

HET PROBLEEM VAN DE WERKELIJKHEID

over het digitaal vertellen van geschiedenis

een thesis van
Hay Kranen

EMMA-afstudeerthesis
Design & Technology / Digital Media Design
Thesisbegeleider: Rob van Kranenburg
Hogeschool voor de Kunsten Utrecht, 2005

Het Probleem van de Werkelijkheid

Inhoudsopgave

Hoofdstuk 1: Inleidend	4
1.1 Inleiding	4
1.2 English abstract	5
1.3 Dankwoord	6
Hoofdstuk 2: De geschiedenis vertellen: narratief en systematisch	7
2.1 Inleiding: de twee methodes	7
2.1.1 De narratieve methode	7
2.1.2 De systematische methode	7
2.2 Het probleem van de werkelijkheid: wat is "waar"?	8
2.2.1 De problemen met de waarneming	8
2.2.2 Waarneming en interpretatie	9
2.2.3 De postmoderne interpretatie van de werkelijkheid	9
2.2.4 De representatieve oplossing van Frank Ankersmit	10
Hoofdstuk 3: Digitaal geschiedenis vertellen	13
3.1 Hoe vertel je geschiedenis digitaal?	13
3.1.1 Wat zijn nieuwe media?	13
3.2. Systematisch, narratieve en de nieuwe media	14
3.2.1 Systematische en narratieve methode binnen de nieuwe media	14
3.2.2 Interactieve verhalen	15
3.2.3 'Interactieve verhalen' als computerspellen	15
3.3 Voorbeelden van digitale geschiedenis	17
3.3.1 Een voorbeeld van een interactieve cd-rom: De Beurs van Berlage	18
3.3.2 Een voorbeeld van een website: Monticello Explorer	18
3.3.3 Een voorbeeld van een DVD: The History of (Western) Art	19
3.4 Digitale geschiedenis: het medium bepaalt de inhoud	20
3.4.1 Hete en koude media	20
Hoofdstuk 4: Theorie in praktijk: het eindproduct	22
4.1 In de praktijk: de theorieën toegepast op het eindproduct	22
4.1.1 Eerste stappen	22
4.1.2 Geestesmerk	22
4.1.3 Toepassing	23
4.1.4 Geschiedenis	23
4.1.5 Groepsproject	24
4.2 De digitale reconstructie als verhaal	24
4.2.1 Een narratieve vorm als basis	24
4.2.2 Fictief karakter	26
4.2.3 De structuur van het verhaal	27
4.3 Terug naar de theorie: De Mondriaan-Doesburg DVD en de kenmerken van Manovich	28
4.4 De presenteervorm	29
Hoofdstuk 5: Conclusies	30
5.1 Conclusie	30
5.2 Epiloog & aanbevelingen	30
5.3 Bibliografie	31
5.3.1 Bibliografie Thesis	31
5.3.2 Bibliografie voor de Mondriaan-Doesburg DVD	33
5.4 Curriculum Vitae / Contactgegevens	34

Hoofdstuk 1: Inleidend

1.1 Inleiding

“De taak van de kunst is het uitbeelden van een heldere visie op de werkelijkheid”¹

Dit schreef de Nederlandse schilder Piet Mondriaan in 1942, twee jaar voor zijn dood in 1944, in een essay waarin hij terugkeek op zijn leven als beeldend kunstenaar. Hij reflecteert op zijn beginperiode als kunstenaar, toen hij nog ‘naar de realiteit’ schilderde en doeken maakte die iets uitbeelden: bomen, duinen, molens, soms een mens. Later ontdekt hij de, volgens hem enige mogelijke, manier om ‘naar de werkelijkheid’ te schilderen: op een manier die nergens naar refereert, door alleen de pure vormen van horizontale en verticale lijnen, en vlakken in de primaire kleuren (rood, geel en blauw) en de niet-kleuren (zwart, grijs en wit) te schilderen. Hieruit ontstonden zijn bekende neo-plastische schilderijen, die ook de toon zetten voor de schilderijen van de leden van ‘De Stijl’, de kunstenaarsgroep die hij samen met Theo van Doesburg vormde. Uiteindelijk werd ‘De Stijl’ een van de belangrijkste Nederlandse bijdragen aan de kunstgeschiedenis.

In mijn fascinatie voor de kunstenaars van ‘De Stijl’ heb ik mezelf als afstudeerproject de opdracht gegeven om de gebeurtenissen die belangrijk waren in de relatie tussen Theo van Doesburg (1883-1931) en Piet Mondriaan (1872 – 1944) te reconstrueren en digitaal te herscheppen op DVD. Hierbij ben ik dus ook bezig met het zoeken naar een ‘heldere visie op de werkelijkheid’, want: hoe kun je een gebeurtenis herscheppen die zich bijna honderd jaar geleden afspeelde? Hoe ver moet je gaan met het dichten van de ‘lege plekken’ die ontstaan doordat onvermijdelijk bepaalde informatie ontbreekt? En *hoe* moet je dan precies die gebeurtenis tonen? Wat is je presentievorm?

Dit zijn allemaal vragen die de basis vormen van deze thesis. Het ‘herschepjen’ van historische gebeurtenissen is een onderwerp wat mensen al duizenden jaren bezig houdt. En ook de wijze waarop je de werkelijkheid moet ‘beschrijven’ is al een kwestie sinds de oudheid. De oude Grieken hielden er twee manieren op na: de *narratieve* (verhalende) en de *systematische* (logische) methode². Homerus’ *Odyssee* en *Ilias*, twee van de vroegste literaire werken uit de geschiedenis, zijn voorbeelden van de narratieve methode: in epische gedichten wordt de geschiedenis beschreven van het stadje Troje en van de held Odyssee. Dit, terwijl er ook voorbeelden zijn van encyclopedieën bij de oude Grieken. Een voorbeeld is bijvoorbeeld de encyclopedie van Speusippus, een neef van Plato, waarin allerlei feitelijke kennis werd verzameld en geordend op thema of alfabet, zoals dat nu nog steeds gebeurt in onze encyclopedieën.

Er is eigenlijk maar weinig veranderd sinds de oude Grieken: volgens mij kunnen we nog steeds de werkelijkheid, de geschiedenis bekijken op een systematische of een narratieve manier. Uiteraard zijn ondertussen de media om de geschiedenis te bekijken sterk veranderd: technisch is er veel meer mogelijk en daardoor zou je denken dat wellicht ook de *vorm* zou veranderen. In deze thesis probeer ik echter aan te tonen dat dit niet het geval is: ondanks dat het *medium* verandert blijven de manieren van vertellen volgens mij hetzelfde: systematisch en narratief. In hoofdstuk twee beschrijf ik mijn onderzoek naar de problemen en oplossingen rondom het vertellen van geschiedenis.

Hoe de twee methoden zich manifesteren binnen de nieuwe media is het onderwerp van hoofdstuk drie. Ontwerpers kiezen vaak voor één van beide methoden, waarbij het medium vaak de keuze leidt: bij het web wordt vaak gekozen voor de systematische methode, bij DVD’s vaak voor de narratieve. Omdat het medium zo veel mogelijkheden biedt is het dan ook niet verwonderlijk dat veel ontwerpers op zoek zijn naar een *tussenvorm*, een symbiose tussen verhaal en database, waardoor je dus ‘interactieve verhalen’ of ‘narratieve databases’ zou krijgen. Een verhaal waarin je bijvoorbeeld op een gegeven moment kan kiezen voor een bepaalde afloop (wint of verliest Napoleon de slag om Waterloo?). De vraag is in hoeverre dit een succesvolle vorm is, en wat de voor –en nadelen zouden zijn. Op het vlak van ‘interactieve verhalen’ zijn veel experimenten gedaan, maar naar mijn mening zijn er nog weinig voorbeelden te vinden van producten die een werkelijke *symbiose* tussen de twee vormen vinden. Meestal blijkt uiteindelijk toch dat er voor één van beide methodes is gekozen, waarbij er hoogstens elementen van de andere methode in voorkomen.

¹ “It is the task of art to express a clear vision of reality”. Uit: Mondriaan, Piet, *Plastic Art and Pure Plastic Art*. (3e dr.). (New York: Wittenborn & Schultz inc. 1945), pagina 15.

² De termen ‘systematisch’ en ‘narratief’ zijn niet letterlijk van de oude Grieken, deze zijn van mijzelf.

Dat is echter niet vreemd: beide vormen zijn primair verschillend: de systematische vorm bestaat uit een lange lijst van feiten op een bepaalde manier gesorteerd (bijvoorbeeld op alfabet), terwijl de narratieve vorm een oorzaak-gevolg reeks creëert van gebeurtenissen. Beide vormen zijn daarom natuurlijke vijanden, zoals Lev Manovich beargumenteert in zijn boek *The Language of New Media*³:

As a cultural form, the database represents the World as a list of items, and it refuses to order this list. In contrast, a narrative creates a cause-and-effect trajectory of seemingly unordered items (events). Therefore, database and narrative are natural enemies. Competing for the same territory of human culture, each claims an exclusive right to make meaning out of the world.⁴

In hoofdstuk drie probeer ik aan te tonen dat voornamelijk het gekozen *medium* verantwoordelijk is voor het uiteindelijke resultaat, en niet zozeer de *methode* die word gekozen om een bepaald onderwerp weer te geven.

In hoofdstuk vier staat mijn project centraal: de DVD 'Piet Mondriaan en Theo van Doesburg: Een Bewogen Vriendschap'. Ik bespreek het ontstaansproces van de DVD en hoe ik de theorie en de literatuur in de praktijk heb gebracht bij het realiseren van mijn afstudeerproject. Een van de belangrijkste bevindingen uit het onderzoek die ik praktisch heb gebruikt is het gebruik van een fictief karakter als 'vehikel' om het verhaal te vertellen. Dit gebeurde ondermeer door gebruik te maken van de theorieën van de Groningse geschiedenisfilosoof Frank Ankersmit, die stelt dat een goed geschiedenisverhaal bestaat uit een 'narratieve substantie', wat een verzameling is van uitspraken over een bepaalde periode of gebeurtenis. In mijn DVD is deze 'narratieve substantie' belichaamd door de fictieve Utrechtse schilder Peter Bohring, die het verhaal vertelt van de vriendschap tussen Piet Mondriaan en Theo van Doesburg.

Aan het eind van de thesis volgt nog een conclusie, een literatuurlijst en een epiloog waar ik me buig over mogelijkheden voor verder onderzoek en reflecteer op mijn bevindingen.

1.2 English abstract

The advent of the 'new media' has had its influence on virtually every 'field' transmitting its information by using the 'old media'. The old conventions about how stories and subjects should be told have, at first sight, been shaken upside-down and new ideas and concepts have been proposed to take advantage of the benefits of the new media.

One of the fields that has received a significant influence of the new media is history telling. Since the introduction of multimedia-CDROMS thousands of 'interactive historic CD-ROMS' have been produced and countless websites have been developed about historic subjects.

In this thesis, by EMMA-master graduate Hay Kranen, the influence of new media on history telling is examined. Kranen examines the different forms of digital history, using the terminology of new media theorist Lev Manovich, and argues that digital history can be told in two ways: the systematic and the narrative approach. The systematic approach could be illustrated by the means of an encyclopaedia: facts are systematically arranged using a system (such as by alphabet or chronologically). The narrative approach is explained as a flow of events, connected to each other with cause-and-effect relations.

Kranen shows that these two methods have been used since the ancient Greeks, and are still being used in the present: history told on DVD, the Internet or other new media uses these two methods to tell digital history. Kranen analyses the differences between the two and investigates how 'effective' these approaches are on a specific medium. He argues that the systematic method is best used on media such as the world wide web, where the systematic approach is 'inherited' in the medium, while the narrative method is most appropriate for DVD's where there is no 'systematic' system available and consequently the narrative method is the most logical approach. The differences between how history is told using the 'old' and 'new' media is therefore mostly a question of the restrictions and benefits of the specific medium.

³ Manovich, Lev: *The Language of New Media*, 1e dr. (London: The MIT Press, 2001)

⁴ *Ibid.* p225.

The narrative method is then further illustrated by using the final project for his Master study: a DVD about the friendship between the famous Dutch painters Piet Mondrian and Theo van Doesburg. For this DVD Kranen used the narrative method, because it's 'form' is best told by using this approach. Furthermore, he enhanced his approach by using a fictional character to tell the story, which is in essence his subjective point-of-view on the historic event. This doesn't necessarily interfere with the historic 'authenticity' of the story. Kranen uses the postmodern theories of history philosopher Frank Ankersmit to show that all historians try to put their own 'stamp' on their subjects. Ankersmit recommends to tell 'small parts of history' (microstories) instead of one 'big story' about a whole period or significant event, the so-called *metanarrative*. The 'microstorie' is therefore the preferred way to tell history, and Kranen consequently uses this method to tell 'his' story about Mondrian and Van Doesburg.

1.3 Dankwoord

Mijn exegesis is een individueel project, maar desondanks doe je zoiets niet alleen: je vraagt raad en commentaar aan mensen, en soms werk je met mensen samen. Voor hun goede raad, kritisch commentaar, en bijdragen wil ik graag een aantal mensen bedanken. In het onderstaande lijstje bedank ik zowel de mensen voor hun bijdrage aan de thesis als het project.

- Allereerst mijn projectbegeleider **Joost Burger** en thesisbegeleider **Rob van Kranenburg** die beide op hun eigen unieke manier me bij stonden met raad en kritiek op het project. Dat zij beiden een andere kijk hadden op het project zorgde ervoor dat ik vaak twee verschillende dingen kreeg te horen. Dit vind ik niet erg: ik denk juist dat ik op die manier beter een evenwichtige conclusie voor mezelf kon trekken welke onderdelen van hun kritiek ik wel en niet gebruikte.
- **Oliver Gee** gaf op een bewonderenswaardige manier gestalte aan de persoon van Peter Bohring, voor wie ik de monologen samen met hem heb geschreven. Hij was ook een goede criticus van (voornamelijk) de (kunst)historische kant van mijn plannen.
- Veel vrienden, kennissen en familie (ondermeer mijn vrienden van Studio NEEL) hebben geholpen door mijn teksten en ideeën kritisch te bekijken. In het bijzonder wil ik hiervoor hartelijk **Jutta Grabowski** bedanken die, vanuit haar eigen studie kunstgeschiedenis, me op veel punten wees die ik over het hoofd zag. Ook mijn studiegenoten van de EMMA-vleugel hebben vele malen goed commentaar geleverd op mijn plannen.
- **David den Breejen**, een oud-leraar, had op een belangrijk punt aan het begin van mijn project, toen ik enigszins 'vast' zat, een aantal goede opmerkingen over op welke manier ik deed project moest gaan aanpakken. Vooral zijn opmerkingen over de Dadaïstische kant van Theo van Doesburg en de tegengesteldheid in beide karakters hebben me erg geholpen.
- **Stefan Ram** gaf een aantal goede thesislessen waarin ik mijn ideeën beter leerde structureren. Ook zijn individuele commentaar heeft me goed geholpen beter de gaten in mijn betoog te zien.
- **Andrea Stötzer** gaf, vanuit haar eigen beroep als beeldend kunstenaar, een heldere kritische kijk op mijn ideeën. Ook het feit dat haar eigen afstudeerproject over Mondriaan ging heeft me geholpen op het juiste spoor te komen.

Hoofdstuk 2: De geschiedenis vertellen: narratief en systematisch

2.1 Inleiding: de twee methodes

Zoals ik al aangaf in mijn inleiding is er een onderscheid te maken tussen twee manieren van geschiedenis vertellen: de narratieve en de systematische methode. Concreet kunnen we bij de narratieve methode denken aan het plaatsen van de historische gebeurtenissen in een verhalende context, waarbij de hoeveelheid 'fictie' daarbinnen wordt gepast variabel is. Met de systematische methode bedoel ik het verzamelen van feiten en die rangschikken volgens een bepaalde methode, meestal op categorie (zoals bij een thematische encyclopedie), hiërarchie (zoals bij een indeling in soorten) of op alfabet (de meest gebruikte vorm bij de traditionele encyclopedie). Om beter uit te kunnen leggen hoe deze methoden gebruikt worden behandel ik nu beide methoden apart.

2.1.1 De narratieve methode

Binnen de narratieve methode zijn vele verschijningsvormen en varianten. De belangrijkste onderscheidende factor tussen deze varianten lijkt de hoeveelheid *fictie* te zijn die in een verhaal voorkomt. Aan het ene eind staan teksten waarin vooral de nadruk er op ligt dat de feiten kloppen en waar weinig ruimte is voor fictie, terwijl aan de andere kant de romanvorm zit, waarin een hevige vermenging is van feit en fictie, zoals in de populaire geschiedenisroman *De Laatste Dichters* van Christine Otten⁵.

Deze roman ontstond toen Otten een interview deed met 'The Last Poets' voor het *NRC Handelsblad*. The Last Poets is een groep dichters uit de zwarte wijken van New York die ook wel worden gezien als de voorlopers van de moderne hiphop. De geschiedenis die zij vertelden was dusdanig 'oraal', dat ze besloot om behalve het artikel voor de krant ook een boek te schrijven. De verschijningsvorm bleek een probleem te zijn, omdat in de vorm van een informatief boek de materie niet echt goed uit de verf kwam. Ze besloot daarom te kiezen voor een romanvorm, met een van de dichters als hoofdpersoon, zodat ze trouw bleef aan de orale vorm die de dichters zelf namen voor hun verhalen.

Dezelfde aanpak is bekend bij veel andere schrijvers. Te denken valt hier ondermeer aan schrijvers als Geert Mak en Thomas Ross, hoewel vooral bij de laatste vaak zijn beweringen niet altijd op unanieme steun kunnen rekenen aangezien hij veel gebruik maakt van speculatie.

