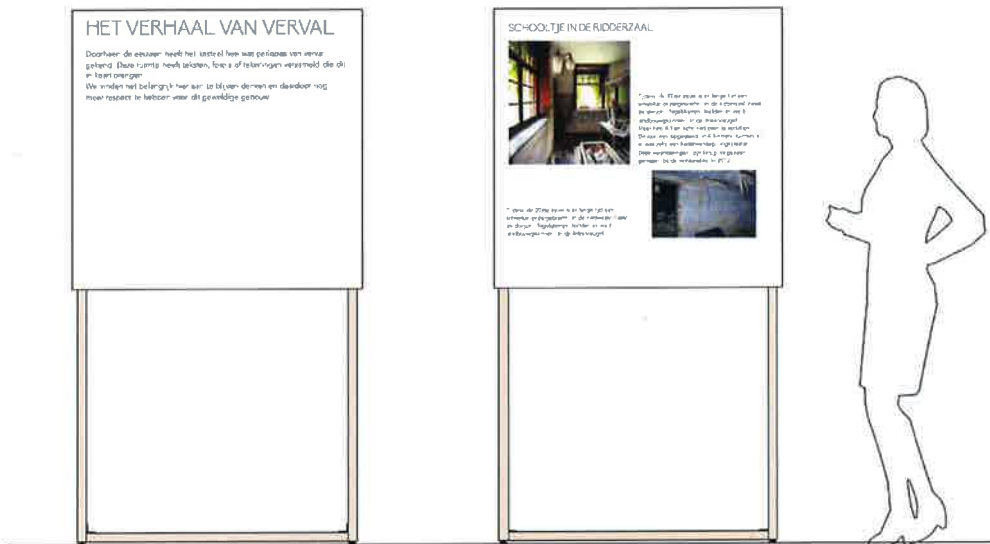
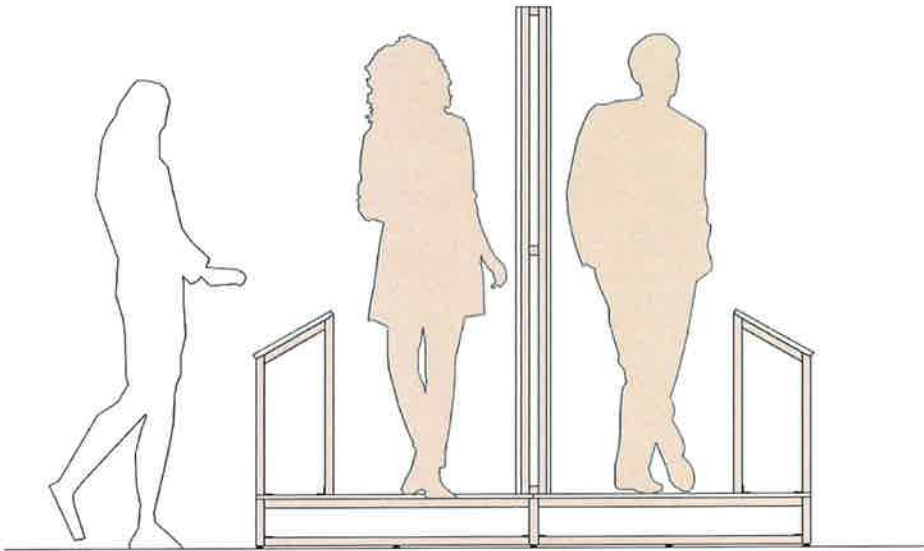
Afb 100: Snede door de rechtervleugel



Afb 101: Snede door centrale vleugel



Afb 102: Voorbeelden terugkerende meubelen: luisterpaal, augmented reality-meubel en informatiebord



