

Forumdiscussie over levende geschiedenis

Verleden Verbeeld

De vereniging voor cultuureducatie Paideia in Utrecht hield eind november van het vorig jaar een forumdiscussie over levende geschiedenis zoals die ook in het buitenmuseum op de Urker bult wordt gepresenteerd. Het Zuiderzeemuseum staat lang niet meer alleen in deze presentatiemethode. Onder de titel 'Verbeeld Verleden' lieten vijf medewerkers van verschillende musea in Nederland en een docent aan de afdeling Cultuur-, Mentaliteits- en Ideeëngeschiedenis van de Universiteit Utrecht er hun licht over schijnen.

Leo Adriaanse van Museum Flehite in Amersfoort, Hans Wijn van het Scheepvaartmuseum in Amsterdam, Gitta Paans van het Archeon in Alphen aan de Rijn en ondergetekende van het Zuiderzeemuseum werken allemaal met levende geschiedenis. Zij mochten die dag het spits afbijten. Vervolgens kregen Pieter van der Heyden van de Lakenhal in Leiden en Leendert Dorsman van de Universiteit Utrecht de gelegenheid de negatieve kanten van de presentatiemethode te belichten.

Leo Adriaanse is geen onbekende in het Zuiderzeemuseum. Bij de start in 1990 van het project Levende Geschiedenis Urk 1905 was hij immers spelbegeleider en ook deze maanden geeft hij speltrainingen voor Urk. In Flehite is Adriaanse projectleider van de tentoonstelling 'Gasteling te kijk' in de mannenzaal van het St. Pietersgasthuis. De museumbezoeker wordt er teruggevoerd in de tijd en maakt kennis met enkele gastelingen uit 1907. De gespeelde gastelingen zijn fictief; de spelers kruipen als het ware in de huid van iemand uit die tijd. Zij communiceren met de bezoekers in de eerste persoon. De mannenzaal van het oude St. Pietersgasthuis leent zich goed voor levende geschiedenis. Het is een gaaf bewaarde middeleeuwse gasthuiszaal, waarin je geen tentoonstelling inricht of een multimediale presentatie geeft, maar die zonder vorm van publieksbegeleiding een zeer summier beeld geeft van het verleden.

Uit een publieksonderzoek blijkt dat een overgrote meerderheid positief over de Amersfoortse aanpak oordeelt. Bijna de helft van de bezoekers meent op deze wijze meer kennis te hebben opgedaan dan door andere museale presentaties. Het project in Flehite is vergelijkbaar



met de vorm van levende geschiedenis in het Zuiderzeemuseum 'Urk 1905'. De presentatiemethode in de eerste persoon in beide musea draait om de overdracht van historische kennis. Inzicht op meerdere niveaus is een vereiste voor de 'role-player'. De speler moet tot in de details op de hoogte zijn van hoe men woonde, werkte en leefde in die tijd. Zo kan interactie ontstaan tussen de bezoeker enerzijds en de 'role-player' en de collectie anderzijds. Wezenlijk is het zelf doen en het zelf ontdekken door de bezoeker. Een bezoeker kan in het Zuiderzeemuseum bij de spelers van Urk terecht met vragen over allerlei onderwerpen uit de Zuiderzeegeschiedenis zoals vis-

serij, gezondheid, hygiëne, armenzorg, gezinsleven, klederdracht, geloof en bijgeloof. De spelers zitten net als in Flehite in een "strak keurslijf" van de eerste persoon. Ze kunnen dus alleen de vragen beantwoorden vanuit het perspectief van een Urker uit 1905. De opzet van de Urker bult is uitermate geschikt voor deze presentatievorm omdat de panden oorspronkelijk afkomstig zijn van Urk en authentiek zijn ingericht. Het straatbeeld is dat van het begin van deze eeuw op Urk. De bezoeker zet als het ware een stap terug in de tijd. Net als in Museum Flehite wordt hij ondergedompeld in het verleden.

Ontmythologiseren

Hans Wijn, conservator van het Scheepvaartmuseum, werkt aan de inrichting van het V.O.C.-schip in Amsterdam. In 1992 introduceerde hij levende geschiedenis aan boord. "Levende geschiedenis in het Nederlands Scheepvaartmuseum is een middel bij uitstek om op het VOC-schip de 'Amsterdam' historische informatie aan een breed publiek over te dragen." Het museum beoogt daarmee aandacht en begrip te kweken voor de Nederlandse maritieme geschiedenis, in het bijzonder voor het leven aan boord van schepen

in het midden van de 18de eeuw. Het wil die geschiedenis ontmythologiseren en een zo juist mogelijk historisch beeld creëren. Naast deze inhoudelijke doelstellingen spelen voor het museum ook organisatorische- en bedrijfsmatige doelstellingen een rol, zoals het aantrekken van publiek en het publiek kennis laten maken met de rijke collectie. Volgens de periodiek gehouden publieksonderzoeken slaagt het museum goed in alle doelstellingen. Een essentieel verschil met Museum Flehite en het Zuiderzeemuseum is, dat spelers zich uitdrukken in de derde persoon. "Dat geeft hen meer vrijheid in het contact met het publiek en sluit beter aan bij de belevingswereld van de



gemiddelde bezoeker", vindt Wijn. "Uitgangspunt is dat de bezoeker centraal staat en niet de indruk mag krijgen dat hem of haar iets onwezenlijks wordt opgedrongen of dat hij verplicht is om zich naar het midden van de 18de eeuw te verplaatsen."