De narratieve methode gaat terug tot aan de epische gedichten van Homerus: *Ilias* en *Odysee*. In *Ilias* vertelt Homerus van de hevige slag om Troje, een stad in Griekenland. Deze vertelling is gebaseerd op ware feiten, maar het is duidelijk dat er een hoop fantasie in voorkomt.

2.1.2 De systematische methode

Tegenover de narratieve methode staat de systematische methode: het op een gecategoriseerde of hiërarchische manier indelen van feiten. Een goed voorbeeld hiervan zou bijvoorbeeld een reconstructie van de plattegrond van een in de oudheid vernietigde stad kunnen zijn. Ondanks dat er natuurlijk wel een zekere mate van fantasie nodig is (de feiten waarop de reconstructie plaats vindt zijn nooit volledig) is het hoofddoel van een dergelijke reconstructie om een (niet-verhalende) logische representatie te geven van de stad. Dat er in die huizen mensen hebben gewoond, of dat er op een bepaald plein een executie heeft plaatsgevonden is minder van belang.

Een overzicht van jaartallen met daarbij een samenvatting van de belangrijkste gebeurtenissen (een jaartalmanak of iets dergelijks) is een ander voorbeeld: er is geen sprake van een verhalende structuur, het is slechts een 'droge' opsomming van feiten, alhoewel er af en toe wel kleine beetjes 'verhaal' doordringen. Hier valt bijvoorbeeld te denken aan reisgidsen als *Lonely Planet*, waar tussen de droge informatie over verblijfplaatsen, geldwisselkantoren en vervoersmogelijkheden ook korte anekdotes staan van reizigers waarin zijn, vaak grappige, verhalen vertellen over het land waar de gids over gaat.

⁵ Otten, Christine: *De laatste dichters* (Amsterdam: Atlas, 2004)

Deze anekdotes zijn echter geen essentieel deel van de informatie: dat is de eerder genoemde feitelijke informatie.

Samengevat: de *vorm* van de essentiële informatie is systematisch.

2.2 Het probleem van de werkelijkheid: wat is “waar”?

Ondanks dat de beide methoden zo verschillen hebben ze uiteindelijk hetzelfde doel: een visie te geven op de werkelijkheid, deze te beschrijven. Waar de nadruk op ligt (feit of fictie) verschilt per onderwerp. Bij een zogenaamde ‘Bouquet-Roman’ zal bijvoorbeeld het ‘werkelijkheidsgehalte’ niet zo zwaar wegen: de lezer weet dat de geschetste situatie niet waar is, maar verwacht wel dat de hoofdpersoon niet in hoofdstuk I al gelijk de liefde bedrijft met het vrouwelijke personage waarmee de lezeres zich identificeert.

Bij het beschrijven van de *historische* werkelijkheid (zoals dat gebeurt bij de geschiedschrijving) ligt dit echter anders, daar is de vraag wat ‘waar’ is wellicht het belangrijkste. Dit ‘probleem’ bestaat binnen de (kunst)historische wereld eigenlijk al zo lang sinds dat er sprake is van het ‘ambt’. Ook nu is deze vraag nog steeds actueel. In het navertellen van (werkelijk gebeurde) gebeurtenissen is er altijd sprake van meerdere interpretaties van verschillende, en soms zelfs dezelfde mensen. Dit leidt vaak tot problemen en misverstanden zeker als deze gebeurtenissen ook nog eens worden gemanipuleerd door bijvoorbeeld de media (denk aan reality-tv series als *Big Brother* en *Spoorloos*).

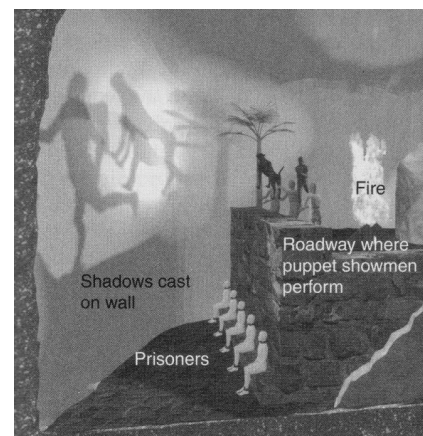
Als we willen onderzoeken hoe we ‘werkelijkheid’ verwerken zullen we eerst moeten ontdekken hoe ‘werkelijkheid’ wordt gevormd binnen de geest. In eerste instantie gaat dat natuurlijk voornamelijk via de waarneming.

2.2.1 De problemen met de waarneming

Hoe weten wij wat ‘de werkelijkheid’ is? Intuïtief gaan wij er van uit van het gevoel dat wat zij ‘zien’ de werkelijkheid is. In het verleden is er echter al vaak aangetoond dat wat wij ‘zien’ lang niet altijd het gene is wat er werkelijk zichtbaar is. Wat mensen waarnemen is in hoge mate afhankelijk van de aanwezige kennis en ervaring. De kennis en ervaring ‘kleurt’ als het ware de waarneming in⁶. Hierdoor kunnen er misleidende situaties ontstaan. Dat iemand bijvoorbeeld een ijsbeer denkt te zien op dertig meter afstand betekent nog niet dat die ‘ijsbeer’ in werkelijkheid geen gletsjer is.

Het fenomeen dat wat wij *waarnemen* niet per definitie hetzelfde hoeft te zijn als wat wij *zien*, en dat interpretatie niet los kan worden gezien van de waarneming is een fenomeen dat al langer wordt beschreven, maar het is pas in de moderne tijd dat dit wetenschappelijk onderbouwd is. In vroegere tijden, ondermeer de negentiende eeuw, was men er nog van overtuigd dat er zoiets bestond als een ‘onschuldig oog’ dat dingen kon zien zonder dat er sprake was van interpretatie door de beschouwer⁷.

Desondanks waren de oude Grieken al bekend met het fenomeen, wat ondermeer blijkt uit de beschrijving van een bekende dialoog uit Plato’s *Politeia*: de grotvergelijking⁸. In de grotvergelijking schetst Plato het beeld van mensen die gevangen zitten in een grot. Hun ledematen en hoofd zijn vastgezet zodat ze alleen maar recht vooruit kunnen kijken. Achter hun brand een groot vuur dat schaduwen genereert doordat er in een (voor hun onzichtbare verhoging) mensen allerlei beelden boven hun hoofd dragen. Doordat de stemmen reflecteren denken de gevangenen dat de stemmen van de schaduwen komen.



Figuur 1: De grot van Plato

⁶ Gombrich, E.H.: *The Evidence of Images* in: Singleton, Charles S.: *Interpretation: Theory and Practice*, 1e dr. (Baltimore: The Johns Hopkins Press, 1969), p37.

⁷ *Ibid.* p43.

⁸ Plato: *Politeia* (vertaald als *De Republiek* of *De Staat*). p514a-520a. Voor een Nederlandse vertaling:

<http://home.student.utwente.nl/j.w.dijkshoorn/grotfilosofen/plato/grot.html>

Voor een Engelse interpretatie:

http://en.wikipedia.org/wiki/Plato%27s_allegory_of_the_cave

Voor ons zijn de schaduwen geen werkelijkheid (we weten dat ze voortkomen uit de mensen die voor het vuur lopen), maar voor de gevangenen is dit hun werkelijkheid: ze weten immers niets over de mensen die de schaduwen veroorzaken. Dit is een bewijs dat je nooit kan vertrouwen op de zintuigen als een betrouwbare waarnemer van de werkelijkheid: de zintuigen kunnen bedriegen. Visuele informatie komt nooit zonder een bepaalde toevoeging van fantasie⁹.

2.2.2 Waarneming en interpretatie

Als we deze bevindingen nu bekijken in het licht van het vertellen van geschiedenis zien we al snel de problemen: we kunnen de mensen (vaak) niet meer vragen naar de gebeurtenissen die we willen vastleggen, zeker als er na hun dood nieuwe belangrijke informatie wordt ontdekt. Alles wat er over is zijn fragmenten van het verleden. De vraag is wat we moeten gaan doen met deze fragmenten. Meestal willen we een bepaalde gebeurtenis *reconstrueren* (op een bepaalde dag, op een bepaalde tijd, deed iemand wat). Vaak willen we echter ook nog iets anders: de gebeurtenis *interpreteren*. We willen weten *waarom* bepaalde dingen zijn gebeurd, wat de aanleiding was van een bepaalde gebeurtenis. We willen, kortom, zo dicht mogelijk bij de 'werkelijkheid' zien te komen.

De hamvraag is dan op welke manier deze interpretatie moet plaatsvinden. Over het algemeen willen we vaak verklaren *waarom* bepaalde mensen bepaalde dingen deden in de geschiedenis: waarom handelden personen op een dusdanige manier dat er belangrijke gebeurtenissen plaatsvonden? Bijvoorbeeld: Waarom bleef Hitler in zijn laatste dagen in de Führerbunker in Berlijn dromen van een nieuw 'Germania' en orders geven aan legers die al lang verloren waren? We hebben over een dergelijke gebeurtenis natuurlijk een hele hoop informatie (verslagen van ooggetuigen, aantekeningen en notities, wellicht zelfs audio of video-opnames), maar wat Hitler *dacht* op dat moment is iets wat we alleen maar via giswerk en interpretatie kunnen uitvoelen. De vraag is dus op welke manier dit 'interpreteren' dan moet gebeuren.

In de Verlichting, rond 1770, ontstond het idee dat we met behulp van de 'Ratio' (het verstand) de waarheid zouden kunnen verklaren. De waarheid kon alleen worden beschreven door middel van de zintuiglijke waarneming en de verstandelijke redenering. Deze beweging wordt ook wel het Rationalisme genoemd omdat alleen met behulp van de 'Ratio' de werkelijkheid beschreven kan worden.

Deze houding lijkt enigszins op de ideeën van de oude Grieken. In de Verlichting werd, door allerlei verschillende factoren in de wereld van toen, deze manier van denken weer populair. Toegepast op de geschiedschrijving betekent dit dus dat we alles kunnen verklaren met behulp van de ratio: mensen organiseren en gedragen zich volgens bepaalde vaststaande wetten en op die manier kunnen we de geschiedenis vertellen en verklaren. Omdat mensen bijvoorbeeld in een bepaalde sociale klasse zitten gaan ze bepaald gedrag vertonen dat tot hun handelen leidt.

Er ontstond echter ook een tegenbeweging die zich afzette tegen het Rationalisme. De aanhangers van de Romantiek waren van mening dat niet de *objectieve* maar de *subjectieve* ervaring van belang was, en hieruit ontstond een nieuwe historische beweging, die men het *Historisme* noemt. Het Historisme is een kritische beweging die de nadruk bij de interpretatie van historische legt bij de *context* waarin die teksten zich bevinden¹⁰, en dus niet bij de 'natuurlijke wetten' waaraan mensen zich volgens de Ratio zouden houden. Omdat het daarom dus lijnrecht tegenover de ideeën van de Verlichting staat noemt men het Historisme ook wel een *anti-Verlichtingsbeweging*.

2.2.3 De postmoderne interpretatie van de werkelijkheid

De vraag wat 'waar' is en hoe je de historische teksten moet interpreteren blijft dus een van de grootste twistpunten tussen historici. Zeker in de tweede helft van de twintigste eeuw, toen door de filosofen van de postmoderne stroming, zoals Jacques Derrida, Karl Popper en Michael Foucault, werd beargumenteerd dat er helemaal niet zoiets als een 'werkelijkheid' bestaat, en dat 'alles' in principe subjectief is.

⁹ Gombrich, 1969. p56.

¹⁰ Hamilton, Paul: *Historicism*, 2de ed. (London: Routledge, 2003), p1-5.

Michel Foucault (1926-1984) beargumenteert de stelling dat werkelijkheid subjectief is aan de hand van wat 'geaccepteerd' is in de samenleving. In een van zijn eerste boeken, *Folie et déraison* (Krankzinnigheid en Onverstand¹¹) onderzoekt Foucault de geschiedenis van de waanzin. De kern legt hij hier bij het feit dat de sociale status van de 'gek' door de eeuwen heen drastisch is veranderd: in de middeleeuwen was de gek nog een sociaal geaccepteerd verschijnsel: het hoorde erbij. De benaming veranderde echter langzaam van 'geaccepteerd' naar 'ziek', totdat uiteindelijk Sigmund Freud krankzinnigheid als een 'geestesziekte' benoemde¹².

In een van Foucault's bekendste boeken, *Les Mots et les choses, Une archéologie des sciences humaines* (De woorden en de dingen: een archeologie van de menswetenschappen¹³) bouwt hij deze observatie over de 'gek' uit tot een algemene theorie over wetenschap en 'wat acceptabel is'. Hij beargumenteert dat elke historische periode bepaalde opvattingen heeft over wat er 'acceptabel' is, en dat deze, zowel plotseling als geleidelijk, veranderen¹⁴. Zijn stelling is dus duidelijk: 'werkelijkheid' verandert naarmate de samenleving (en de 'waarden en normen') evolueren.

Een andere filosoof die heeft geschreven over 'het probleem van de werkelijkheid' is de Britse filosoof Karl Popper (1902-1994). In zijn theorieën beargumenteert Popper dat wetenschappelijke theorieën, en menselijke kennis in het algemeen, giswerk en hypothetisch is en ontstaat doordat mensen problemen willen oplossen die zijn ontstaan in specifieke historisch-culturele achtergronden¹⁵.

Popper verwijst dus ook weer terug naar de sociale factoren die van belang zijn bij wat mensen als 'de werkelijkheid' aan varen. Uit de argumentatie van deze twee filosofen blijkt dus dat in de hedendaagse postmoderne wereld 'werkelijkheid' een subjectief begrip is en vooral afhankelijk is van de sociale context.

2.2.4 De representatieve oplossing van Frank Ankersmit

De postmoderne visie en ideeën op de werkelijkheid van bovengenoemde filosofen is niet alleen bij de beoefenaars van de filosofie blijven hangen. Ook in andere wetenschapsdisciplines heeft deze visie aandacht gekregen. Een bruikbaar voorbeeld van een van die wetenschappers is de Groningse geschiedenisfilosoof Frank Ankersmit. Vanaf 1981, toen hij promoveerde met zijn proefschrift 'Narrative Logic: A semantic analysis of the historian's language'¹⁶, onderzoekt hij de verschillende methodes om geschiedenis te vertellen en formuleert hij zijn eigen kijk op de zaak. Hij is dan vooral geïnteresseerd in de narratieve manier om geschiedenis te vertellen.

In Ankersmit's teksten komt het eerder aangehaalde onderscheid tussen de systematische en narratieve methode weer terug: hij heeft het dan over *geschiedvorsing* en *geschiedschrijving*. In de woorden van Julie Mosmuller, die een korte biografie over hem schreef¹⁷:

Ankersmits filosofische bouwwerk begint bij het maken van een onderscheid tussen *geschiedvorsing* en *geschiedschrijving*. Het historisch onderzoek probeert te achterhalen hoe de historische werkelijkheid werkelijk in elkaar zat, maar het historische verhaal probeert de onderzoeksresultaten een verhalende samenhang te geven zodat er een totaalbeeld ontstaat. De singuliere uitspraken waaruit het verhaal bestaat zijn niet narratief, het verhaal in zijn geheel wel. *Geschiedschrijving* is narratief; *geschiedvorsing* is niet-narratief.¹⁸

¹¹ Foucault, Michel: *Geschiedenis van de waanzin in de zeventiende en achttiende eeuw*, (Meppel [etc.] : Boom, 1982.). Vertaald door C. P. Heering-Moorman

¹² http://en.wikipedia.org/wiki/Michel_Foucault. Onder '2.1 Madness en Civilization'

¹³ Foucault, Michel: *De woorden en de dingen : een archeologie van de menswetenschappen*, 3^e dr. (Baarn : Ambo, 1987.).

¹⁴ http://en.wikipedia.org/wiki/Michel_Foucault. Onder '2.3 The Order of Things':

"(...) all periods of history possessed certain underlying conditions of truth that constituted what was acceptable as, for example, scientific discourse. Foucault argued that these conditions of discourse changed over time, in major and relatively sudden shifts, from one period's episteme to another."

¹⁵ http://en.wikipedia.org/wiki/Karl_Popper. Onder '2. Popper's Philosophy':

"He (...) held that scientific theory, and human knowledge generally, is irreducibly conjectural or hypothetical, and is generated by the creative imagination in order to solve problems that have arisen in specific historico-cultural settings"

¹⁶ Ankersmit, Frank: *Narrative Logic: A Semantic Analysis of the Historian's Language* (Groningen: Rijksuniversiteit Groningen, 1981)

¹⁷ Mosmuller, Julie: *Triomf van het historisme* (1 Januari 2005). Via:

http://www.geschiedenis.nl/index.php?option=com_content&task=view&id=189&Itemid=149

¹⁸ *ibid.* p2

Ankersmit maakt dus duidelijk een onderscheid tussen de *feiten* die door historici worden verzameld en de *interpretatie* daarvan in een geschiedenisverhaal.

Dit is een verandering ten opzichte van de traditionele manier van geschiedenis vertellen, zoals men dat deed in de negentiende eeuw, met het 'onschuldig' oog, zoals ik dat in paragraaf 2.2.1 beschreef. Ankersmit heeft het idee dat de narratieve manier van geschiedschrijven ten onrechte wordt gezien als minderwaardig ten opzichte van de geschiedvorsing, dat het historische verhaal minder waarde wordt toegeschreven als de historische feiten.

