

# ARTIS GROOTE MUSEUM

Persmap



# Inhoudsopgave

<b>Persbericht</b>	<b>3</b>
<b>ARTIS-directeur Rembrandt Sutorius aan het woord</b>	<b>5</b>
<b>Makers aan het woord</b>	<b>6</b>
• <b>Concept en inhoud: Haig Balian, Peter den Dekker en Eveline Hensel</b>	<b>6</b>
• <b>Michel de Vaan</b> tentoonstellingsontwerper	8
• <b>Marjolein Drenth</b> manager inhoud	8
• <b>Harrie Knol</b> projectleider	8
• <b>Pablo Lamar</b> geluid ontwerper	8
• <b>Simon Corder</b> licht ontwerper	9
• <b>Ilone Bloemen</b> tentoonstellingsbouwer	9
• <b>Karliën Pijnenborg</b> hoofd Groote Museum en ARTIS-Academie	9
• <b>Evelyne Merckx</b> architect	9
• <b>Leonieke Polman</b> bouwkundig- en kleuronderzoeker	10
<b>Makers – biografieën</b>	<b>11</b>
<b>Verhaal van het Groote Museum</b>	<b>13</b>
<b>Programmering binnen en buiten openingstijden</b>	<b>15</b>
<b>Informatie over de 14 zones in het museum</b>	<b>18</b>
<b>Kunstenaars en wetenschappers aan het woord:</b>	<b>21</b>
• <b>Thijs Biersteker</b> klimaatkunstenaar	21
• <b>Amber Veel</b> kunstenaar	21
• <b>Jan Rothuizen</b> kunstenaar	21
• <b>Min Kim</b> kunstenaar	22
• <b>Jussi Ängeslevä</b> designer, artist, educator of ART+COM	22
• <b>Ton Harreveld</b> environmental scientist, founder of Odournet	22
• <b>Karline Janmaat</b> professor in de Cognitieve Gedragsecologie en ARTIS-hoogleraar	22
• <b>Marjolein Lanzing</b> assistant professor Philosophy of Technology	23
• <b>Rens Wegerif</b> animator	23
• <b>Piet-Harm Sterk</b> filmmaker, BIND	23
• <b>Wouter van der Zouwe</b> conceptontwikkelaar interactives, Yipp	24
• <b>Marielle Heessels</b> sculptor	25
• <b>Lara Verheijden</b> fotograaf	25
• <b>Rolf te Booij en Vincent Mensink</b> propmakers	26
• <b>Arend Schot</b> Diergeneeskunde Universiteit Utrecht	26
<b>Praktische informatie: adres &amp; openingstijden, website &amp; socials, ticketprijzen</b>	<b>27</b>
<b>Colofon Museum en Rijksmonument vernieuwing en restauratie</b>	<b>28</b>
<b>Overzicht begunstigers en subsidiënten</b>	<b>29</b>

# PERSBERICHT

## Kijk met andere ogen naar jezelf en de wereld

### ARTIS OPENT HET GROOTE MUSEUM

Het ARTIS-Groote Museum ligt aan het vrij toegankelijke Artisplein in Amsterdam. Het Groote Museum gaat over jou. Je ontdekt hoe je verbonden bent met al het andere leven op aarde en ziet samenhang tussen mens, dier, plant en microbe. Door je eigen lichaam te gebruiken als spiegel, ervaar je als bezoeker dat je veel overeenkomsten hebt met ander leven. Wat hebben een mensenbaby en een krokodil gemeen? Misschien meer dan je denkt. Het Groote Museum is gevestigd in het Hoofdgebouw, één van de rijksmonumenten van ARTIS, daterend uit 1855. Hier was in het verleden ook een museum gevestigd, dat zijn deuren sloot in 1947. Sindsdien waren de zalen niet meer toegankelijk voor publiek. Na 75 jaar, in 2022, opende het Groote Museum opnieuw. Met een heel nieuw museumconcept dat de bezoeker met andere ogen naar zichzelf en de wereld laat kijken.

### Museumconcept

Je komt het Groote Museum binnen via de monumentale vlindertrap en komt uit in de centrale hal die de West- en de Oostzaal verbindt. De bezoeker wordt meegenomen op een persoonlijke en emotionele tocht, met als vertrekpunt het eigen lichaam. Het museum heeft een generalistisch uitgangspunt en toont op een ongebruikelijke manier een combinatie van kunst én wetenschap, waardoor de bezoeker associaties en dwarsverbanden kan maken en zien. Door gebruik van installaties, kunst, animaties, films, foto's, geluid, collectiestukken en verhalen kan de bezoeker een 'nieuwe' blik vormen. Welke dat is, is aan de bezoeker.

### Alles is verbonden

Het museum heeft 12 zones waarin een lichaamsdeel, zoals het hart, de ogen of de hersenen, het vertrekpunt is. De bezoeker gaat bewegen, observeren, ruiken, luisteren, voelen, proeven en stilstaan en zal soms even in verwarring zijn. Overeenkomsten met dieren, maar ook met planten worden ervaren. Planten worden vaak -letterlijk- over het hoofd gezien. Er is nog weinig bekend over planten en het museum onthult een stukje van deze nog onbekende wereld.

### Tentoonstelling en samenkomst

De Oostzaal van het museum is een dynamische plek, een ruimte van participatie en interactie. Brekend met traditionele museale concepten, combineert de oostvleugel twee functies van het museum op een unieke en innovatieve manier. In deze ruimte zijn de tentoonstelling en de ruimte voor ontmoeting en samenkomst geïntegreerd. De bezoeker kan samen met medewerkers 'grote vragen' gaan onderzoeken. Dat is op verschillende manieren mogelijk, van een lezing tot een spel of experiment.



## Kunstenaars, wetenschappers en experts

Naast een klein team van makers speelden ook kunstenaars, wetenschappers en experts een belangrijke rol in de opzet van het museum. Zo maakte klimaatkunstenaar Thijs Biersteker een grote installatie die direct verbonden is met een plataan op het Artisplein. De kunstinstallatie verbindt het museum letterlijk met de buitenwereld en toont de sapstromen in de 200 jaar oude plataan en vergelijkt deze met de bloedsomloop van de bezoeker. Biersteker ontwikkelde dit werk met de Gentse universiteit.

Filmmaker en sounddesigner Pablo Lamar uit Paraguay, creëerde een soundscape die de bezoekers op ongeplande momenten verrassend ontregeld. Door de museumzalen klinkt zo nu en dan opeens een hamerende specht, het afbreken van een gletsjer, een denderende trein of een lachende vrouw. In de 'geurtunnel', bedacht door geurexpert Ton van Harreveld, komt de bezoeker via vele geuren in contact met zijn lange termijn-geur-geheugen. Het is niet het doel om de geur te herkennen, maar de herinnering of emotie die het oproept te ervaren.

## Veranderende wereld

Het Groote Museum sluit naadloos aan bij de toekomstvisie van ARTIS waarvan de basis een allesomvattende kijk op natuur is.

Haig Balian, artistiek leider van het Groote Museum:  
"Het besef dat deze snel veranderende tijden vraagt om nieuwe inzichten, is het motief om dit vernieuwende museum te maken. We moeten ons eerst realiseren wat en wie we zijn om ons eigen leven en de relatie met het andere leven op aarde opnieuw vorm te kunnen geven. Dit museum gaat over jou. Niet als mens die boven alles staat, maar als onderdeel van de natuur."

Rembrandt Sutorius, ARTIS-directeur:  
'In ARTIS omarmen we al het leven. Van het onzichtbare leven in Micropia, tot de dieren en planten in het park en het oneindige in het Planetarium. De heropening van het Groote Museum is een belangrijke stap in ons toekomstplan. Na een bezoek kijk je straks met een andere blik naar alles wat leeft in ARTIS: met meer inzicht en een groter gevoel van verbondenheid. Hiermee inspireren we bezoekers om het verschil te maken in de uitdagingen van vandaag en morgen'.

## Schelpen en schedels

Het Hoofdgebouw ging in 1855 open voor de leden van het genootschap Natura Artis Magistra (De natuur is de leermeesters van de kunst en wetenschap). Op de bovenverdieping bevond zich het eerste museum van Amsterdam, dat later het Groote

Museum werd genoemd. Het stond vol vitrines en kasten gevuld met objecten: van schelpen tot schedels, van preparaten tot skeletten. Hier werd kennis over de natuur gedeeld. De benedenverdieping was een plek van samenkomst en een belangrijke plek in het culturele leven van Amsterdam. In die tijd vroeg men zich af wat de relatie van de mens met dat andere leven was. De natuur zat achter glas, en werd gecategoriseerd. De Westerse mens stond boven de natuur, en de scheiding tussen beide was compleet.

Als een ware tijdscapsule bleven de museumzalen grotendeels intact. Na 75 jaar heropende het museum de deuren met een heel nieuw museumconcept, waarin de scheiding tussen mens en natuur geslecht wordt

*De ontwikkeling van het Groote Museum is tot stand gekomen dankzij de bijdragen van onze begunstigers en subsidiënten. Als erkend goed doel is deze steun onmisbaar voor ARTIS.*

*ARTIS, gelegen in een historisch stadspark, bestaat uit de dierentuin, het ARTIS-Planetarium, ARTIS-Micropia, ARTIS-Groote Museum, de botanische tuin en het vrij toegankelijke Artisplein.*



## ARTIS-directeur Rembrandt Sutorius:

# ‘HET GROOTE MUSEUM IS EEN BELANGRIJK ONDERDEEL VAN HET GROTERE ARTIS-VERHAAL’

**Er werd hard gewerkt om het rijksmonument aan het Artisplein duurzaam te vernieuwen en te restaureren. Het bevat de oudste museumzalen van Amsterdam, daterend uit 1855.**

In ARTIS-Groote Museum word je uitgedaagd om te kijken naar jezelf, de mens, en jouw positie ten opzichte van al het andere leven op onze planeet. Het museum prikkelt je zintuigen, zet je aan het denken en laat je misschien ook even in verwarring achter. Je gaat bewegen, luisteren, ruiken en onderzoeken. Na een bezoek aan het Groote Museum kijk je straks met andere ogen naar de wereld: met meer inzicht en een groter gevoel van verbondenheid.

### Verleden en toekomst

ARTIS omvat een groot aantal monumentale gebouwen in haar landschapspark, waarvan de meeste zijn gerealiseerd in de periode 1855-1882. Het Hoofdgebouw uit 1855 was het eerste gebouw. Hier kwamen de leden van het Genootschap Natura Artis Magistra samen. Op de begane grond, in de Konings- en Tijgerzaal, zijn vanaf het begin bijeenkomsten en diners georganiseerd. De eerste verdieping werd als museumruimte gebouwd, die later Groote Museum zou heten. Sinds de sluiting van dit museum in 1947 was deze verdieping 75 jaar gesloten voor publiek. Na een grootschalige vernieuwing en restauratie ademt het rijksmonument nog de sfeer uit van de 19de eeuw.

De opening van het Groote Museum was een belangrijk stap in onze toekomstvisie. We gaan de komende jaren verder vernieuwen. Het vertrouwde ARTIS, waar generaties families dierbare herinneringen aan hebben, blijft. Wel gaan we er met andere ogen naar kijken. Naar een park vol leven, dat wij in alle vormen omarmen: dieren, planten, microben. En de mens die zelf deel uitmaakt van de natuur. We willen ons publiek inspireren en activeren om goed met onze aarde om te gaan.

### Al het leven komt samen

Het ARTIS-Park is een groene oase in Amsterdam, waar je weg van alle drukte kunt genieten van de dieren en het unieke erfgoed, en niet te vergeten de botanische tuin en het arboretum. Maar ook van het Planetarium en Micropia, het enige microbenmuseum ter wereld, en over een paar jaar ook weer van het Aquarium. ARTIS biedt jaarlijks zo'n anderhalf miljoen bezoekers plezier, inspiratie, informatie en rust. Het is de uitgelezen plek om persoonlijk, klein en voelbaar te maken voor welke uitdagingen we met z'n allen staan. Waar we je meenemen en laten ervaren dat je zelf wel degelijk een verschil kunt maken voor de toekomst.

In ARTIS komt nu al het leven samen: van het onzichtbare tot het oneindige. Ook zonder ARTIS-Park in te gaan, is het Groote Museum net als Micropia voor iedereen toegankelijk vanaf het Artisplein. Centraal in dit museum staat onze rol, als mens, in dit geheel.

# MAKERS AAN HET WOORD

**Haig Balian** artistiek leider

**Peter den Dekker** concept en inhoud museum

**Eveline Hensel** concept en inhoud museum

**Haig Balian bouwde als artistiek leider het Grootte Museum van de grond af op, samen met een klein team en tal van experts. Aan hun hoofden en harten ontsproten concept en inhoud van het nieuwe museum. Welk verhaal vertelt dit museum volgens hun?**

## Hoe ontstond het idee voor het Grootte Museum?

**Haig Balian, oud-directeur ARTIS, film- en museummaker:**

'Toen ik in 2017 besloot te stoppen als ARTIS-directeur lag er nog een belangrijke opgave. Die wilde ik nog afmaken, samen met het team waarmee ik ook Micropia had ontwikkeld. De restauratie en vernieuwing van het Grootte Museum, een tweede museum aan het Artisplein. Het verhaal dat nog ontbrak, en urgent is in deze tijd van grote verandering, is dat van de verbinding tussen mens en het overige leven op deze aarde. Daar gaat het Grootte Museum over. We willen graag dat mensen inzicht krijgen hoe alles met elkaar verbonden is, dat ze de dwarsverbanden écht zien. We beseffen ergens wel dat we ook op dieren lijken, maar van planten weten we (te) weinig. Net zoals van de samenhang. Als mensen dát begrijpen, kunnen ze beter handelen.'

## Waarom moest dit museum er komen?

Peter den Dekker en Eveline Hensel vullen aan. Peter noemt zichzelf generalist en hij is bewegingsexpert. Eveline is oud-directeur van Micropia. Beiden werkten vijf jaar mee aan de inhoud van het Grootte Museum. **Eveline:** 'Dit museum biedt perspectief. Hoe kunnen we de wereld en onszelf op een andere en bredere manier bekijken? Als je beter begrijpt hoe jij en de wereld in elkaar zitten, kun je ook beter nadenken over de toekomst. Dat is voor alle generaties van belang, zeker ook voor de volwassenen van de toekomst. Dat was mijn grote drijfveer bij de ontwikkeling van dit museum. Ik wil later niet tegen mijn

kinderen kunnen zeggen "Ik heb het wel gezien, maar ik heb er niets aan gedaan".'

