



Voorbij je bubbel

Digitaal Dynamisch Documenteren

Voorbij je bubbel:

Digitaal Dynamisch Documenteren

Tekst: Douwe-Sjoerd Boschman, Daniëlle Kuijten, Dick van Dijk

Grafische realisatie: Laurie Skelton

Project team: Daniëlle Kuijten, Marlous Willemsen, Jules Rijssen, Margot van Ruitenbeek, Mischa Schoof, Douwe-Sjoerd Boschman, Lodewijk Loos, Mariëlle Lens, Rutger Oomkes, Teska Drostén, Nanne Brouwer, Dick van Dijk.

Met dank aan Hester Dibbits van de Amsterdamse Hogeschool voor de Kunsten en aan allen die hun expertise deelden tijdens verschillende expertsessies.

Het project Digitaal Dynamisch Documenteren is een samenwerking tussen Waag (waag.org) en Imagine IC (imagineic.nl) en is mogelijk gemaakt door het AFK (Amsterdams Fonds voor de Kunst).

AFK amsterdams
fonds voor de
kunst

imagine
IC



waag
technology & society

Inhoudsopgave

1

Inleiding

5

2

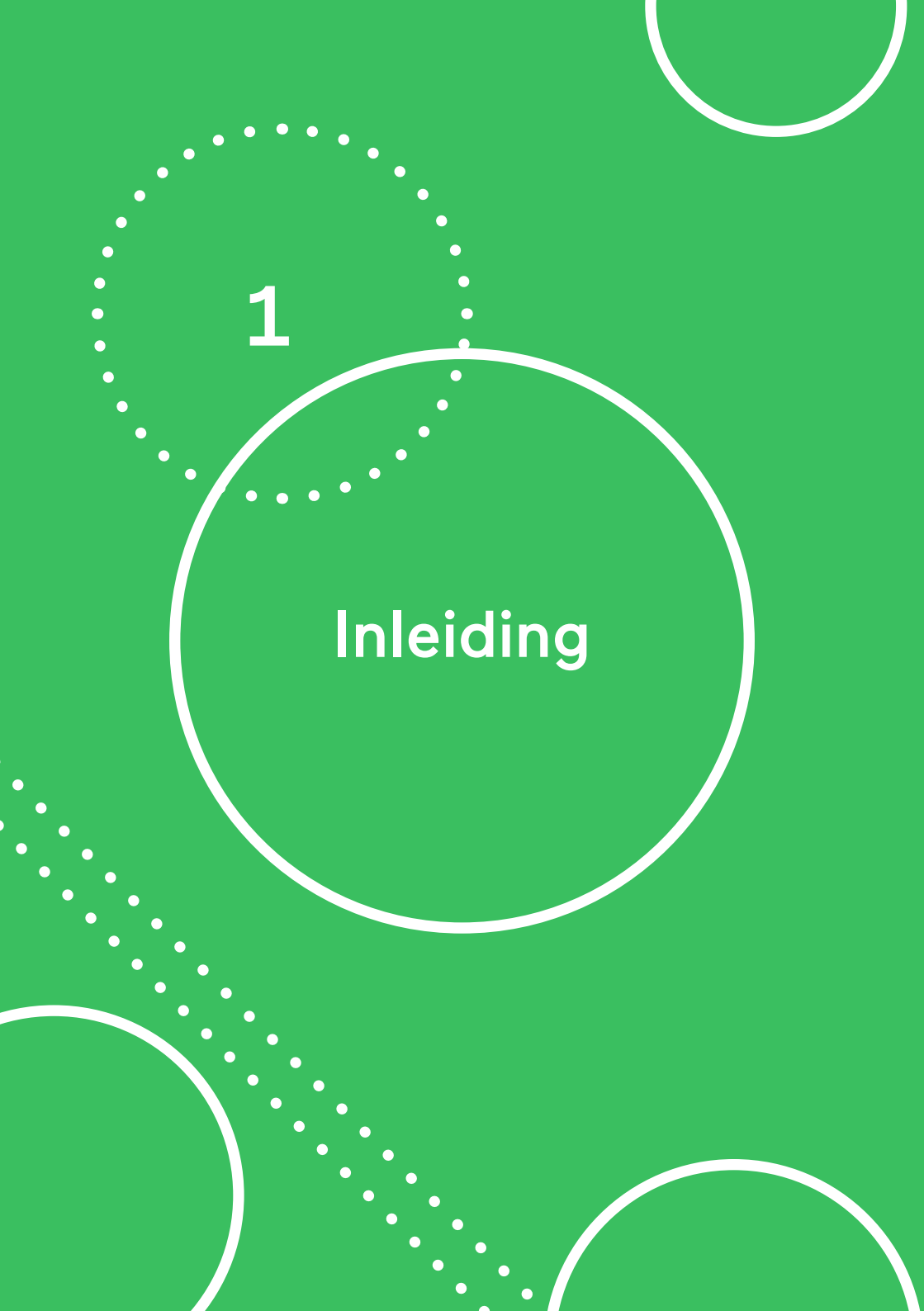
Inzichten uit het ontwikkeltraject

15

3

Verdere ontwikkeling

45



1

Inleiding

1. Inleiding

Erfgoed definiëren we als gebouwen, voorwerpen en tradities van het heden, die afkomstig zijn uit het verleden, en die we willen bewaren voor de toekomst. Vaak wordt het label erfgoed ergens opgeplakt door een museumconservator of een andere 'expert'. Maar er zijn ook stemmen die zeggen dat erfgoed *gemaakt* wordt: dat het ontstaat vanuit emotie en dat we daar allemaal een stem in (zouden moeten) hebben. Binnen deze denkrichting wordt erfgoed gemaakt door mensen die bepaalde voorwerpen, praktijken, ideeën, gebouwen en plekken als hun erfgoed zien. In dat proces van erfgoed maken zien we dat een item niet altijd eensgezinde emoties oproept, maar dat het mensen ook bezorgd kan maken, of dat het zorgt voor (heftige) discussies. Voor veel musea en archieven is het een uitdaging om aan al die verschillende perspectieven, verhalen en geluiden gehoor te geven en ze zichtbaar te maken in collecties en presentaties.

Het door Hester Dibbits (Reinwardt Academie) en Marlous Willemsen (Imagine IC) ontwikkelde concept van emotienetwerken is een manier om die uiteenlopende perspectieven inzichtelijk te maken. Emotienetwerken is zowel een concept als een methodologie. Het is een manier van denken en werken om het begrip van erfgoed en de dynamiek rondom erfgoed te verbeteren. Dat gebeurt door te visualiseren welke *posities* mensen innemen ten aanzien van een erfgoed-item, maar ook hoe die posities kunnen veranderen in gesprek met elkaar. Zo wordt een meer gelaagde benadering van erfgoed aangereikt. Emotienetwerken is dan ook een werkwoord: het is een activiteit waarbij deelnemers via een actieve gespreksvorm worden betrokken bij erfgoed en het proces van erfgoed maken. De afgelopen jaren zijn er door



Reinwardt Academie en Imagine IC veel emotienetwerksessies georganiseerd en de methodiek wordt iteratief doorontwikkeld.

In het project Digitaal Dynamisch Documenteren (DDD) onderzoeken Imagine IC en Waag hoe emotienetwerken als concept in combinatie met interactieve technologie kan worden ingezet. Het doel is om bezoekers als onderdeel van een tentoonstelling te laten reflecteren op, en eventueel bij te laten dragen aan, het verhaal van een collectie. Zo worden emoties, meningen en associaties toegankelijk gemaakt. Hiermee willen we individuele tentoonstellingsbezoekers een andere, meer actieve verhouding tot erfgoed laten aangaan. De centrale vraag daarbij is of we een dynamisch 'bijschrift' kunnen maken, waarin uiteenlopende en veranderlijke gevoelens, associaties, meningen en belangen rond een object inzichtelijk worden. Kunnen we bezoekers laten ervaren dat objecten nooit één vaste betekenis hebben? In het project wordt een vertaalslag gemaakt van de dynamische, sociale methode die emotienetwerken nu vooral is - relevant voor de aanwezigen, maar lastig overdraagbaar naar anderen - naar een vaste presentatievorm in de tentoonstelling van Imagine IC.

