INDUSTRIE MUSEUM

PERSMAP

Industriemuseum

Expo rond computererfgoed

Computer says hello

14/11/2026 – 26/09/2027

Persrondleiding met curatoren op aanvraag

Contact: hannelore.decraene@stad.gent - 0470 20 78 99

NIEUWE EXPO

COMPUTER SAYS HELLO

VAN PONSKAART TOT AI: EEN VERRASSENDE BLIK OP DE COMPUTER

Vanaf 14 november pakt het Industriemuseum in Gent uit met de nieuwe tentoonstelling Computer says hello, een herkenbare, maar verrassende trip doorheen de computergeschiedenis. De expo stelt één vraag centraal: waarvoor dienen computers eigenlijk? Het antwoord ontvouwt zich in zeven herkenbare functies: rekenen, opslaan, connecteren, leren, creëren, entertainen en automatiseren. Samen vertellen ze het verhaal van hoe computers evolueerden van kamer vullende rekenmachines tot onzichtbare motoren van onze samenleving. Opvallend in de expo: de bijzondere meubels in de vorm van iconische computers, de sprekende archiefbeelden van de mens achter de computer, de interactieve doe-installaties en het opvallende grafische ontwerp door Corbin Mahieu en Victor Verhelst.





INDUSTRIE MUSEUM

PERSMAP

De computer is overal. In productielijnen, voertuigen, ontwerpsoftware, logistieke systemen en smartphones. Computer says hello maakt duidelijk dat veel actuele discussies echter verrassend oude wortels hebben. Vragen over automatisering, productiviteit en de impact van technologie op jobs zijn immers niet nieuw. Al sinds de eerste mechanische en elektronische systemen zoeken bedrijven naar manieren om meer te produceren, sneller te werken en slimmer te organiseren.

De expo opent meteen met de indrukwekkende machine waarmee het allemaal begon: een jacquardweefgetouw uit de beginjaren van de 19e eeuw. Het weefgetouw geldt dankzij zijn binaire besturingssysteem met ponskaarten als verre voorouder van de even binaire computer, zij het dan gaandeweg met bits in plaats van ponskaartgaatjes. Naast het weefgetouw: indrukwekkende textielkunstwerken van Frans glitch artist Thomas Collet, tijdens zijn residentie gecreëerd aan de TC2, het enige digitale weefgetouw in het Industriemuseum.

KOLOSSALE SUPERCOMPUTERS

Via indrukwekkende expomeubels in de vorm van iconische computers komt de bezoeker vervolgens te weten hoe de computer uitgroeide van rekenhulpmiddel met een gigantisch volume tot de minuscule microchip die vandaag ons leven monitort en aanstuurt. De meubels, vormgegeven door studio Parerga, waren in hun tijd toppers in hun domein met bijvoorbeeld de CDC6600 uit 1964 van de Contral Data Corporation, de eerste succesvolle supercomputer. Of de Cray X-MP, de snelste computer ter wereld tussen 1983 en 1985.

OVER MENSEN EN MACHINES

De computergeschiedenis gaat niet enkel over technologie, maar ook over de impact ervan op mens en samenleving. Niet de machine staat centraal, maar wat mensen ermee doen.

Elk computermeubel is dan ook gevuld met unieke beelden van de mens achter de computer, onder andere opgediept uit het VRT-archief, met duiding door experts en onderzoekers, met fascinerende objecten en met audiogetuigenissen van de mensen aan de machines. Wist jij dat voor de komst van de computer voornamelijk vrouwelijke ‘rekenaarsters’ (= 'computers') complexe berekeningen uitvoerden? Herinner je je de diskette nog? De ponskaarten van Colruyt? De Apple iMac? De Belgische DAI-computer of de populaire Commodore 64? En wil je weten hoe cybersecurity en priemgetallen hand in hand gaan? De expo onthult het allemaal.

INTERACTIEVE BELEVING

In een doe-museum krijg je als bezoeker uiteraard ook de kans om zelf iets uit te proberen, zoals een gesprek aangaan met de allereerste chatbot ELIZA uit de jaren 1960, de uitweg uit een doolhof programmeren, ponsen op een ponskaartmachine of een getal vormen met de binaire

nullen en eentjes. Centraal in de opstelling pronken enkele nog werkende thuiscomputers van weleer, die je kan uitproberen en die de beleving van toen zo terug tastbaar maken.

