

Echt, echter, echtst

Tegen het einde van de adventure game *Kentucky Route Zero, Act 2* bezoek je het Museum of Inhabited Spaces.

Hoofdpersonage Conway gaat een bungalow in en verdwijnt uit beeld. Het spel beschrijft wat hij binnen uitspookt. Maar dit staat nog niet vast, de speler mag zelf steeds uit een aantal zinnetjes kiezen. Tijdens mijn sessie ging Conway een tunnel in, kwam hij ongedierte tegen en belandde hij in een vreemde ruimte.

Hoewel die ruimte alleen in tekst bestaat, is mijn herinnering eraan even concreet als mijn herinnering aan andere, wel visuele scènes. Dat is niet gek, tal van mijn herinneringen aan games, boeken en films voelen verdraaid substantieel. Zou ons brein ‘echte’ en ‘neppe’ ervaringen op dezelfde manier verwerken? Hoe kan het anders dat we vrienden worden met de helden uit tv-series, of we ons gaan thuis voelen in *Grand Theft Auto*-games?

Ik dacht hieraan toen ontwerper Daan Roosegaarde zondag bij *Zomergasten* sprak over de verschuiving van ‘objecten’ naar ‘ervaringen’. Hij had het over het stadse landschap, waarin we, als het aan hem ligt, weer meer met elkaar en onze spullen in verbinding komen. Toch kreeg ik zin om Roosegaarde te wijzen op kunstmatige media-ervaringen, die net zo goed kunnen prikkelen, uitdagen, bewegen. Is ‘echt’ op de een of andere manier beter? Kunst maakt mij regelmatig nostalgisch naar de werkelijkheid, dat is waar, maar andersom bestaat het effect ook. Zo geven musea mij de behoefte om *Kentucky Route Zero, Act 2* te herspelen.