

# De poort naar de geschiedenis

## De virtuele ontwikkeling van het Rijksmuseum

**Arjan Burger** Op de website van het Rijksmuseum kan de bezoeker een virtuele tour maken. Navigerend door de zalen kan hij kennis maken met verschillende voorwerpen en achtergrondinformatie opvragen. De ontsluiting is echter beeld- en informatiegericht. Door toevoeging van driedimensionale objecten en interactie met andere gebruikers en een virtuele suppoost, kan de bezoeker de geschiedenis daadwerkelijk beleven.

Interactieve media doen definitief hun intrede in musea. Steeds meer musea zijn vertegenwoordigd op het internet en een groeiend aantal maakt gebruik van interactieve applicaties als aanvulling op de traditionele presentaties. Terwijl een paar jaar geleden aarzelend werd gestart met een informatiepagina op het net - het zogenaamde aanwezig zijn - hebben veel musea nu een heuse internetsite. Met de huidige webpresentatie van het Rijksmuseum behoort de pionierstijd tot het verleden. In juli 2001 heeft het museum een prestigieuze prijs in de wacht gesleept. Op het congres van de International Council of Museums (ICOM) in Barcelona won het museum de hoofdprijs in de categorie museale websites. Volgens Pieke Tissing, voormalig projectleider van de website en wetenschappelijk medewerker van de afdeling Educatie, is de site vooral bijzonder vanwege de 1250 topstukken die on line te bekijken zijn en de virtuele wandeling

die men door het museum kan maken (*Het Financieele Dagblad* 2001).

Museale websites breiden niet alleen hun informatie uit, zij worden ook professioneler qua vormgeving. Veel musea hebben een educatieve sectie aan hun site toegevoegd, soms zelfs met een spelletje voor de jongere CKV-ers. Enkele bieden al een vorm van collectie-ontsluiting. Dit laatste element is erg interessant omdat het een directe verbinding heeft met een traditionele functie van het museum: presentatie.

De vraag is nu in welke richting de virtuele tegenhangers van het museum zich zullen ontwikkelen. Zullen zij functies van het traditionele museum (op de lange termijn) overnemen, of blijven zij complementair?

Het Rijksmuseum was als een van de eerste Nederlandse musea aanwezig op internet. In 1999 is het museum begonnen met een volledige

metamorfose van de oude site. De nieuwe website ([www.rijksmuseum.nl](http://www.rijksmuseum.nl)) is gestoeld op de jongste internettechnieken. Ook de vormgeving is nu heel eigentijds. De hoeveelheid informatie is enorm toegenomen. Daarnaast kan de bezoeker kiezen uit zes verschillende talen.<sup>1</sup>

Qua inhoud is de site van het Rijksmuseum tamelijk uitgebreid. Naast bezoekersinformatie biedt de site een overzicht van tentoonstellingen, een agenda en een overzicht van het educatieve programma. Opvallend is het bescheiden karakter van de wetenschappelijke sectie. Het Rijksmuseum biedt hierin een inventarisatie van lopend onderzoek en informatie over restauratiewerkzaamheden. De meeste pagina's bevatten echter niet veel meer dan een korte beschrijving van de actuele werkzaamheden/projecten of links. De bibliotheekcatalogus ontbreekt; deze is (nog) niet on line toegankelijk. Als deze wordt toegevoegd, zal dat een enorme verrijking van de hele site betekenen.

Er is ook een museumwinkel, die een keur aan artikelen biedt: boeken, reproducties, cd-roms en replica's. Zelfs luxe kantoorartikelen zijn on line te bestellen. De site bevat niet alleen een overzicht van artikelen, er is zelfs een compleet shoppingsysteem ingebouwd. De bezoeker selecteert eenvoudig een paar artikelen en de postbode brengt ze thuis.

Er is veel inspanning verricht om een professioneel en degelijk resultaat te bereiken met de website. Er mag zeker gesteld worden dat het Rijksmuseum zich vooruitstrevend heeft geprofileerd.

In dit artikel richt ik mij met name op één aspect van de website: de virtuele tour. Ik probeer te analyseren hoe de virtuele tour is opgebouwd en op welke manier deze in de toekomst uitgebreid en geïntensiveerd kan worden. Voor een goede analyse is het

noodzakelijk te weten hoe een bezoeker een virtuele tour beleeft. Ik zal daarom een vergelijking trekken tussen de fysieke beleving van objecten door bezoekers en de virtuele beleving. Op basis daarvan formuleer ik een aantal aanbevelingen.

### De website als nieuwe presentatievorm

De virtuele tour die in de website is opgenomen, is een manier om een reis door de collectie te maken. Daarvoor zijn circa 1250 topstukken uit de collectie geselecteerd die worden gepresenteerd en van informatie voorzien.<sup>2</sup> De bezoeker kiest een ruimte (begane grond/zuidvleugel, bovenverdieping of souterrain/zuidvleugel). Vervolgens kan hij binnen een bepaald kader door de ruimte navigeren. In de ruimte bevinden zich voorwerpen. Sommige voorwerpen zijn direct aan te klikken, andere worden in vergrote vorm bovenin het scherm getoond. Daarna kan de bezoeker gegevens opvragen over de verschillende objecten. Informatieschermen geven de meest essentiële informatie weer over een voorwerp. Over sommige objecten wordt ook detailinformatie gegeven. Zo worden bijvoorbeeld de kunsthistorische achtergronden van verschillende delen van *De Nachtwacht* belicht. De collectiedatabase is de web-pendant van ARIA, het multimediasysteem dat in het museum staat opgesteld (zie Van Stein 2001, elders in dit *Boekmancahier*).