In deze publicatie presenteren we de ontwikkelde interactieve installatie, maar willen we vooral ook onze leerervaring delen. We hebben verschillende invalshoeken, concepten en interactiemechanismen verkend, voordat we tot onze keuze kwamen. En ook die keuze is niet de enige mogelijke route om tot gelaagde en dynamische manieren van presentatie van erfgoed te komen.

We hebben onderzocht welke presentatievormen vanuit de context van emotienetwerken een toevoeging zouden kunnen bieden aan de bezoekerservaring. Hoe kunnen gelaagde perspectieven op een aansprekende en genuanceerde manier het denken en handelen van bezoekers beïnvloeden? Hoe zorgen we dat de geëxpliciteerde emoties niet (te) sturend of dominant worden in de bezoekerservaring? En zouden we de veranderende emoties van bezoekers onder invloed van de installatie eventueel kunnen vangen en deelbaar maken?

De drive om het begrip van alledaagse erfgoed-interacties – bij erfgoedprofessionals én bij individuele bezoekers - te vergroten, kan worden gezien in de context van de hedendaagse identiteitspolitiek en polarisatie, en hun effecten op ons sociale weefsel. Waar het professionele erfgoedveld vaak met statische noties van gemeenschappen werkt, heeft een aanpak die gevoelig is voor het dynamische, relationele karakter van cultuur toegevoegde waarde. Daarnaast denken wij dat de huidige samenleving er veel baat bij zou hebben om meer erfgoedwijs¹ te zijn: steeds gevoeliger voor het samenspel tussen belangen en emoties rond erfgoed. Inzicht in het proces van erfgoedvorming stelt mensen in staat om te zien dat erfgoed - inclusief erfgoed, dat zij ervaren als 'eigen' - geen gegeven is. Het is belangrijk mensen uit te nodigen hun empathie en verbeeldingskracht te gebruiken en een kritische houding aan te nemen ten aanzien van erfgoed. Ook bewustwording van de verschillende sociale dynamieken die binnen groepen spelen, én van hun eigen positionering daarbinnen, spelen hierbij een rol.

Emotienetwerken

Eenvoudig gezegd is een emotienetwerk een verzameling van alles wat mensen vinden, voelen en denken van een 'ding'. De term emotienetwerken is in 2013 door Hester Dibbits (Reinwardt Academie) en Marlous Willemsen (Imagine IC) gemunt. De manier van kijken van emotienetwerken leidt tot erfgoedwijsheid en schept de mogelijkheid op inclusieve wijze meerstemmige betekenis te onderzoeken en definiëren. Het stelt mensen niet alleen in staat posities en standpunten rondom erfgoed te zien en te begrijpen, maar ook om hier een betekenisvol gesprek over te voeren. Dibbits: 'Emotienetwerken houdt in dat alle betrokken zichzelf een spiegel voorhouden. Wat denk ik zelf, wat denkt de ander en wat kan of moet ik met het standpunt van de ander? [Het is] oog voor de dynamiek van cultuur².'

Traditioneel bestaat de rol van erfgoed uit de bevestiging en ontwikkeling van een gedeelde (lokale, nationale of internationale) identiteit. Dit houdt in dat erfgoed bestond in de context van

eenduidige verhalen, veelal gestoeld op een eenzijdig (kunst) historisch wereldbeeld. Tegenwoordig zien we erfgoed steeds meer als onderwerp van continue herwaardering, onderhandeling en bevraging op basis van een veranderende sociale en emotionele context. Het is daarom van belang dat de sector leert op een gelaagde en inclusieve manier verhalen te vertellen rondom erfgoed, en een balans vindt tussen sociale binding en kritische reflectie³. Erfgoedwerkers zijn zich hier bewust van, maar zoeken naar een manier om met deze complexiteit om te gaan: hoe kunnen we verschillende gevoelens die mensen over een onderwerp hebben een plek bieden? Hoe kunnen we publiek in een dialoog betrekken? Hoe kunnen we zorgen voor een inclusieve omgang met erfgoed?

In gemodereerde groepsgesprekken worden deelnemers uitgenodigd om na te denken over hun eigen gevoelens met betrekking tot een (mogelijk) erfgoedstuk, zoals een traditie, een monument of een museumobject. Wat is het en wat vind ik van dit item? Wat en hoe voelen anderen zich? En wat kan of moet ik doen met de gevoelens van iemand anders? Door de complexe verbindingen van mensen met erfgoed en met elkaars gevoelens in kaart te brengen, worden uiteenlopende gevoelens, inzichten en interesses geïdentificeerd en gevisualiseerd.

Emotienetwerksessies kunnen overal plaatsvinden: in een klaslokaal, in een museum of op een erfgoedlocatie. Ze zijn ontwikkeld voor museum- en erfgoededucatie en worden nog steeds voornamelijk gebruikt op dit gebied. Maar Emotienetwerken heeft ook een groeiend publiek in andere omgevingen, bijvoorbeeld bij lokale gemeenschappen, particuliere bedrijven en zorginstellingen.

Elke emotienetwerksessie bestaat uit een goed opgeleide moderator, een groep deelnemers en een aangewezen 'erfgoed'-item, gekozen door de moderator of door de deelnemers zelf. Daarnaast omvat een sessie de nodige tools, zoals een emotienetwerk-mindmap, diverse markers en achtergrondinformatie

1 Dibbits, H. (2017). 'Uit de bubbel'. Erfgoedprofessionals in tijden van polarisatie. Boekman Extra 7, 12-17.

2 Dibbits, Hester. Erfgoed Magazine, nr 2, 2018. Blz 31-33

3 Hester Dibbits, 'Emotienetwerken: erfgoed- en burgerschapseducatie in de 21ste eeuw' in: Cultuur + Educatie 55.01, special Erfgoed en de omgang met emoties (gastred. P. de Bruijn en M. Huisman) (ter perse)

over het gekozen erfgoeditem. De activiteiten en tools worden geselecteerd in overeenstemming met de groep en het probleem dat op stapel staat.

In de sessie worden deelnemers uitgenodigd om hun gevoelens te communiceren en actief te luisteren naar andere deelnemers. Daarbij wordt hen gevraagd een open geest te houden en aannames of oordelen terzijde te schuiven. Via video's, teksten en andere achtergrondinformatie komen ze verschillende, soms tegenstrijdige perspectieven en historische of culturele contexten tegen. In een gezamenlijke reflectie bespreken de deelnemers of- en hoe deze nieuwe kennis het netwerk heeft beïnvloed.

In het geval van sessies met professionals vindt er een metaniveau-reflectie plaats over wat dit over de groep zegt en hoe het zich verhoudt tot eerdere sessies in andere contexten en met verschillende groepssamenstellingen.

Interactieve installatie

Voor de ontwikkeling van een interactieve installatie hebben we de collectie van Imagine IC als uitgangspunt genomen. De collectie bestaat uit objecten die verhalen vertellen over het dagelijks leven in de grote stad, en meer specifiek in Amsterdam Zuidoost. Zuidoost is een divers stadsdeel die constant in transitie is en waar veel culturen met elkaar samen leven. Deze maatschappelijke dynamiek vormt een interessant vertrekpunt voor ons onderzoek en is een relevante context voor een erfgoedsector in transitie. Het team van Imagine IC en Waag dat hiermee aan de slag is gegaan, bestond uit een co-curator, een educatief medewerker, een concept-ontwikkelaar, een ontwerper, een software-ontwikkelaar en een projectmanager om alles in goede banen te leiden. Het emotienetwerk-team van Reinwardt Academie is op verschillende momenten betrokken in het proces.