Dat Ankersmit zo'n grote waarde hecht aan het historisch verhaal heeft te maken met zijn ideeën over het 'verklaren' en 'interpreteren'. Ankersmit betoogt namelijk dat dit niet mogelijk is: de historici geven zelf een betekenis aan het verleden doordat ze het lezen en interpreteren, en vooral doordat men niet meer het menselijk handelen probeert te verklaren (het voorbeeld wat ik eerder aanhaalde over Hitler). Alles probeert men 'in een breder kader te zien', en daardoor wordt het geschiedkundige verhaal alleen maar wat de historici er zelf van denkt, wat hij er zelf voor interpretatie 'opplakt'.

Ankersmit verwoordt deze 'ontzieling' van de geschiedenis als volgt:

Zodra we dus het gebied van de intentionele menselijke handelingen verlaten, heeft het verleden geen intrinsieke betekenis, verborgen of anderszins; en het is beslist merkwaardig om te praten over het interpreteren van de betekenis van iets dat geen intrinsieke betekenis heeft.¹⁹

Ankersmit vindt het dus merkwaardig dat we geschiedenis proberen te verklaren zonder dat we daar het menselijk handelen in betrekken, en we dus eigenlijk het 'intrinsieke' (hetgeen wat door menselijke acties ontstaat, in deze context) negeren.



Figuur 2: Een prent van M.C. Escher

Zijn oplossing voor dit probleem is door niet meer uit te gaan van het traditionele *interpreteren* of *verklaren* van geschiedkundige teksten, maar door deze te *representeren*. Op deze manier kan je veel meer onderwerpen aansnijden, zonder dat je daar gelijk allerlei verklaringen en interpretaties aan gaat geven. Ankersmit geeft ondermeer een voorbeeld hiervan met behulp van de beroemde tekeningen en prenten van M.C. Escher (zie figuur):

(...) neem nu de tekeningen van Escher. Het staat vast dat deze tekeningen representaties zijn, ze gaan *over* iets – bijvoorbeeld een logische inconsistentie – maar waar ze in zulke gevallen over gaan zou nooit in de (historische) werkelijkheid gerealiseerd kunnen worden.²⁰

De tekeningen van Escher gaan over een onderwerp (bijvoorbeeld onmogelijke mathematische situaties), maar hij geeft er geen verklaring voor, of probeert ze niet te interpreteren. Hij geeft er een *representatie* van (in de vorm van een tekening), en legt die voor aan de kijker. Hij representeert als het ware een bepaald concept of idee. Hij *verwerkt* een bepaald onderwerp in zijn tekeningen zonder daar expliciete uitspraken over te doen: hij laat simpelweg zien wat het onderwerp of het feit impliceert.

Ankersmit ziet dit proces ook terug binnen de geschiedschrijving

(...) het verhaal dat de historicus construeert om het verleden weer te geven (...) bestaat uit een grote hoeveelheid afzonderlijke uitspraken die toestanden in het verleden beschrijven (...) Een historisch verhaal wordt door haar eigen uitspraken bepaald.²¹

Ankersmit noemt deze uitspraken de 'narratieve substantie' van een historisch verhaal: een verzameling uitspraken die de representatie van het verleden belichamen.

¹⁹ Ankersmit, F.R. (Frank): *Historische representatie in De navel van de geschiedenis* (Groningen: Historische Uitgeverij Groningen, 1990). p154-155

²⁰ *Ibid.* p158

²¹ *Ibid.* p168-169

Dit is de manier waarop een historisch verhaal wordt verteld: door middel van een verzameling historische uitspraken over een bepaald onderwerp. En deze uitspraken zijn dus in hoge mate afhankelijk van wat de schrijver zelf interpreteert en hoe zij deze in een context plaatst. Door de geschiedenis te *representeren* in plaats van deze te *interpreteren* of te *verklaren* ontstaat er een beter begrip van de geschiedschrijving²².

Vervolgens gaat Ankersmit verder door vergelijkingen te trekken tussen de kunst en de geschiedschrijving: beide geven dus een subjectieve visie op de werkelijkheid, waarbij volgens Ankersmit de geschiedschrijving zelfs nog subjectiever is dan de kunst:

De geschiedschrijving is kunstmatiger, is nog meer een uitdrukking van culturele codes dan de kunst zelf.²³

Omdat geschiedschrijving dus per definitie subjectief en kunstmatig is betoogt Ankersmit daarom dat we als vorm voor de verhalen beter een kleinere, anekdotische geschiedschrijving kunnen gebruiken dan de 'grote verhalen'. Hij doelt hier op de zogenaamde *micro-storie*. Hiermee volgt Ankersmit de traditie van de postmoderne filosofen die het 'grand narrative' of 'metanarrative' verwerpen en meer naar 'petit récits' (letterlijk 'kleine verhaaltjes') willen. De bekendste vertegenwoordiger van deze opvatting is de Franse filosoof Jean-François Lyotard, die schreef:

Simplifying to the extreme, I define postmodern as incredulity toward metanarrative²⁴.

Het metanarratief is één grote, 'alles-bevattende' tekst, verhaal of archetypische beschrijving van de geschiedenis. De metanarratieven hebben de neiging om alles zwart-wit af te schilderen of aan alles een positieve en utopische draai te geven²⁵. Voorbeelden hiervan zijn bijvoorbeeld dat de Rationalisten tijdens de Verlichting het wereldbeeld hadden dat de wetenschappelijke rede een onvermijdelijke progressie voor het menselijk ras zou betekenen, of dat de Marxisten het idee hadden dat de mensheid het 'volledige potentieel' alleen zou kunnen bereiken door een collectieve democratische organisatie waarin iedereen 'gelijk' is. Lyotard wil dus metanarratieven vervangen door 'kleine verhalen' in een specifieke lokale context, die focussen op de diversiteit van de mensheid en de dingen in perspectief plaatsen en van meerdere kanten bekijken.

De kritiek op deze visie is dat Lyotard eigenlijk een paradox opzet, omdat 'alles moet uit kleine verhalen bestaan' natuurlijk net zo'n metanarratief is (in de zin van één groot overkoepelend idee / theorie / verhaal voor alles) als de metanarratieven die hij bekritiseert.

Ondanks deze (terechte) kritiek denk ik wel dat de micro-storie een interessante ontwikkeling is ten opzichte van het metanarratief: de huidige trend is dat mensen zich beter kunnen identificeren met 'kleine verhalen' dan met verhalen van epische proporties. Dit inzicht heb ik dan ook praktisch gebruikt op mijn DVD, zoals te lezen valt in Hoofdstuk 4. Bovendien leent de 'micro-storie' zich beter voor de nieuwe media dan het metanarratief, zoals we zullen merken in Hoofdstuk 3.

²² *Ibid.* p179

²³ *Ibid.* p179

²⁴ Lyotard, Jean-François: The Postmodern Condition : A Report on Knowledge (Minneapolis: University of Minnesota Press, 1984)

²⁵ <http://en.wikipedia.org/wiki/Metanarrative> (bezocht 7 Juli 2005)

Hoofdstuk 3: Digitaal geschiedenis vertellen

3.1 Hoe vertel je geschiedenis digitaal?

In het vorige hoofdstuk hebben we behandeld hoe geschiedenis op de 'traditionele' manier wordt verteld, door middel van de systematische en de narratieve methode. We hebben gezien dat 'het probleem van de werkelijkheid' een van de meest essentiële problemen is binnen het vak van de geschiedschrijving en dat hier in de loop der tijden verschillende visies over zijn geweest. Tijdens de Verlichting gebeurde de interpretatie van de werkelijkheid met het hoofd, tijdens de Romantiek met het hart en in de postmoderne werkelijkheid bestaat er zelfs helemaal geen werkelijkheid meer.

Met de theorie over de 'werkelijkheidsproblematiek' gaan we dieper in op de specifieke kenmerken die de geschiedenisvertelling heeft binnen de 'nieuwe media'. Eerst bekijken we wat 'nieuwe media' zijn en welke specifieke kenmerken interessant zijn voor de digitale geschiedenisvertelling. Vervolgens gaan we in op de vormen die er bestaan en hier zullen we zien dat ook hier weer de indeling in narratieve en systematische vertelmethoden ook geldig is bij de nieuwe media. We kijken dan naar 'mengvormen' die zijn ontstaan, zoals het 'interactieve verhaal' en wat deze te maken hebben met computerspellen. Ik behandel daarna de problemen en oplossingen die optreden als we narratief geschiedenis willen vertellen, en hoe we deze oplossingen kunnen gebruiken als we digitaal geschiedenis vertellen.

3.1.1 Wat zijn nieuwe media?

Voor het uitleggen wat de kenmerken zijn van digitale geschiedenisvertellingen, binnen de nieuwe media moeten we eerst vaststellen wat we in dit geval precies bedoelen met 'nieuwe media'. We moeten kiezen voor een bepaalde definitie, een bepaalde terminologie.

Voor dit doel maak ik gebruik van de kenmerken van Lev Manovich, zoals beschreven in zijn *The Language of New Media*²⁶. Hij onderscheidt vijf belangrijke kenmerken van nieuwe media waarin zij verschillen van de 'oude' media²⁷:

1. Numerical coding of media. Alle objecten zijn digitaal en kunnen daarom ook op een digitale wijze worden gebruikt en gemanipuleerd. Alles gebeurt op de computer; nadat de informatie digitaal is zijn er geen niet-digitale hulpmiddelen meer nodig.
2. Modular structure of an object. Media-objecten bestaan uit meerdere onderdelen, die onafhankelijk zijn aan te passen. Bijvoorbeeld: een afbeelding op een webpagina kan worden aangepast zonder dat de rest van de pagina daar gevolgen van ondervindt.
3. Automation. De menselijke interventie in het creatieve proces kan gedeeltelijk worden verwijderd: onderdelen worden geautomatiseerd. Bijvoorbeeld: automatische rotatie van portretfoto's naar een portretformaat door een foto-bewerkingsprogramma.
4. Variability. Van één object kunnen oneindig veel versies bestaan (meerdere versies van een tekstbestand). Deze 'diversiteit' zorgt voor een verschuiving van het 'constante' naar het 'variable'.
5. Transcoding. Doordat de media digitaal wordt is niet alleen de structuur van het object (de 'culturele laag') in de computer overgezet, de structuur en ontologie van de computer gaat ook in het object zitten (de 'computer laag'). Deze twee lagen beïnvloeden elkaar in een continue proces.

Manovich beschrijft ook wat nieuwe media *niet* zijn²⁸. Het lijstje wat hij presenteert is verfrissend: veel begrippen worden vaak geassocieerd met nieuwe media, maar blijken net zo goed op de 'oude' media (vooral cinema) toepasbaar te zijn. Een voorbeeld hiervan is bijvoorbeeld het begrip *interactie*, wat zo vaak wordt verbonden aan alles wat maar met computers te maken heeft. Het begrip wordt vaak gedefinieerd als 'de gebruiker moet een bepaalde inspanning leveren om het werk te 'lezen', of 'de gebruiker moet participeren om het werk te 'zien'.

²⁶ Manovich, Lev: *The Language of New Media*, 1e dr. (London: The MIT Press, 2001)

²⁷ *Ibid.* p27-p48

²⁸ *Ibid.* p49

Manovich beschrijft echter dat dit net zo goed voor alle andere 'oude' media geldig is: als je een beeldhouwwerk bekijkt loop je er ook om heen om alle kanten te kunnen bekijken; als je een detective leest dan ga je ook 'de lege plekken' invullen, en als je naar een toneelstuk kijkt moet je ook je aandacht verleggen naar andere delen van het toneel om het te volgen: de gebruiker moet meewerken. Zeggen dat nieuwe media interactief zijn is dan ook een tautologie. In paragraaf 3.4.1 zullen we zien dat een andere mediawetenschapper, Marshall McLuhan, hier ook al eens zijn licht over heeft laten schijnen, zelfs voordat er sprake was van 'nieuwe media'.

De kenmerken die Manovich geeft lijken in eerste instantie alleen toepasbaar op producten die ook op de computer bekeken moeten worden, zoals bijvoorbeeld websites of CD-ROMS's. Dit is echter niet het geval, deze kenmerken gaan op voor alle producten die worden gemaakt *met* een computer, en Manovich laat zien dat bijvoorbeeld ook cinema meer tot de 'nieuwe media' gaat horen doordat daar de invloed van de computer ook steeds merkbaarder wordt: veel films worden tegenwoordig in 'post-productie' geheel bijgewerkt met allerhande digitale effecten. Daar komt nog eens de revolutie bij van digital video (DV), die het maken van films voor eenieder binnen handbereik brengt.

3.2. Systematisch, narratieve en de nieuwe media

Als we de producten van de nieuwe media gaan bekijken zien we hier ook weer een opvallende tweedeling in twee methodes die worden gebruikt: de narratieve en de systematische methodes, net zoals ik dat al besprak in het vorige hoofdstuk. De nieuwe media zouden interessante mogelijkheden moeten bieden voor deze twee methodes. Een van die 'nieuwe' mogelijkheden zou het 'interactieve' element zijn. Als je dit interactieve element vermengt met verhalen zou je dus 'interactieve verhalen' krijgen.

3.2.1 Systematische en narratieve methode binnen de nieuwe media

Mensen zijn constant bezig om hun wereld, hun werkelijkheid op uit te beelden. Binnen de 'oude media' ging dit met hulpmiddelen als de pen, de kwast, en de stem. Bij de 'nieuwe media' gaat dit met behulp van de computer. Zoals we al hebben gezien in de vorige paragraaf zijn de belangrijkste verschillen tussen oude en nieuwe media te herleiden op de essentiële kenmerken van de computer: programmeerbaarheid, modulariteit, automatisering, en variabiliteit. Maar vooral het verschijnsel 'transcoding' is interessant: de ontologie, de 'taal' van de computer wordt getransformeerd naar de objecten die worden gedigitaliseerd. Een museum wordt een catalogus van de werken die er hangen, een supermarkt wordt een lijst van producten die er te koop zijn, een boek wordt een overzicht van personages en plekken die er in voorkomen.

In de wereld van de nieuwe media wordt alles een lijst van objecten en feiten, terwijl bij de oude media alles een verhaal wordt:

After the novel, and subsequently cinema, privileged narrative as the key form of cultural expression of the modern age, the computer introduces its correlate – the database. Many new media objects do not tell stories; they do not have a beginning or end; in fact they do not have any developments, thematically, formally, or otherwise that would organize their elements into a sequence.²⁹

Het blijkt dus dat zowel de oude als de nieuwe media een 'primaire' methode hebben om de werkelijkheid uit te beelden. Bij de oude media is deze methode de narratieve, bij de nieuwe media is dit de systematische.

Dat de systematische methode de primaire methode is wil echter nog niet zeggen dat alles binnen de nieuwe media systematisch is. Tik 'Liefde' in bij Google en je krijgt een lijst van pagina's die met dat woord te maken hebben (systematisch). Als je echter op één van die pagina's klikt krijg je een pagina van een jonge vader die vertelt over de liefde voor zijn pasgeboren dochter (narratief). Echter, de *grondvorm* van de nieuwe media is de database, en niet de verhalen die er worden gemaakt, uiteindelijk komt alles voort uit die vorm.

²⁹ *Ibid.* p218.

3.2.2 Interactieve verhalen

De vraag is natuurlijk of het met de onderscheidende kenmerken van de nieuwe media niet mogelijk is om een mengvorm te vinden van beide vormen. Is er geen systematisch narratief mogelijk? Een 'interactief verhaal'? Ondanks de observatie van Manovich dat de systematische vorm dominant is bij de nieuwe media is het opvallend dat, vooral in de begintijd van de nieuwe media, driftig werd geëxperimenteerd met 'interactieve verhalen'. En nog steeds wordt 'het interactieve verhaal' als een soort van heilige graal wordt gezien binnen de nieuwe-media wereld. Dit is wellicht ondermeer te verklaren door de onvrede die in de jaren zestig en zeventig bestond over literatuur³⁰. Literatuur zou te veel de lezer wat op willen leggen. Bij sommige mensen leefde dan ook het idee dat 'interactieve literatuur' meer vrijheid zou geven aan de lezers en deze uit hun veronderstelde passiviteit zou halen. De lezer zou door middel van interactieve verhalen meer keuze krijgen, het initiatief terugkrijgen.

Dit wordt echter weerlegd, ondermeer door Andy Cameron:

I will argue that there is a central contradiction within the idea of interactive narrative: that narrative form is fundamentally linear and non-interactive.³¹

We zien hier dus het argument wat Manovich ook al eerder aanhaalde³²: de systematische en de narratieve vorm zijn natuurlijke vijanden van elkaar omdat ze een compleet andere structuur hebben.

Toch is er een vorm die interessant is om te onderzoeken omdat deze vorm op het eerste gezicht deze twee vormen wél met elkaar versmelt: het computerspel.

3.2.3 'Interactieve verhalen' als computerspellen

Binnen computerspellen, tegenwoordig ook wel aangeduid met het Engelse 'game', neemt het 'interactieve verhaal' een interessante plaats in. Computerspellen hebben vaak een verhaal dat het thema vormt van het spel ('Ruimtewezens nemen onze planeet over! Jij bent de enige die ze kan stoppen!') en dus is het een interessant onderwerp om te gaan onderzoeken aangezien ze wellicht narratief kunnen zijn.

Computerspellen zijn een interessant onderzoeksgebied binnen de nieuwe media: het is een vorm die veel van de onderscheidende kenmerken van de nieuwe media in zich verenigt en in één representatiemodel weergeeft. Van alle computertoepassingen vragen computerspellen dan ook vaak het meeste van de systeemeisen; computerspellen gebruiken vaak de nieuwste technieken en de productiekosten zijn tegenwoordig even hoog als een gemiddelde speelfilm. Het is een massa-industrie geworden, waarvan de omzet zelfs die van Hollywood overtreft.

