

Levend verleden in de Nederlandse openluchtmusea

Jaap Kerkhoven

In het buitenmuseum van het Zuiderzeemuseum te Enkhuisen is in 1990 een experiment van start gegaan waarbij getracht wordt het leven van omstreeks de eeuwwisseling terug te brengen op de zogenaamde 'Urker Bult'. Hier staat een aantal van het eiland Urk afkomstige panden met de bijpassende omgeving: voortuinen, erfafscheidingen, een enkele waterpomp en gedeeltelijke bestrating. Twee van de woningen zijn in het kader van het experiment opnieuw ingericht. Bij enkele andere was dat reeds eerder gebeurd. De bij dit experiment toegepaste presentatiemethode wordt aangeduid met de term 'role-playing'. Museummedewerkers nemen een historische identiteit aan. Gekleed in authentieke kleding voeren zij op het museumterrein dagelijkse werkzaamheden uit. Zij praten met de bezoekers, maar weten niets van wat na een vastgesteld jaartal is gebeurd. Zij trachten het dagelijks leven van weleer zo treffend mogelijk weer te geven en doen dat vanuit de gedachtenwereld van de door hen uitgebeelde mensen. Op de 'Urker Bult' is 1905 het jaartal waar men zich naar richt. Van de bezoeker wordt niet verwacht dat hij iets anders is dan een bezoeker. Er is voor hem - anders dan in sommige Scandinavische musea - geen gelegenheid huizen uit het verleden met daarop afgestemde voorzieningen te bewonen.

De presentatie in het Buitenmuseum was tot omstreeks 1987 op traditionele wijze objectgericht: 'Het *leven* is eraan onthouden', aldus een van de initiatiefnemers van de aanpak die thans vorm krijgt.¹ Met het experiment in het Urker buurtje wordt gestreefd naar overdracht van kennis en inzicht aan de bezoeker en tevens naar grotere attractiviteit van het museum vanuit recreatief oogpunt.

De term 'role-playing' is afkomstig uit de Verenigde Staten. Daar werd al in de jaren dertig met gekostumeerde gidsen gewerkt.² De nu ook in Enkhuisen toegepaste presentatiemethode is daaruit voortgekomen en is in de V.S. algemeen geaccepteerd. Zij wordt er toegepast in honderden musea, en volgens een recente publikatie dekt men daarmee 'the entire scope of US history'.³ In West-Europa is 'role-playing' niet gangbaar. Er bestaat voor de term ook geen Nederlands equivalent. Beïnvloeding vanuit Amerika wordt belemmerd door het ontbreken van een overkoepelende instantie voor openluchtmusea aan beide zijden van de oceaan. Belangrijker echter is het verschil in financiering van de musea. In Amerika zijn de grote musea geen verzamelingen van vorsten die in handen van de staat zijn overgegaan, maar voortbrengsel van de ondernemingsdrang van magnaten als Rockefeller en Ford. De inkomsten komen ten dele uit de schenkin-

gen van weleer. De rest komt van de bezoeker. Musea hebben hier geen moeite zich ook als bedrijf te beschouwen.⁴ Op dit punt is de afstand tot Amerika de afgelopen vijftien jaar kleiner geworden. In 1989 kreeg een openluchtmuseum in Hessen een commerciële grondslag.⁵ In dezelfde richting ging de ontwikkeling van het archeologische park Xanten en het openluchtmuseum in Kommern.⁶ Nederland volgt de trend. Geconfronteerd met teruglopende bezoekersaantallen werd in het beleid van het Zuiderzeemuseum een ander accent gelegd, waarbij het recreatieve aspect van het museumbezoek meer aandacht kreeg. Het museum kreeg als nieuwe taak mede te functioneren als culturele attractie. Het feit dat het Openluchtmuseum in Arnhem in 1987 met sluiting werd bedreigd, wijst erop hoe nodig dergelijke operaties zijn. Het is geen wonder dat de blik op Amerika gevestigd wordt: daar financieren de openluchtmusea zichzelf vrijwel zonder steun van de regering.

De toegenomen noodzaak produktgericht te denken heeft in Europa interesse gewekt voor presentatievormen waarin meer dan voorheen wordt ingehaakt op wat het publiek aardig vindt. Dit gaat niet altijd van harte. Onder museummedewerkers bestaat scepsis over de verlokking van de Amerikaanse recreatiecultuur. In Nederland bezigt men in dit verband gewoonlijk de term pretpark. In Duitsland heet het stevast Disneyland. De presentatiemethode die thans in Enkhuizen wordt toegepast, is omstrede. In Duitsland roept de gedachte aan een dergelijke museale activiteit vrijwel unaniem afgrijzen op. In Engeland wordt daarentegen sinds enige jaren hier en daar met 'levende geschiedenis' geëxperimenteerd. Nog maar kort geleden, in 1979, was de Amerikaanse hoogleraar in de museologie G.E. Burcaw verbaasd over het feit dat in Engelse musea niets op dat gebied te zien was. Zelfs van de meest eenvoudige variant, waarbij museum personeel zijn functie uitoefent in historische kleding, werd geen gebruik gemaakt. Hetzelfde had hij onder andere ook in Arnhem kunnen vaststellen. In gesprekken met medewerkers van Engelse openluchtmusea stuitte hij op ogenblikkelijke afwijzing van zijn suggesties.⁷

In het nu volgende wordt nader ingegaan op de problemen die aan het lopende experiment verbonden zijn. Het 'Urker project' wordt kort gepresenteerd. Hoewel de auteur van dit stuk nauw bij het project betrokken is, wordt gestreefd naar een evenwichtige afweging van voor en tegen van deze presentatiemethode.⁸ Daartoe wordt de gang van zaken in het Urker buurtje opgevat als voorbeeld van een algemener problematiek.⁹ Aansluiting wordt gezocht bij vragen omtrent de taken van het museum: wat betekent het denken in termen van winst- en verliesrekening voor de inhoudelijke kant van museale activiteiten? Gaat de nadruk op de totaliteit van indrukken die op de bezoeker afkomt ten koste van de overdracht van historisch inzicht gebaseerd op de collectie museumobjecten?

