

Toelichting TAMTAM juni 2007

In het kort Museum Oostwijk Vlaardingen

Museum Oostwijk is een kunstproject dat zich sinds 2003 in de Vlaardingse Oostwijk afspeelt. In Museum Oostwijk worden verhalen, voorwerpen, plekken en personen verzameld met als doel ze met elkaar in verbinding te brengen. De rijke collectie van deze sociaal gelaagde en multiculturele wijk wordt onderzocht en in kaart gebracht door kunstenaars en bewoners. Het onderzoeken, selecteren en opnieuw ordenen van de collectie leidt tot een nieuwe kijk op de culturele identiteit en belevingswereld van bewoners. Zo ontstaan er dwars door de wijk en bestaande conventies heen verrassende verbindingen op basis van gedeelde passies en kwaliteiten.

In 2008 wordt het project overgedragen aan de wijkbewoners:

Om deze overdracht naar bewoners voor te bereiden is het 'bewonerscuratorenspel' TAMTAM in ontwikkeling. TAMTAM biedt bewoners de tools om zelf de collectie te ontsluiten. Bewoners worden de samenstellers van tentoonstellingen als curatoren, zij beheren en bewaren de collectie als conservatoren en kunnen bovendien het publiek rondleiden als suppoosten in hun museum.

Introductie TAMTAM©

TAMTAM wordt een variant op het bekende autonavigatiesysteem TomTom en verwijst naar de verspreiding van kennis en gegevens via vaak informele circuits.

TAMTAM wordt een wijkwegwijzer om de combinatie van persoonlijke en lokale kennis en oriëntatie inzichtelijk te maken in een bordspel/gezelschapsspel dat irl en online gespeeld kan worden. TAMTAM wordt ontwikkeld in de context van het kunstproject Museum Oostwijk in Vlaardingen als gereedschap voor bewoners om vaardigheden te ontwikkelen als curator van/in de eigen wijk.

- middel: bord/gezelschapsspel + virtueelspel : stel zelf /in samenwerking je tentoonstelling / voorstelling / radioprogramma / etc samen; gebruik daarbij de collectie van Museum Oostwijk: Verhaal, Voorwerp, Plek, Persoon
- doelgroepen: bewoners, experts, kunstenaars
- doel: wijkbinding vormgeven door in samenwerking verbanden te zoeken en deze zichtbaar en ervaarbaar te maken
- betrokkenheid bewoners stimuleren door inzicht te krijgen in de eigen mogelijkheden
- wens bewoners: zowel tastbare als virtuele projecten

Het spel

Het spel leidt de spelers stap voor stap door het hele proces van het maken van een presentatie op basis van de collectie, zoals die bij bewoners thuis en in de Oostwijk aanwezig is. Stappen in het spel maken de keuze van een verzamelonderwerp duidelijk, helpen bij het ontsluiten van de collectie door samenwerking van bewoners te stimuleren, de verzameling met experts in een bredere context plaatsen en in een presentatie inzichtelijk en ervaarbaar te maken voor elkaar en voor derden.

TAMTAM wordt door 4 teams gespeeld. Elk team stelt een project samen in 4 fasen: onderwerp – objecten – interpretatie – presentatie

Bij elke fase horen een aantal opdrachten en/of vragen. De resultaten worden bijgehouden op verzamelstaten. Als een fase nog niet compleet is uitgewerkt, kan voor 1 onderdeel een joker worden ingezet, om in een later stadium dit onderdeel alsnog af te ronden.

Alle onderdelen moeten afgerond zijn alvorens de eindstreep te bereiken.

Op sommige momenten kan er sprake zijn van competitie, er kan worden samengewerkt, jokers ingezet, 'die zoeken we op' etc.

winnaar

Het project dat als eerste de finale/finish haalt is de winnaar. Voorwaarde is, dat alle fasen afgerond zijn. De winnaar ontvangt steun en middelen om het project uit te voeren. Hiervoor worden sponsors benaderd.

Handleiding

Onderdeel van de spelontwikkeling is het realiseren van een goede en werkbaar handleiding, zodat zowel bijvoorbeeld basisschoolkinderen, als migranten en experts ermee kunnen spelen.

Irl en virtueel:

Irl:

Spelbijeenkomst rond bordspel

Virtueel:

Simultaan met het irl-bordspel wordt het spel op internet gespeeld en wordt de digitale collectie zichtbaar en ervaarbaar gemaakt. Input wordt gekoppeld aan de digitale plattegrond, waardoor op geheel eigen wijze inzicht ontstaat over de wijk.

De 4 teams/ de spelers:

Elk team kiest een eigen symbool of kleur. De verschillende kwaliteiten van de spelers zijn:

Wijkbewoners/bordspelers:

Deze spelers zijn ieder de curator van een project;

Er zijn 4 curatoren en er zijn dus 4 projecten.

Wijkbewoners/achterban/via internet of telefoon

De achterban van de bordspeler kan bestaan uit familieleden, burens of anderen met dezelfde interesse.

Deze spelers voeden de bordspelers/curatoren met objecten uit de collectie;

Het aantal spelers is onbeperkt maar minimaal 10 objecten moeten verzameld worden.