**Peter:** 'Het misverstand is, dat er een absolute scheiding bestaat tussen cultuur en natuur. We zeggen dat we "terug willen naar de natuur", of we laten meer natuur toe in de stad. Maar dat bevestigt alleen maar de scheiding. We zien de verwevenheid niet meer, waardoor die twee werelden steeds meer uit elkaar groeien.' **Haig:** 'We vergeten naar de verbanden te kijken en pakken elke keer een los thema op. Of het nou CO2 is of biodiversiteit. We hebben geen goed zicht op wat we precies doen en hoe het in elkaar zit. En dat terwijl de invloed van de mens overal aanwezig is.' **Peter:** 'Kinderen hebben nog een "beginnersgeest", kunnen iets voor de eerste keer ontdekken. Het Grootte Museum nodigt alle bezoekers uit om opnieuw te kijken, ruiken en voelen. Juist door ongebruikelijke combinaties, dwarsverbanden en associaties te maken, gaat de vanzelfsprekendheid er vanaf, en kun je een nieuwe blik vormen. Hierdoor kun je grote vragen opnieuw gaan stellen.'

## Hoe gingen jullie destijds aan de slag?

**Eveline:** 'Er was helemaal niks, de eerste brainstorm begon met een leeg vel papier, dat werd een muur vol post-its.' **Peter:** 'We hadden geen topstukken of verzameling om van uit te gaan, alleen een gebouw.' **Eveline:** 'Dat was echt een luxe. We konden het allemaal zelf bepalen.' **Peter:** 'We wilden ons ook niet spiegelen aan andere musea maar juist iets nieuws beginnen.'

**Haig:** 'Het bijzondere aan dit proces was ook de unieke rol van ontwerper Michel de Vaan van Kossmanndejong. Waar je normaal eerst een plan maakt en dan gaat ontwerpen, was hij vanaf het begin betrokken en ontwierp hij meteen wat we

met elkaar bedachten. Heftig, want we hebben ook veel darlings moeten killen.'

'In musea is het meestal: dáár wordt iets getoond en hiér staat de bezoeker. Dat is niet onze bedoeling. Dit museum gaat over jou, de bezoeker. Je neemt jezelf mee.'

**Peter:** 'Het was snel duidelijk dat het lijfelijke, de rol van het lichaam essentieel is.' **Eveline:** 'Je gebruikt letterlijk je eigen lichaam als startpunt van je ontdekkingsstocht. Zo wordt dat grote verhaal opeens heel persoonlijk. Het museum moet je blik verruimen. We wilden de verbindingen tussen de bezoeker en de wereld om ons heen van zo veel mogelijk kanten belichten.' **Peter:** 'We hebben veel onderzoek gedaan, beelden verzameld. Maar ook met heel veel experts gesproken. Wat zij binnenbrachten was goud waard. Wij als bedenkers en makers zijn generalisten, daar heb je specialisten bij nodig.'

### Hoe moeten we ons het museum voorstellen?

**Peter:** 'Alle zones hebben een lichaamsdeel als kijkglasje: hersenen, handen, oren, ogen, darmen. Je kijkt naar de wereld vanuit dat lichaamsdeel.' **Haig:** 'Er zit een stukje fysiologie in. Bijvoorbeeld: hoe werkt het oog? Maar we benaderen dat oog ook door vanuit verschillende perspectieven naar de wereld te kijken. Die blik hangt af van de persoon die je bent, je achtergrond, je cultuur en de groep waartoe je wilt horen.'

**Eveline:** 'Je kijkt als het ware in een spiegel waarin je steeds meer ziet. Je ontdekt de overeenkomsten tussen jou, dieren, planten, en zelfs microben. Jouw verbondenheid met alles wat leeft.'

### Maar wat zie ik als ik door het museum loop?

**Peter:** 'Het Grootte Museum bestaat uit de Oostzaal en de Westzaal, met een centrale hal ertussen. In de zalen staan rondom grote historische vitrines, en er is een galerij boven. De zalen zijn verdeeld in zones die in elkaar overlopen. Elke zone is gekoppeld aan een onderdeel van je lichaam, dat het vertrekpunt is voor een associatieve verkenning van jezelf en de wereld. Dit gebeurt in verhaal, beeld, kunst, lichaamsdelen, installaties, video, geluid, geur, tast – alles zit in het museum.'

**Haig:** 'Uniek is ook dat je als integraal onderdeel van je bezoek zelf aan de slag kunt gaan. Er zijn altijd medewerkers aanwezig om samen met jou grote vragen te onderzoeken. Dat kan op verschillende manieren, van een lezing tot een spel of een experiment. De Oostzaal is bewust een plek van samenkomst.'

**Eveline:** 'Je onderzoekt jezelf, steeds vanuit een nieuwe invalshoek. Je proeft de toekomst, ruikt je verleden. Speelt een potje "wie is de slimste" tegen een chimpansee. Je ontdekt wat jouw darmen, een regenworm en plantenwortels allemaal met elkaar te maken hebben. Wetenschap en kunst komen hierbij

samen. Kunst spreekt tot het hart en het hoofd. Een kunstenaar kan onderzoekend te werk gaan, dingen uitleggen op een andere manier dan een wetenschapper. Daardoor worden ze scherper, emotioneler en ga je als bezoeker andere vragen stellen.'

### Jullie hebben het ook over 'plantblindheid'?

**Haig:** 'Er wordt vaak vanuit onszelf, vanuit de mens gedacht en biologie is ook heel erg op dieren gefocust.' **Eveline:** 'De meeste mensen lijden aan plantblindheid. Daar valt veel te ontdekken. Planten communiceren, ze zorgen voor elkaar, herinneren zich dingen en geven elkaar signalen. Planten beschikken over een probleemoplossend vermogen waar wij vaak geen weet van hebben.' **Haig:** 'We weten vreemd genoeg nog heel weinig van planten. Langzaam ontstaat er meer aandacht voor. Hier wordt voor het eerst in een museum de veelzijdigheid van planten verbeeld.' Iedere zone onthult een stukje van de vaak onbekende wereld van planten.

### Hoe loop je het museum uit?

**Eveline:** 'Als je buiten staat, is de wereld niet veranderd. Je ziet nog steeds de platanen op het Artisplein en de krioelende mensen in de stad. Maar wat er wel veranderd is, is hoe jij naar dat alles én naar jezelf kijkt.' **Peter:** 'Het is het museum van de grote vragen. Die niet zozeer allemaal beantwoord gaan worden. Je wordt uitgedaagd om die vragen nog beter te formuleren, anders te stellen.' **Eveline:** 'Het museum draagt verschillende invalshoeken aan, maar we zeggen niet hoe het moet. Dat is aan de bezoeker zelf.' **Haig:** 'Het is geen opgestoken vingertje.' **Eveline:** 'Het Grootte Museum is een persoonlijke en emotionele expeditie.'



## MICHEL DE VAAN tentoonstellingsontwerper KOSSMANNDEJONG

‘Hoe gaan we een tentoonstelling maken in dit gebouw, dat uit een volledig andere tijd stamt?’, vroeg ontwerper Michel de Vaan zich af. Vanaf het begin zat De Vaan in het makersteam. Hij zette de ideeën om in een integraal ontwerp waarin alle onderdelen, zoals kunst, installaties, films, lichaamsdelen en graphics, een plek kregen. Zo ontstond een compleet driedimensionaal beeld van het museum in het concept stadium. Een essentieel onderdeel van het onstaansproces van het Groot Museum.

Het museuminterieur met de vitrines rondom reflecteert de 19de-eeuwse verzamelwoede. Of het nou opgezette zoogdieren waren of schelpen, ze waren systematisch geordend per soort. Dit ‘hokjesdenken’ en deze ordening was het tegenovergestelde van wat het makersteam als uitgangspunt had. Het doel was juist de dwarsverbanden laten zien.

De Vaan: ‘Het gaat om het geheel en niet om de afzonderlijke, losse delen. Natuur en cultuur zijn niet gescheiden, ze behoren tot één wereld. De mens is daar een onderdeel van.’ Hij wilde dus niet opgezette dieren en gedroogde planten achter glas zetten en vroeg zich af: ‘Kunnen we dat statische museuminterieur niet transformeren tot iets opens en toegankelijks?’ ‘In het huidige ontwerp is alles veel dynamischer’, vertelt hij. ‘De vitrinekasten zijn geopend, er wordt mee gespeeld. Installaties en kunst staan in en rondom de vitrines. Verder is het gebouw heel erg rauw gelaten. De sporen van het verleden zijn overal zichtbaar.’

## MARJOLEIN DRENTH inhoudelijk manager ARTIS-Groote Museum

Marjolein Drenth stapte begin 2021 over van de afdeling communicatie naar het Groot Museum-makersteam. Met haar frisse blik was Marjolein eigenlijk de eerste ‘bezoeker’ van het museumconcept. Ze vertelt hoe dit haar blik op vele gebieden veranderde: ‘Er is een de zone over het belang van leegte, van ongevulde ruimte. Dat sprak mij meteen enorm aan. Tijdens corona waren we non-stop druk. Kinderen, werk, zorg, thuis: alles liep door elkaar. Maar altijd “aan” staan is niet goed voor je. Ik merkte dat efficiëntie niet alles is. Momenten van niets doen zijn zeker niet zonde van je tijd.’

‘Zonder ruimte kan niets groeien. Geen nieuwe ideeën, vaardigheden of persoonlijke relaties. Ook in je lichaam is er tussenruimte: het bindweefsel rond spieren en organen lijkt een plat vlies, maar is juist open, met veel ruimtes ertussen. Het scheidt, maar verbindt tegelijk.’

‘Ook bomen hebben ruimte nodig, om te groeien naar het licht, en onder de grond, waar de wortels verbindingen met elkaar aangaan.’ Met man en kinderen in het bos kan ze niet meer hetzelfde naar de bomen kijken. ‘Ik heb nu oog voor hoe ze groeien, waar ze het licht zoeken, wat voor “huid” ze hebben. En ik beseft hoe groot het ondergrondse stuk nog is. Ik kan het nooit meer anders zien. Het museum heeft echt dat deurtje in mijn hoofd opengezet.’

## HARRIE KNOL projectleider

Harrie Knol, sinds 2010 de projectleider van het Groot Museum, heeft alle stadia van planvorming en realisatie begeleid. Hij was verantwoordelijk voor budget, planning en proces, al stuurde hij dat proces vooral op hoofdlijnen. Maar noemt zich vooral een ‘Jack of all trades’, die op alle fronten bijspringt. Zo gaat hij ook zelf actief op zoek naar collectie. ‘Ik vind het een sport om in het weekend ook nog even te zoeken. Bijvoorbeeld: We wilden per sé een teckel. Ik denk dan “Voor alles is een vereniging”, dus ik bel de teckelvereniging en vind uiteindelijk een mevrouw die haar overleden hond wil afstaan.’

### Eigen hond

Het vergt creativiteit om al die uiteenlopende spullen bij elkaar te krijgen. ‘Je moet wel een beetje geluk hebben. Zo zochten we nog zeesterren en toen spoelden er drie maanden terug opeens duizenden aan – wij dus naar het strand. En het museum bevat ook veel filmbeeld. Dan moet het eerst stormen als je een film over plantbewegingen nodig hebt.’ Hoe ver zijn betrokkenheid reikt, blijkt wanneer zijn eigen (opgezette) hond aanwijst: ‘Die levert hier toch een mooie bijdrage aan het verhaal?’ En daarom gaat het. ‘We willen dat de bezoeker op nieuwe manieren naar zichzelf gaat kijken en beseft hoezeer hij of zij verbonden is met al het leven op aarde.’

## PABLO LAMAR filmmaker en sounddesigner

Pablo Lamar uit Paraguay beschouwt zijn werk voor het Groot Museum als een verrijking. Hij is naast geluidsontwerper ook filmmaker. Hij won in 2016 de speciale juryprijs op het Filmfestival Rotterdam met zijn film *La ultima tierra*. Voor het eerst in zijn carrière kwamen, klanken en geluiden, in een museale setting centraal te staan. Alle geluidsinstallaties, bijvoorbeeld een over het geluid dat een foetus hoort in de baarmoeder, zijn van zijn hand.

### Soundscape

‘Het is triest je te realiseren dat de natuur spreekt, maar de mensheid niet luistert.’ Lamar: ‘Deze uitspraak van Franse schrijver Victor Hugo inspireerde mij om naast de geluidinstallaties ook de soundscape van het museum te gaan ontwerpen.’ Lamars werk bestaat uit ontregelende interrupties, die de bezoekers op ongeplande momenten verrast. Door de museumzalen klinkt dan een hamerende specht, het smelten van een gletsjer, een denderende trein of een lachende vrouw. Je ervaart deze bedrieglijk realistische geluiden aan den lijve. Op zo’n moment moet de mens wel naar de natuur luisteren. Lamar: ‘De museumconventies en de museumruimte worden letterlijk opgerekt. Geluid voegt een extra dimensie toe aan je museumervaring.’



## SIMON CORDER lichtdesigner en scenograaf

Bij het ontwerp van het lichtplan voor het Groot Museum vond lichtontwerper Simon Corder het zijn belangrijkste taak om zoveel mogelijk het daglicht te laten terugkeren. Corder: 'Daglicht is ondergewaardeerd. Het roept een natuurlijk gevoel op dat goed is voor de ziel.' Dit resulteerde in een minimalistisch, terughoudend lichtontwerp dat zich gedurende de dag aanpast aan de stand van de zon, weertypen en de verschillende jaargetijden. Op een bewolkte dag branden de natuurgetrouwe ledlampen dus minder fel dan op een zonovergoten dag.