Een aantal voorbeelden van hoe het niet moet, passeert in dit artikel de revue. Daarmee wil niet gezegd zijn dat 'Urk in 1905' in dezelfde categorie te plaatsen is. Het project is in de loop van het afgelopen zomerseizoen stellig uit de



'Role-playing' in het Urker buurtje
(Foto: Zuiderzeemuseum Enkhuizen)

startblokken gekomen, en het wordt in 1991 voortgezet. Hopelijk draagt de kritische benadering in dit artikel ertoe bij dat het niet blijft bij een experiment.

Een experiment in het Zuiderzeemuseum

Drie panden in het Urker buurtje van het Zuiderzeemuseum worden tijdens de openingsuren 'bewoond' door een vijftal personages: een Noordzeevervisser en zijn vrouw (beiden ongeveer 50 jaar oud), de weduwe van een omgekomen visser en haar dochter (55 en 22 jaar oud) en een zestigjarige koffiehuishouder annex brievenschrijver. De vijf zijn gekleed in Urker dracht, behalve de schrijver, die burgerkleding uit die tijd draagt.

De keuze van de personages is niet gericht op het creëren van een zo schilderachtig mogelijk tafereeltje. De doodaanzegster, één van de merkwaardigste verschijningen op het eiland, is niet opgevoerd. Het vissersechtpaar staat voor de zonnige kant van het leven van destijds, zoals dat op Urk zelf en daarbuiten graag in herinnering wordt geroepen: de hardwerkende visser die voor zijn zwoegen wordt beloond. Zij wonen in een wat donker aandoende, maar ruime en relatief goed ingerichte woning. De weduwwrouw weet met moeite het hoofd boven water te houden. Zij heeft in haar krappe eenkamerwoning een winkeltje ingericht in een van de bedsteden. Dat is in die tijd op Urk niet ongewoon: kerkelijke of burgerlijke armenzorg ontbreekt nagenoeg op dit weinig welvarende eiland. Haar dochter moest al vroeg zelf gaan verdienen en is dienstmeisje geworden in Amsterdam. Zij is nu terug om te trouwen. De brievenschrijver staat voor die aspecten van het sociale leven op Urk die gewoonlijk in de schaduw blijven: hij is weinig godvruchtig, in zijn zogeheten koffiehuis wordt in de avonduren heel wat sterke drank onder de toonbank verkocht, en hij schrijft tegen betaling brieven voor de allerarmsten om geld van welgestelden aan de vaste wal los te krijgen. Dit laatste komt net als het overige overeen met de werkelijkheid van die tijd, en geeft een mogelijkheid om aan de orde te stellen wat een museum niet werkelijk zichtbaar kan maken: krotwoningen en een leven in gebrek.

Er is niet steeds naar gestreefd tot elke prijs in die rol te blijven: bezoekers die maar niet begrijpen wat hier aan de hand is krijgen soms te horen: 'maar het is hier 1905'. De spelers spreken Nederlands. Dat is acceptabel gezien de schoolplicht die op Urk vrijwel algemeen werd nageleefd, en de eis van accentloos Nederlands die het schoolhoofd blijkens protocollen van proefflessen aan de leerkrachten gesteld heeft. Een vijfde deel van de bezoekers komt uit het buitenland. Duitse bezoekers kunnen een enkel woordje wisselen want de vissers voeren soms op Duitse loggers. Het project blijkt aanvankelijk vooral bij tal van bezoekers uit Urk de afkeuring te hebben opgeroepen waarvoor tijdens de voorbereiding was gevreesd. Belangrijk

bezwaar is dat de spelers geen echte Urkers zijn. Eén van de vrouwen, die de rol van weduwe speelt, heeft bij hen daarentegen veel succes. Zij is in Den Helder opgegroeid en kent de bezoekers niet, maar had twee Urker ouders en kan dus in dialect praten. De bezoekers kunnen daar niet genoeg van krijgen. 'Je bent me er eentje', blijven ze roepen als ze in dialect weer een ontboezeming over schaars drinkwater in deze droge zomer hebben aangehoord.

Het overige publiek heeft de presentatie welwillend en met enige humor opgenomen. Studenten van de Reinwardt-academie hebben daar onderzoek naar gedaan. De grote meerderheid is de woningen binnengegaan en heeft zich ingelaten met de 'bewoners' van het buurtje; een minderheid loopt door. Sommige bezoekers blijken verbazend snel te concluderen dat zij werkelijk op Urk zijn, en een enkeling stelt vast dat hij 'belazerd' wordt. Hoewel de meeste bezoekers de opzet van 'role-playing' begrijpen, hebben velen niet kunnen vaststellen waar en wanneer een en ander gesitueerd moet worden. Door de studenten gevraagd naar onderwerpen uit gesprekken met de spelers, noemt men meestal voorwerpen die men herkent of zich uit eigen jeugd herinnert. Blijkbaar beklijft datgene dat voortborduurt op al bestaande kennis ook hier het best. Het project heeft veel publiciteit gekregen. De bezoekersaantallen zijn met meer dan 25 procent gestegen.¹⁰

De gemiddelde verblijfsduur van de bezoekers op de Urker Bult was een kleine tien minuten. De mogelijkheid tot overdracht van kennis is dus bescheiden. Van teksten of een audiovisuele inleiding is geen gebruik gemaakt. Alle informatie komt van de spelers. Daarbij is steeds een concrete situatie (een visser is thuis wegens averij) het aanknopingspunt om een beeld op te roepen van een algemener omstandigheid (gescheiden werelden van mannen en van vrouwen). Via een persoonlijk verhaal van de speler kan de aandacht van de bezoeker gevestigd worden op een specifiek museumobject. De informatie is niet alleen verbaal. De bezoeker ziet het werken en leven in en bij de museumpannen en hij ruikt en proeft het eten.

Geschiedenis als sensatie

Het aanbieden van totaal-ervaringen waarbij door middel van aantrekkelijke theatrale opstellingen naast de verstandelijke vermogens ook het gevoel wordt aangesproken, vormt een uitdaging die niet zonder risico is. Musea zijn te gebruiken op een wijze die weliswaar niet museaal is, maar wel de kassa vult. De formule luidt: een schijn van historie om zich naar hartelust aan te benevelen. Een Duitse kennis toonde me eens het slot Wilhelmshöhe in Kassel met zijn uitgekiende parkaanleg. Terwijl we vanaf het bordes uitkeken over de verre omtrek zette mijn



'Role-playing' in het Urker buurtje
(Foto: Zuiderzeemuseum Enkhuizen)

gezelschap zich in fiere houding, een voet wat nonchalant voor de ander. Ziedaar de landgraaf, met jachthonden en al. Vervolgens gaf ze als haar opvatting dat een historische omgeving als deze ons in staat stelt het verleden emotioneel te ervaren. Ik dacht aan absolutisme en Duitse 'Kleinstaterei' als minimaal noodzakelijke achtergrondinformatie bij het paleis en sprak de bewering tegen. Dit antwoord was uit een oogpunt van waarachtigheid misplaatst. Want wie wil niet eens een poging wagen zich te midden van een aantrekkelijke omgeving onder te dompelen in wat regelrecht uit het verleden tot ons lijkt te komen?

