

De historie van het videospel: een nieuwe afdeling in het Speelgoed museum te Mechelen

Frans Teughels,
Voorzitter vzw Speelgoedmuseum Mechelen.

Van 2 juli van dit jaar tot maart 2000 pakt het Speelgoedmuseum in Mechelen uit met een unieke tentoonstelling waarin de historie en de prehistorie van het computer- en videospel niet alleen wordt getoond maar waar de geïnteresseerde bezoeker zijn al dan niet parate kennis van het videospel kan demonstreren.

Over de tentoonstelling zelf zal op het gepaste moment veel, zoniet alles worden gezegd. Prof. Gust De Meyer zal er, in samenwerking met het Speelgoedmuseum, een catalogus over volschrijven.

Hoe het hele opzet in Mechelen en in het museum geraakte en hoe de expositie vorm kreeg, trachten we hier uit te leggen. Voor velen onder u zal het niet verwonderlijk klinken dat het toeval een belangrijke rol heeft gespeeld. Wat niet wil zeggen dat de historie en de prehistorie van het videospel er bij louter toeval gekomen is.

Passie

Voor alle duidelijkheid: de historie en de prehistorie van de videospellen, komt er dankzij KUL-professor Gust De Meyer die sinds jaren een fervent verzamelaar is van alles wat met deze videodingses te maken heeft. Hij speelt erop - niet alleen als student maar ook later als lid van het professorenkorps van de KU Leuven - hij deed er opzoekingen over en ging daarvoor tot in de verste uithoeken van dit land en daarbuiten op zoek naar alles wat met zijn passie te maken heeft. Dat de professor met zoveel ijver en vlijt alles blijft opzoeken over het videospel, onderzoeken als het kan ook aanschaffen, mondde uit in een intens verlangen om ooit alles in een expositie te presenteren. Gust De Meyer, die bij hem thuis in Rotselaar een deel van de arcade- en andere spellen had opgestapeld, moest ten gevolge van plaatsgebrek een ruimte huren die binnen de kortste keren eveneens te klein bleek. Hoog tijd dus dat het 'toeval' een handje kwam toesteken.

Van Rotselaar over St. Niklaas naar Mechelen

Prof. Gust De Meyer heeft van jongsaf aan een meer dan gewone belangstelling voor mechanisch amusement. Dat is duidelijk. Toen hij samen met Alex Trappeniers de geschiedenis van de muziekinstrumenten schreef en uitgaf, kwam hij in contact met Jef De Caluwé die in Sint-Niklaas in het Museumcomplex Zwijgershoek een opmerkelijke afdeling 'Van Muziekdoos tot Grammofoon' heeft bij elkaar gebracht. Jef, die wist dat de prof op zoek was naar een museum om zijn verzameling onder te brengen, raadde hem aan om contact op te nemen met het Speelgoedmuseum in Mechelen.

Toen de vraag daar eenmaal toekwam - ook dat duurde enkele maanden omdat een aantal complexe tussenwegen werden bewandeld - kreeg het project snel vorm. Er moest een passende titel voor de tentoonstelling worden gevonden; hoe gaat de opbouw gebeuren? De initiatiefnemer en de decorateurs kunnen al eens van mening verschillen. Vervolgens was er vanuit de directie van het

museum de duidelijke opdracht om van de expositie geen lunapark te maken, ook al zit je met het gegeven van videospellen steeds dicht in die buurt. 'Oorlog, geweld en sex' zijn eveneens taboe, werd aan de uitvoerende macht meegegeven. Er zijn in het Speelgoedmuseum tentoonstellingen opgezet waarvan de opbouw eenvoudiger leek...

Van Pac-Man tot Arcade

Het heeft een tijdje geduurd voor de definitieve titel van de historie en de prehistorie van het videospel vorm kreeg. 'Van Pac-Man tot Lara Croft' bleek voor de kenners dé vlag die de lading dekt. De vraag was of iedereen wel voldoende vertrouwd is met deze toch specifieke benaming. Komt daar nog bij dat over de benaming 'Pac-Man' niet één maar drie instanties hun goedkeuring dienden te geven. De zoektocht werd voortgezet met 'Arcade en Co' als uiteindelijke resultaat.