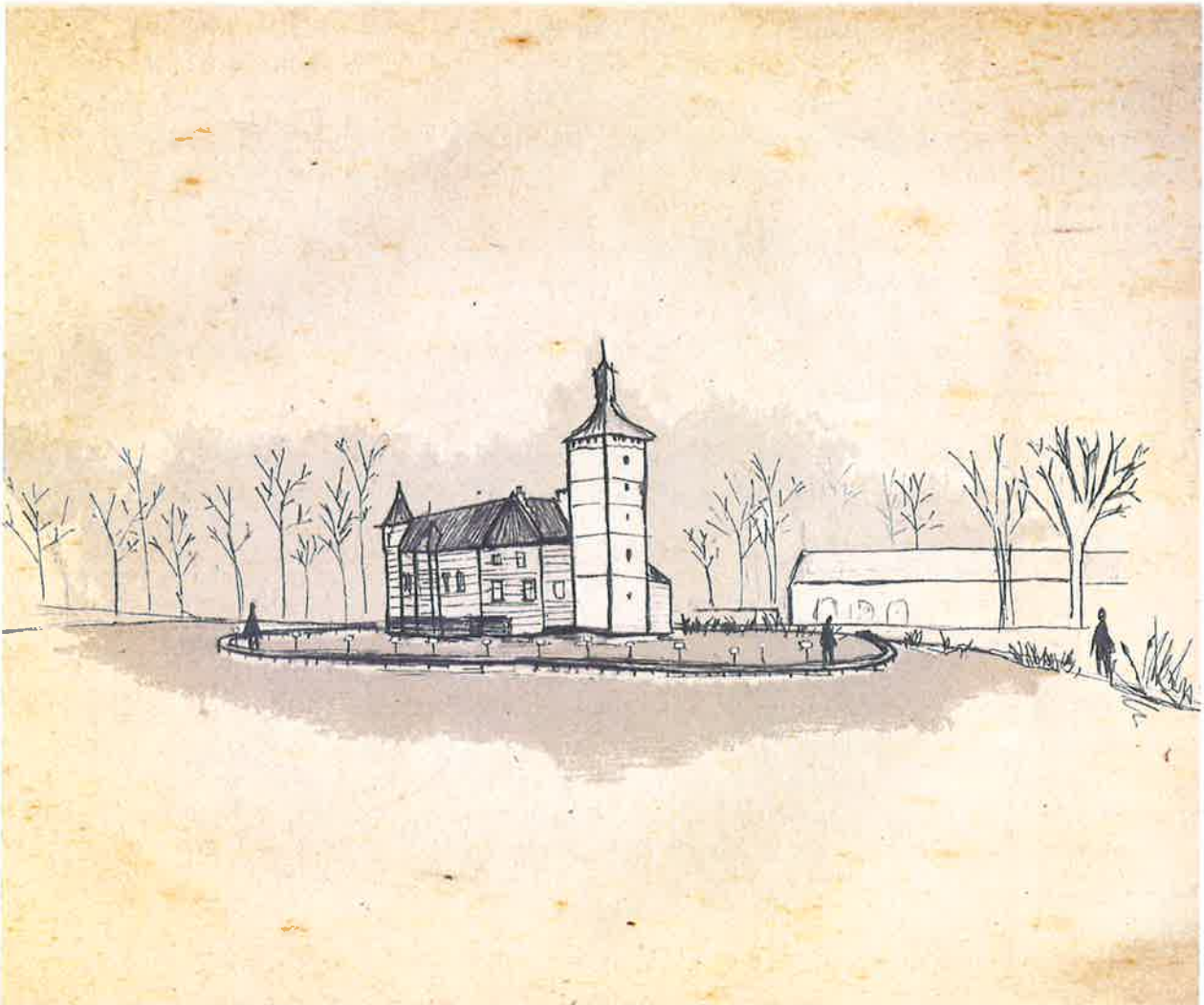
Afb 103: Voorbeelden meubelen van verhalen: Meubel 1 van verhaal 1, verhaal 5