Als het uitgangspunt van de on line ontsluiting van de collectie een virtuele tour is, is naar mijn mening het virtuele aspect erg beperkt. De interface biedt weliswaar de mogelijkheid om door de ruimte te dwalen en rond te kijken, maar daar blijft het bij. Als eerste aanzet is het een geslaagde poging. De stand van de techniek werkt immers niet mee: het huidige internet biedt qua snelheid te weinig mogelijkheden voor een volledig immersieve virtuele omgeving waarin de

bezoeker wordt ondergedompeld. De daarvoor benodigde hardware ontbreekt trouwens ook in verreweg de meeste huiskamers. De website is dan ook geen virtuele tegenhanger van het fysieke museum. Zou de *virtuele tour* wel geslaagd zijn als de benodigde snelheid en apparatuur niet de *bottleneck* vormden? De vraag is dan immers of de huidige vorm van virtueel presenteren ook voldoet. Met andere woorden: wordt de meerwaarde van het medium internet voldoende gebruikt?

Volgens de Amerikaanse historici Rosenzweig en Thelen voelen bezoekers zich in historische musea of op historische plaatsen vooral participant. Zij willen deel uitmaken van het verleden dat daar aanwezig is (Rosenzweig and Thelen 1998, 106). Het beleven van het verleden wordt vaak in verband gebracht met het begrip historische sensatie, op zijn beurt gekoppeld aan het begrip authenticiteit. Naar mijn stellige overtuiging is het theoretisch mogelijk om een historische sensatie in een virtuele omgeving (in relatie tot de virtuele tour) te beleven.

#### **De nationale schatkamer van Nederland**

Het Rijksmuseum profileert zich als de schatkamer van Nederland. Het museum treedt op als hoeder van het cultureel erfgoed in de ruimste zin van het woord. De tentoongestelde objecten vormen een afspiegeling van het Nederlandse cultureel erfgoed. Presentatie is daarmee de belangrijkste museale functie die het museum uitdraagt naar haar publiek.

De collectie van het museum bevat een groot aantal authentieke objecten: unica. Veel van deze voorwerpen hebben op een bepaalde manier een plaats gehad in de Nederlandse (cultuur) geschiedenis. Ze hebben een directe of indirecte relatie met prominente historische actoren. De bezoeker kan bijna plaatsnemen op de troon van koning Willem III (1817-1890). *De Nachtwacht* van Rembrandt is bijna aan te raken. De

presentatiefunctie van het Rijksmuseum is met name gestoeld op de ervaring van het authentieke. De historie is alom aanwezig.

Sommige historici, onder wie Johan Huizinga, beweren dat het verleden te ervaren is. In historische musea en op historische plaatsen, waar bijvoorbeeld een bekende veldslag heeft gewoed, zouden toeschouwers het verleden kunnen 'voelen'. Huizinga noemt deze ervaring de *historische sensatie*. Hij beschrijft het als 'Dit niet geheel herleidbare contact met het verleden is een ingaan in een sfeer, het is een der vele vormen van buiten zichzelf treden, van het beleven van waarheid, die den mensch gegeven zijn. Het is geen kunstgenot, geen religieuze aandoening, geen natuurhuivering, geen metafysisch erkennen, en toch een figuur in deze rei' (Huizinga 1950, 71). Dit 'voelen' is naar mijn mening een essentieel effect van een historische tentoonstelling en is onafhankelijk van een bepaald medium.

Volgens Huizinga kan de historische sensatie, ook wel historische ervaring genoemd, optreden als iemand in contact komt met een authentiek voorwerp. Het subject dient er echter ten volle van overtuigd te zijn dat het object echt is. Huizinga noemt tal van mogelijkheden waardoor de sensatie kan ontstaan: door een oorkonde of kroniek, een prent of een paar klanken uit een oud lied. Hij merkt daarbij op dat de sensatie niet ontstaat als een schrijver een mooie passage schrijft die de lezer in beroert; de historische sensatie ligt achter die beschrijving. Deze is besloten in de manier waarop de lezer het boek ervaart, niet in de manier waarop de schrijver het geschreven heeft. De sensatie heeft echter een episodisch karakter: hij kan niet naar believen opgeroepen worden. Huizinga's historische sensatie heeft alles te maken met begrijpen. Een sensatie ondergaan is niet hetzelfde als iets herbeleven. Het subject dat de sensatie ondergaat, heeft een kort, maar diep contact met het verleden en

kan daardoor het verleden begrijpen in zijn essentie (Huizinga 1950, 71).

