

**Het 'postmoderne', digitale Rijksmuseum:**  
Op weg naar een *participatory historical culture*?



**Universiteit Utrecht**

*Public History in the Digital World*

Naam: Nina Montijn

Studentnummer: 3821862

Masterthesis Cultuurgeschiedenis

Begeleider: dr. Hendrik Henrichs

15 december 2015

Universiteit Utrecht

Woorden: 21.046



**Het ‘postmoderne’, digitale Rijksmuseum:**  
Op weg naar een *participatory historical culture*?

Afbeelding titelpagina: foto auteur

*Voor mijn moeder.*

## Inhoudsopgave

<b>Voorwoord</b>	6
<b>Samenvatting</b>	7
<b>Stelling</b>	8
<b>Inleiding</b>	9
Het postmoderne museum	10
<i>Shared authority</i>	12
Opbouw thesis	14
Relevantie	16
Methodologie en bronnenselectie	17
<b>Hoofdstuk 1</b>	
<b>Een historische cultuur voor- en door iedereen</b>	19
1.1: Inleiding	19
1.2: Public History en postmodernisme: ‘towards a <i>shared authority</i> ’	20
1.2.1: Grondslagen van de geschiedbeoefening en postmodern historisch besef	21
1.2.2: Public History: doelstellingen en idealen	25
1.2.3: <i>Performative turn</i> en <i>cultural turn</i>	27
1.2.4: Postmodern levensgevoel: <i>experience</i> en <i>memory</i>	29
1.2.5: Hegemonie van de historicus doorbroken	30
1.3: Participatie en betrokkenheid van het publiek in een digitaal tijdperk: op weg naar een <i>participatory historical/digital culture</i> ?	32
1.3.1: Museum en bezoeker: een culturele dialoog en samenwerking	35
1.4: Conclusie	37
<b>Hoofdstuk 2</b>	
<b>Digitale middelen en het gezaghebbend erfgoeddiscours</b>	39
2.1: Inleiding	39
2.2: Over het gezaghebbend erfgoeddiscours en <i>agency</i>	40

2.3:	Potentie en meerwaarde van digitale middelen binnen en buiten de muren van musea	43
2.3.1:	Interne digitale middelen van musea: multimediatours en elektronische gidsen	47
2.3.2:	Externe digitale middelen van musea: <i>social media</i> , websites en discussieforums	49
2.4:	Conclusie	51

### **Hoofdstuk 3**

	<b>Het Rijksmuseum: plaats voor een <i>participatory digital culture</i>?</b>	53
3.1:	Inleiding	53
3.2:	Missie en visie van het Rijksmuseum	54
3.3:	Digitale middelen en het Rijksmuseum	56
3.3.1:	Interne digitale middelen van het Rijksmuseum: multimediatour en familiespel	57
3.3.2:	Externe digitale middelen van het Rijksmuseum	62
3.4:	Een dialoog tussen publiek en museum?	64
3.4.1:	Een participerende observatie: wat vinden bezoekers van de Rijksmuseum- <i>app</i> ?	65
3.5:	Adviezen bij de bestaande digitale middelen om tot een <i>participatory historical culture</i> te komen in het Rijksmuseum	68
3.6:	Conclusie	71

### **Hoofdstuk 4**

	<b>Conclusie</b>	72
4.1:	Uitkomst	75
4.2:	Reflectie en suggesties voor verder onderzoek	75

	<b>Bibliografie</b>	77
--	---------------------	----

## Voorwoord

Mijn fascinatie met het postmoderne gedachtegoed vormde in het derde jaar van mijn bachelorstudie mijn interesse voor *public history*. Met mijn masteropleiding wist ik deze twee voorliefdes te integreren en verder uit te diepen, met als eindresultaat deze thesis. Aan de basis van mijn thesis lag mijn stage bij het Rijksmuseum in Amsterdam op de afdeling Geschiedenis, alsook het intrigerende idee van deconstructie van kennis- en machtsstructuren binnen de museumbeleving. Wat mij vooral fascineerde is de voorgestelde ‘dialogue’ tussen museum en bezoeker bij een *participatory historical culture*: voor mij is dit een vrucht afkomstig uit de *public history*-stroming en tevens een spoor van het postmoderne levensgevoel. De ideale historische cultuur is mijns inziens een coöperatieve cultuur waarin de historicus uit zijn ivoren toren neerdaalt om vervolgens samen met het publiek ‘geschiedenis te maken’, om het verleden zo optimaal en veelzijdig en kleurrijk mogelijk te laten herleven in het heden. Het verleden is immers overal aanwezig, en van iedereen. Met dit onderzoek hoop ik dan ook een bijdrage te leveren aan het denken over een *participatory historical culture* in musea, met aandacht voor het digitale aspect binnen de historische cultuur en de museumbeleving van het Rijksmuseum in het bijzonder.

Mijn speciale dank gaat uit naar mijn scriptiebegeleider dr. Hendrik Henrichs, voor zijn suggesties, begrip en inspirerende colleges. Ook wil ik graag dr. Willemijn Ruberg bedanken voor haar interessante colleges, die mijn denken altijd wisten te prikkelen.

## Samenvatting

De theorie omtrent *public history* pleit ervoor dat de autoriteit van de academisch geschoolde historicus inzake zeggenschap over het verleden gedeeld dient te worden met het lekenpubliek. De inbreng van de leek heeft binnen de *public history*-stroming aan kracht gewonnen, daar publiekshistorici van mening zijn dat ook niet-historici een waardevolle bijdrage kunnen leveren aan het proces van zin- en betekenisgeving omtrent het verleden. Echter, in de praktijk blijkt veelal dat het publiek nog altijd veel waarde hecht aan de autoriteit van de professionele historicus en nog graag ‘onderwezen’ wil worden. Ook lijken instituten als (kunst)historische musea nog niet volledig bereid om autoriteit en zeggenschap over het verleden te delen met het publiek.

Met de opkomst van digitale middelen in de museumwereld rees de verwachting dat deze een nog sterkere democratische tendens teweeg zouden brengen met betrekking tot het museumbezoek in het voordeel van het publiek. Digitale middelen zouden de democratische historische cultuur kunnen bevorderen en het publiek kunnen *empoweren*. De bezoeker heeft nu immers de mogelijkheid om zijn of haar eigen *smart device* (laptop, tablet, smartphone) in te zetten in de door het museum ontwikkelde educatieve, digitale applicaties en het culturele en historische leerproces. De democratische potentie van digitale middelen, met name de mogelijkheid om als platform voor dialoog tussen museum en bezoeker en bezoekers onderling te fungeren, is in het Rijksmuseum nog niet van de grond gekomen. Het Rijksmuseum, dat prijswinnaar is inzake digitale informatieverschaffing en programma's met amusementswaarde, blijkt op digitaal niveau nog niet bereid om een *participatory historical culture*, alsook een gedeelde autoriteit over het verleden op virtueel niveau, te genereren tussen professional en leek. De *status quo* van digitale middelen binnen en buiten de muren van het Rijksmuseum lijkt meer de nadruk te leggen op educatie en het betrekken van de bezoeker bij de collectie en het museum *an sich*, dan dat deze tracht een wederkerige relatie tussen museum en publiek te doen ontstaan.

## Stelling

Digitale media in musea zouden een *participatory historical culture* kunnen bevorderen en ondersteunen. Het Rijksmuseum in Amsterdam loopt voorop als het gaat om digitale *tools* als multimediatours en een website die de museumervaring ondersteund en daarnaast verdieping biedt. Men kan zich afvragen in hoeverre er sprake is van een echt wederkerige relatie tussen museum en publiek door de implementatie van digitale middelen. Is hier, met het behulp van de reeds bestaande digitale middelen, al een platform voor gecreëerd? Ik ben van mening dat de digitale media die nu beschikbaar zijn, zowel binnen als buiten de muren van het Rijksmuseum, nog niet optimaal benut worden inzake het bewerkstelligen van een *participatory historical culture* en een wederkerige relatie tussen museum en publiek. Er zit veel meer potentie voor publieksparticipatie in het bestaande digitale aanbod van het Rijksmuseum.

Als casus analyseer ik het gebruik van de Rijksmuseumapplicatie die in mijn optiek nog niet wordt ingezet voor de interactieve, democratische doeleinden die de applicatie zou kunnen behalen. Ik baseer mijn analyse op theorie afkomstig uit *public history* en theorie omtrent digitale middelen in musea (*digital cultural heritage* en *museumstudies*), waartoe ik ook ideeën uit het postmoderne kennisrelativisme toepas. Hierbij is het begrip *agency* belangrijk in de analyse omtrent de zeggenschap van het publiek inzake de museumervaring en het proces van zin- en betekenisgeving aan het verleden als sociaal-culturele activiteit. In dit onderzoek heb ik tevens een drietal participerende observaties in het museum toegevoegd. Tot slot breng ik een advies uit over hoe de bestaande applicatie van het Rijksmuseum effectiever ingezet zou kunnen worden teneinde een geslaagde *participatory historical culture* in en om het museum te genereren, om zo de humanistische waarden waar het museum voor staat te optimaliseren.



## Inleiding

Aanvankelijk richtten traditionele musea hun aandacht enkel op het verleden. Hun voornaamste focus lag op de materiële restanten van het verleden en musea waren hierdoor zeer objectgeoriënteerd. Handelingen als verzamelen, conserveren, bestuderen, tentoonstellen en het interpreteren van (kunst)historische artefacten vormden hoofdtaken. Deze introverte focus heeft ertoe geleid dat de tentoonstelling van artefacten het bestaansrecht van musea legitimeerde. Deze oriëntatie op objecten, waarbinnen weinig aandacht voor het publiek bestond, is een reden waarom musea in het publieke geheugen gegrift staan als exclusieve instituten. Ze worden nog vaak gezien als opslagplaatsen van relieken van het verleden die enkel ontvankelijk zijn voor de intellectuele of esthetisch gevoelige elite. Tegenwoordig voegen musea echter een belangrijk maatschappelijk doel toe aan hun bestaansrecht: zij bieden het publiek de mogelijkheid om te leren over erfgoed, waarbij er aandacht bestaat voor de wensen van dit publiek.

Binnen de museumwereld is er sprake van een groeiende waardering voor het feit dat musea niet alleen bestaan voor de borging van materieel erfgoed, maar ook om de samenleving van dienst te zijn door kennis en cultureel vertier te bieden. Als musea er niet in slagen om het tempo van de veranderende samenleving bij te houden, bestaat de kans dat zij als overtollig beschouwd zullen worden. Deze ontwikkeling zal in het voordeel van andere kennisinstituten werken. Het Rijksmuseum in Amsterdam is een modern museum dat inziet dat erfgoed een essentieel onderdeel van het heden vormt: we bestuderen of ‘bezoeken’ het verleden om te begrijpen wie wij zijn en wat wij van de toekomst verwachten. Het Rijksmuseum speelt dan ook in op kwesties van (nationale) identiteit en sociale cohesie: cultuur wordt hier gevormd en continu hervormt. Musea zijn immers geheugenbanken van erfgoed, en hebben een verantwoording in het toegankelijk maken van informatie voor het publiek.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> G.F. MacDonald en S. Alford, ‘The museum as Information Utility’, in: R. Parry (red.) *Museums in a Digital Age* (Routledge: Londen/New York 2010) 72-79, aldaar 72. Voor de definitie van een museum, zie: <<http://icom.museum/the-vision/museum-definition/>>. De definitie luidt als volgt: ‘A museum is a non-profit, permanent institution in the service of

Bovendien is het nieuwe Rijksmuseum kenmerkend voor het begrip *post-museum*, ofwel het ‘museum zonder muren’.

### **Het postmoderne museum**

In 1952 kondigde de Franse historicus André Malraux reeds het einde van het traditionele, elitaire museum aan. Malraux was van mening dat (kunst)historische objecten niet langer beperkt zouden blijven tot een bestaan binnen de fysieke muren van het museum, dat overigens op een *top-down* manier waarde toekende aan objecten. (Kunst)historische objecten zouden volgens Malraux voortaan ook in de publieke sfeer tot leven moeten komen en hierdoor toegankelijk worden voor een groot en breed publiek: het museum zou een functie moeten gaan uitoefenen buiten haar eigen muren en hierbij rekening moeten houden met de wensen van het publiek. Malraux benadrukte daarbij het grote belang van een wederkerige relatie, of dialoog, tussen publiek en museum. Hierin was zeggenschap van het publiek in het proces van zin- en betekenisgeving omtrent (kunst)historische objecten volgens hem een voorwaarde voor het toekomstige voortbestaan van musea.<sup>2</sup>

Gedurende de twintigste eeuw lag de hoofdtaak van het museum in het aanbieden van kennis aan het publiek, op een manier die de Britse historicus John Tosh als *top-down* zou kwalificeren.<sup>3</sup> Het museum bepaalde nog altijd wat voor informatie de bezoeker tot zich kon nemen en creëerde hiermee een begrenst en gezaghebbend kennisdiscours. De informatiestroom was dan ook eenzijdig van aard, namelijk van museum naar publiek toe, en het publiek kreeg niet de mogelijkheid om deel te nemen aan het proces van betekenisgeving aan (kunst)historische objecten. Met de opkomst van het postmoderne kennisrelativisme in het laatste kwart van de twintigste eeuw, rees pas twijfel over het traditionele, modernistische idee van het kunnen vaststellen van een universele waarheid. Hiermee werd ook de deur geopend voor de stelling dat het publiek ruimte zou moeten krijgen om zelf ideeën over een

---

society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education, study and enjoyment.’

<sup>2</sup> A. Malraux, *Les voix du silence* (Parijs 1952) 12, 125.

<sup>3</sup> J. Tosh, ‘History goes public’, in: John Tosh (red.), *Why history matters* (Houndsmills: Basingstoke 2008), 99-119, aldaar 112.

object aan te kunnen dragen.<sup>4</sup> Het traditionele, moderne museum zou op die manier veranderen van opslagplaats met (kunst)historische artefacten waar bezoekers onderwezen worden in door professionals geconstrueerde (kunst)historische kennis, in een plaats van wederkerigheid waar gezamenlijk geleerd kan worden en waar men gezamenlijk erfgoed produceert.<sup>5</sup>

De Britse museologe Eilean Hooper-Greenhill opperde in haar boek *Museums and the Interpretation of Visual Culture* dan ook de term *post-museum*, waarmee zij (in navolging van Malraux) duidde op het museum als een plaats voor dialoog en wederkerigheid. Volgens Hooper-Greenhill zou het *post-museum* in samenwerking met het publiek kennis moeten produceren. Het voordeel van een dergelijke wederkerigheid tussen museum en publiek en het gezamenlijk betekenis verlenen aan het verleden, is dat door het aanvoeren van verschillende visies en achtergronden een veelzijdig en completer beeld van het verleden kan ontstaan.<sup>6</sup>

Hedendaagse digitale media bieden de mogelijkheid voor een dynamische relatie tussen museum en publiek. De opkomst van digitale technologieën en het ‘virtuele cybermuseum’ hebben ertoe geleid dat het publiek te allen tijde en ter plaatse toegang heeft tot (kunst)historische informatie en museale collecties. Voor musea is hierdoor tevens de mogelijkheid ontstaan om museale inhoud wijdverbreid aan te bieden en te populariseren. Daar digitale middelen in theorie een sterke potentie in zich dragen wat betreft het aanbieden van een platform voor het uitwisselen van kennis en ervaring tussen museum en publiek en (virtuele) bezoekers onderling, lijkt dit in de praktijk nog niet van de grond te komen in het Rijksmuseum. Dit onderzoek richt zich dan ook op de vraag in hoeverre er daadwerkelijk ruimte is voor een *participatory digital culture* met behulp van vooruitstrevende digitale middelen binnen en buiten de muren van het Rijksmuseum.

---

<sup>4</sup> O. van Oost, ‘Musea 2020’, *Faro Tijdschrift over Cultureel Erfgoed* 4.3 (2011) 44-52, aldaar 47-48.

<sup>5</sup> J. de Groot, *Consuming history. Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture* (Routledge: Londen / New York 2009) 235.

<sup>6</sup> E. Hooper-Greenhill, *Museums and the Interpretation of Visual Culture* (New York 2000) 10-14, 152.

### *Shared authority*

Zoals gezegd stammen ideeën over wederkerigheid tussen publiek en musea af van de postmoderne twijfel over de autoriteit van de academisch geschoolde professional. Geschiedbeoefening kan dan ook in drie vormen geschieden: naast academische geschiedenissen wordt nu ook geschiedvorsching binnen *public history* en *popular history* erkend. Academische geschiedenis is, vanzelfsprekend, het domein van academisch geschoolde historici. Academische geschiedenis ontleent haar bestaansrecht aan het publiceren door en voor de academische wereld, waarin een theoretisch onderzoeksapparaat de norm is. *Public history* daarentegen behelst alle vormen van geschiedvorsching die academici aanbieden aan een breed publiek, ter vermaak of teneinde een informatief publiek debat te bevorderen. Het gaat hier om het ‘doceren’ van kennis over het verleden in een *top-down* benadering. *Popular history* staat voor geschiedenissen gemaakt door en voor het publiek. Bij deze populaire omgangsvorm met het verleden hoeft geen academicus betrokken te zijn.<sup>7</sup> Binnen de *popular history* is er ruimte voor subjectiviteit en menselijke emotie, daar academische geschiedenis en *public history* vooral op feiten stoelen. *Popular histories* worden veelal weggezet als bestaande omgangsvormen met het verleden zonder enige kritische reflectie.

Deze kritiek op de leek in zijn omgang met het verleden doet echter tekort aan de bagage die eenieder met zich meebrengt in het historisch debat. Samenwerking tussen historische professionals en leken die affiniteit met het verleden koesteren kan daarentegen leiden tot een democratische en kritische benadering van het verleden, met allerlei verschillende standpunten en meningen binnen een brede benadering van dien aard. Iedereen brengt namelijk iets met zich mee, en het een kan het ander aanvullen of ondervragen. De verschillende stemmen van professionals en leken in samenwerking maken een brede interpretatie en veelkleurig perspectief op het verleden mogelijk. Een gedeelde autoriteit of zeggenschap over het verleden wordt dan ook *shared authority* genoemd.<sup>8</sup> *Shared authority* bevindt zich op het raakvlak tussen *public* en *popular history*. Om maar met een metafoor te spreken: binnen

---

<sup>7</sup> B.E. Jensen, ‘Usable Pasts: Comparing Approaches to Popular and Public History’, in: P. Ashton en H. Kean (red.), *Public History and Heritage Today. People and their Pasts* (New York 2012) 42-46, aldaar 43-4.

<sup>8</sup> De term *shared authority* is afkomstig van M. Frisch, ‘Commentary – Sharing Authority: Oral History and the Collaborative Process’, *Oral history review* 30.1 (2003) 111-113, aldaar 112.

*shared authority* komen ‘hoofd’, ‘hart’ en ‘handen’ samen: kritisch en objectief bronnenonderzoek door academici in combinatie met de meer moralistische, gevoelswaardige en identiteitsvormende omgangsvormen met het verleden van leken maken een alomvattende aanpak van geschiedvorsching aantrekkelijk. Daar academici historische context aanleveren en waken voor verdraaiing van feiten bij een samenwerking met leken, maken herinneringen en emoties die het verleden bij leken kan oproepen een completere, levendige geschiedenis mogelijk. *Shared authority* staat dan ook voor een dialoog tussen professional en leek, *history* en *memory*, verleden en heden. Een dialoog tussen publiek en professionals leidt dan ook tot een *participatory historical culture*, een historische cultuur waarin iedereen deelnemer is.

De Amerikaanse historicus David Thelen introduceerde het begrip *participatory historical culture* waarmee hij pleitte voor een wederkerige relatie tussen academici, musea en publiek.<sup>9</sup> Thelen heeft vertrouwen in de omgangsvorm van leken met het verleden. Hij stelt dan ook het volgende:

“(…) Everyone uses the past for similar and fundamentally human purposes - such as to establish identity, morality, immortality, and agency. People use the past to imagine how they might change and be changed by other people and by circumstances. And they use the past critically, creatively, and actively, in making and testing narratives of change and continuity.”<sup>10</sup>

Thelen heeft met zijn eveneens Amerikaanse collega Roy Rosenzweig door middel van een publieke enquête aan willen tonen dat het Amerikaanse publiek veel waarde hecht aan de autoriteit van musea inzake het verstrekken van waardevolle en betekenisvolle informatie over het verleden.<sup>11</sup> Dit gegeven demonstreert echter dat musea als aantrekkelijke plaats fungeren voor het ontwikkelen van een *participatory historical culture*. Het publiek dient wel de mogelijkheid tot deelname te krijgen.

---

<sup>9</sup> R. Rosenzweig en D. Thelen, ‘Afterthoughts. R. Rosenzweig, “Everyone a historian” and D. Thelen, “A participatory historical culture”’, in: R. Rosenzweig en D. Thelen (red.), *The presence of the past. Popular uses of history in American life* (New York 1998) 184.

<sup>10</sup> R. Rosenzweig en D. Thelen (red.), *The presence of the past. Popular uses of history in American life*, 205.

<sup>11</sup> M. Kammen, ‘Carl Becker Redivivus: Or, is everyone really a historian?’, *History and Theory* 39.2 (2000) 230-242, aldaar 232.

Is het Rijksmuseum in Amsterdam een plaats waar ruimte is voor het ontstaan van een wederkerige relatie tussen museum(professionals) en publiek? Op de website *Rijksstudio* krijgt het publiek de ruimte om zelf digitale kopieën van objecten uit het museum te selecteren en te bewerken, maar wordt hier een werkelijke gedeelde autoriteit mee gecreëerd? Heeft het publiek bovendien een stem binnen het betekenisgevingproces in het fysieke museum zelf, met behulp van de door het museum aangeboden digitale multimediatours? De technologische ontwikkelingen en digitaliseringprocessen binnen en buiten de fysieke museumbeleving zouden een *participatory digital culture* kunnen faciliteren en versterken, met daarbij veel ruimte voor *agency* van de bezoeker. Een vluchtige blik op de bestaande digitale middelen van het Rijksmuseum laat zien dat het digitale aanbod zeer toegankelijk en bruikbaar is voor een groot publiek. Inzake de website *Rijksstudio* kan ook aangetoond worden dat het publiek op basis van eigen ervaring, voorwaarden en wensen de mogelijkheid heeft op een persoonlijk, virtueel niveau betekenis te verlenen aan de digitale collectie van het museum.

Met dit onderzoek wil ik de gelegenheid nemen om te verkennen in hoeverre het publiek daadwerkelijk de ruimte krijgt om de inhoud van het Rijksmuseum te informeren en om tentoonstellingen of publieksgerichte programma's te ondervragen en te stimuleren. De hoofdvraag binnen dit onderzoek luidt dan ook: in hoeverre is het Rijksmuseum al een plaats waar een *participatory historical/digital culture* kan ontstaan? Met deze vraag tracht ik een beeld te schetsen over in hoeverre het publiek daadwerkelijk *agency* heeft verkregen dankzij de implementatie van ogenschijnlijk democratiserende en *agency*-verschaffende digitale middelen. De kern van mijn betoog richt zich op de implementatie van digitale middelen in het Rijksmuseum in verhouding tot het doorbreken van de eenzijdige betekenisgeving aan het verleden.