Behalve de economische factoren zijn er meer overeenkomsten tussen Hollywood en de computerspellen-industrie: je zou kunnen stellen dat hun primaire taak hetzelfde is: verhalen vertellen. Als we dat zouden aannemen zou dat dus betekenen dat computerspellen in de narratieve categorie vallen³³: de meeste spellen hebben een bepaald achtergrondverhaal, tijdens het spel zijn er vaak zgn. 'cut-scenes' (korte filmpjes die het verhaal vertellen) en er zijn narratieve structuren te ontdekken, er wordt bijvoorbeeld naar een bepaald doel toegewerkt, een einde, net zoals in een verhaal. Bovendien kan je ook beargumenteren dat we eigenlijk voor *alles* narratieven gebruiken³⁴, dus ook voor computerspellen, een argument wat vaak wordt gebruikt door postmoderne filosofen.

³⁰ Cameron, Andy en Barbrook, Richard: *Dissimulations in Millenium Film Journal*. Vol 28 (1995, pp 33-47). Ook te lezen op: <http://www.daimi.au.dk/%7Esbrand/mmp2/Dissimulations.html>

³¹ *Ibid.* p3.

³² Zie de inleiding.

³³ Jensen, Jens F.: *Adventures in Computerville: Games, Inter-action & High Tech Paranoia i Arkadia* (Copenhagen: Medusa, 1988)

³⁴ "The form of the story permeates every aspect of our cultural life" (Cameron & Barbrook, 1995, p2.)

Over dit onderwerp ('Vertellen computerspellen verhalen?') schreef de Deense ludoloog³⁵ Jesper Juul een interessant artikel waarin hij onderzoekt of computerspellen verhalen vertellen³⁶. Hij vergelijkt hierin op meerdere punten computerspellen met narratieven via de kenmerken van verhalen.

Een van die kenmerken is ondermeer dat verhalen herverteld kunnen worden in een ander medium, zonder dat daarbij het essentiële van het verhaal verloren gaat. Een boek als *Turks Fruit*, van Jan Wolkers, is bijvoorbeeld uitgevoerd als speelfilm, als musical en in vele talen vertaald. Het medium verandert, maar het essentiële onderdeel ervan, het plot, de 'geest', blijft in alle versies hetzelfde. In de woorden van Peter Brooks³⁷:

Narrative may be a special ability (...) that allows us to summarise and retransmit narratives in other words and other languages, to transfer them into other media, while remaining recognisably faithful to the original narrative structure and message.

Als we computerspellen willen vergelijken met verhalen moeten we dus kijken naar een van de essentiële kenmerken van het verhaal: in hoeverre het mogelijk is om het plot over te zetten naar een ander medium. Ook hierbij kunnen we weer een vergelijking trekken met Hollywood, want als er één medium is dat vaak word overgezet naar computerspellen is het wel (de Amerikaanse Hollywood)-film. Veel computerspellen zijn afgeleid van films, en soms gebeurt zelfs het omgekeerde (zoals bij *Lara Croft: Tomb Raider*). Als computerspellen een narratief medium zijn moeten verhalen uit andere (narratieve) media dus overgezet kunnen worden in computerspellen, en vice versa.

Opvallend is nu juist dat dit proces zelden goed uitpakt. Al vanaf de eerste computerspellen worden er spellen gebaseerd op een film, maar vaak is de titel op de verpakking het enige wat het spel bindt met de film. Vaak worden wel karakters, settings, e.d. 'geleend' uit de film³⁸, maar het *verhaal* wat wordt verteld is zelden hetzelfde als in de originele film. Computerspellen gebaseerd op films pakken vaak een aantal (actie) scènes uit de film (bijvoorbeeld een spannende achtervolging), die dan vervolgens worden gesimuleerd in de film, waardoor het er van het echte verhaal maar weinig overblijft.

Bij 'spelverfilmingen' blijft er ook weinig over van het originele spel. De film wordt gepresenteerd als een sessie van het spel, gespeeld door specifieke karakters met een specifieke uitkomst. Ook wordt vaak het narratieve element benadrukt door veel meer informatie te geven over de hoofdrolspelers in de film dan in het originele spel³⁹. Opeens heeft de betrekkelijk oninteressante hoofdpersoon uit een computerspel een achtergrond, en blijkt er meer schuil te gaan achter het virtuele karakter.

Een ander punt uit het betoog van Juul betreft de karakters. Goede verhalen zonder (al dan niet geantropomorfiseerde⁴⁰) karakters bestaan (bijna) niet: verhalen worden altijd geschreven door, voor, en over mensen⁴¹. In computerspellen is het echter helemaal niet vanzelfsprekend dat er karakters in voorkomen, denk maar aan een van de meest populaire computerspellen aller tijden: Tetris. In Tetris is er geen sprake van een karakter wat de speler 'speelt', het enige karakter wat in het spel voorkomt en waar de speler zich mee identificeert *is de speler zelf*. De speler wordt gemotiveerd om energie in het spel te steken zodat hij of zij zich kan bewijzen tegenover zichzelf⁴².



Figuur 3: Een van de vele varianten op Tetris

Dan is er ook nog het element van tijd. In verhalen wordt er vaak gespeeld met tijd: tussen verschillende hoofdstukken of scènes zit vaak een groot verschil in tijd, terwijl in een computerspel er eigenlijk sprake is van één lange scène, verdeeld in verschillende 'levels'.

³⁵ Ludoloog: een wetenschapper die spellen onderzoekt.

³⁶ Juul, Jesper: [Games telling stories?: a brief note on games and narratives](http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/) via: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>

³⁷ Brooks, Peter: [Reading for the plot](#) (New York: Knopf, 1984), p3-4. Geciteerd uit het artikel van Jesper Juul.

³⁸ Zeker in de huidige industrie waar in alle Hollywood-films gebruikt wordt gemaakt van computereffecten en films zelfs complete digitale 'acteurs' bevatten. Vaak worden de computermodellen die zijn gebruikt voor die digitale acteurs hergebruikt in het spel zodat er minder ontwikkelingskosten zijn voor het spel.

³⁹ Juul, p4.

⁴⁰ Antropomorf: iets menselijks toeschrijven aan iets wat niet menselijk is. Denk bijvoorbeeld aan de pratende auto *KITT* in *The Knight Rider* of de pratende dieren in Disney-tekenfilms.

⁴¹ Bal, Mieke: [Narratology, introduction to the theory of narrative](#), 2de ed. (Toronto, Buffalo, London: University of Toronto Press Incorporated, 1997), p115.

⁴² Juul, p5.

Om het verhaal in gang te houden en gebeurtenissen in het spel in context te plaatsen wordt er gebruik gemaakt van de al eerder genoemde 'cut-scènes'. Deze zijn niet-interactief en breken dus met de interactieve natuur van het computerspel. Het is dus niet mogelijk om invloed te hebben op iets wat al gebeurd is: je kan in een computerspel niet op hetzelfde moment interactiviteit en narrativiteit hebben. En juist dat element (narrativiteit en interactiviteit op hetzelfde moment) zou essentieel zijn voor een interactief verhaal.



Figuur 4: *Dragon's Lair*

Één bepaald type computerspel zou nog genoemd kunnen worden wat enigszins afwijkt van de gangbare definitie van het computerspel: de zogenaamde 'interactieve films'. Vooral aan het eind van de jaren tachtig en het begin van de jaren negentig was dit genre populair in de gedaante van spellen als *Dragon's Lair* en *Space Ace*, beide van de tekenfilm maker Don Bluth⁴³. In deze spellen zie je telkens een stukje film waarna de gebruiker snel een bepaalde actie moet invoeren (de vuurknop indrukken, of de joystick een bepaalde richting opsturen) waarna de film laat zien wat er gebeurt: als het goed is wat de speler heeft gedaan gaat de film verder, anders gaat de speler dood en moet het overnieuw proberen. Dit is een type 'spel' waarin je dus eigenlijk een groot aantal 'if-then-else' constructies hebt (als je naar rechts gaat mag je verder, anders ga je dood). Dit type spellen worden meestal aangeduid met termen als 'multi-linear' en 'forking-paths'⁴⁴.

Het valt echter op dat *zelfs* in dit type computerspellen er geen sprake kan zijn van een 'interactief verhaal'. De momenten waarop je 'het verhaal kan sturen' (de vuurknop in kan drukken) zijn interactief, maar de stukken film die je ziet zijn dat zeker niet. Het is dus wederom duidelijk dat interactiviteit en narrativiteit op hetzelfde moment een problematische zaak is.

Hieruit kunnen we dus concluderen dat 'interactief verhaal' een vreemde term is voor computerspellen. Beter is dan ook om computerspellen te classificeren als *simulaties*: een wereld waarin je volkomen vrij bent, zolang je maar binnen de grenzen van de regels blijft die voor de simulatie zijn opgesteld, zoals bijvoorbeeld de wapens die een spelfiguur tot de beschikking heeft, de grootte van de virtuele wereld, de tijdsduur die er voor staat, etc. Er zijn natuurlijk wel bepaalde doelen die in een spel bereikt moeten worden: de meeste punten, het hoogste niveau, het laatste monster, etc. Deze doelen worden echter niet narratief naarmate er een verhaaltje aan vast wordt geplakt. Deze 'doelen' zijn slechts bedoeld als aankleding voor wat in principe gewoon hetzelfde is als het 'halen van het volgende niveau'. Een voorbeeld hiervan zien we bijvoorbeeld in het zeer populaire *Grand Theft Auto: San Andreas*. Het 'verhaal' in dit spel is dat je wraak gaat nemen op de mensen die je moeder en je broer hebben vermoord. Dit is in feite de 'reden' om de doelen te halen.

Net zoals bij een verhaal is een computerspel dus wel altijd *eindig* (er is een doel), maar het verschil is dat bij een verhaal je het leest als het al geschreven is, terwijl bij een computerspel je het 'verhaal' (wat er dus eigenlijk niet is) maakt *terwijl* je het speelt. Net zoals in het echte leven kun je pas achteraf het 'verhaal' gaan zien en de bredere context waar het in plaats vindt.

Uiteindelijk creëert de speler dus *zelf* het verhaal, of vormen herinneringen aan bepaalde gebeurtenissen in het spel een verhaal in het hoofd van de speler: een reeks gebeurtenissen aan elkaar gekoppeld via oorzaak-gevolg relaties. Het computerspel *zelf* heeft dus geen verhaal, het is slechts wat de spelers er later van maken als ze het vertellen ('en toen versloeg ik de draak, en toen kon ik de sleutel pakken waardoor ik de prinses kon redden, etc').

3.3 Voorbeelden van digitale geschiedenis

Nu dat we hebben gezien dat er binnen de nieuwe media dezelfde indeling in methodes bestaat is het interessant om te kijken op welke manier geschiedenis digitaal wordt verteld.

⁴³ <http://www.dragons-lair-project.com/> (bezoekt 13 juli 2005)

⁴⁴ Cameron & Barbrook, 1995, p4-5.

In principe is er een onderscheid te maken in drie media die worden gebruikt om geschiedenis te vertellen: interactieve cd-roms⁴⁵, dvd's en websites. Van alle drie de vormen zal ik een voorbeeld behandelen:

3.3.1 Een voorbeeld van een interactieve cd-rom: De Beurs van Berlage



Figuur 5: "Beurs van Berlage: Unity in Multiplicity"

"Beurs van Berlage: Unity in Multiplicity" (zie afbeelding) is een Engelstalige cd-rom gerealiseerd door HKU-studenten in het kader van het EMMA-mastertraject, gemaakt in opdracht van de Stichting Beurs van Berlage. De cd-rom bestaat uit een grote veelheid aan artikelen, die zijn ondergebracht in vier categorieën: "Berlage", "The Building", "Architecture" en "History". De gebruiker kan door de cd-rom navigeren door middel van een 'storyviewer', die over interessante details van een afbeelding kan worden geschoven waarna er artikelen verschijnen die te maken hebben met dat onderwerp.

Binnen de artikelen die de gebruiker kan lezen zijn er meerdere 'interfaces' om de informatie te lezen. Zo zijn er bijvoorbeeld panorama's waar een bepaald deel van het gebouw (bijvoorbeeld de façade) bekeken kan worden en met de al eerder genoemde 'storyviewer' details kunnen worden bekeken. Ook zijn er plattegronden van het gebouw en tijdlijnen van belangrijke gebeurtenissen (in de 'History' categorie). Alle artikelen binnen de cd-rom zijn aan elkaar gekoppeld op basis van de gegeven informatie. Een artikel over een bepaald beeld is gekoppeld aan Jan Toorop, omdat hij de maker is, dat vervolgens wordt gekoppeld aan een artikel over Gessamtkunst, dat weer wordt gekoppeld aan andere kunstenaars die tableaus hebben gemaakt in een bepaalde hal, etcetera. Het is dus duidelijk dat er optimaal gebruik wordt gemaakt van de onderliggende dynamische structuur: de database.

De 'Beurs van Berlage' is dus een goed voorbeeld van een toegepaste systematische methode op een systematisch medium: cd-rom. De onderliggende structuur is een database, waar vervolgens een interface op wordt geplaatst die de informatie op verschillende manieren verwerkt (als tijdlijn, artikel, panorama, etc). Er zijn wel 'narratieven', en die illusie wordt ook door de makers versterkt door het navigatiehulpmiddel de 'storyviewer' te noemen, maar dat zijn slechts kleine onderdeeljes van een groter systematisch geheel, net zoals dat in een encyclopedie gebeurt.

3.3.2 Een voorbeeld van een website: Monticello Explorer

De Monticello Explorer⁴⁶ is een interactieve, multimediale 'ervaring' van het zelfontworpen woonhuis van de Amerikaanse president Thomas Jefferson (1743-1826).

De twee belangrijkste onderdelen van de Explorer zijn 'Plantation' en 'House'. De eerste geeft een interactieve kaart weer waar op ingezoomd kan worden en die versleept kan worden. Op deze kaart zijn verschillende 'hotspots' aanwezig die gekoppeld zijn aan bepaalde objecten die iets met die plek te maken hebben. Ook is het mogelijk om te zien hoe het gebied in de loop der jaren is veranderd.



Figuur 6: De 'house' optie in de Monticello Explorer

⁴⁵ Ik gebruik in deze context het woord 'cd-roms' om een onderscheid aan te duiden tussen interactieve computer cd-roms en dvd's en 'filmdvd's' zoals die worden afgespeeld op een dvd-speler die is aangesloten op een televisie. Dit om verwarring te voorkomen.

⁴⁶ <http://explorer.monticello.org/> (bezoekt 26 Juli 2005)

Het huis zelf kan worden bekeken in met de 'House' functie. In deze prachtig uitgewerkte modus is het mogelijk om in een driedimensionaal door het huis van Jefferson te struinen. Ook hier zijn er weer 'hotspots' die gekoppeld zijn aan objecten die iets met die plek te maken hebben, zoals bijvoorbeeld een borstbeeld van Voltaire wat in de ontvangsthall staat. Ook is er van elke ruimte een korte beschrijving te lezen en is het mogelijk om foto's van de hal te zien. Als van die optie gebruik wordt gemaakt draait de camera op zo'n manier dat de foto past in het perspectief.

Verder zijn er nog twee 'rondleidingen met een gids' waar een stem teksten en anekdotes vertelt terwijl een filmpje wordt afgedraaid van de betreffende locaties. De technische realisatie van de website werd gedaan door Second Story Interactive Studios⁴⁷, die al vaker dergelijke projecten hebben gedaan, ondermeer voor een reconstructie van de aanval op Pearl Harbour, gemaakt voor de website van National Geographic⁴⁸.

De Monticello Explorer is, net zoals de Beurs van Berlage, een voorbeeld van systematische geschiedenisvertelling. De 'Explorer' is een interface voor de data in de database, in dit geval een gigantische collectie van losse objecten, anekdotes en mediafragmenten. Deze data wordt vervolgens via twee verschillende interfaces aangeboden.

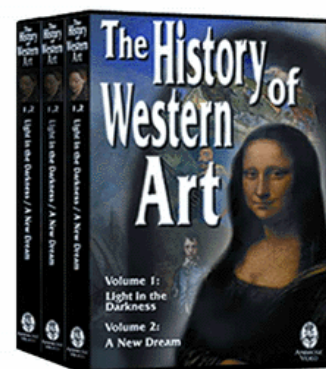
De verschillen tussen de Beurs van Berlage en de Monticello Explorer liggen vooral bij de *hoeveelheid* informatie en de *presentatie* daarvan. De Monticello Explorer kiest voor een nóg systematischere aanpak dan de Beurs van Berlage, de 'objecten' worden als objecten aangeboden en niet vermomd als 'verhalen'. Ook het verschil in presentatie is opvallend: kiest men bij de Beurs van Berlage nog voor een redelijk onconventionele interface, bij de Monticello Explorer is men ervan overtuigd dat de gebruiker de 'codes' van een interface ondertussen wel kent. Bekende elementen uit computerprogramma's en websites (iconen, vensters, etc.) keren terug in de interface, waardoor de gebruiker de maximale aandacht kan hebben voor de informatie in plaats van de interface. Een ander opvallend verschil is de indeling in categorieën, die in de Beurs van Berlage aanwezig is, alhoewel niet ál te nadrukkelijk, terwijl dat wel de eerste indruk is.

Toch zijn er meer overeenkomsten dan verschillen: beide hebben meerdere 'interfaces' gebouwd voor hun database. Bij de Beurs van Berlage bestond deze vooral uit panorama's, plattegronden en tijdlijnen terwijl de Monticello Explorer meer ziet in interactieve kaarten en 3d-animaties. Wellicht dat dit ook te maken heeft met de leeftijd van de producten: de Beurs van Berlage is al een aantal jaren geleden gemaakt terwijl de Monticello Explorer net een paar maanden oud was op het moment van schrijven (zomer 2005).