Afb 104: Sfeerbeeld eerste verdieping donjon



Afb 105: Sfeerbeeld ridderzaal, tentoonstellingsruimte van MAVT



Afb 106: Schets van het kasteel van Horst met de tijdlijn er omheen

Bibliografie

- ActaGena. (n.d.). *Nieuwe bijdragen tot de geschiedenis van Sint-Pieters-Rode: Deel 1.2 De heerlijkheid van Horst*. Geraadpleegd op 20 januari 2017 via http://www.actagena.org/data/SPR/spr_deell_Horst.htm
- Adriaenssens, I. (1997). *Bezoekersgids: kasteel van Horst*. Brussel: Meddens/Gutenberg n.v.
- Adriaenssens, I., Hendryckx, M., & Van Alsenoy, J. (1998). *Het geheim achter een open deur: toegankelijke monumenten doordacht*. Gent: Ludion.
- Agentschap Onroerend Erfgoed. (2016). *Inspiratienota open erfgoed*. Gedownload op 17 maart 2017, van <https://www.onroenderfgoed.be/nl/beheer/open-erfgoed/>
- Agentschap Onroerend Erfgoed. (2017). *Kasteel van horst, inventaris onroerend erfgoed*. Geraadpleegd op 10 januari 2017 via <https://id.erfgoed.net/erfgoedobjecten/43619>
- Better Stories. (2017). *Wat is storytelling?* Geraadpleegd op 20 februari 2017 via <http://www.betterstories.nl/wat-is-storytelling/>
- BUT NV. (2017). *Augmented reality (AR) app design*. Geraadpleegd op 5 februari 2017 via <http://www.but.be/services/augmented-reality-ar>
- Carozzino, M., & Bergamasco, M. (2010). *Beyond virtual museums: Experiencing immersive virtual reality in real museums*. Gedownload op 5 maart 2017 van <http://www.sciencedirect.com/bib-proxy.uhasselt.be>
- Centrum voor Religieuze Kunst en Cultuur VZW. (2012). *Hoe erfgoed ontsluiten*. Geraadpleegd op 12 maart 2017, via <http://crkc.be/erfgoed-ontsluiten>
- Collins (2017). *Online dictionary: Story*. Geraadpleegd op 25 februari 2017, via <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english>
- Depoortere, T. (2005). *Ovidius in Horst: De plafonddecoratie van J.-c. Hansche in de Ovidiuszaal van het kasteel van Horst te St. Pieters-rode*. (Eindwerk voor specialisatiecursus Toeristische Gids)
- De Nil, B., & Walterus, J. (2009). *Erfgoed 2.0 Nieuwe perspectieven voor digitaal erfgoed*. Brussel: Pharo Publishing
- Exact. (2016). *Augmented reality: van pokémon tot onmisbare digitale assistent*. Geraadpleegd 5 februari 2017 op <https://www.exact.com/nl/blog/tech5/3666-augmented-reality-van-pokemon-tot-onmisbare-digitale-assistent>
- Faché, W. (2012). *Nu gaan we het beleven: kunst en cultuur in de belevenis economie*. Gedownload op 5 maart 2017, van <https://biblio.ugent.be/publication/3215119/file/6789548.pdf>
- Fort Napoleon. (2017). *Fort Napoleon: Geschiedenis*. Geraadpleegd op 24 maart 2017 via <http://www.fort-napoleon.be/nl/geschiedenis>

Grever, M., & Van Boxtel, C. (2014). *Verlangen naar tastbaar verleden: erfgoed onderwijs en historisch besef*. Hilversum: Uitgeverij Verloren

Griggs, M. B. (2014). *Take a virtual reality trip to the Cambrian Explosion with David Attenborough*. Geraadpleegd op 15 februari 2017 via <http://www.smithsonianmag.com/smart-news/coming-soon-virtual-reality-nature-documentaries-180952118/>

Groote Oorlog in Vlaams-Brabant. (2017). *Het belevingscentrum '14-'18 in een notendop*. Geraadpleegd op 20 maart via <http://www.vlaamsbrabant14-18.be/nl/content/het-belevingscentrum-een-notendop>

Herita. (2017). *Het kasteel van Horst*. Geraadpleegd op 10 januari 2017 via <http://www.kasteelvanhorst.be>