Het bestaan en het belang van de historische sensatie blijft een belangrijk twistpunt onder geschiedkundigen. Historici zoals Ankersmit, Tollebeek en Verschaffel hebben belangwekkende publicaties over dit onderwerp op hun naam staan (Ankersmit 1993; Tollebeek en Verschaffel 1992). De rol van de authenticiteit van het voorwerp, de historische kennis van het subject (theorie-geladenheid van de sensatie) en het al dan niet bestaan van een valse historische sensatie (sensatie door niet-authentiek voorwerp) zijn de belangrijkste elementen in de discussie over het onderwerp. Waar het echter om gaat in dit betoog is dat de historische sensatie de poort naar de geschiedenis opent. Bezoekers ondergaan als het ware een object waardoor de geschiedenis van het voorwerp gaat leven. Dat gegeven zorgt wellicht voor een bredere intellectuele interesse in de geschiedenis rond het object.

Bezoekers kunnen door middel van de historische sensatie een kort en diep contact met het verleden ondergaan als zij ervan overtuigd zijn dat een object authentiek is. Maar wanneer is een object authentiek? Authenticiteit heeft een nauwe relatie met het begrip context. De context van een object is in deze situatie het geheel van kenmerken waardoor in het heden een bepaalde historische werkelijkheid wordt bepaald. De context waarin subject en object zich bevinden is bepalend voor het ontstaan van een historische sensatie. Om bij het voorbeeld van de troon van koning Willem III te blijven: in de oorspronkelijke context heeft de troon in een vertrek van de koning gestaan. Momenteel staat hij in een museum. Er is dus sprake van een volledig nieuwe context.

Het subject is zelf ook ingebed in een bepaalde context. Iedereen is opgegroeid in een

bepaald milieu en heeft een bepaalde opvoeding en scholing genoten. Daarnaast heeft elk mens een bepaalde (historische) kennis, interesses, et cetera. Elke persoon heeft derhalve een eigen context. Volgens Ankersmit smelten de contexten van object en subject tijdens de historische sensatie als het ware samen. Zowel aan de kant van het object als aan de kant van het subject treedt een decontextualisering op. Dat houdt in dat beide een deel van hun eigen context als het ware prijsgeven om tot elkaar te komen (Ankersmit 1993, 11).

Ankersmit illustreert zijn betoog aan de hand van een literair voorbeeld over Romeo en Julia, die echte intimiteit vonden nadat zij zich ontworsteld hadden aan de cultuur en tradities van hun familie.

#### **Authentieke objecten**

Als de historische sensatie alleen kan plaatsvinden als de toeschouwer overtuigd is van de authenticiteit van het object, impliceert dit dat de context van het object voor voldoende prikkelingen moet zorgen om door het subject als authentiek aangemerkt te worden. Hoe meer prikkelingen een bezoeker krijgt van het museale voorwerp, hij hoger de graad van authenticiteit die hij ervaart. Dit betekent dat de historische sensatie niet noodzakelijkerwijs gerelateerd hoeft te zijn aan een bepaald medium, zoals een tentoonstelling in een fysieke omgeving. De beleving van authenticiteit behelst mijns inziens de mate waarin het subject het object binnen zijn context als oorspronkelijk ervaart. De bezoeker van het Rijksmuseum wéét dat de troon van koning Willem III echt is. Het Rijksmuseum is een betrouwbaar instituut en zou het vermelden als er een replica stond. De bezoeker is daarvan overtuigd. Het subject heeft dus de overtuiging dat het object oorspronkelijk is.

De historici Rosenzweig en Thelen hebben onderzoek gedaan naar indrukken van

betrouwbaarheid van verschillende bronnen die historische informatie verstrekken. Verreweg de meeste respondenten merken musea aan als de meest betrouwbare bron. Volgens de onder-vraagden waren musea zelfs bovengemiddeld betrouwbaar, omdat de bezoeker vaak zelf een interpretatie kan geven van het gebodene zoals een tentoonstelling. Hoewel dit onderzoek niet in Nederland is uitgevoerd, geeft het toch een beeld van de betrouwbaarheid van musea in het algemeen (Rosenzweig and Thelen 1998, 90-92).

De betrouwbaarheid van een museum is een essentieel punt voor de context van een voorwerp. Hoe betrouwbaarder het instituut, hoe sterker de context oftewel hoe meer overtuigd een bezoeker ervan is dat het voorwerp oorspronkelijk is.

De mate waarin bezoekers een voorwerp aanmerken als authentiek wordt dus voor een belangrijk deel bepaald door de context, niet alleen door het voorwerp zelf. Om het begrip beter te hanteren, ligt het voor de hand het te verfijnen. Ik maak daarom een onderscheid tussen intrinsieke en extrinsieke authenticiteit.<sup>3</sup>

De intrinsieke authenticiteit van een voorwerp duidt op de materie, als het ware de moleculen waaruit het is opgebouwd. Het hout en de stof waaruit de troon van koning Willem III is gemaakt, de sporen van ouderdom, de sporen van eventuele veranderingen komen tot uiting op het intrinsieke niveau. Intrinsieke authenticiteit kan veranderen. Verschillende

schilderijen in het Rijksmuseum zijn meerdere keren gerestaureerd. Intrinsiek gezien betekent dit dat ze feitelijk nog maar gedeeltelijk authentiek zijn. Er moet dus nog een element zijn dat een rol speelt bij de beleving van authenticiteit.