### Daglicht

Het gedroomde museum van de 19de eeuw was een daglichtmuseum. In 1855 kroonde stadsarchitect Jan van Maurik het neoclassicistische museumgebouw dan ook met daglichtkoepels. Zo kon het natuurlijke bovenlicht volop binnenstromen. Maar veel objecten kunnen het daglicht niet verdragen, en dus werden de koepels na verloop van tijd weer dichtgetimmerd. Corder: 'Het heropenen van de oorspronkelijke bovenlichtkoepels bleek technisch niet mogelijk. Om dit gemis aan bovenlicht te compenseren heb ik zes daglichtpanelen laten aanbrengen in de nok van het Groot Museum die de historische bovenlichtval reconstrueren.' Het ging Corder daarbij zowel om het uitlichten van het gebouw en de historische vitrines als van de moderne museuminhoud. Ieder eiland in het museum heeft een op maat gemaakt lichtplan.

## ILONE BLOEMEN project developer manager bij tentoonstellingsbouwer Bruns

Ilone Bloemen werkt voor Bruns, het bedrijf dat de tentoonstelling bouwde. 'Het mooie aan Kossmanndejong's ontwerp is dat het oude gebouw echt met rust is gelaten. Oud is echt oud, en nieuw is echt nieuw. Dit brengt leuke uitdagingen met zich mee. Zoals in alle oude gebouwen is alles scheef. Ga je het nieuwe waterpas zetten of beweeg je mee met de vormen van het gebouw? Het vloerniveau binnen een vitrine verschilt soms wel een paar centimeter. We hebben alles 3D laten inmeten, om het te laten passen.'

Het installeren van de gigantische installaties, kasten en vitrine-elementen was een uitdaging. 'De ontwerper heeft gekozen voor echt hout, in allerlei soorten: eiken, essen, maar ook verbrand hout. De timmerwerkplaats was hier echt blij mee!'

Alles moest op maat gemaakt worden op één raam op 8,5 meter hoogte, waardoor alles naar binnen moest. Met een verreiker werd alles pallet voor pallet naar binnen getild, soms met maar een paar centimeter ruimte speling.'

'Het museum laat je niet meer los. Tijdens de grote storm laatst vielen er bomen om in de tuin. Ik dacht meteen "heeft het museum nog een stronk nodig?"'

## KARLIEN PIJENBORG hoofd Groot Museum en ARTIS-Academie

Karliën is begin 2022 begonnen bij het Groot Museum. 'Ik heb artistiek en creatief gezien het stokje overgenomen, en ben daarnaast ook verantwoordelijk voor de programmering. Die is integraal onderdeel van het museumbezoek en brengt mensen echt in beweging. Er zijn de hele dag door korte programma's, van een minicollege tot een meditatie of een experiment, die we "samenkomsten" noemen. Zoals de ARTIS-leden vroeger in de benedenzalen samenkomsten hielden om over de natuur te filosoferen. Dat gaan we nu met de bezoekers doen. De samenkomsten zijn voor iedereen. Er is ook avondprogrammering waarvoor je speciaal een kaartje koopt.'

### Grote vragen

'Het Groot Museum is het museum van de grote vragen. Die stellen we aan onze bezoekers, maar ook aan onszelf. Dat is voor de toekomst van het museum belangrijk. Door middel van kunst en samenwerkingspartners willen we blijven reflecteren op de inhoud van het museum en dicht op de actualiteit blijven. Je gaat door dit museum heel anders kijken naar de wereld. Dat heb ik zelf ook al ervaren. Ik merk dat ik me nu meer identificeer met en spiegel aan planten. Dat is echt een groot nieuw inzicht voor mij. Het is helemaal niet "ik en de natuur". Dat je zegt "van het weekend ga ik lekker de natuur in". Nee, alles is natuur. Wij zijn dat zelf ook, snap je?'

## EVELYNE MERKX architect Groot Museum

Toen Evelyne Merckx voor het eerst de bovenzalen en de galerijen zag van het Groot Museum, dacht ze: 'Zo mooi... niets meer aan doen!' Deze delen van het gebouw waren zeventig jaar niet gebruikt en dus 'in de tijd gestold'. Het anderhalve eeuw oude patina maakte grote indruk. Merckx: 'Je ziet de lagen van de geschiedenis. Dat wilde ik koste wat kost behouden.' In de museumzalen is het oude schilderwerk, dat nog zichtbaar was, niet overgeschilderd en de authentieke vloeren zijn bewaard gebleven. De vormgeving van de ingrepen zijn vooral gericht op het behouden van de sfeer en 'het zo onzichtbaar mogelijk moderniseren' van het gebouw.

### Technisch hoogstandje

Merckx: 'Dit gebouw is zeer fragiel, en voldeed in geen enkel opzicht aan de huidige maatstaven voor een openbare museale functie. Er waren onvoldoende vluchtroutes, de vloeren konden grote bezoekersaantallen niet dragen en er ontbrak ruimte voor jassen, plassen en tassen.' Eerst moesten dus enkele grote structurele ingrepen worden gedaan.

De restauratie begon met funderingsherstel, en het aanleggen van een nieuw entreegebied onder de grond. Dat kon onder de Tijgerzaal, maar leek onder de entree en monumentale trap technisch onhaalbaar. Door het gehele gebouw op een stalen tafel te plaatsen lukte het toch. Vol bewondering spreekt Merckx over de vakmensen die dit technische hoogstandje mogelijk

maakten. Vervolgens werden gevel en dak aangepakt, en toen het interieur, om te beginnen met de constructieve versterking van vloeren en galerijen. Het gebouw, een rijksmonument, waarin de oorspronkelijke elementen, zoals de museumvitruines, intact moesten blijven.

### Moderne toevoegingen

Merkx koos voor een 'ingehouden, simpele beeldtaal', Nieuwe functies zijn door materialen en afwerking direct herkenbaar. 'Op de museumverdieping werd een trap ingepast voor de looproute, en een tribune om samenkomsten te faciliteren en technische voorzieningen weg te werken. Beide elementen bieden bovendien vluchtroutes in geval van calamiteiten.' Merkx' subtiele vormgeving is alom aanwezig. De ruimtes in de nieuwe kelder zijn helder wit, met op de vloer en scheidingswanden abstracte verwijzingen naar de natuur. Ook de wandbekleding op de begane grond is geïnspireerd door onder meer planten, 'met een kleine sprankeling'. En kijk straks vooral ook omhoog in de hal naar een ander pronkstuk van haar hand: een kroonluchter van glazen 'regendruppels'. En de glazen boomvruchten in de vide van de museumentree.

### Unieke aanpak en visie

Grondig herstel en respectvolle herinterpretatie gaan hand in hand met een eigentijds ontwerp perspectief op de ervaring én de exploitatie van Het Grote Museum. Merkx boog zich over grote structurele opgaven, maar ook over details zoals de aanpassing van de historische kroonluchters in de ontvangstzalen, of het aanvullen van ontbrekende kleine leeuwenkopjes die als vignettes in de spijltjes van de monumentale trap zijn aangebracht. Ieder detail, oud of volledig nieuw, heeft zijn plek gekregen in de spectaculaire compositie van het nieuwe Grote Museum. Na een lange periode van verwaarlozing (of erger) heeft het gebouw de transparantie teruggekregen die architect Van Maurik destijds al verbond met twee kernbegrippen: 'lucht en vrolijkheid.'

## LEONIEKE POLMAN kleuronderzoeker

Leonieke Polmans werk voor het Grote Museum leest als een detective. Als kleuronderzoeker legde zij de bouw- en afwerkings-geschiedenis van het Hoofdgebouw vast. Zij deed dit al eerder in bijna twintig andere monumenten van ARTIS. Bij het Hoofdgebouw was de grootste vraag hoe de afwerking er in de bouwtijd van architect Jan van Maurik uit had gezien. In haar zoektocht naar deze eerste afwerkingslaag peuterde zij laag voor laag met een scalpel de verf van de muren, kozijnen en deuren. Polman: 'In de museumruimtes op de bovenverdieping was het relatief eenvoudig: de huidige witte en lila afwerkingslagen, nog altijd in het zicht, zijn de originele. Maar beneden was het flink zoeken om Van Maurik te vinden.'

### Verrassend modern

Intensief onderzoek op verschillende plekken in combinatie met archiefonderzoek met haar partner Niels Kwantes gaven het verrassende antwoord: het witte stucwerk zelf bleek de eerste afwerking in zich te herbergen! Met het blote oog was het niet meer direct waarneembaar, maar destijds was met lijn en hars een wit marmer geïmiteerd, dat op de kroonlijst en pilasters bovendien nog was aangezet met gele 'aders'. Zodat het een nog exclusievere marmersoort leek. Deze decoratie bracht het pand de lucht en lichtheid waar Van Maurik naar streefde. 'Van Maurik was heel modern', vertelt Polman enthousiast.



# MAKERS BIOGRAFIEËN

## Haig Balian

Haig Balian is een Nederlandse filmproducent, filmdistributeur en bioscopeigenaar, museummaker en de zevende directeur van ARTIS (2003-2017). In die periode transformeerde, vernieuwde en verduurzaamde hij ARTIS succesvol op ieder gebied. Hij herstelde de relatie van ARTIS met de wetenschap, onder meer door de installatie van twee leerstoelen voor bijzonder hoogleraren aan twee Amsterdamse universiteiten. Hij realiseerde een vrij toegankelijk plein in het centrum van Amsterdam: het Artisplein, met onder meer Café-Restaurant de Plantage, 2 tv-studio's en het door hem bedachte eerste microbenmuseum ter wereld, het bekroonde ARTIS-Micropia.

Toen hij besloot af te treden als ARTIS-directeur, reflecteerde hij over zijn leven en ging hij terug naar het gevoel dat hij als kind had, het gevoel dat alles verbonden was. 'Ik was dol op mensen en ik was heel erg bezig met dieren en overal waren planten om me heen. Ik voelde dat alles verbonden was'. Het besef dat deze snel veranderende tijd vraagt om inzicht in de verbondenheid van alles dat leeft, motiveerde hem om nog een museum te maken: het Groote Museum. Dit tweede museum is gehuisd in het rijksmonument Groote Museum aan het Artisplein, dat 8 jaar na Micropia, sinds mei 2022, open is. Onder zijn leiding kwam ook de duurzame vernieuwing en restauratie van dit rijksmonument tot stand.

## Peter den Dekker

Peter den Dekker maakt deel uit van het team dat het concept en de inhoud van het Groote Museum heeft ontwikkeld. Hij was jarenlang opleider op het gebied van beweging, zelfverdediging en revalidatie in diverse Europese landen. Hij verdiepte zich uitgebreid in de Chinese cultuur, martial arts, geneeskunde en taoïsme. In de jaren tachtig hield hij zich bezig met regeneratieve landbouw en leidde hij een fabriek in voedsel fermentatie, voornamelijk tempeh.

## Eveline Hensel

Eveline was de Content Manager voor het Groote Museum project en werkte aan het concept en de inhoud. Eerder bekleedde zij functies bij ARTIS als Manager Educatie en Directeur Micropia. Na het afronden van haar studies aan de UvA en VU, waar zij respectievelijk een bachelor Economie en een master Environmental and resource management behaalde, is zij bij KPMG aan de slag gegaan als duurzaamheidsadviseur. Van 2008 tot 2021 is zij werkzaam bij ARTIS.

## Michel de Vaan

Michel is de senior tentoonstellingsmaker van KOSSMANNDEJONG en werkt aan het Groote Museum project en eerder aan het Micropia project. Hij heeft sinds 2007 aan veel projecten van KOSSMANNDEJONG bijgedragen. Michel is afgestudeerd aan de Technische Universiteit Delft in de studierichting Industrieel Ontwerpen.

## Marjolein Drenth

Marjolein Drenth studeerde Klinische psychologie en Communicatiewetenschappen. Haar interesse in mensen breidde zich tijdens haar werk in ARTIS uit naar interesse en liefde voor alles wat leeft. Ze werkte als educatief medewerker in het planetarium, was jarenlang de rechterhand van de ARTIS-directeur en werkte als communicatieadviseur voor ARTIS en Micropia.

Begin 2021 stapte ze over naar het Groote Museum-makersteam. Het concept van het museum was ontwikkeld, maar moest concreet gemaakt worden. "Voor mij, als nieuwkomer in het team, als een natuurlijke verbinder met een frisse kijk op de inhoud, was dit een prachtige opdracht. Het museum laat je zien dat wij als mensen onze leefwereld delen met al het andere leven, dat we veel meer met elkaar gemeen hebben dan je misschien zou denken en dat wij als mensen

misschien wel helemaal niet zo bijzonder zijn. Ik vind dat een beetje nederigheid best op zijn plaats is. Welk ander leven gaat nou zo om met zijn eigen leefomgeving? Het museum raakt me. Het opent een venster in je geest, en laat je op een nieuwe manier naar dingen kijken. Iedereen die een bezoek brengt, zal iets anders meenemen van deze museumervaring en zal er later, op een onverwacht moment, aan terugdenken. Dat verwacht ik tenminste.”

## Harrie Knol

Harrie is de projectleider van het Groot Museum voor zowel ontwikkeling als productie. Eerder gaf hij leiding aan de ontwikkeling en realisatie van Micropia (van 2008 tot 2014) en bekleedde hij senior management posities bij RELX waar hij gedurende 20 jaar diverse transitie leidde van printproducten naar het nieuwe tijdperk van digitale producten. Harrie heeft een achtergrond in ICT, wetenschappelijke uitgeverij, projectmanagement, museumontwikkeling en bedrijfsprocessen.

## Pablo Lamar

Pablo Lamar is geboren in Asunción, Paraguay. Hij studeerde film aan de Universidad del Cine, in Buenos Aires, Argentinië. Hij schreef en regisseerde de korte films Ahendu nde sapukai (2008) en Noche adentro (2009), die beide in première gingen op de Semaine de la critique van het filmfestival van Cannes en wereldwijd werden bekroond. Hij werkt ook als geluidsontwerper voor film.

La última tierra, zijn eerste speelfilm, ging in première op het International Film Festival Rotterdam 2016 waar het de Hivos Tiger Jury Award voor artistieke prestatie ontving. In het Sao Paulo Latijns-Amerikaans Filmfestival 2016 werd hij bekroond als Beste film, in de Cinélatino Rencontres de Toulouse 2016 behaalde hij de Prix Découverte. Het Habana Film Festival bekroonde ook de Artistieke bijdrage aan La última tierra.