Er zijn door Imagine IC vier erfgoed-items geselecteerd. Gekozen is voor recente objecten waar al veel gesprekken rondom gevoerd zijn, zodat we van te voren wisten welke betrokkenen erbij uitgenodigd konden worden. En waarbij ook al eerder onderzocht was wat de verschillende stemmen waren. Er is hier dus gericht gekozen om zelf te selecteren om zo de tool binnen de tijd en de

Fasen ontwikkelingstraject

- 1 Ontwerpsessies met collectie-experts**
Verwachtingen en doelen; Inzicht in verhaallijnen; Beoogde bezoekerservaring; Verkennen conceptrichtingen
- 2 Doelen formuleren en prioriteren**
Beoogde doelgroep; Inhoudelijke doelen; Gewenste interactie en gedrag; Fysieke vormvoorwaarden
- 3 Conceptrichtingen ontwerpen**
Spelen: bezoeker als medespeler; Maken: bezoeker is maker; Luisteren: bezoeker is onderzoeker
- 4 Prototypes bouwen en testen**
Pen and paper tests; Digitale mock-ups; Inzichten verzamelen; Ontwerpprincipes vaststellen
- 5 Installatie concept en ontwerp**
Inhoud verzamelen; Interactie en techniek ontwikkelen; Vormgeving uitwerken
- 6 Implementatie**
Online testfase; Fysieke testfase; Expert-feedbacksessie

mogelijkheden optimaal te kunnen testen.

De geselecteerde erfgoed-items zijn:

- Een vliegtuigbrokstuk dat verhaalt over de Bijlmervliegramp.
- Een map met archiefstukken over de acties van de politieke beweging Zwart Beraad.
- Verkeersobjecten uit de inmiddels gesloopte parkeergarage Kempering.
- Een angisa als onderdeel van de verhalen over de Koto-dracht.

Daarnaast zijn relevante (externe) betrokkenen benaderd, die met hun verhaal de bezoeker mee willen nemen in hún beleving van de getoonde objecten en onderwerpen, en soms heel verschillend staan ten opzichte van de items waarover ze vertellen. Deze betrokkenen spreken over alle vier de objecten: met sommige objecten hebben ze een nauwe band en tot sommige verhouden ze zich minder of anders.

De items zijn gekozen omdat het objecten zijn die mensen 'bewegen'. Ze vertegenwoordigen perspectieven die niet altijd of niet nadrukkelijk naar voren komen. Tegelijkertijd is het doel voorbij meerstemmigheid te reiken, omdat emotienetwerken draait om het verkennen van posities en daardoor om van positie kunnen veranderen. Om voorbij meerstemmigheid te komen is het van belang dat de bezoekers die kennisnemen van de verhalen, kunnen reflecteren op hun eventuele eigen positie en positieverandering in het emotienetwerk.

In de eerste fase van het project hebben we de verschillende verhaallijnen onderzocht. Daarna heeft het team van Waag diverse interactie-concepten ontwikkeld. Dit zijn concepten die gebruik maken van verschillende technologieën en vormen van media, zoals audio-opnames of geschreven reacties van bezoekers. Ze geven inzicht in hoe de verschillende combinaties van media en technologie werken en al dan niet bijdragen aan een gelaagde ervaring van associaties, meningen en emoties.

De concepten zijn als 'paper prototypes' gevisualiseerd en op verschillende manieren getest.

In het definitieve ontwerp gaan we uit van een interactieve zuil, waarbij de tactiliteit van fysieke, lichtgevende knoppen ervoor zorgt dat bezoekers uitgenodigd en uitgedaagd worden om verschillende verhalen en emoties van anderen ten opzichte van een erfgoedobject te ontdekken en te beluisteren. In de audiofragmenten hoor je buurtbewoners van Amsterdam-Zuidoost vertellen over wat zij persoonlijk voelen bij de erfgoed-items. Op het ontwikkelingstraject en bijbehorende keuzes wordt in de volgende hoofdstukken uitgebreid ingegaan. In het laatste hoofdstuk reflecteren we op mogelijke vervolgstappen van dit onderzoek.





2

Inzichten uit het ontwikkeltraject

2. Inzichten uit het ontwikkeltraject

Wanneer je een ideaal voor ogen hebt, is de weg er naartoe zelden eenvoudig en rechtlijnig. Anders waren we er al wel geweest. Met dit project is het niet anders: het idee om de uitkomst van emotienetwerksessies te laten materialiseren in een tentoonstellings-context bestond al langer. De uitdaging daarbij was hoe we de kern van een actieve gespreksvorm vertalen naar een 'gestolde' fysieke vorm die op haar beurt een eigen dynamiek kan genereren. Daarnaast was de vraag hoe we (geselecteerde) erfgoed-items in een context plaatsen die ruimte biedt en recht doet aan de verschillende perspectieven en gevoeligheden die er leven rond dat specifieke item.

In een groepsgesprek kun je aanvoelen wat deelnemers emotioneert, enthousiasmeert of boos maakt, en kun je bijsturen waar nodig. In een interactieve installatie geef je enerzijds de controle uit handen en anderzijds bestaat het risico dat je als erfgoedinstelling in je keuzes sturend bent in de boodschap die je (impliciet of expliciet) meegeeft aan de bezoeker. Als we iets kunnen concluderen uit het ontwikkelingstraject van de installatie, dan is het dat de controle over de ervaring bij de gebruiker moet liggen en dat je als ontwerper zo min mogelijk tussen de originele content en gebruiker in moet zitten om een open en persoonlijke reflectie bij de gebruiker mogelijk te maken. Eén van de experts die de installatie getest heeft gaf, gevraagd naar de meerwaarde van de installatie, bijvoorbeeld aan dat voor haar het idee is dat 'je hersens aan gaan. Je actief met het onderwerp verbinden. De bordjes kan ik bijvoorbeeld nu echt niet reproduceren. Wat ik gehoord heb in



de installatie weet ik nog, omdat er iets van mij wordt gevraagd.' Met de installatie 'Voorbij je bubbel' gaan we uit van de kracht van zelfsturing en spelen we met nieuwsgierigheid en verrassing om je in aanraking te laten komen met nieuwe perspectieven op erfgoeditems. Dat doen we zonder sturend te zijn in wat je moet vinden van de erfgoedobjecten. Tegelijkertijd gaven de testers van de installatie aan wel een bepaalde mate van sturing te verwachten van een erfgoedinstelling. Een interessant dilemma.

In dit hoofdstuk nemen we je mee langs de verschillende fases in ons ontwikkelproces. We delen de inzichten en vraagstukken die we tegenkwamen. Het is zeker niet dé weg naar een inclusieve erfgoedpresentatie, maar wel één van de vele mogelijke manieren om onze bubbels op te rekken of door te prikken. Ieder experiment in deze richting helpt de discussie in de erfgoedsector verder en maakt ons allen bewuster en gevoeliger voor wat er speelt.

De ontwerputdaging:

Het begrijpen van de kern van emotienetwerken en de vertaling van een interactieve gespreksvorm naar een fysieke, interactieve publieksinstallatie.

