

Project

Verhalen verbeelden

Twee scenografische expositieontwerpen



MAS Antwerpen

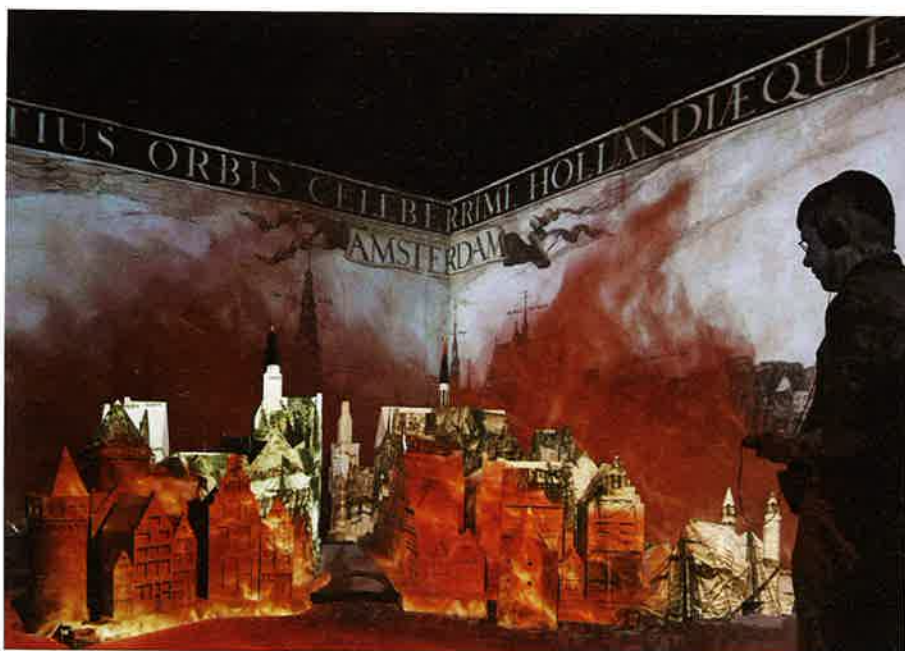
Een sterk beeld neerzetten of een spannend verhaal vertellen is het doel van een eigentijds tentoonstellingsontwerp. Om collecties tot leven te brengen of geschiedenis te verbeelden, worden verhalen die de museumobjecten met elkaar verbinden verteld. Daartoe zijn nieuwe disciplines en media het museum binnengehaald en is de ontwerper een scenograaf, die een theatrale ervaring maakt. In het MAS stimuleert B-architecten alle zintuigen van de bezoekers en zijn de objecten acteurs in een steeds wisselend toneelstuk. Kossmann.dejong maakt van Het Grachtenhuis een hedendaagse variant van kijkdoos, hoorspel en tijdmachine in een.



Het Grachtenhuis Amsterdam

Het Grachtenhuis Amsterdam Kossmann.dejong

Auteur Corien Ligtenberg Fotograaf Thijs Wolzak



Het Grachtenhuis aan de Herengracht vertelt het verhaal van vierhonderd jaar Amsterdamse grachtengordel, in augustus 2010 door Unesco uitgeroepen tot Werelderfgoed. Het verhaal loopt van de vooravond van de overzeese reizen en het begin van de Gouden Eeuw, via de planmatige uitleg, de bouw van de grachtenhuizen en het leven aan de gracht naar de grachtengordel nu. De tentoonstelling is bedoeld als uitgangspunt voor toeristen en dagjesmensen die het gebied willen verkennen.

Het Grachtenhuis is een interessant staaltje publiekprivate samenwerking. Initiator is Gerard Krans, een ondernemer met hart voor Amsterdam. Hij kocht het monumentale pand ontworpen door Philips Vingboons als investering, maar wilde ook laten zien dat met het wegvallen van subsidies particulier ondernemerschap wel degelijk mogelijkheden biedt. Hij ontwikkelde zijn plannen samen met een stuurgroep, waarin onder anderen de directeurs van het Rijksmuseum, Amsterdam Museum en Monumentenzorg Amsterdam zitting hadden, en voerde ze in recordtijd uit. Een eerste idee was om het pand een museale functie te