De extrinsieke authenticiteit van een voorwerp duidt op de context waarin het voorwerp gepresenteerd (of gerepresenteerd) wordt. Hiertoe behoort ook de reeks historische gebeurtenissen waar het object deel van uitmaakte. De troon van koning Willem III in het Rijksmuseum was immers getuige van een lange reeks belangrijke gebeurtenissen. Wanneer bezoekers zich dat realiseren, komen ze wellicht in een soort 'historische stemming'. Er is dan nog geen sprake van een historische sensatie, maar de extrinsieke authenticiteit draagt in belangrijke mate bij tot de juiste omstandigheden. Een treffend voorbeeld is het Nederlands Openluchtmuseum in Arnhem. Omdat tal van objecten gedeeltelijk gereconstrueerd zijn, zijn ze slechts voor een gedeelte intrinsiek authentiek. Daarnaast worden ze in een volledig nieuwe omgeving getoond: de totale authenticiteit wordt in dit geval dus overwegend bepaald door de extrinsieke authenticiteit.

Ter verduidelijking wordt in het onderstaande schema weergegeven welke typen van authenticiteit bij welke instelling voorkomen en welke soorten objecten er bij horen.

Figuur 1 Typen authenticiteit

Instelling	Objecten	Type authenticiteit	Type werkelijkheid
Historisch museum	Unica	Intrinsiek (nadruk) en extrinsiek	Fysiek
Openluchtmuseum	Unica en replica's	Intrinsiek en extrinsiek	Fysiek
Historisch themapark	Replica's	Extrinsiek	Fysiek
Virtuele historische omgeving	Replica's	Extrinsiek	Virtueel

In figuur 1 neemt de intrinsieke authenticiteit met het rijtje naar beneden af. De historische sensatie is dus niet per se direct afhankelijk van de intrinsieke authenticiteit van een voorwerp. De extrinsieke authenticiteit daarentegen is in alle gevallen belangrijk. In de laatste twee gevallen is deze zelfs de bepalende vorm van authenticiteit.

Tollebeek en Verschaffel zijn van mening dat de historische sensatie kan uitmonden in een historische interesse. De bezoeker wordt als het ware wakker geschud. Hij wil de achterliggende geschiedenis van het voorwerp leren kennen. Behalve in de geschiedenis van het object, zal de toeschouwer ook geïnteresseerd raken in de historische werkelijkheid rondom het voorwerp; hij zal zich verdiepen in de historische realiteit. De aandacht verschuift hierdoor van het object naar een breder perspectief: de historische werkelijkheid waartoe het voorwerp behoorde (Tollebeek en Verschaffel 1992, 26-27). De historische sensatie kan dus indirect de aanleiding vormen voor de overdracht van historische informatie aan de bezoeker.

De extrinsieke authenticiteit is in veel gevallen doorslaggevend. Dit betekent dat een historische sensatie niet afhankelijk is van de fysieke gesteldheid van een object. Een bezoeker zou de sensatie wellicht ook kunnen ondergaan in een virtuele omgeving (*virtual environment*). Voor de beleving en informatie-overdracht in een *virtual environment* zou de historische sensatie wellicht de functie van katalysator kunnen vervullen. Hoe kan historische beleving in een *virtual environment* tot stand komen?

#### Virtuele tour

Een virtuele tour is een wezenlijk andere vorm van collectieontsluiting dan de puur beeldgerichte ontsluiting die in een catalogus wordt gebruikt. De huidige tour is een

samensmelting van beide. Aan de ene kant is geprobeerd een virtuele omgeving te creëren, aan de andere kant zijn objecten in die omgeving erg beeldgericht. Ze zijn in de meeste gevallen plat en niet van verschillende kanten te bekijken, hoewel de gebruiker in sommige gevallen kan inzoomen op de objecten. De navigatie is ook beperkt. De virtuele bezoeker krijgt daarom weinig voeling met het (cultuur) historische erfgoed dat in de nationale schatkamer is opgeslagen. Als invoeling niet de bedoeling zou zijn, heeft een virtuele tour ook weinig zin. In dat geval zou volstaan kunnen worden met een traditionele ontsluiting, bijvoorbeeld op basis van beeld of thema, zoals in het museum in ARIA gebeurt.

De term virtuele tour suggereert een virtuele pendant van een fysieke tour. Op de site van het Rijksmuseum is dit ook, zij het ten dele, het geval: de bezoeker legt een tour af door een ruimte die bestaat in de fysieke wereld. In dit verband spreken we over *virtual reality* (VR). Het feit dat het hier een virtuele tour door een fysiek bestaande ruimte betreft, problematiseert het begrip *virtual reality*. Het combineert namelijk het *niet-bestaande*, virtuele, met het reële, het *werkelijk bestaande*. Het begrip impliceert dus het gelijktijdig bestaan van een bestaande (fysieke) werkelijkheid met een schijnbaar bestaande (virtuele) werkelijkheid. Om verwarring te voorkomen wordt ook wel onderscheid gemaakt tussen *virtual reality* en *virtual environment* (VE). Het begrip *virtual environment* is neutraler en minder problematisch in het gebruik dan *virtual reality*. Het spreekt immers over een omgeving, maar laat in het midden hoe die tot stand komt. In de praktijk worden de begrippen vaak door elkaar gebruikt.