Een pretpark is iets anders dan een historisch museum. Toch blijkt in de praktijk dat het verschil niet altijd duidelijk is. We zullen enige varianten de revue laten passeren. Veel problemen zullen niet ontstaan wanneer men kennis maakt met 'Anywhere Castle' in Engeland of, in Noord-Brabant, met het 'Land van Ooit'.¹¹ In de Nederlandse attractie wordt de automobilist door ridders te paard naar de plek geleid waar hij zijn voertuig kan stallen. De slotvrouw ontvangt de bezoekers en leidt ze daarna naar een jonkvrouwe-met-kassa.

Een flinke stap ter integratie van historisch materiaal wordt gedaan bij een vorm van vrijetijdsbesteding die massaal buiten de musea plaatsvindt. Het gaat hier om een tijdverslindende liefhebberij op het gebied van de krijgsgeschiedenis. Zo is de slag bij Waterloo al herhaaldelijk heropgevoerd. Het verschijnsel is wijdverbreid. Ook in Engeland en in de Verenigde Staten wordt heel wat kruis verschoten. Voor al dit soldaatje-spelen geldt: nauwgezet onderzoek naar aantallen troepen, hun indeling en bewegingen, hun uitrusting en kleding.

De volgende tussenstop op de weg van pretpark naar museum heet: Plimoth Plantation bij Plymouth, Massachusetts. Hier staat de tijd stil, gefixeerd op het jaar 1627. In vijftientig gereconstrueerde woonhuizen uit die tijd wordt een beeld gegeven van het leven van de kolonisten die met de 'Mayflower' naar Amerika zijn gekomen. Op de historische onderbouwing valt niet veel aan te merken. Het aan Amerikanen vertrouwde beeld van de 'pilgrims' als van schier bovenmenselijke staturus wordt hier niet getoond. Kleingeestige naijver tussen Anglicanen en Presbyterianen in het dorp wordt op onverwachte momenten naar voren gebracht. Amerikaanse bezoekers verbazen zich over de kleding en over een veel minder ingetogen houding dan hen op school is bijgebracht. Ook de voorgeschiedenis van de Civil War is hier niet uit verouderde literatuur opgediept: men spreekt met afkeer over Buckingham, de intieme vriend van de koning, maar de koning zelf wordt in ere gehouden. Geen wonder dat Plimoth Plantation onder voorstanders van de 'levende geschiedenis' een goede naam heeft.

Dat Plimoth Plantation hier niet onder de musea gerangschikt wordt, komt voort uit de simpele overweging dat het geen museum is. De gebouwen zijn immers niet authentiek. In die zin lijkt het op de reconstructie van Frontier-stadjes compleet

met barbier, sheriff en gevangenis, zoals die in Disneyland getoond worden. Plimoth Plantation is een historisch recreatiepark. De overvloed aan dieren (naar het heet teruggefokte rassen) verhoogt dit effect. Een enkele bezoeker leek uitsluitend oog te hebben voor de vele geiten en varkens op het terrein. Het is opmerkelijk dat J. Anderson, schrijvend over Plimoth Plantation, komt tot een typisch museale benadering, hoewel die eigenlijk onverenigbaar is met deze namaak-collectie. Over de vertolkers schrijft zij: 'One can interpret *in the Village*, or one can interpret the *Village*. It is the latter method that we wish to develop. To do otherwise makes it difficult or impossible to justify the time, effort, and expense devoted to the creation of thoroughly researched, documented, and carefully reproduced buildings, artifacts and costumes'.¹² Hier zijn we ten slotte gekomen op het punt waar de wens ontstaat al het namaak te vervangen door authentiek materiaal, dat wil zeggen door een onvervalst historisch museum. De vraag is dan: wat in Disneyland mag, en wat in Plimoth Plantation mag, kan dat ook te midden van authentieke historische gebouwen?

In de Verenigde Staten, maar ook in Canada en in Engeland, zijn de mogelijkheden van attractieve benaderingen al in ruime mate geëxploreerd. Behalve voor musea geldt dit ook voor de omgang met het verleden bij het beheer van natuurparken en landgoederen. In de Verenigde Staten is de exploitatie van de National Parks al geruime tijd sterk geprofessionaliseerd.¹³ De historische aspecten van die gebieden worden op tal van wijzen onder de aandacht gebracht. We zullen evenwel een Engels voorbeeld bezien, omdat in Engeland net als in Nederland de tendens tot terugtreden van de overheid de aanzet is geweest voor marktgericht denken in de culturele sector. In ons land wonende Engelsen hebben bij tal van vernieuwingen in de publieke sfeer van de afgelopen tien jaar een *déjà-vu* ervaring gehad. Ook op het gebied van historische presentaties ligt de toekomst wellicht in het Westen.

English Heritage heeft sedert 1984 het beheer over zo'n 400 monumenten overgenomen van de centrale overheid. Eén van de doeleinden van de organisatie is het stimuleren van de belangstelling van het publiek voor het beheerde erfgoed. Dat gebeurt op basis van marktgericht denken.¹⁴ Ter gelegenheid van de herdenking van de Armada van 1588 werden acteurs in zestiende-eeuwse kostuums gestoken. Daarnaast begaf Hare Majesteit zich opnieuw per sloep naar Tilbury Fort. Maar de sfeer van plechtigheid van 1588 werd bij de reprise doorbroken door een stoet van worstelaars en vuureters. Er waren bierbussen, en er was vuurwerk en gelegenheid tot ponyrijden. Een topbestuurder van English Heritage was van mening dat het publiek genoeg inzicht zou hebben om de historische simulatie en de toevoegingen op het gebied van het amusement uit elkaar te houden.¹⁵