geven als filiaal van het Rijksmuseum, maar het bleek om diverse redenen niet mogelijk om rijksbezit daar te tonen. Uiteindelijk is ervoor gekozen het pand in te richten als aanvulling op de Amsterdamse musea, een soort 'voorportaal'. Kossmann.dejong is gevraagd het concept en de ruimtelijke ontwikkeling van de tentoonstelling op zich te nemen. Het bureau heeft de oorspronkelijke kamerindeling op de eerste verdieping teruggebracht. Die verdieping, waar weinig authentiek was behouden, is behandeld als een 'black box', met plaatselijk doorkijkjes naar buiten. Zo kon een andere wereld worden ontwikkeld. Dat was belangrijk omdat er geen collectie is, en de tentoonstellingsmakers louter waren aangewezen op audiovisuele middelen.

In vijf opeenvolgende kamers wordt in vogelvlucht de geschiedenis van het gebied geschetst. De kamers zijn ontwikkeld in samenwerking met diverse kunstenaars en volgens een script uitgevoerd, met Kossmann.dejong als regisseur. Daarvoor is een mix van maquettes, animaties, 3D- en wandprojecties, licht en muziek ingezet. Dat levert fraaie effecten op: een maquette komt tot leven met bewegende beelden



Kossmann.dejong stond voor de uitdagende opdracht om in Het Grachtenhuis zonder collectie een boeiende tentoonstelling in te richten. Het bureau koos ervoor met audiovisuele middelen een verhaal te vertellen. De kamers zijn ontwikkeld in samenwerking met diverse kunstenaars en volgens een script uitgevoerd. Daarvoor is een mix van maquettes, animaties, 3D- en wandprojecties, licht en muziek ingezet. De grachten komen tot leven door middel van een enorme maquette en wandprojecties en in het poppenhuis lijken de kamers bewoond door echte mensen.

www.hetgrachtenhuis.nl

van het leven van alledag, een brand die over de stad trekt, de silhouetten van gehangenen, het eerste schip dat van overzee de stad aandoet. De bezoeker wordt, voorzien van een koptelefoon, in het onderwerp ondergedompeld.

De tentoonstelling spreekt tot de verbeelding. Bezoekers volgen een virtuele vergadering, zien historische kaarten zich ontvouwen, horen bouwvakkers aan het werk. Bijzonder is het grote poppenhuis in kamer 4, waarvoor de oude techniek van 'Peppers's ghost' nieuw leven is ingeblazen. Het toont het leven in een grachtenpand door de eeuwen heen en lijkt, op magische wijze, bewoond door echte mensen. Muziek en flarden van gesprekken brengen de beelden verder tot leven. Afbeeldingen van grachtenpanden op de wanden verbergen spannende kijkdozen.

De laatste kamer luidt de overgang in van de virtuele wereld naar de werkelijkheid, met een grote maquette, op de wanden geprojecteerde beelden - van concerten op het water, de intocht van voetballers en de boten van de Gay Pride - en de grote ramen met zicht op de grachtengordel die zich buiten ontvouwt. De bezoeker is er klaar voor.

1 Pepper's ghost is een truc uit 1862 om met lampen en een glasplaat de illusie van een geestverschijning te creëren. De weerspiegeling van een persoon is te zien die in een bepaalde hoek van de glasplaat staat.

Opdrachtgever Gerard Krans, Amsterdam

Ontwerp Kossmann.dejong, Amsterdam

Projectteam Herman Kossmann, Mark de Jong, Michél de Vaan, Robert van der Linde, Lieke Neuman, Maaïke van Keimpema, Serena Bigatti, Kathelijne Eisses, Jessie Lansbergen

Ontwerp licht Reinier Tweebeke, Amsterdam

Interieurbouwer Kloosterboer Decor, Purmerend

Meubelontwerp Kossmann.dejong, Amsterdam

AV, licht- en mediasturing Rapenburg Plaza, Amsterdam

Losse inrichting Kloosterboer Decor, Purmerend

Maquettes Made by Mistake, Delft

Maquette en animatie Florian Göttke, Amsterdam

Animaties Tungsten Studio, Amsterdam

Animatie Thomas Koppersläger, Arnhem

Ontwerp, bouw en animaties poppenhuis Dutch Igloo, Amsterdam

Audio Pastelle Music, Amsterdam