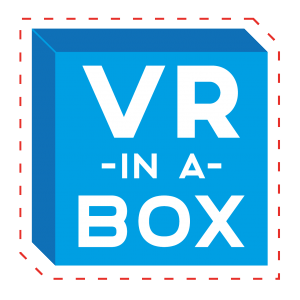
****

**VR-in-a-BOX – VERSLAG TWEEDE EDITIE – HET BEGIJNHOFMUSEUM IN TURNHOUT**

VR-in-a-Box was een inovatief partnerproject van Erfgoed Noorderkempen dat bedoeld was als het publieksluik van het pilootproject waarderen. Met behulp van VR technologie werden de ideeën die spontaan opborrelden tijdens het pilootproject concreet gestalte gegeven.

Want hoe maak je een nieuw museum? Meestal begin je met potlood en papier en voor je het weet ben je aan het verhuizen, plannen aan het tekenen, teksten aan het schrijven, enz. Maar hoe weet je of jou museum zal aanslaan bij het publiek?

Met VR-in-a-Box wilden we een nieuwe permanente opstelling uittesten nog voordat ze werd gebouwd. Dit proces, ook gekend als *rapid prototyping*, probeert op voorhand en door middel van goedkope materialen en een 3D-ontwerp, een meer concreet beeld te krijgen van het eindresultaat. VR-in-a-Box gaat nog een stap verder door zeer vroeg in de ontwerpfase een proefopstelling te bouwen in karton en daarin met behulp van VR-, AR- en 360°-technologie de toekomstige opstelling te projecteren.

Omdat alles in karton wordt uitgevoerd, kan ook de opstelling snel worden aangepast. Daardoor kan niet alleen worden nagegaan wat mensen van de plannen vinden, maar kunnen ook de plannen zelf worden bijgestuurd in de loop van het proces. Deelnemers worden tijdens hun virtuele bezoek geobserveerd en achteraf bevraagd over hun bevindingen.

Voor het Begijnhofmuseum vertrokken we van de vraag hoe iemand begijn werd en wat een begijn allemaal deed in het Turnhoutse begijnhof . Uitgaande van een drietal objecten werden verhalen verzameld die vervolgens uitgeschreven werden tot monologen. Deze monologen werden geacteerd door een vrijwilligster verkleed als begijn, in een kamer van het begijnhof, telkens met het object in- of bij de hand. De objecten zelf werden ook ingescand in 3D. Alexander Kerkhof ([www.feathersonwings.be](http://www.feathersonwings.be)) ontwierp binnen de context van de Turnhoutse begijnhofkerk een VR parcours waarin zowel de video’s van de monologen als de 3D objecten een plaats kregen. Elke deelnemer kon eerst drie andere begijnhoven (Hoogstraten, Diest en Lier) virtueel bezoeken aan de hand van een °360 panorama en daarna door een zijbeuk van de kerk wandelen en de drie objecten virtueel vastnemen en luisteren naar de video’s. In totaal namen een 60-tal bezoekers deel aan deze editie van VR-in-a-BOX waarvan ook de helft een enquête invulde achteraf. In het algemeen waren de reacties positief, maar er waren wel wat technische problemen om de omgeving aan de praat te krijgen. We leerden hieruit dat VR ruimtes best op voorhand worden afgebakend en liefst ook niet te groot zijn als men wil vermijden dat mensen ergens tegen aan botsen. Het karton was in deze handig, omdat we de meest kwetsbare interieurelementen van deze museumkerk hadden afgeschermd. Maar echt gerust waren we eigenlijk nooit. Daarom werkten we bij de derde editie gewoon zonder karton en in een heel beperkte ruimte.