Omdat de presentatiefunctie van een historisch museum vanuit belevingsperspectief is bezien,

wordt de virtuele tour ook vanuit dit perspectief benaderd. In dat kader ligt het voor de hand om het begrip VR eveneens te definiëren vanuit een belevingsperspectief. J. Steuer (1995) relateert VR aan het telepresence-idee. Presence is het aanwezig zijn in een bepaalde fysieke of virtuele omgeving. In een VR-omgeving is er sprake van twee dimensies. In de eerste plaats de fysieke werkelijkheid: daar waar de gebruiker zich in fysieke toestand bevindt. Ten tweede de virtuele werkelijkheid: de werkelijkheid die de gebruiker van een programma of de bezoeker van een internetsite op dat moment ervaart in een virtuele omgeving. Telepresence wordt ervaren op het moment dat een natuurlijke wereld wordt weergegeven in een artificiële omgeving, een kunstmatige wereld. De bezoeker zou bijvoorbeeld, zittend in zijn studeerkamer, door de zalen van het Rijksmuseum kunnen dwalen.

Telepresence is heel sterk gekoppeld aan beleving. Steuer (1995) introduceert twee begrippen die naar zijn mening essentieel zijn voor beleving in een virtuele omgeving: interactie en immersie. Interactiviteit is wederzijdse beïnvloeding. In een virtuele omgeving betekent dit dat de omgeving en de gebruiker op elkaar reageren en elkaar beïnvloeden. De gebruiker kan de omgeving manipuleren, bijvoorbeeld door een zaal van het museum te lopen. De omgeving kan, daardoor beïnvloed, steeds nieuwe delen van de zaal laten zien of anderszins reageren op de handelingen van de gebruiker. Als er in die omgeving nu een virtuele, voorgeprogrammeerde suppoost staat, kan er een dialoog ontstaan tussen de suppoost en de bezoeker. In dat geval is er sprake van wederzijdse beïnvloeding oftewel interactie. Er is zelfs sprake van een continu proces, want de omgeving en de gebruiker blijven elkaar beïnvloeden.

Het tweede sleutelbegrip dat Steuer introduceert is het begrip immersie:

onderdompeling. De bezoeker wordt als het ware ondergedompeld in de virtuele pendant van de tentoonstellingszaal. Dat betekent dat de virtuele tentoonstellingszaal er uit moet zien als de fysieke: de bezoeker moet de hoogte, breedte, diepte, maar ook de verhouding tussen verschillende objecten ervaren. Net als in een fysieke omgeving moeten de stimuli in een virtuele omgeving een bepaalde werkelijkheid representeren. Dat gegeven is cruciaal omdat de bezoeker van de virtuele omgeving sensaties kan opdoen in omstandigheden die veel gemeen hebben met de fysieke omgeving van het museum met zijn extrinsiek authentieke objecten en context waarin deze worden getoond. Deze omstandigheden hebben veel gemeen met die van een virtuele omgeving: in een gerepresenteerde werkelijkheid versterken prikkelingen in de vorm van interactie en immersie de extrinsieke authenticiteit en context van de gereconstrueerde objecten. Dat betekent dus dat de objecten niet alleen worden tentoongesteld in de virtuele ruimte, maar dat ook de verhoudingen tussen de objecten moeten kloppen; dat de bezoeker breedte, lengte en diepte moet kunnen ervaren (immersie), maar ook handelingen in de ruimte moet kunnen verrichten (interactie). De bezoeker zou bijvoorbeeld een object kunnen verplaatsen of met een andere bezoeker kunnen communiceren.

**Themaparken versus virtuele omgevingen**  
Een Virtual Environment is dus in de eerste plaats een omgeving. Om de bezoeker zich zoveel mogelijk thuis te laten voelen, zou de virtuele omgeving volledig vergelijkbaar moeten zijn met de fysieke omgeving. Hoe kan dat worden gerealiseerd? Daarvoor kan te rade worden gegaan bij historische themaparken die, net als virtuele omgevingen, historische objecten presenteren die replica's zijn en die hun uitstraling louter aan hun extrinsieke

authenticiteit ontlenen (zie figuur 1).

Een themapark is, in de definitie van Halbertsma, 'een permanente instelling ten dienste van de gemeenschap, toegankelijk voor het publiek, gericht op het maken van winst, die naar thema's ingerichte attracties presenteert en hierover informeert voor doeleinden van vermaak.' En zij voegt dan toe: 'De attracties zijn geënt op thema's uit de geschiedenis, de geografie, de natuurlijke historie en de populaire cultuur. De wijze waarop de bezoekers de attracties dienen te ondergaan is door de exploitant voorgeschreven en doet een beroep op zoveel mogelijk zintuigen. Er wordt gebruik gemaakt van technisch geavanceerde apparatuur, die ons laat geloven dat iets echt is, en die zorgt voor prikkeling, huivering en educatie' (Halbertsma 1995, 23-24).<sup>4</sup>

Twee elementen uit Halbertsma's definitie zijn belangrijk voor het denken over themaparken, virtuele omgevingen en kennisoverdracht. Ten eerste stelt zij dat de bezoeker de attracties ondergaat. De belevenissen in een themapark appelleren aan zoveel mogelijk zintuigen. De techniek maakt het mogelijk bezoekers te laten geloven dat een belevenis echt is. De bedoeling is om een ervaring op te roepen die voortkomt uit prikkeling, huivering en opwindings.

