

tentoonstellingsontwerp & interactie

tinker
imagineers

HOE MAAK JE AARDBEIENGEUR? HOE MOET JE EEN KANON
LADEN? WAT IS DUURZAAMHEID? HOE ZEIL JE AAN DE WIND?
WAT DOET JE LICHAAM MET EIWITTEN, VETTEN EN KOOLHY-
DRATEN? HOE MAAK JE BUSKRUIT? WAAR LOOPT DE NIEUWE
HOLLANDSE WATERLINIE PRECIES EN WAAROM? HOE HERKEN
JE EEN SNELDROGENDE STOF? WAAR IS DE GEUZENLEIDER HER-
MAN DE RUYTER VOORAL BEKEND DOOR GEWORDEN? HOE ZOU
DE STAD VAN DE TOEKOMST ERUIT KUNNEN ZIEN? WELKE VIS-
SOORTEN VALLEN BUITEN DE VISWIJZER? WAT WORDT ER AL-
LEMAAL VAN EEN VARKEN GEMAAKT? WAAR KOMEN SPECERIJEN
EN SPEELGOED VANDAAN? WAT IS ORANJE EN BLIJFT PLAK-
KEN? WAT IS VERZAMELEN PRECIES? WAT BESTAAT ER UIT
KLEINE DEELTJES? WAT GEBEURT ER MET EEN SCHEET VAN EIN-
STEIN? WAT IS ER BIJZONDER AAN EEN SPIEGELMOLECUUL?
WAAR ZIT HET ZUNDGAT? WAT IS SALPETER? WAAROM HEEFT
EEN BASTION ZO'N SPECIEFKE VORM? WAT IS SCHEURRIJK?

Tentoonstellingsontwerp = verhalen vertellen

hoe kun je een verhaal vertellen?

Tell me and I'll forget

Show me and I'll remember

Involve me and I'll understand

Confucius

hoe blijft een verhaal hangen?

we leren door:

horen 5%

lezen 10%

audiovisueel 20%

demonstratie 30%

discussiegroep 50%

praktijkoefening / doen 75%

vertellen aan anderen 80% (met plezier 85%)

