



Storytelling: emotion design en het sturende idee

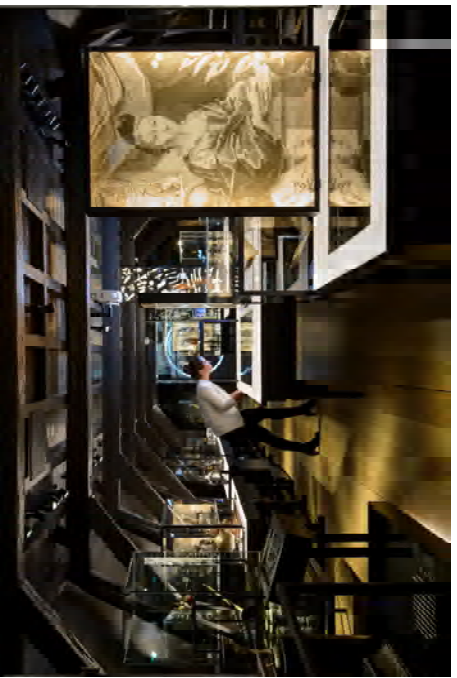
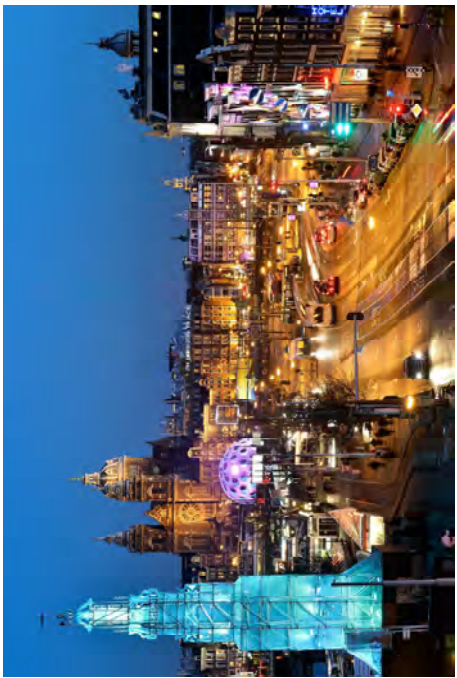
Contactdag Erfgoed en Publiek | Erfgoed Zeeland
Dr. Sjoerd van der Linde

studio  louter

Hoe vertel je een erfgoed verhaal?



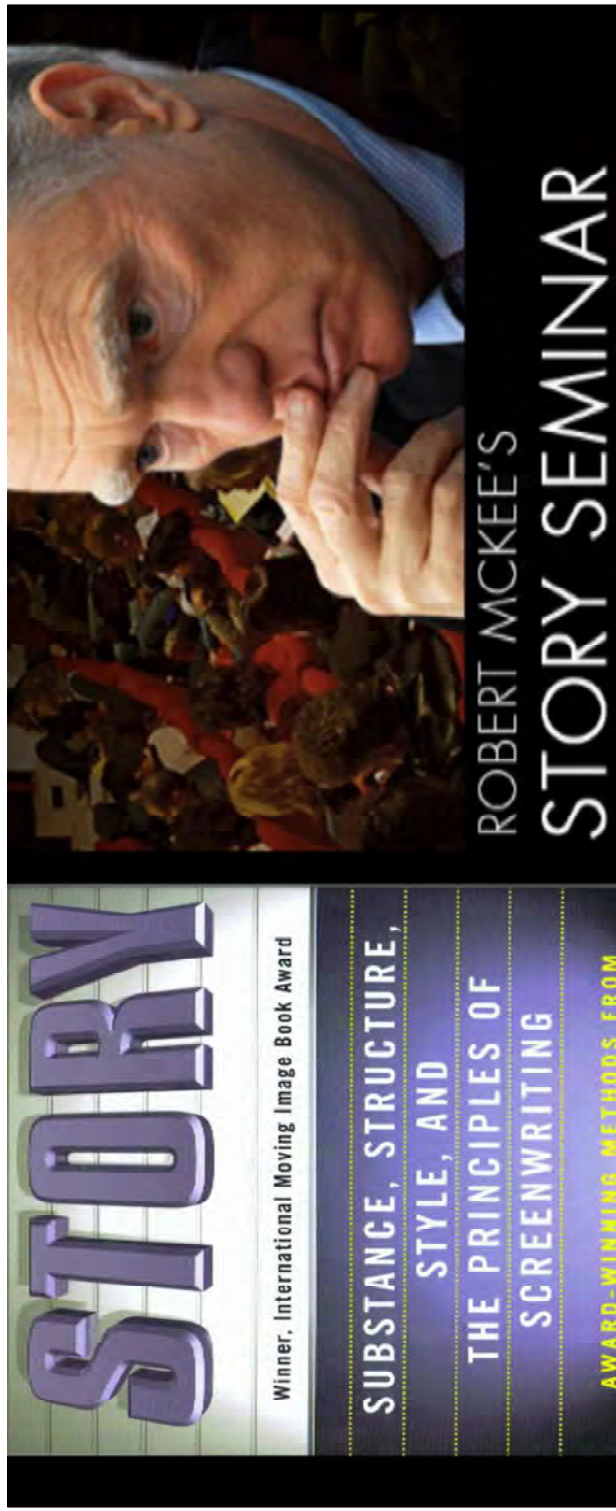
Hoe vertel je een erfgoed verhaal
op een manier die **zinvol** is en mensen **raakt**?