### **Opbouw thesis**

Het Rijksmuseum streeft naar een sterk gemeenschapsgevoel tussen museum en publiek en heeft hiertoe een online strategie en digitale middelen ingezet waarmee het de virtuele en fysieke bezoeker poogt te verbinden. Het museum functioneert hiermee zowel binnen als buiten haar muren. Om een antwoord te kunnen geven op de vraag in hoeverre de digitale middelen (hiermee doel ik op de applicatie multimediatour en

de website) van het Rijksmuseum bijdragen aan het tot stand brengen van een *participatory historical/digital culture*, dient in het eerste hoofdstuk allereerst uiteen worden gezet wat de grondslagen en theorie van *public history* en *shared authority* inhouden.<sup>12</sup> Hiertoe behandel ik de grondslagen van de geschiedbeoefening en de invloeden van het postmoderne historisch besef. Hieruit zal duidelijk worden wat het postmodernistische gedachtegoed voor invloed heeft gehad op de totstandkoming van de idee van een *participatory historical culture*, alsmede de legitimering hiervan. Ook worden in het eerste hoofdstuk verschillende visies op de *participatory historical culture* in een digitaal tijdperk uiteengezet. Tevens komt hierbij de invloed van digitalisering op deze democratische tendens aan de orde. Vervolgens behandel ik in het tweede hoofdstuk het gebruik en de waarde van digitale middelen binnen en buiten het fysieke museum. In dit hoofdstuk geef ik een antwoord op de vraag tot op welke hoogte digitale media invloed kunnen uitoefenen op het tot stand brengen van een *participatory historical culture*. Ik behandel hiervoor zowel de interne als de externe varianten van digitale middelen. Interne digitale middelen zijn bijvoorbeeld multimediatours in de vorm van draagbare applicaties of elektronische gidsen, met als doel de bezoeker te informeren en/of te amuseren. Met externe digitale middelen worden in dit onderzoek websites en andere *online tools* bedoeld, waarmee het publiek de fysieke museumervaring kan uitbreiden en die tevens verdieping en een platform voor discussie kunnen bieden. Daarnaast behandel ik in het tweede hoofdstuk ook de kwestie van het ‘gezaghebbend erfgoeddiscours’ en verhandelingen rondom het begrip en de inhoud van *agency*. Een uiteenzetting over *agency* en het ‘gezaghebbend erfgoeddiscours’ is van belang om inzicht te krijgen in de rol van de bezoeker en zijn of haar museumbeleving in het laatste hoofdstuk.

Daar de eerste twee hoofdstukken zich toelagen op theoretische verhandelingen, zal ik het behandelde uit de voorgaande hoofdstukken toetsen aan de casus en praktijk van het Rijksmuseum in het derde hoofdstuk. Hier beschrijf ik allereerst de missie en visie van Het Rijksmuseum en de *status quo* van de digitale middelen van het Rijksmuseum op intern en extern niveau. Ik richt mij ook op de vraag in hoeverre er sprake is van een dialoog of wederkerigheid tussen het museum

---

<sup>12</sup> In dit onderzoek worden de termen *participatory historical culture* en *participatory digital culture* door elkaar gebruikt, aangezien het onderwerp zich richt op een coöperatieve historische cultuur binnen de digitale omgeving van het Rijksmuseum.

en de bezoeker, en aan de hand van verslag van een drietal ‘participerende observaties’ in het museum tracht ik inzicht te verschaffen in de wensen en ervaringen van bezoekers met betrekking tot de digitale middelen, de (digitale)museumervaring en een *participatory historical/digital culture*. In de laatste paragraaf van dit hoofdstuk zal ik een advies uitbrengen hoe te komen tot een *participatory historical/digital culture* in het Rijksmuseum.

### **Relevantie**

Dit onderzoek zal aantonen dat het tot stand brengen van een *participatory historical culture* ondanks de opkomst van toonaangevende digitale middelen in het Rijksmuseum nog geen succes blijkt. Van een *shared authority* inzake betekenisgeving aan museale inhoud (en interpretatie) is nog geen sprake. Hoewel de digitale middelen van het Rijksmuseum beschikken over de mogelijkheden en potentie om een *participatory historical culture* te genereren, lijkt het museum nog geen afstand te willen doen van haar autoriteit en hiermee het publiek tegemoet te komen qua inspraak in het proces van zin- en betekenisgeving aan het verleden. Het Rijksmuseum blijkt alleen (beperkte) *agency* toe te kennen aan het publiek op de website *Rijksstudio*, maar er is geen ruimte voor de stem van de bezoeker in de fysieke museumbeleving (of de applicatie multimediatour). Met dit onderzoek doe ik tevens voorstellen voor aanvullingen bij de bestaande museumapplicatie. Deze voorstellen zouden hypothetisch gezien moeten bijdragen aan het tot stand brengen van een dialoog en wederkerigheid tussen bezoeker en museum. Het huidige gebruik van de applicatie legt vooral nadruk op het eenzijdige dialoog van apparaat naar bezoeker, maar mijn voorstellen geven een aanzet tot een digitale museumervaring waarin meer ruimte is voor een dialoog tussen museum en bezoeker en bezoekers onderling. De voorstellen om meer uit het huidige digitale aanbod te halen en om dit aanbod juist in te zetten om wederkerigheid en dialoog te versterken, maakt dit onderzoek relevant in het licht van het teweegbrengen van een *participatory digital culture* in het Rijksmuseum. Daarnaast wil ik met mijn participerende observaties in het museum ook een beeld schetsen van de ervaring en wensen van bezoekers met betrekking tot de applicatie multimediatour.



## **Methodologie en bronnenselectie**

Het theoretische kader van mijn onderzoek is gebaseerd op literatuuronderzoek in combinatie met een analyse van het digitale aanbod van het Rijksmuseum. Het aanbod van literatuur omtrent *digital heritage* bleek echter zeer groot, waardoor ik ervoor gekozen heb mij met name te richten op het boek *Museums and the interpretation of visual culture* (Londen, 2000) van Eilean Hooper-Greenhill, de bundel *Museums in a Digital Age* van Ross Parry (Londen/New York 2013) en een verzameling algemene teksten over (de geschiedenis van) musea en media. Ook maak ik dankbaar gebruik van artikelen over *experience* en *empowerment* van o.a. Jerome De Groot en van verscheidene artikelen uit wetenschappelijke tijdschriften van auteurs die actief zijn in debatten omtrent *public history* en *museum studies*. Deze scriptie heeft de vorm van een uitgebreid literatuuronderzoek, toegepast op de casus het Rijksmuseum en de bijhorende digitale middelen, teneinde de kloof tussen theorie en praktijk te overbruggen.

Naast mijn focus op debatten omtrent *public history* en *digital heritage*, reflecteer ik in mijn onderzoek ook op poststructuralistische denkers. Termen als *agency* en (erfgoed)discours vormen een kernpunt in dit onderzoek, omdat ik zal nagaan in hoeverre de bezoeker ‘vrij’ is in zijn museumbeleving en ‘ervaring’ van het verleden binnen het Rijksmuseum, en welke partijen deelnemen in het proces van zin- en betekenisgeving aan het verleden binnen een al dan niet gerealiseerde *participatory historical culture*. Ik zal deels een vorm van de methodologie van de ‘discoursanalyse’ toepassen wanneer ik de digitale museumervaring analyseer: wie verleent op wat voor manier(en) betekenis aan het verleden als we het hebben over de digitale multimediatour? Aangezien digitale middelen een democratiserend effect binnen de historische cultuur zouden kunnen doen ontstaan, met meer ‘vrijheid’ en *empowerment* bij de bezoeker als gevolg, maak ik in dit onderzoek ook gebruik van Michel Foucaults (1926-1984) concept *biopower*.<sup>13</sup> Hiermee wil ik analyseren in hoeverre de bezoeker echt vrij is in zijn of haar museumbeleving in het Rijksmuseum. Wederom is hier het begrip *agency* van groot belang: bepaalt de bezoeker wat hij of zij ziet, ervaart en leert in het museum, of ligt dit, ondanks de implementatie van

---

<sup>13</sup> M. Foucault, *The History of Sexuality I* (Allen Lane : 1979) 140-1.

digitale middelen, in handen van het museum? De applicatie multimediatour verleent op het eerste gezicht *agency* aan de bezoeker, maar is dit ook werkelijk het geval?

Zoals reeds aangegeven zijn in dit onderzoek ook een drietal participerende observaties in het Rijksmuseum verwerkt. Deze participerende observaties heb ik gedaan op drie verschillende dagen, waarbij ik op iedere dag mijn aandacht richtte op verschillende groepen bezoekers (te weten een groep “50-plussers” op de eerste dag, een groep “(jong)volwassenen” op de tweede dag en een groep “jongeren” op de derde dag) en hun gebruik van de multimediatour. De term ‘participerende observatie’ betekent dan ook letterlijk dat ik als observator heb gekeken naar merkwaardigheden in het gebruik van de multimediatour onder deze groepen en hen soms heb gevraagd of ik een zaal mocht ‘meelopen’. Bovendien heb ik tussendoor een aantal vragen aan hen gesteld met betrekking tot de museumervaring en hun wens om al dan niet bevindingen te willen delen met andere bezoekers of het museum zelf.

## Hoofdstuk 1

### Een historische cultuur voor- en door iedereen

#### 1.1 Inleiding

‘Mr. Everyman is stronger than we are, and sooner or later we must adapt our knowledge to his necessities’, schreef de Amerikaanse historicus Carl Becker in zijn essay *Everyman his own historian*. Becker schreef deze woorden al in 1932, nog ver voor de opkomst van het postmoderne kennisrelativisme dat de weg zou vrijmaken voor het ontstaan van *public-* en *popular history*.<sup>14</sup> Met ‘Mr. Everyman’ doelde Becker dan ook op alle leken die zich bezighouden met de bestudering van het verleden en hij kende hen in zijn essay dan ook een zekere zeggenschap over het verleden toe.

In paragraaf 1.2 van dit hoofdstuk ga ik in op de vraag in hoeverre het postmodernisme of poststructuralisme invloed heeft gehad op de opkomst van *public history* en daarmee ook op het begrip *shared authority*. Vervolgens behandel ik in paragraaf 1.3 het gedachtegoed achter de *participatory historical culture* in de context van ons huidige digitale tijdperk, alsmede het debat over *history* (objectieve geschiedschrijving) versus *memory* (subjectieve herinnering) en de plaats van dit debat binnen een coöperatieve historische cultuur. Inzake de *participatory historical culture* is het gezamenlijk leren binnen het museum, met behoud van haar oude functie als beheerplaats van erfgoed, centraal komen te staan. Een publiek dat deelneemt aan het leren en ‘doen’ van erfgoed (in de zin van erfgoed als activiteit, performativiteit) is belangrijk binnen een *participatory historical culture*. Daarbij hoeft een dergelijke coöperatieve cultuur niet ten koste te gaan van de oorspronkelijke taken van het museum (conserveren, onderzoeken, presenteren van objecten): integendeel, een brede publieksparticipatie brengt juist de mogelijkheid met zich mee om gezamenlijk een zo compleet en kleurrijk mogelijk beeld van het verleden te vormen. Er is echter wel een belangrijk verschil, namelijk het verschil tussen publieksparticipatie en betrokkenheid van het publiek. Het is van belang om dit

---

<sup>14</sup> C. Becker, ‘Everyman his own Historian’, *The American Historical Review* 37.2 (1932) 221- 236, aldaar 234.

verschil in het achterhoofd te houden wanneer we spreken van een geslaagde *participatory historical culture*.

## **1.2 Public History en postmodernisme: ‘towards a *shared authority*’<sup>15</sup>**

Vanaf de jaren zestig en zeventig van de twintigste eeuw ontstond er kritiek op het modernistische en universalistische idee van vooruitgang in de samenleving, wetenschap, kunst en historiografie. Deze kritiek was afkomstig uit de postmodernistische / poststructuralistische hoek.<sup>16</sup> Het postmodernistische gedachtegoed vestigde aandacht op gefragmenteerde en ongelijksoortige karakteristieken binnen de wetenschap, cultuur en maatschappij. Het postmodernisme staat dan ook voor het ‘lokale’ en voor kritiek op universalistische pretenties en *grand narratives*. Daarbij heeft dit gedachtegoed het opgenomen voor onderdrukte belangen, klassen, volkeren en tradities. Poststructuralisten hebben bovendien de wetenschappelijke noties ‘objectiviteit’ en ‘universele geldigheid’ bekritiseerd. Volgens hen is waardevrijheid in de (geestes)wetenschappen een onhaalbaar ideaal. Sterker nog, de garantie van rationaliteit, waarheid en objectiviteit binnen de wetenschap is een valse garantie. Postmodernisten stellen namelijk dat zoiets als een objectieve werkelijkheid niet bestaat: wetenschap is op specifieke standpunten en interpretaties gebaseerd. Voor alles wat waarneembaar is zijn oneindig veel verklaringen mogelijk, en dit maakt absolute waarheid onkenbaar. Postmoderne historici hebben zich dan ook uitgesproken tegen het idee van objectieve geschiedschrijving. De empirische en Rankeaanse scheiding tussen geschiedenis en politiek, geschiedenis en ethiek en geschiedenis en rechtvaardigheid, heeft dan ook geen stand kunnen houden. Het laatste kwart van de twintigste eeuw kende daarnaast ook kritiek op het Europese humanisme en de humanistische idealen binnen de (geestes)wetenschappen.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> In deze paragraaf zijn elementen verwerkt uit een eerder essay van de auteur, getiteld *Postmodernisme en de democratisering en emancipatie van het historisch ambacht* (Utrecht, 2014).

<sup>16</sup> De termen *poststructuralisme* en *postmodernisme* worden hier door elkaar gebruikt en als overlappend behandeld.

<sup>17</sup> C. Lorenz, ‘Unstuck in time. Or: the sudden presence of the past’, in: K. Tilmans, F. van Vree en J. Winter (red.), *Performing the Past. Memory, History, and Identity in Modern Europe* (2010) 67-102, aldaar 67-71.

Fundamentele kritiek op de ‘mythe’ van objectiviteit binnen de academische geschiedschrijving kende haar oorsprong in een postmodernistische stroming van multiculturalisme, *cultural wars* en *politics of identity*. Uitspraken betreffende klasse, gender, ras en etniciteit werden dan ook succesvol aangewend in de bekritisering van de waardevrijheid van de academische historicus. De noties *experience* en *memory* werden hier gekant tegen ‘objectiviteit’.<sup>18</sup> Het is dan ook interessant om de volgende vraag te stellen: in hoeverre heeft het postmodernistische gedachtegoed invloed gehad op de opkomst van *public* en *popular history*?

Om tot een analyse te komen inzake de vraag in hoeverre het postmodernisme heeft bijgedragen aan de totstandkoming en erkenning van open historische cultuur of *participatory historical culture*, zal ik eerst het postmoderne historisch besef bespreken. Vervolgens zal ik de doelstellingen en idealen van *public history* behandelen. Poststructuralistische en postkoloniale theorieën en kritieken zullen losjes verweven worden in deze analyse. Een korte bespreking van verschillende *turns* of ‘wendingen’ in de geschiedkundige- en culturele theorie (te weten de *performative turn*, *cultural turn*, *linguistic turn* en *affective turn*) en hun relatie tot publieksgeschiedenis zal hier ook niet ontbreken. Tevens komt ook de recente nadruk op *experience*, als kenmerk van het postmoderne levensgevoel, alsmede de opkomst van *memory studies* aan bod.

### **1.2.1 Grondslagen van de geschiedbeoefening en postmodern historisch besef**

Het Popperiaanse standpunt van kennisverwerving langs rationele lijnen, gebaseerd op empirische waarnemingen, rationele deductie, cruciale tests en falsifieerbaarheid, is tegenwoordig binnen de geschiedbeoefening niet langer algemeen geaccepteerd. Historici ondervonden te veel epistemologische problemen in hun vak wanneer zij trachtten te voldoen aan positivistische eisen. Veel interessante vragen werden namelijk onmogelijk te stellen, omdat deze niet op een wetenschappelijke manier te beantwoorden zouden zijn. Het uitvoeren van herhaalbare cruciale tests gaat immers niet wanneer het over *beweringen* over het verleden gaat. Het gaat bij de geschiedbeoefening namelijk niet om het rationeel verklaren van natuurverschijnselen, maar om het invoelend begrijpen van menselijke handelingen en cultuuruitingen. Empathie en inlevingsvermogen komen hier dus aan bod. De

---

<sup>18</sup> Lorenz, ‘Unstuck in time. Or: the sudden presence of the past’, 69.

poststructuralist Jacques Derrida beredeneerde dat de betekenis van iets geen vaststaand gegeven is, en dat betekenissen en interpretaties (beiden geproduceerd door taal) veelvoudig zijn: betekenissen staan altijd open voor andere interpretaties. Derrida acht het met zijn notie ‘er bestaat niets buiten de tekst’ voor historici onmogelijk een beroep te doen op de waarheid, daar geschiedkundig onderzoek gebaseerd is op geschreven bronnenmateriaal. Het Rankeaanse historisme met als doel het verleden te bestuderen *wie es eigentlich gewesen* is in dit opzicht dan ook een te wantrouwen methodologie. Binnen de poststructuralistische theorie wordt geschiedenis voorgesteld als een onbepaald proces met open einde: bovendien kent geschiedenis een literair karakter en retorische en moreel-politieke dimensies. In postmoderne zin is historiografie namelijk een fabricatie van taal en subjectieve representaties.<sup>19</sup>

Het postmoderne kennisrelativisme opperde dat wetenschappers de werkelijkheid ordenen in verhalen. Historicus Ed Jonker stelt inzake de epistemologische problemen binnen de geschiedwetenschap, dat de veelheid aan interpretaties echter kan leiden tot een *edifying conversation* (een term van de Amerikaanse filosoof Richard Rorty), ofwel een begripvolle dialoog. Begrippen als ‘tolerantie’ en ‘solidariteit’ zijn hier niet ver te zoeken en kennen hun weerklink in de democratisering van de geschiedbeoefening en in de uitwisseling van meningen over het verleden, alsmede de openheid tegenover de veelzijdige interpretatie- en verwerkingsvormen van het verleden.<sup>20</sup> Het postmoderne kennisrelativisme kaartte immers aan dat alle wetenschappelijke uitspraken feitelijk interpretaties zijn. Historici zijn dan ook niet ‘objectiever’ dan niet-historici en een totaal ontkomen aan standplaatsgebondenheid is dan ook onrealistisch.

De Engelse historica Ludmilla Jordanova stelt ook dat ‘waarheid’ en ‘objectiviteit’ onhaalbare doelstellingen zijn voor de historicus. In *History in Practice* bespreekt zij kennistheoretische implicaties binnen de geschiedbeoefening. Jordanova pleit voor de morele en maatschappelijke plichten van de historicus, zelfbewuste geschiedschrijving en erkenning van de standplaatsgebondenheid van de academicus.

---

<sup>19</sup> E. Jonker, *Ordentelijke geschiedenis. Herinnering, ethiek en geschiedwetenschap* (Oratie, uitgesproken bij de aanvaarding van het ambt van bijzonder hoogleraar in de *Grondslagen en Geschiedenis van de Geschiedbeoefening* aan de Universiteit Utrecht op 26 mei 2008) 5-7; S. Gunn, *History and Cultural Theory* (Harlow: Pearson Longman 2006) 16-22.

<sup>20</sup> E. Jonker, *Ordentelijke geschiedenis*, 8-9.

Bovendien wijst zij op het belang (en de complexiteit van) bewuste en verantwoorde definiëring, selectie en interpretatie van verschillend bronnenmateriaal.<sup>21</sup> *Public history* betekent voor Jordanova de bereidwilligheid om te schrijven voor een algemeen publiek en om samen te werken met musea en media, teneinde een goed geïnformeerd publiek debat te bevorderen.<sup>22</sup> In plaats van ‘waarheid’ en ‘objectiviteit’ stelt zij ‘betrouwbaarheid’ en ‘oordeelkundigheid’ voor als gewenste eigenschappen van de (publieks)historicus. Volgens Jordanova zal de inachtneming van de beperkingen van zowel het bronnenmateriaal als de geschiedenissen die hieruit voortkomen, de historische discipline en het maatschappelijke nut hiervan alleen maar ten goede komen.<sup>23</sup> De historicus is hier zeker maatschappelijk geëngageerd, en dit is in het geheel niet kwalijk binnen publieksgeschiedenis.

Pleidooien voor democratisering van de geschiedbeoefening komen vanaf de jaren 1960 en 1970 naar voren als gevolg van postmoderne en postkoloniale kritieken op de ‘officiële’ geschiedschrijving en de interpretatie van *grand narratives* als manipulatieve instrumenten van machthebbers.<sup>24</sup> De Franse filosoof Michel Foucault kaartte op historische wijze aan hoe systemen van ideeën tot systemen van macht verwerden.<sup>25</sup> Hierbij definieerde Foucault het begrip *discours* als het geheel van handelingen die systematisch vorm geven aan objecten waarover zij handelen of spreken. De denkende mens wordt hierdoor vervangen door de positie van het door het discours gecreëerde subject. Het discours van het historisme als machtsconstructie zorgt er hier voor dat de absolute autoriteit van het historisch ambacht bij de academisch geschoolde professional ligt. Foucaults uiteenzetting over machtsdiscoursen heeft de macht van autoriteit weten te herkennen en deconstrueren. De emancipatie en democratisering van de leek binnen het historisch ambacht is daarom mede te danken aan Foucaults theorie over materiële en institutionele handelingen die machtige discoursen ondersteunen.<sup>26</sup>

---

<sup>21</sup> L. Jordanova, *History in Practice* (London 2010) pp. 2-4, 8.

<sup>22</sup> Jordanova, *History in Practice*, 5.

<sup>23</sup> Ibidem, 104.

<sup>24</sup> D. Chakrabarty, ‘History and the Politics of Recognition’, in: K. Jenkins, S. Morgan en A. Manslow (red.), *Manifestos for History* (New York 2007) 77-78.

<sup>25</sup> P. Burke, *Critical Essays on Michel Foucault* (Aldershot 1992) 71.

<sup>26</sup> M. Foucault, *The Archaeology of Knowledge and the Discourse on Language* (New York 1972) 49.

Ook postkoloniale critici ondervroegen de basis van (westerse) noties van de geschiedenisbeoefening. Dipesh Chakrabarty opperde bijvoorbeeld dat Europa nog steeds als onderwerp en referentie inzake de geschiedbeoefening fungeert, zelfs wanneer deze de niet-westerse wereld beslaat. Chakrabarty noemt ook het archief, als traditionele bron van historische kennis, een westerse constructie. Net als de poststructuralisten bekritiseerde hij het westerse historisme, dat geschiedenis in teleologische termen en *grand narratives* definieert. Volgens Chakrabarty is alle geschiedschrijving westers of Europees van aard, aangezien vanuit westers perspectief naar historische ontwikkelingen gekeken wordt en het Westen de intellectuele definities hiervoor aanlevert. Chakrabarty ontmaskert de universaliserende aanspraak van Europese ideeën, omdat deze voortkomen uit specifieke Europese intellectuele en historische tradities, en zodoende geen universele validiteit kunnen claimen.<sup>27</sup>

Het postmoderne kennisrelativisme en de postkoloniale kritieken binnen de geesteswetenschappen werkten de ontwikkeling van emanciperende geschiedschrijving in de hand. Deze historiografische stroming kenmerkt zich door geschiedschrijving over onderdrukten en machtelozen. Het idee van emanciperende geschiedschrijving is terug te vinden binnen postkoloniale kritieken, met de nadruk op de (onkenbare) geschiedenis van het subalterne subject en de oriëntalistische constructie van 'de Ander'. Hier wordt geschiedenis voorgesteld als een koloniale, westerse discipline. Maar ook de ontwikkeling van vrouwen- en gendergeschiedenis vanaf de jaren 1980 en de mondelinge geschiedenis (*oral history*) van subalterne groepen behoren tot de emanciperende geschiedschrijving. Naast het traditionele hiërarchische idee van de academische historicus als onderwijzer en 'history for citizens', won het idee van het 'zelf maken' van geschiedenis, ofwel geschiedenis van onderaf, aan populariteit.<sup>28</sup> De emanciperende en democratiserende geluiden troffen immers de grondslagen van de geschiedbeoefening. Deze ideeën liggen aan de basis

---

<sup>27</sup> D. Chakrabarty, 'In Defense of Provincializing Europe: A Response to Carola Dietze', *History and Theory* 47:1 (2008) 85-96, aldaar 86, 87; Gunn, *History and Cultural Theory*, 171-173.