Piramide van Bales

tinker imagineers

verhalen vertellen op verschillende manieren



verbeelden



vertellen



doen



beleven



delen



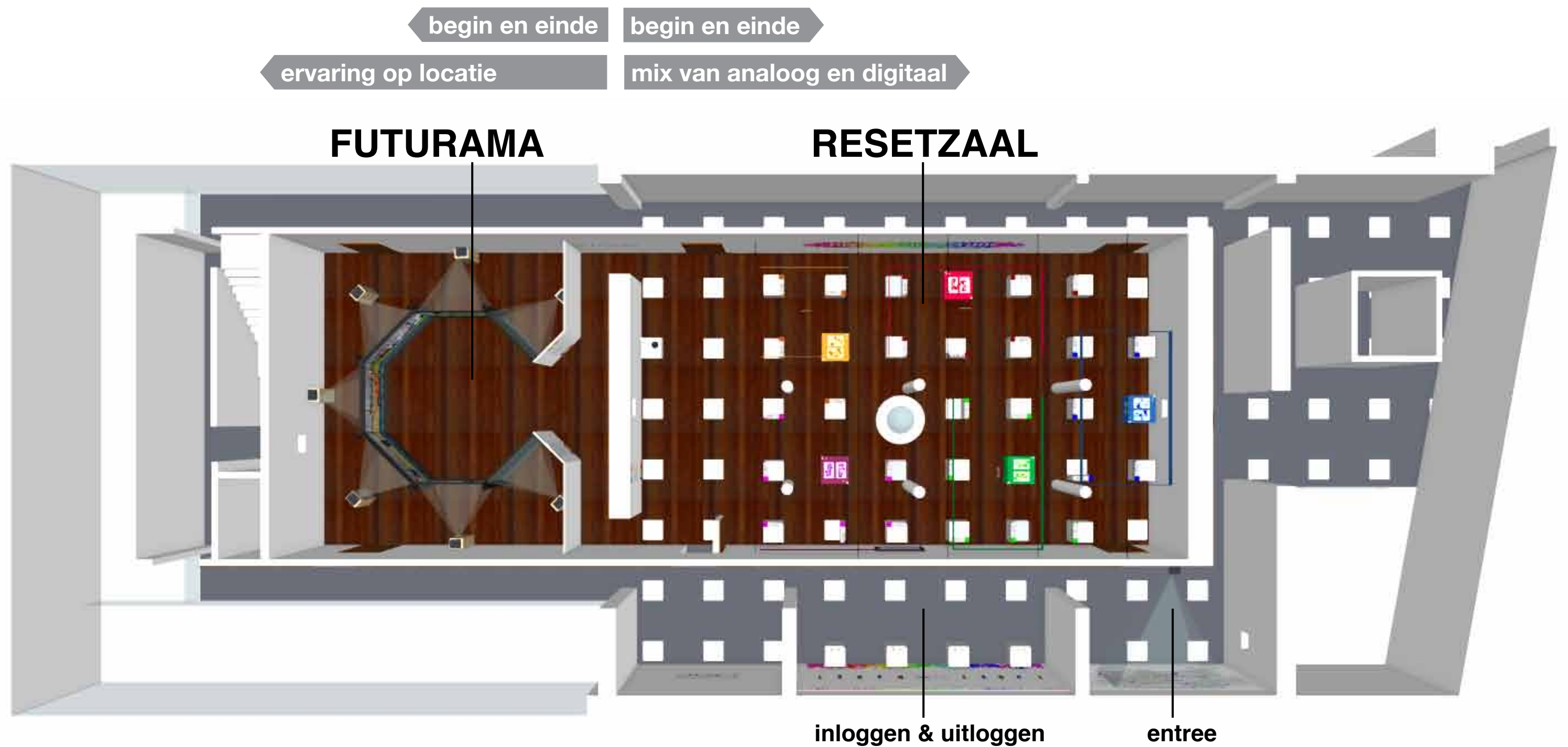
creëren

interactie als vertelvorm

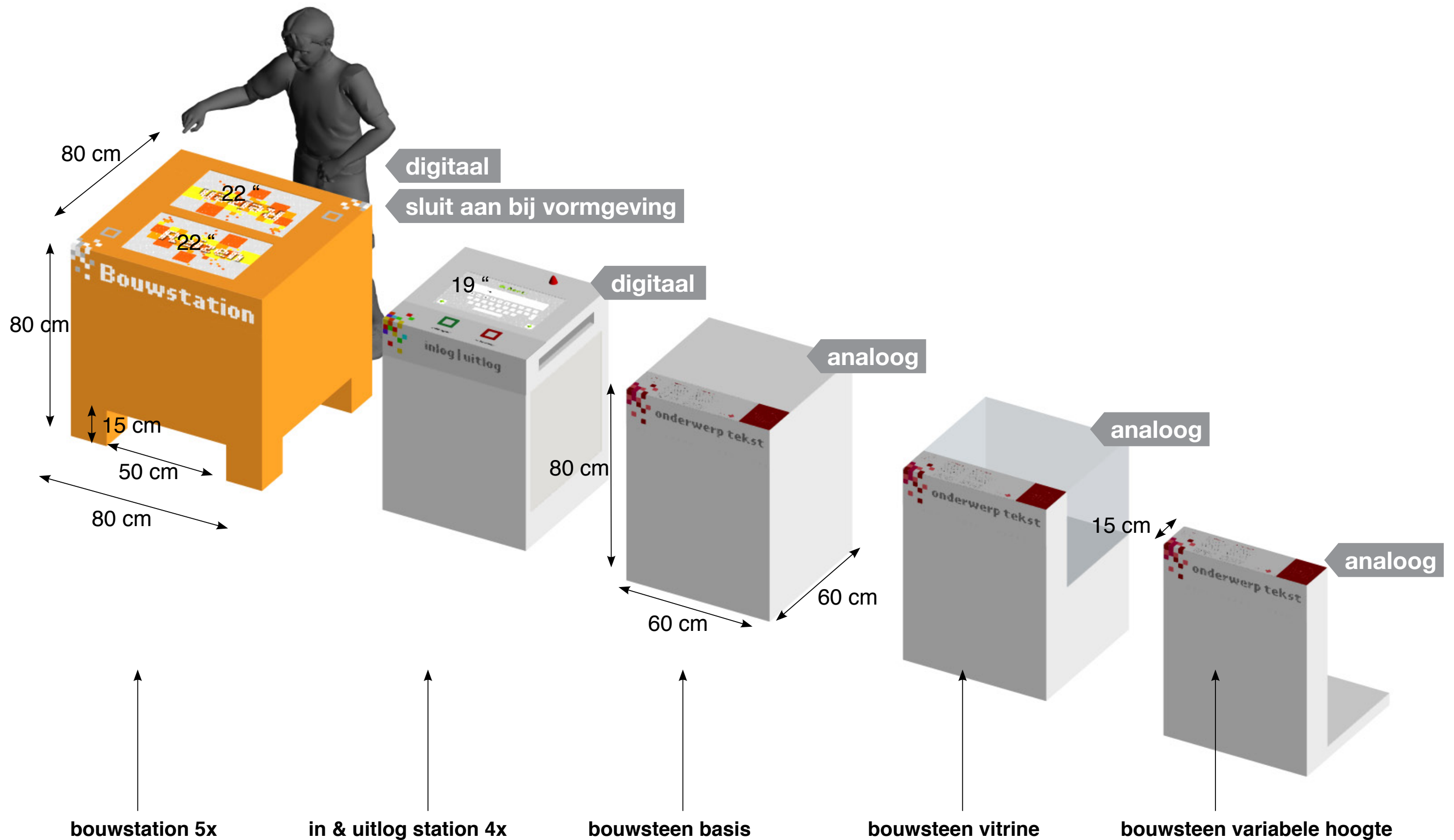
interactie:

- sluit aan bij vormgeving en inhoud**
- moet een ervaring op de locatie zijn**
- zorgt voor het leermoment in de handeling**
- heeft een fun factor**
- creëert samenspel**
- heeft een duidelijk begin en einde**
- kan 'digitaal' en 'analoog'**
- is gebruiksvriendelijk en hufterproof**