(extern) experts

De rol van experts is het creëren van de culturele en/of historische context voor het project dmv kennis over het onderwerp, verwijzingen in de literatuur, film, muziek, etc.

Het minimum aantal expertbijdragen is 3.

Spelleiding

De spelleiding bestaat uit 2 kunstenaars; taak van de spelleiding is het genereren van onverwachte input en het bewaken van de kwaliteit.

Waar bewoners vaak herkenning en bevestiging zoeken, kantelen kunstenaars deze verwachting door hun kritische en/of humorvolle bijdragen.

>Spelerskaarten (foto + korte persoonsomschrijving) op internet maken duidelijk wie wie is

Het spelbord

Centraal op het spelbord staat de plattegrond van de Oostwijk in Vlaardingen. Op die plattegrond worden met vlaggetjes en kleuren de verschillende verzamelingen duidelijk gemaakt.

Rondom deze plattegrond staan de 4 fasen die de spelers af moeten leggen:
onderwerp – objecten – interpretatie – presentatie.

Verzamelstaten

Elke curator ontvangt bij aanvang van het spel een verzamelstaat; dat is een kaart waarop precies wordt bijgehouden wat de stand is.

No. 1- 5 zijn 5 vragen/opdrachten over het verzamelonderwerp;

6 – 15 zijn de objecten van de verzameling met een objectbeschrijving;

16 – 20 zijn 5 vragen/opdrachten over interpretatie, waarbij de verzameling in een bredere context wordt geplaatst door ondermeer expertbijdragen;
21 – 25 zijn 5 vragen/opdrachten over de presentatie, de manier waarop de verbanden en inzichten die zijn ontstaan zichtbaar en ervaarbaar worden gemaakt.

> de verzamelstaten worden op internet bijgehouden dmv input (beeld, tekst, referenties ed)

Verzamelonderwerp

4 teams kiezen elk van tevoren een onderwerp dat in een project tijdens het spel uitgewerkt wordt tot een verzameling die gepresenteerd wordt. Door het verzamelonderwerp van tevoren bekend te maken kunnen een achterban en experts worden ingeschakeld. Vervolgens wordt een datum gekozen om het spel te spelen. Spelers zijn aanwezig of kunnen via internet of telefoon meespelen. Gedurende het spel wordt het onderwerp steeds nauwkeuriger en duidelijker en wint daarmee aan kwaliteit.

Collectie

Alles en iedereen toen en nu in de Oostwijk is onderdeel van de collectie van Museum Oostwijk.

Verzamelobjecten:

Materieel en immaterieel:

Materieel: bv huizen, bomen, voorwerpen, locaties

Immaterieel: bv verhalen, dromen, herinneringen, geuren, emoties, smaak

Bijeenkomst:

Ruimte waar minimaal 4 spelers rond de tafel/het speelbord kunnen plaatsnemen, met online computer en telefoons; introductie ; spelregels; spelleiding etc.

Aanleggen digitale collectie

Alle input wordt deel van de digitale collectie van het museum; in deze collectie kunnen nieuwe en andere verbanden worden gelegd zodat nieuwe inzichten ontstaan

In de Digitale Collectie staat de collectieve archivering van alledaagse en niet-alledaagse dingen centraal. Nieuwe technieken maken het mogelijk op andere en associatieve wijze de collectie te ontsluiten en ervaarbaar te maken.

Speelkaarten en -voorwerpen

Verzamelstaten/ keuzekaarten/ opdrachtkaarten/ kanskaarten/ bonussysteem/ jokers/ Vlaggetjes om de plattegrond te markeren..

4 fasen/4 kleuren:

I Onderwerp

II Verzameling/collectie/objecten

III Interpretatie

IV Presentatie

Alle stappen worden bijgehouden op de verzamelstaat: 4 spelers zijn 4 curatoren en hebben dus elk een eigen verzamelstaat.

Vragen en opdrachten:

I onderwerp: 1- 5 op de verzamelstaat

1. Projectomschrijving

2. Motivatie

3. Titel

4. De betekenis/relevantie van het thema voor de Oostwijk

5. De betekenis/relevantie voor derden

II Verzameling/collectie/objecten: 6 – 15 op de verzamelstaat

6. Object + objectomschrijving (soort object: materieel, immaterieel, herkomst, achtergrondinformatie ed)

... t.m 15 (minimaal 10, maar kan veel meer zijn)

III Interpretatie: 16-20 op de verzamelstaat

16. Expertbijdrage 1 (referentie, bv gedicht, tekst, beeld, curator museale verzameling)

17. Expertbijdrage 2

18. Expertbijdrage 3

19. Omschrijving context van de verzameling

20. Verleden, heden, toekomst

IV Presentatie: 21 – 25 op de verzamelstaat

21. Vorm van de presentatie (tentoonstelling, radioprogramma, wijkroute etc)

22. Doelgroep en de manier (bv locatie) waarop publiek kennis kan nemen van het project

23 opening

24 publiciteit, publiciteitsstunt

25 afronding, (beeld) verslag, digitale collectie

V Het winnende team ontvangt een bonus om hun project te realiseren, in de vorm van een tentoonstelling, beelddocument, radiobijdrage etc.