Hooper-Greenhill, E. (1999). *The Educational role of the museum*. London: Routledge

Hughes, P. (2015). *Exhibition Design*. Londen: Laurence King Publishing Ltd

Immaterieel cultureel erfgoed. (2017). *Wat is immaterieel erfgoed?* Geraadpleegd op 10 maart 2017 via <http://www.immaterieelerfgoed.be/over/wat-is-immaterieelerfgoed>

Jahn, M. (2005). *Narratology: A guide to the theory of Narrative*. Gedownload op 25 februari 2017, van <http://www.uni-koeln.de/~ame02/pppn.htm#N1>

Laperrière, L., & Reinhart, G. (2014). *CIRP encyclopedia of production engineering*. Berlin: Springer.

Matusitz, J., & Palermo, L. (2014) *The Disneyfication of the world : a globalisation perspective*. Gedownload op 3 maart 2017, van <http://dx.doi.org/10.1179/1477963313Z.00000000014>

Merriam Webster. (2017). *Narrative*. Geraadpleegd op 25 februari 2017, via <https://www.merriam-webster.com/dictionary/narrative>

Mostert, K. (2016). Erfgoed en Virtual reality, een gedroomde combinatie. *Faro, tijdschrift over cultureel erfgoed*, jaargang 9 nummer 4, p 18-22.

Onroerend Erfgoed. (2013). *Open erfgoed*. Geraadpleegd op 17 maart 2017, via <https://www.onroenderfgoed.be/nl/beheer/open-erfgoed/>

Polombini, A. (2016). *Storytelling and telling history. Towards a grammar of narratives for cultural heritage dissemination in the digital Era*. Gedownload op 5 maart 2017 van <http://www.sciencedirect.com.bib-proxy.uhasselt.be>

Red Star Line Museum. (2013). *Het Red Star Line museum in een notendop*. Geraadpleegd op 24 maart via <http://www.redstarline.be/nl/pagina/het-red-star-line-museum-een-notendop>

Rijnja, G., & van der Jagt, R. (2013). *Storytelling: de kracht van verhalen in communicatie*. Amsterdam: Adfo Group.

Ryan, M. (2004). *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press.

Schramme, A. (2014). *Cultuur is beleven*. Leuven, België: LannooCampus

Schuurmans, U., & Schuurmans, R. (2011). *Augmented reality, een praktische inleiding*. Culemborg: Van Duuren Media.

Studiebureau L. De Clercq. (n.d.). *Bouwhistorisch onderzoek kasteel van Horst*. Antwerpen.

Valtolina, S. (2016). *A storytelling-Driven Framework for Cultural Heritage Dissemination*. Geraadpleegd op 10 maart 2017 via <http://link.springer.com/article/10.1007%2Fs41019-016-0007-z>

Van Dale. (2017). *Online woordenboek: Betekenis verhaal*. Geraadpleegd op 25 februari 2017, via <http://www.vandale.nl/gratis-woordenboek/betekenis/verhaal>

Van Oost, O., Van Genechten, H., & Daenen, R. (2016). *Museum van het gevoel: musea op de huid van de samenleving*. Brussel: uitgeverij Politeia nv.

Van Straaten, T., Claassen, R., Groot, F., Raven, A., & Wilschut, A. (2012). *Historisch denken: basisboek voor de vakdocent*. Assen: Koninklijke Van Gorcum.

Van Vaeck, M. (1997). Het stucwerk in het kasteel van horst. *Monumenten en Landschappen*, jaargang 16 nummer 5.