Ontwerp principes



Reset the Future | Universiteitsmuseum Utrecht



Reset the Future | Universiteitsmuseum Utrecht



gebruiksvriendelijk

sluit aan bij vormgeving

onderhoudsvriendelijk

fun factor

Reset the Future | Universiteitsmuseum Utrecht



Reset the Future | Universiteitsmuseum Utrecht



digitaal

analoog

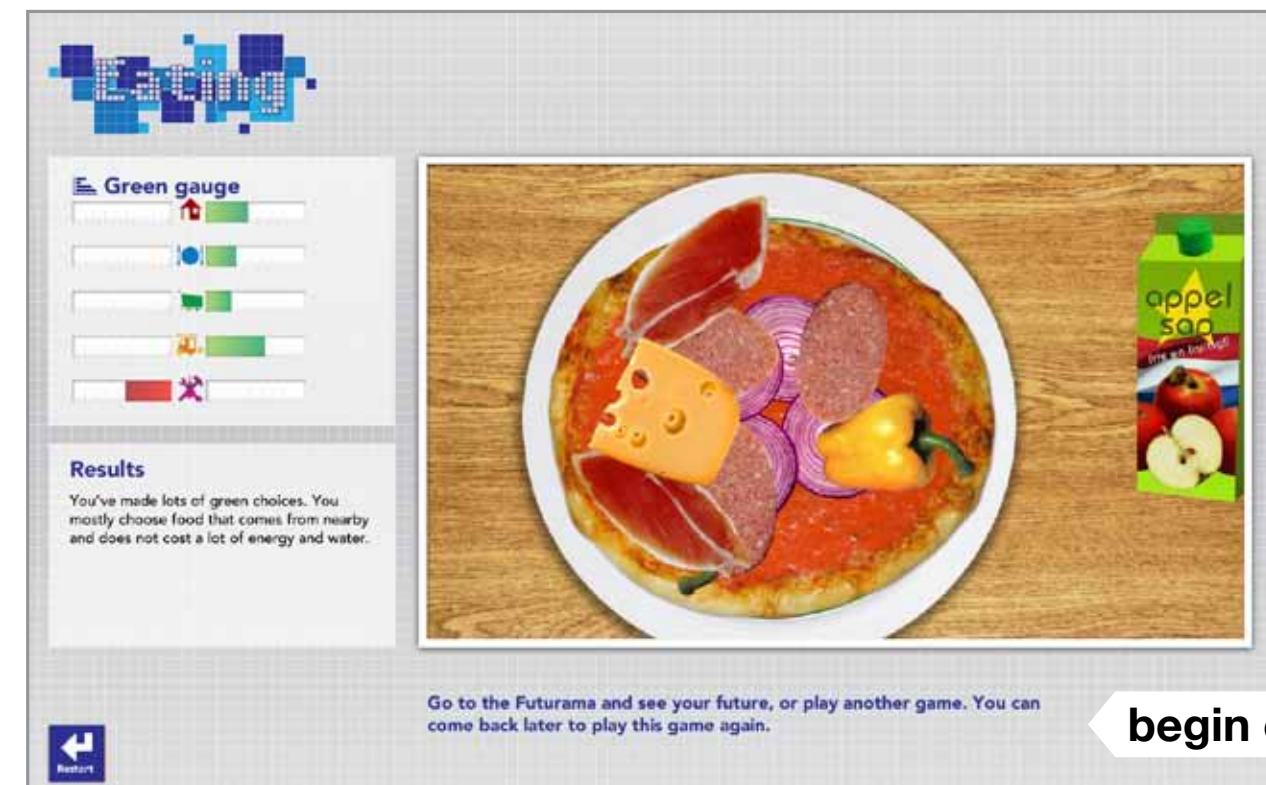
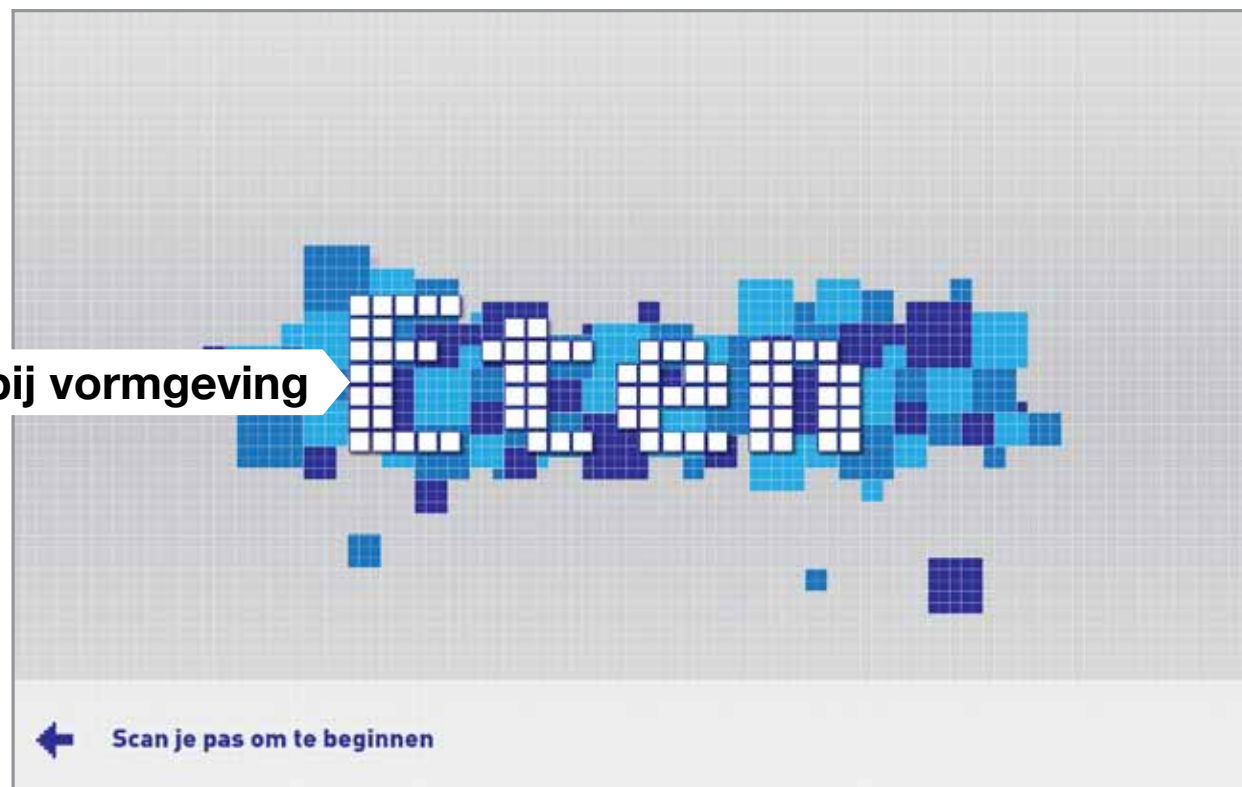
onderhoudsvriendelijk