Geselecteerde erfgoed-items



Vliegtuigbrokstuk - Bijlmer Vliegramp

We zien een brokstuk van het vrachtvliegtuig dat op 4 oktober 1992 neerstortte op de flats Groeneveen en Klein-Kruitberg in de Bijlmer. De ramp heeft aan veel mensen het leven gekost, daarnaast was de impact op de omwonenden groot. Om deze gebeurtenis niet te vergeten legde buurtwerker Toon Borst een archiefcollectie aan. Dit brokstuk is daar onderdeel van. Buurtbewoners vertellen wat het brokstuk bij hen oproept. Welk verhaal raakt jou? Hoe zou je jouw gevoel omschrijven bij dit tentoongestelde vliegtuigbrokstuk?



Archiefstukken - Zwart Beraad

Voor ons ligt een map met artikelen over Zwart Beraad. Het Zwart Beraad ontstond in de jaren '90 van de vorige eeuw en was een veelkleurige politieke emancipatiebeweging. Het werd opgericht uit onvrede over het gebrek aan diversiteit in de politiek op belangrijke posities. Met welk gevoel kijken we terug op deze periode?

Geselecteerde erfgoed-items



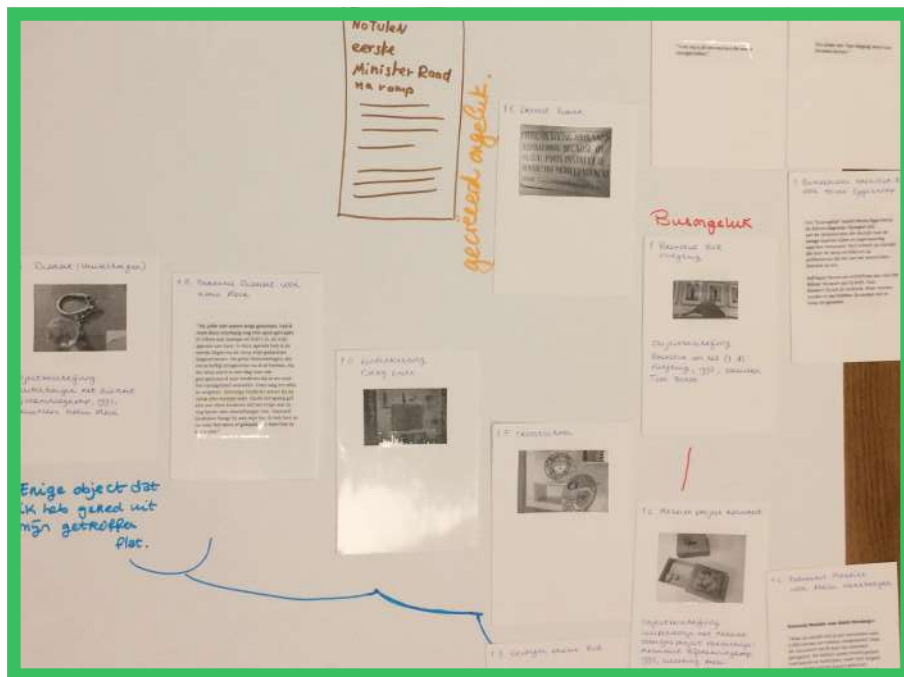
Verkeersobjecten - Garage Kempering

We kijken naar een hoogtebalk en verkeersbord die beide afkomstig zijn uit de parkeergarage Kempering. De parkeergarage is onderdeel van het oorspronkelijke ontwerp van de Bijlmermeer. In 1971 werd zij opgeleverd, maar in 2019 kwam vast te staan dat ze gesloopt zal worden. Er is behoefte aan woningen. Maar er is ook nostalgie, verontwaardiging en verzet tegen de sloop. Wanneer je dit voorwerp goed bekijkt en in je opneemt: wat roept dit dan bij je op?



Angisa - Koto clothing

Dit is een angisa die Willy Esajas in 2014 voor ons maakte. Angisa's zijn hoofddoeken die op speciale manieren gevouwen en gesteven worden in uiteenlopende modellen. Dit model heet 'Meet me at the corner'. Men zegt dat angisa's al in de tijd van de slavernij boodschappen overbrachten. Tegenwoordig worden angisa's - in combinatie met andere traditionele Surinaamse kledij - bij bijzondere gelegenheden gedragen. Vanwege hun koloniale geschiedenis wil niet iedereen ze dragen. Wat roept deze angisa bij jou op?



brengen om voor zichzelf een compleet beeld te vormen? Of bevestigen ze de vooroordelen?

Fase 2. Doelen formuleren en prioriteren

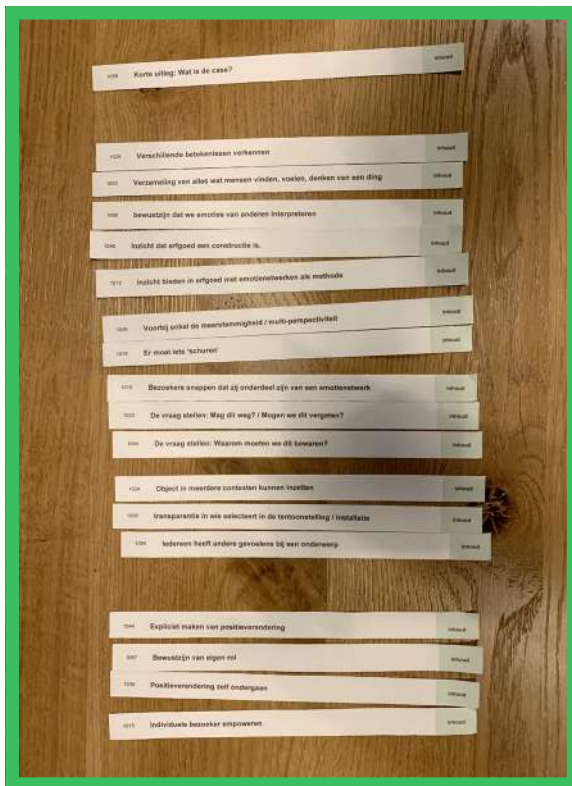
- Beoogde doelgroep
- Inhoudelijke doelen
- Gewenste interactie en gedrag
- Fysieke vormvoorwaarden

Belangrijke vragen in deze fase zijn:

Hoe ga je van een actieve gespreksvorm naar interactieve presentatievorm? Wat is de beoogde bezoekerservaring? Willen we de ervaring van emotienetwerksessies op zaal (re-)creëren? Of kunnen we focussen op een diepere essentie van de methode, los van de gespreksvorm? Creëer je een rechtlijnige doorloop met het meeste effect om zo een positieverandering bij de bezoeker te bewerkstellingen? Moet iemand eigenlijk van positie veranderen? Kan dat binnen zo'n korte

Foto's:

Tijdens een van de eerste co-creatiesessies hebben we een reeks provocerende uitspraken over de inhoud en vorm van interactie gebruikt om de onderliggende waarden voor de installatie te expliciteren.



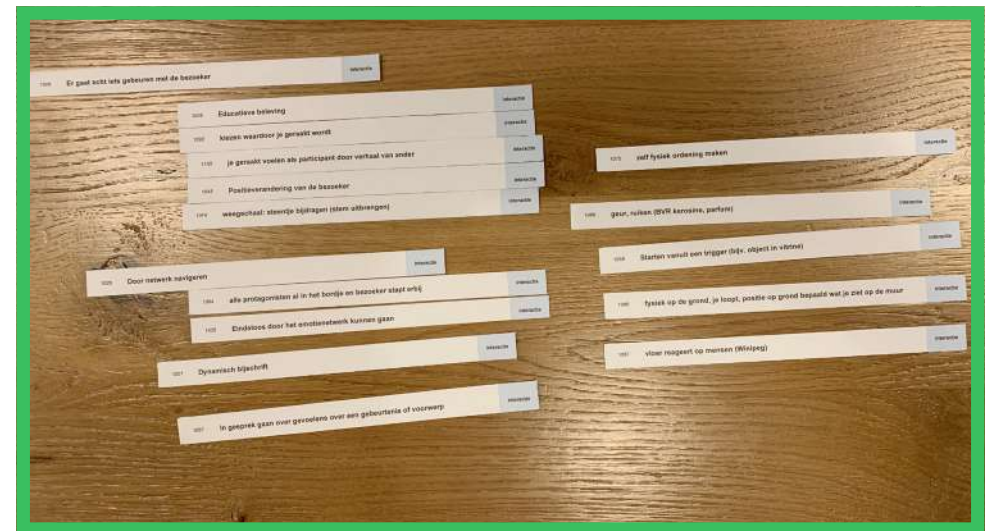
tijd van een gebruikerservaring? Of gaat daar meer tijd overheen?