<sup>28</sup> G.H. Spivak, 'Can the Subaltern Speak?' (samengevat door auteur) in: B. Ashcroft, G. Griffiths en H. Tiffin (red.), *The Post-Colonial Studies Reader* (Oxford: Routledge 2006) 28-37; Gunn, *History and Cultural Theory*, 169-171; E. Saïd, *Orientalism: Western Conceptions of the Orient* (Londen 1995) 3, 6. Voor de 'top-down' formulering van geschiedenis van de academicus voor het publiek, zie: Tosh, 'History goes Public', 99-119.



van het ideaal van een *participatory historical culture*, een historische cultuur voor- en door iedereen.

### 1.2.2 Public History: doelstellingen en idealen

“No one owns the past, and no one has a monopoly on how to study it, or, for that matter, how to study the relation between past and present.. we are all historians today.”<sup>29</sup>

De Amerikaanse historicus Hayden White identificeerde academische geschiedschrijving als verhalend lichaam met kenmerken van literaire fictie. Hij stelde dat het verleden weg is en niet kon worden teruggebracht *wie es eigentlich gewesen*. In die zin is de kennis die de professionele historicus bezit over het verleden dan ook fragmentarisch. Representatie van het verleden is problematisch, aangezien de realiteit van het verleden niet onbemiddeld gerepresenteerd kan worden.<sup>30</sup> White stelt dat niemand het monopolie kan bezitten op de studie van het verleden. De notie *shared authority*, ofwel een gedeelde autoriteit over het verleden tussen de professionele historicus en het (leken)publiek, staat dan ook centraal binnen de democratische opvattingen van *publiekshistorici*. Zij bekritisieren de demarcatie tussen historici en niet-historici en de normatieve argumenten achter de waarde of kunde van individuen of gemeenschappen inzake de zin- en betekenisgeving aan het verleden. Het publiek wordt door publiekshistorici gewaardeerd als actieve, waardevolle deelnemers in de creatie van geschiedenissen en omgangsvormen met het verleden.

De Britse historicus Raphael Samuel stelde dat de waarde van historische studies in relatie staat tot identiteitsvorming. Zijn nadruk op een verleden dat bruikbaar is in het heden (*usable past*) is dan ook een centrale notie binnen *public history* geworden. Samuel stelde dat het eigenlijke doel van de studie van het verleden is hedendaags begrip van het verleden te historiseren en een bewustzijn van de eigen historiciteit te genereren. Geschiedenis was voor hem in die zin een sociale vorm van kennis en het werk van ‘duizend verschillende handen’. Bovendien waardeerde

---

<sup>29</sup> H. White, ‘Afterword: Manifesto Time’, in: K. Jenkins, S. Morgan en A. Munslow (red.), *Manifestos for History* (New York 2007) 220-231, aldaar 231.

<sup>30</sup> Gunn, *History and Cultural Theory*, 44.

Samuel persoonlijke ervaring en herinnering (*memory*) binnen de geschiedschrijving. In de totstandkoming van geschiedenissen kunnen volgens Samuel dan ook verscheidene bronnen dienen, van brieven, foto's en dagboeken tot aan mondelinge overleveringen.<sup>31</sup> Deze opvatting ondermijnt tevens de notie van het (nationale) archief als de bron van historische kennis en pleit voor een *participatory historical culture* waarin iedereen deelnemer mag zijn.

Publiekshistorici Hilda Kean en Paul Ashton behoren ook tot diegenen die pleiten voor een coöperatieve historische cultuur. Een dergelijke *participatory historical culture* dient nieuwe inzichten in het verleden te genereren. Dit emanciperende, democratische ideaal kent een maatschappelijk doeleinde: Kean en Ashton geloven dat kritisch en democratisch burgerschap zich zal ontwikkelen onder het publiek, wanneer het betrokken wordt bij het maken van geschiedenis. Hier wordt een beroep gedaan op het denkvermogen, het inlevingsvermogen en de oordeelkundigheid van het publiek. Wil het verleden relevant zijn voor de leek, dan dient de leek op zijn of haar eigen voorwaarden en naargelang zijn of haar eigen belangen een omgang met het verleden te kunnen treffen. Kortom, het aanmoedigen van *engagement* van het publiek en een wederkerige relatie tussen historici en niet-historici (met een rol voor de professionele historicus als mythenkraker, adviesgever en opzichter van het historisch debat) vormt het kloppend hart van een *participatory historical culture*.<sup>32</sup> Geschiedenis gemaakt door zowel de professional als de leek mag dan ook gewaardeerd worden als een sociaal proces dat uitmondt in een specifiek waardescheppend discours.<sup>33</sup>

Critici van een dergelijke open, coöperatieve historische cultuur zullen aandragen dat de leek de 'andersheid van het verleden' niet kan vatten; dat de leek geen betrouwbare en oordeelkundige visie op het verleden met zich meedraagt en juist schadelijke mythen in het leven roept of in stand houdt, omwille van subjectieve belangen of nostalgische behoeften. Een waardering van empathie,

---

<sup>31</sup> R. Samuel, *Theatres of Memory: Past and Present in Contemporary Culture* (Londen 1994) 8-11; R. Samuel, 'Local History and Oral History', *History Workshop Journal* 1:1 (1976) 191-208, aldaar 205-207.

<sup>32</sup> P. Ashton en H. Kean, 'Introduction. People and their Pasts and Public History today', in: P. Ashton en H. Kean (red.), *People and their Pasts. Public History and Heritage today* (Basingstoke 2009) pp. 1-20; Rosenzweig en Thelen, 'Afterthoughts. Roy Rosenzweig "Everyone a Historian" and David Thelen "A participatory historical culture"', 177-207.

<sup>33</sup> B. Kirshenblatt-Gimblett, 'Heritage as Metacultural Production', *Museum International* 56 (2004) 52-65, aldaar 58-61.

inlevingsvermogen en actieve participatie zou a-historisch zijn. Echter, historicus Jerome de Groot stelt dat de handelingsruimte van de leek en historische *performer* al dermate beperkt is door de waardering van authenticiteit. Deze waardering van authenticiteit door de leek gaat volgens De Groot het argument van het empathisch beleven van het verleden als a-historisch zijnde tegen. Bovendien zou het verlangen naar het verleden bij de leek een interne dialoog kunnen uitlokken tussen het heden en het verleden en zodoende een vorm van historisch denken kunnen genereren. Een beroep op (en studie naar) ervaring en participatie zou dus juist kunnen leiden tot de ondervraging van gevestigde historische verhalen en een kritische cultuur van overleg en ondervraging in de hand kunnen werken, alsmede een begrip bij de leek van de andersheid van het verleden.<sup>34</sup> Een nadruk op empathie, *experience* en ‘het doen’ van geschiedenis hoeft dus niet ten koste te gaan van kritisch en historisch denken.

Een *participatory historical culture* hoeft geen bedreiging te vormen voor de status van de academische historicus. Het biedt juist kansen. De inzet en onderhandeling van geschiedenis door het lekenpubliek hoeft evenmin geschuwd te worden. Aandacht voor het emotionele aspect van het verleden in de samenleving heeft onder academici juist geleid tot alertheid inzake fixatie en generalisatie binnen de historiografie, een punt waar poststructuralisten en postkoloniale critici al op wezen.<sup>35</sup> Ook biedt erkenning van de leek binnen een historische cultuur voor de historicus een verfrissende, uitdagende mogelijkheid om buiten de traditionele, gebaande paden te treden en om interdisciplinair te werk te gaan. Ook kan het historisch onderzoeksterrein juist verrijkt worden in termen van de ontwikkeling van nieuwe methodologieën, de erkenning van nieuwe soorten bronnen waarmee gewerkt kan worden en het voorstellen van uitdagende onderzoeksonderwerpen.

### **1.2.3 Performative turn en cultural turn**

Het argument van cultuurfilosoof Michel de Certeau, namelijk dat geschiedenis begrepen dient te worden als zijnde een *handeling* of *praktijk*, onderscheidde het historisch ambacht van andere intellectuele inspanningen. De Certeau erkende bovendien de linguïstieke dimensie binnen de geschiedbeoefening, daar hij de

---

<sup>34</sup> J. de Groot, ‘Empathy and Enfranchisement: Popular Histories’, *Rethinking History* 10:3 (2006) 391-413, aldaar 402-404.

<sup>35</sup> P. Burke, ‘Performing History: The Importance of Occasions’, *Rethinking History* 9:1 (2005) 35-52, aldaar 47.

verschillende invloeden die aanwezig zijn in de tekstuele documentatie van het verleden en in het proces van historische interpretatie erkende. Geschiedenis was voor De Certeau een mix van wetenschap en fictie, een ‘heterologische praktijk’. De Franse socioloog Pierre Bourdieu stelde op zijn beurt voor om het begrip ‘cultuur’ als *handeling* te erkennen. Bourdieu opperde dat cultuur iets is dat je *doet* en deze performativiteit is continu aan improvisatie en adaptatie onderhevig. De performatieve, dynamische en strategische aspecten van sociaal en cultureel gedragsvertoon vatte Bourdieu in het begrip *habitus*, als zijnde een ‘embodied sensibility that makes possible structured improvisation’.<sup>36</sup> *Habitus* is dus een onderliggend principe dat aan sociaal handelen ten grondslag ligt. De *habitus* behelst de manier waarop individuen zich gedragen om deel te nemen aan het sociale leven.<sup>37</sup> Ik wil dan ook voorstellen om dit idee van Bourdieu toe te passen in de erkenning dat wanneer niet-historici zich bezig houden met het verleden, hun *habitus* zich aanpast aan de in het leven geroepen historische ervaring.

Met de *performative turn* is het onderzoek naar het gebruik en de implementatie van het verleden onder het publiek de laatste decennia toegenomen. Studie inzake historische *performance* kan veel zeggen over de manieren waarop het publiek het verleden inzet in het heden, en over in hoeverre er sprake is van politisering van het verleden in het heden. De studie naar performativiteit als/in geschiedenis kan bovendien inzicht verschaffen in de complexe, hedendaagse reacties op het verleden. Bovendien kan inzicht in *performance*, *experience* en empathie de gevestigde en gezaghebbende historische discoursen ondermijnen en uitdagen, alsmede een beeld geven van de veelsoortigheid aan visies op het verleden.<sup>38</sup> Inzicht in performativiteit maakt het mogelijk om de ethische, politieke en sociale relatie van het publiek met het verleden te onderzoeken.<sup>39</sup> De ervaring en opvoering van het verleden onder niet-historici is tevens een indicatie van de recente *affective turn*, ofwel historische representatie gekarakteriseerd door een nadruk op interpretaties van het verleden waarbij temporaliteiten ineenvallen en de nadruk rust op affect,

---

<sup>36</sup> M. de Certeau, *Heterologies: Discourse on the Other* (Manchester University Press 1986) 199- 224.

<sup>37</sup> A. Green, *Cultural History* (New York 2008) 62.

<sup>38</sup> J. de Groot, ‘Affect and Empathy: Re-Enactment and Performance as/in History’, *Rethinking History* 15:4 (2011) 587-600, aldaar 587-588.

<sup>39</sup> De Groot, ‘Affect and Empathy: Re-Enactment and Performance as/in History’, 594.

individuele ervaring en presentisme.<sup>40</sup> Het adagium *cogito ergo sum* wordt hier vervangen door *emotio ergo sum*, en binnen een *participatory historical culture* dient hier ook ruimte voor te zijn.

Binnen de *cultural turn* staat ‘het verhaal’ centraal. Het bovenstaande heeft al uitgewezen dat Hayden White voorstelde om geschiedenis dan ook te begrijpen als een linguïstieke aangelegenheid.<sup>41</sup> Met de culturele wending zijn wederom de wetenschappelijke pretenties van de geschiedbeoefening aangevallen, met name de teleologische *grand narratives*. Dit postmoderne anti-essentialisme heeft bijgedragen aan de opkomst van microgeschiedenis en het interpreteren op kleine schaal, om zo grotere structuren te kunnen verklaren.<sup>42</sup> Wederom was het Bourdieu die het begrip cultuur omvormde, van Cultuur als benaming van ‘hoge kunsten en grote ideeën’ naar cultuur als domein van het alledaagse leven.

#### **1.2.4 Postmodern levensgevoel: *experience* en *memory***

De studie naar *memory*, ofwel de herinnering aan het verleden, is vanaf de jaren tachtig van de vorige eeuw opgekomen als academische discipline. *Memory studies* bieden inzicht in historische representaties als selectief en georiënteerd op het heden. Daarbij onderzoekt deze historiografische stroming de politieke en ethische verwickelingen van (academische) geschiedenis. Hier kan de verwisseling van het Rankeaanse of ‘moderne’ paradigma, voor een nieuw paradigma gekenmerkt door presentisme, waargenomen worden.<sup>43</sup> De tegenstelling tussen geschiedenis en *memory* wordt tevens doorbroken: hier komt het idee van ‘interactie’ voor in de plaats. De Engelse historicus Peter Burke stelt bijvoorbeeld:

---

<sup>40</sup> V. Agnew, ‘History's Affective Turn: Historical Reenactment and its Work in the Present’, *Rethinking History* 11:3 (2007) 299-312; Gunn, *History and Cultural Theory*, 146-149.

<sup>41</sup> Gunn, *History and Cultural Theory*, 49.

<sup>42</sup> Green, *Cultural History*, 68-69, 72.

<sup>43</sup> Lorenz, ‘Unstuck in time. Or: the sudden presence of the past’, pp. 81-86.

“(…) Neither memories nor histories seem objective any longer. In both cases we are learning to take account of conscious or unconscious selection, interpretation and distortion. In both cases, this selection, interpretation and distortion is socially conditioned.”<sup>44</sup>

Deze interpretatie van het verleden is geworteld in het heden. Niet het verleden *an sich*, maar de diverse en conflicterende manieren waarop mensen het verleden herinneren, ervaren en representeren staat centraal binnen *memory studies*. Historicus Dipesh Chakrabarty ziet bijvoorbeeld het presentisme terug in de vorm van ‘historische wonden’ of ‘traumatische herinneringen’. Chakrabarty’s notie is belangrijk, omdat deze een ander tijdsbesef inhoudt: anders dan een lineair en chronologisch tijdsverloop blijft het trauma uit het verleden in het heden aanwezig (denk hier bijvoorbeeld aan de continue aanwezigheid van de Holocaust of de herinnering aan slavernij). Met de aanwezigheid van een traumatisch verleden wordt de notie ‘objectiviteit’ wederom problematisch, aangezien sinds Ranke *afstand in tijd* als absolute voorwaarde voor objectiviteit werd gezien. Bovendien is methodologische, afstandelijke geschiedschrijving inzake traumatische herinneringen ongewenst. Centraal staan juist normen en waarden en de ethische erkenning van slachtoffers. Ethiek is in zo’n geval meer waard dan epistemologische zuiverheid. De hernieuwde interesse in vertellingen (*narrative*) komt ook voort uit de reflectieve en representatieve historiografie. Dit kan dan weer in verband worden gebracht met de *linguistic turn*, daar White naar buiten trad met het einde van het traditionele vertrouwen in de ‘transpartheid’ en ‘neutraliteit’ van het historische narratief.<sup>45</sup>

### **1.2.5 Hegemonie van de historicus doorbroken**

Als gevolg van het postmoderne kennisrelativisme heeft reflexiviteit een duidelijke uitwerking gekend binnen het epistemologische landschap van de academische historicus. De hieruit voortgekomen erkenning van de subjectieve beperkingen van de professional heeft een kans geboden aan ‘geschiedenis van onderaf’, ofwel

---

<sup>44</sup> P. Burke, ‘History as Social Memory’, in: T. Butler (red.), *Memory, History, Culture and the Mind* (Oxford 1989) 98.

<sup>45</sup> Lorenz, ‘Unstuck in time. Or: the sudden presence of the past’, 83-88.

geschiedenis van het publiek. Er is erkenning gekomen voor het feit dat de historicus net zo gevoelig is voor de ethische dimensies van het verleden als de leek. De poststructuralistische kritiek op *grand narratives*, voorgesteld als totaliserende geschiedenissen en instrumenten van machthebbers, heeft bovendien geleid tot de opkomst van de emanciperende geschiedschrijving. *Oral history*, microgeschiedenis, vrouwen- en gendergeschiedenis en de gevolgen van *identity politics* en postkoloniale kritieken boden een alternatief voor de hegemoniale en eenzijdige (mannelijke, nationale) geschiedschrijving. ‘Geschiedenis van onderaf’ past in deze geëmanciperde historiografische ontwikkeling.

Het postmodernisme wees de geïnstitutionaliseerde geschiedbeoefening af, daar deze in het gedachtegoed van Foucault staat voor hegemoniale toe-eigening en beheersing van het verleden. Bovendien vervreemdt het postmodernistische historisch besef de positie van de historicus. Het postmodernisme in de geschiedbeoefening mag, in de woorden van historicus en filosoof Frank Ankersmit, gezien worden als ‘een gebaar van bescheidenheid’.<sup>46</sup> Deze academische bescheidenheid heeft de deur geopend voor een *participatory historical culture*. De ‘postmoderne fase’ binnen de historiografie kenmerkt zich bovendien door de interactie tussen geschiedenis en *memory*.

Friedrich Nietzsche ging de postmodernisten voor, door te stellen dat een beroep op het verleden hedendaagse behoeften dient te vervullen, maar ook in zijn wantrouwen in gevestigde, officiële geschiedenissen was hij een pionier. Nu benadrukt ook *public history* het belang van een geschiedenis in dienst van het leven als ‘usable past’. Historisch *engagement* van leken en presentisme zijn in die zin de plaatsvervangers van het Rankeaanse objectivisme.<sup>47</sup> Mensen hebben immers de drang om hun identiteit en plaats in de wereld te (her)bepalen binnen de maalstroom van de (post)moderne, geglobaliseerde wereld. Een *participatory historical culture* geeft aan deze wens gehoor.

---

<sup>46</sup> F. R. Ankersmit, ‘Postmodernisme en geschiedbeoefening’, in: *Mededelingen Letterkunde, Nieuwe Reeks* 56:1 (Amsterdam 1993) 59-63, aldaar 63.

<sup>47</sup> C. Lorenz, ‘Unstuck in time. Or: the sudden presence of the past’, in: K. Tilmans, F. van Vree, J. Winter (red.), *Performing the Past. Memory, History, and Identity in Modern Europe* (2010) 67-102, aldaar 68-69; F. Nietzsche, *On the Use and Abuse of History for Life*, vertaald door Ian Johnston (Vancouver Island University, 2010). <<https://records.viu.ca/~Johnstoi/nietzsche/history.htm>> geraadpleegd 24 oktober 2015.

### **1.3 Participatie en betrokkenheid van het publiek in een digitaal tijdperk: op weg naar een *participatory historical/digital culture*?**

Elke vorm van ‘historisch denken’ mag beschouwd worden als een uiting van historisch bewustzijn: ‘objectieve’ wetenschappelijke kennis van academici of het verleden beleefd als gevoelskwestie door het lekenpubliek is dan ook even waardevol wanneer men spreekt van het begrip ‘historisch bewustzijn’ binnen een historische cultuur. De Duitse historicus Jörn Rüsen is dan ook van mening dat elke vorm van historisch denken een uiting is van historisch bewustzijn: hiermee stelt hij ook dat leken zich bewust zijn van het verleden.<sup>48</sup>

Het verleden heeft onder het publiek dan ook vaak een identiteitverschaffende of bevestigende functie. Hier komt een subjectief en empathisch, invoelend element bij kijken. Daar academische geschiedenis zich kenmerkt door een kritische, zo objectief mogelijke instelling en onderzoeksmethoden, draait het bij de herinnering of *memory* aan het verleden om de levendigheid van die herinnering in het heden en de gevoelens en inzichten die deze oproept bij het individu of een specifieke groep in de samenleving. De Amerikaanse historicus David Lowenthal staat sceptisch tegenover *memory* als subjectieve herinnering en betekenaar in de omgang met het verleden. Hij is van mening dat herinneringen bijdragen aan een nostalgische verheerlijking van het verleden dat niet op feitelijkheden en waarheden berust.<sup>49</sup>

Aleida Assman, een Duitse historica die onderzoek heeft gedaan naar historische fasen in het denken over tegenstellingen tussen *history* (als objectieve geschiedschrijving) en *memory* (als gevoelsmatige, subjectieve ervaring van het verleden), stelt dat er in de negentiende en twintigste eeuw sprake was van een sterke polarisatie tussen *history* en *memory* binnen de historiografie.<sup>50</sup> Met het aanbreken van de postmoderne fase in het laatste kwart van de twintigste eeuw ontstond er binnen de historiografie pas ontvankelijkheid voor de opvatting dat een wisselwerking

---

<sup>48</sup> Jörn Rüsen muntte de term ‘historische cultuur’ als zijnde het door het historisch bewustzijn gevormde deel van de algemene cultuur, zie: H. Henrichs, ‘Historisch denken of het verleden beleven. Public history en musea.’ *Levend Erfgoed. Vakblad voor public folklore en public history* (2009) 15-19, aldaar 16.

<sup>49</sup> D. Lowenthal, ‘Fabricating Heritage’, *History and Memory* 10 (1998) 5-24, aldaar 7-8.

<sup>50</sup> A. Assmann, ‘Transformations between History and Memory’, *Social Research* 75 (2008) 49-72, aldaar 57, 60, 61.



en wederkerigheid tussen *history* en *memory* de kijk op het verleden ten goede zou komen. Herinneringen zouden het verleden meer veelzijdig en democratisch kunnen voorstellen. Assmanns constatering komt overeen met de hierboven omschreven democratisering van het historisch ambacht als gevolg van het postmodern kennisrelativisme. In hedendaags erfgoed worden zowel *history* als *memory* vertegenwoordigd, en deze verweving maakt dat erfgoed als actueel en existentieel ervaren wordt.

De Amerikaanse historicus Jay Winter stelt dat zowel *history* als *memory performative* van aard zijn: een strikte, puriteinse scheiding tussen geschiedenis en herinneren is volgens hem niet nodig. De notie objectiviteit is dan ook in academische geschiedenis niet haalbaar: historici dragen immers hun eigen herinnering en standplaatsgebondenheid met zich mee.<sup>51</sup> Oprechte statements zijn volgens Winter dan ook waardevoller dan ‘ware’ statements: hier komen *memory* en *history* samen. Winter stelt dan ook: ‘[history is] memory seen through and criticized with the aid of documents of many kinds – written, aural, visual, (...) [and memory] is history seen through affect’.<sup>52</sup>

Geschiedenis en herinnering kunnen elkaar op een waardevolle manier aanvullen. Zou het dan niet ook ontzettend waardevol zijn wanneer het publiek de mogelijkheid krijgt om *memory* aan te dragen bij het museumbezoek, om zo gezamenlijk het verleden te onderhandelen en een wederkerigheid tussen bezoekers onderling en bezoeker en museum te bewerkstelligen? Een samenvloeiing tussen *history* en *memory* is mijns inziens een voorwaarde om een multigefacetteerd en volwaardig proces van betekenisgeving aan het verleden mogelijk te maken binnen een *participatory historical culture*.