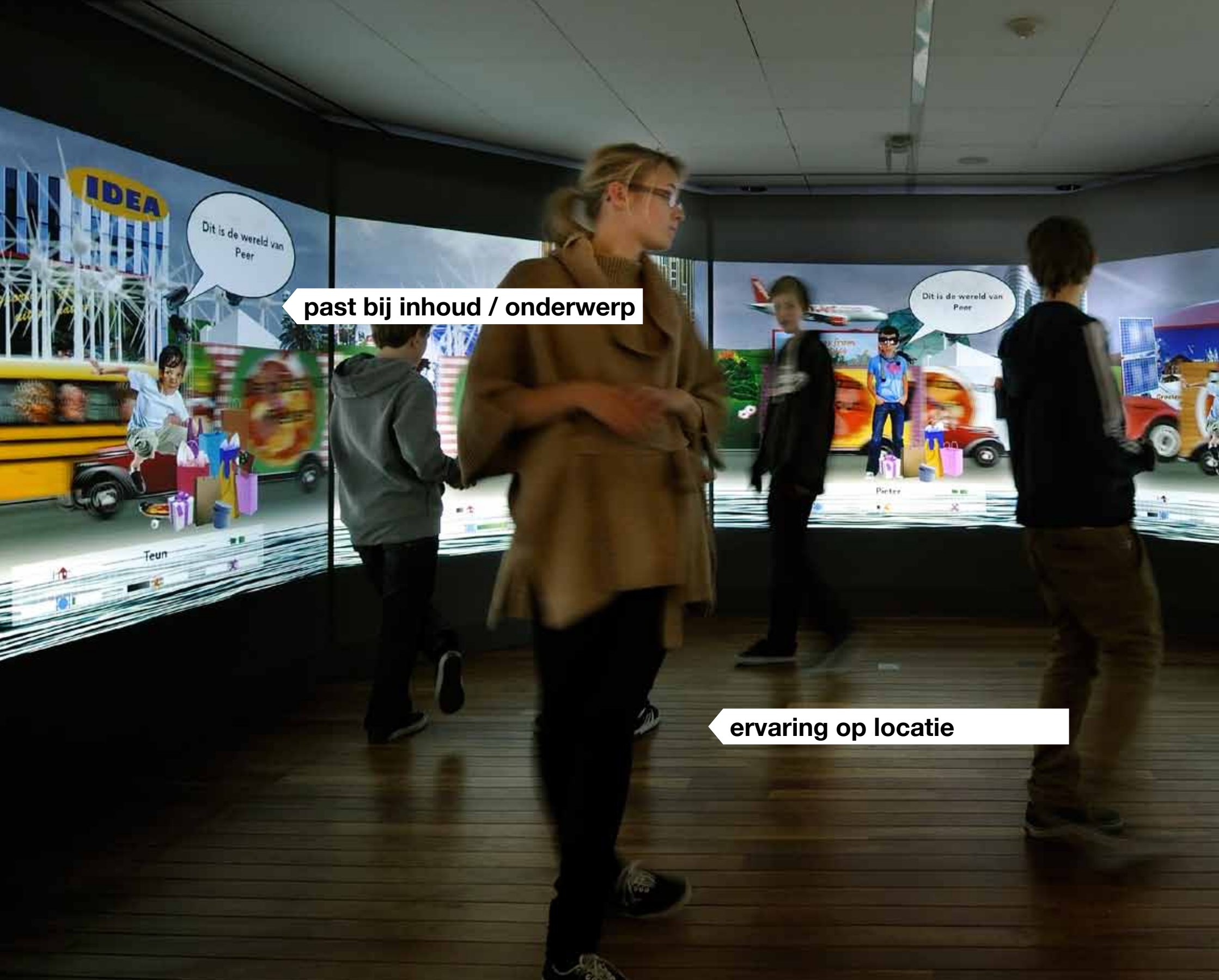
analoog

Reset the Future | Universiteitsmuseum Utrecht

sluit aan bij vormgeving



Reset the Future | Universiteitsmuseum Utrecht



past bij inhoud / onderwerp

ervaring op locatie



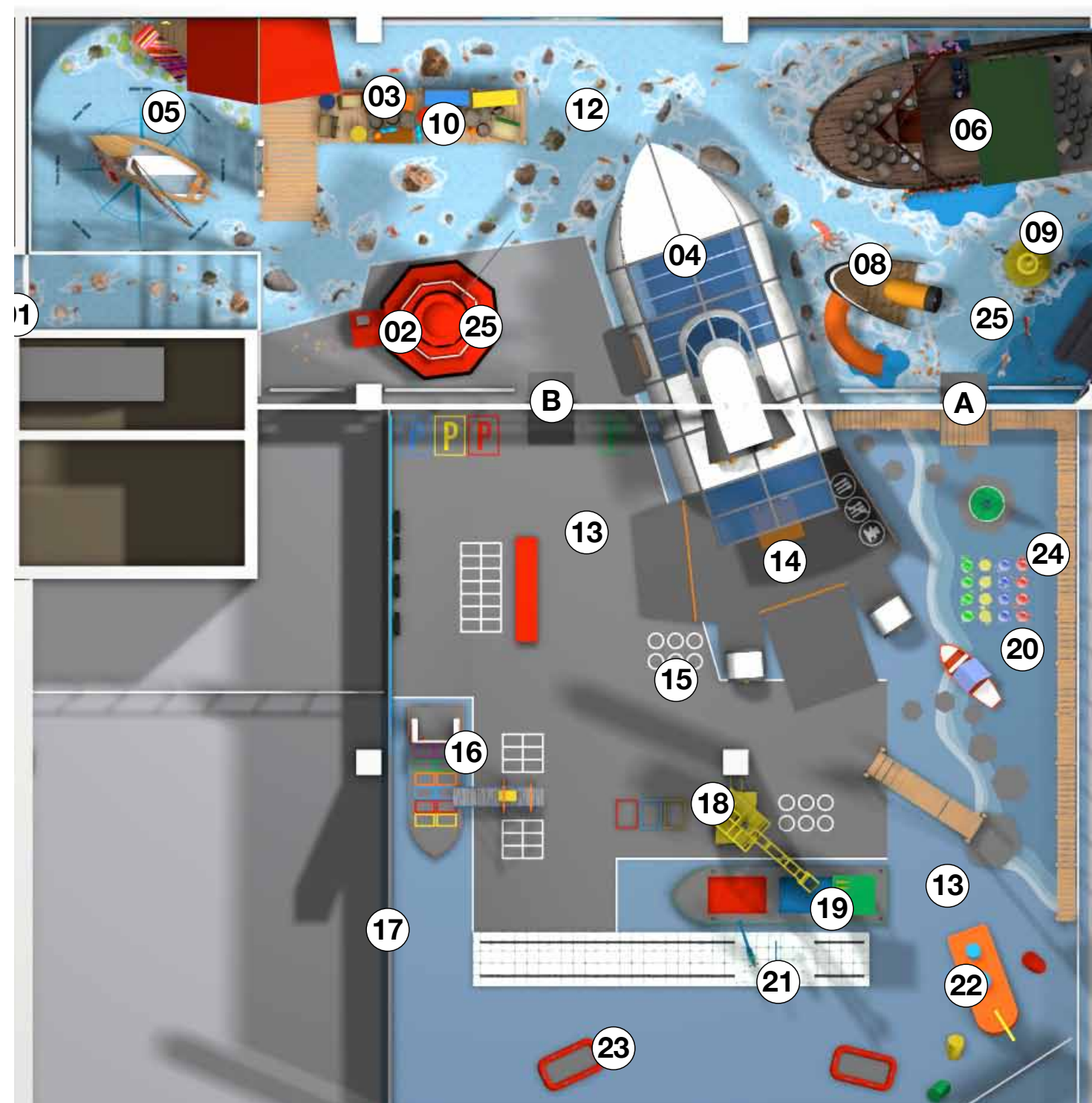
gebruiksvriendelijk

begin en einde

Reset the Future | Universiteitsmuseum Utrecht



Reset the Future | Universiteitsmuseum Utrecht



- 01 Entree
- 02 Vuurtoren
- 03 Garderobe
- 04 Plons Boot
- 05 Sai-Ling hoek
- 06 Kapitein Kurk
- 07 Schurk Scheurbuik
- 08 Zinkend Glijship
- 09 Wiebelboeien
- 10 Thematisering
- 11 Achterwand
- 12 Vloer binnen
- 13 Vloer buiten
- 14 Plons Boot buiten
- 15 Lading
- 16 Container schip
- 17 Zijwand
- 18 Kraan
- 19 Stukgoed schip
- 20 Dobber hoek
- 21 Heen en weer Kraan
- 22 Blusboot
- 23 Roeibootjes
- 24 Zadkine kade
- 25 Akoestiek