GRAFIEK MET EEN VLEUGJE DESIGN

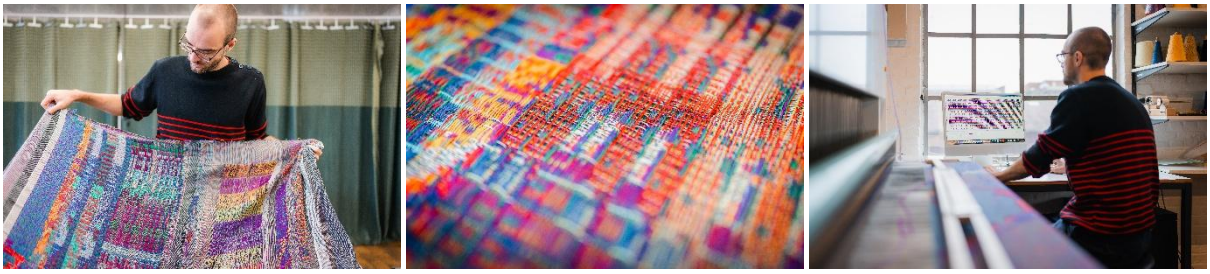
Het affichebeeld bij Computer says hello werd bedacht en ontwikkeld door grafisch ontwerper Corbin Mahieu en beeldend kunstenaar Victor Verhelst, geïnspireerd door oude computertypografie, korrelige schermbeelden en dithering (zie verder). Het resultaat is een reeks van acht computergezichten die de expo kleur geven en mee onder de aandacht brengen.

Computer says hello spreekt zowel technologie- en cultuurliefhebbers als families, scholen, ondernemers en professionals aan. De tentoonstelling toont nog tot 26 september 2027 dat computers veel meer zijn dan technische apparaten: ze verander(d)en fundamenteel de manier waarop we werken, communiceren, leren en creëren.

BEELDMATERIAAL

- Eerste persbeelden beschikbaar via deze Flickr-link - copyrights en bijschriften vermeld bij elk beeld. Beeldbank wordt gaandeweg verder aangevuld.
- Meer/andere beelden nodig? Aanvragen via hannelore.decraene@stad.gent of 0470 20 78 99.





INDUSTRIE MUSEUM

PERSMAP

NIET TE MISSEN

Introzone – Glitch art als aperitief

Een ingenieus jacquardweefgetouw dat stamt uit het begin van de 19e eeuw pronkt aan het begin van de tentoonstelling zij aan zij met glitch art van de Franse artiest Thomas Collet. Het grote textielkunstwerk werd geweven op het digitale jacquardweefgetouw in de textielafdeling van het museum. Het jacquardgetouw, uitgevonden in 1804, werkt met ponskaarten, net zoals de allereerste computers. Het wordt dan ook beschouwd als een belangrijke voorloper van de computer. De gaatjes van toen zijn nu digitale *bits*.

> "Het voelt alsof de cirkel rond is. Mijn gedachten kunnen worden vertaald naar code, waarna mijn handen en de machine worden aangestuurd door het programma." – Thomas Collet

Het geweven werk ontstaat symbolisch traag, zoals het wachten op het laden van een afbeelding bij het trage internet in de jaren 1990.

Zeven iconische computers als expomeubel

De zeven kernfuncties van de computer – rekenen, opslaan, connecteren, leren, creëren, entertainen, automatiseren – werden door studio Parerga in de tentoonstelling scenografisch aangeduid aan de hand van grote, vaak kleurrijke, expomeubels in de vorm van een iconisch computermodel. De Bull Gamma 60 uit 1960, de CDC6600 uit 1964, arcadegame PONG van Atari uit 1972, de Connection Machine uit 1987 … Ze scheppen de perfecte setting om het thema in kwestie uit de doeken te doen.

In het luik over rekenen ontdekken bezoekers hoe de eerste rekenhulpmiddelen uitgroeiden tot de krachtige chips die vandaag miljarden bewerkingen per seconde uitvoeren. Het thema leren onderzoekt de opmars van artificiële intelligentie, van machines die intelligentie simuleren, en hoe deze technologie toepassing vindt in vrijwel elke sector.

Het onderdeel creëren toont hoe computers ontwerpers, architecten, muzikanten en grafici nieuwe mogelijkheden boden. Entertainen belicht dan weer de opkomst van videogames en digitale media, een sector die uitgroeide van nichehobby tot miljardenindustrie.

INDUSTRIE MUSEUM

PERSMAP

Misschien nog het meest herkenbaar zijn de thema's automatiseren en connecteren. Daar wordt duidelijk hoe computers productieprocessen, dienstverlening en administratie stap voor stap transformeerden. Van ponskaarten en programmeerbare machines tot slimme fabrieken en artificiële intelligentie. Maar evengoed hoe het internet zich - oorspronkelijk met bijna nostalgisch modemgeruis - gaandeweg een weg baande in onze huishoudens en ons dagelijkse leven.