3.3.3 Een voorbeeld van een DVD: The History of (Western) Art

'The History of Art'⁴⁹ is een collectie van zes afleveringen van deze documentairereeks, gebundeld op één DVD. Alle afleveringen hebben een aparte periode binnen de kunst als hoofdonderwerp, zoals bijvoorbeeld de Hollandse meesters, de Impressionisten, de Renaissance, etc. De documentaires worden toegelicht door middel van een voice-over, die plaatsen laat zien waar de kunstenaars zijn geweest en uiteraard ook de belangrijkste kunstwerken zelf.

Voor 'The History of Art' is duidelijk een narratieve methode gekozen: De DVD geeft weinig opties tot interactiviteit. Deze blijft beperkt tot de keuze voor de scènes in een aflevering. Binnen de afleveringen zelf is enigszins de invloed te merken van de nieuwe media: er wordt 'gepand' en 'gezoomd' op de schilderijen, een bekende methode waarvan ook in veel nieuwe-media producties gebruik wordt gemaakt.



Figuur 7: De DVD-hoes van *The History of (Western) Art*

⁴⁷ <http://www.secondstory.com/> (bezoekt 26 juli 2005)

⁴⁸ <http://www.nationalgeographic.com/pearlharbor> (bezoekt 26 juli 2005)

⁴⁹ The History of Art: Cromwell Productions, 2000. Zie bijvoorbeeld <http://www.documentary-video.com/displayitem.cfm?vid=935>

Uiteraard is er tot op zekere hoogte voor 'The History of Art' ook een soort van 'database': de schilderijen, feiten over de kunstenaars, locaties. Het verschil is echter dat de 'interface', om nog maar even bij de digitale taal te blijven, bestaat uit het *verhaal*.

De links tussen de objecten worden niet gemaakt door een dynamische interactieve interface zoals een plattegrond, tijdlijn of 3d-animaties, maar door een verteller die er een verhaal van maakt, die oorzaak-gevolg relaties (denk aan de definitie van Manovich) legt tussen de verschillende onderdelen die de inhoud vormen van deze DVD. De verteller 'koppelt' als het ware de schilderijen aan anekdotes over de schilders, de gebeurtenissen die zich in een bepaalde tijd afspeelden, etc. De kijkers kunnen achterover zakken en meegenomen worden in het verhaal, zonder dat er veel participatie nodig is van hun kant.

Dit verschil van participatie is een van de meest essentiële verschillen tussen producten die gebruik maken van de systematische of narratieve methode. Hoe dit zich verhoudt tot het medium is het onderwerp van de volgende paragraaf.

3.4 Digitale geschiedenis: het medium bepaalt de inhoud

Zoals we hebben gezien zijn er bij digitale geschiedenisapplicaties ook weer de narratieve en systematische vorm te onderscheiden. De Beurs van Berlage en de Monticello Explorer waren duidelijk voorbeelden van een systematische aanpak, terwijl 'The History of Art' een narratieve vorm had.

Wat opvalt is dat er duidelijk een bepaalde voorkeur bestaat voor een bepaalde vorm gekoppeld aan een bepaald medium. Het internet en interactieve cd-roms prefereren duidelijk een systematische aanpak, ook al wordt dat soms 'aangekleed' door middel van verhalen en dergelijke. De 'grondvorm' blijft toch de database die het geheel stuurt.

Bij DVD is juist de narratieve vorm primair. Blijkbaar heeft de voorkeur van het medium voor een bepaalde vorm ook te maken met de 'programmeerbaarheid' of 'interactiviteit' te maken. De interactie op een DVD is beperkt: het is mogelijk om menu's te maken die met elkaar gelinkt kunnen worden door middel van knoppen, die filmpjes kunnen opstarten.

Er is eveneens een zéér beperkte mogelijkheid om variabelen te onthouden en te werken met if-then constructies, de basis van alle computerprogramma's, maar een betere applicatie dan iets als 'Weekend-Miljonairs'⁵⁰ is niet programmeerbaar.

We kunnen dan ook stellen dat een bepaalde methode een voorkeur heeft voor een bepaald medium. Het primaire kenmerk wat een van deze twee methodes rechtvaardigt lijkt de participatiegraad te zijn. In deze context heb ik het zowel over 'actieve' als 'passieve' participatie. Een computerspel vergt bijvoorbeeld 'actieve' participatie: er moet iets gedaan worden om verder te kunnen gaan met het spel. Als de speler bewegingloos blijft staan zal het spel niet veel verder gaan dan het eerste niveau.

'Passieve' participatie is echter net zo belangrijk: dit behelst de 'invulling' die de gebruiker moet geven aan het medium. Kijk bijvoorbeeld naar een medium als de telefoon: de kwaliteit van een telefoongesprek is vrij laag, doordat de geluidskwaliteit slecht is, maar ook door bijvoorbeeld omgevingsfactoren (zeker bij mobiele telefoons). Bovendien is de stem het enige middel van communicatie, waardoor de deelnemers aan het gesprek automatisch een beeld van elkaar gaan vormen en onduidelijk geluid wegfilteren met hun fantasie. Dit is een vorm van 'passieve' participatie.

3.4.1 Hete en koude media

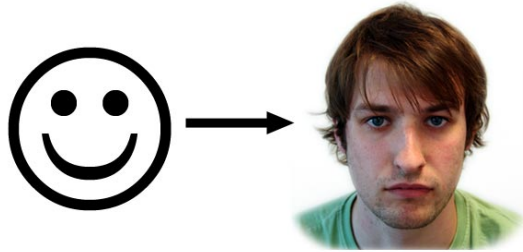
Dit onderscheid tussen media die veel deelname behoeven van de gebruiker tegenover media die dat juist niet hebben is een onderwerp dat beschreven is door een van de bekendste mediafilosofen: Marshall McLuhan.

⁵⁰ <http://www.planet.nl/planet/show/id=118880/contentid=521724/sc=4ebe40> (bezoekt 13 juli 2005)

McLuhan onderscheid media die weinig of veel participatie nodig hebben in 'hete' en 'koude' media:

A hot medium is one that extends one single sense in "high definition." High definition is the state of being well filled with data (...) Hot media are, therefore, low in participation, and cool media are high in participation or completion by the audience⁵¹.

Media die dus weinig participatie vragen van de gebruiker, zoals bijvoorbeeld film, fotografie of radio hebben genoeg informatie ('high definition') om de kijker te laten kijken zonder er al te veel bij hoeven te doen. Dit geldt niet voor 'koude media' zoals televisie, strips en het web, waar de gebruiker juist veel participatie moet tonen om de media te gebruiken: bij een strip moet de gebruiker zijn fantasie aan het werk zetten om van een paar simpele lijnen een mens in de verbeelding te creëren (zie afbeelding).



Figuur 8: Bij koude media zoals strips wordt gebruik gemaakt van de fantasie van de gebruiker

Het verschil dat McLuhan maakt tussen het hete medium film en het koude medium televisie is interessant: in eerste instantie lijken ze hetzelfde, toch is dit niet zo omdat de hoeveelheid informatie bij film veel groter is dan bij televisie. De kwaliteit van televisiebeelden is echter over het algemeen redelijk tot slecht, vergeleken bij de afmetingen van het bioscoopscherm⁵². De kwaliteit van het beeld (en van de ingebouwde luidsprekers!) is slecht dus moet de maker van televisie kiezen voor beelden die 'sterk' overkomen omdat ze anders niet gezien worden (een klein detail op film wordt onzichtbaar op een televisiescherm). Omdat er veel minder informatie is bij televisie moeten we constant blijven 'participeren' om het te begrijpen. Film vertelt over het algemeen ook alleen maar verhalen, terwijl het grootste deel van televisie vooral bestaat uit 'pratende hoofden' en dergelijke waarbij het 'goed gestructureerde verhaal' niet zo vanzelfsprekend wordt verteld als bij film. Daarom is televisie een 'koud' medium.

Desondanks is televisie nog redelijk 'warm' vergeleken met interactieve cd-roms en zeker bij applicaties die de natuurlijke vorm van de computer: de database. Webpagina's zijn daar een voorbeeld van: er wordt een grote participatie van de gebruiker verwacht. Op deze manier zien we ook weer een interessant punt wat we eerder al geconstateerd hebben: de systematische of narratieve methode dicteert de vorm. Dat de systematische vorm interactieve media de voorkeur geeft is niet alleen een gegeven, het is ook een *logisch gevolg*. Doordat bij de systematische vorm van de gebruiker veel participatie wordt verwacht (de gebruiker moet zelf een 'verhaal' maken van alle losse feitjes die hij of zij krijgt aangeboden) gaat dit ook het beste op een medium wat daarvoor geschikt is. En welk medium is nu beter geschikt voor een hoge participatiegraad dan het web?

Ditzelfde argument, maar dan omgekeerd, kunnen we ook gebruiken voor de narratieve methode. Doordat er bij de narratieve veel werk 'voor' je wordt gedaan (de feiten zijn al omgezet in de oorzaak-gevolg structuur door de auteur van het verhaal) kunnen we stellen dat de participatiegraad significant lager is. En een medium wat zich leent voor een lagere participatiegraad is dus ook een medium wat 'heter' is, volgens de definitie van McLuhan. Film is dan ook een ideaal medium voor narratieven.

We kunnen dus concluderen dat 'koude' media vooral geschikt zijn voor systematische applicaties, terwijl 'hete' media geschikt zijn voor narratieve applicaties. De 'nieuwe media' zijn overwegend koud te noemen, omdat de natuurlijke vorm van de computer, de database, per definitie vraagt om een hoge participatiegraad van de gebruiker.

⁵¹ McLuhan, Marshall: *Understanding Media* (1964), ondermeer hergepubliceerd in: McLuhan, Eric & Zingrone Frank, ed.: *Essential McLuhan* (London: Routledge, 1997)

⁵² Dit kan natuurlijk gaan veranderen in de komende jaren door de dalende prijzen van grote plasmaschermen en de ontwikkeling in de 'thuisbioscoop'-markt, etc.

Hoofdstuk 4: Theorie in praktijk: het eindproduct

4.1 In de praktijk: de theorieën toegepast op het eindproduct

Zoals ik al eerder aangaf in de inleiding van deze thesis begon ik met de fascinatie voor een bepaald onderwerp ('ik wil iets doen met de kunstenaars van De Stijl'), en niet zozeer met een bepaalde techniek of een gebied waar ik me in wilde gaan verdiepen ('ik wil iets doen met digitale geschiedenis').

In dit hoofdstuk beschrijf ik hoe ik het onderzoek en de theorie uiteindelijk gebruikt zijn bij de verwezenlijking van de Mondriaan-Doesburg DVD. Hiervoor is een overzicht van het ontstaan van deze DVD ook nodig, die nu zal volgen.

4.1.1 Eerste stappen

Nadat het groepsproject in de eerste helft van het EMMA-traject was afgerond was het tijd voor het individuele afstudeerproject. Eind Februari 2005 ontstonden de eerste ideeën voor het afstudeerproject tijdens een workshop. Het onderwerp wat gekozen werd voor dit project gold voor zowel het project als de thesis (scriptie).

Mijn eerste ideeën had ik omtrent het onderwerp 'kunst en muziek' wat natuurlijk veel te breed is. Nadat ik me verder had verdiept in onderwerpen die me interesseerden kwam ik al vrij snel op het plan dat ik 'iets' wilde doen met kunsthistorie, omdat dit een onderwerp is wat ik bijzonder interessant vind, terwijl het naar mijn mening maar weinig aandacht geniet bij de opleidingen op de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht. Ik schreef daarom ook in mijn exegesis-proposal⁵³ het volgende over mijn motivatie om dit onderwerp te kiezen:

“When i look at the 'typical' EMMA project i see that people usually take new concepts or technologies as their subjects and build something around it, and in their thesis try to place it's role or function in the modern world, or to research the ethics or implications that this new technology has. What i rarely see is a project that takes art history, or a particular art movement or style as it's principal subject. With my project i want to fill this gap. My aim is that the spectator of my project will acquire a greater understanding about art and why it is important that we look back on art from the past. De Stijl is an especially good subject for this aim, because it is very accessible (many people have seen art from De Stijl members), it is popular (thousands of people come to see Stijl art every year in The Netherlands) and i believe that their principles are still usable in the contemporary field of new media.”

Op dat moment had ik nog slechts een vaag idee over de exacte toepassing van dit onderwerp. Het kwam er op neer dat ik de 'ideeën en principes van De Stijl' zou gaan onderzoeken en deze toe zou gaan passen op het 'hedendaagse werkveld'. Dit was uiteraard nog niet specifiek genoeg dus ben ik gaan toewerken naar een duidelijkere doelstelling voor het project.

4.1.2 Geestesmerk

Om meer focus te krijgen op hetgeen wat ik wilde bereiken met mijn project ben ik gaan graven in de (kunsthistorische) literatuur⁵⁴. Een interessant aspect van De Stijl wat ik telkens zag terugkeren in veel literatuur over De Stijl⁵⁵ is de opmerking dat De Stijl bijzonder goed het 'Nederlands Geestesmerk' vertegenwoordigt. Het 'Nederlands Geestesmerk', een begrip van de bekende geschiedschrijver Johan Huizinga⁵⁶, is de verzamelnaam voor alle karakteristieke eigenschappen van de Nederlander, die tezamen de 'volksaard' vormen. Te denken valt hier ondermeer aan de nuchterheid, soberheid, openheid, tolerantie en vooral de neiging om 'onheröisch' te zijn. Volgens Huizinga vormen deze eigenschappen het 'Nederlands Geestesmerk'. Ik vond het bijzonder fascinerend dat al deze eigenschappen herkenbaar zijn in het werk (en de karakters) van De Stijl, temeer omdat de leden zélf

⁵³ Het voorstel wat ingediend moet worden om een begeleider aangewezen te krijgen voor de exegesis, zie:

http://www.haykranen.nl/downloads/exegesisproposals_haykranen_final.doc

⁵⁴ Voor een overzicht: zie de literatuurlijst over De Stijl achterin deze thesis.

⁵⁵ Ondermeer: Jaffé: 1956.

⁵⁶ Huizinga, Prof. Dr. J., Nederland's Geestesmerk. (Herziene uitgave). Leiden: A.W. Sijthoff's Uitgeversmaatschappij N.V., 1946

hun beweging juist als 'universeel' en 'internationaal' beschouwden. Dit is een van de vele *paradoxen* (schijnbare tegenstrijdigheden) die het werk van De Stijl volgens mij zo interessant maken⁵⁷.

4.1.3 Toepassing

Deze analyse en ontdekking van het 'geestesmerk' was allemaal leuk en aardig, maar het vestigde nog niet de aandacht op wat er werkelijk nog ontbrak aan mijn project: een goede, duidelijk omschreven toepassing. Deze vond ik uiteindelijk door een draai te maken in de praktische toepassing van mijn project.

Ik realiseerde me dat het 'herinterpreteren' van De Stijl en het destilleren en gebruiken van de 'principes' heel interessant was, maar dat je daarmee niet de essentie van de kunst van De Stijl omschreef: namelijk de ontroering en emotie die kan optreden bij het werkelijk zien, met name in de werkelijkheid in plaats van op een reproductie, van de werken van De Stijl. De reden dat ik in deze valkuil dreigde te trappen was voornamelijk dat de geschriften van de leden van De Stijl hier aanleiding toe gaven: alle leden van De Stijl (vooral Mondriaan en Van Doesburg) onderbouwden hun kunst met artikelen, die werden gepubliceerd in het gelijknamige tijdschrift 'De Stijl', wat het belangrijkste communicatiemiddel was van de beweging⁵⁸.

In deze artikelen hebben ze een principiële onderbouwing van hun schilderijen, Mondriaan bijvoorbeeld is bijzonder fanatiek in het beschrijven van zijn schilderijen en de ideeën erachter. Hij zal ongetwijfeld zelf hebben geloofd in zijn ideeën, maar ik merk zelf niet veel van zijn theorieën terug in zijn kunst. Één van de aspecten die hier bijvoorbeeld noemenswaardig zijn is de *textuur* in zijn werk. In zijn eigen geschriften heeft hij het vaak erover dat hij streeft naar een 'totale vernietiging van het bewijs van menselijke interventie', dus naar het uitbannen van de textuur van de schilderkunst in zijn werk⁵⁹. Dit staat echter haaks tegenover de observaties die elke toeschouwer van zijn werken kan observeren: zijn lijnen zijn niet recht en zonder spoor van het penseel, overal zijn kleine wijzigingen te zien en de 'menselijke interventie' van de schilder. Dit aspect wordt nog wel eens uit het oog verloren omdat de meeste mensen de schilderijen toch vaak zien als reproductie, en niet als origineel. De compositie van de schilderijen (die dus wel zichtbaar is in een reproductie) is onmiskenbaar onderdeel van de kracht van het werk, maar *juist* die 'menselijke interventie' is volgens mij essentieel voor de schoonheid ervan.

Samenvattend bleek dus dat het 'toepassen van de ideeën van De Stijl op de nieuwe media' een hachelijke, zo niet onmogelijk idee was. Het is dan ook niet verwonderlijk dat het zeer moeilijk bleek om hier een concreet idee voor te verzinnen wat verder ging dan 'iets ontwerpen alsof het eruit ziet als een schilderij van Mondriaan', wat niet voldoende was geweest voor een EMMA-project.

4.1.4 Geschiedenis

Ik kwam daarom logischerwijs uit op het punt dat ik niet zozeer moest kijken naar het verwerken van de ideeën en principes van De Stijl (waar dus de geschriften een essentiële rol hadden gespeeld) maar juist naar de geschiedenis van de groep en het verhaal achter de kunst: de kunsthistorie.