Lijst van afbeeldingen

- Afb. voorblad : Depoortere, H. (2017). *Kasteel van Horst*. [Foto]. Eigen beeldarchief.
- Afb. achterkant : Depoortere, H. (2017). *Kasteel van Horst- winter*. [Foto]. Eigen beeldarchief.
- Afb. 1: Depoortere, H. (2017). *Kasteel van Horst - noir*. [Foto]. Eigen beeldarchief.
- Afb. 2: Petermans, A. (2012). *Experience Web*. [illustratie]. Gedownload op 20 maart 2017 van <https://uhdspace.uhasselt.be/dspace/bitstream/1942/14255/1/Ann%20Petermans.pdf>
- Afb. 3: Depoortere, H. (2017). *Red Star Line Museum, display met persoonlijk verhaal*. [Foto]. Eigen beeldarchief.
- Afb. 4: Italian Renaissance. (2015) *Plafond Sixtijnse Kapel, Schepping van Adam*. [Foto]. Geraadpleegd op 8 april via <http://www.italianrenaissance.org/michelangelo-creation-of-adam/>
- Afb. 5: Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid. (2016). *Sfeerbeeld uit de toepassing van virtual reality voor een tentoonstelling over de Staatsmijnen*. [Foto]. Geraadpleegd op 9 april via publications.beeldengeluid.nl/pub/486/dec16_Mostert.pdf
- Afb. 6: Rekrei. (2016) *Toepassing van virtual reality in een tentoonstelling over het verwoeste Mosul museum*. [Foto]. Geraadpleegd op 9 april via <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-how-crowdsourcing-brought-an-isis-destroyed-museum-back-to-life>
- Afb. 7: Meld Media. (2012) *Door augmented reality worden dinosaurusbotten weer even bewegende dieren*. [Foto]. Geraadpleegd op 9 april via <http://www.xgn.nl/review/pokemon-go-app-review>
- Afb. 8: XGN. (2016) *Beelden uit het spel pokémon GO, de diertjes "zitten" in de echte omgeving van de speler*. [Foto]. Geraadpleegd op 9 april via <http://www.smithsonianmag.com/innovation/augmented-reality-livens-up-museums-22323417/?no-ist>
- Afb. 9: Seat. (2011) *Seat reclame met een originele QR code*. [Foto]. Geraadpleegd op 9 april via <http://www.1jour1pub.com/seat-qr-code-original>
- Afb. 10: BrandeBlog (2014) *De app Yelp Monocle toont de beoordelingen van restaurants in het straatbeeld*. [Foto]. Geraadpleegd op 9 april via <http://brandemixblog.blogspot.be/2014/02/how-augmented-reality-will-change.html>
- Afb. 11: Netminds (n.d.) *Via augmented reality worden de gebouwen in Pompeii terug volledig*. [Foto]. Geraadpleegd op 9 april via <http://www.netminds.it/realizzazione-app-mobile-ios-android-napoli/back-to-history.html?lang=ENG>
- Afb. 12: Casa Battlo (n.d.) *In Casa Battlo worden terug meubels en objecten toegevoegd via augmented reality*. [Foto]. Geraadpleegd op 9 april <https://www.casabatllo.es/en/visit/videoguide/>
- Afb. 13: Zhang, M. (2010) *Streetmuseum, een augmented reality app van the museum of London, voegt historische foto's toe aan het straatbeeld*. [Foto]. Geraadpleegd op 9 april <https://petapixel.com/2010/05/24/museum-of-london-releases-augmented-reality-app-for-historical-photos/>

Afb. 14: TWNKLS (2013) *Voor Museum op de markt werd een app ontwikkeld die het toelaat de oude functies, sfeer en verhalen van gebouwen toe te voegen aan het moderne plein van Spijkenisse.* [Foto]. Geraadpleegd op 9 april <http://twinkl.com/items/museum/>

Afb. 15: ARART (n.d.) *ARART app laat schilderijen tot leven komen.* [Foto]. Geraadpleegd op 9 april <http://arart.info>

Afb. 16: Never Yet Melted. (2012) *Een soort niet-technologische versie van augmented reality van een Romeins bouwwerk, vervolledigde beeld geprint op een glasplaat.* [Foto]. Geraadpleegd op 9 april via <http://neveryetmelted.com/tags/architecture/page/3/>

