

Beleeft VR op de Buchmesse zijn doorbraak?

20-10-2016 17:36



In de speciale sectie die op de Buchmesse is ingericht voor The Arts, waar in de gangpaden het voor beurzen kenmerkende tapijt ontbreekt, heeft Daniël Ernst een plekje gevonden voor zijn VR-presentatie. Ernst, een jonge interactieve illustrator en VR-regisseur, heeft samen met schrijver Maud Vanhauwaert de korte VR-opera Fernweh gemaakt.



Fernweh is een van de VR-projecten die door intendant Bart Moeyaert is uitgekozen voor vertoning op de Buchmesse. Het is een bijna sprookjesachtig verhaal, met een zangeres die ook daadwerkelijk contact zoekt. De bezoeker die de VR-bril en koptelefoon op heeft staat normaal gesproken ook in direct contact met de mensen die de opera op hetzelfde tijdstip maar op een andere plek beleven, in het gastlandpaviljoen en de hal waar de Nederlandse uitgeverijen staan. Maar de techniek laat het even afweten. 'Zo gaat dat met techniek, dat hoort erbij', zegt Ernst goedgemutst.

De interesse in de VR-voorstellingen is groot op de Buchmesse. 'Het is natuurlijk geen nieuwe techniek, er werd al in de jaren zestig mee geëxperimenteerd', zegt Ernst. 'Maar de ontwikkelingen gaan de laatste jaren heel snel. Dat heeft natuurlijk met de technologie te maken. Die stelt ons in staat de ervaring die wij bieden steeds levensechter te maken.'

Google Arts & Culture

Ernst en zijn medewerkers hebben zware, professionele apparatuur bij zich: een bril die de kijker bijna geheel afsluit van de buitenwereld en een stevige koptelefoon. Dat is een groot contrast met de overburen van Google, dat ook een plekje heeft gevonden in het bijprogramma The Arts. Het non-profit cultuurprogramma van Google, Google Arts & Culture, probeert de VR-ervaring juist zo laagdrempelig mogelijk te maken. De zoekgigant heeft expres geen patent opgevraagd op de kartonnen VR-bril die het bedrijf heeft ontwikkeld, zodat iedereen hem voor een paar euro kan namaken.

Op de website g.co/artsandculture is een overzicht te vinden van instituten waarmee Google inmiddels samenwerkt om hun collecties digitaal te ontsluiten. Samen met honderden instituten en kunstenaars zijn duizenden VR-filmpjes ontwikkeld die je heel eenvoudig met behulp van je eigen smartphone en de goedkope VR-bril kunt afspelen. De kwaliteit is niet vlekkeloos, maar de kosten zijn laag, waardoor de informatie voor iedereen beschikbaar is, precies zoals Google altijd al wil.

Dropstuff Media

Google staat niet alleen in deze ambitie. Niet ver van deze twee stands staat een ander Nederlands ontwerpbureau, [Dropstuff Media](#). Europeana, de aan de Europese Unie gelieerde organisatie die de collecties van alle Europese musea, bibliotheken en andere instellingen zo breed mogelijk online beschikbaar wil maken, vond dat het Hilversumse Dropstuff op de Buchmesse aanwezig moest zijn, vertelt directeur René van Engelenburg. Dropstuff heeft drie installaties meegenomen: [BigArtRide](#), een installatie met Vanmoof-fiets en Europese kunstwerken die al door heel Europa heeft getoerd, [360 Tropic Degrees](#), waarmee de oude werkkamer van Prins Bernhard tot leven is gewekt en [VR_MEER](#), over het schilderij 'De muzikles' van Vermeer.



Van Engelenburg beperkt zich niet tot dit soort VR-producties. 'Wat wij doen kun je het best omschrijven als het maken van interactieve installaties: voor musea, voor festivals, voor de openbare ruimte, maar ook voor de mobiele telefoon. Wij bedenken manieren hoe je de informatie op een zinvolle manier kunt overbrengen, zodat de installatie of productie ook echt een aanwinst is. Het moet natuurlijk wel relevant zijn.' Virtual reality is wel een techniek die daar een grote rol in kan spelen, zegt Van Engelenburg. 'Het stelt je in staat opeens te ervaren hoe dingen ruimtelijk werken. Virtual reality biedt een veel grotere context dan we met andere technieken gewend zijn. En dat is heel spannend.'

