

**GEWONNEN** Team leerlingen bedenkt interactieve rondleiding door Stedelijk Museum Alkmaar

# Help, moord! Wie heeft het gedaan?

Een interactieve tour door het Stedelijk Museum Alkmaar waarbij je, aan de hand van de schilderijen, een moord moet oplossen. Dat is wat Edouard Duba, Tim Brakenhoff en Xander Reus (alledrie 15 jaar) van het Stedelijk Dalton College bedachten om het museum toegankelijker te maken voor een jong publiek.



Nina Bakker  
nina.bakker@mediahuis.nl

**Alkmaar** ■ Dit driemanschap vormde één van de teams die deelnamen aan de wedstrijd 'CuratorLab On Tour'. Leerlingen van het vmbo werden uitgedaagd om aan de hand van één van de schilderijen uit het museum iets nieuws te bedenken voor het museum. Het gekozen schilderij vertaalden ze naar hun eigen belevingswereld. Zo kwamen er thema's als gelijkheid (meer vrouwen in kunst), 'op de vlucht' (over vluchtelingen in kunst) en ontspanning en fantasie naar boven. Van de veertig ideeën kwam dat van Edouard, Tim en Xander als winnaar uit de bus tijdens de bekendmaking afgelopen zaterdag 1 oktober. Luid gejuich van de jongens volgde.

## Dronken

Ze lieten zich inspireren door het schilderij 'Danszaal of Feest in de Rustende Jager' van Frans Huysmans (1885-1954). Tim: „Op het schilderij zie je allemaal mensen in een bar. Toen dachten we: 'mensen doen rare dingen als ze dronken zijn. Ze beginnen een bargevecht en misschien wordt er iemand vermoord'. Zo kwamen we op het detectivethema en de vraag: 'wie heeft het gedaan?'. Het resultaat is een interactieve rondleiding door het museum. Met behulp van een tablet beleeft je een detectiveverhaal langs de schilderijen. Aan de hand van de schilderijen moet je een moord oplossen en keuzes maken. Jouw keuzes bepalen hoe het verhaal verloopt.

## Interactief

Eerder had een jury (bestaande uit onder meer de museumdirecteur, de curator, de marketeer, iemand uit het onderwijs en een leerling) vijf beste ideeën uitgekozen. Die selectie werd in de zomerperiode tenoostgesteld in het Stedelijk Museum. Bezoekers konden vervolgens stemmen op hun favoriet.



Tim Brakenhoff en Edouard Duba waren met hun interactieve detectiverondleiding winnaars van de CuratorLab-wedstrijd.

FOTO ERNA FAUST

„We hadden niet verwacht dat we zouden winnen maar wel dat we op de tweede plek zouden eindigen”, zegt Edouard. „Maar nu hebben we toch gewonnen. Ik denk dat het interactieve element in ons idee goed werkt. Een spel, een verhaal en een rondleiding door het museum in één.” Tim: „Met zo'n verhaal wordt je haast gedwongen om goed naar de schilderijen te kijken. Je ziet veel meer op zo'n schilderij. Dat maakt het interessant voor een jong publiek.”

Tim, Edouard en Xander zijn drie lesuren bezig geweest met het ontwikkelen van het idee. Als winnaar mogen ze nu hun idee daadwerkelijk uitvoeren samen met een game-designer. Tim: „Wat de stappen hierna precies zijn weet ik niet, maar we gaan eerst nog een keer naar de storyline kijken. Die moet echt goed zijn.”

## Pilot

CuratorLab is door Savitri Bergtraaf op poten gezet. Zij studeerde aan de

Reinwardt Academie en richt zich specifiek op museumeducatie. Ze werd door het museum gevraagd om het project te leiden. „Het is een educatieve leerlijn voor scholen in de kop van Noord-Holland. Deze eerste editie is een pilot, die we nog gaan evalueren. Doordat leerlingen naar schilderijen kijken en een prototype maken, komen ze snel tot ideeën. We merken dat deze methode goed werkt. De bedoeling is dat het in ieder geval voor twee jaar in gang wordt gezet. We willen jonge-

ren een stem geven in het cureren van de museumcollectie en dat het museum ook in de toekomst relevant blijft voor een breed publiek.”

De winnaars van de CuratorLab-wedstrijd werden vlak voor aanvang van de Museumnacht afgelopen zaterdag bekend gemaakt. Het evenement was uitverkocht en er kwam veel (jong) publiek op af. Voor woordvoerder Eva Groentjes was het een groot succes. Het plan is dat Museumnacht volgend jaar terugkeert.