Afb. 17: Kartoën (2006) *Lichtprojectie op het stadhuis van Lueven door Patrice Warrener geeft het een heel andere sfeer.* [Foto]. Geraadpleegd op 9 april via <http://www.kartoën.be/wp/2006/06/05/leuven-in-scene/>

Afb. 18: Depoortere, H. (2017). *Kasteel van Horst - vervaagd.* [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 19: Depoortere, H. (2017). *één van de informatiepanelen in een zijarm van Fort Napolen* [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 20: Depoortere, H. (2017). *Graffiti in het Fort Napoleon uit de tijd dat het een leegstaand pand was.* [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 21: Depoortere, H. (2017). *één van de zijarmen van Fort Napoleon.* [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 22: Depoortere, H. (2017). *Zicht vanop het dak van Fort Napoleon.* [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 23: Depoortere, H. (2017). *Een mooi detail op de ramen van het Fort Napoleon.* [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 24: Depoortere, H. (2017). *De Ipod die als audiogids dient in Fort Napoleon met een kleine afbeelding van het grondplan.* [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 25: Depoortere, H. (2017). *Buitenkant van de abdij van Herkenrode.* [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 26: Depoortere, H. (2017). *Beneden verdieping van het belevingscentrum in Herkenrode.* [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 27: Depoortere, H. (2017). *Bovenverdieping in het belevingscentrum van Herkenrode, display van het menu.* [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 28: Depoortere, H. (2017). *Geuren display in de laatste ruimte van het belevingscentrum van Herkenrode.* [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 29: Casa Battlo (n.d.) *Beeld van de videoguide in één van de ruimtes waarbij meubels en objecten werden toegevoegd.* [Foto]. Geraadpleegd op 9 april <https://www.casabattlo.es/en/visit/videoguide/>

Afb. 30: Casa Battlo (n.d.) *Beeld van de videoguide waarbij het symbolisme van de gekozen vormen naar voren wordt gebracht.* [Foto]. Geraadpleegd op 9 april <https://www.casabattlo.es/en/visit/videoguide/>

Afb. 31: Depoortere, H. (2016). *Toegangspoort van Lincoln Castle.* [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 32: Depoortere, H. (2016). *Een heringerichte cel.* [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 33: Depoortere, H. (2016). *De muur van Lincoln Castle.* [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 34: Depoortere, H. (2016). *Acteur geeft uitleg in de gangen van de gevangenis.* [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 35: Depoortere, H. (2016). *Twee gebouwen binnen de muren van Lincoln Castle gezien van op de muur, op de achtergrond zie je de Kathedraal van Lincoln.* [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 36: Depoortere, H. (2017). *Een stukje tijdlijn in de kloostergang.* [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 37: Depoortere, H. (2017). *De eerste ruimte met geluidsfragmenten.* [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 38: Depoortere, H. (2017). *De tweede ruimte met een projectie.* [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 39: Depoortere, H. (2017). *De derde donkere ruimte, hier hoor je geluiden.* [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 40: Depoortere, H. (2017). *één van de displays in de laatste ruimtes.* [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 41: Depoortere, H. (2017). *Een hele mooie display over het eten tijdens de oorlog in de laatste ruimtes.* [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 42: Depoortere, H. (2016). *De eerste ruimte van het Red Star Line Museum.* [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 43: Depoortere, H. (2016). *Binnenin de wereldbol in de eerste ruimte.* [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 44: Depoortere, H. (2016). *De goed doordachte tijdlijn van de eerste ruimte.* [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 45: Depoortere, H. (2016). *Scenografische ingrepen die de sfeer creëren in de tweede ruimte.* [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 46: Depoortere, H. (2016). *Displays met persoonlijke verhalen en voorwerpen in de tweede ruimte.* [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 47: Depoortere, H. (2016). *Display met persoonlijk verhaal in de tweede ruimte.* [Foto]. Eigen beeldarchief.