Interactieve installaties

Zelf (digitaal) een boodschap ponsen, een gesprek voeren met allereerste chatbot ELIZA uit de jaren 1960, de uitweg uit een doolhof programmeren, getallen omzetten in bits en bytes … Al doende ontdek je doorheen de tentoonstelling ook wat er onder de motorkap van de computer gebeurt wanneer programma's worden uitgevoerd en krijg je eenvoudige principes helder uitgelegd. Centraal in de expo staan ook enkele werkende thuiscomputers van weleer.

Over mensen en machines

Computers hielpen wetenschappers van begin af aan om complexe berekeningen uit te voeren, maakten administraties efficiënter, veranderden de manier waarop ontwerpers creëren en legden de basis voor geautomatiseerde fabrieken. Vandaag leren ze steeds sneller patronen herkennen, beelden en teksten genereren en ondersteunen ze beslissingen in vrijwel elke sector. Door alle technische snufjes en uitvindingen zouden we soms vergeten dat achter de computers ook mensen schuilgaan. Of zoals wiskundige Ann Dooms het in een videogetuigenis poëtisch verwoordt:

> "Het is mooi om te zien hoe wij als mens echt zeer krachtige toestellen hebben gemaakt die ons kunnen helpen bij al wat we willen of dromen, maar het blijft wel telkens de droom van de mens die nodig is om die machines in gang te zetten." - Ann Dooms

De expo brengt dan ook heel wat **audiogetuigenissen** van de mens achter de computer, zoals:

- Rita De Caluwe, die op de IBM 1620 aan het rekencentrum van de Universiteit Gent de berekeningen uitvoerde voor de vorm van de bochten van de autosnelweg Brussel-Luik.
- Peter Beyls, die spreekt over het fysieke van de computer en hoe moeilijk het was om er toegang tot te krijgen (in groot contrast met vandaag).

> Met een *mainframe*-computer kunst maken is helemaal anders dan als je voor een laptop zit, is lichamelijk een totaal andere verhouding. Die relatie van de kunstenaar tot materialiteit van het medium is enorm veranderd, heeft invloed op de kunst die je maakt en op het statement dat je probeert te maken" - Peter Beyls

- Zangeres Lily Castel, die destijds aan de ponskaartmachines van SEM werkte, kon zo aan de gaatjes in de kaarten herkennen/lezen wat erop stond.

En ook in de **archiefbeelden** duiken sprekende quotes op:

> “De Vlaamse televisie heeft bij deze verkiezingen een beroep gedaan op rekenkundige breinen, op computers, om de uitslagen te verwerken, niet tot droge cijfers, maar tot klare en duidelijke vergelijkingen met vroeger”
>
> Het berekenen van verkiezingsuitslagen met IBM-computers, uit Het Journaal, 1965, VRT-Beeldarchief

> “Een machine die bijzonder nadelig kan zijn voor de tewerkstelling van de typistes is de tekstbewerker”
>
> Chip in de dienstensector, 1980, VRT-Beeldarchief

> “Al vele jaren zijn onderzoekers bezig te proberen om machines slimmer te maken, om ze een artificiële intelligentie te geven.”
>
> Computer Vision, AI en expertsystemen, reportage over Flanders Technology, 1987

> "We zijn niet zo ver meer af van het moment dat kinderen hun huiswerk niet meer zullen schrijven met pen of ballpoint, maar dat ze dat doodgewoon zullen doen met de homecomputer"
>
> Computer Rage: de opkomst van de thuiscomputer, 1984, VRT-Beeldarchief

Naast professor Dooms (VUB) die hier eerder aan bod kwam, komen via **video testimonials** nog meer experten aan het woord in Computer says hello.

- Ann Dooms, professor wiskunde en data science, VUB

> “Eigenlijk is alles wat we met de computer doen een berekening.’

- Lode Lauwaert, professor techniekfilosofie, KU Leuven

> “AI gaat er voor altijd zijn, dus we gaan er op een goeie manier mee moeten leren omgaan.”

- Andy Demeulenaere, coördinator, Mediawijs

> "Sociaaleconomische status, leeftijd en scholingsgraad zijn de belangrijkste factoren om minder mee te zijn in de digitale wereld."

- Louis De Taeye, Technology Manager, imec

> "Een machine deed één taak opnieuw en opnieuw en opnieuw. Dankzij AI kunnen we complexe aaneenschakelingen van taken automatiseren."