## Simon Corder

Simon Corder is ontwerper in Londen. Simon is gespecialiseerd in verlichting voor optredens, decor- en productieontwerp, lichtkunst, dierentuinontwerp, evenementenproductie en verlichting voor tentoonstellingen. Hij is betrokken geweest bij vele ARTIS projecten, waaronder Micropia, en maakt deel uit van de ARTIS Jour Fixe.

## Karliën Pijnenborg

Karliën Pijnenborg is opgeleid als theatermaker en integraal coach. Na tien jaar als freelance docent, regisseur en conceptontwikkelaar te hebben gewerkt maakte ze uitstap naar trainingsbureau Boertien en Partners. Daar leidde zij veranderingstrajecten met een creatieve uiting als ingang. Maar de artistieke wereld bleef trekken, ze keerde na een aantal jaren terug bij De Toneelmakerij, het gezelschap waar ze eerder had lesgegeven, nu als Hoofd Educatie. In die periode zette zij tevens haar eerste stappen in de museumwereld. Ze werd gedetacheerd bij het Rijksmuseum en bracht daar als artistiek leider het (prijswinnende) educatieve project Jij & de Gouden Eeuw tot stand; inmiddels heet het Expeditie Rijksmuseum. Na dit project zette zij haar loopbaan door bij het Tropenmuseum Junior als tentoonstellingsmaker. In die 7 jaar ontwikkelde ze twee grote tentoonstellingen, ZieZo Marokko en Sabi Suriname. Samen met een team van curatoren, wetenschappers, kunstenaars en andere makers werkte zij vol passie aan deze tentoonstellingen.

Creëren en een brug slaan naar het publiek is wat Karliën drijft en haar werk voor een breed publiek toegankelijk maakt. Zij is verguld met de nieuwe uitdaging als hoofd Groot Museum waarin dit alles samenkomt.



# VERHAAL VAN HET GROOTE MUSEUM

**Het Groote Museum is een museum aan het vrij toegankelijke Artisplein. Hier ervaar je de verbinding met jezelf, je lichaam en al het andere leven op de wereld.**

Waarom besta jij? Waar kom je vandaan? Wat maakt jou tot jou? En wat maakt jou anders dan een gorilla, of een bosviooltje? Bén je wel zo anders? Alles dat leeft, deelt hetzelfde thuis, de aarde. Hoe kijk jij naar de wereld? Bevindt die zich buiten jou of ook in jou? Zoek antwoorden in het Groote Museum. En blijf vragen.

## HET MUSEUM VAN GROTE VRAGEN

**De tijd waarin wij leven vraagt om nieuwe vragen en nieuwe inzichten. In het Groote Museum ontdek je waar we vandaan komen, hoe we verbonden zijn en waar we van afhankelijk zijn. Met deze inzichten over jezelf en je relatie tot ander leven komt de vraag 'waar gaan we naartoe?' dichterbij. Maar het begint bij jou.**

### Wat ben jij?

In het Groote Museum ga je op een persoonlijke expeditie, met je lichaam als startpunt. Je kijkt in een spiegel waarin je steeds meer ontdekt. Overeenkomsten met planten, andere dieren en zelfs microben. Je gaat dwarsverbanden zien. Wat jouw darmen doen, bijvoorbeeld, doen de wortels van een boom ook. Toen jij als baby over de grond kroop, bewoog je hetzelfde als een krokodil. Door overeenkomsten als deze ga je anders naar jezelf kijken en naar de wereld om je heen. Je blijkt verbonden te zijn met alles wat leeft, tot in je kleinste vezels. En véél afhankelijker dan je dacht.

### Het Groote Museum met dubbel OO?

Het Hoofdgebouw was in 1855 het eerste gebouw voor de leden van het Genootschap Natura Artis Magistra (natuur is de leermeesteres van kunst en wetenschap). De eerste verdieping werd als museum gebouwd dat later Groote Museum zou

heten (en werd vroeger zo gespeld). De leden konden de natuur bestuderen geordend in vitrines en kasten vol objecten, zoals schelpen, schedels en opgezette dieren. Wij mensen zagen onszelf toen als buitenstaanders: wij bevinden ons hier – de natuur bevindt zich daar. Het nieuwe Groote Museum biedt een nieuwe perspectief en maakt ons, de mens, tot 'binnenstaanders', een deel van het grote geheel.

### Wat is er te zien en te doen? Een persoonlijke expeditie

Van communicerende planten tot een wedstrijdje met een chimpansee of een geurtunnel waar herkenning en ontroering elkaar afwisselen: je gaat op een persoonlijke expeditie, kriskras door het museum. Zie hoe je geluid maakt met je stembanden, test je emoties, proef je toekomst en ruik je verleden. In het museum ontdek je wat jouw darmen, een regenworm, een boomwortel en jouw gezondheid met elkaar te maken hebben. Je ervaart een complete verbondenheid en afhankelijkheid tussen mensen, dieren, planten, microben en de aarde zelf.

### Veertien zones

Je komt aan via de monumentale vlindertrap in de eerste zone. De verbindingsruimte tussen de zalen, met een groot vraagteken. Dan kun je kiezen tussen Oostzaal of starten in de Westzaal.

De zalen zijn verdeeld in twaalf zones die in elkaar overlopen. Elke zone verbeeldt een onderdeel van je lichaam, zoals je hart of je oren. Dat lichaamsdeel is het vertrekpunt voor een associatieve verkenning van jezelf en je verbondenheid met de wereld om je heen. Installaties, interacties, verhalen, films, collectiestukken en foto's brengen elke zone tot leven. Kunstenaars en wetenschappers hebben hun expertises bijgedragen. Het museum combineert meerdere specialismen en is interdisciplinair, waardoor je het grote geheel beter ziet. Een bioloog heeft nu eenmaal een andere invalshoek dan een filosoof of kunstenaar.

De veertiende zone: extra kennis, een spel of even chillen. Tijdens je bezoek kun je meedoen aan korte samenkomsten, variërend van een spel tot een lezing. Je kunt ook mediteren of juist actief een audiotour volgen. Er is altijd iets nieuws, altijd iets verrassends.

### Ik zie, ik zie, wat jij (nog) niet ziet

En dan... sta je weer buiten. Op het Artisplein staan nog steeds platanen, op straat word je nog steeds bijna omver gefietst. Toch zie je de wereld anders, vanuit een nieuw perspectief. Je hebt in een spiegel gekeken die jou steeds meer verbond met de rest van de wereld. Jezelf ontdekt als onderdeel van het grotere geheel. En je bent je gaan afvragen: 'Wat ben ik? Waar kom ik vandaan? Waar gaan we naartoe?' Blijf je dat afvragen. Zolang je leeft.

## DE GESCHIEDENIS

**Het Grootte Museum ging in 1855 open voor leden van het genootschap Natura Artis Magistra. Op de bovenverdieping bevond zich het museum vol vitrines en kasten gevuld met objecten: van schelpen tot schedels en van preparaten tot skeletten. Hier werd natuur onderzocht en kennis gedeeld.**

### Terug in de tijd

Wie in de 19de eeuw via de nu monumentale trap van het Hoofdgebouw naar het museum op de bovenverdiepingen liep, zag honderden meters vitrines en legkasten gevuld met duizenden objecten: van schelpen tot schedels en van preparaten tot skeletten. Hier maakte het Genootschap Natura Artis Magistra haar ambitie waar om natuur te bestuderen en kennis te delen. Men leefde in een tijd waarin men zich afvroeg wat de relatie van de mens met dat andere leven was, waarbij in de koloniale gedachte onder 'natuur' ook niet-westerse volkeren werden geschaard. De natuur zat achter glas, de mens stond ervoor en de scheiding tussen beide was compleet. In 1947 sloot het museum en na 75 jaar opende het in 2022 zijn deuren om die scheiding te slechten.

### Museale ambities

Een museum was voor de oprichters van het Zoölogisch Genootschap Natura Artis Magistra vanzelfsprekend. Zij wilden onderzoek doen en op die wijze kennis over de natuur overbrengen. Ze startten met het verzamelen van dode dieren en al snel ook van levende dieren. De levende dieren kregen hun verblijven in het steeds groter wordende park, terwijl voor de dode dieren een klein gebouw werd neergezet. Deze collectie groeide en al binnen enkele jaren bleek deze voorloper van het Grootte Museum te klein.

### Ledenlokalen en museum

Het ledenaantal van het genootschap steeg flink. In 1850 werd besloten een plek van samenkomst voor de leden te bouwen. Gaandeweg ontstond het idee de bovenzalen als tentoonstellingsruimte in te richten. Zo kwam het Hoofdgebouw tot stand, nu bekend als het Grootte Museum, ontworpen door architect en honorair lid van het Genootschap Jan van Maurik (1812-1893). De bouw vond in verschillende fasen plaats tussen 1850 en 1855. Hierdoor ontstond het eerste museumgebouw in Amsterdam.

## Herontdekking

Het Hoofdgebouw onderging na de sluiting ingrijpende veranderingen. Het bijzondere 19de-eeuwse museuminterieur van de bovenzalen bleef grotendeels intact. Al vanaf het begin van de 21ste eeuw lagen er plannen om het Grootte Museum te restaureren en te vernieuwen. Het tweede museum aan het vrij-toegankelijke Artisplein. Het eerste museum van Amsterdam, dat vanuit een noodzakelijk nieuw perspectief een bijdrage levert aan de uitdagingen van deze tijd. Bijzonder genoeg was er behalve de unieke historische museumruimte geen collectie voorhanden, net als bij het andere ARTIS-museum, Micropia. Na een ingrijpende restauratie (2017-2021) van het gehele rijksmonument opende op 12 mei 2022 het tweede museum van ARTIS zijn deuren aan het vrij toegankelijke Artisplein. Dit keer over de verbinding tussen mens, dier, plant en microbe.

### Tijdscapsule

Het Grootte Museum staat op het eerste stuk grond van ARTIS en was destijds een van de modernste gebouwen in Amsterdam. Het rijksmonument is volledig vernieuwd en gerestaureerd en aangepast aan de eisen van deze tijd. Ook de imposante, originele vlindertrap is volledig gerestaureerd net zoals de vitrinedeuren. Als bezoeker loop je nu over dezelfde houten vloer waar in 1855 de leden van het genootschap overheen liepen. Een ware tijdscapsule.

## DE MAKERS

Het idee voor het Grootte Museum ontsproot uit de hoofden en harten van vrijwel hetzelfde team dat aan de wieg van Micropia stond: Haig Balian (artistiek leider Grootte Museum, oud-directeur ARTIS film- en museummaker), Peter den Dekker (bewegingsexpert en hij noemt zichzelf generalist) en Eveline Hensel (oud-directeur Micropia). Zij hebben in Micropia het onzichtbare leven zichtbaar gemaakt en laten je nu in het Grootte Museum de samenhang tussen alles wat leeft ervaren. We leven ons leven dankzij ander leven, zo komen we aan zuurstof, voeding, bescherming. Maar, hoe werkt dat? Wat weten we van planten? Van dieren? Van onszelf? Het Grootte Museum helpt je op weg.

### Het grote geheel

Het Grootte Museum geeft de aanzet om het terrein waar o.a. biologie, gedragswetenschap en filosofie elkaar raken, te verkennen. Op een intuïtieve, associatieve manier. Het ontwerp van het Grootte Museum geeft je vanuit de analogie met het menselijk lichaam houvast. De animaties, installaties, kunstwerken, films, collectiestukken en verhalen houden je een spiegel voor, confronteren je met vragen, geven je andere perspectieven. Je ontdekt antwoorden, maar stelt ook nieuwe vragen. Blijf je verwonderen. Het Grootte Museum laat je ervaren wat ons met elkaar en al het andere leven op aarde verbindt.

# PROGRAMMERING BINNEN EN BUITEN OPENINGSTIJDEN GROOTE MUSEUM

Kijk op [grootemuseum.nl/agenda](http://grootemuseum.nl/agenda)

## ACTIVITEITEN IN DE OOSTZAAL

### Museummedewerkers

De Oostzaal van het museum is een dynamische plek, een ruimte van participatie en interactie. Brekend met traditionele museale concepten, combineert de oostvleugel twee functies van het museum op een unieke en innovatieve manier. In deze ruimte zijn de tentoonstelling en de ontmoetingsplek volledig geïntegreerd. Hiermee ondersteunen beide functies elkaar. Rondlopend als bezoeker, tref je mensen aan die met elkaar optrekken, bezig zijn met een zone of luisteren naar een lezing, we noemen dit samenkomsten\*.

De samenkomsten worden gegeven door de museummedewerkers. Voor de mensen die deelnemen aan een samenkomst biedt het museum niet alleen een podium voor discussie, maar ook een ruimte vol inspiratie, informatie en ervaringen. Het museum zelf is dus onderdeel van elk programma, want mensen zullen elementen van het museum gebruiken voor, tijdens of na hun samenkomst. Een samenkomst kan van alles zijn: een korte lezing, theatrale monoloog, mini college, bewegingsles, planten proeverij, socratisch gesprek, stellingenspel, meditatie of een experiment.

\*De bijeenkomsten die het ARTIS-Genootschap in de 19de eeuw in het Groote Museum organiseerden werden 'samenkomsten' genoemd. In dezelfde geest (maar met een geheel andere opzet en doel) heeft de programmering nu ook deze titel gekregen.

### Verbinders

Naast de museummedewerkers is een centrale rol weggelegd voor vrijwilligers, Verbinders genoemd. Zij laten de bezoekers dwarsverbanden zien en zetten hen in beweging. De Verbinders gebruiken daarbij de installaties in de tentoonstelling. Zij versterken de bezoekerservaring door de nieuwsgierigheid van bezoekers te prikkelen, een katalysator te zijn voor de gesprekken van bezoekers met elkaar, en door mensen te stimuleren verder na te denken over wat ze zojuist ervaren hebben.

### Blikvanger

De Blikvanger is een online tool die een rode draad creëert tijdens je dwaling door het Groote Museum. Het geeft houvast en extra informatie. De tool is beschikbaar via een QR-code die je op verschillende plekken kunt ophalen (ook bij de medewerkers en de Verbinders). Met het verzamelen van woorden die je in de tool achterlaat creëer je een persoonlijk, verrassend einde van je bezoek.