- Afb. 48: Depoortere, H. (2016). *De "treinwagon" met persoonlijke verhalen in de tweede ruimte*. [Foto]. Eigen beeldarchief.
- Afb. 49: Depoortere, H. (2016). *Niet technologische find out more interactive*. [Foto]. Eigen beeldarchief.
- Afb. 50: Depoortere, H. (2017). *Kasteel van Horst - colour*. [Foto]. Eigen beeldarchief.
- Afb. 51: Depoortere, H. (2016). *Een beeld van het kasteel van Horst vanop de parking*. [Foto]. Eigen beeldarchief.
- Afb. 52: Depoortere, H. (2016). *Infopanelen naast de toegangsweg*. [Foto]. Eigen beeldarchief.
- Afb. 53: Depoortere, H. (2016). *Een beeld vanop de binnenplaats*. [Foto]. Eigen beeldarchief.
- Afb. 54: Depoortere, H. (2016). *Een voorbeeld van de kleurrijke schilden voor kinderen in de Ovidiuszaal* [Foto]. Eigen beeldarchief.
- Afb. 55: Depoortere, H. (2017). *Tijdslijn op basis van informatie uit bouwhistorisch onderzoek deel 1*. [illustratie]. Eigen beeldarchief.
- Afb. 56: Depoortere, H. (2017). *Tijdslijn op basis van informatie uit bouwhistorisch onderzoek deel 2*. [illustratie]. Eigen beeldarchief.
- Afb. 57: Hogenberg, F. (ca 1588). *Ets van het kasteel van Horst, waarschijnlijk toestand voor 1587*. [ets]. Bijlage bij bouwhistorisch onderzoek van studiebureau De Clercq.
- Afb. 58: De Ferraris, F. (1771). *Kaart waarop Horst staat, 1771-1777*. [kaart]. Bijlage bij bouwhistorisch onderzoek van studiebureau De Clercq.
- Afb. 59: Onbekend. (n.d.). *Oude postkaart met bootjes op de kasteelvijver*. [Foto]. Uit verzamelde informatie van Theo Depoortere.
- Afb. 60: Onbekend. (n.d.). *Oude postkaart, beeld van het kasteel uit de lucht*. [Foto]. Uit verzamelde informatie van Theo Depoortere.
- Afb. 61: Studio Vandersteen (n.d.). *Cover van De Rode Ridder album 131*. [illustratie]. Uit verzamelde informatie van Theo Depoortere.
- Afb. 62: Studio Vandersteen (n.d.). *Pagina uit een strip van de Rode Ridder*. [illustratie]. Uit verzamelde informatie van Theo Depoortere.
- Afb. 63: Depoortere, H. (2016). *Stucwerk in de eerste emblematazaal*. [Foto]. Eigen beeldarchief.
- Afb. 64: Depoortere, H. (2016). *Vierde embleem in de Ovidiuszaal, Jason en de Draak*. [Foto]. Eigen beeldarchief.
- Afb. 65: Dopré, F., Ubrechts, W. (1991). *Grondplannen donjon*. [plan]. Uit het boek "De Donjon in Vlaanderen".
- Afb. 66: Architectuur Blockx. (2010). *Snedes restauratie rechtervleugel*. [plan]. Bekomen via Veerle Lauwers.
- Afb. 67: Studiebureau De Clercq. (n.d.). *Grondplan gelijkvloers*. [plan]. Bijlage bij het bouwhistorische onderzoek.

Afb. 68: Depoortere, H. (2017). *Siteplan* [Plan]. Eigen beeldarchief.

Afb. 69: Depoortere, H. (2017). *Omgevingsplan met aanduiding belangrijkste delen*. [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 70: Depoortere, H. (2016). *De onverzorgde parking die vooral door wandelaars wordt gebruikt*. [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 71: Depoortere, H. (2016). *De oprijlaan naar het kasteel*. [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 72: Depoortere, H. (2016). *Kasteel shop waar je je ticket moet kopen*. [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 73: Depoortere, H. (2016). *Het Wagenhuis, een bistro in het oude wagenhuis van het kasteel*. [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 74: Depoortere, H. (2017). *Grondplan gelijkvloers met aanduidingen*. [Plan]. Eigen beeldarchief.