Emotion Design: zinnige verhalen invoelbaar maken

- Eindresultaat is niet een tentoonstelling, of een verhaal, maar een bezoekerservaring
- Inspiratie: filmscenario
- Voorbeeldproject Mata Hari Fries Museum
- Tipje van de Sluier: Grote Kerk Veere



Robert McKee, Story

- Oscarwinnende scenarioschrijver en script goeroe
- Methodische analytische benadering van de vertelkunst
- Film is niet hetzelfde als een tentoonstelling, maar het is toch verrassend vergelijkbaar



Film en tentoonstelling zijn anders

- Andere dimensie: 2 dimensionaal ipv 3 dimensionaal
- Ander genre: fictie ipv documentair
- Ander gedrag: onderdanig ipv anarchistisch
- Ander doel: vermaken ipv leren. Of ligt dat anders?

Important Shared Experiences
Kyrene Feldman, Director & President, Minneapolis Institute of Arts
Museums in the future will be extremely crowded. They will be open longer hours because they will have become an even more integral part of our daily lives. As community gathering centers, they will offer a wider range of program and audience engagement. Our understandings of the meaning of culture, collaboration, and participation will all become more expansive, liberally broadening the ways in which institutions can connect with our diverse audiences. People are more likely to believe that museums have become increasingly important in our chaotic, stress- and distraction-filled world. Since museums offer experiences, memories, and the self-directed exploration of content, they will become as a necessary respite from our often isolated, digital and virtual lives. Besides, in a world where we can fake anything, from art, to the news, to genetically manufactured food, the need to experience the real thing will only become greater. Ultimately, museums matter because they are filled with wondrous things that remind us of what it is to be human. Our shared experience is expressed in so many interesting, exciting, and beautiful ways. As the philosopher William S. Burroughs said, "The past is life itself." Museums are full of life past, present, and future. *Karwan was a keynote speaker at Museum Ideas 2015*

and activity of today's culture, while presenting our institutions as thought leaders is a glimpse of a hopeful future. *Adam spoke at Museum Ideas 2012 and is returning to speak at the 2017 conference.*

Comfort, Meaning and Delight
Peter Gorgels, Internet Manager, Rijksmuseum, Amsterdam

With the huge range of leisure activities on offer, museums face increasing competition. Busy people can choose between spending a day out at an amusement park, zoo, cinema, out in the woods, at the seaside, or simply staying at home with their favourite game. People are also looking for more authentic, time, a new trend that asks a return to authentic, to things that have real meaning and that might demand extra effort but also offer a genuine experience. This trend opens up new opportunities for museums. In flourish amidst these competing forces, the museum of the future must excel on several crucial fronts. The museum of the future should be comfortable. Visitors expect museums to offer perfect service and all facilities should be fast and flawless. The museum of the future should offer meaning. People today are increasingly seeking authentic experiences that give meaning to their lives. With their wealth and leisure time, they are looking for objects, not things, and they are looking for objects to offer such experiences, but no longer as authoritarian institutions, modern

Future Museum: Find Perspectives and Rele

Ros Croker on how museums of the future to their audiences, be open to challenging better conversationalists and collaborators

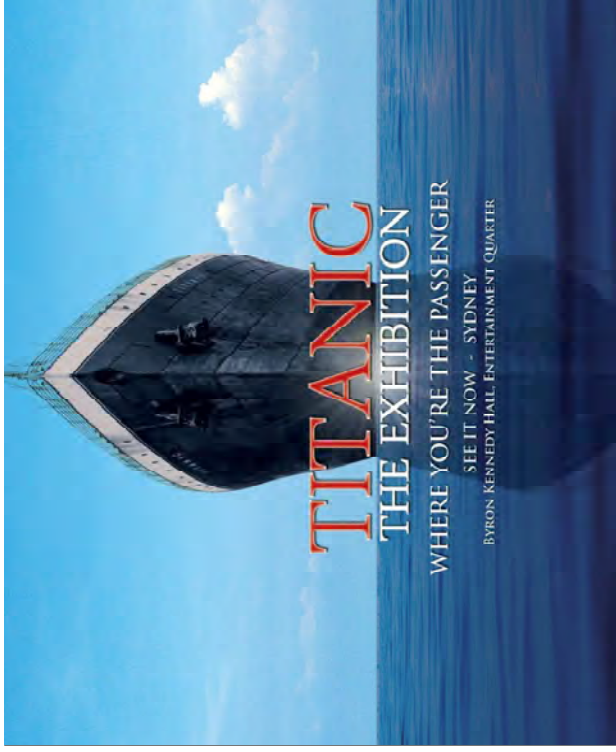
How many of us have walked into a museum, recently and not been confronted with a hand of disability and staff that you struggle to find the meaning of its relation to your regular brain and? In a world where we have the privilege of "my history" being told frequently (though often through the collection of the strand mak collectio)