Doorheen hun boeiende getuigenissen ontdekken we **hoe AI kan discrimineren**, hoe zelfs je **Instagram-feed** het resultaat is van **een wiskundige berekening** en dat chips automatisch kunnen signaleren dat onze bandenspanning is afgenomen. De experts doen je **nadenken én dromen over de toekomst**. Nadenken over de smartphone in onze broekzak die over vele malen sterkere rekenkracht beschikt dan de machinegrote computers uit de jaren 1950. Nadenken over maakprocessen en hoe die in elkaar zitten. Dromen over hoe wiskunde misschien een oplossing kan bieden voor de klimaatcrisis. En stilstaan bij sociale vraagstukken die opduiken wanneer duidelijk wordt dat robots eigenlijk ook thuis kunnen worden ingezet, en niet enkel om *dirty, dull, dangerous and difficult* jobs op de werkvloer op te vangen.

Historische objecten en een vleugje nostalgie

- Jacquardgetouw uit de 19e eeuw
- Expomeubel in de vorm van het spelletje PONG van Atari of van supercomputer Bull Gamma 30.
- Computers van IBM, Commodore, Apple, General Automation of het Belgische DAI
- Ponsmachine
- Reclame voor de Apple iMac
- Beelden van de automatisering met robots bij Volvo Car Gent
- Heel wat toffe archiefbeelden

Kers op de taart: grafiek van de bovenste plank door Verhelst en Mahieu

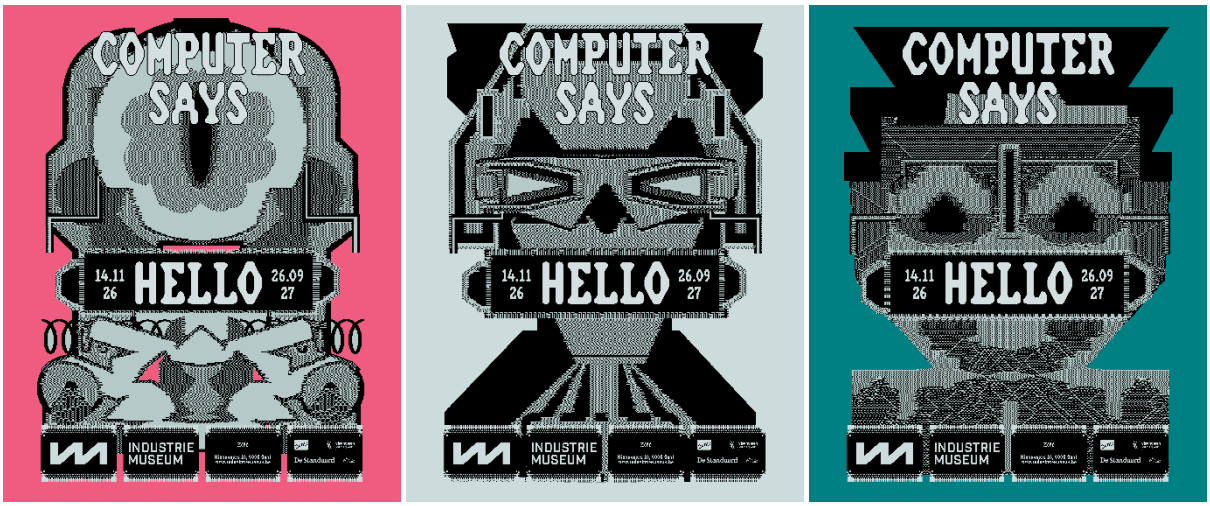
Grafisch ontwerper **Corbin Mahieu** en *award winning* beeldend kunstenaar **Victor Verhelst** creëerden voor Computer says hello een **reeks van 8 posters**. Ze kozen voor een uitgesproken beeldtaal die meteen aanspreekt en je letterlijk aankijkt. Verhelst ontwierp daarvoor verschillende **computergezichten**.

INDUSTRIE MUSEUM

PERSMAP

> “Wat begon als een experiment geïnspireerd door kunstwerken van C. Knowlton uit de jaren 1960 en 1970 en door de film Tron, werd gepitcht én gekozen door het museum. De **vormgeving verwijst naar de vroege dagen van de computer**. Naar oude computertypografie, korrelige schermbeelden en dithering, een techniek waarbij patronen van pixels worden gebruikt om meer kleuren, grijstinten of details te suggereren dan een apparaat daadwerkelijk kan weergeven. De bitmapvisuals roepen bovendien associaties op met computerchips en de patronen van een moederbord.” - Corbin Mahieu en Victor Verhelst

De laag die Mahieu en Verhelst zo bovenop de tentoonstelling legden, maken de expo niet alleen inhoudelijk interessant, maar ook visueel interessant voor **liefhebbers van vormgeving en grafiek**.