Gitta Paans coördineert de levende geschiedenis van het Archeon, een archeologisch themapark in Alphen aan de Rijn dat dit jaar zijn poorten voor het publiek opent. Op basis van wetenschappelijke kennis is het verdwenen verleden van Nederland vanaf het einde van de Nieuwe-Steen Tijd, 5000 v. Chr., herbouwd. Prehistorie, Romeinse tijd en de Middeleeuwen tot 1350 vormen de drie aandachtsgebieden van het Archeon. Naast reconstructies van nederzettingen en begraafplaatsen zijn er landschappen uit verschillende tijden aangelegd, waarin ook mensen en dieren hun plaats innemen. Op het 60 hectare grote terrein komt het verleden tot leven door onder meer Archeo-tolken, mensen in prehistorische Romeinse of middeleeuwse kleding die als vertolker/vertaler fungeren van de voormalige bewoningsgeschiedenis. De tolken spelen geen rol. Zij geven louter historische informatie in de derde persoon vanuit een hedendaags perspectief. Mondelinge communicatie is in deze opzet van wezenlijk belang. Bezoekers kunnen dan ook in verschillende talen bij deze archeo-tolken terecht. Het voordeel van deze methode is volgens Paans dat er verbanden gelegd kunnen worden met de moderne tijd of met ontwikkelingen in de loop der tijd. Zij is van mening dat de ervaring op deze manier verruimd wordt. De

informatie kan worden afgestemd op de individuele bezoeker. Welke vraag dan ook, de tolk kan en mag hem beantwoorden. Dit is het wezenlijke verschil met het Zuiderzeemuseum en Flehite. Wil een bezoeker weten waar de uitgang is, dan zal hij op de Urker bult van het Zuiderzeemuseum bevreed worden aangekeken. Hier niet.

Schijnwerkelijkheid

De laatste twee sprekers zijn tegenstanders van levende geschiedenis. Pieter van der Heyden, kunsthistoricus in de Lakenhal is gekant tegen de presentatie in de eerste persoon. Hij ziet een didactisch probleem. 'Roleplaying' is volgens hem een herschepping van de werkelijkheid, het creëren van een schijnwereld. "Relativering (distantie) is daarbij niet gewenst omdat dat de integriteit van de schijnwerkelijkheid ondermijnt. Nog afgezien van het feit, dat totale herschepping niet mogelijk is - de werkelijkheid is immers niet compleet bewaard, vooral niet op het immateriële gebied - is het onmogelijk om de bezoekers een historische realistische ervaring te doen ondergaan. Immers hun referentiekaders, hun associaties, hun normen en waarden passen niet bij die schijnwerkelijkheid. Zij blijven 'strangers in a strange land'. De didactische methode van ontdekken en ervaren werkt alleen goed in een omgeving waar het eigen referentiekader de norm is, en dat is hier nu juist niet het geval", vindt Van der Heyden. Daarbij is hij van mening dat het emotionele associatieve niveau waarop de communicatie plaatsvindt niet de meest vruchtbare bodem is voor de over-

dracht van feitelijke informatie. Het probleem van de onwennigheid en de onzekerheid van bezoekers over de houding die ze moeten aannemen werkt nu volgens van der Heyden nog erg tegen de effectiviteit van 'roleplaying'.

Een derde, meer ideologisch getint bezwaar tegen levende geschiedenis in de eerste persoon is volgens hem de volstrekte isolatie in een bepaald tijdvak. Hij vindt dat het mogelijk moet zijn om te tonen wat het heden met het verleden te maken heeft.

"Levende geschiedenis is een uiterst pregnant en overheersend medium dat juist werken moet voor mensen die weinig historische bagage meebrengen en die de relativiteit niet vanzelf zullen inzien", betoogt Van der Heyden. "Alle reden om er heel voorzichtig mee te zijn."

Leendert Dorsman van de Universiteit Utrecht is het in grote lijnen met de Van der Heyden eens. Hij waarschuwt bovendien voor het gevaar dat musea worden omgetoverd tot grote pretparkcentra met een "stel verklede karikaturen". Hij benadrukt dat de presentatiemethode van levende geschiedenis veel afbraak doet aan de historische werkelijkheid.

Voor- en tegenstanders van levende geschiedenis zullen er altijd blijven. De waarheid en het werkelijkheidsgehalte van de presentatiemethode zullen immer punt van discussie blijven. De vraag is 'welke concessies doe je aan je publiek?' Hoe spreek je het aan? In een deel van het Zuiderzeemuseum is gekozen voor levende geschiedenis in de eerste persoon. De presentatie is zorgvuldig voorbereid, net als in Flehite. De rollen van de spelers zijn bepaald. De personages liggen vast in een handleiding. De spelers doen het verleden herleven, waardoor de bezoekers op de Urker bult een stap terug in de tijd zetten. Elders in het museum krijgen ze weer gewoon antwoord op hun vraag waar de uitgang is.

Met dank aan Else Visser en Kick Heimenberg.

Det de Beus, hoofd museumdiensten