Museums still have a way to go for me, and we don't even (rather long for others whose histories have not been so readily represented. We need to better jump the gap between using the histories of the objects we already have to tell stories of the past, to finding new perspectives to enable people to feel connected to it. At the National Maritime Museum, I'm working on a museum-wide project, Endeavour, which seeks to create better reference for work-travelling audiences. We're looking for ways to make the story of Endeavour on an island of shared identity in the UK we are all observers of an island nation. We have been asking audiences what they care about, how they want their museum to serve them and how they



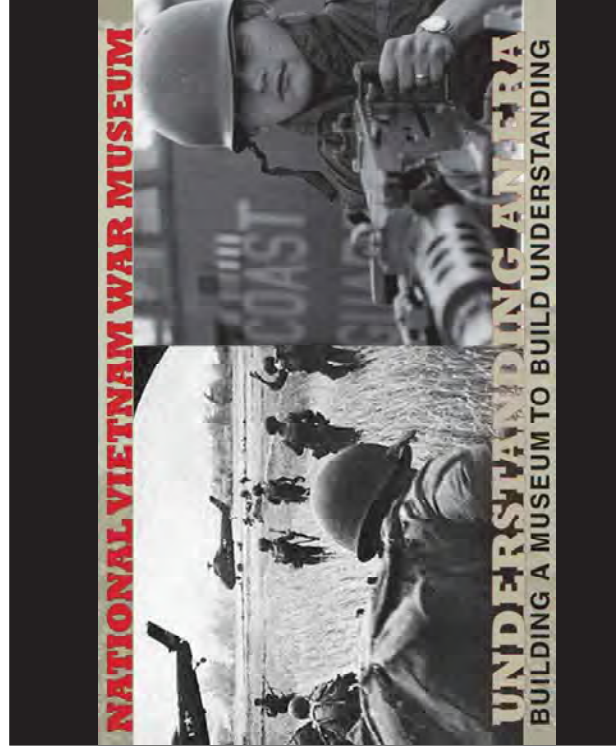
Film en tentoonstelling zijn vergelijkbaar

- Entertainment is ... a satisfying meaningful emotional experience. (McKee)
- Betekenisvolle, emotionele ervaring die voldoening geeft - vergelijk dat met de 3 pijlers van het Rijksmuseum: comfort, meaning, delight.



Satisfying =
Meaningful + Emotional

- McKee: "All coherent tales express a meaningful idea veiled inside an emotional spell."
- Elke coherente tentoonstelling draait om een betekenisvol idee / een waardevolle boodschap verpakt in een emotionele, betoverende ervaring.



Het sturende idee

- McKee: "Controlling idea is ... one clear, coherent sentence that expresses a story's irreducible meaning."
- Het sturende idee is één heldere zin die de kern van de betekenis van het verhaal tot uitdrukking brengt.



Sturende idee voor verhalende tentoonstellingen

Sturende idee geeft in één zin antwoord op vier vragen:

- Wat leer ik? De feiten
- Waarom is dat van belang? De betekenis
- Waardoor ga ik dat ervaren? De emoties
- Waarmee wék ik de ervaring op? De middelen



Sturende idee Rijksmuseum

- Wat? Nederlandse schilderkunst uit de 17e eeuw
- Waarom? Kunst is goddelijk/verheven
- Waardoor? Ontzag opwekken
- Waarmee? Een kathedraal voor de kunst bouwen
- Aanbid de Nederlandse schilderkunst uit de Gouden Eeuw in de rijks tempel voor de cultuur



Sturende idee Louvre

- Wat? Alle kunst uit alle tijden uit alle landen
- Waarom? Kunst is onvergankelijk, macht is vergankelijk
- Waardoor? Ironie en ontzag
- Waarmee? Louvre is symbool verslagen monarchie
- Vier mee hoe de kunst alles overwint in het paleis van de kunst

EMOTION
DESIGN®



Voorbeeldproject: Mata Hari in het Fries Museum

- Verhaal: Bekende naam met een aansprekend dramatisch eind maar een onbekend leven
- Objecten: Weinig mooie objecten, veel archiefmateriaal
- Relevantie: Friezin tot ze in Parijs bekend werd
- Ruimte: Veel kleine zalen leiden naar 1 hele grote
- Genre: Historische biografische tentoonstelling is lastig
- Samen met OPERA Amsterdam



Sturende idee Mata Hari

- Wat? Het leven van Margaretha Zelle
- Waarom? Onafhankelijke vrouwen hebben het zwaar in een mannenwereld
- Waardoor? Drama: medeleven en begrip opwekken
- Waarmee? Symbolische dreamscapes van sleutelscènes
- Mata Hari - Leef mee met de sleutelmomenten van een gedoemde vrouw die een mythe werd



Sturende idee
bepaalt de structuur

Review: Story Structure

The Metaphoric Good

X Resolution
The climactic effects of plot and subplots.

X Climax
Give audience what it wants but not the way it expects.