## PROGRAMMERING IN HET GROOTE MUSEUM



De programmering van het Groote Museum kan worden opgedeeld in vier hoofdstromen en is gelaagd, voor jong en oud, en op maat gemaakt voor verschillende doelgroepen, zodat de urgentie van het aanpassen van ons gedrag aan de uitdagingen van deze tijd aan verschillende kennisniveaus op een toegankelijke manier kan worden aangereikt.

In alle programma's is het doel deelnemers te inspireren om verantwoordelijker om te gaan met de natuur (waar wij zelf onderdeel van uitmaken!) en daarin meteen de eerste stap te zetten. Dit gebeurt op verschillende manieren en stapsgewijs, omdat de doelgroep divers zijn en in verschillende levensfasen zitten.

- 1. Publieksprogrammering:** samenkomsten en verschillende series, voor een breed publiek toegankelijk.
- 2. ARTIS-Academie:** programmaserie in de avond voor een volwassen publiek waarin wetenschap, kunst, nieuwe technologie, (populaire) cultuur en actuele ontwikkelingen samenkomen, steeds in relatie tot de mens als onderdeel van de natuur.
- 3. Programma's voor bedrijven en young professionals (20 – 40 jaar):** De Koningszaal en de Tijgerzaal zijn van oudsher al veel door het bedrijfsleven gebruikte zalen. Zakelijke events kunnen vanaf nu gecombineerd worden met een inhoudelijk onderdeel in de Oostzaal. In samenwerking met opleidingsinstituten, bedrijven en beleidsmakers ontwikkelen we programma's om medewerkers na te laten nadenken over duurzaamheid. Op deze manier trainen we leiders van de toekomst, verbonden aan de eigen missie en visie van hun organisatie.
- 4. Onderwijsprogrammering:** voor scholieren (PO, VO en speciaal onderwijs), studenten (MBO t/m WO), op maat gemaakt afhankelijk van leerdoelen, curriculum en wensen. (sinds september 2023)

## SAMENKOMSTEN EN SERIES IN HET GROOTE MUSEUM

### Samenkomsten

Meerdere keren per dag kun je tijdens een samenkomst, samen met andere bezoekers de grote vragen van het museum onderzoeken. Kom meer te weten in een minicollege, kom in beweging, val stil, ga in gesprek. En onderzoek samen wat je omringt, ruikt, proeft, voelt, ziet en en hoort en wat dit alles je vertelt over onze wereld. De samenkomsten zijn altijd verbonden aan één van de zones.

#### **Titel: Hoe is het Groote Museum de afgelopen anderhalve eeuw veranderd en welke verhalen vertellen de monumentale museumzalen?**

In deze samenkomst duiken bezoekers de geschiedenis in en wordt onderzocht waarom het ARTIS-Groote Museum het best bewaarde geheim van Amsterdam was.

#### **Titel: Hoe is het Groote Museum de afgelopen anderhalve eeuw veranderd en welke verhalen vertellen de monumentale museumzalen?**

In deze samenkomst duiken bezoekers de geschiedenis in en wordt onderzocht waarom het ARTIS-Groote Museum het best bewaarde geheim van Amsterdam was.

#### **Titel: Komen we om in onze spullen?**

Iedereen heeft spullen. Je hele leven lang verzamel je dingen en sleep je ze met je mee. Denk aan erfstukken, kindertandjes, sieraden, gereedschap, huisraad...Welke relatie heb jij met jouw spullen?

#### **Titel: Wat gaan mijn (achter)kleinkinderen eten?**

Je gaat een aantal cressen (jonge, heel vroeg te oogsten groenten) proeven. Wat proef je? In het museum zelf worden cressen gekweekt. Wat proef je? Wat kun je hiermee? Zijn er voordelen? Zo ja, wat kunnen die voordelen voor gevolgen hebben? Tot slot: wat aten jouw voorouders, wat eet jij en wat gaan jouw (achter)kleinkinderen eten? Op deze vraag kauwen we dan nog even door.







### **Serie: ARTIS Onderzoekt**

In ARTIS onderzoeken we urgente vragen, samen met wetenschappers, studenten en publiek. Hoe kan ARTIS als groene oase in de stad bijdragen aan het bevorderen van biodiversiteit? En hoe gaat het eigenlijk met ons eigen bioritme: doe of lijdt jij aan lichtvervuiling? Elke week vertellen we je graag over de vragen die ons bezighouden. Soms in een minicollege, een speeddate met een onderzoeker of een demonstratie. Of doe mee met onderzoek!

### **Serie: Grote Denkers**

Avondvullende programma's met denkers die het museum inspireren.

Grote denkers die al naar het museum kwamen zijn onder meer primatoloog Frans de Waal, neurobioloog Brankela Frank, schrijver en theatermaker Marjolijn van Heemstra, landschapsarchitect Thijs de Zeeuw en future food designer Chloé Rutzerveld.

### **Serie: Grote Museum Vraagt**

De tijd waarin we leven vraagt om nieuwe vragen en inzichten. Tijdens deze interactieve lezingen op zondagmiddagen, gaan experts in gesprek met ARTIS-medewerkers. Tijdens deze gesprekken komen verschillende overtuigingen, ideeën en toekomstbeelden vanuit diverse perspectieven aan bod. Waarom is jouw blik anders dan die van mij? Kan natuur je helpen om te gaan met verlies? Denk, praat en filosoof mee!

### **Serie: Schemeren**

Voor het ervaren van de nachtelijke duisternis hoef je niet op de nacht te wachten. Al vlak na zonsondergang begint de grote overgang: de schemer. Het gouden uur gaat over in het blauwe uur, het licht verdwijnt, kleuren worden koeler. Doe jij mee met de luistervoorstelling ingesproken door Marjolijn van Heemstra?

### **Luisterwandeling: waarom zie ik wat ik zie?**

Onze blik wordt bepaald door wat we geleerd hebben, door wat we weten; maar óók door de plek op aarde waar we geboren zijn, waar we opgroeien en wonen. Waarom zie ik eigenlijk wat ik zie? Waarom zie ik iets wat jou totaal niet opvalt en zie jij weer dingen die ik niet zie?

Laat je verrassen door een nieuwe blik op de wereld, een open blik waarin je door de bril van actrice Monic Hendrickx naar de schoonheid van de aarde kijkt. Kijk eens wat wij allemaal gemeen hebben; van de octopus in de oceaan tot de kamerplant in je appartement.

Tijdens deze luisterwandeling word je in drie kwartier tot een uur door het museum geleid en ontdek je dat je veel meer kunt zien dan je ogen je tonen.

### **Serie: Doeners en Doorbrekers**

Maak jij je ook wel eens zorgen over de staat van onze planeet, maar weet je niet waar te beginnen? Laat je inspireren door de doeners en doorbrekers die te gast zijn tijdens de lezingen op donderdagavond. Deze groene aanjagers hebben het heft in eigen handen genomen en geloven dat zij met hun acties wel degelijk het verschil kunnen maken.



# Informatie over de 14 zones in het Grote Museum

## VEERTIEN ZONES

Je komt aan via de monumentale vlindertrap in de eerste zone. De verbindingruimte tussen de zalen, met een groot vraagteken. Dan kun je kiezen tussen Oostzaal of starten in de Westzaal.

De zalen zijn verdeeld in twaalf zones die in elkaar overlopen. Elke zone verbeeldt een onderdeel van je lichaam, zoals je hart of je huid. Dat lichaamsdeel is het vertrekpunt voor een associatieve verkenning van jezelf en je verbondenheid met de wereld om je heen. Installaties, interacties, verhalen, films, collectiestukken en foto's brengen elke zone tot leven. Kunstenaars en wetenschappers hebben hun expertises bijgedragen. Het museum combineert meerdere specialismen en is interdisciplinair, waardoor je het grote geheel beter ziet. Een bioloog heeft nu eenmaal een andere invalshoek dan een filosoof of kunstenaar.

De Oostzaal is de veertiende zone en een plek van samenkomst: extra kennis, een spel of even chillen. Tijdens je bezoek kun je meedoen aan korte samenkomsten, variërend van een spel tot een lezing. Je kunt ook mediteren, een boek lezen of schemeren. Er is altijd iets nieuws, altijd iets verrassends.

## DE 14 ZONES

### De hal bovenaan de vlindertrap



Vraagteken

### Westzaal



Ruggengraat



Voet



Hersenen



Hand



Huid



Hart



Baarmoeder



Oren

### Oostzaal



Bindweefsel



Darmen



Ogen



Neus



Plek van samenkomst

## DE HAL BOVENAAN DE VLINDERTRAP



### Vraagteken

Onder een metershoog vraagteken ziet de bezoeker zichzelf terwijl de omgeving om hem heen verandert – je ervaart verschillende perspectieven in deze installatie.

## WESTZAAL



### Ruggengraat

#### Gaan of staan?

Alles wat leeft moet zich voeden, zorgen voor nageslacht en zich beschermen tegen gevaar. Planten doen dat in stilstand, dieren moeten ervoor in beweging komen. Zoogdieren, vissen, vogels, reptielen en amfibieën zijn daartoe uitgerust met een wervelkolom. En hoewel het gebruik ervan heel divers is – een vleermuis zwemt niet en een krokodil slingert niet van boom tot boom – zijn er ook veel raakvlakken. De krokodil, bijvoorbeeld, beweegt zijn wervelkolom precies zoals jij toen je als baby over de grond kroop.



### Voet

#### Stappen maken

Toen wij rechtop gingen lopen, waren we nog onderdeel van het natuurlijk evenwicht. De wereld lag aan onze voeten, we trokken eropuit en maakten steeds diepere sporen met onze aanwezigheid. Inmiddels dreigt de aarde daaraan te bezwijken. Het goede nieuws is dat je ook nieuwe paden kunt bewandelen. Gewoonten kunnen veranderen. Moeilijk? Nog niet zo lang geleden droegen Nederlandse vrouwen bontjassen en stonden vliegtuigen blauw van de sigarettenrook. Hoe bouwen we een nieuwe gemeenschap op met het andere leven op aarde?



### Hersenen

#### IQ is voor de dommen!

De lieveheersbeestjes hebben het buskruit niet uitgevonden. Wij wel, met ons über-IQ. Alles legt het tegen ons af. Hoewel... Dolfijnen seinen met echosignalen de omvang van een school vissen door. Boomwortels laten hun voedsel aandragen door schimmels. Spreeuwenzwormen wervelen zonder botsingen. Alle organismen kennen hun eigen uitdagingen en hun eigen vorm van slimheid om die te overwinnen. Neem onszelf. Wij zijn, als groepsdieren, sociaal intelligent. We functioneren door elkaar aan te voelen en daar passend op te reageren. Niks IQ.



### Hand

#### Handgemaakt

De meeste organismen hebben geen handen nodig. Die van jou en enkele andere dieren zijn zo geëvolueerd dat ze dingen kunnen vastpakken. Toen jouw voorouders rechtop gingen lopen, werden ze pas echt handig. Om te maken en te breken. Te scheppen en te slopen. Wat ooit begon met simpel gereedschap, hakken, snijden en vuur maken, is uitgegroeid tot genetische manipulatie en baby's op bestelling. Maakbaarheid. Waar houdt het op?



### Huid

#### Ingepakt!

Van een olifant met zijn dikke huid tot een cel met zijn vliedunne membraan: de natuur verpakt alles. Niets kan leven zonder een schil die binnen houdt wat binnen hoort en een barrière vormt tegen indringers. Vel of vacht, dop of bast: een natuurlijke verpakking ademt, laat vocht door en is afbreekbaar. Jouw huid omvat je als individu en onderscheidt je van alles wat je niet bent. Het is je bescherming en tegelijkertijd je verbinding met de wereld om je heen – je naakte waarheid.



### Hart

#### Rond en rond en rond en rond...

Je hart pompt je bloed rond. Ook buiten jou rouleert er van alles – geld, het verkeer, de wave in een voetbalstadion. Natuurlijke kringlopen kennen geen begin en einde, zoals water dat verdampt, neerslaat en weer verdampt. Of organismen die sterven, ontbinden en zo de bouwstoffen vormen voor nieuw leven: uit een rottend karkas ontkiemen plantjes. Zonder kringlopen kan geen leven bestaan. Geen bouwstof, geen druppel gaat verloren.



### Baarmoeder

#### De zin van het leven

Al het leven heeft maar één doel. Voortplanting. De soort in stand houden. Soms doen organismen dat in hun eentje, zoals microben die zich splitsen, maar vaak komt er seks aan te pas. Bevruchting. Wie nakomelingen krijgt – of die nu beginnen in een eikeltje of een baarmoeder – geeft zichzelf door als een schakel in een eindeloze reeks van erfelijke informatie. Zelfs het kleinste zaadje dat jaren op ontkieming ligt te wachten is een databank, een stukje van het grote geheugen van het leven.



## Oren

### Een wereld vol geluiden

De wereld kent drie soorten geluid. Geofonie is het rumoer van de aarde: ruisende rivieren, rommelende vulkanen, brekende ijsschotsen. Onder biofonie verstaan we de geluiden van planten en dieren: geritsel, gekraak, gescharrel, getik, gepik, plus boodschappen als “hier woon ik: wegwezen”, “pas op, gevaar!”, “hallo, schatje”. Ten slotte is er antrofonie: alles wat de mens voortbrengt, variërend van brabbelende baby’s tot overtrekkende vliegtuigen en de boor van de buurman. Maar waar hoor je de stilte?

## OOSTZAAL



## Darmen

### Goede grond, goed gezond

Wat hebben jouw darm, een worm en de wortels van een plant gemeen? Ze halen voedingsstoffen uit de grond (in jouw geval met wat tussenstappen) en verteren die dankzij miljarden microben – het microbioom. Hoe rijker de grond, hoe rijker het microbioom en hoe rijker de restanten die darm, worm en plant aan de grond terug leveren, als basis voor nieuw voedsel. Gezond voedsel. En zo is ook jouw gezondheid onlosmakelijk verbonden met die van jouw leverancier, de aarde.