De vraag die een tafereel als dit oproept, is welke vrijheden men zich kan

permitteren bij het populariseren. Dit is een vraag die iedere geschiedenisleraar dagelijks moet beantwoorden. Maar degenen die de productie van enscèneringen op zich nemen, kunnen zich de gewetensvragen en de noodzaak tot vindingrijkheid van de leraar besparen door het historisch aspect als bijzaak of als ballast op te vatten. Dit uit zich op twee manieren: aanvallen op het waarheidsgehalte van de geschiedwetenschap en willekeurige opwaardering van het vermogen van het publiek intuïtief inzicht in het verleden te verwerven. De gedachte die deze beide strategieën ingeeft, is dat gidsen of verklede medewerkers die een persoon uit het verleden uitbeelden, moeten inwerken op de verbeelding van de bezoeker van een openluchtmuseum of een historische locatie. Die locatie en de beschikbare historische objecten zijn mede te gebruiken als entourage. In combinatie met de verbeeldingskracht en fantasie van de bezoekers verhogen zij 'the visitor's experiential level to a heightened realization of the past. What becomes of paramount importance in such museum settings is the sum total of the historical experience'. Ideaal daarbij is dat men een moment uit het verleden tot in zijn vezels als werkelijk ervaart. Dit is de paradox die besloten ligt in de term 'levende geschiedenis'. Een Panorama Mesdag waar men Scheveningen binnen kan lopen: een tijdsmachine 'to transport visitors mentally and emotionally into the past'.¹⁶ Op welke wijzen is dit verleden kenbaar? Hier zet de aanval op de historische professie in: de obsessie met feiten en acribie, plus de 'onvermijdelijke' subjectiviteit, enzovoort. Resultaat: 'interpreters should be concerned more with historical plausibility than with accuracy'.¹⁷

Het vaststellen en verklaren van een stand van zaken door het historisch onderzoek is iets anders dan geschiedschrijving. Bij dat laatste gaat het om het integreren van de resultaten van het onderzoek in een synthese. Met andere woorden: de inspanning is gericht op vorming van een beeld. Maar dan wel gebaseerd op nauwgezette studie. De bedenkelijke kant van het citaat ligt minder in de oproep tot fantasie als wel in de combinatie daarvan met uitschakeling van de meer analytische vermogens. Wat men dan nog opsteekt, is de vraag. Bij een spektakel als dat rond de Armada valt zo'n aanpak misschien te billijken. Maar dat ligt anders in een museum.

Integrale presentatie in openluchtmusea

Openluchtmusea zijn bij uitstek gericht op het vormen van een beeld. Volgens een slechts zelden aangevochten opvatting dient in openluchtmusea met veel meer terughoudendheid dan in andere cultuurhistorische musea gebruik gemaakt te worden van teksten, foto's en grafieken om de collectie van uitleg te voorzien. Deze musea zijn er om genoeglijk doorheen te kuieren, en dan terloops een en ander

op te steken. De gedachte is dat de bezoeker het getoonde kan begrijpen met een minimale uitleg, doordat alle objecten op hun 'oorspronkelijke' plaats staan. Deze formule vormt zowel de sterke als de zwakke kant van deze musea. De sterke kant, omdat hiermee het ideaal van een museum met lage drempel wordt verwezenlijkt: ver voordat democratisering de leuze werd in de musea, vonden honderdduizenden hierheen hun weg. Het is ook de zwakke kant omdat de taak van bestudering en interpretatie in deze musea wel eens lijkt te ontbreken. De hedendaagse bezoeker kan in de praktijk niet veel beginnen met hetgeen hij te zien krijgt. Wie wat wil weten, voelt zich door de schaarse 'beteksting' in de steek gelaten.¹⁸

Het museum verschaalt tot een aangename façade. Dit is niet wat de bezoeker verdient. Een openluchtmuseum is een collectie oude panden. De boerderij of de visserswoning waar men langsloopt, is gebouwd in 1760 of in 1820. Het is een overblijfsel van bouwen en wonen van het gewone volk, een document van groepen die zich minder dan de elite uitten op papier. Door hun relatief lange levensduur vormen huizen een van de belangrijkste bronnen voor de geschiedenis van het gewone volk. Maar anders dan bij een verzameling gebruiksvoorwerpen hebben we hier te maken met een collectie die een bedrieglijke schijn van realiteit oproept. Schijn, omdat tot op zekere hoogte alles in het openluchtmuseum constructie is. Het zo authentiek aandoende gebouw is - al dan niet steen voor steen - uit zijn fysieke context gelicht en overgebracht naar het museum. Het is daar naar een bepaald stadium uit zijn bestaan gerestaureerd, gewoonlijk voorzien van een niet oorspronkelijke inrichting en vervolgens in die staat geconserveerd.

De rechten van het individuele object zijn in de openluchtmusea nooit soeverein geweest. Zoals al werd aangestipt, is een typerend kenmerk van dit soort musea de integrale presentatiemethode. We zien niet alleen een aantal objecten, maar minstens een volledig gebouw. Dat geheel moet een bepaalde indruk oproepen. Dit evocatieve effect ligt dicht bij het theatrale. Het in 1983 geopende openluchtmuseum van het Zuiderzeemuseum gaat in het streven naar een totale presentatie verder dan het oudere Nederlands Openluchtmuseum in Arnhem. Daar vormt ieder pand een zelfstandige eenheid, los van de andere panden. Bouwwerken uit heel Nederland zijn op dit ene museumterrein bijeengebracht. In een bosrijke omgeving komen we dus een gebouw tegen afkomstig van het kale eiland Marken. Hier is geen misverstand mogelijk: het is een museumobject. Alleen in het Zaanse buurtje, dat door museumdirecteur S.J. Bouma werd neergezet, is een aanzet te vinden tot een andere benadering. Dezelfde Bouma heeft de eerste plannen voor het Zuiderzeemuseum als compact gebouwd museumdorp gemaakt. De vissersdorpen rond de Zuiderzee stonden model voor het ontwerp. In Enkhuizen zijn de panden tot een museumdorp gegroepeerd. Als zodanig is Enkhuizen een representant van een

latere 'generatie' openluchtmusea. Het voordeel is dat de indruk die van de gebouwen uitgaat niet wordt verstoord door contrasten in de omgeving, en dat ook het straatbeeld uit de oude Zuiderzeeplaatsen is terug te vinden op het museumterrein. Het probleem is dat de bezoeker alleen door lezing van de summier beteksting of door tussenkomst van een gids geattendeerd wordt op de verschillende herkomst van panden en buurtjes.¹⁹ Zo staan huizen uit Harderwijk, Monnickendam en Enkhuizen om een kapel uit Wieringen, en dit straatpatroon is zelf ontleend aan dat in Hindeloopen. De illusie die hierdoor wordt opgeroepen, gaat zo ver dat sommige bezoekers, inmiddels tot halverwege het museumterrein doorgedrongen, een suppoost vragen waar nu het openluchtmuseum te vinden is.