The Apparent Good

X Crisis Decision
A handle that afflicts the challenge of desire

Protagonist's Quest? (Hero's Journey)

Event, A Cause for an Effect

Event, A Cause for an Effect

Event, A Cause for an Effect

Event, A Cause for an Effect

Event, A Cause for an Effect

X Escalating Actions *What's at Stake? Are subplots involved too?*

X Inciting Incident *Primary Cause of what Happens*

Based on Robert McKee's *Story: Substance, Structure, Style*



- Sturende idee helpt je om keuzes te maken
- Een tentoonstellingsstructuur is een selectie van objecten en gebeurtenissen die geordend zijn in een strategische volgorde om specifieke emoties op te wekken en een specifieke kijk op het leven te delen



Structuur Mata Hari:
Executie als begin

- Jeugd - Faillissement - Huwelijk - Indië - Scheiding - Carrière - Oorlog en spionage - Arrestatie - **Proces - Executie** - Mythe
- **Proces - Executie** - Jeugd - Faillissement - Huwelijk - Indië - Scheiding - Carrière - Oorlog en spionage - Arrestatie - Mythe



Wat is een scène?

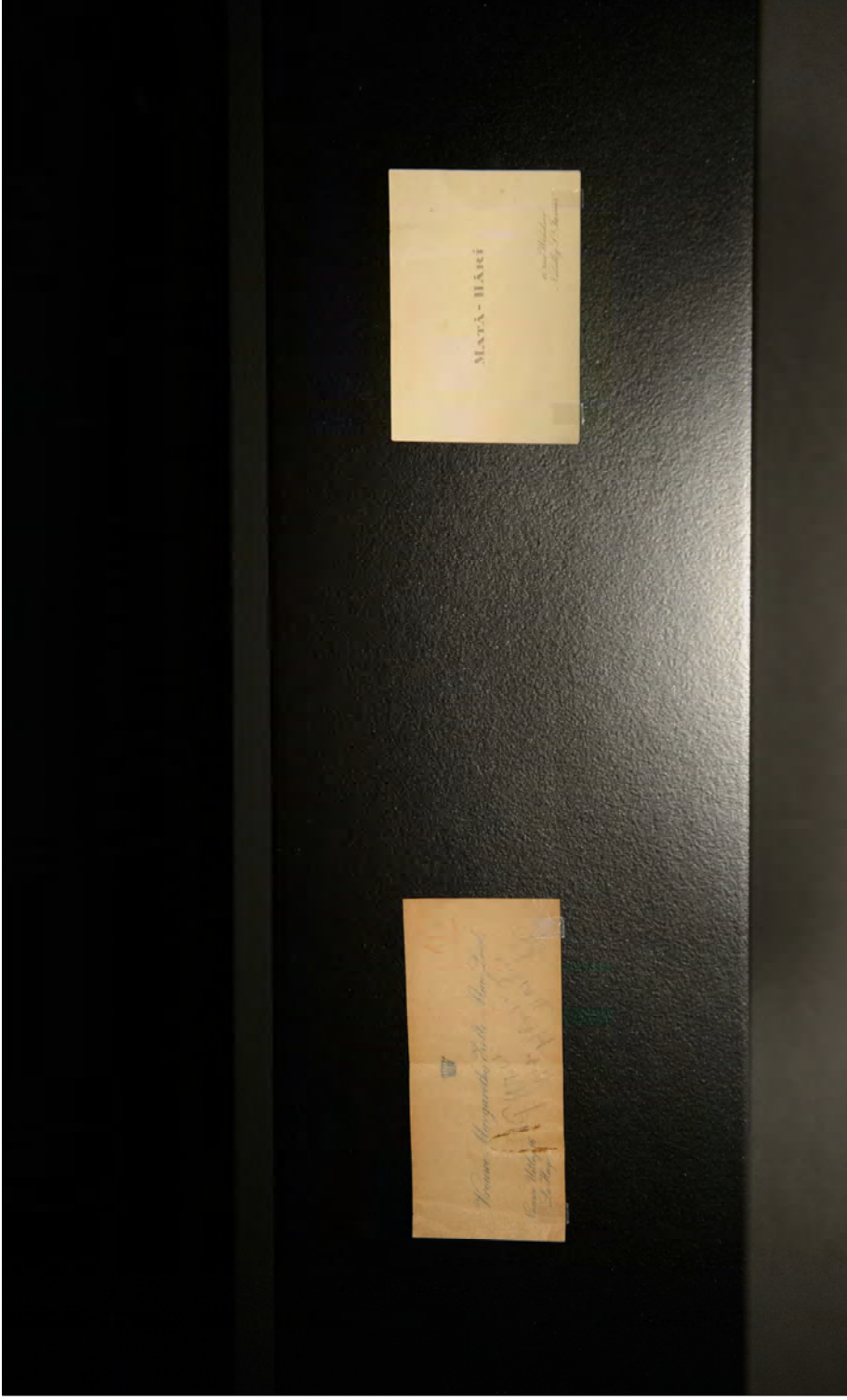


McKee: In iedere scène voltrekt zich een relevante/betekenisvolle verandering die je in een waarde kan uitdrukken en die niet toevallig is maar een duidelijke oorzaak heeft.



Scènes Mata Hari

- Bij iedere levensfase hebben we een levensbepalend moment centraal gezet, in plaats van een overzicht.
- Iedere ruimte is een symbolisch dreamscape dat de dramatiek van dat moment verbeeldt.



