

WEBSTEK

Het virtuele Kremer Museum



In oktober 2017 stelde de Kremer Collection in de New Yorkse vesting van veilinghuis Sotheby's hun gloednieuwe Kremer Museum aan een select publiek voor. Een museum aan de andere kant van de wereld, zou je denken. Niets is minder waar. Met het Kremer Museum brengt de organisatie de unieke collectie dichterbij dan ooit tevoren. Tot in je huiskamer.

Het Kremer Museum bestaat niet echt. Of toch niet fysiek. Vanuit de filosofie dat je om kunst bij zoveel mogelijk mensen te brengen beter inzet op technologie dan op steen en beton, investeerde de Kremer Collectie in een vergaande digitalisering van de kunstwerken. Het Museum combineert op een innovatieve manier technologie met een verzameling meesterwerken, zeggen ze zelf. In eenvoudigere bewoording: het Kremer Museum is een fraai stukje virtuele realiteit dat je van overal ter wereld kan bezoeken met een toestel als een Oculus op je hoofd.

Met zo'n Oculus dwaal je door virtuele museumgangen waarin meer dan zeventig zeventiende-eeuwse Nederlandse en Vlaamse meesterwerk hangen. Je waant je in een adembenemend gebouw met haast tastbare werken. Om het virtuele museum mogelijk te maken, moesten ze elk schilderij tussen de 2.500 en 3.500 keer fotograferen. Enkel zo was het mogelijk om bezoekers echt te laten kijken naar de werken, tot de di-

mensionaliteit van de verflagen toe. Zelfs de lichtinval op het doek verandert terwijl je je voorbij de schilderijen beweegt.

Het virtuele museum werd ontworpen door de Nederlandse architect Johan van Lierop. Die woont en werkt in New York en is de oprichter van Architales en het hoofd van Studio Libeskind. In zijn lange carrière in de Verenigde Staten was hij betrokken bij de bouw van heel wat imposante museumgebouwen, zoals het Nelson-Atkins Art Museum in Kansas City, het Guggenheim Museum in Guadalajara in Mexico en het Modern Industrial Museum in Wuhan in China. Van Lierop investeerde in dit virtuele bouwproject evenveel onderzoek en tijd als bij elk ander gebouw, maar anders dan gewoonlijk moest hij zich geen zorgen maken over de grootste vijand van elke architect: de zwaartekracht.

Dat de Kremer Collectie net hem vroeg om het museum te ontwerpen is geen toeval. George Kremer, die samen met zijn vrouw Ilone de collectie oprichtte, wou in het virtuele museum dezelfde esthetische hoogte aanhouden als in zijn analoge verzameling. Het Kremer Museum moet uitstralen wat ze als kunstliefhebbers en verzamelaars zoeken, zoals perfecte belichting, de mogelijkheid om de achterkant van een kunstwerk te bekijken, en een adembenemende architectuur waarin de kunstwerken volledig tot hun recht komen. De Kremers hebben hun collectie in 1994 opgericht, en nog steeds spijzen ze de verzameling geregeld met nieuwe aanwinsten uit de lage landen van de zeventiende eeuw. George en Ilone mogen zich de eigenaars noemen van werken van onder meer Rembrandt, Gerrit Dou, Frans Hals, Jan Lievens, Paulus Moreelse, Michael Sweerts, Jan Baptist Weenix en Emanuel de Witte. Al twintig jaar lang lenen ze hun werken uit aan internationale musea en tentoonstellingen.

Hoe adembenemend het project ook is, het Kremer Museum bezoeken is nog niet iedereen gegeven. Om te beginnen, heb je er een Oculus VR voor nodig. Wie nog geen kennis gemaakt heeft met die virtuele realiteit, kan nog steeds gewoon op de website van de Kremer Collectie rondneuzen. De kunstwerken zijn er op hoge resolutie te vinden, handig te doorzoeken op thema, kunstenaar of periode. Die schilderijen hangen dan wel niet aan haast tastbare muren in een indrukwekkende virtuele architectuur, maar dat maakt de kunstwerken er niet minder bijzonder op. Integendeel.

Koop The Kremer Museum op Google Play of bezoek www.thekremercollection.com

—
JONAS BRUYNEEL