Professor Plons | Maritiem Museum Rotterdam



samenspel

sluit aan bij vormgeving

leermoment in de handeling

onderhoudsvriendelijk

fun factor

samenspel

analoog

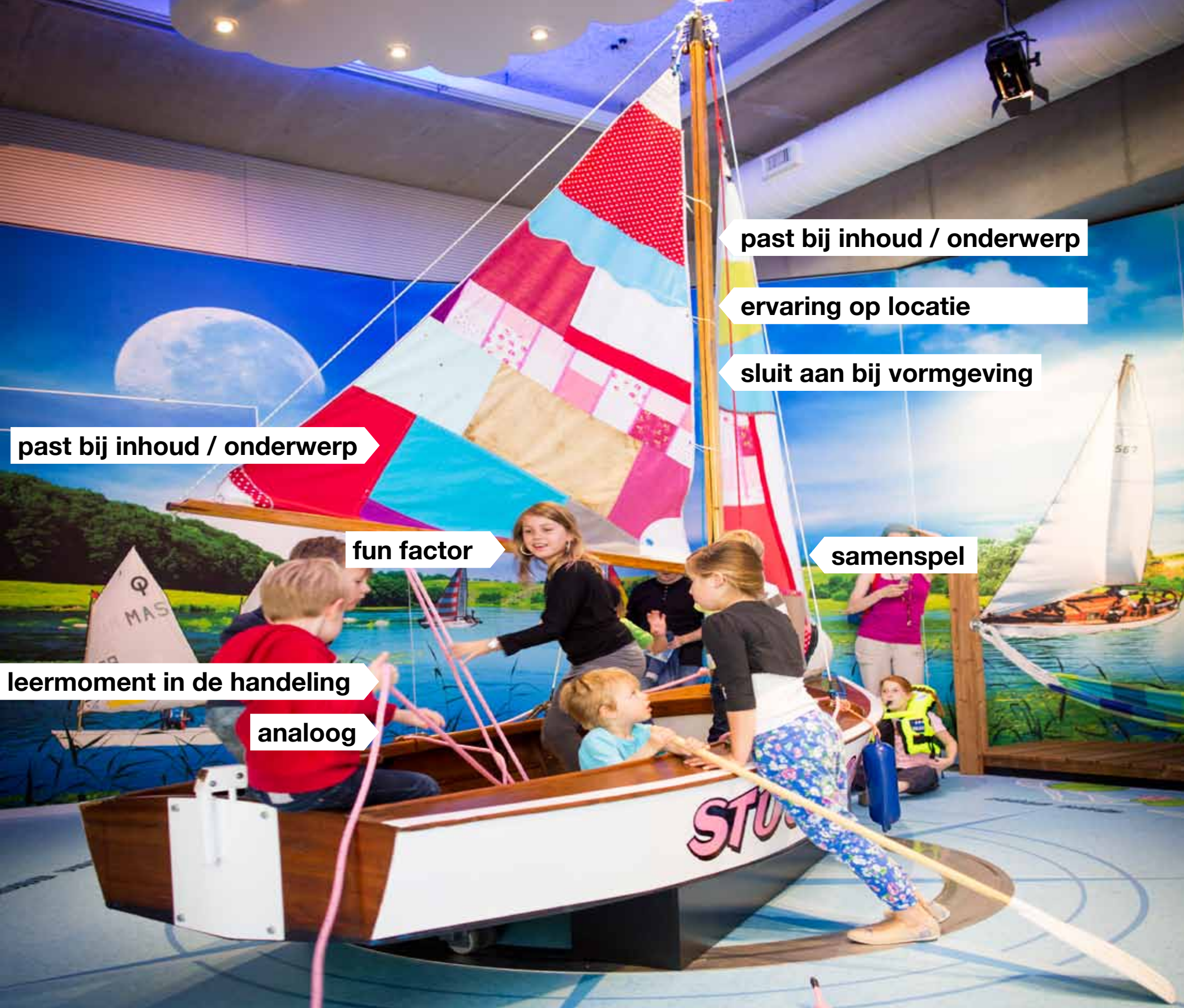
analoog

gebruiksvriendelijk

hufterproof

past bij inhoud / onderwerp

Professor Plons | Maritiem Museum Rotterdam



Professor Plons | Maritiem Museum Rotterdam



Professor Plons | Maritiem Museum Rotterdam



samenspel

fun factor

sluit aan bij vormgeving

mix van analoog en digitaal

ervaring op locatie

onderhoudsvriendelijk

gebruiksvriendelijk

leermoment in de handeling

hufterproof

Professor Plons | Maritiem Museum Rotterdam



fun factor

mix van analoog en digitaal

sluit aan bij vormgeving

samenspel

ervaring op locatie

onderhoudsvriendelijk

hufterproof

Professor Plons | Maritiem Museum Rotterdam



Professor Plons | Maritiem Museum Rotterdam

tentoonstellingsontwerp & interactie

tinker
imagineers