Ik kwam hier uit op de vriendschap tussen Piet Mondriaan en Theo van Doesburg. Mondriaan en Van Doesburg vormden de kern van De Stijl. Van Doesburg was de oprichter en spiritueel leider van de groep, die 'de kar trok' en door Europa reisde om overal de ideeën van De Stijl te promoten, het tijdschrift te verspreiden en contacten maakte met andere kunstenaars en groepen (ondermeer met de Dada-beweging en het Bauhaus in Duitsland). Mondriaan was daarentegen de gesloten kunstenaar die werkte aan zijn eigen ideeën en hiermee eigenlijk de basis legde voor het theoretisch fundament van de beweging. In deze twee mannen zie ik de karaktertrekken van het 'Nederlands Geestesmerk'

⁵⁷ Er zijn nog veel meer van dergelijke 'paradoxen' in het werk van De Stijl te vinden, zoals bijvoorbeeld het gegeven dat de beweging werd opgericht terwijl de rest van Europa in oorlog was en het aspect dat Piet Mondriaan streefde naar 'vernietiging van alle zichtbare kenmerken van het penseel' terwijl de sporen van zijn penseel duidelijk zichtbaar in zijn werk zijn.

⁵⁸ De originele exemplaren (en zelfs de latere herdrukken!) zijn bijzonder moeilijk te verkrijgen: vaak alleen bij de afdeling 'bijzondere collecties' van bijvoorbeeld de Letterenbibliotheek Utrecht. Een makkelijkere manier om de geschriften van de leden van De Stijl te lezen is het lenen van één van de vele boeken waarin ze gebundeld zijn. Zie de literatuurlijst. Voor Mondriaan valt te lezen: Mondriaan, 1945 (alleen de Engelse teksten) voor van Doesburg is een mogelijkheid: Baljeu, 1974. In de 'Catalogue Raisonné' van Joosten en Welsh zijn ook een aantal teksten opgenomen van de hand van Mondriaan.

⁵⁹ Een artikel over deze kwestie valt te lezen in een nummer van Jong Holland uit 1993, zie literatuurlijst.

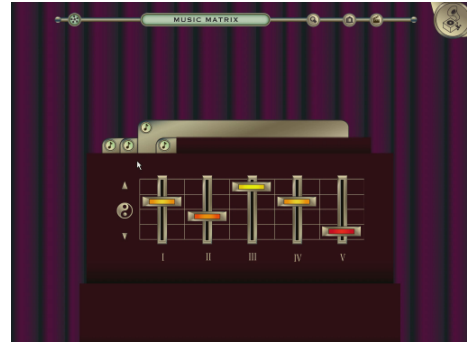
weerspiegelen: Mondriaan staat symbool voor de Calvinistische soberheid, nuchterheid en bescheidenheid terwijl Van Doesburg de openheid en tolerantie vertegenwoordigd van de Nederlander.

Hierbij kwam ik uit op de basis van mijn project: een historische reconstructie van de vriendschap tussen Piet Mondriaan en Theo van Doesburg, waarbij vooral wordt gekeken naar hun tegenstrijdigheden.

4.1.5 Groepsproject

Het idee om 'iets' te gaan doen met digitaal geschiedenis vertellen kwam ook niet helemaal uit de lucht vallen: het groepsproject wat vooraf ging aan het individuele afstudeertraject ging over dit onderwerp. In een groep van vijf studenten waren we bezig geweest met de 'Digital Scenario Kit'⁶⁰, een 'tool' om middelbare scholieren in de gelegenheid te stellen om, met muziek als structuur, een verhaal te maken met materiaal van cultuurhistorische archieven.

Binnen de groep was het destijds de vraag of we 'het verhaal' als uitgangspunt moesten nemen of 'het materiaal', wat eigenlijk hetzelfde is als het onderscheid wat ik in dit project heb gemaakt tussen de narratieve en de systematische methode. Hierbij kwamen we uiteindelijk uit op het gebruik van muziek als een 'verborgen' structuur. Binnen dit groepsproject was ik een voorstander van de narratieve manier, zeker vanwege de ontdekking van de 'vijf-bedrijven structuur' (zie paragraaf 4.2.1).



Figuur 9: het selecteren van een 'muziekstructuur' om een verhaal te gaan maken in de *Digital Scenario Kit*

4.2 De digitale reconstructie als verhaal

Toen ik eenmaal de basis van het project had ben ik gaan zoeken naar de manieren waarop men geschiedenis kan vertellen, de weerslag van dit onderzoek valt te lezen in hoofdstuk 2 en 3. Hieruit kwamen enkele belangrijke punten naar voren voor de uitwerking. Het bleek, zoals ik al aangaf in hoofdstuk drie, dat de verschillen tussen 'analoog' en 'digitaal' geschiedenis vertellen (met oude of nieuwe media) zich eigenlijk vooral beperken tot het medium zelf. De methodes die worden gebruikt blijven hetzelfde: narratief of systematisch. De vele theorieën die zijn ontwikkeld op het gebied van geschiedenis vertellen, zoals die van Ankersmit, zijn daarom ook toepasbaar bij het digitaal vertellen van geschiedenis. Uiteindelijk kon ik drie fundamentele kenmerken definiëren die gelden voor mijn DVD.

4.2.1 Een narratieve vorm als basis

Het onderwerp van mijn DVD was een reconstructie maken van de gebeurtenissen die belangrijk zijn in de vriendschap tussen Piet Mondriaan en Theo van Doesburg. Zo'n reconstructie kan zowel narratief als systematisch zijn.

Als we bijvoorbeeld naar de systematische methode kijken zouden we bijvoorbeeld kunnen denken aan een interactieve tijdlijn, waarop allerlei relevante informatie over Mondriaan en Van Doesburg zichtbaar wordt gemaakt. Hier valt bijvoorbeeld te denken aan informatie over een persoon als de verblijfplaats, activiteit, en meerdere mensen met wie een persoon was. Hierdoor zouden er dwarsverbanden kunnen ontstaan die interessant zouden zijn voor het begrip van de vriendschap.

Desondanks heb ik toch gekozen voor een narratieve methode. Dit was enerzijds een persoonlijke keuze, anderzijds een keuze die me het meest logisch leek. Persoonlijk omdat ik meer de voorkeur had om 'iets te doen met film' (narratief) dan 'iets te doen met informatie' (systematisch).

⁶⁰ Zie: <http://untold.hku.nl>

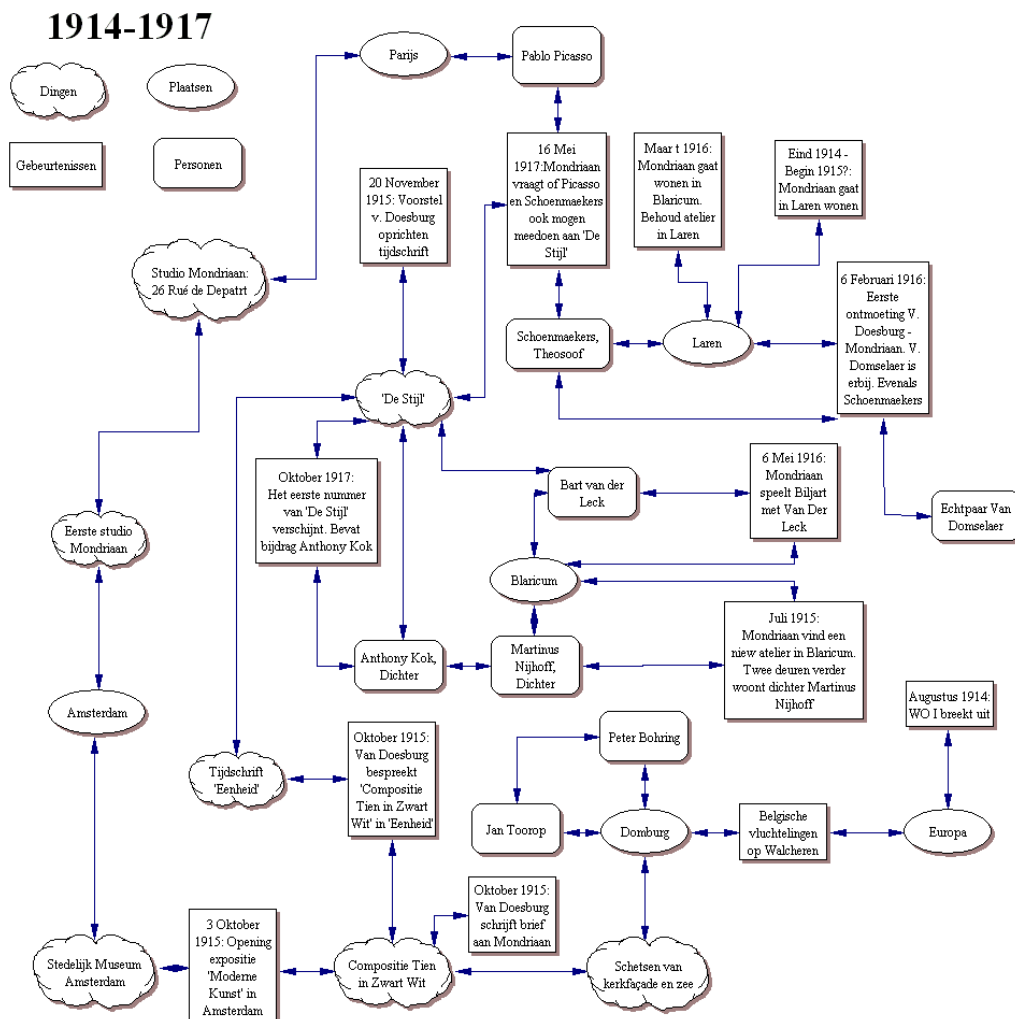
Film en verhalen hebben sowieso binnen mijn opleidingstraject meer mijn voorkeur genoten dan informatiestructuren.

Maar ik had ook het idee dat de narratieve vorm beter geschikt zou zijn voor wat ik wilde vertellen. Een systematische aanpak van de reconstructie zoals ik heb beschreven zou voor een kleiner publiek interessant zijn dan een narratieve vorm. Je veronderstelt dat mensen al een zekere kennis hebben over het onderwerp, terwijl dit vaak niet het geval zal zijn. De meeste mensen zullen wel 'wat' weten over Mondriaan, maar of ze ook iets afweten over Van Doesburg is maar zeer de vraag, laat staan dat ze geheel zijn ingewijd in de vriendschap tussen beide mannen. Wellicht zou dan een korte introductie over deze vriendschap, bijvoorbeeld in de vorm van een kort filmpje meer op z'n plaats zijn. Maar goed, dan kunnen we wellicht net zo goed alleen dat filmpje maken en het hele systematische gedeelte laten zitten. Dit is dan ook wat ik uiteindelijk heb gedaan.

Uit deze keuze van de narratieve methode volgt ook de keuze voor een 'heet' medium (zie hoofdstuk 3). In dit geval was de keuze gevallen op DVD. Als ik echter tóch had gekozen voor de systematische vorm had dit ook gelijk weerslag gehad op mijn medium. Ik had dan gekozen voor een 'koud' medium, zoals het web, als presentievorm en voor alle kenmerken die het web met zich meebrengt. In dit geval was de database de onderlaag geworden, met daar bovenop een interface waarmee de gebruiker de data kan manipuleren.

Overigens heb ik wel enige pogingen gedaan om een systematische vorm te realiseren over het onderwerp. Ik begon met een soort van 'mindmap' met alle gebeurtenissen rondom het bezoek van Mondriaan aan Domburg. Alle gebeurtenissen, personen en plaatsen zijn aan elkaar gekoppeld door middel van hun relaties (zie figuur). Uiteindelijk zag ik echter in dat deze aanpak niet verenigbaar was met de narratieve methode en heb ik dit idee laten varen.

Connecties Periode 1:



Figuur 10: Een systematische weergave van de gebeurtenissen rondom het bezoek van Mondriaan aan Domburg

4.2.2 Fictief karakter

De methode is dus duidelijk geworden: door de narratieve methode zal een verhaal worden gecreëerd dat als medium DVD zal hebben. Een verhaal heeft een aantal duidelijke eigenschappen⁶¹ die telkens terugkeren: het perspectief van de verteller wat wordt gebruikt, karakters, settings, plot, etc. In het geval van 'het perspectief' ontstond er al gelijk een probleem omdat de focus van het verhaal zou liggen op het *conflict* tussen Mondriaan en Van Doesburg. Kiezen voor een van de twee mannen als hoofdpersoon en verteller van het verhaal zou dan ook onvermijdelijk tot gevolg hebben dat het verhaal slechts vanaf één persoon wordt bekeken, waardoor dus het conflict wel erg eenzijdig zou worden belicht.

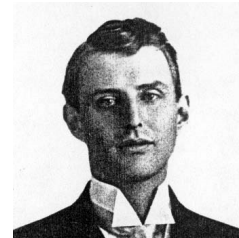
Een afstandelijke, objectieve, verteller zou daarom dan ook een betere keuze zijn. We zouden bijvoorbeeld kunnen denken aan een 'alwetende' verteller, die het geheel 'vanuit de lucht' vertelt. Ik denk echter dat een dergelijke variant voor de kijker minder zou werken omdat de kijker zich hierdoor minder 'in het verhaal' kan verplaatsen.

Daarom viel de keuze op een tussenoplossing: een derde persoon die het verhaal vertelt met een zekere objectieve afstand, maar toch subjectief genoeg is om ruimte te laten zodat de kijker zich kan verplaatsen in deze persoon.

We zouden hier kunnen kiezen voor één van de vele gemeenschappelijke (De Stijl)-vrienden van Mondriaan en Van Doesburg, zoals bijvoorbeeld de architect J.J.P. Oud, de beeldhouwer Georges Vantongerloo of wellicht zelfs Nelly van Doesburg, die goed bevriend was met Mondriaan.

Het probleem met al deze figuren blijft echter dat de vriendschap tussen Mondriaan en Van Doesburg zich vooral afspeelde via briefcontact en sporadische ontmoetingen. Vaak waren daar wel bepaalde van de bovengenoemde mensen bij, maar het probleem blijft dat geen enkele gemeenschappelijke vriend beide mannen vanaf het begin tot het eind heeft gekend zonder dat er op een gegeven moment minder contact was of andere problemen. Nelly van Doesburg maakte bijvoorbeeld vrijwel alle ontmoetingen mee met Mondriaan, maar dit was pas vanaf de jaren '20, terwijl Mondriaan en Van Doesburg elkaar toen al meer dan vijf jaar kenden. En ditzelfde geldt voor alle andere kandidaten, zoals bijvoorbeeld de architect J.J.P. Oud, die vrij vroeg bij 'De Stijl' was, maar door ruzies met Van Doesburg en Mondriaan lange tijd geen contact had met beide mannen.

De beste oplossing bleek dan ook om een *fictief karakter* te creëren, die de gemeenschappelijke anekdotes en ervaringen van de bestaande mensen in zich verenigt. Dit fictieve karakter heb ik op de DVD gerealiseerd in de persoon van Peter Bohring (zie afbeelding), een gemeenschappelijke vriend van beide mannen die hun beiden heeft gekend van het eerste contact in 1915 totdat beide mannen zijn overleden. Op alle belangrijke momenten in de relatie is hij ófwel aanwezig, of hij ontvangt een brief waarin het voorval wordt toegelicht.



Figuur 11:
Peter Bohring

Het is natuurlijk enigszins verdacht dat één iemand toevallig op alle belangrijke momenten in de relatie bij beide mannen aanwezig was, maar dit is geen (groot) probleem omdat er toch gebruikt werd gemaakt van de narratieve methode. De kijker is gewend aan een zekere mate van *Suspension of disbelief*⁶². De kijker accepteert, tot op zekere hoogte, dat de normale conventies van de werkelijkheid niet geheel kloppen, en vraagt zich niet af waarom nu nét Peter Bohring op alle belangrijke momenten in de relatie tussen Mondriaan en Van Doesburg aanwezig was. Zonder dit mechanisme zou er vrijwel geen enkele fictieverhaal geschreven kunnen worden, omdat mensen de conventies niet accepteren. Dit ligt natuurlijk anders bij de systematische methode, waarbij juist een grote correctheid van de gegevens wordt vereist.

Behalve dat Peter Bohring een oplossing vormt voor het 'perspectiefprobleem' zorgt hij ook voor de oplossing van een ander probleem: dat van de vermenging van feit en fictie. Zoals we al hebben opgemerkt in hoofdstuk 2 is het nooit te achterhalen wat de werkelijke gebeurtenissen waren die zich hebben afgespeeld bij een historische gebeurtenis. Dit zorgt ervoor dat de historici een eigen 'visie'

⁶¹ Zie: Bal, Mieke: *Narratology, introduction to the theory of narrative*, 2de ed. (Toronto, Buffalo, London: University of Toronto Press Incorporated, 1997)

⁶² Een term van de Engelse romanticus Samuel Taylor Coleridge, voor het eerst gebruikt in zijn *Biographia Literaria* (1817) in hoofdstuk 14. Zie <http://www.english.upenn.edu/~mqamer/Etexts/biographia.html> (bezoekt 25 juli 2005)

gaan ontwikkelen op het onderwerp wat zij behandelen, ze gaan zelf de lege plekken die er ontstaan invullen en ze aan elkaar koppelen met behulp van oorzaak-gevolg relaties zodat er een consistent verhaal ontstaat. Op die manieren creëren zij dus, om met Frank Ankersmits term te spreken, de 'narratieve substantie'.

