

Waarderingskunst

De waarderingskunst is het spiegelbeeld van de aloude geheugenkunst die de redenaars moest dienen bij hun eloquente betogen. De architecten moeten immers het verhaal uit het gebouw destilleren, daarvan de taal beheersen, of het nu een officiële monumenten-status heeft of niet. Idealiter werken zij samen met bouw- en architectuur-historici voor het traceren van de bouw- en gebruiks-geschiedenis, de duiding en de waardstelling. Eerst daarna kunnen zij beslissen over de ingrepen en een integrerend ontwerp maken voor het te bewaren bouwwerk.

Het waarderingsproces kent een even grote dynamiek als veelzijdigheid, met een aantal constante variabelen van architectuur, geschiedenis, gebruik en betekenis.¹⁹ Dat wil ik u graag aan de hand van een virtueel model demonstreren. In dit digitale tijdperk ligt hiervoor een vergelijking met een computer voor de hand.

De kern wordt gevormd door de 'hardware' van het apparaat, oftewel de materialiteit van het gebouw, de stad of het cultuurlandschap. De hardware wordt echter pas effectief na de installatie van de 'software' van de programmatuur: het erfgoed-discours. Een bouwwerk – in de ruimste zin van het woord – wordt namelijk pas als monument of erfgoed beschouwd nadat liefhebbers of kenners het als zodanig in beeld brengen of benoemen en de *herkenning* (identificatie) overgaat in een maatschappelijk procedure van *erkenning* van de cultuur- en architectuurhistorische waarden (status-verlening door middel van publicatie, plaatsing op monumentenlijst en dergelijke).

Het aanbod en de ontwikkeling van zowel hardware als software worden in hoge mate bepaald door de 'orgware' van producenten, verkooporganisaties, gebruikers-

The art of evaluation

The art of evaluation is the mirror image of the art of memory which helped the ancient orators give their eloquent speeches. Architects have to distil a story from the building and understand its language, be it a listed monument or not. Ideally, they should work together with construction and architectural historians to identify the history of the building and its use, its significance and value. Only after that will they be able to decide about the interventions, and make an integrated design for the building to be preserved.

The value assessment process is as dynamic as it is multifaceted, with a number of constant variables in terms of architecture, history, use and significance.¹⁹ I would like to demonstrate that using a virtual model. In this digital era, a comparison with a computer is an obvious choice. Its core is formed by the hardware of the device, which is comparable with the materials of the building, city or cultural landscape. However, the hardware only becomes useful after software has been installed on it: the heritage discourse. A building, in the widest sense of the word, is only considered as a monument or part of our heritage once experts or devotees have portrayed or nominated it as such, and once *recognition* (identification) develops into a social procedure of *acknowledgement* of the cultural and architectural historic values (granting status through publications, being listed, etc.).

The supply and development of hardware and software are largely determined by the "orgware" of manufacturers, sales organisations, user groups and governments. The equivalents in the heritage sector include many actors, ranging from architects to amateur historians, lawyers, civil servants, bankers, tourists, etc.

groepen en overheden. Vertaald naar de erfgoedwereld zijn hierbinnen vele soorten actoren actief, variërend van architect tot amateurhistoricus, advocaat, ambtenaar, bankier of toerist etcetera. In het waarderingsproces hanteert ieder, mede afhankelijk van de eigen opleiding, positie, belang en toekomstvisie, andere interpretaties en referenties om tot waarde-uitspraken over hetzelfde erfgoed-object te komen. Een architect die een verbouwingsopdracht heeft, kijkt anders naar het werk in kwestie dan bij voorbeeld een monumentenzorger, hypotheekverstrekker of bewoner.²⁰

Hierdoor is het soms moeilijk om tot een eensluidend waarde-oordeel te komen en verschillen zijn dan ook onvermijdelijk. Het vergt een aparte studie om vast te stellen of, en hoe, deze actor-verschillen tot grote effecten op de waardering en duiding van het erfgoed leiden. Dat valt buiten het korte bestek van deze rede, waarbij ik wil proberen om, met het ontwerpersperspectief in het achterhoofd, de belangrijkste variabelen en hun onderlinge wisselwerking te laten zien van de hard- en de software. Al die velden kan ik nu niet in detail uitwerken, maar wel aanduiden als een rader in het grote geheel.

Als computergebruikers zijn we bekend met een groot aantal variabelen binnen een bepaald genre: bijvoorbeeld laptops, tekenprogramma's en harde schijven. Hoe groter het geheugen, hoe hoger de prijs. Was dat ook maar zo met het architectonisch geheugen en de monumenten.

In the value assessment process each of us uses different interpretations and references to make value judgments of the same heritage object, depending on his or her education, position, status and ideas about the future. An architect tasked with a refurbishment project will look differently at the building than a conservation specialist, mortgage lender or resident.²⁰ This may make it difficult to arrive at a unanimous value judgment or appreciation, and differences are unavoidable. A separate study would be needed to decide if and how these differences between actors lead to a significant impact on the valuation and appreciation of our heritage. That is outside the scope of this address. Here I wish to make an attempt, looking from the perspective of a designer, to describe the key variables of the hardware and software and their interaction. I cannot describe these fields in detail, but I can identify them as cogs in the machinery. As computer users we are familiar with a large number of variables within a given range: e.g. laptop computers, drawing software and hard disks. The larger the memory, the higher the price. If only that applied to the Architectural Memory and listed monuments.