Met de tijdsafstand tot het getoonde in de openluchtmusea groeit de behoefte aan uitleg. Museumobjecten spreken niet voor zichzelf. Wat is de betekenis en de zin van die objecten uit een wereld die steeds verder van ons af komt te staan? De traditioneel gangbare benadering in de musea blijft het antwoord schuldig. Die behelsde vooral bouwtechnisch onderzoek en inrichting, en zag voor het overige het museum pand bovenal als vertegenwoordiger van een specifiek genre volksarchitectuur en volkskunst. Deze perceptie was dus nagenoeg statisch. Maar vanaf het begin van de jaren zeventig zijn onder invloed van de moderne sociale geschiedenis nieuwe vragen naar voren gekomen. Ook de volkskunde (de wetenschappelijke discipline waarop de meeste openluchtmusea voorheen steunden) kreeg een sterker historische en sociaal-wetenschappelijke gerichtheid.²⁰ Het object wordt nu meer gezien als een uiting van een vreemde wereld dat zijn geheimen moet prijsgeven aan historisch en ethnografisch onderzoek dan als een onschatbaar juweeltje van oude ambachten en tradities.

De ontwikkeling in de presentatie in openluchtmusea lijkt als vanzelf te voeren tot 'role-playing'. Het individuele object is er ondergeschikt aan een groter geheel. De integrale presentatie heeft een sterk evocatieve inslag. Ideaal is de indruk te wekken dat de bewoners net even weg zijn: leesbril en opengeslagen boek liggen op tafel. Het is een kleine stap die bewoners nu ook nog even te laten thuiskomen. Maar dat thuiskomen roept de vragen op die in het voorgaande aan de orde zijn gesteld: is het mogelijk in de totaal-ervaring die de bezoeker wordt geboden enig (sociaal-)historisch inzicht te verwerken of blijft het bij een appèl op gevoelens? Die vraag is des te meer van belang omdat het appelleren aan gevoelens nooit vreemd is geweest aan deze musea.

'Nostalgie' als realisme

Als doel van 'role-playing' geldt een zo getrouw en zo compleet mogelijke reconstructie van verleden werkelijkheid. In Amerika lijkt men zich soms vast te

bijten in dit 'realisme'. Een museummedewerker in traditionele kledij verricht zijn ambacht en geeft tegelijkertijd uitleg. Hij is ontevreden over zijn gladde vertoning in een al te opgeruimde werkplaats. Hij stelt vast dat in werkelijkheid commentaar maar spaarzaam was, en dat een bezoeker in de rommel had moeten staan. Hier benadert de opzet zijn uiteindelijke consequentie: het verleden herleeft, de bezoeker wordt verwijderd. Mogelijk is een dergelijke obsessie met 'the real thing' een eigenaardigheid van de Amerikanen. Het verleden is (vooral in het westen van het land) minder zichtbaar en minder tastbaar aanwezig dan in Europa, en ook hier is het zeldzame waardevol.²¹ Het 'realisme' is dus geen doel op zichzelf, maar vooronderstelt dat een bepaalde waarde gehecht wordt aan hetgeen dat met zoveel moeite bewaard en getoond wordt. Dat blijkt ook onder wetenschappers. Gebruik van (driedimensionale) voorwerpen door de historicus wordt in Amerika niet uitsluitend gezien als een probleem van brontechnische aard, maar tevens als 'the fulfillment of the deep-running need of this generation and those to come'.²² Alleen objecten bieden ons 'the real world of material culture'.²³

In Europa wekt een alom zichtbaar verleden de indruk van een meer vanzelfsprekende verhouding tot de geschiedenis. Niettemin heeft de behoefte dit erfgoed te behouden - in musea en in beschermde stads- en dorpsgezichten - ongekende omvang aangenomen. Deze musealisering van de samenleving wordt algemeen toegeschreven aan de behoefte in een veranderende samenleving enig emotioneel en moreel houvast te vinden. Het gaat er dus niet alleen om, dat in steeds sneller tempo goederen worden vervangen en daarmee een wetenschappelijke behoefte ontstaat er iets van te bewaren.²⁴

De houding waaruit de musealisering voortkomt, is niet zo heel anders dan die welke leidde tot de oprichting van de eerste openluchtmusea. De initiatieven daartoe kwamen voort uit onbehagen over de teloorgang van traditionele plattelandssamenlevingen in de tijd van de industrialisatie. Redding van het bedreigde was het doel van Arthur Hazelius. Hij bracht Lappen, compleet met rendieren, als bewoners over naar zijn schepping Skansen bij Stockholm (1891). Hetzelfde geldt voor het museum in Arnhem (1912): 'aan de wieg van het Openluchtmuseum stond niet in eerste instantie de wetenschappelijke drang naar behoud van de bronnen van kennis, maar een gevoel van "heimwee" van mensen, die zich in het tijdperk van industrialisatie niet thuis voelden'.²⁵ Hier deed zich een interessante constellatie voor. De oprichter, generaal-majoor Frederic Adolphe Hoefler, wilde op het museumterrein zoveel mogelijk de landschappen nabootsen waar de gebouwen vandaan kwamen. Een lid van de wetenschappelijke Commissie van Bijstand verzette zich tegen deze illusionistische vorm en kwam met veel soberder oplossingen ter vermijding van romantische effecten. Hoefler had ook plannen voor een folkloristisch volksfeest. In de Commissie noemde men dit een

'kijkspel van gebruiken en handelingen die tot de intimiteit van een vertrouwden, kleine kring behoren'. De afkeuring was er algemeen.²⁶