De opening

Transitie: van Margarethe naar Mata Hari
Twee visitekaartjes:
Margaretha Zelle en Mata-Hari



Verhoor

Transitie: ster wordt beklagde
Door de sluis met een projectie van haar
hoogtepunten zie je de verhoorder



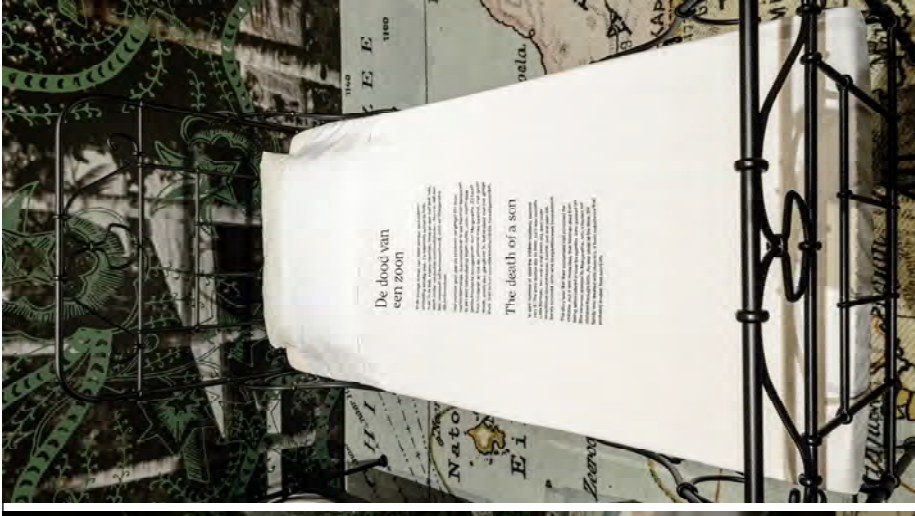
Executie

Transitie: leven naar dood
 Vaststelling dood is het centrale object.
 Vanuit gebedenboek gebruikt op dag
 executie uitzicht op carrière.



Faillissement verstoort jeugd

Transitie: gelukkig naar ongelukkig
 Na haar executie loop je haar roze
 kinderwereld binnen. Vanuit de kamer heb je
 uitzicht op de donkere tijden die volgen.



Transitie: Exotisch avontuur wordt dramaHuwelijk en koloniaal leven lijken betere tijden aan te kondigen, maar dekens op het kinderbed vertellen de dramatische wending.

Indië en de dood van Norman



Transitie: scheiding dwingt tot keuze Brieven over verloop van een vechtscheiding. De topobjecten.

Scheiding



De climax

Verhaalclimax: bouw op naar een verhaalclimax/plot in de laatste of eennalaatste "acte"



De climax

Verhaalclimax: bouw op naar een verhaalclimax/plot in de laatste of eennalaatste "acte"

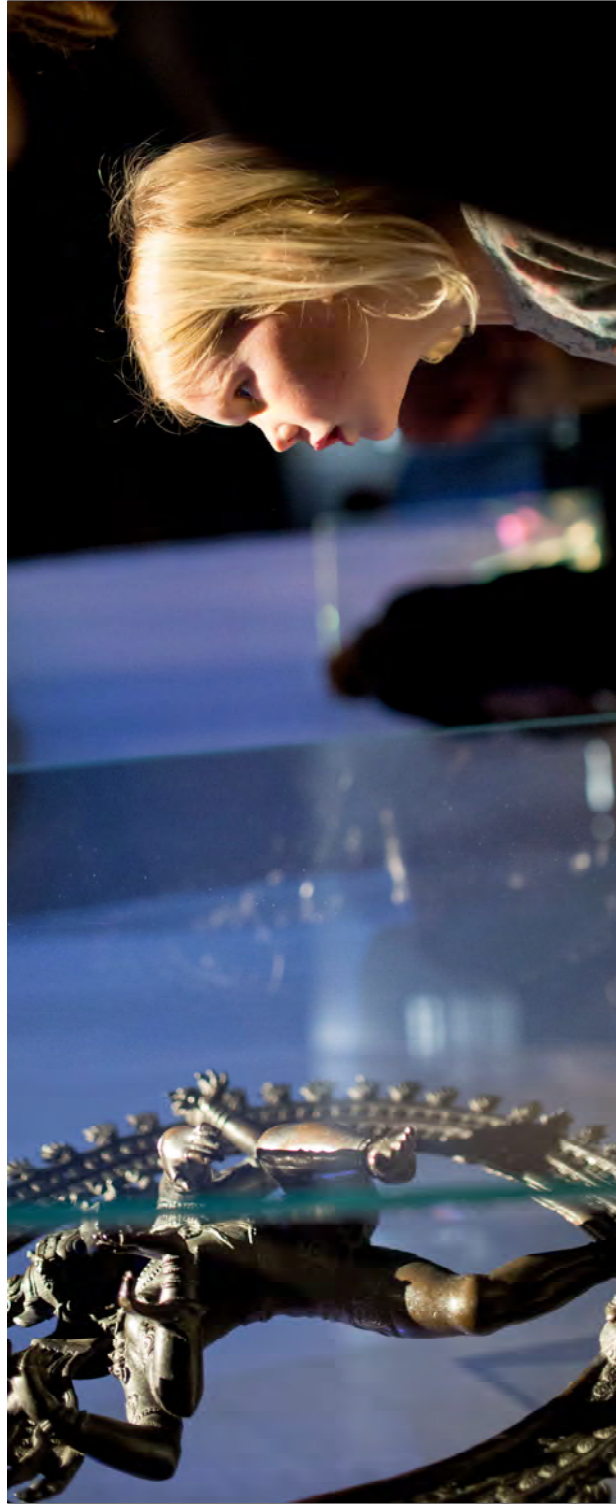




Resultaat

Negatieve punten:

- De titel als storend ervaren, omdat hij niet overeen komt met het verhaal
- Te weinig mooie objecten, ik kan net zo goed naar de bioscoop
- Te veel lezen in een te donkere ruimte



Resultaat

Positieve punten:

- Veel bezoekers: 92.000
- Hoge waardering: 8+
- Langere verblijfsduur
- Verschillende prijzen
- En vooral: huilende bezoekers

sturend idee - ontwerp - productie - oplevering





Sturende idee

- Wat? De geschiedenis van inspiratiezoekers in Veere
- Waarom? Het belang van inspiratie
- Waardoor? Verlangen tot inspiratie opwekken
- Waarmee? Uitdagende ervaringsinstallaties
- Door middel van uitdagende historische belevingen raak ik geïnspireerd en ontdek ik wat Veere zo bijzonder maakt

Durf je te laten inspireren in Veere

Ervaringsinstallaties

De historische beleving in de Grote Kerk in Veere wordt een ontdekkingstocht langs verschillende installaties die allemaal een unieke ervaring bieden. De installatie laat de bezoeker de geschiedenis van Veere ontdekken en raakt zo geïnspireerd. Maar daar moet de bezoeker wel iets voor doen.

Durf jij je te laten inspireren in Veere?

UITDAGING

Uitdaging

Elke ervaring bestaat uit een uitdaging. Deze uitdaging is soms fysiek. De bezoeker moet ergens op klimmen. Iets onzichtbaars voelen. Iets onbekends proeven. Soms ligt de uitdaging op een ander vlak: een gedachte delen, een schilderij maken of je angst voor hoogtes overwinnen.

Ervaringsinstallaties

De historische beleving in de Grote Kerk in Veere wordt een ontdekkingstocht langs verschillende installaties die allemaal een unieke ervaring bieden. De installatie laat de bezoeker de geschiedenis van Veere ontdekken en raakt zo geïnspireerd. Maar daar moet de bezoeker wel iets voor doen.

Durf jij je te laten inspireren in Veere?



Geschiedenis

De uitdaging is niet zomaar een uitdaging maar komt altijd voort uit de geschiedenis van Veere. Door de uitdaging aan te gaan, opent zich een uitzicht op een moment en een persoon uit de Veerse geschiedenis.

Dit geschiedenisverhaal heeft altijd twee elementen: er is op de één of andere manier een tastbare koppeling met het kerkegebouw en het verhaal gaat uiteindelijk over inspiratie.

Ervaringsinstallaties

De historische beleving in de Grote Kerk in Veere wordt een ontdekkingstocht langs verschillende installaties die allemaal een unieke ervaring bieden. De installatie laat de bezoeker de geschiedenis van Veere ontdekken en raakt zo geïnspireerd. Maar daar moet de bezoeker wel iets voor doen.

Durf jij je te laten inspireren in Veere?



Inspiratie

Nescio besloot in Veere te beginnen aan wat één van Nederlands bekendste boeken werd. Was het het licht? Was het de zee? Iets in Veere liet hem de wereld op een andere manier zien. Iets bracht hem inspiratie. Elke installatie in de historische beleving probeert de bezoeker te inspireren. Door hem mee te nemen in de inspiratie van een historisch figuur en hem zo anders te laten kijken; uit zijn comfortzone te halen; een onverwachte opdracht te laten volbrengen; zich zelf te overwinnen.

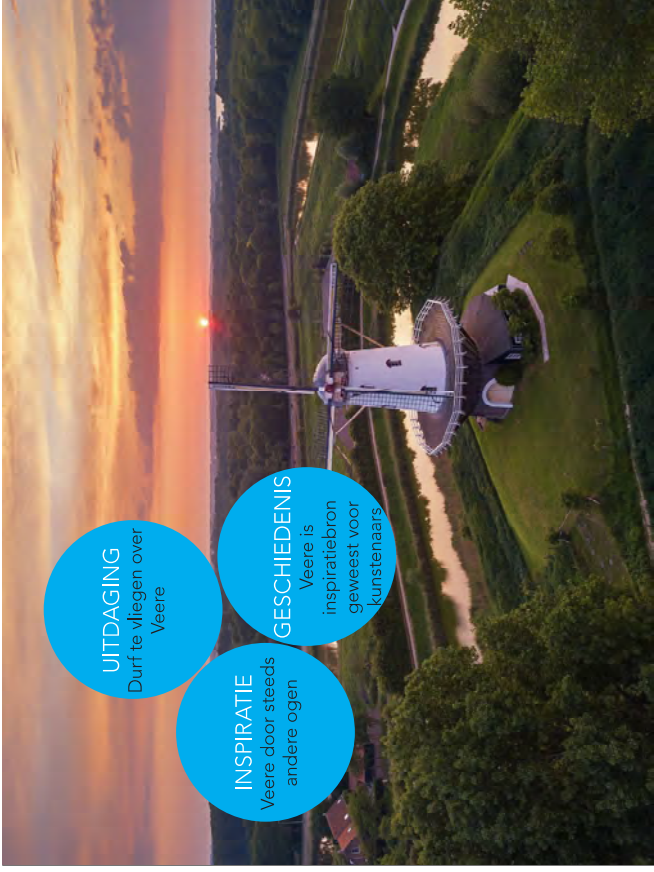


Tipje van de sluier...