Het postmoderne museum heeft niet langer enkel de functie van beheerplaats van erfgoed, maar is ook een plaats waar gezamenlijk geleerd kan worden.<sup>53</sup> Musea willen het verleden dan ook voor een zo breed mogelijk publiek toegankelijk maken en zijn zich ervan bewust dat erfgoed altijd in beweging is en zich aan dient te passen aan de wensen van het publiek om relevant te blijven. Zoals Malraux reeds

---

<sup>51</sup> Jay Winter, ‘The performance of the past: memory, history, identity’, in: Karin Tilmans, Frank van Vree en J. M. Winter (red.), *Performing the past : memory, history, and identity in modern Europe* (Amsterdam 2010) 11-23, aldaar 12.

<sup>52</sup> Winter, ‘The performance of the past: memory, history, identity’, 12.

<sup>53</sup> De Groot, *Consuming History*, 235.

voorstelde, is het belangrijk om de inhoud van een museum af te stemmen op de eisen van het publiek. Ook dient het *post-museum* een platform te bieden voor wederkerigheid en dialoog tussen museum en publiek, maar mijns inziens ook voor bezoekers onderling. Binnen een dergelijke wederkerigheid behoudt het museum haar klassieke taken als het verwerven, behouden, onderzoeken en presenteren van (im)materieel erfgoed, maar gaat daarnaast ook een dialoog aan met de sentimenten en opvattingen die leven onder het publiek.

Door rekening te houden met de wensen van bezoekers kan een museum een grote mate van *betrokkenheid* onder het publiek verwerven, maar werkelijke *participatie* in het zin- en betekenisgevingproces omtrent het verleden is wat een *participatory historical culture* maakt. De vraag is echter of het publiek wel zit te wachten op zeggenschap over museale presentaties en museale inhoud, of dat het liever ‘onderwezen’ wordt. Mijns inziens is de huidige samenleving zodanig beïnvloed door digitale technologieën en de mogelijkheid om over alles een mening (al dan niet via *social media*) te kunnen vormen en ventileren, dat hierdoor ook een kans is ontstaan voor musea om via digitale wegen bij te kunnen dragen aan een coöperatieve historische cultuur. Publieksparticipatie op digitaal niveau kan een museale collectie versterken, alomvattend maken en tevens de oorspronkelijke doelen van een museum (onderzoeken, conserveren, presenteren) verrijken en ondersteunen. Door het individu de kans te geven om de rol van zowel observator als deelnemer op virtueel niveau op zich te kunnen nemen, creëer je een historische cultuur door participatie.

Met de komst van ‘Web 2.0’ zijn *online tools* binnen verscheidene media en culturele productie in het algemeen in handen komen te liggen. Met het ‘Web 2.0’ is het grote publiek zowel consument als eigenaar van digitaal historische *content* geworden, aangezien de gebruiker van het ‘Web 2.0’ zelf content kan aandragen, uploaden en verspreiden op het internet. Begrippen als *community* en *collaboration* zijn centraal komen te staan binnen deze nieuwe digitale cultuur, die gekenmerkt wordt door grote interactieve mogelijkheden. Het internet dient bovendien niet enkel als opslagplaats van informatie, maar ook als *research tool*. Jerome de Groot stelt dan ook dat het hedendaagse publiek zich veelal op een interactieve manier met het

verleden laat engageren.<sup>54</sup> Met de komst van Web 2.0, waardoor het publiek zelf ook de mogelijkheid heeft gekregen om *content* te *uploaden*, zijn bestaande structuren en hiërarchieën in kennis uitgedaagd. Het internet als cultureel fenomeen is gebaseerd op het openstellen en delen van informatie, wat een vorm van *engagement* of betrokkenheid genereert. Het internet biedt dan ook dynamische mogelijkheden voor de manier waarop het publiek betrokken raakt met het verleden. Technologie verandert immers de relatie van het publiek tot informatie, creëert nieuwe kennisstructuren alsook nieuwe manieren waarop men nadenkt over de samenleving.<sup>55</sup>

In ons huidige digitale tijdperk bestaat in musea de mogelijkheid om dankzij nieuwe digitale technologieën de manieren waarop het publiek toegang heeft tot informatie en deze tot zich neemt en verwerkt, te veranderen. Deze digitale middelen kunnen mijns inziens een belangrijke bijdrage leveren aan het mogelijk maken van publieksparticipatie. Musea dienen bij te dragen aan het plezier in het ervaren van het verleden, maar dienen ook te inspireren, informatie te verschaffen, te onderzoeken, te reflecteren en te communiceren over het verleden in samenwerking met het publiek. Het opbouwen van een dialoog en tolerantie tussen individuen en groepen binnen de samenleving behoort mijns inziens ook tot het (humanistische) takenpakket van een museum. Musea dienen te staan voor diversiteit, toegankelijkheid en leren van en communiceren met elkaar. Kortom: musea dienen te fungeren als plaatsen waar reflectie op en het vormen van begrip over ons verleden, heden en toekomst centraal staat. Publieksparticipatie is in deze zin niet alleen gewenst, maar ook noodzakelijk.

### **1.3.1 Museum en bezoeker: een culturele dialoog en samenwerking**

Het web kan zoals gezegd dienen als opslagplaats van informatie en als een onderzoeksinstrument. Het hedendaagse publiek treft dan ook graag een interactieve omgang met het verleden: Web 2.0 (denk hierbij aan *social media*, de virtuele gemeenschap en *user-generated content*) daagt dan ook bestaande kennisstructuren uit. Het is hier belangrijk en zinvol om te erkennen dat de informatierevolutie het

---

<sup>54</sup> Ibidem, 90.

<sup>55</sup> Ibidem, 94.

begrip van het verleden, alsmede de betrokkenheid met het verleden en zeggenschap over het verleden onder het publiek heeft veranderd.<sup>56</sup>

Aan het creëren van een (virtuele) dialoog tussen museum en bezoeker gaan een aantal voorwaarden vooraf. Zo dient een museum open te staan voor ideeën en meningen van de (virtuele) bezoeker. Op die manier zal de bezoeker zich meer verbonden gaan voelen met het museum. Met de ontwikkeling van een platform waarin het publiek zijn bijdrage kan leveren en tevens de mogelijkheid verkrijgt om input te kunnen aanleveren, zou het museum ook zijn imago als statisch en autoritair kunnen omvormen naar dynamisch, open en veelzijdig. Het museum wordt op die manier ook een cultureel instituut waarin ruimte is voor creativiteit, (persoonlijke) ontwikkeling, dialoog en reflectie. Bovendien verschaft het de leek *empowerment* en de mogelijkheid om bij te kunnen dragen aan kunst, geschiedenis, wetenschap en de culturele samenleving als geheel.<sup>57</sup> Mijns inziens is dit een existentiële behoefte en tevens een noodzakelijke voorwaarde voor een geslaagde *participatory historical culture*.

Wisselende perspectieven op (kunst)historische artefacten en de mogelijkheid om persoonlijke ervaringen in verband te kunnen brengen met (im)materieel erfgoed in musea zorgen voor een verrijking en verhoogde interactie binnen de museumbeleving voor bezoekers. Een dialoog tussen bezoekers onderling kan daarnaast een nog breder perspectief op het verleden mogelijk maken: leren doe je van en met elkaar. De bezoeker kan, door zijn visie op het verleden met andere bezoekers te delen en zo samen kennis te produceren, een nog breder perspectief op het verleden verkrijgen, dan wanneer hij of zij enkel zijn of haar visie op het verleden met het museum zelf deelt.<sup>58</sup> Een online platform of *tool* als aanvullende informatielaag binnen de bestaande digitale applicatie van het Rijksmuseum dient mijns inziens hierin te voorzien. Op de invulling hiervan en de bijhorende mogelijkheden kom ik in het derde hoofdstuk terug.

Binnen het ideaal van een *participatory historical culture* vindt verrijking van historische kennis in een museum plaats door de mogelijkheid tot meerstemmigheid,

---

<sup>56</sup> S. Ho, ' Blogging as popular history making, blogs as public history: the Singapore case study', *Public History Review* 14 (2007) 64-79.

<sup>57</sup> N. Simon, *The participatory museum* (San Francisco 2010) iii-iv; De Groot, *Consuming History*, 236.

<sup>58</sup> Simon, *The participatory museum*, 232.

alsook de mogelijkheid tot historische *performance* onder het publiek aan te bieden (in de zin dat het publiek de mogelijkheid heeft om ‘iets te doen’ met de collectie). Hierdoor kan wederkerigheid ontstaan tussen museum en publiek, maar ook tussen bezoekers onderling. Een historisch object ‘doet’ vaak iets met een toeschouwer, maar de toeschouwer dient ook iets te kunnen ‘doen’ met het historische object. Dit ‘doen’ of deze *performance* van de toeschouwer kan liggen in het toekennen van waarde aan een object, of aan het toevoegen van verschillende interpretaties. Door het publiek actief te betrekken bij het proces van zin- en betekenisgeving aan het verleden, alsook bij de interpretatie van objecten en het vormen van een historisch discours of dialoog, vergroot het museum met een coöperatieve historische cultuur zijn culturele en maatschappelijke waarde. Zoals reeds hierboven uiteengezet, komt een samenvloeiing van *history* en *memory* als subjectieve betekenaar een *participatory historical culture* en daarmee een totaalbeleving van het verleden ten goede.

#### **1.4 Conclusie**

Het debat over het gezag van de academisch geschoolde historicus leidde ertoe dat de autoriteit van de historicus moest inboeten in het voordeel van de leek, die zich ook op een zinvolle manier met het verleden bezig kan houden. Dit gegeven werkte aandacht voor geschiedschrijving voor en door niet-historici in de hand, maar veranderde ook de wijze waarop het verleden vorm krijgt binnen het publieke domein. Het publiek is dan ook meer dan ooit bezig met het zich ‘eigen’ maken van het verleden, zeker nu het verleden zo toegankelijk is geworden door digitalisering van archieven en de toegankelijkheid van historische informatie door het internet.

In een coöperatieve historische cultuur komen *history* en *memory* samen. De academisch geschoolde historicus heeft binnen deze cultuur de taak om context en vergelijkingsmateriaal aan te bieden, maar ook om te waken voor verdraaiing van feiten door nostalgische sentimenten. Daarnaast dient de historicus bereidwillig te zijn om een dialoog met het lekenpubliek aan te gaan. Een museum kan dezelfde rol als die van de historicus binnen een coöperatieve cultuur, zoals zojuist omschreven, op zich nemen. Een museum dat zich inzet voor een *participatory historical culture* functioneert dan ook als plaats waar gezamenlijk geleerd kan worden en waar gezamenlijk over het verleden onderhandeld wordt. In het huidige digitale tijdperk

houdt dit in dat het museum ook een virtueel museum geworden is, dat niet langer enkel fungeert als beheerplaats van erfgoed waar de bezoeker ‘onderwezen’ wordt, maar idealiter ook een plaats is waar gezamenlijk (virtueel) geleerd en geproduceerd kan worden.

In het volgende hoofdstuk richt ik mij op het gezaghebbend erfgoeddiscours, het begrip *agency* en de potentie van digitale middelen met betrekking tot publieksparticipatie in musea op intern (binnen de muren van het museum) en extern (buiten de muren van het museum) niveau. Dit is belangrijk om vervolgens in het derde en laatste hoofdstuk de casus van het Rijksmuseum en haar digitale aanbod in het licht van een *participatory historical culture* te kunnen analyseren.

## Hoofdstuk 2

### Digitale middelen en het gezaghebbend erfgoeddiscours

#### 2.1 Inleiding

Er zijn meerdere manieren waarop het digitale tijdperk heeft bijgedragen aan de toegang tot en beschikbaarheid van (kunst)historische materialen en bronnen voor een (inter)nationaal publiek.<sup>59</sup> Via het internet en diverse digitale applicaties zijn collecties van veel musea anno nu *on demand* te raadplegen. Digitale middelen ondersteunen dan ook niet alleen het museumbezoek *in situ* (denk hierbij bijvoorbeeld aan een audiotour in een museum), maar websites en mobiele applicaties kunnen ook een belangrijke bijdrage leveren voorafgaand en na afloop van het museumbezoek. Volgens Lien Mostmans en Olga van Oost, twee Vlaamse historici, kunnen digitale middelen voorzien in het integreren van spelelementen (*gamificatie*) bij de museumervaring, en tevens een bijdrage leveren aan het creatief en actief betrekken van bezoekers, alsook het mobieler maken van de museumervaring middels draagbare applicaties.<sup>60</sup>

Dit hoofdstuk toont aan in hoeverre digitale media kunnen bijdragen aan het tot stand brengen van een *participatory historical/digital culture* in musea. Hiervoor zal ik de voordelen van interne alsook externe digitale middelen voor een coöperatieve cultuur bespreken. Bij interne digitale middelen kan gedacht worden aan elektronische (multimedia) gidsen en draagbare applicaties die informatie op een amusante en aantrekkelijke manier presenteren. Met externe middelen doel ik op websites van musea, waarmee de museumervaring uitgebreid wordt naar de privésfeer van de bezoeker en waar door het museum aanvullende en verdiepende informatie verstrekt wordt. Ik pleit in dit hoofdstuk voor discussiefora van musea op het internet, daar ik de mogelijkheid tot digitale discussie essentieel acht voor het tot stand brengen van een coöperatieve historische cultuur en het museum als plaats van wederkerigheid waar gezamenlijk en van elkaar geleerd kan worden.

---

<sup>59</sup> M. Sandle, 'Studying the Past in the Digital Age. From Tourist to Explorer', in: T. Weller (red.), *History in the Digital Age* (Routledge: Londen / New York 2013) 129-148, aldaar 135.

<sup>60</sup> O. van Oost en L. Mostmans, 'Naar een post-museum? Digitale toepassingen in de publiekswerking van musea', *Faro* 5.3 (2012) 43-47, aldaar 44.

Voorafgaand aan de bespreking van de potentie en meerwaarde van digitale middelen binnen en buiten de muren van het museum, zal ik de kwestie van het gezaghebbend erfgoeddiscours en *agency* bespreken. Een analyse van het begrip ‘gezaghebbend erfgoeddiscours’ is belangrijk om het belang van een *participatory historical culture* te onderstrepen, alsook de bijdrage die interactieve digitale middelen hieraan kunnen leveren.

## 2.2 Over het gezaghebbend erfgoeddiscours en *agency*

“In selecting what to collect, museums define what is or is not history. In preserving their collections in perpetuity, they act as a permanent memory store. In the way they display and interpret that material evidence, they construct and transmit meanings.”<sup>61</sup>

De traditionele taak van een museum hield in informeren en onderwijzen van de burger in. Het museum bepaalde dan ook op een *top-down* manier wat het publiek aan informatie tot zich kon nemen. Voor het creëren van een open historische cultuur waarin gezamenlijk geleerd kan worden is het echter belangrijk om deze eenzijdige constructie te doorbreken. Bij publiekparticipatie dient er immers ruimte te zijn voor de actieve rol van het publiek. Binnen een geslaagde *participatory historical culture* wordt de bezoeker gehoord en gewaardeerd: *empowerment* en *agency* van de bezoeker worden in werking gesteld. Het publiek zal door het vervullen van een actieve rol in het zin- en betekenisgevingproces aan het verleden daarnaast nog meer leren van (kunst)historische interpretaties van medebezoekers. Op die manier komt de educatieve rol van het museum ook niet in het geding, maar draagt deze bij aan een interactie tussen bezoekers onderling en tussen museum en bezoeker.<sup>62</sup>

Zoals het eerder genoemde citaat al aangeeft, construeren musea betekenissen en bepalen zij wat wel of geen geschiedenis is, alsook wat wel of niet belangrijk is om te herinneren. Hierin schuilt een zekere disciplinerende macht, of kennis- of

---

<sup>61</sup> G. Black, ‘Museums, memory and history’, *Cultural and Social History* 8:3 (2011) 415-427, 415.

<sup>62</sup> P. Pruulmann-Vengerfeldt en P. Runnel, ‘When the Museum Becomes the Message for Participating Audiences’, in: P. Pruulmann-Vengerfeldt en P. Runnel (red.), *Democratising the Museum. Reflections on Participatory Technologies* (2014) 35-55, aldaar 42-44.



machtsdiscours van het museum. De Franse filosoof Michel Foucault is bekend geworden om zijn onderscheid tussen verschillende discoursen waarin macht en kennis met elkaar verbonden zijn. Volgens Foucault worden mensen genormaliseerd door deze machtsstructuren en zijn zij hieraan onderworpen. Deze discoursen kunnen ontmanteld worden in de vorm van instituties, zoals musea. Foucault introduceerde de term *biopolitiek*, waarmee hij verwees naar de macht die het instituut uitoefent over het lichaam en de geest van mensen, en op die manier hun handelen stuurt. Binnen dit onderzoek wil ik deze term toepassen op de analyse van de mate van *agency* die de bezoeker heeft binnen de museumervaring in het Rijksmuseum. Mijns inziens disciplineert het museum de bezoeker in de museumervaring en de ervaring van het verleden *an sich*.<sup>63</sup>

Digitale middelen hebben de potentie om *agency* aan museumbezoekers te schenken en zo een *participatory historical culture* te genereren. Met *agency* wordt de capaciteit van een persoon om zijn of haar eigen keuzes te maken en stem te laten horen bedoeld. *Agency* vormt een belangrijk tegenargument op Foucaults theorie omtrent macht, discours en *biopolitiek*, omdat deze theorie is gebaseerd op de aanname dat er geen *agency* bestaat en dat de ‘agent’ hoe dan ook onderworpen is aan overheersende machtsdiscoursen.<sup>64</sup> In het derde hoofdstuk zal ik dan ook analyseren in hoeverre de bezoeker van het Rijksmuseum over *agency* beschikt binnen de digitale museumervaring en het ideaal van een *participatory historical culture* als geheel.

Om bewust te worden van een gezaghebbend erfgoeddiscours in musea is het van belang om een discoursanalyse toe te passen op het museum. Een discoursanalyse kan gaan over alle betekenisdragers binnen verscheidene communicatievormen (taal, beeld, schrift etc.). Binnen de methode van discoursanalyse staat centraal dat taal een eigen werkelijkheid construeert en dus gezien moet worden als sociaal gedrag. Discoursanalyse is een methode waarbij er gekeken wordt naar manieren waarop de werkelijkheid in en door taal(handelingen) geconstrueerd wordt. Individuen zijn zich vaak namelijk niet bewust van de taal en de hieraan verbonden (onbewuste) betekenissen die worden geproduceerd. Wat in poststructuralistische theorie al

---

<sup>63</sup> Foucault, *The History of Sexuality* I, 140.

<sup>64</sup> M. Bevir, ‘Foucault and Critique: Deploying Agency against Autonomy’, *Political Theory* 27 (1999) 65-84, aldaar 81.

aangetoond is, geldt ook voor de discoursanalyse: taal of beeld is nooit neutraal. Taal en beeld bevatten naast de boodschap (de letterlijke betekenis van het gesprokene of tentoongestelde) ook een metaboodschap (een oordeel, betekenis of werkelijkheid die ‘achter’ de taal of het beeld beleefd wordt).<sup>65</sup> Discoursanalyse is dan ook gericht op het verkrijgen van kennis over hoe sociale werkelijkheden (sociale identiteiten en sociale verhoudingen) via discursieve praktijken geconstrueerd worden en hoe deze constructies ervaren worden als vanzelfsprekendheden. Discoursanalyse heeft dus een kritische potentie: dat wat in het alledaagse leven als vanzelfsprekend en waar wordt opgevat, wordt door discoursanalyse ontrafeld als historisch bepaald.<sup>66</sup>

De Australische historica Laurajane Smith heeft het heersende discours rondom erfgoed en geschiedenis benoemd. Zij stelt dat erfgoed een normatieve, culturele praktijk is die betekenis verleent aan het verleden en een identiteitsscheppende functie heeft.<sup>67</sup> Smith vraagt zich echter af wie als *gatekeeper* gelegitimeerd kan bepalen wat erfgoed is en welke sporen uit het verleden waarde hebben. In navolging op Foucault en de discoursanalyse wist Smith een patroon van machtsrelaties af te lezen in het erfgoeddiscours: zij noemt dit discours het *authorized heritage discourse* (AHD). Binnen dit gezaghebbend erfgoeddiscours voeren professionele experts en gezaghebbers het hoogste woord inzake het waarderen van aspecten van het verleden in het heden. Participatie van de gemeenschap blijft veelal buiten beschouwing, aldus Smith. Zij pleit dan ook voor democratisering in het betekenisgevingproces rondom erfgoed, met ruimte voor zeggenschap en inbreng vanuit de gemeenschap.<sup>68</sup> Om een mogelijk diffuse perceptie op erfgoed te voorkomen als het gevolg van *do-it-yourself history* van onderop (*bottom-up*) en een radicaal democratiseringsproces in zeggenschap over het verleden, stelt John Tosh echter dat de academicus dient te fungeren als *gatekeeper* tussen publiek en academie (of museum). Volgens Tosh dient de academische historicus te bepalen welke door het publiek aangedragen visies op het verleden van waarde zijn om te bewaren voor de toekomst. Mijns inziens zit Tosh met deze opvatting toch nog in het kamp van het AHD, en dient de historicus in samenwerking met het publiek een dergelijk

---

<sup>65</sup> H. van den Berg, ‘Discoursanalyse’, *KWALON* 26 (2004) 29-39, aldaar 30-32.

<sup>66</sup> Van den Berg, ‘Discoursanalyse’, 33.

<sup>67</sup> L. Smith, ‘The discourse of heritage’, in: L. Smith (red.), *Uses of heritage* (Londen 2006) 11-43, aldaar 13, 29.

<sup>68</sup> Smith, ‘The discourse of heritage’, 37.

waardeoordeel aan te gaan. De rol die Tosh aan de academische historicus toeschrijft, die van *educator*, hoeft mijns inziens echter niet ten koste te gaan van een *participatory historical culture*: de historicus kan het publiek aanmoedigen, bijstaan, adviseren en ondersteunen in de omgang met het verleden.<sup>69</sup>

### **2.3 Potentie en meerwaarde van digitale middelen binnen en buiten de muren van musea**

Om tot een geslaagde coöperatieve historische cultuur tussen publiek en museum(professionals) te komen, dient er een ontwikkeling plaats te vinden van het individuele niveau naar het collectieve niveau. Dit houdt in dat de individuele bezoeker eerst content verzamelt, gebaseerd op zijn of haar ervaringen met de tentoongestelde objecten en het historische discours dat opgevoerd wordt door het museum. Voor een geslaagde publieksparticipatie is het van belang dat het individu de *agency* verkrijgt om een mening te vormen over de in het museum verkregen informatie en om op deze informatie te kunnen reflecteren, om deze vervolgens te kunnen onderhandelen, internaliseren en delen met anderen. Het is aan het museum om de *input* van bezoekers te verzamelen en te distribueren voor het publiek, zodat er een breed perspectief op het verleden kan ontstaan en een broeiplaats voor wederkerigheid.<sup>70</sup> Met behulp van digitale media kan het museum deze *input* van bezoekers onder een breed publiek delen. Een gedeelde autoriteit over het verleden, ofwel *shared authority*, tussen bezoekers onderling en tussen bezoekers en het museum, kan ontstaan door sociale digitale interactie. Bovendien verschaft een digitale open omgeving, met meerdere informatielagen, de bezoeker de mogelijkheid om de informatievoorziening af te stemmen op de eigen behoeften.<sup>71</sup>

De individuele bezoeker kan binnen de *participatory historical/digital culture* verschillende rollen vervullen, te weten die van informant of zegsman, expert,

---

<sup>69</sup> Raphael Samuel was van mening dat geschiedenis het werk was van ‘duizend verschillende handen’. Geschiedenis was voor hem dan ook een samenkomst van zoveel mogelijk historische kennis afkomstig van zoveel mogelijk verschillende mensen. Samuel wilde het publiek dan ook aanmoedigen om zelf geschiedenis te schrijven, en pleitte voor *do-it-yourself-history*, zie: Samuel, *Theatres of Memory*, 27; Tosh, *Why History Matters*, 99-119.