Inzichten

Hoeveel je ook wilt bereiken als projectgroep, je kunt het aan de tekentafel allemaal bedenken, maar uiteindelijk blijft de vraag: hoe werkt het in de praktijk bij mensen? Wat is haalbaar? Daar kom je alleen achter door aannames zo snel mogelijk te testen.

Zo wilden we graag positieveranderingen meten en zichtbaar maken, maar bleek dit na enkele prototype tests juist averechts te werken. Hierdoor ontstond bij deelnemers het gevoel dat de installatie hen wil laten veranderen, waardoor mensen juist meer in hokjes gaan denken of zelfs hun hakken in het zand zetten.

In het ontwerp is hierna gekozen voor een meer open, non-lineaire benadering: het in vrijheid en eigen tempo kunnen verkennen van de content waarbij de diversiteit aan perspectieven en vraagstelling aanzet tot mogelijke beweging en bewustwording.



Fase 3. Concepttrichtingen ontwerpen

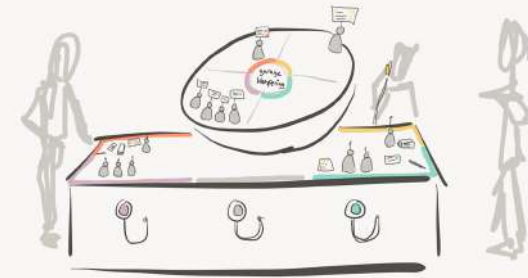
- Spelen: bezoeker als medespeler
- Maken: bezoeker is maker
- Luisteren: bezoeker is onderzoeker



De andere kant van het verhaal

Perspectief op tentoonstelling veranderen: uitgesproken en dynamisch. Bezoeker is maker en beïnvloedt de tentoonstelling voor volgende bezoekers door het omdraaien van bijschriften.

Bijlmer in Balans



Bijlmer in Balans

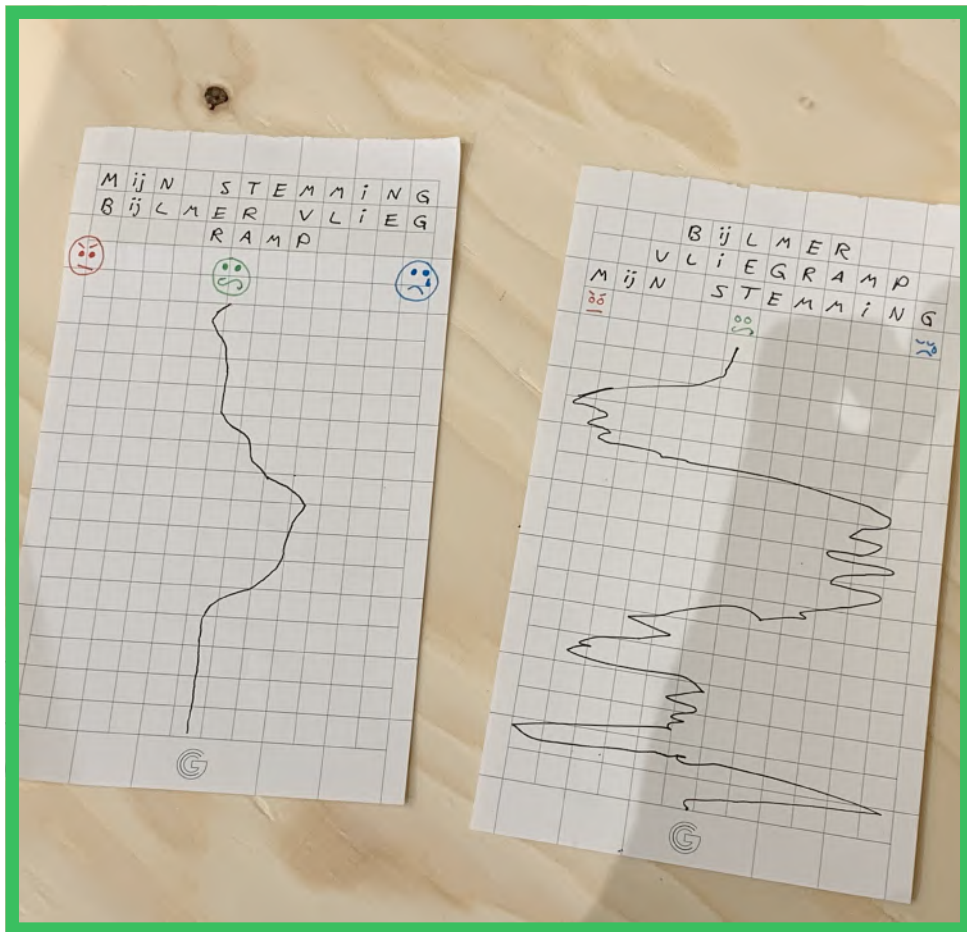
Fysieke visualisatie van een emotienetwerk: een positiespel. Bezoekers zijn medespelers en plaatsen hun eigen ervaringen op de balans.

GEVOELEN ROND de Bijlmer vliegramp 1992



Gevoelens rond

Focus op het gevoel en de stem: één vraag centraal. Bezoeker is onderzoeker. Door middel van een radiodraaischijf beluister verschillende perspectieven op het erfgoedobject en bepaal je je eigen positie.



Inzichten

Je kunt om vele redenen boosheid ervaren: om de herinnering die het object bij je oproept, de representatie in de vitrine of omdat je een slechte dag hebt. Dan doet een datavisualisatie van emoties onvoldoende recht aan de daadwerkelijke gevoelens bij een erfgoeditem.

In verschillende gebruikerstesten hebben we gemerkt dat het daadwerkelijk horen van een ander persoon het beste binnenkomt bij de luisteraar. Dit in plaats van lezen of een poppetje in een netwerkdiagram. Het werd steeds duidelijker dat wij er als makers zo min mogelijk tussen moeten gaan zitten met onze interpretatie of vertaling naar een presentatievorm.

Natuurlijk ontkom je er niet aan om te selecteren. Hoe kies je de casussen? Waarom kies je expliciet deze objecten? We hebben keuzes gemaakt welke paar minuten van de interviews van 30 minuten tot soms meer dan een uur we zouden laten horen. We hebben gekozen welke personen er aan het woord komen, in een poging een zo divers mogelijke selectie stemmen met uiteenlopende perspectieven te laten horen. Het is belangrijk dat je hier transparant over bent als maker (in het ontwikkelproces, maar ook naar de uiteindelijke gebruiker).

Belangrijke vragen in deze fase zijn:

Kiezen we ervoor om de door onszelf geïdentificeerde gelaagdheid te interpreteren en visualiseren?

Het doel is mensen de mogelijkheid te geven in aanraking te komen met perspectieven buiten hun bubbel. Kunnen we zichtbaar maken door welke emoties iemand in het netwerk gaat? Plakken we daarvoor een 'label' op een uiting van iemand? Is dat te duiden met één woord of een emoji? De toelichting waarom iemand zich zo voelt, is misschien nog wel waardevoller dan de benoeming van de emotie zelf.