## Bindweefsel

### Tussenruimte

Is nietsdoen improductief? Iets laten rusten, even loslaten, er een nachtje over slapen. Als je elke minuut volpropt, smoor je alle gemijmer en fantasie en ga je richting een burn-out. Door te niksen, luieren, spelen en slapen, schep je ruimte voor nieuwe ideeën, een frisse blik, een schone lei. Zonder ruimte kan niets groeien. Stel je een netwerk voor met allerlei vitale knooppunten. Het is in de lege tussenruimten waar nieuwe verbindingen ontstaan.



## Ogen

### Het is maar hoe je het bekijkt

Open je ogen en alles komt in een stortvloed van bits en bytes op je af. Te veel om te verwerken. Dus hebben jouw hersenen een truc: ze focussen, filteren en varen op aannames. Iedereen filtert, altijd. Wat je ziet, en wat je niet ziet, hangt af van de persoon die je bent, je achtergrond, je cultuur, de groep waartoe je wilt horen. Je ziet de dingen niet zoals ze zijn, maar zoals jij bent. Zo ontstaan zelfbeelden en complete wereldbeelden.



## Neus

### Je neus achterna

Zodra een kater een krolse kat ruikt, is er geen houden meer aan. Ziedaar het simpele, basale effect van geur. Of je nu een kater bent of een bladluis, een beuk, een mens, een gier of kreeft, je reageert er automatisch op. Om je voort te planten, te eten of je te beschermen tegen gevaar. Alles wat leeft verspreidt en onderschept geuren. Wij vangen ze op met onze neus en ze raken ons veel dieper dan we beseffen.



## Plek van samenkomst

In de Oostzaal van het museum is een dynamische plek, een ruimte van participatie en interactie. Brekend met traditionele museale concepten, combineert de oostvleugel twee functies van het museum op een unieke en innovatieve manier. In deze ruimte zijn de tentoonstelling en de ruimte voor ontmoeting en samenkomst volledig geïntegreerd. Hiermee ondersteunen beide functies elkaar.

Rondlopend als bezoeker, tref je mensen aan die met elkaar optrekken, zijn bezig met verschillende thema’s of luisteren naar een lezing, we noemen dit samenkomsten. Een centrale rol is weggelegd voor Museummedewerkers en ‘Verbinders’ (vrijwilligers). Zij gebruiken daarbij de installaties in de tentoonstelling.

# KUNSTENAARS EN WETENSCHAPPERS AAN HET WOORD

## THIJS BIERSTEKER klimaatkunstenaar

‘Wat ik heel mooi vind is dat mijn werk echt een brug bouwt tussen het museum en de natuur.’ In de installatie van Thijs Biersteker komt de buitenwereld letterlijk het Groot Museum binnen: vanuit de grote plataan op het Artisplein groeien ‘digitale wortels’ het museum in. Thijs: ‘Het is een soort stethoscoop die kan meten hoeveel sapstroom er in de boom is: hij drinkt ongeveer 130 liter per dag. Dit wordt binnen op een scherm, gemaakt van 3D geprint materiaal, gevisualiseerd. Er naast kun je meten wat je eigen bloedcirculatie is en hoe die zich verhoudt tot de 200 jaar oude plantaan. Met dit werk wil ik laten ervaren dat wij dezelfde systemen hebben als de natuur, en we helemaal niet zo van elkaar verschillen eigenlijk.’

### Kunst en wetenschap

Biersteker ontwikkelde dit werk in samenwerking met de Gentse universiteit. Ook elders in het museum integreerde hij de laatste wetenschappelijke kennis, in een installatie die eruit ziet als een hersenpan, gevuld met planten. Thijs: ‘We willen laten zien dat planten ook intelligentie hebben, best nog controversieel, maar een heel belangrijk thema. Tussen de planten tonen we de laatste nieuwtjes uit dit nog jonge onderzoek. Ik vind het als kunstenaar heel fijn om een werk te maken dat meebeweegt met de wetenschap.’ ‘Het Groot Museum reflecteert op onze relatie tot de natuur. Dit thema hoort een grotere plek te krijgen in ons bewustzijn.’

## AMBER VEEL kunstenaar

### Er ligt een vos. Slaapt hij of is hij dood?

Heel langzaam gaat de zon op, in belichting en animatie. Amber Veel maakte de poëtische installatie Metamorfose, waarin een echte vos centraal staat. Het werk gaat over de kringloopbeweging in de natuur: circulariteit is een belangrijk thema in het Groot Museum. ‘Ik heb geprobeerd de hele levenscyclus vorm te geven, in versneld tempo.’

### Kringloop

Een animatie rond de vos maakt processen van ontstaan en vergaan zichtbaar. Amber: ‘’s Nachts stijgt sterrenstof op uit de vos. Hij begint te ontbinden. Bij zonsopkomst veranderen de sterren in vliegen en wordt het een drukke bedoening. Planten, vlinders, muizen doen zich aan de vos te goed. In de nacht borrelt het juist ondergronds van het leven.’

‘Mijn grote passie is tekenen. Dat zie je in Metamorfose, maar vooral ook in Diepe verbinding, een groot ander werk in de Oostzaal, over het Wood Wide Web. Ik tekende een metershoge wereldbol, met bomen erop en daaronder een uitvergroete wortelstructuur. Je ziet hoe diep onder de grond het mycelium alles verbindt. In dat schimmelnetwerk is continu uitwisseling gaande. Eigenlijk zoals het dode lichaam van de vos ook in verbinding staat met het nieuwe leven.’

## JAN ROTHUIZEN kunstenaar

Jan Rothuizen, bekend van de Zachte atlas van Amsterdam, tekende een ‘geurkaart’ van de buurt rond ARTIS. Zoals Jan de geuren kort typeert, ‘zie’ je ze voor je: natuurlijke geuren zoals lindebloesem en rozen, maar ook hoe warm asfalt ruikt, of een nieuwbouwhuis. ‘Ik zet altijd al mijn zintuigen open als ik research doe voor een tekening. Nu werd mijn neus door al dat ruiken als het ware steeds groter.’

Het Groot Museum laat zien hoezeer wij mensen natuur zijn. ‘Als je zo op geur fixeert, ontdek je dat we veel meer instinct gebruiken dan we denken. We zijn eigenlijk gewoon dieren. Onbewust worden we gestuurd door geuren. Zo waarschuwt stank dat iets bedorven is, of ruik je dat je iemand niet mag. Ik merkte hoe ik geuren koppel aan dingen die ik ken. Iedere keer rook het bij café Eik en Linde naar verschaald bier en zaten er oudere mannen te roken en te drinken. Die lucht werd dus een beetje die oude mannen. Toen er een keer alleen maar jonge hippe mensen zaten, was ik helemaal in de war. Geur is ook cultureel bepaald, zo bleek. Hoe de stad ruikt als het net geregend heeft op een warme dag vind ik een fijn, zomers, luchtje. Een Algerijnse mevrouw die ik sprak moest daarbij juist altijd aan brandend zand denken. Leuk vind ik dat.’

## MIN KIM kunstenaar

'Mij werd gevraagd een werk te maken over circulatie en leegte, voor een interactieve installatie in het museum waar bezoekers aan kunnen draaien. Ik was heel blij met de opdracht, en heb verschillende ideeën overwogen. Ik maak tekeningen, graag met houtskool, maar nu komt de tekening in een loop, en is dus eigenlijk oneindig. Al met al een hele uitdaging.'

### Leegte

'Het begrip leegte zit in mijn Aziatische cultuur en opvoeding. Ik heb onderzocht wat leegte voor ons betekent. Het voelde als een levensvraag die ik in korte tijd moest beantwoorden. Ik begon te denken aan mijzelf en mijn ademhaling. Hoe kan ik uitademing vangen en zichtbaar maken? Ik kwam met het idee van een ballon, die wordt opgeblazen en weer leegloopt.'

### Ademcirkel

'De ademhaling is eigenlijk de kleinste maar ook de grootste cirkel die je kunt maken. In de ruimte tussen de kleinste en grootste ademhaling vind je leegte. Dan maak je een reis naar binnen, letterlijk je lichaam in. Dat is waar mijn werk over gaat. Ik hoop dat het anderen ook aan het denken zet, dat het het publiek helpt de eigen adem te ervaren en zien. Je eigen ademhaling is iets alledaags en tegelijkertijd iets onbekends. In verbinding komen met je eigen ademhaling is de reis maken naar je binnenwereld. Dit werk heeft ervoor gezorgd dat ik zelf overall cirkels ging zien en me bewust werd van routines en terugkerende patronen.'

## JUSSI ÄNGESLEVÄ creative director ART+COM

De studio voor mediavormgeving ART+COM was al vroeg stadium betrokken bij de ontwikkeling van het Groote Museum. De medeoprichter van ART+COM, wijlen prof. Joachim Sauter maakte een integraal deel uit van de stuurgroep. Samen met creatief directeur Jussi Ängeslevä ontwikkelde ART+COM 5 installaties verspreid over het museum, waarbij de bezoeker centraal zetten een terugkerend principe is. Terwijl het museum van grote vragen op diverse manier probeert de verbeelding te prikkelen en na te denken over 'de grote vragen' geven de (media)installaties juist persoonlijke relevantie, en laten ze de bezoeker voelen dat hij deel uitmaakt van het geheel.

Een enorm sculptuur begroet de bezoekers bij de centrale hal in het museum. Terwijl ze letterlijk onder een groot vraagteken staan, vermengt augmented reality-software met de realiteit. Zo ontstaan er transformerende perspectieven in tijd, schaal en plaats. Jussi Ängeslevä: 'Je bent als bezoeker onderdeel van dit perspectief, maar je staat niet aan het roer, je bent er gewoon.'

In de Westzaal bevinden zich meerdere (media) installaties. Zo toont een installatie de veelzijdigheid van beweging van ons lichaam. Het laat de bezoekers letterlijk spiegelen door de beweging van de eigen ruggengraat met de hulp van een camera, 'machine learning' en real-time 3D beelden te koppelen aan bv een hagedis, kameel of vogel. Hoe we onbewust reageren op gevoelens en emoties van anderen

wordt tastbaar gemaakt in de (media)installatie die gebruik maakt van FACS (Facial, Action, Coding, System). Een algoritme observeert de gezichtsbewegingen van bezoekers en registreert hoe ze reageren op een 'synthetisch' personage. 'De uitdaging die we kregen van het makers-team is om bij de bezoeker échte reflexen uit te lokken. Dit is dus ook een beetje een experiment, bij hoeveel bezoekers zal het werken, na opening weten we het pas echt'; vertelt Ängeslevä.

In een derde installatie wordt de ecologische voetafdruk heel dichtbij gebracht. Het huisadres van de bezoeker wordt gevormd tot een digitaal eiland dat de hulpbronnen bevat die men nodig heeft. 'De abstracte hulpbronnen die normaal in grafieken worden getoond zijn nu gevormd tot een eiland van je eigen vertrouwde buurt, daardoor beleef je het anders.'

De benadering van het Groote Museum in het vertellen van verhalen sluit naadloos aan bij de werkmethode van ART+COM. Jussi Ängeslevä: 'In de studio is er altijd een multidisciplinaire dialoog tussen kunst, technologie, design en creatie, dat versterkt elkaar. Net als in de natuur toon het museum de bezoekers dat ALLES IS VERBONDEN.'

## TON HARREVELD bedenker geurtunnel

Ton van Harreveld meet en analyseert in zijn werkende leven industriële geuroverlast. Daarnaast koesterde hij al heel lang het plan voor een wall of smell. In het Groote Museum is zijn droom verwezenlijkt in de vorm van een geurtunnel, door Ton zelf de 'neusvleugel' genoemd. Het is een 14 meter lange donkere gang, waarin je 16 verschillende geuren kunt ervaren.

### Emotioneel hologram

Ton: 'Wat je ziet en hoort, beïnvloedt wat je denkt te ruiken. Naast de tunnel hangt een getekende geurkaart van illustrator Jan Rothuizen, die laat zien dat je via je neus plaats kunt bepalen. Maar als je het visuele weghaalt, word je teruggeworpen op een pure geurwaarneming, die heel krachtig kan zijn. Geuren zijn verbonden met het langetermijngeheugen en roepen heel specifieke situaties en emoties op. Een geur triggert dan een soort emotioneel hologram. Daarom is de tunnel opzettelijk donker gehouden, en stil. We vertellen niet wat je ruikt, want dat doet er niet toe. Er is geen goed of fout. Iedereen heeft andere associaties – de een ruikt leer, een ander benzine – en dat is juist ook de bedoeling. Het gaat om wat er gebeurt in je hoofd, wat de geur in je losmaakt.'

## KARLINE JANMAAT

ARTIS-hoogleraar cognitieve gedragsecologie

Sinds haar benoeming in 2020 doet ARTIS-hoogleraar Janmaat onderzoek naar de ontwikkeling en evolutie van intelligent gedrag en vergelijkt ze het cognitief functioneren van dieren en mensen. Hierbij stelt ze vragen als 'Wat verklaart ons gedrag' en 'Welke vermogens delen wij met andere dieren?'. Baanbrekend is haar vergelijkende intelligentie-onderzoek naar mensapen en jager-verzamelaars zoals de semi-

nomadische stam de BaYaka in de Republiek Congo. Voorheen vond onderzoek naar intelligent gedrag van mensapen in vergelijking met mensen voornamelijk plaats in de artificiële omgeving van het laboratorium. Weloverwogen koos Janmaat voor onderzoek in de natuurlijke habitat. Om nu eens niet mensapen met westerlingen te vergelijken, maar met andere regenwoudbewoners. Bayaka's wisten plekken in het bos als een visvijver of jachtkampement zeer nauwkeurig te lokaliseren. Narekenen met GPS en kompas leverde een gemiddelde afwijking van slechts zes graden op. Dat doet geen enkel stadsmens ze na.

Naast het navigatieonderzoek bestudeert Janmaat het foerageren oftewel het zoeken en verzamelen van voedsel. Voor beide vaardigheden zijn goed ontwikkelde hersenen en uitgebreide ecologische kennis vereist. Dierentuindieren, wilde dieren in de natuurlijke habitat en jagers-verzamelaars cognitieve vermogens zoals planning, geheugen en reken capaciteiten worden met elkaar vergeleken. Op basis van het gedrag van wilde dieren creëert Janmaat verrijkingprogramma's ter ondersteuning van het mentale welzijn van dierentuindieren. Zoals het verstoppertje van voedsel over langere tijdsperiodes en het kennis laten maken met nieuw voedsel. Janmaat: 'Intelligente dieren zoals de mensapen hebben nu eenmaal uitdagingen nodig.'