<sup>70</sup> Simon, *The participatory museum*, 26.

<sup>71</sup> A. Bandelli, ‘Virtual Spaces and Museums’, in: R. Parry (red.), *Museums in a digital age* (Abingdon 2010) 148-152, aldaar 150-151.

bijdrager aan de bestaande inhoud of maker van verschillende soorten inhoud en kennis. Nieuwe technologieën en *social media* kunnen de productie van en interactie tussen het publiek makkelijker en aantrekkelijker maken.<sup>72</sup> Binnen een coöperatieve digitale cultuur ontvangt het publiek niet alleen informatie, maar kan het aan de informatie zelf ook een bijdrage leveren en deze op een interactieve manier met andere bezoekers en het museum delen. Door de bezoeker de ruimte te geven om te participeren in het samen produceren van kennis, geeft een museum waarin plaats is voor een *participatory historical culture* de bezoeker ook *agency*. De mate van zeggenschap en invloed van het publiek neemt helemaal toe indien het museum ook daadwerkelijk iets doet met de *input* van bezoekers (hoor en wederhoor).<sup>73</sup>

Nina Simon stelt dat er sprake kan zijn van twee typen publieksparticipatie, te weten *co-creators* en *collaborators*. *Collaborators* denken met het museum mee, waar *co-creators* actiever betrokken kunnen worden door het museum door mede (deels) de inhoud te bepalen. Simon maakt dus onderscheid tussen het gezamenlijk nadenken over inhoud en het gezamenlijk creëren van inhoud. Wanneer het publiek zou mogen meedenken of meedoen met het museum, krijgt het tevens de mogelijkheid om zich (professioneel) te ontwikkelen. *Agency* werkt dus *empowerment* in de hand, en vice versa. Doordat het publiek zich gewaardeerd voelt vanwege de samenwerking, zal het zich ook meer betrokken gaan voelen bij het museum, wat het museum op financieel gebied ook ten goede zal komen.<sup>74</sup>

Technologie biedt mogelijkheden voor *empowerment*: dit houdt in dat men over de mogelijkheid beschikt om te beslissen over welke informatie te beschikken. Ook maakt technologie het mogelijk om informatiebronnen op interactieve wijze te ondervragen en om niet enkel op passieve wijze informatie te ontvangen. Bovendien maakt technologie het bepalen van de eigen educatieve weg mogelijk, alsook het

---

<sup>72</sup> Pruulmann-Vengerfeldt en Runnel, 'When the Museum Becomes the Message for Participating Audiences', 47.

<sup>73</sup> C. Vogel, 'The spirit of sharing', *New York Times* (16 maart 2011), <[http://www.nytimes.com/2011/03/17/arts/design/museums-pursue-engagement-with-social-media.html?pagewanted=all&\\_r=0](http://www.nytimes.com/2011/03/17/arts/design/museums-pursue-engagement-with-social-media.html?pagewanted=all&_r=0)>, geraadpleegd 2 november 2015. De auteur heeft vier museumprofessionals van toonaangevende Amerikaanse musea gesproken over technologie, digitale media en publieksparticipatie. Het artikel pleit voor openheid en transparantie van informatie van museum naar publiek toe, maar er wordt ook benoemd dat musea als het Solomon R. Guggenheim Museum en het Brooklyn Museum vergaande democratisering en publieksparticipatie hebben doorgevoerd, door het publiek via virtuele kanalen de kans te geven om invloed uit te oefenen op de inhoud van tentoonstellingen.

<sup>74</sup> Simon, *The participatory museum*, 232.

leveren van informatie en perspectieven als bijdrage aan ‘the body of understanding’ in musea en gemeenschappen. In theorie betekent dit dat technologie kan bijdragen aan een grotere democratisering van interpretatie, aangezien individuen en gemeenschappen zelf kunnen beslissen welke informatie van belang is bij het interpreteren van een historisch object of onderwerp. Als *empowerment* het recht op interpretatie (en het delen van deze informatie met anderen) betekent, dient hier noodzakelijkerwijs het recht op participatie van alle elementen uit de samenleving uit voort te komen. Hierin is het niet geheel onbelangrijk om in het achterhoofd te houden dat de multiculturele samenleving hand in hand is opgekomen met de informatiesamenleving.<sup>75</sup> Als musea een bruikbare en relevante rol willen spelen binnen een multiculturele samenleving, dienen zij verschillende visies en standpunten te representeren. Een digitale omgeving is hier bij uitstek geschikt voor, als uitbreiding van het bestaande discours en discussieplatform. Verschillende opvattingen en inzichten zullen elkaar niet alleen aanvullen maar ook tegenspreken, maar wanneer de gebruiker zich realiseert dat geen enkele interpretatie definitief is maar dat zij juist allemaal subjectief zijn, is het ook gemakkelijker om tolerantie voor ambiguïteit te ontwikkelen. Een digitaal platform zal hiertoe een gewenste bijdrage leveren. Digitale technologieën kunnen daarnaast ook voorzien in het aanbieden van museale presentaties aan individuele behoeftes, naast het voorzien van informatie voor een breed publiek.<sup>76</sup>

Digitale middelen maken het herformuleren van het verleden mogelijk, alsook het toevoegen van verschillende interactieve informatielagen, waaronder audiovisueel materiaal. Dit kan het begrijpen van de complexiteit van het verleden ondersteunen. Met het gebruik van animaties kan het verleden ook levendig voorgesteld en beleefd worden. Digitale middelen kunnen op die manier het verleden in het heden relevant en aantrekkelijk presenteren, omdat het digitale aspect *an sich* het verleden

---

<sup>75</sup> G. F. Macdonald, ‘Change and Challenge: Museums in the Information Society’, in: I. Karp, C. Kramer en S.D. Lavine (red.), *Museums and Communities. The politics of public culture* in (Smithsonian Press: Washington/Londen 1992) 158-181, aldaar 176.

<sup>76</sup> T. Kuflik, ‘A visitor’s guide in an active museum: presentations, communications, and reflection’, *ACM Journal on Computing and Cultural Heritage* 3.3:11 (2011) 1-25, aldaar 1-3.

alomtegenwoordig en toegankelijk kan houden. Bovendien maakt digitalisering het behoud van informatie mogelijk, alsook het delen van informatie.<sup>77</sup>

Waar bij het gebruik van digitale middelen voor gewaakt dient te worden, is de zogenaamde *technology trap*, ofwel het inzetten van digitale technologieën omwille van de technologie.<sup>78</sup> Digitale technologieën dienen mijns inziens dan ook altijd de museumervaring te ondersteunen en te verrijken, met nadruk op het mogelijk maken van een digitale coöperatieve historische cultuur. Wanneer er binnen musea echter te veel nadruk gelegd wordt op de beschikbare digitale technologie, komt de bezoeker als het ware nog verder van de fysieke collectie, en daarmee van de historische ervaring, af te staan. Dit kan leiden tot de isolatie van bezoekers, die zo opgaan in het digitale informatieaanbod dat zij de verbintenis met de tastbare objecten verbreken. De *technology trap* kan ook tot gevolg hebben dat bezoekers zo opgaan in hun *digital device* dat zij de dialoog met elkaar niet meer aangaan, naast het missen van interactie met de fysieke objecten. Daarom pleit ik voor het aanleggen van digitale platforms voor dialoog tussen bezoekers onderling en tussen bezoeker en musea, om zo toch wederkerigheid te stimuleren en sociale interactie op een digitale wijze te ondersteunen.

Er zijn echter ook kritische opmerkingen te plaatsen bij het gebruik van digitale middelen bij historisch onderzoek en binnen musea. Zo stelt de Amerikaanse historicus Stefan Tanaka dat digitale middelen ervoor zorgen dat geschiedenissen meer aan verandering onderhevig raken. Hij stelt dat een solide interpretatie van academici onderhevig raakt aan de meerstemmigheid van het publiek.<sup>79</sup> Tanaka stelt ook dat de toegenomen vrijheid als gevolg van de digitale revolutie kan leiden tot onjuiste uitingen over het verleden. Maar, zo stelt hij, toch zijn digitale middelen waardevol aangezien zij op een waardevolle manier de complexiteit van het verleden kunnen herformuleren, daar er ruimte is voor gelaagde impressies vanuit het publiek.<sup>80</sup> Mijns inziens kent meerstemmigheid in het historische zin- en betekenisgevingproces een grote meerwaarde. Binnen dit proces dient de academische

---

<sup>77</sup> S. Dorn, 'Is (digital) history more than an argument about the past?', in: J. Dougherty en K. Nawrotzki (red.), *Writing History in the Digital Age* (San Fransisco 2013) 21-34, aldaar 22.

<sup>78</sup> R. Parry, 'Digital Heritage and the Rise of Theory in Museum Computing', in R. Parry (red.), *Museums in a digital age* (New York 2010) 454-469, aldaar 454.

<sup>79</sup> S. Tanaka, 'Pasts in a digital age', in: J. Dougherty en K. Nawrotzki (red.), *Writing History in the Digital Age* (San Francisco 2013) 35-46, aldaar 36.

<sup>80</sup> Tanaka, 'Pasts in a digital age', 44.

historicus dan ook zijn rol als mythe kraker, scheidsrechter, adviesgever, begeleider en coach ten opzichte van het publiek op zich te nemen. Een publiek dat gecharmeerd en geënthousiasmeerd raakt door het verleden verdient immers de beste partner om de beleving van het verleden mee aan te gaan.

De digitale revolutie heeft ervoor gezorgd dat historische verhalen en objecten toegankelijker zijn geworden voor een breed publiek. Het publiek is er dan ook aan gewend geraakt om zelf informatie over het verleden op te zoeken: dit bevordert de *agency* van het publiek. Daarnaast zijn, zoals reeds hierboven besproken, de binnen de historiografie objectieve *history* en subjectieve *memory* met elkaar verweven geraakt, en is de mogelijkheid ontstaan om gezamenlijk een geschakeerd en complex beeld van het verleden te produceren. *Digital history* stimuleert het publiek om een actieve rol aan te nemen in de vormgeving van de geschiedenis en is hiermee een belangrijke zuil binnen het ideaal van de coöperatieve historische cultuur geworden.<sup>81</sup>

### **2.3.1 Interne digitale middelen van musea: multimediatours en elektronische gidsen**

Het gebruik van digitale middelen in musea is er in de eerste plaats op gericht om de museumervaring zou vermakelijk en informatief mogelijk te maken. Digitale technologieën maken het leerproces tevens effectiever, daar de bezoeker actiever betrokken wordt bij de collectie van een museum door bijvoorbeeld een audiotour of multimediatour te volgen. Ten tweede bezitten digitale middelen de potentie om het publiek interactief en op dialogische wijze te laten participeren in het proces van zin- en betekenisgeving omtrent historische objecten en verhalen.<sup>82</sup>

De meerwaarde van digitale middelen schuilt niet alleen in de hierboven genoemde eigenschappen van museumtechnologie. In theorie bezit museumtechnologie zoals gezegd activerende, socialiserende, toegankelijke en transparante eigenschappen, naast de belangrijke potentie op educatief gebied.

---

<sup>81</sup> R.S. Wolff, 'The historian's craft, popular memory and *Wikipedia*', in: J. Dougherty en K. Nawrotzki (red.), *Writing History in the Digital Age* (San Fransisco 2013) 64-74, aldaar 64-65.

<sup>82</sup> T. Harbison en L. Waltzer, 'Toward teaching the introductory history course, digitally', in: J. Dougherty en K. Nawrotzki (red.), *Writing History in the Digital Age* (San Francisco 2013) 97-109, aldaar 107-109.

Digitale middelen kunnen het publiek dan ook uitdagen om zelf actief kennis te produceren en de geboden informatie te onderhandelen en te delen. Daarbij kan het gebruik van elementen als *social media* en verscheidene mediavormen het collectief maken en verwerken van (historische) kennis op interdisciplinaire wijze benadrukken. Videobeelden en reconstructiebeelden kunnen het erfgoed bijvoorbeeld verlevendigen tijdens het contact met het authentieke object in het museum.<sup>83</sup>

De Britse socioloog Tony Walter heeft echter ook een aantal serieuze nadelen van digitale middelen weten te benoemen, gebaseerd op zijn observaties voor en na de implementatie van digitale middelen in een museum. Walter stelt aan de hand van zijn observaties dat met de komst van elektronische gidsen het publiek minder met elkaar in dialoog ging over het tentoongestelde en dat het stiller werd in het museum. Volgens Walter was er enkel sprake van eenzijdige informatieverschaffing van apparaat naar gebruiker, ofwel de hierboven genoemde *technology trap*. De bezoeker was meer op zichzelf gericht en minder in interactie met medebezoekers. Bovendien zou de interactie tussen bezoeker en het authentieke object ook verstoord zijn, aldus Walter, aangezien de bezoeker zich enkel nog richtte op de elektronische gids. Doordat de bezoekers zich lieten leiden door de elektronische gids gingen zij ook de uitgestippelde route af, en gingen zij niet meer zelfstandig opzoek naar objecten. Door deze route bekeken de bezoekers dan ook vooral de in de elektronische gids uitgelichte objecten, en sloegen zij andere objecten over.<sup>84</sup> In het laatste hoofdstuk geef ik een aantal adviezen hoe de genoemde *technology trap* te ontwijken, zonder afbreuk te doen aan het digitale aanbod en met respect voor sociale interactie.

Om tot een geslaagde digitale *participatory historical culture* te komen, dient er volgens de Finse mediawetenschapper Mariana Salgado eerst aan een aantal voorwaarden te moeten worden voldaan. Ten eerste moet de bezoeker zich kunnen identificeren met een bepaald thema of object binnen een tentoonstelling om betrokken te raken. Volgens Salgado is het ten tweede belangrijk dat de bezoeker zelf een keuze kan maken in wat hij of zij wil zien en leren. Zij benadrukt tenslotte het grote belang van transparantie en een duidelijke afbakening van de rol of mate van invloed van de bezoeker. Wanneer een bezoeker in de gelegenheid gesteld wordt om

---

<sup>83</sup> Harbison en Waltzer, 'Toward teaching the introductory history course, digitally', 101-106.

<sup>84</sup> T. Walter, 'From museum to morgue? Electronic guides in Roman Bath', *Tourism Management* 17.4 (1996) 241-245, aldaar 242.



(inter)actief deel te nemen aan een *participatory historical culture*, dienen de mogelijkheden en grenzen van het geven van *input* duidelijk, gebruiksvriendelijk en toegankelijk te zijn. Daarbij moet het museum ook helder aangeven wat zij mogelijk zouden kunnen doen met de *input* van bezoekers. Salgado benadrukt dan ook dat deelbaarheid en zichtbaarheid van *input* van bezoekers de daadwerkelijke *input* zal beïnvloeden.<sup>85</sup> In de volgende paragraaf behandel ik de potentie en meerwaarde van externe digitale middelen.

### **2.3.2 Externe digitale middelen van musea: social media, websites en discussieforums**

“While museums have long strived to be welcoming places as well as havens of learning, social media is turning them into virtual community centers. On Facebook or Twitter or almost any museum Web site, everyone has a voice, and a vote. Curators and online visitors can communicate, learning from one another. As visitors bring their hand-held devices to visits, the potential for interactivity only intensifies.”<sup>86</sup>

Het bovenstaande citaat geeft aan over welke eigenschappen een geslaagde (*digital participatory historical culture*) omtrent een museum idealiter zou beschikken. Begrippen als *community*, interactiviteit en wederkerigheid tussen museumprofessionals en (virtuele) bezoekers zijn hierbij belangrijk.

De virtuele equivalent van het tastbare museum, de website, dient vaak als ondersteuning of uitbreiding op de aangeboden informatie in het fysieke museum, en het is dan ook belangrijk dat ook het virtuele museum toegankelijk is en een heldere structuur kent. Externe digitale middelen zoals websites van musea bieden de mogelijkheid tot (kunst)historische verdieping door meer achtergrondinformatie aan te bieden, alsook het mogelijk maken van het digitaal verzamelen van favoriete

---

<sup>85</sup> M. Salgado, ‘Design options. Breaking Apart Participation in Museums’, in: J. Trant en D. Bearman (red.), *Museums and the Web 2008: Proceedings* (Toronto 2008) <<http://www.archimuse.com/mw2008/papers/salgado/salgado.html>>, geraadpleegd 10 november 2015.

<sup>86</sup> Vogel, ‘The spirit of sharing’.

objecten uit het museum. Ook kan de website fungeren als platform voor dialoog en discussie of als online gastenboek. Op educatief gebied kan de website de (virtuele) bezoeker uitdagen om onderzoek te doen, om meer kennis tot zich te nemen en om deze kennis vervolgens te delen met anderen. Een museumwebsite bezit in essentie de potentie om het museumbezoek uit te breiden naar de periode voor en na het eigenlijke bezoek, alsmede de mogelijkheid om betekenisvolle communicatie en culturele productie tussen museum en bezoeker en bezoekers onderling aan te moedigen.<sup>87</sup>

Een geslaagde website dient transparant en overzichtelijk te zijn, met informatie over de collectie en de achtergrond en totstandkoming hiervan. Bovendien dient een goede museumwebsite over een toegankelijke database te beschikken, met daarin opgenomen kwalitatief hoogwaardige informatie, afbeeldingen en/of audiovisueel materiaal. De website is tevens een goede plaats om als museum verantwoording af te leggen voor collecties en de gemaakte keuzes: transparantie is belangrijk. Kwalitatief hoogwaardige achtergrondinformatie, verwijzingen en noten zijn daarnaast gewenst om de (virtuele) bezoeker in staat te stellen de historische interesse en informatie in context te kunnen plaatsen. Mijns inziens is het dan ook waardevol wanneer de gebruiker toegang heeft tot referenties aan andere beschikbare bronnen, zodat hij of zij in staat gesteld wordt om, indien hier behoefte aan is, nog meer verdiepende informatie op te doen. Aangezien digitale kopieën door veel musea beschikbaar zijn gesteld op hun website, met inachtneming van de veelheid aan beschikbare informatie dankzij de informatierevolutie, zijn er voor het publiek nieuwe mogelijkheden ontstaan om zelf het verleden opnieuw te contextualiseren en objecten te plaatsen in eigen, nieuwe historische interpretaties. Dit biedt mogelijkheden voor een interactieve omgang en wederkerigheid, waardoor een museum gebruik kan maken van nieuwe kennis en interpretaties.<sup>88</sup>

Wanneer de website van een museum ook ruimte toekent aan een forum voor discussie en dialoog, kunnen bezoekers die daar behoefte aan hebben achteraf hun museumervaring delen en vergelijken met reacties van medebezoekers (en idealiter ook museumprofessionals). Hierdoor kan een brede culturele dialoog ontstaan. Het

---

<sup>87</sup> Salgado, 'Design options – concluding thoughts'.

<sup>88</sup> K. Müller, 'Museums and Virtuality', in: R. Parry (red.), *Museums in a digital age* (Abingdon 2010) 295-305, aldaar 297.

samenkomen van reacties van een scala aan bezoekers kan een waardevolle informatiebron voor het museum zijn, daar het museum dient in te spelen op de wensen en verlangens van het publiek. Niet alleen vanwege humanistische redenen, maar ook vanuit een financieel oogpunt.

## 2.4 Conclusie

Geschiedenis en historische beleving zijn open processen geworden. Hierin is het aandeel van digitale technologie aanzienlijk geweest. De digitale revolutie stimuleert niet alleen heroverweging bij academici omtrent de creatie en verspreiding van kennis: hybride *open-access/open-review* platforms, historische *blogs*, discussieplatforms, *crowdsourcing (wisdom of the crowd)* en door musea ontwikkelde digitale informatiewegen dragen bij aan de toegankelijkheid van (kunst)historische data en stimuleren de publieke historische cultuur. Digitale media bieden in theorie een platform voor het gezamenlijk creëren, bekritisieren, interpreteren, evalueren en verspreiden van historische kennis. Zij moedigen de door publiekshistorici zo gewaardeerde ‘do-it-yourself’ mentaliteit aan. Daarnaast biedt de combinatie van data, tekst en beeldmateriaal een aantrekkelijke, op emotie en cognitie gerichte omgang met het verleden aan. De *digital turn* binnen de museumwereld zou in theorie dan ook *empowerment*, *agency* en *engagement* onder het publiek kunnen genereren.<sup>89</sup> Digitale media lijken onmisbaar geworden binnen een *participatory historical culture*, daar zij staan voor deelbaarheid, toegankelijkheid en interactie. Bovendien houden digitale middelen het verleden relevant en hedendaags, en kunnen zij aanzetten tot een actieve omgang met het verleden.

Binnen een *participatory historical culture* dient de museumprofessional of historicus open te staan voor samenwerking met het publiek. De historicus dient dan ook de rol van aanjager, consultant en *gatekeeper* aan te nemen en het publiek te voorzien van historische context.<sup>90</sup> Wanneer het publiek via digitale wegen actief kan deelnemen aan het proces van zin- en betekenisgeving omtrent het verleden, dient er tussen het museum en het publiek sprake te zijn van wederzijds vertrouwen en een

---

<sup>89</sup> Dougherty en Nawrotzki, (red.), *Writing History in the Digital Age* (Ann Arbor 2013) 6, 11, 22, 39, 168, 220, 222, 260.

<sup>90</sup> J., Kalela, ‘History making: the historian as consultant’, *Public History Review* 20 (2013) 24-41, aldaar 38-40.

duidelijke afbakening van de rol van het publiek. Het publiek kan binnen een coöperatieve cultuur de rol van informant, expert of bijdrager vervullen. Naar mijn mening is het belangrijk dat de academische professional zijn kennis aanbiedt en dat er ruimte is voor inspraak en visies vanuit het publiek: hierin ligt de kracht van collectief denken.

Toch lijken digitale middelen in musea vooralsnog het werk van de publieks- of educatiemedewerker te vervangen of ondersteunen. In het komende hoofdstuk richt ik mij dan ook op de vraag in hoeverre de digitale middelen van het Rijksmuseum bijdragen aan een *participatory historical culture*. Waarschijnlijk zit niet iedere bezoeker te wachten op een actieve rol binnen een coöperatieve historische cultuur, en zijn er leden onder het publiek die graag nog op passieve wijze informatie consumeren tijdens (alsook voor of na) het museumbezoek. Toch dient er voor leken die wel graag meedoen aan het proces van zin- en betekenisgeving omtrent het verleden een mogelijkheid tot participatie te bestaan. Tenslotte is het belangrijk om te beseffen dat publieksparticipatie geen op zichzelf staand doel is, maar een middel om de museumervaring te verrijken en een historische cultuur te bevorderen.

