

## Ik zie, ik zie, wat jij niet ziet...

*Slow looking met de L@kenhal-app*

Het net heropende Museum De Lakenhal ontwikkelde met ontwerpbureau Fabrique een nieuwe manier om museumbezoekers meer te inspireren en te verrijken. Met de [L@kenhal-app](#) bieden we als eerste museum in Nederland een manier om alle kunstwerken in het museum beschikbaar te maken via beeldherkenning en daar verhalen aan te koppelen. De bezoeker scant simpelweg het object en krijgt direct informatie. **Waarom en hoe we dat deden, vertellen we je graag.**

Hoe geef je museumbezoekers de vrijheid om zelf te kiezen? Hoe zorg je ervoor dat een collectie zich verbindt aan verhalen? Hoe bevorder je *slow looking*? De enorme toename van content via sociale media en de verbindingen die we online aangaan, vragen om een nieuw antwoord op deze vragen. Een schilderij leeft, niet alleen in die ene tentoonstellingszaal, maar ook online en in ons hoofd. Een museum is méér dan een stenen gebouw.

We bieden ons publiek veel: een warm welkom, een collectie van topkwaliteit en prachtige verhalen. Maar we dagen de bezoeker ook graag uit om een actieve rol aan te nemen: Wat wil jij weten? Waar heb jij behoefte aan? Wat kan jij aan óns vertellen?

Al onze bezoekers komen met een eigen doel, achtergrond en context. Iedereen heeft eigen verhalen. Daarom vinden we dat het niet aan ons is om mensen te vertellen wat interessant is of naar welke hoogtepunten je precies moet kijken. Dat is immers voor iedereen anders. 'We zijn er trots op dat we geen audiotour hebben', zegt Meta Knol, directeur van Museum De Lakenhal over de nieuwe app. We nodigen bezoekers juist uit om zelf keuzes te maken en eigen ervaringen te verrijken met onze collectie.

### **Een app die keuzevrijheid biedt**

Bij het ontwikkelen van de L@kenhal-app hadden we twee belangrijke uitgangspunten. Het eerste was 'vraaggestuurd aanbod'. We wilden het mogelijk maken dat mensen zelf kunnen kiezen welke informatie ze wanneer willen oproepen. Een voorwaarde hierbij was dat dit op een laagdrempelige manier kan. Het andere uitgangspunt was *slow looking*: hoe kan de app het kijken naar kunst bevorderen, terwijl het scherm niet tussen de kijker en het kunstwerk komt te staan? Hoe kunnen we bezoekers langer naar een kunstwerk laten kijken en vooral: écht laten kijken? En hoe kan zo'n app juist een gesprek uitlokken tussen bezoekers onderling?

Met deze vragen gingen we naar ontwerpbureau Fabrique. Samen met hen kozen we voor een techniek die naadloos aansluit bij deze twee punten: beeldherkenning. Het werkt zo: open de app, kies 'scan en ontdek', richt je smartphone op een schilderij... Klaar!

Binnen enkele seconden herkent de software naar welk schilderij je kijkt en opent de pagina met informatie daarover. Wanneer je een koptelefoon gebruikt, begint er meteen een audiofragment te spelen waarin je meer over dit kunstwerk te horen krijgt. De telefoon kan dus weer in je zak, terwijl je luistert en van de kunst kunt genieten. Op dit moment zijn zo'n 250 schilderijen scanbaar en we breiden dit uit tot de hele collectie in het museum via de app te ontsluiten is. [Bekijk de trailer.](#)



## Ik zie iets, dat jij misschien niet ziet

Ben je een beginnend kunstliefhebber? Of weet je juist heel veel over kunstgeschiedenis? Soms voelen mensen zich onzeker in een museum of bestaat het idee dat kunst abstract of ingewikkeld is, terwijl de kennis en meningen van iedereen waardevol zijn. We willen bezoekers uitnodigen om met een open blik naar kunst te kijken. Daarom maakten we samen met kunsthistorica Wieteke van Zeil voor de app een [video met kijktips](#). Zij is auteur van het boek 'Goed kijken begint met negeren' en geeft vier toegankelijke tips waardoor je meer kan ontdekken tijdens je bezoek. Deze tips passen we toe in de app.



Omdat we met z'n allen meer weten dan alleen, nodigen we mensen uit om via de app te reageren op onze collectie. Zo groeit de informatie in de app en neemt de relevantie toe. We verbinden ons met de stad en met onze bezoekers. Er ontstaat een verzameling verhalen en informatie gekoppeld aan objecten, mensen en het DNA van de stad.

### Het museumbezoek gaat thuis door

Museum De Lakenhal heeft zoveel verhalen te vertellen dat er ook voor en na je bezoek genoeg te ontdekken valt met de app. Onder het kopje 'ontdek de collectie' zit nog meer verdieping om rustig thuis in te duiken zoals meer verhalen en verdiepende video's bij de kunstwerken. Bovendien hebben we het hele museum gefotografeerd in 360°. Zo krijg je ook thuis het gevoel dat je in het museum staat. De 360° foto's bieden we ook aan zodat enkele ruimtes die niet goed toegankelijk zijn voor mensen met een mobiliteitshulpmiddel, digitaal te bezoeken zijn.

Na je bezoek volgt een verrassing: we sturen mensen die daarvoor toestemming geven een pushbericht met een uitnodiging om hun bezoek nog eens terug te kijken. Iedere bezoeker die minstens drie kunstwerken heeft gescand, ontvangt een korte video met de kunstwerken die zij bekeken. Ook nodigen we mensen uit om te reageren op een kunstwerk uit onze collectie. Zo gaan we in gesprek met ons publiek en geven we mensen de mogelijkheid om hun verhaal toe te voegen.

### Doorontwikkeling

De app werd opgeleverd met de heropening van het museum. Maar daarmee is deze niet af. In tegendeel, de app zal blijven groeien met meer content en nieuwe onderdelen. We blijven kunstwerken en mooie verhalen toevoegen aan de app. Daarnaast geven we nog meer ruimte aan die vraag die we onze bezoekers stellen: 'Wat kan jij aan óns vertellen?'.

*De L@kenhal-app is ontwikkeld door Museum De Lakenhal samen met Fabrique en Zooma. De app is te downloaden via de [Appstore](#) en [Google Playstore](#).*

*Wat vind jij van de app? Laat een recensie achter in de [Google Playstore](#) of [Appstore](#). We lezen en beantwoorden ze graag.*

*Dit artikel is geschreven door Sophie Heijkoop (medewerker digitaal publieksprogramma bij Museum De Lakenhal). Sophie heeft de app mede ontwikkeld.*