

Dortmund Januari 2007

Een lezing in het kader van het colloquium „Zeit-Raum-Raum-Zeit“ in Dortmund, januari 2007.

Avatars

Tentoonstellingen bewaren

Mensen willen van alles bewaren. In de eerste plaats zichzelf, hun auto, hun fiets en hun koffers en hun familieleden. Mensen willen dus bewaren en weggooien. Vaak, al zijn er uitzonderingen, slaat de spijt toe na het weggooien. En geleidelijk aan begin je degene te missen die je leven is uitgezet. Je begint dingen te verzamelen. Een fotootje, en haarspeld die is blijven liggen, twee laarzen die nooit zijn opgehaald. Briefjes die je indertijd slordig hebt gelezen worden nu gespeld. Je bewaart, je bewaart en je bewaart. Als je geluk hebt, of juist niet, wordt het een dagtaak. Je gaat zover in dat bewaren dat je wat is weggegooid gaat namaken, gaat creëren. Op het moment dat je je gaat afvragen of het bewaard moet worden is het al te laat. Net als in de liefde. Op dat moment heb je het al weggegooid. En valt er niets meer te bewaren ¹

Vaak hechten wij een persoonlijke emotionele waarde aan voorwerpen. Een waarde die bij historische objecten collectief kan zijn waardoor het de moeite loont om het object tentoon te stellen. En dan blijkt dat vele mensen deze schatten uit het verleden willen bewonderen. Niet zozeer om iets over het verleden te leren maar vooral omdat er een historische sensatie uit gaat van oude dingen.



In de gemeente Heusden maakten we een object met voorwerpen die de bevolking inbracht om te bewaren en te tonen.

Beginnend met privaat eigendom collecties, als een soort rariteitenkabinetten die enkel op uitnodiging van de eigenaar waren te bezoeken, gingen veel verzamelingen in de negentiende eeuw over in publiek eigendom. Daarbij kregen de objecten een serieuze, wetenschappelijk en pedagogische bedoeling en werden ze ingedeeld naar academische sectoren zoals kunst, geschiedenis, geologie, biologie en antropologie. In de tentoonstelling werden de objecten voorzien van een verklarende tekst met de titel, het jaartal of de beschrijving van de uiterlijke kenmerken. Nog steeds heeft het publiek bij musea een sterk beeld van wetenschappelijke integriteit. Mensen beschouwen musea als de meest betrouwbare bron als het aankomt op het verstrekken van historische informatie. Het louter tentoonstellen van objecten volstond echter niet en wij, toonstellingsvormgevers, deden onze intrede. Objecten die bij een bepaald thema pasten zetten we bij elkaar en we gingen op zoek naar anekdotische verhalen om de objecten meer te laten aansluiten bij de belevingswereld van het publiek. Al snel kwam het thema van de tentoonstelling zelf centraal te staan en gebruikten we de objecten als illustraties bij het verhaal. We gaven bijvoorbeeld een visie op de geschiedenis, op de natuur of op de techniek en proberen dat zo levendig mogelijk op een bezoeker over te brengen. We zorgden daarbij niet alleen voor een visueel aantrekkelijke sfeer, maar voorzagen de bezoeker ook van prikkelende informatie en details over de objecten. En daar waar de presentaties nog steeds niet aansprekend genoeg bleken bood de komst van elektronische en audiovisuele media nieuwe mogelijkheden om kennis over te dragen.