## Hoofdstuk 3

### Het Rijksmuseum: plaats voor een *participatory digital culture*?

#### 3.1 Inleiding

Aangekomen bij het laatste hoofdstuk van dit onderzoek zullen de externe en interne digitale middelen van het Rijksmuseum geanalyseerd worden, in het licht van de vraag of deze virtuele middelen bijdragen aan het tot stand brengen van een *participatory historical culture*. Dit hoofdstuk geeft een antwoord op de vraag in hoeverre de (virtuele) bezoeker van het Rijksmuseum een dialoog kan aangaan met medebezoekers en het museum. Is het Rijksmuseum wel te kwalificeren als *post-museum*, daar ze bezit over kwalitatief hoogwaardige digitale technologieën, een verbintenis met het publiek wil aangaan, hierin investeert en bovendien een dominante plaats inneemt binnen het Nederlandse culturele landschap? Krijgt het publiek van het Rijksmuseum wel de kans om behoeften en ideeën die zijn ontstaan als gevolg van contact met de collectie en het opgevoerde historische verhaal, te delen? Ik stel dan ook voor om participatie aan een coöperatieve historisch cultuur als sociale activiteit te beschouwen; als humanistische bezigheid en voor sommigen zelfs existentiële behoefte. Het gaat immers over het onderhandelen van identiteit, visies op het verleden en de plaats van individuen en groepen in onze maatschappij, met oog op de samenleving van de toekomst. Mijns inziens is kennis- en ervaringsuitwisseling een waardevolle bijdrage aan een multiculturele, cultuurbewuste samenleving die leeft met haar verleden. Bovendien is het Rijksmuseum een plaats waar de Nederlandse identiteit en cultuur gevierd en opgevoerd worden, maar ook een plaats waar zowel de schaduwzijden als glorie tijden uit de vaderlandse geschiedenis een plaats hebben.

In dit hoofdstuk zal ik ten eerste ingaan op de missie en visie van het Rijksmuseum, om vervolgens de interne en externe middelen van dit museum te analyseren. Daarbij zal ik benoemen in hoeverre (virtuele) bezoekers die gebruik maken van het interne en externe digitale aanbod *agency* hebben met betrekking tot hun handelingsvrijheid in de museumervaring en (digitaal) zeggenschap in het proces van zin- en betekenisgeving aan het verleden. Vervolgens komt een drietal

participerende observaties aan bod, wat inhoudt dat ik op drie verschillende momenten verschillende bezoekers heb geobserveerd in hun gebruik van de multimediatour in het museum, en bovendien met hen geparticipeerd heb aan het volgen van de tour. Ook heb ik een aantal van hen een paar vragen gesteld en hen tevens om toestemming gevraagd om hun antwoorden anoniem te verwerken in dit onderzoek. Deze participerende observaties hebben de vorm van kleine dagverslagen. Tenslotte zal ik in dit hoofdstuk, aan de hand van mijn analyse en de uitkomsten van mijn participerende observaties, een advies uitbrengen aan het Rijksmuseum hoe te komen tot een geslaagde digitale *participatory historical culture*.

### **3.2 Missie en visie van het Rijksmuseum**

Sinds de heropening van het Rijksmuseum in 2013, streeft dit museum er naar om een sterk gemeenschapsgevoel tussen museum en publiek te creëren. De visie van het Rijksmuseum is om mensen, kunst en geschiedenis te verbinden. De missie van het museum is om kunst en geschiedenis aan te bieden aan een breed samengesteld, hedendaags (inter)nationaal publiek. Als nationaal instituut biedt het Rijksmuseum een representatief overzicht van de Nederlandse kunst en geschiedenis vanaf de Middeleeuwen en belangrijke aspecten van Europese en Aziatische kunst. Het Rijksmuseum bewaart, beheert, conserveert, restaureert, onderzoekt, bewerkt, verzamelt, publiceert en presenteert voorwerpen van kunst en geschiedenis, in en buiten het eigen gebouw.<sup>91</sup>

Het museum investeert in het genereren van betrokkenheid onder het publiek. Zo organiseert het een jaarlijkse profielwerkstukprijs voor VWO-leerlingen, de Rijksstudio Award en meerdere symposia en lezingen. Momenteel organiseert het museum ook de 'Teekentour', waarmee het poogt bezoekers beter te laten kijken naar kunstwerken middels deze na te tekenen. Samen met een van de workshopdocenten (allemaal zelf kunstenaar) wandelt de bezoeker door het museum, bekijkt een paar werken, en leert goed te kijken naar kunst door te oefenen op een paar handige teken-

---

<sup>91</sup> Rijksmuseum te Amsterdam, <<https://www.rijksmuseum.nl/nl/organisatie/visie-en-missie>>, geraadpleegd 1 december 2015.

trucs.<sup>92</sup> Middels inspireren en aanmoedigen poogt het museum het publiek actief te betrekken bij de collectie.

Het Rijksmuseum probeert het publiek aan zich te binden en om betrokkenheid te genereren. Middels commercialisering en *merchandising* wil het museum de beleving van het museum aan het publiek verkopen. Kunst en het verleden worden als ‘bezit’ aangeboden: de Rijksstudio stelt de virtuele bezoeker in staat om de Nachtwacht van Rembrandt en honderden andere werken in hoge resolutie op te slaan, en dit creëert voor de gebruiker de mogelijkheid om deze te laten drukken op bijvoorbeeld een dekbedovertrek. Men kan er ook voor kiezen een jaarlijkse donatie te doen aan het Rijksmuseum, om zo een positie te bemachtigen als ‘vriend’ van het museum: als ‘vriend’ krijg je hier toegang tot privilege activiteiten voor terug, zoals openingsborrels van tentoonstellingen, lezingen, enzovoorts. Deze ‘toe-eigening’ van cultuur is typisch voor onze hedendaagse historische cultuur en dient te voorzien in een gevoel van gemeenschap en identificatie. Historisch erfgoed wordt gepresenteerd als iets dat men kan bezitten, kopen, kopiëren en consumeren.<sup>93</sup>

Met behulp van commercialisering en *merchandising* kan het museum veel behalen op het gebied van het betrekken van het publiek, maar is hierdoor ook werkelijk sprake van ruimte voor participatie van het publiek? Het Rijksmuseum zou mijns inziens moeten investeren in een digitale *participatory historical culture*, aangezien de visie en missie van dit museum (en missie om mensen, kunst en geschiedenis verbinden) aansluiten bij de waarden en het ideaal van een coöperatieve historische cultuur. Bovendien geeft het museum een brede dimensie op kunst en geschiedenis weer, die reacties, wensen en verlangen onder het publiek kunnen oproepen. Hier dient het museum mijns inziens een digitaal platform voor te ontwikkelen.

---

<sup>92</sup>Rijksmuseum te Amsterdam, <<https://www.rijksmuseum.nl/nl/nu-in-het-museum/rondleidingen/rijksmuseum-teekentour>>, geraadpleegd 1 december 2015.

<sup>93</sup> J. de Groot, ‘Museums and physical encounters with the past’, in: J. de Groot (red.), *Consuming History* (Routledge: Londen / New York 2009) 236-247, aldaar 241-242; Rijksmuseum te Amsterdam <<https://www.rijksmuseum.nl/nl/steun-het-rijks/word-vriend>>, geraadpleegd 1 december 2015.

### 3.3 Digitale middelen en het Rijksmuseum

De digitale revolutie heeft ook het Rijksmuseum niet ongemoeid gelaten. Veel historici en musea documenteren hun datamateriaal dan ook digitaal. Dankzij de digitale revolutie is het ten eerste gemakkelijker geworden om primair bronnenonderzoek te doen, omdat veel (kunst)historische bronnen gedigitaliseerd zijn. Digitalisering maakt informatie ook toegankelijker voor de leek, daar traditioneel archiefonderzoek en kennis hiervan niet per se meer nodig is. Ten tweede heeft de opkomst van online *open-access* publicatieforums eraan bijgedragen dat het verleden toegankelijker is geworden voor zowel academici als leken.<sup>94</sup> Ik stel voor om ons af te vragen in hoeverre de digitale middelen van het Rijksmuseum bijdragen aan een versterking van de positie van de leek als het aankomt op de museumervaring van bezoekers en hun *agency*, alsmede of de mogelijkheid bestaat om ervaringen en visies te delen en bespreken met anderen. Daar *social media* al persoonlijke propagandamiddelen op het internet zijn, en het Rijksmuseum een Twitter- en Facebook account heeft, is het nog maar de vraag of de virtuele bezoeker wel iets in te brengen heeft als het gaat om zijn of haar eigen museumbeleving en of deze *social media* bijdragen aan wederkerigheid. Is er met de komst van digitale middelen in musea ruimte ontstaan voor de stem van de leek ten opzichte van de (kunst)historische professional? In hoeverre dragen de Rijksmuseumwebsite en Rijksmuseum-applicatie bij aan een *participatory historical culture* en ruimte voor participatie van het publiek?

In het museum zelf worden digitale middelen, zoals de multimediatour die gratis te downloaden is als applicatie op smartphones, of te huur is bij de balie van het museum, aangeboden om te presentatie van de collectie te ondersteunen door meer verdiepende informatie in verschillende informatielagen aan te bieden. De multimediatour vormt hiermee een verrijking op de museumervaring en kwaliteit van de 'vaste' aangeboden informatie. Het externe digitale middel van het museum, te weten de website Rijksmuseum.nl, is erop gericht om de collectie toegankelijk te maken voor een groot (inter)nationaal publiek. De website poogt de fysieke en virtuele bezoeker te verbinden, door informatie over het museum, de organisatie, de collectie en huidige en toekomstige activiteiten te verstrekken. De bezoeker kan hier

---

<sup>94</sup> Dorn, 'Is (digital) history more than an argument about the past?', 22.



niet alleen digitaal toegangskarten kopen, maar ook de museumwebshop bezoeken en producten bestellen.<sup>95</sup>

### **3.3.1 Interne digitale middelen van het Rijksmuseum: Multimediatour en Familiespel**

Digitale middelen beschikken over de potentie om (kunst)historische objecten op een aantrekkelijke, veelzijdige en relevante manier in het heden te vertegenwoordigen. De multimediatour van het Rijksmuseum vormt dan ook een verrijking van het informatieaanbod en biedt de bezoeker middels verscheidene informatielagen, ingangen en effecten een totaalbeleving aan. De draagbare applicatie biedt verschillende perspectieven op werken en historische gebeurtenissen. De app poogt een gemeenschapsgevoel te creëren tussen museum en bezoeker, daar deze informatie presenteert op een toegankelijke wijze met behulp van voice-overs en anekdotes van verschillende sprekers. Zo biedt de multimediatour achtergrondverhalen over werken in historische zin, maar ook informatie over restauraties en specifieke associaties, herinnering en anekdotes van sprekers. Experts, afkomstig uit verschillende professionele disciplines, vertellen iets over een object of historische gebeurtenis. In de app komen *history* en *memory* samen. De draagbare applicatie is internationaal bekroond met de Heritage in Motion Award 2015 en FIAMP Golden Award in de categorie mobiele applicaties.<sup>96</sup> Anno juni 2015 was de applicatie al 323.500 keer gedownload door bezoekers en waren er reeds 438.124 apparaten in het museum uitgeleend.<sup>97</sup>

Aan de app is ruim drie jaar gewerkt, alvorens deze in 2013 werd gelanceerd. Sindsdien wordt er voortdurend nieuwe content toegevoegd. Meer dan 120 wetenschappers, architecten, kunstenaars, musici, filosofen, schrijvers, acteurs, historici en kunsthistorici, onder wie Robbert Dijkgraaf, Jeroen Krabbé, Beatrice de

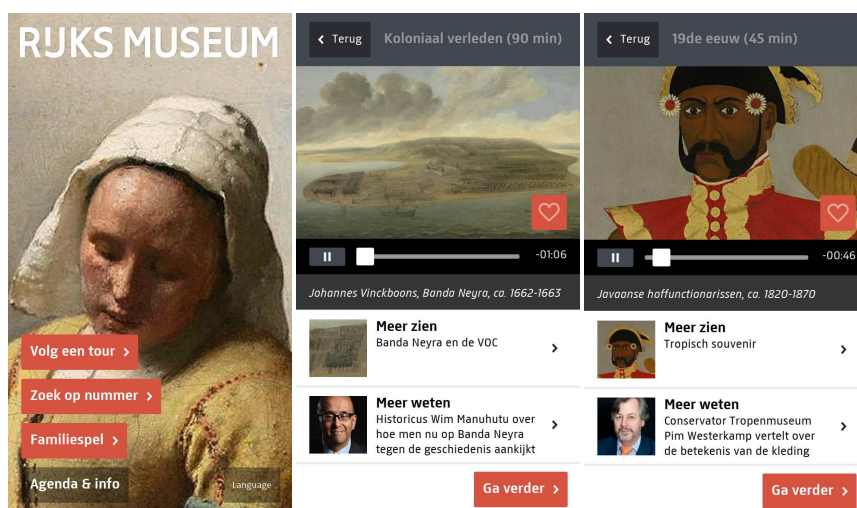
---

<sup>95</sup> Rijksmuseum te Amsterdam, <[www.rijksmuseum.nl](http://www.rijksmuseum.nl)>, geraadpleegd 2 december 2015.

<sup>96</sup> Heritage in Motion Award, Europeana, <<http://heritageinmotion.eu/winners-announced-of-the-heritage-in-motion-awards-2015/>>; FIAMP Award, georganiseerd door de International Council of Museums (ICOM), zie: <<http://www.northernlight.nl/rijksmuseum-app-wins-prestigious-international-museum-award/>>, geraadpleegd 2 december 2015.

<sup>97</sup> Bron: cijfers bekend gemaakt in videopresentatie *Multimediatour* voor werknemers van het Rijksmuseum, juni 2015.

Graaf, maar ook conservatoren en restauratoren van het Rijksmuseum zelf vertellen ieder vanuit hun eigen achtergrond en ervaring over ruim 250 specifieke objecten in het Rijksmuseum (afb. 1). Naast de ‘hoogtepuntentour’, de tour door het Rijksmuseumgebouw en de Gouden Eeuw, zijn ook tours beschikbaar voor de zalen Middeleeuwen en Renaissance, 18<sup>e</sup> eeuw, 19<sup>e</sup> eeuw, 20<sup>e</sup> eeuw, Aziatische kunst en Special Collections. Bovendien is er in september 2015 een tour over het koloniale verleden aan de applicatie toegevoegd, waarin zichtbare verwijzingen naar het vaderlandse koloniale verleden die terug te zien zijn in de architectuur en aankleding van het gebouw, worden besproken vanuit postkoloniaal perspectief. Bij iedere speciale tentoonstelling, zoals de tentoonstelling *Azië > Amsterdam* die momenteel in het museum te zien is, wordt tevens een speciale multimediatour geleverd. De tour is gericht op een breed (inter)nationaal publiek en beschikbaar in negen talen.<sup>98</sup>

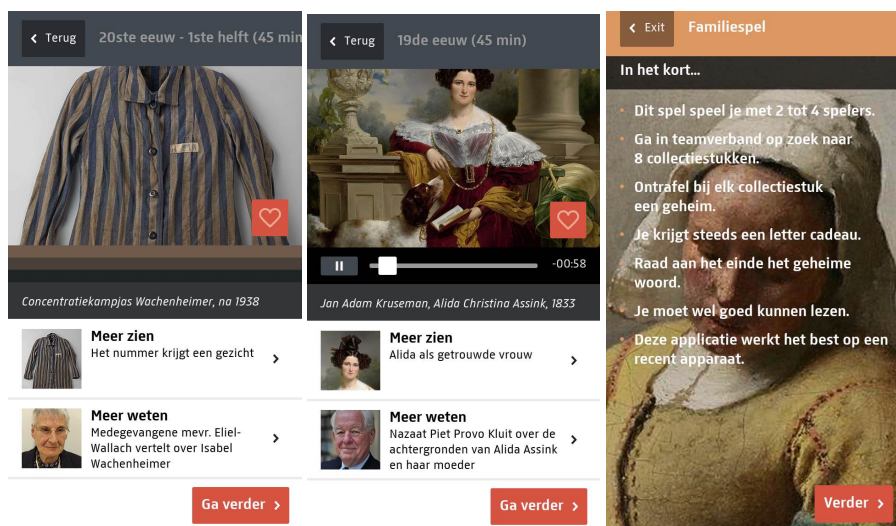


Afb. 1: Screenshots van de mobiele applicatie Multimediatour voor Iphone, Rijksmuseum Amsterdam (versie 2.7.3 2015).

De applicatie is aantrekkelijk en toegankelijk om meerdere redenen. Deze biedt namelijk een dynamisch lichaam aan informatie, met aan de gebruiker de keuze hoeveel en welke informatie hij of zij tot zich wil nemen (met de opties ‘meer zien’ en ‘meer weten’ als audiovisuele verdieping op de introductie van het object). Bovendien mag gesteld worden dat de applicatie te plaatsen is binnen de postmoderne

<sup>98</sup> Multimediatour en Familiespel Rijksmuseum, <<http://heritageinmotion.eu/project/rijksmuseum-app-multimedia-tour-and-family-quest/>>, geraadpleegd 2 december 2015.

fase van waardering van een versmelting van *history* en *memory*. Zo spreekt een joodse kampgevangene over het meisje dat het kampjasje droeg dat tentoongesteld is in de zaal over de 20<sup>e</sup> eeuw (afb. 2). Een pijnlijke geschiedenis zoals die van de Holocaust wordt op deze manier als persoonlijke herinnering behandeld en maakt dat het verleden via *oral history* en *experience* op een warme manier aan bod komt, en dichtbij voelt. De Amerikaanse historicus Stefan Tanaka stelt dan ook dat digitale middelen helpen bij het herformuleren van het verleden en dat zij daarnaast bijdragen aan het begrijpen van de complexiteit van het verleden.<sup>99</sup> De applicatie van het Rijksmuseum illustreert, onder andere in het geval van het kampjasje, de perceptuele gelaagdheid van het verleden. Wat de app laat zien, en waar Tanaka ook op wijst, is dat digitale middelen de kracht hebben om het verleden te herformuleren naar aantrekkelijke narratieven. Op deze wijze kunnen zij bijdragen aan de levendigheid van het verleden en een verweving van amusement en educatie.<sup>100</sup> Naast de keuze uit verschillende tours van verschillende tijdsduur, kan de bezoeker er ook voor kiezen om zelf door het museum te lopen, en aan de hand van nummers die naast ruim 200 werken op zaal hangen informatie via de app op te doen, door deze nummers in te toetsen.



Afb. 2: Screenshots van *memory*-aspecten in de app en het introductiescherm van het Familiespel.

<sup>99</sup> Tanaka, 'Pasts in a digital age', 43.

<sup>100</sup> Ibidem, 39-43.

Het museum biedt ook het interactieve Familiespel aan. Deze aparte tour is gericht op kinderen en families en stimuleert deelnemers van jong tot oud om spelenderwijs de collectie te ontdekken. Het Familiespel kan alleen (anders dan de multimediatour) binnen het museum ingezet worden. Om het spel te spelen zijn 2 tot 4 spelers nodig. Wat dit spel bijzonder maakt is de intensiteit waarmee alle deelnemers moeten samenwerken om acht mysteries in het museum op te lossen. Spelenderwijs leren de deelnemers over de museumcollectie. Om het spel te kunnen spelen heeft iedere deelnemer een draagbaar apparaat met de applicatie nodig (een smartphone of gehuurd apparaat). De spelleider van de applicatie is de charismatische Bob, die bovendien echt werkzaam is bij het Rijksmuseum. Dit versterkt tevens de band tussen de deelnemers en het museum. In het spel zijn verschillende actieve opgaven verwerkt, zoals ‘maak je eigen Vermeer’, ‘maak het beste kruitpoeder’ en ‘vind het snelste schip’. Wanneer alle mysteries opgelost zijn, mogen de deelnemers een prijs ophalen bij de museumshop en ontvangen zij een ‘telefoontje’ van directeur Wim Pijbes.<sup>101</sup> Het familiespel sluit aan op de behandelde theorie van Van Oost en Mostmans over gamificatie. Middels gamificatie poogt het museum jong en oud actief te betrekken bij de collectie. Bovendien kunnen spelelementen bijdragen aan een verbetering van de museumervaring.<sup>102</sup> Bovendien triggert het Familiespel de *do-it-yourself* mentaliteit.

Toch zijn er mijns inziens ook serieuze aanmerkingen te maken met betrekking tot de Rijksmuseum-applicatie en de invloed van de app op de museumervaring van de bezoeker. De applicatie reguleert bijvoorbeeld de museumervaring van de bezoeker, door de bezoeker op letterlijke wijze te leiden door het museum, en oefent hier een mate van *biomacht* over het individu uit. Het door museumprofessionals en externe, interdisciplinaire professionals opgevoerde discours in de applicatie laat dan ook weinig ruimte voor de *agency* van de gebruiker over. Daarnaast dient er gewaakt te worden voor de *technology trap*. Museoloog Kostas Arvanitis stelt terecht dat wanneer musea mobiele applicaties gebruiken als ‘dragers’ van museale kennis, in plaats van ‘*agents of a dialogic communication with users*’, zij

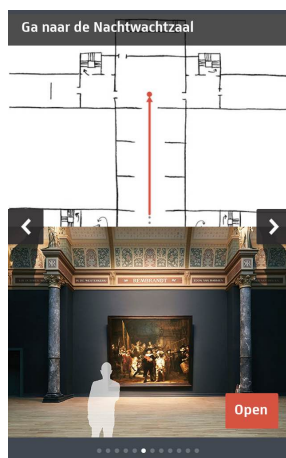
---

<sup>101</sup> Heritage in Motion Award, Europeana, <<http://heritageinmotion.eu/project/rijksmuseum-app-multimedia-tour-and-family-quest/>> , geraadpleegd 22 november 2015.

<sup>102</sup> Van Oost en Mostmans, ‘Naar een post-museum?’, 44.

de afstand tussen de wereld buiten haar muren, ofwel het publiek, vergroot.<sup>103</sup> Anders gezegd, Arvanitis pleit voor het inzetten van mobiele digitale media in musea als platform voor dialoog en wederkerigheid tussen bezoekers en museum.<sup>104</sup> Hier wil ik aan toevoegen dat een museumervaring een intense beleving kan zijn, voortkomend uit een fysieke ontmoeting met objecten. Deze ervaring deelt een bezoeker veelal met medebezoekers, en een digitaal platform voor dialoog geeft hier gehoor aan.

Daar digitale middelen, zoals reeds besproken, een democratiserende belofte in zich dragen, dient er toch op gewezen te worden dat in de praktijk sprake is van zeer beperkte *agency* onder bezoekers. De Rijksmuseum-applicatie laat de keuze over de hoeveelheid en soort informatie die geconsumeerd kan worden over aan de bezoeker, maar deze heeft nog altijd geen invloed op de inhoud van die informatie of de mogelijkheid deel te nemen aan een verwerking, verhandeling of bespreking in een dialoog. Er is nog altijd sprake van eenzijdige kennisuitwisseling, te weten van museum naar publiek (*top-down*). Uitgaande van Foucaults theorie over biomacht en discours, wordt ook duidelijk dat het museum middels de app de museumbeleving van de bezoeker reguleert en normaliseert. Zo vertelt de app letterlijk hoe de bezoeker moet lopen (afb.3).<sup>105</sup> Het bezichtigen van de collectie zonder multimediatour zou meer *agency* voor bezoekers betekenen.