EN DAN NOG DIT

Belgische bytes

Het verhaal van de computer speelt zich niet alleen af in Silicon Valley. Ook in onze regio schreven bedrijven, onderzoekers en ondernemers mee aan de geschiedenis van de digitale revolutie. Computer says hello maakt duidelijk hoe technologische innovatie zich niet alleen afspeelde in onderzoekslabo's, maar ook in fabrieken, kantoren en ontwikkelstudio's.

- **DAI**: Deze voor zijn tijd vooruitstrevende computer van Belgische makelij stond rond 1980 bekend om zijn geavanceerde kleurengrafiek en innovatieve technologie.
- Chipfabrikant **Mietec** produceerde chips op maat voor de telecomsector, industrie en auto's.
- Het Belgische **Larian Studios** – met hoofdzetel in Gent en studio's over de hele wereld – groeit uit tot wereldspeler in de gamesector.
- Met **imec** komt er vanaf 1984 een hoogtechnologisch onderzoeks- en ontwikkelingslabo voor micro-elektronica
- **Lernout en Hauspie**, het beruchte spraaktechnologiebedrijf dat het levenslicht zag in 1987 en in de jaren 2000 in opspraak kwam.
- De Belg **Robert Cailliau** is samen met Tim Berners-Lee grondlegger van het wereldwijde web.
- In 1984 installeert **Volvo** in Gent 56 elektrische robots in de lasfabriek voor de productie van het nieuwe model 740. Ze zorgen voor een aanzienlijke verhoging van de productiecapaciteit.

Samenwerking Sphinx Cinema

Aansluitend bij de tentoonstelling Computer says hello programmeert Sphinx Cinema in Gent drie computergerelateerde filmvoorstellingen uit de oude doos.

- 17 november 2026 – 20 uur
  Alphaville (1965, Jean-Luc Godard)

Een wereld waarin computers steeds meer ons takenpakket overnemen. 61 jaar later voelt het werk van de Nouvelle Vague-pionier Jean-Luc Godard (À bout de souffle) bijna als een voorspelling.

Geheim agent Lemmy Caution wordt op missie gestuurd naar Alphaville, een stad die zich lichtjaren van de aarde bevindt en waar emoties, liefde en poëzie strikt verboden zijn. Zijn missie bestaat uit het vermoorden van Alpha 60, een reusachtige, ratelende supercomputer die de buitenaardse stad dictatoriaal bestuurt.

- 15 december 2026 – 20 uur
  You've Got Mail (1998, Nora Ephron)

Computers zijn massaal geïntegreerd in ons datingleven. Vandaag swipen we links en rechts. Maar wat voor al die apps? Het geliefde duo, Tom Hanks en Meg Ryan, geeft een uitvoerige tutorial.

INDUSTRIE MUSEUM

PERSMAP

Kathleen Kelly, eigenares van een gezellige kinderboekenwinkel en Joe Fox, magnaat van een boekenwinkelketen, leren elkaar kennen via een online chatbox. Onder het mom van Shopgirl en NY152 ontwikkelen ze hals-over-laptop gevoelens voor elkaar, en ontdekken ze onbewust dat ze ook concurrenten van elkaar zijn.

- 12 januari 2027 – 20 uur
  Metropolis (1927, Fritz Lang)

Fritz Lang legde met 'Metropolis' de basis voor generaties sciencefictionfilms. Zijn futuristische decors en baanbrekende special effects maakten de film tot een mijlpaal binnen de filmgeschiedenis. 100 jaar na release nog steeds even fascinerend!

De wereld is opgedeeld in Denkers, die bovengronds een bezadigd leven leiden, en de Arbeiders, miserabele schepsels die diep onder de aarde alle arbeid verrichten. Wanneer de arbeiders in opstand komen, dreigt de schitterende bovenstad vernield te worden.

Tickets kosten 12 euro per persoon en zijn te koop via sphinx-cinema.be.

PRAKTISCH

Computer says hello

14/11/2026 – 26/09/2027

Vanaf 10 jaar

Bezoek de expo met het gezin, met collega's en vrienden of op eigen houtje. Er is voor elk wat wils.

Voor scholengroepen zijn rondleidingen en lesfiches beschikbaar.

Alle info vind je op www.industriemuseum.be.

Tickets: 13 euro via industriemuseum.be

Openingsuren: weekdagen 9 tot 17 uur / woensdag gesloten / weekends, feestdagen en schoolvakanties 10 tot 18 uur / eerste donderdag van de maand open tot 22 uur

Industriemuseum, Minnemeers 10, 9000 Gent