In de Oostzaal van het Groote Museum kunnen bezoekers vragen stellen aan wetenschappers en onderzoekers van Artis en daarbuiten. Janmaat benadrukt het belang van het inzichtelijk maken van de werkwijzen en achtergronden van het onderzoek aan het grote publiek. Hoe komen onderzoekers nu eigenlijk aan kennis? Welke route hebben ze daarvoor afgelegd? Hoe werkt het experiment precies?

Het toegankelijk maken van wetenschappelijke kennis voor een breed ARTIS publiek ziet Janmaat als een unieke kans. In samenwerking met het Groote Museum ontwikkelde Janmaat en haar team een onderzoek waar aan ARTIS bezoekers op vrijwillige basis kunnen deelnemen. Hierin bevraagt Janmaat de mate waarin beslissingen rationeel of irrationeel worden gemaakt. Wat verklaart ons gedrag? Waarom nemen mensen soms irrationele beslissingen? Delen wij deze neiging met andere primaten? In een hands-on experiment hoopt Janmaat deze vragen met de hulp van de bezoekers van het Groote Museum te kunnen beantwoorden.

## MARJOLEIN LANZING techniek filosoof

Het Groote Museum stelt grote vragen, en helpt je daarover na te denken. Een van de wetenschappers die daar haar steentje aan heeft bijgedragen is filosoof Marjolein Lanzing, Assistant Professor Philosophy of Technology aan de Universiteit van Amsterdam. Zij stelt in een installatie fundamentele vragen over de rol van technologie in de maatschappij. Lanzing: 'De introductie van nieuwe technologieën in de maatschappij is vaak een groot sociaal experiment waarvan we de gevolgen niet kunnen overzien en dat ons confronteert met nieuwe ethische vraagstukken.'

## Confronterend

Lanzing neemt de bezoeker ook mee op een reis langs allerlei soorten voedsel om erachter te komen wat voor ons ethisch aanvaardbaar is. Hoe gaan we om met laboratoriumvlees? Heb je trek in een boterham belegd met gekweekte cellen van je eigen dijbeen? Is het acceptabel om robots te slaan? Waar ligt de grens? In een confronterend ja/nee-spel kunnen bezoekers via touchscreens antwoord geven op de door Lanzing geformuleerde dilemma's over de relatie tussen mens en technologie. Wat kies jij? En welke implicaties hebben onze keuzes voor de samenleving? Is technologie echt zo neutraal?

## RENS WEGERIF animator

Als een ouderwetse knutselaar werkt Rens Wegerif aan zijn animatiefilms. Hij maakt aabare poppen en dieren van vilt, maar gebruikt ook klei, papier en fotografie. Voor het Groote Museum bracht hij de complexe werking van het gehoor, de reuk en wortelsystemen in kaart. 'Lekker om zo te mogen graven naar hoe het precies zit. De natuur is ongekend mooi georganiseerd. Ik was echt geïmponeerd door hoe het allemaal klopt. Ik kijk er nu met meer ontzag en bewondering naar.'

## Omgekeerde darmen

Ter illustratie noemt Wegerif plantenwortels, die hetzelfde functioneren als mensendarmen, maar dan omgekeerd. 'Darmen maken gebruik van het microbiom: bacteriën die bouwstenen uit voeding kunnen destilleren. De micro-organismen rondom wortels ondersteunen planten en bomen op een zelfde manier.'

## Horen met de poten

Ook het gehoor bij mens en dier draait om dezelfde principes. 'Toch is iedere uitvoering uniek. Zo zitten de trilhaartjes bij een kreeft aan de buitenzijde op de antennes, en bij mensen juist aan de binnenzijde van het slakkenhuis.' Hij beschrijft hoe een olifant ook via zijn poten kan 'horen': 'Door de vetlaag in zijn voetzolen kan een olifant ultrasonische trillingen van blikseminslagen waarnemen of aankomende tsunami's op een afstand van wel 200 kilometer!'

## PIET-HARM STERK

filmmaker van opdrachtfilms, drama en documentaires.

Vanaf dat het concept/ontwerp van het museum er was ben ik aangesloten bij het kernteam om, vanuit de ontwerpen die er toen lagen, op alle punten waar gedacht werd aan film, inhoudelijk mee te gaan denken over de plannen om die aan te scherpen. Dat was twee jaar geleden. Het heeft een tijd geduurd voordat we de 'go' kregen dat het museum ook echt gemaakt zou worden. Vanaf dat moment zijn wij op alle film-onderdelen, dan praat ik over bewegend beeld, dus gefilmde beelden maar ook animaties, aan de slag gegaan met een inventarisatie van alles dat er voor het museum moest worden gemaakt. En als een soort 'hoofd-creatief' heb ik dat gecoördineerd naar een team van heel verschillende regisseurs en makers toe.

Als je alles bij elkaar optelt dan kom je aan ongeveer 45 à 50 verschillende filmproducties. Dan heb ik het over een film-vertelling. Dat kan puur een beeld-vertelling zijn, zonder gesproken woord of tekst, die jou meeneemt in een bepaald onderwerp of wereld. En er zijn films waar we gebruik maken van een ondersteunende verteller die je meeneemt in het verhaal. Er is ook een grote filmproductie die heet Rond en rond. Die gaat over alle stromen en ritmes in de wereld, van heel groot tot heel klein. Dat is een productie die duurt bijna 9 minuten maar is zonder gesproken woord, puur een ervaring. En een serie animaties van Rens Wegerif die gaan over vier verschillende thema's. Al die producties heb ik creatief begeleid.

Onze beeld-researcher Fem Verbeek is de afgelopen anderhalf jaar wereldwijd op zoek geweest naar beeldmateriaal om al die specifieke verhalen mee te maken en te illustreren. We hebben voor een deel gebruik gemaakt van bestaand materiaal dat we uit alle hoeken en gaten van de wereld hebben verzameld.

Er zitten in het Grootte Museum best wel veel films zonder gesproken woord waarbij de bezoeker passief-actief naar het scherm kan kijken. En daardoor brengen we hoop ik de verbanden en dat grotere geheel op een toegankelijker niveau dan wanneer de bezoeker dat zelf allemaal bij elkaar moet combineren door te lezen en losse beelden als objecten moet bekijken. Ik denk dat daar de grote kracht van het bewegende beeld zit. En ik vind het indrukwekkend hoe de vitrines, de films, de collectiestukken en alle objecten die er omheen staan een onlosmakelijk geheel zijn gaan vormen en bij elkaar zijn gekomen.

Ik vind de installatie die je kunt zien, met de dode vos, erg geslaagd. Dat is een bijzondere co-creatie waarbij Amber Veel het hoofdontwerp heeft gemaakt. Ik heb haar toen gekoppeld aan Sofie Olga de Jong, de animator. In een mooie driehoek hebben we die installatie tot een heel bijzondere vertelling weten te krijgen. Dat vind ik ook het verrijkende aan mijn rol, dat je autonome, bijzondere makers aan elkaar kunt verbinden en dat je ziet dat het elkaar optilt.

Ik vond het ontzettend leuk en uitdagend dat er een grote ambitie was om iets te bereiken en dat het aan ons, als makers, was om te bedenken: hoe gaan we dat nou tussen de oren van die bezoeker krijgen? Dat doe je door in de films soms grappige bruggetjes te maken of onverwachte omkeringen waardoor je als bezoeker getriggerd wordt, in verwarring wordt gebracht en op zo'n manier dat het nog lang blijft 'nasudderend', dat je erover nadenkt.



Ik zie het Grootte Museum ook steeds meer als een 'magazine' waarin zo ontzettend veel te vinden is. Eigenlijk zou je een kaartje voor een jaar moeten kunnen kopen en dat je iedere maand even nieuwe inspiratie en nieuwe perspectieven komt opsnuiven. Want het Grootte Museum heeft zóveel te bieden op zóveel verschillende niveaus dat ik denk dat het heel waardevol is om je soms een uurtje te laten prikkelen door een aantal elementen en dat dan mee te nemen naar huis en met die verrijking en al die vragen zelf aan de slag te gaan.

Als ik mensen vertel over waar ik aan heb gewerkt en wat het is, een plek die jou weer wil 're-connecten' met de aarde en met dat onmetelijk-fantastische gegeven van onze biotoop, waar we onszelf van hebben losgezongen, dan merk je dat mensen meteen aanslaan daarop. Iedereen voelt zich meteen aangesproken. Dat er een plek is die jou inspiratief en uitdagend probeert daarin mee te nemen, die verbinding, dat spreekt mensen heel erg aan. 'Hoe gaat dat dan?', vragen mensen. Dat wordt heel spannend hoe mensen dat gaan oppakken. Daar ben ik ontzettend benieuwd naar, voor wie het op welke manier gaat werken.

## WOUTER VAN DER ZOUWE directeur van YIPP

Wij hebben een aantal van de interactieve installaties, interactives genoemd, gemaakt. We doen dat met name voor musea en eigenlijk zijn we dus een soort game-studio voor musea. We proberen verhalen en museale inhoud op een interactieve manier aan bezoekers te vertellen. Toen we gebeld werden of we wilden mee werken aan het Grootte Museum hoefden we niet lang na te denken. Het is bedacht en ontwikkeld door ongeveer hetzelfde team als Micropia, een museum wat we altijd erg goed hebben gevonden. Dus om samen met dat team een bijdrage te kunnen leveren aan dit nieuwe museum was een te gekke kans!

Er was al best wat denkwerk ingegaan, er lag per interactive al een behoorlijk deel van het plan. Een opzet waar het ongeveer over moest gaan, een hele verzameling inhoud. In sommige gevallen is de uitvoering door ons ook één op één gebeurd. Bijvoorbeeld bij een spel waarin je je korte termijn geheugen moet testen. En dan zie je dat een chimpansee dat veel beter kan dan mensen. En bij een andere interactive gaat het over groepsgedrag. Dat jouw gedrag je vrienden beïnvloedt, maar ook de vrienden van je vrienden én de vrienden van de vrienden van je vrienden! Dus mensen die je helemaal niet kent, daar heb je invloed op met jouw gedrag. In totaal hebben we 10 interactives gemaakt.

Wij starten meestal niet helemaal from scratch. Er is een kern van een idee. Bijvoorbeeld bij de interactive waar je, door aan een navelstreng te trekken, je door de evolutie heen gaat. Er was al een idee bij het museumteam en het ontwerpbureau, hier willen we het ongeveer over doen. Je gaat terug in de tijd, dat was het kernidee. Toen zijn we gaan brainstormen en hebben we vier story-boards gepresenteerd van mogelijke manieren om dat in beeld te brengen. Dat zijn we gaan bespreken en toen kwamen we tot één richting. Toen bedachten we drie verschillende stijlen: één heel illustratief, één meer comic-achtig en één foto-realistisch. Uiteindelijk is voor de illustratieve



collage-stijl gekozen. Dat hield met midden tussen concreet en abstract. Dat illustreert het best het verhaal dat we allemaal afstammen van the last universal common ancestor.

We hopen dat bezoekers beter gaan nadenken over hun eigen plek in de natuur. En dat zij zich realiseren dat ze onderdeel van de natuur zijn. Alles wat de mens is is natuur. En door dat bewustzijn hopelijk meer richting een levensstijl gaat die in balans is met de natuur. Wat ik zélf meer door werken aan het Groote Museum ben gaan doen, ik ben thuis veel beter voor m'n eigen planten gaan zorgen!

Wat onze opdracht bijzonder maakte is het feit dat er de ruimte was en de wil was om het soms ook open te laten en het aan de bezoeker zelf over te laten. Niet álles te willen vertellen maar juist ook ruimte voor eigen interpretatie te houden. Soms willen musea er zoveel inhoud instoppen en hier is het juist: doe het maar iets minder hoeveelheid inhoud, als het maar gaat werken en de bezoeker er zelf over gaat nadenken.

## MARIELLE HEESSELS visual artist/ruimtelijk vormgever

In eerste instantie vroeg het team van het Groote Museum mij om een aantal handen te maken die genetisch gemanipuleerd waren. Levensechte handen maar dan vervormd. Een hand met twee duimen en een hand met twee middelvingers. Die zijn opgenomen in een hele wand met allemaal gereedschappen. Het idee achter de twee duimen is, dat je veel meer grip hebt, dat je veel steviger dingen vast kunt pakken. En de twee middelvingers, dat was meer een grap natuurlijk, vanwege de ene middelvinger. Ik heb ze van silicone gemaakt, omdat ze levensecht moesten zijn. En daarna gedecoreerd. Met silicone krijg je echt die transparantie van een echte mensenhand. Ik vind silicone een mooie materiaal omdat het levensecht moest zijn. Het idee was, wat zou je kunnen doen als je je hand kon aanpassen, wat zou je dan veranderen aan die hand? Waar zou je dan voor kiezen? Meer pinken? Meer wijsvingers.

Ik heb eerst de handen afgemald – de hand van mijn zoon. Die heb ik twee keer afgemald voor de duimen. En de hand van zijn vriendin voor de middelvinger. Daarna heb ik de handen gegoten in polyurethaan, toen in stukken gezaagd en weer aan elkaar geplakt en bijgemodeleerd waardoor je de overgang niet meer ziet en het er echt uitziet. Toen heb ik een nieuwe mal gemaakt en toen de handen in silicone gegoten. Mijn zoon en zijn vriendin hebben beiden vrij slanke handen, niet super getekend maar wel vrij karakteristiek.

Het was wel grappig toen ik de hand met twee middelvingers had gemaakt. Want één middelvinger is natuurlijk wel een stevig symbool, dat heeft wel impact. Maar toen ik de hand had veranderd in een hand met twee middelvingers, was die betekenis ook minder. Twee middelvingers is meteen een ander gevoel. Dan wordt het een soort 'peace-teken'.