Fase 4. Prototypes bouwen en testen

- Pen and paper tests
- Digitale mock-ups
- Inzichten verzamelen
- Ontwerpprincipes vaststellen

Belangrijke vragen in deze fase zijn:

Kiezen we voor een analoge of digitale interface?

Een belemmering om je door iets te laten raken is vaak de interface waarmee je interacteert. Hoe je de informatie tot je krijgt, luistert nauw. In welke modus willen we de gebruiker laten treden? Willen we mensen op een scherm laten navigeren door een emotienetwerk? Of willen we ze in quizvorm vragen en keuzes voorleggen? Mogelijk komt de nadruk dan te liggen op begrijpen of anders leren kijken.

Inzichten

Al na enkele simpele tests ontstond bij ons de indruk dat mensen niet dicht bij hun eigen gevoel komen wanneer ze interactief bezig zijn op een scherm. Ze zitten de hele dag al op hun smartphone. Het plaatsen van een scherm in de tentoonstellingsruimte lijkt af te leiden van waar het echt om gaat. We kiezen ervoor om via knoppen of draaischijven (eenduidige interfaces) de echte stemmen van interviews met buurtbewoners te laten horen. Zo kun je als publiek al luisterend naar het echte object in de vitrine kijken (en niet ook nog eens naar een dynamisch scherm ertussenin). Zo blijft er meer ruimte voor echt luisteren, echt kijken en echt voelen wat het met je doet.

Vorm en interpretatie

In de vorm die je kiest als maker impliceer je al snel interpretatie. We nemen als voorbeeld een bordje met twee kanten dat je om kunt draaien om 'de andere kant van het verhaal' te horen of lezen. Hiermee zeggen we dat er twee kanten of meerdere kanten zijn, maar ook dat deze twee kanten ogenschijnlijk tegenover elkaar staan. Polariseren willen we juist voorkomen.





Welke fragmenten zet je naast elkaar en tegenover elkaar, en hoe label je ze? Met welke kleur? Wat is de verhouding van stemmen die je aan het woord laat en hoe kom je tot een representatieve balans in geslacht, leeftijd, achtergrond? Doe je met je selectie recht aan het verhaal van de geïnterviewde? Of selecteer je bepaalde stukken omdat het effect tweebrenkt bij de luisteraar, terwijl het eigenlijke verhaal genuanceerder ligt? Dit zijn allemaal aandachtspunten om niet uit het oog te verliezen bij iedere ontwerpstep.

Fase 5. Installatie concept en ontwerp

- Inhoud verzamelen
- Interactie en techniek ontwikkelen
- Vormgeving uitwerken

Het finale ontwerp is een interactieve luisterinstallatie, te plaatsen bij de ingang van een tentoonstelling of bij een specifieke vitrine. De installatie is met meerdere personen samen te bedienen en te beluisteren via koptelefoons. Tevens is de installatie te gebruiken in workshop-setting door aansluiting van speakers, en is hij eenvoudig als kist mee te nemen naar emotienetwerksessies op locatie.

Voorbij je bubbel

Erfgoed maken we samen. Iedereen heeft daarin een stem. Hier vertellen bewoners van Amsterdam-Zuidoost wat zij voelen bij erfgoedobjecten uit de buurt.

Luister naar de stemmen

- Druk op de ronde knop bij een foto om te horen waar we naar kijken.
- Druk op de kleine vierkante knoppen om te horen wat het erfgoedobject bij bewoners oproept.
- Herken jij jezelf in één van de verhalen? Wat zou jij vertellen bij deze objecten? Schrijf het op een post-it en deel het op het bord hiernaast.



Belangrijke vragen in deze fase zijn:

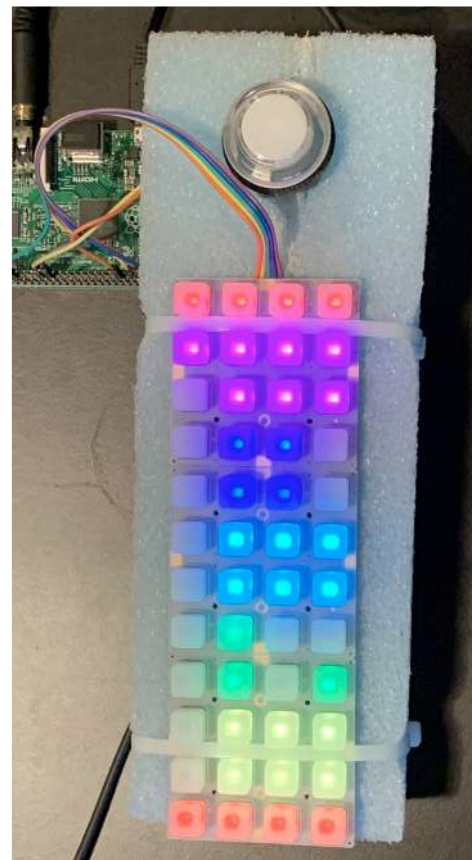
Wat doet het participeren in emotienetwerken met deelnemers? En met welk doel? Is dit de positieverandering die je als deelnemer mogelijk ondergaat? Waarom zou je als luisteraar van de installatie van positie veranderen als je dat niet hoort bij de andere personen? In een daadwerkelijke emotienetwerksessie zie je soms anderen schuiven in emoties en posities in de kring, wat jou zelf ook weer aan het nadenken zet. Zijn de keuzes en perspectieven van de makers ook inzichtelijk/transparant voor de uiteindelijke gebruikers van de installatie?

Inzichten

Na observatie en feedback van deelnemers uit de gebruikerstesten, als ook de ervaring van het zelf deelnemen aan emotienetwerksessies, ontstond steeds meer inzicht. Is het misschien niet per se een positie verschuiving die je ondergaat, maar meer een bewustwording? Die bewustwording draait om het feit dat je een positie kunt innemen ten aanzien van een erfgoedobject. Je had de kennis misschien nog niet om duidelijker een mening te vormen over hoe je je tot een erfgoedobject verhoudt. Nu hoor je wél anderen praten over wat het object voor hen betekent. Het gaat niet zozeer om het gevoel dat je ineens radicaal van standpunt wisselt, of dat je standvastig je gelijk krijgt, maar meer om een verrijking van je inzicht in hoe je naar iets kunt kijken. Het grijze gebied krijgt kleur wanneer je bereid bent te luisteren.

Onbevangen luisteren

De knoppen in de installatie hebben bewust geen label met de naam van de persoon of zijn achtergrond erop. Enkel de lichtgevende knoppen hebben een vaste kleur, waardoor je ziet dat dezelfde persoon bij meerdere objecten iets te vertellen heeft. De kleur rood is vermeden, omdat die vaak met boze of negatieve emoties wordt geassocieerd. Ook zijn sommige fragmenten kort en andere langer. Je ziet niet hoe lang je nog moet luisteren tot het einde van het fragment.



Het verrassingselement dat hierdoor in de interactie met de installatie ontstaat, zorgt ervoor dat je er als luisteraar meer onbevangen instapt. Daardoor ontstaat de kans dat je ineens luistert naar iemand op wie je anders niet zou zijn afgestapt. Dit is de ingebouwde willekeurigheid die je als bezoeker helpt voorbij je bubbel te gaan.

Fase 6. Implementatie

- Online testfase
- Fysieke testfase
- Expert-feedbacksessie

Belangrijke vragen in deze fase zijn:

Welke rol neem je in als tentoonstellingsmaker of curator? Hoe presenteer je de feitelijke informatie rondom een erfgoeditem? En wat zijn de feiten? Waar neem je een standpunt in als curator? Hoe zet je mensen in beweging? Welke vragen stel je? Is het zinnig om 'afzijdig' of 'onuitgesproken' te blijven, en kan dat wel? Wanneer we mensen vragen met wie ze het eens zijn en met wie oneens, stimuleren we dan juist weer de polarisatie en het hokjesdenken? Dat is niet het doel van de installatie. Wat is je verantwoordelijkheid als erfgoedinstelling en waar moet je een stapje terug doen om ruimte te creëren voor andere perspectieven? Het iteratief testen en bevragen van de ervaring van bezoekers kan helpen verder richting te geven aan de uitwerking.