Over het algemeen is gedurende de laatste decennia de aandacht in musea dus verschoven van de objecten zelf naar de manier waarop ze worden gepresenteerd, hoe ze worden waargenomen door het publiek en hoe het publiek het museum en de voorwerpen beleeft. Waren eerst de voorwerpen van belang, in de meeste musea staat reflexie en interpretatie nu centraal. Maar de waarheid kent vele versies. Kennis is tijdsgebonden, contextafhankelijk en gesitueerd in de subjectiviteit van de kenner. Daarbij heeft iedere bezoeker ook nog eens zijn eigen achtergrond en perceptie. Bovendien hebben we in musea enkel de topstukken bewaard en zijn enkel de uitzonderlijke dingen en gebeurtenissen vastgelegd. Het gewone leven, dat het vastleggen niet waard leek, is in het duister verdwenen. Ook maakt elk museum voortdurend een onderscheid tussen wat wel en wat niet het tonen waard is. Alleen al dat sommige collectieonderdelen nooit worden gekozen wil zeggen dat er geen goed tijdsbeeld wordt weergegeven. Tot voor kort dacht ik dat als wij objecten uit het depot gebruikten en deze na het einde van de tentoonstelling weer terugbrachten er niets gebeurd was. Nu pas realiseer ik me dat de visie en de tijdelijke context waarin wij objecten zetten het beeld van het verleden en van toekomst bij bezoekers sterk kan beïnvloeden. Doordat we objecten in een bepaalde ordening in een ruimte plaatsen en er een verhaal mee vertellen veranderen we de interpretatie van de objecten in de tijd en leveren we een blijvende toegevoegde waarde bij de identiteit van de objecten. Eenmaal opgedane nieuwe ervaringen kunnen nooit meer ongedaan gemaakt worden. Hun realiteit en dat wat ze in ons teweeg gebracht hebben, dragen we voor altijd met ons mee.



'Het Geheim van de Kelten', Limburgs Museum Venlo

Museale opstellingen over het verleden zeggen dus misschien meer over een tijdbeeld van nu dan over een tijdbeeld van toen. Zou het dan ook niet logisch zijn om in de toekomst objecten in hun context te bewaren, bijvoorbeeld door een virtuele afspiegeling van de tentoonstelling op te slaan? Zo zou een museum naast een materiële collectie dan ook systematisch een intellectuele collectie moeten opbouwen. Daarin zouden alle documenten van een museum moeten zijn verzameld, zowel afbeeldingen en collectieregistratie als tentoonstellingsteksten. De intellectuele collectie zou een rijke bronnenverzameling moeten zijn die even wetenschappelijk verantwoord is als de fysieke collectie. Sterker nog, de fysieke en de intellectuele collectie kunnen vandaag de dag niet meer zonder elkaar. Let wel, dit pleidooi is niet bedoeld om meer erkenning te krijgen als tentoonstellingsmaker.