Een gevoel van gemis bevordert museale activiteit, maar ook het najagen van namaak die door kan gaan voor 'echt antiek'. De collectie boerenwagens van het Openluchtmuseum in Arnhem is voortgekomen uit de Landbouwtentoonstelling van 1913. De uit alle provincies bij elkaar gescharrelde boerenkarren, zo vertelt een betrokkene, zijn opgesierd door Engelse schilders die werkten aan de decoratie van het Vredespaleis. Het resultaat was een staaltje 'vaderlandse volkskunst'. De boerenoptocht trok zozeer de aandacht, 'dat hij enige malen voor leden van het Koninklijk Huis moest worden herhaald. En al was niet alles wetenschappelijk verantwoord, de belangstelling en de grondslag voor een nationale wagencollectie was toch in het aanzijn geroepen'.²⁷

'Role-playing' zou overeenkomstige vormen kunnen aannemen. Het vertoont dan geen wezenlijk verschil met folkloristische activiteiten, waarbij het jodelen in de Alpen of het dragen van specifieke kleding in Volendam uit zijn oorspronkelijke context wordt gelicht en een nieuwe functie krijgt in een totaal andere context. Ook wanneer men deze uitersten vermijdt, is het de behoefte aan compensatie voor een heden waarin men zich niet thuis voelt, die de aantrekkelijkheid van de 'levende geschiedenis' uitmaakt. Dit zal evenwel bij de meeste bezoekers toch niet automatisch een rabiate afkeer van de eigen tijd impliceren. De eters van ambachtelijk gebakken brood zullen zich niet bij voorbaat afsluiten van een nuchtere benaderingswijze van het verleden. Een presentatiemethode als 'role-playing' speelt onvermijdelijk in op nostalgische gevoelens, maar is niettemin geschikt om bij te dragen aan de beeldvorming van het verleden.

Vanuit deze paradox is de vraag te beantwoorden, hoe de openluchtmusea, boordevol evocatieve effecten als ze zijn, de illusie van de 'levende geschiedenis' kunnen gebruiken om historisch inzicht te verschaffen.

Historisch onderzoek en museale vernieuwing

Umberto Eco heeft in Amerika een wonderlijk soort kunstmusea ontdekt.²⁸ Wassen beelden voeren ons voor ogen hoe de modellen van beroemde kunstenaars er wellicht hebben uitgezien. Venus van Milo is dus in het bezit van haar armen, en Mona Lisa heeft benen gekregen. Dit kan een vingerwijzing geven, hoe 'levende geschiedenis' er op zijn erbarmelijkst uit zou kunnen zien. Zoals een bezoeker zich de geestelijke inspanning kan besparen die nodig is om een kunstwerk te bekijken, kan hij ook de mentale arbeid vermijden die nodig is om materiële historische overblijfselen te begrijpen.

Adelhart Zippelius, directeur van een Duits openluchtmuseum, heeft een lage

dunk van de Amerikaanse 'living history' zoals die onder andere op Plimoth Plantation wordt gehanteerd. Hij stelt deze presentatievorm in een historische traditie. Die loopt van het tonen van Lappen in Skansen via Ashanti en Kongolezen in de negentiende-eeuwse wereldtentoonstellingen en zoölogische parken terug tot de Renaissancehoven. Het tonen van 'wilden' in de negentiende eeuw had volgens Zippelius een commerciële drijfveer, en de begeleidende wetenschappelijke omschrijvingen vervulden slechts een alibifunctie. Het was het begin van een nu honderdjarige stoot van bontgeklede, zingende, dansende en volksfeesten vierende lieden, steeds aangeprezen als origineelgetrouw en in overeenstemming met de historische realiteit.²⁹ Deze opvatting is te contrasteren met hetgeen een medewerker van Skansen opmerkt over de traditionele huwelijksfeesten die daar honderduizenden toeschouwers trekken. De argumentatie is dat deze honderdduizenden, ook al komen ze alleen voor hun plezier, niettemin een betrouwbare indruk krijgen van een gedeelte van de viering van een der traditionele hoogtijdagen.³⁰

De museumhistoricus dient zich op de collectie en het gebruik daarvan te richten. Voor een deel komen de vragen al op door eens goed te kijken. De simpele vaststelling dat van de museumpannen het ene een ruime voorraadkelder had, terwijl in het ander slechts winterkost kon worden opgeborgen onder een bedstee, leidt tot vragen op het gebied van voeding en sociale verhoudingen. Maar het thema wonen kan ook op een systematischer wijze worden benaderd. Daarvan kan een vernieuwende werking uitgaan. Zowel vanuit de presentatie, als vanuit de onderzoekskant bezien, is deze bewering kort te onderbouwen. Daarna volgt een meer concrete uitwerking.

Bouwstructuur en indeling van een gebouw maken het materiële aspect van het wonen uit. Alleen deze aspecten zijn, zoals de specialist op het gebied van historisch huizenonderzoek Konrad Bedal eens opmerkte, bij overbrenging naar een museum mee te nemen: hun bestaan is onafhankelijk van het functionele en sociale aspect van het gebouw. De functionele en de sociale kant van het wonen laten zich slechts in beperkte mate uit het gebouw zelf aflezen. Vandaar dat zij in het museum nadere visualisering, bij voorbeeld door film, behoeven.³¹ In het Enkhuizer experiment is dat: bewoning van negen tot vijf. Die bewoning dwingt de historicus tot een objectgerichte benadering gecombineerd met sociaal-historische vraagstellingen. Deze invalshoek garandeert dat de spelers een omgeving hebben om op terug te vallen en voorkomt een gekunstelde situatie die bij de bezoeker alleen een gevoel van gêne oproept. Tal van onderwerpen op het gebied van de geschiedenis van het civilisatieproces en de geschiedenis van het dagelijks leven kunnen aan de orde worden gesteld door uit te gaan van het onderwerp wonen.

Juist aangaande maatschappelijke lagen die slechts spaarzaam eigen uitingen nalieten, kan het onderzoek van objecten voeren tot kennis van de verhouding

tussen individu en omgeving.³² Op het voormalige eiland Urk ontbreekt in het oudste gedeelte van het dorp een regelmatig straatpatroon. Men kan een enkele maal slechts zig-zag zijn weg vinden omdat huizen de doorgang versperren, en voelt zich dan een indringer in de wirwar van huisjes. Die ervaring roept meteen de vraag op naar de omgang tussen de Urkers zelf: wat was privé en wat mocht in de openbaarheid komen? Deze ervaring gaf richting aan een belangrijk onderdeel van het onderzoek in het Zuiderzeemuseum. Daarbij stuitte men in het archiefmateriaal regelmatig op geruzie tussen buren over de plaats van het privaat: niemand wilde dat in huis, maar men wilde ook geen overlast van de buren.