Afb.3: Screenshot, de multimediatour wijst de bezoeker de weg in de vastgestelde route.

---

<sup>103</sup> K. Arvanitis, 'Museum outside Walls: mobile Phones and the museum in the everyday', in: R. Parry (red.), *Museums in a Digital Age* (Routledge: Londen / New York 2010) 170-176, aldaar 171.

<sup>104</sup> Arvanitis, 'Museum outside Walls: mobile Phones and the museum in the everyday', 174.

<sup>105</sup> Foucault, *History of Sexuality I*, 140.

### 3.3.2 Externe digitale middelen van het Rijksmuseum

De multimediatour is in zekere zin ook een extern digitaal middel, daar men de tours ook virtueel kan doorlopen buiten de muren van het museum. De website van het museum daarentegen, Rijksmuseum.nl, voorziet de virtuele bezoeker van praktische informatie over tickets en openingstijden, de visie en missie van het museum, de geschiedenis van het museum, informatie over de organisatie en profielen van wetenschappelijke medewerkers en conservatoren, een museumwebshop, academische kalender met lezingen en symposia en informatie over onderzoek en restauratiewerkzaamheden van het museum. Ook zijn de jaarverslagen vanaf 1998 online raadpleegbaar, en is er een toegang tot de catalogus van de Research Library van het museum.<sup>106</sup> De website beschikt daarnaast ook over historische informatie en collectieinformatie, echter; deze informatie is nog niet optimaal (afb. 4). Zo corresponderen de historische tijdlijn en collectieinformatie op de website niet met de collectie op zaal. De bezoeker van de website kan bladeren door de collectie op kunstenaar, stijlperioden, onderwerpen en kunstwerken, maar op veel plaatsen schiet de informatie tekort. Hieruit blijkt dat veel werken zijn gedigitaliseerd, maar nog lang niet de gehele collectie. Zo zijn van verschillende werken wel kwalitatief hoogwaardige afbeeldingen beschikbaar, maar ontbreekt informatie over de maker of de historische context. Kortom, het verdiepingsaanbod is nog niet optimaal.



Afb.4: Screenshot van website Rijksmuseum.nl, 'Collectie'.

<sup>106</sup> Het Rijksmuseum Amsterdam, <<https://www.rijksmuseum.nl/>>, geraadpleegd 1 december 2015.

De website kent ook een ingang naar de Rijksstudio, een innovatief digitaal, en ogenschijnlijk democratisch initiatief. De Rijksstudio is toegankelijk via de website van het Rijksmuseum (<https://www.rijksmuseum.nl/nl/rijksstudio>) en vormt een online interactieve database waar ruim 250.000 kunstwerken met bijhorende informatie raadpleegbaar zijn. Wanneer de bezoeker van de website een (gratis) persoonlijk account aanmaakt, kan hij of zij op kunstwerken naar keuze inzoomen en een eigen digitale tentoonstelling maken. Maar dat is nog niet alles: alle werken mogen gebruikt worden voor persoonlijke creaties: er is geen sprake van copyright. Afbeeldingen van kunstwerken zijn dus vrijelijk en gratis te downloaden en kennen bovendien een kwalitatief zeer hoogwaardige resolutie. De virtuele bezoeker kan zijn of haar favorieten opslaan in een persoonlijke Rijksstudio en dit bovendien delen met vrienden via Facebook, Twitter, Pinterest of email.<sup>107</sup> Met de Rijksstudio probeert het museum het publiek aan te moedigen iets met de collectie te doen en een relatie aan te gaan met objecten. In zekere zin werkt het ‘maken van een eigen tentoonstelling’ een bepaalde vorm van *empowerment* en *agency* van het publiek in de hand. Verschillende Rijksstudio’s van het publiek zijn vrij te bezichtigen op de website, waardoor een creatief overzicht is ontstaan van de voorkeuren van verschillende bezoekers. Echter, de mogelijkheid om op elkaars Rijksstudio’s te reageren ontbreekt. Ook is het niet mogelijk om informatie aan de afbeeldingen toe te voegen. Met betrekking tot participatie en *shared authority* van de virtuele bezoeker kan ook aangemerkt worden dat het museum vooralsnog niets doet met de Rijksstudio’s. Er worden enkel ‘voorbeeldstudio’s’ van eigen werknemers en conservatoren *highlight* als ‘Rijksfavoriet’ geëtaleerd.

Samenvattend kan gesteld worden dat er een gebrek is aan verwijzingen en referenties naar aanvullend bronnenmateriaal over specifieke (kunst)historische onderwerpen, en dat bij veel werken (kunst)historische context ontbreekt. Bovendien wordt er op de website een andere chronologie gehanteerd dan in de fysieke collecties. Ook is de historische informatie op de website versnipperd en in het geheel niet gestructureerd. De aangeboden historische informatie is eenzijdig van karakter en het ontbreekt aan reflectie op de collectie en de gemaakte keuzes op de website. Het huidige (kunst)historische aanbod dat online staat zou gebaat zijn bij meer structuur,

---

<sup>107</sup> Rijksstudio, <<https://www.rijksmuseum.nl/nl/rijksstudio>>, geraadpleegd 10 november 2015.

variatie, context en coherentie. Te meer omdat in het jaar 2014 ruim vier miljoen unieke bezoekers de website hebben bezocht (afb. 5). Bij een dergelijk groot publiek dient de website optimaal te functioneren en een breed aanbod aan informatie aan te bieden.

	2014	2013
<b>Website</b>		
Bezoeken	5.853.613	6.091.312
Unieke bezoekers	4.047.387	4.321.876
Paginaweergaven	38.897.745	44.779.579
Gemiddelde bezoekduur	6:30 minuten	9:01 minuten
<b>Rijksstudio (vanaf 1 november 2012)</b>		
Kunstwerken met basisinformatie	500.000	400.000
Kunstwerken met hoogwaardig beeldmateriaal	200.000	150.000
Door bezoekers van de website aangelegde verzamelingen	bijna 190.000	meer dan 120.000

Afb. 5: Virtuele bezoekersaantallen. Bron: Jaarverslag Rijksmuseum, 2014.

### 3.4 Een dialoog tussen publiek en museum?

Is het digitale aanbod van het Rijksmuseum interactief van aard? Nee. ‘Interactief’ betekent letterlijk ‘in beide richtingen verlopend’. Een communicatieproces verloopt pas interactief wanneer de verzender tijdens de communicatie ook ontvanger wordt en omgekeerd. Het (virtuele) publiek krijgt echter niet de kans om te reageren of *input* te leveren in de applicatie of op de website. Toonaangevende musea plaatsen over het algemeen geregeld berichten op Twitteraccounts en Facebookpagina’s, met als doel het publiek uit te dagen deel te nemen aan discussies. Het Instagram-, Facebook- en Twitteraccount van het Rijksmuseum dient vooralsnog als reclamezuil voor symposia, nieuwtjes, tentoonstellingen en activiteiten. Ook op sociale media blijft de interactie beperkt. Het publiek kan reageren, maar omdat een tegenreactie van het museum uitblijft, is er van wederkerigheid geen sprake. Het Rijksmuseum wil fungeren als plaats van gemeenschappelijke betrokkenheid, maar gaat de dialoog met het publiek nog niet aan. Het Rijksmuseum heeft een blog van Bureau Collecties, waar het aanvankelijk poogde om regelmatig over werkzaamheden op het gebied van collectiemanagement te publiceren. Helaas ligt deze blog al erg lang stil: er is sinds november 2014 niets meer op gepubliceerd. Dit is erg zonde, aangezien een dergelijke



blog zoveel potentie heeft om een *participatory historical culture* te genereren. Het zou als discussieplatform kunnen dienen, of als platform waar conservatoren een kijkje achter de schermen bieden (op audiovisuele wijze), of een plaats voor vraag en antwoord tussen museum en publiek. Een dergelijke blog zou bovendien bezoekers kunnen aanmoedigen ervaringen te delen en hierdoor een virtuele verbinding tussen heden en verleden, kunst en geschiedenis en expert en leek kunnen doen ontstaan.<sup>108</sup>

Binnen een *participatory historical culture* zou de (virtuele) bezoeker niet langer een passieve consument van informatie zijn, maar een actieve deelnemer in het bedrijven van cultuur. Audiovisuele middelen, virtuele *tags* en hyperlinks naar aanverwante informatie zorgen voor een gelaagde (kunst)historische presentatie en beleving. Zogenaamde ‘bring your own technology’, ofwel smartphones of tablets van bezoekers, biedt hier de potentie aan het publiek voor nog meer *empowerment*.<sup>109</sup> Bovendien betreft dit de bezoeker meer persoonlijk bij de inhoud van een museum. Wanneer het publiek betrokken raakt, kan het de wens hebben om een stem te hebben in het proces van zin- en betekenisgeving aan het verleden. In de volgende paragraaf komen de participerende observaties aan bod, die tevens een inzicht schetsen in antwoord op de vraag of het publiek daadwerkelijk zit te wachten op participatie.

### **3.4.1 Een participerende observatie: wat vinden bezoekers van de Rijksmuseum-app?**

In deze paragraaf doe ik verslag van de drie participerende observaties die ik heb gedaan in het Rijksmuseum. Met de term participerende observatie bedoel ik dat ik gezamenlijk met een aantal bezoekers het museum aan de hand van de applicatie heb doorlopen. Ik heb gekeken naar hun omgang met de applicatie en heb hen vervolgens een aantal vragen gesteld. Deze participerende observaties hebben plaatsgevonden op drie verschillende dagen, waarbij ik iedere dag mijn aandacht richtte op verschillende groepen bezoekers, te weten ‘50-plussers’, ‘(jong)volwassenen’ en ‘jongeren’ en hun gebruik en ervaring met de multimediatour. Ik heb dan ook als observator gekeken naar opmerkelijkheden in het gebruik van de tour onder deze groepen en heb met

---

<sup>108</sup> Blog Collectie Informatie Rijksmuseum, <[https://collectieinforma.wordpress.com/Collectie Informatie](https://collectieinforma.wordpress.com/Collectie%20Informatie)>, geraadpleegd 2 december 2015.

<sup>109</sup> C. Carson, ‘The End of History Museums: What's Plan B?’, *The Public Historian* 30:4 (2008) 9-27, p. 26.

sommigen van hen even meegelopen. In onderstaande korte verslagen komen (anonieme) antwoorden en opmerkingen van de bezoekers naar voren.

### **Dag 1, 14-10-2015.**

Een vriendelijk echtpaar op leeftijd gaf mij te kennen dat ze de multimediatour een bijzonder waardevolle aanvulling op de museumervaring vinden. Zij maakten gebruik van gehuurde apparaten in het museum. Mevrouw gaf aan dat zij door de informatie in de applicatie gerichter is gaan kijken naar objecten: ‘Vroeger kon ik wel langdurig kijken naar een werk en mijn fantasie de vrije loop laten, maar met deze informatie kijk ik toch met andere ogen naar de werken. Ik leer veel nieuwe dingen op deze manier.’

Ik vroeg een andere groep bezoekers of zij zelf nog, los van de tour, bepaalde werken bezichtigen. Twee van hen gaven aan dat ze vooral netjes de route van de tour afliepen, en daarbij minder aandacht hadden voor de overige werken. Tevens stelde ik de vraag of zij gezamenlijk nog communiceren over het tentoongestelde, waarop zij allen antwoorden dat zij dat wel doen, maar dan wel wanneer ze de audiotour even ‘uitzetten’. Ik vroeg ook of zij het nuttig zouden vinden om via een digitaal apparaat meningen op te voeren aan de hand van de opgedane kennis of museumervaring. Twee van hen antwoordden of ik daarmee doelde op een ‘soort gastenboek’, en indien ja, dat zij dat wel leuk zouden vinden. Ook heb ik doorgevraagd of zij wellicht interesse zouden hebben in een *Q&A* (question and answer) met museumprofessionals. Een meneer liet weten dat hij het reuze interessant zou vinden wanneer een restaurateur hem zou kunnen vertellen hoe de restauratie van een schilderij nou precies in zijn werk gaat.

### **Dag 2, 7-11-2015.**

Bij de groep (jong)volwassenen viel het vooral op dat zij snel door de tour heenwerkten. Zij waren bekend met digitale media, verwerken informatie op een vlotte manier en kwamen bovendien doelgericht een bezoek doen. Een groep Duitse toeristen vond het goed dat ik even met hen meeliep. Zij gaven aan dat ze door de multimediatour eerst kijken naar het digitale aanbod en vervolgens naar het authentieke werk. Zij zagen het museum als

expertisecentrum en voelden niets voor virtuele participatie in de zin van een virtuele blog, een idee dat ik hypothetisch aan hen voorgelegd had. Het delen van ervaringen deden zij het liefst onderling, en niet met overige bezoekers of het museum zelf. Een andere meneer uit Rotterdam, die alleen het museum bezocht, gaf aan dat hij door het gebruik van de multimediatour nu gemakkelijker alleen een museum bezocht, omdat hij in alle rust via het apparaat informatie kon opdoen en dat hij door het apparaat ‘toch alleen bezig is met de informatie en niet met anderen’. Een mevrouw die met haar dochter het museum bezocht gaf ook aan dat zij beiden meer hun eigen gang gingen door de multimediatour, en aan de uitgang van elke zaal even op elkaar wachtten om samen naar de volgende zaal te lopen. Op de vraag of zij samen overlegden over wat zij zagen, antwoordde de dochter: ‘Eigenlijk niet nee. We lopen hier rond, ieder met onze eigen telefoon’.

Ik vroeg even later aan twee dertigers of zij belang hechtten aan meningen en visies van anderen, in het licht van een *participatory historical culture*, waarvan ik even een korte toelichten op de inhoud van dit begrip had gegeven. Een van hen had kunstgeschiedenis gestudeerd, en gaf aan dat ‘niet iedereen echt verstand heeft van kunst en dus iets zinnigs te zeggen heeft’, waarop zijn vriend antwoordde dat hij het daar niet mee eens was, met de woorden: ‘Sommige werken roepen een emotie op en dan heeft iedereen toch iets te zeggen? Dat moet kunnen. Ik ben wel benieuwd wat mensen dan zoal opnoemen’. Hierop antwoordde de ander dat hij het eigenlijk ook wel aardig zou vinden als hij wat zou kunnen zeggen over de werken op zaal van Breitner: ‘Ik weet zelf veel over Breitner en ik denk dat ik wel iets toe te voegen heb.’ Een andere bezoeker sprak over de multimediatour van een ‘toevoeging van een extra dimensie aan de kunstbeleving, alsof je rondgeleid wordt door een echte gids’.

### **Dag 3, 19-11-2015.**

Een groep jongeren uit het voortgezet onderwijs was op schoolreis naar het museum en bezig aan een opdracht. Vier van hen hadden de applicatie op hun telefoon gedownload en gebruikten deze sporadisch. Ik vroeg hen of zij het leuk zouden vinden om digitaal reacties achter te kunnen laten via een *tool* in de app.

Een meisje, dat overigens het meest geïnteresseerd in het museum leek, gaf aan dat zij dat wel interessant vond: ‘hier zou ik wel van kunnen leren’. Een andere jongen was stellig van mening dat historici gestudeerd hebben en daarom het recht hebben om informatie te delen met anderen, ‘Anders kan iedereen zomaar wat zeggen. Ik wil alleen de waarheid weten, want niet iedereen zal serieuze opmerkingen plaatsen’. Weer een ander clubje jongeren gaf aan dat zij de app erg leuk en leerzaam vinden en dat zij de verschillende invalshoeken en zienswijzen waarderen. Bovendien vinden zij het leuk dat als zij thuis nog iets willen opzoeken, dit mogelijk is met de app.

Deze korte dagverslagen geven een impressie, of schets, van de mogelijke museumervaringen van bezoekers die gebruik maken van de multimediatour. Sommigen van hen zien een digitaal platform voor dialoog wel zitten, anderen zijn van mening dat het museum de kennis en expertise in huis heeft om als enige het woord te voeren. Opvallend was dat bezoekers die gebruik maakten van de applicatie vooral in stilte het museum doorliepen en netjes de tour volgden, in tegenstelling tot bezoekers die geen gebruik maakten van audiovisuele middelen en vooral met elkaar werken bekeken en hierover spraken. Wanneer gebruikers van de applicatie zich enkel toelagen op de uitgezette tour, kan dit ten koste gaan van een groot overzicht op de inhoud van de totale collectie van het museum, en het delen van de museumbelevens onderling. De zogenaamde *technology trap* lijkt ook in de praktijk een reële factor van betekenis, zoals de Britse socioloog Tony Walter al aangaf. Het gevaar bestaat dat bezoekers gebiologeerd naar een apparaat kijken en luisteren en minder in interactie gaan met authentieke werken en elkaar.

### **3.5 Adviezen bij de bestaande digitale middelen om tot een *participatory historical culture* te komen in het Rijksmuseum**

Museologe Eilean Hooper-Greenhill kent een grote rol aan betekenisgeving door musea toe. Volgens haar is cultuur zoals gepresenteerd in musea *an sich* een gegeven dat betekenis verleent. In die zin kan en mag gesteld worden dat het Rijksmuseum als drager van cultuur tevens een drager van betekenis is, en een plek waar het publiek in de gelegenheid gesteld wordt om betekenisgeving te internaliseren, onderhandelen en

met (culturele) identiteit te spelen. Een museumtentoonstelling is niet alleen materieel van aard, maar ook immaterieel daar het de mogelijkheid biedt voor betekenisgeving.<sup>110</sup> Mijns inziens onderschrijft dit de wenselijkheid van een dialoog tussen museum en bezoeker. Hier kan op verschillende wijzen in worden voorzien.

Door het samenspel van verschillende media en *history* en *memory* is de Rijksmuseum-app zeer mediarijk en informatief. Echter, deze zou een waarlijk metacognitief niveau bereiken wanneer er (binnen de applicatie) de mogelijkheid zou bestaan voor bezoekers om op virtueel niveau inzichten aan te dragen en te delen met medebezoekers en museumprofessionals, anders gezegd: een platform voor wederkerigheid. Mijns inziens heeft Hooper-Greenhill dan ook gelijk wanneer zij spreekt van het museum van de toekomst dat gekenmerkt wordt door begrippen als *process* en *experience*, daar de bezoeker die zijn eigen *mobile device* meeneemt op een specifieke en persoonlijke manier betekenis verleent aan zijn of haar omgeving. De alledaagse kennis die de bezoeker meeneemt naar het museum is ook in sociologische zin interessant, omdat het wat kan zeggen over de manier waarop de bezoeker de museale omgeving begrijpt en interpreteert.<sup>111</sup> Mijns inziens maakt dit het opzetten van een digitaal platform voor de door bezoekers geproduceerde betekenissen nog interessanter.

Inzake de website wil ik vooral adviseren om deze overzichtelijker te maken, met meer achtergrondinformatie en informatie over de collectie en de totstandkoming hiervan. Bovendien zou het wellicht interessant zijn om video-interviews met conservatoren over de inhoud van collecties te plaatsen, of ‘achter de schermen’ filmpjes van restauraties. Om *empowerment* van bezoekers te genereren zou het ook gewenst zijn om referenties naar beschikbare informatie aan te bieden, wellicht met een link naar de Research Library van het museum. Op die manier kan aan de wens van het individu dat behoefte heeft aan verdieping tegemoet worden gekomen. Ook kan een investering in *storytelling* op de website (kunst)historische onderwerpen op een aantrekkelijke en gevarieerde wijze presenteren. Het publiek houdt immers van verhalen en een gevoel van ‘contact’ met het verleden. *Storytelling* kan tot stand komen door middel van verschillende middelen: denk bijvoorbeeld aan bewegend beeld, korte filmpjes van conservatoren, restauratoren, schenkers, familieleden,

---

<sup>110</sup> Hooper-Greenhill, *Museums and the interpretation of visual culture*, 10-14.

<sup>111</sup> *Ibidem*, 152.

externe deskundigen, vrienden of patronen en gewone mensen die een speciale fascinatie of band met een bepaald object hebben. *Storytelling* prikkelt de interesse voor historische verhalen en biedt een inhoudelijke verdieping en ondersteuning van de collectie: dit komt de bezoekerservaring zeer ten goede. De bezoeker raakt op deze manier meer betrokken bij de inhoud en de museumbeleving wordt nog aantrekkelijker.

De website zou sterk verbeteren wanneer het museum duidelijk zou verwoorden wat het historische verhaal is wat het museum wil vertellen. Reflectie over de opgestelde collectie, alsmede uitleg over hoe afdelingen te werk gaan en waarom zij bepaalde keuzes maken, zou interessant kunnen zijn voor het publiek. Ik zie ook heil in een actieve weblog, waar professionals en leken met elkaar in gesprek kunnen gaan. Bovendien dient de website te verbeteren qua chronologie: de chronologie die aangeboden wordt op de website correspondeert momenteel niet met die van de fysieke tentoonstelling. Ook is aandacht voor brede historische ontwikkelingen een absolute must. Tevens moet het museum ervoor zorgen dat de website niet enkel traditionele historische onderwerpen en verhalen behandelt, wat vooralsnog wel het geval is. De website besteedt namelijk in historische zin alleen aandacht aan (zeer beknopte) traditionele politieke, militaire en koloniale geschiedenissen. Het zou waardevol zijn om hiernaast ook aandacht te schenken aan de sociale ordening van de maatschappij door de geschiedenis heen, economische activiteiten, religieuze verhoudingen, culturele aspecten, de positie van de vrouw en subalterne groepen. Meer aandacht voor microgeschiedenis en ideeëngeschiedenis is wellicht ook interessant, daar het museum over voldoende objecten beschikt die dergelijke geschiedenissen te kunnen illustreren.

Tenslotte zou het toevoegen van een interactieve dimensie aan de multimedia-applicatie de dialoog tussen bezoekers onderling en tussen bezoeker en museum kunnen genereren en digitale sociale interactie kunnen bevorderen. Bovendien zou een dergelijke toevoeging een *technology trap*, vervreemding tussen bezoeker en object en bezoekers onderling, maar ook devaluatie van de museumbeleving kunnen omzeilen. Dit hoeft geenszins ten koste te gaan van de expertise van het museum, maar vormt slechts een digitale aanvulling op het huidige aanbod. Hiermee zou een *participatory digital culture* veel dichterbij komen.

### 3.6 Conclusie

Is het democratische ideaal van een *participatory historical culture* op digitale wijze gerealiseerd in het Rijksmuseum? Is het Rijksmuseum een postmodern museum, ofwel *post-museum*, of kent het nog een klassieke identiteit als ‘volksopvoeder’ en *public educator*? Mijns inziens kent het museum nog veel autoritaire trekken en is er nog geen ruimte voor het publiek om in dialoog met elkaar en met het museum te gaan. Dit hoofdstuk toont aan dat de digitale middelen die het Rijksmuseum aanbiedt vooral bijdragen aan facetten als educatie en vermaak binnen de museumbeleving. Voor wederkerigheid tussen bezoekers en publiek en museum(professionals) is vooralsnog geen platform gekomen met de huidige digitale middelen. Ik wil niet zover gaan om voor te stellen dat het publiek inspraak zou moeten hebben in de vorming van collecties, maar ik pleit hartstochtelijk voor een digitaal platform waar het publiek met anderen in discussie kan gaan en van elkaar kan leren. Een dergelijk digitaal platform voor wederkerigheid zou de museumervaring ondersteunen en verrijken. Daarbij is participatie geen absolute verplichting of voorwaarde voor een *post-museum*, maar een middel om een nog stevigere positie binnen het culturele landschap in te nemen, daar een plaats waar door iedereen zin- en betekenis aan het verleden verleend kan worden waardevol is. Het Rijksmuseum is goed op weg, maar er liggen nog veel kansen en mogelijkheden voor het uitbreiden van de participatiegraad onder bezoekers.