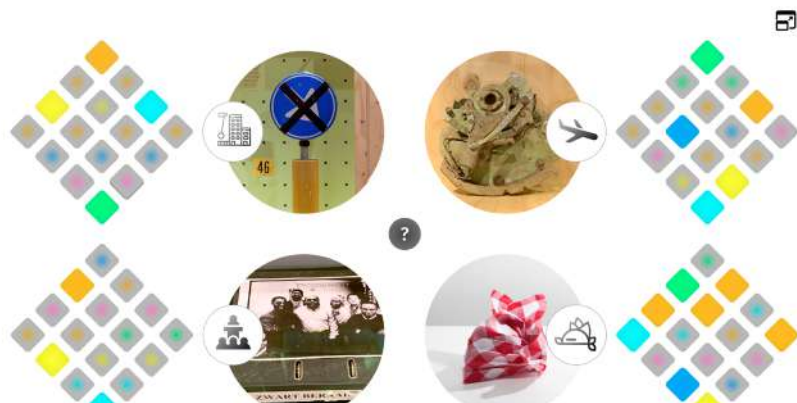
Maar de werkelijkheid interfereerde hier stevig met ons ontwerpproces. Vanwege COVID-19 was het een aantal maanden onmogelijk de ideeën en uitwerkingen fysiek verder te testen. Deze tussenfase heeft ons desondanks veel inzichten opgeleverd. We besloten de installatie te vertalen naar een digitale testomgeving. Op deze manier konden we op veilige afstand van een grote groep gebruikers feedback verzamelen – niet over alle aspecten van de installatie, maar wel over de manier waarop de inhoud van de installatie gebruikt werd. Dit werd aangevuld met enkele 'observatietests', waarbij we via video en schermdelen op afstand meekeken terwijl de bezoeker de online installatie gebruikte. In de loop van september is het prototype in haar fysieke vorm getest.





Gemengde gevoelens

Erfgoed maken we samen. Iedereen heeft daarin een stem. Hier vertellen buurtbewoners van Amsterdam Zuidoost wat zij voelen bij (beladen) erfgoedobjecten. Luister naar de stemmen uit de buurt. Door wie word jij geraakt?



Gemengde gevoelens

Erfgoed maken we samen. Iedereen heeft daarin een stem. Hier vertellen buurtbewoners van de Bijlmer wat zij voelen bij (beladen) erfgoedobjecten. Luister naar de stemmen uit de buurt. Door wie word jij geraakt?

Wat zegt jouw gevoel?

Wat vind jij dat er verteld moet worden bij deze objecten? Wie geef jij het woord?

- Zet een stem aan of uit door erop te klikken.
- Dubbelklik om een fragment individueel te beluisteren.
- Klik op de ronde knop om je selectie van stemmen af te spelen.



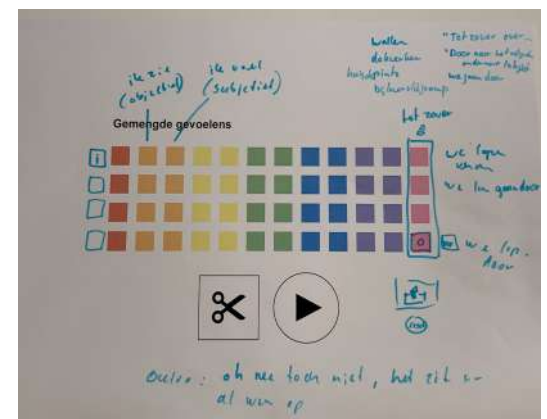
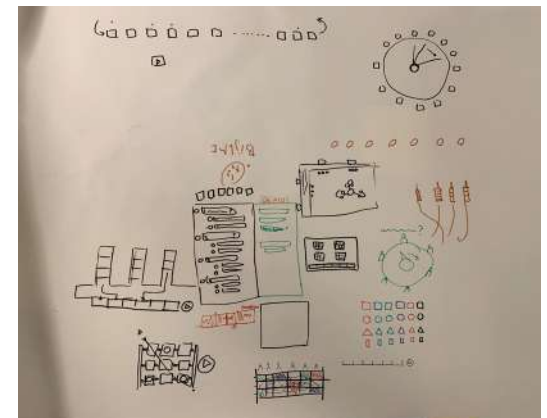
Inzichten

We hebben gekozen voor een zo neutraal mogelijke, feitelijke omschrijving van de objecten. Deze omschrijving biedt ruimte aan de verschillende posities in het emotienetwerk, zonder je te veel in een richting te duwen die maakt dat je met een eenzijdige blik naar het erfgoedobject kijkt.

Een toegankelijke manier om de blik te openen en de bewustwording te prikkelen van het besef dat iedereen anders kijkt, is de letterlijke vraag die we de mensen gesteld hebben in de interviews: wat zie je? Van de verschillende personen die aan het woord komen laten we eerst korte fragmenten horen, waarin zij het object omschrijven. Pas dan presenteren we de feitelijke informatie over het object. Vervolgens kun je de verhalen horen van de geïnterviewden, over wat zij bij het object voelen.

Te veel gevraagd

In een eerder concept (niet gerealiseerd) was het idee om het geheel aan audiofragmenten te omlijsten in de vorm van een podcast ("Gemengde Gevoelens"). Daarin maak je als gebruiker je eigen selectie aan fragmenten die in de podcast over de erfgoedobjecten komen.



Na de online gebruikerstest en observatietests bleek dit een stap te ver. Mensen zijn nog niet toe aan het maken van een selectie, dat is stap twee. Eerst moeten ze de fragmenten nog tot zich nemen. Om dan direct over te stappen in de rol van

Imagine IC
documenteert,
presenteert en
bespreekt het
dagelijks leven
in de grote stad
van vandaag.

www.imagineic.nl



conservator, door mede-maker te worden van wat de volgende bezoeker gaat horen, was te veel gevraagd binnen de context van deze installatie en de inhoudelijke gelaagdheid van de verhalen.

Expert-feedbacksessie

Vanwege de veiligheidsmaatregelen rondom COVID-19 is de installatie (met koptelefoon en vele knoppen) nog niet voor publiek toegankelijk. Wel hebben we in individuele testsessies zes experts uit de erfgoedsector gevraagd de fysieke installatie 'Voorbij je bubbel' kritisch te testen en hun feedback en visie te geven over de mogelijkheden die zij zien voor deze installatie. Hieronder staat een greep uit hun bevindingen.

Caroline, onderwijsadvies erfgoededucatie

'Heel leuk! Ik houd van de diversiteit van de Bijlmer. En van het feit dat de collectie door de mensen uit de buurt samengesteld is. En dat je dan nu ook de mensen hoort! Ik had er echt nog een uur naar kunnen staan luisteren!'

'Volgens mij is het doel dat je hersens aangaan en dat je je actief met het onderwerp verbindt. De bordjes kan ik bijvoorbeeld nu echt niet reproduceren. Wat ik gehoord heb in de installatie weet ik nog, omdat er iets van mij wordt gevraagd.'

'Ik vind het leuk om meningen te horen die ik niet had verwacht, dingen die ik zelf niet zou bedenken.'

'Ik zou dit bijvoorbeeld in het klaslokaal laten horen. Eerst zou ik de leerlingen vragen om te bedenken wat ze van het voorwerp vinden. En dan zou ik na het luisteren van de fragmenten vragen of dit veranderd is.'

