

Koninklijk Museum voor Schone Kunsten Antwerpen

An Sijsmans

Wat ik meeneem uit het boek *The Participatory Museum* van Nina Simon?

Ik vond de vijf ontgoochelingen van bezoekers die ze in de inleiding beschrijft zeer confronterend en motiverend om participatieve projecten op te zetten.

Eigen participatief project:

Naam project: iPad-applicatie 'Rondom Permeke'
Organisatie: Koninklijk Museum voor Schone Kunsten Antwerpen & Jongbloed!
Aanspreekpunt: An Sijsmans en Sanne Van de Werf
Website: www.kmska.be, facebook/KMSKA.Jongbloed

Type participatie (volgens het model van Nina Simon):
cocreatie

Hoe is het idee voor dit project gegroeid?

Het KMSKA heeft sinds 2011 een jongerencrew Jongbloed!, een groep van ca. 15 enthousiaste jongeren tussen 16 en 25 jaar die fungeren als doe- en denktank voor het museum. De ploeg (be)denkt, organiseert en creëert museale activiteiten voor leeftijdsgenoten. Daarnaast doet het museum een beroep op de jongeren in functie van consultancy, innovatie, beleidsvorming en onderzoek.

Tijdens een brainstorm van Jongbloed! kwamen de jongeren op het idee om een alternatieve bezoekersgids bij een tentoonstelling te maken. Heel concreet werd dit de tentoonstelling 'De Modernen. Rondom Permeke' die startte in september 2012.

Hoe heb je het project aangepakt? Wie werd betrokken en welke fasen zijn er in het project?

Fase 1: onderzoek

In juli 2012 ging Jongbloed! vijf dagen op zomerkamp in Sint-Martens-Latem, waar veel van de Vlaamse expressionisten gewoond en gewerkt hebben. De jongeren bezochten lokale musea en kunstenaarshuizen en verkenden de omgeving, die voor enkele van deze kunstenaars zo inspirerend had gewerkt.

De curator van de tentoonstelling bracht een bezoek aan de jongeren om te vertellen over de tentoonstelling en hun werkverblijf werd volgehangen met prints van de kunstwerken. Op die manier ontdekten de jongeren boeiende links tussen verschillende kunstenaars en tussen bepaalde kunstenaars en artiesten uit andere kunstdisciplines uit die tijd. Ze detecteerden boeiende evoluties in het werk van



sommige kunstenaars, selecteerden kunstwerken en weetjes die ze relevant vonden enzovoort. Ze verzamelden al deze indrukken in kleine zwarte notitieboekjes.

Fase 2: concept

Vervolgens zochten ze naar een format waarin al deze verschillende indrukken, invalshoeken en ideeën konden verwerkt worden. Kortom ze zochten naar een fris en vernieuwend alternatief voor de klassieke bezoekersgids. Omdat ze wilden werken met tekst en beeld, film, geluid en interactieve elementen, was een digitale applicatie voor Jongbloed! het ideale medium. Hierin konden ze al onze verschillende invalshoeken en ideeën verwerken op een frisse en vernieuwende manier.

Eén knoop was dus doorgehakt: het medium. Nu moesten ze nog een geschikte structuur vinden voor de applicatie. Volgens het thematische parcours van de tentoonstelling? Neen, want jongeren lopen meestal toch eerst naar waar ze willen. Dus besloten ze om de applicatie te structureren rond tien kunstenaars.

Voor de inhoud moesten ze selecteren uit een veelheid aan ideeën. Welke kunstenaars moesten zeker in de app, wat heeft hen nu echt verrast en wat willen ze de bezoeker vertellen?

Fase 3: lay-out

Medium, structuur en inhoud waren bepaald. Tot slot nog de lay-out. Tijdens het kamp tekenden ze in boekjes, maakten ze collages, experimenteerden met *masking tape* en foto's en beslisten dat dit eigenlijk het perfecte startpunt was voor de verdere vormgeving. Ze maakten enkele *moodboards* waarin ze de *look & feel* bepaalden en bespraken na het kamp deze ideeën met een grafisch en digitale vormgever die ons ontwerp digitaal omzette. Via Basecamp konden alle Jongbloed!-leden deze digitale ontwikkeling volgen en feedback geven, tot iedereen tevreden was over het eindresultaat.



Fase 4: gebruik & evaluatie

De bezoekers konden een iPad ontlend in de tentoonstelling of de app downloaden op hun eigen toestel.

Jongbloed! deed onderzoek naar de ervaringen van de bezoekers en hun reacties waren overwegend zeer positief. 81,55% vond de applicatie een meerwaarde bij hun bezoek aan de tentoonstelling.

Hoewel sommige bezoekers aangaven de app te beknopt te vinden en een voorkeur

te hebben voor een traditioneel boekje of audiogids, waren de meeste reacties lovend. De meeste bezoekers spreken zich positief uit over zowel de inhoud als de gebruiksvriendelijkheid van de app. De grote meerderheid vond de invalshoeken ontraditioneel, fris en verrijkend en de informatie verrassend en vlot te lezen. De app werd gebruiksvriendelijk bevonden en de vormgeving aantrekkelijk.

Wat waren de hoogtepunten en de dieptepunten?

Hoogtepunt:

Het zomerkamp zelf: een hele week lang dag en nacht samenwerken aan een project.

Dieptepunt (eerder moeilijkheden te noemen):

Voor de jongeren was het vermoeiend en intensief om zich volledig in te werken in de tentoonstelling, de kunstenaars en de werken, voor ze er verder mee aan de slag konden. Op dag 3 van 5 van het kamp waren er heel veel ideeën, en moesten er keuzes worden gemaakt in functie van de haalbaarheid. Voor de inhoud van de app was het belangrijk een goed evenwicht te vinden tussen speels/creatief en informatie.

Welke tips en gouden raad heb je voor andere projecten?

- Jongeren geven nieuwe inzichten en frisse ideeën.
- Als je hen verantwoordelijkheid geeft, kan je verrassende resultaten bekomen, *'out of the box'*.
- Een coördinator van een project moet veel vrijheid kunnen geven, maar ook alles in de hand houden en checken op haalbaarheid. Dit vraagt veel tijd en betrokkenheid, is geen '9 to 5 job'.
- Zulke projecten kunnen zorgen voor een mentaliteitsverandering in je organisatie.
- Het is een investering in het publiek van de toekomst.

P.S. De tentoonstelling is voorbij, maar de app 'Rondom Permeke' kan nog steeds gedownload worden in de App Store.