Het is van meet af de bedoeling geweest om niet alleen de historie van de video- en computerspellen in beeld te brengen. Ook de toekomst zal in deze afdeling duidelijk aanwezig zijn, niet alleen om te bekijken maar ook om er actief mee bezig te zijn. Hetzelfde geldt ook voor het gedeelte 'historie en prehistorie'. Uiteraard dienden specialisten ter hulp worden geroepen om een pasklare oplossing voor het doe-gebeuren in elkaar te knutselen. Voor het Speelgoedmuseum, waar de bezoekers reeds lang actief kunnen bezig zijn met computer- en andere spellen, is deze tentoonstelling een nieuwe stap in de uitbouw van het museum. Zij die niet zo vertrouwd zijn met een benaming als 'Sega Dreamcast' weten hierbij dat dit een futuristisch beeld is dat in september in Europa wordt gelanceerd, maar in deze expositie in avant-première te bewonderen zal zijn. Het sluit aan bij de virtuele realiteit, de bewegende simulatiestoel, de on-line gaming, en ga zo maar door.*

Geen nood: elke bezoeker zal in verstaanbare taal een tocht kunnen maken door de historie en de prehistorie van het videospel. Dat de decorbouwers soms met de handen in het haar zitten, zal niemand verwonderen maar na 3 juli is daar niets meer van de merken. Wel zal duidelijk zijn dat dit speelgoed van volwassenen met evenveel zorg voor museologische aanpak en verantwoorde opbouw in het Speelgoedmuseum perfect op zijn plaats is.

Museumwerk

In deze nieuwe rubriek willen we u, lezer, over het museumwerk vertellen in al zijn kleinheid, eenvoud, glorie en passie, complexiteit en facetten. In deze en volgende MuseumKaternen zal u iedere keer proeven van een van de vijf museumwerkwoorden. Dit woord vinden we hier ter plekke uit, dat is duidelijk. De vijf museumwerkwoorden waar we de rubriek aan ophangen niet. Die komen uit de definitie, opgesteld door ICOM,¹ van wat een museum is. We geven ze u graag.

Een museum is een permanente instelling ten dienste van de gemeenschap en van haar ontwikkeling, toegankelijk voor het publiek, niet gericht op het maken van winst, die de materiële getuigenissen van de mens en zijn omgeving verwerft, behoudt, wetenschappelijk onderzoekt, presenteert en hierover informeert voor doeleinden van studie, educatie en genoegen.

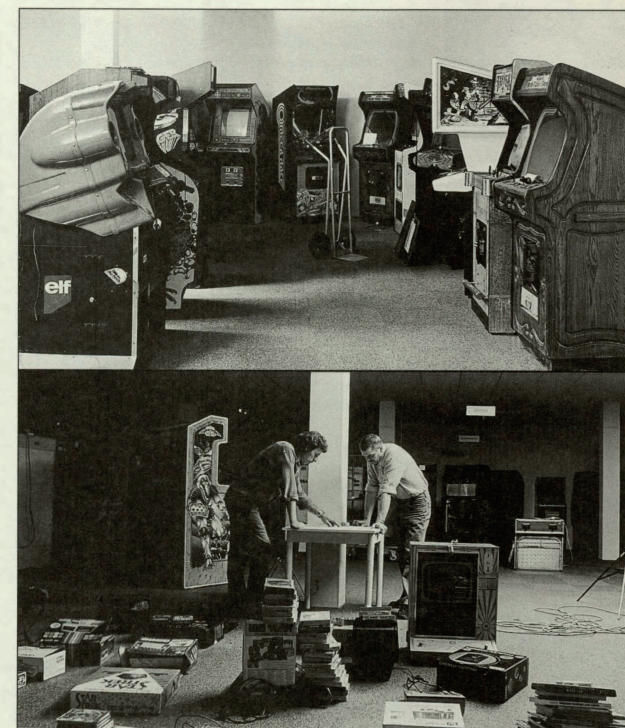
Vandaag starten we met de combinatie verwerven, presenteren en informeren in het Speelgoedmuseum in Mechelen. Veel leesplezier.

DE REDACTIE

¹ International Council Of Museums. ICOM is een internationale, niet-gouvernementele beroepsorganisatie, die de musea en het museumberoep vertegenwoordigt. In deze hoedanigheid werkt ICOM nauw samen met UNESCO, ICOMOS, ICCROM en met andere (...) organisaties, (...).

Praktisch:

"Arcade & Co" De historie en prehistorie van het videospel. Van 3 juli tot maart 2000 in het Speelgoedmuseum, Nekkerspoel 21, 2800 Mechelen. Tel. 015/55.70.75; fax 015/55.20.85.



De historie en de prehistorie van het videospel op enkele vierkante meter. De decorateurs kunnen beginnen. Foto Speelgoedmuseum Mechelen

Toch goed nakijken of dit onderdeel van "Arcade en Co" wel degelijk op de juiste plaats wordt gezet. Foto Speelgoedmuseum Mechelen.