De objecten die de mens omgeven, hebben een belang voor het dagelijks leven en de gevoelswereld. Deze verdienen veel aandacht in het onderzoek. Enerzijds zijn die objecten uitdrukking van maatschappelijke gegevens, maar omgekeerd houden ze die ook in stand.³³ Dit geldt bij uitstek voor een duurzaam object als een woning. Bouwstructuur, ruimtelijke indeling, functie en sociale omgang zijn vier niveaus die over en weer op elkaar inwerken.³⁴ Zo had het leven met een groot aantal mensen in één enkele ruimte zijn weerslag op hun onderlinge omgang. In een eenkamerwoning stelde men zich mentaal in op die situatie. Intimiteit en privé-sfeer waren daardoor omstreeks 1900 nog altijd waarden die gebonden waren aan specifieke sociale groepen. Zo nodig maakte men in de ruimte waar men zelf sliep een slaapplek vrij voor een betalende gast, of deelde men die met hem.³⁵ In het project in het Zuiderzeemuseum is een commensaal (die zich niet vertoont) voorzien van een eigen plekje op zolder. Of dat wel zo vanzelfsprekend was, is nog de vraag. Die vraag is des te moeilijker te beantwoorden omdat in diezelfde tijd in middenstandswoningen op het eiland blijkens boedelinventarissen de eerste rudimentaire slaapkamers op zolder, en dus een grotere privé-sfeer voor de gebruikers ervan ontstonden.

Bij de inrichting van de panden is het onderzoek van deze inventarissen van belang. Het leidt tot een beter inzicht in sociale differentiatie. Een voorbeeld is het ontbreken van vloerbedekking in de eenvoudigste boedels. Alleen in rijkjer ingerichte woningen waren matten en zelfs kleden aanwezig. Een tweede voordeel van het gebruik van boedelinventarissen is het doorbreken van de in openluchtmusea heersende statische indruk. Ook op de 'Urker Bult' is dat mogelijk. In woningen van middenstanders bleken ledikanten te vinden. Een verrassing was de beschrijving van de lotgevallen van een ledikant in gebruik bij een arme vissersman, zoals die uit gerechtelijke stukken in 1903 naar voren kwamen. Daaruit bleek dat de gewone bevolking niet vreemd stond tegenover dit 'stadse' meubel. Vermoedelijk was het op Urk, net als elders, een schaars maar begeerd goed. Een ledikant kan tot hetzelfde effect bijdragen als de briefschrijver in zijn burgerkleding, of de dochter van de weduwwrouw met haar verhalen over de tijd als dienstmeisje in Amsterdam:

Urk was in 1905 geen geïsoleerd eiland waar alles bij het oude bleef. Het had in toenemende mate deel aan het leven in een groter, nationaal kader.

Conclusie

'Role-playing' is als presentatiemethode voor openluchtmusea interessant vanuit de toegenomen noodzaak te denken in termen van bezoekersaantallen en van produktgerichtheid. Uiteraard is dit als onderbouwing van een museaal experiment niet voldoende. De term 'levende geschiedenis' staat voor een heel scala aan museale en buiten-museale activiteiten. Het dubieuze gehalte is in veel gevallen onmiskenbaar. Serieus onderzoek en nauwgezette training van de spelers nemen de verwantschap met minder degelijke historische opvoeringen niet weg. 'Levende geschiedenis' is, zoals de term ook al aangeeft, een paradoxale bezigheid. Een paradoxaal karakter kenmerkt ook de openluchtmusea als zodanig. Beide activeren - ook al is het tegen wil en dank - in hun levensechtheid bij de bezoeker gevoelens van verlangen naar voorbije tijden. De vraag is of men hierop kan inspelen en kan laten merken dat de opgeroepen verwachtingen niet altijd overeenkomen met de werkelijkheid van destijds.

Die werkelijkheid is aanwezig in de museale collectie. De uitdaging is het leven van weleer daaruit inzichtelijk te maken. 'Bewoning' is een voor dat doel geëigend middel. Het sluit aan bij de praktijk in openluchtmusea voorwerpen in een zo volledig mogelijke context te presenteren. Het dwingt de onderzoeker de collectie niet alleen te bezien vanuit de technische aspecten, maar ook aandacht te schenken aan hun bredere sociaal-historische betekenis. En het biedt de bezoeker de mogelijkheid te vragen wat hij wil. Hij krijgt materiaal aangeboden dat hij naar eigen inzicht kan gebruiken. Dit betekent dat zonder nadrukkelijke educatieve doelstellingen maatwerk wordt geleverd.

De levensechtheid dient geen doel op zichzelf te zijn. Men moet er niet naar streven de kloof tussen museumwerkelijkheid en historische werkelijkheid te verdoezelen. Er is dus geen reden 'role-playing' overal in het museum toe te passen en andere presentatiemethoden af te schaffen. Evenmin is het nodig dat de spelers tot elke prijs in hun rol blijven. Op deze wijze zijn nieuwe publieksgroepen te trekken zonder het museum te veranderen in een pretpark. Dankzij deze presentatiemethode kan zowel de bezoeker als de onderzoeker ontdekken dat er legio nieuwe vragen zijn te stellen over hetgeen te zien is in het openluchtmuseum.