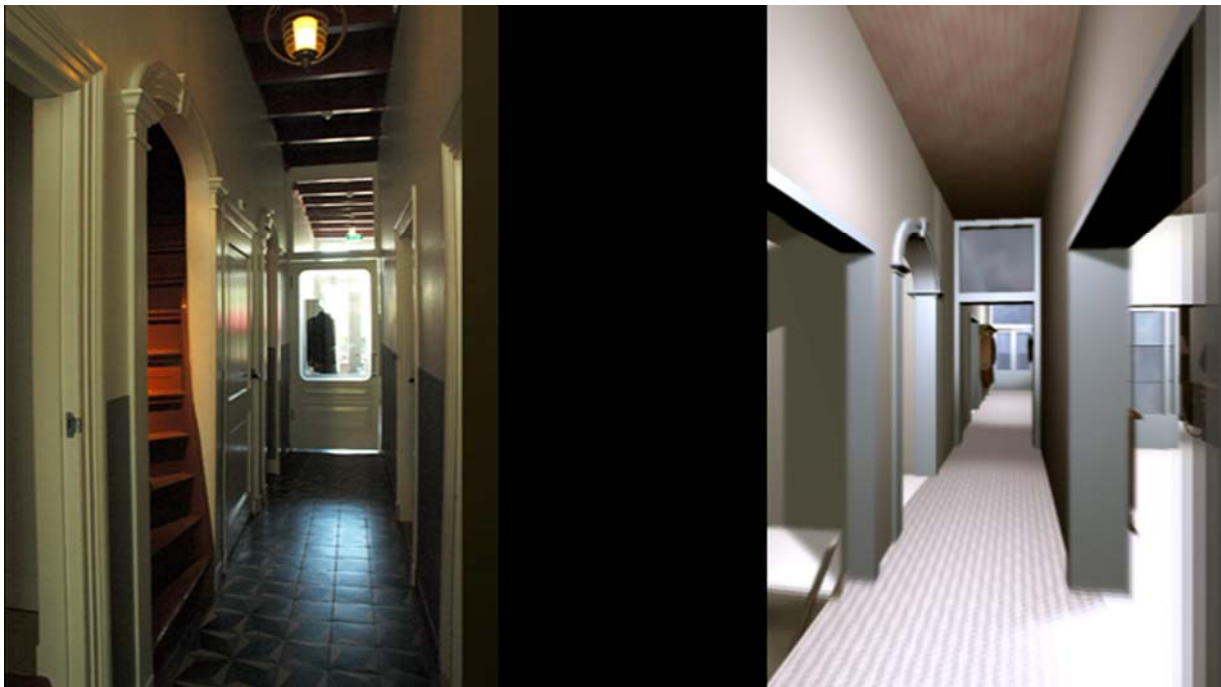
www.woutersontwerpers.nl

Wij zijn begonnen met het plaatsen van filmpjes van onze tentoonstellingen op onze website.

Mona

Als we kijken naar de technologische ontwikkelingen van de laatste eeuw dan zien we aanvankelijk een agrarische ontwikkeling gevolgd door een industriële ontwikkeling met daarbij de opkomst van de chemie. Deze is de laatste decennia weer ingehaald door de ontwikkeling van elektronica en software. Een ontwikkeling waarvan de snelheid nog ieder jaar lijkt te verdubbelen. Waar ik vooral in geïnteresseerd ben is de volgende lijn van ontwikkelingen. Een die we nu nog niet kennen. Indien we het voorgaande extrapoleren zou ik me voor kunnen stellen dat we in de toekomst onze emotionele capaciteiten gaan ontwikkelen. Latent bezitten we die al maar daar zijn we ons nauwelijks van bewust. Hoe effectief zou het niet zijn om binnen een seconde een emotie over te brengen in plaats van een omvangrijk contract door te moeten lezen dat nog niet alles uitsluit?! Nieuwe technieken die steeds geavanceerder worden zullen dat voor ons mogelijk moeten gaan maken. Nu al experimenteert bijvoorbeeld Emotiv Systems met Epoc waarbij je met behulp van je gedachten een game kunt spelen en een karakter emoties kunt geven. Nu al wordt de computer steeds onzichtbaarder zoals bij Ubiquitous Computing. De mogelijkheid om emoties over te brengen zal zeker een grote invloed hebben op de rol van musea. Op het moment dat je thuis de volledige emotie kunt hebben die je zou hebben als je vóór de Mona Lisa staat zou je kunnen stellen dat het tentoonstellen van het origineel niet meer strikt noodzakelijk is.

Totdat het zover is blijven we ons richten op het zo goed mogelijk nabootsen en verbeteren van de werkelijkheid. Daarbij zal virtueel en reëel steeds meer door elkaar gaan lopen net zoals we dat al kennen van de speelfilm. Daar maken we ons al lang niet meer druk of een groot leger dat van de berg af komt uit figuranten bestaat of dat het in de computer tot stand is gekomen. Enkel onze beleving telt. Ook in ons dagelijks leven zal deze ontwikkeling zich doorzetten wanneer virtuele oplossingen goedkoper gerealiseerd kunnen worden dan fysieke oplossingen. Of we ons dat wensen of niet. Indien het in ons huis, in tegenstelling tot buiten, vooral van belang is dat het warmer, droger en veiliger is, dan zal het ons misschien niet meer uitmaken of een wand die binnen en buiten scheidt echt is of niet. Deze wand zal virtueel worden met behoud van haar ervaringseigenschappen. Enkel onze ervaring telt. Net als in de film. We zullen gedeeltelijk in een virtuele gebouwde omgeving gaan leven. Een omgeving die aanvankelijk nog een nabootsing is van de fysieke wereld om later haar eigen identiteit te krijgen.



