

Zal verschijnen in bundel naar aanleiding van een symposium over museale automatisering 19-20 november 1997 te Den Haag.

Nieuwe media in een oud museum: drie interactieve educatieve computerprogramma's van het Limburgs Museum te Venlo.

Wim Hupperetz

Het Limburgs Museum bestaat sinds 1993 en is destijds ontstaan uit het Limburgs Volkskundig Centrum te Limbricht en het Goltziusmuseum te Venlo. Het is één van de drie provinciale musea in Limburg. Net zoals in Maastricht (het Bonnefantenmuseum) en Kerkrade (het Industrien) zal er in Venlo een compleet nieuw museum worden gebouwd. Dit zal in Venlo in het jaar 2000 zijn deuren openen. Sinds 1993 is het Limburgs Museum gevestigd in het oude museumgebouw van het Goltziusmuseum te Venlo. Vanaf die tijd wordt gewerkt aan het realiseren van het nieuwe Limburgs Museum. Dit betreft onder meer een nieuwe organisatiestructuur, een nieuw collectiebeleid, nieuwe museumthema's en nieuwe presentatie-ideeën. Zoals overal wordt er van een nieuw museum het een en ander verwacht.

Sinds 1995 worden nieuwe museumthema's geheel of gedeeltelijk in de vorm van tentoonstellingen uitgewerkt. Dit betekent dat het Limburgs Museum zich kan oriënteren op het gebied van collectievorming, presentatie-ideeën én nieuwe media. Zo werd begin 1996 bij de tentoonstelling *Middeleeuwse kastelen in Limburg* (<http://www.limbu.nl/lbmuseum/kastelen/multimedia>) in samenwerking met de Universiteit Utrecht een interactief computerprogramma ontwikkeld dat onderdeel is van deze tentoonstelling. Het programma was het eerste experiment op dit gebied en oogstte meteen veel lof. Het werd ingestuurd naar Toolbook Interactive Awards en werd in de categorie Kiosk Applications met een tweede plaats beloond. De opzet van het programma was eenvoudig. Het beginscherm toont een gedeeltelijk opengewerkt kasteel en men kan kiezen uit vier thema's: oorlog op het kasteel, reizen van de hertog, de keuken van het kasteel en bouwen aan een kasteel. Door te werken met een professionele illustrator wint het geheel zeer aan kwaliteit. Vervolgens krijgt men kleurrijk vormgegeven pagina's met afbeeldingen en tekst, eenvoudige animaties en een aantal videofilmpljes. Met name de videofilmpljes waren instructief omdat ze de werking van bijvoorbeeld een lepelblijde toonden. Het geheel is voorzien van muziek en geluidseffecten. Verder zijn er twee gidsen, een hertogin en een varkenshoeder, die de bezoeker aan de hand van de pagina's iets vertellen over hun leven op het kasteel.

Fig. 1 Beginpagina van het programma 'Middeleeuwse kastelen in Limburg'

De volgende stap was een programma *Romeinen in Limburg* (in een demoversie te zien op internet <http://www.limbu.nl/lbmuseum/romeinen>) dat vergelijkbaar van opzet was maar door minder mensen werd gemaakt. Werkten we voorheen nog met een werkgroep van vier studenten, een programmeur en een conservator, nu werd gekozen voor een kleiner team. Het programma werd in het voorjaar van 1997 gemaakt door de conservator en de programmeur annex vormgever, die inmiddels een eigen bureau was begonnen. We hadden het een en ander geleerd.

We kozen ervoor om de bezoeker minder 'cross-links' aan te reiken want in het kastelen-programma verdwaalden sommige bezoekers. De visuele informatie moest sneller wisselen, de teksten korter en nieuwe technieken boden nieuwe mogelijkheden. Quicktime-VR is gebruikt om objecten rond te laten draaien en om vanuit een bepaald standpunt een panorama (van 360 graden) te laten zien. In dit geval werd gekozen voor een panorama in het badhuis van Heerlen en op het terrein van de villa van Voerendaal. Daarnaast kon men ook de askist van Simmpelveld van binnenuit bekijken.