Noten

1. H. Maurits, M. Meijer, 'Musea en management. Het museum als culturele attractie', *Museumvisie* (1988) 66-69, citaat: 68.
2. Een kort overzicht is: P. van Mil, 'Levende geschiedenis. Het succes van de Living History-musea in Amerika', *Museumvisie* (1988) 149-152.
3. J. Bowen, *America's living past. Historic villages and restorations* (New York 1990).
4. Vergelijk E. Eugen, 'Ausereuropäische, insbesondere US-amerikanische Freilichtmuseen. Grenzen und Möglichkeiten ihrer didaktischen Arbeit', in: *Tagungsbericht 1988. Verband europäischer Freilichtmuseen* (Meiringen 1988).
5. A.C. Bimmer, 'Kulturvermarktung: der Hessenpark wird eine GmbH', *AHF Mitteilungen* 30 (1990) 3-8. Al in 1958 werd een Zweeds openluchtmuseum verkocht en omgevormd tot een attractie. Vergelijk A. Zippelius, *Handbuch der europäischen Freilichtmuseen* (Keulen 1974) 254.
6. A. von Rohr, 'Kommerzialisierung oder unkontrollierte Verselbständigung der zu vermarktenden Posten in den Museen?', *Museumskunde* 46 (1981) 11-16. Voorzorgzake ook G. Korff, 'Geschichte im Präsenz? Notizen zum Problem der Verlebendigung von Freilichtmuseen', in: H. Ottenjann ed., *Kulturgeschichte und Sozialgeschichte im Freilichtmuseum. Historische Realität und Konstruktion des Geschichtlichen in historischen Museen* (Cloppenburg 1985) 43-54, aldaar 45-46. De ontwikkeling in de Duitse Bondsrepubliek blijkt uit vergelijking van redactionele artikelen in dit tijdschrift: 51 (1986) 61 en 52 (1987) 1-2.
7. G.E. Burcaw, 'Kann Geschichte zu lebendig sein? Gedanken zu Freilichtmuseen und "lebendiger Geschichte"', *Neue Museumskunde* 29 (1986) 184-188. Zie ook *Museum Journal* 80 (1980) 5-7.
8. Patrick van Mil had als Hoofd Afdeling Presentatie van het Zuiderzeemuseum de algehele leiding over dit project. Het onderzoek werd verricht door Jaap Kerkhoven (historicus) met steun van Nicolaas Vlaming (stagiaire geschiedenis, Universiteit van Amsterdam). De spelers waren een twintigtal vrijwilligers. Hun training en de begeleiding tijdens het zomerseizoen werden verzorgd door Leo Adriaanse en Herman de Boer.
9. Vergelijk P. van Mensch, 'The extension of the museum concept', *Museumvisie* (augustus 1990) 20-25 [ICOM special].
10. Het project kreeg ruime publiciteit. Zie onder andere: *Het Urkerland* 12 maart 1990; *Enkhuizer Courant* 19 februari 1990, 6 april 1990, 14 april 1990 en 8 mei 1990; *Trouw* 18 mei 1990; *Nieuws van de Dag* en *Telegraaf* 16 juni 1990; *Algemeen Dagblad* 26 juni 1990. Van museumzijde: P. van Mil, 'Het museum als tijdmachine. Zuiderzeemuseum brengt Urk anno 1905 tot leven', *Vitrine* 3.5 (juli-augustus 1990) 15-16; L. Adriaanse en H. de Boer, 'Nagespeeld verleden nieuwe presentatiemethode in het Zuiderzeemuseum', *Museumvisie* 4 (1990) 139-141. De NOS-rubriek 'Van Gewest tot Gewest' wijdde op 16 mei 1990 aandacht aan het project.
11. Voor de Engelse variant vergelijk P. Fowler, 'Heritage: a post-modernist perspective', in: D.L. Uzzell ed., *Heritage interpretation vol 1. The natural and built environment* (Londen 1989) 57-63.

12. J. Anderson *Time machines. The world of living history* (Nashville 1986) 49-50.
13. Voor de rol van historici daarbij vergelijk B.J.Howe en E.L. Kemp ed., *Public history: An introduction* (Malabar 1986).
14. A. Eastaugh en N. Weiss, 'Broadening the market', in: D.L. Uzzell ed., *Heritage interpretation vol 2. The visitor experience* (Londen 1989) 58-67.
15. P. Rumble, 'Interpreting the built and historic environment', in: *Heritage Interpretation* (vol 1) 24-32, aldaar 29.
16. J. Anderson, *Time Machines*, 17.
17. B. Craig, 'Interpreting the historic scene: the power of imagination in creating a sense of historic place', in: *Heritage Interpretation* (vol 1) 107-112, aldaar 109.
18. Dit is niet alleen de indruk in Nederland: vergelijk D. Harmening, "'So haben sie gelebt". Zum Anspruch ganzheitlicher Dokumentation im Freilichtmuseum', *Bayerische Blätter für Volkskunde* 8 (1981) 196-205.
19. Een vergelijking in: J.M.G. van der Poel, 'De twee Nederlandse openluchtmusea', *Bijdragen en Mededelingen van het Nederlands Openluchtmuseum* 47 (1984) 2-8.
20. Vergelijk *Museum en volkskunde: een literatuurgids*. Samenstelling J.M. Kerkhoven, redactie P.G.J. Post. te verschijnen in 1991.
21. Vergelijk Umberto Eco, *Travels in hyperreality* (Londen 1986) 3-58.
22. 'How much is a piece of the True Cross worth?', in: I.M.G. Quimby ed., *Material culture and the study of American life* (New York 1978) 5-20, aldaar 19-20.
23. Ibidem.
24. H. Lübbe, 'Der Fortschritt und das Museum', *Dilthey Jahrbuch* 1 (1983) 39-56; J.A.M.F. Vaessen, *Musea in een museale cultuur. De problematische legitimering van het kunstmuseum* (Zeist 1986).
25. A. de Jong, 'Van het 'traditionele leven' naar het 'dagelijks leven'. Enkele grepen uit de geschiedenis van het Nederlands Openluchtmuseum', *Neerlands Volksleven* 33 (1983) 320-330.
26. A. de Jong, ibidem.
27. F. ter Gast, 'De wagens van de Landbouwtentoonstelling van 1913', *Neerlands Volksleven* 4 (1953-54) 90-92.
28. Eco, *Travels*, 18-21.
29. A. Zippelius, 'Der Mensch als lebendes Exponat', in: U. Jeggle e.a. ed., *Volkskultur in der Moderne. Probleme und Perspektiven empirischer Kulturforschung* (Reinbeck 1986) 410-429.
30. I. Liman, "'Unterhaltung" als Bestandteil edukativer Arbeit', *Tagungsbericht 1976. Verband europäischer Freilichtmuseen* (1976) 72-74.
31. K. Bedal, 'Gefüge und Struktur. Zu Standort und Arbeitsweise volkskundlicher Hausforschung', *Zeitschrift für Volkskunde* 72 (1976) 161-176, aldaar 166-169.
32. G. Korff, 'Einige Bemerkungen zum Wandel des Bettes', *Zeitschrift für Volkskunde* 77 (1981) 1-16.
33. Vergelijk H. Linde, *Sachdominanz in Sozialstrukturen* (Tübingen 1972).
34. K. Bedal, 'Gefüge und Struktur.', zie het schema op 165.
35. Korff, 'Einige bemerkungen'.