In de tweede plaats stelt Halbertsma dat kennisoverdracht een belangrijke factor is die mede het succes van een themapark bepaalt. Zij bedoelt hiermee de kennisoverdracht die voortkomt uit ervaring (Halbertsma 1995, 30). Hierin ligt de educatieve kracht van het themapark: een bezoeker moet de attracties ondergaan. In het historische themapark moet de bezoeker het verleden als het ware kunnen voelen en erin ondergedompeld worden. Volgens Rosenzweig en Thelen willen mensen geschiedenis ervaren alsof er geen afstand bestaat tussen hen en het verleden (Rosenzweig and Thelen 1998, 106).

Zowel in een themapark als in een virtuele omgeving worden bezoekers uitgenodigd om deel te nemen aan een gereconstrueerde historische werkelijkheid: door doe-attracties, *living history*, geschiedenis tot leven brengen met behulp van echte acteurs, et cetera. Aan deze interactie tussen bezoeker en omgeving ontlenen beide hun bestaansrecht.

Hoe raken bezoekers van historische themaparken betrokken bij historische reconstructie?

Uit het werk van Halbertsma blijkt, dat de meest bezochte attracties in openluchtmusea en themaparken doe-attracties zijn (Halbertsma 1995, 30). Als voorbeeld haalt zij de simulatie van de brug van een schip in het Museon aan. De bezoeker staat tijdens de simulatie op de brug en moet proberen het schip veilig over de Noordzee te loodsen. Op basis van haar bevindingen voorspelt zij dat de populairste attracties van het Archeon ook de attracties zullen zijn waarbij de bezoeker zelf iets kan doen. Baden in het Romeinse badhuis, eten bij de fraters in de Middeleeuwen en boomkanoën in de prehistorie. Ervaring en interactie met de objecten zijn de belangrijkste elementen uit deze voorbeelden.

Andere themaparken en openluchtmusea maken gebruik van acteurs. In het Zuiderzeemuseum spelen *role-players* het leven in het Urk van 1905 na. Ze praten in de eerste persoon enkelvoud, omdat het moet lijken of ze echt in die tijd leven. Volgens Halbertsma is de interactiviteit tussen de acteurs en de bezoekers beperkt, juist omdat de acteurs in de eerste persoon enkelvoud praten. Er is om deze reden vooral sprake van eenrichtingsverkeer. Halbertsma merkt op dat deze vorm van *living history* wel een verantwoorde presentatie van het verleden oplevert, maar toch tamelijk ver van de bezoekers af staat. Wel is zij van mening dat het publiek een goede indruk krijgt van het leven in Urk van 1905.

Ook Archeon werkt met acteurs. De archeo-tolken spelen wel een rol, maar praten over hun personage in de derde persoon enkelvoud. Mede doordat ze ook gemakkelijk in en uit hun rol stappen, ontstaat wellicht meer interactie met het publiek. Toch is Halbertsma van mening dat *living history* met professionele *role-players* die hun personage overtuigend neerzetten in de eerste persoon, de voorkeur geniet (Halbertsma 1995, 38-39). De interactie tussen publiek en de *role-players*, die zorgen voor een wetenschappelijk verantwoorde presentatie, bepaalt het succes van *living history*.

In een themapark kan de bezoeker telepresence ervaren. De bezoeker bevindt zich in een fysieke omgeving waarin een andere fysieke omgeving gerepresenteerd wordt. In het Archeon wordt bijvoorbeeld de Romeinse tijd gereconstrueerd. De bezoeker bevindt zich fysiek in de eenentwintigste eeuw, maar er wordt een artificiële, Romeinse wereld getoond. Uit het betoog van Halbertsma wordt duidelijk dat interactie en immersie belangrijke bestanddelen zijn voor het succes van een themapark. Niet voor niets zegt zij dat er 'gebruik (wordt) gemaakt van technisch geavanceerde apparatuur, die ons laat geloven dat iets echt is, en die zorgt voor prikkeling, huivering en educatie'. Door de interactie met de omgeving (doe-attracties, *living history*) en de immersie ontstaat invoeling in het verleden. Volgens Halbertsma is er ook sprake van educatie. Tijdens het ondergaan van een attractie wordt er meteen een educatieve boodschap overgedragen. Ik zou voorzichtig een parallel willen trekken met de historische interesse van Tollebeek en Verschaffel. Door de ervaring met het verleden kan er een dieper gewortelde intellectuele interesse ontstaan.

