



Role-players in authentiek kostuum vervolmaken het historische beeld van Plimoth Plantation.

## Levende geschiedenis in het buitenmuseum

Een openluchtmuseum als het Zuiderzeemuseum vereist bijzondere presentatiemethoden. In de eerste jaren na de opening werden nog traditionele, statische presentatiemiddelen ingezet, zoals tentoonstellingen en tekstbordjes. Uit reacties van bezoekers bleek al ras dat deze statische presentaties niet voldeden. Men vond het museum te dood. Bovendien had deze overdraachmethode zo zijn beperkingen: een te groot aantal tekst- en fotopanelen zou afbreuk doen aan het historische en realistische karakter van het buitenmuseum. Daarom is de museumstaf op zoek gegaan naar alternatieve methoden om de presentatie te verlevendigen en te verbeteren.

Enkele museummedewerkers hebben in 1988 een studiereis gemaakt naar de Verenigde Staten om bij maritieme en openluchtmusea aldaar ideeën op te doen. Een van de musea die daarbij in het oog sprong was Plimoth Plantation in Plymouth, Massachusetts. Dit museum wordt gedurende de

openingsuren bevolkt door zogenaamde role-players die een historische identiteit hebben aangenomen en die historische personages in ik-vorm opvoeren, gekleed in authentieke kleding en sprekend in het historisch juiste dialect. Op basis van uitgebreid historisch onderzoek zijn de biografieën van de oorspronkelijke inwoners gereconstrueerd. Als richtsnoer voor de gebeurtenissen en de inrichting van terrein en huizen is de presentatie in Plimoth Plantation gefixeerd op één jaartal: 1627. Alle moderne toevoegingen zoals tekstbordjes en prullebakken zijn uit het museum verwijderd. Om de bewegingsvrijheid van role-players en bezoekers te vergroten, zijn de waardevolle en kwetsbare museumvoorwerpen in de interieurs vervangen door replica's.

De inspanningen die in Plimoth Plantation zijn verricht om een levensecht en authentiek beeld van het verleden weer te geven, zijn enorm, maar het resultaat is er naar. Bezoekers raken vrijwel zonder uitzondering geïnteresseerd in het dorp en zijn bewoners. In gesprekken met de role-players doen zij niet alleen kennis op over de inrichting van de huizen, het gebruik van gereedschappen en dergelijke, maar ook over de immateriële wereld die achter deze objecten schuil gaat, zoals de bedreigingen van buitenaf, de onderlinge verhoudingen in de gemeenschap, de opvattingen over religie enzovoort.

Geïnspireerd door het Amerikaanse voorbeeld, onderzocht een project-groep in de loop van dit jaar de mogelijkheden en onmogelijkheden van role-playing in het Zuiderzeemuseum. Daarnaast is in één van de Zoutkamper panden van het buitenmuseum geëxperimenteerd met een variant op deze presentatiewijze. Bezoekers mochten in het betreffende pand vrij naar binnen lopen. Een museummedewerkster verrichtte er de dagelijkse werkzaamheden zoals dat aan het begin van deze eeuw ook gebeurde. Er werd onder meer gekookt op petroleum en de was net als vroeger op het veld gebleekt. Bezoekers konden, wanneer ze daar zin in hadden, soms een hapje van de bereide maaltijd proeven of even meehelpen bij het huishoudelijke werk. Omdat de inrichting, in

Centraal in Plimoth Plantation staat de interactie tussen bezoeker en museummedewerker.



tegenstelling tot de overige museumpannen, niet was afgesloten door een hekje, konden bezoekers vrij rondlopen en bijvoorbeeld in de kasten neuzen of het comfort van de bedstede even uitproberen.

Deze interactieve presentatie die geïntroduceerd werd onder de titel 'Leven op een kluitje', was een groot succes. Verschillende bezoekers vroegen zich af waarom niet alle museumpannen op deze wijze toegankelijk waren.

Het succes van Leven op een kluitje in combinatie met het onderzoek van bovengenoemde project-groep heeft geresulteerd in het besluit om in 1990 role-playing toe te passen in één buurtje van het buitenmuseum, het Urker buurtje. Het gaat hierbij om een kleinschalige toepassing die nadrukkelijk bedoeld is om te kijken hoe deze Amerikaanse presentatiewijze in een Nederlands museum uitpakt.

De voorbereidingen zijn op dit ogenblik in volle gang. Twee Urker huizen worden ingetimmerd en daarna volledig ingericht. Niet alleen de kamer en de keuken maar ook de zolder, de kasten en de bedstede, want alle aspecten van het dagelijks leven moeten voor de bezoeker te zien zijn.

De speciaal voor dit doel aangetrokken historicus Jaap Kerkhoven verricht in samenwerking met conservatoren van het museum onderzoek op Urk, dat als basis dient voor de uitwerking van de personages, de gebeurtenissen en de gesprekstof van de role-players. Role-playing vereist bijzondere vaardigheden van de museummedewerkers. Om die reden is voor hen die in dit project participeren een opleidingsplan opgesteld dat komend voorjaar van start gaat.

Uitgangspunt bij het hele project is dat de presentatie wetenschappelijk verantwoord en goed en overtuigend moet zijn. Derhalve wordt veel tijd geïnvesteerd in het historisch onderzoek

en de begeleiding van de role-players. Wanneer de opzet van het project slaagt, dan heeft het Zuiderzeemuseum er een educatieve attractie bij, die in Nederland volstrekt uniek is.

PATRICK VAN MIL

*In het buitenmuseum is al in 1989 een begin met interactieve presentatiemethoden. In het pand Zoutkamp 17 betreft Joke de Ruiter de bezoeker dagelijks bij haar huishoudelijke activiteiten.*