### Mensenhuid

In een later stadium kwam er de opdracht van een mensenhuid met ingewanden bij en een voet en een hart. Dus dat veel meer werk in korte tijd. Dus ik heb m'n collega-vrienden Suzan

gevraagd om te helpen met het modelleren van de dingen. Het was voor mij bovendien best nieuw om het met silicone te produceren en te decoreren en haar te implanteren. Ik had wel eerder met silicone gewerkt maar niet op die manier. Dus ik vond het spannend, zou het allemaal lukken in die korte tijd? Alles is gelukt, op de voet na, die moet ik nog maken. Ook die moet genetisch gemanipuleerd worden.

De huid met de ingewanden vond ik heel interessant omdat daar het verhaal van 'binnen-buiten' speelt. Ik heb ingewanden gemaakt waarbij ik de binnenkant van de ingewanden laat zien. Ik vond het interessant om daarmee aan de gang te gaan, een uitdaging om dat te maken. Het spijsverteringskanaal, van je mond tot de anus, is met buiten in contact. Dus daarom is het de buitenkant van je binnenkant. Ook weer gemaakt van silicone. In dit geval heb ik een dochter van een vriendin van afgemald, van haar hele lichaam. Zonder de vorm maar wel de afdruk van de huid. De ingewanden konden we natuurlijk niet afmallen dus die hebben we gemodelleerd van plasticine klei. Daarna mallen van gemaakt en die zijn ook geproduceerd in silicone, daarna gedecoreerd en haar ingeplant. In het hoofd en schaamhaar toegevoegd, dat het wel heel realistisch is. En dat hangt aan een hanger, als een stuk vel dat er net af is gehaald.

Het hart is gemodelleerd en in silicone gemaakt. Die staat op sterk water in het museum. Er staan een aantal harten op een rijtje in het museum, waarvan één mensenhart. Ik heb foto's gezocht en informatie bekeken over de afmetingen van een hart. Dus geprobeerd om het weer zo realistisch te maken. De andere, echte, harten waren wit geworden omdat het bloed eruit is gegaan. Het wittige, gebleekte en vezelige heb ik geprobeerd er ook in te krijgen.

## LARA VERHEIJDEN fotografe

Ik werd benaderd door het Groote Museum naar aanleiding van een film die ik heb gemaakt, genaamd Coco. Die film gaat over een vrouw, een week vóór haar bevalling tot áán de bevalling. En het Groote Museum zocht iemand die een fotoportret kon maken van een net bevallen vrouw. Toen was het idee om een foto van Coco te nemen maar ik had haar niet gefotografeerd, alleen gefilmd. Daarna vroegen ze: 'Zie je het zitten om een nieuwe foto te maken?' De zone waar het hier om gaat is de baarmoeder, voortplanting van alle organismen, mens, dier, plant. Daar moest de foto in passen.

Het eerste idee was om bij de bevalling te zijn en dan vlak daarna de foto te maken. Maar dat was in corona-tijd, was lastig, in het ziekenhuis mocht er niemand bij enzovoort. En toen heb ik toch de foto vlak na de bevalling gemaakt, de foto die het is geworden. Op de foto staat schrijfster Niña Weijers en haar zoontje Alyosha. Zij heeft een relatie met schrijver Arnon Grunberg.

Als ik een foto maak, bereid ik heel weinig voor. Het enige dat ik wist was, dat ik ze graag naakt en samen wilde fotograferen. Het was natuurlijk bij Niña thuis en ik denk dat we anderhalf tot twee uur bezig zijn geweest. Wat ik mooi vond was, dat er melk uit haar borsten kwam tijdens het voeden en knuffelen, dat druppelde naar beneden en je ziet het op haar been op de foto.

Ik krijg vaak de vraag waarom ik in mijn werk vaak naakte mensen laat zien. Ik houd overigens ook van kleding. En meestal zijn mensen op mijn foto's half-naakt, het is eigenlijk best bijzonder dat Niña op de foto in het Groot Museum helemaal naakt is. Wat ik er mooi aan vind? Ik vind het lichaam heel mooi, ik vind het mooi hoe mensen zich presenteren wanneer ze zich naakt of half-naakt zijn. Wat ze dan inzetten, iedereen heeft weer een andere manier om naakt te zijn.

## ROLF TE BOOIJ & VINCENT MENSINK

special effects artists RFX Propmaking

**Rolf:** Er waren vier objecten nodig voor het Groot Museum en daarvoor zijn wij benaderd. Daarvan hadden twee een organische vorm nodig en twee een statische vorm, 'hard surface' noemen we dat. We delen een atelier, Vincent en ik, en wij hebben beiden een specialisme in verschillende takken. Ik ben meer thuis in het organische, het boetseren, het vormgeven en het mallen maken. Vincent is meer thuis in productontwerp en 3-D tekenen, printen, elektronica en mechatronica. In mijn geval moest ik een baby maken in een broedmachine, die aan allemaal slangen hangt. En het tweede object was een broodje been, het moest een appetijtelijk broodje zijn met kweekvlees van een mensendijbeen erin.

**Vincent:** En ik heb twee robots ontworpen en gemaakt. Mijn achtergrond is industrieel productontwerpen. Eén is een robotarm met een hand die een penseel vasthoudt. De vormgeving daarvan heb ik zelf bepaald, op basis van een beschrijving. Daaronder ligt een brief aan de mensheid, die de robot dus heeft geschreven. En een robot met een bijl in zijn nek. En dan met de vraag: Is het moord? Ik ben gek op robots dus de opdracht was me op het lijf geschreven, ideeën genoeg. En mijn ontwerpen hebben nu een permanente plek in een museum, voor film werken is meestal heel vluchtig.

**Rolf:** De opdracht was gericht maar de invulling was heel erg open. Daar zijn we vrij in gelaten. Voor de baby in de machine heb ik wel een schets gekregen. Voor het broodje been heb ik een eerste aanzet gedaan voor het ontwerp. De baby is gemaakt van een zachte silicone, het broodje been is gemaakt van een kunststof. Normaal werken we voor de filmindustrie en Tv-commercials en het was eigenlijk heel fijn om voor een museum te kunnen werken, we werden best vrij gelaten én er was meer tijd dan we normaal hebben.

**Vincent:** Van te voren hebben we een tour gekregen door het museum dat in aanbouw was en heeft Haig Balian ons uitgebreid verteld wat het idee achter het museum was en wat het idee achter de objecten zou moeten zijn die wij gingen ontwerpen. Wij hebben een aantal dingen die tegenwoordig spelen mét onze ontwerpen in het extreme getrokken en dat is een soort sciencefiction voor ons. Maar daar zijn we dagelijks mee bezig in ons werk!

**AREND SCHOT** Manager plastination centre, anatomie en fysiologie, Faculteit Diergeneeskunde, Universiteit Utrecht.

Arend Schot bewerkt dode dieren zodat ze langer goed blijven. Hij is manager van het plastination centre, waar 'plastinaten' van dieren worden gemaakt, droge preparaten.

"Het plastinatieteam heeft de afgelopen jaren een breed scala aan technieken ontwikkeld, van harde tot zachte plastinaten. Harde plastinaten zijn rigide modellen die bijzonder nuttig zijn voor het bestuderen van de anatomie van het bewegingsapparaat, terwijl zachte plastinaten flexibel blijven en ideale trainingsmodellen zijn voor klinische procedures."



# PRAKTISCHE INFORMATIE

## Perscontact

Een persbezoek aan het Groot Museum is alleen mogelijk op afspraak en onder begeleiding. Het Artisplein is vrij toegankelijk, maar niet openbaar. Ook voor foto- en filmopnamen op het Artisplein dien je een afspraak te maken. Een afspraak maken gaat altijd via onze afdeling communicatie.

## Je kunt ons bereiken via:

E: [mediteren,eenboeklezenofschemeren](mailto:mediteren,eenboeklezenofschemeren).

T: 020 52 33 515

T: 06 53 73 86 88

Meer informatie en downloadbaar beeldmateriaal:

[Grootmuseum.nl/pers](http://Grootmuseum.nl/pers)

## Bezoekadres

Artisplein

Plantage Middenlaan 41

1018 CZ Amsterdam

**Ingang museum:** aan het vrij toegankelijke Artisplein, naast de Chileense flamingo's.

## Online

[www.grootmuseum.nl](http://www.grootmuseum.nl)

Volg ons op sociale media: [Facebook](#), [Instagram](#), [LinkedIn](#),  
[YouTube](#)

## Openingstijden

Dagelijks geopend van 10:00 tot 18:00 uur,  
op donderdag van 10:00 tot 22:00 uur.

## Ticket & toegangsprijzen Groot Museum

Vanaf 13 jaar	€17,50
0 t/m 12 jaar	gratis
Studentenkaart	€10,00
Museumkaart	gratis
VriendenLoterij VIP-kaart	gratis
CJP-pas	€8,75

**Tickets kopen kan via de [website](#) of aan de kassa.**

## Congressen & evenementen

Op de begane grond van het Groot Museum bevinden zich de Konings- en Tijgerzaal. Met grote vensters en openslaande deuren naar het Artisplein zijn deze historische zalen geschikt voor congressen, bijeenkomsten, presentaties en diners. Kijk voor meer informatie op onze [website](#) of neem contact op voor mogelijkheden op maat, via [evenementen@artis.nl](mailto:evenementen@artis.nl).

# COLOFON GROOTE MUSEUM

Artistieke leiding / Artistic direction

**Haig Balian**

Projectmanagement / Project management

**Harrie Knol**

Concept, inhoud en ontwerp / Concept, content and design

**Peter den Dekker**

**Eveline Hensel**

**Haig Balian**

**Marjolein Drenth**

**Michel de Vaan, KOSSMANDEJONG**

Collectie / Collection

**Bettine Verkuylen**

**Colette Olof**

Tekst / Text

**Anneke van Huisseling**

Film en animatie / Films and animation

**BIND**

Media installaties / Media installations

**ART+COM Studios**

**Yipp**

Geluid design / Sound design

**Pablo Lamar**

Licht design / Light design

**Simon Corder**

Tentoonstellingsbouw / Exhibition construction

**BRUNS**

AV-techniek / AV-technology

**Ata-tech**

**En vele anderen / And many others**

# COLOFON

ONTWIKKELING, RESTAURATIE, VERNIEUWING  
GROOTE MUSEUM MONUMENT

Leiding

**Haig Balian**

Architect

**Evelyne Merkx**

Projectmanagement

**Harrie Knol**

**Koos van Leijden, Michael Vermeer (Bouwteam P&O)**

Adviseurs

**Erik de Jong**

**Emil Polak**

**Polman Restauratie & Kleuronderzoek**

**Rappange & Partners Architecten**

**Rijksdienst voor het Cultureel Erfgoed**

**Monumenten & Archeologie, Gemeente Amsterdam**

**DVUA Architecture**

**Duyts Bouwconstructies**

**Geofox-Lexmond**

**Halmos Adviseurs**

**ZRI**

**Peutz**

**Bureau voor Bouwhistorisch Onderzoek en Restauratie**

**Arup**

**Rapenburg Plaza**

**Asta Advies**

**Simon Corder**

**Bureau Mijksenaar**

Uitvoerders

**B.C. Nico de Bont - Mobilis, Unica Building Services**

**Bentvelzen & Jacobs, Phanta Vision**

**Tomaello, Concreet Granito**

**Diamanttechniek, Meerleveld Diemen Infra**

**Julius Baller, Conmedra Steel + design**

**Smeulders Interieurwerken, Desque**

**SemMika, Flevo Security, Saan Koninklijke**

**HansKoning Decoratieschilder**

**Urban Creative, Delstuc Stucadoors**

**Schadenberg, Huib Nelissen, Mike Schouten**

**Roy Wormsbecher, Van Zijderveld Resolutie Groep**

**SIGN-Partners, LRS Solutions**

**Atelier Rene Knip, The Lux Company**

**De Cirkel Anjo Kuiper, Siersema, Eurohill**

**En vele anderen.**

De ontwikkeling van het Groot Museum is tot stand gekomen dankzij de bijdragen van onze begunstigers en subsidiënten. Als erkend goed doel is deze steun onmisbaar voor ARTIS.

## FONDSEN EN OVERHEDEN

Zadelhoff Fonds  
Stichting Hartwig Foundation  
VSBfonds  
Stichting TBI Fundatie  
Wereld Natuur Fonds  
Gieskes-Strijbis Fonds  
Prins Bernhard Cultuurfonds  
VandenBroek Foundation  
Vogelgezang Foundation  
Blockbusterfonds  
Fonds 1999  
Stichting Virtutis Opus  
Stichting Dioraphte  
BPD Cultuurfonds  
M.A.O.C. Gravin van Bylandt Stichting  
Mondriaan Fonds  
Stichting DoCo Charitas  
Stichting Annie Doeksen  
Stichting Kramer-Lems  
Amsterdams Fonds voor de Kunst  
Andla Fonds  
Stichting Pieter Bastiaan  
Stichting 't Trekpaert  
Egbert en Anna ten Cate Stichting  
Stichting Cordius  
Dr. Hendrik Muller's Vaderlandsch Fonds  
Dinamo Fonds  
Stichting Gansoord  
Van den Berch van Heemstede Stichting  
Ribbink van den Hoek Familiestichting  
Stichting De Lange Brug  
Ministerie van Landbouw, Natuur en  
Voedingskwaliteit  
Provincie Noord-Holland  
Gemeente Amsterdam  
Rijksdienst voor het Cultureel Erfgoed  
Nationaal Restauratiefonds

## SCHENKERS EN SPONSOREN

Vriendenloterij  
Nelly Altenburg  
David Beesemer en  
Loraine Beesemer-Rosenbaum  
Familie Bras  
Familie Goldschmeding  
Erik-Jan Hertogs  
The Hester Family  
Familie Høvig  
Gerard Hulst  
Jan Kat en Beth Johnson  
Joop en Irma Saan  
Familie Stoop  
Hans en Jolijn van der Velde  
Harry Vlek  
Familie Voûte  
Elise Wessels van Houdt  
Martin de Wit  
Schagen Groep  
DvM B.V.  
G&S Vastgoed  
Caransa Group B.V.  
De Beleggingsgroep B.V.  
Urban Interest  
Wakkie & Perrick B.V.  
Beiersdorf  
Effektief  
Canon Business Center Nederland

Overige schenkers die anoniem wensen te blijven



