



## VR-in-a-BOX – VERSLAG DERDE EDITIE – HET GEVANGENISMUSEUM IN MERKSPLAS

VR-in-a-Box was een innovatief partnerproject van Erfgoed Noorderkempen dat bedoeld was als het publieksluik van het pilootproject waarden (zie elders op deze website). 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 en daarin met behulp van VR-, AR- en 360°-technologie de toekomstige opstelling te projecteren.

Het oorspronkelijke idee was om alles in karton te bouwen (vandaar de naam), zodat de opstelling in verschillende kamers snel kon worden aangepast. Daardoor kon potentieel niet alleen worden nagegaan wat mensen van de plannen vinden, maar kunnen ook de plannen zelf worden bijgestuurd in de loop van het proces. De deelnemers werden tijdens hun virtuele bezoek geobserveerd en achteraf bevraagd over hun bevindingen.

De editie in Merksplas vond plaats van 12 tot en met 31 augustus 2019. Er namen in totaal een 70-tal bezoekers aan deel, waarvan er in totaal een 35-tal de vragenlijst invulden.

Deze derde en laatste editie was tevens de technisch meest geavanceerde. We kozen, geïnspireerd door de VR-app van het Anne Frank Huis in Amsterdam, voor een 1 kamer omgeving. Hierdoor verviel het oorspronkelijke idee om de ruimtes ook fysiek af te bakenen met muren van gestapelde kartonnen dozen. Want puur fysiek heb je voor een VR omgeving maar een ruimte van 2 X meter

nodig. Bezoekers kunnen door middel van hun controllers door een ruimte wandelen die zij wel zien in hun VR bril, maar die er fysiek niet is of hoeft te zijn. Ze hoeven zich met andere woorden fysiek niet verplaatsen. Het voordeel is dat je op een beperkte ruimte een heel museum kunt beleven (in principe zelfs van op je stoel). Het nadeel is dat het niet evident is voor mensen zonder ervaring in VR om overweg te kunnen met de controllers. Het vraagt met andere woorden meer en intensievere begeleiding om mensen op weg te zetten in een éénkamer VR omgeving dan in een gewoon museum en dat is meteen ook de bottleneck voor de toepassing ervan in een echte museale context. VR is bij de huidige stand van de techniek haast een exclusieve 1 op 1 ervaring. Het is voor de meeste musea niet haalbaar om voortdurend voldoende vrijwilligers ter beschikking te stellen om alle bezoekers een volwaardige VR beleving te laten genieten. We kregen in de praktijk tussen de 20 en 25 bezoekers over de VR vloer per dag en we maakten gebruik van 4 brillen en dus van evenveel vrijwilligers.

In Merksplas gingen we een stap verder in de definitie van het museumconcept dan bij de twee andere musea. Het Gevangenis­museum denkt al een tijdje na over haar toekomst, omdat de huidige locatie in de landloperkapel verlaten zal moeten worden in functie van de restauratie van dit beschermd monument. Sinds kort was er ook duidelijkheid over de concrete ruimte die ter beschikking zou worden gesteld van het museum als definitieve oplossing. Dit wordt de Grote Graanschuur, eveneens een beschermd monument dat vroeger zou worden gerestaureerd. Die toezegging betekende een echte boost voor de plannen waaraan men al langer werkte. Samen met de her-inventarisatie van de gehele museum collectie die plaatsvond in het kader van het pilootproject collectiewaardering, vormde VR-in-a-Box een goede katalysator voor deze ideeën.

Er werden verschillende thematische en historische verhaallijnen afgebakend en vervolgens samengesmolten tot een 9-tal “ruimtes” die vervolgens door Alexander Kerkhof ([www.featheronwings.be](http://www.featheronwings.be)) werden uitgewerkt in VR. De negen kamertjes waren:

1. Introductie
2. Middeleeuwen
3. 18de eeuw: het rasphuis in Gent
4. Ducpétiau en de stergevangenis
5. Gevangenisregime: 19de eeuw
6. Landlopers: de landlopersbegraafplaats en werken op de kolonie
7. Gevangenisregime vandaag: reïntegratie als perspectief
8. Het gevangenis­museum van de toekomst: maquette van de grote graanschuur
9. Colofon van medewerkers, partners en sponsors

In elke kamer waren zaken te ontdekken: een radioboodschap, een object dat je kon vastpakken, een maquette waar je doorheen kon zweven, enz. Er zat zoveel informatie in deze 9 episodes dat mensen gemakkelijk 25 minuten zoet waren met het allemaal te ontdekken.

De reacties waren behoorlijk positief van de meeste bezoekers, maar een aantal bezoekers haakten ook af (duizeligheid, te veel na elkaar, enz.). Voor de begeleiders was het eveneens een intensief parcours. Ze moesten als het ware kunnen “zien” waar de bezoeker aan de VR omgeving zich op dat ogenblik bevond en dat was niet rechtstreeks mogelijk. Een moeilijkheid was ook dat, wanneer de omgeving het liet afweten (wat wel een paar keer gebeurde), we heel het bezoek tot aan het punt waar men was gecrasht moesten doorwandelen om de bezoeker in kwestie daarna opnieuw de bril te overhandigen en daarna verder te gaan. De suggestie kwam meermaals om de bezoeker van in episode 1 een soort startpunt te geven van waaruit hij of zij dan via een visuele menukeuze naar een



nieuwe episode kon gaan. Na afloop van die episode zou men dan wel terug op hetzelfde beginpunt telkens moeten uitkomen. Dit zou het gemakkelijker gemaakt hebben om zelf de keuze te laten aan de bezoeker of hij of zij alle ruimtes wilde bezoeken of niet (zoals het grondplan van een echt museum je die keuze biedt) en om in geval van een crash in te haken waar je was gebleven.

Het goed is dat deze omgeving in feite op zichzelf stond en achteraf nog verder kon worden gebruikt. Dit gebeurde ook daadwerkelijk. Enkele vrijwilligers namen het initiatief om met een viertal brillen op pad te gaan en het idee van hun nieuwe museum verder uit te dragen. Ondertussen werden o.a. ook de werknemers van de penitentiaire instelling van Merksplas vertrouwd gemaakt met de nieuwe plannen, het gemeentebestuur van Merksplas en nog enkele andere belangrijke stakeholders. Het is wellicht een kwestie van tijd en middelen voor we een tweede VR-editie bouwen van het nieuwe museum.