In het geval van de reconstructie van de gebeurtenissen op de Mondriaan-Doesburg DVD is er natuurlijk ook sprake van het 'opvullen van gaten'. Hiervoor maak ik zoveel mogelijk gebruik van de bestaande bronnen en literatuur⁶³, maar desondanks ontstaan er 'gaten'. Deze 'gaten' zijn in twee soorten te onderscheiden: er ontstaan 'echte' gaten omdat het bijvoorbeeld niet duidelijk is waar Mondriaan bepaalde schetsen van de zee heeft gemaakt (in Domburg of Scheveningen?) maar er ontstaan ook gaten omdat er onenigheid bestaat over bepaalde historische gebeurtenissen onder kunsthistorici.

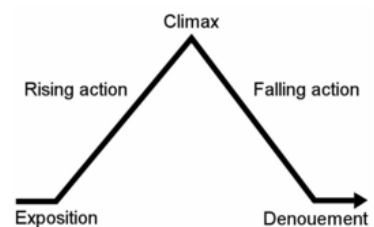
Een goed voorbeeld van dit laatste is de reden van de breuk die ontstond in 1924 tussen Mondriaan en Van Doesburg. Lang is aangenomen dat deze breuk ontstond doordat Van Doesburg schuine lijnen in zijn werk ging gebruiken als gevolg van zijn *Elementarisme*-stroming, maar tegenwoordig is daar veel twijfel over, ondermeer door kunsthistorici als Carel Blotkamp⁶⁴ die vooral de meningsverschillen over de interpretatie van ruimte en tijd zien als de oorzaak van het conflict.

Voor een goed verhaal moet er echter een duidelijk standpunt worden ingenomen, en dat is de taak van de schrijver van het verhaal. Op mijn DVD heb ik ervoor gekozen om vooral de *onverenigbaarheid van karakters* te noemen als de reden die ervoor heeft gezorgd dat de breuk ontstond⁶⁵. De eerder aangehaalde theorieën rondom ruimte en tijd en de schuine lijnen noem ik wel, maar uiteindelijk spreekt Peter Bohring vooral over het feit dat beide mannen qua karakter lijnrecht tegenover elkaar stonden.

In feite is Peter Bohring dus mijn 'narratieve substantie', mijn verzameling van uitspraken en ideeën over een bepaald historisch onderwerp. We zien dus dat de theorieën van Ankersmit net zo goed toepasbaar zijn op de nieuwe als de oude media.

4.2.3 De structuur van het verhaal

Om het verhaal van Mondriaan en Van Doesburg te vertellen heb ik een aanpak gebruikt zoals bij het maken van een film en ben ik dus begonnen met het schrijven van een script. Hierbij heb ik een hulpmiddel gebruikt wat ik ook bij het groepsproject heb gebruikt: de 'vijf-bedrijven structuur', ontwikkeld door de Duitse schrijver Gustav Freytag in zijn *Die Technik des Dramas*⁶⁶. De betreffende structuur zag Freytag vooral in klassieke theaterstukken, zoals die van Shakespeare.



Figuur 12: De piramide van Freytag

In het kort ziet zijn structuur er ongeveer als volgt uit:

- I. **Introductie:** De introductie van de karakters, en de informatie die nodig is om het verhaal te begrijpen. De expositie eindigt met het **beginincident**, het incident waardoor het hele verhaal in werking wordt gesteld (het 'probleem').
- II. **Beginconflict:** Het 'conflict' wat werd gecreëerd in het beginincident wordt gecompliceerd door obstakels die de protagonist⁶⁷ verhinderen om zijn doel te bereiken.
- III. **Climax:** Het omslagpunt, waarin er plotseling een belangrijke wending in het verhaal komt die een grote invloed heeft op de protagonist en het verhaal.

⁶³ Zie de Mondriaan-Doesburg literatuurlijst

⁶⁴ Blotkamp, Carel: *Mondrian: The Art of Destruction* (London: Reaktion Books Ltd., 2001), evenals persoonlijke correspondentie met Dhr. Blotkamp

⁶⁵ Dit punt wordt ook onderschreven door de kunsthistorici, ondermeer door Els Hoek in het hoofdstuk over Mondriaan, opgenomen in: Blotkamp, Carel (ed.): *De beginjaren van De Stijl 1917-1922* (Utrecht: 1982, Reflex).

⁶⁶ Freytag, Gustav: *Die Technik des Dramas* (Leipzig: 1863). Zie voor de passage zelf:

http://www.teachsam.de/deutsch/d_literatur/d_gat/d_drama/drama_2_txt_1.htm (bezoekt 28 juni 2005), voor een Engelse interpretatie: <http://www.anglistik.uni-freiburg.de/intranet/englishbasics/DramaStructure02.htm> (bezoekt 28 juni 2005)

⁶⁷ Protagonist: de 'held' of 'hoofdpersoon' van het verhaal

- IV. **Eindconflict:** Hierin vindt het conflict tussen de protagonist en de antagonist⁶⁸ plaats, waar de protagonist verliest of wint. In dit onderdeel kan nog een **moment van spanning** ontstaan omdat de uitkomst niet helemaal duidelijk is (de hoofdpersoon lijkt van een rots te zijn afgevallen maar blijkt zich toch te hebben vastgehouden en overleeft het)
- V. **Ontknoping:** de finale. De ontknoping kan een dénouement zijn ('happy end'), waarin de protagonist wint of een catastrofe ('bad end') waarin de antagonist wint en de protagonist verliest.

Een vorm van deze 'vijf-bedrijven structuur' was ook al bekend bij Aristoteles, en is later door meerdere mensen beschreven. Een van die mensen is de Amerikaanse scenarioschrijver Syd Field. In zijn boek *Hoe schrijf ik een scenario*⁶⁹ onderscheidt hij niet vijf, maar drie bedrijven: begin, climax en eind, waarin hij twee 'wendingspunten' toekent, in het Engels ook wel 'Plot Point 1' en 'Plot Point 2' genoemd, die voorkomen aan het eind van het begin en van de climax.

De structuur van Field lijkt dus veel op die van Freytag en Aristoteles⁷⁰: in beide is er sprake van een climax, en 'plotselinge wendingen'. Met deze structuren in mijn achterhoofd heb ik dus de geschiedenis van Mondriaan en Van Doesburg in een synopsis gegoten:

- I. **Introductie:** Introductie van de karakters en het probleem. Mondriaan vindt de weg tot abstractie in Domburg en ontmoet daar Peter Bohring.
- II. **Beginconflict:** Piet Mondriaan en Theo van Doesburg ontmoeten elkaar door een schilderij wat Van Doesburg ziet in het Stedelijk. Peter ontmoet Van Doesburg op de opening waar Mondriaan niet aanwezig kan zijn. Hierna ontstaat een hechte vriendschap die uitmond in "De Stijl"
- III. **Climax:** Mondriaan en Van Doesburg krijgen een conflict vanwege verschillende redenen en hun onverenigbare karakters. Zes jaar lang zien ze elkaar niet. Peter blijft contact houden met beide mannen.
- IV. **Eindconflict:** Mondriaan en Van Doesburg sluiten weer vriendschap na een toevallige ontmoeting in Cafe Du Dôme in Parijs en richten daarna de kunstenaarsgroep Abstraction-Création op.
- V. **Ontknoping:** Van Doesburg overlijdt plotseling, slechts een maand na oprichting van Abstraction-Création. Mondriaan gaat door op de ingeslagen weg en sterft uiteindelijk in New York, 13 jaar later, waar hij nog een grote verandering in zijn werk doormaakt.

Er is in mijn synopsis geen sprake van één protagonist, het verhaal wordt verteld vanuit het gezichtspunt van Peter Bohring, maar centraal staan de hoofdpersonen Mondriaan en Van Doesburg en hun conflict wat ze hebben vanwege hun onverenigbare karakters.

4.3 Terug naar de theorie: De Mondriaan-Doesburg DVD en de kenmerken van Manovich

Als we met het uiteindelijke eindproduct kijken welke theorieën ik heb gebruikt keer ik nog eens terug naar de basisprincipes van nieuwe media als geformuleerd door Lev Manovich⁷¹. Op het eerste gezicht lijkt het dat deze principes niet opgaan voor de Mondriaan-Doesburg DVD: de DVD is tenslotte een niet-interactief filmpje, waar de enige interactie bestaat uit het menu in het begin, en dat is, volgens de definitie van Manovich althans, niet eens interactie!

Desondanks is er op de DVD wel sprake van de kenmerken van Manovich. Deze eigenschappen zijn echter niet zichtbaar in het *eindproduct* maar des te meer in het *proces* om de DVD te maken. De twee belangrijkste kenmerken die zichtbaar zijn bij het maken van animaties op de Mondriaan-Doesburg DVD zijn principe 3 ("Automation") en vooral principe 2 ("modular structure of an object").

⁶⁸ Antagonist: de 'slechterik' of 'vijand' van de hoofdpersoon.

⁶⁹ Field, Syd: *Hoe schrijf ik een scenario? : de grondbeginselen van het schrijven van een scenario* (Houten: Het Wereldvenster, 1988)

⁷⁰ Het belangrijkste onderscheidende kenmerk van het boek van Field is wellicht de typisch Amerikaanse / Hollywood-achtige wijze waarmee Field bij de lezers zijn eigen theorie (die heel erg leunt op de Hollywood-films) 'erin ramt', wat niet iedereen even prettig vindt. Zie ondermeer: <http://www.filmmaken.nl/boeken.phtml> (bezoekt 28 Juni 2005)

⁷¹ Zie paragraaf 3.1.1

Het maakproces van een DVD begint, zoals bij alle nieuwe media, met het samenstellen van een 'cast'⁷²: een verzameling objecten die uiteindelijk zullen resulteren in een eindproduct. Hierbij valt te denken aan foto's, audio, video, etc. Al deze objecten worden uiteindelijk gegroepeerd en gearrangeerd op een 'stage' waar de uiteindelijke montage geschied.

Hierbij is principe 2 ("modular structure of an object") van belang: dit principe zegt namelijk dat elk object apart is te bewerken, net zoals dat bij het veranderen van een afbeelding op een webpagina dat geen gevolgen heeft voor de rest van de pagina (de tekst verandert niet opeens). Bij het maakproces van een nieuwe-media product als een DVD heb je dus deze eigenschap. Tijdens het maakproces merkte ik bijvoorbeeld op een gegeven moment dat de pagina's waar het dagboek uit bestaat wel wat meer 'textuur' mochten hebben. Hierop heb ik de originele bronbestanden aangepast. De foto's die in het dagboek 'zitten' blijven op dezelfde plek, de enige noodzakelijke consequentie is dat de animaties van die pagina's overnieuw 'berekend' moest worden, maar dit is slechts een kleinood vergeleken met het proces wat vroeger moest gebeuren bij een film: de complete scène zou opnieuw geschoten moeten worden als de regisseur besluit dat het decor toch een ander kleurtje moet hebben.

Deze 'modulaire' eigenschappen van nieuwe media maken tegenwoordig ook steeds meer hun opwachting binnen de traditionele film, regisseurs als George Lucas (*Star Wars*) en Robert Rodriguez (*Sin City*) schieten hele films met hun acteurs voor een 'blue screen' (dat ironisch genoeg vaak groen is) waarna de achtergrond pas veel later wordt ingevuld en eindeloos (zolang geld en tijd het mogelijk maken) gewijzigd kan worden⁷³

Ook principe 3 van Manovich ("Automation") was van toepassing op mijn project. Veel dingen die vroeger veel tijd hadden gekost zijn nu veel makkelijker en sneller klaar te krijgen. Een standaard-schaduw bij de foto's in het dagboek, is slechts een kwestie van een bepaalde 'style' over de afbeelding slepen. Uiteindelijk scheelt het uitvoeren van al deze technische details dus veel tijd en kan er meer tijd worden besteed aan het uitvoeren van het script.

4.4 De presentievorm

Aangezien ik had gekozen voor een narratieve aanpak van mijn onderwerp kwam er een belangrijk besluit aan de orde: de presentievorm van de DVD. Als presentievorm is gekozen voor het dagboek van Peter Bohring. Dit kwam mede door het besluit om het verhaal te vertellen vanuit het perspectief van een fictief karakter, en niet Mondriaan of Van Doesburg zelf.

Dat Peter Bohring zijn 'verhaal' vertelt als voice-over leek een goede oplossing voor het presentatieprobleem, zeker omdat het *verfilmen* van het verhaal (zoals een soort Discovery-channel achtige documentaire⁷⁴) te veel problemen met zich mee zou brengen. Daarom leek het een goede oplossing om te kiezen voor het *dagboek* van Peter Bohring als metafoer voor het verhaal, als 'container' voor de 'narratieve substantie' (de term van Ankersmit) van het Mondriaan-Doesburg verhaal.

Bovendien heeft deze vorm ook als multimedia-presentatievorm veel mogelijkheden. In een dagboek kunnen foto's staan, teksten, ingeplakte herinneringen zoals treinkaartjes, etc. Op de DVD is dat ook nog uitgebreid tot animaties. De metafoer voor een dagboek of fotoalbum als manier om geschiedenis te vertellen is al eerder gebruikt, zoals bijvoorbeeld in het '1900 Hoffman Family Album'⁷⁵, een project van een genealogie-enthousiasteling. In dit familiealbum heeft hij de geschiedenis van een familie weergegeven, en is er de mogelijkheid om meer informatie te krijgen over elk familielid waarvan er een foto beschikbaar is. Ook een HKU-productie, Abraham's Travels⁷⁶, gebruikt het boek als metafoer voor de geschiedenis.

⁷² Ik maak hier gebruik van de terminologie zoals gebruikt in het pakket *Director* van Macromedia, omdat deze terminologie volgens mij bijzonder geschikt is omdat er gebruik wordt gemaakt van bestaande begrippen uit de 'echte' wereld, in dit geval het theater.

⁷³ Kenworthy, Chris: *Reality Sucks!* in *Computer Arts*, Juli 2005. p33.

⁷⁴ <http://www.discoverychannel.co.uk/virtualhistory/home/index.shtml> (bezoekt 13 juli 2005)

⁷⁵ <http://www.screengenes.com/album/albumhome.html> (bezoekt 17 Juni 2005)

⁷⁶ <http://www.abrahamtravels.info/> (bezoekt 26 juni 2005)

Hoofdstuk 5: Conclusies

5.1 Conclusie

NB: De noten verwijzen naar de paragraaf waar de desbetreffende stelling wordt behandeld

De verschillen tussen het vertellen van geschiedenis met oude media en nieuwe media zijn vooral terug te voeren op de verschillen in de media die daarvoor worden gebruikt⁷⁷. De methoden die worden gebruikt zijn namelijk zowel bij de 'oude' en 'nieuwe' media hetzelfde: de systematische en narratieve methode⁷⁸. Het blijkt dat geschiedenis in deze twee grondvormen kan worden opgesplitst, en dat ze continue zichtbaar blijven, ook al zijn er vele mengvormen tussen de beide vormen.

Deze mengvormen leveren niet een nieuwe stroming op. Het 'interactieve verhaal', wat in theorie een nieuwe vorm zou zijn, is in feite geen vorm omdat er simpelweg wordt afgewisseld tussen de narratieve en systematische methode⁷⁹. Het blijkt dus dat alle vormen een van de twee vormen als grondvorm hebben, of afwisselen tussen beide vormen.

De verschillen tussen de oude en nieuwe media uiten zich daarom vooral via de eigenschappen van het medium waarin de methoden worden gebruikt. Hier valt op dat verschillende media vaak een bepaald soort methode prefereren. Dit heeft te maken met de structuur van het medium. Hoe 'systematischer' het medium is hoe meer het ook de systematische methode prefereert⁸⁰. Dit 'systematischer' zou ook geïnterpreteerd kunnen worden in hoeverre de 'computer-kenmerken' (zoals programmeerbaarheid), en dan voornamelijk de database, doorschijnen in de uiteindelijke presentatie van het medium. Aan de hand van de kenmerken van Manovich⁸¹ zagen we dat bijvoorbeeld bij het web de database een sterk visueel aspect vormt van het web, terwijl dat bij andere media zoals de DVD, die grondvorm wel aanwezig is maar uiteindelijk de narratieve methode de presentatievorm is. Dat is ook niet vreemd omdat de technische structuur van een DVD veel beperkter is dan bij het web: interactiviteit op een DVD is vrijwel onmogelijk en een werkelijk 'dynamische' structuur, het hoofdkenmerk van het web, is zelfs geheel afwezig.

De toepassing van deze theorie zien we in het afstudeerproject: de Mondriaan-Doesburg DVD. Het product maakt gebruik van een narratieve methode op een narratief medium: DVD. Met behulp van de ideeën van Frank Ankersmit, die ook toepasbaar blijken te zijn binnen de nieuwe media, blijkt dat binnen de narratieve methode een zekere mate van fictie niet erg is, het is zelfs *onvermijdelijk*. Elke historicus drukt namelijk zijn eigen 'stempel' op de historische materie en kan uiteindelijk daarom alleen maar dingen gaan *representeren* in plaats van *interpreteren*⁸². Op deze wijze is een fictief karakter, zoals Peter Bohring, dus nog helemaal niet zo'n vreemd idee: Peter Bohring is slechts een 'representatie' van mijn eigen visie op de gehele Mondriaan-Doesburg geschiedenis⁸³.

5.2 Epiloog & aanbevelingen

Zoals in de conclusie in hoofdstuk 4 viel te lezen heb ik uiteindelijk gekozen voor één van de twee methodes die ik in hoofdstuk 2 heb besproken: de narratieve, op DVD. Hoofdstuk drie en vier gingen dieper in op hoe je deze methode kan gebruiken en dat hierbij een fictief karakter een goed uitgangspunt is om het verhaal te vertellen.