Fig. 2 Beginscherm van het programma 'Romeinen in Limburg'

Maar een aantal elementen bleef gelijk. Het beginscherm is nog steeds een soort metafoor. In dit geval een getekend landschap met daarin verschillende nederzettingen zoals een villa, een wegdorp, een tempel een legerkamp en een inheemse boerderij. De gidsen keerden eveneens terug maar nu in een soort samenspraak en voorzien van video-beelden.

In de herfst van 1997 werd de volgende stap in de ontwikkeling gezet in de vorm van een nieuw programma bij de tentoonstelling *Stadsleven in Limburg (1350-1795)*.

De twee vorige programma's waren nog rijkelijk voorzien van tekst maar de gidsen van het Romeinen-programma hadden ons op een nieuw spoor gezet. Deze vertelden namelijk het verhaal van de veranderingen binnen de Romeinse plattelandssamenleving. Dat gebeurde aan de hand van videofragmenten die echter voor het stadsleven-programma niet beschikbaar waren. Toch stond ons een soortgelijke opzet voor ogen. Een ander nieuw element was de Quicktime-VR techniek die inmiddels weer nieuwe toepassingen bood. Zodoende ontstond het idee om drie getekende panorama's van een markt, in een herberg en in een stadhuis aan elkaar te koppelen. Centraal uitgangspunt was het verduidelijken van de onderlinge verhoudingen tussen de stadbewoners. Daarom werd gekozen voor een combinatie van een 'adventure-game' en een 'whodunnit': *Stadsleven staat stil: Wie vermoordde Hermken Dirickx?* (zal binnenkort te zien zijn op internet <http://www.limbu.nl/lbmuseum/stadsleven>). De getekende panorama's tonen een groot aantal mensen aanwezig op de markt, in een herberg of in een stadhuis tijdens een proces. Twintig personen verspreid over die panorama's kunnen hun mening geven over het feit dat Hermken drie dagen geleden dood werd gevonden. Daarbij vertellen ze iets over zichzelf en over de ander. Verder is aan elk personage een voorwerp gekoppeld dat ook in de tentoonstelling terugkomt. De link met de tentoonstelling is en blijft belangrijk. Het is zelfs denkbaar dat het programma in het nieuwe museum een centrale rol zal gaan spelen in de presentatie. Het educatief team is zich nu aan het bezinnen over een opzet en zal dit programma een rol moeten geven in de nieuwe presentatie in de nieuwbouw.

Een ander nieuw element is de schaalgrootte waarop een interactief computerprogramma wordt aangeboden. Tot nu toe was dit via een beeldscherm. Het laatste programma wordt geprojecteerd op een doozichtscherms (dus van de achterzijde) en biedt dus meer dan twee bezoekers de mogelijkheid om het programma te volgen. Er is echter maar een 'track-ball' waarmee het programma kan worden gespeeld. Kijken we naar de Engelse musea dan is het slechts een kwestie van tijd totdat in elke zaal meerdere beeldschermen en projectiewanden hun intrede zullen doen.

Fig. 3 Fragment van een herbergpanorama uit het programma 'Stadsleven staat stil: Wie vermoordde Hermken Dirickx?'

Samenvattend kunnen we over drie programma's verspreid zien dat accenten verschuiven. Het toont bovenal aan dat het medium zich niet een, twee, drie laat kennen. De invulling van de programma's is sterk afhankelijk van het verhaal en script, de collectie, en de presentatie-ideeën. Voor het Limburgs Museum zijn deze programma's nog altijd experimenten. Het zijn serieuze vingeroefeningen op een terrein dat binnen de museumwereld nog grotendeels onbekend is. Het is de bedoeling om tot aan de opening van het nieuwe museum bij alle museumthema's een of meerdere programma's te ontwikkelen.

Een belangrijke les wil ik conservatoren en educatoren wel meegeven. Zorg dat je de programma's zelf mede-ontwikkelt; besteed dit soort zaken niet geheel uit maar verdiep je in dit medium. Dat bevordert de integratie in de tentoonstelling, werkt positief op de inhoudelijke aansluiting van collectie, vormgeving en verhaallijn. Integreer het medium en beschouw interactieve computerprogramma's het als een volwaardige manier om bezoekers in contact te brengen met de museumcollectie.