Bij museum Markt 12 bieden we de authentieke ruimten met weinig informatie en virtuele ruimte met diepte-informatie naast elkaar aan.

Nu al leven we in een wereld waarin simulaties en imitaties van de realiteit echter zijn geworden dan de realiteit zelf. Zo kennen we vele producten met aardbeiensmaak. Zoveel dat de wereldproductie aardbeien nooit toereikend kan zijn om aan de behoefte te voldoen. In een test werd aan kinderen twee soorten aardbeiensmaak voorgelegd. Daarbij wezen de kinderen de synthetische aardbeiensmaak aan als enig juiste. De echte aardbeiensmaak werd niet als dusdanig herkend. Ze vonden ze vies. Het is dan ook al lang niet meer zinvol het onderscheid tussen echt en nep te blijven maken. Naarmate onze media realistischer worden, wordt onze leefomgeving onrealistischer. Tijdens een spannende film vergeet je soms de bioscoopstoel waar je in zit. Je zit dan in de film. Als mijn telefoon gaat, blijf ik fysiek op dezelfde locatie, maar sociaal verplaats ik me naar mijn gesprekspartner die misschien ver weg is. Steeds vaker ga je op reis om uit te komen op

een plek die je eigenlijk al kent. We leven in 'verschillende werkelijkheden. Toen ik via ons huisnetwerk een game speelde met mijn zoon vroeg hij me: „In welke wereld ben jij nu?“ Fantasie en tweederangs werkelijkheid lopen door elkaar en velen van ons verblijven al een groot deel van hun tijd in de virtuele werelden van de 'online roleplaying games'. In deze spellen worden vriendschappen gesloten en harten gebroken, maar wordt ook lucratieve handel gedreven. De spelers van 'Second Life' betreden de wereld met hun 'Avatar', een geïdealiseerd karakter dat de speler in staat stelt een tweede leven op te bouwen in het spel. Nieuwe media muteren ons besef van tijd en ruimte.

Authenticiteit

In een interview werd mij gevraagd welke tentoonstellingen op mij de meeste indruk hadden gemaakt. Het bleek een onverwacht lastige vraag. Na in gedachten alle mij bekende presentaties doorlopen te hebben was mijn conclusie dat het die tentoonstellingen waren die de kracht en de mystiek van authenticiteit met zich meedroegen: „Hier, op deze plek waar ik nu sta, hier is het gebeurd“ of „Dit is het origineel dat hij zelf in handen heeft gehad, realiseer je eens wat het teweeg heeft gebracht.“ Al onze professionele inspanningen van een goede informatieoverdracht ten spijt is de kracht van authenticiteit niet te evenaren.



In Domein Bokrijk laten we acteurs het historische beeld verlevendigen.

Om de presentatie van voorwerpen in een museum authentieker te maken, zijn er gegevens nodig over de oorspronkelijke contexten van de objecten en dit is vrijwel nooit het geval. In het openluchtmuseum Bokrijk in België worden niet alleen de objecten zoveel mogelijk met inbegrip van hun omgeving getoond maar gebruiken we zelfs theatrale beelden en historisch aangeklede acteurs om een historische verbeelding te creëren en het thema voor bezoekers te verlevendigen. De moeilijkheid daarbij is dat het publiek de presentatie interpreteert alsof het de werkelijkheid is. In plaats van 'visible storage', het wetenschappelijk geordend tentoonstellen van zoveel mogelijk objecten zijn we over gegaan op het 'cultuurhistorisch arrangeren' het reconstrueren van de context met allerlei verwante objecten. Musea streven er vaak naar om het object op zulke wijze te exposeren dat zijn authentieke betekenis duidelijk wordt. In de Verenigde Staten wordt het onderscheid gemaakt tussen een period room en een period setting. De period room betreft een 'authentieke' reconstructie welke ook samengesteld mag zijn uit voorwerpen van verschillende herkomst en zelfs nabootsing. In de period setting wordt meer aandacht besteed aan algemene stijlkenmerken, een authentieke ordening van elementen en de sociologische kant van het wonen.² Heeft een object wel een vastgestelde authentieke betekenis? Een éénduidig antwoord kan hier niet op gegeven worden omdat een object verschillende authentieke betekenissen kan hebben. Één daarvan wil ik hier graag belichten:

Conceptuele authenticiteit

Wanneer er over authenticiteit wordt gesproken bedoeld men meestal materiële authenticiteit. Het object is nog 'oorspronkelijk', er is niets aan veranderd. Maar objecten veranderen altijd, ook het oorspronkelijke materiaal kan half vergaan, verkleuren of veranderen. De feitelijke identiteit van het object staat in schril contrast met de actuele identiteit. Wanneer van een houten boot iedere plank wordt vervangen, is dit dan nog dezelfde boot? Maar wanneer van dezelfde boot geen enkele plank wordt vervangen maar iedere originele plank weggerot is, is dit dan nog wel dezelfde boot? Is het niet meer dan een ruïne? Onze overblijfselen uit het verleden zijn materieel dus zelden authentiek. In het Drents Museum te Assen is een "authentieke kopie" vervaardigd van de kano van Pesse. Deze oudste boot ter wereld werd in vijf dagen tijd door wetenschappers gekopieerd door op 'oorspronkelijke' wijze een exemplaar uit een grove den te vervaardigen. Het resultaat werd als volledig representatief gezien voor het originele exemplaar, zodat er met de kopie betrouwbare vaarexperimenten gedaan konden worden. Het idee hierachter is dat wanneer de intentie van de maker duidelijk is, de technische uitvoering in principe ook door andere mensen gedaan kan worden. Dit kan een goed excuus zijn voor het vervaardigen van kopieën. De technische uitvoering maakt echter ook vaak deel uit van de conceptuele authenticiteit, aangezien het idee van de maker altijd beperkt werd door de beschikbare middelen.³



De barak in het Nationaal Monument Kamp Vught.

Barak

Een voorbeeld hiervan is een project uit onze eigen praktijk: het Nationaal Monument Kamp Vught, gelegen bij een voormalig SS concentratiekamp. Een plek die zoveel authentieke kracht heeft dat bezoekers respectvol en in stilte door de tentoonstellingsruimten en het crematorium lopen. Op het terrein is ook één van de barakken nagebouwd. Hij is helemaal nieuw en er zijn bezoekers die daarom wat moeite mee hebben. Door overlevende gevangenen wordt deze barak echter als precies juist ervaren: „Die geur van vers hout, ja zo was het precies!“

Ook een nieuw ontworpen ruimte kan dus zo krachtig zijn dat zij geen verdere contextualisering meer verdraagt. Zo is het Joods Museum in Berlijn ontworpen door Daniel Libeskind als concept zeer sterk. Toen het gebouw, nog zonder tentoonstellingen, werd opgeleverd heeft men het korte tijd opengesteld voor het publiek. Bezoekers waren diep onder de indruk van de kracht van het gebouw. De ervaring die ik had toen ik tien minuten lang verbleef in de afgesloten, lege, hoge toren met bovenin enkel een kleine lichtspleet deed mij ontroert naar buiten komen. De latere inrichting met tentoonstellingen konden de ervaring niet versterken en dreigden zelfs de spanning van het gebouw te verbreken.



Ruimte in het Joods Museum in Berlijn.



Een toepassing van Augmented Reality.