## Hoofdstuk 4

### Conclusie

Zeggenschap en verwerking van visies over het verleden behoort iedereen toe: iedereen kan zijn eigen historicus zijn en iets zinnigs zeggen over of doen met het verleden. Inzake de omgang met het verleden mag volgens publiekshistorici dan ook gesproken worden van een gedeelde autoriteit tussen de historische professional en professionals uit andere disciplines, en het liefst ook de leek. Binnen onze huidige historische cultuur zijn historici bereid te schrijven voor een breed publiek en werken zij veelal samen met diverse media en musea. Het doel is hier altijd van educatieve, humanistische aard.<sup>112</sup> Geschiedenis, en cultuur *an sich*, mogen tegenwoordig gezien worden als een democratische en emanciperende activiteit, iets wat men *doet* om een completer mens te worden.<sup>113</sup> Tegenwoordig lijkt het er dan ook op dat het verleden niet langer op een afstandelijke, academische manier wordt gepresenteerd. Het verleden wordt voorgesteld als alomtegenwoordig: geschiedenis is doorgedrongen tot het alledaagse leven van veel mensen en is bovendien een commercieel product geworden. Het verleden wordt dan ook in toenemende mate geaccepteerd als betekenisvol, warm en dichtbij. Geschiedkundige tentoonstellingen in musea zouden dan ook steeds meer een beroep doen op de *experience* en de verbeeldingskracht van de bezoeker. Daar het tentoongestelde natuurlijk al visueel van aard is en de zintuigen prikkelt, proberen culturele instanties het verleden ook steeds interactiever aan te bieden met behulp van digitale middelen.<sup>114</sup>

Het Rijksmuseum is het museum van Nederland, en heeft als missie om kunst en geschiedenis te presenteren aan een breed samengesteld, hedendaags (inter)nationaal publiek. Het museum is dan ook een nationaal expertisecentrum dat een overzicht biedt van de vaderlandse (kunst)geschiedenis vanaf de Middeleeuwen tot nu, en daarbij belangrijke aspecten van Europese en Aziatische kunst presenteert.

---

<sup>112</sup> Jordanova, *History in Practice* (Londen 2010) 2-8, 104.

<sup>113</sup> Green, *Cultural History* (New York 2008) 62.

<sup>114</sup> Rosenzweig en Thelen, "Afterthoughts", Roy Rosenzweig "Everyone a Historian" and David Thelen "A participatory historical culture", 206, 207.



Het museum houdt zich bezig met het bewaren, beheren, conserveren, restaureren, onderzoeken, verzamelen, publiceren en presenteren van voorwerpen van kunst en geschiedenis. Het museum heeft als visie en missie om kunst en geschiedenis aan te bieden aan een breed samengesteld, hedendaags (inter)nationaal publiek, en om mensen, kunst en geschiedenis te verbinden. Om mensen, kunst en geschiedenis te verbinden, dient er mijn inziens plaats te zijn voor een (virtuele) dialoog tussen bezoekers en vertegenwoordigers van kunst en geschiedenis van dit instituut. Ondanks het feit dat het museum over gelauwerde en vooruitstrevende digitale technologieën beschikt, is er van een ware *participatory historical culture* op digitaal niveau helaas nog geen sprake. De digitale informatievoorziening van het museum is nog steeds *top-down* geconstrueerd. Het grote publiek beschikt nog niet over voldoende mogelijkheid om deel te nemen aan het proces van zin- en betekenisgeving aan het verleden in de digitale omgeving. Ondanks de emanciperende mogelijkheden die het 'Web 2.0' biedt aan het publiek, lijkt het Rijksmuseum niet bereid tot een digitaal dialoog tussen museum en bezoeker. De bestaande applicatie en website zouden in principe kunnen bijdragen aan de mogelijkheid voor het publiek om content te uploaden en verspreiden. Digitale media kunnen een *participatory historical culture* immers bevorderen en ondersteunen. Ondanks de vooruitstrevende digitale middelen van het Rijksmuseum is er echter nog geen platform gecreëerd voor een wederkerige relatie tussen museum en publiek en bezoekers onderling.

Het museum voldoet deels aan André Malraux' terminologie van het *post-museum*, daar het museum ook buiten haar muren gestalte heeft gekregen. De digitale revolutie heeft ook het Rijksmuseum hervormd, maar op de vraag of het publiek hiermee meer zeggenschap heeft gekregen binnen het proces van zin- en betekenisgeving aan het verleden, moet met een 'nee' geantwoord worden. Er bestaat gewoonweg nog geen geschikt platform voor het publiek om in dialoog te gaan met elkaar en met het museum. Mijns inziens zou een digitaal platform voor wederkerigheid de museumervaring ondersteunen en verrijken, en is participatie geen absolute verplichting of voorwaarde voor een *post-museum*, maar een middel om een nog stevigere positie binnen het culturele landschap in te nemen, daar een plaats waar door iedereen betekenis gegeven kan worden aan het verleden een waardevolle plaats van betekenis is. De huidige multimediatour is terecht een prijswinnaar en vooruitstrevend educatief middel, maar juist omdat het op een zeer veelzijdige wijze

ontwikkeld is roept het associaties, meningen en visies op bij bezoekers. Uit de participerende observaties is dan ook gebleken dat bezoekers wel degelijk geïnteresseerd zijn in het persoonlijk aandragen van content en deelname aan de dialoog. Door op eenvoudige wijze een *button* of *tool*, waarmee bezoekers in een extra informatielaag of discussieforum hun associaties, verhalen en ervaringen kunnen delen, toe te voegen, zou de applicatie (en de website) een zeer grote bijdrage kunnen leveren aan een coöperatieve historische cultuur op metacognitief niveau. En dit alles op digitale wijze, zonder afbreuk te doen aan de professionele en zeer gewaardeerde kennis van museumprofessionals.

Het moderne 'Web 2.0', waarmee internetgebruikers zelf content kunnen verspreiden via het internet, ondersteund geschiedvorsching en sociale onderhandeling van onderaf, oftewel *bottom-up*. Zoals gezegd is een digitaal platform voor wederkerigheid geen bedreiging voor wetenschappelijke kennis en expertise, maar een waardevolle aanvulling en tevens een emanciperend ideaal binnen de museumervaring. Een aanvulling of update van de bestaande multimediatour en website in de vorm van extra *button* of *tool* waarmee het publiek content kan aandragen en het dialoog kan aangaan, komt wederkerigheid en geschiedvorsching op *bottom-up* niveau tegemoet.

Het Rijksmuseum wil bezoekers betrekken bij het (kunst)historische interpretatieproces en middels de applicatie een handreiking bieden voor de ontwikkeling van kritische vaardigheden.<sup>115</sup> Wanneer het museum een digitale omgeving zou creëren voor *input* en wederkerigheid, zou het hiermee het publiek ook daadwerkelijk een medium geven om opgedane kritische vaardigheden in te kunnen zetten. Ook wil ik benadrukken dat cultuur niet enkel uitgedragen wordt door objecten, maar ook door (belevings)processen, ideeën, gevoelens en persoonlijkheden. Musea die zich toeleggen op het behoud en de toegankelijkheid van cultuur moeten dit in het achterhoofd houden: het aanbieden van een platform voor dialoog tussen bezoekers onderling en tussen bezoekers en het museum is hierin essentieel.

---

<sup>115</sup> Europeana, Heritage in Motion Award, <<http://pro.europeana.eu/documents/858566/858665/Democratising+the+Rijksmuseum?version=1.1>>, geraadpleegd 22 november 2015.

#### 4.1 Uitkomst

Dit onderzoek wil geen afbreuk doen aan de opvatting dat het museum zelf leidend dient te zijn in de manier waarop het zijn collectie indeelt, in welke informatie het de bezoeker voorziet en in welke mate het de bezoeker de mogelijkheid geeft om te participeren. Dit onderzoek pleit juist voor een (digitale) dialoog en wederkerigheid tussen publiek en museum, zodat een museum gekwalificeerd mag worden als *post-museum*. Het *post-museum* is een plaats van wederkerigheid en dialoog en bovendien een plek waar kennis wordt geconstrueerd in plaats van opgelegd. Hierbinnen dient ruimte te zijn voor meerdere subjectieve identiteiten. Het *post-museum* richt zich dan ook op het betrekken van de emoties, *experience*, cognitie en verbeeldingskracht van de bezoeker, teneinde participatie te bewerkstelligen. Er is echter gebleken dat het digitale aanbod van het Rijksmuseum er meer op gericht is om de bezoeker te informeren en te verbinden met de collectie, dan dat het poogt een *participatory historical/digital culture* te genereren. Bovendien is er voor *agency* van de bezoeker binnen de museumbelevens van het Rijksmuseum geen ruimte, daar de bezoeker letterlijk door het museum gestuurd wordt aan de hand van de applicatie, wat ook gebleken is uit de participerende observaties. Digitale middelen hebben juist de potentie om de gebruiker meer *agency* te verschaffen en om disciplinerende invloeden te omzeilen, door de gebruiker de kans te bieden om virtueel te reageren op collecties in musea. Een *tool* voor online discussie en *taggen* van trefwoorden bij objecten zou in meer dialoog en *agency* kunnen voorzien en *empowerment* schenken aan de bezoeker. Bovendien voorziet een dergelijk virtueel platform in dialoog en wederkerigheid en kan de *technology trap* worden voorkomen, aangezien gebruikers virtueel met elkaar in gesprek kunnen gaan.

#### 4.2 Reflectie en suggesties voor verder onderzoek

In dit onderzoek zijn participerende observaties opgenomen die op een impressionistische en schetsende wijze de ervaringen van het publiek met digitale middelen zoals de multimediatour van het Rijksmuseum beschrijven. Het zou interessant zijn om grootschalig en kwalitatief onderzoek onder publiek en musea uit te voeren inzake de wensen, verlangens en (on)mogelijkheden omtrent digitale middelen binnen een *participatory historical/digital culture* in kaart te brengen.

Tevens zou het interessant zijn als er kritische studies verschijnen die nieuwe media plaatsen binnen de culturele context van musea en hiervoor tevens een solide theoretisch raamwerk bieden. Ook zou onderzoek naar de potentiële effecten van digitalisering van objecten op het museum zelf, op academisch onderzoek en het publiek als geheel een waardevolle toevoeging zijn op het *corpus* van *digital heritage*-theorie. Mijns inziens is het ook belangrijk dat theorieën omtrent musea en nieuwe media in kaart worden gebracht, met name de toekomstige (voorziene) agenda op dit gebied en de voorlopige behoeftes die hierbij komen kijken. Inzake het begrip *agency* lijkt het mij ook interessant wanneer er onderzoek gedaan wordt naar de (v)erkenning van betekenissen en vormen van *agency* die bepaalde (digitale) media in zich dragen. Tenslotte zou een studie in het teken van de vraag in hoeverre nieuwe mediatechnologieën invloed hebben op het proces van het maken van tentoonstellingen en de interpretatiemogelijkheden van tentoonstellingen onder het publiek de museologie zeker kunnen verrijken.

## Bibliografie

### Literatuur

- Agnew, V., 'History's Affective Turn: Historical Reenactment and its Work in the Present', *Rethinking History* 11:3 (2007) 299-312.
- Ankersmit, F.R., 'Postmodernisme en geschiedbeoefening', in: *Mededelingen Letterkunde, Nieuwe Reeks* 56:1 (Amsterdam 1993) 59-63.
- Arvanitis, K., 'Museum outside Walls: mobile Phones and the museum in the everyday', in: R. Parry (red.), *Museums in a Digital Age* (Routledge: Londen / New York 2010) 170-176.
- Ashton, P. en H. Kean, 'Introduction. People and their Pasts and Public History today', in: P. Ashton en H. Kean (red.), *People and their Pasts. Public History and Heritage today* (Basingstoke 2009) 1-20.
- Assmann, A., 'Transformations between History and Memory', *Social Research* 75 (2008) 49 -72.
- Bandelli, A., 'Virtual Spaces and Museums', in: R. Parry (red.), *Museums in a digital age* (Abingdon 2010) 148-152.
- Battro, A. M., 'From Malraux's Imaginary Museum to the Virtual Museum', in: R. Parry (red.), *Museums in a digital age* (Abingdon 2010) 136-147.
- Becker, C., 'Everyman his own Historian', *The American Historical Review* 37.2 (1932) 221-236.
- Bevir, M., 'Foucault and Critique: Deploying Agency against Autonomy', *Political Theory* 27 (1999) 65-84.
- Black, G., 'Museums, memory and history', *Cultural and Social History* 8:3 (2011) 415-427.
- Burke, P., *Critical Essays on Michel Foucault* (Aldershot 1992).
- Burke, P., 'History as Social Memory', in: T. Butler (red.), *Memory, History, Culture and the Mind* (Oxford 1989).
- Burke, P., 'Performing History: The Importance of Occasions', *Rethinking History* 9:1 (2005) 35-52.

- Carson, C., 'The End of History Museums: What's Plan B?', *The Public Historian* 30:4 (2008) 9-27, p. 26.
- Chakrabarty, D., 'History and the Politics of Recognition', in: K. Jenkins, S. Morgan en A. Manslow ed., *Manifestos for History* (New York 2007) 77-78.
- Chakrabarty, D., 'In Defense of Provincializing Europe: A Response to Carola Dietze', *History and Theory* 47:1 (2008) 85-96.
- De Certeau, M., *Heterologies: Discourse on the Other* (Manchester University Press 1986).
- De Groot, J., 'Affect and Empathy: Re-Enactment and Performance as/in History', *Rethinking History* 15:4 (2011) 587-600.
- De Groot, J., *Consuming History. Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture* (Routledge: Londen-New York 2009).
- De Groot, J., 'Empathy and Enfranchisement: Popular Histories', *Rethinking History* 10:3 (2006) 391-413.
- De Groot, J., 'Museums and physical encounters with the past', in: J. de Groot (red.), *Consuming History* (Routledge: Londen / New York 2009) 236-247.
- Dorn, S., 'Is (digital) history more than an argument about the past?', in: J. Dougherty en K. Nawrotzki (red.), *Writing History in the Digital Age* (San Fransisco 2013) 21-34.
- Foucault, M., *The Archaeology of Knowledge and the Discourse on Language* (New York 1972).
- Foucault, M., *The History of Sexuality I* (Allen Lane : 1997).
- Frisch, M., 'Commentary – Sharing Authority: Oral History and the Collaborative Process', *Oral history review* 30.1 (2003) 111-113.
- Green, A., *Cultural History* (New York 2008).
- Gunn, S., *History and Cultural Theory* (Harlow: Pearson Longman 2006).
- Harbison, T., en L. Waltzer, 'Toward teaching the introductory history course, digitally', in: J. Dougherty en K. Nawrotzki (red.), *Writing History in the Digital Age* (San Francisco 2013) 97-109.
- Henrichs, H., 'Historisch denken of het verleden beleven. Public history en musea.' *Levend Erfgoed. Vakblad voor public folklore & public history* (2009) 15-19.
- Ho, S., 'Blogging as popular history making, blogs as public history: the Singapore case study', *Public History Review* 14 (2007) 64-79.

- Hooper-Greenhill, E., *Museums and the Interpretation of Visual Culture* (New York 2000).
- Jensen B.E., 'Usable Pasts: Comparing Approaches to Popular and Public History', in: P. Ashton en H. Kean (red.), *Public History and Heritage Today. People and their Pasts* (New York 2012) 42-56.
- Jonker, E., *Ordentelijke geschiedenis. Herinnering, ethiek en geschiedwetenschap* (Oratie, uitgesproken bij de aanvaarding van het ambt van bijzonder hoogleraar in de *Grondslagen en Geschiedenis van de Geschiedbeoefening* aan de Universiteit Utrecht op 26 mei 2008).
- Jordanova, L., *History in Practice* (London 2010).
- Kalela, J., 'History making: the historian as consultant', *Public History Review* 20 (2013) 24 -41.
- Kammen, M., 'Carl Becker redivivus: Or, is everyone really a historian?', *History and Theory* 39 (2000) 230-242.
- Kirshenblatt-Gimblett, B., 'Heritage as Metacultural Production', *Museum International* 56 (2004) 52-65.
- Kuflik, T., 'A visitor's guide in an active museum: presentations, communications, and reflection', *ACM Journal on Computing and Cultural Heritage* 3.3:11 (2011) 1-25.
- Lorenz, C., 'Unstuck in time. Or: the sudden presence of the past', in: K. Tilmans, F. van Vree en J. Winter ed., *Performing the Past. Memory, History, and Identity in Modern Europe* (2010) 67-102.
- Lowenthal, D., 'Fabricating Heritage', *History and Memory* 10 (1998) 5-24.
- Macdonald, G.F., 'Change and Challenge: Museums in the Information Society', in: I. Karp, C. Kramer en S.D. Lavine (red.), *Museums and Communities. The politics of public culture* in (Smithsonian Press: Washington/Londen 1992) 158-181.
- MacDonald, G.F. en S. Alford, 'The museum as Information Utility', in: R. Parry (red.), *Museums in a Digital Age* (Routledge: Londen/New York 2010) 72-79.
- Malraux, A., *Les voix du silence* (Parijs 1952).
- Müller, K., 'Museums and Virtuality', in: R. Parry (red.), *Museums in a digital age* (Abingdon 2010) 295-305.

- Nietzsche, F., *On the Use and Abuse of History for Life*, vertaald door Ian Johnston (Vancouver Island University, 2010). <<https://records.viu.ca/~Johnstoi/nietzsche/history.htm>> geraadpleegd 24 oktober 2014.
- Van Oost, O. van, 'Musea 2020', *Faro | Tijdschrift over Cultureel Erfgoed* 4.3 (2011) 44-52.
- Van Oost, O., en Mostmans, L., 'Naar een post-museum? Digitale toepassingen in de publiekswerking van musea', *Faro | Tijdschrift over Cultureel Erfgoed* 5.3 (2012) 43-47.
- Parry, R., 'Digital Heritage and the Rise of Theory in Museum Computing', in: R. Parry (red.), *Museums in a digital age* (Abingdon 2010) 454-469.
- Pruulmann-Vengerfeldt, P. en Runnel P., 'When the Museum Becomes the Message for Participating Audiences', in: P. Pruilmann-Vengerfeldt en P. Runnel, (red.) *Democratising the Museum. Reflections on Participatory Technologies* (2014) 35-55.
- Rosenzweig, R. en D. Thelen, 'Afterthoughts. Roy Rosenzweig "Everyone a Historian" and David Thelen "A participatory historical culture"', in: R. Rosenzweig en D. Thelen ed., *The Presence of the Past. Popular uses of history in American life* (New York 1998) pp. 177-207.
- Saïd, E., *Orientalism: Western Conceptions of the Orient* (Londen 1995).
- Salgado, M., 'Design options. Breaking Apart Participation in Museums', in: J. Trant en D. Bearman (red.), *Museums and the Web 2008: Proceedings* (Toronto 2008), <<http://www.archimuse.com/mw2008/papers/salgado/salgado.html>>, geraadpleegd 10 november 2015.
- Samuel, R., 'Local History and Oral History', *History Workshop Journal* 1:1 (1976) 191-208.
- Samuel, R., *Theatres of Memory: Past and Present in Contemporary Culture* (Londen 1994).
- Sandle, M., 'Studying the Past in the Digital Age. From Tourist to Explorer', in: T. Weller (red.) *History in the Digital Age* (Routledge: Londen/New York 2013) 129-148.
- Simon, N., *The participatory museum* (San Francisco 2010).



- Smith, L., 'The discourse of heritage', in: L. Smith (red.), *Uses of heritage* (Londen 2006) 11-43.
- Spivak, G.H., 'Can the Subaltern Speak?' (samengevat door auteur) in: B. Ashcroft, G. Griffiths en H. Tiffin (red.), *The Post-Colonial Studies Reader* (Oxford: Routledge 2006) 28-37.
- Tanaka, S., 'Pasts in a digital age', in: J. Dougherty en K. Nawrotzki (red.), *Writing History in the Digital Age* (San Fransisco 2013) 35-46.
- Tosh, J., 'History goes Public', in: J. Tosh ed., *Why History Matters* (Houndmills, Basingstoke 2008) 99-119.
- Van den Berg, H., 'Discoursanalyse', *KWALON* 26 (2004) 29-39.
- Walter, T., 'From museum to morgue? Electronic guides in Roman Bath', *Tourism Management* 17.4 (1996) 241-245.
- White, H., 'Afterword: Manifesto Time', in: K. Jenkins, S. Morgan en A. Munslow (red.), *Manifestos for History* (New York 2007) 220-231.
- Winter, J.M., 'The performance of the past: memory, history, identity', in: K. Tilmans, F. van Vree en J.M. Winter (red.), *Performing the past: memory, history and identity in modern Europe* (Amsterdam 2010) 11-23.
- Wolff, R.S., 'The historian's craft, popular memory and *Wikipedia*', in: J. Dougherty en K. Nawrotzki (red.), *Writing History in the Digital Age* (San Fransisco 2013) 64-74.

## Websites

- Blog Collectie Informatie Rijksmuseum, <[https://collectieinforma.wordpress.com/Collectie Informatie](https://collectieinforma.wordpress.com/Collectie%20Informatie)>, geraadpleegd 2 december 2015.
- Europeana, Heritage in Motion Award, <<http://pro.europeana.eu/documents/858566/858665/Democratising+the+Rijksmuseum?version=1.1>>, geraadpleegd 22 november 2015.
- FIAMP Award, georganiseerd door de International Council of Museums (ICOM), zie: <<http://www.northernlight.nl/rijksmuseum-app-wins-prestigious-international-museum-award/>>, geraadpleegd 2 december 2015.
- Heritage in Motion Award, Europeana, <<http://heritageinmotion.eu/winners-announced-of-the-heritage-in-motion-awards-2015/>>, geraadpleegd 22 november 2015.

- Heritage in Motion Award, Europeana, <<http://heritageinmotion.eu/project/rijksmuseum-app-multimedia-tour-and-family-quest/>> , geraadpleegd 22 november 2015.
- ICOM, 'Museum Definition', <<http://icom.museum/the-vision/museum-definition/>>, geraadpleegd op 6 oktober 2015.
- Multimediatour en Familiespel Rijksmuseum, <<http://heritageinmotion.eu/project/rijksmuseum-app-multimedia-tour-and-family-quest/>>, geraadpleegd 2 december 2015.
- Het Rijksmuseum Amsterdam, <<https://www.rijksmuseum.nl/>>, geraadpleegd 2 december 2015.
- Het Rijksmuseum, Jaarverslag 2014, via <<https://www.rijksmuseum.nl/nl/organisatie/jaarverslagen>>, geraadpleegd 5 december 2015.
- Rijksstudio, <<https://www.rijksmuseum.nl/nl/rijksstudio>>, geraadpleegd 10 november 2015.
- Vogel, C., 'The spirit of sharing', *New York Times* (16 maart 2011) <[http://www.nytimes.com/2011/03/17/arts/design/museums-pursue-engagement-with-social-media.html?pagewanted=all&\\_r=0](http://www.nytimes.com/2011/03/17/arts/design/museums-pursue-engagement-with-social-media.html?pagewanted=all&_r=0)>, geraadpleegd op 2 november 2015.

*Alle afbeeldingen zijn screenshots, gemaakt door de auteur, van de Rijksmuseum-applicatie voor Iphone en de website Rijksmuseum.nl.*