Raak geïnspireerd door de brieven van Nescio en schrijf je eigen verhaal

Aan schrijftafels leest de bezoeker de brieven die Nescio vanuit Veere aan zijn vrouw schreef. De bezoeker krijgt de opdracht om zelf een jeugdherrinnering op te schrijven en achter te laten in de kerk. In een grote brieveninstallatie kan je de verhalen van andere bezoekers lezen.



UITDAGING

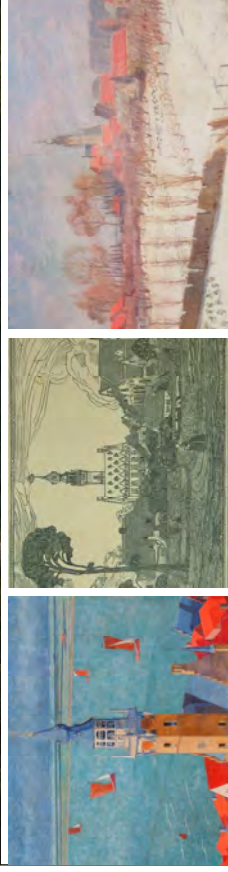
Durf te vliegen over Veere

INSPIRATIE

Veere door steeds andere ogen

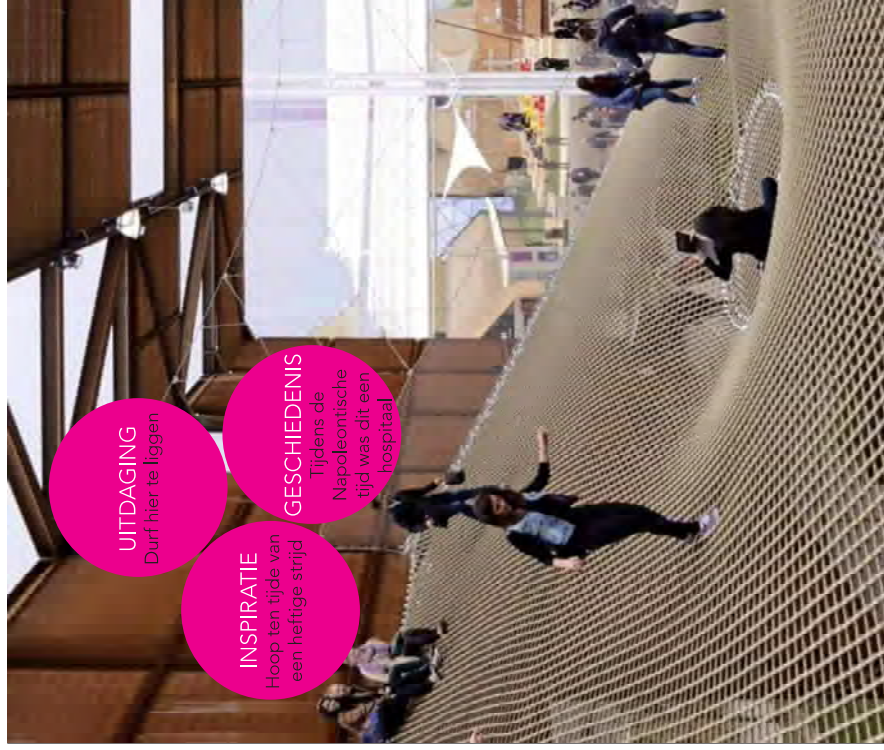
GESCHIEDENIS

Veere is inspiratiebron geweest voor kunstenaars



Duizelingwekkende ervaring in de toren toont Veere door de ogen van kunstenaars

Een grote vloerprojectie in de toren wekt de suggestie dat de vloer is verdwenen, we kijken naar beneden de kerk in. Dan lijken we ineens de lucht in te schieten. We zweven boven Veere. Het landschap verandert van mooie drone beelden in geschilderde landschappen. Je beleeft Veere door de ogen van kunstenaars.