Dat ik uiteindelijk niet heb gekozen voor de systematische variant hoeft niet te betekenen dat het niet *kan*. Ik ben dan ook zeer benieuwd wat er was gebeurd als ik voor dit project de systematische vorm had gekozen in plaats van de narratieve. Wellicht was er dan het resultaat uitgekomen zoals ik heb aangegeven in paragraaf 4.2.1: een dynamische 'tjidslijn' waarin gezien kan worden wat ze op welk moment waar met wie deden. Voor hetzelfde geld was er echter iets totaal anders uitgekomen.

⁷⁷ Paragraaf 3.4

⁷⁸ Paragraaf 3.2.1

⁷⁹ Paragraaf 3.2.3

⁸⁰ Paragraaf 3.4.1

⁸¹ Paragraaf 3.1.1

⁸² Paragraaf 2.2.4

⁸³ Paragraaf 4.2.2

Ook het pad van de *hybrid* (een combinatie van de narratieve en systematische methode) ben ik niet opgegaan, uiteraard omdat ik beweer dat die combinatie helemaal niet mogelijk is.

De ervaring leert echter dat beweringen en stellingen worden gebroken: het zou me dan ook niet verbazen als iemand toch op de een of andere manier een 'hybrid' kan maken over een historisch onderwerp. Wellicht dat we daarvoor toch meer de kant van het computerspel op moeten, of wellicht zijn er nog andere mogelijkheden die ik over het hoofd heb gezien. Ik denk in ieder geval dat dit het proberen waard is, je moet tenslotte, om in de postmoderne traditie te blijven, je theorieën 'kwetsbaar' maken, zoals beschreven door Karl Popper in zijn 'falsificationisme'-theorie. Popper wantrouwt iedere wetenschappelijke theorie die zo geformuleerd is dat het lijkt alsof ze de laatste waarheid over een onderwerp formuleert. Hij vindt dat wetenschappelijke theorieën 'kwetsbaar' moeten worden geformuleerd, dat wordt aangegeven dat de onwaarheid van kennis wordt bewezen.

In het geval van 'mijn' theorie lijkt dit dan ook duidelijk: ik nodig iedereen uit om te bewijzen dat een 'hybrid' van narratieve en systematische methodes mogelijk is, en dat dit werkt op een medium wat er volgens mij niet voor geschikt is, en dat het ook nog eens succesvol blijkt.

Een ander punt waar ik benieuwd naar ben is wat er zou gebeuren met een ander onderwerp, en dan zeker een onderwerp wat zich verder terug in de geschiedenis afspeelt. Ik kon bij mijn DVD goed gebruik maken van de vele anekdotes, foto's en brieven die er bewaard zijn gebleven van Mondriaan en Van Doesburg. Als ik een onderwerp had genomen waar veel minder over bewaard was gebleven, zoals bijvoorbeeld een schilder als Jeroen Bosch over wie persoonlijk vrijwel niks bekend is, zou ik wellicht tot een heel ander eindproduct zijn gekomen.

Het is dan ook duidelijk dat er in de toekomst nog een groot scala aan mogelijkheden bestaat voor het digitaal vertellen van geschiedenis. Om terug te komen op het citaat uit de inleiding: het is niet alleen de taak van de kunstenaar om een heldere visie te geven op de werkelijkheid: dat is een taak voor ons allemaal.

5.3 Bibliografie

Deze literatuurlijst is in twee gedeeltes opgesplitst: een lijst bevat de bronnen die ik heb gebruikt voor deze thesis, de andere lijst bevat de boeken die ik heb gebruikt voor het maken van de Mondriaan-Doesburg DVD.

Bij de titels die ik bijzonder behulpzaam vond heb ik een asterisk (*) gezet.

5.3.1 Bibliografie Thesis

Boeken

- Ankersmit, Franklin Rudolf: De navel van de geschiedenis (Groningen: Historische Uitgeverij Groningen, 1990) *
- Bal, Mieke: Narratology, introduction to the theory of narrative, 2de ed. (Toronto, Buffalo, London: University of Toronto Press Incorporated, 1997)
- Black, Jeremy & Macraill, Donald M.: Studying History, 2de ed. (Basingstoke: Macmillan Press Ltd., 2000)
- Dendermonde, Max: Mondriaan, de man die de charleston danste (Baarn: Uitgeverij de Prom, 1994)
- Field, Syd: Hoe schrijf ik een scenario? : de grondbeginselen van het schrijven van een scenario (Houten: Het Wereldvenster, 1988)
- Gombrich, E.H.: The Evidence of Images in: Singleton, Charles S.: Interpretation: Theory and Practice, 1e dr. (Baltimore: The John Hopkins Press, 1969) *
- Hamilton, Paul: Historicism, 2de ed. (London: Routledge, 2003)
- Koolhaas, Rem: Delirious New York (Rotterdam: 010 Publishers, 1994)
- Manovich, Lev: The Language of New Media, 1e dr. (London: The MIT Press, 2001) *
- Monaco, James: How to Read a Film (New York: Oxford University Press Inc., 1981). Vertaald als: Film: Taal, techniek, geschiedenis (Houten: Het Wereldvenster, 1984) *
- Otten, Christine: De laatste dichters (Amsterdam: Atlas, 2004)

- Singleton, Charles S.: Interpretation: Theory and Practice, 1e dr. (Baltimore: The John Hopkins Press, 1969) *
- Weijers, Wouter: Ars longa, vita brevis? Reflecties over de conserving van moderne kunst aan de hand van Two Bottles door Tony Cragg (Ede: Nijmegen University Press, 2003)

Artikelen, scripties en hoofdstukken in boeken

- Ankersmit, F.R. (Frank): Historische representatie in De navel van de geschiedenis (Groningen: Historische Uitgeverij Groningen, 1990). p150 - p182 *
- Cameron, Andy en Barbrook, Richard: Dissimulations in *Millenium Film Journal*. Vol 28 (1995, pp 33-47). Ook te lezen op: <http://www.daimi.au.dk/%7Esbrand/mmp2/Dissimulations.html>
- Cloosterman, Janine: Stuurman op het schip dat multimedia heet (HKU: 1997).
- Juul, Jesper: Games telling stories?: a brief note on games and narratives via: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- McLuhan, Marshall: Understanding Media (1964), ondermeer hergepubliceerd in: McLuhan, Eric & Zingrone Frank, ed.: Essential McLuhan (London: Routledge, 1997)
- Mosmuller, Julie: Triomf van het historisme (1 Januari 2005). Via: http://www.geschiedenis.nl/index.php?option=com_content&task=view&id=189&Itemid=149
- Rosenzweig, Roy: Scarcity or Abundance? Preserving the Past in a Digital Era, in *American Historical Review* 108, pagina 3 (Juni 2003). Ook te lezen op: <http://chnm.gmu.edu/resources/essays/scarcity.php>
- Smith, Carl: Can You Do Serious History on the Web? In *AHA Perspectives* (Februari 1998). Ook te lezen op: <http://chnm.gmu.edu/resources/essays/serioushistory.php>

Websites

- 40 jaar jeugdcultuur: <http://rijksmuseum.nl/twintigsteeeuw>
- Centre for History and New Media: <http://chnm.gmu.edu/index.php>
- Dragon's Lair: <http://www.dragons-lair-project.com/> (bezoekt 13 juli 2005)
- Gustav Freytag: http://www.teachsam.de/deutsch/d_literatur/d_gat/d_drama/drama_2_txt_1.htm (bezoekt 28 juni 2005), voor een Engelse interpretatie: <http://www.anglistik.uni-freiburg.de/intranet/englishbasics/DramaStructure02.htm> (bezoekt 28 juni 2005)
- Karl Popper : http://en.wikipedia.org/wiki/Karl_Popper (bezoekt 30 Mei 2005)
- Metanarratieven: <http://en.wikipedia.org/wiki/Metanarrative> (bezoekt 17 juni 2005)
- Michel Foucault: http://en.wikipedia.org/wiki/Michel_Foucault (bezoekt 30 Mei 2005)
- Monticello Explorer: <http://monticelloexplorer.org>
- Plato's grotvergelijking: http://en.wikipedia.org/wiki/Plato%27s_allegory_of_the_cave en <http://home.student.utwente.nl/j.w.dijkshoorn/grotefilosofen/plato/grot.html>
- Remembering Pearl Harbour: <http://plasma.nationalgeographic.com/pearlharbor/>
- *Second Story*: <http://www.secondstory.com/> (bezoekt 26 juli 2005)
- *Suspension of Disbelief*: <http://www.english.upenn.edu/~mgamer/Etexts/biographia.html> (bezoekt 25 juli 2005)
- Tegenlicht documentaire over Democratie: <http://www.vpro.nl/info/tegenlicht/democratie/>

Video

- Davidse, Koert: De bril van Piet Schreuders, (Zeppers Films & TV, 1998)
- The History of Art (Cromwell Media, 2000)

Cd-rom

- 'Beurs van Berlage: Unity in Multiplicity', (HKU)

5.3.2 Bibliografie voor de Mondriaan-Doesburg DVD

Boeken

- Baljeu, Joost: Theo van Doesburg, 1^e dr. (London: Studio Vista, 1974) *
- Blotkamp, Carel (ed.): De beginjaren van De Stijl 1917-1922 (Utrecht: 1982, Reflex) *
- Blotkamp, Carel (ed.): De Vervolgjaren van De Stijl 1922-1932 (Amsterdam: Veen, 1996) *
- Blotkamp, Carel: Mondrian: The Art of Destruction (London: Reaktion Books Ltd., 2001)
- Doesburg, Theo van: Het andere gezicht van I.K. Bonset (Amsterdam: Meulenhoff Nederland bv: 1983)
- Ex, Sjarel: Theo van Doesburg en het Bauhaus, 1^e dr. (Utrecht: Centraal Museum, 2000)
- Huizinga, Prof. Dr. J, Nederland's Geestesmerk. (Herziene uitgave). Leiden: A.W. Sijthoff's Uitgeversmaatschappij N.V., 1946
- Jaffé, H.L.C. De Stijl, 1917-1931, The Dutch contribution to modern Art, 1e dr. (Amsterdam: J.M. Meulenhoff, 1956)
- Jaffé, H.L.C. De Stijl. (1e dr.). Amsterdam: J.M. Meulenhoff. (Niet te verwarren met het hoofdwerk over De Stijl, ook van Jaffé. Dit is slechts een kleine samenvatting)
- Mondrian, Piet: Plastic art and pure plastic art, 1937, and other essays, 1941-1943 (New York : Wittenborn, Schultz, 1951) *
- Oud, J.J.P. & Wijsenbeek, Mr. L. J. F.: "Mondriaan" (1^e dr.). Zeist: W. de Haan NV, 1962. Twee gebundelde essays van Oud ("Mondriaan: De mens") en Wijsenbeek ("Mondriaan: Schilder en Denker").
- Overy, Paul. De Stijl, 1e dr. (London: Studio Vista, 1969)
- Postma, Frans: "26, Rue du Départ : Mondriaan's atelier in Parijs, 1921-1936" (Berlin : Ernst & Sohn, 1995)
- Van Doesburg, Theo: "De Stijl". Verschillende afleveringen van dit tijdschrift van de kunststroming. Uitgegeven van 1917 tot 1931 onder redactie van Theo van Doesburg.
- Welsh, Robert P en Joosten, Joop M.: Piet Mondrian : catalogue raisonné (Blaricum: V+K Publishing, 1998) *
- White, Michael: De Stijl and Dutch modernism (Manchester [etc]: Manchester University Press, 2003)

Artikelen en hoofdstukken in boeken

- Doesburg, Nelly van: Some memories of Mondrian in: (Geen Auteur): Solomon R. Guggenheim Museum: Piet Mondrian 1872 - 1944. Centennial Exhibition (New York: Guggenheim Foundation, 1971)
- Quist, W.G.: "Gerrit Rietveld" in Erflaters van de 20^{ste} eeuw, (Amsterdam: Queorido, 1991).
- Fuchs, Rudi: "Piet Mondriaan" in Erflaters van de 20^{ste} eeuw (Amsterdam: Queorido, 1991).
- Fer, Briony: "Chapter Two: Decoration and Necessity: Mondrian's Excess" in On Abstract Art, 1e dr. (New Haven and London: Yale University Press, 1997)
- Schippers, K.: "Theo van Doesburg" in Holland Dada, 1^e dr. (Amsterdam: Em. Querido's Uitgeverij B.V., 1974) *

Websites

- "De Stijl, New Media, and the Lessons of Geometry", in: Helfand, Jessica: "Screen: Essays on Graphic Design, New Media, and visual Culture." (Princeton Architectural Press, 2001). Geraadpleegd op: http://www.tyoptheque.com/articles/de_stijl.html
- myData = myMondrian: <http://rhizome.org/artbase/24114/myData/>

Video

- Fuchs, Rudi en Onrust, Hank: "Mondriaans Nalatenschap". Documentaire
- Crama, Nico: "Mondriaan". Documentaire
- Hoenderbos, Piet: "Mondriaan in New York". Documentaire

5.4 Curriculum Vitae / Contactgegevens

Persoonlijke Gegevens:

Hay (Peter) Kranen
Furkabaan 113
3524ZB Utrecht

Tel: 06-14951308
E-mail: hay@haykranen.nl
Website: www.haykranen.nl
Geboren: Nijmegen, 15 juni 1983



Opleidingen:

1993 – 2000: **Hoger Algemeen Vormend Onderwijs (HAVO)**
Montessori College Nijmegen, Profiel Natuur & Techniek

2000 – 2001: **Hogere Informatica**
Hogeschool van Arnhem & Nijmegen, Propedeutisch jaar.
Na het eerste jaar gestopt vanwege desinteresse in de studie.

2001 – 2004: **Design & Technology**
Hogeschool voor de Kunsten Utrecht
Bij Design & Technology was ik lid van de OC (Onderwijscommissie). Mijn specialisatie was Concept & Research.

2004 – 2005: **EMMA: European Media Master of Arts**
Dit is de Engelstalige masteropleiding van de HKU in Hilversum, aan de faculteit voor Kunst, Media & Technologie. Ik kreeg hiervoor een titel als Master of Arts & Technology in de sector Design & Technology. Bij deze opleiding was ik lid van de 'klankbordgroep', wat hetzelfde is als een OC (Onderwijscommissie). Mijn afstudeerproject behelsde een DVD over de stormachtige vriendschap tussen de Nederlandse kunstenaars Piet Mondriaan en Theo van Doesburg. Voor deze DVD schreef ik een verhaal en script, wat ik vervolgens heb geanimeerd in de vorm van een dagboek. In mijn scriptie ging ik dieper in op de (on)mogelijkheden van het digitaal vertellen van geschiedenis

Vaardigheden:

Computerprogramma's:

Goede beheersing van Adobe Photoshop, Adobe Premiere, Final Cut Pro, Macromedia Director, Cool Edit Pro (Adobe Audition), Macromedia Dreamweaver en de programmeertalen Lingo, PHP, Pascal en Basic.

Redelijke beheersing van Propellerheads Reason, Adobe After Effects, Adobe Illustrator, 3d Studio Max en Macromedia Flash en de programmeertalen Java en Actionscript

Vreemde talen:

Engels (zowel schriftelijk als mondeling goed)

Relevante Werkervaring:

Verschillende freelance projecten als ontwerper, waaronder de technische realisatie van een website voor rij-instructeurs, een interactieve cd-rom voor een etser, ontwerpen voor een pleinenboek en een korte documentaire en 'kunstfilm' voor een HKU-modeproject.

2004 (April – Augustus): *Stage Binnenlandse Zaken – TV, Ministerie van Binnenlandse Zaken en Koninkrijksrelaties, Den Haag*

Op het Ministerie van Binnenlandse Zaken heb ik stage gelopen bij de interne omroep (business-tv). Ik heb hier meegeholpen aan het maken van reportages voor het programma, een leaderpakket gemaakt voor de pilot van een nieuw te ontwikkelen ochtendjournaal-format, een multimedia-databank opgericht en meegeholpen bij de opnames d.m.v. bediening van de camera en het mixen van het geluid.

Nevenactiviteiten:

1998 - 2000: **Schoolkrant 'Naked', Montessori College Nijmegen**

Mede-oprichter en tijdens het jaar 1999 hoofdredacteur van deze schoolkrant.

2000 – 2003: **Webmaster / Beheerder eels fansite 3speed**

3speed was, tijdens het hoogtepunt, de drukst bezochte website over de rockband the eels. Won o.a. een prijsvraag op de officiële website.

2000-2003: **Studiebegeleider**

Dit bij Studiebegeleiding Oost te Nijmegen. Het werk bestond uit het begeleiden van kinderen die problemen hadden bij het maken van hun huiswerk.

2000 – heden: **Muziekprojecten**

O.a. de Nederlandstalige lo-fi formatie nella en meerdere in eigen beheer uitgegeven cd's.

2002 - 2004: **Tinymixtapes.com, webzine voor alternatieve muziek**

Redactielid ('staff member') en recensent van muziekalbums voor dit digitale tijdschrift.

2002 - Heden: **Oprichter en webmaster bykr.org / haykranen.nl**

Persoonlijke website, met ondermeer een portofolio.

2002 – Heden: **Gé weblog (ge.bykr.org)**

Dagelijks weblog over met bespiegelingen over de 'opmerkelijke kanten van het leven' en de beroemde 'Balkenende-vertaler'.

2005: **Filmproject 'De Stadsverwisseling'**

Korte komische film in het kader van 'De Nijmeegse Stadsfilm 2005'.

Interesses:

Muziek (zowel op beluisterend als producerend vlak), literatuur, poëzie, fietsen, kunst in het algemeen, koken, geschiedenis, fotografie.