Mirjam, Stadsarchief Amsterdam

'Ik kan me voorstellen dat het goed werkt om een gesprek los te maken. Maar dan zou je het met elkaar moeten doen. Dat is leuker dan in je eentje luisteren.'

'Spannend vind ik dat je op een hele andere manier moet gaan kijken. Maar het is nu nog heel passief. Ik zou nog eerder iets

inspreken dan op een post-it schrijven. Er moet eigenlijk nog een duidelijkere vervolgactie bij deze installatie.'

Dorien, onderwijsadvies erfgoededucatie

'Er zelf iets mee moeten doen heeft heel veel waarde. Dan moet je je ertoe verhouden. De vraag aan het eind van iedere introductie werkt. Je wordt in beweging gezet. Je wordt verder dan je eigen eerste aannames gebracht.'

Eline, Imagine IC Educatie

'De installatie roept vooral meer vragen op, maar ook interesse. Het roept je op de verschillende lagen bij een voorwerp te onderzoeken. Het probeert dat rechtstreeks te verbinden met je eigen gevoel en standpunt, zodat je je eigen gevoel eraan kunt spiegelen.'

Jule, coördinator Heritage Lab - Reinwardt Academie

'De installatie is verrijkend naast de objecten en maakt ze tastbaarder. Een stukje verplaatsing: ik kan de verhalen beter begrijpen en verplaatsen in andere perspectieven. Vooral bij het brokstuk van de Bijlmervliegcrash komt het meer aan.'

'Je zou dit anders niet gaan lezen als het er in tekst zou staan. Een audiotour is vaak maar één perspectief.'

'Ik zou het heel leuk vinden als je als bezoeker je eigen verhaal kunt opnemen en toevoegen.'

'Ik vind het wel echt inzicht geven over deze specifieke buurt. Dat je bezig bent met deze verschillende perspectieven, dwingt je om daarmee de confrontatie aan te gaan. Je wordt gedwongen verschillende stemmen tot je te nemen.'

Paul Knevel, historicus, UvA

'De botsing met de museale ervaring voel je.'

'Ik wil zelf dingen snappen als bezoeker. Het is nu een soort onderzoekstool. Ik verwacht het eerder in een lab-setting dan in een museale context.'



'Doordat je niet weet wat je gaat horen geeft de installatie je de mogelijkheid om tot meerstemmigheid te komen, die sterk is. Maar ik zou de audio dan nog sterker redigeren. Personen krijgen geen gezicht, wat natuurlijk wel de kans geeft om onbevooroordeeld te gaan luisteren.'

'Ik zou duidelijker een link leggen naar vraagstelling in je eigen leven, om zo ook connectie te maken met jongere generaties of mensen buiten de Bijlmer die de objecten niet kennen. Dan vervult de installatie duidelijker de functie van het genereren van betrokkenheid voor betekenisgeving.'

A green background with several white circles of different sizes and a series of white dotted lines forming a curved path across the page.

3

Verdere ontwikkeling

3. Verdere ontwikkeling

Emoties oogsten

Het primaire doel van de installatie is het aanbieden van de verschillende perspectieven rondom een erfgoedobject. Daarin kun je je eigen keuzes maken in waar je naar luistert, hoe lang en in welke volgorde. Maar we weten ook dat die opzet iets met mensen doet. En dat het waardevol is voor anderen om te zien dat het iets met andere bezoekers doet. Hoe kunnen we die impact vatten? Hoe kunnen we ruimte geven aan de verhalen van bezoekers en niet enkel plaats maken voor de 'uitverkoren' stemmen in de installatie?

Uiteindelijk hebben we binnen dit project gekozen voor het laagdrempelige opschrijven op een post-it. Maar we zien daardoor ook een beetje een stijlbreuk tussen de twee interactievormen (digitaal en analoog). Het zou interessant kunnen zijn om de mogelijkheid te bieden mensen hun eigen geluidsfragment te laten opnemen, zodat andere bezoekers ook hier naar kunnen luisteren. Binnen de technische en redactionele scope van dit project was dat niet haalbaar. Ook wil je als instelling met de verantwoordelijkheid die je draagt zicht houden op de content die je aanbiedt en redactie kunnen voeren. Zo kun je ruimte bieden aan meerdere stemmen, maar kwets je ook niet onnodig door rauwe onderbuikuitingen. Met post-its publiek zichtbaar op een bord zijn serieuze- en 'spam'-reacties gemakkelijker te filteren.

De audiofragmenten zouden uitgebreid kunnen worden door tijdens de looptijd van een tentoonstelling bezoekers te

interviewen tijdens geplande 'verzamelbijeenkomsten'. Zo blijft het erfgoedgesprek in beweging.

Meerdere gebruikers tegelijkertijd?

Interessant blijft om te verkennen hoe je de emotienetwerken-methode vertaalt naar een installatie voor meerdere gebruikers tegelijkertijd, of in een vorm die een gesprek faciliteert tussen bezoekers. In de huidige vorm is dit zeker mogelijk, maar het is niet in een vaste vorm gegoten. Je kunt samen luisteren naar de fragmenten en het hebben over wat je op een post-it schrijft, maar het blijft open.

In de conceptontwikkelingsfase hebben we ook gekeken naar presentatievormen waarbij meerdere gebruikers de installatie bedienen rondom een tafel. Daardoor ontstaat een onderhandeling over wat er geluisterd wordt, of wat er in de podcastuitzending komt, bijvoorbeeld door te werken met fysieke blokken die je op een tijdslijn van de uitzending plaatst. Aangezien binnen de context van dit project de installatie in een openbaar toegankelijke ruimte met inloop en uitloop staat, zijn dit soort losse onderdelen geen optie. Maar in een andere context zou dit wel aanzetten tot samen bouwen, het netwerk van emoties construeren en meer spelen met erfgoed.

Generiek inzetbaar

De installatie is zo vormgegeven dat deze eenvoudig gevuld kan worden met andere erfgoedobjecten. Zo kan het ingezet worden in meerdere contexten en tentoonstellingen, in plaats van enkel voor de nu geselecteerde objecten. Er is plek voor vier objecten (vier foto's) en zestien audiofragmenten per object. Deze foto's kunnen vervangen worden, evenals de audiofragmenten. De rest van de installatie is zo neutraal mogelijk gehouden.

Installatie of tool?

Het gebruik van de installatie in emotienetwerksessies kan zorgen voor inbreng van nieuwe kennis: stakeholders die er niet bij kunnen zijn, kunnen zo wel hun stem laten horen. Het is dan een tool die de moderator meebrengt en inzet voor gebruik op locatie, binnen of buiten (dialogoog ter plekke, buiten, bij marktplaats, standbeeld etc.). De installatie is al met dat doel 'mobiel' gemaakt, maar dit traject is nog niet onderzocht.

Mogelijk kun je, te zijner tijd, ook denken aan het inbrengen van beelden, geuren en andersoortige informatie. Nu zijn het 'alleen' stemmen.

Stem of gesprek?

Emotienetwerken als sessie is een dynamische gespreksvorm. In de installatie zijn hier nu interviewfragmenten uit gedestilleerd om emoties, meningen en standpunten van gesprekspartners duidelijk te maken en te linken aan een tentoonstellingsvorm. De installatie zou op termijn het geheel van tijdens emotienetwerksessies verzamelde data toegankelijk kunnen maken - in de vorm van het gevoerde gesprek en bijbehorende interactie en het zichtbaar maken van eventuele positieverschuivingen (mits deelnemers daarmee akkoord zijn).

In verschillende aankomende (inter)nationale samenwerkingen worden deze en andere vragen rond emotienetwerken verder onderzocht.