De methoden die themaparken hanteren om bezoekers een historische sensatie te laten

ondergaan zijn wellicht ook toepasbaar op een virtuele omgeving. Dat zou betekenen dat de wijze waarop zij met hun vorm van presentatie kennisoverdracht bewerkstelligen ook in een Virtual Environment gebruikt zou kunnen worden.

Interactie en immersie spelen zowel in het themapark als in een virtuele omgeving een doorslaggevende rol. Samen zorgen zij voor de prikkelingen die garant staan voor de vorming van de extrinsieke authenticiteit. *Living history* en doe-attracties zijn goed toe te passen in een virtuele omgeving. In de praktijk is dat ook al vaak het geval. Op dit moment worden *living history* en interactie/doe-attracties al wel toegepast in educatieve applicaties en *games*. Zo werd enige jaren geleden het spel *Versailles* uitgegeven. *Versailles* draait om moord. De bedoeling is dat de speler tijdens het spel uitzoekt wie de dader is. Verschillende historische actoren geven hun visie op de gebeurtenissen. De speler komt in een virtuele omgeving waarin hij contact krijgt met de personages. Hij stelt ze vragen en ontlokt hen uitspraken. Het interactieve element van deze *adventure game* komt ook tot uiting in de verplaatsing van objecten. De technische kwaliteit van het spel is onvoldoende om de speler zich echt in het *Versailles* van de Zonnekoning te laten wanen, maar het is een goede aanzet. Ook het educatieve element is niet over het hoofd gezien: werken die in het fysieke paleis te zien zijn, zijn ook opgenomen in het spel. De speler heeft informatie over sommige werken nodig om het avontuur tot een goed einde te brengen. Afgezien daarvan kent het spel ook een stand om vrij door het gebouw te lopen en informatie over de verschillende werken op te vragen. *Versailles* bevat vrijwel alle bestanddelen die in de vergelijking tussen een themapark en virtuele omgeving een rol spelen: interactie (*living history*, doe-elementen), immersie en daarmee een prikkeling om de

extrinsieke authenticiteit te versterken. Het *adventure game* is daardoor een goed voorbeeld van een interactieve applicatie waarin de theorie van leren door ervaren is toegepast. De speler kan in beperkte mate een stukje van de historische werkelijkheid proeven.

Terugkerend naar de theorie kan heel voorzichtig worden gesteld dat als *Versailles* zou plaatsvinden in een optimale virtuele omgeving - stel dat in de toekomst het *Holodeck* uit *Star Trek* nog uitgevonden wordt - er misschien een historische sensatie kan ontstaan. Als reactie daarop manifesteert zich dan de historische interesse. Deze theoretische bespiegeling is natuurlijk niet zonder meer toepasbaar op het gebruik van interactieve applicaties en websites in het museale werkveld, maar kan wel dienen als vertrekpunt voor de toekomst van de on line virtuele ontsluiting van de collectie van het Rijksmuseum.

#### **Virtuele ontsluiting nieuwe deelcollecties**

Een rondwandeling door het Rijksmuseum laat de bezoeker iets van de nationale historie proeven, mede dankzij de ervaring van het authentieke. Indien het museum zijn deelcollecties verdergaand ontsluit op het web, zou zoveel mogelijk geprobeerd moeten worden iets van die invoeling met het verleden en het object te behouden. In de huidige opzet van de website - ik doel voornamelijk op de *virtuele tour* - gebeurt dat te weinig. De bezoeker maakt tijdens de tour wel kennis met verschillende werken en kan achtergrondinformatie opvragen, maar de ontsluiting is erg beeld- en informatiegericht. Het geheel functioneert meer als een naslagwerk. Ik zou willen opteren voor een belevingsgerichte ontsluiting. De beeld- en informatiegerichte ontsluiting kunnen daarbij aansluiten. Hoe kan de *virtuele tour* worden aangepast zodat het belevingsaspect beter tot zijn recht komt?

In de eerste plaats zou de interactie tussen de

omgeving en de bezoeker verbeterd moeten worden. In de huidige situatie kan de gebruiker slechts door de ruimte navigeren. Dat is een zeer beperkte vorm van interactie. Ik zou er een voorstander van zijn om de mate van interactie uit te breiden door in de mogelijkheid te voorzien meerdere gebruikers tegelijk in de omgeving toe te laten. We spreken in dat verband over een *multi-user environment*. Zo zou het wellicht een idee zijn een virtuele suppoost deel te laten nemen aan de virtuele omgeving. Bezoekers kunnen bij deze suppoost terecht met vragen en opmerkingen. Omgekeerd kan de suppoost de bezoeker op bepaalde feiten wijzen en de gebruiker op deze manier van extra informatie voorzien. Als er meerdere gebruikers tegelijk in de ruimte aanwezig zijn, is het ook mogelijk de gebruikers onderling te laten communiceren. Afhankelijk van het doel en de doelgroep zou er in dat geval een spelelement aan toegevoegd kunnen worden. Ik denk bijvoorbeeld aan CKV-leerlingen die samen een soort *adventure* op moeten lossen: door middel van een tocht door het museum moeten ze informatie verzamelen door objecten te bekijken, virtuele suppoosten of zelfs historische actoren te bevragen, om zo het spel tot een goed einde te brengen.