UITDAGING

Durf hier te liggen

INSPIRATIE

Hoop ten tijde van een heftige strijd

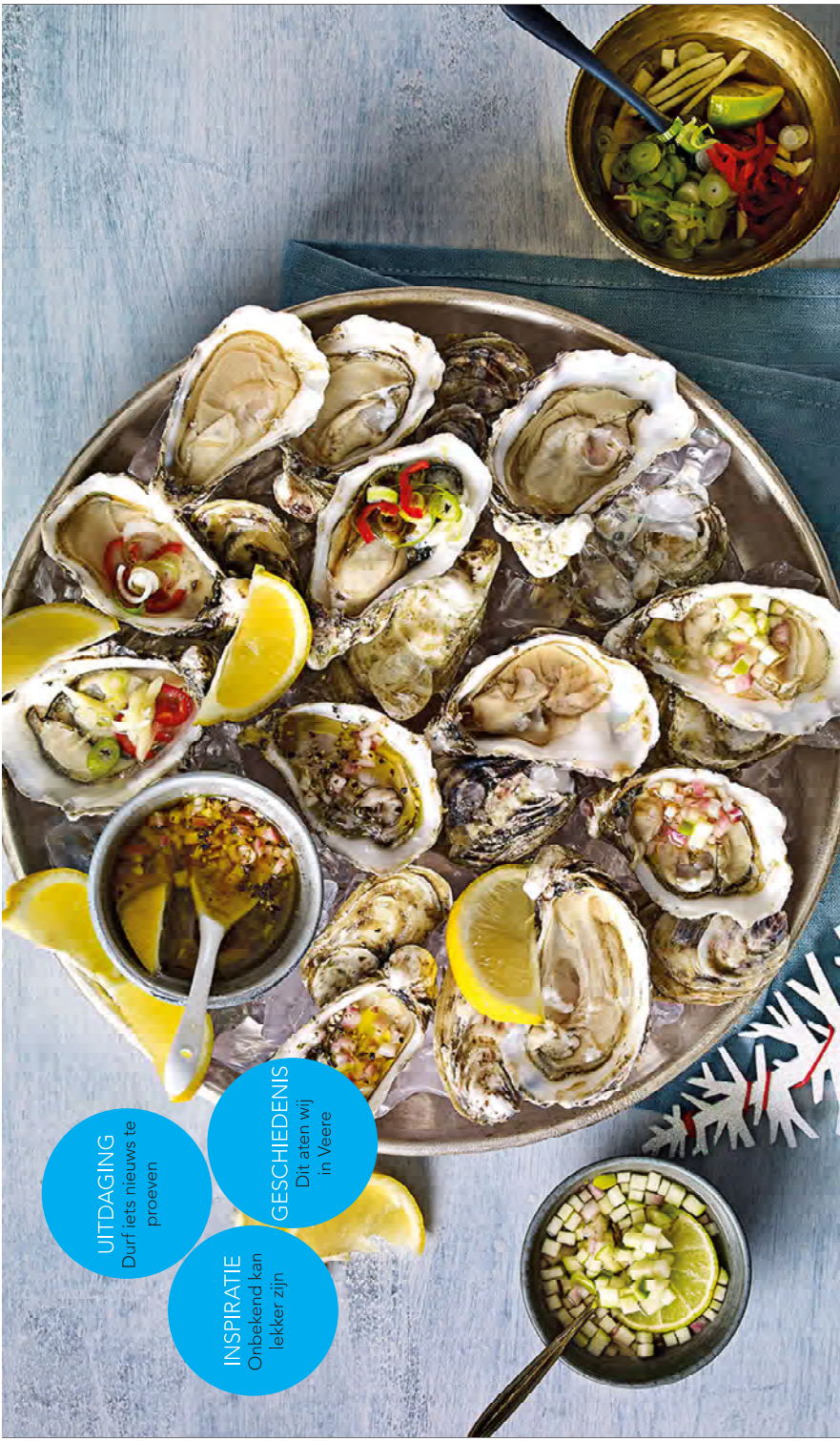
GESCHIEDENIS

Tijdens de Napoleontische tijd was dit een hospitaal



Klim omhoog en lig tussen de gewonde soldaten

In een nis hangt een klimnet. De bezoekers kunnen erin klauteren. Als ze eenmaal liggen blijken ze tussen de soldaten in het hospitaal te liggen, dat ooit hier in de kerk was gevestigd. Via een 3d-soundscape krijgen ze het verhaal van Napoleon en een gewonde soldaat mee die zweeft tussen leven en dood.



UITDAGING

Durf iets nieuws te
proeven

INSPIRATIE

Onbekend kan
lekker zijn

GESCHIEDENIS

Dit aten wij
in Veere

Conceptuutwerking Horeca
Wat de boer niet kent...

In het cafe van de kerk kan je een 'durfplankje' bestellen met lekkernijen uit de streek die je nog nooit hebt geproefd en die misschien ook een beetje spannend zijn om te proeven... Voor veel bezoekers zal het eten van een Zeeuwse oester al een hele ervaring zijn.

45

Een sturend idee helpt om
een zinnig verhaal **invoelbaar** te maken

Een sturend idee helpt om
een **zinnig** verhaal **invoelbaar** te maken
en onvergetelijke bezoekerservaringen te ontwikkelen.

ZINNIGE VERHALEN
INVOELBAAR MAKEN

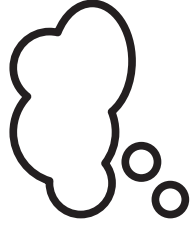
Sjoerd van der Linde
sjoerd@studiolouter.nl

studio  louter



1. Wat leer ik? (feiten)

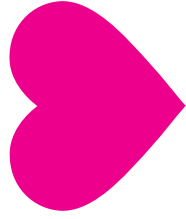
**één heldere zin die antwoord geeft op de vier vragen
en die richting geeft aan de verdere uitwerking**



2. Waarom is dat van belang?

(boodschap, moraal)

**één heldere zin die antwoord geeft op de vier vragen
en die richting geeft aan de verdere uitwerking**



3. Waardoor ga ik ervaren?
(emotie, genre)

**één heldere zin die antwoord geeft op de vier vragen
en die richting geeft aan de verdere uitwerking**



4. Waarmee roep ik de ervaring op? (middelen)