Augmented Reality

Het zoeken is dus naar het behoud van de ervaring van de authenticiteit van de ruimte, om deze niet te verstoren maar juist te versterken. Kunnen we net als in de film in een tentoonstelling virtueel en reëel door elkaar laten lopen dan zou het mogelijk zijn om de authenticiteit van de fysieke ruimte te behouden en daar toch informatie en beelden aan toe te voegen op een virtuele manier. Bij de meervoudige opdracht C-Mine Experience betreffende een mijnsite in Genk (België) kregen we de beschikking over een ondergrondse luchtgang. Al bij het eerste bezoek aan de gang realiseerde we ons dat de kracht en de spanning van de authenticiteit verstoord zouden worden indien we in deze gang een tentoonstelling zouden plaatsen. De wens bleef echter om verhalen en beelden van verleden, heden en toekomst over te brengen op bezoekers. We zochten naar een manier om informatie toe te voegen zonder daarbij de ruimte aan te tasten en vonden die in een techniek die 'Augmented Reality' wordt genoemd wat letterlijk 'toegenomen werkelijkheid' betekent. Het is een manier om het beeld dat een waarnemer van zijn omgeving heeft uit te breiden met aanvullende informatie. Met het ontvangen beeld van een camera kunnen bepaalde visuele kenmerken van een ruimte herkend worden. Zo is te bepalen waar je je in een ruimte bevindt. Door de beelden van de omgeving te combineren met beelden van een parallel lopende virtuele omgeving, ontstaat een mix van reëel en virtueel. In de virtuele laag kunnen we vervolgens extra informatie toevoegen aan de bestaande werkelijkheid. De bezoekers van de ondergrondse gang kunnen we nu door de wanden heen laten kijken naar het verleden of naar het mijnproces, ze kunnen historische figuren ontmoeten en driedimensionale objecten ervaren. Inhoudelijke toevoegingen die geen enkele bezoeker met de werkelijkheid zal verwarren. Authenticiteit en informatie zijn gesplitst.

De verschijningsvormen van een object

Iedereen is het over één ding eens: de collectie is het hart van een museum. De objecten zijn cruciaal. Maar de presentatie en duiding van die objecten is steeds meer gaan steunen op media. Een tentoonstelling is een omgeving geworden die veel meer bevat dan alleen een verzameling objecten. Allerlei 'kunstmatige' elementen zijn in meer of mindere mate ook onderdeel van een museumervaring geworden. Wie op een website een virtuele museumervaring probeert te creëren, moet zich niet alleen richten op de objecten, maar ook op andere factoren van het museumbezoek als geheel.⁴

De authentieke voorwerpen kennen inmiddels vele interpretaties, educatieve informatieschillen en contexten uit verschillende tijden. Een object waarnemen is eerder een relatieve dan een absolute aangelegenheid geworden. Met visuele middelen kan maar een beperkt deel van het verhaal verteld worden. In presentaties zullen dus altijd keuzes gemaakt moeten worden. De tentoonstellingsmaker kan een deel van het historische leven van het voorwerp tonen, maar negeert daar ook andere delen mee. Het bewaren gebeurde vroeger in naam van de mensheid, de natiestaat of de kunstgemeenschap, terwijl het tonen zich op het grote publiek richtte. De twee museale functies die complementair waren haal ik nu gedeeltelijk uit elkaar. De objecten zelf die vinden in het museum hun respect terug en worden op een verantwoorde manier tentoongesteld. Daar kunnen we gewoon genieten van de mooie beelden en van de kracht van authenticiteit. En de contexten, die zelfstandig zijn geworden, noem ik Avatars. Het zijn verschillende verschijningsvormen die een object in zijn virtuele tweede leven gaat krijgen. Ze zullen steeds talrijker worden en een eigen leven gaan leiden zonder de fysische aanwezigheid van een object. De avatars worden het virtuele deel van het museum dat overal op aarde toegankelijk is en dat een platform biedt voor opinie en educatie. Ze zullen een eigen leven gaan leiden in ons collectieve geheugen, het global brain met daarin alle in verschillende tijden ontstane contexten die vooral iets zeggen over die tijden. De toekomst zal moeten uitwijzen wanneer een voorwerp fysiek aanwezig moet zijn om een historische sensatie en een museumervaring op te wekken. De tijdmachine waarvan we vroeger droomden wordt een andere dan dat we gedacht hadden en onze ruimte wordt gedeeltelijk virtueel. Tijd en ruimte zullen nooit meer eenduidig zijn.

Marcel Wouters

¹ Naar een kolom van Arnon Grunberg

^{2 3} Sanne van Galen, Universiteit Utrecht: "Verhaal of voorwerp?"

⁴ Saskia Waterman, Universiteit Utrecht: "De grenzen van het museum".