In de tweede plaats zou de *virtuele tour* immersiever moeten worden. De bewegingsvrijheid van de gebruiker is nu heel beperkt. Hij navigeert door de ruimte, maar kan lang niet overal naar toe. De objecten die getoond worden zijn veelal tweedimensionaal. In een volledig immersieve virtuele omgeving hebben objecten drie dimensies. Daarnaast is het belangrijk dat objecten waarbij de derde dimensie een belangrijke rol speelt, zoals bij beeldhouwwerken, ook daadwerkelijk van verschillende kanten te zien zijn. De bezoeker moet het gevoel krijgen ook echt in deze virtuele wereld aanwezig te zijn.

In de derde plaats zou het ARIA-achtige

**Arjan Burger (historicus)**

was in 2001 freelance docent aan de Letterenfaculteit van de Universiteit Utrecht. Hij verzorgde cursussen over nieuwe media en cultuuroverdracht.

ontsluitingssysteem dat op de website wordt gebruikt, kunnen helpen de intellectuele honger te stillen. Wanneer de bezoeker geprikkeld wordt door een bepaald object - in een optimale situatie zou er misschien een (kunst)historische interesse kunnen ontstaan - dan biedt het systeem achtergrondinformatie rond het object en zijn context. Door middel van een spelelement kan hier natuurlijk gemakkelijk een educatieve variant voor een bepaalde doelgroep bij ontwikkeld worden.

Als het Rijksmuseum zijn *virtuele tour* een impuls geeft op de manier zoals ik net heb beschreven, zal de virtuele bezoeker dichterbij de beleving komen, wellicht de sensatie die hij kan ervaren wanneer hij het fysieke museum in Amsterdam binnenstapt. De extrinsieke authenticiteit van de getoonde objecten wordt versterkt. De context van de verschillende voorwerpen in het virtuele museum wordt geconstrueerd aan de hand van volledig extrinsiek authentieke objecten en het vertrouwen in de wetenschappelijke basis van het instituut.

Het is duidelijk dat de virtuele pendant niet het échte Rijksmuseum kan vervangen. De sensatie van het authentieke is voorlopig alleen weggelegd voor bezoekers die in hoogsteigen persoon rondwalen in het gebouw van Cuyper. Het is alleen mogelijk in een volledig immersieve virtuele omgeving te proberen deze gecompliceerde werkelijkheid te benaderen. Toch denk ik dat internet een hele zinvolle aanvulling kan zijn op de presentatiefunctie van musea in het algemeen en op die van het Rijksmuseum in het bijzonder. Het museum geniet veel vertrouwen bij het grote publiek en heeft een aansprekende collectie. De juiste online ontsluiting, gericht op verschillende doelgroepen, biedt vele potentiële bezoekers de mogelijkheid tot een virtuele belevenis in de nationale schatkamer van Nederland.

**Literatuur**

- Ankersmit, F. (1993) *De historische ervaring*. Groningen: Historische Uitgeverij.
- Halbertsma, M. (red.) (1995) *Themaparken, dierentuinen en musea: overeenkomsten en verschillen in de presentatie tussen Nederlandse themaparken, openluchtmusea, dierentuinen, natuurhistorische musea en musea van wetenschap, scheepvaart en techniek*. Rotterdam: Erasmus Universiteit Rotterdam.
- Huizinga, J. (1950) *Verzamelde werken*. Onder red. van L. Brummel, W.R. Juynboll en Th.J.G. Locher; dl. VII. Haarlem: Tjeenk Willink, 1948-1953.
- Rosenzweig, R. and D. Thelen (1998) *The Presence of the Past: Popular Uses of History in American Life*. New York: Columbia University Press.
- Stein, B. van (2001) 'Als de vonk niet overspringt: gebrekkige publieksbegeleiding in het Rijksmuseum door multimediasysteem ARIA'. In: *Boekmancahier*, jrg. 13, nr. 49, september, 341-350
- Steuer, J. (1995) 'Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence'. In: *Communication in the Age of Virtual Reality*. New Jersey, 33-38.
- Tollebeek, J. en T. Verschaffel (1992) *De vreugden van Houssaye: apologie van de historische interesse*. Amsterdam: Wereldbibliotheek.
- 'Website Rijksmuseum bekroond?' (2001) In: *Het Financieele Dagblad*, 14 juli.

**Noten**

1. Die talen zijn: Duits, Engels, Frans, Italiaans, Nederlands en Spaans.
2. Het is de bedoeling dat de verschillende deelcollecties in de toekomst verdergaand op het web worden ontsloten: geschiedenis, schilderkunst, beeldhouwkunst, kunstnijverheid en Aziatische kunst.
3. Met dank aan dr. H. Henrichs, Universiteit Utrecht, Instituut Geschiedenis, afdeling geschiedenis/cultuureducatie.
4. Deze definitie is geformuleerd naar analogie van de ICOM-definitie voor musea.

**Bibliografische gegevens**

Burger, A. (2001) 'De poort naar de geschiedenis: de virtuele ontwikkeling van het Rijksmuseum'. In: *Boekmancahier*, jrg. 13, nr. 49, 351-363.