Afb. 75: Depoortere, H. (2017). *Ridderzaal*. [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 76: Depoortere, H. (2017). *De kapel naast de ridderzaal*. [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 77: Depoortere, H. (2017). *Eerste emblemata of MAVT-zaal*. [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 78: Depoortere, H. (2017). *Plafond van de eerste verdieping donjon*. [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 79: Depoortere, H. (2017). *Eerste verdieping donjon*. [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 80: Depoortere, H. (2017). *Keuken*. [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 81: Depoortere, H. (2017). *Grondplan eerste verdieping met aanduidingen*. [Plan]. Eigen beeldarchief.

Afb. 82: Depoortere, H. (2017). *Ruimtes die nu niet toegankelijk zijn, bureau's* [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 83: Depoortere, H. (2017). *Trappen in de donjon*. [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 84: Depoortere, H. (2017). *Ovidiuszaal 1*. [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 85: Depoortere, H. (2017). *Ovidiuszaal 2*. [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 86: Depoortere, H. (2017). *Tweede emblematazaal*. [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 87: Depoortere, H. (2017). *Buffetzaal*. [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 88: Depoortere, H. (2017). *Nieuw logo kasteel van Horst*. [Illustratie]. Eigen beeldarchief.

Afb. 89: Depoortere, H. (2017). *Nieuw siteplan*. [Illustratie]. Eigen beeldarchief.

Afb. 90: Depoortere, H. (2017). *Plannen inkomgebouw*. [Illustratie]. Eigen beeldarchief.

Afb. 91: Depoortere, H. (2017). *Plannen tijdlijn*. [Illustratie]. Eigen beeldarchief.

Afb. 92: Depoortere, H. (2017). *Foto maquette tijdlijn*. [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 93: Depoortere, H. (2017). *Foto maquette tijdlijn*. [Foto]. Eigen beeldarchief.

Afb. 94: Depoortere, H. (2017). *Bewerkte foto tijdlijn*. [Illustratie]. Eigen beeldarchief.

- Afb. 95: Depoortere, H. (2017). *Concept schets*. [Illustratie]. Eigen beeldarchief.
- Afb. 96: Depoortere, H. (2017). *Personage kaartjes deel 1*. [Illustratie]. Eigen beeldarchief.
- Afb. 97: Depoortere, H. (2017). *Personage kaartjes deel 2*. [Illustratie]. Eigen beeldarchief.
- Afb. 98: Depoortere, H. (2017). *Grondplan gelijkvloers met aanduidingen*. [Illustratie]. Eigen beeldarchief.
- Afb. 99: Depoortere, H. (2017). *Grondplan eerste verdieping met aanduidingen*. [Illustratie]. Eigen beeldarchief.
- Afb. 100: Depoortere, H. (2017). *Snedes door de rechtervleugel*. [Illustratie]. Eigen beeldarchief.
- Afb. 101: Depoortere, H. (2017). *Snedes door de centrale vleugel*. [Illustratie]. Eigen beeldarchief.
- Afb. 102: Depoortere, H. (2017). *Voorbeelden terugkerende meubelen: luisterpaal, augmented reality-meubel en informatiebord*. [Illustratie]. Eigen beeldarchief.
- Afb. 103: Depoortere, H. (2017). *Voorbeelden meubelen van verhalen: Meubel 1 van verhaal 1, verhaal 5*. [Illustratie]. Eigen beeldarchief.
- Afb. 104: Depoortere, H. (2017). *Sfeerbeeld eerste verdieping donjon*. [Illustratie]. Eigen beeldarchief.
- Afb. 105: Depoortere, H. (2017). *Sfeerbeeld ridderzaal, tentoonstellingsruimte van MAVT*. [Illustratie]. Eigen beeldarchief.
- Afb. 106: Depoortere, H. (2017). *Schets van het kasteel van Horst met de tijdlijn er omheen*. [Illustratie]. Eigen beeldarchief.

